

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

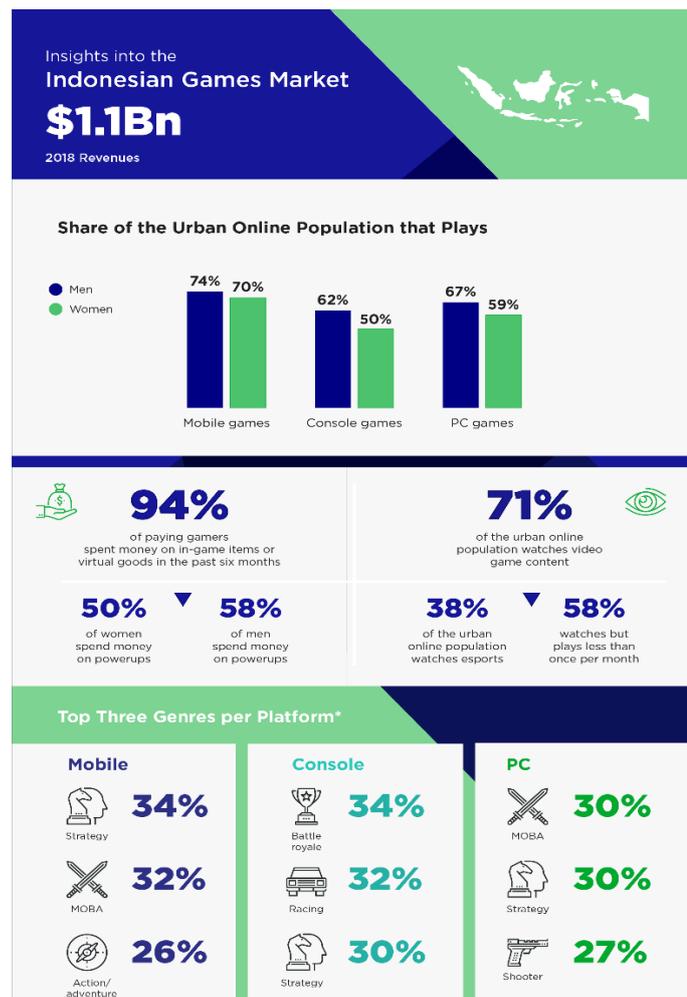
Industri video games merupakan sebuah industri yang sedang berkembang dengan pesat, merupakan perpaduan antara perkembangan teknologi hiburan dan seni yang digemari oleh masyarakat luas. Bahkan di negara-negara maju, perkembangan industri *video game* seringkali menjadi salah satu kekuatan ekonomi yang utama, semisal di Jepang dan Amerika Serikat.

Seiring dengan berkembangnya waktu, dunia *video game* saat ini menjadi sektor hiburan yang bertumbuh paling cepat di dunia. Pada awal tahun 2000-an istilah Esports muncul dan menjadi sebuah topik ternama hampir diseluruh penjuru benua Eropa maupun Amerika. Istilah Esports digunakan untuk merujuk pada olahraga yang dilakukan melalui media elektronik seperti komputer, konsol, *handphone*, dan sebagainya.

Saat ini di Indonesia sendiri Esports resmi menjadi salah satu cabang olahraga prestasi dan masuk ke dalam UU No. 3/2005 tentang Keolahragaan Nasional. Menurut Febrianto Nur Anwari (dalam JORPRES, 2019:65) Esports bisa masuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus layaknya permainan catur. Sementara olahraga pada umumnya merupakan aktivitas yang banyak melibatkan motorik kasar. Peresmian Esports menjadi salah satu cabang olahraga prestasi disebabkan oleh perkembangan pesat yang terjadi sejak perhelatan Asian Games di Indonesia pada tahun 2018. Esports sendiri sudah menjadi bidang profesi di Indonesia.

Menurut Rudiantara, Menteri komunikasi dan Informatika (2019) Indonesia memiliki potensi besar dalam pengembangan ekonomi digital termasuk industri game, pembangunan ekonomi kreatif dan digital menjadi bagian dari pembangunan ekonomi Indonesia. Akan ada kontribusi dari Esports ini pada perekonomian digital. Dukungan ini tidak lepas dari hasil positif kemajuan dan perkembangan pasar Esports di Indonesia.

