

ESPORTS CENTER DI KOTA SURABAYA TEMA: ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Syarizal Gozali¹, Daim Triwahyono², Redi Sigit F³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹syarizalg@gmail.com, ²daimtri@gmail.com, ³redi_sigit@lecturer.com

ABSTRAK

Bentuk bangunan dan tata ruang esport saat ini sangat kurang dan belum didefinisikan dengan baik, walaupun esports merupakan salah satu sumber kekuatan ekonomi utama. Tetapi saat ini dengan banyaknya kompetisi esport yang diadakan di Indonesia tidak banyak venue yang di gunakan untuk menyelenggarakan kompetisi tersebut. Banyak kompetisi-kompetisi yang masih menggunakan bangunan lain untuk menggelar kompetisi. Tentu ini terjadi karena tidak adanya bangunan yang mewadahi kegiatan esports. Sehingga dapat disimpulkan bahwa fungsi bangunan harus representatif dari kegiatan esports, dan fungsi tersebut dapat diwakilkan dalam tema dekonstruksi salah satunya bentuk bidang dan garis yang bersilangan, terbagi, terpecah dan tidak ada hal mutlak di dekonstruksi.

Kata kunci : Esports, Bentuk, Ruang, Dekonstruksi

ABSTRACT

The current form of building and esports layout is lacking and has not been well defined, even though esports is one of the main sources of economic strength. However, currently with so many esport competitions being held in Indonesia, not many venues are used to hold these competitions. Many competitions still use other buildings to hold competitions. Of course this happens because there are no buildings that accommodate esports activities. So it can be concluded that the function of the building must be representative of esports activities, and this function can be represented in the theme of deconstruction, one of which is the form of fields and lines that cross, divide, divide and have no absolute deconstruction.

Keywords : Esports, Shape, Room, Deconstruction

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan esport di indonesia sangatlah cepat dimana banyak turnamen-turnamen diadakan dengan hadiah yang cukup besar membuat para gamers berlomba untuk menjadi yang terbaik. Apalagi pemerintah Indonesia melalui kemenpora sudah sah menetapkan esport sebagai cabang olahraga berprestasi, hal itu pun menjadi angin segar bagi atlet esport yang

mana nantinya bisa mengikuti pertandingan pada pada kompetisi-kompetisi resmi yang diadakan pemerintah seperti PON (pekan olahraga nasional). Bahkan esport juga di pertandingan di Asian game yang diadakan di Indonesia tahun 2018 lalu walupun hanya sebagai exhibition.

Tetapi dengan banyaknya kompetisi, isu arsitektural seperti bentuk bangunan dengan banyaknya kompetisi esport yang diadakan di Indonesia tidak banyak venue yang di gunakan untuk menyelenggarakan kompetisi tersebut. Banyak kompetisi-kompetisi yang masih menggunakan mall sebagai venue pertandingan dan convention hall jika kompetisi yang diadakan cukup besar. Tentu ini terjadi karena tidak banyak bentuk bangunan yang sesuai dengan esports ini (Amalia, 2019).

Fasad dan material bangunan, dengan menyewa bangunan untuk menggelar kompetisi esport fasad bangunan yang disewa tidak mencerminkan esport dengan hadiah 1-4 miliar seharusnya tempat menyelenggarakan esport mempunyai fasad yang mencerminkan esport itu sendiri (Amalia, 2019).

Tata ruang dan perabot, terbatasnya ukuran panggung dan harus mendekor ulang ruang yang disewa dan perabot harus menyesuaikan ruang yang ada (Amalia, 2019).

Esport center dirancang sebagai wadah komunitas esport di Indonesia untuk mendukung berkembangnya industri esport di Indonesia, agar di esports center memiliki bentuk dan fungsi ruang khusus untuk kegiatan esport di Indonesia. Tema desain esport center kali ini menggunakan arsitektur dekonstruksi, karena tema ini akan sangat cocok perancangan kali ini, sebab arsitektur dekonstruksi merupakan tema yang sangat fleksibel karena tidak berpatokan kepada form follow function. Dalam pameran "Deconstructivist Architecture" yang diadakan pada tahun 1988 di Museum seni modern di New York terdapat kata – kata: "bentuk murni telah terkontaminasi, mengubah arsitektur menjadinagen ketidakstabilan, ketidakharmonisan, dan konflik". Dalam hal ini arsitek memiliki kebebasan dalam membuat bentuk bangunan Para Arsitek tidak lagi identik dengan produk desain/rancang bangunan yang terpaku pada satu batasan saja tetapi mereka bisa menuangkan karya-karyanya dengan konsep-konsep yang lebih fleksibel tanpa batas.

Rumusan Masalah

Perancangan kali ini memiliki fungsi esports center dengan lokasi di Kota Surabaya, dan tema arsitektur dekonstruksi dengan ini didapatkan satu rumusan masalah yang dapat mencakup aspek fungsi-lokasi, fungsi-tema, dan tema-lokasi. Rumusan masalahnya yaitu, Bagaimana merancang bentuk

dan ruang pada bangunan esport center dengan tema dekonstruksi pada tapak datar di Kota Surabaya?

Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan esports di Kota Surabaya dengan tema arsitektur dekonstruksi ini agar kegiatan - kegiatan esports di Indonesia memiliki bangunan khusus yang memiliki bentuk dan fungsi ruang yang sesuai dengan kegiatan – kegiatan esports.

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

Dekonstruksi pertama kali digunakan untuk sebuah istilah dari Ilmu Filsafat Perancis dan Ilmu Kesastraan dengan konotasi arti sebagai metode, yang dalam konteksnya mengusung filosofi yang adaptasi dari konsep anti-filosofis. Gagasan ini berasal dari pandangan-pandangan, Levi-Strausse, Saussure dan Husserl yang bekiblat dari filsafat Yunani Kuno dan sependapat dengan pandangan skeptisme (Norris,1987).

