

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital ini esport sudah berkembang sangat pesat tidak hanya di luar negeri, E-sport juga sudah sangat di kenal di asia, Menurut Barus (2019) E-Sport merupakan cabang olahraga elektronik yang didukung oleh IeSPA (Indonesia eSport Association) Struktur dan tingkatan pertandingannya sama seperti pada cabang olahraga biasanya, Contoh negara yang paling banyak terdapat gamer di negaranya yaitu : Cina , Korea dan indonesia , dan pemain gamernya tidak terlalu banyak berbeda, Menurut Xinhua dalam Kaskus (2016) di Cina terdapat 183 juta orang gamer, Menurut Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne dalam Kaskus (2016) di korea terdapat 17 juta orang gamer, dan di indonesia Menurut Direktur Pelaksana PT Megaxus Infotech, Eva Muliawati dalam kaskus (2016) terdapat 6,5 juta orang gamer, karna di dukung dengan banyak nya game game baru yang memikat banyak orang untuk bermain seperti PUBG, CSGO, DOTA2.

E-sport jaman sekarang tidak hanya game - game pc saja tetapi E-sport juga sudah merambah ke game - game mobile seperti Mobile Legion, AOV , Crash Royale , League of Legends (LOL), StarCraft II, Heartstone, Menurut IDN TIMES (2018) game ini kemarin sudah masuk dalam pertandingan asian games 2018 pada cabang E-sport walaupun tidak masuk dalam hitungan medali , tetapi banyak negara - negara yang mengirimkan perwakilannya dari negaranya masing - masing , termasuk indonesia sebagai tuan rumah.

Acara Asean games dari cabang E-sport cukup ramai di hadiri oleh kalangan anak muda yang ramai ramai datang ke Britama Arena-Mahaka Square, Kelapa Gading, Jakarta Utara. Untuk menonton atlit E-spot yang sedang berlaga di asean game 2018, Menurut okezone (2018) Atlet indonesia mendapatkan emas setelah mengalahkan wakil dari cina dengan skor 3 – 1 dalam Cabang E-sport nomor Clash Royale.

Tetapi area turnamen di selenggarakan di Britama Arena-Mahaka Square yang mana itu adalah pusat pembelanjaan dan juga terdapat lapang basket , maka dari itu harus di buat Esport center karena agar turnamen yang di selenggarakan tidak memakai lapangan yang bukan seharusnya , bangunan ini akan mewadahi orang yang gemar terhadap game dan juga mewadahi turnamen yang di selenggarakan selain untuk perlombaan, bangunnanya juga akan di lengkapi dengan I-Cafe , Penjual komponen PC dan juga terdapat simulasi VR.

Apalagi kita tahu bahwa Bandung merupakan kota yang kalangan remajanya yang sangat banyak dapat di lihat dari banyaknya kampus di Bandung . dan juga menurut peraturan esport pemain dan penonton harus di atas 16 tahun di Bandung sendiri menurut BPS di kota Bandung di dominasi di kalangan muda, dapat di lihat dari table di bawah ini :

Kelompok Umur Age Group	Jenis Kelamin/Sex		Jumlah Total
	Laki-laki Male	Perempuan Female	
-1	-2	-3	-4
0-4	104 902	100 864	205 766
5-9	98 508	93 126	191 634
10-14	88 699	85 562	174 261
15-19	110 047	112 442	222 489
20-24	133 694	125 767	259 461
25-29	119 981	110 133	230 114
30-34	110 668	103 220	213 888
35-39	99 556	97 814	197 370
40-44	92 623	92 183	184 806
45-49	80 276	82 214	162 490
50-54	69 264	70 530	139 794
55-59	56 285	57 289	113 574
60-64	37 156	35 864	73 020
65-69	25 307	27 163	52 470
70-74	16 271	17 599	33 870
75+	13 939	21 676	35 615
Jumlah/Total	1 257 176	1 233 446	2 490 622

Gambar 1. 1 : Jumlah penduduk di kota Bandung tahun 2018
(sumber : Badan Pusat Statistik Kota Bandung)

