

BAB I

PENDAHULUAN

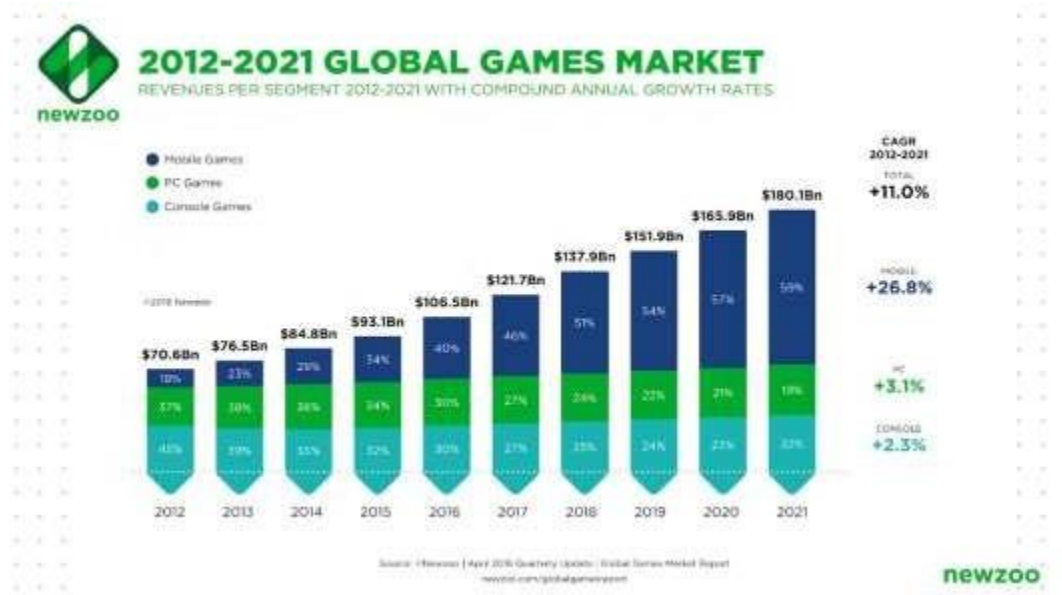
1.1. Latar Belakang

Di era *digital*, perkembangan teknologi sangat luar biasa terutama pada *video game*. Sejak pertama kali diperkenalkan ke dunia awal tahun 50-an, *video game* sekarang sudah berkembang pesat menjadi sebuah karya seni sekaligus peluang bisnis. Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya peminat *video game* baik di komputer maupun di *smartphone*. Dengan banyaknya orang yang bermain *video game* baik hanya sekedar mengisi waktu luang atau berkompetisi dengan pemain lainnya, maka muncul lah sebuah pekerjaan baru untuk orang yang mendedikasikan waktunya untuk bermain *game* secara profesional atau yang lebih kita kenal sekarang dengan *Professional Gamer (Pro Gamer)* (Wiguna dan Ardiyan, 2016). Tentunya dengan adanya gelar atlet pada nama mereka maka hal yang mereka lakukan digolongkan dalam sebuah olahraga atau lebih umum disebut *Esports*.

Perkembangan *Esports* di Indonesia cukup pesat saat ini. Hal ini tercapai berkat dukungan dari kalangan talenta muda Indonesia yang kreatif dan inovatif di bidang industri *Esports*. Bakat tersebut tersalurkan melalui berbagai jenis jalan karir, seperti *game developer*, *game publisher*, *tim profesional*, dan masih banyak jenis profesi lainnya. *Esports* sendiri merupakan cabang olahraga elektronik yang didukung oleh IeSPA (Indonesia *Esports Association*) Struktur dan tingkatan pertandingannya sama seperti pada cabang olahraga (Faherty, 2018). Bedanya para atlet *Esports* tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara online melalui komputer, sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka.

