

**PUSAT PEMBINAAN DAN PENGEMBANGAN E-SPORT DI KOTA  
BANJARBARU  
(E-SPORT TRAINING AND DEVELOPMENT CENTER)**

**Nafta Widayani Munanda**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[1810812120006@ulm.ac.id](mailto:1810812120006@ulm.ac.id)

**Gusti Novi Sarbini**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[gustinovi@ulm.ac.id](mailto:gustinovi@ulm.ac.id)

**ABSTRAK**

Kota Banjarbaru sendiri telah menjadi kota yang berkembang dengan berbagai komunitas yang ada, dari seni, makanan, pakaian, olahraga konvensional maupun olahraga elektronik ini sendiri yang dapat mengundang masyarakat luar kota untuk datang. Hal ini yang mendasari sebagai peluang untuk E-Sport di Banjarbaru dapat dikembangkan untuk dapat menunjukkan potensi putra-putri daerah juga memiliki kualitas pemain yang tidak kalah saing. Seiring berkembangnya E-Sport yang sangat pesat, dan peminat yang meningkat dan sangat menjanjikan di Banjarbaru, maka diperlukan sebuah Pusat Pembinaan dan Pengembangan untuk menampung peminat E-Sport ini sendiri untuk mereka dapat berlatih maupun mendapatkan fasilitas yang memadai. Tema Arsitektur Eco-Futuristik diterapkan pada perancangan karena E-Sport erat kaitannya dengan teknologi yang telah berkembang hingga zaman sekarang.

**Kata kunci:** Game Online, E-Sport, Olahraga Elektronik, Pusat Pembinaan, Pusat Pengembangan, Eco Futuristic

**ABSTRACT**

*Banjarbaru has become a thriving city with various existing communities, from art, food, clothing, conventional sports, and electronic sports, which can invite people from outside the city to come. Electronic sports in Banjarbaru can be developed to show the local children's potential and have quality players who are no less competitive. Along with the rapid development of E-Sports, and the increasing number of enthusiasts who are highly expected in Banjarbaru, Guidance, and Development is needed to accommodate E-Sport enthusiasts themselves to practice and obtain adequate facilities. The Eco-Futuristic Architecture theme is applied to the design because E-Sport is closely related to technology that has developed until today.*

**Keywords:** Online Games, E-Sports, Electronic Sports, Development Centers, Development Centers, Eco Futuristic

## PENDAHULUAN

Era globalisasi serba digital menyebabkan perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat dari masa ke masa seperti halnya internet. Tetapi tidak semua orang tertarik terhadap internet, berdasarkan kebutuhan, minat, sifat individu yang berbeda-beda seperti halnya ketertarikan dengan game online yang berbasis dari Internet. Beberapa game online pada zaman sekarang telah beradaptasi dengan zaman yang canggih hingga menjadi salah satu olahraga yang melatih mental dan fisik secara kompetitif dengan nama lain Olahraga Elektronik (E-Sport).

Perkembangan E-Sport di Kalimantan Selatan di dukung oleh pemerintah Kalimantan Selatan sebagai provinsi dari Kota Banjarbaru memiliki Asosiasi Pusat (leSPA) yang menaungi beberapa komunitas E-Sport yang ada di Kalimantan sendiri dibawah Dewan Pembina KADISPORa Kalimantan Selatan, KORMI Kalimantan Selatan dan Dewan Pelindung Gubernur Kalimantan Selatan, Kapolda Kalimantan Selatan, Danrem 101 Antasari. Asosiasi ini bertujuan untuk menghilangkan stigma negatif yang memandang E-Sport sebelah mata karena dinaungi oleh organisasi resmi olahraga dan mendukung putra putri daerah yang berminat di bidang E-Sport.

