

## **PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA RUANG DALAM ESPORTS CENTER LOL PARK SEOUL**

**Alifia Wibowo<sup>1</sup>, Wiwik Dwi Susanti<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Sarjana Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur.

E-mail : 18051010026@student.upnjatim.ac.id

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur.

### **ABSTRAK**

Pada era digital saat ini, perkembangan game digital menjadi sebuah kompetisi *game* dan komunitas yang semakin global dalam sebuah asosiasi, dan menetapkan kegiatan tersebut ke dalam kategori olahraga, yang disebut Esports. Esports telah menjadi begitu luas dalam beberapa tahun terakhir sehingga dapat dilihat di acara arena yang terorganisir yang dinamakan Esports Arena atau Esports Center. Urgensi untuk membangun Esports Center semakin besar dalam beberapa dekade terakhir untuk memfasilitasi bukan hanya kompetisi Esports namun juga fasilitas pelengkap lainnya. Dikarenakan aktivitas pengguna lebih sering berada di dalam ruangan, sehingga konsep desain ruang dalam sangatlah penting untuk bangunan Esports Center. Konsep ruang dalam yang seringkali dipakai untuk bangunan berbasis *gaming* atau *digital* seperti Esports Center adalah Futuristik Karena digital sendiri sangat erat hubungannya dengan teknologi yang mana dianggap sebagai salah satu elemen di masa depan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penerapan karakteristik Arsitektur Futuristik berdasarkan buku *Futurism an Antalogy* (2009) yakni *Technology, Dynamic Movement, None Ornament, Material Expose, dan Flexibility Space* pada Esports Center LoL Park Seoul. Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dari hasil analisis data tersebut, di ketahui bahwa konsep ruang dalam pada Esports Center LoL Park Seoul telah cukup mengaplikasikan karakteristik konsep Arsitektur Futuristik menurut buku tersebut.

**Kata-kunci: Arsitektur , Esports Center, Futuristik, Gaming, Interior**

### ***APPLICATION OF FUTURISTIC ARCHITECTURE FOR THE INTERIOR OF ESPORTS CENTER LOL PARK SEOUL***

### **ABSTRACT**

*In today's digital era, the development of digital games into a game competition and an increasingly global community in an association, and assigning these activities to a sports category, called Esports. Esports has become so widespread in recent years that it can be seen in the arena of organized events at the Esports Arena or Esports Center. The urgency to build an Esports Center has grown in recent decades to facilitate only Esports competitions but also other complementary facilities. Because user activities are more often indoors, so the concept of space design is important for the Esports Center building. an indoor space that is often used for game-based or digital buildings such as the Esports Center. Because digital itself is closely related to technology which is considered as one of the elements in the future. This study aims to determine the application of the characteristics of Futuristic Architecture based on the book *Futurism an Antalogy* (2009), namely *Technology, Dynamic Movement, None Ornament, Material Expose, and Flexibility Space* at the Esports Center LoL Park Seoul. This study will use a qualitative descriptive method. From the results of the data analysis, it is known that the concept of indoor space at the Esports Center LoL Park Seoul has sufficiently applied the characteristics of Futuristic architecture according to the book.*

**Keywords: Architecture , Esports Center, Futuristic, Gaming, Interior**

### **PENDAHULUAN**

Pada era digital saat ini, kehidupan manusia dipenuhi oleh berbagai rutinitas yang berbeda-beda yang tidak jauh dari kata jenuh dan sibuk. Sebagai penghilang kejenuhan ini, Perangkat digital dapat membantu hal tersebut untuk mengurangi kejenuhan rutinitas yang ada, salah satunya yakni dengan bermain game digital. Dari kegiatan bermain *game*

digital ini kemudian berkembang memunculkan sebuah komunitas pecinta *game* yang memicu mulai terciptanya wadah-wadah tertentu yang menjadi tempat komunitas itu untuk berkumpul. Dengan seiringnya waktu, perkembangan tersebut memunculkan lagi sebuah kompetisi *game* dan komunitas yang semakin global dalam sebuah asosiasi, dan menetapkan kegiatan tersebut ke dalam kategori olahraga, yang disebut Esports.

