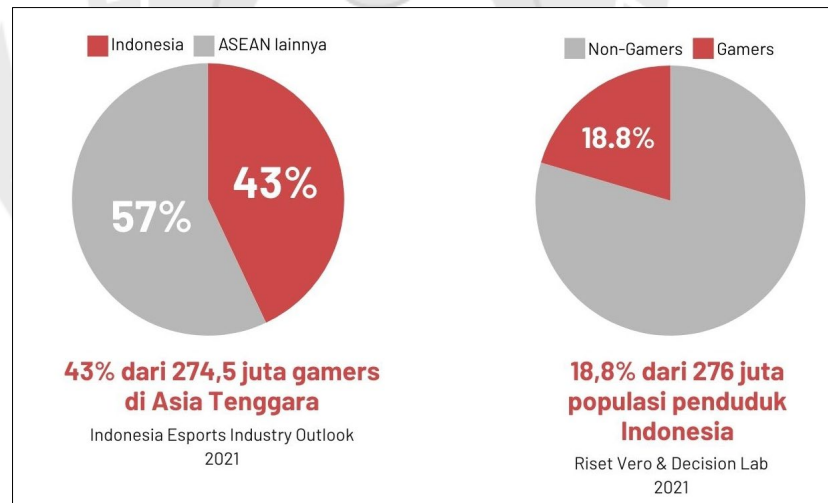


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dari 274,5 juta *gamers* di Asia Tenggara, Indonesia berkontribusi sekitar 43% dari total *gamers* tersebut (Harris, 2021). *Head of Strategy & Planning* VISA Indonesia, Handikin Setiawan, menyatakan bahwa industri *esports* telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, tidak hanya di Indonesia tetapi juga secara global. Melihat potensi besar dari perkembangan yang masif ini, *brand* terkemuka di dunia pun terdorong untuk menjalin kerja sama dengan *brand-brand esports*, seperti EVOS (Harris, 2021). 52 juta (18.8%) orang Indonesia bermain *game* secara konsisten yang didominasi millennial hingga gen-Z dengan rentang umur 13-35 tahun (Burhan, 2022). Tak hanya itu, berdasarkan data dari Global Games Market Report, Indonesia terdapat pada posisi 17 pasar game terbesar dengan pertumbuhan yang sangat cepat (Hidayah, 2022).



Gambar 1. 1 Diagram Lingkaran populasi gamers Indonesia terhadap Asia Tenggara dan populasi gamers Indonesia terhadap non-gamers Indonesia
Sumber : Indonesia Esports Industry Outlook 2021; Riset Vero & Decision Lab 2021 (2021)

Jakarta sebagai pusat hiburan dan bisnis nasional telah beberapa kali menjadi tuan rumah dalam penyelenggaraan berbagai turnamen *esports* berskala internasional beberapa di antaranya yakni M4 World Championship 2022

(Liquipedia, 2022), MLBB Southeast Asia Cup 2017, dan MLBB Southeast Asia Cup 2018. Turnamen-turnamen ini diadakan di *venue* seperti Bali United Studio (Viktor Saut, 2022), Tennis Indoor Senayan, Mall Taman Anggrek, JIEXPO Kemayoran.

Berdasarkan data tersebut, beberapa turnamen *esports* skala internasional di Jakarta diadakan di *hall/expo/mall*, bukan di fasilitas khusus yang memiliki arena pertandingan *esports*. Tidak hanya arena pertandingan, peserta turnamen (*pro-players*) yang bertanding pun tidak memiliki tempat tinggal sementara pada kompleks arena pertandingan. Biasanya mereka ditempatkan di penginapan ataupun hotel berbeda di dekat arena pertandingan. Hal ini terjadi karena belum ada fasilitas khusus yang mendukung rangkaian turnamen *esports* di Indonesia termasuk di Jakarta. Dengan perkembangan *esports* yang pesat, Jakarta sebagai salah satu kota besar di Asia Tenggara membutuhkan sebuah arena yang memadai untuk mendukung kegiatan ini. Oleh karena itu, perlu dibangun sebuah kompleks arena yang tidak hanya menyediakan ruang untuk kompetisi *esports*, tetapi juga tempat tinggal sementara bagi peserta turnamen serta dapat memenuhi kebutuhan terselenggaranya sebuah turnamen *esports*.

