

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

Perkembangan dunia permainan terus meningkat. Game sudah tidak lagi hanya sekedar hiburan, melainkan sudah menjadi suatu mata pencaharian, karir, serta olahraga yang dapat disebut E-sport (electronic sport). Pemerintah semakin fokus dalam perkembangan esports yang ditunjukkan oleh terbentuknya IeSPA (Indonesian Esport Association) dan PBESI (Pengurus Besar Esport Indonesia. Esport diresmikan menjadi salah satu cabang olahraga prestasi pada Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat 2020, sehingga menaikkan potensi pasar Indonesia dalam ranah game dan esports. Berdasarkan data dari Sensor tower Indonesia menempati peringkat pertama pada *Top Mobile Games in Southeast Asia for October 2022 by Downloads* dalam tiga permainan tertinggi pengunduhannya dengan tingkat pengunduhan diatas 35% dari negara Asia tenggara lainnya (Sara Tan, 2020, Dalam sensortower.com). Serta berdasarkan data dari Newzoo pada tahun 2020, Indonesia adalah pasar mobile gamers terbesar di Asia Tenggara, dengan pertumbuhan pendapatan tahunan sebesar 32,7%. Persentase ini kurang lebih Rp 25,1 triliun.

Salah satu faktor keberhasilan bidang industri esport adalah ekosistem esport yaitu brand esport, developer/platform, tim esport, dan event organizer. Industri esport dibawah oleh industri bisnis yang memiliki fasilitas penunjang kegiatan esport. Penyediaan fasilitas ini menjadi tujuan dari IeSPA sebagai wadah resmi bagi komunitas dan *stakeholders* bidang esport yang diakui serta dilindungi oleh pemerintah. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) Sandiaga Uno menyatakan, mengajak semua pihak untuk bekerja sama dalam memajukan industri esports sebagai pengembangan ekosistem pariwisata dan industri kreatif di Indonesia.

Beberapa fasilitas yang menyediakan dan mendukung kegiatan esport yaitu MOD Esport arena dan Orion esport arena sebagai fasilitas berlatih bagi tim esports, Point arena sebagai fasilitas hiburan dan juga arena bertanding di Bandung. Dari beberapa fasilitas tersebut masih belum tersedianya kebutuhan dari pemain esports seperti tempat berkumpul komunitas, arena berlatih yang mumpuni dan kegiatan lainnya. Sedangkan dengan jumlah komunitas gamers atau pemain esport di Bandung yang

terbilang cukup tinggi. Pada platform facebook terdapat lebih dari 10 grup komunitas game dengan jumlah anggota tertinggi pada grup berkisar 78.000 anggota. Komunitas yang dihitung merupakan dari komunitas game mobile seperti PUBG, Mobile Legends, Free fire, serta untuk komunitas game PC seperti Valorant, PUBG, DOTA, serta untuk komunitas game console seperti FIFA 23, Grand theft Auto, Call of Duty, dan game lainnya yang tidak tercatat secara detail kedalam komunitas khusus.

Ketua Esport Indonesia (ESI) Kota Bandung, Dandan Riza Wardhana mengatakan "Pencarian atau regenerasi atlet dari Kota Bandung sudah tentu menjadi agenda utama kami. Kami ingin menyumbangkan atlet untuk mewakili Indonesia di turnamen internasional seperti Asian Games," (Bima Bagaskara dalam detik.com/jabar Minggu (15/1/2023)). Untuk mendukung potensi cabang olahraga Indonesia dalam bidang esport yang sudah bersaing di kancah Internasional, serta dari kebutuhan jumlah komunitas pemain esport di Bandung yang sangat banyak. Maka penulis ingin membuat esport arena dan fasilitasnya dengan pendekatan teknologi untuk mempermudah pemain saat berlatih sesuai dengan kenyamanan dari preferensi atlet esports di Bandung.

## 1.2. Identifikasi masalah

Sesuai dengan pemaparan latar belakang tersebut, maka dapat teridentifikasi masalah yang menjadi pertimbangan untuk membuat perancangan baru Esport arena di Bandung, antara lain.

- a. Belum tersedianya Esport arena yang dapat memenuhi berbagai kegiatan esport.
- b. Penerapan interior pada ruang yang sudah ada belum efektif sesuai dengan aktivitas, kebutuhan, fungsional dan pengalaman ruang yang mendukung kegiatan e-sport.
- c. Belum adanya e-sport arena yang menggunakan pendekatan teknologi di Bandung.

## 1.3. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, terdapat perumusan masalah untuk perancangan Esport arena di Bandung, antara lain.

- a. Bagaimana merancang interior Esport arena yang dapat memenuhi berbagai kegiatan esport?

- b. Bagaimana merancang interior Esport arena yang dapat memiliki penataan ruang yang efektif serta menghadirkan suasana ruang sesuai aktivitas dan kebutuhan atlet esport?
- c. Bagaimana merancang interior Esport arena dengan pendekatan teknologi?

