

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Latar Belakang Pengadaan Proyek

Electronic sports, cybersports, gaming, competitive computer gaming, dan virtual sports merupakan nama lain dari istilah *eSports*. *eSports* semakin diterima sebagai bentuk olahraga dan pemainnya mulai disebut dengan panggilan *atlet*. *eSports* telah masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, terutama pada jenjang universitas. Para mahasiswa seringkali ditawarkan untuk menjadi atlet *eSports* untuk mewakili universitasnya (Jenny, et al. 2016),

Kebanyakan orang asing akan kata *eSports* sebelumnya, sebuah istilah yang mencakup semua permainan yang menyerupai olahraga konvensional yang memiliki artis terkenal, *playoffs*, penggemar, seragam, *comebacks*, dan emosi di dalamnya. Semua kejadian yang terjadi di dalam dunia *eSports* terjadi secara *online* dan kontestan yang berpartisipasi hampir sepanjang waktu tidak bergerak. Lebih dari 70 juta orang menonton *eSports* melalui internet secara global pada tahun 2013 dan terdapat 32 juta pemain yang aktif setiap bulannya (Jenny, et al. 2016).

eSports secara Global

Competitive gaming telah menjadi hiburan yang populer, tetapi pendapatan dan industri di kalangan *eSports* merupakan hal yang baru. *eSports* adalah industri multi-miliar dolar yang mencakup sejumlah besar judul *game* di setiap genre berdasarkan Gambar 1, dari *FPS* hingga *simulation* (James 2020). ESL, Dreamhack, dan Modern Times Group mengalami pertumbuhan penjualan bersih sebesar 15% pada kuartal ke-4 tahun 2019 (Seck 2020). OG, Sebuah tim dari Eropa menjadi tim yang pertama memenangkan salah satu kompetisi video game berprofil tinggi dan paling menguntungkan selama dua tahun berturut-turut. Hal ini meembuat kapten tim Johan “N0tail” Sundstein, 25, sebagai pemain *eSports* dengan penghasilan terbesar (BBC 2019).



Gambar 1. Peta persebaran pendapatan eSports pada tiap region
sumber : seekingalpha.com (2020)

Swedia, merupakan negara yang telah menjadikan *video game* sebagai *eSports* sejak tahun 1990 dengan judul-judul yang terkenal seperti Quake dan Counter Strike, *Competitive Gaming* di Swedia bukanlah hal yang baru lagi. Swedia juga memiliki idola-idola lokal yang dapat memotivasi generasi baru (thelocal 2018). Bukan hanya pemain, Swedia juga memiliki peminat banyak dan merupakan konsumen terbesar *eSports* nomor dua di dunia (Digital 2018). Swedia juga merupakan salah satu dari tuan rumah turnamen *eSports* dunia dengan perusahaan *eSports* besar yang berbasis Swedia seperti DreamHack (thelocal 2018). *eSports* di Swedia juga merupakan jenjang karir yang menjanjikan dengan dukungan dari segi pendidikan, terdapat lebih dari 18 sekolah yang menawarkan pendidikan *eSports* (gymnasium.se 2019). Sebuah fasilitas *Gaming Sphere* dibuka pada 5 Februari 2020 di Stockholm, Swedia, sebuah fasilitas yang dapat mewadahi semua kegiatan yang berhubungan dengan *game*, mulai dari pengembangan *game*, mediasi *game* hingga turnamen atau event. *Gaming Sphere* bertujuan sebagai fasilitas premium untuk mengembangkan pemain dan juga industri *eSports* di Stockholm (Henningson 2020).

eSports di Indonesia

eSports menjadi salah satu bisnis yang terus mengalami perkembangan yang sangat pesat bahkan penontonnya sudah mengalahkan olahraga tradisional. Bisnis *Mobile Game* di Indonesia terus berkembang diiringi dengan permintaan yang meningkat (CNBC 2020). Seiring berkembangnya industri *eSports* di

Indonesia, Pengurus Besar *eSports* Indonesia periode 2020 – 2024 baru saja dilantik untuk membina kompetisi *eSports* hingga ke skala internasional (Kuncorojati 2020). Sandiaga Uno menyatakan bahwa *eSports* di Indonesia memiliki potensi yang besar dimana terdapat 60 juta pemain aktif dan nilai industri *eSports* yang telah melampaui \$1 miliar dan akan terus tumbuh (Antara 2020).

