

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Esport semakin pesat setiap tahunnya, berawal dari kegiatan bermain game saat ini esport telah menjadi salah satu pilihan salah satu profesi dan juga sudah masuk dalam salah satu cabang olahraga yang di pertandingkan dalam olahraga(Faherty,2018). Penggiat Esport pun juga kian hari kian banyak yang berasal dari berbagai kalangan dan latar belakang namun penggiat jenis olahraga ini utamanya di dominasi oleh pemuda dan remaja. Dan untuk tim Esport sendiri sudah sangat banyak di Indonesia sejak di angkatnya Esport ke Asian Games dan PON beberapa waktu lalu peminat Esport pun menjadi semakin banyak hal ini terbukti dari banyaknya jumlah tim esport di tiap daerah di Indonesia.

Bahkan menjadi proplayer sendiri di Indonesia kini sudah di anggap sebagai pekerjaan yang layak di karenakan penghasilannya yang lumayan besar dan peminatnya yang banyak karena olahraga ini sendiri bisa di bilang sebagai olahraga yang diminati hampir semua orang, karena dalam olahraga ini kita hanya memainkan game yang tentunya di sukai banyak orang. Namun untuk menjadi proplayer sendiri tidaklah mudah karena perlu sering bermain game atau latihan. Dan kebanyakan yang mengikuti turnamen Esport sendiri merupakan proplayer baik turnamen untuk tipe pemain solo ataupun tim. Dalam olahraga ini untuk mendapatkan penghasilan para proplayer tidak hanya bergantung dari turnamen namun mereka juga bisa mendapatkan penghasilan dari platform dengan mengupload video mereka atau melakukan live streaming ketika memainkan atau mereview game seperti di youtube, twitch, dll.

Esport sendiri di Indonesia masih terbilang baru namun sangat populer dan sangat banyak peminatnya sehingga walaupun masih terbilang baru tapi

olahraga ini sudah mulai di fasilitasi terutama untuk kegiatan turnamen dan latihan. Di beberapa daerah bahkan sudah di bangun training centre, gaming center, ataupun Esport arena seperti di Jakarta, Bandung, Surabaya, dll.

Di Maluku khususnya di kota Ambon Esport ini sudah sangat populer dan di minati bahkan cukup sering diselenggarakan turnamen Esport di sana baik untuk game mobile, konsol dan pc. Berdasarkan hasil survey, observasi dan wawancara penulis bersama pemain esport yang pernah menjadi peserta turnamen Esport dan ketua IT iESPA yang menghasilkan data bahwa.

Pada tahun 2018 di ketahui terdapat 3 turnamen yang di selenggarakan dan di ikuti oleh peserta dengan kisaran umur antara 16-32 tahun dengan latar belakang peserta sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. turnamen yang di selenggarakan ada 2 jenis turnamen yaitu turnamen mobile dan konsol. Untuk game mobile dengan game mobile legend offline di ikuti oleh 100 orang dari 20 tim dengan 1 tim berisi 5 orang yang di ikuti oleh 23 proplayer dan 77 dan untuk turnamen ini di hanya di ikuti oleh player pria saja. Lalu untuk game pubg mobile offline dengan jenis game tim yang berisi 4 orang per tim ini di adakan untuk player pria dan player wanita yang turnamennya di pisah. untuk turnamen pubg mobile player pria di ikuti oleh 80 orang dari 20 tim dengan proplayer berjumlah 23 orang dan amatir berjumlah 57 orang. Untuk turnamen pubg mobile player wanita di ikuti oleh 80 orang dengan jumlah pro player sebanyak 12 orang dan amatir sebanyak 58 orang. Sedangkan untuk game konsol dengan game pes yang berjenis game solo ini hanya di ikuti oleh player pria saja yang berjumlah 24 orang proplayer berjumlah 8 orang dan amatir sebanyak 16 orang.

