

PERANCANGAN *E-SPORT COMMUNITY CENTER* DI KOTA KUPANG DENGAN PENDEKATAN *Deconstructivism Architecture*

Hany Bernard Lado¹, Yoseph Liem², dan Rudini A. R. B.
Lamahoda³

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Universitas Citra Bangsa
Jl. Manafe No. 17 Kayu Putih Oebobo Kupang NTT, Indonesia. 85111
Email: bernardh@gmail.com

Abstract:

The rapid growth of E-sport in Kupang City has not been matched by the availability of adequate and representative facilities, resulting in tournaments often being held in unsuitable venues. This research aims to design an E-Sport Community Center as an integrated space for the community, tournaments, and the e-sport industry by applying a deconstructivist architectural approach. The design method employed is a systematic architectural design method, involving data collection through observation, literature review, and precedent studies, as well as analyses of context, activities, form, landscape, structure, circulation, and building utilities. The deconstructivist approach is implemented through the principles of instability, distortion, disorder, fluid, and metaphor, resulting in a dynamic, asymmetrical, and expressive building mass, with layered facades, light play, and symbols inspired by gaming icons. The design outcome is a 3-story building with a total area of 13,717 m², integrated with parking areas, gardens, and pedestrian pathways, equipped with tournament arenas, practice rooms, commercial areas, and other supporting facilities. In conclusion, the E-Sport Community Center with deconstructivist architecture not only serves as a functional solution to the lack of e-sport. Interview findings provide strong empirical justification that holding tournaments in unsuitable venues with minimal facilities is a tangible reality for the E-Sports community in Kupang City, while also standing as a modern architectural icon that reflects the city's transformation into the digital era.

Keywords: *Deconstructivist Architecture, E-Sport Community Center, Kupang City, Digital Sports Facility.*

Abstrak:

Pesatnya perkembangan *E-sport* di Kota Kupang belum diimbangi dengan ketersediaan fasilitas yang memadai dan representatif, sehingga turnamen sering diselenggarakan di tempat yang tidak layak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *E-Sport Community Center* sebagai wadah terpadu bagi komunitas, turnamen, dan industri *E-Sport* dengan menerapkan pendekatan arsitektur dekonstruksi. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan arsitektural yang sistematis, melalui pengumpulan data observasi, studi literatur, dan studi preseden, serta analisis konteks, aktivitas, bentuk, lanskap, struktur, sirkulasi, dan utilitas bangunan. Pendekatan dekonstruksi diimplementasikan melalui prinsip instability, distortion, disorder, fluid, dan metaphor, yang menghasilkan bentuk massa bangunan dinamis, asimetris, dan ekspresif, dengan fasad berlapis, permainan cahaya, serta simbol yang terinspirasi dari ikon *gaming*. Hasil perancangan berupa bangunan 3 lantai dengan luas total 13.717 m² yang terintegrasi dengan area parkir, taman, dan jalur pedestrian, serta dilengkapi dengan arena turnamen, ruang latihan, area komersial, dan fasilitas penunjang lainnya. Kesimpulannya, *E-Sport Community Center* dengan arsitektur dekonstruksi tidak hanya menjadi solusi fungsional atas kurangnya fasilitas *E-Sport*, untuk itu pembangunan *E-sport Community Center* sebagai solusi atas kesenjangan antara potensi besar *E-Sport* dengan ketersediaan fasilitas pendukung, dan menjadi ikon arsitektur modern yang mencerminkan transformasi kota menuju era digital.

Kata Kunci: Arsitektur Dekonstruksi, *E-Sport Community Center*, Kota Kupang, Fasilitas Olahraga Digital.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dunia olahraga melalui hadirnya *E-sport* sebagai cabang olahraga yang tidak hanya mengandalkan keterampilan bermain, tetapi juga membutuhkan kerjasama tim, penguasaan taktik, serta pengendalian emosi dalam menghadapi tekanan kompetisi. Sejak diakui oleh *Olimpic Council of Asia* (OCA) pada tahun 2017, *E-sport* berkembang pesat dan telah dipertandingkan pada ajang *Asian Games* dan *Sea Games* (Fadilla, 2019). Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang memiliki angka konsumsi *game* terbesar di wilayah Asia Tenggara dan menempati peringkat 3 dengan pasar *game mobile* terbesar di dunia (Hasi-buan, 2018).

Di Kota Kupang, penyelenggaraan turnamen *E-Sport* semakin meningkat, namun hingga saat ini belum didukung oleh fasilitas yang dirancang secara khusus. Banyak sekali *event* atau turnamen *E-Sports* yang diselenggarakan di Kota Kupang terlaksana di tempat yang tidak layak dan minim fasilitas (Anin, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan suatu wadah yang mampu mengakomodasi aktivitas kompetisi, pelatihan komunitas, dan pengembangan industri *E-sport* secara profesional (Simon, 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, perencanaan dan perancangan *E-Sport Community Center* di Kota Kupang menjadi penting sebagai fasilitas yang mendukung perkembangan *E-sport* sekaligus menjadi ruang interaksi bagi komunitas, penyelenggara, dan masyarakat. Pendekatan arsitektur dekonstruksi dipilih bukan hanya karena keunikannya dalam bentuk, tetapi karena kesesuaian ideologis dan filosofisnya dengan fenomena *E-Sport* dan budaya digital itu sendiri. Pendekatan ini hadir sebagai media arsitektural yang berani, reflektif, dan progresif yang tidak hanya merancang ruang, tetapi juga menggugat cara kita memahami ruang dalam era yang terus berubah (Ashadi, 2019). Pendekatan dekonstruksi memiliki nilai strategis sebagai pernyataan simbolik terhadap perubahan sosial dan budaya yang tengah terjadi (Philip & Mark, 1988).

Pendekatan dekonstruksi hadir sebagai media arsitektural yang berani, reflektif, dan progresif, yang tidak hanya merancang ruang, tetapi juga menggugat cara konvensional dalam memahami bentuk dan keteraturan arsitektur. Prinsip-prinsip seperti *instabiliti*, *distortion*, *disorder*, *fluid* dan *methapor* menjadi dasar pembentukan identitas ruang yang ekspresif (Dita dkk, 2023).

