

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Olahraga elektronik atau E-Sports saat ini sudah banyak dikenal dan diminati oleh kalangan muda dan dewasa baik pria maupun wanita. Game online yang kini diminati sebagai hobi ternyata dapat disalurkan menjadi suatu profesi yang diminati karena menghasilkan uang yang cukup banyak. Electronic Sport atau E-Sports ini khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang bertanggung jawab kepada Menpora RI dan Peraturan Pemerintah No.16/2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. E-Sports sendiri dapat diakses atau dimainkan di *Pubstomp* atau *Cybertainment* tertentu yang dapat mengakses game-game online dengan jaringan internet yang khusus. Struktur dan tingkatan pertandingannya sama seperti pada cabang olahraga biasanya. Bedanya para atlet e-sport tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara online melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka. E-Sports membantu para gamers membangun relasi dan kerjasama tim untuk pembentukan suatu tim untuk mengikuti kompetisi video game yang akan menghasilkan profesi sebagai gamers professional dan hadiah yang ditawarkan di kompetisi-kompetisi ini tidak boleh diremehkan. Skala pertandingan yang diadakan di Indonesia masih dalam skala nasional dan jarang menuju internasional. Tahun 2012 adalah tahun yang paling mengagumkan dimana salah satu kategori pertandingan E-Sports ber-genre MOBA (Mobile Online Battle Arena) "*The International*" tersebut memecahkan rekor hadiah sebesar 239 Miliar Rupiah. Dari segi ekonomi, E-Sports sendiri juga disponsori oleh berbagai produk IT dan gaming aksesoris.

Bahwa sudah berkembangnya industri game di Indonesia dan sudah diresmikan oleh pemerintah bahwa para gamers dapat diangkat menjadi atlet nasional melalui berbagai tahapan, namun belum memiliki wadah atau fasilitas untuk mengapresiasi para gamers tanah air, sehingga dengan adanya fasilitas E-

Sports (*Game Centre*) dalam proyek Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang tersebut memberikan potensi kepada para gamers yang khususnya berada di Kota Semarang. Lokasi BSB City dipilih karena merupakan pertama kalinya kota satelit yang ada di dalam kota Semarang yang sedang dalam pembangunan menuju kota baru dan lokasinya cukup strategis, diperkirakan akan menjadi kawasan kota satelit yang memiliki daya tarik di dalam berbagai sektornya (permukiman elit, wisata rekreasi, industrial, bisnis, pasar modern, pendidikan, dll.) yang dapat memikat masyarakat di pusat kota Semarang maupun yang ada di luar kota untuk berkunjung atau bertempat tinggal di BSB City Semarang.

## 1.2 Pernyataan Masalah

- Bagaimana mendesain Pusat Komunitas Pemain Game Online yang menerapkan gaya *Arsitektur Postmodern* dengan konsep *Metafora*?
- Bagaimana merancang sebuah Pusat Komunitas Pemain Game Online yang bertaraf *E-Sports game*?

## 1.3 Tujuan

- Menciptakan sebuah bangunan *game center* yang bergaya *Arsitektur Postmodern* dengan cara menganalogikan bentuk bangunan dari sebuah benda.
- Menyediakan ruang fasilitas yang menunjang kegiatan bermain, edukasi, dan komersial yang berkaitan dengan perlombaan *E-Sports game*.

## 1.4 Orisinalitas

Dalam proyek akhir *Arsitektur* ini, saya memilih judul “Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang”, dengan topik utama yang diangkat yaitu tentang penerapan *Arsitektur Postmodern* yang beraliran *Metafora*.

**Tabel 1. 1** Beberapa Contoh Judul Proyek dengan kesamaan Kasus Bangunan Game Center

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	Pusat Komunitas Game Online Surabaya	Pendekatan dengan desain analogi bentuk, tampilan <i>hi-tech</i> dan modern	Putra, Rahmat Hadita
2	Perancangan Interior Pusat	Penerapan desain interior	Andreas Pandu

	Komunitas Game Dota di Surabaya	dengan konsep modern, menampilkan elemen-elemen dalam game Dota	
3	Perancangan Studio Game di Surabaya	Dengan pendekatan <i>High Technology Architecture</i>	Bagus Hendro Priono
4	Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang	Penerapan Arsitektur <i>Postmodern Metafora</i> , pendekatan Adaptif	Michael Wijaya Gunawan

(Sumber : Analisis Pribadi)

