

BAB I

PENDAHULUAN

I. LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Teknologi selalu mengalami perkembangan setiap tahun bahkan setiap hari. Kehidupan yang semakin condong ke era digital adalah salah satu contoh dari dampak perkembangan teknologi. Kecepatan mendapat informasi dan tampilan penyampaian informasi yang terstruktur serta mudah untuk diakses membuat masyarakat terutama di Indonesia cenderung menggantungkan dirinya pada teknologi. Selain karena informasi yang ingin diperoleh, masyarakat menggunakan media teknologi sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan dan pelatihan diri.

Hadirnya teknologi membuat warnet (warung internet) bermunculan, selain itu penyedia layanan internet rumahan, bahkan tempat santai yang memberikan akses internet secara gratis juga hadir untuk menunjang kebutuhan masyarakat tersebut. Bersamaan dengan hal itu munculah fenomena *Electronic Sports (e-sports)* yang merupakan salah satu cabang olahraga berbasis elektronik (menggunakan teknologi *video game* sebagai ajang perlombaan atau kompetisi utamanya).

Dalam laporan penelitian oleh James Fong dan asistennya Brian Trench, *E-sports* adalah sebuah industri dimana *multiplayer video game* bermain secara kompetitif, terkhusus pemain profesional (*pro-player*), dan sangat cepat menjadi salah satu pertandingan yang paling banyak disaksikan oleh penonton olahraga di dunia (Fong & Trench, 2019). Sedangkan menurut Anthony Khoo *e-sports* adalah permainan atau kegiatan yang dimainkan pada sebuah komputer atau konsol dan membutuhkan koneksi internet (Khoo, 2012).

Electronic Sport (e-sports) sudah lama dikenal di Indonesia, tapi perkembangannya mengalami masa jatuh dan bangun yang cukup panjang. Kebangkitan esport Indonesia dimulai pada awal tahun 2018 karena *e-sport* resmi menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan pada *Asian Games* 2018, dan diprediksi akan semakin berkembang di masa mendatang.

Saat ini cabang olahraga elektronik sudah terdaftar secara resmi dan dikategorikan sebagai cabang olahraga berfikir seperti halnya catur, namun lebih rumit karena membutuhkan ketangkasan cara berfikir dan tenaga ekstra. Berdasarkan itu, atlet *e-sports* diharapkan mendapat pelatihan dan fasilitas yang layak demi menunjang karirnya saat bertanding.

Di Indonesia belum ada fasilitas yang dapat menjamin keberlangsungan karir para atlet tersebut. Hanya pihak swasta (*brand*) besar saja yang mampu memfasilitasi para *player*-nya dengan baik yang berbasis *housing game* (*camp/basecamp*/rumah bersama) yang terbuka khusus hanya untuk anggotanya. Hal ini berdampak bagi para *player* yang berdiri tanpa *sponsor* karena terpaksa harus melewati pelatihan secara mandiri tanpa adanya pengaturan jadwal yang terstruktur dan lingkungan yang layak.

Fasilitas olahraga seperti *E-Sports Center* (gedung olahraga *electronic*) sangat dibutuhkan bagi para *player* atau calon atlet yang akan bertanding dalam hal mengasah dan mempersiapkan dirinya dengan baik. Selain itu, hadirnya *E-Sports Center* juga dapat menjadi tempat untuk penyelenggaraan event *e-sports* berskala regional, nasional, dan internasional.

Bandung terkenal dengan kota yang memiliki tingkat penggunaan teknologi cukup tinggi di Indonesia. Pada tahun 2015 Bandung sudah menargetkan pemasangan 40.000 *hotspots* untuk menunjang produktivitas penggunaan internet masyarakatnya. Selain itu salah satu kecamatan di Kota Bandung, yaitu Gedebage, telah menyediakan lahan seluas 800 Ha yang direncanakan untuk menjadi kota industri teknologi.

Beberapa sekolah dan institut di Bandung juga mulai mengembangkan program untuk mengasah *skill* di bidang *video game*. Contohnya adalah Intitut Teknologi Bandung (ITB) untuk jenjang S2 dengan program studi Teknik Elektro-*Opsi* Media Digital & Teknologi *Game*, SMA Negeri 7 Bandung yang sempat menjuarai JD.ID *High School League* (HSL) 2018, SMAN 2 Bandung, SMKN 4 Bandung, SMK 1 BPK Penabur Bandung, dan SMAN 10 Bandung. Selain itu, warung internet (*warnet*) berstandar tinggi turut terbangun di beberapa area Bandung. Salah satunya adalah MOD *Esports* Arena yang merupakan internet *cafe* dengan spesifikasi komputer tinggi dan memiliki dua tempat bermain yaitu wilayah Beta ada 80 unit

