

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Gambaran Umum Proyek

2.1.1. Terminologi Proyek

A. Definisi Olahraga

Olahraga adalah sebuah gerakan untuk mengolah tubuh secara menyeluruh dengan merangsang otot-otot untuk bekerja sehingga sirkulasi darah dalam tubuh dan asupan oksigen akan lancar. Penjelasan olahraga juga diadopsi dari Piagam Olahraga Eropa pada tahun 1992 dan pada tahun 2001 disempurnakan menjadi bentuk aktivitas fisik melalui kegiatan partisipatif dan terorganisir dengan tujuan untuk meningkatkan fisik. Menurut Rodgers (1997) dalam Yuliawan et.al (2021), olahraga adalah kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik yang dapat dipraktekkan untuk tujuan rekreasi dan meningkatkan fisik dengan melibatkan unsur kompetisi dan memiliki kelembagaan atau organisasi. Olahraga merupakan bentuk dari segala aktivitas gerak yang dilakukan secara sadar oleh manusia dengan teknik tersendiri dalam membentuk tubuh yang didasari oleh intensitas, durasi dan tujuan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa olahraga adalah kegiatan yang mengandung seluruh pergerakan pada tubuh yang terkoordinir.

Olahraga berkaitan erat dengan aktivitas fisik sebagai inti dari olahraga tersebut. Karakteristik seperti itu membuat terjadinya perdebatan pada cabang olahraga yang sudah diakui seperti catur karena unsur aktivitas fisiknya yang terbilang kecil. Seperti halnya dengan *eSports* yang memiliki unsur aktivitas fisik yang kecil.

B. Definisi *eSports*

Menurut IESF (*International Esports Federation*), *eSports* adalah olahraga kompetitif di mana pemain menggunakan kemampuan fisik dan mental mereka untuk bersaing dalam berbagai permainan di lingkungan virtual elektronik. Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2017) dalam Kurniawan F (2019), mengutarakan bahwa Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan *pro*, *eSports*, *electronic sports*, atau *pro gaming* di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para

pemain profesional. Reza Wahyudi (2017) dalam Kurniawan F (2019), juga menegaskan bahwa *eSport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket. *ESports* merupakan jenis olahraga berbasis peralatan elektronik seperti *PC* (komputer), *HP (mobile phone)*, atau *game* konsol seperti *PlaysStation* atau *Xbox*. *ESport* termasuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus dalam olahraga, sementara olahraga pada umumnya banyak melibatkan motorik kasar. Penelitian *eSports* di bidang pengetahuan membuktikan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan antara pemain amatir dan pemain profesional *esports*. Perbedaan antara keduanya lebih mengarah kepada kebiasaan individu dan keseringannya berlatih *esports*, ketika pemain sering berlatih maka pengetahuan, reflek dan pergerakannya akan lebih bagus dibandingkan yang jarang berlatih. *Esports* tidak memiliki kriteria yang dimiliki oleh olahraga, misalnya aktivitas fisik yang tidak sebesar olahraga, dan struktur organisasi yang belum tertata. Tetapi pemain *esports* masih berkaitan dengan olahraga tradisional. Menurut penelitian *esports* dibidang sosial, terdapat nilai kerja sama tim, sopan santun, interaksi antar pemain *esports* dalam tim. Hal tersebut membuktikan bahwa dalam permainan *esports* perilaku para pemain akan menjadi sorotan, sama seperti perilaku para pemain olahraga tradisional, misalnya basket dan sepak bola. *ESport* di tetapkan sebagai cabang olahraga sejak 17 April 2017, yang disepakati oleh Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (*Olympic Council of Asia/OCA*).

Di Indonesia juga sudah disetujui legalitasnya oleh pemerintah dengan mendukung organisasi *eSports*. *Esports* membutuhkan kinerja keterampilan motorik dengan kesiapan tubuh yang atletis dan jenis keterampilan gerak. Karakteristik dari *eSports* yang dapat dikatakan olahraga adalah pemikiran yang pragmatis dengan definisi *esports*. Padahal muatan yang terkandung di dalamnya adalah pengorganisasian, kompetisi dan keterampilan. *Esports* termasuk dalam salah satu cabang olahraga sudah dikuatkan dengan penelitian-penelitian dan pengkajian. *Esports* dapat dikatakan olahraga karena memiliki beberapa sifat yang sama yaitu kompetitif, pemain harus memiliki kesiapan mental dan fisik, keterampilan yang perlu di asah secara menerus, dan *esports* juga memiliki aturan yang harus di taati oleh setiap pemain. *Esports* kedepannya dapat membangun ekosistemnya sendiri seiring dengan perkembangan teknologi sebagai alternatif untuk mencari