Menurut James Chen pada Artikel Investopedia (2022), Esports merupakan *game online* yang menjadi kompetensi olahraga sama halnya seperti olahraga fisik profesional. Seperti halnya olahraga fisik, permainan ini di bagi menjadi liga dan turnamen kompetitif. *Game* yang dikompetisikan ini dapat berkisar dari *Multiplayer Game Battle Arena* yang populer, maupun *game MOBA*, *Single Player First Person Shooters*, *Survival Battle Royales*, hingga olahraga fisik yang diubah menjadi permainan virtual. Munculnya genre *video game* ini mengendalikan sejumlah tren budaya baru. Penonton olahraga fisik menurun, sedangkan Esports meroket. Dampaknya sangat signifikan sehingga hampir setiap *video game* populer di pasaran saat ini.

Transformasi ini dimulai di Korea Selatan pada awal 2000-an. Pemerintah Korea Selatan, dalam upaya untuk meredakan krisis keuangan yang parah, sehingga mereka memulai berfokus pada pengembangan infrastruktur internet dan telekomunikasi mereka. Masyarakat Korea Selatan mulai memasarkan jenis tempat hiburan sosial yang sangat populer yakni *PC Bang* yang artinya bang adalah ruang dan PC singkatan dari *Personal Computer* atau biasa disebut Warnet. *PC Bang* ini memiliki fasilitas beragam tidak hanya menyediakan ruang PC namun juga *mini café*, bar dan ruang hiburan lain yang berfungsi sebagai klub *game*. Klub-klub ini menjadi sama di mana-mana seperti lapangan basket lingkungan, tempat di mana para *gamer* akan berkumpul bersama, memamerkan keterampilan mereka satu sama lain, dan terikat pada kecintaan bersama untuk *video game*. Segera tempat-tempat ini mulai mengadakan kompetisi formal, (Parra, 2020).



**Gambar 1.** PC Bang  
(Sumber: koreaintime.com, 2015)

Menyadari pasar luar biasa yang diciptakan *PC Bang* ini, pemerintah Korea Selatan terlibat dan menciptakan Asosiasi Esports Korea (KeSPA), badan pemerintah pertama yang didedikasikan untuk *video game* dan regulasi Esports di dunia. Esports telah menjadi begitu luas dalam beberapa tahun terakhir sehingga permainan sering dapat

dilihat di acara arena yang terorganisir yang dinamakan Esports Arena atau Esports Center, (Parra, 2020).

Urgensi untuk membangun Esports Center semakin besar dalam beberapa dekade terakhir untuk memfasilitasi bukan hanya kompetisi Esports namun juga fasilitas pelengkap lainnya. Dikarenakan aktivitas pengguna lebih sering berada di dalam ruangan, sehingga konsep desain ruang dalam sangatlah penting untuk bangunan Esports Center. Konsep ruang dalam yang seringkali dipakai untuk bangunan berbasis *gaming* atau *digital* seperti Esports Center adalah Futuristik. Karena digital sendiri sangat erat hubungannya dengan teknologi yang mana dianggap sebagai salah satu elemen di masa depan atau *Future*.

Arsitektur Futuristik sendiri menggambarkan masa depan dan mengikuti perkembangan teknologi. Sementara teknologi game akan terus menerus ada dan berkembang. Karakteristik dalam arsitektur futuristik yang terdapat dalam buku *Futurism An Anthology* (2009), diantaranya:

1. *Technology*, dengan keterlepasan dari masa lalu Arsitektur Futuristik mendukung teknologi baru yang terus berkembang seiringan dengan zaman. Dengan itu bangunan akan terkesan seperti bangunan masa depan atau minimal bangunan yang akan hadir pada 1 dekade kedepan.
2. *Dynamic Movement*, Memanfaatkan garis miring dan elips untuk menciptakan unsur dinamis. Konsep desain tidak bergantung pada aturan tertentu dan cenderung bebas mengambil bentuk apapun selagi masih dalam konsep masa depan. Bentuk yang dihasilkan cenderung mengejutkan, tidak biasa, dan bahkan sering dianggap aneh.
3. *None Ornament*, arsitektur futuristik tidak memakai seni ornamen dalam bangunan untuk mengekspresikan suatu bentuk yang dibuat bebas dari lukisan, ornamen, atau relief, dari keindahan bentuk dan garisnya.
4. *Material Expose*, mempromosikan material – material yang modern seperti penggunaan baja, kaca, dan semen.
5. *Flexibility Space*, yang dimaksud ruang - ruang yang memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi baik secara preseptual atau fisial dengan atau tanpa adanya perubahan fisik bagian interior akan tetapi tidak merubah fasad bangunan.

Di Korea Selatan sendiri sudah banyak terbangun Esports Center di tiap – tiap kota besar mulai dari berbagai ukuran menyesuaikan kapasitas pengguna, fasilitas yang tersedia dan kapasitas penonton tribunnnya. Salah satu Esports Center yang terkenal yakni Esports Center LoL Park di Kota Seoul. Esports ini dimiliki oleh *Riot Games Korea* ini adalah bangunan multi-kompleks yang memiliki fasilitas Arena Esports dengan kapasitas 400 penonton yang secara eksklusif digunakan untuk pertandingan musiman LCK (*League of Legends Champions Korea*). Di depan stadio-n terdapat FoH (*Front of House*) yang berfungsi sebagai ruang penyambutan yang terdiri dari *foyer, kafe, exhibition, meet-and-greet zone*, dan took souvenir. Sedangkan BoH (*Back of House*) menampung semua fasilitas *backstage* yang berhubungan dengan *broadcasting*, kantor staff, dan fasilitas untuk athlete. Esports Center LoL Park Seoul dibangun khusus untuk penyelenggaraan

kompetisi nasional game League of Legend yang sangat populer di Korea Selatan maupun global. Bangunan yang berfokuskan kepada ruang dalam ini, bertemakan game LoL sendiri yang mana *tata letak* dan suasana ruang dalam bangunan yang menghadirkan konsep ruang dalam dengan suasana futuristik yang mencekam dan imajiner, (Intune, 2017).

Penelitian ini akan berfokus pada karakteristik Arsitektur Futuristik pada konsep ruang dalam Esports Center LoL Park Seoul dan bagaimanakah konsep Arsitektur Futuristik cocok menjadi identitas bangunan Esports Center. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh Arsitektur Futuristik pada konsep ruang dalam Esports Center LoL Park Seoul.

### **METODE**

Pokok bahasan dalam penelitian ini terkait dengan konsep Arsitektur Futuristik yang di terapkan pada bangunan Esports Center LoL Park Seoul yang akan di analisa dengan melakukan tinjauan pustaka pada berbagai literatur guna mendukung observasi studi kasus yang akan memperoleh sebuah kesimpulan pembahasan. Sehingga pemilihan metode deskriptif kualitatif akan tepat digunakan untuk penelitian ini. Metode kualitatif deskriptif bertujuan untuk mengumpulkan data teraktual dengan terperinci, kemudian mengidentifikasi masalah pokok dengan dan selanjutnya menyimpulkan hasil bahasan yang di dapat, (Bungin,2011).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis disajikan berdasarkan masing-masing karakteristik terhadap studi kasus yang diambil. Analisis dilakukan dengan menggunakan alat analisis sesuai dengan karakteristik Arsitektur Futuristik menurut buku *Futurism An Anthology* (2009) yakni *Technology, Dynamic Movement, None Ornament, Material Expose, dan Flexibility Space*. Pada Esports Center LoL Park Seoul ini, ruang dalam pada bagian FoH (*Front Of House*) yang mana memiliki paling banyak pengaplikasian karakteristik Futuristik, sebagai berikut :

#### ***Techonology***

- a. Penggunaan *device-device* computer terbaru, kecepatan *internet 6G*, dan sekuritas yang baik dipakai untuk mendukung segala aktivitas di dalam bangunan. Selain itu layar-layar LED besar memanjang mulai tembok hingga langit – langit ruang dalam juag sebagai salah satu bentuk mendukung teknologi yang terbaru.
- b. Penggunaan lampu – lampu LED pada stadium yang dapat berubah warna pada sisi kiri dan kanannya menyesuaikan warna identitas tim yang sedang bertanding juga salah satu bentuk mendukung teknologi yang ada.



