

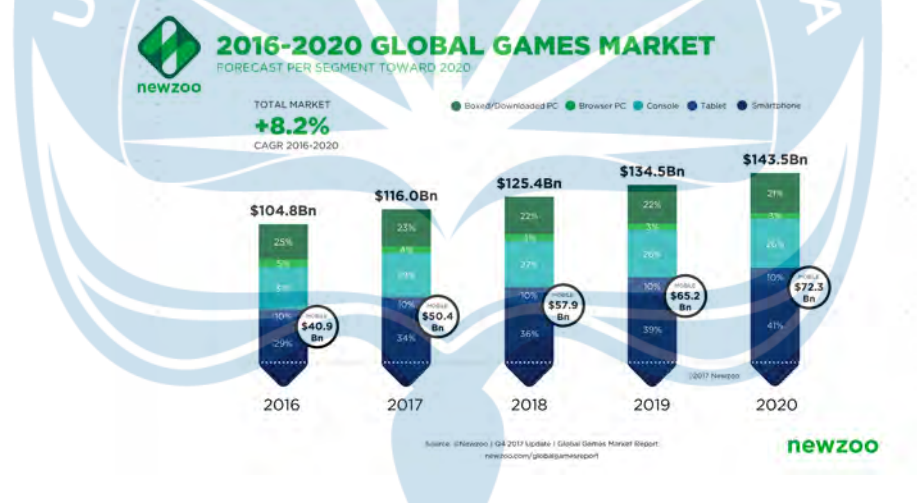
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

E-Sports (Electronic Sport) adalah permainan video game yang bersifat kompetitif yang dimainkan secara professional melalui media elektronik seperti komputer, konsol, handphone, dan alat permainan lainnya.[1] E-Sports termasuk dalam cabang olahraga yang dimainkan secara online menggunakan media elektronik dengan mengandalkan kemampuan strategi, sehingga masing – masing tim atau pemain tidak bertemu secara tatap muka saat bertanding. E-Sports yang sudah ditetapkan sebagai cabang olahraga semakin menaikkan antusias pemainnya terutama anak muda yang termotivasi untuk menjadi seorang atlet profesional. Telah banyak kompetisi – kompetisi tingkat internasional yang diselenggarakan dengan nominal hadiah hingga miliaran rupiah.



Gambar 1. 1 Data Statistik Sumber Pendapatan E-Sports di Dunia,
Sumber : <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-12-newzoo-global-esports-market-will-exceed-USD1-billion-in-2019>, diakses pada tanggal 26/02/2021

Menurut data chart diatas yang dipublikasikan oleh perusahaan penyedia data analitik industri video game dan E-Sports, Newzoo, memprediksi kenaikan nilai pasar game secara global pada tahun 2016 hingga tahun 2020 akan meningkat lebih dari 8,2% dengan keuntungan sebesar US\$ 143.5 Billion pada tahun 2020.[2] Newzoo mengatakan bahwa industri E-Sports masih akan terus berkembang dan memberikan inovasi – inovasi terbaru dan menarik lebih banyak investasi.

Pertumbuhan pasar game di wilayah Asia Pasifik menjadi salah satu yang ter tinggi di dunia, contoh negara dengan pertumbuhan jumlah pemain video game yang

sangat besar adalah Cina dan India. Pertumbuhan di wilayah Asia Pasifik ini turut berdampak bagi Indonesia. Nilai pasar game di Indonesia berada pada angka US\$ 941 Juta (sekitar Rp 13triliun), menjadikan Indonesia sebagai negara dengan nilai pasar terbesar ke dua di Asia Tenggara. **Hendrawan, “Perkembangan Industri E-Sports Di Indonesia,” Www.Kompasmania.Com, last modified 2019, accessed February 27, 2021,**
<https://www.kompasiana.com/oneh46/5dbf858dd541df09cd685262/perkembangan-industri-E-Sports-di-indonesia>.



Gambar 1. 2 Grafik perkiraan perkembangan pemain E-Sports di Indonesia,
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=ZxgTRD64IyU> diakses pada tanggal 26/02/2021

Selain itu, data yang dipublikasi oleh Newzoo, pada tahun 2017 pemain game online di Indonesia berjumlah 43,7 juta pemain, dan pada gambar 1.2, tahun 2020 pemain game online berkembang hingga 60 juta pemain dan diprediksi akan terus bertambah hingga 120 juta pemain pada tahun 2024. Tidak hanya dimainkan oleh laki – laki namun juga dimainkan oleh perempuan, sebanyak 44% pemain game di Indonesia adalah perempuan. Tahun 2015 pemain game Indonesia menghabiskan total \$321 juta dalam bermain game, meningkat \$56 juta dari tahun 2014. Pada tahun 2018 pemain game di Indonesia menghabiskan \$1,1 milyar dalam bermain game yang mejadikannya salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara.