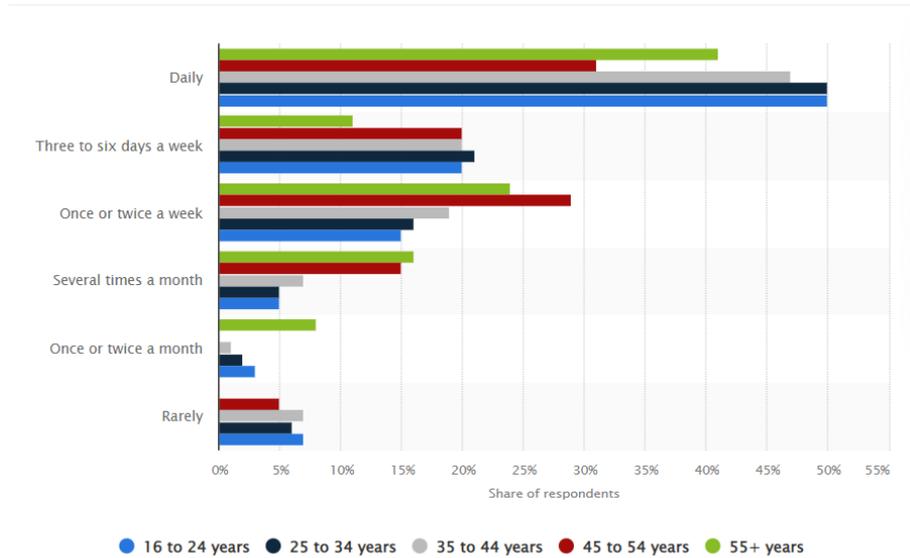
Faktor yang paling menonjol adalah kenaikan jumlah pemain atau pengguna game saat ini. Menurut statistika oleh *Newzoo*, gamer di Indonesia sudah menghabiskan sekitar 1.1 Miliar pada tahun 2018 dan menjadi salah satu pemasaran game terbesar di Asia Tenggara. Populasi gamer di Indonesia dari kalangan gender terlihat bahwa laki – laki dan perempuan memiliki kesetaraan dalam jumlahnya.



Gambar 1.1 Data Pasar Game di Indonesia
 Sumber : *newzoo.com*, 2018

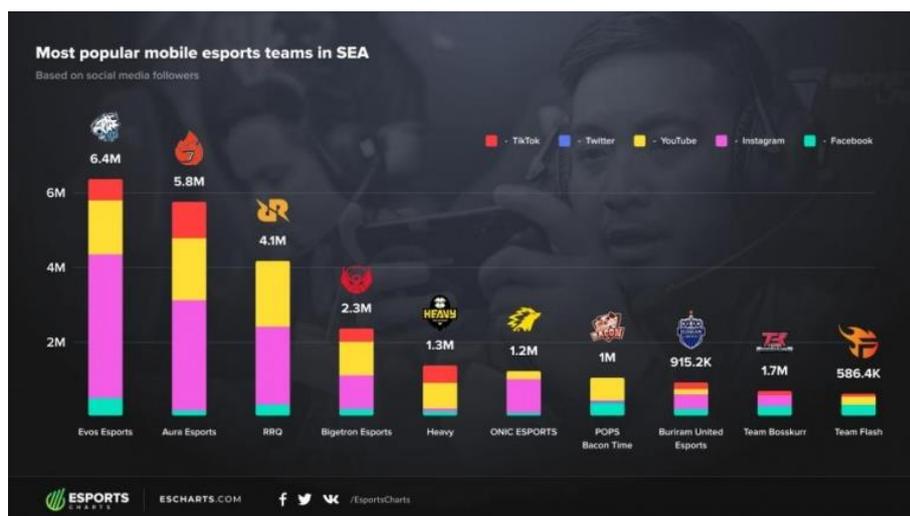
Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) juga melakukan studi terkait game di Indonesia dan menyebutkan jumlah *gamer* di Indonesia mencapai 100 juta pada tahun 2020 dan akan terus bertambah seiring tahun.

