

**PERANCANGAN E-SPORTS CENTER SURABAYA DENGAN GAYA  
ARSITEKTUR FUTURISTIK**

Ramadhan Novriyanata. ([ramadhannn052@gmail.com](mailto:ramadhannn052@gmail.com))<sup>1</sup>

Ir. Yayuk Sri Rahayu M.T ([yayuksri@unisda.ac.id](mailto:yayuksri@unisda.ac.id))<sup>2</sup>

Ar. Afin Ulul Azmi S.T.,M.Arch., IAI ([azmiau@unisda.ac.id](mailto:azmiau@unisda.ac.id))<sup>3</sup>

**Mahasiswa Program Studi Arsitektur Universitas Islam Darul U'lum  
Lamongan<sup>1</sup>, Dosen Program Studi Arsitektur Universitas Islam Darul U'lum  
Lamongan<sup>2, 3</sup>**

**ABSTRAK**

Industri E-Sports di Indonesia, khususnya di Surabaya, berkembang pesat namun belum ditunjang oleh infrastruktur yang memadai, sementara persepsi masyarakat terutama generasi orang tua masih cenderung negatif. Untuk menjawab tantangan tersebut, dirancanglah E-Sports Center di Surabaya dengan pendekatan arsitektur futuristik yang mencerminkan kemajuan teknologi dan inovasi digital. Proses perancangan mengikuti metode BASIC dengan konsep makro “Function Follows Form” yang mengadopsi bentuk stik PlayStation sebagai simbol budaya gaming, serta konsep mikro melalui penggunaan material fleksibel seperti aluminium dan ACP, serta lampu LED untuk memperkuat kesan futuristik. Bangunan ini mencakup fasilitas seperti hall utama, auditorium, ruang latihan, ruang bisnis, dan komunitas, serta berdiri di atas lahan ±2,8 hektar di Surabaya Barat. Diharapkan, E-Sports Center ini dapat menjadi ikon arsitektur masa depan serta mendorong tumbuhnya ekosistem E-Sports yang profesional dan inklusif di Indonesia.

**Kata Kunci:** E-Sports Center; Surabaya; Arsitektur Futuristik; Infrastruktur Digital

**ABSTRACT**

*The E-Sports industry in Indonesia, particularly in Surabaya, has experienced rapid growth but lacks adequate supporting infrastructure, while public perception especially among older generations remains largely negative. To address this issue, an E-Sports Center in Surabaya is proposed using a futuristic architectural approach that reflects technological advancement and digital innovation. The design process follows the BASIC method, with a macro concept based on the philosophy of “Function Follows Form,” inspired by the shape of a PlayStation controller as a symbol of gaming culture, and a micro concept utilizing flexible materials such as aluminum and ACP, along with LED lighting to enhance the futuristic impression. The building includes facilities such as a main hall, auditorium, training rooms, business and community areas, and is situated on a ±2.8-hectare site in West Surabaya. This E-Sports Center is expected to become a future architectural icon while promoting the growth of a professional and inclusive E-Sports ecosystem in Indonesia.*

**Key Words:** *E-Sports Center; Surabaya; Futuristic Architecture; Digital Infrastructure*

## PENDAHULUAN

E-Sports atau olahraga elektronik telah menjadi fenomena global yang berkembang pesat, terutama di kalangan generasi muda. Perkembangan teknologi informasi serta meningkatnya akses internet menjadi pendorong utama pertumbuhan industri game dan kompetisi digital (Mahesa et al., 2020). Indonesia, sebagai salah satu negara dengan jumlah penduduk terbesar di dunia, mencatat lonjakan signifikan dalam jumlah gamer mencapai lebih dari 118 juta pemain pada tahun 2021 dan menjadikannya pasar game terbesar di kawasan Asia Tenggara (Newzoo.com, 2023). Surabaya, sebagai kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia, menunjukkan potensi yang kuat dalam pengembangan industri E-Sports, tercermin dari penyelenggaraan berbagai turnamen seperti Piala Pahlawan dan tingginya keterlibatan komunitas gamer lokal (Koloway Bobby Constantine, 2022).

Sayangnya, kemajuan pesat industri E-Sports belum diiringi dengan penyediaan infrastruktur yang memadai. Banyak event E-Sports masih diselenggarakan di pusat perbelanjaan atau kafe, yang sejatinya tidak dirancang untuk mendukung turnamen profesional. Keterbatasan fasilitas ini berdampak pada sempitnya ruang bagi pembinaan dan pengembangan atlet E-Sports secara terstruktur. Selain aspek fisik, tantangan juga muncul dari sisi sosial: persepsi masyarakat terutama dari kalangan orang tua—terhadap game dan E-Sports masih cenderung negatif. Aktivitas ini sering dipandang sebagai kegiatan yang tidak produktif, membuang waktu, dan bahkan merusak moral (Kornelius Dandi, 2021). Padahal, dalam konteks ekonomi dan sosial, E-Sports telah menjadi bagian penting dari industri kreatif global yang melibatkan jutaan profesional, mulai dari pemain, caster, analis, hingga pembuat konten (Statista, 2025).

Dalam konteks ini, arsitektur memiliki peran strategis, bukan hanya sebagai solusi ruang yang fungsional, tetapi juga sebagai sarana ekspresi simbolik. Pendekatan arsitektur futuristik diyakini dapat mengangkat citra E-Sports menjadi lebih profesional, modern, dan diterima secara positif. Gaya ini mengedepankan unsur teknologi tinggi, inovasi estetika, dan prinsip keberlanjutan (Ramadhan et al., 2020). Dengan menghadirkan bangunan yang ikonik dan berteknologi canggih, persepsi masyarakat terhadap E-Sports dapat diarahkan ke arah yang lebih progresif. Integrasi teknologi mutakhir seperti kecerdasan buatan (AI), realitas virtual (VR), sistem pencahayaan pintar, dan desain ergonomis menunjukkan bahwa E-Sports merupakan kegiatan intelektual yang selaras dengan kemajuan zaman (Heidenreich et al., 2022). Oleh sebab itu, dibutuhkan perancangan E-Sports Center di Surabaya yang tidak hanya memfasilitasi turnamen, pelatihan, dan aktivitas komunitas, tetapi juga mampu merepresentasikan masa depan digital Indonesia dalam wujud arsitektural.