pendapatan. Maka dari itu pemain harus memiliki keterampilan bermain yang di asah agar menjadi profesional. Melihat dari manfaat yang datang dari *eSports*, pemerintah Indonesia meresmikan organisasi *eSports* dengan nama IeSPA (Indonesia *eSports* Association) di bawah naungan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). IeSPA sendiri telah menginduk pada PBSI (Pengurus Besar *eSports* Indonesia). Hubungan antara *eSports* dan olahraga dilihat dari karakteristik *eSports* yang memang patut untuk dimasukkan kedalam cabang olahraga, yaitu (1) Memerlukan kemampuan motorik, (2) Memiliki denyut nadi yang setara dengan atlet maraton, (3) Memerlukan latihan untuk posisi tubuh, (4) Kontrol nutrisi yang baik, dan (5) Memiliki batasan usia. Kemudian untuk menjadi atlet atau pemain *esports* tidak serta merta memainkan *game* dengan durasi waktu yang lama, tetapi memerlukan latihan 8 jam perhari, memiliki pelatih, staf ahli gizi, bahkan memiliki pendapatan untuk atlet atau pemain yang profesional. Menurut penjelasan di atas, sangat jelas bahwa *eSports* dapat dimasukkan dalam kategori cabang olahraga. *Esports* merupakan wujud dari perkembangan teknologi yang digunakan dalam olahraga. Namun, seperti yang sudah dijelaskan, karakteristik olahraga tidak hanya sebatas aktivitas fisik saja, melainkan ada aturan yang harus di taati, membutuhkan keterampilan dan bahkan keprofesionalan pemain yang akan menjadi kunci dari berjalannya suatu kegiatan olahraga.

ESport tidak semata hanya sebutan untuk sebuah permainan, *eSport* identik dengan seringnya pengadaan turnamen baik untuk pemain amatir maupun profesional pada tingkat nasional atau profesional. Ketika mengadakan turnamen akan selalu diberikan hadiah yang tidak kecil, apa lagi jika turnamen diadakan dengan skala internasional, hadiah dapat berupa uang tunai, atau barang senilai ratusan juta, mengingat banyak sponsor-sponsor game yang ikut tergabung dalam mendukung turnamen *esports* ini. Darisitu dapat dilihat bahwa *esports* dapat menjadi peluang besar di kedepannya, terutama pada bidang bisnis. *Video game* sendiri memiliki berbagai *genre* atau “jenis”, begitu juga dengan *eSports*, beberapa jenis game yang sering ditandingkan berdasarkan IESF, diantaranya :

- a. *Tactical shooters* adalah game dengan perspektif orang pertama dengan pemain bersaing sebagai tim untuk mengamankan tujuan dan mengalahkan tim lawan.



Gambar 1 Valorant Riot Game

Sumber : www.pixelspot.net

Permainan yang akan digunakan dalam jenis *tactical shooters*, diantaranya :

- Valorant
- Fortnite
- PUBG
- CSGO

- b. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) adalah permainan strategis dengan pemain bersaing sebagai tim untuk menghancurkan struktur utama tim lawan.



Gambar 2 League of Legends (LOL) Game

Sumber : www.esports.net

Permainan yang akan digunakan dalam jenis *tactical shooters*, diantaranya :

- DOTA

- LOL

c. *Sports sim* adalah permainan simulasi virtual olahraga yang ada seperti sepak bola, basket, bersepeda, dan sebagainya.



Gambar 3 eFootball Game

Sumber : www.konami.com

Permainan yang akan digunakan dalam jenis tactical shooters, diantaranya :

- eFootball
- FIFA

d. *Fighting* adalah permainan pertempuran jarak dekat dengan dua pemain bersaing dan memanfaatkan keterampilan untuk mengalahkan lawan mereka.



Gambar 4 Tekken 7 Game

Sumber : www.sobatgame.com

Permainan yang akan digunakan dalam jenis tactical shooters, diantaranya :

- Tekken

Untuk turnamen sendiri, biasanya memiliki teknis di dalam sebuah panggung, untuk tim ataupun individu dalam kategori game PC yang terdapat 19 ruang atau meja sejajar yang berisikan perangkat game tersebut sesuai dengan jumlah pemain.



Gambar 5 Susunan meja turnamen

Sumber = Analisa Pribadi

Kemudian untuk pelaku kegiatan dalam kompetisi game PC antara lain :

- A. Atlet (pemain *eSports*)
- B. *Coach* (pelatih)
- C. Pengawas Pertandingan
- D. Komentator
- E. PenontonS
- F. Teknisi

C. Definisi Kecemasan

a. Definisi Kecemasan

Kecemasan adalah perasaan tidak berdaya, tak aman tanpa sebab yang jelas, kabur atau samar-samar. Kecemasan dalam pertandingan akan menimbulkan tekanan emosi yang berlebihan yang dapat mengganggu pelaksanaan pertandingan serta mempengaruhi penampilan atau prestasi. Menurut Levitt yang dikutip oleh Husdarta (2010: 73) dalam Mahakharisma (2014), “kecemasan dapat didefinisikan sebagai suatu perasaan subyektif akan ketakutan dan meningkatkan kegairahan secara fisiologik.” Setiap orang pernah mengalami kecemasan atau ketakutan terhadap berbagai situasi seperti takut dimarahi, takut tidak naik kelas, takut gagal, takut tertabrak dan takut atau khawatir sebelum bertanding.

