

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

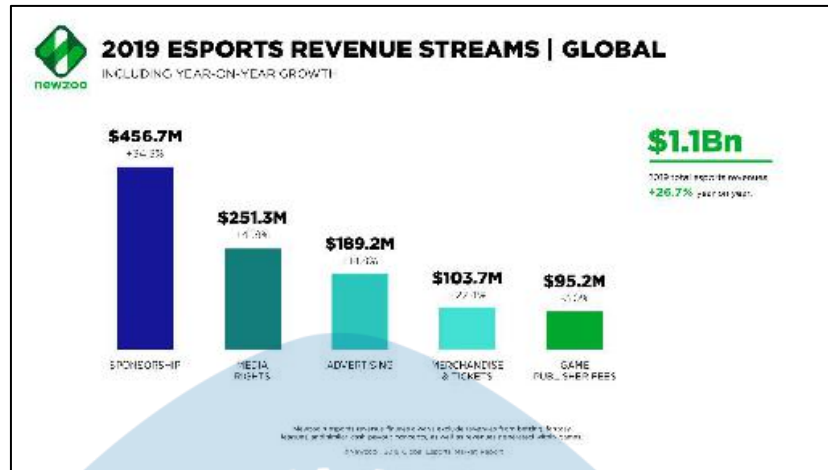
1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

E-Sports (Electronic Sports) merupakan cabang olahraga yang menggunakan *video game* elektronik sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan secara profesional, melalui media elektronik seperti komputer, konsol, *handphone*, dan sebagainya.⁹ Cabang olahraga *E-Sports* ini tidak bertanding secara fisik tetapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara online melalui media elektronik komputer, sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka. Input maupun *output* dari team dan player (pemain) dari “*actual esports system*” dimediasi oleh *interface* manusia dan komputer.

Dalam perkembangan *E-Sports* secara global hingga saat ini peminat atau atlet profesional banyak digandrungi anak muda, telah banyak kompetisi-kompetisi bertaraf international yang diadakan dengan hadiah yang jumlahnya milyaran. Dalam industri *E-Sports* menurut perusahaan penyedia data analitik industri *video game* dan *E-Sports*, *Newzoo*, merilis laporan prediksi tahunan yang disebut *Global E-Sport Market Report*. Laporan versi tahun 2019, *revenue* global industri diprediksi mencapai US\$1,1 bilion lebih tinggi 26,7% dibandingkan tahun 2018. *Newzoo* mengungkapkan bahwa industri *E-Sports* masih akan terus tumbuh, berinovasi, dan menarik investasi.¹⁰

⁹ <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>, diakses pada tanggal 18/02/2020

¹⁰ <https://newzoo.com/insights/infographics/>, diakses pada tanggal 18/02/2020



Gambar 1. 1 Data Statistik Sumber Pendapatan Perusahaan E-Sports di Dunia
 Sumber : <https://newzoo.com/insights/infographics/>, diakses pada tanggal 18/02/2020

Asia Pasifik merupakan wilayah dengan pertumbuhan pasar *game* paling tinggi di dunia, contohnya Cina dan India memiliki jumlah pemain *video game* sangat besar. Berangkat dari berkembangnya isu *E-Sports* secara global dan Asia Pasifik hal ini berdampak pula bagi Indonesia, Indonesia sendiri menjadi salah satu pasar *video game* terbesar di Asia Pasifik, dengan angka mencapai US\$941 juta (sekitar Rp13 triliun).¹¹ Sehingga hal ini dapat juga mempengaruhi dalam jumlah pemain *E-Sports* di Indonesia.



Gambar 1. 2 Grafik Prediksi Peningkatan Jumlah Pemain E-Sports di Indonesia 2019-2024
 Sumber: <https://pbsi.org/id>, Video Profil PB ESI, diakses 18/02/2020

¹¹ <https://www.kompasiana.com/oneh46/5dbf858dd541df09cd685262/perkembangan-industri-e-sport-di-indonesia>, diakses pada tanggal 18/02/2020.

