

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak terbentuknya IeSPA (*Indonesia Esport Association*) pada 1 April 2013 dan PBESI (Pengurus Besar *Esport* Indonesia) pada 18 Januari 2020 pemerintah semakin berfokus terhadap perkembangan *Esport*. Saat ini *Esport* resmi menjadi salah satu cabang olahraga prestasi dan masuk ke dalam UU No. 3/2005 tentang Keolahragaan Nasional. Menurut Febrianto Nur Anwari (dalam JORPRES, 2019:65) Olahraga *Esport* bisa masuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus, layaknya permainan catur dan *bridge*, sementara olahraga pada umumnya merupakan aktivitas yang banyak melibatkan motorik kasar. Peresmian *Esport* menjadi salah satu cabang olahraga prestasi disebabkan oleh perkembangan pesat yang terjadi sejak perhelatan Asian Games di Indonesia pada tahun 2018. Selain itu menurut Pokkt, *Decision Lab and Mobile Marketing Association* (MMA) Indonesia menjadi salah satu pasar *video game* terbesar di Asia Pasifik dengan angka mencapai 13 triliun rupiah dan jumlah *gamer* mobile mencapai 60 juta, jumlah akan meningkat menjadi 100 juta pada tahun ini.

Salah satu faktor keberhasilan industri *Esport* adalah bergeraknya ekosistem *Esport* yaitu terkait tim *Esport*, *developer/platform*, *event organizer*, dan brand *Esport*. Salah satu brand yang mendukung perkembangan *Esport* di Indonesia adalah brand MSI yang menjadi brand salah satu tim *Esport* nasional yaitu NXL, menggelar kegiatan yang mempromosikan industri kreatif *Esport* seperti kegiatan mengunjungi kampus dan menggelar kompetisi tingkat nasional serta internasional tiap tahun. Industri bisnis dan pengenalan aktivitas *Esport* dapat ditunjang melalui tersedianya fasilitas yang dapat menyediakan kegiatan *Esport*. Penyediaan fasilitas ini termasuk ke dalam tujuan dari IeSPA yaitu menjadi wadah resmi satu-satunya bagi komunitas dan *stakeholders* di bidang *Esports* yang diakui dan dilindungi oleh pemerintah untuk memajukan industri *Esports* di Indonesia melalui penyelenggaraan *event* hiburan,

pertandingan, workshop, seminar, dan yang lainnya.

Beberapa fasilitas yang menyediakan dan mendukung kegiatan *Esport* diantaranya NXL *Esport Center* sebagai fasilitas berlatih dan kantor tim NXL, Liga Games Arena sebagai arena bertanding dan media *Esport* dan Highground I-Café sebagai fasilitas hiburan *Esport*. Contoh fasilitas tersebut belum tersedia dengan baik di Bandung seperti untuk kebutuhan media, tempat berkumpul komunitas, arena, tempat berlatih dan kegiatan lainnya. Padahal, ekosistem *Esport* di Jawa Barat menempati posisi pertama dalam jumlah milenial yaitu sebanyak 16,9 juta penduduk berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) 2018 dan menurut survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) sebanyak 41%, sehingga Bandung layak mendapatkan perhatian dalam hal *Esport* (ayobandung.com). Fasilitas *Esport* di kota Bandung didatangi hingga 100 pemain per hari dan 2-3 turnamen atau *event* yang dilaksanakan dalam seminggu di satu warnet atau fasilitas bermain *Esport*. Contohnya adalah MOD *esport arena*, tempat ini bekerja sama dengan IeSPA provinsi Jawa Barat dalam mewujudkan pengembangan visi dan misi bagi *Esport* di Jawa Barat.

Pengembangan *Esport* di Kota Bandung saat ini dilakukan dengan menyediakan fasilitas dan kegiatan terkait *Esport*. Perancangan *Esport and gaming hub* di Kota Bandung bertujuan untuk memberikan fasilitas yang mendukung ekosistem *Esport* seperti fasilitas hiburan, tempat berlatih, turnamen berskala kecil atau sedang, *broadcast*, komersial dan mengenalkan tim *Esport* lokal serta mengembangkan *Esport* di Kota Bandung melalui penerapan kemajuan teknologi saat ini. Hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan, kenyamanan, dan pengalaman dalam mempelajari dunia *Esport* bagi komunitasnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah terkait kebutuhan ruang interior pada perancangan *Esport and Gaming Hub* meliputi:

1. Belum tersedia fasilitas ruang *Esport* meliputi area *workspaces*, bermain, produksi dan media, arena, area berlatih dan pendidikan, serta area komunal melalui penerapan pendekatan teknologi

2. Berdasarkan studi banding, belum tersedia fasilitas berlatih yang menerapkan *stage simulation* dan *cognitive training*
3. Penerapan teknologi pada ruang *Esport* yang sudah ada belum sesuai dengan standar fungsional, kenyamanan, dan kesan pengalaman ruang yang mendukung kegiatan *Esports*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijabarkan, maka rumusan masalah pada perancangan *Esport and Gaming Hub* adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang dan mengoptimalkan fasilitas ruang *Esport* dengan menerapkan pendekatan teknologi?
2. Bagaimana cara merancang fasilitas berlatih yang menerapkan *stage simulation* dan *cognitive training*?
3. Bagaimana cara menerapkan teknologi pada ruang yang sesuai dengan standar fungsional, kenyamanan, dan kesan pengalaman ruang yang mendukung kegiatan *Esports*?