Perkembangan E-Sports di Indonesia dapat di indikasi dengan banyaknya team E-Sports dan juga semakin banyaknya kompetisi – kompetisi yang diadakan di berbagai kota. Skala kompetisi mulai dari tingkat kota hingga provinsi. Contoh kompetisi tingkat kota dan provinsi, contohnya IEL University Super Series, ialah kompetisi tingkat nasional yang diikuti oleh universitas yang ada di Indonesia, ada beberapa universitas

asal Yogyakarta yang mengikuti kompetisi IEL University Super Series, yaitu Universitas Gadjah Mada, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Universitas Negri Yogyakarta, dan Universitas Kristes Duta Wacana. Di Season ke-dua pada tahun 2020, Universitas Gadjah Mada meraih juara pertama di divisi game Dota 2. Selain itu pada tahun 2019 Indonesia mendominasi di kompetisi tingkat Internasional skala Asia dalam beberapa macam video game, antarlain Mobile Legend, PUBG mobile, dan Free Fire. Ini menjadi bukti bahwa E-Sports Indonesia sudah diakui secara internasional untuk jenis game mobile. Perkembangan yang sangat pesat dan juga keuntungan yang dihasilkan dari industri E-Sports menarik perhatian dan mendapatkan respon dari pemerintah Indonesia. Salah satunya ialah membentuk suatu organisasi yang menaungi atlet E-Sports Indonesia.



Gambar 1. 3 Logo Pengurus Besar E-Sports Indonesia (PBeSI)
Sumber : <https://pbesi.org/id> , diakses pada tanggal 26/02/2021

Gambar diatas adalah logo dari Pengurus Besar E-Sports Indonesia (PB ESI) yang merupakan salah satu organisasi yang dibentuk oleh pemerintah Indonesia, di resmikan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga pada 18 Januari 2020. Memiliki tujuan untuk menjadi wadah bagi atlet E-Sports profesional untuk berkompetisi dalam skala nasional maupun internasional. Diketuai oleh Jendral Pol (Purnawirawan) Budi Gunawan, ia memastikan bahwa pihaknya akan membuat regulasi yang mengatur E-Sports agar lebih jelas dan terarah sehingga menorehkan prestasi hingga level internasional.[4]

Beberapa hal yang menjadi fokus utama PB ESI seperti penyusunan regulasi yang mengatur E-Sports Indonesia hingga memberikan tempat pelatihan bagi atlet E-Sports. Ketum PB ESI mengharapkan pengurus dapat melakukan pekerjaan dengan baik, mampu menghadapi tantangan serta kendala dan masih ada PR yang harus di selesaikan. Salah satunya adalah pembangunan E-Sports training center yang

berstandar internasional. Perkembangan E-Sports yang diprediksi mencapai 120 juta pemain pada tahun 2024, serta keuntungan hingga Rp 13 Triliun. PB ESI siap untuk mengembangkan regulasi E-Sports di Indonesia dan pembangunan fasilitas pusat pelatihan yang dirancang khusus bagi para atlet profesional E-Sports.[4]



Gambar 1. 4 Pusat Pelatihan di NXL E-Sports Center

Sumber : <https://www.liputan6.com/teknoread/3941875/pusat-pelatihan-esports-pertama-di-indonesia-ada-di-bsd>, diakses pada tanggal 27/02/2021

Pusat pelatihan atlet E-Sports pertama di Indonesia berada di kawasan Brezze BSD, Kabupaten Tangerang. Tempat pelatihan E-Sports ini dimiliki oleh salah satu team E-Sports Indonesia yaitu Team NXL. Pusat pelatihan tersebut tidak menetap dan hanya dipakai untuk persiapan atlet E-Sports Indonesia dalam menyambut SEA Games 2019, sehingga belum ada pusat pelatihan E-Sports yang resmi dan tetap bagi atlet E-Sports profesional di Indonesia.[5]