Kemudian Peter Eisenman dan Daniel Libeskind mendapat teori dan diterapkan didalam arsitektur karena terpengaruh oleh Jacques Derrida, menempatkan perhatian mereka dalam “metafisika kehadiran” sebagai subjek utama dekonstruktivis filsafat dalam arsitektur. Perkembangan arsitektur Postmodern pada akhir 1980-an sebenarnya awal dari dekonstruktivisme dalam arsitektur sejak menentang terhadap rasionalitas teratur Modernisme.

Namun juga berlawanan dengan postmodernisme. Karena bentuk dekonstruksi dicirikan oleh ide fragmentasi dan memanipulasi kulit atau permukaan struktur. Arsitek dekonstruksi bukanlah orang yang menarik ke potongan-potongan bangunan, tapi orang yang menempatkan dilemma penting dalam bangunan. Tantangan arsitektur dekonstruksi adalah menjauhkan arsitektur apa yang dilihat sebagai ‘aturan’ modernisme seperti “bentuk mengikuti fungsi”, kemurnian bentuk. Untuk dekonstruktivis, geografi formal / klasik / konvensional Metry adalah aspek yang harus disangkal, seperti halnya ornament untuk postmodernis. Sebaliknya, komplikasi geometri diterapkan pada fungsional, struktural, dan aspek spasial bangunan dekonstruksi.

- a. Prinsip – prinsip dasar dalam ber-dekonstruksi:
 - Sesuatu yang pasti tidak ada di arsitektur dekonstruksi.
 - Tidak ada ontologi dan teologi pada arsitektur.

- Penguasaan nilai dan pandangan mutlak dalam arsitektur harus segera diakhiri.
 - "Visiocentrism" atau pengutamaan indra penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri.
 - Arsitektur harus tergantung dalam pemikiran sang arsitek.
- b. Ciri-ciri arsitektur dekonstruksi:
- Seluruh struktur seperti akan runtuh.
 - Abstrak dan ekstrim
 - Penampilan bidang dan garis yang bersilangan dan tidak beraturan.
 - Permainan warna – warna dasar.
 - Terbagi-bagi dan terpecah-pecah, tidak beraturan bentuknya

Tabel 1.
Komparasi Tema Sejenis

Tema Sejenis	Objek 1 (Phaeno Science Center)	Objek 2 (Casa Da Musica)	Objek 3 (LMU Graduate Center)
Bentuk Atap	Datar	Datar	Datar
Bentuk Dinding	Tegak Lurus, Miring, Tidak beraturan	Tegak Lurus, Miring	Tegak Lurus, Miring
Material Dinding	Beton	Beton	Beton, Stainles steel panels
Bentuk Bukaan	Persegi, Segitiga	Persegi	Kaca besar gemetris terpotong
Material Lantai	Beton Poles/plesteran halus	Tiles,kayu	Keramik, beton poles/ Semen Plesteran

Sumber: Analisis Penulis, 2021

Tinjauan Fungsi

Judul perancangan kali ini adalah Esport center di Kota Surabaya jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia Esport juga bisa diartikan olahraga elektronik. Jadi bila di jabarkan dengan kata terkait maka mendapatkan pengertian dari judul:

- a. Esports center di Kota Surabaya
- **Esport** adalah permainan atau aktivitas Bermain di komputer atau konsol biasanya melibatkan koneksi Internet ". Ada dua suku kata, E (elektronik) yang artinya Bekerja dengan microchip atau transistor (Merriam Webster Dictionary) dan "sports", yaitu gerak dan ketangkasan Tindakan persaingan antar individu atau kelompok untuk mendapatkan hiburan (Khoo, 2012).

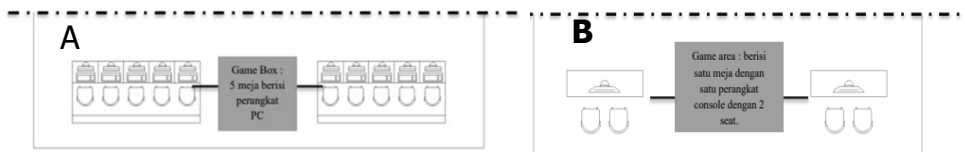
- **Center** jika diartikan menurut kamus inggris Indonesia center artinya pusat (Echols, 1975).
- **Center** juga bisa di artikan tumpuan, tengah, pusat. Istilah yang digunakan untuk menentukan posisi (Jajang, 2005).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-sports center merupakan pusat yang memfasilitasi kegiatan yang gesit Diselesaikan oleh perseorangan atau kelompok dalam bentuk kompetisi Aktivitas fisik dan non fisik dengan menggunakan alat Bekerja secara elektronik dalam ranah game virtual.

Dalam pembagian E-Sport secara khusus, alat bantu elektronik yang terkait adalah perangkat video game, yang dimana perangkat video game ini terdapat dua jenis, yakni:

- a. Komputer
- b. Video game Console

Berdasarkan teknis dan layoutnya esports dibagi menjadi dua yaitu, kategori PC dan Console, dengan layout:



Gambar 1.

