

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

ESports akhir-akhir ini bisa dibilang sedang naik daun. Ditambah dengan adanya pandemi pada tahun 2022, membuat orang-orang bekerja atau sekolah dari rumah. Karena harus dirumah saja, banyak orang yang memanfaatkan keadaan itu untuk bermain *game* di rumah sebagai pengganti hiburan atau pelepas penat, karena tidak dapat bepergian kemana-mana. Dan dengan keadaan inilah, pemikiran orang semakin terbuka dengan *game* terutama *game online*. Dulu *game* selalu dianggap negatif bagi setiap orang, banyak yang menilai bahwa *game* berbahaya, membuat tidak produktif, mengurangi kefokusannya, bahkan mempengaruhi kesehatan seseorang. Namun sekarang melalui bermain *game*, orang bisa mendapatkan pemasukan. Ada banyak cara untuk mendapatkan pemasukan dari bermain *game*, diantaranya dengan konten seperti mengumpulkan klip permainan, *streaming* dan mengikuti turnamen. Turnamen *game* pertama kali diadakan oleh sekumpulan mahasiswa dari Universitas Stanford yang berkompetisi untuk mendapatkan hadiah gratis berlangganan majalah *Rolling Stone* selama 1 tahun, tepatnya diadakan pada bulan Oktober 1972 silam, yang mana pada masa itu keberadaan komputer masih sangat jarang, belum ada internet, dan belum banyak video game yang beredar, mengingat pengertian *eSport* yang merupakan jenis olahraga berbasis peralatan elektronik seperti *PC* (komputer), *HP* (*mobile phone*), atau *game* konsol seperti *PlayStation* atau *Xbox*. *Esports* adalah permainan yang terorganisir dengan pelatihan khusus, sama seperti atlet profesional sepak bola atau cabang olahraga lainnya. *Esport* termasuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus dalam olahraga, sementara olahraga pada umumnya banyak melibatkan motorik kasar. *Esport* ditetapkan sebagai cabang olahraga sejak 17 April 2017, yang disepakati oleh Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (*Olympic Council of Asia/OCA*). Di Indonesia, yang menjadi pintu pertama bagi masuknya turnamen *game* berskala internasional pada tahun 2002 adalah *Indo Game* dengan menjadi *Event Organizer* (*EO*) pada kejuaraan *World Cyber Games* (*WCG*).

Semenjak orang-orang terbuka dengan *eSport*, banyak dari mereka yang ingin mengikuti turnamen-turnamen yang diadakan, mulai dari tingkat nasional maupun internasional, apalagi melihat besarnya hadiah yang disuguhkan. Banyak dari mereka

yang ingin menguji skill bermain *game*-nya. Dari situlah banyak yang mulai membuat tim bermain untuk mengikuti turnamen tersebut. Di Indonesia sendiri, memiliki banyak tim dari amatir sampai profesional. Indonesia pun memiliki asosiasi *eSport* bernama IeSPA (*Indonesia eSport Association*) yang dibuat pada tahun 2017 dan diketuai oleh Eddy Lim, yang juga sebagai pendiri dari Indonesia *Gamers*, yang saat ini dikenal dengan sebutan Liga *Game*. Liga *Game* dibentuk dengan tujuan mengumpulkan para *gamers* di Indonesia, dan sebagai media yang bergerak dibagian video *game* karena pada saat itu belum banyak media yang mendukung keberadaan *eSport*. Pada tahun 2020, Indonesia meresmikan PBSI yaitu Pengurus Besar *eSports* Indonesia, yang diketuai oleh Jenderal Pol. (P.) Prof. Dr. Budi Gunawan SH, M.Si., yang memiliki visi “Untuk mengembangkan dan mempromosikan ekosistem *eSport* yang stabil, sementara Indonesia menjadi pemimpin *eSport* di kawasan Asia”, dan misi “Mendorong kebutuhan *eSport* di Indonesia dengan menjadikan Indonesia sebagai pusat *eSports* paling aktif dan menarik di Asia” dengan slogan “Jadikan Indonesia bangsa yang hebat untuk *eSports* yang penuh dengan atlet-atlet berbakat.” dan pada saat ini sudah menaungi 21 tim *eSport* Indonesia, yang beberapa diantaranya sudah pernah mengikuti turnamen tingkat nasional maupun internasional. IeSPA sendiri sekarang telah menginduk pada PBSI. Baru-baru ini Indonesia telah mendapatkan medali emas dalam perlombaan *PUBG Mobile* di *Sea Games 2022*, sebelumnya tim *eSport* asal Semarang juga meraih medali silver dalam perlombaan *Mobile Legends* pada Eksibisi *eSport* PON XX Papua 2021 yang salah satu anggota tim nya adalah mahasiswa asal Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Kemudian pada tanggal 21 Januari 2021, gubernur Jawa Tengah Ganjar Pranowo telah meresmikan tim buatannya yang bernama Raynar *eSports*, sebagai bentuk dukungan pada *eSport* terutama di Jawa Tengah.

