

# BAB I

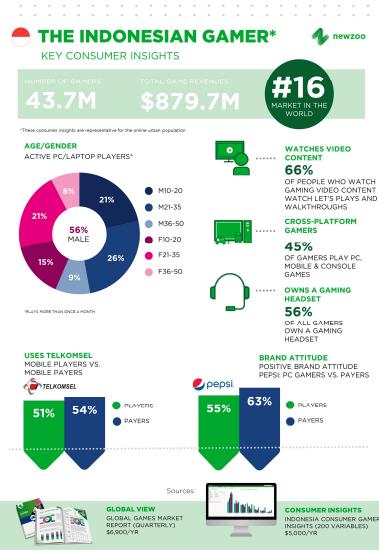
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan di era industri sudah sangat pesat dan tidak dapat di bendung. Banyak sekali teknologi serta berbagai aplikasi yang menarik perhatian di dalamnya yang hadir pada era ini. Dari kalangan muda hingga kalangan tua pun sudah dapat menggunakan teknologi serta aplikasi canggih tersebut untuk menghilangkan rasa jemu mereka di aktivitas sehari-hari. Salah satu aplikasi yang cukup banyak diunduh adalah *game online*. *Game online* pun sudah mulai hadir di berbagai platform seperti *PC, mobile, playstation, xbox*, dan lainnya.

Karena *game* online yang bersifat kompetitif tersebut, muncul lah banyak tim pemain *game* profesional atau dapat juga disebut *e-sport* player. *E-sport* sendiri menggambarkan dunia *game* yang kompetitif dan terorganisir. Para kompetitor ini biasanya ditonton dan diikuti oleh jutaan fans di seluruh dunia, yang dimana biasanya didukung lewat event secara langsung ataupun stream online. Seperti contohnya salah satu platform yang bernama *Twitch*, dimana para fans dapat menonton pemain favorit mereka bermain di waktu yang sebenarnya.

Hal ini juga memberikan dampak yang cukup besar untuk Indonesia, dan Indonesia pun tidak kalah banyak tim *eSports* serta penghasilan dan pengeluaran untuk *game*. Dapat dilihat gambar 1.1, pada tahun 2017, Newzoo, sebuah badan survey *game* memperkirakan pasar *game* global memperhitungkan terdapat 43,7 juta gamers di Indonesia yang menghabiskan sekitar \$880 juta untuk *game* dan pada saat itu Indonesia menempati ranking 16 sedunia dalam pendapatan *game*. Memasuki tahun 2020 yang dimana munculnya covid-19, gamers di Indonesia diperkirakan telah mencapai 100 juta orang dan jumlah itu menjadikan Indonesia dengan gamers terbanyak nomor satu se-Asia Tenggara.



Gambar 1. 1 Statistik Gamers di Indonesia  
Sumber: Newzoo

Pemain *game* di Indonesia menghabiskan total sebanyak \$1,1 miliar pada tahun 2018, yang pada saat itu merupakan pasar *game* terbesar di Asia Tenggara. Berdasarkan pengguna aktif internet di kota-kota besar Indonesia, 74% pria dan 70% wanita memainkan *game* mobile, sedangkan 62% pria dan 50% wanita memainkan *game* konsol. Mayoritas 94% pemain di Indonesia menghabiskan uang untuk membeli item dalam *game* atau barang virtual dalam enam bulan terakhir. Ada sekitar 71% orang Indonesia yang menonton konten *game*, dengan 38% menonton *e-sport*. *Game* yang berbasis strategi menjadi genre yang paling populer di mobile, sementara *game battle royale* dan MOBA yang menjadi genre yang paling populer di PC dan konsol. Dari perkembangan tersebut, mulai banyak turamen *game* yang diadakan baik dalam skala nasional maupun internasional.

Namun, pendapat masyarakat di Indonesia terhadap gamers selalu dinilai negatif. Gamers di mata masyarakat Indonesia selalu dianggap sebagai sampah masyarakat yang tidak memiliki kesibukan dan tidak dapat menghasilkan apa-apa. Melalui fenomena tersebut, pemerintah seperti Kementerian Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA), Komite Olimpiade Indonesia (KOI), Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia (FORMI), dan juga Kementerian Komunikasi dan Informasi (KOMINFO)

mulai memberikan perhatian untuk berbagai kegiatan yang berhubungan dengan *e-sport*.