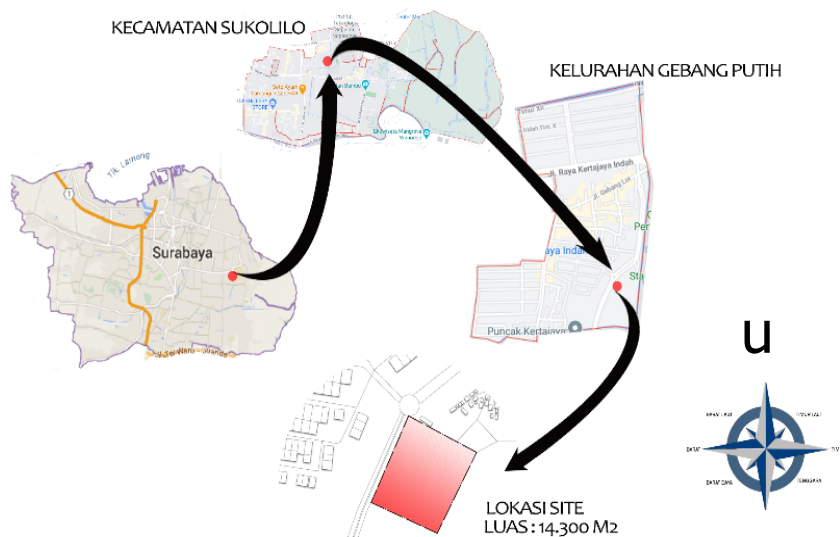
Sumber: E-Sport Arena Berstandar Internasional Di Badung, Bali
A.Kategori PC/B. Kategori Console

Tinjauan Tapak

Lokasi tapak perencanaan kali ini berada di kota Surabaya, tepatnya di jalan keputih, Kec. Sukolilo, kota Surabaya, Jawa timur. Tapak ini adalah lahan kosong yang berada dekat dengan kampus ITS, RS ibu dan anak PUTRI, RS Onkologi Surabaya, Medical center ITS, dan RS GM nala husada.

Luas tapak yaitu 14.300 m² kondisi sekitar tapak adalah lahan kosong.ada dua jalur jalan di depan tapak dengan masing-masing lebar 7 meter. Site ini berada di Kawasan tata guna lahan Fasilitas umum dan pelayanan umu seperti jasa, industri, Perdagangan dan Pariwisata. Dengan peraturan dari pemerintah Kota Surabaya, yaitu:

1. KDB : 50-60%
2. KLB : 2,5
3. GSB : minimal 1/2 dari lebar jalan utama.



Gambar 2.
Sumber: Dokumen Pribadi
Data Tapak

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu:

- a. Batas Utara : Lahan Kosong
- b. Batas Timur : Lahan Kosong
- c. Batas Selatan : Jl. Keputih (jalan utama) dan perumahan
- d. Batas Barat : Lahan Kosong

Dimensi Tapak:



Gambar 3.
Sumber: Dokumen Pribadi
Dimensi Tapak

Program Ruang

Berikut merupakan program ruang dari esports center yang mana terbagi menjadi empat yaitu fasilitas utama, fasilitas penunjang, fasilitas pengelola, dan fasilitas servis:

a. Besaran Fasilitas

Tabel 2.
Besaran Fasilitas

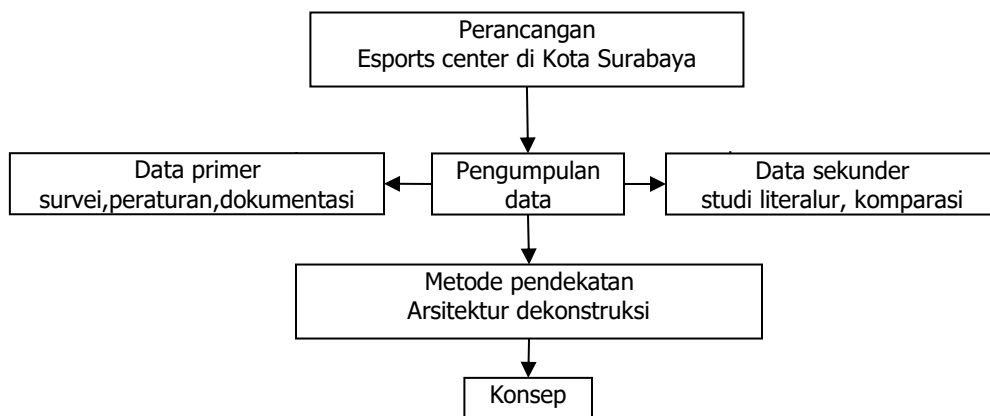
No	Fasilitas	Besaran m ²
Primer		
1	Arena Pertandingan	2015
2	Tim area	1305
Total besaran		3320
Sekunder		
1	Ruang Publik	728
2	Cafe	1161
Total besaran		1889
Tersier		
1	R. Pimpinan	14
2	R. manager	7,6
3	R. wakil manager	7,6
4	R. kepala bagian	15
5	R. Staff	46,5
6	R. Rapat	3,5
7	Toilet	27
8	Ruang istirahat	31
Total besaran		152,2
Servis		
1	Pos satpam	11
2	Ruang cctv	4
3	R. MEE	62
4	Parkir umum	3152
5	Parkir pengelola	195
6	Parkir servis	101
Total besaran		3885
Total Keseluruhan		9245

Sumber: Analisis Penulis, 2021

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan adalah metode pendekatan arsitektur dekonstruksi, metode ini menunjukkan bahwa "metode" menurut derrida tidak sama dengan metode yang lainnya, sedangkan "metode" yang dipahami secara umum ada aturan kaku yang harus diikuti, Sehingga seorang Arsitek telah memutuskan sebelum pelaksanaan proses itu sendiri. Derrida menekankan Dekonstruksi sama sekali berbeda dari pemahaman tersebut.

metode dekonstruksi merupakan “metode” yang terbuka, tidak pernah selesai dan bukan suatu tatanan aturan-aturan formal. Pembebasan dari aturan-aturan yang kaku adalah prinsip dasar metode dekomstruksi. (Beardsworth, 1996).



Daigram 1.