Studi ini bertujuan untuk merancang *E-Sport Community Center* di Kota Kupang dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi yang mampu memwadah kegiatan turnamen, komunitas *gamers*, aktivitas bermain *game*, serta jual beli perlengkapan *gaming*, sehingga tercipta fasilitas yang modern, nyaman, dan mampu mencerminkan perkembangan budaya digital secara optimal serta menjadi ikon yang memperkuat identitas Kota Kupang.

2. METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Perancangan Arsitektural, yang merupakan metode sistematis yang digunakan dalam proses desain untuk memastikan bahwa setiap elemen bangunan dapat memenuhi tujuan yang telah ditetapkan (Ashadi, 2019). Pengumpulan data dilakukan melalui tahapan seperti observasi, survei, studi literatur, atau dokumentasi guna memperoleh data yang akurat dan relevan dengan tujuan yang ingin dicapai (Solissa, dkk, 2024). Data yang diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan aspek-aspek yang mengacu pada prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi. Hasil analisis selanjutnya menjadi dasar penyusunan konsep perancangan *E-Sport Community Center* di Kota Kupang.

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga pendekatan, yakni observasi arsitektural, studi literatur, dan studi preseden. Observasi langsung di lokasi tapak dilakukan untuk memperoleh data fisik dan lingkungan, meliputi ukuran dan kontur tapak, kondisi vegetasi, sistem drainase dan listrik, batas-batas tapak, sistem transportasi dan lebar jalan, kondisi iklim dan arah angin, topografi tanah, serta kelebihan dan kekurangan site. Metode pengumpulan data dipakai metode wawancara yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpulan data terhadap narasumber/sumber data (Dugis, 2024).

Studi literatur digunakan untuk mendukung analisis dan perencanaan dengan menelaah Peraturan Daerah RT/RW Kota Kupang Tahun 2011–2013, dokumen BAPPEDA Kota Kupang, buku referensi seperti Data Neufert Arsitek dan literatur arsitektur dekonstruksi, jurnal ilmiah terkait arsitektur dan olahraga prestasi, serta situs web resmi seperti BPS Kota Kupang, portal berita lokal, *Archdaily*, dan Pinterest. Studi preseden dilakukan dengan membandingkan hasil observasi terhadap

bangunan sejenis, yaitu *HiperX E-sports Arena* di Las Vegas, *Avenue E-sports Stadium*, serta *Jewish Museum Berlin* sebagai referensi penerapan arsitektur dekonstruksi, guna menentukan kriteria perancangan yang relevan (Dita dkk, 2023).

B. Metode Analisis

Analisis dilakukan secara terstruktur dengan mencakup tujuh aspek utama. Analisis konteks lokasi dilakukan untuk mengetahui kondisi lingkungan sekitar tapak seperti aksesibilitas, iklim, arah matahari dan angin, serta topografi, dengan tetap mempertimbangkan prinsip *in context* pada arsitektur dekonstruksi agar bangunan mampu merespon lingkungan sekitar secara aktif (Dita dkk, 2023). Analisis aktivitas dan kebutuhan ruang dilakukan dengan mengidentifikasi jenis kegiatan yang berlangsung di dalam bangunan (Solissa, 2024), seperti turnamen, bermain *game*, komunitas *gamers*, jual beli perlengkapan *gaming*, dan aktivitas hiburan, guna menentukan kebutuhan ruang yang nyaman, fleksibel, dan dinamis. Analisis bentuk dan massa bangunan menerapkan prinsip dekonstruksi seperti ketidakstabilan, ketidakaturan, distorsi, dan kontras untuk menciptakan tampilan bangunan yang modern, unik, ekspresif, dan mencerminkan perkembangan budaya digital serta dunia *E-Sport* (Philip & Mark, 1988).

Analisis tata hijau dan lanskap dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung kualitas visual kawasan melalui penataan vegetasi, ruang terbuka, jalur pedestrian, dan area resapan air guna mendukung keberlanjutan lingkungan serta hubungan antara bangunan dan sekitarnya. Analisis struktur bangunan bertujuan menentukan sistem struktur dan material yang sesuai dengan bentuk dekonstruksi yang dinamis dan terdistorsi, tanpa mengurangi aspek keamanan dan kestabilan bangunan (Dugis, 2024).

Analisis sirkulasi dan aksesibilitas dilakukan untuk merancang pola sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki yang dinamis, fleksibel, serta aman dan nyaman bagi pengguna, sesuai dengan konsep ruang dekonstruksi yang tidak kaku. Analisis utilitas bangunan mencakup sistem kelistrikan, jaringan internet, tata air bersih dan kotor, pencahayaan, serta pendingin ruangan guna mendukung aktivitas pada *E-Sport Community Center* secara optimal (Dugis, 2024).

C. Penarikan Konsep

Berdasarkan seluruh hasil analisis, disusun konsep perancangan yang mengintegrasikan berbagai aspek yang telah dikaji, meliputi konsep fungsi bangunan, konsep zoning, konsep gubahan massa, konsep sirkulasi dan aksesibilitas, konsep tapak dan lanskap, konsep struktur, konsep utilitas, serta konsep penerapan arsitektur dekonstruksi pada bangunan *E-Sport Community Center* di Kota Kupang (Dugis, 2024). Keseluruhan konsep dirumuskan untuk menghasilkan rancangan yang responsif terhadap konteks lokal, fungsional, dan memiliki identitas arsitektural yang kuat sesuai dengan karakter dunia *E-Sport*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Perancangan

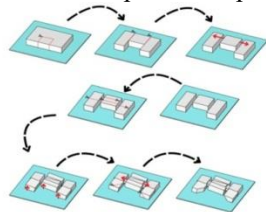
Perancangan *E-Sport Community Center* di Kota Kupang bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang inklusif, fleksibel, dan inspiratif bagi komunitas *E-Sport*, dengan menerapkan pendekatan *Deconstructivism Architecture* untuk menghasilkan bentuk bangunan yang dinamis dan modern. Analisis perancangan dilakukan secara komprehensif, mencakup program ruang, hubungan ruang, zonasi, gubahan massa, tapak, struktur, material, dan utilitas bangunan (Dugis, 2024).

