

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH DESAIN

4.1 Analisis Masalah

a. Masalah fungsi bangunan dengan aspek pengguna

Pusat pelatihan *esports* dan studio konten kreator ini nantinya akan digunakan sebagai tempat pelatihan bagi pemain *esports* yang akan mengikuti turnamen atau pertandingan *esports* pada tingkat provinsi, nasional maupun internasional dan juga sebagai tempat bagi para pembuat konten untuk dapat membuat konten dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada bangunan ini. Selain itu, disediakan juga area pengunjung yang berisi tempat bermain agar mereka dapat menikmati permainan walaupun tidak mengikuti turnamen, atau hanya ingin beristirahat dari kegiatan atau hari yang dilaluinya. Karakteristik dari pemain game dan konten kreator ketika sedang latihan atau bekerja adalah duduk berjam-jam pada kursi dan menatap layar komputer untuk menyelesaikan tugas yang sedang dilakukan, sehingga sangat diperlukan kenyamanan yang tinggi pada segi visual (pencahayaan), spasial (terutama pada penataan ruang dan perabot), dan audio. Ketiga aspek ini berperan penting dalam kenyamanan pengguna dalam berkegiatan.

Pada segi pencahayaan, lokasi tapak berada di antara beberapa bangunan, namun tidak menutupi akses matahari ke dalam tapak, karena bangunan sekitarnya hanya memiliki tinggi 3-4 lantai saja. Sedangkan pada segi audio, terdapat kebisingan pada jalan utama di sisi utara tapak, sehingga perlu diperhatikan pengolahan tapak pada segi peletakan masa bangunan dan penataan ruang.

Selain itu, pengguna utama pada bangunan ini adalah pemain atau atlet *esports* dengan umur 15 tahun hingga 25 tahun, dan juga semua umur yang memiliki ketertarikan di bidang *eSports*, dan pembuat konten. Dengan karakteristik mereka yang akan berjam-jam berada dan duduk di depan komputer, perlu adanya analisis terhadap kenyamanan pengguna agar tujuan pendekatan desain dapat tercapai dan semua pengunjung yang menggunakan fasilitas ini dapat merasa nyaman pada saat berkegiatan di dalam bangunan.

b. Masalah fungsi bangunan dengan tapak

Tapak merupakan lahan parkir, sehingga lahan berupa paving dan sedikit terdapat vegetasi sehingga tapak memiliki suhu yang cenderung tinggi, begitu juga dengan adanya tiang lampu di tengah tapak, sehingga memerlukan adanya penambahan dan penataan ulang pada vegetasi di tapak.

c. Masalah fungsi bangunan dengan lingkungan di luar tapak

Kondisi lingkungan di sekitar tapak saat ini cukup ramai, sehingga dengan adanya pembangunan pusat pelatihan ini akan berpotensi pada naiknya tingkat keramaian pada area ini, sehingga perlu dipertimbangkan dengan matang penentuan entrance dan exit pada tapak, agar tidak menimbulkan kemacetan atau permasalahan sirkulasi kendaraan di sekitar tapak.

d. Masalah fungsi bangunan, lingkungan, tapak dan topik atau tema yang akan diangkat

Konsep bangunan yang memperhatikan kesehatan pengguna secara psikis maupun mental membuat bangunan ini harus dapat memenuhi kebutuhan pengguna untuk dapat merasakan pengalaman *healing* yang terbaik. Pengguna akan duduk ber jam-jam menatap komputer pada saat beraktivitas pada bangunan ini, pikiran dan badan akan sangat lelah jika tidak di imbangi dengan istirahat yang cukup. Istirahat pengguna akan semakin berkualitas ketika diberikan fasilitas-fasilitas penunjang, agar pikiran maupun badan benar-benar kembali segar sebelum kembali pada aktivitas yang sebelumnya. Sehingga butuh pilihan perabot dan tatanan ruang dalam maupun luar yang sesuai dan nyaman agar mereka dapat bertahan lama pada saat melakukan latihan.

4.2 Identifikasi Permasalahan

- a) Permasalahan pada pusat pelatihan dan studio konten kreator ini adalah pada desain dan penataan ruang beserta perabot, yang harus menyesuaikan fungsi namun juga sesuai tema yang diambil. Pusat pelatihan dan studio konten kreator akan memiliki banyak perangkat elektronik, yang rawan akan korsleting, terbakar, dan tentunya tidak dapat terkena air, sedangkan pada biofilik tanaman akan banyak digunakan, sehingga harus dipikirkan peletakan tanaman karena tanaman membutuhkan air.
- b) Untuk perabot yang digunakan oleh atlet esports sedikit berbeda dengan perabot pada umumnya, karena ukuran meja dan kursi yang digunakan akan sedikit lebih

besar untuk memenuhi kenyamanan pengguna, dan jarak antar pengguna tidak berdempetan karena masing-masing membutuhkan sirkulasi untuk pergerakan tangan saat bermain.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, ditemukan beberapa identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penerapan desain bangunan yang dapat memenuhi pengalaman pengguna dalam melakukan *healing* dengan pendekatan biofilik.
2. Menciptakan desain ruang dalam atau luar, dan peletakan perabot yang sesuai untuk atlet, pembuat konten maupun pengguna umum.

4.3 Pernyataan Masalah

1. Bagaimana cara mengintegrasikan antara ruang pelatihan, studio konten kreator dan *healing space*?
2. Bagaimana desain ruang untuk atlet yang memenuhi standar kenyamanan untuk turnamen?