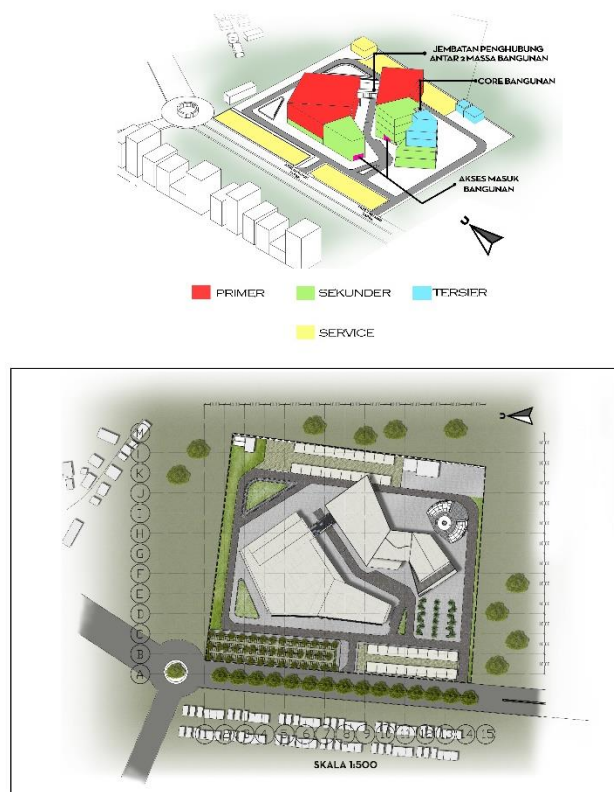
Sumber: Beardsworth, 1996

Metode Perancangan Dekonstruksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Tapak

Bangunan akan diletakkan pada sudut pandang paling dominan pada mata manusia, penataan masa dibagi menjadi 4 zona yaitu primer, sekunder, tersier, servis, vegetasi akan diberikan disekitar tapak agar membuat tapak menjadi lebih sejuk, dan penambahan 2 taman di depan dan belakang site. Penataan tempat parkir di tapak pun dibagi menjadi 4 yaitu tempat parkir roda 2 berada di sebelah kiri pintu masuk tapak, tempat parkir khusus berada di sebelah kanan pintu masuk tapak, sedangkan basement khusus untuk parkir mobil dan parkir pengelola berada di bagian belakang site. perkerasan pun menggunakan paving agar air masih bisa meresap ke tanah, sedangkan zona yang tidak terbangun akan di beri vegetasi.



Gambar 4.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Konsep Tapak

Konsep Bentuk

Konsep bentuk pada bangunan esports center adalah geometris yang terpotong yang mempunyai 2 masa bangunan utama yang dipisah. Bentuk bangunan juga mengalami tranformasi sesuai dengan prinsip arsitektur dekonstruksi.

Penerapan tranformasi bentuk ini juga didasarkan dari tema arsitektur dekonstruksi bangunan tidak hanya menonjol disatu sisi tapi bangunan harus bias dilihat secara keseluruhan dari semua sudut bangunan.

Walaupun tema bangunan adalah arsitektur dekonstruksi tapi aksen futuristic ditambahkan untuk lebih mencerminkan fungsi dari bangunan yaitu esports center

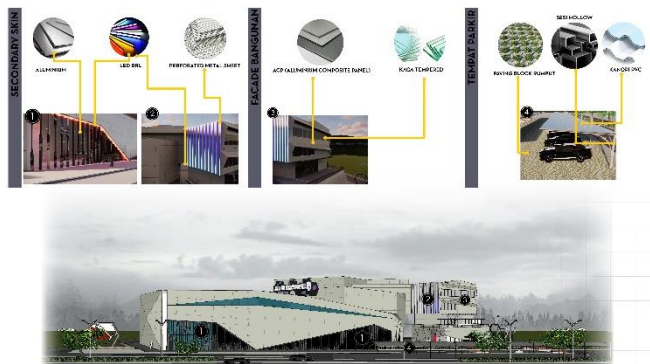


TAMPAK DEPAN
SKALA 1:250



TAMPAK SAMPIING KANAN
SKALA 1:250

Gambar 5.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Tampak depan dan samping bangunan



Gambar 6.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Tampilan dan Material Bangunan

Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang pada bangunan menggunakan tata ruang radial dan sirkulasi linear. Warna ruangan akan menggunakan Warna-warna alami, Warna-warna tersebut diantara adalah seperti putih, biru, hitam, coklat, dsb. Plafon menggunakan plafon gypsum kecuali ruang Latihan menggunakan plafon pvc. Penambahan akses futuristik pada tampilan ruang dalam juga sebagai aksen dari ciri khas esport.



Gambar 7.

Sumber: Analisis Penulis, 2021

Konsep Ruang Dalam

Konsep Ruang Luar

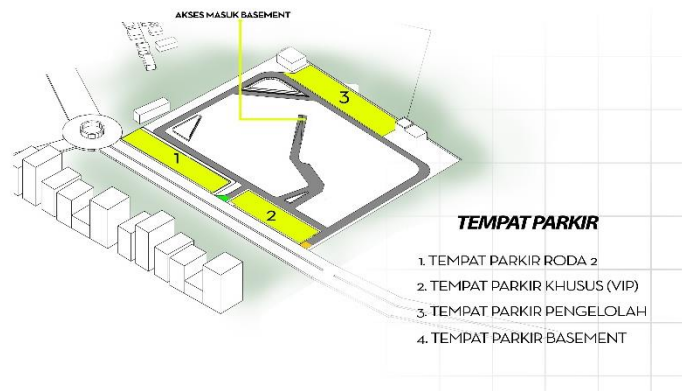
Konsep ruang luar disusun berdasarkan Susunan ruang berdasarkan zoning yang sudah di Analisa berdasarkan fungsinya. Area yang tidak terbangun akan dijadikan taman. Taman sendiri memiliki tempat duduk yang terbuat dari beton, lantai menggunakan paving blok rumput dan taman akan diperbanyak vegetasi agar tapak terasa lebih sejuk.



Gambar 8.