Selain itu jumlah presentasi gamer di Indonesia juga terdiri dari berbagai kalangan usia seperti statistik dibawah ini :



Gambar 1.2 Frekuensi Bermain Game Online di Indonesia sesuai Usia
 Sumber : *statista.com*, 2021

Adapun tim Nasional Esports di Indonesia sendiri memiliki jumlah yang cukup banyak yakni mencapai 18 Tim pada tahun 2019 yang pernah berlaga hingga di Internasional dan menjadi tim Esports paling populer di Asia Tenggara.



Gambar 1.3 Tim Esports Terpopuler di Asia Tenggara
 Sumber : *escharts.com*, 2019



Gambar 1.4 Pencapaian Tim Nasional Esports Indonesia
 Sumber : katadata.com, 2019

Dilihat dari berbagai laporan statistika di atas, menunjukkan bahwa *game* dan Esports menjadi ladang yang segar bagi ekonomi dan prestasi di Indonesia, karena jangkauannya ke berbagai demografi. Oleh karena itu melalui badan Esports yang bernama *Indonesia Esports Association (IESPA)* sebagai asosiasi resmi Esports di Indonesia berperan untuk menjadi jembatan antara komunitas gaming di Indonesia dengan pemerintah, memiliki misi dalam mengembangkan Esports salah satunya melalui tersedianya bangunan yang memiliki fasilitas yang mendukung berbagai kegiatan bagi pelaku Esports maupun penggiat *video game*. Fasilitas ini berupa kebutuhan media, tempat berkumpul komunitas, arena, tempat berlatih, komersial, *broadcast* dan kegiatan lainnya. Namun fasilitas tersebut belum tersedia secara maksimal di luar Jakarta seperti di Kota Surabaya.

Padahal di Surabaya sendiri menunjukkan minat yang tinggi dalam bermain *game* dan tournament Esports yang dapat dilihat dari banyaknya tournament yang di selenggarakan setiap tahunnya sebagai berikut :

Tabel 1.1 Turnamen yang telah berlangsung di Surabaya

No	Turnamen	Game	Tahun	Lokasi
1	Surabaya Esports Team Challenge	Mobile Legends	2019	Food Junction Surabaya
2	PUBG Mobile Tournament	PUBGM	2019	PTC Surabaya
3	SCS League	Dota 2, PUBGM, Mobile Legends, PES 2019	2019	WTC Surabaya
4	ITC Surabaya Esport Tournament	Dota 2, PUBGM, Mobile Legends	2019	ITC Surabaya
5	MAGE E-Sport Competetion	Dota 2, Mobile Legends, PES 2019	2019	WTC Surabaya
6	Training Camp Regional Central 2	Point Blank	2019	32Net
7	Valor Community Challenge	Arena of Valor (AoV)	2019	WTC Surabaya
8	Cyber Athlete Championship	PUBGM	2019	WTC Surabaya
9	Esport Weekend Festival	Point Blank, Free Fire, Underlords, PUBG, Mobile Legends	2019	WTC Surabaya
10	Piala Presiden Esports	Mobile Legends, PES 2020, PUBGM, Lokapala, Speedchess	2020	Grand Atrium Pakuwon Mall Surabaya
11	Turnament Esports Kill The Last	PUBGM	2020	Kill The Last Esports Arena
12	Piala Presiden Esports	Mobile Legends, PES 2021, PUBGM, Lokapala, Speedchess	2021	Grand Atrium Pakuwon Mall Surabaya

Sumber : Analisa penulis, 2021

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas sudah seharusnya Indonesia mengikuti perkembangan era digital dengan salah satunya mengoptimalkan sarana dan prasarana dalam bidang Esports. Melihat jumlah peminatnya di Kota Surabaya yang sangat tinggi dan masih belum memiliki sarana dan prasarana kegiatan Esports yang maksimal, padahal dalam segi teknologi Surabaya tidak ketinggalan dengan Kota Jakarta. Sehingga sudah saatnya Kota Surabaya memiliki wadah untuk kegiatan itu semua dan bisa menjadi pusat dari pasar Esports itu sendiri terutama di Jawa Timur.