Dan pada tahun 2019 diketahui terdapat 5 turnamen yang di ikuti oleh peserta dengan kisaran umur 10 – 28 tahun dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Pada tahun ini sendiri sayangnya tidak di buka turnamen untuk player wanita dan di ganti dengan di bukanya turnamen untuk anak – anak. Pada tahun ini turnamen mobile yang di

adakan berjumlah 3 dengan game mobile legend bertipe game tim dengan berisi 5 pemain per tim, pubg mobile dengan tipe game tim berisi 4 pemain per tim dan free fire dengan tipe game tim yang berisi 4 pemain per tim lalu untuk game konsol ada 2 turnamen yang di adakan dengan gamenya pes yang berjenis game solo dan tekken yang gamenya berjenis solo. Untuk game freefire offline di ikuti oleh peserta anak – anak dengan umur berkisar 10 – 16 tahun yang berstatus sebagai siswa dan merupakan pemain amatir seluruh pesertanya dengan jumlah peserta sebanyak 96 orang dari 24 tim . Lalu untuk turnamen pubg mobile online di ikuti oleh 104 orang dari 26 tim dengan jumlah pro player sebanyak 48 orang dan amatir sebanyak 56 orang. Sedangkan untuk turnamen mobile legend online di ikuti oleh 120 orang dari 24 tim dengan jumlah proplayer sebanyak 32 orang dan amatir 88 orang. lalu untuk turnamen pes offline di ikuti oleh 40 peserta dengan proplayer sebanyak 14 orang dan amatir sebanyak 28 orang. Dan untuk turnamen game tekken offline di ikuti oleh peserta sebanyak 24 orang dengan proplayer sebanyak 8 orang dan amatir 16 orang.

Dan pada tahun 2020 terdapat 7 turnamen yang di adakan dengan 3 turnamen offline dan 4 turnamen online yang di ikuti oleh peserta dengan kisaran umur 19 – 28 tahun dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Di tahun ini di selenggarakan 3 turnamen jenis mobile dengan game mobile legend bertipe game tim dengan berisi 5 pemain per tim, pubg mobile dengan tipe game tim berisi 4 pemain per tim dan free fire dengan tipe game tim yang berisi 4 pemain per tim lalu untuk game konsol ada 2 turnamen yang di adakan dengan gamenya pes yang berjenis game solo dan tekken yang gamenya berjenis solo serta 1 turnamen game pc dengan game berupa dota 2 dengan gamenya berjenis tim yang berisi 5 orang pertim. Untuk game freefire online diikuti oleh pemain dengan umur berkisar 19 – 25 tahun dengan jumlah peserta sebanyak 368 orang dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Untuk game pubg mobile ini ada 2 kali di adakan pada tahun ini ya itu untuk pria dan wanita. Untuk pubg mobile pria di adakan online dan diikuti oleh pemain dengan umur berkisar 19 – 28 tahun dengan jumlah

peserta sebanyak 648 orang dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Sedangkan pubg mobile wanita diikuti oleh pemain dengan kisaran umur berkisar 18 – 23 tahun dengan jumlah peserta sebanyak 72 orang dengan latar belakang latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Untuk game mobile legend diikuti oleh peserta dengan kisaran umur 18 – 28 dengan jumlah peserta sebanyak 320 orang dengan latar belakang latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Untuk game konsol di adakan 2 kali dengan jenis game yang berbeda yang pertama ada turnamen pes yang diikuti oleh peserta dengan kisaran umur 18 – 27 tahun dengan peserta sebanyak 68 orang dengan latar belakang latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Untuk game tekken diikuti oleh pemain dengan kisaran umur 18 – 25 tahun dengan jumlah peserta sebanyak 44 orang dengan latar belakang latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Lalu untuk game pc dengan jenis game dota 2 diikuti oleh pemain dengan kisaran umur 20 – 27 tahun dengan jumlah peserta 210 orang dengan latar belakang latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran.

Pada tahun 2021 terdapat 5 turnamen dengan 3 turnamen online dan 2 turnamen offline yang di ikuti oleh peserta dengan kisaran umur 19 – 28 tahun dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Di tahun ini terdapat 2 turnamen mobile online dengan game pubg mobile yang diikuti oleh pemain dengan kisaran umur 18 – 28 tahun dengan jumlah peserta sebanyak 648 orang dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Dan turnamen mobile legend Untuk game mobile legend diikuti oleh peserta dengan kisaran umur 19 – 26 dengan jumlah peserta sebanyak 320 orang dengan latar belakang latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Lalu ada turnamen pc online dengan game pubg pc yang diikuti oleh pemain dengan kisaran umur 18 – 28 tahun dengan jumlah peserta sebanyak 448 orang dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Lalu ada 2 turnamen konsol dengan game pes yang diikuti oleh pemain

dengan kisaran umur 18 – 28 tahun dengan jumlah peserta sebanyak 64 orang dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran. Dan game tekken yang diikuti oleh pemain dengan kisaran umur 18 – 28 tahun dengan jumlah peserta sebanyak 56 orang dengan latar belakang sebagai siswa, mahasiswa, pekerja dan pengangguran.

