

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Esport adalah olahraga yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, handphone, atau konsol sebagai media dalam pelaksanaannya. *Esport* tidak hanya sekedar olahraga atau hiburan, melainkan *esport* menjadi peluang industri yang memberikan dampak baik bagi perekonomian Indonesia. Menurut laporan Asosiasi Esports Indonesia, industri *esports* di Indonesia menghasilkan pendapatan lebih dari \$100 juta pada tahun 2020. Mayoritas pendapatan ini berasal dari sponsor, iklan, hak media, merchandise, tiket digital, dan streaming (Richard Kurniawan, 2024. Dalam news.detik.com. Diakses pada 06 Februari 2025). Menurut Global Games Report 2021 Indonesia kini berada di urutan ke-17 pasar gaming terbesar di dunia (Alif Rizky., 2022. Dalam [Kumparan.com](https://kumparan.com). Diakses pada 02 Februari 2025). Menurut laporan dari Vero tahun 2021 (Vero, 2021), jumlah populasi peminat *esports* di Indonesia mencapai 52 juta, baik sebagai pemain maupun penonton. Perkembangan pesat dalam dunia Esports, atau olahraga elektronik, telah menarik perhatian luas, terutama di kalangan generasi Z (Kurniawan et al., 2019). Di Indonesia *esport* juga mulai diperhatikan oleh pemerintah. Di tandai dengan terbentuknya asosiasi yang menaungi *esport* seperti IeSPA (Indonesian Esport Association) dan PBESI (Pengurus Besar Esport Indonesia). Selain itu Kementerian Pemuda dan Olahraga serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) juga telah meresmikan *eSport* menjadi salah satu cabang olahraga di Indonesia. *ESports* juga telah menjadi salah satu pilihan kegiatan ekstrakurikuler di beberapa sekolah Indonesia. Menurut data RRQ Jabar, pada tahun 2024 ada 192 sekolah dengan kegiatan ekstrakurikuler *esports* didalamnya (RRQ Jabar, 2024).

Meskipun sudah mulai diperhatikan oleh pemerintah pusat. Namun *esports* masih belum mendapatkan dukungan penuh dari pemerintah daerah. Sekretaris Jenderal IeSPA Jawa Barat, Yoel Yosaphat mengatakan, pemerintah mendukung *esports* hanya sebatas menerbitkan aturan dalam hal *esports* bagian dari olahraga umum yang berarti hanya sebatas pengakuan oleh pemerintah. Bakal Calon Wakil Kota Bandung, Arfi Rafnialdi mengemukakan gagasan untuk memajukan ekosistem *esports* di Kota Bandung sebagai bentuk peran mendukung pemerintah daerah terhadap kemajuan *esports* dengan cara membuat sarana pengembangan bakat serta penjurusan karier pemain. Menurutnya pemerintah daerah diharapkan dapat mengenalkan *esports* sebagai salah satu sub sektor ekonomi kreatif. Menurut Arfi, salah satu langkah untuk memajukan *esports* di Kota Bandung ialah mengatakan event *esports week* dengan berbagai jenis game yang dikompetisikan. Menurutnya dengan diadakannya event *esports week*, dapat memberikan beberapa manfaat yang baik, tidak hanya dari manfaat ekonomi, namun penyelenggaraan event tersebut dapat menjadi wadah bagi para pemain untuk mengukur keterampilan teknis masing-masing.

Beberapa kejuaraan *esports* sudah sering diselenggarakan di Indonesia. Di Kota Bandung sudah beberapa kali diselenggarakan turnamen *esports*. Salah satunya kejuaraan *esports* Piala Gubernur Jawa Barat 2022 yang diadakan di Youth Center, Komplek Sport Jawa Barat, Jalan Arcamanik, Kota Bandung. Ketua Esports Indonesia (ESI) Cabang Kota Bandung, Dandan Riza Wardana menegaskan ada 3.000 peserta yang mengikuti kejuaraan tersebut. Menurut Dandan, Kota Bandung memenuhi sejumlah indikator sebagai tempat yang cocok untuk industri *esports*. Kota Bandung memiliki banyak generasi muda yang potensial yang dapat berprestasi di kejuaraan nasional dan internasional. Menurutnya, Di Kota Bandung banyak sekali potensi anak-anak muda atlet *esports* yang dapat berlaga di kancah nasional bahkan internasional. Bahkan pada SEA Games 2019 di Filipina, waktu pertama kali *esports* dipertandingkan di SEA Games, Indonesia menyumbangkan 2 medali perak, salah satu atletnya merupakan atlet dari Kota Bandung yaitu Gilang Dwi Fallah.