1.4 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan perancangan *Esport and Gaming Hub* yaitu merancang fasilitas ruang *Esport* yang menerapkan pendekatan Teknologi pada desain untuk menunjang kemudahan, kenyamanan dan pengalaman ruang dalam melakukan aktivitas *Esport*.

1.4.2 Sasaran

Sasaran perancangan *Esport and Gaming Hub* adalah meliputi:

1. Untuk merancang fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan secara optimal seperti kegiatan hiburan, pelatihan dan edukasi, pertandingan berskala kecil atau sedang, produksi dan media, komersial dan mengenalkan tim *Esport* lokal serta mengembangkan *Esport*
2. Untuk mencapai tujuan perancangan dengan pendekatan teknologi yang menciptakan kenyamanan pengguna
3. Agar memudahkan pengguna dalam menggunakan fasilitas dan memberikan pengalaman ruang terkait penggunaan fasilitas

4. Untuk menciptakan desain yang memiliki karakter ruang dari penerapan teknologi yang terkesan futuristik

1.5 Batasan Perancangan

Batasan pada perancangan *Esport and Gaming Hub* adalah sebagai berikut.

1. Luas denah perancangan yaitu:
Luas total : 6980 m² (tanpa luas *basement*)
Luas tiap lantai : Lantai dasar (2284 m²)
Lantai satu (1740 m²)
Lantai dua (1660 m²)
Lantai tiga (780 m²)
Lantai empat (539 m²)
2. Site perancangan berada di Jl. Cihampelas No.82, Tamansari, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40116.
3. Perancangan mengikuti fenomena dan kebutuhan *Esport* saat ini.
4. Fasilitas *Esport and Gaming Hub* mengadaptasi dari fasilitas yang memiliki aktivitas sejenis sesuai perancangan yaitu dari studi banding seperti kebutuhan ruang, karakter dan manajemen kerja.
5. Demografi pengunjung yang dituju adalah penggemar *Esport* di kota Bandung.
6. Pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan teknologi yang sesuai dengan standar ruang *Esport*.
7. Penggunaan karakter brand MSI, media RevivalTV, brand komersial lokal dan beberapa tim *Esport* pada fasilitas.
8. Keterbatasan dalam mencari data secara langsung akibat pandemi virus Covid-19.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi masyarakat umum dan penggemar *Esport* yaitu mendapatkan fasilitas hiburan, pelatihan dan wawasan terkait *Esport*.
2. Manfaat bagi industri *e-Sport* yaitu dapat menemukan bakat dari hasil kegiatan kompetisi dan media serta menjadi tempat latihan juga

entertain untuk mengadakan *event-event Esport* di Bandung.

3. Manfaat bagi bidang keilmuan dalam desain interior adalah referensi terkait penerapan teknologi dalam perancangan interior.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dibagi menjadi data primer dan sekunder. Dari data primer yang didapatkan melalui survey dari tiga studi banding terkait *Esport and Gaming Hub* yaitu NXL Esport Center di BSD City, High Grounds I-Café dan LigaGame Arena di Jakarta. Selain itu, diperoleh melalui wawancara terhadap sumber yang terkait dengan perancangan.

Untuk data sekunder, diperoleh melalui beberapa data literatur seperti buku, jurnal dan data situs yang dapat menunjang dan melengkapi untuk kebutuhan perancangan *Esport and gaming hub*.

1.7.2 Analisa Data

Menganalisa permasalahan dilakukan melalui observasi data yang diperoleh dari hasil survey, beberapa literatur seperti buku, jurnal, studi preseden yang bertujuan untuk menganalisis objek literatur sebagai analisis empirik dan teoritik terkait eksisting, aktivitas, elemen interior, pengkondisian ruang, dan karakter desainnya. Lalu mengkaji teori-teori pendekatan Teknologi dari teori para ahli dan jurnal terkait untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi.

1.7.3 Sintesa

Proses pemecahan masalah yang dibuat dalam programming yang meliputi konsep, kebutuhan ruang, *zoning & blocking*, *bubble diagram*, matriks dan sebagainya yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah pada proses analisa data sebelumnya.

1.7.4 Pengembangan Desain

Merupakan hasil dari analisa dan sintesa yang dituangkan kedalam gambar kerja dan diberikan juga alternatif desain lainnya.

1.7.5 Desain Akhir

Proses akhir dari desain yang dianggap telah memecahkan permasalahan- permasalahan yang diperoleh sebelumnya yaitu berupa *output* perancangan sesuai dengan tujuan pada awal perancangan.

1.8 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, dan metode perancangan terkait merancang *Esport and gaming hub*.

2. BAB II KAJIAN LITERATUR DAN STANDAR

Membahas tentang literature, standard, dan pendekatan desain pada perancangan *Esport and gaming hub* yang diuraikan dari sumber-sumber terkait perancangan.

3. BAB III ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA

Berisi tentang penjelasan analisis studi banding, deskripsi proyek dan analisis data terkait perancangan *Esport and gaming hub*.

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Membahas dan menguraikan tentang konsep serta hasil perancangan *Esport and gaming hub* yang menjawab semua permasalahan dari Analisa yang telah dibuat.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab yang berisi simpulan hasil dan saran terkait hasil perancangan.

1.9 Kerangka Berpikir

