

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH DESAIN

4.1. Analisis Masalah

a. Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

Pengguna utama dari bangunan ini adalah para pemain *E-Sports* amatir dan pemain *E-Sports* profesional serta komunitas penggemar *E-Sports* yang membutuhkan tempat dalam mengakomodasi segala kegiatan *E-Sports* yaitu kegiatan bermain dan berkompetisi *E-Sports*. Di Semarang kegiatan bermain *E-Sports* cenderung dilakukan di iCafe atau warnet dengan hanya memfasilitasi perangkat PC saja sedangkan perangkat yang dapat digunakan untuk bermain *E-Sports* sangat beragam seperti *console*, *handheld*, *virtual reality* dan *racing simulator*, belum lagi perkembangan teknologi dalam dunia *game* seperti *Virtual Reality*, *Augmented Reality*, *Mixed Reality*, *racing simulator*, dan *3D Hologram*.

Dalam pelaksanaan ajang turnamen *E-Sports* di Semarang maupun di Indonesia masih diadakan dengan menyewa *ballroom* hotel, mall, café atau harus membangun sebuah *venue* sementara seperti pada ajang PON XX di Papua untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dalam kegiatan turnamen. Dalam merancang sebuah Arena *E-Sports* saat ini masih belum memiliki persyaratan khusus sehingga dalam merancang diperlukan analisis terkait pengguna dan studi preseden. Namun karena belum memiliki sebuah persyaratan khusus menjadikan sebuah peluang untuk dapat mendesain dengan bebas namun tetap memperhatikan kenyamanan dan karakteristik dari pengguna.

Peserta tanding dan pemain *E-Sports* bermain E-Sport dengan berbagai tujuan yaitu rekreatif, berkompetisi dan berprestasi sehingga memiliki kecenderungan untuk meraih kemenangan dalam bermain, oleh karena itu diperlukan desain yang dapat membantu memberikan suasana yang dapat memberikan atau meningkatkan semangat juang dari para pemain maupun peserta tanding.

Para pemain *game E-Sports* memiliki rentang usia didominasi oleh usia 13-24 tahun dimana bermain *game* dengan perilaku agresif memiliki hubungan karena dengan bermain *game online* secara terus menerus dan berulang kali dapat menimbulkan frustrasi karena berbagai hambatan dan kekalahan dalam bermain *game* yang menyebabkan

timbulnya perilaku agresif verbal maupun non verbal. Tingginya intensitas dalam bermain game dapat menyebabkan penularan perilaku agresif antar pemain (Isnaini et al., 2021). Dalam memahami perilaku agresif dapat melalui pendekatan lingkungan fisik dan perilaku agresif individu. Lingkungan fisik seperti kebisingan, suhu dan kualitas udara, ketinggian, pencahayaan dan warna serta kelembaban dapat mempengaruhi sisi kesehatan dan perilaku individu (Susantyo, 2017).

b. Masalah fungsi bangunan dengan tapak

Kondisi tapak yang dipilih merupakan lahan kosong yang tidak terawat sehingga pada tapak ini ditumbuhi banyak pepohonan seperti pohon pisang, pohon akasia dan pohon ketapang yang posisinya tidak beraturan. Jenis tanah pada tapak adalah asosiasi aluvial kelabu yang cenderung subur sehingga memiliki potensi untuk pemanfaatan vegetasi tapak sebagai penghawaan alami, dan menurunkan suhu pada tapak. Bentuk tapak ini cenderung memanjang kebelakang dengan lebar muka tapak 65,4 meter dan panjang 150-155 meter sehingga membutuhkan pengolahan tapak yang baik untuk memberikan peluang bangunan dapat terlihat dari luar tapak.

c. Masalah fungsi bangunan dengan lingkungan di luar tapak

Tapak berlokasi di kawasan kota yang cukup padat dengan berbagai fungsi bangunan seperti komersial, pemerintahan, pendidikan, permukiman, dan gudang. Tingkat lalu lintas kendaraan yang tinggi terutama pada jam-jam puncak seperti 06.10-07.30, 11.00-12.00, dan 16.00-18.00. Kemacetan terjadi karena volume kendaraan bermotor yang tinggi, angkutan umum seperti angkot yang menaikkan dan menurunkan penumpang secara sembarangan, kendaraan yang berhenti atau parkir didepan toko yang memiliki lahan parkir yang sempit. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perencanaan aksesibilitas yang dapat mengurangi dan menghindari terjadinya kemacetan. Tingkat lalu lintas cukup padat maka tingkat kualitas udara di sekitar jalan utama akan tercemar oleh asap aktivitas kendaraan bermotor. Tapak ini juga memiliki potensi terjadinya bencana banjir.

d. Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan, Tapak Dan Tema

Perkembangan *E-Sports* erat kaitannya dengan teknologi dimana teknologi akan terus menerus berkembang dan menghasilkan sesuatu yang baru. Gaya arsitektur kontemporer memiliki prinsip yang sama dengan teknologi, dimana arsitektur kontemporer mencirikan desain yang dinamis, kebebasan dan keinginan untuk menghasilkan penampilan yang berbeda, gaya baru yang tidak terpaku pada zaman, yang akan terus berkembang dan tidak terpaku pada suatu aturan klasik (D. E. K. Gunawan & Prijadi, 2011).