Analisis fungsi bangunan diklasifikasikan ke dalam tiga kategori. Fungsi primer merupakan fungsi utama sebagai pusat pengembangan dan penyelenggaraan kegiatan *E-Sport*, meliputi ruang kompetisi, pelatihan, manajemen tim, serta produksi konten digital. Fungsi sekunder berperan sebagai pendukung kegiatan utama, mencakup penerimaan dan informasi, area turnamen, toko merchandise dan peralatan gaming, ruang bermain berbagai *genre game*, *cafe*, *foodcourt*, serta kantor pengelola. Fungsi tersier merupakan fungsi pendukung teknis yang memastikan kelancaran, keamanan, dan kenyamanan seluruh kegiatan, meliputi ruang ME, keamanan, mushola, toilet, taman, tempat parkir, dan area *cleaning service* (Dugis, 2024).

Identifikasi pelaku kegiatan meliputi pengunjung dari masyarakat umum dan wisatawan yang menggunakan fasilitas *E-Sport*, karyawan atau pelaku komunitas *E-Sport* seperti atlet, *gamer*, *streamer*, dan teknis produksi, serta pengelola yang bertanggung jawab atas administrasi, manajemen bangunan, dan penyelenggaraan *event*. Berdasarkan identifikasi pelaku dan aktivitas, disusun kebutuhan ruang yang kemudian dihitung besaran

ruangnya menggunakan standar *Neufert Architects Data* dan *Time Saver Standards*, studi preseden, dan asumsi penulis, dengan memperhatikan persentase sirkulasi yang bervariasi antara 5% hingga 100% sesuai tingkat aktivitas masing-masing ruang. Total luas keseluruhan bangunan hasil perhitungan mencapai 12.102 m² untuk ruang dalam dan 1.615 m² untuk ruang luar, sehingga totalnya 13.717 m². Dengan luas lahan 14.811 m² dan KDB maksimum 60%, bangunan direncanakan memiliki 3 lantai dengan luasan Lt.1 sebesar 4.672 m², Lt.2 sebesar 4.736 m², dan Lt.3 sebesar 4.352 m², sedangkan sisa lahan diperuntukkan sebagai Ruang Terbuka Hijau dan area public (Dugis, 2024).

Hubungan antar ruang dianalisis melalui diagram keterkaitan fungsional pada setiap lantai. Lantai 1 menghubungkan ruang penerimaan pengunjung dengan area komersial dan ruang bermain. Lantai 2 difokuskan pada area turnamen dan fasilitas atlet *E-Sport*, termasuk ruang latihan, *lounge*, gym, dan ruang ganti. Lantai 3 diperuntukkan bagi bagian penggerak turnamen dan industri *E-Sport*, seperti ruang *caster*, ruang kontrol, ruang konferensi, serta ruang *developer*. Basement difungsikan sebagai area parkir dan *service*. Zonasi horizontal pada setiap lantai disusun

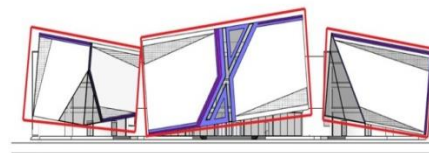


Gambar 1. Gubahan Dasar Massa Bangunan
Sumber: Olahan Penulis 2026

Analisis tapak dilakukan terhadap orientasi bangunan, arah edar matahari, arah angin, penataan landscape, dan sirkulasi. Orientasi bangunan dipilih menghadap ke barat menuju Jalan GOR Flobamora karena aksesibilitas yang baik dan *view* yang tidak terhalang. Terhadap arah matahari, digunakan *secondary skin* dan material kaca untuk mengurangi panas berlebih. Terhadap arah angin, dipilih penggunaan material fasad berpori atau panel berlubang yang mampu menyaring debu dan

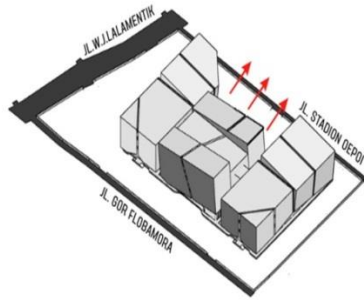
berdasarkan tingkat privasi, dengan zona publik pada area depan dan lantai dasar, zona privat pada area bangunan utama, dan zona *service* pada area belakang dan basement. Zonasi vertikal menunjukkan bahwa basement untuk parkir dan *service*, lantai 1 untuk hiburan dan pengunjung, lantai 2 untuk pelaku *E-Sport*, dan lantai 3 untuk pengelola turnamen (Dugis, 2024).

Gubahan massa bangunan diawali dari bentuk dasar persegi panjang yang kemudian dipotong, dipisahkan, dan diangkat pada sisi-sisinya, sehingga menghasilkan bentuk tidak beraturan yang mencerminkan prinsip dekonstruksi. Prinsip *instability* diterapkan melalui kesan miring dan tidak stabil pada massa bangunan. Prinsip *distortion* diaplikasikan dengan memutar, menekuk, dan memelintir elemen bangunan. Prinsip *metaphor* diwujudkan dengan mengadaptasi bentuk *stick playstation* sebagai ikon gaming. Pada fasad dan kaca, diterapkan prinsip disorder melalui ketidakteraturan pola dan prinsip fluid melalui aliran bentuk yang dinamis. Pada tampilan dan simbol bangunan, prinsip contrast diaplikasikan melalui permainan warna, pencahayaan LED, dan video tron untuk memperkuat identitas digital (Philip & Mark, 1988).



Gambar 2. Pola Bentukan Prinsip 1 Bangunan Esport Community Center
Sumber: Olahan Penulis 2026

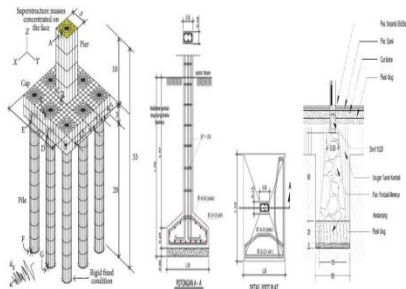
kotoran tanpa menghambat aliran udara alami. Penataan vegetasi dilakukan dengan menanam pohon palem dan cemara lili sebagai pengarah, pohon *evergreen* sebagai peneduh, serta tanaman berbunga dan *bougenvil* sebagai penghias. Area parkir menggunakan pola 90° di basement untuk efisiensi lahan, sedangkan jalur pedestrian menggunakan material *paving blok* karena daya serap air yang baik dan kemudahan perawatan.