Pada grafik diatas, pemain *E-Sports* di Indonesia akan terus meningkat dari tahun 2019 sekitar 60 juta hingga tahun 2024 diprediksi bisa mencapai 120 juta. Salah satu indikasi industri *E-Sports* tanah air makin berkembang adalah kian menjamurnya *team E-Sports* dan kompetisi lokal yang bermunculan di berbagai kota. Skala kompetisinya pun beragam, mulai dari tingkat kota hingga provinsi. Contohnya antara lain *Battle of Fridays* yang diselenggarakan Tokopedia, Piala Presiden 2019 lalu yang didukung oleh Blibli, dan *Dunia Games League* yang digagas Telkomsel. Pada tahun 2019 Indonesia mendominasi turnamen internasional skala Asia, contohnya seperti *game Mobile Legend, AOV, Free Fire, dan PUBG Mobile*. Itu sudah bukti bahwa Indonesia sudah bisa diakui di kancah internasional untuk *game mobile*. Dari perkembangan dan keuntungan dalam pertumbuhan industri tersebut hal ini mendapat respon positif dari pemerintah. Salah satunya adalah dengan mendirikan organisasi/lembaga yang menaungi atlet-atlet *E-Sports* tersebut.



Gambar 1. 3 Logo PB ESI

Sumber: <https://pbsi.org/id>, diakses pada tanggal 28/02/2020

Pengurus Besar *E-Sports* Indonesia (PB ESI), merupakan organisasi yang bertujuan sebagai wadah bagi profesional *E-Sport* untuk berkompetisi di kancah internasional ataupun nasional. Kementerian Pemuda dan Olahraga meresmikan PB ESI pada Sabtu 18 Januari 2020 di Hotel Indonesia, Jakarta, dan menunjuk Kepala Badan Intelejen Negara (BIN), Jendral Pol (Purnawirawan) Budi Gunawan sebagai ketua umum. Dalam pelantikannya Budi Gunawan mengatakan “pihaknya akan segera

membuat regulasi yang mengatur *E-Sports* agar lebih jelas dan terarah sehingga bisa lebih banyak menorehkan prestasi di tingkat internasional".¹²



Gambar 1. 4 Logo IESPA (Indonesia Esports Association)
Sumber : <http://www.iespa.or.id/>, diakses pada tanggal 28/02/2020

Sebelum PB ESI ini dibentuk, di Indonesia telah memiliki asosiasi yang menaungi *E-Sports* Indonesia, yaitu *Indonesia E-Sports Association* (IESPA) yang dibentuk pada 2013 dan telah resmi dilantik oleh Pengurus Nasional Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) pada Juni 2014 lalu. IESPA sebelumnya merupakan asosiasi yang ikut menyeleksi serta mengirimkan atlet menuju SEA Games 2019 di Filipina. Pada SEA Games 2019 di Filipina, ketika *E-Sports* untuk pertama kalinya menjadi salah satu cabang resmi yang dipertandingkan, kontingen Indonesia sukses menyumbangkan dua medali perak. Melihat hal ini Budi Gunawan berharap “prestasi itu dapat terus ditingkatkan pada kejuaraan lain terutama Asian Games 2022. Di mana cabang *E-Sports* dipastikan akan dipertandingkan kompetisi olahraga tersebut. Apalagi diinformasikan Olimpiade 2024 di Paris nanti *E-Sports* akan jadi salah satu olahraga yang dipertandingkan”.¹²

Ada beberapa hal utama yang akan langsung dikerjakan PB ESI. Mulai dari penyusunan regulasi bagi para atlet *E-Sports* Indonesia, hingga mempersiapkan pusat latihan. "PB *E-Sports* harus mampu menghadapi tantangan dan kendala, dan kita punya PR yang harus diselesaikan, salah satunya pembangunan *E-Sports Training Center* yang berstandar internasional".⁵ Melihat *E-Sports* di Indonesia terus berkembang, dari prediksi akan ada 100 juta pemain *E-Sports* di Indonesia akhir tahun 2020 dan akan meningkat tiap tahunnya, serta sumbangsih ekonomi hingga 13

