

BAB VI

APLIKASI RANCANGAN

6.1. Aplikasi Rancangan

Rancangan Surabaya *Esports* Arena ini disesuaikan dengan koonsep yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Sehingga, menghasilkan rancangan sebagai berikut.

6.1.1. Aplikasi Ruang Luar

Berdasarkan tema dan pendekatan yang diterapkan, bentuk tatanan tapak akan di desain dengan memperhatikan lingkungan sekitar tapak dan kenyamanan pengguna untuk beraktifitas di dalam maupun di luar gedung. Tapak berada di area perdagangan dan jasa yang menuntut untuk lebih efisien dalam penggunaan sirkulasi untuk bangunan publik.



Gambar. 6.1 Tatanan Tapak Surabaya *Esports*.
Sumber: Analisa Pribadi, 2022.

Bangunan tersebut dibuat memusat dikarenakan fungsi dari bangunan tersebut sebagai tempat pertandingan *Esports* dan sirkulasi area luar bangunan dibuat satu arah mengikuti bentuk bangunan agar lebih efisien.

6.1.2 Aplikasi Ruang Dalam

Secara keseluruhan, ruang-ruang ini dibentuk mengikuti lengkung yang telah direncanakan. Pada proses pengaplikasian ruang dalam ke dalam rancangan, yang perlu diperhatikan adalah fungsi dari bangunan itu diciptakan yakni sebagai tempat menonton sebuah pertandingan sehingga memusat ke satu titik dalam sebuah bangunan.



Gambar. 6.2 Arena Pertandingan *Esports* stadium.
Sumber: forbes.com, 2022.

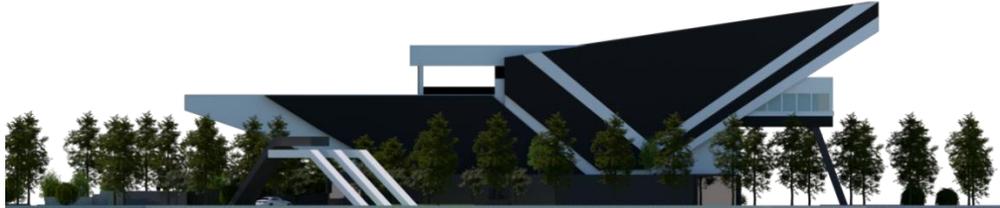
Bangunan ini adalah tempat untuk sebuah pertandingan game yang berada di zaman teknologi yang sudah lebih maju dari tahun-tahun sebelumnya. Penggunaan lighting yang mencolok dan terang menggambarkan bahwa kemajuan teknologi yang diusung dalam bangunan ini menerapkan *futuristik* sebuah bangunan.



Gambar. 6.3 Gambaran lobby dan *expo space*
Sumber: forbes.com, 2022

6.1.3 Aplikasi Konsep Bentuk Dan Tampilan

Bangunan ini berada di kawasan berkembang, yang didominasi oleh bangunan-bangunan yang besar dan megah. Bentuk bangunan ini mengikuti bentuk site, tetapi memiliki pertimbangan view dan menjadi icon dari daerah sekitar.



Gambar. 6.4 Tampak Bangunan Surabaya *Esports*
Sumber Analisa Pribadi, 2022

Tampilan yang diusung dalam objek rancang adalah arsitektur futuristik. Tampilan ini dipilih karena dirasa cocok dengan kegunaan bangunan yang merupakan identic dengan teknologi dan masa depan. Bentuk tampilan futuristic dapat dilihat dari bentukan bangunan yang seperti bermain dengan bentuk dasar geometri dan mengarah ke masa depan. Bentuk dasar bangunan yang merupakan bentuk pesergi panjang diolah menjadi bentukan-bentukan tidak biasa.



Gambar. 6.5 Tampak Site Bangunan Surabaya *Esports*
Sumber Analisa Pribadi, 2022

Bentuk bangunan yang masih menerapkan dasar tema GGWP sehingga bentuk bangunan juga dapat terlihat seperti sebuah permainan. Bentuk miring pada bagian depan dan belakang diharapkan dapat memberi kesan megah sehingga tidak kalah dari bangunan sekitar yang juga berada dikawasan sentra bisnis Surabaya barat.

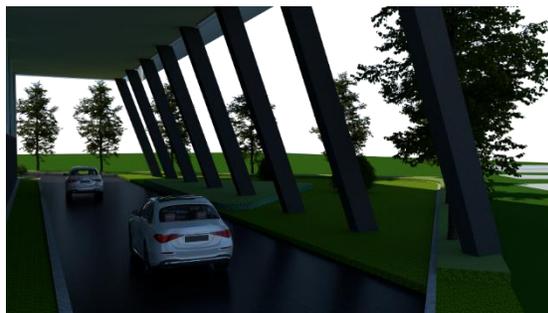
6.1.4. Aplikasi Konsep Ruang Luar

Ruang luar menjadi bagian yang cukup penting dalam perancangan Surabaya Esports Arena. Memiliki tema GGWP menjadi juga konsep utama perancangan ruang luar. Kesan bermain-main harus menjadi sebuah highlight begitu masuk area perancangan dan juga kenyamanan pengunjung. Untuk itu, ruang luar hijau baik yang aktif maupun pasif dimaksimalkan. beberapa area hijau dimanfaatkan untuk kegiatan bermain seperti *plaza* dan taman. Penggunaan area hijau sebagai plaza diharapkan dapat menambah kesan ceria, semangat dan atraktif. Sebagai penunjang tema GGWP, pada area plaza utama yang juga sebagai pusat sirkulasi penghubung antar massa bangunan diberikan permainan bentukan taman sehingga menambah kesan alami pada perancangan ini.



Gambar. 6.6 Tampak Plaza Surabaya *Esports*
SumberAnalisa Pribadi, 2022

Selain area hijau, keberadaan beberapa bagian ruang luar juga menjadi highlight. Akses motor dan mobil saat meninggalkan bangunan juga melewati bawa bangunan sehingga memberi kesan terowongan namun tetap terasa megah. Kolom-kolom yang menjadi tumpuhan juga sudah dengan matang.



Gambar. 6.7 Tampak AksesBelakang Surabaya *Esports*
SumberAnalisa Pribadi, 2022