1.2 Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan perumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dan sasaran dalam perancangan *Surabaya Esports Center* adalah sebagai berikut:

1. Mewadahi sebuah tempat untuk komunitas Esports dan pecinta *video game*.
2. Memberikan fasilitas yang mendukung ekosistem Esports seperti fasilitas hiburan, tempat berlatih, turnamen berskala kecil atau sedang, *broadcast*, komersial dan mengenalkan tim Esports lokal serta mengembangkan Esports di Kota Surabaya melalui penerapan kemajuan teknologi digital saat ini

1.3 Batasan dan Asumsi

Adapun batasan dari perancangan *Surabaya Esports Center* adalah sebagai berikut:

1. *Surabaya Esports Center* ditunjukkan untuk mewadahi aktivitas untuk penggiat Esports dan *video games* di Surabaya dan sekitarnya.
2. Bangunan beroperasi setiap hari dengan jam buka antara 10.00 - 24.00.

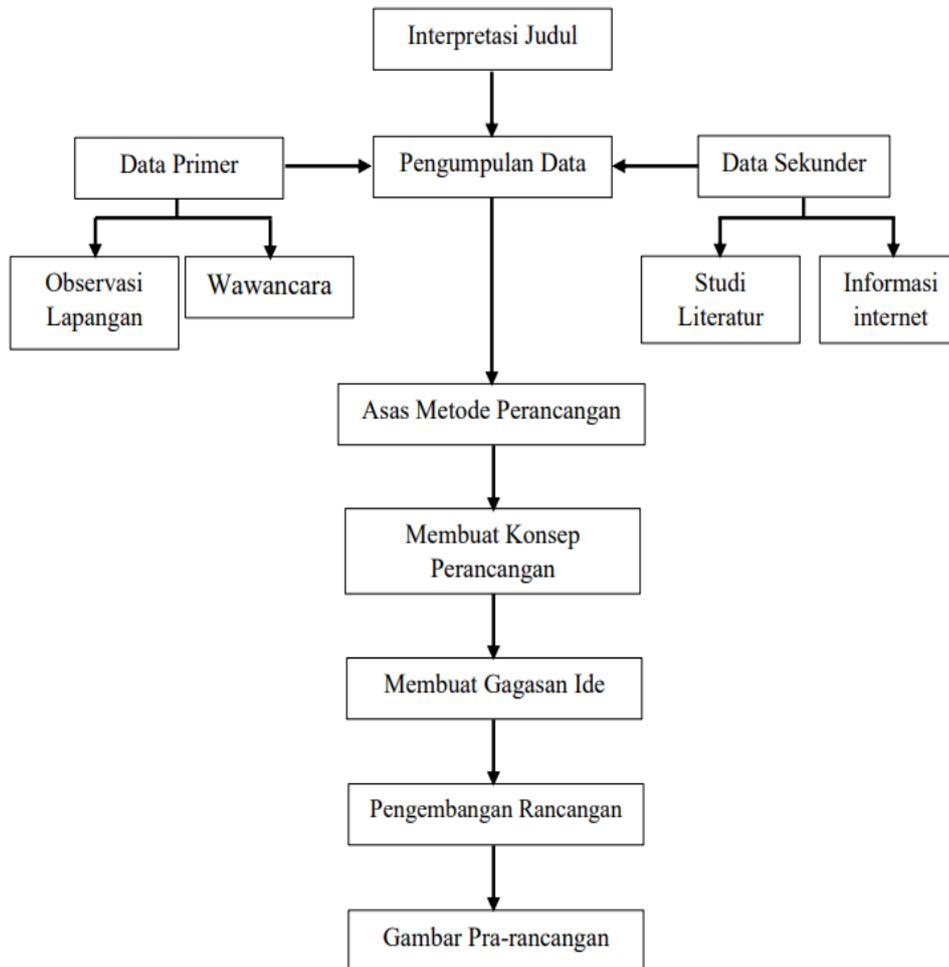
Asumsi dari perancangan adalah *Surabaya Esports Center* adalah sebagai berikut:

1. Asumsi kapasitas bangunan adalah 1500 orang orang yang didapat dari hasil kesimpulan studi objek kasus.
2. Kepemilikan pihak swasta namun diharapkan mendapat dukungan oleh pemerintah Surabaya.