Dari berbagai pendapat para ahli seperti yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa definisi kecemasan adalah perasaan yang sering dialami seseorang dalam hal ini atlet, dapat menimbulkan tekanan emosi meliputi, kegelisahan, kekhawatiran, dan ketakutan terhadap sesuatu

yang tidak jelas yang terjadi pada waktu tertentu, misalnya saat menghadapi suatu pertandingan. Perasaan cemas ini muncul dalam diri atlet dapat disebabkan oleh faktor intrinsik maupun faktor ekstrinsik yang dapat mengganggu pelaksanaan pertandingan yang akan dihadapi sehingga dapat mempengaruhi penampilan atlet tersebut dalam menghadapi suatu pertandingan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pendapat diatas bahwa kecemasan adalah rasa takut atau khawatir pada situasi tertentu yang sangat mengancam yang dapat menyebabkan kegelisahan karena adanya ketidakpastian mendatang serta ketakutan bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi.

b. Akibat yang ditimbulkan dari kecemasan

Seorang atlet yang mengalami perasaan cemas yang berlebihan dalam menghadapi pertandingan kemungkinan dapat menimbulkan kecemasan dalam bentuk gangguan kesehatan atau penyimpangan tingkah laku sehingga penampilan dan rasa percaya dirinya akan menurun dan tingkat konsentrasinya menjadi berkurang. Menurut Harsono (1998: 273) dalam Mahakharisma (2014), menyatakan beberapa pertanda atlet yang mengalami ketegangan adalah sebagai berikut; (1) geraknya kaku dan kehilangan irama, (2) mengeluh kedinginan meskipun berkeringat, (3) leher dan pundak kaku juga sakit perut, (4) kehilangan kemampuannya untuk berkonsentrasi, (5) menjadi peka dan terlalu reaktif terhadap perilaku teman-teman di klub (berbaring, bicara keras, ejekan dan lainlain, (6) menyendiri dari pelatih maupun teman-temannya di klub, (7) kehilangan nafsu makan dan, (8) pesimis.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat para ahli mengenai akibat yang ditimbulkan dari rasa cemas yang dialami oleh seseorang dalam menghadapi pertandingan, penelitian ini lebih mengarahkan pada kecemasan yang dialami atlet sebelum pertandingan maka, dapat disimpulkan bahwa akibat-akibat yang ditimbulkan dari kecemasan yang dialami oleh atlet dan tidak dapat mengatasinya, antara lain; denyut jantung menjadi lebih cepat, sulit tidur, konsentrasi menurun, kelelahan, gangguan pencernaan, rasa gugup, kekhawatiran gangguan psikologi lainnya sehingga dapat mengurangi

penampilan atlet bulutangkis dalam persiapannya menghadapi suatu pertandingan.

c. Faktor-faktor yang menyebabkan kecemasan

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan kecemasan dalam menghadapi suatu pertandingan pada seorang atlet sangat bervariasi, biasanya kecemasan disebabkan oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik, yang dapat mengakibatkan kecemasan, akan tetapi, kecemasan atlet tergantung dari masing-masing atlet yang menanggapi.

Faktor yang menyebabkan kecemasan pada pemain *esports* antara lain :

1) Takut kalau gagal dalam pertandingan.

Ketakutan akan kegagalan adalah ketakutan bila dikalahkan oleh lawan yang dianggap lemah sehingga merupakan suatu ancaman terhadap ego atlet.

2) Takut akan akibat sosial atas mutu prestasi mereka.

Kecemasan muncul dari ketakutan mereka yang akan dinilai negatif oleh ribuan penonton ketika permainan mereka tidak maksimal, sehingga itu akan membentuk ancaman pada harga diri atlet.

3) Takut bahwa fisik atau mentalnya tidak mampu menyelesaikan pertandingan dengan baik.

Kemudian pada faktor intrinsik antara lain berpenampilan buruk akibat dari rasa takut gagal, sifat kepribadian yang memang pencemas, dan pengalaman bertanding yang masih sedikit, sedangkan pada faktor ekstrinsik antara lain lawan, teman, pengurus, penonton, tempat pertandingan, perlengkapan dan tuntutan dari pelatih maupun keluarga. Faktor lain yang sangat berpengaruh terhadap kecemasan bertanding adalah rasa percaya diri. Rasa percaya diri merupakan faktor yang terpenting dalam menentukan apakah pemain merasa cemas atau berani dan bersemangat. Ketika pemain memiliki rasa percaya diri yang rendah, maka pemain akan mengalami kecemasan, sedangkan ketika pemain memiliki rasa percaya diri yang tinggi maka akan terhindar dari kecemasan

Seorang pemain biasanya takut sebelum menghadapi pertandingan, takut gagal memenuhi harapan pelatih, teman ataupun keluarga. Seorang pemain yang terlalu cemas menghadapi suatu pertandingan adalah pemain yang tidak mampu

mengatasi permasalahannya dengan baik. Pemain tersebut secara psikologis sudah kalah sebelum bertanding, namun kecemasan yang dialami pemain tidak selamanya mengganggu atau merugikan dalam keadaan tertentu kecemasan dapat memberi nilai lebih bahkan diperlukan untuk mencapai prestasi yang optimal.

