

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Maraknya perkembangan game online yang cukup pesat dan antusias masyarakat pada suatu game menjadi suatu fenomena yang cukup dominan pada kalangan generasi muda Indonesia maupun dunia untuk mencapai suatu pencapaian di dunia game online yang dikhususkan pada klasifikasi game kompetitif. Hal tersebut akan memacu untuk saling berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik di kelasnya.

Namun sayangnya para pemain kurang memperhatikan kesehatan mata maupun mental saat bermain game, seperti posisi saat bermain, intensitas pencahayaan ruang yang kurang memadai dan tidak adanya penyaluran emosional sehingga dapat mengganggu kesehatan mentalnya maupun psikologi yang dapat mempengaruhi kesehatan anggota badannya. Dampak dari bermain game adalah kecanduan game yang menyebabkan produksi hormon dopamin yang berlebihan dalam tubuh, dengan potensi dampak serius. Sehingga perlu penyeimbang agar kondisi psikologis atlet tetap stabil melalui desain interior. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan World Health Organization (WHO) telah memberikan definisi terhadap gangguan kecanduan bermain game atau yang dikenal sebagai *gaming disorder*, dan menyertakannya dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. *Gaming disorder* didefinisikan sebagai suatu kondisi kesehatan mental di mana seseorang kehilangan kendali terhadap aktivitas bermain game dan mengabaikan kegiatan lain seperti makan atau beristirahat. Secara umum, dapat diduga bahwa seseorang menderita *gaming disorder* jika kebiasaan bermain game tersebut berlangsung dalam jangka waktu dan intensitas yang signifikan, dan dampak negatif telah terlihat, seperti penurunan berat badan, perubahan perilaku, kesehatan mental dan emosional yang terpengaruh, serta gangguan dalam hubungan sosial. Gejala-gejala ini harus telah terjadi selama periode dua belas (12) bulan. Dampak negatif dari kecanduan game mengarah pada kesehatan mental secara emosional dan dapat menyebabkan distorsi waktu, hiperaktif, kurang fokus, adanya kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif (Fitri et al., 2018). Hal tersebut dipengaruhi karena adanya persaingan kompetitif antar pemain dalam permainan game tersebut, seperti adanya perkataan menyerang sehingga menyebabkan respon emosional. Standar pada permainan game tertentu atau pertandingan dalam game memiliki tingkat kesulitan yang berbeda sehingga menciptakan ketegangan maupun kecemasan yang dapat berlanjut pada kehidupan nyata.

Gangguan tidur, atau kesulitan tidur, terjadi saat seseorang mengalami kesulitan tidur meskipun sudah merasa lelah, biasanya terjadi pada malam hari dan dapat mengakibatkan kelelahan tubuh yang biasa disebut stress. seperti permasalahan yang ada pada suatu komunitas game mobile yang berlokasi di Bandung yaitu Glu E-sport.

Glu E-Sport merupakan salah satu tim *E-Sport* di Kota Bandung, Glu *E-Sport* aktif di *game mobile* yaitu *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Atlet-atlet Glu *E-Sport* merupakan tim komunitas biasa yang berkesempatan mengikuti kejuaraan di tingkat nasional. Kemudian, perusahaan Liquid tertarik untuk memfasilitasi dan membina atlet-atlet Glu *E-sport* tersebut agar mereka dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, untuk mencapai *chemistry* dalam bekerja sama *tim* dan memberikan fasilitas *training center* sementara. Saat ini fasilitas *training* yang digunakan Glu *E-sport* berada di dalam kompleks perumahan warga, tepatnya di jalan Gamelan Turangga Kota Bandung.