Esports termasuk cabang olahraga baru yang resmi, cabang olahraga ini belakangan menjadi semakin populer yang mencerminkan masa depan dalam dunia kompetisi digital dan hiburan berbasis teknologi. Konsep futuristik dalam arsitektur tidak hanya sekadar estetika modern, tetapi juga menekankan inovasi dan fleksibilitas dalam menghadapi perkembangan industri *esports* yang dinamis. Dengan menerapkan tema futuristik, arena *esports* yang akan dirancang diharapkan menjadi pusat kompetisi yang tidak hanya modern, tetapi juga inovatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan industri *esports* di masa depan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat dirumuskan seperti kebutuhan (*demand*) arena *esports* yang dapat mengakomodasi turnamen beserta fasilitas pendukungnya, serta penerapan elemen futuristik pada arena *esports* dan fasilitas pendukung lainnya. Melalui rumusan ini, dapat ditarik pertanyaan-pertanyaan seperti :

1. Apa saja aspek yang harus diperhatikan dalam mendukung turnamen *esports* dengan skala internasional
2. Bagaimana implementasi aspek-aspek futuristik pada desain ruang-ruang turnamen dan pendukungnya

1.3. Maksud dan Tujuan

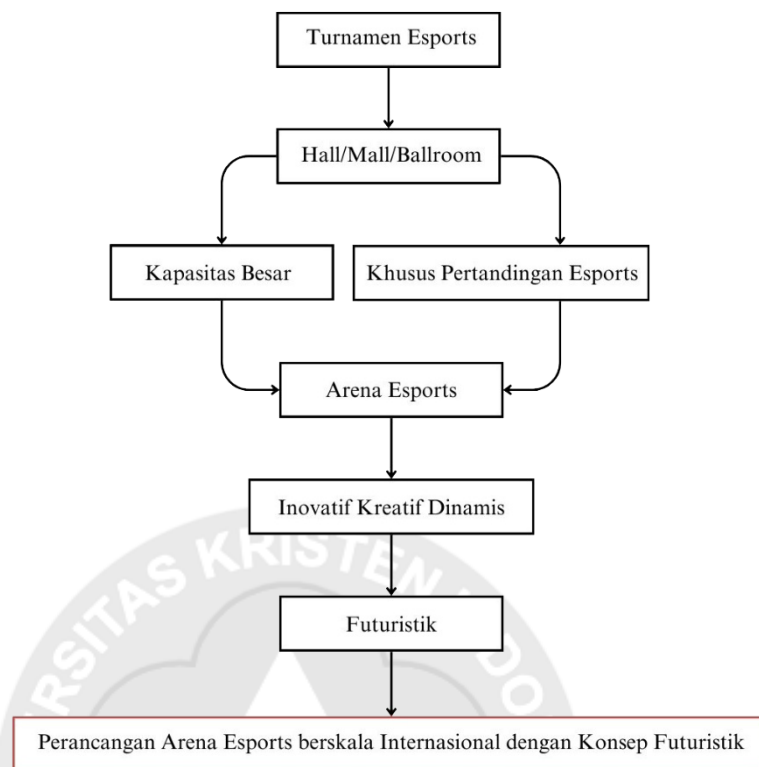
Maksud dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah kompleks arena *esports* berskala internasional dengan konsep futuristik yang mampu menjadi pusat utama bagi industri *esports* di Indonesia, khususnya di Jakarta. Kompleks arena *esports* ini dirancang untuk mendukung berbagai kebutuhan turnamen profesional, baik skala nasional maupun global, dengan fasilitas yang sesuai dengan standar industri *esports* dunia.

Tujuan perancangan :

1. Menyediakan fasilitas yang dapat mengakomodasi turnamen *esports* dengan standar infrastruktur kelas dunia.
2. Mengintegrasikan teknologi modern dan elemen-elemen futuristik dalam desain ruang-ruang turnamen dan pendukungnya.

1.4. Kerangka Berpikir

Pada penulisan karya ilmiah ini dapat dirumuskan kerangka berpikir yang dimulai dari identifikasi masalah hingga kesimpulan.



Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun karya tulis ilmiah pendukung perancangan ini, diperlukan sistematika penulisan agar pembahasan tidak keluar fokus permasalahan. Sistematika yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, kerangka berpikir hingga sistematika penulisan dalam karya tulis pendukung perancangan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini ditulis tinjauan teori-teori perancangan secara umum dan khusus serta spesifikasi khusus dalam pengaplikasian konsep pada bangunan.

BAB III METODE PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data, analisis hingga menghasilkan konsep perancangan.

BAB IV ANALISIS

Bab ini berisi pembahasan yang terdiri dari analisa-analisa seperti analisis tapak, analisis denah, analisis bangunan, analisis kegiatan, analisis pelaku kegiatan yang menghasilkan program ruang.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan konsep-konsep yang akan digunakan untuk perancangan kompleks arena *esports*.

BAB VI PENUTUP