Sedangkan untuk jumlah penggiat esport di kota ambon menurut data yang di berikan oleh pihak iESPA kota Ambon yang di dapat dari hasil wawancara dengan ketua IT iESPA, di katakan bahwa menurut data yang di miliki iESPA jumlah penggemar game di kota ambon terdapat sekitar 5000 orang yang bertambah sebanyak 30% tiap tahunnya serta di katakan bahwa turnamen di kota ambon intensitasnya diadakannya semakin sering yang tadinya setahun 2 kali menjadi sebulan 2 kali.

Untuk jumlah dari tim esport di kota Ambon menurut data yang terdapat pada website iESPA ada 143 tim dengan jumlah pemain pro sebanyak 2.370 orang dan gamers sebanyak 2.630 orang. Lalu menurut data yang ada iESPA tercatat untuk jumlah pemain dengan game bertipe solo ada sebanyak 530 orang dan pemain dengan jenis tim sebanyak 4.470 orang. Dan menurut data iESPA untuk jumlah pengguna perangkat mobile kota ambon sebanyak 60% untuk pengguna konsol ada 25% dan pengguna perangkat pc sebanyak 15%.

Adapun harapan dan keinginan oleh pihak iESPA dengan di buatnya game center ini adalah smoga game center dapat menjadi wadah dan fasilitas yang mampu menyediakan kebutuhan para penggemar game serta dapat meningkatkan perkembangan dan memperkuat eksistensi jenis olahraga Esport di kota Ambon agar lebih di kenal banyak orang lagi sehingga kota Ambon dapat menghasilkan pemain – pemain berbakat dalam bidang olahraga Esport.

Untuk olahraga ini memiliki banyak penggemar di ambon namun sayangnya di sana olahraga ini masih belum terfasilitasi dengan baik seperti tidak adanya Gedung khusus utuk memfasilitasi para gamers maupun pro player untuk bermain esport sehingga kegiatan Esport seperti turnamen atau

bermain game di sana yang sering dilaksanakan adalah Esport jenis perangkat mobile dan untuk Esport perangkat konsol dan pc masih jarang dilakukan di karenakan tidak adanya fasilitas seperti game center maupun perangkatnya di kota Ambon. Sehingga turnamen biasanya di adakan di lobby mall, meeting room hotel, dan café karena tidak adanya tempat khusus untuk mewadahi para gamers amatir maupun proplayer dalam melakukan kegiatan esport seperti tidak adanya game center.

Untuk itu di simpulkan bahwa di butuhkan sarana esport dengan tujuan memfasilitasi kegiatan Esport itu sendiri dengan membuat game center yang nantinya akan di sediakan kebutuhan untuk bermain game. Di dalam gedung game center ini sendiri nantinya akan di sediakan ruang *bermain reguler* sebagai tempat bermain untuk umum, *lobby* sebagai tempat administrasi, ruang battleground adalah ruang yang berfungsi sebagai arena atau tempat untuk pemain yang bertanding, area *caster* yang berfungsi sebagai tempat duduknya para commentator yang bertugas memantau dan menjadi *host* dalam pertandingan esport, *Bar* merupakan sebuah tempat yang fungsinya adalah sebagai tempat bersantai sekaligus tempat para pemain dan pengunjung mengisi tenaga dengan membeli makanan maupun minuman, ruang mobile adalah ruangan khusus untuk para pemain game mobile, dan ruang server adalah ruang yang berisi penyimpanan data atau *data bank*.

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Tidak adanya fasilitas Esport untuk memenuhi kebutuhan gamers maupun proplayerEsport seperti :
 - Ruang pc
 - Ruang konsol
 - Ruang vip
 - Ruang battle ground
 - Ruang mobile station
- b. Tidak adanya desain pencahayaan ruang yang nyaman untuk mata sesuai ergonomi bermain game dan tidak menyebabkan silau ketika bermain, berlatih ataupun bertanding
- c. Tidak adanya desain furnitur yang nyaman sesuai ergonomi untuk kegiatan bermain game yang tidak menyebabkan pegal
- d. Tidak adanya desain akustik ruang yang nyaman dan sesuai dengan ergonomi untuk kegiatan bermain game yang tidak menyebabkan gema suara

