

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan zaman, video game telah berkembang menjadi bentuk hiburan yang populer di kalangan generasi muda. Itu dikarenakan adanya kemajuan teknologi yang meningkat secara signifikan dalam kualitas grafis, mekanisme permainan, dan pengalaman bagi pemain.

Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka pengguna atau perangkat masukan seperti tuas kendali, stik kendali (controller), papan tombol, maupun pengindra gerakan, untuk menghasilkan umpan balik visual. Umpan balik ini ditampilkan pada perangkat layar, seperti TV, monitor, dan layar sentuh. Video game seringkali dilengkapi dengan umpan balik video melalui pengeras suara atau penyuar telinga (headphone), dan terkadang dengan jenis umpan balik lainnya, seperti teknologi haptic. Dan video game diklasifikasikan berdasarkan pelantar, yang mencakup permainan dingdong, permainan konsol, dan permainan untuk komputer pribadi (PC).

Game sendiri, memiliki beberapa jenis atau tipe yang disebut dengan *genre*. Dimana memiliki ciri khasnya tersendiri, seperti *genre* Fps, Rpg, Moba dan lainnya. Tetapi di zaman sekarang, genre Fps telah menjadi genre game yang menjadi populer dan ramai dimainkan itu dikarenakan game Fps memberikan pengalaman bermain dari sudut pandang karakter utama, pemain melihat dunia dalam seolah-olah melalui karakter tersebut. Hal ini menciptakan keterlibatan yang lebih intens dan imersif.

Game Fps adalah genre game bertemakan pertempuran tembak menembak yang dimana tampilan layar game dibuat berdasarkan pandangan mata pemain, dalam bahasa Inggris First Person Shooter. Game Fps memiliki daya tarik yang khas dan telah memikat banyak pemain selama bertahun-tahun. Itu dikarenakan game fps memiliki, permainan aksi tembak-

menembak yang cepat dan ketegangan saat berhadapan dengan musuh membuat game Fps menarik dan game Fps memungkinkan pemain untuk mengkustomisasi senjata dan mengembangkan taktik berbeda, yang menambah variasi dan memperpanjang daya tarik bermain. Dan game Fps biasanya dimainkan di device PC dan Konsol.

Seiring berjalannya waktu game sudah tidak menjadi bentuk hiburan lagi tetapi menjadi sebuah olahraga yang dimana fenomena ini disebut dengan E-Sport. E-Sport adalah kompetisi video game yang melibatkan pemain profesional dan tim. Karena adanya fenomena tersebut orang-orang pecinta game (gamers) terutama remaja mulai berlomba-lomba untuk mencoba dan meningkatkan skill mereka untuk menjadi Atlit E-Sport agar bisa mengikuti kompetisi. Dan remaja Indonesia pun tertarik untuk menjadi Atlit E-Sport

Contohnya seperti pada 25 Juli 2022, 2 Atlit E-Sport asal Indonesia, Jason Susanto dan Arron Leonhart berpartisipasi di pertandingan Final game Valorant tingkat dunia sebagai tim PRX melawan tim FPX dari China dan menduduki posisi kedua pada pertandingan tersebut. Dan pada 27 Agustus 2023 kedua atlit tersebut berpartisipasi di pertandingan Final game Valorant tingkat dunia sebagai tim PRX melawan tim EG dari Amerika Serikat dan menduduki posisi kedua pada pertandingan tersebut. Dan pada 10 Mei 2023 5 atlit E-Sport Indonesia mewakilkan negara nya untuk bertanding di Sea Game 2023 melawan negara Singapura dan menduduki posisi 1 di pertandingan tersebut.

Selain berkeinginan menjadi atlit E-Sport ada beberapa orang yang hanya ingin menjadi penggemar saja. Penggemar disini mereka sering menghadiri dan menonton acara pertandingan game Fps, antara tim E-Sport tingkat Profesional maupun tingkat amatir. Selain itu juga penggemar memiliki kesempatan untuk bertemu dengan sesama penggemar, berbagi item (barang) game yang mereka mainkan, membeli equipment yang mendukung kegiatan bermain game fps, dan bermain game fps favorit mereka.

Dalam kompetisi E-Sport game Fps, setiap tim E-Sport terdiri dari lima anggota. Sebelum lolos ke babak final, pertandingan E-Sport Fps memiliki babak kualifikasi di mana enam hingga delapan tim E-Sport saling bertanding, dengan format satu tim lawan satu tim lainnya, hingga hanya tersisa empat tim yang melaju ke babak semifinal. Babak kualifikasi ini dilaksanakan secara daring atau disiarkan langsung di Youtube. Babak semifinal, melibatkan empat tim E-Sport yang berhasil mencapai tahap ini. Setiap tim bertanding satu tim lawan satu tim lainnya hingga hanya dua tim yang berhasil lolos ke babak final. Babak semi final ini dilaksanakan secara offline dan online. Dan terakhir pada babak final, melibatkan dua tim yang sebelumnya lolos dari babak semifinal akan bertanding untuk memperebutkan gelar juara dan meraih trofi. Di babak final ini dilaksanakan secara offline dan online dengan dukungan dari para penggemar yang hadir secara langsung atau melalui siaran langsung.