## KAJIAN PUSTAKA

### a. E-sports dan perkembangannya

E-Sports (Electronic Sports) adalah bentuk kompetisi yang menggunakan video game sebagai media pertandingannya. Kini, E-Sports tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, melainkan telah berkembang menjadi olahraga digital yang menuntut keterampilan seperti kerja sama tim, penyusunan strategi, dan tingkat konsentrasi yang tinggi (Ahmad et al., 2020). Pertumbuhan pesat ini turut mendorong lahirnya berbagai komunitas gaming, baik di tingkat lokal maupun global.

Secara global, industri E-Sports menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat. Berdasarkan laporan *Global Games Market Report* dari Newzoo, nilai pasar game pada tahun 2023 mencapai USD 184,4 miliar, dengan jumlah pemain di seluruh dunia mencapai 3,381 miliar orang. Kawasan Asia-Pasifik menjadi penyumbang terbesar dengan menguasai lebih dari setengah total pasar global. Sementara itu, Indonesia memainkan peran penting sebagai pasar terbesar di Asia Tenggara, dengan jumlah pemain yang meningkat signifikan dari 102 juta pada tahun 2020 menjadi lebih dari 118 juta di tahun 2021 (Newzoo, 2023; Alden, 2023).

Di Surabaya, pertumbuhan E-Sports mengalami peningkatan pesat sejak game resmi diakui sebagai cabang olahraga dalam ajang Asian Games 2018. Aktivitas komunitas lokal E-Sports semakin aktif, ditandai dengan penyelenggaraan turnamen rutin seperti “Piala Pahlawan” yang mampu menarik lebih dari 600 peserta dalam satu kali pelaksanaan. Meski demikian, penyelenggaraan kegiatan ini masih kerap dilakukan di tempat-tempat yang kurang representatif, seperti pusat perbelanjaan atau kedai kopi (Iping Supingah, 2021; Koloway, 2022).

Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa infrastruktur fisik yang memadai untuk mendukung ekosistem E-Sports secara komprehensif masih belum tersedia. Oleh karena itu, keberadaan E-Sports Center menjadi kebutuhan yang mendesak. Fasilitas ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas seperti pelatihan, penyelenggaraan turnamen, pengembangan komunitas, hingga produksi konten digital. Dengan fungsi tersebut, E-Sports Center diyakini dapat menjadi ruang strategis dalam mencetak atlet-atlet E-Sports profesional di masa mendatang (A.A. Ramadhan, 2023).

### b. Arsitektur Futuristik

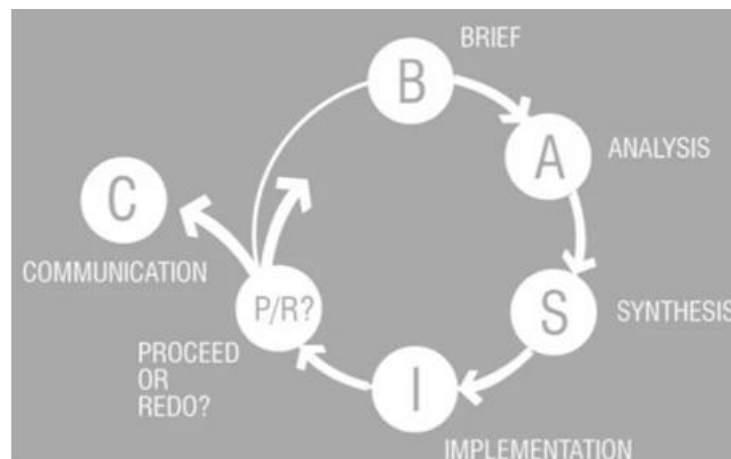
Arsitektur futuristik adalah pendekatan desain yang merepresentasikan visi masa depan, dengan ciri khas berupa bentuk-bentuk dinamis, pemanfaatan teknologi mutakhir, dan penggunaan material modern. Gaya ini mencerminkan semangat inovatif yang berani melampaui batas-batas arsitektur tradisional serta menciptakan estetika yang selaras dengan dunia digital masa kini (A.S. Ramadhan et al., 2020). Pendekatan ini sangat relevan untuk diterapkan pada perancangan E-Sports Center, mengingat industri E-Sports memiliki keterkaitan kuat dengan kemajuan teknologi.

Karakteristik utama arsitektur futuristik tampak pada pemanfaatan bentuk elips, struktur yang dinamis, serta penghindaran terhadap garis-garis simetris dan kaku. Material yang sering digunakan antara lain kaca reflektif,

baja ringan, dan aluminium—bahan-bahan yang ringan, efisien, dan mendukung fleksibilitas bentuk (Septiansyah & Martana, 2023). Di samping itu, integrasi teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), realitas virtual, serta sistem pencahayaan otomatis menjadi elemen penting dalam desain, sehingga menciptakan ruang yang interaktif dan mampu merespons kebutuhan pengguna secara real-time.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam perancangan E-Sports Center ini mengadopsi pendekatan desain arsitektur kualitatif, yang menitikberatkan pada eksplorasi ide, pengembangan konsep, dan sintesis data untuk merumuskan solusi desain yang sesuai dengan tema arsitektur futuristik. Proses perancangannya mengikuti tahapan metode BASIC (Brief, Analysis, Synthesis, Implementation, Communication) yang diperkenalkan oleh James C. Snyder pada tahun 1970 dan telah banyak digunakan sebagai kerangka sistematis dalam praktik desain arsitektur.