¹² **Ketua Umum PB ESI Budi Gunawan**, 2020, (<https://voi.id/artikel/baca/1877/kepala-bin-budi-gunawan-pimpin-pb-i-esports-i-indonesia>), diakses pada tanggal 28/02/2020.

triliun rupiah, untuk itu PB ESI siap mengembangkannya dengan menyiapkan regulasi dan pembangunan fasilitas *E-Sports Training Center* yang dirancang khusus bagi para atlet profesional *E-Sports*.

Saat ini di Indonesia contohnya memiliki pusat pelatihan *E-Sports* berlokasi di kawasan The Breeza BSD, Kabupaten Tangerang, Banten. Pusat pelatihan ini digawangi *NXL E-Sports Center* yang direkomendasikan oleh IESPA yang awalnya menjadi pusat pelatihan para atlet sepanjang persiapan SEA Games 2019. Namun pusat pelatihan tersebut tidak menetap dan hanya bersifat sementara untuk persiapan SEA Games 2019. Sehingga di Indonesia belum memiliki *E-Sports Training Center* yang resmi dan tetap.



Gambar 1. 5 Kegiatan Pelatihan di NXL E-Sports Center

Sumber : <https://www.revivaltv.id/kawasan-bsd-pusat-pelatihan-esports-indonesia/>, diakses pada tanggal 28/02/2020

Berdasarkan pemaparan diatas disimpulkan bahwa *E-Sports Training Center* menjadi fasilitas yang sangat dibutuhkan untuk perkembangan prestasi atlet profesional Indonesia saat ini dan kedepannya. Lebih spesifik di Indonesia hal ini dikategorikan layaknya sebagai tempat pusat pelatihan nasional atau pelatnas. “Pembinaan yang berjenjang dan berkesinambungan merupakan konsep makro yang masih harus diuraikan dalam bentuk rancangan program dan kegiatan secara konkret dan terukur. Salah satu bentuk kegiatan yang fokus terhadap target adalah Pelatnas, Pelatnas sesungguhnya adalah untuk mempersiapkan tim

yang tangguh guna menghadapi atlet luar negeri,”.¹³ Hal ini dilihat dari tujuan PB ESI untuk mempersiapkan tim menghadapi kompetisi-kompetisi mancanegara seperti Asian Games dan Olimpiade 2024 di Paris. Sehingga *E-Sports Training Center* ini akan lebih fokus pada fungsinya sebagai tempat pelatnas.

Pusat pelatihan olahraga memiliki kriteria penting yang mempengaruhi program latihan para atlet. Kriteria tersebut seperti suhu yang dibutuhkan atlet dalam melatih fisik dan mental mereka yaitu suhu 20° - 24° C, letaknya yang jauh dari kepadatan kota, serta kondisi lingkungan yang alami akan mendukung proses latihan dari para atlet.¹⁴ Daerah seperti pegunungan atau perbukitan bisa berpotensi menjadi lokasi pusat pelatihan olahraga, karena mendekati kriteria tersebut. Di Indonesia daerah pegunungan dan perbukitan sangat banyak, namun tak banyak daerah tersebut yang sudah dijangkau fasilitas modern, khususnya bagi bangunan *E-Sports Training Center* seperti internet, dan sarana dan prasarana standarisasi. Menurut penulis beberapa daerah yang memiliki potensi tersebut merupakan daerah yang memiliki pegunungan dan perbukitan yang dekat kota metropolitan, contohnya seperti Kota Bandung. Daerah Kota dan Kabupaten Bandung memiliki potensi dikarenakan letak geografis yang dikelilingi oleh pegunungan, daerah pegunungan yang terkenal di Bandung antara lain seperti Pangalengan, Ciwidey, dan Lembang. Sehingga potensi Daerah Kota dan Kabupaten Bandung cocok untuk menjadi salah satu lokasi dengan berbagai pilihan sesuai kriteria di atas.