Glu Squad perlu memiliki fasilitas *training center* yang dapat digunakan para atlet untuk melakukan latihan secara rutin hingga melakukan aktivitas diluar latihan yaitu *streaming game*, analisis *strategy*, dan istirahat. Aktivitas tersebut dilakukan dalam lima hari kerja senin – jumat, dan sabtu minggu untuk liburan bebas beraktifitas. Direktur atau pendiri tidak memiliki kegiatan yang cukup padat di area *gamehouse*, direktur atau *owner* hanya mengontrol dan memantau bagaimana kegiatan berlangsung, dan memeriksa berkas-berkas dan memutuskan apakah atlet pada glu *e-sport* boleh mengikuti ajang kejuaraan. Manajer di *gamehouse* kurang lebih sama dengan direktur namun mereka juga mengkoordinir kegiatan para atlet agar teratur. Atlet dan pelatih *e-sport* berkegiatan melakukan latihan dan briefing hasil latihan mulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB selama 8 jam. Pukul 17:00 sampai 18:00 adalah waktu istirahat namun fleksibel atlet bisa melakukan hal lain seperti mandi, makan, dan ngobrol, lalu pukul 19.00 sampai 21.00 adalah waktu *streaming* para atlet. Pegawai Staff juga sama seperti atlet dan pelatih yang berkegiatan mulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 21.00 WIB mulai dari mengurus media sosial, meeting, briefing agenda harian bersama atlet dan penjualan merchandise Glu *Squad*. Pegawai kebersihan dan keamanan bertanggungjawab atas kebersihan dan keamanan lingkungan Glu *Squad*. Dan yang terakhir adalah pengunjung yang biasanya melakukan kegiatan pembelian *merchandise*, bertamu mengunjungi *gaming house Glu Squad*. Dengan perkembangan yang telah dilakukan oleh tim Glu Squad *e-sport* ini perlunya peningkatan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan atlet *e-sport* profesional lainnya seperti ruangan

khusus pada *training center* yang dapat digunakan dengan memperhatikan standar perancangan *training center e-sport*.

Hasil wawancara dan observasi pada pengelola Glu Squad E-sport, Stres dapat muncul pada atlet yang sulit melepaskan diri dari permainan game, menyebabkan kurangnya gairah dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Perubahan suasana hati yang drastis, dari kebahagiaan menjadi kesedihan secara mendadak, dapat menjadi dampak dari kecanduan game. Kelelahan mental dapat terjadi karena bermain game secara terus-menerus, menyebabkan kelelahan pada otak, tangan, mata, dan seluruh tubuh, meskipun ada resistensi untuk berhenti bermain. Dr. Kristiana Siste, Sp.KJ (K), seorang spesialis kejiwaan di Rumah Sakit Siloam Lippo Village (2022), menjelaskan bahwa dampak psikologis dari kecanduan game dapat diibaratkan sebagai lingkaran setan. Bagian otak pecandu game mengalami perubahan struktur dan fungsi, terutama pada pre-frontal cortex, yang dapat terlihat melalui pemindaian MRI. Perubahan ini menghasilkan perilaku impulsif, menyulitkan atlet untuk mengendalikan dan menahan diri dari bermain game. Akhirnya, remaja sulit untuk melepaskan diri dari ketergantungan pada game, dan struktur syaraf di otaknya dapat mengalami kerusakan akibatnya.

permasalahan yang ada pada *training center* ini yaitu pertama pada pemilihan furniture yang tidak sesuai peruntukannya dan ergonomi ukuran furniture, ergonomi jarak penempatan antar furnitur yang belum mendukung aktivitas atlet menyebabkan kurangnya konsentrasi, mengganggu aktifitas, gangguan kesehatan saat latihan, pegal pegal saat duduk kurang nyaman karena furniture kurang sesuai baik dari bentuk dan ukuran/dimensi. Kedua, ritme latihan yang intensif yang sering menatap lama layar gadget selama 8 jam lebih hal tersebut dapat memicu kesehatan atlet lalu dapat menimbulkan efek samping psikologi terhadap atlet. Dalam kerangka ini, pendekatan psikologis dipilih menjadi alat utama untuk menggali lebih dalam tentang peran pikiran dan emosi dalam *esport*. Fungsi psikologi dalam *esport* tidak hanya terbatas pada mendukung kinerja atlet, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk lingkungan yang mendukung pertumbuhan positif dan kesejahteraan mental para pemain.

Training center pada Glu Squad dapat dikatakan tidak layak digunakan untuk mengembangkan bakat para atlet Glu *E-sport*. *Training center* tim Glu *E-Sport* tergolong buruk, karena menggunakan bangunan rumah tinggal sebagai tempat *training center* mereka. Berbeda dengan tim *esport* yang ada di Indonesia, Solusi

untuk pendekatan desain yang tepat dan sesuai dengan standar ruang untuk aktivitas game adalah dengan menggunakan pendekatan psikologi. Hal ini dipertimbangkan dengan kegiatan yang intensif terhadap atlet dan semua pegawai admin pada *Glu Squad E-sport* yang mengalami keluhan terhadap kesehatan badan mereka. Untuk mencapai fasilitas *E-Sport Training Center* yang layak, perancangan baru akan berfokus pada beberapa aspek desain yang melibatkan aktivitas, perilaku, dan psikologi atlet. Kebutuhan dan Besaran Ruang, Organisasi ruang, Sirkulasi sesuai proyek, Zoning/Blocking sesuai proyek Lay out (typology dan morfologi), Ergonomic, Penghawa, Pencahayaan, Akustik, Material, Warna, Akustik, Keamanan dan pengamanan seperti perkabelan listrik, radiasi.

