

BAB II

TINJAUAN *E-SPORT ARENA CENTER*

2.1 PENGERTIAN *E-SPORT*

Menurut arti bahasanya, pengertian *E-Sport* dapat dijelaskan sebagai berikut :

Video game yang dimainkan di kompetisi profesional, dikenal sebagai *E-Sport*. Biasanya *E-Sport* jatuh ke dalam beberapa genre besar, seperti Fighting Games, First-person shooters, strategi real-time, Sports game, atau multiplayer arena pertempuran secara online (MOBA). Genre MOBA saat ini menjadi yang paling populer dalam hal partisipasi dan audiensi.

E-Sport sendiri sebenarnya adalah kompetisi-kompetisi video game antara player yang telah menjadikan game sebagai profesi mereka sesungguhnya. *E-Sport* juga di kenal sebagai competitive gaming atau pro gaming. masukan dari pemain dan tim serta output dari sistem *E-Sport* yang dimediasi oleh antarmuka antara manusia dengan komputer. Paling umum, *E-Sport* mengambil bentuk secara terorganisir, kompetisi video game secara multiplayer , terutama antara (namun tidak terbatas pada) pemain profesional.



Gambar 1. Klub E-Sport yang diakui PB E-Sport Indonesia.

(Sumber : <https://pbsi.org/en#>)

2.2 JENIS E-SPORT

Macam E-Sport berdasarkan tempat penyelenggaraan kompetisi dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Kompetisi Indoor, kompetisi E-Sport yang aktivitasnya diselenggarakan di dalam ruangan.
- b. Kompetisi Outdoor, kompetisi E-Sport yang aktivitasnya diselenggarakan di luar ruangan.

Macam E-Sport berdasarkan medianya dibagi menjadi empat, yaitu:

- a. Console game, merupakan permainan yang memerlukan alat berupa console atau kotak permainan seperti PC, Xbox, Playstation, dll sebagai media bermain.
- b. Mobile game, merupakan permainan yang memerlukan Smartphone sebagai media bermain.
- c. Virtual Reality game, merupakan permainan yang memerlukan alat khusus sebagai media bermain.
- d. Remote Control game, merupakan permainan yang menggunakan remote control sebagai media bermain.

Macam E-Sport berdasarkan jenis yang diadakan dibagi menjadi, yaitu:

- a. Kompetisi Resmi, merupakan kompetisi yang diadakan secara resmi oleh pemerintah maupun swasta.
- b. Kompetisi Non Resmi, merupakan kompetisi yang diadakan tidak resmi diakui oleh pemerintah dan hanya sebagai hiburan.

Macam E-Sport berdasarkan tingkatan yang diadakan dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Kompetisi Lokal, merupakan kompetisi yang diselenggarakan pihak diluar swasta dalam rangka memeriahkan suatu acara launching produk dan ditujukan untuk masyarakat sekitar.

- b. Kompetisi Regional, merupakan kompetisi yang diselenggarakan di tingkat daerah khususnya provinsi dalam rangka menjaring atlet yang berbakat untuk dikirim dalam kompetisi nasional untuk mewakili daerah.
- c. Kompetisi Nasional, merupakan kompetisi yang diselenggarakan di tingkat negara dan diisi oleh atlet-atlet daerah yang berkompetisi.

Dari berbagai jenis E-Sport yang ada di atas, maka tujuan utama perancangan E-Sport Arena Center adalah memwadahi kegiatan yang berkaitan dengan E-Sport baik itu pembinaan maupun kompetisi dengan skala regional.

2.3 FUNGSI *E-SPORT ARENA CENTER*

Fungsi utama dari *E-Sport Arena Center* adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai tempat berkompetisi antar pemain/tim
- b. Sebagai tempat pembinaan atlet E-Sport
- c. Tempat berkumpulnya para pemain dan penonton
- d. Tempat edukasi masyarakat

2.4 PENGGUNA *E-SPORT ARENA CENTER*

Pengguna *E-Sport Arena Center* dapat dibedakan menjadi 4 yaitu:

1. Atlet: merupakan pihak yang memanfaatkan E-Sport Arena Center sebagai wadah untuk berkompetisi dengan atlet lain dalam format tournament lokal maupun nasional.
2. Penonton: merupakan pihak yang berasal dari berbagai daerah yang datang ke E-Sport Arena Center untuk menonton atlet yang bertanding mewakili masing-masing daerah.
3. Pengelola: merupakan pihak yang berwenang dalam menjalankan pekerjaan seperti mengelola dan mengatur kegiatan yang ada di dalam E-Sport Arena Center.

4. Masyarakat umum: merupakan pihak dari masyarakat sekitar E-Sport Arena Center yang memanfaatkan fasilitas umum yang ada didalam sebagai wadah berkumpul dan berbagi ilmu antar masyarakat.

2.5 ASPEK PERANCANGAN *E-SPORT ARENA CENTER*

Dalam perancangan *E-Sport Arena Center*, ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan antara lain:

a. Jenis kegiatan dalam *E-Sport Arena Center*

Kegiatan didalam *E-Sport Arena Center* dapat berupa kompetisi, pembinaan, dan hiburan. Kemudian kompetisi dalam *E-Sport Arena Center* memiliki beberapa jenis yaitu:

- Kompetisi Lokal
- Kompetisi Regional

Kegiatan Pembinaan memiliki beberapa jenis yaitu:

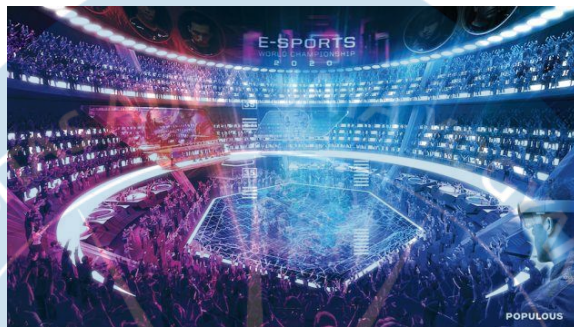
- Pembinaan calon Atlet
- Pembinaan Atlet

b. Jenis penggunaan ruang berdasarkan media permainan di dalam *E-Sport Arena Center*

Jenis permainan pada *E-Sport Arena Center* merupakan sarana utama dalam kegiatan kompetisi yang diselenggarakan, sehingga jenis permainan pada *E-Sport Arena Center* dan cara penyajiannya berdampak pada perancangan ruang berkompetisi pada *E-Sport Arena Center*.

- Area Kompetisi Console

Area yang dijadikan tempat berkompetisi baik itu Cabang E-Sport PC, Mobile, Console, maupun VR/AR. Merupakan area utama yang dapat menampung pemain & penonton sehingga tercipta suasana seperti menyaksikan pertandingan olahraga pada umumnya.



Gambar 2. Area Kompetisi

(Sumber : <https://www.sportspromedia.com/>)

- Area Kompetisi Virtual Reality

Ruang yang digunakan pada Area Virtual Reality terdiri dari beberapa ruang yang dipisah oleh dinding dengan ukuran ruang 3m x 4m. Ruang ini bersifat fleksibel sehingga dapat menyesuaikan jenis game yang dimainkan.



Gambar 3. Area Virtual Reality

(Sumber : <https://www.pinterest.com/>)

- Area Kompetisi Drone

Merupakan area terbuka yang dapat dikonfigurasi menyesuaikan track drone sehingga membentuk sebuah sirkuit khusus drone.



Gambar 4. Area Drone

(Sumber : <https://www.sportsbusinessdaily.com/>)

- Area Kompetisi RC Car

Merupakan area yang dikhususkan pada RC berbasis mobil yang dapat digunakan untuk berlomba maupun hanya sekedar menyalurkan hobi.



Gambar 5. Area RC Car

(Sumber : <https://www.RCdorishop.com/>)

c. Aspek perancangan ruang kompetisi

Sebelum mulai melakukan perancangan ruang kompetisi, jenis, & jumlah cabang permainan menjadi hal yang perlu dipertimbangkan, karena nantinya akan berdampak pada penataan ruang yang mempengaruhi besaran ruang, sirkulasi, dan pencahayaan yang dibutuhkan. Selain ruang berkompetisi, penataan pada ruang pembinaan atlet juga diperlukan sehingga dapat menciptakan suasana yang dapat membuat atlet merasa nyaman dan lebih fokus dalam pembinaan baik itu konfigurasi ruang dalam maupun ruang luar.

Faktor lain yang menjadi kebutuhan dalam merancang suatu ruang kompetisi adalah sistem utilitas, pencahayaan, penghawaan, dan akustika. Pada dasarnya Arena E-Sport tidak memerlukan cahaya yang berlebihan karena pada dasarnya pemain akan lebih fokus bermain jika ruang yang digunakan memiliki cahaya yang tidak berlebihan. Selain itu utilitas juga diperlukan dalam merancang sebuah E-Sport Arena Center karena pada dasarnya Cabang Olahraga ini membutuhkan jaringan listrik yang cukup kompleks untuk menyuplai perangkat elektronik yang digunakan baik itu PC, Console, dan VR. Kecedapan suara didalam E-Sport Arena Center perlu di rancang agar kedap dari suara luar. Penghawaan dalam E-Sport Arena Center tidak dapat menggunakan penghawaan konvensional seperti cross ventilation karena nantinya dengan ruang yang terbuka dan langsung berasal dari luar ruangan akan berpengaruh terhadap kekedapan suara di dalam E-Sport Arena Center. Penghawaan ruangan menjadi faktor yang berpengaruh juga pada kenyamanan para pemain dan penonton yang berada di dalam E-Sport Arena Center.

VENUE	LOCATION	SEATING CAPACITY	SIZE	OPENING
BLIZZARD ARENA	LOS ANGELES, CA	450	50,000FT ² 4,645M ²	2017
ESPORTS ARENA OAKLAND*	OAKLAND, CA	800	16,000FT ² 1,486M ²	2018
ESPORTS ARENA ORANGE COUNTY*	SANTA ANA, CA	1,400	15,000FT ² 1,394M ²	2015
ESPORTS STADIUM ARLINGTON	ARLINGTON, VA	2,500	100,000FT ² 9,290M ²	2018
GFINITY ARENA	LONDON, UK	600	12,000FT ² 1,115M ²	2015
HYPERX ESPORTS ARENA LAS VEGAS*	LAS VEGAS, NV	1,000	30,000FT ² 2,788M ²	2018
LIANMENG DIANJING LGD GAMING HANGZHOU ARENA*	HANGZHOU, CHINA	600	56,000FT ² 4,645M ²	2018
LOL PARK	SEOUL, SOUTH KOREA	500	56,900FT ² 5,286M ²	2018
NEXON E-SPORTS STADIUM	SEOUL, SOUTH KOREA	436	18,000FT ² 1,683M ²	2013
THE FORTRESS	ORLANDO, FL	500	11,200FT ² 1,041M ²	2019
YONGSAN ESPORTS STADIUM	SEOUL, SOUTH KOREA	1,000	9,000FT ² 836M ²	2005
ZHONGXIAN E-SPORTS STADIUM	CHONGQING, CHINA	7,000	60,000FT ² 5,574M ²	2018

Gambar 6. Luas Bangunan berdasarkan kapasitas penonton pada E-Sport yang sudah dibangun

(Sumber : <https://esportsobserver.com/>)