¹³ **F. Sandjaja**, Artikel “Perluakah Pelatnas?”, (<https://www.kompasiana.com/mexr/5520c53ba33311124746d1d9/perluakah-pelatnas>), diakses pada tanggal 29/02/2020

¹⁴ **H. Erwin**, Skripsi “Pusat Pelatihan Nasional Atlet Paralimpik di Karanganyar Dengan Penekanan Aksesibilitas Arsitektur”, 2016

1.1.2. Latar Belakang Penekanan Studi

E-Sports Training Center ini merupakan fasilitas pusat pelatihan nasional (pelatnas) yang memiliki fungsi utama sebagai fasilitas yang mengakomodasi kegiatan para atlet *E-Sports* profesional untuk berlatih dan menempa diri secara fisik dan mental, dengan tujuan untuk mempersiapkan tim yang tangguh guna menghadapi atlet mancanegara atau skala internasional. Selain berlatih dan menempa diri secara fisik dan mental dalam mewujudkan tujuan tersebut, faktor psikologis atlet wajib diperhatikan dalam proses pelatihan, agar dapat meningkatkan kualitas pelatihan dan prestasi atlet. “Fasilitas seperti asrama, olahraga, *coaching* dan klinik merupakan fasilitas yang wajib diperhatikan untuk mengatasi masalah **mental dan psikologis** yang muncul seperti gugup saat bertanding maupun kecanduan bermain game.” ujar Syaifudin, Direktur Utama MD Media, pada konferensi pers *IndiHome E-Sports League* di kawasan SCBD, Jakarta (28/2).¹⁵ Dengan ini fasilitas memiliki peran penting terhadap mengatasi masalah mental dan psikologis. Pada hakikatnya faktor psikologis atlet memiliki aspek – aspek dalam meningkatkan kualitas pelatihan dan prestasi atlet, aspek-aspek tersebut lebih spesifik dapat dilihat berdasarkan teori Psikologi Olahraga.

Psikologi Olahraga pada hakikatnya adalah psikologi yang diterapkan dalam bidang olahraga, meliputi faktor-faktor yang berpengaruh secara langsung terhadap atlet dan faktor-faktor di luar atlet yang dapat mempengaruhi penampilan (*performance*) atlet tersebut.⁸ Di dalam pembinaan suatu olahraga, aspek psikologis merupakan salah satu faktor penting juga dalam meningkatkan kualitas pelatihan untuk perkembangan diri atlet dan keberhasilan tercapainya suatu prestasi. Ogilvie (1968), idim, dalam Hastria (2016) mengemukakan bahwa gejala atau aspek-aspek psikologis yang berpengaruh dan dapat dikembangkan pada diri atlet adalah; 1) kemantapan emosi, 2) keuletan (agresif), 3) **motivasi atau**

¹⁵ <https://www.kincir.com/game/mobile-game/md-media-segera-hadirkan-stadion-esports-terbesar-di-indonesia>

semangat, 4) disiplin, 5) percaya diri, 6) keterbukaan, 7) kecerdasan, 8) ketegangan (*stress*), dan 9) kecemasan.¹⁶

Melihat dari data di atas penulis akan lebih detail dan fokus membahas dalam satu aspek yaitu aspek **motivasi**. Menurut Cratty, idim menyatakan bahwa tanpa motivasi tidak akan ada prestasi yang muncul, hal tersebut berdasarkan penelitian mengenai kecemasan dan motivasi terhadap prestasi olahraga yang menunjukkan bahwa tingkat kecemasan rendah dan motivasi tinggi menghasilkan penampilan olahraga yang meningkat. Dalam pengertiannya **motivasi** merupakan proses aktualisasi sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi olahraga diartikan keseluruhan daya penggerak (motif-motif) di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan berolahraga, menjamin kelangsungan latihan dan memberi arah pada kegiatan latihan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki (Gunarsa, 2004).⁸ Menurut penulis aspek motivasi memiliki pengaruh yang besar di antara aspek-aspek lainnya. Aspek motivasi muncul sebagai penggerak aspek-aspek yang lain seperti disiplin, percaya diri, keterbukaan, dll. Hal ini menjadi penting untuk **didukung** agar motivasi tersebut mampu menjadi dasar yang kuat bagi aspek-aspek yang lain, sehingga penulis mengangkat motivasi sebagai aspek utama.