Sumber: Analisis Penulis, 2021

Visualisasi Taman



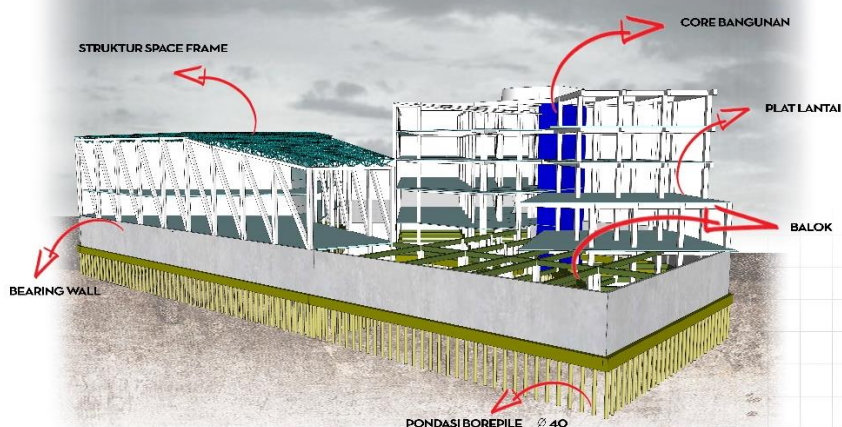
Gambar 9.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Penataan Tempat Parkir

Konsep Struktur

Konsep struktur utama menggunakan struktur rangka dan core bangunan akan menggunakan bearing wall.

Konsep struktur bawah menggunakan pondasi bore pile dan foot plat yang akan diletakkan sesuai kebutuhan dan kondisi tanah di site.

Konsep struktur atap secara keseluruhan menggunakan struktur space frame karena bangunan membutuhkan bentang yang cukup lebar.



Gambar 10.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Visualisai Struktur

Konsep Air Bersih

Pengadaan air bersih dalam bangunan ini diperoleh dari PDAM sedangkan sebagai cadangan diperoleh dari sumber air (Sumur). Jika dikaitkan dengan fungsi yang ada, pendistribusian air bersih agar lebih efisien, akan menggunakan tangki atas untuk mendistribusikan air tersebut.

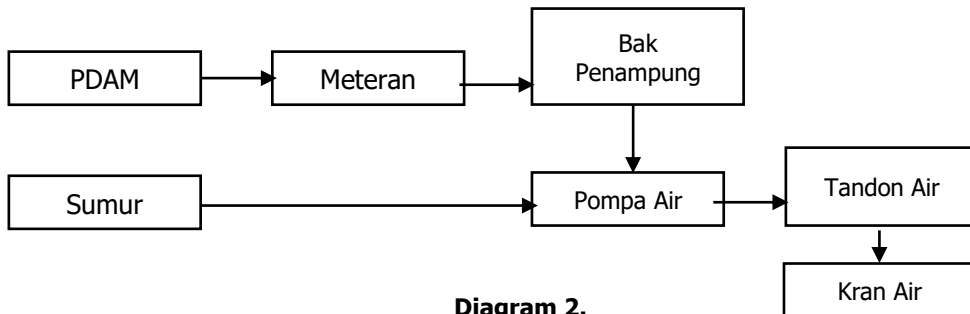


Diagram 2.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Air Bersih

Konsep Air Kotor

Sumber air limbah pada bangunan esports center didominasi berasal dari toilet dan kuliner. Dimana ketika area-area tersebut menghasilkan air limbah, maka air akan dialirkan seperti diagram berikut:

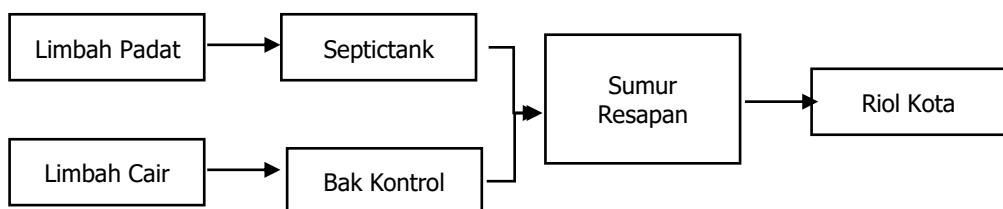


Diagram 3.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Air Kotor

Konsep Limbah Sampah

Sistem persampahan tidak memiliki atau menggunakan sistem khusus. Urutan limbah sampah seperti diagram dibawah ini:

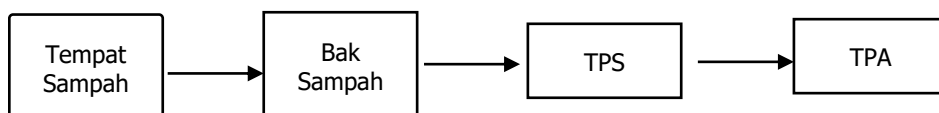
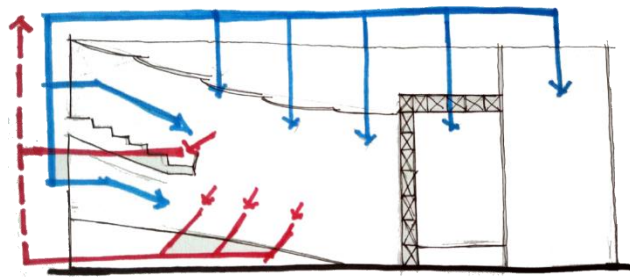


Diagram 4.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Limbah Sampah

Konsep Penghawaan

Sistem penghawaan pada bangunan akan dominan menggunakan penghawaan buatan dibanding penghawaan alami. Penghawaan buatan diperoleh dari AC central. Penghawaan alami ini akan digunakan pada beberapa ruangan saja. Menggunakan Penghawaan buatan sebagai penghawaan ruangan secara dominan hal ini didasarkan agar suhu ruang nyaman bagi pengunjung karena suhu Kota Surabaya adalah panas dengan rata-rata 33°C.