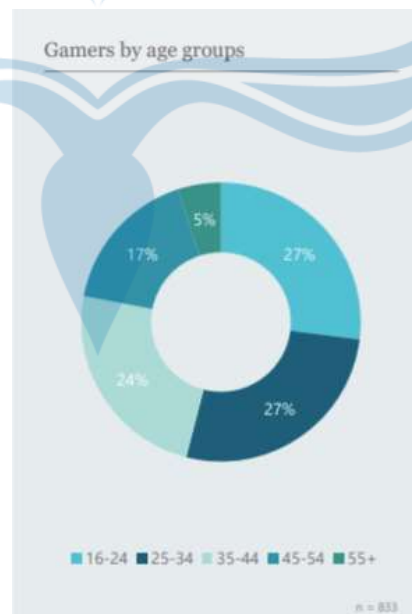
komputer dan wilayah Alpha ada 10 unit komputer dengan sokongan GPU Nvidia.

Berdirinya *E-Sports Center* di Bandung mempermudah kota ini mencapai tujuan kota teknologi dan dapat menjadi tolak ukur kesuksesan Indonesia dalam menyediakan fasilitas berbasis *high technology* bagi para atlet *e-sports*.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Banyak *player* (pelaku/pemain *e-sports*) yang berandai-andai menjadi seorang *pro-player*, karena saat ini profesi menjadi seorang *gamer* sangat menjanjikan bagi masa depan. Namun karena tidak dapat bergabung ke dalam suatu *guild* atau sebuah *management* dengan sponsor yang besar, membuat sebagian dari mereka terpaksa berlatih sendiri atau memutus impiannya tersebut. Bagi yang berlatih sendiri, biasanya tidak memiliki tempat yang layak serta jadwal yang jelas, hal ini justru dapat memperburuk kondisi fisik dan *skill player* dalam bermain.

Player yang mandiri harus memiliki perangkat permainan dengan spesifikasi tinggi untuk menunjang pelatihannya sebelum mengikuti sebuah turnamen.



Gambar 1.1 *Gamer Demographic*
Sumber: *Decision Lab*

Karena banyak dari *player* berada direntang usia produktif atau pelajar dan mahasiswa, kemampuan untuk merakit perangkat tersebut terkendala oleh finansial. Hadirnya warnet cukup membantu menyelesaikan masalah tersebut, tapi ketersediaan warnet dengan spesifikasi perangkat memadai masih terbilang kurang untuk melayani para pemain *game*. Kebutuhan yang tinggi untuk selalu berlatih membuat pemain menghabiskan waktu yang panjang di warnet, dan bagi yang terlambat memesan tempat akan merasa dirugikan.

Selain tempat pelatihan yang kurang, di Indonesia belum ada tempat pelaksanaan turnamen *e-sports* berstandar nasional atau internasional yang tetap. Berdasarkan pertandingan *e-sports* di *Asian Games 2018*, tempat pelaksanaan yang dipilih adalah *Sports Mall Britama Arena*, Kelapa Gading, Jakarta. Hal ini karena lokasinya yang berdekatan dengan wisma atlet, berkapasitas besar, dan merupakan bangunan bertipologi *sport center* (Agivonia, 2018). Untuk bangunan yang memiliki arena khusus bertanding *e-sports* sendiri belum tersedia di Indonesia.

Berdasarkan itu, hadirnya *E-Sports Center* menjadi sebuah wadah pelatihan bagi *player* atau atlet *e-sports* dan dapat menjadi tempat penyelenggaraan event *e-sports* lainnya merupakan hal yang tepat dalam mengorganisir dunia *e-sports* di Indonesia, khususnya Bandung. Selain menjadi tempat pelatihan, *E-Sports Center* juga akan menjadi tempat pelaksanaan pertandingan *game* yang dapat menampung penonton *game* dengan skala besar, berkisar antara 2000-3000 orang.

Tidak semua *game* dapat masuk ke dalam kategori permainan *e-sports*. Adapun yang termasuk adalah *massive multiplayer online role-playing games* (MMORPG; sebagian besar pemain akan bermain bersama dengan satu sama lainnya di dalam dunia maya permainan peran), *multiple online battle arena* (MOBA) *games*, *first-person shooter* (FPS) *games*, *third-person shooter* (TPS) *games*, *real-time strategy* (RTS) *games*, *sport simulation video games*, *fighting action games*, dan *battle royale games* (Jang & Byon, 2020).