#### 1. Tahapan metode BASIC

##### a. Brief (Permulaan)

Tahap awal dalam proses ini dimulai dengan menghimpun informasi dasar guna memahami konteks, permasalahan, dan kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, data yang dikumpulkan mencakup pesatnya perkembangan industri E-Sports di Indonesia, keterbatasan fasilitas yang secara khusus mendukung aktivitas tersebut, serta urgensi penggunaan pendekatan desain futuristik sebagai upaya untuk mengubah pandangan masyarakat terhadap E-Sports.

##### b. Analysis (Analisis)

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara sistematis guna memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan perancangan, seperti kondisi tapak, kebutuhan ruang, karakteristik pengguna, serta standar dan referensi desain yang sesuai. Proses analisis mencakup berbagai elemen, antara lain fungsi, jenis aktivitas, profil pengguna, kebutuhan ruang, kondisi iklim, vegetasi, aksesibilitas, tingkat kebisingan, serta utilitas yang terdapat di tapak.

**c. Synthesis (Sintesis)**

Tahap sintesis merupakan proses merumuskan gagasan desain yang didasarkan pada hasil analisis sebelumnya. Proses ini mencakup integrasi antara konsep ruang, bentuk bangunan, pola sirkulasi, serta penerapan teknologi yang sejalan dengan prinsip-prinsip arsitektur futuristik. Dari sintesis inilah kemudian lahir konsep utama yang menjadi landasan keseluruhan perancangan bangunan.

**d. Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini, ide konsep yang telah disusun mulai diwujudkan dalam bentuk visual melalui sketsa desain, model maket, dan gambar arsitektur. Proses implementasi mencakup penentuan bentuk massa bangunan, perancangan fasad dengan karakter futuristik, serta pengaturan zonasi ruang dan sistem aksesibilitas secara menyeluruh.

**e. Communication (komunikasi)**

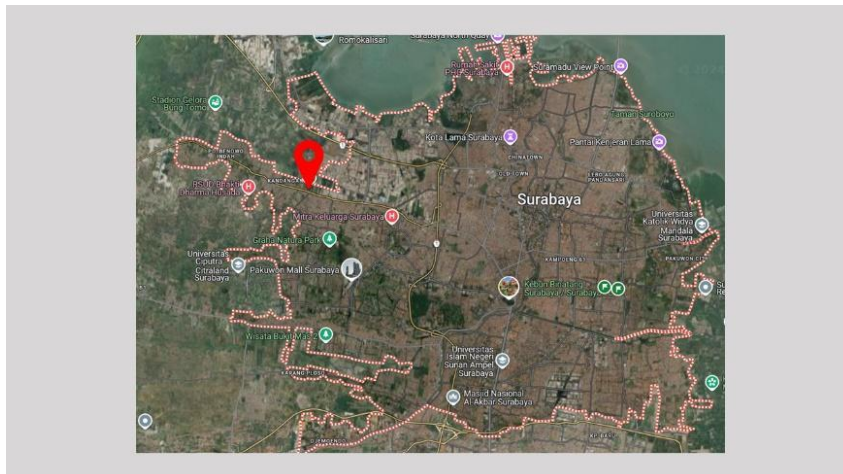
Desain final disajikan melalui gambar teknis, diagram konsep, dan visualisasi tiga dimensi (3D). Proses evaluasi dilakukan dengan meninjau kesesuaian rancangan terhadap kebutuhan pengguna, aspek fungsional, serta keterkaitannya dengan tema arsitektur futuristik.

## ANALISIS DAN PEMBAHASAN

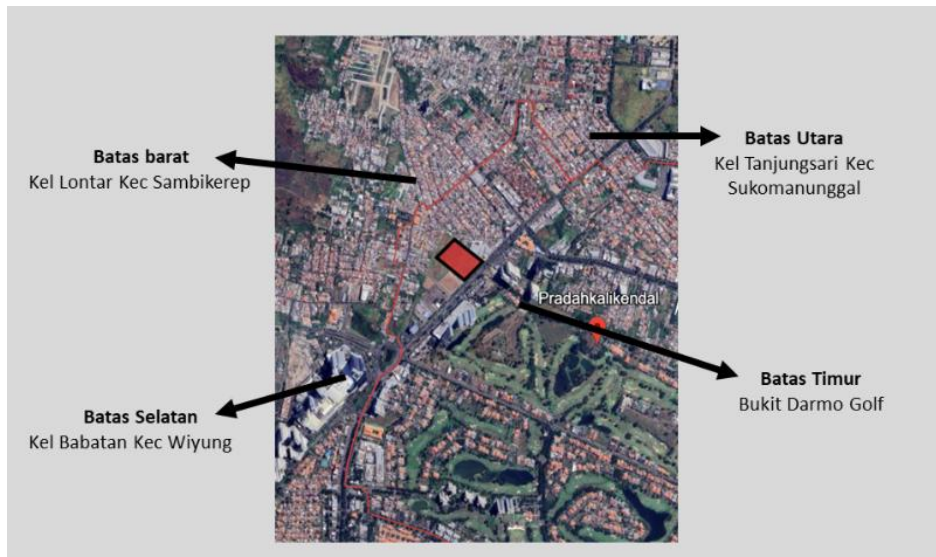
### Lokasi tapak

Wilayah yang dipilih pada perancangan berada pada Kota Surabaya, yang mana Surabaya adalah ibu kota provinsi Jawa Timur yang menjadi pusat pemerintahan dan perekonomian sekaligus kota terbesar di provinsi Jawa Timur. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta.

Surabaya memiliki luas sekitar  $\pm 335,28 \text{ km}^2$ , dan 3.000.076 jiwa penduduk pada pertengahan tahun 2023. Daerah megapolitan Surabaya yang berpenduduk 10 juta jiwa, adalah Kawasan megapolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jabodetabek. Surabaya juga sempat menjadi kota terbesar di Hindia Belanda dan menjadi pusat niaga di nusantara yang sejajar dengan Hongkong dan Shanghai.