Dalam bentuk kompetisi *game Esports* sudah ada sejak lama. Tahun 2015 di Mall Taman Anggrek Jakarta digelar *World Cyber Games (WCG)* yang mempertandingkan *game PC*. Dua tahun belakangan, *Esports* di Indonesia semakin besar didorong oleh *game mobile*. Newzoo memperkirakan, ada 2,3 miliar *gamer* aktif pada tahun 2018. Untuk pertama kalinya, *mobile game* memberikan kontribusi

lebih dari total pendapatan di industri game. Di seluruh dunia, Newzoo memperkirakan bahwa Indonesia adalah pasar game terbesar ke-17 dengan total pendapatan USD1,084 miliar. Namun, menurut perhitungan Newzoo, pengguna internet di Indonesia hanya mencapai 82 juta orang.



Gambar 1.1 Grafik perkembangan pasar *game* dunia
Sumber: Newzoo, 2021

Turnamen *Esports* semakin banyak dijumpai di Indonesia, karena hal tersebut banyak pelaku dari ekosistem *Esports* atau industri *game* di Indonesia yang berani menggelar turnamen *Esports* dengan hadiah besar. Namun, di Indonesia masih sedikit sarana dan prasarana yang memadai untuk pelaksanaan turnamen-turnamen tersebut. Bahkan di kota-kota besar wadah untuk tempat pelaksanaan turnamen *Esports* sendiri itu biasanya hanya dilaksanakan di mall-mall kota besar yang biasanya didekor ulang untuk menyesuaikan, agar turnamen yang diselenggarakan dapat digelar.

Tabel 1.1 10 turnamen dengan hadiah terbesar di tahun 2018

No.	Turnamen	Games	Skala	Tahun
1.	GESC: Indonesia Dota 2 Minor	Dota 2	Nasional	2018
2.	AoV Star League Season 2	Arena of Valor (AoV)	Nasional	2018
3.	Point Blank National Championship 2018	Point Blank	Nasional	2018
4.	Asia Pacific Predator League 2018	Dota 2	Internasional	2018
5.	IESPL Tokopedia Battle of Friday	Dota 2, CS:GO, Mobile Legends dan Point Blank	Nasional	2018
6.	AoV Star League Season 1	Arena of Valor (AoV)	Nasioanal	2018
7.	MLBB Professional League Indonesia Season 2	Mobile Legends	Nasional	2018
8.	Mobile Legends Southeast Asia Cup 2018	Mobile Legends	Internasional	2018
9.	Southeast Asia Cyber Arena 2018	AoV, Point Blank, Dota 2, PUBG dan Mobile Legends	Internasional	2018
10.	JD.ID High School League 2018	Dota 2 dan Mobile Legends	Nasional	2018

Sumber: Analisa penulis, 2022

Tabel 1.2 Turnamen yang berlangsung di Surabaya

No.	Turnamen	Games	Tahun	Lokasi
1.	ITC Surabaya Esports Tournament	Ayodance, Dota2, PUBGM, Mobile Legends	2019	Itech City
2.	Esports Weekend Festival	Point Blank, Free Fire, Underlords, PUBG Mobile, Mobile Legend	2019	Atrium WTC E-Mall Surabaya
3.	Surabaya Esports Team Challenge	Mobile Legends	2019	Food Society Pakuwon Mall
4.	PUBG Mobile Offline Tournament	PUBGM	2019	Pakuwon Trade Center Surabaya
5.	SCS LEAGUE 2019	Dota2, PUBGM, Mobile Legends, PES 2019	2019	Atrium WTC E-Mall Surabaya
6.	LEVEL 99 SUMMER TOURNAMENT	Dota2, PUBGM, Mobile Legends	2019	Pakuwon Trade Center Surabaya
7.	Cyber Athlete Championship	PUBGM	2019	WTC E-Mall Surabaya
8.	Valor Community Challenge 2019	Arena of Valor (AoV)	2019	WTC E-Mall Surabaya
9.	Training Camp Regional Central 2	Point Blank	2019	32Net
10.	MAGE 2019 E-SPORT COMPETITION	Dota2, Mobile Legends, PES 2019	2019	WTC E-Mall Surabaya

Sumber: Analisa penulis, 2022

Dengan perkembangan era digital ini terutama pada bidang *Esports*, Indonesia sudah seharusnya dapat mengikuti dan mengoptimalkan sarana dan prasarana dalam bidang *Esports* di Indonesia. Kota Surabaya sendiri merupakan kota terbesar kedua di Indonesia tentu saja terkena dampak dari perkembangan *Esports* yang pesat ini. Sebagai kota terbesar kedua di Indonesia, Surabaya dapat menjadi pusat dari pasar *Esports* itu sendiri terutama di area Jawa Timur. Sudah saatnya Surabaya memiliki tempat untuk penyelenggaraan turnamen *Esports* atau yang biasa disebut *Arena Esports Stadion*.

