

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern dengan teknologi yang sangat berkembang, orang-orang menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi serta sebagai sarana mencari penghasilan. Salah satunya dengan bidang *e-Sport (Electronic Sport)*, para *gamer* berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik di dalam suatu permainan sehingga *gamer* mendapatkan penghasilan yang cukup tinggi. Permainan *eSport* sebagai sarana permainan juga semakin diminati oleh masyarakat karena beberapa pengembangan teknologi yang semakin maju serta akses yang mudah sehingga mendukung para *gamer e-Sport*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada waktu dekat ini mengadakan survey tahunan tentang pengguna internet untuk bermain *e-Sport/game* online di Indonesia, dan hasilnya sekitar 21 juta penduduk Indonesia menggunakan internet untuk mengakses *game e-Sport*. Banyak warga Indonesia yang mencari pendapatan dari *e-Sport*, dengan menjadi pemain *e-Sport* profesional sampai menggunakan media youtube untuk mengenalkan *e-Sport* dengan lebih menarik. Channel youtube *gaming* di Indonesia (Rapwestwood/Reza Oktovian) memiliki *subscriber/followers* tertinggi ke-3, dengan jumlah *subscriber* lebih dari 500.000 orang, pendapatan yang diraihnya bisa mencapai ratusan juta rupiah untuk perbulannya, serta tercatat pada berita kompas.com Youtuber dengan penghasilan terbesar saat ini di raih oleh akun youtube Pewdiepie dimana merupakan channel gaming juga yaitu berpenghasilan 12 juta dollar AS (sekitar Rp. 162 miliar) per tahunnya.

*e-Sport* merupakan kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan suatu alat elektronik. Di Negara besar seperti China, USA, Eropa, perkembangan *e-Sport* sudah sangat berkembang bahkan mulai

dijadikan cabang olahraga baru. Di Indonesia eSport baru mulai berkembang, IeSPA adalah sebuah *e-Sport Community* yang baru saja diresmikan oleh MEMPORA. Indonesia memiliki banyak anak yang berbakat di bidang *e-Sport*, sehingga Pemerintah mendukung *e-Sport* untuk berkembang di Indonesia, dalam hal ini IeSPA melalui kemenpora dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) tetapi kurang adanya wadah yang dapat mendukung prestasi mereka.



Gambar 1.1 IeSF (International e-Sports Federation)

Sumber: [www.ie-sf.com](http://www.ie-sf.com)

*E-Sport Community Center* yaitu fasilitas untuk mewadahi komunitas *e-Sport* dalam berbagai kegiatan seperti bermain video game, berolahraga dengan video game, sosialisasi antar gamer, pelatihan tim professional, *dorm*, serta ajang pengenalan perkembangan teknologi *e-Sport*. IeSPA melalui website pribadinya mengungkapkan sedang mencari *gamers* berbakat dan berprestasi untuk dijadikan atlet *e-Sport* Nasional serta dilatih dalam Pelatnas agar siap mengikuti TAFISA 2016. Pada event tersebut, mereka akan mewakili Indonesia dalam kompetisi melawan 100 negara lain dalam cabang *e-Sport*.



Gambar 1.2 TAFISA Jakarta 2016

Sumber: [www.ie-sf.com](http://www.ie-sf.com)

Di Indonesia sendiri memiliki banyak tim eSport professional yang telah banyak memenangkan pertandingan eSport baik di pertandingan tingkat Nasional dan International di bidang game yang berbeda-beda, seperti game DOTA2, CS GO, LOL, dan lainnya. Berdasarkan hasil survey di internet banyak team professional di Indonesia yang menginginkan tempat latihan yang baik dan nyaman, serta community center agar bisa berbagi informasi dan bersosialisasi dengan tim lain.



Gambar 1.3 Logo CS GO, Dota 2, & VR

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

Berangkat dari penjabaran masalah diatas, maka dari itu perlu nya diwujudkan perancangan dari sebuah eSport Community Center di Indonesia dengan desain dan konsep yang baik, serta memiliki fasilitas yang memadahi untuk mendukung aktifitas user/ pemain game E-Sport serta tim E-Sport professional agar bisa lebih produktif dan berkembang lebih maju

## 1.2 Identifikasi Masalah

Tim E-Sport Indonesia banyak yang sudah mengikuti pertandingan E-Sport baik tingkat Nasional maupun International, tetapi karena kurangnya fasilitas tempat latihan yang memadai di Indonesia sehingga mengakibatkan lambatnya perkembangan E-Sport di Indonesia. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Tidak adanya bangunan yang perancangan desain fasilitasnya memadai untuk penggemar E-Sport dan untuk memfasilitasi tim E-Sport profesional di Indonesia dengan memperhatikan karakter user.
- b. Perancangan game center tidak terdesain dengan baik sehingga mempengaruhi kualitas pemainnya.