Masyarakat awam di Indonesia masih melihat *video game* dan *eSports* sebagai hal yang negatif sekali, berbeda dengan negara lain yang bisa melihat sisi positif dari perkembangan *eSports* dan *video game* (Arbar 2019). Presiden IESPA Eddy Liem mengatakan bahwa masih banyak yang belum bisa membedakan *eSports* dengan *video game* biasa dan pemain *eSports* cenderung memiliki tingkat konsentrasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang awam (Setyawatie 2019). Indonesia masih memerlukan edukasi tentang dunia *eSports* dimana tidak hanya ada pemain tetapi juga ada developer, publisher, tim profesional, dan klub. Indonesia juga perlu membuka *mindset* orang awam terhadap *eSports* dan *gaming* mengenai dampak-dampak yang bersifat positif (Arbar 2019).

Bayu Nugroho Saputro, atlet berprestasi Dranix *eSports* berharap bahwa kaum milenial dapat terus berkembang dalam dunia teknologi, terutama di bidang *eSports* (Martini 2019). Garena Indonesia membuat program *eSports* dari edukasi masyarakat sampai program beasiswa. Program-program tersebut telah menghasilkan pemain yang mengharumkan nama Indonesia dengan taraf internasional (Arbar 2019). Timnas Indonesia hanya dapat menggapai dua medali perak dari lima medali yang ditargetkan oleh Kemenpora, hal ini disebabkan oleh kurangnya pembinaan dan perbedaan metode pembinaan dalam *eSports* (Yuslianson 2019).

***eSports* di dalam struktur KONI**

Komite Olahraga Nasional Indonesia telah merencanakan pembentukan Pengurus Besar (PB) *eSports* Indonesia sejak tahun 2019 lalu (Basitullah 2019). KONI menyatakan bahwa dengan terdaftarnya PB *eSports* Indonesia sebagai anggota KONI, kerancuan akan *eSports* di Indonesia merupakan olahraga atau

bukan akan hilang, dikarenakan KONI sebagai lembaga keolahragaan tertinggi di Indonesia (Olii 2020). Sandiaga Uno selaku Dewan Pembina PB *eSports* Indonesia menyatakan telah menyiapkan cabang-cabang di daerah provinsi sebanyak 26 pengurus (Ayudiana 2020). Sebelum PB *eSports* Indonesia, ada tiga pengurus *eSports* di Indonesia yaitu Indonesia Esports Association (IESPA) pada tahun 2013, Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia (AVGI) pada Juli 2019, dan Federasi Esports Indonesia (FEI) pada Oktober 2019.

Latar Belakang Permasalahan

Fasilitas *eSports* yang ada

Kurangnya fasilitas *eSports* yang memadai di Indonesia dapat menghambat pertumbuhan *eSports* di Indonesia. Fasilitas yang tersedia saat ini hanya berupa *internet cafe* atau warung internet (*warnet*) yang tidak terorganisir secara baik, dalam jenjang *eSports*. *eSports Center* di luar Indonesia dibangun oleh tim-tim yang memiliki visi yang panjang seperti Complexity Gaming, Team Liquid, dan Dignitas (Cristi 2019). Tanpa *eSports Center*, akan susah untuk memonitor kondisi pemain *eSports*, baik secara mental maupun fisik, manfaat lain dari *eSports Center* adalah meningkatkan kekompakan pemain (Aegis 2019).

Dampak dari *eSports*

eSports meningkatkan *soft-skill* yang dimiliki oleh seseorang yaitu koordinasi mata dan tangan dan kecepatan reflek yang tinggi. Selain itu pemain *eSports* juga cenderung memiliki peengertian strategi yang mendalam dan kemampuan komunikasi yang berada diatas rata-rata (Hallmann and Giel 2017). Pemain *eSports* memiliki *mindset* yang positif dan tingkat fokus yang tinggi (Bányai, et al. 2018).

Selain dampak positif yang ditawarkan *eSports*, juga terdapat dampak-dampak negatif dari *eSports*. Sebuah survei nasional menyelidiki prevalensi kecanduan *video game* dengan memilih individu secara acak dari Norwegian National Registry, sebanyak 56.3% responden menggunakan *video game* secara teratur dan prevalensi kecanduan *video game* diperkirakan sebesar 0.6 persen. Masalah yang dilaporkan berkaitan dengan tingkat kepuasan hidup yang menurun

dan juga meningkatnya tingkat kecemasan dan depresi. Penggunaan *video game* juga tidak diimbangi dengan jumlah aktivitas fisik yang sesuai (Rune Aune Mentzoni, et al. 2011). Tanggapan kuisioner di Taiwan menunjukkan bahwa pengguna *online game* berat kurang memenuhi hubungan interpersonal dibandingkan dengan pengguna ringan (Shao-Kang Lo, Chin-When Wang and Wenchang Fang 2005).

