

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi di berbagai bidang, membuat animo masyarakat terhadap teknologi sangat tinggi, hampir seluruh kegiatan manusia tidak bisa lepas dari teknologi, di bidang olahraga, teknologi membuat olahraga memiliki cabang olahraga baru, yaitu *Esports*. *Esports* adalah olahraga yang bertema permainan komputer yang melibatkan aktivitas fisik manusia dan keterampilannya secara digital dengan perangkat elektronik. (Hemphill, 2015:199). Jika pada jaman dahulu orang berolahraga hanya membutuhkan benda/objek fisik sebagai media bermain, kini di *Esports* menggunakan benda/objek digital sebagai media bermain. Hal ini yang membuat *Esports* memiliki aktivitas dan kebutuhan ruang yang berbeda dari olahraga tradisional /olahraga pada umumnya, sehingga fasilitas dalam interior nya pun berbeda dan lebih khusus.

Dengan kemajuan teknologi sekarang, *Esports* telah mengalami banyak modifikasi media yang digunakan, ini menjadikan *Esports* terbagi menjadi 2 kategori, *Esports* kelompok/non-fisik dan *Esports* individu/fisik. *Esports* non-fisik adalah *Esports* yang dipertandingkan secara berkelompok menggunakan media komputer sebagai alat bermain dan layar besar sebagai media menonton. Sedangkan *Esports* fisik adalah *Esports* yang

dipertandingkan 1 vs 1 menggunakan teknologi *Artificial intelligence* sebagai alat bermain seperti teknologi *Xbox Kinect* dan *Playstation move*, juga *3D Hologram* sebagai alat menonton seperti pada konser *vocaloid miku* di Indonesia pada 2014 lalu. Dari kedua jenis *Esports* ini jelas memiliki perbedaan, dari jenis dan sifat permainan, media permainan hingga suasana dan atmosfer ruangan.

Suasana dan atmosfer ruangan yang berbeda saat menontonnya, membuat *Esports* fisik memiliki atmosfer seperti menonton olahraga sungguhan yang lebih nyata dan interaktif dengan menggunakan *3D Hologram*. Atmosfer ruangan ini akan dibantu oleh konsep ruangan yang terlihat dari elemen interior nya seperti warna, gubahan ruang, material, pencahayaan, dan fasilitas teknologi *Esports* dalam ruangan tersebut, ini semua secara tidak langsung akan menjelaskan tentang pesatnya perkembangan teknologi di bidang olahraga pada masyarakat luas yang memiliki animo/ ketertarikan pada teknologi.

Di Indonesia sendiri, *Esports* sudah diakui sebagai olahraga dengan adanya *Indonesia esports Association (IeSPA)* dan sudah dipertandingkan di *Asian games* Jakarta-Palembang 2018 kemarin. (Divisi Humas IeSPA, 2018, Publish <http://www.iespa.or.id>). *Esports* diakui sebagai cabang olahraga di *Asian games* karena mengandung nilai dasar olahraga yaitu bersifat kompetitif, adanya turnamen bergengsi beserta federasinya, dan

adanya aturan yang mengatur jalannya pertandingan dalam bentuk regulasi. (Barus, 2018, Publish <https://esportsnesia.com>).

Pada *Asian games* 2018, cabang olahraga *Esports* dilaksanakan di lapangan basket Britama Arena, Jakarta. Hal ini membuat *Esports* di *Asian Games* hanya sebatas *Esports* non-fisik saja, Berbeda dengan *Esports* fisik yang tidak bisa di pertandingan di sembarang tempat, karena membutuhkan arena khusus yang mendukung fasilitas proyeksi *3D Hologram* dengan media proyeksi dan pencahayaan ruangan yang berbeda dan tidak ada di tempat lain. Ditambah lagi teknologi *Gesture Recognition* yang mengharuskan atlet *Esports* bermain didalam ruang khusus dengan fasilitas *Kinect Sensor* dan ergonomi untuk sensornya dalam ruangan. Dan juga, arena *Esports* membutuhkan tribun yang luas dan banyak untuk menampung penonton yang jumlah nya tidak sedikit.

Dari penjelasan, dapat dilihat bahwa kegiatan *Esports* merupakan perpaduan antara kegiatan berolahraga, bermain dan rekreasi edukasi dari berbagai kalangan seperti para atlet *Esports* (berolahraga), Komunitas *Esports* (bermain) dan masyarakat umum (rekreasi edukasi). Sehingga perancangan ini mengharuskan dapat memenuhi kegiatan tersebut. Oleh karena itu untuk mendukung perkembangan aktivitas dan kegiatan *Esports* di Indonesia, dibutuhkan sebuah tempat khusus mengakomodir para atlet *Esports* bertanding karena *Esports* memiliki kebutuhan teknologi dalam ruangan yang berbeda dari olahraga lain.

