

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh perkembangan teknologi memberi dampak yang cukup besar dalam memenuhi kebutuhan manusia baik untuk ilmu pengetahuan, kesehatan, dan hiburan. Di dunia olahraga, khususnya cabang olahraga baru berbasis teknologi yang dikenal dengan sebutan *esports* (electronic sports), orang-orang yang hobi bermain game sibuk berlomba-lomba untuk mencari penghasilan dengan menjadi yang terbaik di dalam suatu permainan. Didukung dengan adanya cabang olahraga resmi dalam pergelaran Asian Games 2018 Jakarta-Palembang lalu, menjadikan olahraga ini semakin dikenal.

Menurut Restika (2018), istilah *esports* sendiri menggambarkan permainan video game yang bersifat kompetitif sehingga membutuhkan tenaga atlet profesional untuk bersaing dibidangnya.¹ Jenis permainan yang muncul dapat dimainkan baik secara offline maupun online. Sifatnya pun juga berbeda-beda, ada yang bersifat *casual* dengan memiliki alur cerita (story line) dan ada yang bersifat kompetitif (dipertandingkan). Pada tahun 2014, sebuah organisasi bernama *Indonesian Esport Association* (IESPA) meresmikan esports menjadi cabang olahraga yang resmi di Indonesia.²

Dalam beberapa tahun terakhir, *esports* berkembang dengan pesat. Terlihat dari banyaknya *event-event* berskala nasional hingga internasional dengan jumlah hadiah yang sangat besar dan semakin meningkat. Salah satunya, *Mobile Legends: Bang Bang Professional League Indonesia Season 9* (MPL ID Season 9) yang menjadi turnamen besar salah satu *game mobile* pertama di Indonesia tahun 2022 yang diadakan secara *offline* dan terbuka untuk umum pada 4 Maret yang lalu. Dikutip dari surabayapagi.com, jumlah pemain game ini setiap bulannya di seluruh Indonesia dapat mencapai angka 50 juta per September 2018.³

¹ Restika, Ria. (2018). Apa itu *Esports*? Diakses pada 28 Maret 2022 dari <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>

² Pertiwi, Wahyunanda. Peluang dan Tantangan Industri *Esports* di Indonesia. Diakses pada 28 Maret 2022 dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/20170017/peluang-dan-tantangan-industri-e-sport-di-indonesia>

³ Pemain *Mobile Legends* Indonesia Terbanyak di Dunia. Diakses pada 28 Maret 2022 dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/20170017/peluang-dan-tantangan-industri-e-sport-di-indonesia>

Dilansir dari tirto.id, hasil riset terhadap cita-cita generasi Z dengan sampel 193 siswa SD dan SMP di Jakarta, 9,8% ingin menjadi gamers. Setiap bulan, Indonesia merupakan salah satu penyumbang pemain aktif terbesar dengan nominal 29,4% dari jumlah keseluruhan yaitu 170 juta pemain di seluruh dunia. Banyaknya pengguna game menjadi salah satu penyebab banyaknya turnamen esports karena perusahaan-perusahaan besar mencari keuntungan dengan membentuk tim esports.

Untuk mendukung perkembangan tersebut, maka berbagai perusahaan swasta maupun pemerintah membuat sebuah sarana yang mengakomodasi berbagai jenis turnamen e-sports. *E-sports Center* juga merupakan sebuah wadah sebagai sarana pelatihan bagi para atlet *e-sports* untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuannya melalui sebuah permainan berbasis online sebagai platform untuk memperoleh keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah melalui media elektronik.

