

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi telah membawa banyak perubahan dari segi kehidupan masyarakat. Perubahan dan pengembangan inovasi dalam olahraga semakin mengurangi batasan-batasannya. Beriringan dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat, aktivitas olahraga yang dilakukan masyarakat telah mengalami pergeseran. Pelaksanaan olahraga tidak lagi terbatas dan terkait dengan area fisik, namun sudah berkembang pada area virtual. Masyarakat dahulu dalam aktivitas olahraga harus berpindah tempat ke lapangan untuk bisa melakukannya. Sekarang sudah terfasilitasi dengan olahraga virtual melalui tayangan monitor. Menurut Kurniawan (2020) olahraga virtual terus berkembang dan yang sedang diminati oleh masyarakat yaitu adanya eSports. Menurut Hidyatullah (2021) minat terhadap aktifitas eSports termasuk tinggi. Secara umum, peminat e-Sports ada pada kelompok usia 26-37 tahun. Sementara itu dari aspek persebaran gender yang melakukan e-Sports masih didominasi oleh laki-laki yakni sebesar 53%, sementara untuk wanita yaitu sebesar 47%.

Beberapa tahun terakhir ini, pertandingan *e-sports* sudah semakin sering terdengar karena diselenggarakan oleh banyak negara yakni diantaranya negara Amerika, China, Jepang, Inggris, Korea dan bahkan di Indonesia. Menurut Illy dan Florack (2018), penyebab munculnya budaya *e-sports* ini yakni karena adanya sebuah turnamen-turnamen atau pertandingan yang diadakan baik secara profesional atau semi-profesional dimana keduanya sama-sama bersifat kompetitif. Perkembangan ini kemudian ditunjang dengan kemajuan teknologi yang pesat sehingga dapat mempermudah penggunaannya untuk bermain. Keberadaan *e-sports* di dunia terus berkembang dan karena perkembangan yang pesat inilah pada akhirnya *e-sports* dimasukkan ke dalam cabang olahraga pada *Asian Games* pada tahun 2018, meski saat itu hanya menampilkan sebuah demonstrasi saja. Kemudian pada tahun 2022, *e-sports* sudah resmi menjadi bagian dari *Asian Games*. Adapun

total delapan permainan yang termasuk ke dalam cabang olahraga tersebut yakni salah satunya adalah PUBG Mobile.

Menurut pengembang PUBG Corp, pada 21 Maret 2020 PUBG memiliki jumlah unduhan yang telah mencapai angka 600 juta kali. Namun itu belum termasuk jumlah unduhan untuk server China yang memiliki versi sendiri yaitu Game for Peace. Dari total unduhan tersebut jumlah player aktif PUBG Mobile per harinya tercatat mencapai 50 juta user. Di mana Indonesia dan India menjadi negara dengan penyumbang pemain terbanyak. Sejumlah tim esport Indonesia telah berhasil mencapai prestasi di berbagai ajang kejuaraan PUBG Mobile League baik di tingkat nasional maupun internasional. Prestasi tersebut, didukung oleh jumlah pemain PUBG Mobile Indonesia yang terbanyak di dunia, dengan lebih dari 100 juta pemain

Permainan PUBG diproduksi pertama kali oleh pengembang asal Korea Selatan yakni PUBG Studio – saat ini bernama Krafton – dalam versi PC. Brendan Green merupakan seseorang yang aktif dalam sebuah komunitas *modder* (komunitas modifikasi permainan) membuat Green banyak mencoba-coba atau biasa disebut dengan istilah “*trial and error*”. Maka dari itu studio ini menghubungi PUBG Brendan Green atau *Playerunknown’s* untuk turut serta dalam mengembangkan permainan tersebut sesuai dengan visi yang sudah ada. Dalam pengembangannya, *Tencent Games* – perusahaan Tiongkok – ini turut andil sebagai pengembang dan penerbit PUBG. Dari perilisannya pada tahun 2017, dalam kurun waktu kurang dari satu tahun bahkan PUBG sudah memecahkan rekor dengan adanya 877.884 orang yang bermain secara bersamaan dan mengalahkan rekor pemain Dota 2 pada saat itu. Dapat dilihat bahwa sejak awal muncul dalam industri permainan online, PUBG sudah banyak menarik minat masyarakat. Apalagi ditambah dengan pembaruan-pembaruan yang muncul di setiap waktunya. PUBG Corp. mengatakan bahwa ada sekitar 400 juta pemain di dunia dengan rata-rata 87 juta pemain setiap harinya dan 227 juta pemain setiap bulannya. Permainan yang dapat dimainkan secara *real-time* ini menyediakan sebuah fitur *chat* dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain baik itu untuk membicarakan strategi atau hal yang lainnya.