#### 1.4. Tujuan dan sasaran perancangan

##### 1.4.1. Tujuan perancangan

Perancangan interior Esport arena di Bandung ini memiliki tujuan, yaitu Desain interior Esport arena yang dapat memenuhi berbagai kegiatan esport, Esport arena yang dapat memiliki penataan ruang yang efektif serta menghadirkan suasana ruang sesuai aktivitas dan kebutuhan atlet esport, Desain interior Esport arena dengan pendekatan teknologi.

##### 1.4.2. Sasaran perancangan

Berdasarkan tujuan tersebut, maka sasaran perancangan Esport arena di Bandung antara lain.

- a. Menciptakan tempat berlatih Esport arena yang dapat memenuhi berbagai kegiatan esport.
- b. Pengunjung Esport arena dapat menikmati pengalaman bermain yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas dengan bantuan fasilitas tambahan yang ada.
- c. Menciptakan Esport arena dengan pendekatan teknologi sesuai dengan fenomena yang terjadi saat ini.

#### 1.5. Batasan perancangan

Batasan perancangan Esport arena di Bandung ini dimaksudkan lebih terfokus dari tujuan perancangan dan mencegah pembahasan yang terlalu meluas, antara lain.

- a. Klasifikasi adalah Esport arena
- b. Gedung Esport arena terdiri dari lima lantai, dua diantaranya lantai basement dengan luas  $\pm 15.480 \text{ m}^2$ .
- c. Area perancangan Esport arena terdiri dari satu lantai dengan luas  $\pm 1058 \text{ m}^2$ .
- d. Objek perancangan Esport arena di Bandung berlokasi di jalan Soekarno-Hatta No.461, Pasirluyu, Regol, Kota Bandung, Jawa Barat 40254.
- e. Batasan lingkup perancangan yang digunakan untuk mendukung kegiatan esport, seperti:
  - Lobby ( $154.62 \text{ m}^2$ )

- Lounge (108 m<sup>2</sup>)
- Area Exhibition (28.6 m<sup>2</sup>)
- Café (114.66 m<sup>2</sup>)
- Ruang Permainan Mobile ( 86.46m<sup>2</sup>)
- Ruang Permainan PC (250.46 m<sup>2</sup>)
- Ruang Permainan Konsol (200.76 m<sup>2</sup>)
- Ruang Permainan *Virtual Reality* (85.02 m<sup>2</sup>)

## 1.6. Manfaat perancangan

Perancangan Esport arena di Bandung ini memiliki manfaat sebagai berikut:

### 1.6.1. Manfaat untuk Masyarakat/Komunitas

- a. Memberikan ilmu pengetahuan dan informasi kepada masyarakat
- b. Membangun pengertian positif masyarakat terhadap industri esport dengan ruang publik baru bagi masyarakat kota Bandung.
- c. Mewadahi pemain esport dengan fasilitas yang nyaman serta menjadi sarana pertemuan dengan pemain lain.
- d. Meningkatkan produktifitas pemain esport dengan teknologi pendukung yang berada pada perancangan.

### 1.6.2. Manfaat untuk institusi penyelenggara pendidikan

- a. Data hasil analisis dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian dengan objek perancangan serupa.
- b. Dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan visi-misi institusi, maka dapat meningkatkan citra dan nama baik institusi pendidikan yang disandang.

### 1.6.3. Bidang keilmuan interior

Merealisasikan serta mengembangkan konsep perancangan yang dinamis, sesuai dengan karakter ruang agar sejalan dengan fungsi dan tujuan perancangan.

## 1.7. Metode perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode pengumpulan data dengan melakukan observasi, survey lapangan dan studi literatur.

### 1.7.1. Pengumpulan data

- a. Observasi

Observasi yang dilakukan digunakan untuk kepentingan penelitian yang dilakukan secara terarah, sistematis dan terencana dengan baik yang dapat dicapai dengan mengamati dan mencatat semua peristiwa dan fenomena yang terjadi dan berkaitan pada syarat dan aturan penelitian atau karya ilmiah. Hasil pengamatan ini dijelaskan secara cermat, akurat dan tepat, serta tidak boleh ditambah atau dikurangi dengan sengaja. Data yang didapat merupakan hasil survei dari *Integrated Training Facility* (ITF) EVOS *Integrated Facility* di One Belpark Mall, Jakarta, Indonesia dan beberapa game center lokal yaitu MOD Esports Arena di Jl. Purnawarman No.24, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat, Orion Esports RT.4/RW.15, Penjaringan, Kec. Penjaringan, Kota Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Untuk referensi lebih lanjut, penulis melakukan observasi pada beberapa game center internasional yaitu Esport Stadium Arlington di Ballpark Way, Arlington, Texas, Amerika utara dan SPACE di Sergelgatan 2, 111 57 Stockholm, Sweden. Untuk mendukung data survei, penulis menambahkan analisis studi preseden sebagai acuan desain dan fasilitas esport berskala internasional yaitu Esport Stadium Virtuocity Qatar di Doha Festival City, Doha, Qatar dan LoL Park di Seoul, Korea Selatan.

b. Survey lapangan

Untuk mengetahui lebih banyak mengenai objek perancangan yang dilakukan berdasarkan hasil survei lapangan terhadap studi banding dan lokasi perancangan diimplementasikan untuk mencari tahu persis masalah dan kebutuhan dalam mendukung kegiatan utama.