Perkembangan *esports* semakin pesat, khususnya peran DKI Jakarta yang memiliki potensi sebesar 41% untuk mengembangkan *esports* di Indonesia.⁴ Menurut data survei yang dilakukan oleh DSResearch & Hybrid.co.id bekerjasama dengan JakPat tentang golongan permainan *esports*, bahwa *esports* dapat digolongkan berdasarkan jenis penggunaan perangkat digital serta nama permainan yang digemari dan sedang dipertandingkan pada berbagai turnamen *esports*.⁵



Gambar 1.1 Suasana turnamen esports di luar negeri

(Sumber : <https://media.suara.com/pictures/653x366/2019/09/12/85887-turnamen-esport-ffai-2019.jpg>, 2019)

⁴ Reneng Reni Nuraisyah Jamil. (2019). Audisi Esports Pertama di Indonesia. Diakses pada 28 Maret 2022 dari <https://www.ayobandung.com/read/2019/09/30/65315/audisi-esports-pertama-di-indonesia-hadir-di-bandung>.

⁵ DSResearch & Hybrid.co.id bekerjasama dengan JakPat. (2019). *Esports Market Trend*. Diakses pada 28 Maret 2022 dari <https://dailysocial.id/research/esports-market-trend-2019>.

Selain untuk memfasilitasi kegiatan *esports* sebagai kebutuhan fasilitas teknologi dalam bentuk perangkat atau alat bantu, ada pula kebutuhan teknis berupa desain pada pencahayaan dan akustik ruang sebagai penunjang kegiatan *esports*. Bill Mikail, seorang atlet *esports* dari game Counter Strike, mengatakan bahwa psikologis atlet dalam berkonsentrasi pada saat latihan maupun saat bertanding dapat dipengaruhi oleh akustik eksterior dan interior.⁶ Efek psikologis yang dibentuk dari teknik pencahayaan ruangan terhadap pengguna ruang sangatlah penting karena dapat mempengaruhi emosi dan produktivitas pengguna ruang tersebut.⁷

Berdasarkan uraian diatas, perancangan *Esport Center* ini bertujuan untuk memfasilitasi dan mewadahi berbagai kegiatan *esports* seperti sebagai sarana pelatihan para atlet *esport*, pusat perdagangan merchandise dari berbagai brand *esport*, dan arena turnamen untuk pertandingan *esport*. Selain itu, *Esports Center* ini juga mewadahi publik agar dapat merasakan sensasi bermain seperti para atlet *esports* tanpa memandang umur dan jenis permainan yang dimainkan.

Secara umum, perancangan ini memperhatikan kebutuhan zonasi ruang yang digolongkan berdasarkan teknologi yang digunakan serta kebutuhan teknis ruang untuk menunjang berbagai kegiatan pelatihan para atlet *esports*. Berdasarkan fungsi ruang dari bangunan itu sendiri, maka perancangan *Esports Center* ini akan mengusung tema Sci-fi dan dikombinasikan dengan gaya arsitektur Futuristik, dimana desain bangunannya akan sesuai dengan perkembangan zaman modern.

1.2 Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud dan Tujuan Proyek

Merancang *E-Sport Center* yang mampu memfasilitasi berbagai kegiatan *e-sport gaming* seperti sebagai sarana pelatihan para atlet *e-sport*, pusat perdagangan merchandise dari berbagai brand *e-sport*, dan arena untuk kontes perlombaan *e-sport*. Selain itu, *Esport Center* ini juga mewadahi publik agar dapat merasakan sensasi bermain seperti para atlet *esport*.

Berdasarkan fungsi ruang dari bangunan itu sendiri, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

⁶ Stubb, Mike. (2017). *Pro Gamers Chime in On The Soundproof Booth Debate*. Diakses pada 29 Maret 2022 dari <https://www.redbull.com/int-en/pros-on-soundproof-booths>.

⁷ Hoffmann et al. (2008); Gomiccka, (2006). Dalam C. Mohiyeddini. (2013). *Handbook of Psychology of Emotions*.

