

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Permasalahan

Kemajuan teknologi di era saat ini adalah mulai berkembangnya permainan berbasis *online*. Pasar *game* secara global pada tahun 2021 mencapai 175,8 miliar USD dan diperkirakan akan terus mengalami peningkatan 4,4% untuk tahun mendatang dimana pada tahun 2023 akan meningkat hingga 204,6 miliar USD (Wijman, 2021).

Asia merupakan pasar utama dalam industri *game* di dunia dengan permintaan yang cukup tinggi untuk *game*, *E-Sports*, turnamen dan *streaming*. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh niko partners selama 2021 diperkirakan *gamer* PC dan *mobile* di asia akan mencapai 35,7 miliar USD mengalami peningkatan sebanyak 6,2% dari tahun sebelumnya dan untuk 5 tahun kedepan diperkirakan industri *game* PC dan *mobile* akan mencapai 41,8 miliar USD. Indonesia, Thailand dan Vietnam menjadi pasar dengan pertumbuhan tercepat di Asia Tenggara (Jen, 2021).

Di Asia Tenggara ada kurang lebih 100 juta penonton *E-Sports* di mana di Asia Tenggara Indonesia memiliki jumlah penonton dan pemain *E-Sports* terbesar, kemudian diikuti oleh Filipina, Vietnam, Thailand, Malaysia, dan Singapura (Ellavie Ichlasa Amalia, 2021).

Di tahun 2021 jumlah *gamers* di Asia Tenggara mencapai 274,5 juta, dimana Indonesia turut berkontribusi sebanyak 43%. Tidak hanya itu Indonesia juga turut berkontribusi dalam pendapatan terbesar sebanyak 2,08 miliar USD. Hal ini menjadikan industri *E-Sports* di Indonesia sangat potensial. Usia pemain *game* E-Ssports didominasi oleh usia 13-24 tahun (Marthiara, 2021).

Menurut datareportal, dari seluruh jumlah penduduk Indonesia sebanyak 73.7% merupakan pengguna internet dengan waktu rata-rata yang dihabiskan untuk bermain *game* adalah 1 jam 16 menit. Perangkat yang digunakan dalam bermain *game* cukup bervariasi yaitu *smartphone* 88.9%, laptop / PC 53.2%, konsol gim 21.5%, tablet 11.1%, perangkat gim genggam atau *handheld gaming device* 10%, *virtual reality* 5%, dan perangkat media *streaming* 3.8% (Kemp, 2021).

*E-Sport* di Indonesia dapat terbilang cukup maju dimana prestasi dari tim *E-Sport* Indonesia tidak hanya di ranah nasional saja namun internasional. Beberapa ajang bergengsi skala internasional yang dimenangkan *team E-Sport* Indonesia seperti *Mobile Legends Mytel International Championship (2020)*, turnamen se-Asia Tenggara *ESL SEA Championship 2020*, *Mobile Legends Bang Bang South East Asia Cup (MSC) 2019*, *MLBB World Championship 2019* dan masih banyak lainnya (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021).

Melihat potensi dari atlet *E-Sports*, *E-Sports* secara resmi sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga prestasi oleh KOMENPORA dan KONI. Dengan demikian kini *E-Sports* dapat mengadakan kompetisi secara resmi di tingkat nasional seperti PON (Pekan Olahraga Nasional). Dengan peresmian cabang *E-Sports* sebagai cabang olahraga diharapkan dapat mendorong perkembangan industri *E-Sports* di Indonesia (Priono, 2021).

Indonesia telah memiliki tiga organisasi *E-Sports* yaitu Indonesia *E-Sports Association (IESPA)* yang merupakan organisasi pertama yang terbentuk sejak 2014, organisasi ini bertanggung jawab atas *game online*, *game offline*, pengembangan *game* dan *team gaming* di Indonesia. Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia (AVGI) yang bertugas dan bertanggung jawab atas pendataan pemain *E-Sports* secara individu baik profesional maupun non profesional. Pengurus Besar *E-Sports* Indonesia (PBSI) yang bertanggungjawab atas pembuatan regulasi terkait *E-Sports* guna mengatur, mengarahkan dan memberikan perlindungan bagi para atlet (Ishak, 2020).