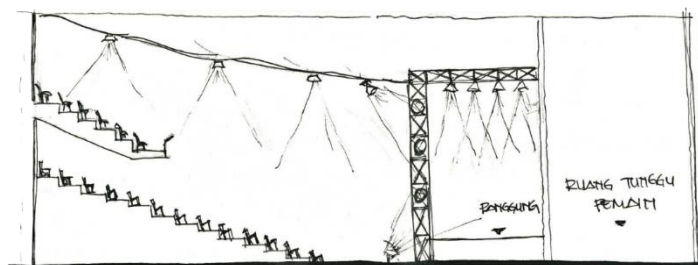
Gambar 11.

Sumber: Analisis Penulis, 2021

Pertukaran Udara Dingin Dan Panas

Konsep Pecahayaan

Konsep sistem pencahayaan pada bangunan ada 2 macam yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Jenis lampu yang digunakan adalah lampu LED, LED strip, LED lampu sorot, LED downlight, LED track light, dan LED lampu plafon.



Gambar 12.

Sumber: Analisis Penulis, 2021

Penempatan Titik Lampu Arena Pertandingan

Konsep Energi Listrik

Pada bangunan ini, pengadaan energi listrik diperoleh dari Perusahaan Listrik Negara (PLN) dan juga diperoleh dari Genzet.

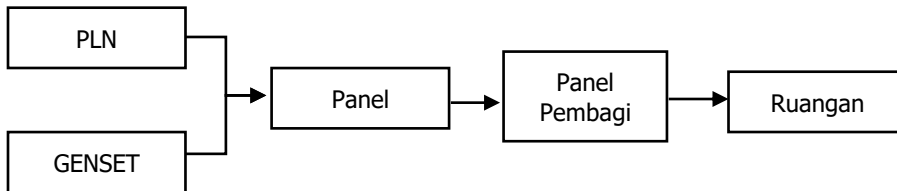


Diagram 5.

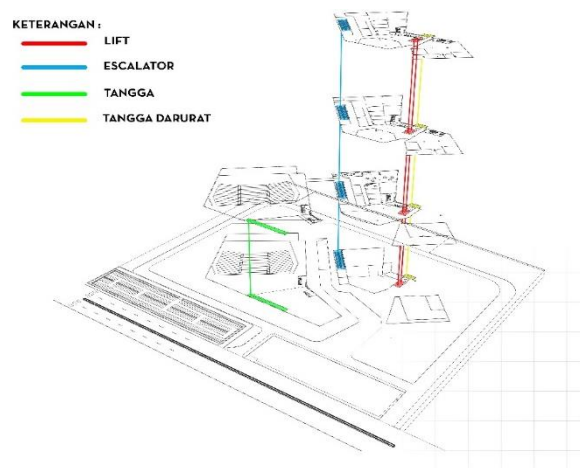
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Energi Listrik

Konsep Jaringan Internet

Jaringan internet menggunakan system ethernet, Ethernet adalah jenis dalam pengkabelan data jaringan komputer dan pemrosesan sinyal. Ethernet menggunakan beberapa metode untuk merangkum paket data ke dalam bingkai Ethernet.

Konsep Sirkulasi Vertikal

Berdasarkan pertimbangan fungsi bangunan dan pelaku maka dipilih :



Gambar 13.

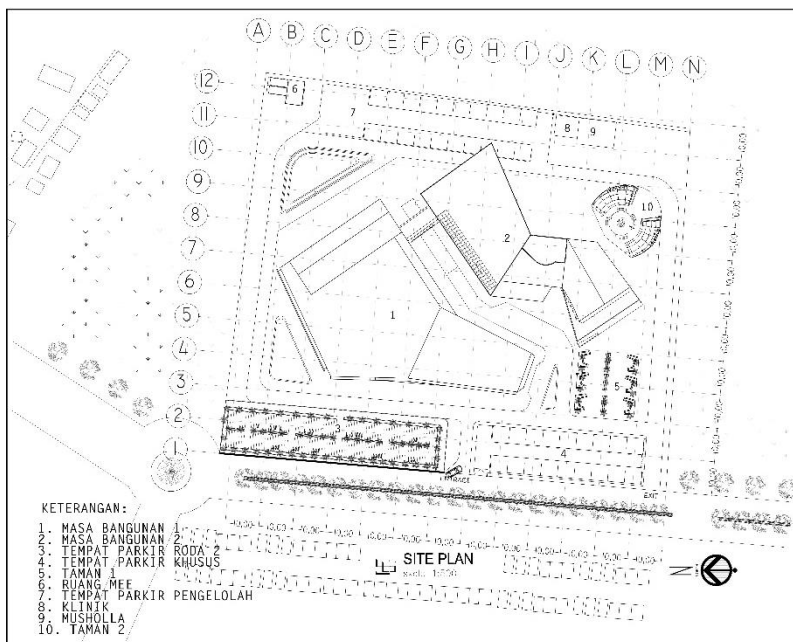
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Sirkulasi Vertikal

Konsep Keamanan bangunan

Untuk keamanan bangunan menggunakan system antara lain CCTV, Hydrant, Penangkal Petir Franklin dan Detektor Metal