Secara garis besar terdapat dua jenis motivasi dalam olahraga yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang kuat dari dalam yang menyebabkan individu berpartisipasi, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang berasal dari luar individu yang menyebabkan seseorang berpartisipasi dalam olahraga. Dari jenis motivasi ekstrinsik inilah arsitektur harapannya hadir dalam peran untuk menyediakan fasilitas dengan menciptakan lingkungan/suasana pengalaman ruang yang dapat mendukung dan menjaga motivasi, serta mampu meningkatkan minat berlatih para atlet. Untuk mendukung salah satu aspek psikologis atlet yaitu motivasi ekstrinsik tersebut, dalam

¹⁶ **Hastria Effendi**, Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, 2016, "Peranan Psikologi Olahraga Dalam Meningkatkan Prestasi Atlet"

penyelesaian secara arsitektural dibutuhkanannya karakter atau sifat ruang yang dapat **menjaga** motivasi atlet *E-Sports* dalam berlatih, dengan menciptakan suasana yang **kondusif**. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kondusif ialah memberi peluang pada hasil yang diinginkan yang bersifat mendukung untuk terjadinya suatu aktivitas atau tujuan tertentu.¹⁷ Saat para atlet *E-Sports* melakukan kegiatan pelatihan, kegiatan ini dilaksanakan cenderung lebih lama berada di dalam suatu ruang layaknya seperti pembelajaran yang berada di ruang kelas. Pada setiap kegiatan pembelajaran agar mencapai hasil yang efektif perlu diciptakan kondisi yang kondusif, kondisi dimana lingkungan kelas dan sekolah yang menyenangkan, sehingga dapat memotivasi peserta didik melakukan berbagai kegiatan pembelajaran secara interaktif.¹⁸

Atlet *E-Sports* berlatih cenderung berada di dalam ruangan dengan waktu dan karantina yang berlangsung cukup lama, dengan tuntutan pelatihan yang harus selalu fokus. Ditambah kebiasaan padangan terhadap monitor yang dapat mempengaruhi kesehatan mata atlet, sehingga dengan suasana ruang yang **kondusif**, diharapkan mampu memberikan suasana yang nyaman bagi atlet baik segi mental ataupun psikologis. Hal ini bisa diwujudkan dengan ruang dalam yang lega dan tidak terkesan mengekang, bukaan dan pencahayaan yang cukup, serta hubungan antar ruang dalam dan ruang luar dari suasana lingkungan yang rendah akan kebisingan dan *view* yang membuat perasaan lebih tenang. Dalam setiap kegiatan latihan membutuhkan waktu istirahat, agar bisa mempertahankan staminanya karena terus menerus latihan, sehingga hal ini dibutuhkan tempat istirahat atau *refreshing* seperti ruang luar yang terbuka, meliputi : taman, kolam renang, dll. Dengan ruang terbuka ini juga dapat memberikan ruang untuk berinteraksi antar atlet dari cabang lainnya. Terkait semua hal tersebut dapat diketahui bahwa bagaimana psikologis atlet berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pelatihan dan

¹⁷ <https://kbbi.web.id/kondusif>

¹⁸ Unik Ambar Wati, "PELAKSANAAN PEMBELAJARAN YANG KONDUSIF DAN EFEKTIF", (<http://staffnew.uny.ac.id/>)

prestasi atlet, melalui aspek motivasi dari teori Psikologi Olahraga, dengan pengolahan tata ruang dalam dan luar yang kondusif. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka diperlukan rancangan *E-Sports Training Center* dengan penyelesaian desain ruang yang kondusif dengan harapan mampu menciptakan atau merekayasa sebuah ruang yang dapat menjaga motivasi berdasarkan aspek psikologis atlet dalam melakukan proses pelatihan atlet *E-Sports*. Perancangan ruang yang sesuai dengan aspek psikologis atlet dan agar terwujudnya fungsi bangunan yang sesuai, yaitu dengan menggunakan pendekatan Psikologi Arsitektur.