Perancangan E-sports center ini berada di jalan Mayjend Jonosewojo, Kelurahan Pradah Kali Kendal, Kecamatan Dukuh Pakis, Kota Surabaya. Merupakan bagian dari wilayah Surabaya Barat.

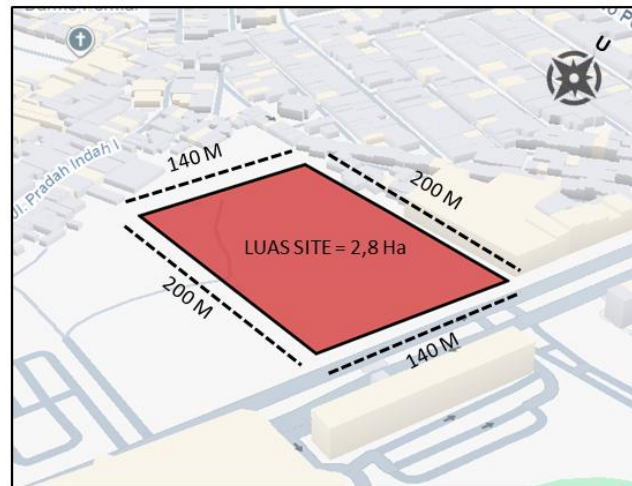


Batas-batas yang berhubungan dengan tapak meliputi:

- Utara : Kel Tanjungsari Kec Sukomanunggal
- Selatan : Kel Babatan Kec Wiyung
- Barat : Kel Lontar Kec Sambikerep
- Timur : Bukit Darmo Golf

### **Bentuk dan Ukuran Tapak**

Bentuk tapak di Jalan Mayjend Jonosewojo adalah persegi Panjang. Adapun luas tapak yang di gunakan sebagai area perancangan adalah 2,8 Ha.



### Aksesibilitas Dan Sirkulasi

Lokasi Tapak Bisa di akses melalui arah utara dan selatan yaitu :

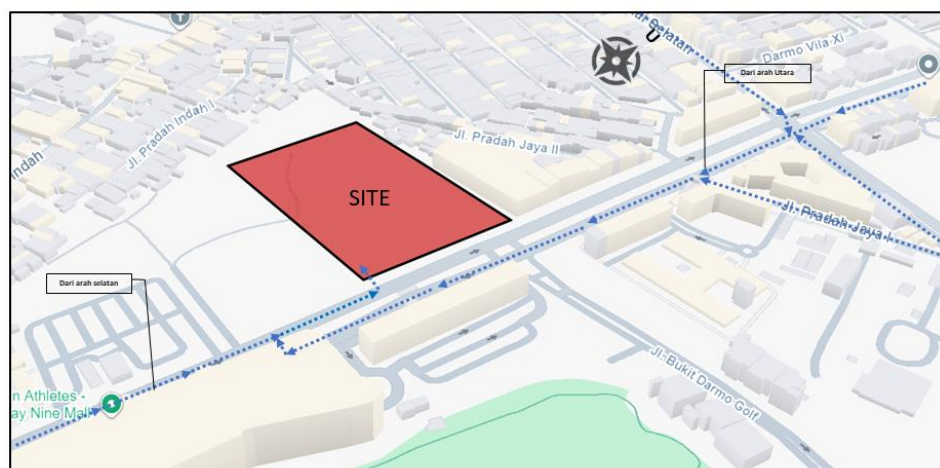
- Dari arah utara

Lokasi site bisa di akses melalui jalan Mayjend HR Muhammad, jalan Pradah jaya 1, dan jalan raya Darmo Permai selatan

- Dari arah utara

Lokasi site bisa di akses melalui jalan raya Pradah indah dan jalan Pakuwon Trade Center

Sirkulasi menuju ke dalam tapak bisa dibiling ramai karena kawasan sekitar tapak adalah kawasan Grand Pakuwon.



### Vegetasi

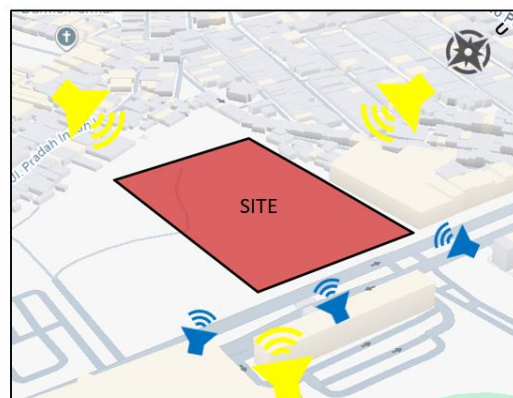
Pada bagian depan tapak terdapat vegetasi berupa pohon akasia yang berjejer sebanyak 10 pohon dan memiliki tinggi 3-4 meter.



POHON AKASIA

### Tingkat kebisingan

Tingkat kebisingan disekitar tapak tergolong sedang dan tinggi, area berwarna kuning menyimbolkan kebisingan sedang yang berasal dari permukiman penduduk kelurahan Pradah Kali Kendal dan area lenmarc mall Surabaya, sedangkan area berwarna biru menyimbolkan kebisingan tinggi yang berasal dari jalan Mayjend Jotosewojo karena jalan tersebut sering ramai dilalui mobil dan motor.