1.2. Tujuan dan Sasaran

Adapun tujuan dari perancangan perancangan *Esports* stadion di Surabaya adalah:

- a) Menciptakan wadah bagi para pecinta *Esports*.
- b) Menciptakan tempat berlangsungnya turnamen *Esports*.

Adapun sasaran dari perancangan perancangan *Esports* stadion di Surabaya adalah:

- a) Menyediakan wadah bagi para pecinta *Esports*.
- b) Menampung segala kegiatan yang berkaitan dengan turnamen *Esports*.

1.3. Batasan dan Asumsi

Adapun batasan-batasan dan juga asumsi yang digunakan yaitu:

- a) Pengguna yang menggunakan atau dapat menikmati *Esports* stadion diharapkan dari semua kalangan, baik itu tua atau muda, baik itu kaya atau miskin dan juga penyandang disabilitas.
- b) Penggunaan jam operasional gedung fleksibel namun tidak melebihi jam malam (23:00-07:00).
- c) Kepemilikan *Esports* stadion dimiliki oleh pihak swasta namun diharapkan mendapat dukungan dari pemerintah setempat.

d) Daya tampung *Esports* stadium diasumsikan dapat menampung mencapai 1000-1500 orang. Hasil kesimpulan berdasarkan dari studi objek kasus pada dua bangunan yang merupakan *Esports* stadium yang dapat menampung hingga lebih dari 1000 orang.

1.4. Tahapan Rancangan

Untuk merealisasikan gagasan tersebut menjadi sebuah rencana dan rancangan fisik yang baik, maka penyusunannya dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu:

1. Interpretasi Judul

Menjelaskan secara singkat tentang judul yang telah disusun.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data selengkapnyanya yang dapat mendukung ide perancangan. Baik bersifat fisik maupun non fisik. Pengumpulan data ini meliputi survey lapangan, studi literatur, studi kasus, serta wawancara dengan pihak terkait.

3. Menyusun Azas dan Metode Perancangan

Pengumpulan data dari berbagai macam literatur yang menunjang teori dan konsep rancangan.