Dalam buku “Psikologi Arsitektur” (Deddy Halim, 2005) Psikologi Arsitektur merupakan studi terhadap bangunan dan pengaruhnya terhadap perilaku manusia yang ada di dalamnya atau kajian khusus yang berorientasi pada kondisi psikologis sekelompok pengguna bangunan dengan karakteristik sejenis. Dapat diartikan juga sebagai *seni visual*, karena dalam arsitektur indera penglihatan menempati posisi yang sangat vital karena karya arsitektur memberi sensasi langsung pada mata, meskipun pada kenyataannya karya arsitektur lebih bernilai ketika seseorang mendapatkan sensasi baru akibat tekstur bangunan (melalui perabaan) yang tentu saja berbeda dengan yang dilihatnya, bunyi air mengalir atau desiran angin yang di dengarnya (melalui telinga) ketika duduk diberanda depan membuat merasa tenang dan damai, wangi melati yang diciturnya membuatnya merasa senang. Aspek aspek arsitektur ini dapat berdampak pada psikologis penggunanya, meskipun benar pada kenyataannya dan secara ilmiah belum ada yang memastikan. Psikologi Arsitektur sesuai sebagai penekanan studi, karena mengacu pada psikologis pengguna dalam menciptakan ruang yang dapat mendukung agar mencapai tujuan tertentu.

Dengan demikian, untuk mendukung berjalannya proses latihan dan persiapan menuju kompetisi internasional, maka disusunlah landasan konseptual *E-Sports Training Center* dengan fungsi sebagai Pelatihan Nasional yang dirancang agar dapat menjadi fasilitas yang layak dengan

pengolahan tata ruang dalam dan ruang luar yang kondusif, untuk menjaga aspek psikologis atlet yaitu motivasi dan semangat, dengan pendekatan Psikologi Arsitektur.

1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan bangunan *E-Sports Training Center* di Bandung melalui pengolahan tata ruang yang kondusif untuk menjaga motivasi berlatih atlet *E-Sports* dengan pendekatan Psikologi Arsitektur?

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Mewujudkan rancangan bangunan *E-Sports Training Center* di Bandung melalui pengolahan tata ruang yang kondusif untuk menjaga motivasi berlatih atlet *E-Sports* dengan pendekatan Psikologi Arsitektur.

1.3.2. Sasaran

Langkah yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa sasaran mendesain bangunan *E-Sports Training Center* di Bandung antara lain :

- a. Meninjau teori terkait bangunan *E-Sports Training Center* yang akan direncanakan dan dirancang.
- b. Meninjau pustaka dan landasan teori terkait pendekatan Psikologi Arsitektur sebagai dasar perencanaan dan perancangan bangunan *E-Sports Training Center*.
- c. Meninjau lokasi dibangunnya *E-Sports Training Center* sebagai perencanaan dan perancangan.
- d. Menganalisa secara keseluruhan terkait perencanaan dan perancangan bangunan *E-Sports Training Center*.
- e. Mengkonsepkan hasil dari analisa yang telah dibuat.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Lingkup Spasial

Bagian-bagian obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah penataan fungsi ruang (sebagai tempat Pelatnas) melalui hubungan antar ruang dalam dan luar yang kondusif pada bangunan *E-Sports Training Center* di Lembang, Kabupaten Bandung Barat.

1.4.2. Lingkup Substansial

Bagian – bagian ruang dalam dan luar akan diolah sebagai penekanan studi yang mencakup bentuk, warna, proporsi/ skala/ ukuran, material pada elemen pembatas, pengisi, pelengkap, pencahayaan, akustik, thermal dan tampilan ruang serta bangunan.