Di Kota Semarang sendiri sudah memiliki PB *E-Sports 2020-2024* untuk mendukung atlet *E-Sports* dan melahirkan atlet-atlet *E-Sports* di Kota Semarang (Franciskus Ariel Setiaputra, 2020). Kemenangan pertama atlet *E-Sports* dari Kota Semarang di tahun 2020 dan pada kejuaraan PON XX di Papua 2021 5 atlet *E-Sports* dari Kota Semarang memenangkan pertandingan dengan meraih medali Silver. Pemerintah Kota Semarang dalam merayakan HUT 474 Kota Semarang tahun 2021 mengadakan kompetisi Piala Wali Kota *Turnament E-Sports Mobile Legends* yang diikuti oleh 256 team (Fajari, 2021).

Namun sayangnya di Kota Semarang belum memiliki fasilitas Arena *E-Sports* dengan fasilitas yang memadai untuk bermain dan mengadakan turnamen *E-Sports*.

Dimana pada turnamen *E-Sports* dilaksanakan di tempat-tempat seperti hall Paragon Mall Semarang, Balai Kota Semarang, aula sekolah dan sebagainya (Wibisono, 2021). Bahkan pada ajang PON XX di Papua digelar di arena Hockey Indoor Doyo Baru dengan membangun venue yang disesuaikan dengan fasilitas seperti ruang khusus pemain, ruang kesehatan, scoring board digital, lighting dan akses untuk penyandang disabilitas (Rifqi, 2021).

Di Semarang kegiatan bermain game dilakukan di iCafe atau warnet yang hanya memiliki fasilitas bermain dengan perangkat PC saja. Masyarakat memiliki stigma negatif terhadap *E-Sports*. *E-Sports* dianggap hanya seperti bermain game pada umumnya dan pemainnya dianggap hanya membuang waktu, membutuhkan banyak biaya untuk kuota internet dan membeli karakter *game*. Bahkan masyarakat pada umumnya menganggap bahwa *gamers* dan atlet *E-Sports* tidak memiliki masa depan yang baik (Wirawan, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah perancangan dari Arena *E-Sports* sebagai pendukung yang memfasilitasi aktivitas dari pemain *E-Sports* amatir dan profesional dalam bermain dan berkompetisi yang dapat menghasilkan bibit-bibit Atlet *E-Sports* di Kota Semarang dan memberikan pandangan baru yang positif.

## **I.2. Pernyataan Masalah**

1. Bagaimana penataan ruang dan perancangan desain pada Arena *E-Sports* yang dapat memberikan suasana ruang yang dapat membangkitkan semangat bagi pemain *E-Sports* ?
2. Bagaimana penerapan arsitektur kontemporer pada pengolahan massa dan fasad bangunan yang dapat menjadi *point of interest* dan memperlihatkan fungsi bangunan Arena *E-Sports* ?

## **I.3. Tujuan**

1. Memberikan tempat dengan fasilitas yang mendukung aktivitas bagi para pemain *E-Sports* amatir dan profesional dalam bermain dan berkompetisi.
2. Sebagai tempat untuk berkompetisi dan melahirkan generasi atlet *E-Sports* Profesional yang dapat bertanding dalam skala nasional maupun internasional.

#### I.4. Orisinalitas

Adapun proyek perancangan dari mahasiswa lain dengan topik perancangan yang serupa sebagai perbandingan keaslian pada perancangan Arena *E-Sports* :

No.	Judul Proyek	Topik / Pendekatan	Nama Penulis dan Institusi
1.	<i>E-Sports Arena</i> di Yogyakarta	Arsitektur Futuristik	Andrey Agustinus Boentoro Universitas Atma Jaya Yogyakarta
2.	Perancangan <i>Esports Center</i> dengan Penerapan Arsitektur Hemat Energi	Arsitektur Hemat Energi	Rangga Cakra Bayu Universitas Kristen Duta Wacana
3.	Stadion <i>E-Sport</i> dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik di Kota Semarang	Arsitektur Futuristik	Rizky Wikaputera Universitas Katolik Soegijapranata
4.	Esport Arena di Kabupaten Sleman	Arsitektur Futuristik	Wiguna Nanda Jayanto, Dody Kurniawan, dan Anggreani Dyah Sulistiowati Universitas Budi Luhur
5.	Perancangan Pusat Komunitas E-Sports di Kota Baru, Lampung	Arsitektur Futuristik	Adrian Rofiq Universitas Sriwijaya
6.	Arena <i>E-Sports</i> di Kota Semarang	Arsitektur Kontemporer	Phoa, Angela Grace Wibowo Universitas Katolik Soegijapranata

Tabel 1.4. 1. Tabel Orisinalitas  
(Sumber : Analisis Pribadi)