

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. 1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang melaju pesat berbanding lurus dengan pertumbuhan ekonomi yang di dalamnya. Salah satu lini yang mengalami peningkatan pesat dan berdampak pada pertumbuhan ekonomi didalamnya ialah video game, kini video game bukan hanya menjadi sebuah media permainan yang hanya dimainkan untuk kesenangan semata kini video game telah berkembang menjadi sebuah industri yang melibatkan berbagai elemen didalamnya.

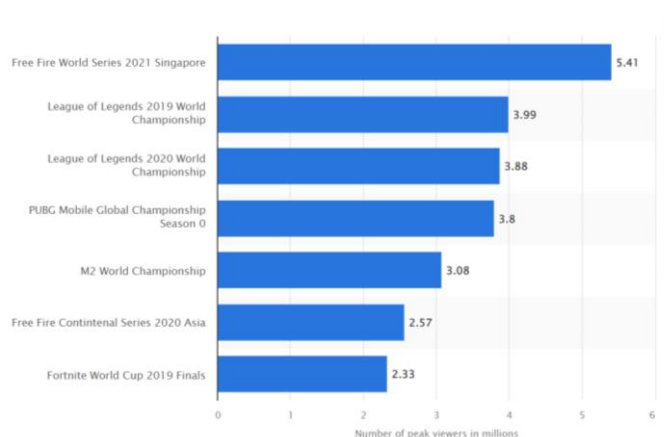
Esports atau yang dimaksud Electronic Sports adalah sebuah kegiatan yang didalamnya terdapat sebuah pertandingan baik antara individu maupun kelompok, tidak hanya pada pertandingan yang melibatkan fisik juga dilakukan menggunakan media elektronik. Saat ini istilah khusus telah digunakan untuk menggambarkan fenomena yang akrab dengan istilah seputar video game, yang sekarang lebih akrab dengan istilah tersebut. “eSports” atau jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia memiliki arti Olahraga Elektronik (Glenniza, 2018). Selain itu juga Esports (juga dikenal sebagai game kompetitif, game profesional, esports, olahraga elektronik, atau game profesional di Korea) adalah istilah yang mengacu pada kompetisi video game multipemain, biasanya di antara pemain profesional. (Pertiwi, 2017).

Jenis di dalam permainan video game kini bukan hanya konsol, namun kini sudah berkembang seperti halnya PC dan juga mobile. Jenis permainan pun memiliki banyak variasi mulai dari kategori FPS, RPG, MOBA, MMORPG, Sport, Racing, Fight, Strategy, dan masih banyak yang lainnya.

Kini esports sudah menjadi cabang olahraga diberbagai acara baik itu dalam skala nasional maupun internasional. Ekosistem dalam dunia esports pun mulai semakin baik berbanding lurus dengan munculnya asosiasi yang mampu mewadahi maupun mengatur regulasi bagi para pelaku didalamnya

namun pengaturan regulasi mengenai tempat atau venue berlangsungnya kegiatan atau acara penyelenggaraan masih belum di buat.

Dalam suatu event pertandingan esports kini telah menjadi suatu daya tarik bagi masyarakat yang menikasinya, kini pertandingan esports bisa dinikmati secara mudah baik melalui smartphone maupun media perangkat lainnya kapanpun dan dimanapapun secara realtime. Dikutip dari situs penyedia data statistik yaitu [statista.com](https://www.statista.com) yaitu Most watched eSports tournaments worldwide as of May 2021 antusias penonton dalam sebuah rangkaian acara suatu pertandingan esports sangat banyak bagaimana jutaan orang menonton satu rangkaian pertandingan didalam waktu yang bersamaan hal ini menandakan bahwa hiburan yang dipertontonkan dalam sebuah pertandingan esports menarik banyak mata masyarakat.



Gambar 1. 1 Most watched esports tournaments worldwide as of May 2021

Sumber : [statista.com](https://www.statista.com) (2022)

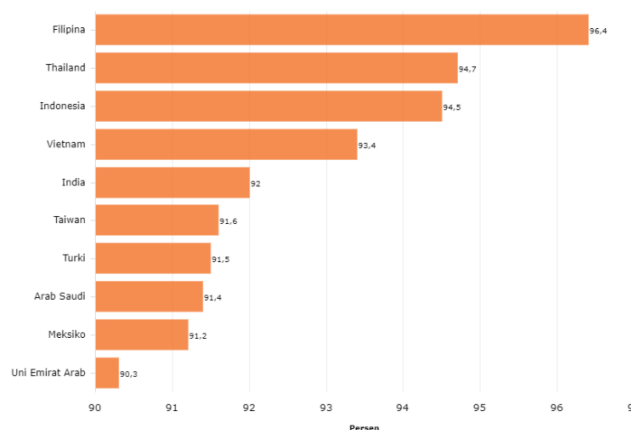
Dalam skala yang sudah mencapai puncak acara suatu perhelatan esports umumnya diselenggarakan secara offline atau bisa disebut juga LAN sehingga para pemain dan penonton mampu memberikan atmosfer yang nyata dan penuh dengan emosi. Di kota Bandung jumlah kalangan remaja pun mendominasi, berdasarkan data BPS kota Bandung tahun 2021 ada 588,622 anak muda dengan rengtang usia 10-24 tahun pria dan Wanita yang berada di kota Bandung.