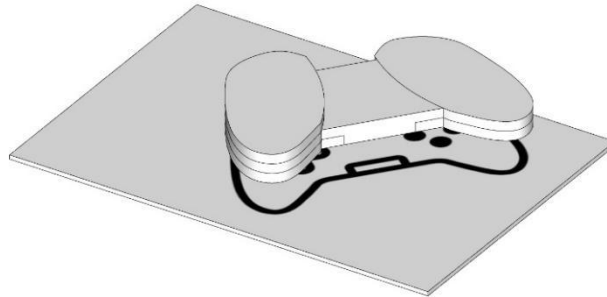
**Kebisingan sedang**  
(Permukiman Penduduk Pradah Kali Kendal dan Area Lenmarc Mall)

**Kebisingan Tinggi**  
(Jalan Mayjend Jotosewojo)

### Konsep Makro

Konsep dasar makro dalam perancangan E-sports Center menggabungkan prinsip dunia game dengan karakteristik Arsitektur Futuristik melalui pendekatan “Function Follows Form”, yang menekankan bentuk ikonik dan inovatif sebagai representasi dunia E-sports yang dinamis. Bangunan ini terinspirasi dari bentuk

stick PlayStation, simbol penting dalam budaya gaming, untuk menciptakan citra visual yang kuat dan mudah dikenali. Selain mewadahi berbagai aktivitas E-sports, desain ini juga diharapkan menjadi ikon baru kota Surabaya yang mencerminkan semangat inovasi dan kemajuan teknologi dalam ruang publik.



### Konsep Mikro

#### 1. Penggunaan material yang fleksibel

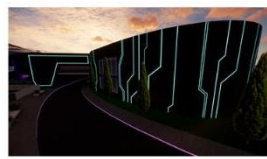
Penggunaan material yang fleksibel seperti aluminium yang memiliki keunggulan untuk bangunan lengkung. Aluminium ini akan dipasang sebagai pelapis dinding bagian luar yang berfungsi sebagai estetika bangunan.



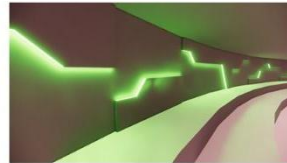
a

#### 2. Penggunaan lampu LED

Penggunaan lampu LED sebagai pendukung kesan futuristik pada bangunan, yang akan di tempatkan pada fasad bangunan dan juga beberapa ruang dalam bangunan *E-sports Center* seperti ruang auditorium dan Hall. Menggunakan lampu jenis LED Strip 15 watt yang dipasang pada dinding ruang dalam dan juga pada fasad bangunan hiburan dan juga menggunakan lampu jenis Super flux LED yang akan di pasang pada fasad bangunan *E-sports center*.



FASAD BANGUNAN HIBURAN



RUANG AUDITORIUM



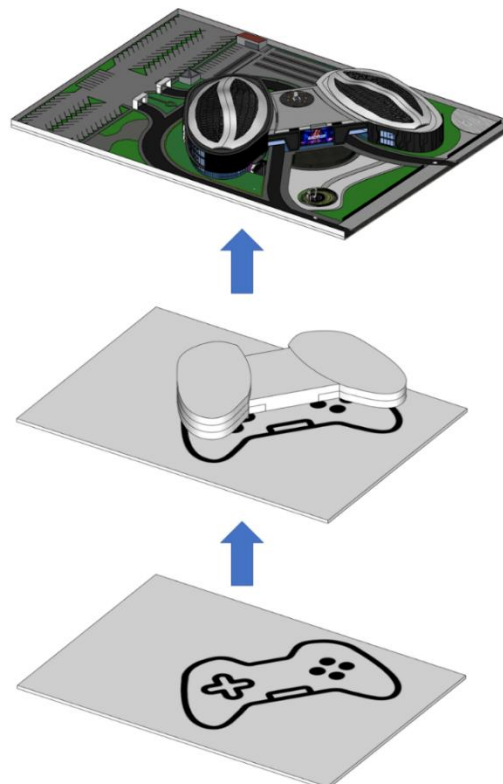
RUANG HALL E-SPORT



FASAD BANGUNAN E-SPORTS CENTER

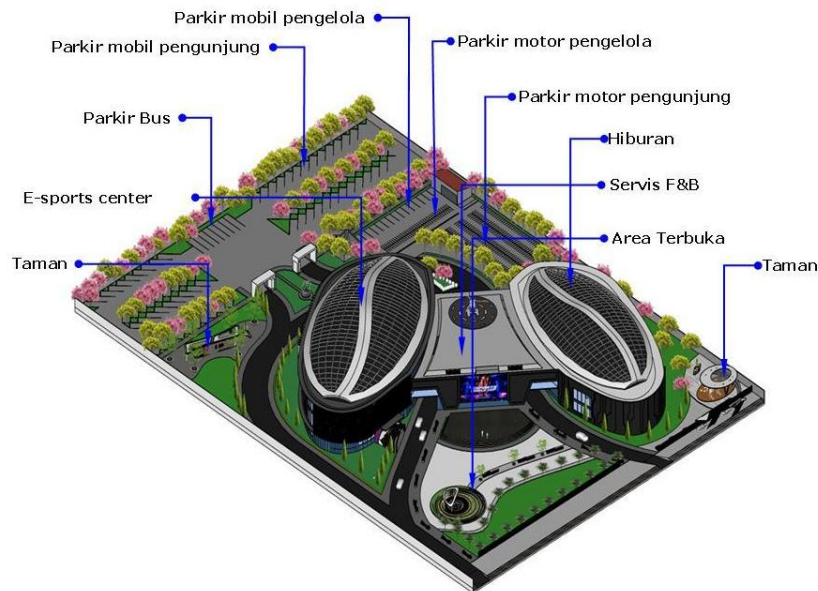
### Konsep Bentuk

Konsep bentuk pada bangunan ini mengambil inspirasi dari bentuk stik PlayStation, yang merupakan ikon penting dalam dunia permainan elektronik. Bentuk stik ini dipilih karena memiliki karakter visual yang kuat dan mudah dikenali oleh masyarakat, khususnya kalangan muda yang menjadi target utama dari fasilitas E-Sport Center. Secara geometris, bentuk dasar stik PlayStation terdiri dari satu bidang utama menyerupai jajar genjang yang diapit oleh dua elemen berbentuk oval di kedua sisinya.