Melalui fenomena dan fakta yang ada, penulis telah melakukan observasi pada beberapa objek studi banding yaitu Esports Center yang telah tersedia di Kota Bandung.

Melalui observasi, telah ditemukan beberapa permasalahan yang dapat berakibat pada aktivitas para pengguna. Melalui wawancara ke beberapa tim Esports yang ada, sebagian dari mereka belum mempunyai fasilitas pelatihan tersendiri. Sehingga beberapa dari mereka melakukan pelatihan di I-Cafe ataupun rumah masing-masing. Akan tetapi, I-Café yang berada di Kota Bandung tidak dirancang untuk melakukan pelatihan Esports secara profesional. Artinya I-Cafe yang telah ada hanya dirancang untuk bermain kasual. Padahal melalui informasi dari wawancara yang didapat, pada sesi pelatihan Esports profesional terdapat banyak aktivitas didalamnya seperti sesi belajar, sesi sparing, hingga sesi breakout. Selain itu pada tempat observasi, terdapat beberapa permasalahan pada interior. Tidak adanya jaminan privasi pada tempat observasi dapat mengganggu konsentrasi dan produktivitas pemain. Selain itu tidak adanya penyekat antara pemain dapat menyebabkan terjadinya aksi curang pada saat bermain yang dapat mengganggu sportifitas dalam bermain. Selain itu kondisi pencahayaan pada tempat observasi juga terlalu gelap, sehingga dari pengakuan dari beberapa pengunjung yang telah diwawancari beberapa dari mereka mengeluhkan pencahayaan yang gelap yang dapat mengakibatkan gangguan kesehatan seperti sakit mata ataupun sakit kepala. Penggunaan furniture yang tidak sesuai dengan standar ergonomi pada tempat observasi juga dapat mengakibatkan gangguan kesehatan seperti sakit pinggang hingga sakit pergelangan tangan. Tidak adanya fasilitas pendukung seperti ruang santai untuk para pemain melepas penat atau rileks setelah bermain selama berjam-jam juga dapat berakibat pada kesehatan mental maupun fisik para pemain.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan sebuah perancangan Esports Center di Kota dengan Pendekatan Aktivitas, merupakan salah satu langkah pasti untuk mendukung industri *esports* di Indonesia yang dapat mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi. Dengan dirancangnya Esports Center di Kota Bandung, diharapkan dapat memajukan perkembangan Esports di Kota Bandung. Melalui perancangan yang mengacu pada aktivitas seperti pengadaan fasilitas terpadu yang dapat mendukung para pengguna dalam mengembangkan bakat mereka sehingga berpotensi menciptakan para atlet *esports* baru di Kota Bandung. Melalui perancangan ini diharapkan juga berdampak

pada perekonomian Kota Bandung melalui pengadaan aktivitas esports seperti event, workshop, atau kejuaraan esports.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi penulis ke beberapa tempat studi banding, maka beberapa permasalahan yang ditemukan di lokasi, antara lain :

- a. Belum tersedianya Esports Center di Kota Bandung dengan fasilitas Esports tertentu untuk melakukan beberapa kegiatan seperti :
 - Fasilitas ruang pelatihan bagi para tim maupun komunitas yang belum memiliki fasilitas pelatihan tersendiri.
 - Fasilitas ruang belajar untuk melakukan kelas ataupun akademi Esports yang didampingi oleh coach ataupun mentor.
 - Fasilitas breakout untuk melakukan relaksasi ataupun evaluasi setelah melakukan sesi latihan.
 - Fasilitas maintenancne untuk melakukan pemeliharaan dan perawatan devices bermain.
- b. Tidak adanya jaminan privasi antar setiap pemain yang bisa berakibat dengan tindakan kecurangan pada tempat observasi.
- c. Pencahayaan yang gelap serta tidak standarnya ergonomi pada furniture dapat mengakibatkan gangguan kesehatan pemain pada tempat observasi.
- d. Tidak jelasnya sistem antrian yang membuat antrian tidak efisien serta dapat mengganggu aktivitas pada tempat observasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka terdapat perumusan masalah pada perancangan *Esports Center* antara lain :