Terdapat dua kategori cara bermain *e-sports*, yaitu *e-sports* fisik dimana para pemain melakukan gerakan dengan bantuan alat seperti misalnya *kinect* untuk menerjemahkan gerakan tersebut ke dalam dunia virtual, dan *e-sports*

non-fisik dimana pemain bermainan menggunakan pikiran untuk memecahkan masalah, membangun pola pikir, menyusun strategi, mengendalikan tokoh dalam *game* dan kecepatan pengoperasian perangkat (Julio, 2016). Dengan adanya satu area yang mengakomodasi segala kegiatan ini, akan lebih mudah untuk mencetak atlet berkualitas lainnya.

Tersedianya bangunan yang mengakomodasi kegiatan tersebut akan membuat pemain *game* bersemangat untuk melakukan pelatihannya, tapi dibalik itu semua akan ada dampak positif dan negatif bagi pemain *game*. Dampak positifnya adalah melatih Bahasa Inggris, melatih logika, melatih kemampuan spasial, melek teknologi, melatih kecepatan membaca, dan melatih kerja sama tim (Fauzi, 2019). Dampak negatifnya adalah menimbulkan rasa kecanduan (adiksi), mendorong pemain untuk melakukan hal negatif, berbicara kasar dan kotor, mengabaikan atau bersikap acuh terhadap kegiatan di dunia nyata, dan mengganggu kesehatan (Fauzi, 2019). Selain itu juga ada dampak kecanduan *game* bagi pelajar, yaitu dari segi waktu, keuangan, akademik, sosial dan kesehatan (Fauzi, 2019).

Berangkat dari dampak negatif yang ditimbulkan, perancangan tatanan ruang dalam bangunan *E-Sports Center* di Bandung ini menjadi upaya untuk memfasilitasi keteraturan penjadwalan dan ketersediaan perangkat mumpuni bagi para pemain. Perancangan tatanan ruang dalam bangunan mengusung nuansa komunikatif dengan pendekatan arsitektur simbolika, yang dapat membentuk sebuah makna untuk mempengaruhi tindakan penggunanya. Dipilihnya pendekatan tersebut agar pengguna bangunan (terutama pemain *game*) dapat mengembangkan konsep dirinya dan bertindak menjadi lebih terarah dalam mempersiapkan diri untuk terciptanya pola pelatihan dan kesiapan menghadapi turnamen. Selain itu pendekatan ini juga dapat membantu memaknai *e-sports* sebagai *trend* olahraga masa kini bagi kaum awan melalui arena pertandingan dan area pameran.

Tersedia *e-sports Center* ini juga dapat menarik investor untuk menanamkan modalnya sehingga meningkatkan pemasukan negara. Pemerintah dapat bekerjasama dengan pihak swasta melalui cara *Public-Private Partnership* (PPP) yaitu membagi dua modal awal pembangunan atau menyerahkan *full* pembangunan kepada pihak swasta sekaligus

mengelolanya namun tetap di bawah pengawasan pemerintah. Selain itu negara juga dapat memperoleh pemasukan dari pajak *launching* sebuah produk dari pihak investor atau menarik pajak dari perijinan penyelenggaraan sebuah *event*. Tanpa disadari, hadirnya sebuah *event* berskala internasional di Indonesia juga dapat meningkatkan pendapatan negara di bidang pariwisata, karena akan banyak orang kemari untuk menyaksikan pertandingan tersebut dan tidak menutup kemungkinan sambil berlibur.

II. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud tatanan ruang dalam bangunan *E-Sports Center* di Bandung yang bersuasana komunikatif untuk menghadirkan sebuah makna positif agar dapat mempengaruhi dan merubah rutinitas buruk para pemain *game* berdasarkan pendekatan simbolika?

III. TUJUAN dan SASARAN

3.1 Tujuan

1. Membuat keluaran desain berupa fasilitas latihan khusus, arena pertandingan, area evaluasi kinerja *team*, area *sponsorship*, dan area penggemar untuk mendukung pelaku olahraga elektronik di Indonesia.
2. Membantu mengembangkan dan melatih potensi calon *pro-player* secara *psikis* melalui suasana dalam ruangan sehingga suasana hatinya meningkat, menjadi lebih rileks dan siap mengikuti rentetan jadwal pelatihan.
3. Menerapkan pendekatan simbolika untuk menciptakan ruang dalam yang bernuansa komunikatif agar dapat dinikmati oleh pelaku *e-sports* dan orang awam.

