

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH DESAIN

4.1. Analisis Masalah

4.1.1. Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

Fasilitas Pelatihan Esports adalah tempat berlatih *pro-player* dan bekerja anggota suatu tim esports serta mewadahi kegiatan berlatih pemain esports amatir melalui pelatihan esports berbayar. Perencanaan dua fungsi bangunan tersebut akan menghasilkan dua area berskala besar dengan sifat ruang yang berbeda dalam bangunan ini, dimana ruang bagi tim esports akan bersifat privat dan ruang bagi peserta pelatihan esports akan bersifat umum.

Berangkat dari hal tersebut, area pelatihan esports berbayar yang bersifat umum akan menjadi kendala terhadap kegiatan berlatih *pro-player* dan bekerja anggota suatu tim esports yang bersifat privat. Privasi area suatu tim esports harus dijaga karena akan menyangkut kelancaran kegiatan internal pelatihan dan bekerja anggota tim esports tersebut. Terlebih dengan peserta pelatihan esports yang akan didominasi oleh masyarakat berusia 15-19 tahun, akan semakin menambah kendala karena rasa penasaran dan keinginan untuk bertemu para anggota tim esports terutama *pro-player*.

4.1.2. Masalah Fungsi Bangunan dengan Persyaratan Khusus

Bangunan sebagai tempat pelatihan esports akan mewadahi berbagai jenis pelatihan dan *game* di dalamnya bagi *pro-player* dan pemain esports amatir. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk mempersiapkan para pemain dalam menghadapi kompetisi atau pertandingan esports. Persiapan dari segi kognitif seperti strategi dan mekanik permainan melalui kegiatan pelatihan juga harus didukung dengan jiwa kompetitif dari para pemain esports. Perilaku tersebut diwujudkan melalui suasana bangunan yang menggairahkan untuk memacu adrenalin dan merangsang ambisi dari pemain esports dalam memenangkan pertandingan. Kondisi ini harus dihadirkan melalui *ambience* pada bangunan dan memegang peran yang sangat penting karena bangunan adalah lingkungan utama yang membentuk suasana kompetitif dan bersemangat dalam kegiatan pelatihan esports.

Kegiatan berlatih dan bekerja dalam bidang esports secara dominan akan menggunakan berbagai alat elektronik dan teknologi sebagai kebutuhan utamanya. Fasilitas Pelatihan Esports sebagai bangunan yang mewadahi kegiatan dan kebutuhan ini tentu juga harus memanfaatkan

teknologi terutama dari segi desainnya. Penerapan berbagai teknologi dalam bangunan ini perlu untuk dilakukan sebagai cerminan fungsi bangunan yang juga dekat dengan unsur teknologi.

4.1.3. Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

Tapak terpilih bangunan Fasilitas Pelatihan Esports berada di Jalan Sisingamangaraja, Kelurahan Kaliwiru, Kecamatan Candisari, Kota Semarang. Tapak berupa lahan kosong yang didominasi dengan vegetasi hijau di dalamnya dengan dibatasi dinding batu-bata yang mengelilingi tapak. Kondisi ini dapat menghambat proses pembangunan konstruksi bangunan ini karena membutuhkan waktu untuk merubuhkan eksisting bangunan tersebut. Utilitas tiang lampu pada tapak yang minim juga menjadi kendala terkait keamanan dan kenyamanan pengguna pada tapak.

4.1.4. Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar Tapak

Tapak berada di kawasan dengan berbagai jenis fungsi bangunan komersial yang berada di sekitar tapak. Eksistensi bangunan tersebut menyebabkan kondisi jalan pada tapak yang padat dengan parkir kendaraan pada jam-jam tertentu. Ini disebabkan karena beberapa bangunan komersial yang ada tidak memiliki area lahan parkir yang memadai. Kondisi ini menjadi kendala terkait kelancaran akses kendaraan menuju tapak karena dengan kendaraan yang parkir pada tepi jalan tapak akan menghalangi akses kendaraan masuk ke dalam tapak.

4.1.5. Masalah Fungsi Bangunan, Lingkungan, dan Topik yang Diangkat

Bangunan Fasilitas Pelatihan Esports berhubungan erat dengan unsur teknologi yang akan digunakan di dalamnya. Teknologi ini akan adalah kebutuhan utama sebagai media bagi *pro-player* dan peserta pelatihan esports amatir serta sarana dan prasarana bekerja bagi anggota tim esports. Berangkat dari hal tersebut, bangunan ini harus mencerminkan pendekatan yang digunakan dalam mendesain bangunan ini. Arsitektur Neo-futuristik dinilai sesuai untuk dielaborasi dengan bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang juga berkaitan erat dengan teknologi baik dari segi fisik dan non fisik.

4.2. Identifikasi Permasalahan

Identifikasi permasalahan bertujuan untuk menemukan permasalahan utama yang ada pada bangunan Fasilitas Pelatihan Esports ini. Pemilahan masalah ini didasarkan pada 3 sifat permasalahan, yaitu: *ill problem*, inheren, dan utama. Data terkait identifikasi permasalahan disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 29. Identifikasi Permasalahan

Sifat Permasalahan		
ILL PROBLEM	INHEREN	UTAMA
Eksisting vegetasi dan dinding di sekeliling tapak menghambat proses pembangunan konstruksi	Privasi area berlatih dan bekerja tim esports harus dijaga terhadap area umum pelatihan esports berbayar	Desain bangunan yang dapat membantu menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports
Utilitas tiang lampu pada tapak yang minim menjadi kendala terkait keamanan dan kenyamanan pengguna	Kondisi lingkungan sekitar tapak yang padat parkir kendaraan pada jam tertentu menghambat sirkulasi	Bangunan yang mengekspresikan Arsitektur Neo-futuristik

sumber: analisis pribadi

4.3. Pernyataan Masalah

1. Bagaimana desain bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang dapat membantu menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports?
2. Bagaimana desain bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang mengekspresikan Arsitektur Neo-futuristik?