Gambar 3. Orientasi Bangunan Alternatif.2

Sumber: Olahan Penulis 2026

Analisis struktur membagi sistem struktur menjadi tiga bagian. Sub struktur menggunakan pondasi *borpile* karena kondisi tanah yang relatif lunak, sehingga mampu menyalurkan beban hingga lapisan tanah keras. Super struktur menggunakan sistem kolom dan balok beton bertulang yang fleksibel dalam pembagian ruang. *Upper struktur* menggunakan atap plat beton yang kuat dan tahan lama, serta atap rangka baja untuk bentang lebar pada area aula turnamen. Analisis utilitas mencakup sistem jaringan listrik yang disuplai PLN dengan genset sebagai cadangan,

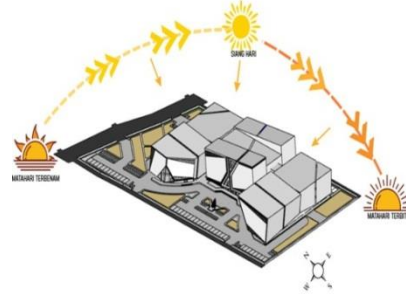


Gambar 5. Pondasi *Borpile*, Pondasi *footplate*, & Pondasi Menerus

Sumber: Olahan Penulis 2026

B. Konsep Perancang

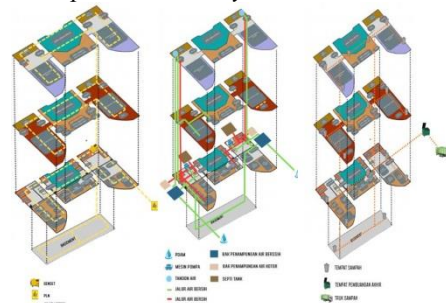
Konsep dasar perancangan *E-Sport Community Center* di Kota Kupang menerapkan pendekatan arsitektur dekonstruksi yang menghasilkan bentuk bangunan dinamis dengan fragmen ruang dan volume yang disusun secara asimetris, menciptakan pengalaman visual dan sirkulasi non-linier. Fungsi utama bangunan meliputi arena pertandingan, ruang latihan, dan fasilitas pendukung yang dilengkapi dengan area bermain *game* serta tempat jual-beli peralatan gaming. Pencahayaan dan pengaturan suara diutamakan untuk mendukung performa pemain dan kenyamanan penonton, sedangkan ruang transisi dirancang untuk memfasilitasi pertemuan singkat dan ko-



Gambar 4. Arah Edar Matahari

Sumber: Olahan Penulis 2026

sistem audio dan visual dengan LED *display* untuk mendukung turnamen dan hiburan, sistem air bersih menggunakan sistem *downfeed* dengan *reservoir* bawah dan atas untuk efisiensi energi, sistem air kotor yang memisahkan limbah padat dan cair, serta sistem persampahan terpadu mulai dari pengumpulan hingga pengangkutan ke TPA. Secara keseluruhan, analisis ini menjadi dasar bagi pengembangan konsep perancangan yang terintegrasi dan responsif terhadap kebutuhan fungsional, estetika, dan kontekstual bangunan *E-Sport Community Center* di Kota Kupang.



Gambar 6. Alur Listrik, Jalur air Bersih dan Kotor, Alur Pembuangan Sampah

Sumber: Olahan Penulis 2026

laborasi antar pengguna. Desain ini memberikan identitas modern dan mendukung perkembangan ekosistem *E-Sport* lokal di Kota Kupang.

Konsep hubungan ruang disusun berdasarkan keterkaitan fungsional antar pelaku kegiatan pada setiap lantai. Pada lantai 1, hubungan ruang pengunjung menghubungkan area penerimaan dan informasi dengan ruang bermain game, toko peralatan gaming, serta area komersial seperti *cafe* dan *foodcourt*. Lantai 2 menghubungkan ruang pengelola dengan area turnamen dan fasilitas atlet *E-Sport*, termasuk ruang latihan tim, *lounge atlet*, gym, ruang ganti, serta ruang strategi. Lantai 3 dirancang untuk bagian penggerak turnamen dan industri *E-Sport*, dengan hubungan antar ruang yang

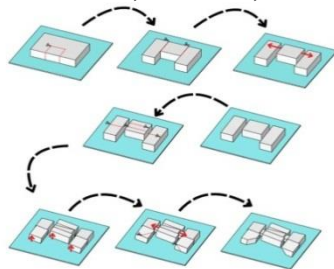
mencakup *studio caster*, ruang kontrol audio dan layar, ruang konferensi, ruang developer, serta ruang produksi konten. *Basement* difungsikan sebagai area parkir dan *service* dengan hubungan ruang yang terpisah dari zona publik dan privat.

Zoning dan sirkulasi ruang dibagi secara horizontal dan vertikal berdasarkan fungsi dan tingkat privasi. Pada lantai 1, zona publik ditempatkan pada area depan yang meliputi *lobby*, resepsionis, dan area komersial, sedangkan zona privat berada pada area ruang bermain *game* dan zona *service* pada bagian



Gambar 7. Zoning lantai 1 & Zoning Lantai 2
Sumber: Olahan Penulis 2026

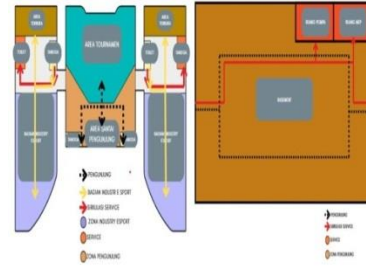
Gubahan massa bangunan diawali dari bentuk dasar persegi panjang yang kemudian dipotong pada bagian depan serta sisi kiri dan kanan, membentuk dua massa persegi panjang di sisi dan satu massa persegi di tengah yang dipisahkan. Massa tersebut kembali dipotong dan diangkat pada sisi-sisinya, kemudian disusun kembali menjadi bentuk tidak beraturan yang mencerminkan prinsip dekonstruksi. Prinsip *instability* diterapkan melalui kesan miring dan tidak stabil pada massa bangunan, menolak kesan statis arsitektur modern. Prinsip *distortion* diaplikasikan dengan memutar, menekuk, dan memelintir



Gambar 9. Gubahan Dasar Massa Bangunan
Sumber: Olahan Penulis 2026

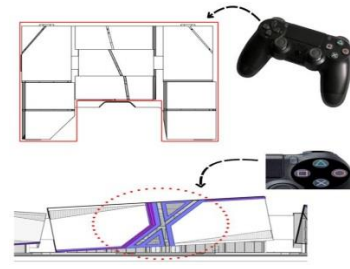
Konsep tapak mencakup zoning dan sirkulasi, orientasi bangunan, respons terhadap arah matahari dan angin, serta penataan *land-*

belakang. Lantai 2 terdiri dari zona turnamen yang mencakup aula pertandingan dan area penonton, zona atlet dengan ruang latihan dan fasilitas pendukung, serta zona pengelola. Lantai 3 diperuntukkan bagi zona penggerak turnamen dan industri *E-Sport* yang bersifat privat dan semi-privat. *Basement* digunakan sebagai zona parkir dan *service*. Zoning vertikal menunjukkan bahwa *basement* untuk parkir dan *service*, lantai 1 untuk area publik dan hiburan, lantai 2 untuk pelaku *E-Sport* dan turnamen, serta lantai 3 untuk pengelola dan produksi konten.