Dari data di atas kita bisa mengetahui bahwa Bandung merupakan kota yang di dominasi anak muda terdapat hampir 750.000 anak muda pria dan wanita yang berada di Bandung ,

Mobile Gamer Share in Select Countries in Southeast Asia, by Demographic, 2016

% of respondents

	Male			Female		
	10-20	21-35	36-50	10-20	21-35	36-50
Indonesia	24%	27%	11%	14%	18%	7%
Thailand	23%	30%	9%	12%	21%	6%
Malaysia	21%	28%	12%	16%	15%	8%
Philippines	20%	30%	11%	12%	20%	7%
Vietnam	18%	29%	15%	9%	17%	12%
Singapore	12%	31%	17%	9%	18%	12%

Note: numbers may not add up to 100% due to rounding

Source: Newzoo, "The GMGC Mobile Games Whitebook," Jan 12, 2017

222091

www.eMarketer.com

Gambar 1. 2 Jumlah pemain mobile gamer di Asia Tenggara
(sumber : DailySocial.id)

Lalu menurut hasil riset lembaga firma di tahun 2016 pemain mobile gamer di Indonesia umur terbanyak di kalangan laki – laki umur 21- 35 dengan 27 % , Oleh karena itu, di perlukan Gedung yang dapat mewadahi orang yang gemar terhadap game dan juga mewadahi turnamen dan sekaligus bisa menjadi tempat kumpul untuk anak – anak Bandung.

1.2 Maksud Dan Tujuan

Maksud

1. Menyediakan fasilitas tempat turnamen bagi para pemain E-sport
2. Menyediakan Tempat berkumpul bagi anak - anak bandung.

Tujuan

1. Memberikan desain E-sport center yang baik dan berguna untuk di realisasikan nantinya.
2. Memberikan ide desain penataan layout denah yang akan di realisasikan terhadap bangunan E-sport center.

1.3 Masalah Perancangan

1. Bagaimana cara untuk merancang bangunan yang dapat mewadahi seluruh aktivitas
2. Bagaimana cara menggabungkan aktivitas E-sport dengan pedagang
3. Pemilihan fungsi yang tepat jika E-sport tidak sedang di adakan