Seperti pada permainan umumnya, PUBG juga merupakan kegiatan yang bersifat rekreatif dan menghibur penggunaanya saat waktu luang atau *leisure* yang dimainkan baik oleh diri sendiri atau bersama dengan orang lain. Akan tetapi, pada beberapa individu ada yang memainkan PUBG dengan serius. Dalam artian tidak memainkan PUBG dalam waktu luang saja, tapi memang menekuni PUBG untuk mengikuti suatu kejuaraan baik tingkat kota atau bahkan internasional, pemain ini termasuk sebagai atlet *e-sports*. Adapun tiga organisasi atau asosiasi besar yang menaungi PUBG *E-sports* dengan fungsinya masing-masing. Indonesia *E-sports* Association (IESPA) merupakan asosiasi pertama yang menaungi *e-sports* Indonesia yang diketuai oleh Eddy Lim ini bertugas untuk bertanggung jawab membidangi *game online*, *game offline*, *game developing* dan tim *game* yang ada di Indonesia. Asosiasi ini berperan sebagai lumbung utama bagi para atlet *e-sports* untuk turun ke kompetisi level internasional seperti Asian Games. Kemudian ada Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia atau AVGI yang dipimpin oleh Rob Clinton Cardinal, bertanggung jawab untuk melakukan pendataan para pemain *e-sports* Indonesia baik yang profesional atau non profesional yang tidak terikat dengan tim dengan tujuan untuk memudahkan penjurangan atlet pada kejuaraan *e-sports* nasional hingga internasional. Terakhir yakni Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI) dengan Budi Gunawan sebagai ketuanya. Asosiasi ini bertanggung jawab dalam pembuatan regulasi resmi yang mengatur *e-sports* Indonesia agar lebih jelas dan terarah, termasuk perlindungan kepada para atlet dan tim.

Ketiga asosiasi di atas berperan penting dalam penjurangan atlet-atlet, karena tidak semua pemain PUBG dapat berpartisipasi dalam kancah nasional atau internasional, melainkan hanya 10 orang terpilih dari 20 komunitas resmi yang mengikuti seleksi. Komunitas-komunitas resmi ini anggotanya dari berbagai kalangan usia yakni anak-anak hingga dewasa, meski pada dasarnya ada usia batasan dalam memainkan PUBG. Namun, ada beberapa pendapat yang berbeda terkait batasan usia yang ditentukan, contohnya seperti pada *Playstore* yang menandai PUBG untuk kalangan 12 tahun ke atas, sedangkan pada laman internet *Indonesian Game Rating System* tertulis bahwa PUBG diperuntukkan bagi usia 18 tahun ke atas. Akan tetapi, dari pihak PUBG dan *Tencent Games* tidak memiliki

batasan usia bagi pemainnya dengan beberapa kondisi tertentu yakni bagi pemain yang usianya masih di bawah 13 tahun akan diawasi oleh orangtuanya melalui fitur kontrol orangtua, dimana permainan hanya dapat dibuka apabila orangtua membuka kunci atau akses ke permainan tersebut, dalam hal ini yakni akses membuka PUBG. Kemudian bagi remaja di bawah usia 18 tahun dianjurkan untuk berhenti bermain setelah 6 jam dalam sehari. Dapat disimpulkan bahwa pemain PUBG berasal dari berbagai kalangan usia akan tetapi dengan ketertarikan yang sama yakni permainan kategori *battle royale*. Untuk terjun dalam turnamen besar umumnya pemain berusia 15 tahun ke atas.

Di Indonesia terdapat banyak turnamen PUBG tingkat nasional seperti PUBG Mobile Indonesia National Championship. Setiap musimnya PINC (PUBG Mobile Indonesia National Championship) selalu dinantikan dan banyak penggemar yang antusias untuk menonton langsung maupun menonton lewat streaming, ini membuktikan tidak hanya minat bermain saja, tapi minat para penggemar menonton pertandingan *e-sport* juga besar.