Gambar 8. Zoning Lantai 3 & Zoning Lantai Basement
Sumber: Olahan Penulis 2026

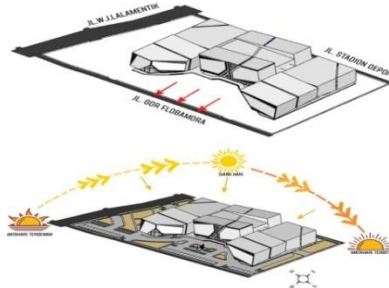
elemen bangunan dari bentuk aslinya untuk menciptakan kesan dramatis. Prinsip metaphor diwujudkan dengan mengadaptasi bentuk *stick playstation* sebagai ikon gaming yang merepresentasikan dunia digital. Pada fasad dan kaca, diterapkan prinsip disorder melalui ketidakteraturan pola dan prinsip fluid melalui aliran bentuk yang dinamis dan tidak terikat grid. Pada tampilan dan simbol bangunan, prinsip contrast diaplikasikan melalui permainan warna, pencahayaan LED, dan *video tron* untuk memperkuat identitas digital dan menciptakan ketegangan visual.



Gambar 10. Bentuk Prinsip 3 Bangunan Esport Community & Simbol Bangunan
Sumber: Olahan Penulis 2026

scape. Zonasi tapak dibagi menjadi tiga zona, yaitu zona publik di bagian depan dan *basement* sebagai area parkir, zona privat pada

bangunan utama yang khusus diakses oleh pengunjung dan pengelola, serta zona *service* di bagian belakang sebagai area bongkar muat. Terdapat dua *entrance*, yaitu *main entrance* di depan jalan utama untuk keluar-masuk pengunjung dan pengelola, serta *side entrance* di samping dan belakang untuk kendaraan bongkar muat, sehingga menghindari *cross circulation*. Orientasi bangunan menghadap ke barat menuju Jalan GOR Flobamora dengan pertimbangan akses jalan yang tidak terlalu padat dan view yang tidak terhalang oleh mas-



Gambar 11. Orientasi Bangunan & Arah Edar Matahari
Sumber: Olahan Penulis 2026

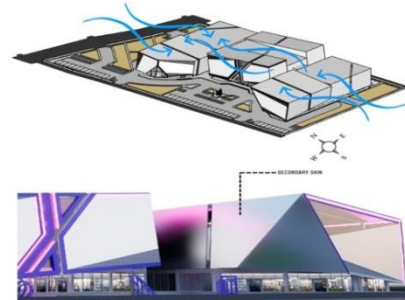
Penataan *landscape* mencakup vegetasi, parkir, dan pedestrian. Vegetasi yang ditambahkan meliputi pohon palem dan cemara lilin sebagai pengarah sirkulasi, pohon *ever-green* sebagai peneduh dan pengontrol radiasi matahari, tanaman berbunga dan *bougenvil* sebagai penghias, serta rerumputan sebagai penutup tanah. Pola parkir yang diterapkan adalah parkir 90 derajat karena lebih efisien da-



Gambar 13. Penempatan Vegetasi & Pola Parkir 90°
Sumber: Olahan Penulis 2026

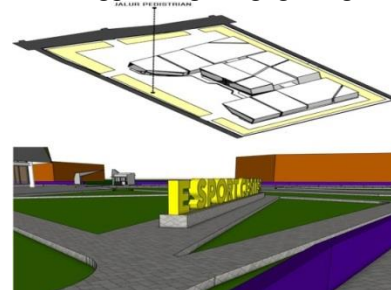
Konsep material bangunan dipilih berdasarkan fungsi dan estetika. Material penutup lantai menggunakan keramik untuk area dengan lalu lintas tinggi karena harga terjangkau dan perawatan mudah, granit untuk area representatif karena kesan mewah dan tahan lama, serta parket untuk area tertentu karena kesan hangat dan kemampuan menyerap suara. Material dinding menggunakan kaca *V-*

sa bangunan lain. Terhadap arah matahari, digunakan *secondary skin* pada fasad dan material kaca untuk mengurangi panas berlebih tanpa menghambat cahaya alami. Terhadap arah angin yang bergerak dari selatan ke utara, digunakan material fasad berpori atau panel berlubang yang mampu menyaring debu dan partikel kotoran tanpa menghambat aliran udara alami, sekaligus memberikan nilai estetika melalui permainan cahaya dan bayangan.



Gambar 12. Arah Angin & Penerapan *Secondary skin*
Sumber: Olahan Penulis 2026

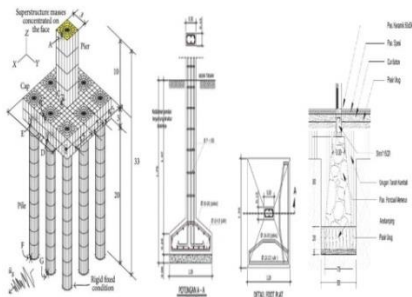
lam memanfaatkan lahan, kapasitas kendaraan lebih banyak, dan sirkulasi lebih tertata, sehingga memudahkan pengunjung saat masuk dan keluar area parkir. Jalur pedestrian mengelilingi *site* dengan material *paving block* yang permukaannya rapi, kuat menahan beban, mudah dibongkar pasang untuk perbaikan utilitas, serta membantu resapan air ke tanah sehingga mengurangi genangan.



