

## **BAB V**

### **KONSEP**

#### **5.1 Konsep Dasar**

Pada perancangan proyek Bandung Esports Venue ini yaitu untuk mewadahi kegiatan-kegiatan yang ada di dunia esports, dengan pertumbuhan esports yang pesat baik dari segi pelaku esports ataupun penikmat sedangkan sarana dan prasarana baik itu gedung sebagai tempat pelaksanaan yang masih kurang memadai sebagaimana mestinya. Guna menyelaraskan fungsi dan tema yang diambil adalah Futuristik dimana prinsip-prinsip yang dimiliki futuristik ini mampu memaksimalkan dan menyelaraskan fungsi bangunan dengan maksimal.

##### **5.1.1 Konsep Akustik**

Pada dinding auditorium penggunaan material kedap suara diterapkan, salah satunya dengan penggunaan material rockwool pada dinding panel hal ini diterapkan guna mendapatkan akustik yang baik didalam gedung.



Gambar 5. 1 Rockwool

Sumber : Archiproduct, 2022

### 5.1.2 Konsep Fasad

Pada konsep fasad penggunaan material kaca dan baja dipilih dimana penggunaan kedua material ini dapat menampilkan dan juga memberikan pencahayaan alami yang baik.

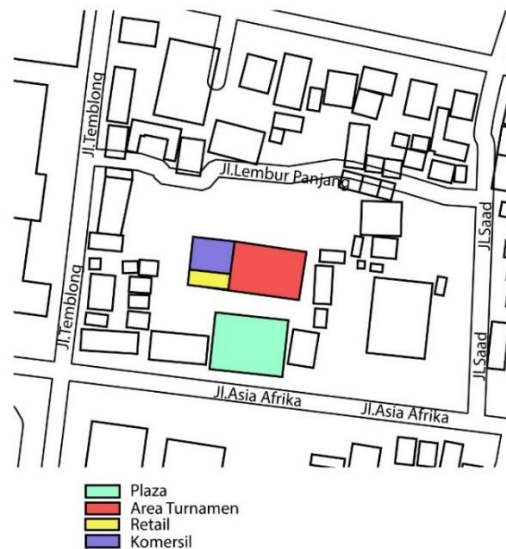


Gambar 5. 2 Shanghai LuJiaZui Exhibition Center

Sumber : Oma, 2017

## 5.2 Rencana Tapak

### 5.2.1 Konsep Zoning



Gambar 6. 1 Konsep Zoning

Sumber : Dok.Probadi, 2022

Penempatan zoning pada Tapak dibagi kedalam empat zona diantaranya zona plaza, area turnamen, retail, dan komersil. Pada area retail dan komersil dalam stu area dimana area retai ditempatkan sisi selatan guna dapat memiliki dua muka sekaligus, sedangkan area turnamen dipisahkan dengan area komersil dan retail.

### 5.3 Konsep Gubahan Massa

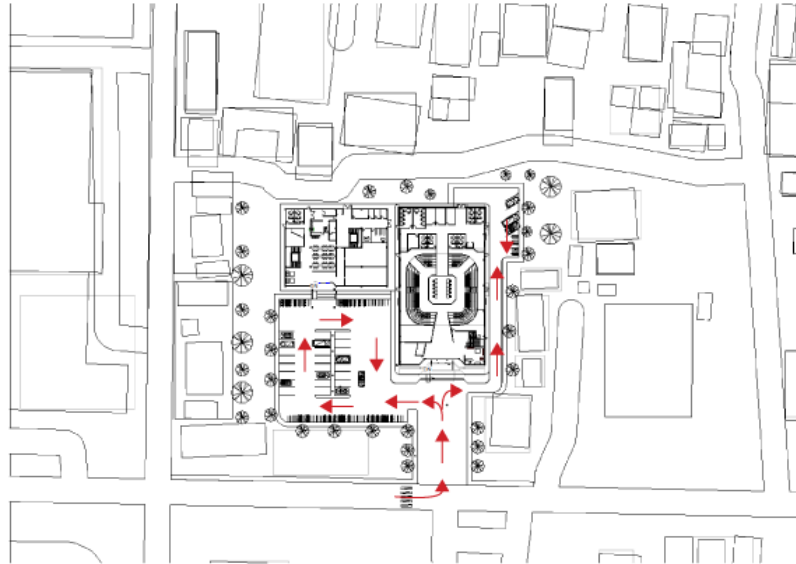


Gambar 6. 2 Konsep Gubahan Massa

Sumber : Dok.Probadi, 2022

Terdapat 2 (dua) buah gubahan massa pada Tapak ini, yang pertama adalah gubahan untuk area gaming center, pada area ini di khususkan untuk kegiatan sehari-hari diperuntukan bagi masyarakat umum yang ingin bermain game. Kemudian disampingnya terdapat gubahan massa untuk Venue, pada area tersebut dikhususkan untuk berlangsungnya suatu acara atau turnamen e-sports.