1.4 Pendekatan

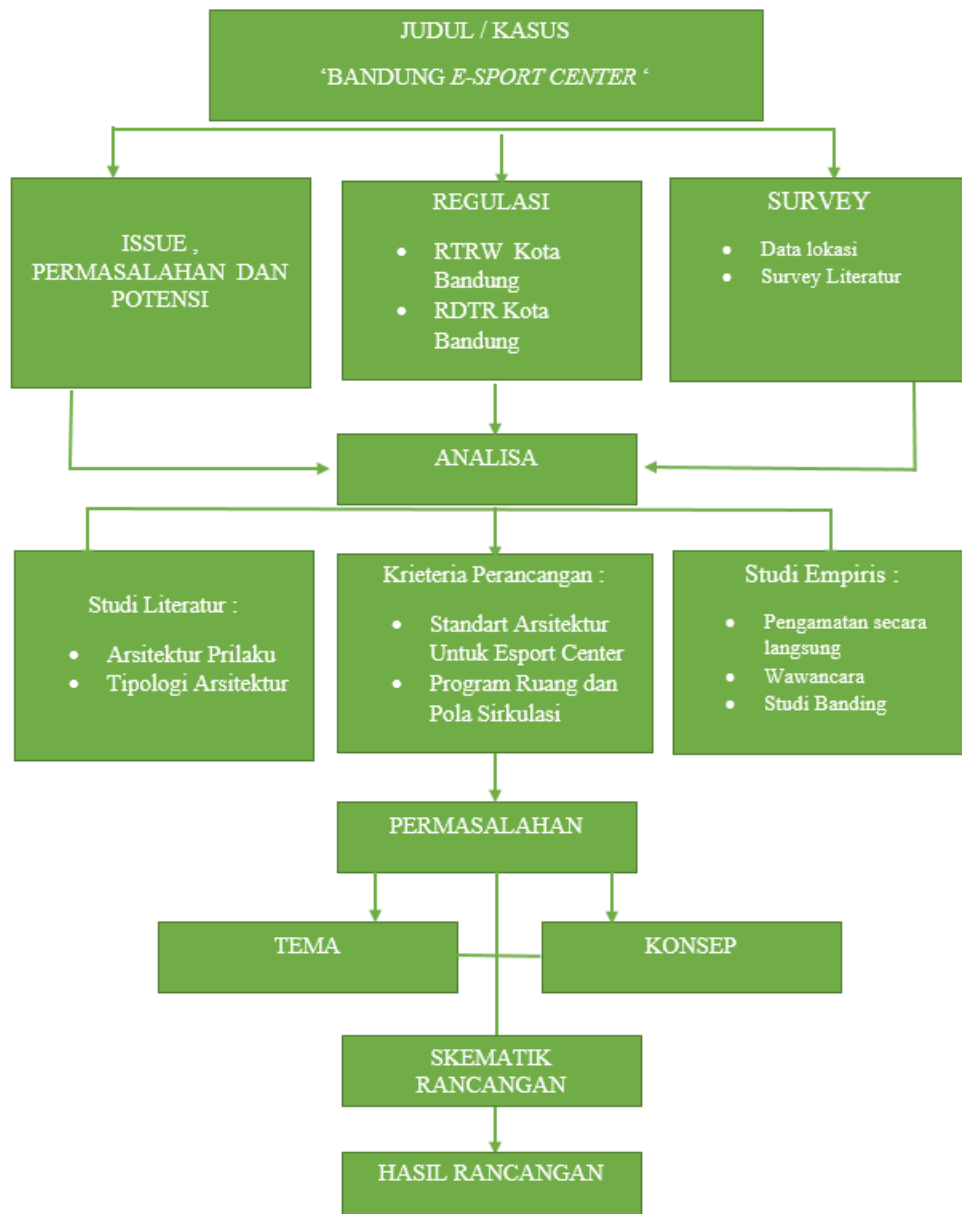
Perancangan game center di kota bandung akan di lakukan dengan pendekatan perancangan:

1. Menjadi tempat berkumpul anak muda bandung.
2. Menjadi tempat para penghobi game dan tempat untuk turnamen.
3. Menjadi sarana tempat untuk menonton turnamen.
4. Menjadi sebuah ikon kota bandung.

1.5 Lingkup Perancangan

Perancangan E-sport center ini di buat bedasarkan Undang-undang Republik Indonesia no.3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan dan teknis persyaratan bangunan untuk olahraga, dan Perda Bangunan hijau kota Bandung, Peraturan Menteri tentang sistem proteksi bangunan gedung, dan buku referensi tentang tema terkait yaitu buku Arsitektur dan *high tech* arsitektur.

1.6 Kerangka Berfikir



Bagan 1. 1 Kerangka Berfikir
sumber : Data Pribadi

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari perancangan E-sport center ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB I memuat latar belakang, maksud, tujuan, masalah perancangan, pendekatan perancangan, lingkup dan batasan, kerangka berpikir dalam E-sport center dan sistematika penulisan dalam laporan Tugas Akhir

BAB II. DESKRIPSI PROYEK

Pada BAB II, memuat penjelasan mengenai proyek secara umum, program kegiatan, analisa dan kebutuhan

BAB III. ELABORASI TEMA

Pada BAB III, memuat tentang pengertian tema, hubungan tema dengan rancangan proyek yang dikerjakan yaitu menyangkut fungsi dan bentuk (interpretasi tema)

BAB IV. DATA DAN ANALISIS

Pada BAB IV, memuat tentang data analisa, analisa tapak dan *guidelines*.

BAB V. KONSEP PERANCANGAN

Pada BAB V, memuat tentang konsep perancangan, prinsip dan kriteria perancangan

BAB VI. HASIL PERANCANGAN

Pada BAB VI, memuat dan menjelaskan hasil perancangan E-sport center meliputi siteplan, blockplan, bentukan massa 3d massa dan tapak bangunan, 3d suasana maupun eksterior dan interior bangunan.