4. Konsep dan Tema Perancangan

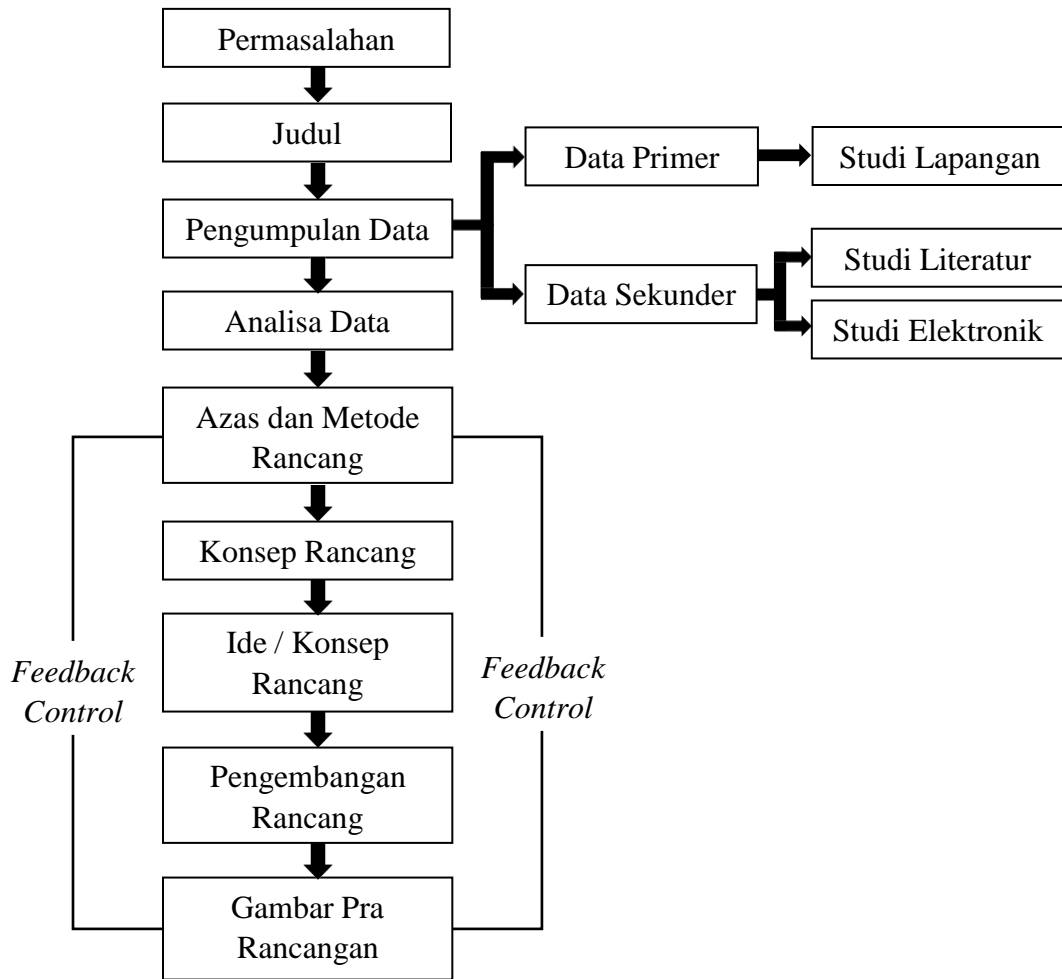
Pada tahap ini, pendekatan-pendekatan dalam perancangan akan mulai di masukkan. Sehingga rancangan yang ada akan memiliki dasar dan tidak melenceng dengan maksud dan tujuan rancangan.

5. Gagasan Ide

Gagasan ide merupakan pola pikir dari suatu hal sehingga dapat menimbulkan suatu bentuk yang sesuai dengan konsep dan tema perancangan yang akan digunakan pada obyek rancangan.

6. Pengembangan Rancangan

Proses rancangan sesuai dengan konsep dan tema yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga proses rancang hanya merupakan pengembangan ide awal sebagai dasar pemikiran perencanaan.



Gambar 1.2 Skema Tahapan Perancangan

Sumber: Materi Kuliah Riset Desain, 2022

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan dari laporan ini disusun dalam beberapa bab pokok bahasan menguraikan antara lain:

Bab I : Pendahuluan berisi tahapan-tahapan mulai dari latar belakang Perancangan *Esports* Stadion di Surabaya, tujuan dan sasaran perancangan,

batasan dan asumsi rancangan, dan tahapan perancangan, beserta sistematika pembahasan.

Bab II : Tinjauan Obyek Perancangan, mulai dari tahapan pengertian judul yang berisi pengertian tentang dasar pemilihan judul. Tahap studi literatur yang berisi tentang segala data dari bermacam jenis literatur yang digunakan sebagai data penunjang yang berkaitan dengan rancangan. Tahap tinjauan obyek perancangan yang berisi dua obyek studi kasus sejenis secara fungsi dan aktivitas, hasil analisa dan perbandingan yang dilakukan pada studi kasus. Tahap kesimpulan studi, lingkup pelayanan yang menjelaskan pembatasan pelayanan rancang, serta aktivitas kebutuhan ruang dan perhitungan luasnya yang menguraikan secara rinci dan kebutuhan ruang yang diperlukan untuk kemudian dihitung secara pasti luasan yang dibutuhkan.

Bab III : Tinjauan Lokasi Perancangan, pada bab ini menjelaskan tinjauan lokasi perancangan. Yang berada di Kota Surabaya.

Bab IV : Analisa Perancangan, adalah analisa terhadap site, ruang, serta bentuk dan tampilan pada bangunan.

Bab V : Konsep Perancangan, berisi rumusan fakta, isu dan goal, penentuan tema rancangan, metode rancangan yang meliputi tatanan massa, bentuk tampilan, ruang luar, ruang dalam, konsep struktur, utilitas, pencahayaan, penghawaan, akustik dan lainnya.

