BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri olahraga elektronik atau yang sekarang dikenal sebagai e-Sport sedang berkembang di penjuru dunia salah satunya di Asia. Asia terkenal dengan pemegang juara tim turnamen e-Sport taraf internasional. Namun, e-Sport di Indonesia beberapa tahun belakangan masih kurang berkembang walaupun Indonesia memiliki jumlah pemain game yang sangat besar. Kini perkembangan e-Sport di Indonesia bisa dikatakan berkembang sangat pesat, dimana mulai terbentuk berbagai komunitas dan berulang kali tim dari Indonesia maju dalam perlombaan e-Sport internasional. E-Sport atau Electronic Sports dapat dikatakan sebagai elaborasi dari perkembangan dunia olahraga yang diiringi dengan daya dukung teknologi. E-Sport yang pada awalnya hanya sebagai game online dan hanya dimainkan untuk mengisi waktu, saat ini bertransformasi menjadi peluang bisnis baru dalam dunia digital (Faherty, 2018). Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang dengan menggunakan internet dan media elektronik, dimana media yang digunakan para pemain dihubungkan dengan suatu jaringan. Generasi milenial menjadikan eSport sebagai sarana untuk menambah peluang dalam mencari penghasilan bahkan menjadikan eSport sebagai mata pencaharian mereka. E-Sport dikelompokkan menjadi beberapa aktivitas olahraga seperti olahraga elektronik, kompetisi permainan video terorganisir atau yang dikenal sebagai *cybersport*, olahraga virtual, serta permainan kompetitif.

E-sport dimata beberapa masyarakat umum terkadang masih dipandang sebelah mata. Masyarakat menganggap e-sport hanya sebagai turnamen game yang kurang bermanfaat disbanding turnamen lainnya. Tetapi disisi lain, banyak komunitas yang mengikuti turnamen e-Sport berhasil memenangkan perlombaan dan mendapatkan uang.

Di negara Indonesia saat ini sudah memiliki wadah pengembangan eSport yang dinamakan IeSPA (Indonesia Sport Association). Terdapat beberapa tim eSport besar Indonesia seperti Boom ID, Evos, RRQ, Nxl, yang sudah memiliki prestasi international. Era industri 4.0 yang saat ini menekankan pada otomatisasi, *big data*, *cloud* dan penggunaan perangkat IoT dapat mendukung pertumbuhan eSport yang kedepannya akan menjadi salah

satu industri besar dibidang olahraga dan teknologi. (http://www.iespa.or.id/about.html, akses 20 Maret 2020). Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa eSport adalah bentuk permainan video game di mana para pemain individu maupun tim (saat pertandingan tim berlangsung) bersaing satu sama lain dalam memainkan permainan video digital di komputer menggunakan Internet atau LAN.

Tetapi eSport sendiri belum memiliki tempat yang khusus untuk melakukan turnamen serta pelatihan komunitas secara berkala. Dengan adanya stadion eSport Semarang diharapkan bisa memenuhi fasilitas yang diharapkan menjadi sarana perkembangan kemampuan atlet – atlet untuk dapat mengembangkan diri dan mengharumkan nama Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada projek akhir adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah Stadion e-Sport di Kota Semarang dengan menggunakan pendekatan arsitektur futuristik agar dapat berfungsi dengan baik?
2. Bagaimana penataan ruang yang sesuai dengan kaidah-kaidah arsitektur futuristik untuk sebuah Stadion e-Sport?
3. Bagaimana suasana ruang sebuah Stadion e-Sport yang dapat mengekspresikan arsitektur futuristik?.

1.3. Tujuan

Tujuan perancangan proyek dengan judul Stadion e-Sport dengan pendekatan arsitektur futuristik di Kota Semarang ini yaitu menciptakan fasilitas umum yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna seperti para atlet itu sendiri. Dengan adanya Stadion e-Sport diharapkan dapat menghapuskan persepsi negatif tentang e-Sport.

1.4. Orisinalitas

Berikut merupakan beberapa karya desain serupa yang berkaitan dengan proyek perancangan :

Tabel 1. 1 Karya Desain Sejenis

No.	Judul Proyek	Topik / Pendekatan	Nama Penulis
1.	Strategi Pengembangan e-Sport di Indonesia Dengan Menggunakan Metode SWOT	Menggunakan Metode SWOT	Yasep Azzery, Iwan Krisnadi
2.	E-Sport Arena Berstandar Internasional di Badung, Bali	Standar Internasional	Julio
3.	Perancanaan Stadium e-sport Sebagai Pengembangan Ruang komunal di Jalan Benyamin Sueb	Pemanfaatan area komunal	Jonatan Harefa, Karya Widyawati, Elfitria Wiratmani
4.	Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena	Interior	Erwin Julius, S.P Honggowidjaja, Purnama Esa Dora
5.	E-Sport Centre dengan pendekatan arsitektur futuristik di Kota Semarang	Arsitektur Futuristik	Rizky Wikaputera