Kelompok Umur Age Group	Jenis Kelamin/Sex		
	Laki-Laki Male	Perempuan Female	Jumlah / Total
(1)	(2)	(3)	(4)
0-4	92 798	88 580	181 378
5-9	90 935	87 077	178 012
10-14	98 826	93 211	192 037
15-19	102 232	96 706	198 938
20-24	100 290	97 357	197 647
25-29	101 090	98 185	199 275
30-34	97 745	93 728	191 473
35-39	98 581	92 833	191 414
40-44	96 582	93 003	189 585
45-49	85 944	84 974	170 918
50-54	76 611	77 989	154 600
55-59	64 166	67 580	131 746
60-64	50 611	53 561	104 172
65-69	38 312	41 893	80 205
70-74	21 481	24 005	45 486
75+	18 930	27 127	46 057
<b>Jumlah/Total</b>	<b>1 235 134</b>	<b>1 217 809</b>	<b>2 452 943</b>

Gambar 1. 2 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin

Sumber : BPS Kota Bandung, 2022

Berdasarkan laporan dari We Are Social, Indonesia memiliki jumlah orang yang bermain video game tertinggi ketiga di dunia. Dalam laporan tersebut mencatat bahwa 94,5% pengguna internet berusia 16 sampai 64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022. Dari jumlah tersebut maka bibit-bibit calon pemain hebat pun diharapkan mampu dilahirkan dan mampu diwadahi juga difasilitasi dengan baik.



Gambar 1. 3 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)

Sumber : We Are Social,2022

We are Social mencatat sebanyak atau 83,6% Pengguna internet usia 16-64 tahun pada global bermain video game memakai gawai apapun. Sementara sebesar 68,1% pengguna internet memakai telepon pintar (smartphone) buat bermain video game. Juga pada tahun 2021 banyak diselenggarakan acara turnamen e-sport baik secara online ataupun offline seperti halnya The Internasional dari Dota 2, Valorant Champions 2021 dari Valorant, PGL Major Stockholm 2021 dari CS:GO, MPL Series dari Mobile Legends : Bang Bang.

Dengan adanya dorongan tersebut maka fasilitas yang tersedia di Indonesia khususnya di kota Bandung diharapkan mampu memwadahi kegiatan ataupun acara yang berpotensi menjadi katalisator bagi perkembangan e-sport di Indonesia ke arah yang lebih baik, juga dapat menyelenggarakan acara-acara dengan skala yang lebih besar.

## 1.2 Tujuan

Ada beberapa hal yang mendasari dan menjadi tujuan utama dalam perancangan proyen ini yaitu :

1. **Memfasilitasi kegiatan baik hiburan ataupun kompetensi** dalam dunia e-sports. Yaitu turnamen e-sport baik itu kedalam jenis PC, Konsol, ataupun Mobile dalam hal ini ialah penyediaan fasilitas venue e-sports.
2. **Memfasilitasi kegiatan broadcasting.** Dalam hal ini yaitu mampu menyediakan ruang-ruang yang dibutuhkan untuk kegiatan penayangan selama terselenggaranya kegiatan.
3. Menghasilkan rancangan suatu bangunan yang **memiliki fasilitas berstandar internasional.** baik dalam hal program ruang, kapasitas, ataupun estetika.

## 1.3 Masalah Perancangan

1. Belum adanya fasilitas khusus untuk acara khusus E-Sports.

2. Belum adanya fasilitas yang memadai bagi kegiatan broadcasting di lingkungan e-sports.
3. Belum adanya bangunan untuk kegiatan esports berstandar internasional di kota Bandung.