Sebelum mengikuti sebuah turnamen, atlet akan berlatih terlebih dahulu. Pelatihan ini umumnya dibimbing oleh seorang profesional atau *coach* dan dilakukan secara intensif agar pemain dapat bertanding dengan maksimal nantinya. Menurut Lynn, salah satu atlet *e-sport*, atlet akan melakukan latihan tim terstruktur selama enam hingga delapan jam, yang selalu dilengkapi dengan beberapa jam latihan tambahan sendiri. Selain itu latihan peregangan juga sangat penting untuk menghindari cedera pergelangan tangan, leher, dan bahu yang sering terjadi karena terlalu lama duduk di depan komputer. Maka dari itu, kegiatan atlet *e-sport* sebelum mengikuti turnamen adalah berlatih, berolahraga dan beristirahat.

Penerapan alur cerita pada suatu fasilitas, menjadikan ruangan tidak hanya sebatas memenuhi kebutuhan saja, namun juga memberi pengalaman cerita bagi pengunjung fasilitas tersebut. Sebuah suasana yang sesuai dengan fasilitas yang ada dalam hal ini adalah PUBG dapat berperan penting sebagai alur cerita, karena suasana pada bangunan fasilitas akan menjelaskan jalan cerita dalam bentuk visual.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah fasilitas yang tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi dan mengakomodasi kegiatan-kegiatan atlet *e-sports* yang berlatih untuk kejuaraan dan tempat diadakan kejuaraan itu berlangsung, namun

tidak hanya itu, fasilitas ini dapat diakses pula oleh masyarakat yang memiliki minat atau ketertarikan seputar e-sport seperti menonton turnamen secara langsung. Fasilitas tersebut juga perlu berkonsep tematik yang sesuai sebagai identitas ruang. Dipilihnya Kota Jakarta sebagai tempat perancangan yakni dikarenakan Jakarta merupakan sebuah kota metropolitan dimana pusat semua sektor berada. Selain itu, Jakarta juga merupakan salah satu daerah dengan jumlah minat PUBG terbanyak.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Beberapa tahun terakhir ini, pertandingan *e-sports* sudah semakin sering terdengar karena diselenggarakan oleh banyak negara termasuk Indonesia. Para atlet membutuhkan fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan mereka.
2. Di Indonesia terdapat turnamen-turnamen PUBG tingkat nasional. Untuk menyelenggarakan turnamen, perlu sebuah tempat yang memadai.
3. Tidak hanya minat bermain PUBG saja yang besar, tetapi minat menonton pertandingan PUBG secara langsung juga besar, perlunya tempat yang dapat memfasilitasi para penonton pertandingan PUBG secara langsung.
4. Konsep tematik pada suatu fasilitas, menjadikan ruangan tidak hanya sebatas memenuhi kebutuhan saja, namun juga memberi pengalaman cerita bagi pengunjung fasilitas tersebut. Sebuah konsep tematik yang sesuai dengan tema PUBG diterapkan dalam interior dapat menambah identitas pada ruangan.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan para atlet pertandingan *e-sports* PUBG?
2. Bagaimana merancang sebuah ruang yang memfasilitasi turnamen PUBG tingkat nasional?
3. Bagaimana merancang sebuah tempat yang dapat memfasilitasi para penonton pertandingan PUBG secara langsung?
4. Bagaimana menerapkan konsep tematik yang dapat memberikan pengalaman cerita pada pengunjung sesuai dengan tema PUBG juga sebagai identitas ruang?

1.4 Ide dan Gagasan

Tujuan utama dari perancangan ini adalah menciptakan sebuah fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan turnamen PUBG tingkat nasional dan memfasilitasi kegiatan para atlet yang sudah terpilih. Dalam fasilitas ini, secara keseluruhan area akan terbagi menjadi dua kategori, yakni fasilitas utama dan fasilitas khusus.

Yang termasuk ke dalam fasilitas utama adalah area-area yang menjadi alasan mengapa perancangan ini dibuat, yakni diantaranya adalah area turnamen, asrama dan ruang komunal. Area turnamen, seperti namanya, adalah area dimana turnamen dapat diadakan. Area ini bersifat publik dan dapat disewa oleh pihak ketiga. Pada area ini perlu dirancang sedemikian rupa dengan nilai ergonomi yang sesuai agar para pemain yang sedang bertanding dalam terlihat oleh seluruh penonton, ruangan ini juga akan dibuat kedap suara, karena saat bermain PUBG suara yang dihasilkan cukup bising. Kemudian di dalamnya akan dilengkapi dengan fasilitas elektronik yang memadai serta jaringan internet yang sangat stabil.