Dalam turnamen, membutuhkan konsentrasi yang sangat tinggi pada saat bermain, karena pemain harus memikirkan bagaimana strategi yang diambil, dan koordinasi bersama tim. Tidak hanya itu, kesehatan fisik dan mental para pemain juga harus dijaga, karena *game* yang ditandingkan menggunakan perangkat komputer, sehingga para pemain hanya melihat layar komputer dan duduk, yang mana itu dapat membuat badan sakit jika tidak di imbangi dengan istirahat, makan sehat dan olah raga teratur. Begitu juga dengan para pembuat konten, mereka juga hanya melihat layar komputer dan duduk, sehingga butuh fasilitas untuk menjangkau keproduktifitasan mereka. Pada saat bermain *game*, apalagi ketika memasuki ranah turnamen, tingkat

stres pemain bisa dianggap sama dengan pekerja kantoran, karena sama-sama berpikir untuk menyelesaikan sesuatu. Sebelum mengikuti turnamen pun, para pemain pasti akan melakukan latihan bersama untuk memantapkan strategi, komunikasi, dan keberlangsungan permainan dengan atau tanpa pelatih. Menurut Kelly (2009: 1) dalam Suryanto (n.d.), stres diperlukan oleh seseorang agar termotivasi untuk melakukan sesuatu yang lebih baik, jika stresnya ringan dan masih bisa diatasi, yang jadi permasalahan adalah bagaimana jika stress sudah mengganggu aktivitas sehari-hari, dan kesehatan. Menurut Yuli (2010: 1-2) dalam Suryanto (n.d.), berbagai penelitian menyebutkan bahwa olahraga merupakan salah satu cara melepas stres yang efektif. Selama berolahraga tubuh kita menghasilkan enzim yang disebut endorphin, satu jenis morfin alami yang memicu rasa senang dan rileks. Terlihat bahwa sebenarnya *game* tidak seburuk yang dikira, bahkan dari bermain *game* jika sesuai dengan usia yang dianjurkan, banyak *game* yang dapat mengajarkan sesuatu kepada pemain, entah dari segi kehidupan, pola berpikir, dan sebagainya, dengan bermain *game* pemain juga dapat menemukan relasi atau pertemanan baru bahkan dari kota yang berbeda, mengingat banyak sekali *genre game* yang ada, yang terkadang dimainkan oleh beberapa orang dalam satu tim secara *online*.

Maka dari itu, kegiatan dan rutinitas yang dilakukan oleh atlet atau pemain *eSports* dan konten kreator harus diimbangi dengan istirahat dan bersantai, salah satunya dengan kegiatan berkumpul bersama teman tim atau tim lain namun tidak untuk berlatih melainkan untuk berbincang dan bersenang-senang, sehingga mereka dapat *me-refresh* kembali pikiran dan badan mereka. Tersedia banyak tempat yang dapat digunakan untuk mereka berkumpul, agar tidak bosan dan banyak terdapat pilihan. Ketika atlet atau pemain, konten kreator, dan pengunjung selesai beraktivitas atau ingin beristirahat, mereka disuguhkan dengan pemandangan berupa taman buatan yang berfungsi sebagai *healing area* bagi para pengguna, sehingga mereka dapat menikmati pemandangan yang disediakan, yang akhirnya performa mereka akan tetap terjaga. Maka perlu adanya sebuah tempat yang dapat memenuhi dan menyediakan semua kebutuhan atlet atau pemain dan konten kreator, yang sekaligus dapat menjadi tempat *healing* mereka, sehingga dapat mengurangi stres yang mereka rasakan.