Dengan berlandaskan hal-hal tersebut, *E-sport* Arena merupakan salah satu fasilitas yang dapat direalisasikan untuk mendukung *e-sport* Indonesia, karena di Bandung turnamen *game* itu sendiri masih dilaksanakan di warnet atau di mall. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan menjadi sebuah tempat untuk gamers di Indonesia dan diharapkan dapat memberikan pandangan yang berbeda untuk masyarakat serta mengangkat nama Indonesia di e-sports dunia.

Beberapa fasilitas yang diberikan oleh *E-sport* Arena ini diantaranya, arena turnamen, *café*, *gaming area*, *console area*, *training room*, *gift shop*, serta *community centre*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berbagai masalah para pemain dan pecinta *game* adalah belum terpenuhinya tempat untuk mendukung hobi mereka. Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

- a. Belum tersedianya tempat khusus untuk para gamers di Bandung
- b. Dibutuhkannya suasana tepat yang membuat para penonton turnamen *game* merasa tenggelam ke dalam *game* tersebut
- c. Perlu nya pemilihan tema interior yang tepat pada perancangan untuk mendukung suasana yang tepat bagi para pengunjung

## 1.3 Gagasan Perancangan

Penulis mencoba untuk merancang sebuah *E-sport* Arena di Bandung, dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan para pecinta *game*. Di *e-sport* arena ini juga

akan di sediakan arena turnamen bagi yang ingin menyelenggarakan turnamen *game*, serta dapat di gunakan sebagai tempat menonton berasama turnamen internasional.

Selain itu penulis ingin memberikan suasana yang tepat bagi para pengunjung agar membuat para pengunjung seolah-olah sedang berada di dalam sebuah *game* tersebut. Penerapan konsep the Dystopian ini dapat diterapkan di perancangan kali ini untuk memberikan suasana yang mendukung bagi para pengunjung, yang dimana adanya kehancuran dalam dunia high tech.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat di simpulkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat *E-sport* Arena menjadi sebuah tempat yang sering di kunjungi oleh gamers di Bandung?
- b. Bagaimana cara menciptakan suasana yang tepat agar membuat pengunjung seolah-olah sedang berada di dalam *game*?
- c. Bagaimana cara menerapkan konsep Man Divided ke dalam perancangan *E-sport* Arena?

#### 1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang dapat di capai dari pembuatan *E-sport* Arena adalah:

- a. Memberikan berbagai fasilitas yang di butuhkan gamers seperti community center yang dijadikan sebagai tempat berkumpul bersama gamers lainnya, gaming area sebagai tempat untuk gamers bermain game kesukaan mereka, dan arena turnamen yang dapat dijadikan sebagai tempat bertanding game serta menonton tim *esports* kesukaan.

- b. Menciptakan suasana yang tegang dan kompetitif bagi para pengunjung agar seolah-olah sedang berada di dalam *game* tersebut.
- c. Dengan menerapkan gaya desain futuristic distopia yang berbeda setiap lantai nya sesuai dengan cerita yang telah di buat agar membuat pengunjung lebih tenggelam ke dalam suasana.

### 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang di berikan oleh *E-sport* arena adalah:

- a. Memberikan dampak positif bagi komunitas *game*
- b. Meningkatkan perasaan kompetitif antar pemain
- c. Memberikan fasilitas berkumpul yang baik, dan nyaman
- d. Memberikan imajinasi yang kuat bagi para pengunjung

### 1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ruang mencakup beberapa ruang sebagai berikut:

1. *Lobby*

Sebagai area tunggu dan penerima tamu sebelum memasuki *E-sport* Arena.

2. *Gaming Area*

Sebagai tempat mengasah kemampuan para pemain di area ini.

3. *Community Centre*

Sebagai tempat komunitas pecinta *game* di Bandung.

#### 4. *Console Area*

Sebagai tempat khusus permainan *game* konsol di area ini

#### 5. Arena Turnamen

Tempat untuk mengadakan turnamen, dan dapat di gunakan sebagai fasilitas menonton.

#### 6. *Training Room*

Sebagai tempat latihan para pemain yang akan turnamen.

#### 7. *Café*

Sebagai area makan dan istirahat untuk para pengunjung

#### 8. *Gear Shop*

Sebagai tempat untuk membeli barang-barang keperluan untuk gaming.

### 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 *e-sport* dan Arena Turnamen *Gaming* serta pembahasan tentang apa saja yang ada di *E-sport* Arena tersebut. Serta membahas tentang teori-teori yang akan di terapkan dalam perancangan

## BAB III ANALISA PROGRAMING DAN KONSEP

Bab ini berisi tentang deskripsi proyek site, analisa fisik, analisa fungsi, dan ide implementasi konsep yang diterapkan pada perancangan.