

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *e-sport* telah berkembang pesat selama beberapa tahun terakhir, menghasilkan popularitas yang besar dan daya tarik global. Dalam rangka mendukung pertandingan *e-sport* yang semakin profesional dan menarik perhatian, bangunan *e-sport* telah menjadi subjek utama dalam desain arsitektur futuristik. Bangunan ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat pertandingan, tetapi juga sebagai tempat hiburan dan pusat komunitas bagi pemain *e-sport* dan penggemar. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana arsitektur futuristik diterapkan dalam desain bangunan *e-sport* guna menciptakan pengalaman yang luar biasa.

Di era digital ini, *e-sport* telah mengalami perkembangan yang pesat, tidak hanya di luar negeri, tetapi juga di Indonesia. Menurut Barus (2019) Saat ini, *e-sport* di Indonesia dikelola oleh Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau Indonesian *E-sports* Association (IESPA), yang berperan penting dalam mengembangkan industri *e-sports* di tingkat nasional. IESPA secara resmi merupakan bagian dari Pengurus Besar *E-sport* Indonesia (PBESI), yang merupakan satu-satunya lembaga yang mengawasi *e-sports* sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia. PBESI berada di bawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), yang merupakan otoritas resmi dalam mengatur kegiatan olahraga di Indonesia.

Dalam sebuah kompetisi *e-sports*, saat ini telah menjadi daya tarik yang besar bagi masyarakat yang menikmatinya, terutama di kalangan remaja di Indonesia. Sekarang, pertandingan *e-sports* dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja melalui smartphone atau perangkat lainnya, kapan saja dan di mana saja secara langsung. Menurut Vero, sebuah agen komunikasi di Asia Tenggara, pada tahun 2021, sekitar 52 juta remaja di Indonesia terlibat dalam olahraga elektronik (*e-sport*). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vero bekerja sama dengan Decision Lab juga mengungkap beberapa merek *e-sport* yang paling populer di Indonesia. Direktur Perencanaan Strategis Vero, Sasha Alwani, menyatakan bahwa tujuan dari

riset ini adalah untuk melakukan analisis mendalam terhadap karakteristik dan perilaku para pemain serta penggemar *e-sport* di Indonesia.

Di kota Bandung jumlah kalangan remaja pun mendominasi, berdasarkan data BPS (2020) menyimpulkan bahwa terdapat 634,899 anak muda dengan rentang usia 10-24 tahun pria dan Wanita yang berada di kota Bandung.

Kelompok Umur	Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)								
	Laki-laki			Perempuan			Laki-laki dan Perempuan		
	2018	2019	2020	2018	2019	2020	2018	2019	2020
0 - 4	101 851	100 268	98 637	97 828	96 262	94 658	199 679	196 530	193 295
5 - 9	97 819	97 256	96 154	93 001	92 702	91 973	190 820	189 958	188 127
10 - 14	87 344	86 810	86 617	83 962	83 316	82 940	171 306	170 126	169 557
15 - 19	107 583	106 374	105 325	109 771	108 412	107 103	217 354	214 786	212 428
20 - 24	133 079	132 224	130 877	124 578	123 500	122 037	257 657	255 724	252 914
25 - 29	118 368	117 650	117 081	109 131	108 690	108 288	227 499	226 340	225 369
30 - 34	108 945	108 335	107 756	100 824	99 937	99 419	209 769	208 272	207 175
35 - 39	97 973	97 014	95 765	96 857	95 903	94 487	194 830	192 917	190 252
40 - 44	93 255	93 112	92 961	93 613	94 070	94 421	186 868	187 182	187 382
45 - 49	82 900	83 849	84 498	85 195	86 414	87 375	168 095	170 263	171 873
50 - 54	72 885	74 627	76 196	74 157	75 902	77 538	147 042	150 529	153 734
55 - 59	59 414	60 992	62 688	61 344	63 231	65 142	120 758	124 223	127 830
60 - 64	40 453	41 950	43 329	39 724	41 629	43 311	80 177	83 579	86 640
65 - 69	28 214	29 764	31 233	29 297	30 654	32 301	57 511	60 418	63 534
70 - 74	17 289	18 006	18 974	18 674	19 263	19 862	35 963	37 269	38 836
75 +	15 107	15 685	16 234	23 273	24 087	24 923	38 380	39 772	41 157
Jumlah	1 262 479	1 263 916	1 264 325	1 241 229	1 243 972	1 245 778	2 503 708	2 507 888	2 510 103