Hal tersebut memerlukan ruang yang nyaman untuk setiap kegiatan hal yang perlu dilakukan dalam perancangan ruang adalah Pertama, merancang ruang berlatih atlet dengan kelengkapan meja dan kursi gaming yang sesuai standar Ergonomi dan Antropometri agar pemain lebih konsentrasi saat latihan dan lebih nyaman, Meja dan kursi gaming menjadi penting karena terdapat aspek ergonomi serta antropometri yang tepat terkait aktivitas atlet. Kedua, merancang ruang asrama untuk atlet sehingga atlet bisa istirahat dengan layak dan sesuai dengan standar pbsi tentang gaming house atlet *e-sport*. ketiga, mendesain ruang aktivitas yang layak untuk atlet memenuhi standar *training center* atlet *e-sport* yang meliputi Zoning blocking, sirkulasi, organisasi ruang, bentuk, warna, pencahayaan, penghawaan, pemilihan material, keamanan dan keselamatan atlet yang beraktivitas di *training center*. Keempat penambahan fasilitas kebugaran yang memenuhi standar bagi kesehatan atlet *E-sport*. Kelima, Menurut jurnal (Aritonang & Chandra, 2016) penggunaan konsep futuristik, merupakan sebuah daya tarik tersendiri bagi para atlet, sehingga dapat merasa nyaman saat menggunakan fasilitas yang disajikan.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah yang diidentifikasi yaitu ::

- a. Diperlukanya tempat yang baru untuk memenuhi kebutuhan Glu E-sport dalam menangani berbagai masalah pada atlit baik dari psikologi maupun dari kebutuhan ruang
- b. penataan layout organisasi ruang yang disesuaikan dengan pengguna user

- c. diperlukannya treatment pada desain interior yang dapat menyelesaikan permasalahan gangguan kesehatan atlit maupun aktivitas yang menimbulkan kebisingan

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan interior untuk Training Center Glu squad e-sport adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan baru dapat menyelesaikan masalah pada fasilitas ruang meliputi lobby, training center, ruang rapat, *Training Center*, *Streamer Room*, dan *Health checker room* dengan pertimbangan aktivitas pengguna dan standar interior ?
2. treatment yang seperti apa dalam menangani masalah emosional dan psikologi pada atlit ?
3. Bagaimana perancangan baru dapat mengoptimalkan kondisi ruang yang sesuai dengan standar persyaratan umum ruang, yaitu pencahayaan, penghawaan, furniture, pengkondisian suara, dan sistem keamanan?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

- a. **Meningkatkan Kualitas Fasilitas:** Memastikan bahwa fasilitas di Training Center Glu E-Sport memenuhi standar yang sesuai dengan kebutuhan atlet, termasuk pengaturan meja dan kursi gaming yang ergonomis.
- b. **Meningkatkan Kesejahteraan Atlet:** Menyediakan fasilitas tinggal yang nyaman dan sesuai untuk atlet yang tinggal jauh, sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan mereka selama berlatih.
- c. **Optimasi Lingkungan:** Merancang ulang lingkungan berlatih untuk meminimalkan gangguan seperti kebisingan, pencahayaan yang buruk, dan bahaya cedera sehingga mempengaruhi kondisi psikologis dan fisik atlet.
- d. **Dukungan Kesehatan:** Meningkatkan fasilitas kesehatan yang disediakan untuk atlet, khususnya dalam mengatasi masalah seperti kram sendi, sehingga dapat memberikan perawatan pertama yang lebih baik pada kesehatan atlet.
- e. **Peningkatan Konsentrasi:** Merancang ruang berlatih dengan memperhatikan ergonomi dan antropometri atlet untuk meningkatkan konsentrasi dan kenyamanan selama latihan.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan sebelumnya, didapatkan sasaran tugas akhir untuk memenuhi tujuan perancangan adalah sebagai berikut:

- a. **Meningkatkan Kinerja Atlet:** Memastikan bahwa perancangan Training Center membantu atlet Glu E-Sport untuk meningkatkan kinerja mereka dan mencapai kemampuan terbaik mereka dalam game PUBG.
- b. **Meningkatkan Daya Tarik dan Prestise:** Menjadi lebih menarik bagi atlet untuk bergabung dengan Glu E-Sport dan berkompetisi di tingkat nasional, serta memperkuat prestise tim.
- c. **Meningkatkan Kesejahteraan dan Kualitas Hidup Atlet:** Meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan atlet dengan fasilitas tinggal yang lebih baik dan perhatian terhadap aspek kesehatan.
- d. **Mengurangi Risiko Cedera:** Mengurangi risiko cedera dengan memperbaiki lingkungan latihan dan fasilitas kesehatan yang diberikan.
- e. **Meningkatkan Kemampuan Psikologis:** Memastikan bahwa faktor psikologis seperti pencahayaan dan akustik lingkungan berlatih diperhatikan agar dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi atlet.

1.5 Batasan Perancangan

Untuk mencapai tujuan dan sasaran yang sesuai maka didapatkan batasan perancangan sebagai berikut:

Nama Proyek : Perancangan Baru Desain Interior Glu Squad training center

Status Proyek : New design / Perancangan Baru

Lokasi : Jl. Banda No.30, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115.

Batasan luasan area perancangan : $\pm 2600\text{m}^2$

Batasan ruang : Gym, Training Center, Streamer Room, Health checker room

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Pengelola Tempat

Sebagai tempat latihan atlet E-Sport binaan hingga terlatih yang dapat digunakan, serta membangun fasilitas yang lebih baik terhadap komunitas E-sport di Indonesia yang dapat digunakan oleh umum.

1.6.2 Bagi Atlet E-Sport

Sebagai tempat atlet menyalurkan talenta sampai mempersiapkan mereka ke level profesional, serta dapat mengembangkan kualitas bermain atlet mulai dari level beginner hingga level profesional.

1.6.3 Manfaat bagi Keilmuan Interior

Sebagai sumber referensi terkait studi pembandingan proyek sejenis dalam hal perancangan fasilitas Training Center E-Sport yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas atlet.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Wawancara

Wawancara memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi, ide, serta menjadi pertimbangan ketika mendesain. Pak Muhammad Fathi Hibatullah selaku Pendiri dan Direktur bersedia menjadi narasumber dalam wawancara. Saat wawancara penulis menggali informasi tentang fenomena terkait kendala, kompleksitas yang terjadi di lingkungan perusahaan, dan cita-cita perusahaan kedepan. Hasil wawancara tersebut disusun dalam bentuk tabel wawancara.

1.7.2 Observasi

Observasi bertujuan untuk mencatat, dan mengamati rangkaian aktivitas terhadap alur aktivitas dan kebutuhan pengguna. Observasi interior pada gedung lama dimulai dari area-area training centre, dilanjutkan area-area pendukung seperti area kerja staf, *merchandise, pantry, dan entrance*.

Tabel 1.1: Observasi Lapangan

Dokumentasi Penulis	Analisa
	Gambar tersebut merupakan fasade bangunan eksisting. Bangunan eksisting berada di kawasan kompleks perumahan warga dan memiliki tipologi bangunan rumah/hunian.

	<p>Eksisting bangunan tergolong kecil, sehingga tidak dapat mengakomodasi kebutuhan dan aktivitas pengguna. Gambar tersebut merupakan ruang merchandise tim Glu – Squad.</p>
	<p>Organisasi ruang yang buruk. Kiri: Gambar tersebut merupakan ruang meeting staf karyawan liquid sekaligus area bertanding atlet. Kanan: Gambar tersebut merupakan area lobi Glu – Squad.</p>
	<p>Tipologi tiap ruang tidak mencerminkan fungsi ruang terhadap kebutuhan dan aktivitas pengguna khususnya atlet. Gambar di samping merupakan ruang istirahat sekaligus ruang atlet berlatih.</p>

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

1.7.3 Dokumentasi

Untuk melengkapi penulisan penelitian ini, penulis juga perlu melakukan dokumentasi pada lokasi proyek perancangan, serta dokumentasi pada studi banding di *training center E-sport* lainnya.