Dari beberapa pendapat Menurut Harsono (1998: 248) dan menurut Singgih (2008: 67-69) mengenai faktor-faktor yang dapat menyebabkan seorang atlet mengalami kecemasan pada saat menjelang pertandingan dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu:

- 1) Berasal dari dalam diri atlet
 - a. Moral
 - b. Pengalaman Bertanding
 - c. Adanya pikiran negatif dicemooh/dimarahi
 - d. Adanya pikiran puas diri
- 2) Berasal dari luar diri atlet
 - a. Penonton
 - b. Pengaruh lingkungan keluarga
 - c. Saingan yang bukan tandingannya
 - d. Penanan pelatih
 - e. Cuaca panas

D. Definisi *Stress*

a. Definisi *Stress*

Setiap orang pasti mengalami *stress*. *Stress* dapat terjadi pada siapa saja dan dimana saja tidak terkecuali pada pemain yang melakukan aktivitas. Menurut Husdarta, (2010: 80) *Stress* yaitu tekanan atau sesuatu yang terasa menekan dalam diri seseorang. Perasaan tertekan ini disebabkan oleh banyak faktor yang berasal dari dalam dirinya maupun dari luar. Ketegangan adalah segala sesuatu yang dirasakan mendesak dan menekan diri seseorang. Setiap pemain yang bertanding dalam suatu kegiatan pertandingan olahraga, akan merasakan adanya ketegangan yang menghinggapinya, berupa dorongan emosional serta berupaya untuk mengantisipasi situasi pertandingan yang dihadapinya.

Singer yang dikutip Husdarta (2010: 90) mengemukakan bahwa aktivitas penuh ketegangan tidak selalu jelek bagi seorang atlet. Ditinjau dari reaksi mental dan emosional. Singer menjelaskan adanya dua gejala yang berhubungan dengan emosi yaitu tidak adanya kesiapan dan penuh kesiapan. Tidak adanya kesiapan, berhubungan dengan kurangnya motivasi untuk berbuat, sedangkan penuh kesiapan, berhubungan dengan kuatnya motivasi untuk menang atau penampilan buruk, takut kalah dan sebagainya.

Setiap pemain yang bertanding pasti akan merasakan adanya ketegangan emosional sebagai bentuk mengantisipasi situasi pada pertandingan yang ia hadapi. Setiap pemain memiliki kesiapan yang berbeda-beda meskipun di usia yang sama, dan kesiapan tersebut harus disesuaikan dengan usia pemain itu sendiri, pelatih harus mempertimbangkan dan memperhatikan pertumbuhan pemain. *Stress* dapat beranekaragam bentuknya, gejala *stress* dapat lebih bervariasi dibanding ketegangan fisik yang dialami oleh seseorang.

b. Pertanda pemain mengalami *stress*

Menurut Harsono (1989: 274) akibat yang ditimbulkan *stress* antara lain:

1. Badan gemeteran
2. Berjalan mondar-mandir
3. Pikiran tidak karuan
4. Bingung
5. Pesimis
6. Detak jantung lebih keras
7. Keringat dingin
8. Sering ke belakang atau toilet
9. Rasa capek
10. Mudah tersinggung.

c. Teknik-teknik mengurangi kecemasan dan *stress*

Menurut Husdarta (2010: 71-72) tentang teknik-teknik untuk mengurangi kepekaan terhadap *stress* antara lain:

- 1) Teknik Yacobson antara lain: (a) mengurangi arti penting pertandingan, (b) mengurangi ancaman bagi atlet bila mengalami kegagalan/kekalahan dalam bertanding.
- 2) Latihan Pernapasan. Prinsipnya mengambil napas dalam-dalam dan pelan, sehingga dari pernapasan cepat menjadi lambat dan menurun.
- 3) Meditasi sebaiknya dilakukan di tempat yang sepi atau ruangan tertutup dan tenang. Latihan ini dianjurkan 2 kali sehari selama 15 menit.
- 4) Teknik pemusatan perhatian yaitu teknik yang dimaksudkan untuk menyingkirkan aneka macam pikiran-pikiran yang mengganggu dan memusatkan perhatian hanya kepada tugas yang dihadapi.
- 5) Pembiasaan yaitu membiasakan atlet dalam situasi pertandingan dan biasanya dilakukan melalui latihan simulasi.
- 6) Teknik *Autogenic relaxation* yaitu latihan relaksasi mandiri dengan memberikan fungsi kepada diri sendiri untuk memperoleh ketenangan.
- 7) Teknik pendekatan individual yaitu kedekatan atlet dengan pelatih sangat menentukan keberhasilan teknik ini. Pelatih dari hati kehati dapat mengetahui apa yang dirasakan atlet atau masalah-masalah
- 8) *Training Models* yaitu menciptakan model latihan sebagai upaya mengelola atau mengatasi kecemasan dan *stress* antara lain (a) menciptakan ketegangan yang tiba-tiba, (b) *isolation training*, (c) *interval training* menyerupai atau mirip pada saat pertandingan, (d) latihan secara total, (e) *technical stress*, (f) *tactical stress*, (g) *audience stress*, (h) *handi capped training*.
- 9) Visualisasi adalah latihan mental yang melibatkan penggunaan pengindraan meliputi pikiran, perasaan, emosi, pendengaran dan membayangkan suatu pertandingan.

2.1.2. Gambaran Umum Fungsi Bangunan

Bangunan ini berfungsi sebagai tempat penyedia fasilitas pada cabang olahraga *eSports*. Mewadahi seluruh aktifitas yang ada di dunia *eSports* seperti ruang pelatihan bagi para pemain atau atlet *game*. Mewadahi seluruh fasilitas dan kegiatan bagi para konten kreator atau pembuat konten yang berkaitan dengan dunia *game*, seperti studio *streaming*, studio editing, dan studio produksi. Bangunan ini juga berfungsi sebagai tempat atau sarana bagi orang-orang yang memiliki ketertarikan terhadap sebuah *game*

untuk mengembangkan *skill*, atau mereka yang sudah membentuk komunitas *game* untuk menjadi tempat berkumpul mereka dan bermain bersama.