Sumber: Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035

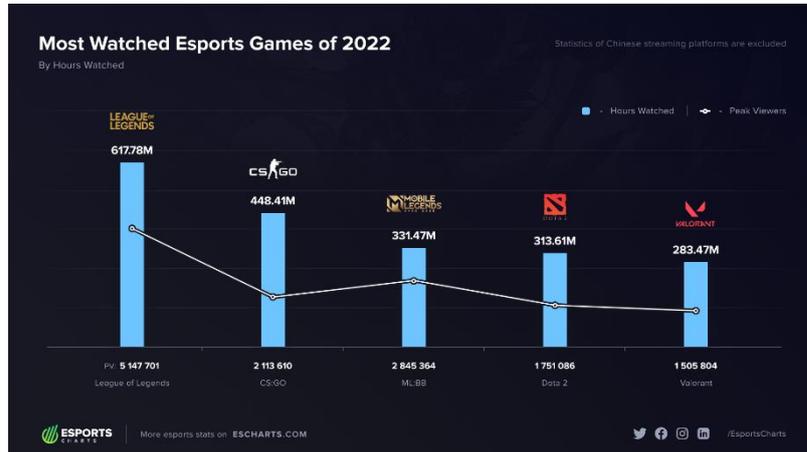
Gambar 1. 1 Jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin

Sumber : bandungkota.bps.go.id

Menurut data dari *We Are Social*, sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk bermain video game. Pada tahun 2021, ada banyak turnamen *e-sport* yang diselenggarakan baik secara *online* maupun *offline*, termasuk acara seperti The International dari Dota 2, Valorant Champions 2021 dari Valorant, PGL Major Stockholm 2021 dari CS:GO, dan MPL Series dari Mobile Legends: Bang Bang.

E-sport saat ini tidak hanya terbatas pada game PC, tetapi juga telah merambah ke game mobile seperti Mobile Legends, AOV, Clash Royale, League of Legends (LOL), StarCraft II, dan Hearthstone. Menurut data dari situs *e-sports charts* tahun 2022, penonton sangat antusias dalam pertandingan *e-sports*. Sebagai contoh, jumlah jam penonton League of Legends mencapai 617,77 jam per minggu, penonton Counter-Strike: Global Offensive mencapai 448,41 jam per minggu, penonton Mobile

Legends: Bang Bang mencapai 331,47 jam per minggu, dan penonton Dota 2 mencapai 313,61 jam per minggu. Hal ini menunjukkan bahwa pertandingan *e-sports* menarik perhatian banyak orang dan menjadi hiburan yang populer.



Gambar 1. 2 Most Watchedd E-sport Games of 2022

Sumber : escharts.com



Gambar 1. 3 League Of Legends

Sumber : escharts.com



Gambar 1. 4 CS GO

Sumber : escharts.com



Gambar 1. 5 MLBB

Sumber : escharts.com



Gambar 1. 6 Dota 2

Sumber : escharts.com



Gambar 1. 7 Valorant

Sumber : escharts.com

Menurut laporan IDN TIMES (2018) menyatakan bahwa, beberapa dari permainan ini telah diikutsertakan dalam ajang Asian Games Jakarta Palembang tahun 2018 dalam kategori *e-sport*. Meskipun tidak termasuk dalam perhitungan medali, banyak negara yang mengirimkan perwakilannya dalam kategori ini dari masing - masing negara, termasuk Indonesia sebagai tuan rumah.

Tetapi dikarenakan di Indonesia sendiri belum adanya tempat yang mewadahi kegiatan - kegiatan turnamen tersebut maka area turnamen di selenggarakan di Britama Arena - Mahaka *Square* yang mana itu adalah

pusat perbelanjaan maka dari itu harus adanya pembangunan yang dapat mewadahi *E-sport Center* di Indonesia agar penggunaan fasilitas latihan maupun pertandingan sesuai sebagaimana fungsinya, bangunan ini akan mewadahi dan memfasilitasi para pengguna *e-sport* baik itu penonton, pengguna, dan para atlet *e-sport* untuk mengembangkan industri baik itu *e-sport* sendiri sebagai olahraga, komersil, dan hiburan.

Dengan adanya permasalahan tersebut diharapkan di Indonesia khususnya di Kota Bandung mampu mewadahi 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, selain untuk perlombaan diharapkan bangunan juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti cafe, retail – retail, juga merchandise dari tim - tim *e-sport* di Indonesia sehingga dapat menarik pengunjung. Maka dari itu perlu dilakukan pembangunan dengan menggunakan pendekatan futuristik sehingga bangunan memiliki arti yang mengesankan bagi pengunjung serta bangunan dapat berorientasi ke masa depan atau mengikuti perkembangan jaman saat ini.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka laporan tugas akhir ini membuat rancangan bangunan dengan judul **“Penerapan Arsitektur Futuristik pada Perancangan Bandung *E-sport Center*”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