## 5.4 Pencapaian

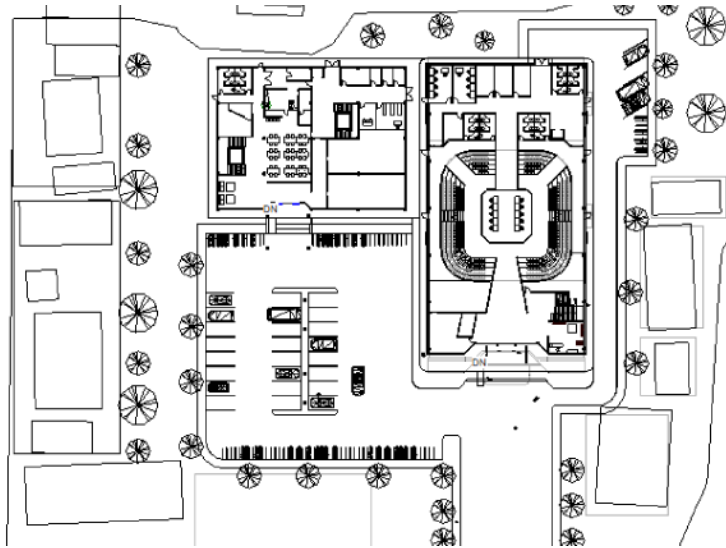


Gambar 6. 3 Renacana Tapak

Sumber : Dok.Probadi, 2022

Pencapaian untuk memasuki Tapak ini dapat melalui jalan Asia-Afrika untuk pengguna kendaraan roda dua atau roda empat, jika pejalan kaki dapat melalui jalan Tamblong kemudian melalui jalan Asia-Afrika untuk memasuki entrance Tapak.

## 5.5 Parkir



Gambar 6. 4 Rencana Tapak

Sumber : Dok.Probadi, 2022

Untuk penempatan parker dibagi kedalam 2 jenis yaitu untuk motor dan mobil.baik mobil ataupun motor keduanya ditempatkan pada sisi selatan Tapak tepat didepan Gedung gaming center.

## 5.6 Bangunan

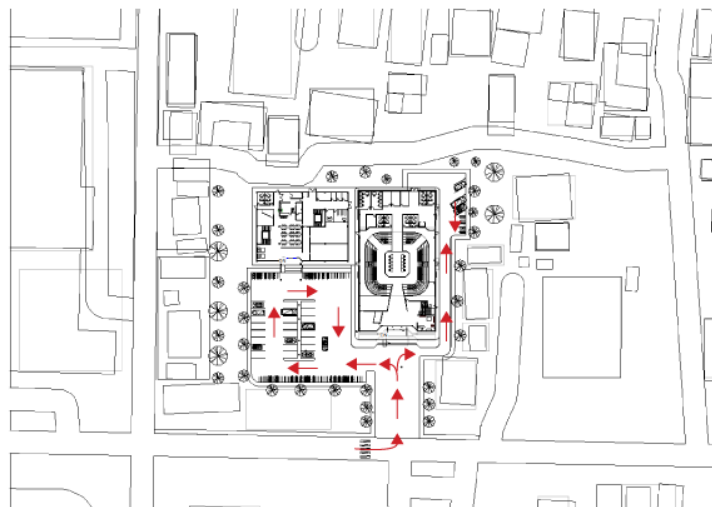


Gambar 6. 5 Suasana Eksterior

Sumber : Dok.Probadi, 2022

Pada area Tapak terdapat 2 (dua) massa bangunan yaitu Gedung Venue terdapat arena pertandingan untuk keberlangsungan acara atau turnamen dan Gedung gaming center yang didalamnya terdapat ruangan untuk para staff dan juga fasilitas untuk bermain game seperti halnya perangkat komputer, permainan konsol dan lainnya.

## 5.7 Sirkulasi

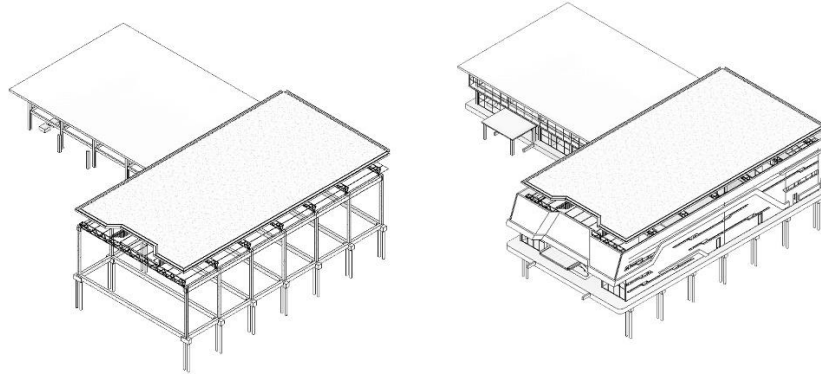


Gambar 6. 6 Sirkulasi Kendaraan

Sumber : Dok.Probadi, 2022

Sirkulasi pada bagian luar Tapak yaitu pada area depan dibuat drop-off untuk kendaraan baik untuk staff ataupun pengunjung tepatnya pada area depan Venue dan juga pada area belakang Venue terdapat loading dock unruk mempermudah keluar masuk barang ke dalam Gedung. Untuk sirkulasi kendaraan masuk melewati jalan Asia-Afrika baik untuk mobil ataupun motor, diarahkan menuju area parker ke depan Gedung gaming center dari area masuk dan sebelah kanan untuk kendaraan angkutan peralatan acara. Untuk sirkulasi keluar pun diarahkan Kembali menuju jalan Asia-Afrika.

## 5.8 Struktur dan Konstruksi



Gambar 6. 7 Struktur dan Konstruksi

Sumber : Dok.Probadi, 2022

Pada bagian struktur bawah yaitu pondasi menggunakan pondasi bored pile kemudian pada bagian fasad penggunaan hollow digunakan untuk menahan fasad tersebut, dan pada bagian upper structure atau struktur atap menggunakan space frame.

## 5.9 Utilitas

Gambar diatas adalah skema pada utilitas air bersih, air kotor dan juga elektrikal pada tapak bangunan. Area GWT dan STP terdapat pada area belakang bangunan dan genset juga masi di area sekitaran GWT dan STP.