Visualisasi Perancangan

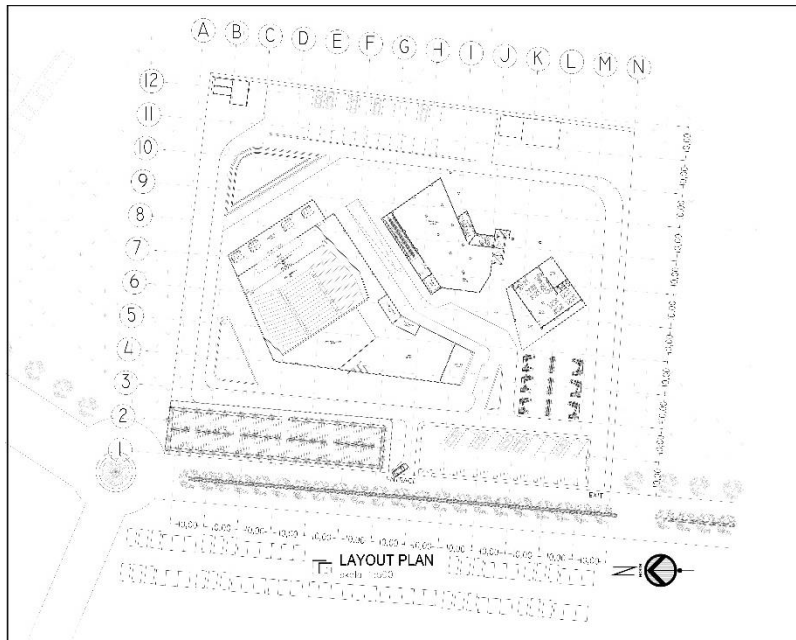
Siteplan disusun berdasrkan zoning yang mana terdapat 2 massa utama yang dibagi berdasarkan fungsi, massa utama dikhususkan sebagai tempat pertandingan sedangkan massa kedua lebih difungsikan untuk tempat tim berlatih dan zona public seperti game center dan café.



Gambar 14.

Sumber: Analisis Penulis, 2021
Siteplan

Layout plan disusun berdasarkan pembagian zoning yaitu primer skunder, tersier dan servis. Dengan sirkulasi ruang yaitu radial.



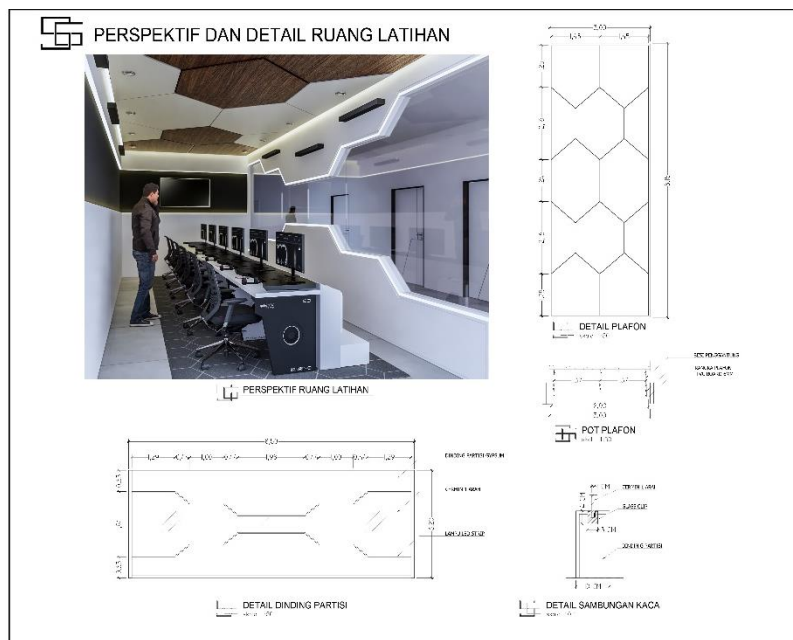
Gambar 15.

Sumber: Analisis Penulis, 2021
Layout Plan

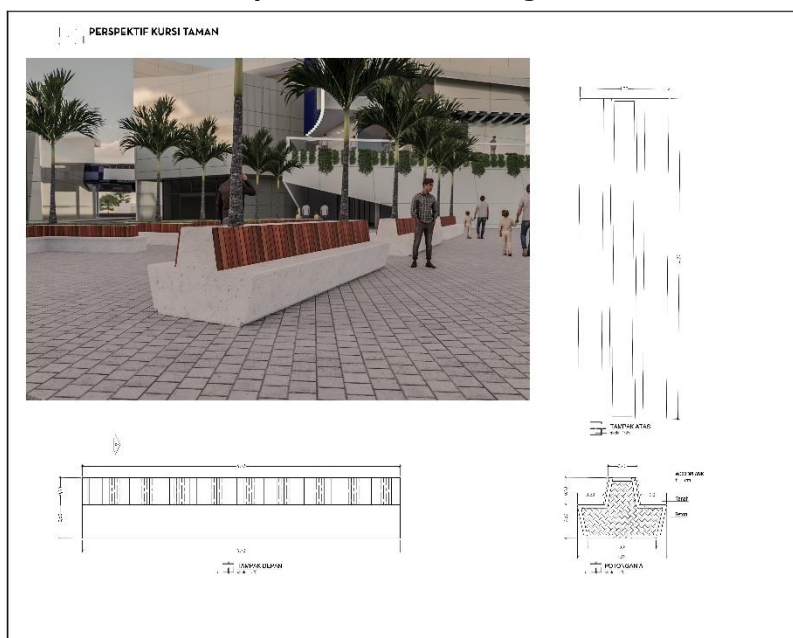


Gambar 16.