Gambar 14. Jalur Pedestrian & Paving Block
Sumber: Olahan Penulis 2026

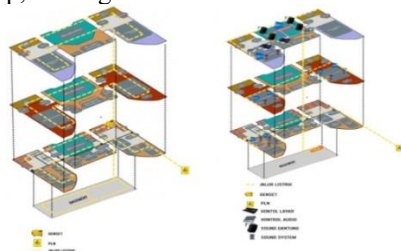
kool untuk fasad yang mampu menolak sinar UV dan IR tanpa mengurangi kejernihan pandang, panel akustik dan *acoustic foam* untuk ruang turnamen dan gaming guna mengurangi gema dan kebisingan, serta *rockwool* sebagai isolasi panas dan peredam suara. Material penutup atap menggunakan *aluminium composite panel* (ACP) sebagai pelapis dinding dan atap untuk tampilan modern, atap dak beton

untuk area yang dimanfaatkan sebagai *roof garden*, dan kaca tempered untuk fasad, partisi, dan *skylight*. Material dekoratif meliputi LED *strip lighting* dan *neon flex* untuk pencahayaan dekoratif yang menciptakan suasana futuristik dan imersif, serta metal mesh sebagai elemen dekoratif dan partisi yang mendukung sirkulasi udara dan pencahayaan. Penerapan material pada eksterior mengutamakan kesan modern dan dinamis, sedangkan pada interior disesuaikan dengan fungsi ruang, seperti *lobby* yang representatif, area turnamen dengan akustik optimal, ruang gaming dengan pencahayaan *atmosferik*, dan area komersial dengan suasana yang nyaman dan menarik.



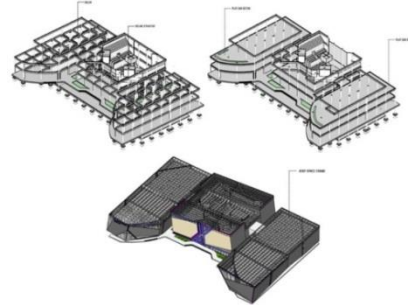
Gambar 15. Pondasi *Borpile*, Pondasi *footplate*, & Pondasi Menerus
Sumber: Olahan Penulis 2026

Konsep utilitas mencakup sistem jaringan listrik, *sound system* dan layar, jaringan air bersih dan limbah, serta persampahan. Jaringan listrik utama disuplai oleh PLN dengan genset sebagai sumber cadangan untuk menjaga kontinuitas pasokan saat terjadi pemadaman. *Sound system* dan layar ditempatkan pada titik-titik strategis untuk mendukung penyampaian informasi, meningkatkan kualitas audio visual, menciptakan suasana pertandingan yang menarik, serta memberikan kenyamanan bagi pemain dan penonton. Sistem distribusi air bersih menggunakan sistem *upfeed* untuk memastikan pasokan yang cukup, sedangkan limbah air kotor diarahkan



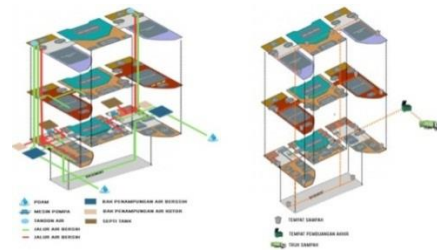
Gambar 17. Jaringan Listrik, Titik *Sound system* & layar
Sumber: Olahan Penulis 2026

Konsep struktur bangunan dibagi menjadi tiga bagian. Sub struktur menggunakan pondasi *borpile* yang mampu menyalurkan beban hingga lapisan tanah keras, pondasi *footplat* untuk bangunan bertingkat rendah hingga menengah, serta pondasi menerus untuk menyalurkan beban dinding. Super struktur menggunakan sistem rigid beton bertulang karena daya tahannya dan penyaluran beban yang efektif. *Upper* struktur menggunakan atap dak beton pada lantai dua dan tiga yang difungsikan sebagai *roof garden*, serta atap *space frame* untuk area bentang lebar seperti aula turnamen karena kekuatan dan stabilitasnya yang tinggi dengan bobot relatif ringan.



Gambar 16. Super struktur, Upper Struktur, & Space Frame
Sumber: Olahan Penulis 2026

dari sumber langsung ke resapan dan *septic-tank*. Pengolahan sampah dilakukan dengan pengumpulan pada titik-titik tempat sampah, kemudian dipindahkan ke tong sampah yang lebih besar, lalu diangkut dengan truk sampah menuju Tempat Pembuangan Akhir. Secara keseluruhan, konsep perancangan ini mengintegrasikan aspek fungsional, estetika, struktural, dan utilitas untuk menghasilkan bangunan *E-Sport Community Center* yang responsif terhadap konteks lokal dan memiliki identitas arsitektural yang kuat sesuai dengan karakter dunia *E-Sport*.

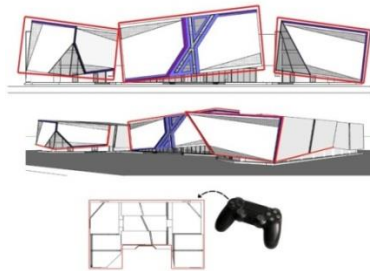


Gambar 18. Jaringan Air Bersih Dan Kotor & Alur Persampahan

Sumber: Olahan Penulis 2026

C. Hasil Perancangan

Perancangan *E-Sport Community Center* di Kota Kupang bertujuan menyediakan wadah terpadu bagi turnamen, komunitas *gamer*, hiburan digital, serta kegiatan jual-beli perangkat *gaming* yang berkembang pesat di era digital. Fasilitas ini dirancang modern, nyaman, dan interaktif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya generasi muda, dengan menerapkan pendekatan arsitektur dekonstruksi sehingga massa bangunan tampil dinamis, futuristik, dan ekspresif sebagai cerminan kemajuan teknologi dan budaya digital, sambil tetap mengutamakan fungsi dan kenyamanan ruang. Fasilitas yang disediakan meliputi arena turnamen, area *gaming*, ruang komunitas, area latihan, ruang *streaming*, dan toko perlengkapan *gaming* agar aktivitas *E-Sport* dapat berlangsung secara optimal. Selain berperan sebagai pusat kegiatan *E-Sport*, bangunan ini juga diharapkan menjadi *landmark* baru Kota Kupang yang merepresentasi-



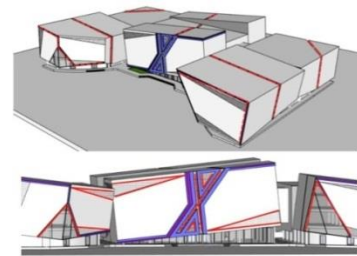
Gambar 19. Pola Bentuk Bangunan & Pola Bentuk Fasad serta Kaca