Perkembangan teknologi game AR (*Augmented Reality*) dan MR (*Mixed Reality*) membutuhkan area lanskap agar dapat memberikan realitas campuran antara dunia virtual dan dunia nyata. Pertandingan *E-Sports* biasanya berlangsung selama sehari-hari, oleh karena itu lanskap memiliki peranan penting sebagai area peristirahatan bagi para pemain dan penonton. Pengolahan lanskap juga dapat digunakan untuk area latihan dan lomba olahraga seperti *drone racing*. Dalam gaya arsitektur kontemporer selalu mengutamakan elemen lanskap untuk dapat menghasilkan harmonisasi keselarasan antara ruang luar dengan bangunan dengan tujuan untuk membuat batas antara manusia dengan alam menjadi kabur.

Lokasi dari perancangan dan perencanaan *Arena E-Sports* dikawasan dengan kepadatan bangunan yang tinggi, harus dapat memberikan penampilan bangunan yang cukup kontras dengan bangunan disekitarnya agar dapat menjadi pusat pandangan dari bangunan disekitarnya. Oleh karena itu, dengan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer dapat memberikan tampilan bangunan yang kontras namun tetap kontekstual dengan bangunan disekitarnya. Penggunaan pendekatan kontemporer sangat erat dengan penggunaan material kaca untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan membuat batas antara ruang dalam bangunan dengan luar ruangan menjadi kabur. Namun karena tapak berada di iklim tropis dimana matahari bersinar sepanjang tahunnya, cahaya matahari berlebih dapat membawa panas sehingga diperlukan kontrol cahaya matahari.

4.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan pada uraian analisis masalah dan lampiran tabel analisis masalah terdapat beberapa masalah yang akan diidentifikasi kedalam kategori tipe permasalahan *lips service*, *ill problem*, masalah inheren dan masalah utama.

Masalah	Tipe Permasalahan			
	Lips Service	Ill Problem	Masalah Inheren	Masalah Utama
Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna				
Penataan ruang yang disesuaikan dengan pola kegiatan dan karakteristik pengguna				
Perilaku agresif yang timbul akibat intensitas bermain game yang tinggi				
Desain bangunan yang dapat memberikan energi positif dan semangat dalam bermain				
Penataan ruang yang dapat mengurangi kebisingan pada ruang yang membutuhkan ketenangan akibat suara lalu lintas kendaraan yang padat				
Penataan ruang yang dapat mengurangi asap dari aktivitas dapur dan penanganan limbah makanan dengan baik				
Penataan pencahayaan buatan dan alami yang seimbang				
Struktur bangunan yang dapat memperlambat runtuhnya bangunan akibat bencana gempa				
Sistem sirkulasi yang memudahkan pengguna untuk evakuasi dari bencana gempa, banjir, dan kebakaran				
Penataan pengamanan bangunan dua lantai terhadap pengunjung anak-anak dan penyandang disabilitas				
Desain dan penataan ruang yang mudah dipahami dan jelas antara area privat dan area publik				
Penataan ruang dengan bentuk yang unik atau variatif namun tetap memperhatikan sirkulasi dan pemanfaatan ruang yang optimal				
Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak				
Pemanfaatan vegetasi yang memberikan penghawaan alami, menurunkan suhu pada tapak, dan kelembaban yang seimbang				
Pengolahan tapak yang dapat memberikan peluang bangunan terlihat dari luar tapak pada bentuk tapak yang memanjang kebelakang				
Pengolahan lahan pada tapak agar dapat mengurangi tingkat kebisingan				

Pengaturan sistem sirkulasi yang efektif dan efisien bagi pengguna jalan seperti pergerakan barang pejalan kaki dan kendaraan				
Penataan jalur pedestrian yang ramah dan mudah dicapai oleh pejalan kaki mulai dari anak-anak hingga dewasa serta orang berkebutuhan khusus				
Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar Tapak				
Bagaimana penataan ruang yang dapat mengurangi kebisingan pada ruang yang membutuhkan ketenangan akibat suara lalu lintas kendaraan yang padat				
Penataan ruang dan tapak yang dapat meningkatkan kualitas udara akibat polusi udara asap kendaraan				
Perlindungan bangunan dari bencana banjir dengan menggunakan material dan konstruksi bangunan yang baik				
Penataan sistem sirkulasi in dan out bangunan yang tidak menimbulkan kemacetan lalu lintas diluar tapak				
Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Lingkungan, Tapak, dan Tema				
Pengolahan massa dan fasad bangunan yang dapat menjadi <i>point of interest</i> dan memperlihatkan fungsi bangunan				
Cahaya matahari berlebih dari prinsip arsitektur kontemporer yang menggunakan banyak material kaca dan fasad yang transparan dapat membawa panas berlebih sehingga diperlukan kontrol panas dan sinar matahari				

Tabel 4.2. 1. Identifikasi Permasalahan
(Sumber : Analisis Pribadi)

4.3. Pernyataan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang dilakukan pada poin 4.2. dapat disimpulkan pernyataan masalah utama dari bangunan Arena E-Sports sebagai berikut :

1. Bagaimana penataan ruang dan perancangan desain pada Arena *E-Sports* yang dapat memberikan suasana ruang yang dapat membangkitkan semangat bagi pemain *E-Sports* ?
2. Bagaimana penerapan arsitektur kontemporer pada pengolahan massa dan fasad bangunan yang dapat menjadi *point of interest* dan memperlihatkan fungsi bangunan Arena *E-Sports* ?