Berdasarkan data yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa E-Sports Training Center sangat dibutuhkan untuk perkembangan atlet E-Sports profesional Indonesia mencapai prestasi dimasa yang akan datang. Training Center atau Pusat Pelatihan dibagi menjadi tingkat nasional atau daerah. Fokus tempat pelatihan ini untuk memberikan sebuah fasilitas yang dimiliki oleh pemerintah untuk mendukung komunitas – komunitas di industri game yang ada di Yogyakarta untuk membentuk tim dan juga mempersiapkan tim yang tangguh guna menghadapi atlet E-Sports profesional lainnya, sehingga pada pelaksanaannya perlu memperhatikan strategi program pembinaan yang konkret dan terukur.[6] Adanya kompetisi tingkat nasional di Indonesia yang di adakan setiap tahunnya, seperti MPL (Mobile Legends Professional League), PMPL (PUBG Mobile Pro League) , Piala Presiden E-Sports, dan IGC (Indonesia Games Champoinship), menjadi hal yang diperhatikan dalam mempersiapkan dan mengembangkan para atlet E-Sports yang ada di Yogyakarta.

Pusat pelatihan memiliki peran penting terhadap perkembangan atlet dan setiap kegiatan yang dilakukan mulai dari berlatih dalam bermain game maupun kegiatan diluar game seperti latihan fisik. Setiap kegiatan tersebut saling berhubungan dan bermanfaat satu sama lain. Ada kriteria penting yang mempengaruhi program latihan atlet antarlain suhu ruang berkisar 20 °C – 24°C, serta kondisi lingkungan yang alami akan mendukung proses latihan para atlet.[7] Bangunan E-Sports Training Center membutuhkan fasilitas modern seperti jaringan internet, sarana dan prasarana standarisasi. Menurut penulis daerah yang memiliki potensi tersebut merupakan daerah perkotaan yang memiliki fasilitas modern, salah satunya ialah fasilitas penyedia layanan jaringan internet. Kabupaten Sleman memiliki potensi dikarenakan letaknya dipusat kota dan memiliki kemampuan untuk mencukupi fasilitas yang dibutuhkan oleh bangunan E-Sports Training Center.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

E-Sports Training Center merupakan fasilitas tempat pelatihan yang memiliki fungsi utama sebagai tempat yang mengakomodasi para atlet E-Sports profesional untuk mengembangkan kemampuannya baik dalam menyusun strategi maupun kemampuan fisik dan mental, dengan tujuan untuk membentuk tim yang kuat. Faktor psikologis atlet juga menjadi salah satu hal yang harus di perhatikan, “tim apapun yang mengabaikan aspek mental ibarat membangun rumah dengan mengabaikan beberapa tembok kemudian bingung kenapa rumah tersebut bisa roboh” kata Joey[8], Kepala Sekolah SMA 1 PSKD. “Fasilitas seperti asrama, olahraga, coaching, dan klinik menjadi salah satu fasilitas yang dapat menunjang para atlet E-Sports yang ingin berprestasi” kata Syaifudin, Direktur Utama MD Media.[9] Fasilitas juga berpengaruh terhadap kondisi mental dan psikologis.

L. Cooper (1969) dan Hardiman (1973) mengemukakan bahwa aspek psikis yang berpengaruh dan dapat dikembangkan pada diri atlet adalah; 1) kemantapan emosi, 2) keuletan (agresif), 3) motivasi dan semangat, 4) Disiplin, 5) percaya diri, 6) keterbukaan, 7) kecerdasan, 8) kecemasan , dan 9) ketegangan (Stress).[10]

Dari data di atas, penulis akan lebih detail membahas satu aspek yaitu aspek **ketegangan**. Ketegangan atau yang biasa dikenal dengan istilah stress adalah tekanan yang terasa menekan dalam diri seseorang atau atlet. Perasaan ini timbul dari banyak faktor yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar. Menurut

Singer (1986), ketegangan berkembang sejalan dengan kejadian keolahragaan dan tidak dapat di hindari. Pada olahraga kompetitif akan menimbulkan situasi tegang yang potensial. Atlet yang tegang akan mengalami gangguan pada penampilannya (performance). Atlet akan mengalami ketegangan pada batas – batas tertentu sehingga atlet siap dalam menghadapi dan melaksanakan tugasnya secara hati – hati dan baik. Tanpa adanya rasa tegang menjelang pertandingan akan dapat di katakan bahwa atlet tersebut masih tidur secara psikis sehingga tidak dapat berbuat banyak dalam menjalankan tugasnya. Setiap konflik yang terjadi dalam diri atlet akan dapat menimbulkan stress, hambata – hambatan yang dapat menimbulkan stress tersebut dapat datang dari dalam diri atlet itu sendiri atau dari luar diri atlet. Perkembangan stress juga diperlukan guna perkembangan dan kemajuan aspek psikis atlet.