12.2.1 Maksud

Adapun maksud pada perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan fasilitas kegiatan baik hiburan maupun kompetisi dalam dunia *e-sport*, dalam hal ini penyediaan fasilitas Gedung pertandingan
2. Menyediakan fasilitas berlatih untuk para atlet *e-sport* agar mendalami atau mengasah kemampuan, dalam hal ini penyediaan fasilitas ruangan khusus berlatih
3. Menyediakan fasilitas kegiatan pemasaran, dalam hal ini menyediakan ruangan yang dibutuhkan untuk kegiatan penanyangan maupun promosi selama terselenggarakan kegiatan

12.2.2 Tujuan

Adapun tujuan pada perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan gambaran mengenai perancangan bangunan menggunakan penerapan arsitektur futuristik
2. Untuk memberikan gambaran atau desain mengenai perancangan bangunan *e-sport Center*
3. Untuk memberikan gambaran mengenai perancangan bangunan menggunakan penerapan arsitektur futuristic pada perancangan *e-sport Center*

1.3. Masalah Perancangan

Adapun masalah perancangan berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang bangunan menggunakan penerapan arsitektur futuristik
2. Bagaimana cara merancang bangunan *e-sport Center*
3. Bagaimana cara merancang bangunan menggunakan penerapan arsitektur futuristic pada perancangan *e-sport Center*

1.4. Pendekatan

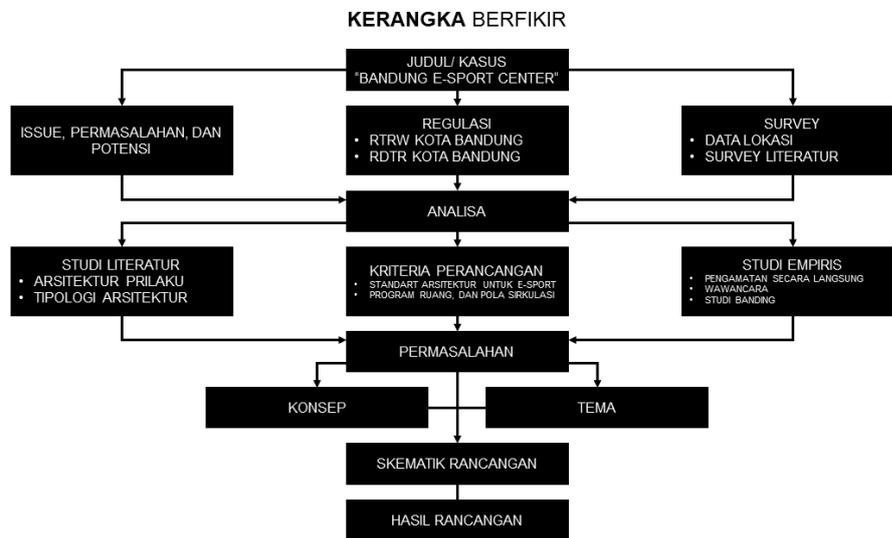
Perancangan *e-sport Center* ini akan dilakukan dengan pendekatan perancangan yaitu sebagai berikut:

1. Studi literatur yang digunakan dalam mempelajari pemecahan masalah berdasarkan sumber-sumber yang relevan dan bisa mendukung selama proses perancangan.
2. Studi lapangan terhadap lahan proyek melingkupi lingkungan sekitar lahan, studi lingkungan (fisik), bangunan di lingkungan sekitar area tapak disesuaikan dengan kebutuhan arena *e-sport*
3. Studi preseden cara untuk memahami struktur bangunan sejenis yang telah dibangun sebelumnya mengenai proyek sejenis.

1.5. Lingkup Perancangan atau Batasan

Perancangan *e-sport Center* ini di buat berdasarkan Landasan Hukum Undang - undang Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan adalah Pasal 20 dan Pasal 28C ayat (1) dan teknis persyaratan bangunan untuk olahraga, dan Peraturan Daerah No 14 Tahun 2018 tentang Bangunan Hijau Kota Bandung, Peraturan Menteri No 26 Tahun 2008 tentang sistem proteksi bangunan gedung, dan buku referensi tentang tema terkait yaitu buku Arsitektur dan *Futuristic* arsitektur.

1.6. Kerangka Berfikir



Gambar 1. 8 Kerangka Berfikir

Sumber : Data Pribadi

1.7. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dari perancangan *e-sport Center* ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB I memuat latar belakang, maksud dan 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, kebutuhan ruang dan studi banding proyek sejenis

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) dan studi banding tema sejenis

BAB IV. ANALISIS

Pada BAB IV memuat tentang analisis fungsional dan analisis kondisi lingkungan

BAB V. KONSEP PERANCANGAN

Pada BAB V memuat tentang konsep perancangan, rencana tapak, serta perancangan bangunan

BAB VI. HASIL PERANCANGAN

Pada BAB VI memuat dan menjelaskan hasil perancangan *e-sport Center* meliputi peta situasi, gambar-gambar perancangan dan lampiran maket