

ABSTRAKSI

Berawal dari kehidupan komputasi persuasif, yaitu suatu kehidupan yang meletakkan teknologi informasi sebagai bagian dari kehidupan manusia sehari-hari, realitas kondisi ini memberikan kesempatan bagi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk berperan bagi dunia hiburan seperti permainan elektronik. Hal inilah yang mendorong munculnya sebuah gagasan untuk merancang sebuah arena olahraga elektronik dan studio seni digital di Jakarta, yaitu sebuah fasilitas yang menyediakan sarana hiburan, relaksasi, kompetisi, edukasi, serta kebugaran melalui media elektronik.

Permainan berbasis elektronik seringkali disebut dengan istilah *E-sport : Electronic Sport*, olahraga elektronik. Olahraga ini digunakan untuk mendeskripsikan suatu olahraga yang dalam pelaksanaannya menggunakan media elektronik atau video game sebagai suatu olahraga profesional. *Electronic Sport* tidak hanya berbicara mengenai komputer dan video game itu sendiri, tetapi lebih mengarah ke arah kompetisi antar pemain secara profesional dan global.

Saat ini Indonesia telah menelurkan banyak atlet *Electronic Sport* yang telah mengharumkan nama Bangsa Indonesia, namun sangat disayangkan mereka kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah bahkan masyarakat Indonesia itu sendiri.

Oleh karena itu proyek ini dirancang dengan tujuan utama memfasilitasi para atlet olahraga elektronik dan masyarakat pecinta olahraga ini untuk terus berprestasi membawa nama baik Bangsa Indonesia. Tujuan lainnya adalah juga untuk memajukan industri game di Indonesia, dengan menyediakan fasilitas studio seni digital dimana masyarakat dapat belajar bagaimana membuat sebuah game, animasi, dan desain dengan teknologi digital / komputerisasi.

Bangunan ini memiliki fasilitas bermain game console dan multiplayer game serta ruang pertandingan (*mutipurpose hall*) sebagai fasilitas utama bangunan. Bangunan ini juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti *public outdoor space*, restoran, *retail*, *energetic lounge*, dan *rental office*.

Pendekatan desain proyek adalah *tangible metaphor* dari "*Electronic Circuit*", yaitu dengan menyusun zona ruang pada bangunan menyerupai sirkuit komponen elektronik sehingga terintegrasi menjadi satu kesatuan bangunan yang saling menunjang. Dalam aplikasinya ditunjukkan dengan pola dan bentukan massa bangunan, serta lansekap yang mengadopsi dari pola sirkuit elektronik. Dengan demikian, bangunan ini diharapkan dapat menghadirkan ekspresi yang sesuai dengan fasilitas bangunan ini yaitu arena olahraga elektronik.

ABSTRACT

It all started from persuasive computation, which is a life that puts information technology as a part of daily human life, the reality of this condition gives an opportunity for Information Technology and Communication to have a role in the world of entertainment such as electronic games. This stimulates the birth of the idea of designing an electronic sport arena and digital art studio in Jakarta, which is a facility that provides entertainment, relaxation, education, and health through electronic media.

The game based on electronic system usually called as e-sport: Electronic Sport. It is used to describe a sport using electronic media or video game as a certain professional sport. E-sport does not refer to computer and video games themselves, but more to competition between the players professionally and globally.

This time, Indonesia has produced a lot of e-sport's athletes who have brought proud for Indonesia, but unfortunately they haven't got attention from the government even from the Indonesian society itself.

That is why this project is designed with the main purpose to facilitate the athlete of electronic sports and the society who loves the sports to keep gaining achievements for Indonesia. The other purpose is to develop the game industry in Indonesia, by providing the facility of digital art studio where the society can learn how to create games, animations, and design using digital technology/computerization.

This building has a facility of console game and multiplayer game with a multipurpose hall as the main facility of the building. This building is also completed by other supporting facilities such as public outdoor space, restaurant, retail stores, energetic lounge, and rental offices.

The design approach of the project design is Tangible Metaphor of Electronic Circuit, by arranging the zone of space in the building resembling the electronic circuit component so they are integrated into unity of the building that support one another. In the application, it is showed by the pattern and the form of the building mass, also the landscape that adopts the electronic circuit pattern. So that hopefully, this building can present the related expression with the facility of the building, which is electronic sport arena.