Hambatan yang berasal dari luar diri atlet inilah arsitektur harapannya dapat hadir dengan menyiapkan fasilitas dengan menciptakan lingkungan/suasana pengalaman ruang yang dapat melatih dan menjaga tingkat stress, sehingga para atlet dapat berlatih dengan tanpa beban. Penyelesaian secara arsitektural dibutuhkan dalam mengatasi aspek ketegangan (stress) yang kerap dialami oleh para atlet E-Sports ialah menciptakan suasana ruang dan lingkungan yang kalem. Arti kata kalem menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) ialah dalam keadaan tidak tergesa – gesa, tenang, santai. Pada kasus ini kalem berarti menciptakan sebuah ruang atau lingkungan yang tenang dan santai. Lingkungan atau ruang yang kalem akan berdampak pada aktivitas para atlet untuk melakukan berbagai macam hal secara aktif.

Atlet E-Sports saat berlatih cenderung berada didalam ruangan dengan durasi waktu yang cukup lama dengan tututan latihan yang harus fokus. Kebiasaan memandang layar monitor, smartphone, atau layar TV dapat memberikan dampak yang buruk bagi kesehatan mata. Maka dari itu dengan menciptakan ruangan yang kalem diharapkan mampu memberikan suasana yang nyaman baik dari segi kesehatan fisik maupun mental para atlet saat berlatih. Hal ini dapat diwujudkan dengan ruang dalam yang lega sehingga tidak merasa terkurung, bukaan pencahayaan yang cukup dan hubungan antar ruang dalam dan luar yang alami sehingga memberikan perasaan yang tenang bagi para atlet. Selain berlatih para atlet harus menjaga kondisi fisik tubuh, pola makan dan waktu istirahat yang teratur, maka diperlukan tempat bagi para atlet untuk melatih kebugaran tubuh seperti

tempat gym dan beristirahat seperti adanya ruang terbuka yang dapat digunakan sebagai tempat refreshing, contohnya taman, kolam renang, dll. Ruang terbuka juga bisa dijadikan sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi antar atlet yang berbeda cabang game. Dari hal diatas dapat dikatakan bahwa psikologis atlet berpengaruh dalam meningkatkan kualitas dan prestasi atlet, aspek ketegangan (Stress) dari psikologi olahraga, dengan pengolahan tata ruang dan hubungan antar ruang baik ruang dalam maupun ruang luar yang kalem. Dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan rancangan E-Sports Training Center dengan penyelesaian ruang yang nyaman serta kondusif dengan harapan mampu melatih fisik serta mental atlet E-Sports dengan menciptakan ruang yang dapat menjaga tingkat stress berdasarkan aspek ketegangan (stress) yang ada pada psikologis atlet dalam beraktivitas di E-Sports Training Center. Pendekatan yang sesuai dalam menjawab permasalahan tentang psikologi olahraga yaitu dengan merancang bangunan dengan metode pendekatan Arsitektur Perilaku

Arsitektur Perilaku merupakan arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan – pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur Perilaku membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya.[11] Karya arsitektur diwujudkan dengan mengikuti prinsip – prinsip yang ada pada arsitektur perilaku, karya mampu berkomunikasi dengan penghuni dan lingkungannya, kedua, dapat memwadhahi penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan, dan ketiga, memenuhi nilai estetika, komposisi, estetika bentuk. Fokus dalam pembahasan ini ialah mewujudkan bangunan mampu memwadhahi penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan guna menjawab permasalahan tingkat stress yang di alami oleh atlet E-Sports. Menyenangkan secara fisik bisa timbul dengan adanya pengolahan pada bentuk atau ruang yang ada di sekitar. Menyenangkan secara fisiologis bisa timbul dengan adanya kenyamanan termal yang diciptakan lingkungan sekitar terhadap manusia. Menyenangkan secara psikologis bisa timbul dengan adanya pemenuhan kebutuhan berkaitan dengan jiwa manusia seperti adanya ruang terbuka yang merupakan keinginan manusia untuk bersosialisasi. Hal – hal tersebut memberikan dampak bagi kesehatan fisik dan mental atlet E-Sports, Arsitektur Perilaku sesuai sebagai penekanan studi karena berpengaruh pada psikologis pengguna dalam menciptakan ruang atau wadah yang nyaman dan menyenangkan guna menjaga tingkat stress penggunanya.