2.1.2.1. Fungsi Pelatihan *eSports*

Bangunan dengan fungsi pelatihan *esports* ini memiliki karakteristik yang terbuka untuk umum, untuk tim dari tingkat amatir maupun profesional, di dalam kota atau luar kota, masyarakat dapat menggunakan semua fasilitas yang disediakan dalam pelatihan. Disediakan tuangan-ruangan privat yang sesuai dengan jenis *game* yang akan dimainkan, beserta area berkumpulnya sehingga setiap tim dapat berlatih, mengevaluasi, dan sekaligus berkumpul dalam satu ruangan itu, selain itu mereka juga dapat lebih fokus dalam berlatih karena tidak terganggu dengan tim lain. Setiap tim yang akan menggunakan ruangan akan berkoordinasi dengan resepsionis untuk dijadwalkan, sehingga tidak ada tim yang tidak kebagian ruang atau bertabrakan jam.

2.1.2.2. Fungsi Studio Konten Kreator

Pada bangunan ini juga menyediakan fasilitas untuk para konten kreator beberapa diantaranya berupa studio produksi atau editing, studio *streaming*, dan ruang rapat. Studio produksi atau editing berfungsi sebagai sarana konten kreator untuk mengedit hasil video atau foto yang akan digunakan sebagai konten nantinya, studio *streaming* digunakan untuk mereka yang berkonten dengan membuat video yang disiarkan secara langsung untuk dapat ditonton oleh penonton mereka disaat itu juga, dan ruang rapat dapat digunakan untuk mereka yang akan mengadakan rapat antar tim, atau bertemu client, sponsorship, dan sebagainya. Pada ruang studio ini, ruang yang disediakan berupa bilik-bilik ruang sesuai kebutuhan yang dibutuhkan, karena masing-masing ruang memiliki kriteria yang berbeda, sehingga tidak akan mengganggu pengguna lainnya, seperti pada ruang produksi atau editing biasanya pengguna akan membutuhkan suasana yang tenang sehingga dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu, pada ruang *streaming* tidak membutuhkan ketenangan karena kreator akan bermain dan sekaligus berkomunikasi dengan penonton, sedangkan pada ruang rapat dibutuhkan suasana yang semi tenang untuk berbicara, *brainstorming*, tetapi juga tidak menutup kemungkinan untuk ramai.

2.1.2.3. Fungsi *Game Centre* dan Fasilitas Pendukung

Tidak hanya untuk atlet atau pemain dan konten kreator saja, pada bangunan ini disediakan fasilitas pendukung yang bersifat umum. Fasilitas pendukung berupa *game centre* yang berisi komputer-komputer yang dapat digunakan untuk bermain *game* apapun diluar jenis di ruang pelatihan, sehingga dapat berfungsi juga untuk atlet jika ingin beristirahat dengan bermain *game* diluar yang sedang dilatih. *Board game*, *vr game area* berupa permainan seperti *biliards*, *uno cards* atau *uno stacko*, dan permainan papan lainnya, yang sekaligus dapat digunakan untuk berkumpulnya antar tim atau dengan orang umum sehingga dapat membangun relasi lebih luas dengan lainnya. Disediakan juga cafe sebagai pendukung dan agar memudahkan setiap orang jika ingin mencari camilan atau makanan.

2.1.3. Gambaran Aktivitas

Aktivitas dari pengguna pusat pelatihan dan studio konten kreator antara lain :

- a) Pengelola
 - Mengurus surat-menyurat
 - Mengurus administrasi
 - Mengatur program atau jadwal para pengguna
 - Mengatur, merawat, dan mengelola bangunan
 - Mengadakan rapat
- b) Pelatih
 - Melatih pemain
 - Mengadakan rapat
 - Mengevaluasi permainan
 - Berkumpul bersama tim
 - Berinteraksi
- c) Atlet atau pemain (komunitas atau tim game)
 - Melakukan latihan
 - Mengevaluasi permainan
 - Mengikuti turnamen
 - Berkumpul bersama tim
 - Bermain atau menikmati fasilitas bangunan
 - Berinteraksi
- d) Konten kreator

- Membuat konten
 - Berkumpul bersama tim
 - Mengadakan rapat
 - Bermain atau menikmati fasilitas bangunan
 - Berinteraksi
- e) Pengunjung
- Bermain atau menikmati fasilitas bangunan
 - Berkumpul bersama teman atau tim
 - Berinteraksi

2.1.4. Gambaran Fasilitas

Dalam menentukan gambaran fasilitas, diawali dengan mengetahui target dari penggunanya, menurut Dewan Kehormatan IESPA, Eddy Lim, saat ini usia rata-rata atlet *Esports* di Indonesia berkisar dari umur 15 tahun hingga 25 tahun, dan juga semua umur yang memiliki ketertarikan di bidang *eSports*. Kemudian melakukan analisis kebutuhan ruang dengan memahami kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing pelaku dan kemudian barulah menemukan ruang yang dibutuhkan. Berdasarkan hal tersebut dibagilah kebutuhan ruang berdasarkan 5 area yaitu area penerima, area pengelola, area atlet atau pemain dan konten kreator, area pengunjung, dan area servis.