## Pola Tataan Massa

Dengan meletakkan massa bangunan pada bagian depan tapak, hal ini berfungsi untuk memusatkan pandangan para pengunjung dari tapak ke bangunan dan juga menjadi daya Tarik bagi setiap orang yang melintasi jalan raya yang ada di depan tapak.

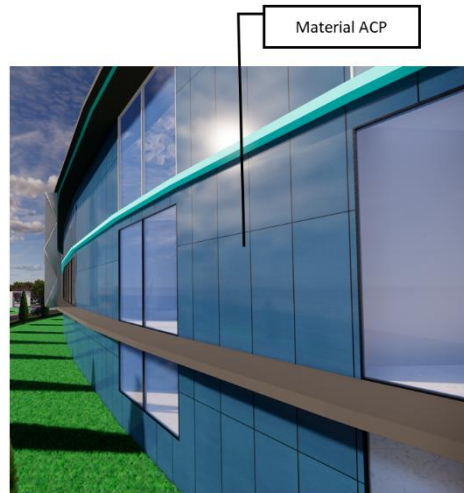


## Desain bentuk dan tampilan

Bentuk dan tampilan dari *E-sports Center* dengan penerapan Arsitektur futuristik menghasilkan visualisasi penggambaran kemajuan teknologi di kota Surabaya, dengan menerapkan unsur-unsur seperti transformasi key E-sports world cup, pola garis sirkuit futuristic, dan juga logo dari Surabaya city of heroes. dengan mentransformasikan unsur-unsur tersebut pada desain *E-sports Center* maka akan memberikan karakteristik dan pengalaman tersendiri pada pengguna dan pengunjung.

### A. Dinding

Dinding luar bangunan menggunakan material ACP (*Aluminium Composite Panel*) karena memiliki fleksibilitas yang memungkinkan untuk membentuk dinding lengkung. Selain itu, ACP dipilih karena permukaannya dapat memantulkan cahaya, sehingga tampak mengkilap saat terkena sinar matahari atau sorotan lampu LED.



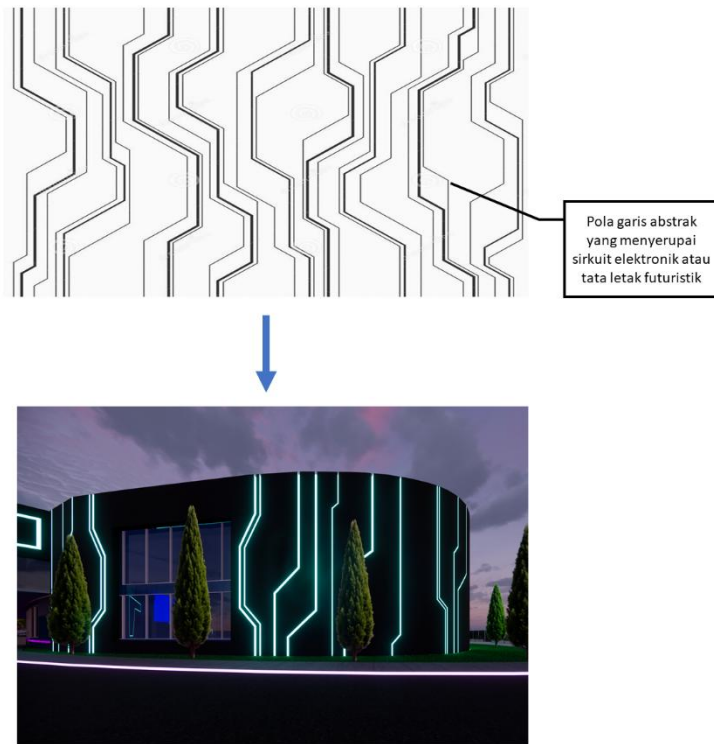
### B. Fasad 1

Fasad bangunan ini terinspirasi dari salah satu *key* (kunci) dalam pertandingan *E-Sports World Cup* yang berbentuk segitiga emas. Elemen fasad dibentuk menggunakan material ACP (*Aluminium Composite Panel*) yang dikombinasikan dengan lampu LED, menciptakan tampilan yang mencerminkan kesan futuristik.



### C. Fasad 2

Fasad bangunan ini terinspirasi dari pola garis-garis abstrak yang menyerupai sirkuit futuristik. Perpaduan bentuk dinamis dengan material ACP (*Aluminium Composite Panel*), serta penggunaan lampu LED, tidak hanya memperkuat estetika berteknologi tinggi, tetapi juga memberikan kesan futuristik dan modern pada tampilan bangunan.