1.4.3. Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan akan menjadi penyelesaian penekanan studi yang bersifat berkelanjutan sehingga dapat diteruskan dalam kurun waktu lebih dari 20 tahun, berdasarkan prediksi perkembangan industri E-Sports.

1.4.4. Pendekatan Studi

Penyelesaian terkait penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan Psikologi Arsitektur.

1.5. Metode

1.5.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan metode deskriptif, mencari data-data terkait yang dibagi menjadi :

- **Data Primer** : Data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada lokasi perencanaan *E-Sports Training Center* meliputi data tapak dan keadaan fisik berupa gambar maupun tulisan, dan sumber pustaka berupa buku/jurnal tentang pendekatan psikologi arsitektur sebagai pedoman perencanaan dan perancangan.

- **Data Sekunder** : Data yang diperoleh dari studi pustaka dan data yang relevan tentang pelatnas, olahraga, dan *E-Sports*, serta data dokumen yang pernah dikaji orang lain.

1.5.2. Metode Analisis

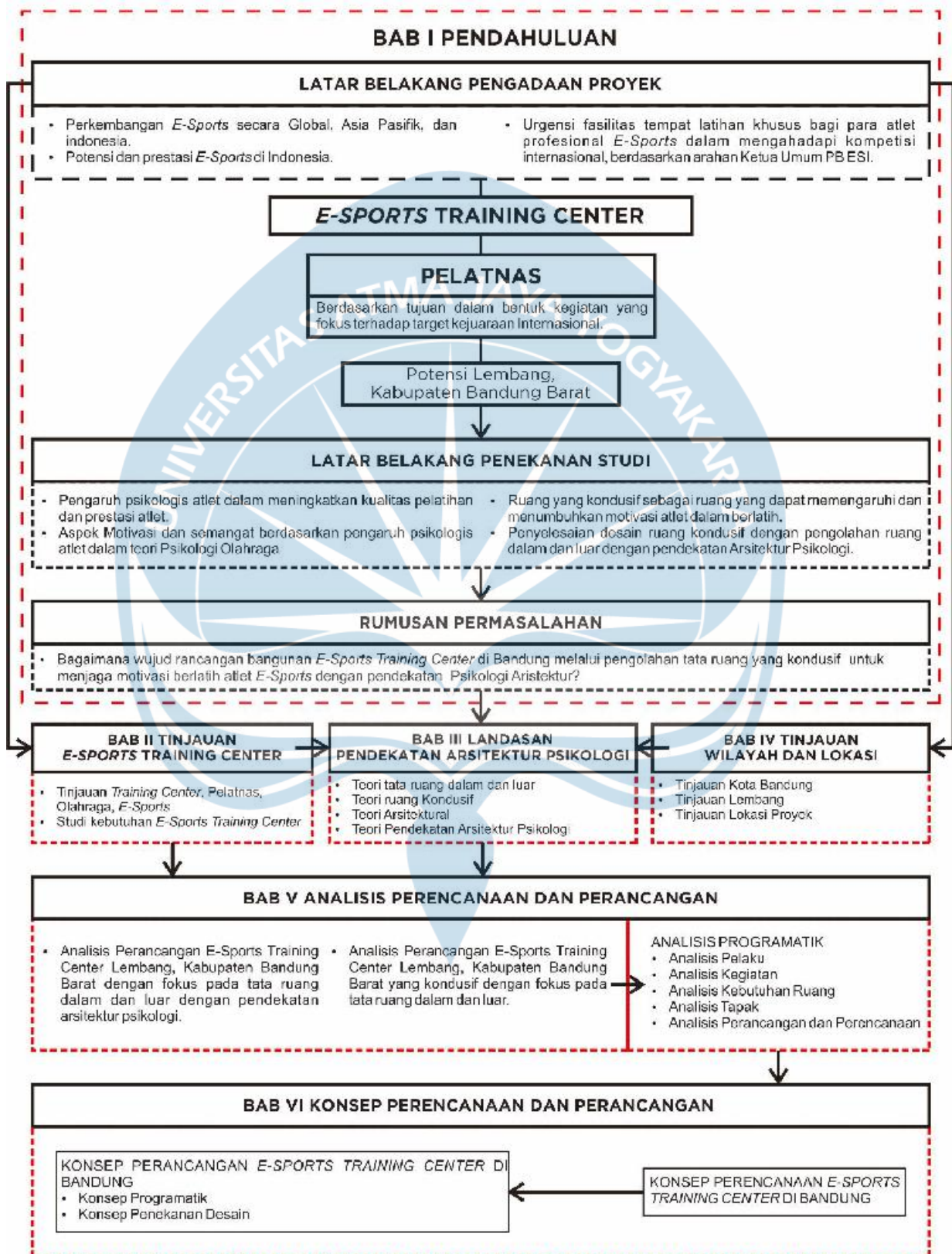
Analisis dilakukan secara deskriptif mulai dari pengertian *E-Sports* dan *Pelatnas* serta kebutuhan ruangnya, tinjauan terhadap ruang ke ruang, masalah-masalah yang ditemui, serta landasan teori dan pemecahan masalahnya. Teknik analisis yang digunakan adalah metode komparasi preseden, kemudian membuat konsep perencanaan dan perancangan *E-Sports Training Center* di Bandung dengan pendekatan Psikologi Arsitektur.