1.3. Perumusan Masalah

- a. Bagaimana membuat fasilitas game center Esport yang sesuai standar untuk memenuhi kebutuhan gamers dan proplayer Esport seperti.
 - Ruang pc
 - Ruang konsol
 - Ruang vip
 - Ruang battle ground
 - Ruang mobile station
- b. Bagaimana mendesain pencahayaan ruang yang nyaman untuk mata

sesuai ergonomi bermain game dan tidak menyebabkan silau ketika bermain, berlatih ataupun bertanding

- c. Bagaimana mendesain furnitur yang nyaman sesuai ergonomi untuk kegiatan bermain game agar tidak membuat pegal
- d. Bagaimana mendesain akustik ruang yang nyaman sesuai ergonomi untuk kegiatan bermain game agar tidak menyebabkan gema suara

1.4. Tujuan Perancangan

- a. Memfasilitasi olahraga Esport dan memenuhi kebutuhan gamers maupun proplayer Esport dengan menyediakan fasilitas berupa :
 - Ruang pc
 - Ruang konsol
 - Ruang vip
 - Ruang battle ground
 - Ruang mobile station
- b. Membuat desain pencahayaan ruang yang nyaman untuk mata sesuai ergonomi bermain game dan tidak menyebabkan silau ketika bermain, berlatih ataupun bertanding
- c. Membuat furnitur yang nyaman dan sesuai ergonomi untuk kegiatan bermain game agar tidak menyebabkan pegal
- d. Membuat desain akustik ruang yang nyaman sesuai ergonomi untuk kegiatan bermain game agar tidak menyebabkan gema suara

1.5. Batasan Permasalahan

Perancangan game center memiliki banyak permasalahan yang saling berkaitan oleh karena itu penulis membatasi

permasalahan pada :

- a. Penyediaan fasilitas untuk memnuhi kebutuhan para gamers maupun proplayer esport berupa :
 - Ruang pc
 - Ruang konsol
 - Ruang vip
 - Ruang battle ground
 - Ruang mobile station
- b. Memberikan kenyamanan untuk mata pemain melalui desain pencahayaan ruang yang baik sesuai ergonomi bermain game dan tidak menyebabkan silau ketika bermain, berlatih ataupun bertanding
- c. Memberikan kenyamanan melalui desain furnitur yang sesuai ergonomi untuk kegiatan bermain game agar tidak menyebabkan pegal
- d. Memberikan kenyamanan suara melalui desain akustik ruang yang sesuai ergonomi untuk kegiatan bermain game agar tidak menyebabkan gema suara

1.6. Manfaat Perancangan

Berikut adalah beberapa dampak terkait manfaat perancangan baru game center e-sport:

1.6.1. masyarakat

Dengan adanya perancangan ini masyarakat mendapat wawasan serta pilihan dan pengetahuan mengenai olahraga dan digital

1.6.2. Kampus

Dengan adanya perancangan ini kampus jadi memiliki data dan referensi mengenai projek game center

1.6.3. Bidang keilmuan interior

Dengan adanya perancangan ini pada bidang keilmuan interior bisa mendapat ilmu dan pengetahuan baru tentang projek ini

1.7. Metode Perancangan

a. Tahap Pengumpulan Data

Merupakan pengumpulan data mengenai sesuatu yang berhubungan dengan objek perancangan dan masalah pada objek perancangan

b. Observasi

Merupakan metode di mana kita melakukan pengambilan data berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada objek perancangan

c. Wawancara

Adalah metode pengambilan data dengan cara melakukan kontak langsung pada pihak terkait objek perancangan dengan cara memberi pertanyaan seputar objek perancangan

d. Studi Literatur

Merupakan metode pengumpulan data yang diambil dari literatur untuk dijadikan data acuan atau standarisasi untuk mengaplikasikan konsep desain pada objek perancangan