3.2 Sasaran

1. Pemain *Game*
 - a. Sebagai wadah pelatihan dengan fasilitas lengkap dan jadwal yang teratur.
 - b. Sebagai wadah pengembangan diri dan media penghubung menuju gelar atlet *pro-player*.
 - c. Sebagai wadah penyelenggara *tournaments* untuk melatih jiwa kompetisi.
2. Masyarakat
 - a. Sebagai media pembelajaran tentang dunia olahraga elektronik.
 - b. Sebagai penyedia perangkat komputer yang menjadi sponsor kegiatan.
 - c. Sebagai penyedia fasilitas internet berkecepatan tinggi.

3. Pemerintah
 - a. Sebagai sarana dan fasilitas pengembangan dunia *e-sports* di Indonesia.
 - b. Sebagai objek wisata rekreatif dan *high-tech* terutama saat diadakan sebuah *event* di dalamnya sehingga dapat menambah pemasukan daerah.
 - c. Masuknya sponsor dan pengadaan *event-event* lain sehingga dapat menambah pemasukan negara.
4. *Sponsorship*
 - a. Sebagai wadah untuk *launching* produk baru dari perusahaannya.
 - b. Sebagai wadah pengiklanan produk dari perusahaannya.
 - c. Sebagai penyedia tempat jika ingin mengadakan sebuah *event*.

IV. LINGKUP STUDI

4.1 Materi Studi

- a. Lingkup Spasial
Bagian-bagian obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah ruang dalam.
- b. Lingkup Substansial
Bagian-bagian dari ruang dalam pada objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah bidang arsitektur-yang mencakup bidang atas kepala, bidang dinding, dan bidang dasar-pada organisasi bentuk dan ruang arsitektur.
- c. Lingkup Temporal
Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 30 tahun.

4.2 Pendekatan Studi

Pendekatan yang digunakan dalam desain adalah simbolika.

V. METODE

5.1 Pola Prosedural

Pola prosedural yang digunakan adalah komparasi.

5.2 Tata Langkah

- a. Pengumpulan Data
Metode yang digunakan dalam penyusunan laporan yaitu melalui data sekunder.

Tabel 1. 1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data	Tujuan	Spektrum Kajian Data
		-Data tentang sejarah <i>e-sports</i> , jenisnya, dan perkembangannya di

Studi Literatur	Mendapatkan data yang berhubungan dengan dunia <i>e-sports</i> terutama negara yang sudah memiliki <i>e-sports Center</i> dan mendapatkan data terkait tatanan ruang dalam bernuansa komunikatif dan pendekatan arsitektur simbolika.	dunia maupun di Indonesia. -Program ruang dan besaran ruang sebuah <i>e-sports Center</i> . -Standar bangunan <i>Sports Center</i> . -Teori, prinsip dan penerapan ruang dalam yang bernuansa komunikatif. - Teori, prinsip dan penerapan pendekatan arsitektur simbolika.
Studi Banding	Mendapatkan data dari proyek dengan objek yang sama atau pendekatan yang sama terdahulu dan melihat peluang besar perkembangan <i>e-sports</i> di sebuah lokasi.	-Standar program ruang dan besaran ruang. -Pengaplikasian pendekatan arsitektur terhadap rancangan. -Kelayakan dan peluang perkembangan <i>e-sports Center</i> . -Solusi untuk memecahkan masalah.

b. Analisis

- i. Analisis *Zoning* dan Kebutuhan Ruang;
- ii. Analisis Bentuk;
- iii. Analisis Material;
- iv. Analisis Warna;
- v. Analisis *Landscape*.

c. Sintesis

- i. Sintesis *Zoning* dan Kebutuhan Ruang;
- ii. Sintesis Bentuk;
- iii. Sintesis Material;
- iv. Sintesis Warna;
- v. Sintesis *Landscape*.