## PERMASALAHAN

Untuk meningkatkan potensi Atlit E-Sport itu sendiri tidak hanya dari segi pemain, tetapi dibutuhkan sebuah wadah dengan fasilitas yang memadai. Tempat ini mewadahi kegiatan positif sebuah event atau kompetisi E-Sport yang berfungsi untuk menampung para E-Atlit agar dapat

berlatih dan bertanding dengan nyaman. Karena pada E-Sport sendiri, fisik dan mental seorang pemain sangat berpengaruh untuk ritme permainan yang akan di laga-kan seperti olahraga konvensional pada umumnya. Karena untuk bermain game sendiri tentu menggunakan otak dan pikiran untuk dapat mengatur strategi maupun mempertahankan strategi. Tujuan Perancangan Pusat Pembinaan dan Pengembangan E-Sport sendiri adalah untuk menciptakan sebuahgathering (berkumpul),sharing, berlatih fisik dan mental, berkolaborasi, maupun sebagai tempat untuk pemerintah dapat menyeleksi para pemain yang layak berlaga pada liga Nasional maupun Internasional.

## TINJAUAN PUSTAKA

E-Sport singkatan dari Electronic Sport (*Wikipedia, 2017*) adalah sebuah kompetisi permainan video (*multiplayer*) yang umumnya dilakukan oleh para pemain profesional. E-Sport atau Electronic Sport adalah bidang olahraga yang memakai game sebagai alat untuk kompetitif utama (*Audi E, Prasetyo, 2017*). E-Sport (*Electronic Sport*) merupakan salah satu cabang olahraga professional yang dilakukan dengan media elektronik seperti handphone, PC / Laptop / Komputer, Console /PS.

### A. Pembinaan dan Pengembangan

Definisi Pusat memiliki pengertian yaitu: (1) suatu tempat yang terletak pada bagian tengah; (2) sebagai pusat; (3) titik yang berada di tengah-tengah benar (4) pokok pangkal yang menjadi tumpuan atau sebuah patokan. (*KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia*). Menurut *Pamudji, S (1985 : 7)* menyebutkan bahwa pembinaan berasal dari kata

“bina” yang memiliki kesamaan arti “bangun” , jadi pembinaan dapat diartikan menjadi sebuah tujuan untuk merubah suatu hal yang baru menjadi

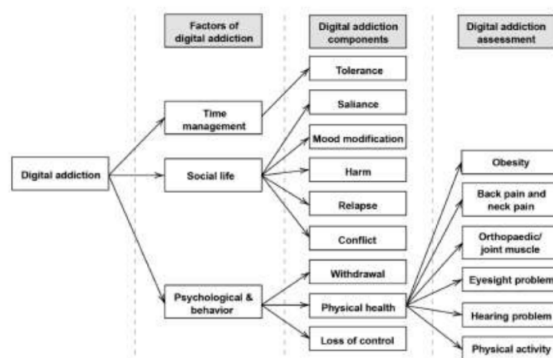
nilai-nilai yang berarti. Pembinaan juga memiliki arti pembaharuan yang artinya sebuah usaha untuk membuat sesuatu menjadi lebih sesuai atau cocok dengan kebutuhan sehingga bermanfaat. Menurut (Hardjana,2011:11)

Pengembangan (Development) adalah sebuah kegiatan untuk belajar yang diadakan dengan jangka waktu tertentu yang bertujuan untuk memperbesar dalam tingkatan kinerja.

## B. Pembinaan terhadap kecanduan/ adiktif Game Online

1. Penyebab Kecanduan Game Online Menurut (Suplig,2007) ada empat:

indikator yang menandakan bahwa seseorang bisa disebut kecanduan yaitu : penggunaan yang berlebihan (excessive use), toleransi waktu dalam penggunaan (tolerance), perilaku menarik diri (withdrawal symptom) dan dampak negatif terhadap pengguna (negative repercussion).