Tabel 2 Gambaran Fasilitas

| Area | Kegiatan | Kebutuhan Ruang |
|----------------|--|---------------------------------------|
| Area Penerima | <ul style="list-style-type: none"> • Menerima pengunjung • Membeli produk | Lobby |
| | | Resepsionis |
| | | <i>Hall of Fame</i> |
| | | Ruang <i>merchandise</i> |
| Area Pengelola | <ul style="list-style-type: none"> • Menerima tamu • Bekerja • Rapat • Istirahat • Bersosialisasi • Memproduksi produk | Ruang manager |
| | | Ruang sekretariat |
| | | Ruang administrasi |
| | | Ruang <i>brand</i> dan marketing |
| | | Ruang organisator turnamen dan liga |
| | | Ruang produksi <i>merchandise</i> |
| | • Berlatih | Ruang Latihan dan Monitoring Valorant |

| | | |
|---|--|--|
| Area Atlet atau Pemain dan Konten Kreator | <ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten • Berkumpul • Rapat • Bermain • Bersantai • Beristirahat • Olahraga • <i>Spa</i> | Ruang Latihan dan Monitoring Fortnite |
| | | Ruang Latihan dan Monitoring PUBG |
| | | Ruang Latihan dan Monitoring CSGO |
| | | Ruang Latihan dan Monitoring DOTA |
| | | Ruang Latihan dan Monitoring LOL |
| | | Ruang Latihan dan Monitoring eFootball |
| | | Ruang Latihan dan Monitoring FIFA |
| | | Ruang Latihan dan Monitoring Tekken |
| | | <i>Lounge</i> |
| | | <i>Studio streaming</i> |
| | | Ruang produksi atau <i>editing</i> |
| | | Ruang <i>broadcast</i> |
| | | Cafeteria dan <i>pantry</i> |
| | | Ruang santai atau istirahat |
| | | <i>Board room</i> |
| Ruang rapat | | |
| Kamar tidur atlet atau konten kreator | | |
| <i>Gym</i> | | |
| <i>Spa</i> | | |
| Area Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> • Bermain • Bersantai • Beristirahat • Makan atau minum | <i>PC Game area</i> |
| | | <i>VR Game area</i> |
| | | <i>Board room</i> |
| | | <i>Lounge</i> |
| | | <i>Cafe</i> |
| | | <i>ATM Centre</i> |
| Area Servis | <ul style="list-style-type: none"> • BAB/BAK • Parkir • Beribadah • Keamanan • <i>Maintenance</i> • Istirahat | Toilet |
| | | Mushola |
| | | Area parkir |
| | | Ruang kontrol |
| | | Ruang server |
| | | Ruang CCTV dan <i>security</i> |
| | | Janitor |
| Gudang | | |

| | | |
|--|--|----------------|
| | | Ruang utilitas |
| | | Ruang pompa |
| | | Ruang Karyawan |

Sumber : Analisa pribadi

2.1.5. Gambaran Bangunan Sejenis

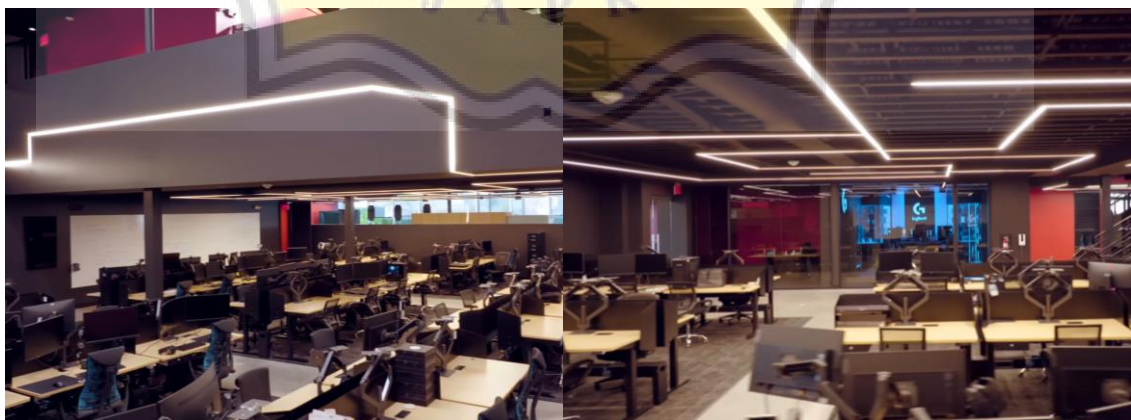
a. TSM (*Team SoloMid*) Performance Center



Gambar 6 TSM Performance Centre

Sumber : www.slashshout.com

TSM adalah organisasi eSports profesional yang terletak di Los Angeles, CA dan dibuka pada tahun 2020. TSM termasuk salah satu bangunan fasilitas gaming terbesar dan termahal di dunia. TSM adalah pemimpin eSports yang diakui dunia, pemenang 96x kejuaraan, dan menurut Forbes, terus menjadi organisasi esports paling berharga di dunia. Banyak fasilitas yang diberikan oleh TSM, sehingga dapat semakin mendukung performa talent atau pemain.