**Gambar 2.** PC Bang dan Stadion Esports Center LoL Park Seoul  
(Sumber: Youtube Today on Korean Server, 2022)

### ***Dynamic Movement***

- a. Memanfaatkan bentuk melengkung pada ruang dalam bagian koridor, *exhibition* dan ruang – ruang dengan dukungan layar besar yang seolah – olah menampilkan suasana di dalam game LoL dapat berubah menyesuaikan suasana yang diinginkan.
- b. Selain itu bentuk stadion Esports yang didesain dengan bentuk membulat tidak memanjang yang mendukung karakteristik *Dynamic Movement* ini. Desain bentuk membulat ini dengan tujuan menawarkan penonton untuk berinteraksi satu sama lain yang mana seringkali dianggap penggemar Esports hanya berhubungan di dunia maya dan terbatas pada hubungan sosial di dunia nyata. Kemudian desain panggung dengan tribun didesain dengan mengurangi jarak satu sama lain, sehingga penonton dapat mengamati gerakan tangan terampil para pemain, raut wajah yang sangat halus, dan benar-benar terlibat dalam suasana tim secara keseluruhan.



**Gambar 3.** Koridor dan Stadion Esports Center LoL Park Seoul  
(Sumber: Intune Architects, 2020)

### ***None Ornament***

- a. Tidak adanya penggunaan seni ornamen yang terlihat di dalam ruang-ruang bangunan ini. Hanya terlihat garis-garis geometrik untuk mempercantik ruang dalam yang dibuat oleh lampu-lampu LED.
- b. Untuk mendukung tema LoL sendiri yang mana kolosal, bantuan dari layar-layar besar yang menampilkan *background* suasana LoL didalam game dengan suasana yang redup seolah menekankan apa yang ditampilkan pada layar-layar LED itu.



**Gambar 4.** Koridor Esports Center LoL Park Seoul  
(Sumber: Intune Architects, 2020)

### ***Material Expose***

- a. Perancang sendiri ingin menghadirkan suasana yang dimaksudkan untuk menginspirasi kekhidmatan, daripada menampilkan elemen desain taman hiburan, karena LoL PARK bertujuan untuk menempatkan dirinya sebagai kiblat baru untuk Esports.
- b. Dinding yang muram dari beton hitam diinginkan untuk membangkitkan rasa ketegangan, dan persaingan.
- c. Berkilauan di bawah lampu redup, panel busa aluminium menghiasi area inti. Pelat canai panas berlapis lilin, kisi baja, dan tekstur beton yang tidak dimurnikan semuanya ditambahkan untuk memberi vitalitas pada ruang. Iluminasi dari layar LED dan pemetaan proyeksi digabungkan untuk menghadirkan getaran pemandangan dan pemandangan imajiner.

