

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* merupakan suatu media untuk menghilangkan rasa stress bagi beberapa orang, khususnya remaja. *Game* tidak mengenal umur dan status masyarakat, tua - muda, kaya - miskin, maupun pria - wanita, semua kalangan dapat bermain dan menikmati *game* sebagai hiburan . Pada era teknologi yang sudah semakin maju, banyak sekali *game* yang berkembang dengan pesat, dan banyak sekali media yang dapat mengakses *game* tersebut, contohnya *smartphone*, tab, *tablet*, *game portable*, dan *game machine* lainnya.

Game sudah tidak dipandang sebelah mata, karena pada jaman dulu, *game* dianggap sebagai penurunan generasi, karena dapat mengurangi rasa sosialisasi seseorang, sulit bergaul, menjadi kecanduan yang akan mengakibatkan lupa waktu, mengganggu kegiatan atau aktifitas lainnya dan tidak aktif. Namun sisi positifnya, *Games* dapat melatih seseorang dalam perkembangan otak, yaitu meningkatkan konsentrasi, memecahkan masalah dan mengambil keputusan dengan cepat, dan kecepatan berfikir.

Bagi beberapa orang, online game sudah menjadi suatu mata pencaharian yang dikenal dengan *E-Sport (Electronic Sport)*. Banyak orang yang memutuskan menjadi atlit E-Sport atau Profesional Gaming. Ini adalah jenis olahraga dimana semua aspek olahraga dari olahraga sesungguhnya difasilitasi oleh sistem elektronik. Ini berarti input dari team dan player maupun output dari “actual E-Sports systems” dimediasi oleh interface yang terdiri dari manusia dan komputer. Pendapatan di dunia *E-Sport* dikabarkan mencapai 2 Milyar USD dengan rata-rata 250 juta dollar pertahunnya (diprediksi mencapai 460+juta dollar di 2017) dan perkembangan penonton / penikmat *E-Sport* yang telah berkembang dapat menyaingi *NFL* pada tahun 2017. Dengan banyaknya tournament, *E-Sport* ini mulai dilirik oleh *channel*

TV seperti ESPN, TURNER, bahkan *ASTRO* Malaysia mempunyai *channel Egg Network* yang merupakan *channel E-Sport* pertama di Asia Tenggara.

Oleh karena itu banyak perusahaan-perusahaan yang bergabung dan mau menjadi sponsor, biasanya perusahaan *computer software, hardware*, dan minuman tenaga.

Berikut merupakan turnamen terbesar yang diadakan setiap tahun:

1. *League of Legends World Championship*
2. *The International DOTA 2 Championships*
3. *The Battle.net World Championship Series (Blizzard Entertainment)*
4. *The Evolution Championship Series*
5. *The Intel Extreme Masters*
6. *Call of Duty Championship*

(Sumber : Megaxus.com)

Dari beberapa tournament, *game* yang paling sering mengadakan event antara lain:

1. *DOTA2*
2. *League of Legends*
3. *Star Craft II*
4. *Counter Strike*
5. *Call of Duty*

Di Indonesia sendiri sudah banyak turnamen-turnamen untuk mengembangkan *game* tersebut yang diadakan oleh perusahaan-perusahaan besar atau *gaming centre* itu sendiri.

Salah satu *game* yang sedang berkembang pesat di Indonesia dan di dunia yaitu DOTA, jumlah pemain *game* DOTA (DOTA2) sudah mencapai angka 10 juta login setiap bulannya dan sekarang ini sudah banyak komunitas *game*, khususnya DOTA.

Dari komunitas ini, ada beberapa kegiatan yang mereka lakukan, diantaranya:

Pertama, Berkumpul, Kegiatan berkumpul ini biasanya mereka saling berbicara mengenai strategi, item, bahkan mereka dapat saling berjual beli. Selain itu juga dengan sering diadakannya perkumpulan, dapat mnejadikan suatu komunitas game khususnya di bidang DOTA2.

Kedua, *Tournament*, Kegiatan ini biasanya dilakukan setiap bulan dan dari berbagai *game centre* yang ada di Indonesia untuk mengembangkan skill yang mereka miliki dan menguji strategi masing - masing team, dan tentunya untuk mendapatkan hadiah berupa uang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan penjelasan diatas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum adanya *game centre* yang terdesain baik dari segi ergonominya (pencahayaann, penghawaan, sirkulasi, dll) sehingga mempengaruhi kualitas pemainnya.
2. Belum adanya komunitas *game* yang dapat mengumpulkan semua komunitas kecil DOTA2 di Indonesia menjadi satu kesatuan komunitas besar.
3. Belum adanya *tournament area* bagi para penggemar DOTA2 untuk menyalurkan hobby para *gamers* dalam bermain *game* dan juga menonton para atlit bertanding sebagai motivasi untuk dijadikan suatu wadah bagi *gamers* menjadi seorang atlit *E-Sport*.