Gambar 7 TSM Performance Centre

Sumber : www.youtube.com

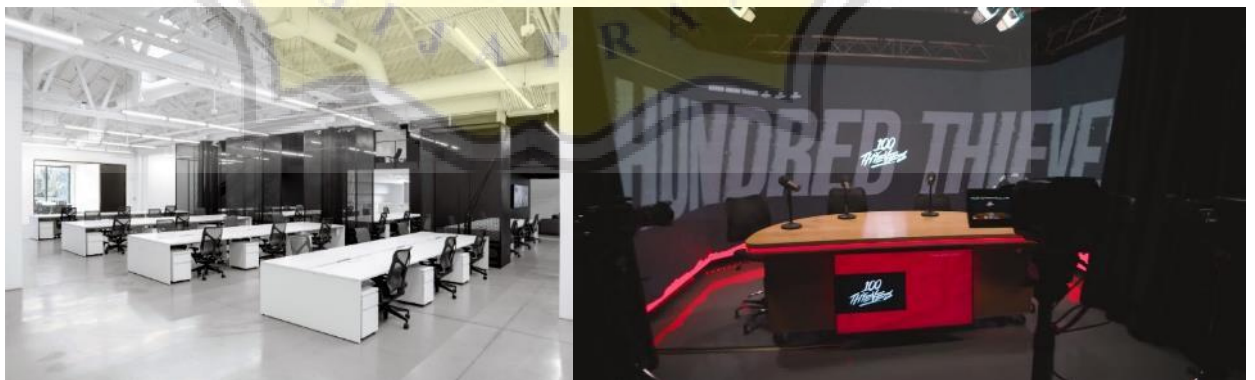
b. 100 Thieves



Gambar 8 100 thieves

Sumber : www.revivaltv.id

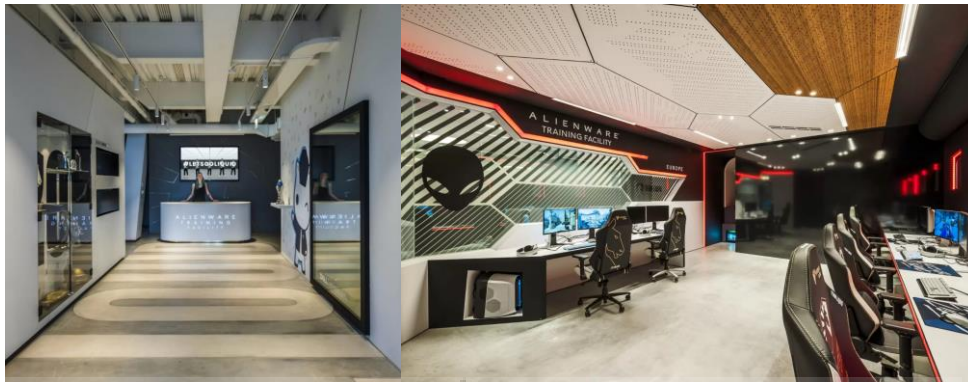
100 Thieves ("Hundred Thieves") adalah merek gaya hidup premium dan organisasi game. Dibangun di persimpangan permainan kompetitif, hiburan, dan pakaian, 100 Thieves didirikan pada tahun 2017 oleh Matthew "Nadeshot" Haag, mantan kapten OpTic Gaming Call of Duty, peraih medali emas X Games, dan Atlet eSports pada tahun 2014. Setelah pensiun dari permainan kompetitif, Matt mendirikan 100 Thieves sebagai outlet kreatif untuk hasrat kewirausahaannya. 100 Thieves adalah salah satu organisasi game yang pertama dalam membangun fasilitas permainan fisik dan ruang kerja kantor untuk menampung seluruh operasi mereka dalam satu ruang. Dengan konsep yang minimalis dengan pemilihan warna yang sederhana.



Gambar 9 100 Thieves

Sumber : www.odaa.us

c. **Tim Liquid & Alienware Training Facility**



Gambar 10 Tim Liquid & Alienware Training Facility

Sumber : www.venhoevencs.nl

Berlokasi di Utrecht, Belanda. Tim Liquid & Alienware menawarkan tempat untuk pemain bisa berlatih, beristirahat, dan bersaing dengan pemain lain, yang disaat bersamaan tetap terkoneksi dengan indahnnya kota Belanda. Fungsi yang menghubungkan antara apa yang nyata dan tidak, ruang yang mendalam dengan tujuan utama yang memungkinkan pengunjung untuk bertanya-tanya, mengeksplorasi, memainkan, dan menikmati seluruh fasilitas yang ada. Di fasilitas ini, dunia pemain dan staf kantor saling terkait, sama-sama memusatkan perhatian mereka dan berkonsentrasi di lingkungan yang hijau dan nyaman. Fans dan pengunjung dikelilingi oleh pemandangan yang spektakuler. Cermin satu arah memberikan keduanya dunia mereka sendiri, tetapi pada beberapa titik, itu menjadikan mereka bertemu dan menyatu.