1.5.3. Metode Penarikan Kesimpulan

Setelah melakukan analisis terhadap esensi *E-Sports Training Center*, pengolahan data tapak yang dikaitkan dengan regulasi atau peraturan-peraturan pemerintah pada bangunan dan lahan yang tersedia, tahap selanjutnya adalah melakukan metode penarikan kesimpulan. Metode yang diterapkan dengan cara deduktif, pembahasan dilakukan melalui data umum menuju khusus. Dari kesimpulan yang diperoleh, kemudian digunakan sebagai dasar untuk perancangan.

1.5.4. Bagan Tata Langkah

BAGAN TATA LANGKAH PENULISAN



1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang pengadaan proyek *E-Sports Training Center*, Latar belakang penekanan studi pemilihan topik pendekatan Psikologi Arsitektur sebagai solusi dalam perancangan, tujuan pengadaan proyek, sasaran, lingkup pembahasan, metode, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM *E-SPORT TRAINING CENTER*

Tinjauan teoritis meliputi tinjauan Olahraga *E-Sports* dan Pelatnas, tinjauan kegiatan Olahraga *E-Sports* dan Pelatnas.

BAB III LANDASAN TEORI PSIKOLOGI ARSITEKTUR

Menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan untuk menjawab permasalahan terkait penekanan desain. Teori yang digunakan yaitu kajian teori Pendekatan Psikologi Arsitektur.

BAB IV TINJAUAN WILAYAH DAN LOKASI

Menjelaskan tentang tinjauan *E-Sports Training Center* yang berlokasi di Bandung yang mencakup gambaran umum Bandung yang meliputi dasar pertimbangan pemilihan tapak.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Analisis permasalahan dalam beberapa aspek yang dirumuskan melalui pendekatan perancangan dan topik. Dari analisis tersebut dapat diketahui permasalahan. Analisis akan menghasilkan solusi dan konsep perancangan yang diterapkan sebagai landasan dalam merancang bangunan lanskap dan lingkungannya.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Konsep perencanaan dan perancangan adalah hasil dari analisis dan solusi terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi dan dirumuskan pada bagian permasalahan. Konsep perencanaan merupakan landasan perencanaan dan perancangan arsitektur yang dapat menghasilkan karya arsitektur yang baik secara fungsi dan efisiensi pengguna. Konsep perancangan dilengkapi dengan skematik desain sebagai alur atau kerangka pemikiran dalam perancangan.