- a. Bagaimana merancang interior *Esports Center* dengan fasilitas yang sebanding dengan kebutuhan dan aktivitas untuk setiap para pemain Esports?
- b. Bagaimana merancang interior *Esports Center* yang dapat menjamin privasi antar pemain sehingga dapat mempertahankan sportifitas dalam bermain?
- c. Bagaimana merancang interior *Esports Center* dengan sistem antrean yang jelas?
- d. Bagaimana merancang interior *Esports Center* yang sesuai dengan standarisasi yang berlaku untuk menjamin kenyamanan dan keamanan dalam aktivitas Esports?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan desain interior *Esports Center* yang memiliki fasilitas dan sarana yang lengkap yang dapat menunjang berbagai kegiatan *esports* untuk para pemain profesional maupun pemain amatir. Tentunya menciptakan desain interior *Esports Center* yang mengacu pada aktivitas *esports*, yang sesuai dengan standar desain interior yang baik serta menghadirkan suasana dan pengalaman ruang yang menarik.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan tujuan diatas, maka sasaran dalam perancangan *Esports Center* yaitu :

- a. Menciptakan ruang bermain yang dapat menunjang aktivitas dan produktivitas pemain dan memastikan kenyamanan setiap pengguna. Menciptakan interior *Esports Center* dengan jenis perangkat *esports* yang lengkap.
- b. Menciptakan interior *Esports Center* yang dapat menjaga sportifitas dalam bermain dengan cara menjamin privasi setiap individu pemain.

- c. Menciptakan interior *Esports Center* dengan standarisasi yang berlaku untuk memastikan kenyamanan dan keamanan setiap pemain dalam beraktivitas.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada *Esports Center* yaitu sebagai berikut :

- a. Lokasi site proyek berada di Jl. Banda No.30, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115. Site merupakan sebuah gedung Graha Pos Indonesia yang terdapat 8 lantai. Perancangan ini terdapat pada lantai 5 dengan luas 3006 m².
- b. Luas total yang akan dirancang mencapai 2000m².
- c. Perancangan dirancang sesuai dengan fenomena dan urgensi *Esports* saat ini.
- d. Target pasar dari perancangan *Esports Center* ini adalah para pemain *Esports* profesional dan para penggemar *Esports* di Kota Bandung.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan *Esports Center* di Bandung ini memiliki manfaat antara lain :

- a. Memberikan wadah bagi penggemar atau pemain *esports* dengan fasilitas dan sarana yang lengkap dan memadai.
- b. Memberikan edukasi dan ilmu baru terhadap masyarakat sehingga dapat mengubah stigma miring masyarakat terhadap *esports*.
- c. Memberikan tempat ajang pencarian bakat atlet untuk berprestasi.
- d. Memajukan industri *esports* di Kota Bandung dengan mengadakan kegiatan kompetisi atau event-event *esports* di Kota Bandung sehingga dapat berpotensi

meningkatkan perekonomian Kota Bandung yang didapat melalui iklan dan sponsor.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini terdiri dari dua data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan melalui survey penulis ke tiga studi banding yaitu Esports Center yang telah tersedia. Yaitu antara lain MOD Esports Arena yang berada di Bandung, Orion Esports Arena yang berada di Jakarta, dan Point Arena yang berada di Bandung. Untuk data sekunder didapatkan melalui beberapa studi literatur seperti jurnal, buku, data, artikel, dan website yang menyangkut tentang Esports.

1.7.2 Analisa Data

Menganalisa berbagai permasalahan yang terdapat pada perancangan sebelumnya melalui observasi data yang didapatkan oleh penulis melalui survey ke beberapa studi banding. Menggunakan data sekunder seperti studi literatur yang digunakan untuk menganalisis obyek perancangan terkait beberapa elemen interior yang akan dirancang. Selain itu mengkaji beberapa teori pendekatan aktivitas dari beberapa jurnal dan para ahli yang akan digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan dari hasil survey pada studi banding.

1.7.3 Sintesa

Metode pemecah masalah dibuat dengan cara membuat programming yang meliputi konsep desain, kebutuhan ruang, bubble diagram, zoning, blocking, matriks kedekatan ruang, dan konsep board yang diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah pada proses analisa data.

1.7.4 Pengembangan Desain

Pengembangan desain adalah hasil dari analisa data dan sintesa yang berupa gambar kerja dan hasil 3d desain.

1.7.5 Desain Akhir

Desain akhir merupakan hasil final dari proses pemecahan masalah-masalah yang terdapat diperancangan sebelumnya yang berupa output perancangan sesuai dengan tujuan pada awal perancangan.