Sumber: Olahan Penulis 2026

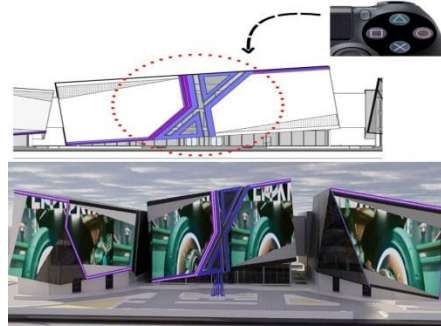
Pada pola bentuk *fasad* dan kaca, diterapkan prinsip *disorder* yang mengutamakan ketidakaturan sebagai ekspresi kebebasan desain, serta prinsip *fluid* yang menampilkan bentuk arsitektur cenderung mengalir, tidak terikat oleh *grid* atau garis lurus, sehingga pergerakan dan transisi antar ruang terasa bebas, fleksibel, dan tidak kaku. Pada tampilan

kan transformasi kota menuju era digital yang lebih modern, kreatif, dan inovatif.

Implementasi pendekatan dekonstruksi pada desain diwujudkan melalui tiga aspek utama, yaitu pola bentukan bangunan, pola bentuk *fasad* dan kaca, serta tampilan dan simbol bangunan. Pada pola bentukan bangunan, diterapkan prinsip *instability* yang menolak kesan stabil dan statis dengan menampilkan bentuk yang tampak seolah-olah miring atau tidak seimbang, menciptakan ilusi visual yang dinamis dan menantang persepsi konvensional tentang keseimbangan. Prinsip *distortion* diaplikasikan dengan memelintir, menekuk, atau memutar elemen bangunan dari bentuk aslinya untuk menciptakan kesan dramatis dan tidak biasa. Prinsip *metaphor* diwujudkan dengan mengadaptasi bentuk *stick playstation* sebagai simbol ikonik dunia *gaming*, menjadikan bangunan tidak hanya sebagai ruang fungsional tetapi juga sebagai perwujudan makna dan cerita.



dan simbol bangunan, prinsip *metaphor* diaplikasikan melalui simbol yang terinspirasi dari logo ikonik pada *stick playstation*, sedangkan prinsip *contrast* diterapkan melalui permainan warna dan pencahayaan dengan memanfaatkan lampu LED dan *video tron* untuk mempertegas perbedaan antar elemen dan menciptakan ketegangan visual yang kuat.



Gambar 20. Tampilan & Simbol Bangunan

Sumber: Olahan Penulis 2026

Hasil desain mencakup *site plan*, tampilan *eksterior*, dan *interior* bangunan. *Site plan* memperlihatkan penataan massa bangunan yang terintegrasi dengan area parkir, taman, dan jalur pedestrian yang mengelilingi *site*, dengan dua *entrance* utama untuk pengunjung dan pengelola serta *side entrance* untuk kendaraan bongkar muat guna menghindari *cross circulation*. Tampilan eksterior bangunan menampilkan bentuk massa yang dinamis dan tidak beraturan dengan *fasad* yang

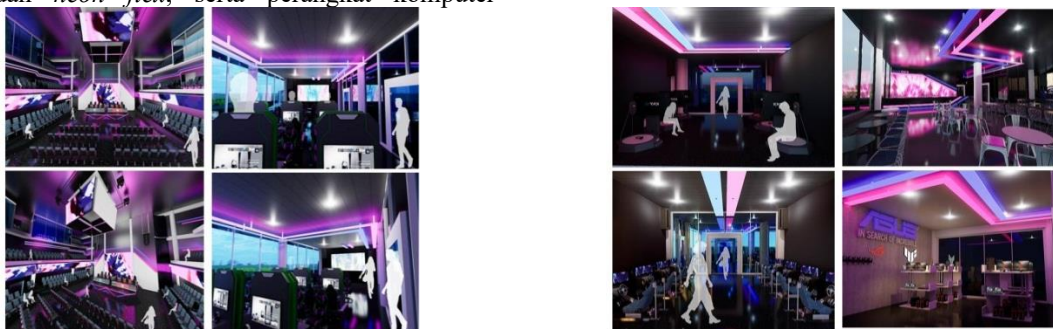
menggunakan material kaca *V-kool*, *aluminium composite panel* (ACP), serta *secondary skin* berpori yang berfungsi sebagai pelindung panas dan penyaring debu sekaligus memberikan nilai estetika melalui permainan cahaya dan bayangan. Area taman dan parkir ditata dengan vegetasi berupa pohon palem, cemara lilin, dan tanaman berbunga sebagai pengarah dan penghias, serta *paving block* sebagai material pedestrian yang mendukung resapan air.



Gambar 21. Site Plan & Tampilan eksterior
Sumber: Olahan Penulis 2026

Interior bangunan dirancang sesuai dengan fungsi masing-masing ruang. Area turnamen merupakan ruang utama dengan kapasitas besar yang dilengkapi dengan kursi penonton, panggung pertandingan, layar LED besar, dan sistem akustik menggunakan panel akustik serta *acoustic foam* untuk meminimalisir gema dan kebisingan. Ruang *gaming* MOBA dan *Battle Ground* dilengkapi dengan meja dan kursi *gaming* yang *ergonomis*, pencahayaan atmosferik menggunakan *LED strip* dan *neon flex*, serta perangkat komputer

dengan spesifikasi tinggi. Ruang *sport* simulasi dan VR menyediakan peralatan simulasi olahraga dan *virtual reality* yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman bermain yang imersif. Resto dan toko alat *gaming* dirancang sebagai area komersial yang nyaman dengan *interior modern*, menyediakan tempat makan dan minum bagi pengunjung serta menjual berbagai peralatan dan perlengkapan *gaming*.



Gambar 22. Interior
Sumber: Olahan Penulis 2026

D. Hasil Wawancara

Hasil Wawancara untuk memperkuat justifikasi perancangan, penelitian ini melakukan wawancara mendalam terhadap tiga kategori informan kunci, yaitu *atlet* dan komunitas *gamer*, penyelenggara turnamen (*event organizer*), serta pengelola komunitas dan pegiat industri kreatif digital di Kota Kupang. Wawancara semi-terstruktur ini bertujuan untuk menggali pengalaman informasi terhadap fasilitas yang tersedia, kendala yang dihadapi, serta harapan mereka terhadap wadah *E-Sport* yang ideal.