1.7.4 Studi Literatur

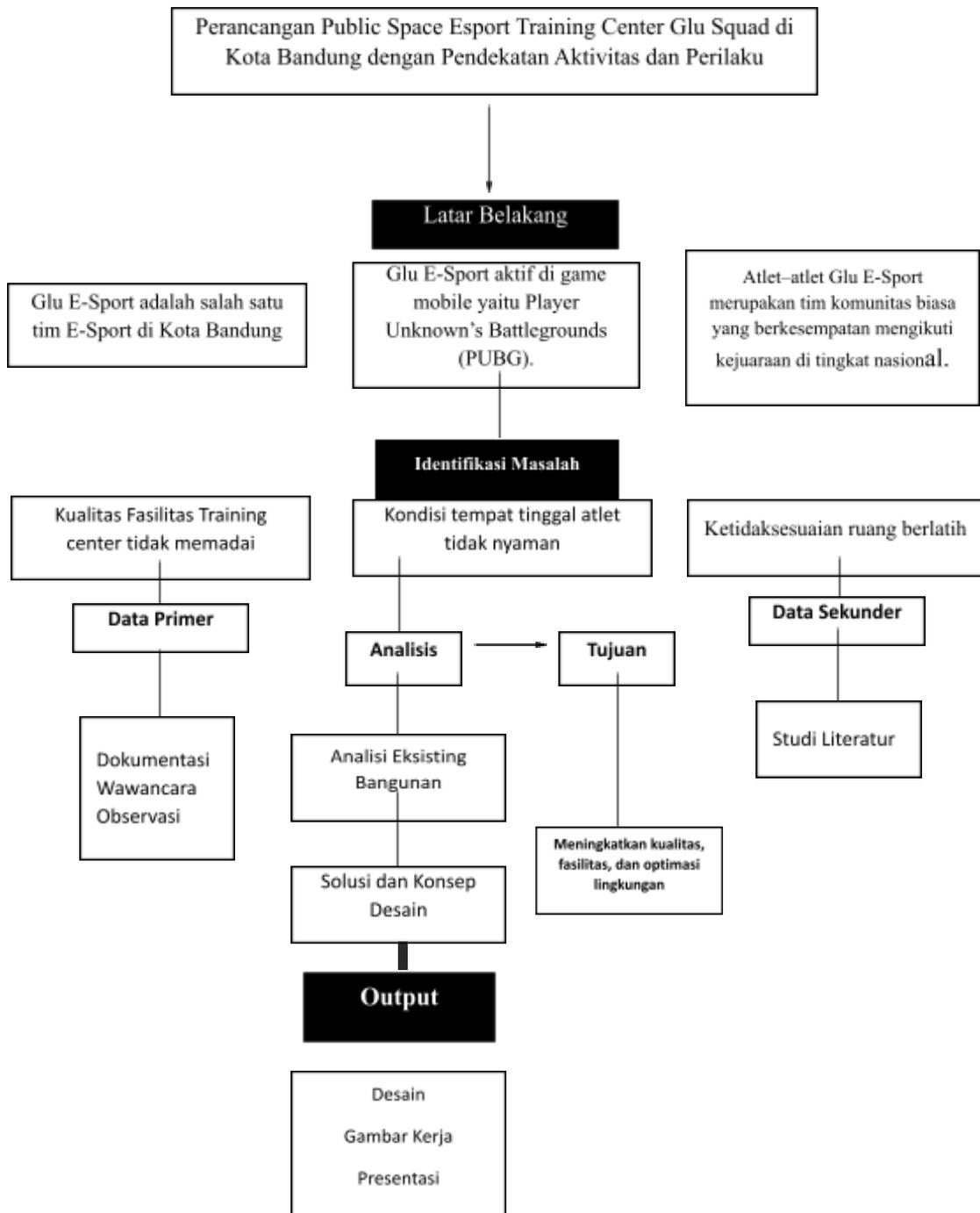
Studi Literatur adalah salah satu tahap pengumpulan data dengan mencari referensi teori yang relevan dengan studi kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan situs-situs daring yang terpercaya.

1.7.5 Hasil akhir

Hasil akhir dari sebuah perancangan ini merupakan konsep desain yang dilandasi oleh permasalahan yang telah diidentifikasi serta, hasil desain berupa animasi perancangan, dan desain maket.

1.8 Kerangka Pikir

Bagan 1.1: Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian tentang latar belakang desain interior, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat desain, metode desain,

kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan Perancangan Public Space Esport Training Center Glu Squad di Kota Bandung dengan Pendekatan Aktivitas dan Perilaku

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian tentang definisi esport, definisi esport training center, klasifikasi training center, standarisasi, serta pendekatan desain.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian tentang analisa studi banding proyek sejenis, komparasi, deskripsi proyek, zonasi, blocking dan sebagainya.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian tentang tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada interior Esport Training Center Glu Squad.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi bagian akhir dari penulisan Perancangan Public Space Esport Training Center Glu Squad, yaitu kesimpulan dan saran.