Gambar 1. Digital Addiction Relationship Diagram

Sumber:

<https://www.mdpi.com/2079-9292/10/9/996/tm> )

## Game Online

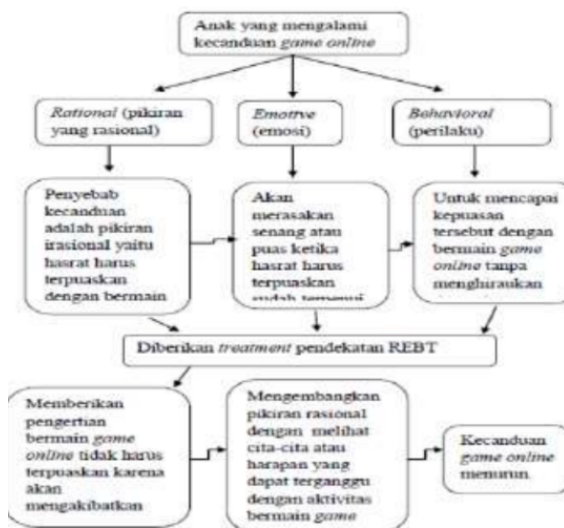
Penanganan untuk Adiksi atau Kecanduan Game Online menurut Young (Caldwell & Cunningham, 2010) dapat berupa :

- Mengurangi waktu untuk main game
- Membagi waktu antara game dan kewajiban
- Memberi dukungan sosial melalui teman atau orang tua
- Terlibat langsung dengan pemain game agar mengetahui sejauh mana efek ketergantungan yang terjadi dan mengontrol komunikasi yang baik agar tercipta suasana yang nyaman.

Hal lain untuk dapat menangani kasus adiktif terhadap game online dapat dilakukan psikoterapi, seperti :

1. CBT (Cognitive Behavioral Therapy) CBT bertujuan untuk mempelajari cara-cara yang lebih baik untuk dapat mengatasi hal yang tidak baik seperti mengatasi emosi, kecemasan, depresi atau stress.
2. REBT (Rational Emotive Behavior Therapy) REBT berfokus pada perilaku yang ditimbulkan oleh individu, tetapi untuk REBT menekankan bahwa perilaku yang bermasalah disebabkan oleh pemikiran yang tidak rasional.

## 2. Penanganan Kasus Kecanduan



Gambar 2. Dinamika Efektivitas pendekatan REBT  
 Sumber: Solikhah, 2016 )

### 3. Hipnoterapi

Hipnoterapi merupakan salah satu cara untuk memberikan sugesti yang membangun kesadaran tentang bahaya dan memberikan sugesti mengenai dampak positif yang akan diperoleh ketika bermain game.

### C. Arsitektur Ekologi-Futuristik

Pendekatan ekologi dalam desain Arsitektur adalah berprinsip pada "Ecological design is bioclimatic design, design with the climate of the locality and low energy design", sehingga adanya hubungan internal hingga eksternal dalam melakukan perancangan (Yeang, 2006). Aspek-aspek dari pendekatan Ekologi dapat berupa :

- Elemen Arsitektur yang mampu memberikan perlindungan dari iklim setempat
- Kapasitas energi yang dihasilkan dengan material yang diterapkan seminimal mungkin untuk menghemat biaya

Futuristik adalah prinsip dimana kehidupan seseorang yang terletak pada

masa depan, bukan masa sekarang maupun masa lalu. Sehingga untuk penerapan pada desain bangunan mengikuti dari masa ke masa sesuai dengan zaman yang sudah berkembang. (The American & Heritage Dictionaries, Futuritic, 2018).

Pendekatan Eko-Futuristik adalah pendekatan yang masih mempertimbangkan kondisi lingkungan lahan tempat bangunan yang dibangun dengan penerapan pada aspek ekologi yang berkembang hingga seiringnyawaktu. (Umam, MuhammadKhot ibul, 2016). Perkembangan E-Sport yang terus maju seiring berkembangnya generasi millennial gen Z menciptakan kesan futuristik karena dapat menunjang keberadaan sebuah teknologi. (Kurnia, Andi Surya dkk, 2019). Prinsip Pendekatan Ekologi menurut Cowan dan Ryan (1996) yaitu terdiri beberapa aspek:

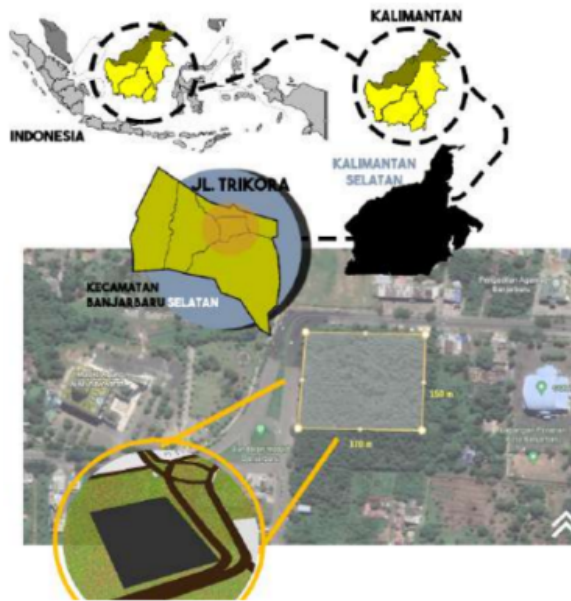
## PEMBAHASAN

### A. LOKASI

<p><b><i>Solution Grows from Place</i></b>          Dengan memanfaatkan sumber daya lingkungan untuk mengatasi persoalan desain. Dengan memahami permasalahan lingkungan maka dengan merencanakan tanpa menimbulkan kerusakan alam maupun manusia.</p>	<p><b><i>Design With Nature</i></b>          Untuk melakukan desain arsitektur harus memperhatikan kelangsungan makhluk hidup di alam sehingga tidak merusak lingkungan yang ingin dibangun.</p>
<p><b><i>Make Nature Visible</i></b>          Proses-prose yang terjadi secara alamiah bertujuan untuk melakukan proses sehingga limbah bangunan yang dihasilkan dapat diminimalisir.</p>	<p><b><i>Everyone is a designer</i></b>          Setiap orang adalah participant dan designer, hal ini melibatkan pihak-pihak dalam proses desain.</p>
<p><b><i>Ekological Accounting Informs Design</i></b>          Perhitungan pada prinsip-prinsip ekologis merupakan salah satu cara untuk meminimalisir dampak negatif yang terjadi pada lingkungan.</p>	

Sedangkan Futuristik merupakan (core values) yang mengandung nilai-nilai seperti estetika, dinamis dan inovatif terutama dari teknologi yang berkembang sekarang, serta menerapkan bentuk yang bebas yang tidak terikat oleh waktu. Maka dapat disimpulkan prinsip-prinsip dari kedua pendekatan ini ialah :

- Tapak yang merupakan salah satu solusi dari desain
- Alam berkombinasi dengan desain bangunan
- Dinamis dan bebas tidak mengikat oleh zaman
- Keberlanjutan yang berdasarkan SDA



Tapak terletak di Jl. Trikora, dikarenakan penzonangan Banjarbaru sarana olahraga terletak pada kawasan tersebut.

- Utara** : Berbatasan dengan Lahan Kosong dan Permukiman Penduduk
- Timur** : Berbatasan dengan Gedung Olahraga dan Seni
- Selatan** : Berbatasan dengan Lahan Kosong dan Permukiman Penduduk
- Barat** : Berbatasan dengan jalan raya dan Mesjid Agung

Dengan Data Teknis Tapak :

- Jenis Tanah** : Tanah Keras Kontur Tanah :
- Tanpa Kontur GSB** : 35m
- KDB** : 40-60%
- KLB** : 2,8%
- Luas Site** : 150m x 170m = 2.6 Ha

Tabel 1. Perbandingan Aspek Analisis pada Site

No	Aspek-Aspek	Lokasi Perancangan
1	<b>Zonasi Lokasi Perancangan</b>	Site terletak pada zona pengembangan pada bidang pemerintahan, perkantoran, perdagangan, perumahan dan jasa.
2	<b>Aksesibilitas</b>	Lokasi mudah diakses karena berada di arteri jalan primer dan tidak jauh dari pusat kota.
3	<b>Jalur Pencapaian</b>	Untuk mencapai lokasi site tidak terlalu padat karena site berada pada jalan arteri primer yang masih dalam tahap pengembangan.
4	<b>Fasilitas Utilitas</b>	Fasilitas Utilitas pada site cukup memadai karena terdapat Sarana Persampahan jaringan telpon, PDAM (Air Bersih), serta Drainase.

Kriteria Pemilihan Site yang

berada pada Jl. Trikora (Lingkar Selatan) berdasarkan beberapa standar berikut :

- Fasilitas untuk sarana dan prasana, aksesibilitas hingga utilitas memadai.
- Tata guna lahan yang terletak pada zona olahraga.
- Pemilihan site yang strategis yang terletak pada jalan utama Trikora.
- Kondisi lahan memadai untuk mendirikan sarana dan sarana olahraga

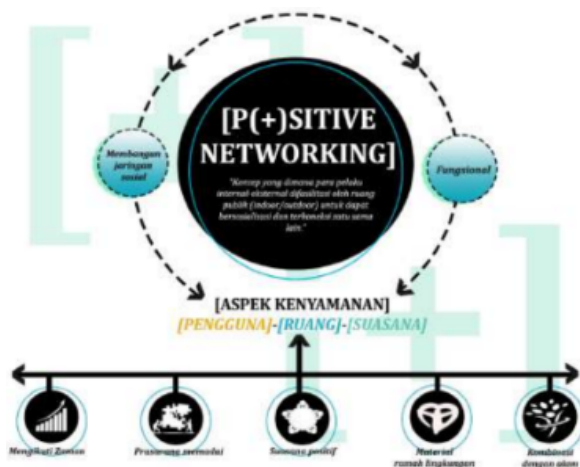
## B. Konsep Rancangan

### 1. Konsep Program

Konsep “P(+)sitive Networking” memiliki arti secara umum yaitu jaringan yang positif, yang dimana (Positive = Positif ) dan (Networking = Jaringan). Dalam kata lain untuk Networking sendiri dapat diartikan sebagai makna sosial. Latar belakang penerapan konsep ini berdasarkan dari salah satu dampak Negatif yang timbul

dari sebuah “Game” sebagai fungsi dari pada E-Sport sendiri adalah menimbulkan kesenjangan sosial karena teknologi yang semakin meningkat.

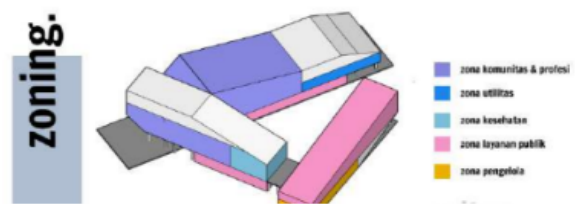
“P(+)sitive Networking” adalah konsep makro yang diterapkan pada perancangan sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Perancangan Pusat Pelatihan dan Pembinaan E-Sport di Kota Banjarbaru. Konsep yang dimana para pelaku internal-eksternal difasilitasi oleh ruang publik (indoor/outdoor) untuk dapat bersosialisasi dan terkoneksi satu sama lain. Konsep yang diterapkan dengan kata “positif” dalam artian memwadahi aktivitas-aktivitas positif para pengguna bangunan. E-Sport yang berada di Kota Banjarbaru, dan mengarahkan Masyarakat yang tertarik di bidang E-Sport . Sedangkan Networking memiliki makna Membangun jaringan sosial dengan satu komunitas ke komunitas lain, internal komunitas, komunitas dengan pengunjung, bangunan dengan alam. Pada penerapan konsep ini pengunjung disambut dengan tatanan massa yang terpisah hingga untuk mengakses menggunakan ruang luar dan ruang terbuka hijau untuk dapat melakukan interaksi satu sama lain.



Gambar 3. Konsep Program Sumber: Analisis Pribadi (2022)

## 2. Tata Masa

Pengelompokkan zonasi dilakukan berdasarkan jenis kelompok kegiatan serta pertimbangan aspek kenyamanan para pengunjung sehingga aturan tata letak zonasi dibuat berdasarkan dari meninjau hasil dari analisis tapak serta pertimbangan karakteristik dan kebutuhan pengguna. Perletakan zonasi pada tapak adalah sebagai berikut

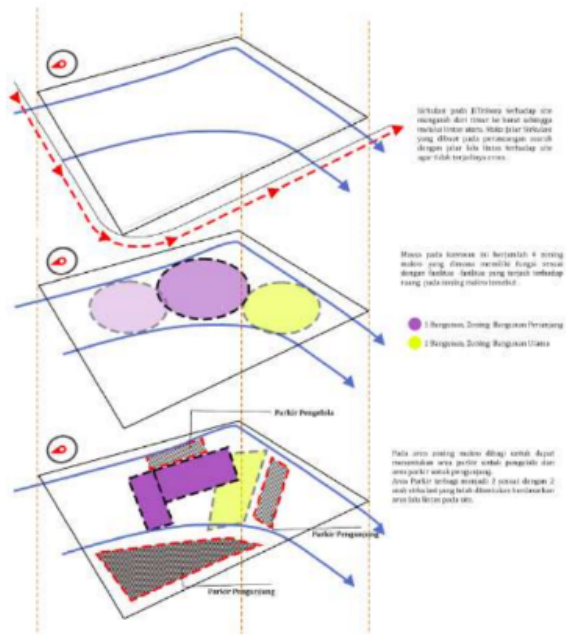


Gambar 4 . Tatanan Massa dan Zonasi Sumber: Analisis Pribadi (2022)

## 3. Sirkulasi

Bentuk sirkulasi yang digunakan pada Pusat Pelatihan dan Pembinaan E-Sport di Kota Banjarbaru ini adalah bentuk sirkulasi satu arah, Bentuk sirkulasi satu arah ini membentuk suatu susunan ruang yang berurutan menyesuaikan dengan pola aktivitas dari para pengunjung Tujuan dari sirkulasi yang menyesuaikan pola aktivitas tersebut agar memudahkan para pengunjung dalam mengakses setiap ruang yang bersangkutan. Pola sirkulasi pada Pusat Pelatihan dan Pembinaan E-Sport ini terbagi menjadi dua jenis yaitu Sirkulasi Pengunjung, dan Sirkulasi Pengelola. Berikut skema alur sirkulasi dari pengunjung pada Pusat Pelatihan dan Pembinaan E-Sport yang dijadikan satu sebagai berikut





Gambar 5. Sirkulasi

Sumber: Analisis Pribadi (2022)

Setelah melalui banyak tahapan pertimbangan dan analisis dari uraian sebelumnya maka didapatkan rancangan siteplan dari Pusat Pelatihan dan Pembinaan E-Sport di Kota Banjarbaru ini adalah sebagai berikut :



Gambar 7. Siteplan

Sumber: Analisis Pribadi (2022)

## HASIL

Konsep Tapak pada Pusat Pelatihan dan Pengembangan E-Sport tetap mempertahankan bentuk tapak yang asli, tetapi bangunan dibuat dinamis agar tidak terlihat kaku dan sesuai dengan pendekatan Futuristik.



Gambar 6. Hasil Rancangan Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 8. Perspektif Pada Rancangan Sumber: Analisis Pribadi (2020)





Gambar 9. Perspektif Pada Rancangan Sumber: Analisis Pribadi (2020)

## KESIMPULAN

Perancangan Pusat Pelatihan dan Pembinaan E-Sport di Kota Banjarbaru ini adalah solusi untuk dapat menciptakan sarana prasarana, dan mengenal genre E-Sports dari perspektif positif dan ruang untuk bersosialisasi.. Selain sebagai sarana untuk mengurangi kesenjangan sosial yang

terjadi di kalangan milenial dan untuk menarik minat para peminat e-sports. Peluang lainnya adalah sebagai wadah yang bisa melahirkan atlet-atlet dari berbagai generasi, yang nantinya bisa melakukan kompetisi yang berbeda untuk membawa dan mengharumkan nama Kalsel (Banjarbaru).