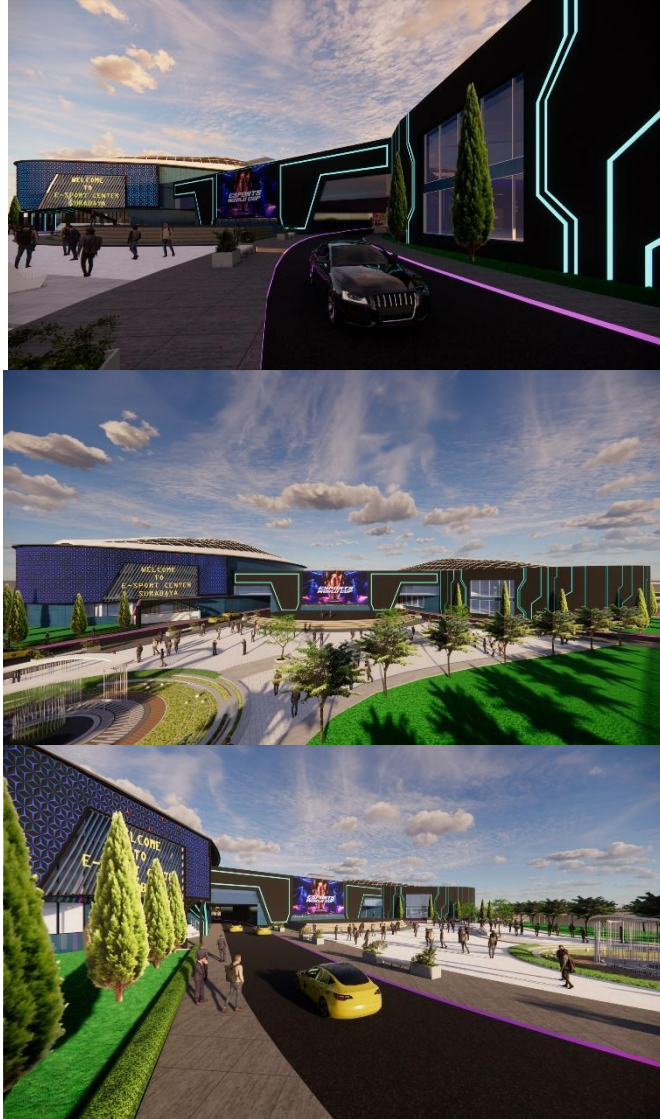
#### D. Atap bangunan

Atap bangunan mengimplementasikan bentuk logo dari *Surabaya city of heroes* . dengan elemen huruf "S", api, dan pusaran, mencerminkan keberanian, gerak maju, dan kebersamaan, serta ditujukan untuk menjangkau generasi muda dan media digital tanpa menggantikan simbol Suro dan Boyo



### E. Desain bentuk bangunan

Desain bentuk bangunan ini terinspirasi dari salah satu konsol game, yaitu stik PlayStation, yang kemudian dipadukan dengan elemen-elemen berkonsep futuristik. Perpaduan ini menciptakan bentuk arsitektural yang unik, modern, dan mencerminkan identitas kuat dunia E-Sports.



### Desain Ruang Dalam

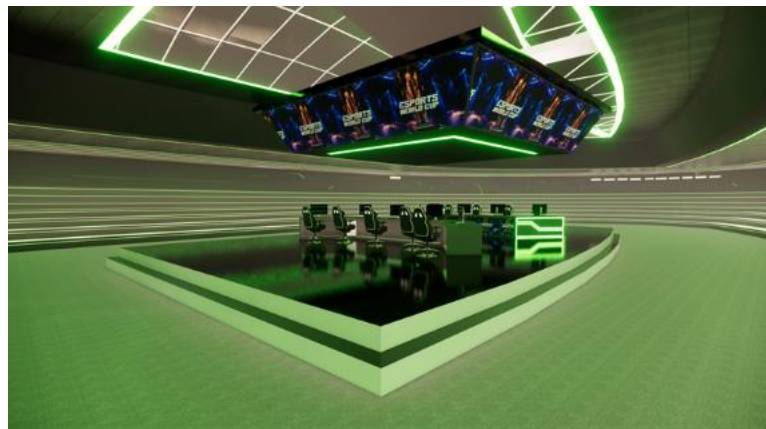
#### 1. Ruang hall E-sports

Ruang hall E-sports dirancang sebagai area utama yang luas dan terbuka, dengan suasana futuristik yang dibentuk melalui instalasi lampu LED menyerupai pola sirkuit digital. Pencahayaan ini tidak hanya mempertegas kesan teknologi canggih, tetapi juga menjadi simbol visual dari dunia digital yang saling terhubung dalam game kompetitif.



## 2. Ruang auditorium

Ruang auditorium E-sports dirancang menyerupai sports center modern dengan konfigurasi tribun yang mengelilingi area utama, menciptakan atmosfer kompetisi yang intens dan inklusif. Pemasangan material peredam berupa glasswool yang dilapisi PVC pada seluruh sisi ruangan berfungsi untuk meningkatkan kualitas akustik, sehingga pengalaman audio selama pertandingan tetap jernih dan terkendali. Elemen pencahayaan LED yang tersebar di berbagai titik turut memperkuat kesan futuristik serta membentuk identitas visual ruang yang dinamis.



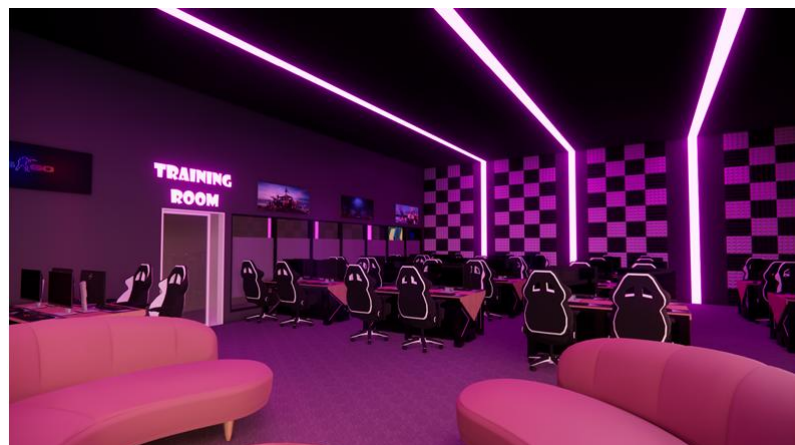
## 3. Ruang monitoring bisnis

Ruang ini difungsikan sebagai area pelatihan dan pembelajaran bagi individu yang tertarik untuk terjun dalam dunia bisnis E-Sports. Didukung dengan desain interior bergaya futuristik dan atmosfer yang immersif, ruang ini dirancang untuk menciptakan suasana yang modern, profesional, serta kondusif bagi kegiatan edukatif dan diskusi kreatif. Penggunaan elemen pencahayaan LED berwarna ungu dengan pola garis dinamis pada plafon dan dinding memberikan nuansa energik sekaligus mencerminkan semangat inovasi dan kemajuan teknologi yang menjadi karakteristik utama dalam industri E-Sports.