#### **1.4 Pendekatan**

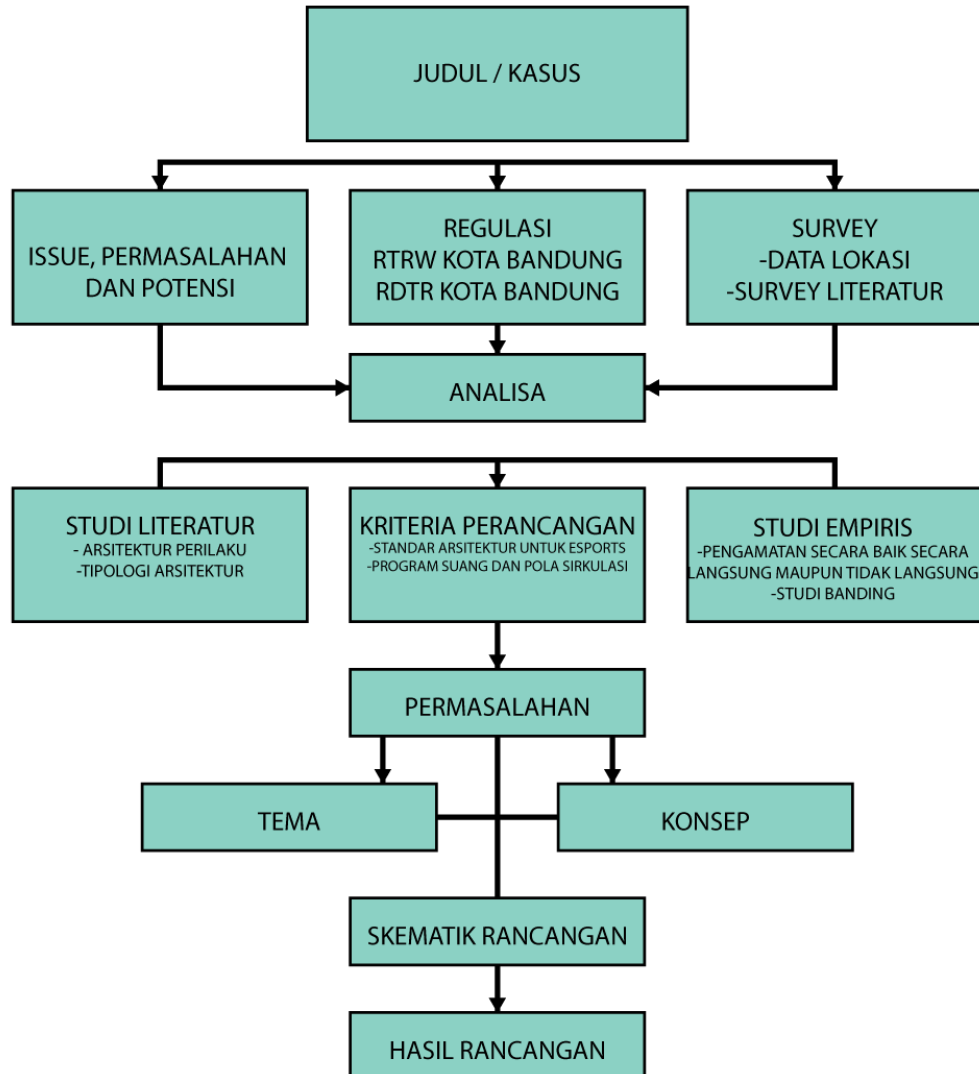
Perancangan Arena Bandung Esports Venue di Kawasan gedebage kota Bandung ini pun akan dilakukan melalui pendekatan perancangan :Studi literatur yan digunakan dalam mempelajari permasalahan juga pemecahan dalam masalah berdasarkan sumber-sumber yang relevan dan bisa mendukung selama proses perancangan.

1. Melakukan studi lapangan terhadap lahan proyek melingkupi lingkungan sekitar lahan, studi lingkungan (fisik), bangunan di lingkungan sekitar area tapak.
2. Studi preseden mengenai proyek sejenis.
3. Studi literatur mengenai bangunan Esports.
4. Studi terhadap kebutuhan Arena Esports,

#### **1.5 Lingkup dan Batasan**

Perancangan Arena Bandung Esports Venue ini di buat bedasarkan Undang-undang Republik Indonesia no.3 tahun 2005 yang didalamnya mencakup mengenai sistem keolahragaan dan teknis persyaratan bangunan untuk olahraga, Peraturan Menteri tentang sistem proteksi bangunan gedung, dan Perda Bangunan hijau kota Bandung.

## 1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 4 Kerangka Berpikir

Sumber : Data Pribadi

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan pada Laporan Tugas Akhir in adalah sebagai berikut.

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan dari laporan Studio Tugas Akhir.

### **BAB III ELABORASI TEMA**

Elaborasi tema menjelaskan tentang pengertian, interpretasi tema, dan studi banding tema sejenis.

### **BAB IV ANALISIS**

Bab ini membahas mengenai hasil-hasil data analisa, analisa tapak, dan guidelines.

### **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai analisis dan pembuatan konsep yang didasari atas hasil analisis yang di dalamnya memuat penyelesaian-penyelesaian terhadap permasalahan yang ada tersebut.

### **BAB VI HASIL RANCANGAN**

Hasil rancangan adalah gambar-gambar hasil rancangan yang terdiri dari block plan, site plan, denah, tampak, potongan dan detail.

### **LAMPIRAN**

Bagian ini berisi gambar kerja dari proyek yang dikerjakan.