Gambar 11 Tim Liquid & Alienware Training Facility

Sumber : www.venhoevencs.nl

d. Populous Designs the Western Hemisphere's Largest Esports Arena



Gambar 12 Populous Designs the Western Hemisphere's Largest Esports Arena

Sumber : www.archdaily.com

Praktek arsitektur Populous telah mengumumkan rencana untuk tempat esports dan hiburan di Philadelphia , Pennsylvania . Dijuluki Fusion Arena, proyek ini akan menjadi rumah bagi franchise esports Philadelphia Fusion sebagai venue esports terbesar di belahan bumi barat. Dapat menampung hingga 3.500 tamu, proyek ini akan menyelenggarakan berbagai program dan acara hiburan langsung. Arena dibuat untuk menjadi yang pertama dari jenisnya untuk konsumen generasi berikutnya.

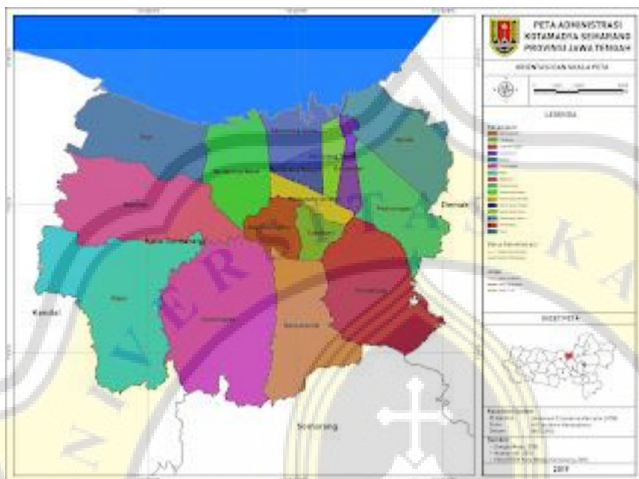


Gambar 13 Populous Designs the Western Hemisphere's Largest Esports Arena

Sumber : www.archdaily.com

2.2 Gambaran Umum Lokasi

Lokasi proyek yang dirancang berada di Kota Semarang, melihat pesatnya perkembangan *esports* di Kota Semarang, salah satunya dengan adanya dukungan dari Gubernur Jawa Tengah yang telah meresmikan tim *esports* sebagai perwakilan Jawa Tengah. Menurut RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Semarang tahun 2010 – 2030, Kota Semarang terbagi jadi 10 BWK (Bagian Wilayah Kota), dengan pembagian sebagai berikut :



Gambar 14 Peta Kecamatan Kota Semarang

Sumber : 2.bp.blogspot.com

Tabel 3 Pembagian Wilayah Kota Semarang

| BWK | Kecamatan | Fungsi |
|----------|---|---|
| BWK I | Semarang Tengah Semarang Timur Semarang Selatan | Perkantoran Perdagangan Jasa |
| BWK II | Candisari Gajahmungkur | Perkantoran Perdagangan Jasa Olahraga |
| BWK III | Semarang Barat Semarang Utara | Perkantoran Perdagangan Jasa Transportasi Udara Transportasi Laut |
| BWK IV | Genuk | Industri |
| BWK V | Gayamsari Pedurungan | Perdagangan Jasa Pertemuan dan Pameran |
| BWK VI | Tembalang | Pendidikan |
| BWK VII | Banyumanik | Perkantoran Militer |
| BWK VIII | Gunungpati | Pendidikan |

| | | |
|--------|---------------|------------------|
| BWK IX | Mijen | Pelayanan Publik |
| BWK X | Ngaliyan Tugu | Industri |

Sumber : RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Semarang tahun 2010 – 2030

- **Karakteristik bangunan**
Pada lokasi terpilih terdapat bangunan mall dan bank pada sisi utara tapak, rumah warga dan hotel pada sisi timur tapak dan lawang sewu pada sisi selatan tapak, lokasi tapak yang berdekatan dengan ikon-ikon kota Semarang menyebabkan lokasi akan mudah dicari.
- **Karakteristik jalan**
Jalan utama pada lokasi merupakan jalan utama yang dilewati kendaraan mobil, motor, bus, becak, sepeda, yang terletak di Jl. Pemuda yang berisi 4 lajur mobil dan memiliki 1 arah dari Mall Paragon menuju Tugu Muda. Letak tapak sendiri berada di sebelah gang kecil yang merupakan akses menuju pintu sebelah DP Mall dan akses menuju Pop! Hotel, yang dapat digunakan sebagai pintu keluar atau pintu samping dari bangunan ini.
- **Karakteristik Iklim**
Kota Semarang berada di Negara Indonesia dan memiliki iklim tropis dengan 2 musim yaitu musim panas dan musim hujan. Berdasarkan data BPS Kota Semarang pada 2020, suhu udara Kota Semarang berada di antara 20°C - 36°C, dengan tingkat kelembapan 71,83% - 85,90%
- **Karakteristik lansekap dan topografi**
Lokasi berada di pusat Kota Semarang, yang terbilang padat di jam tertentu, terutama pada saat jam pulang kantor. Vegetasi pada lokasi cukup banyak pada sepanjang jalan raya di lokasi dan beberapa di dalam tapak. Pada segi topografi, Kota Semarang terdiri dari daerah pantai, dataran rendah dan perbukitan. Kecamatan Semarang Tengah sendiri termasuk ke dalam area dataran rendah dengan ketinggian 2,45 m - 3,49 m di atas permukaan laut, dengan kondisi daratan yang cukup landai.
- **Kondisi kebencanaan**
Berdasarkan Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 - 2031, Kecamatan Semarang Tengah termasuk ke dalam kawasan rawan bencana rob dan banjir.