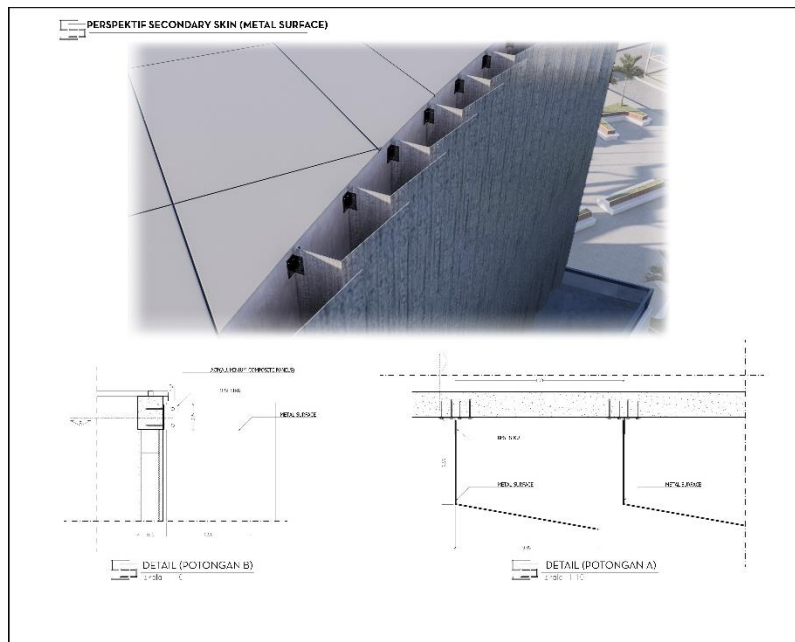
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Tampak Kawasan



Gambar 17.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Perspektif dan Detail Ruang Latihan



Gambar 18.
Sumber: Analisis Penulis, 2021
Perspektif dan Detail Taman



Gambar 19.

Sumber: Analisis Penulis, 2021
Perspektif dan Detail Secondary Skin



Gambar 20.

Sumber: Analisis Penulis, 2021
Perspektif Bangunan

KESIMPULAN

Jadi perancangan esports center di Kota Surabaya bertema arsitektur dekonstruksi lebih cocok memiliki tata ruang radial dan sirkulasi radial, dengan tema dekonstruksi maka bentuk bangunan bisa fleksibel tanpa batas dan terus berkembang sesuai dengan esports itu sendiri yang akan selalu berkembang dan tidak monoton, bentuk yang dimaksud adalah bidang dan garis yang saling bersilangan, terbagi, terpecah dan tidak ada hal mutlak di dekonstruksi. Selain itu penambahan aksen futuristik untuk mencerminkan fungsi dari bangunan yaitu esports center yang idektik dengan teknologi, bahwa hal- hal tersebut merepresentatifkan ciri-ciri bangunan esports. Dan dapat disimpulkan bahwa arsitektur dekonstruksi dan fungsi bangunan esports bisa di satukan menjadi sebuah bangunan yang tidak hanya dapat berfungsi dengan baik tapi juga bisa dinikmati sari sisi bentuk arsitekturalnya. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mencoba untuk melakukan perancangan esports dengan tema lainnya untuk mengetahui fungsi bangunan esports juga bisa dipadukan dengan tema lain bukan hanya arsitektur dekonstruksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. I. (2019, september 30). *Mengulik tantangan stadion dan venue esport di Indonesia*. Retrieved from HYBRID:
<https://hybrid.co.id/post/feature-venue-esports>
- Ashadi. (2019). *arsitek arsitektur dekonstruktivis*. Jakarta: UMJ Press.
- Beardsworth, R. (1996). *Derrida and the Political*. London : London and New York: Routledge.
- Bergson, Henry: *An Introduction to Metaphysics*. Hackett Publishing Company.
- Broadbent, Geoffrey, *Design In Architecture*, Jhon Willey, New York, 1973.
- Ching, Francis D.K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatana Edisi Ketiga*. Erlangga. Jakarta
- Ching, Francis D.K. (2009). *Building Structure Illustrated: Patterns, Syst ems, and Design*. John Wiley & Sons. New.Jersey
- Echols, J. M. (1975). *An English-Indonesian Dictionary*. New York: Cornell University Press.

- Fiedere, L. (2018, Oktober 19). *AD Classics: Vitra Design Museum / Gehry Partners*. Retrieved from ArchDaily:
<https://www.archdaily.com/211010/ad-classics-vitra-design-museum-and-factory-frank-gehry>
- Idham, N. C. (2013). Reconstructing deconstruction in architecture. *Dimensi*, 69-76.
- Jancks, Charles: *The Language of Post Modern Architecture*.
- Jormakka, Kari: *Basics Design Methods*. Birkhauser, Basel, Boston, Berlin.
- Koo, A. (2012). esosial networking and esport. *more or lessdemocracy & new media*, 258-273.
- Kurniawan, F. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi).
- Lake, R. C. (2017). Metode Pendekatan Desain Menurut Henry Bergson dan Gilbert Ryle Terhadap Arsitektur Dekonstruksi. *RITEKTRA* , 51-56.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga
- Peraturan Walikota Surabaya (2014). *Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 Tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam Rangka Pendirian Bangunan di Kota Surabaya*. Pemerintah Kota Surabaya, Surabaya.
- Ryle, Gilbert: *The Concept of Mind*. The University of Chicago Press, Chicago. 2000.
- Salura, Purnama. (2001): *Ber-arsitektur; Membuat, Menggunakan, Mengalami, dan Memahami Arsitektur*. Architecture & Communication. Bandung.
- Salura, Purnama. (2010): *Arsitektur yang Membodohkan. Cipta Sastra Salura*. Bandung. Sutedjo, Suswondo. (1982): *Peran, Kesan, dan Pesan Bentuk Arsitektur*. Jakarta.
- Schodek, Daniel L. (1999). *Struktur*. Erlangga .Jakarta

Seck, T. (2019, september 9). *Taking Esports Real Estate Public: Understanding Allied Esports' Business Combination*. Retrieved from The Esports Observer: <https://esportsobserver.com/allied-esports-deal-analysis/>

Silento, K. (2011, Maret 1). *Guangzhou Opera House / Zaha Hadid Architects*. Retrieved from ArchDaily: <https://www.archdaily.com/115949/guangzhou-opera-house-zaha-hadid-architects>

White, Edward T. (1983). *Analisis Tapak*. Florida: Architectural Media.