Semarang adalah kota yang tepat untuk dibangunnya pusat pelatihan *eSport* dan studio konten kreator, mengingat gubernur Jawa Tengah yang baru-baru ini meresmikan tim *eSport* nya, yang juga sebagai bentuk mendukung berkembangnya industri *game* di

Indonesia dan juga mencakup Kota Semarang, sehingga semakin terbuka peluang para pemain dari Semarang baik amatir maupun profesional untuk dapat bergabung dalam turnamen yang akan diadakan kedepannya. Melihat besarnya peminat pemain game di Indonesia, khususnya di Semarang, dengan banyaknya dukungan yang mulai beredar, dan efek samping dari bermain *game*, dibutuhkanlah tempat atau wadah bagi pemain *eSport* amatir maupun profesional, dan juga bagi para pembuat konten untuk berlatih, membuat konten, dengan memenuhi semua kebutuhan mereka, dari ruang, alat, hingga fasilitas pelepas penat yang identik dengan kesan rileks dan dapat menjadi *healing space* mereka. Konten kreator bisa berasal dari pemain profesional maupun amatir, juga salah satu cara untuk mendapatkan pemain-pemain baru yang dapat dijadikan pemain profesional untuk kemudian mengikuti turnamen. Kesehatan mereka akan sangat di utamakan disini, agar stamina pemain selalu terjaga. Namun fasilitas ini tidak hanya terbatas untuk Kota Semarang saja, pemain darimanapun dapat datang dan menikmati fasilitas yang disediakan, jika tim dari luar kota datang untuk berlatih, disediakan juga asrama kecil sebagai tempat tinggal sementara untuk mereka yang juga berfungsi untuk mengeratkan komunikasi atau kedekatan antar anggota tim, sehingga mereka tidak perlu khawatir akan tinggal dimana. Tidak hanya ruang latihan, ruang berkumpul, studio konten, dan asrama, dalam bangunan ini juga disediakan *game area* yang berfungsi untuk pengunjung yang hanya ingin menikmati fasilitas di dalam bangunan, dengan berbagai macam jenis permainan yang ditawarkan. Dengan adanya *game centre*, akan membantu recruiter dalam mencari bibit atlet baru untuk dijadikan pemain profesional.

1.2. Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang muncul, yaitu :

1. Bagaimana cara mengintegrasikan antara ruang *game* dan area beristirahat?
2. Bagaimana desain ruang latihan untuk atlet yang memenuhi standar kenyamanan untuk turnamen ?

1.3. Tujuan

1. Menyatukan dan menyeimbangkan suasana antara bekerja (area pelatihan, studio) dengan bersantai, beristirahat yang berkualitas
2. Menciptakan desain ruangan yang memenuhi standar dan mendukung atlet atau pemain untuk kegiatan pelatihan

1.4. Orisinalitas

Tabel 1 Orisinalitas

No.	Judul Proyek	Topik / Pendekatan yang Diangkat	Nama Penulis dan Institusinya
1.	<i>E-Game Center</i> di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Modern	Arsitektur Modern	Zanavi Azizah, Gatoet Wardianto, Mutiawati Mandaka - Universitas Pandanaran
2.	Perancangan Gedung <i>E-Sport Arena</i> di Kabupaten Sleman dengan Penerapan Arsitektur Futuristik	Arsitektur Futuristik	Wiguna Nanda Jayanto, Dody Kurniawan, Anggraeni Dyah Sulistiowati - Universitas Budi Luhur
3.	Stadion <i>E-Sport</i> dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik di Kota Semarang	Arsitektur Futuristik	Rizky Wikaputera – Universitas Katolik Soegijapranata
4.	Perancangan Pelatihan dan Arena <i>E-Sport</i> di Surabaya	Arsitektur Metapora	Muhammad Dicky Darmawan, Muhammad Faisal, Febby Rahmatullah Masruchin - Universitas 17 Agustus
5.	Pusat Pelatihan <i>E-Sports</i> dan Studio Konten Kreator di Kota Semarang	Arsitektur Biofilik	Anastasia Ingridhita - Universitas Katolik Soegijapranata

Sumber : Analisa Pribadi

Pada proyek ini, topik yang diangkat adalah kesehatan fisik dan mental para atlet atau pemain. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa pemain *eSports* sangat butuh menjaga stamina dan konsentrasi saat bermain, sehingga membutuhkan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan seperti pelatihan dan bersantai agar tidak mengalami stress. Tujuan dari proyek ini adalah terbangunnya pusat pelatihan *esports* dan studio konten kreator bagi pemain *esports* dan

masyarakat umum yang memiliki ketertarikan di dunia *game*. Hasil akhir dari proyek ini adalah sebuah pusat pelatihan dan studio yang memiliki tata ruang yang menarik dan tidak monoton, juga hadirnya berbagai fasilitas pendukung yang menarik, sehingga dapat mengubah kesan negatif dari masyarakat tentang *video game* yang tidak dapat menghasilkan sesuatu dan hanya merusak kesehatan, karena jika benar-benar dilatih dan di atur, maka *video game* adalah sesuatu yang sangat menguntungkan.