Hasil dari analisis statistik menunjukkan bahwa kecemasan sosial meningkat seiring dengan penggunaan *game online* yang lebih besar. *Online game* pada satu sisi meredakan perasaan kecemasan sosial tetapi mereka tidak memberikan dampak yang nyata terhadap hubungan sosial di dunia nyata. Rasa kepuasan secara singkat yang timbul dari *game online* membuat pengguna cenderung mengorbankan persahabatan dunia nyata sehingga banyak pemain yang mengalami kecemasan sosial pada dunia nyata (Shao-Kang Lo, Chin-When Wang and Wenchang Fang 2005).

Healing Environment merupakan metode pengobatan secara alami tanpa melibatkan obat-obatan. Pengobatan ini meliputi pengobatan secara *internal*, *interpersonal*, *behaviorial*, dan *external*. Pengobatan secara *internal* dan *interpersonal* dapat memperbaiki tingkat percaya diri dan mengurangi rasa cemas dan depresi pada diri seseorang. Pengobatan secara *behaviorial* dapat memperbaiki seseorang dari segi kebiasaan sehari-hari. Pengobatan secara *external* dapat menenangkan dan mengurangi tingkat stres. Hal-hal tersebut akan sangat bermanfaat untuk kemajuan dan pengembangan *eSports* dan kepada pemain/peminat *eSports*. *eSports Center* yang didesain bertujuan untuk mewadahi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan *eSports* dan juga mengembangkan performa pemain/peminat *eSports* melalui pengenalan awal, pendidikan, dan pendekatan studi *healing environment*.

1.3. Rumusan Permasalahan

Bagaimana perwujudan perancangan *eSports Center* di Kemayoran, Jakarta Pusat yang kuratif melalui *healing architecture*?

1.4. Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Sebagai wadah pembinaan, pendidikan, pengenalan, dan promosi *eSports* dan juga sebagai tempat penyelenggaraan turnamen *eSports*.

Sasaran

eSports Center yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan *eSports* dengan menggunakan aspek *Healing Environment* pada setiap aspek ruangnya.

1.5. Lingkup Studi

Lingkup Spasial

Bagian-bagian objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah: Lobby, *Waiting Room*, *Practice Room*, taman, Restoran dan Cafe, *Gallery of eSports History*, *eSports arena*, *Demo Room*, *Multimedia and Broadcasting Room*, *Internet Cafe*

Lingkup Substansial

Bagian ruang luar dan ruang dalam pada objek studi akan diolah menjadi elemen-elemen arsitektur yang mencakup bentuk, jenis bahan, warna, tekstur, dan skala yang mengikuti kajian *Healing Environment*. Fungsi ruang juga memenuhi tujuan dari *eSports Center* yaitu: 1) *Practice Room* sebagai wadah pembinaan dan pendidikan bagi pemain/peminat *eSports* yang mengembangkan potensi diri secara *internal* dan *interpersonal*, dan juga metode *coaching* yang mengembangkan potensi diri secara *behaviorial*. 2) *Gallery of eSports History* sebagai tempat pengenalan dan pendidikan dini bagi generasi muda. 3) *eSports Arena* yang mewadahi turnamen *eSports* baik untuk kalangan internal maupun eksternal. 4) Taman, Restoran, dan Cafe untuk meningkatkan kualitas pemain/peminat *eSports* secara *interpersonal*. 5) Taman yang terintegrasi dengan

fasilitas-fasilitas yang ada pada *eSports Center* berfungsi untuk meningkatkan kualitas ruang secara *external*. 5) *eSports Center* sebagai tempat untuk mempromosikan *eSports* ke seluruh kalangan masyarakat mulai dari *Gallery* tentang *eSports* hingga turnamen *eSports* yang diselenggarakan secara *live*. *eSports Centere* yang direncanakan juga dilengkapi oleh ruangan-ruangan pendukung seperti *Internet Cafe* dan *Multimedia Room*.

Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 25 tahun yang diimbangi dengan renovasi berkala setiap beberapa tahun sekali untuk mengantisipasi kapasitas pemain/peminat *eSports* yang bertambah setiap tahunnya. Berdasarkan statistik tentang kesadaran masyarakat akan *eSports* dari 2015 sampai 2019, diperoleh kesimpulan bahwa kenaikan setiap tahun-nya menurun dari 35%, 16%, 11%, dan 9%. Berdasarkan data tersebut, diambil kenaikan peminat *eSports* setiap tahun-nya yaitu sebesar 10% setiap tahun-nya (statista 2017). *eSports Center* yang direncanakan berkapasitas 1500 orang yang meningkat sebesar 10% setiap tahun-nya, akan dilakukan renovasi berkala yang menambahkan 750 kapasitas tambahan setiap 5 tahun sekali. Penyusunan Laporan LKPPA yang berjudul *eSports Center dengan Pendekatan Healing Environment di Kemayoran, Jakarta Utara* ditargetkan selesai pada bulan Juni 2020.