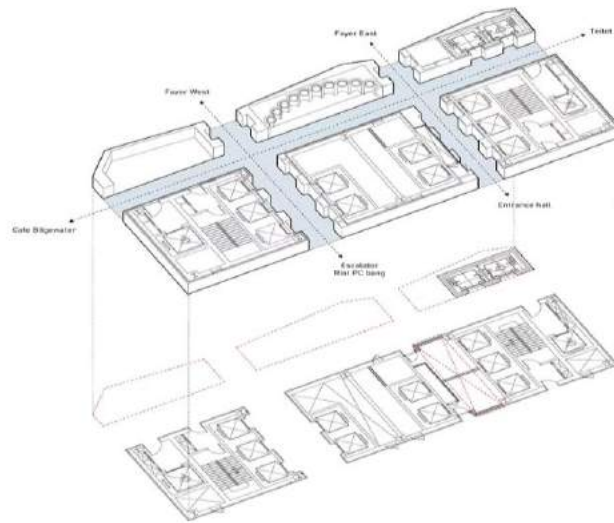


**Gambar 5.** Koridor Esports Center LoL Park Seoul  
(Sumber: Intune Architects, 2020)

### ***Flexibility Space***

- a. Tata letak FoH menangani beberapa pintu masuk dan jalur. Perancang ingin menekankan bahwa penting agar pengunjung dipandu ke stadion tanpa kebingungan, tetapi pada saat yang sama, membangkitkan ketertarikan pengunjung untuk menjelajahi setiap struktur ruang.
- b. Jalur paralel dengan koridor yang ada ditambahkan di antara poros elevator. Lift ini hanya melayani lantai yang lebih tinggi sehingga ruang tersebut sebelumnya tertutup untuk digunakan sebagai penyimpanan. Kemudian zona terpisah dibuat dengan menambahkan massa baru di sebelah lift antar-jemput yang diekstrusi ke lobi asli. Zona ini menyediakan akses ke ruang masuk, foyer stadion, kafe, dan toilet.
- c. Sementara gerakan disorot sepanjang sumbu pendek, sumbu panjang tegak lurus menarik pengunjung dengan konten pameran. Di satu sisi, ruang ini menyerupai

'Jungle', peta dalam game di LoL, yang bertindak sebagai jalan pintas untuk menghubungkan ruang-ruang di sekitarnya.



**Gambar 6.** Tata Letak FoH Esports Center LoL Park Seoul  
(Sumber: Intune Architects, 2020)

### KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan analisis yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori analisis dari buku *Futurism An Anthology* (2009) terkait karakteristik Arsitektur Futuristik yakni *Technology*, *Dynamic Movement*, *None Ornament*, *Material Expose*, dan *Flexibility Space* dapat disimpulkan bahwa ruang dalam Esports Center LoL Park Seoul telah cukup mengaplikasikan karakteristik konsep Arsitektur Futuristik menurut buku tersebut, yakni

1. *Technology*, sebagian besar ruang dalam pada bagian FoH Esports Center LoL Park Seoul menggunakan elemen-elemen digital dan teknologi terbaru untuk mendukung fungsi bangunan.
2. *Dynamic Movement*, pengaplikasian dinding melengkung dan membulat pada ruang dalam bagian FoH Esports Center LoL Park Seoul untuk untuk mendukung fungsi bangunan.
3. *None Ornament*, tidak adanya seni ornamen yang rumit pada ruang dalam bagian FoH Esports Center LoL Park Seoul, namun garis – garis geometri untuk mempercantik dan mempertegas bentuk ruangan.
4. *Material Expose*, sebagian besar penggunaan dinding industrial seperti beton hitam, aluminium, baja dan juga bebatuan diaplikasikan pada ruang dalam bagian FoH Esports Center LoL Park Seoul.
5. *Flexibility Space*, untuk dikatakan bahwa ruang dalam bagian FoH Esports Center LoL Park Seoul mengaplikasikan *Flexibility Space* masih dirasa kurang. Tiap ruangan telah memiliki fungsi masing – masing dan tidak dapat diubah fungsinya.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ilmiah ini dengan lancar. Ucapakan terima kasih tidak lupa penulis peruntukan untuk Ibu Wiwik Dwi Susanti yang mana selaku dosen pembimbing dalam penulisan artikel ilmiah ini dan juga pihak-pihak yang membantu penyelesaian artikel ‘Penerapan Konsep Arsitektur Futuristik Pada Ruang Dalam Esports Center LoL Park’ hingga terbit nantinya. Semoga artikel ilmiah ini nantinya akan bermanfaat bagi para pembaca.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bungin, B., 2011. Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya).

Chen James. 2022. What is eSports. Artikel. : Investopedia. Dikutip dari <https://www.investopedia.com/terms/e/esports.asp>

Parra Marc. 2020. What are Esports. Artikel. : Harvard International Review. Dikutip dari <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>

Intune Architect. 2020. LOL PARK. Artikel. :Intune Architect. Dikutip dari <https://www.studiointune.com/lolpark>

Rainey, L.S., Poggi, C., & Wittman, L. 2009. Futurism : an anthology.