1.7.2. Analisa data

Analisis terkait standar desain dalam perancangan interior dengan pengumpulan data primer dan sekunder untuk mendukung perancangan baru Esports Arena. Melalui analisis aktivitas utama, organisasi dan sirkulasi ruang, suasana ruang yang efektif.

1.7.3. Sintesa

Proses pemecahan masalah yang dirangkum dalam programming yang meliputi konsep, kebutuhan ruang, *zoning & blocking*, *bubble diagram*,

matriks serta konsep dan lainnya yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dari proses analisa data.

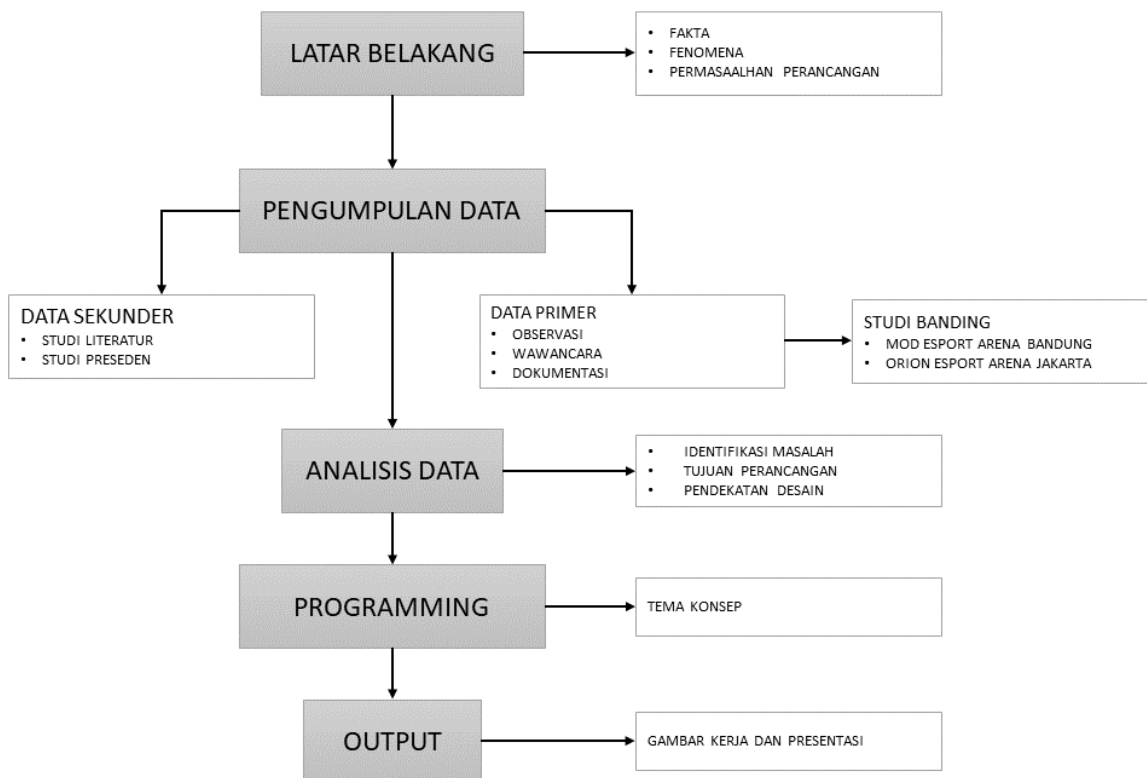
#### 1.7.4. Pengembangan desain

Pengembangan desain merupakan hasil dari analisa dan sintesa berupa gambar kerja dengan alternatif lainnya.

#### 1.7.5. Desain akhir

Proses akhir dari desain yang benar adalah desain yang dianggap sudah memecahkan permasalahan yang didapat.

### 1.8. Kerangka berpikir



### 1.9. Sistematika pembahasan

#### 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 arena.

#### 2. BAB II KAJIAN LITERATUR DAN STANDAR

Membahas tentang literature, standard, dan pendekatan desain pada perancangan Esport and gaming hub yang diuraikan dari 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 arena.

### 4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Membahas dan menguraikan tentang konsep serta hasil perancangan Esport arena yang menjawab semua permasalahan dari Analisa yang telah dibuat.

### 5. BAB V KESIMPULAN

Bab yang berisi simpulan hasil dan saran terkait hasil perancangan.