1.6. Pendekatan Studi

Pendekatan studi yang digunakan merupakan metode *Healing Environment* dimana terdapat empat aspek utama yang diperhatikan yaitu *Internal Environment*, *Interpersonal Environment*, *Behavior Environment*, dan *External Environment*. *Internal Environment* dan *Interpersonal Environment* dapat dicapai dengan menyediakan fasilitas *Practice Room* dimana para pemain/peminat beraktivitas bersama dalam dunia *eSports* dengan tujuan dapat belajar bersama melalui pengalaman *eSports* yang dialami bersama-sama Pemain/peminat sebanyak 4 – 6 orang tergantung *video game* yang dimainkan berjuang bersama sebagai tim untuk

mencapai tujuan yang sama, *Interpersonal Environment* juga dapat dikembangkan melalui Restoran, Cafe, dan Taman. *Behaviorial Environment* dapat dicapai dengan menggunakan metode *Coaching* (pelatihan) dimana terdapat satu pelatih di satu tim yang berfungsi sebagai edukator dan juga sebagai *role model* akan gaya hidup yang sehat. Pelatih yang tersedia merupakan pemain profesional atau pemain yang memiliki komunikasi dan pengetahuan akan sebuah *video game* yang dijamah secara spesifik. *External Environment* dapat dicapai dengan mengintegrasikan *Practice Room* dengan taman untuk meredakan stress dan menciptakan ruang yang menenangkan dan restoratif. *Healing Environment* dianggap dapat menyelesaikan permasalahan fisik maupun psikis yang seringkali dialami pemain *eSports*, yang diterapkan pada *eSports Center*, dengan begitu kegiatan yang berhubungan dengan *eSports* menjadi lebih terarah dan kualitas pemain semakin meningkat.

1.7. Metode Studi

Pola Prosedural

Data Kuantitatif : Data-data kuantitatif diperoleh dengan cara melakukan studi literatur mengenai literatur yang memiliki kaitan dengan *eSports*.

Data Kualitatif : Data-data kualitatif diperoleh dengan cara wawancara terhadap narasumber yang memiliki kaitan langsung dengan psikologi manusia yang terkait dengan *eSports* dan gangguan kejiwaan seperti kecemasan dan depresi. Data-data berupa standar ruang diperoleh dari studi preseden.

Metode Analisis dan Pemecahan Permasalahan

Teknik yang digunakan adalah observasi secara literatur mengenai potensi dan kendala perkembangan *eSports* di Indonesia dan kendala yang dialami pemain *eSports* secara psikologis. Dilakukan pengamatan secara literatur dan wawancara dengan para ahli. Tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan desain adalah:

Pemetaan: Memetakan potensi dan kendala yang dihadapi oleh perkembangan *eSports* terutama di Indonesia.

Analisis Permasalahan: Melakukan analisis dan menawarkan solusi yang tepat mengenai permasalahan yang timbul dari *eSports*