## 1.3 Ide Gagasan

Penulis mencoba merancang sebuah DOTA ARENA yang memiliki *Tournament Area* taraf nasional, *game centre* khusus DOTA2 yang memiliki konsep seperti suasana dalam permainan DOTA, dan memenuhi kebutuhan bersosialisasi para *gamers* sebagai tempat komunitas, dan sebagai penyalur

hobby penggemar DOTA2, selain itu memiliki beberapa fasilitas tambahan seperti *Cafe* yang tematik sebagai area *mini gallery* bagi pengunjung. Diharapkan dapat membangun minat para *gamers* untuk bermain dengan sportif, dan kreatif, selain itu juga termotivasi untuk menjadi atlit profesional, memicu suatu kompetisi yang positif dalam bermain *game*. Mengajak *gamers* untuk membuat suatu komunitas pecinta *game* khususnya DOTA2 sebagai wadah sosialisasi dan memberi contoh baik bagi para pecintanya.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang interior *game centre* yang memiliki kualitas kenyamanan dalam beraktivitas dalam kurun waktu yang relatif lama ?
2. Bagaimana mewadahi komunitas para *gamers* DOTA ?
3. Bagaimana cara merancang tempat untuk *Tournament* DOTA yang dapat menjadi tempat berkumpulnya *Gamers* DOTA terbesar di Indonesia dengan tema dan konsep seperti suasana dalam DOTA ?

#### 1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam *DOTA ARENA* ini adalah:

1. Memberikan suasana bermain di *game centre* yang memiliki desain baik dari segi ergonominya(pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, dll) dan nyaman dalam bermain.
2. Menyediakan tempat bagi para *gamers* DOTA dalam suatu komunitas untuk bersosialisasi dan melakukan aktifitas lainnya, seperti bertransaksi, dll.
3. Membuat suatu *tournament area* bagi para penggemar DOTA2 , untuk dapat menyaksikan pertandingan dan dapat menginspirasi

untuk menjadi seorang atlit E-Sports dengan menerapkan konsep seperti suasana permainan dalam DOTA.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dibuatnya *DOTA ARENA* adalah

Bagi para *gamers*:

1. Dapat memberikan fasilitas *game centre* yang baik, dan nyaman.
2. Tempat mengumpulkan komunitas *game*, khususnya DOTA.
3. Memberikan dampak positif dari bermain *game*.
4. Memberikan contoh dan inspirasi bagi *gamers* lain untuk menjadi atlit..
5. Meningkatkan rasa kompetitif, dan sportif dalam bermain *game*.

Bagi Masyarakat:

1. Memberi dampak positif terhadap pengembangan *game online*.
2. Dapat memenuhi wawasan mengenai *game*, teknologi, dan *E-Sport*.
3. Memberikan inspirasi Desain *Game Centre* yang baik.

## 1.7 Ruang Lingkup Masalah

Adapun beberapa ruang lingkup yang dipakai dalam perancangan ini adalah:

1. Perancangan *game centre* ini dibuat untuk para *gamers* dan para atlit khususnya DOTA di Indonesia.
2. Tempat yang menyediakan area komunitas *game* DOTA sebagai tempat bersosialisasi para *gamers*
3. Area *tournament* untuk mengadakan dan menyaksikan pertandingan DOTA.

Perancangan interior mencakup beberapa ruang, sebagai berikut:

1. Lobby

Area ini sebagai entrance para gamers untuk membeli billing / waktu bermain game, dan dapat mengakses fasilitas lain.

## 2. *Game Center*

Area ini untuk dapat bermain bersama para *gamers* dengan fasilitas yang baik, perangkat PC yang memadai dan fasilitas internet yang cepat.

### 1. *Knight Room / Regular Area*

Area bermain bagi regular member, memiliki spesifikasi standar (perangkat gaming khusus MOBA, seperti PC, keyboard, Speaker,dll).

### 2. *Platinum Room/ VIP Area*

Area bermain bagi member yang memiliki akses platinum, memiliki spesifikasi yang lebih baik dari Knight Room. (perangkat gaming khusus MOBA, seperti PC, keyboard, Speaker,dll)

### 3. *Ultimate Room / VVIP Area*

Area bermain yang lebih private dengan fasilitas dan spesifikasi berteknologi tinggi (perangkat gaming khusus MOBA, seperti PC, keyboard, Speaker, dll).

### 4. *Smoking Area*

Area ini bagi para gamers untuk bersantai dan merokok, tidak sambil bermain *game*, dan sebagai tempat berkumpul.

### 5. *Community Area*

Area untuk menyatukan gamers DOTA2 melalui *event* tournament game DOTA.

## 3. *Tournament Area*

Area pertunjukkan pertandingan event game profesional DOTA Tournament. Sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi untuk menciptakan suatu komunitas DOTA2.

#### 4. *Cafe*

Area tempat para *gamers* bersosialisasi dan dapat bersantai, serta sebagai penunjang kebutuhan rekreatif pengunjung dengan dekoratif DOTA sebagai *mini gallery*, *mini retail*, dan area untuk beristirahat menikmati hidangan.

#### 5. Ruang *Server/ Control Room*

Ruang inti server/ operator sebagai pengatur sistem semua komputer dan untuk mengatur sistem pada *tournament area*

#### 6. Ruang Teknisi/*Service*

Tempat penyimpanan perangkat *server*, dan ruang perbaikan untuk PC yang bermasalah

### 1.8 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu Latar Belakang, identifikasi masalah, Ide/gagasan, Rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang pengertian DOTA ARENA serta pembahasan lain tentang fasilitas apa saja yang akan ada pada *game centre*. Juga membahas tentang konsep dan desain yang akan dipakai dan diterapkan pada perancangan.

#### **BAB III DESKRIPSI OBYEK STUDI**

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

#### **BAB IV ANALISA PERANCANGAN DOTA ARENA**

Bab ini berisi tentang analisa dari perancangan DOTA Arena yang sudah dikerjakan, baik dari penerapan konsep pada perancangan desain dan lembar kerja

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

Bab ini berisi tentang pemaparan kesimpulan dan saran