#### 4. Ruang latihan umum

Ruang latihan ini dirancang sebagai fasilitas terbuka yang dapat diakses oleh pengunjung umum yang ingin mengembangkan keterampilan bermain gim kompetitif secara lebih serius dan terarah. Konsep futuristik dihadirkan melalui pencahayaan LED berwarna magenta yang berpadu dengan elemen-elemen interior bergaya modern, menciptakan atmosfer yang intens, enerjik, dan imersif. selaras dengan karakteristik dunia E-Sports yang dinamis dan kompetitif.



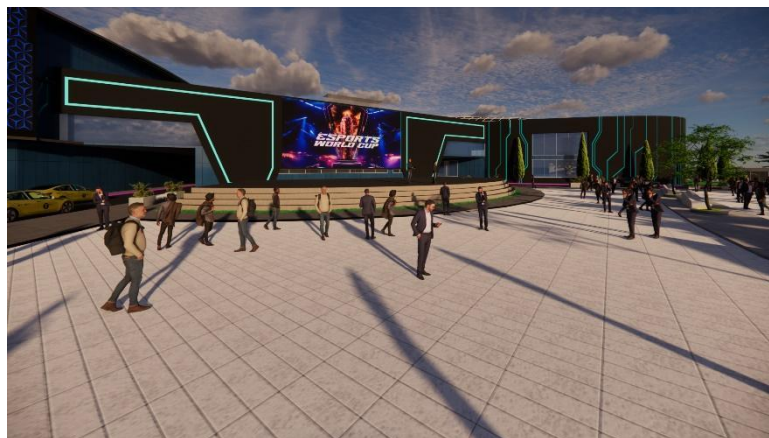
#### 5. Ruang latihan atlet

Ruangan ini difungsikan sebagai fasilitas latihan bagi para atlet E-sports yang ingin meningkatkan kemampuan mereka secara serius dan profesional. Atmosfer futuristik dihadirkan melalui instalasi pencahayaan LED berwarna biru dan ungu yang menyusuri bagian plafon serta dinding, menciptakan suasana yang mendukung fokus dan kompetisi, sejalan dengan karakter industri gim modern.



### **Detail Arsitektural Dan Landscape**

Detail arsitektural dan lanskap dalam perancangan E-sports Center mengungkap tema futuristik yang mencerminkan kemajuan teknologi melalui tampilan eksterior yang dominan modern. Fasad bangunan menggunakan kombinasi material ACP dan lampu LED untuk menciptakan kesan visual futuristik yang khas dan berbeda dari bangunan lain. Sementara itu, area lanskap dirancang dengan titik fokus pada ruang terbuka depan yang dilengkapi panggung dan layar lebar sebagai daya tarik utama bagi pengunjung. Penggunaan pencahayaan LED di malam hari semakin memperkuat kesan futuristik dan modern, menjadikan bangunan ini magnet visual bagi masyarakat, khususnya generasi muda.





## KESIMPULAN

- Perancangan E-Sports Center di Surabaya dilakukan sebagai respons terhadap pesatnya pertumbuhan industri E-Sports yang belum diimbangi dengan penyediaan fasilitas yang representatif dan profesional.
- Pendekatan arsitektur futuristik dipilih karena mampu merepresentasikan semangat kemajuan teknologi, inovasi, dan estetika digital yang erat kaitannya dengan dunia E-Sports.
- Konsep makro bangunan mengacu pada filosofi “Function Follows Form” dengan bentuk bangunan terinspirasi dari stik PlayStation sebagai simbol kuat dari budaya gaming global.
- Konsep mikro diterapkan melalui pemilihan material fleksibel dan modern seperti aluminium dan ACP, serta penggunaan teknologi pencahayaan LED untuk menciptakan atmosfer yang imersif dan futuristik.
- Desain bangunan tidak hanya berfungsi sebagai sarana kompetisi dan pelatihan, tetapi juga sebagai ruang edukatif, kolaboratif, dan representatif dalam membentuk citra positif E-Sports di mata masyarakat.
- Lokasi yang strategis, bentuk ikonik, dan kelengkapan fasilitas menjadikan E-Sports Center ini sebagai simbol baru kemajuan kota Surabaya dalam menyambut era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Heidenreich, H., Brandt, C., Dickson, G., & Kurscheidt, M. (2022). Esports Associations and the Pursuit of Legitimacy: Evidence From Germany. *Frontiers in Sports and Active Living*, 4(June), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.869151>
- Koloway Bobby Constantine. (2022). *600 Orang Ikut Kompetisi E-Sport Bertajuk Piala Pahlawan di Surabaya*. SURYAMALANG.Com. [https://suryamalang.tribunnews.com/2022/06/26/600-orang-ikut-kompetisi-e-sport-bertajuk-piala-pahlawan-di-surabaya?lgn\\_method=google&google\\_btn=gsi](https://suryamalang.tribunnews.com/2022/06/26/600-orang-ikut-kompetisi-e-sport-bertajuk-piala-pahlawan-di-surabaya?lgn_method=google&google_btn=gsi)

- Kornelius Dandi. (2021). *Persepsi Generasi Z Terhadap E-Sport (Studi Kasus Pada Komunitas Gamers) Generation Z's Perceptions of E-Sport (Case Study on Gamers Community)*. 64–70.
- Mahesa, R. R., Ramadhani, S., & Laksono, S. H. (2020). Pusat Pelatihan Esport Futuristik. *TEKSTUR: Journal of Architecture*, 1, 69–78.
- Newzoo.com. (2023). Global Games Market Report 2020. *Newzoo, January*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>
- Ramadhan, A. S., Ramadhani, S., & ... (2020). Perancangan Komplek Turnamen E-Sport, di Surabaya Dengan Tema Arsitektur Futuristik. ... *Seminar Nasional Sains ...*, 291–298. <https://ejournal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/1249>
- Statista. (2025). *ESPORTS MARKET IN INDONESIA*. Statista. <https://www.statista.com/study/133958/esports-market-in-indonesia/>