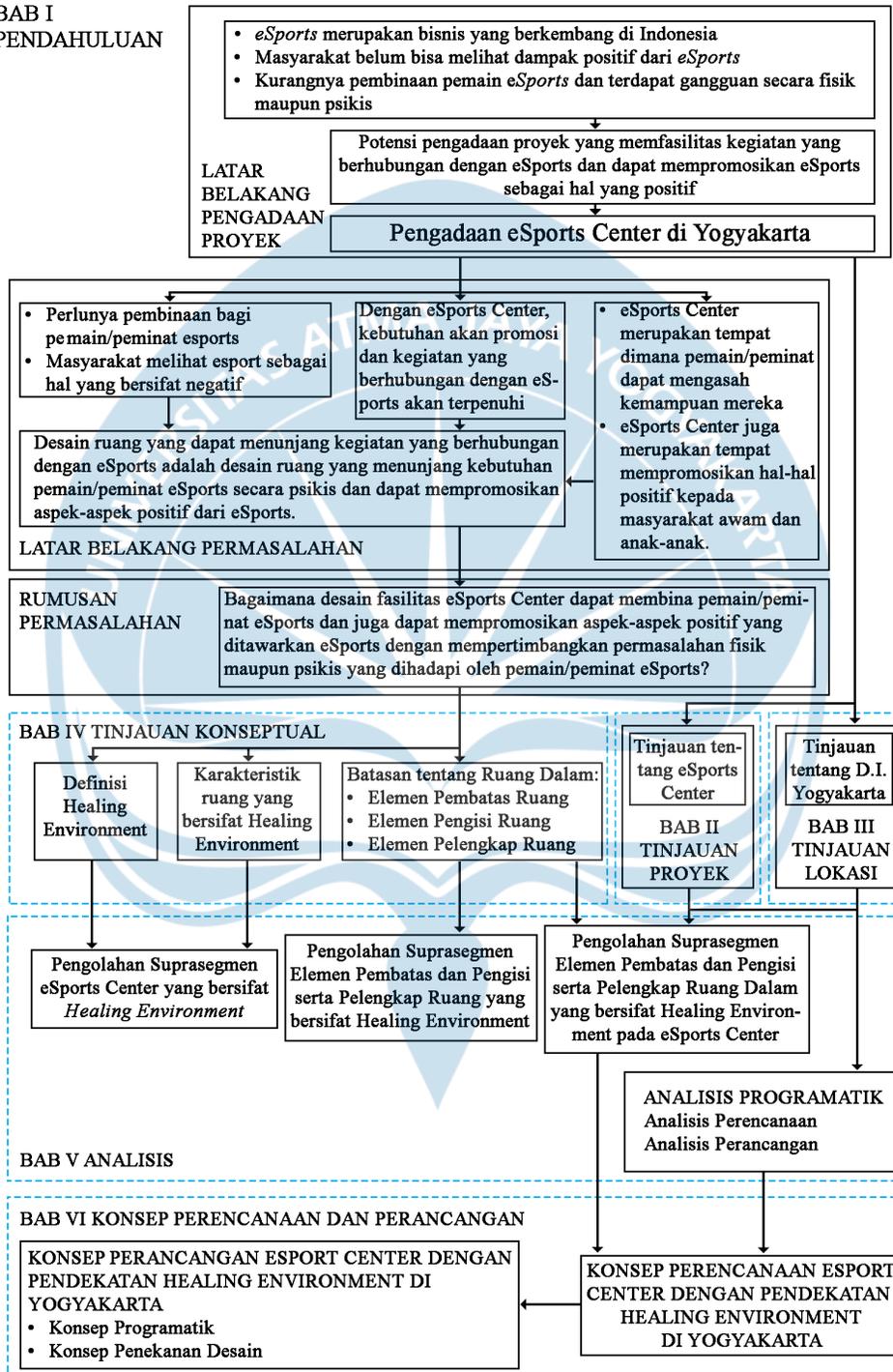
Analisis Programatik: Melakukan analisis tentang komponen-komponen yang berkaitan dengan arsitektur terutama *eSports Center*.

Konsep Perencanaan dan Perancangan: Melakukan pembahasan terkait dengan aspek-aspek yang dapat dikembangkan pada *eSports* menjadi sebuah konsep desain.



Tata Langkah

BAB I PENDAHULUAN



1.8. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN :Bab ini berisikan tentang latar belakang *eSports*, latar belakang pemilihan topik *eSports* sebagai bahasan pokok, dan latar belakang permasalahan dari topik *eSports*, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode, serta sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL : Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka dan landasan teoritikal mengenai *eSports Center* dan standar desain yang diterapkan serta analisis preseden yang terkait dengan *eSports Center*.

BAB III TINJAUAN LOKASI : Bab ini berisikan tentang alasan pemilihan lokasi *eSports Center* yang melingkupi kajian secara makro, mezo, dan mikro.

BAB IV TINJAUAN KONSEPTUAL : Bab ini berisikan tentang definisi dan tinjauan pustaka tentang *healing environment* dan penerapannya pada desain arsitektural serta analisis preseden yang terkait dengan *healing environment*.

BAB V ANALISIS : Bab ini berisikan tentang analisis programatik yang mencakup analisis pelaku, analisis kegiatan, analisis kebutuhan dan besaran ruang, dan analisis site.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN : Bab ini berisikan tentang konsep dari *eSports center* yang mencakup konsep lansekap, konsep struktur, konsep utilitas, dan konsep infrastruktur.

BAB VII DAFTAR PUSTAKA : Bab ini berisikan tentang kajian-kajian pustaka yang digunakan selama proses perencanaan dan perancangan *eSports*, yaitu selama pengambilan data, tinjauan pustaka, landasan teoritikal, dan analisis.