1.2 Fokus Permasalahan

1. *Esports* fisik memiliki kebutuhan ruang yang berbeda dengan *Esports* non-fisik dari jenis dan sifat permainan, aktivitas atlet dan perbedaan teknologi yang digunakan pada *Esports* fisik maupun non-fisik.
2. *Esports* di dukung dengan kemajuan teknologi *Artificial intelligence* yang tidak ada di semua tempat.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang sebuah fasilitas ruang yang sesuai dengan sifat aktivitas atlet *Esports* yang berbeda-beda ?
2. Bagaimana menghadirkan atmosfer ruang olahraga dengan kemajuan teknologi untuk *Esports*?
3. Bagaimana merancang sebuah arena olahraga *indoor* yang sesuai dengan banyaknya jenis permainan *Esports* yang memiliki perbedaan aktivitas?

1.4 Ide/ Gagasan Perancangan

Dari judul Perancangan Interior *Esports* Arena berbasis *gesture recognition & 3D Hologram* muncul sebuah gagasan perancangan yang mengacu pada animo masyarakat yang kuat terhadap kemajuan teknologi yang ada, dan juga terjadinya pergeseran budaya olahraga tradisional yang terjadi akibat dampak dari kemajuan teknologi di bidang olahraga.

Sehingga penulis memiliki gagasan dalam membuat sebuah perancangan yang dapat mengakomodir para atlet dan komunitas *Esports* dengan

memfasilitasi kebutuhan ruang yang dilengkapi dengan teknologi yang dapat mendukung kegiatan *Esports*, terutama *Esports* fisik yang memang lebih banyak menggunakan bantuan teknologi dalam menjalankan segala kegiatannya.

Teknologi yang dimaksud adalah dengan menggunakan *Artificial intelligence gesture recognition* berupa kinect sensor, teknologi ini memungkinkan para atlet *Esports* bisa menggerakkan karakter *game* dengan menggunakan gerakan tubuh asli yang direkam oleh sensor *Kinect* tersebut, untuk teknologi ini akan di rancang sebuah ruang khusus yang memiliki ergonomi ruang sesuai dengan ergonomi dari kinect sensor tersebut, mulai dari jarak antar pemain dengan kamera, pemain antar microphone, akustik ruangan, perbedaan ruang antara pertandingan individu dengan kelompok, kaca pada permukaan tembok sehingga atlet *Esports* tetap bisa terlihat oleh penonton.

Selanjutnya pada rancangan ini ada teknologi *3D Hologram*, merupakan teknologi proyeksi yang dapat menampilkan objek digital menjadi objek nyata. Sehingga akan ada fasilitas proyeksi khusus untuk *3D Hologram* dalam skala besar pada arena yang mempengaruhi pencahayaan dan sudut pandang penonton. Ini akan membuat penonton bisa merasakan atmosfer ruang olahraga yang futuristik dengan adanya teknologi pada setiap fasilitas ruang untuk *Esports*.

Konsep futuristik pada perancangan ini diperkuat oleh beberapa hal, mulai Penerapan teknologi *gesture recognition* dan *3D Hologram*, lalu pada pencahayaan ruangan yang menggunakan *Smart Lamp RGB* yang varian warna, intensitas dan durasi cahayanya bisa menyesuaikan dengan *color identity* dari tim yang bertanding, lampu ini memiliki konsep warna “*chroma*” yang merupakan *trend gaming* 2018-2019. ini juga yang membuat perancangan ini dapat memuaskan animo masyarakat terhadap maju nya teknologi, salah satu nya di bidang olahraga.

Sedangkan Jenis *game* yang ditampilkan pada *Esports Fisik* akan di *filter* sehingga pada *Esports Fisik* hanya *game* yang bertema olahraga saja yang akan di tampilkan. Dengan menggunakan *game* bertema olahraga ini akan mempermudah masyarakat luas untuk memahami *Esports* karena sudah familiar, seperti Badminton, tennis, dan Tinju. Selain itu, penggunaan *game* olahraga akan membuat pengerucutan pada banyaknya jenis olahraga yang dimainkan, sehingga stage pada perancangan ini dapat dibuat menyesuaikan dengan beberapa *game* saja, tidak harus menyesuaikan semua jenis *game*.

Fasilitas yang akan ada pada perancangan ini antara lain Arena Bertanding *Esports*, *Ruang konferensi Pers*, Ruang Latihan Atlet, Ruang anti doping, Wisma Atlet, Gym, dan Fasilitas Pendukung lainnya.

1.5 Maksud dan Tujuan

1.5.1 Maksud Perancangan

Maksud dari perancangan ini adalah membuat sebuah fasilitas ruang yang mengakomodir para atlet dan komunitas *Esports* dalam menjalani aktivitas *Esports* dengan teknologinya, sekaligus menjadi tempat yang mengenalkan *Esports* ke masyarakat luas.

1.5.2 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah Mengakomodir kegiatan *Esports* di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi yang ada di setiap fasilitas ruang dalam perancangan interior ini.