

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan esports di Indonesia saat ini sedang berada pada puncak tertingginya dalam kancah nasional dan internasional. Newzoo, perusahaan analitik esports dari Belanda, mencatat Indonesia memiliki jumlah *gamers* paling banyak di Asia Tenggara sebesar 102.000.000 orang; yang terus berkembang hingga mencapai 118.035.000 orang pada 2021 (Newzoo, 2020). Perkembangan esports ini terus didukung oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kominfo), Indonesia Esports Association (IESPA), Asosiasi Video Games Indonesia (AVGI), Federasi Esports Indonesia (FEI), dan PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia) melalui regulasi yang ditetapkan seperti Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, serta penyelenggaraan turnamen resmi esports seperti Piala Presiden Esports dan Esports PON XX Papua 2021.

Esports yang sedang dan terus berkembang di Indonesia sendiri terbagi menjadi tiga jenis: *mobile gaming*, *PC gaming*, dan *console gaming*. Tahun 2020, Newzoo mencatat preferensi *gamers* pada *mobile gaming* karena kemudahan akses waktu dan biaya merupakan yang terbesar dengan nilai pasar di Indonesia \$1.38 miliar, diikuti *PC gaming* dengan nilai pasar \$242 juta, dan *console gaming* dengan nilai pasar \$122 juta. Dengan total pendapatan dari esports sebesar \$1.74 miliar, Indonesia merupakan negara dengan nilai pasar esports paling besar di Asia Tenggara serta berada pada urutan 16 secara global (Newzoo, 2020).

Tren esports yang terus berkembang di Indonesia ini menghasilkan berbagai elemen baru di dalamnya, seperti pembentukan tim esports dan citra seorang atlet esports yang lebih dikenal dengan julukan *professional player* atau *pro-player*, sebagai profesi baru yang sangat diminati oleh Generasi Y dan Generasi Z di Indonesia. Dengan segala dinamika yang ada dalam sebuah tim esports, tentu dibutuhkan suatu tempat berlatih dan bekerja yang terintegrasi serta mendukung kebutuhan fisik dan psikis anggota suatu tim esports. Sebuah *Gaming House* dirasa mulai kurang bisa memwadahi seluruh kegiatan berlatih dan bekerja suatu tim esports karena bertambahnya kebutuhan ruang yang beradaptasi dengan perkembangan pasar esports di Indonesia. Selain itu, fasilitas berlatih esports bagi para Milenial dan Zoomer juga tentu dibutuhkan sebagai wadah persiapan sebelum terjun ke dunia esports profesional.

Salah satu pengembang dan penerbit permainan *online* ternama di Indonesia memaparkan statistik pengguna *game* mereka dalam konferensi pers bulan Agustus 2021 lalu.

Data tersebut menunjukkan bahwa Kota Semarang merupakan salah satu kota dengan jumlah pemain *game online* terbanyak di Pulau Jawa (Fadilla, 2021). Pada PON XX Papua 2021, tim esports asal Kota Semarang dengan pemain termuda berusia 15 tahun berhasil menyabet medali perak dari cabang olahraga esports MLBB (*mobile game online* paling populer saat ini). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Semarang tahun 2020, terdapat 130.816 jiwa penduduk dengan usia 15-19 tahun (BPS Kota Semarang, 2022). Rentang usia tersebut merupakan masa-masa persiapan yang kritis bagi seseorang yang tertarik untuk terjun ke dunia esports profesional.

Prestasi yang diraih pada PON XX Papua 2021 dan banyaknya jumlah penduduk dengan usia prima merupakan bukti konkret bahwa Kota Semarang memiliki potensi besar di dunia esports yang menunggu untuk dikembangkan. Belum tersedianya fasilitas khusus berlatih esports yang terintegrasi bagi tim esports dan pemain amatir di Kota Semarang menjadi urgensi tersendiri dalam merancang bangunan Fasilitas Pelatihan Esports di Kota Atlas ini. Oleh karena itu, Fasilitas Pelatihan Esports di Kota Semarang menjadi penting eksistensinya sebagai tempat berlatih dan bekerja bagi anggota suatu tim esports, serta menjadi fasilitas pelatihan esports bagi pemain amatir yang ingin terjun ke dunia esports profesional.

1.2. Pernyataan Masalah

1. Bagaimana desain bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang dapat membantu menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports?
2. Bagaimana desain bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang mengekspresikan Arsitektur Neo-futuristik?

1.3. Tujuan

1. Mendesain bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang dapat membantu menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports
2. Mendesain bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang mengekspresikan Arsitektur Neo-futuristik

1.4. Orisinalitas

Proyek ini berjudul “Fasilitas Pelatihan Esports di Kota Semarang” yang memiliki fungsi bangunan sebagai tempat berlatih dan bekerja anggota suatu tim esports serta juga mewadahi fasilitas berlatih bagi pemain esports amatir sebelum terjun ke dunia esports profesional. Proyek menggunakan Arsitektur Neo-futuristik sebagai pendekatan dalam

menyelesaikan permasalahan yang diangkat. Terdapat beberapa proyek dengan fungsi bangunan sejenis namun dengan menggunakan pendekatan yang berbeda, sebagai berikut:

Tabel 1. Orisinalitas Proyek

No	Judul Proyek	Topik/Pendekatan	Nama Penulis dan Institusi
1	Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport di Surabaya	Arsitektur Perilaku	Boby Hartanto Hansen dan Timoticin Kwanda (Universitas Kristen Petra)
2	Perencanaan dan Perancangan Pelatihan E-Sport Indonesia	Arsitektur Modern	Enggar Rizkindo (Universitas Sriwijaya)
3	Perancangan Baru <i>Esports Training Center</i> di Bandung	Arsitektur Futuristik	Nabila Zakaria, Setiamurti Rahardjo, dan Nur Arief Hapsoro (Universitas Telkom)
4	Fasilitas Pelatihan Esports di Kota Semarang	Arsitektur Neo-futuristik	Danny Santoso Kartono (Universitas Katolik Soegijapranata)

sumber: analisis pribadi