Dengan demikian, untuk mendukung proses latihan dan persiapan menghadapi kompetisi tingkat internasional, maka disusunlah landasan konseptual E-Sports Training Center dengan fungsi sebagai tempat pelatihan nasional yang dirancang agar menjadi fasilitas yang layak dengan pengolahan hubungan antar ruang dalam dan ruang luar untuk menjaga tingkat ketegangan (stress) yang ada pada aspek psikologis olahraga, dengan pendekatan Arsitektur Perilaku. Arsitektur perilaku yang diterapkan pada sirkulasi pada bangunan dan hubungan antar ruang dalam dan ruang luar. Sirkulasi memiliki 2 tujuan utama yaitu mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk berpindah tempat dan juga memberikan kenyamanan dan kenikmatan dalam berpindah tempat. Dan dalam perwujudannya dilakukan dengan memberikan view yang memberikan kenyamanan dan kenikmatan, misalnya dengan menghadirkan ruang hijau dijalur sirkulasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan bangun E-Sports Training Center di Yogyakarta, yang Kalem melalui pengolahan ruang luar dan ruang dalam, guna menjaga tingkat ketegangan (stress) para atlet dengan pendekatan Arsitektur Perilaku?

1.3 Tujuan Dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan rancangan bangunan E-Sports Training Center di Yogyakarta yang Kalem melalui pengolahan hubungan antar ruang luar dan dalam guna menjaga tingkat ketegangan (stress) atlet E-Sports dengan pendekatan Arsitektur Perilaku

1.3.2 Sasaran

Langkah yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa sasaran dalam menDesain bangunan E-Sports Training Center di Kabupaten Bantul antara lain :

- a. Meninjau teori terkait bangunan E-Sports Training Center yang akan direncanakan dan dirancang.
- b. Meninjau landasan teori dan pustaka terkait pendekatan Arsitektur Perilaku yang dijadikan dasar perencanaan dan perancangan bangunan E-Sports Training Center.
- c. Meninjau lokasi yang akan dibangunnya E-Sports Training Center

- d. Mengalalisa perencanaan dan perancangan terkait bangunan E-Sports Training Center.
- e. Membuat konsep hasil dari analisa yang dibuat.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Lingkup Spasial

Bagian – bagian objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah penataan fungsi ruang hubungan antara ruang luar dan dalam yang kondusif pada bangunan E-Sports Training Center di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4.2 Lingkup Substansial

Bagian – bagian ruang dalam dan luar akan diolah dengan penekanan studi mencakup, bentuk, warna, ukuran, material, pencahayaan, akustik, dan penghawaan.

1.4.3 Lingkup Temporal

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

1.4.4 Pendekatan Studi

Penyelesaian studi akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku.

1.5 Metode

1.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan metode deskriptif, mencari data – data terkait yang dibagi menjadi dua, yaitu:

- **Data Primer** : Data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada lokasi perancangan E-Sports Training Center meliputi data tapak dan keadaan fisik berupa gambar maupun tulisan dan sumber pustaka berupa buku atau jurnal tentang pendekatan arsitektur perilaku sebagai pedoman perencanaan dan perancangan.
- **Data Sekunder** : Data yang diperoleh dari studi pustaka dan data yang relevan tentang pusat pelatihan, olahraga, dan E-Sports, serta data dokumen yang pernah dikaji oleh orang lain.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan secara deskriptif mulai dari pengertian E-Sports dan tempat pelatihan serta kebutuhan ruangnya, tinjauan ruang ke ruang, masalah – masalah yang ditemui, landasan teori dan pemecah masalahnya. Teknik analisis yang digunakan adalah metode komparasi preseden, kemudian membuat konsep perencanaan dan perancangan E-Sports Training Center di Yogyakarta dengan pendekatan Arsitektur Perilaku.