Kemudian ada area asrama yang diperuntukkan untuk atlet-atlet terpilih dalam persiapannya untuk turnamen tingkat nasional. Ada fasilitas penginap, dengan maksud agar para atlet dapat berlatih di tempat yang sama tanpa perlu memikirkan tempat tinggal sementara selama pelatihan karena pada dasarnya para atlet tidak berasal dari daerah yang sama sehingga umumnya para atlet menginap di sebuah hotel selama persiapan menuju pertandingan. Yang terakhir yakni area komunal, ruang ini berfungsi sebagai area untuk berkumpul santai para atlet yang akan dilengkapi dengan beberapa peralatan olahraga agar kesehatan fisik atlet dapat terjaga. Hal ini dimaksudkan karena saat berlatih, para atlet dapat duduk selama berjam-jam lamanya sehingga tubuh dapat terasa kaku yang kemudian lama-kelamaan dapat menimbulkan keluhan fisik berupa pegal-pegal dan lainnya. Maka dengan adanya area untuk berolahraga, para atlet dapat meregangkan badannya sejenak. Area ini akan bersifat privat, dimana hanya para atlet dan manajemennya saja yang dapat memasuki area ini. Akses masuknya menggunakan sebuah kartu identitas resmi.

Selain itu ada pula fasilitas pendukung berupa retail, area i-café, area kantor untuk pengelolanya, mushola dan area servis. Retail merupakan area publik yang

dapat diakses oleh siapa saja, bukan hanya anggota komunitas. Dalam area ini pengunjung dapat melihat atau membeli koleksi *merchandise* dari PUBG. Para pengunjung fasilitas ini dapat juga bersantai di area i-café apabila ingin bermain sambil makan atau minum, area ini akan difasilitasi dengan internet yang kencang dan stabil sehingga pengunjung dapat bermain PUBG dengan nyaman. I-Café dapat diakses oleh anggota komunitas tanpa perlu sebuah akses khusus. Kemudian, sebuah fasilitas tidak akan berjalan apabila tidak ada yang mengelolanya, maka dari itu akan ada area kantor yang digunakan para pengelolanya. Area servis akan disediakan di beberapa titik tertentu, dengan maksud apabila pengunjung ingin ke toilet, pengunjung tidak harus memutar fasilitas terlalu jauh hanya untuk mengakses toilet.

Perancangan area-area di atas tadi akan disesuaikan dengan nilai ergonomi, baik itu dari ukuran-ukuran standar pada furnitur yang digunakannya atau besaran sirkulasi yang dibutuhkan. Pencahayaan juga akan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing ruang dan pengaplikasian penghawaan buatan agar ruangan dapat tetap terasa sejuk.

Selain itu, penerapan konsep tematik yang sesuai dengan PUBG menjadi salah satu hal penting dalam perancangan. Perancangan ini mengusung tema dengan judul “A War Journey In Erangel” atau sebuah perjalanan perang di Erangel. Erangel merupakan map pertama dalam game PUBG yang memiliki berbagai elemen seperti alam yaitu hutan, laut gunung dan langit, selain itu Erangel juga memiliki beberapa area yang cukup ikonik yaitu Goa (shooting range), Georgopol, Gudang (Mylta). Dengan kata lain, ini adalah peta besar yang menawarkan banyak zona berbeda. Berbagai elemen dalam Erangel tersebut diwujudkan dalam berbagai elemen interior seperti ceiling, lantai dan dinding. Pengayaan yang diterapkan untuk melengkapi tema “A War Journey In Erangel” adalah pengayaan industrial futuristik. Industrial mewakili kesan kota terbengalai yang seringkali menjadi latar tempat PUBG dalam mencari senjata dan futuristik mewakili dunia game yang seiring waktu semakin modern dan canggih.

1.5 Maksud dan Tujuan

Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, fasilitas ini dirancang dengan tujuan agar memberikan fasilitas yang memadai untuk para atlet nasional serta fasilitas yang dapat mengakomodasi turnamen-turnamen PUBG tingkat nasional. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat memberikan fasilitas rekreasi kepada masyarakat yang memiliki ketertarikan dalam e-sport khususnya PUBG.