d. Alur Pola Pikir Perancangan

VI. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

6.1 Jaket Buku

- 6.1.1 Halaman Judul
- 6.1.2 Surat Pernyataan
- 6.1.3 Lembar Pengabsahan

6.2 Intisari

6.3 Kata Hantar / Prakata

- 6.4 Daftar Isi
- 6.5 Daftar Tabel
- 6.6 Daftar Gambar / Foto / Sketsa
- 6.7 BAB I Pendahuluan
 - 6.7.1 Latar Belakang
 - a. Latar Belakang Pengadaan Proyek
 - b. Latar Belakang Permasalahan
 - 6.7.2 Rumusan Permasalahan
 - 6.7.3 Tujuan dan Sasaran
 - a. Tujuan
 - b. Sasaran
 - 6.7.4 Lingkup Studi
 - a. Materi Studi
 - i. Lingkup Substansial
 - ii. Lingkup Spatial
 - iii. Lingkup Temporal
 - b. Pendekatan Studi
 - 6.7.5 Metode Studi
 - a. Pola Prosedural
 - b. Tata Langkah
 - 6.7.6 Sistematika Pembahasan
- 6.8 BAB II Tinjauan Hakikat Obyek Studi
 - 6.8.1 Pengertian Esport
 - a. Pengertian Sport
 - b. Klasifikasi Sport
 - c. Pengertian E-Sport
 - d. Perkembangan E-Sport
 - e. Klasifikasi E-Sport
 - i. *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*
 - ii. *Multiple Online Battle Arena (MOBA) Games*
 - iii. *First-Person Shooter (FPS) Games*
 - iv. *Third-Person Shooter (TPS) Games*
 - v. *Real-Time Strategy (RTS) Games*
 - vi. *Sport Simulation Video Games*
 - vii. *Fighting Action Games*
 - viii. *Battle Royale Games*
 - f. *Perangkat Video Game*
 - i. *Personal Computer (PC)*
 - ii. *Console*
 - iii. *Display Unit*
 - g. *Teknis E-Sport*
 - i. *Kategori Personal Computer (PC)*
 - ii. *Kategori Mobile*
 - iii. *Kategori Console*
 - iv. *Kategori Virtual Reality (VR)*

- 6.8.2 Fungsi dan Tipologi Esport Center
 - a. Fungsi Sport Center
 - b. Tipologi Sport Center
 - c. Standar dan Fasilitas Sport Center
 - d. Lokasi
 - e. Zonasi dan Sirkulasi
 - f. Arena
 - g. Fasilitas Pemain
 - h. Ruang Pengelola Pertandingan/Kegiatan
 - i. Fasilitas Media
 - j. Fasilitas Pengelola Gedung Olahraga
 - k. Fasilitas Penonton
 - l. Fasilitas Keselamatan dan Keamanan
 - m. Fasilitas Komunikasi (*Display Board*)
 - n. Utilitas Bangunan
 - o. Tata Warna
 - p. Tata Udara
 - q. Tata Suara
 - r. Pencegahan Bahaya Kebakaran
- 6.8.3 Tinjauan Terhadap Obyek Sejenis
 - a. Dunia
 - b. Indonesia
- 6.9 BAB III Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal
 - 6.9.1 Pengertian dan Batasan Ruang Dalam
 - 6.9.2 Tinjauan/Kajian Pustaka dan Landasan Teoretikal Tentang Suasana Komunikatif
 - 6.9.3 Tinjauan/Kajian Pustaka dan Landasan Teoretikal Ancangan/Pendekatan Perancangan Simbolika
- 6.10 BAB IV Tinjauan Kawasan/Wilayah
 - 6.10.1 Pemilihan Kawasan/Wilayah
 - a. Kriteria pemilihan kawasan/wilayah
 - b. Bakal calon Kawasan/Wilayah
 - c. Studi Komparasi
 - 6.10.2 Kondisi Administratif
 - a. Batas Wilayah
 - b. Kedudukan Administratif Wilayah
 - 6.10.3 Kondisi Geografis, Geologis, dan Flora
 - a. Letak Wilayah
 - b. Topografi Wilayah
 - c. Struktur Tanah
 - d. Kekayaan dan Kekhasan Flora
 - 6.10.4 Kondisi Klimatologis
 - a. Temperatur Udara dan Kelembaban
 - b. Curah Hujan dan Penyinaran Matahar
 - 6.10.5 Kondisi Sosial-Budaya-Ekonomi
 - a. Kependudukan

- b. Pariwisata
 - c. Religi
 - 6.10.6 Norma dan/atau Kebijakan Otoritas Wilayah
 - a. Perekonomian
 - b. Kesehatan
 - c. Pendidikan
 - 6.10.7 Kondisi Elemen-elemen Perkotaan/Kawasan
 - 6.10.8 Pemilihan Lokasi dan Tapak
 - a. Lokasi
 - b. Profil Gedebage
- 6.11 BAB V Analisis
 - 6.11.1 Analisis Perencanaan
 - 6.12.1 Analisis Perancangan
- 6.12 BAB VI Konsep Perencanaan dan Perancangan
 - 6.13.1 Konsep Perencanaan
 - 6.13.2 Konsep Perancangan
- 6.13 Daftar Pustaka
- 6.14 Lampiran
 - 6.15.1 Pertemuan dan Asistensi
 - 6.15.2 Hasil Turnitin
 - 6.15.3 Data Statistik Kota Bandung
 - 6.15.4 Gambar-gambar Hasil Rancangan yang dikerjakan di Studio TGA
 - 6.15.5 Laporan Perancangan
 - 6.15.6 Lain-lain