## 1.3 Ide Gagasan Perancangan

Ide gagasan untuk merancang E-Sport Community Center karena merupakan sarana hiburan yang di gemari masyarakat saat ini. Belum adanya E-Sport Community Center di tengah kota Bandung yang secara khusus memperhatikan desain yang ergonomis untuk bermain games dan memberikan desain yang sesuai dengan kebutuhan pemain E-Sport. Serta dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk komunitas pecinta E-Sport seperti tempat bermain game E-Sport (PC & Console, tempat latihan tim E-Sport profesional, lounge, serta arena Turnament yang memiliki area bermain dan area istirahat yang berbeda dengan arena bermain yang umum karena ingin menunjukkan perbedaan level gamer profesional dengan masyarakat umum. Serta ingin mengambil gaya desain yang futuristic untuk memberi kesan high tech tanpa lupa memperhatikan ergonomi desain yang dibutuhkan oleh gamers.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang menjelaskan tentang kondisi perkembangan E-Sport Community Center di Indonesia, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan desain fasilitas *E-Sport* yang dapat memenuhi kebutuhan gamers dan komunitas *E-Sport* dengan memperhatikan karakter user.
2. Bagaimana merancang fasilitas *E-Sport* dengan konsep “*Unlimited Imagination Access*” yang mengacu pada gaya desain *Futuristic Deconstructive*?

#### 1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan E-Sport Community Center ini adalah:

1. Dapat merancang fasilitas *E-Sport* dengan baik yang dapat memenuhi kebutuhan gamers dan komunitas *E-Sport* serta dapat memberikan fasilitas berupa edukasi mengenai *E-Sport* pada pengunjung.
2. Dapat menerapkan konsep “*Unlimited Imagination Access*” pada perancangan fasilitas *E-Sport* yang mengacu pada gaya desain *Futuristic Deconstructive*.
3. Dapat menerapkan bentuk-bentuk geometris dengan pola asimetris yang sesuai dengan gaya desain *Futuristic Deconstructive*.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan E-Sport Community Center ini dapat bermanfaat untuk:

1. Pemain E-sport di Indonesia baik umum maupun tim Profesional memiliki wadah dengan fasilitas yang memadai untuk bisa lebih mengembangkan bakat nya secara professional maupun sekedar bersosialisasi.
2. Memberikan kenyamanan serta memenuhi kebutuhan pemain E-Sport serta meningkatkan rasa kompetitif bagi para pemain game E-Sport.
3. Meningkatkan produktifitas tim E-Sport professional di Indonesia.
4. Memajukan sarana hiburan yang menjadi daya tarik khusus nya di kota Bandung

## 1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan E-Sport Community Center difokuskan kepada konsep desain dan fasilitas pendukung. Ruang lingkup yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1. Regular Gaming Area  
Area bermain game E-Sport PC untuk regular member/umum
2. VIP Gaming Area  
Area bermain game E-Sport PC khusus untuk VIP Member, yang dilengkapi dengan ruangan private serta adanya area istirahat. Ruangan ini ditujukan khusus nya untuk tim E-Sport professional.
3. Console Gaming area  
Area bermain game E-Sport Console yang dilengkapi dengan sofa serta fasilitas pendukung lain nya untuk bermain E-Sport menggunakan console.

4. Tournament Area

Area yang disediakan untuk menyelenggarakan event game dan menjadi tempat diadakanya pertandingan antar tim E-Sport professional.

5. E-Sport Training Class

Sebuah ruangan dimana gamers bisa belajar berbagai macam strategi untuk menjadi gamers E-Sport profesional.

6. E-Sport Lounge

Merupakan tempat dimana pecinta E-Sport untuk bersosialisasi dan bersantai, juga sebagai penunjang kebutuhan rekreatif pada pengunjung E-Sport Community Center.

7. Server Room

Tempat penyimpanan perangkat server serta data-data

8. Meeting Room

Sebuah ruangan untuk kebutuhan rapat event tertentu.

**1.8 Sistematika Penulisan**

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang perancangan, rumusan permasalahan, batasan masalah dari perancangan yang dilakukan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka konseptual penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang penjelasan teori E-Sport, yang meliputi Community Center dan Game yang membahas tentang fasilitas apa saja yang akan ada pada E-Sport Community Center, serta membahas tentang konsep dan gaya desain yang akan dipakai dan diterapkan pada perancangan E-Sport Community Center.

### **BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI**

Bab ini berisi tentang analisa fungsi objek studi, kebutuhan ruang, implementasi konsep, zoning blocking, serta ide implementasi pada perancangan.

### **BAB IV ANALISA PERANCANGAN *E-SPORT COMMUNITY CENTER***

Bab ini berisi tentang analisa dari perancangan *E-Sport Community Center* yang sudah dikerjakan, baik dari pengimplementasi konsep pada desain perancangan dan lembar kerja.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang pemaparan kesimpulan dan saran.