1.4 Tahapan Rancangan

Pada tahap perancangan, untuk merealisasikan gagasan yang ada menjadi sebuah rencana dan rancangan fisik yang baik, maka penyusunan dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

- **Intepretasi Judul**
Menjelaskan secara singkat definisi judul *Surabaya Esports Center* untuk wadah baru yang memfasilitasi pegiat di dunia Esports dan *video game*.
- **Pengumpulan Data**
Mengumpulkan data selengkapnya yang didapat baik primer dan sekunder yang kemudian di kelompokkan sesuai data yang dapat menjadi pertimbangan dalam perencanaan dan rancangan bangunan *Surabaya Esports Center*.
- **Asaz dan Metode Perancangan**
Perancangan akan disesuaikan dengan potensi, permasalahan, dan judul yang diambil. Setelah itu menyesuaikan dengan teori – teori sebagai dasar rancangan dan batasan desain yang membantu dalam proses menemukan tema rancangan.
- **Konsep Rancangan**
Batasan dan landasan yang telah didapatkan disesuaikan dengan hasil akhir yang didapat pada judul, kemudian digunakan untuk menentukan bentukan dan penempatan ruang dalam bangunan.
- **Gagasan Ide Rancangan**
Pola pikir dari suatu pertimbangan analisa yang didapat sehingga di tuangkan dalam sebuah bentuk yang sesuai dengan konsep dan tema perancangan yang akan digunakan pada objek rancangan.
- **Pengembangan Rancangan**
Proses rancangan sesuai dengan konsep dan tema yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga proses rancangan merupakan pengembangan ide awal sebagai dasar pemikiran perencanaan.
- **Desain Akhir**
Proses akhir dari desain yang dianggap telah memecahkan permasalahan-permasalahan yang diperoleh yaitu berupa output perancangan sesuai dengan tujuan pada awal perancangan.



Gambar 1.5 Skema Metode Perancangan
 Sumber : Analisa Penulis, 2021

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan dari laporan ini disusun dalam beberapa bab pokok bahasan yang menguraikan sebagai berikut:

BAB I : Berisi tentang tahapan mulai dari latar belakang pemilihan judul *Surabaya Esports Center* yang didukung oleh data, tujuan dan sasaran perancangan, batasan dan asumsi rancangan, dan tahapan perancangan beserta sistematika pembahasan.

BAB II : Berisi tentang tinjauan mengenai tahap interpretasi judul yang membahas dasar pemilihan judul. Tahap studi literatur yang membahas segala data literatur yang berhubungan dengan rancangan. Tahap tinjauan objek perancangan

yang berisi dua objek studi kasus sejenis secara fungsi dan aktivitas , hasil analisa dan perbandingan unuk studi kasus. Tahap kesimpulan studi yang membahas lingkup pelayanan dan batasannya, perhitungan kebutuhan ruang, yang di perlukan dengan aktivitas yang sesuai oleh jenis pengguna ruang yang mana semua dihitung dengan teliti dan didapatkan luasan objek bangunan yang dibutuhkan.

BAB III : Berisi tentang tinjauan lokasi perancangan yang terdiri atas latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, serta fisik lokasi yang meliputi aksesibilitas, potensi bangunan sekitar, hingga infrastruktur kota yang nantinya akan digunakan sebagai lokasi tapak *Surabaya Esports Center* yakni di Kota Surabaya.

BAB IV : Berisi tentang analisa perancangan berupa analisa site, ruang, hingga bentuk dan tampilan yang nantinya akan diterapkan pada perancangan *Surabaya Esports Center*.

BAB V : Berisi tentang dasar dan metode serta konsep yang dipakai meliputi konsep tema rancangan, konsep tapak, bentuk, struktur, dan utilitas sebagai acuan perancangan *Surabaya Esports Center*.

BAB VI : Berisi aplikasi rancangan dari metode serta konsep yang dipakai pada bab sebelumnya ke dalam rancangan *Surabaya Esports Center*.