- a. Bagaimana zonasi ruang yang dibentuk berdasarkan kebutuhan teknologi yang digunakan?
- b. Fasilitas teknis ruang seperti apakah yang dapat membantu mengatur pola bermain baik untuk para atlet maupun publik?
- c. Apa saja penerapan konsep *sci-fi* dan arsitektur futuristik dalam merancang eskterior maupun interior?
- d. Bagaimana desain akustik ruang luar maupun ruang luar yang dapat mempengaruhi psikologis pengguna bangunan?

1.2.2 Manfaat

- a. Subyektif

Guna memenuhi persyaratan Tugas Akhir pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia dan selanjutnya menjadi acuan dalam perancangan untuk objek serupa di kemudian hari.

- b. Obyektif

Perancangan ini dapat memberikan opini dan dampak positif kepada masyarakat untuk dapat memperluas wawasannya mengenai cabang olahraga *esports* melalui berbagai media dan fasilitas yang disediakan pada perancangan *Esports Center* ini.

1.2.3 Sasaran Proyek

Proyek ini ditujukan untuk kalangan umum terkhusus untuk para pecinta video *games*, mulai dari anak-anak hingga dewasa, serta kalangan para atlet dari berbagai tim profesional *esports*.

1.3 Lingkup Pembahasan

Pokok permasalahan yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini meliputi pengetahuan tentang bangunan pusat olahraga elektronik (*e-sport center*). Adapun ruang lingkup dalam penyusunan laporan ini sebagai berikut :

- a. Menjelaskan tentang jenis-jenis dan kategori permainan *esport* serta kebutuhan ruangnya;
- b. Menjelaskan acuan standar untuk aplikasi desain seperti kebutuhan furnitur dan standar kenyamanan ruang;

- c. Menjelaskan pengaturan zonasi ruang yang dibentuk berdasarkan kebutuhan teknologi yang digunakan serta fasilitas ruang yang dapat diterapkan agar dapat membantu mengatur pola bermain para atlet *esports* maupun publik.
- d. Menerapkan aspek-aspek dari konsep *sci-fi* dan arsitektur futuristik dalam merancang eskterior maupun interior.
- e. Merancang desain akustik ruang luar maupun ruang luar seperti teknik pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis pengguna bangunan saat bermain, berlatih, maupun bertanding; dan
- f. Studi banding hasil survei secara daring dengan bangunan sejenis.

1.4 Metode Pembahasan

Metode pembahasan dalam skripsi ini diawali dengan hal-hal yang makro atau umum, kemudian dilanjutkan dengan materi yang mikro atau khusus, sehingga pembahasan lebih terarah. Adapun metode pembahasan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Data merupakan bahan dasar untuk proses penganalisaan yang dapat dibedakan berdasarkan proses pengumpulannya. Pengumpulan data ini ditempuh dengan cara studi pustaka atau studi literatur, data yang diperoleh dari internet (browsing) dikarenakan sedang dalam masa pandemi COVID-19.

1.4.2 Metode Analisa Data

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk data yang tidak terukur dan pendekatan kuantitatif untuk data yang terukur. Yaitu dengan mengadakan studi banding antar *Esport Center* yang ada di kota lainnya. Selanjutnya dari data-data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisa sehingga diperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun sebuah landasan program perancangan ini.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan urutan pembahasan yang mengarah kepada penyusunan penyusunan konsep perancangan. Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan tentang tinjauan umum, tinjauan khusus, kelengkapan data dan relevansi pustaka, serta pendukung.

BAB III PERMASALAHAN

Dalam bab ini membahas tentang pokok-pokok permasalahan pada proyek ini, sehingga nantinya tidak terjadi kesalahan dalam perancangan.

BAB IV ANALISIS

Dalam bab ini berisikan penganalisaan mengenai perencanaan dan perancangan sebagai usaha pemecahan masalah dengan meninjau tujuan dan sasaran yang akan dicapai dalam konsep perencanaan dan perancangan.

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari hasil-hasil analisis yang sudah dilakukan sebelumnya, atau mengungkapkan konsep perencanaan dan perancangan yang merupakan hasil akhir dan proses.