Untuk memenuhi dan membantu aktivitas masyarakat yang menyukai game Fps, sangat penting untuk membangun tempat hiburan dan rekreasi bertema game Fps yakni Game Arena. Melalui fasilitas Game Arena yang dirancang dengan baik, kita dapat memberikan fasilitas yang dapat memenuhi kegiatan masyarakat yang menyukai game ber-genre Fps, mulai dari Penggemar, Atlet E-Sport dan yang pengunjung yang tidak tertarik dengan game Fps. Contohnya menyediakan area bermain game fps, area komunitas, area beli equipment, dan area untuk menonton pertandingan game fps mulai dari babak kualifikasi, semi final dan final. Selain itu dengan adanya fasilitas Game Arena ini akan berdampak positif pada masyarakat dengan meningkatkan daya tarik kepada remaja untuk menjadi atlet E-Sport di Indonesia.

## **I.2 Fokus Permasalahan**

1. Untuk mengadakan pertandingan game Fps diperlukannya sebuah fasilitas yang terdiri dari dua area, diantaranya: area semi final dan area final
2. Game Fps menggunakan dua device yang berbeda diantaranya: PC dan Konsol, sehingga dibutuhkan fasilitas bermain untuk para Penggemar dan Pengunjung yang belum tertarik dengan game Fps
3. Bermain game Fps seringkali memakan waktu yang lama, sehingga pemain diharuskan untuk duduk dalam posisi yang tetap selama bermain. Oleh karena itu, penting untuk memiliki furnitur yang ergonomis agar pemain merasa nyaman saat ingin bermain game Fps dalam waktu yang panjang.

## **I.3 Permasalahan Perancangan**

1. Bagaimana cara merancang Game Arena yang menyediakan sebuah tempat untuk menonton dan bertanding, di pertandingan Game Fps yang terdiri dari area semi final, dan area final?
2. Bagaimana cara merancang Game Arena yang menyediakan tempat bermain game Fps dengan device PC dan Konsol?
3. Bagaimana cara merancang furnitur yang ergonomis agar pemain bisa bermain game Fps dalam waktu yang lama?

## **I.4 Ide/ Gagasan Perancangan**

Di perancangan Game Arena ini akan berfokus pada fasilitas hiburan dan rekreasi yang bertujuan untuk mendukung kegiatan masyarakat Indonesia terutama Bandung yang menyukai game bergenre Fps.

Fasilitas yang utama yang akan tersedia di Game Arena ini adalah:

1. Area Semi Final: Area ini bertujuan untuk mengadakan pertandingan Game Fps yang terdiri dari 4 tim yang telah lolos di babak kualifikasi bertanding untuk masuk ke babak Final

2. Area Final: Area ini bertujuan untuk mengadakan pertandingan Game Fps yang terdiri dari 2 tim yang telah lolos di babak final bertanding untuk menentukan pemenang di kompetisi tersebut
3. Area PC: Area ini bertujuan untuk menyediakan tempat bermain untuk para penggemar dan pengunjung untuk bermain game Fps favorit mereka dengan device PC
4. Area Konsol: Area ini bertujuan untuk menyediakan tempat bermain untuk para penggemar dan pengunjung untuk bermain game Fps favorit mereka dengan device Konsol
5. Area Equipment: Area ini bertujuan untuk menyediakan tempat untuk membeli equipment PC maupun konsol yang mendukung kegiatan game Fps.

## **I.5 Maksud dan Tujuan Perancangan**

### **I.5.1 Maksud Perancangan**

Dengan adanya FPS Game Arena, yang memfasilitasi untuk para pecinta game FPS yang ingin menghibur dirinya dengan bermain game dan menonton pertandingan. Dengan tercapainya konsep rancangan dan gagasan pada perancangan Game Arena ini, diharapkan dapat menjadi perancangan ruang publik yang sesuai dari segi kalangan usia, secara fasilitas, kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung. Membuat FPS Game Arena ini mempunyai maksud yang menjadikan tempat ini sebagai tempat untuk segala game FPS, mulai dari game FPS dulu dan sekarang.

### **I.5.2 Tujuan Perancangan**

- Mendesain fasilitas bagi pengunjung untuk bermain game Fps
- Menyediakan fasilitas untuk *influencer* yang tertarik membuat sebuah event game Fps

- Menyediakan fasilitas untuk mengadakan pertandingan game Fps
- Menyediakan tempat untuk menjual merchandise dan equipment yang mendukung aktivitas bermain game Fps