Konsep yang diterapkan pada Pusat Pelatihan dan Pengembangan E-Sport di Kota Banjarbaru ini ialah **“P(+)sitive Networking”**. Konsep tersebut berkonotasi positif, yakni menyambut dan mewadahi aktivitas aktif komunitas E-Sport di Banjarbaru, serta mengarahkan mereka yang berminat di bidang ESports. Sedangkan Networking memiliki makna Membangun jaringan sosial dengan satu komunitas ke komunitas lain, internal komunitas, komunitas dengan pengunjung, bangunan dengan alam. Pada penerapan konsep ini pengunjung disambut dengan tatanan massa yang terpisah hingga untuk mengakses menggunakan ruang luar dan ruang terbuka hijau untuk dapat melakukan interaksi satu sama lain.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku dan Jurnal

- Kertajaya, Hermawan. (2008). Arti Komunitas : Gramedia Pustaka
- Surayuda, Riena J. 2016. “Pusat Komunitas dan Kontestasi Memori Kolektif: Studi Kasus Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) di Cideng, Jakarta Pusat” : Jurnal Sosiologi 21(2):233-261
- Kurniawan, Faidillah. 2019. E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi) 15(2), 2019-64. Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri

- Yogyakarta.
- Firdaus, M. 2015. Kajian Teori Hakekat Olahraga.
- Quentin, Pickard. 2002. The Architecture Handbook. Oxford: Blackwell Science
- Carmona, et al. 2008. Public Space : The Management Dimension. Routledge, Taylor & Francis group. New York, USA.
- Wenger, Etienne et al. 2002. Cultivating Communities of Practice. Harvard: Business School
- Yeang, Ken. 2006. Ecodesign: A Manual For Ecological Design
- Umam, Muhammad Khatibul. 2016. Perancangan Balai Pameran Perencanaan Wilayah dan Kota di Surabaya. Tugas Akhir. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Surabaya.
- Haines (1950). Chiara dkk (1980), dalam Haryadi., (2015). "Pekanbaru Convention Center Dengan Penekanan Bangunan Futuristik". JOM FTEKNIK. 2(1) : 1-14
- Frick, Heinz & Bambang Suskiyanto. 1998. Dasar-dasar Eko-Arsitektur. Yogyakarta: Kanisius.
- sitektur-fu turistik.
- Steemit.com. (2021, Oktober 8) E-Sport ,bukti teknologi jadi sebuah olahraga menarik. Diambil kembali dari <https://steemit.com/indonesia/@iqbalsweden/esport-bukti-teknologi-jadi-sebuah-olahraga-menarik>.
- Hybrid.co.id. (2021, September 5) NXL E-Sport Center Konsep Gaming House yang Terbuka untuk publik . Diambil kembali dari <https://hybrid.co.id/post/nxl-esports-center-konsep-gaming-house-yang-terbuka-untuk-publik>,
- Esport.id. (2021, September 5) Gebrakan Rich Permana Buka NXL E-Sport Center. Diambil kembali dari <https://esports.id/other/news/2019/04/5accdc9ca5d99ae66afdf1eea0e3b26b/berigebrakan-richard-permana-buka-nxl-esports-center>.
- Esportsinsider.com. (2021, September 5) Riot Games Opens New LCK Stadium in LoL Park. Diambil kembali dari <https://esportsinsider.com/2018/09/riot-games-opens-new-lck-stadium-lol-park/>
- Website**
- Kbbi.web.id. (2021, Oktober 9) Arti Kata Pusat. Diambil kembali dari <https://kbbi.web.id/pusat>.
- Kbbi.web.id. (2021, Oktober 9) Arti Kata Komunitas. Diambil kembali <https://kbbi.web.id/komunitas>.
- En.wikipedia.org. (2021, Oktober 9) Community Center. Diambil kembali dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Community\\_center](https://en.wikipedia.org/wiki/Community_center).
- En.wikipedia.org. (2021, Oktober 9) E-Sport Diambil kembali dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Esports>.
- Scribd.com. (2021, Oktober 8) Arsitektur Futuristik. Diambil kembali dari [scribd.com/document/262486436/arsitektur-fu-turistik](https://scribd.com/document/262486436/arsitektur-fu-turistik).