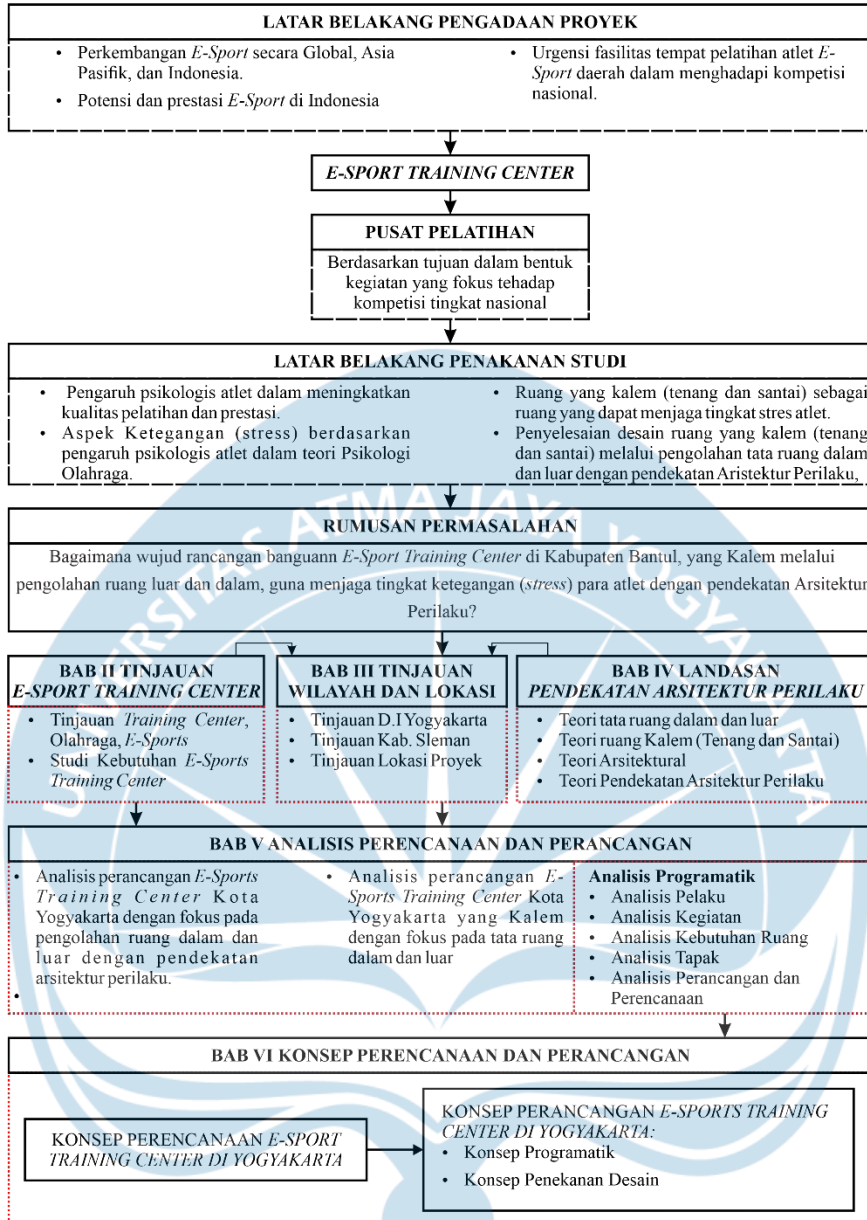
1.5.3 Metode Penarikan Kesimpulan

Setelah melakukan analisis terhadap esensi E-Sports Training Center, pengolahan data tapak yang dikaitkan dengan peraturan – peraturan pemerintah pada bangunan dan lahan yang tersedia, tahap selanjutnya adalah melakukan metode penarikan kesimpulan. Metode yang di terapkan 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

BAB I PENDAHULUAN



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN UMUM E-SPORTS TRAINING CENTER

Tinjauan teoritis meliputi tinjauan Olahraga E-Sports dan Pusat Pelatihan, tinjauan kegiatan Olahraga E-Sports dan Pusat Pelatihan.

BAB III TINJAUAN WILAYAH DAN LOKASI

Menjelaskan tentang tinjauan E-Sportss Training Center yang berlokasi di Yogyakarta yang mencakup gambaran umum Yogyakarta yang meliputi dasar pertimbangan pemilihan tapak

BAB VI LANDASAN TEORI PERILAKU ARSITEKTUR

. Menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan untuk menjawab permasalahan terkait penekanan Desain. Teori yang digunakan ialah kajian teori Pendekatan Arsitektur Perilaku.

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.