Seluruh informan secara konsisten menyampaikan bahwa keterbatasan infrastruktur merupakan hambatan utama bagi pengembangan ekosistem *E-Sport* di Kota Kupang. Para *atlet* muda mengungkapkan bahwa kurangnya dana dan fasilitas pendukung untuk Latihan menjadi kendala besar dalam memaksimalkan performa dan mengikuti kompetisi. Kondisi ini diperparah oleh ketiadaan ruang Latihan yang *representative* dengan baik. Mulai dari level regular hingga professional.

Lebih mencengangkan lagi, penyelenggara turnamen mengakui bahwa kompetisi *E-Sport* di Kota Kupang, terpaksa diselenggarakan di tempat yang tidak dirancang untuk kegiatan tersebut. Kondisi ini berdampak langsung pada kualitas pengalaman bertanding dan menonton, dengan masalah seperti pencahayaan yang tidak memadai, akustik ruangan ruang yang tidak baik, jaringan internet yang tidak stabil, serta kurangnya area penonton yang nyaman. Ironisnya, antusiasme Masyarakat terhadap turnamen terus meningkat, namun kapasitas dan kualitas tempat penyelenggaraan tidak pernah mengalami peningkatan yang berarti.

Pengelola komunitas menyoroti bahwa tanpa adanya pusat kegiatan yang terintegrasi, komunitas *E-Sport* tidak memiliki tempat untuk berkumpul secara rutin, berbagi pengetahuan, atau mengadakan pelatihan kolektif. Saat ini, kegiatan komunitas masih dilakukan secara sporadis di *cafe-cafe gaming* dengan kapasitas terbatas dan fasilitas yang tidak memadai. Keberadaan pusat *E-Sport* yang representatif juga dinilai akan membuka peluang ekonomi baru bagi masyarakat sekitar melalui peningkatan kunjungan yang menggerakkan

UMKM di bidang kuliner, akomodasi, dan jasa transportasi.

Para informan menyampaikan tiga harapan utama terhadap fasilitas yang ideal: (1) ketersediaan jaringan internet berkecepatan tinggi dan stabil serta sistem kelistrikan dengan cadangan daya. (2) kenyamanan dan akustik ruang yang optimal untuk pemain dan penonton, serta (3) fleksibilitas ruang untuk mengakomodasikan berbagai skala kegiatan, mulai dari latihan rutin hingga turnamen berskala Provinsi atau Nasional.

Hasil wawancara memberikan justifikasi empiris yang kuat bahwa kondisi turnamen di tempat yang tidak layak dan minim fasilitas adalah realitas nyata yang dialami para pelaku *E-Sport* di Kota Kupang. Temuan ini mengonfirmasi urgensi pembangunan *E-sport Community Center* sebagai solusi atas kesenjangan antara potensi besar *E-Sport* dengan ketersediaan fasilitas pendukung. Wawancara juga memperkaya pemahaman peneliti tentang kebutuhan spesifik pengguna, yang kemudian menjadi pertimbangan penting dalam Menyusun program ruang dan merumuskan konsep desain yang *responsive* termasuk pemilihan pendekatan arsitektur dekonstruksi yang dinamis, fleksibel, dan tidak kaku, yang selaras dengan tuntutan ruang kegiatan *E-Sport* yang beragam dan terus berkembang.

4. KESIMPULAN

Perancangan *E-Sport Community Center* di Kota Kupang dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi telah berhasil memenuhi tujuan penelitian, yaitu: (1) menyediakan arena turnamen profesional yang representatif dengan kapasitas besar, sistem akustik, dan layar LED untuk mengatasi keterbatasan tempat turnamen yang tidak layak; (2) mewadahi komunitas *gamers* melalui ruang latihan tim, *lounge*, dan area berkumpul terintegrasi yang selama ini tidak tersedia; (3) mengakomodasi aktivitas bermain *game* melalui ruang *gaming* dengan perangkat spesifikasi tinggi dan fasilitas VR untuk pengalaman imersif; (4) menyediakan toko perlengkapan *gaming* dan area komersial untuk mendukung ekosistem ekonomi kreatif; serta (5) mewujudkan fasilitas modern dan nyaman yang mencerminkan budaya digital melalui penerapan prinsip dekonstruksi (*instability, distortion, disorder, fluid, metaphor, contrast*) dengan material modern dan pencahayaan LED. Hasil wawancara mengonfirmasi urgensi pembangunan fasilitas ini sebagai solusi atas kesenjangan antara potensi *E-Sport* dan ketersediaan sarana

pendukung di Kota Kupang. Dengan demikian, *E-Sport Community Center* ini diharapkan menjadi ikon arsitektur modern yang merepresentasikan transformasi Kota Kupang menuju era digital yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing.

DAFTAR PUSTAKA

- Anin, F. (2024). *CS-an Gelar Turnamen E-Sport, Sambil Berdonasi untuk Penderita Kanker*. Kota Kupang: Kupang News.
- Ashadi. (2019). *Arsitek Arsitektur Dekonstruktivis*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press.
- Dita, A., Ria, W., & Andi, K. D. (2023). *Kajian Arsitektur Dekonstruksi dari 7 Pemikiran Arsitek*. Makassar: Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI).
- Dugis, R. Y. (2024). Perencanaan dan Perancangan E-Sport Arena di Kota Kupang dengan Pendekatan Arsitektur Modern. Undergraduate thesis, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
- Fadilla, K. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JOPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 1-2.
- Hasibuan, L. (2018). *eSport, Olahraga Online Para Gamer*. Jakarta: CNBC Indonesia.
- Philip, J., & Mark, W. (1988). *Deconstructivist architecture*. New York: The Museum of Modern Art: Distributed by New York Graphic Society Books, Little Brown and Co.
- Simon, S. (2023). *Turnamen E-Sport Gubernur NTT Cup Season III*. Kota Kupang: Victory News.
- Solissa, A. P., Kaat, Y. Y., & Hakeng, L. S. (2024). Tipologi Tata Ruang Dalam Rumah Adat Desa Nualain. *Jurnal Arsitektur ALUR*, 7, 104-115. Retrieved from <https://doi.org/10.54367/alur.v7i2.3466>
- Solissa, A. P. (2024). Studi Perilaku Mahasiswa Arsitektur Pada Ruang Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa Kupang. *Timor Cerdas*. 3(2) 1-13