e. Dokumentasi

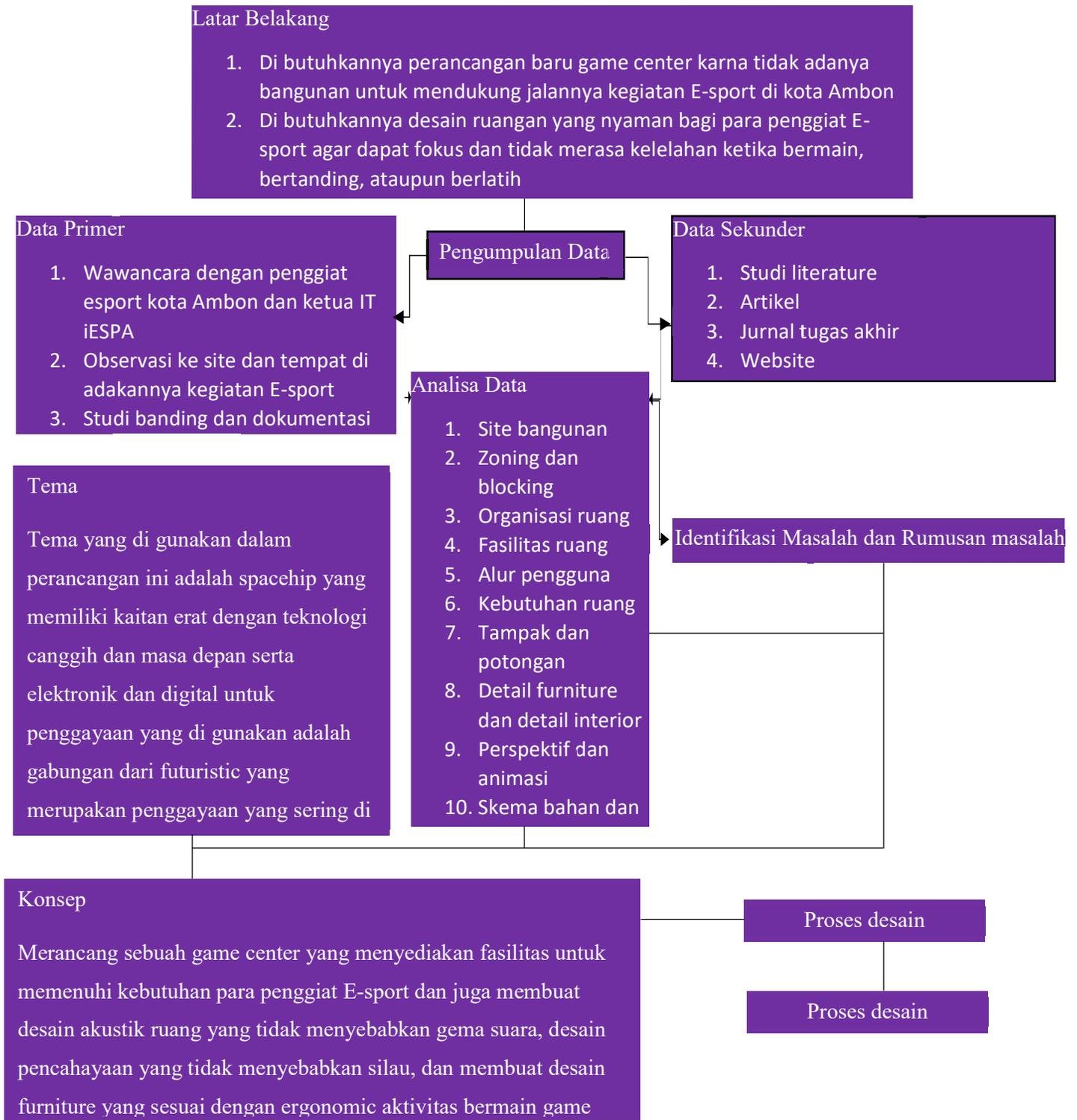
Adalah metode untuk pengumpulan data dengan memfoto atau memvideo objek perancangan agar menjadi data valid sebagai gambaran dari eksisting objek perancangan

f. Studi Lapangan

Studi Banding dilakukan ke beberapa proyek sejenis yang memiliki konsentrasi kegiatan yang berbeda-beda. Sehingga dari perbedaan tersebut, diidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang akan menjadi standart yang akan diterapkan pada objek perancangan pengamatan dilakukan ketiga objek studi banding antara lain:

- Nama Tempat : The Pantheon Lot 2, The Square, One Space @, 27, Jalan USJ 25/1C, One City, 47100 Subang Jaya, Selangor, Malaysia
Fungsi : *Gaming center*
- Nama Tempat : Poseidon game center dan cafe Jl. Menteri supeno, Manahan, kec. Banjar sari kota Surakarta jawa tengah 57139
Fungsi : *Gaming center*
- Nama Tempat : Flux Gaming Centre Jl.Letjen S Parman 104, Malang
Fungsi : *Gaming center*

1.8. Kerangka Berfikir



1.9. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior arena sport di kota Ambon, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN DAN STANDARISASI

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari kantor secara umum hingga arena esport serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis dan analisa data proyek.

BAB III : ANALISA STUDI EKSISTING DAN STUDI BANDING

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada arena esport.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V : KESIMPULAN & SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN