

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat dalam dunia *Esports*, atau olahraga elektronik, telah menarik perhatian luas, terutama di kalangan generasi Z (Kurniawan et al., 2019). *Esports* memiliki ciri khas dengan pemanfaatan teknologi digital seperti komputer dan ponsel sebagai media utama dalam pelaksanaannya. Di Indonesia, fenomena ini telah merambah, dengan pertumbuhan komunitas dan tim *Esports* yang signifikan. Meskipun potensi positifnya, namun ada beberapa tantangan yang perlu diatasi agar ekosistem *Esports* di Bandung dapat tumbuh dengan berkelanjutan.

Salah satu permasalahan utama adalah ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang masih terbatas. Walaupun beberapa fasilitas *Esports* seperti *MOD Esport Arena* dan *Point Arena* telah ada, namun jumlah dan kualitasnya masih belum memadai. Keterbatasan ini dapat menghambat perkembangan para pemain *Esports* yang ingin mengasah kemampuan mereka serta berpartisipasi dalam kompetisi yang lebih kompetitif.

Tantangan lainnya adalah tidak adanya tempat berkumpul yang dapat menjadi pusat bagi komunitas *Esports*. Kemampuan untuk berpartisipasi dalam kompetisi dan latihan memang penting dalam dunia *Esports*. Namun, keberadaan tempat fisik yang dapat dijadikan tempat berkumpul para komunitas *Esports* juga memiliki peran krusial dalam membangun interaksi sosial, kolaborasi, dan saling berbagi pengalaman.

Selain itu, tingkat kesadaran masyarakat tentang *Esports* masih bervariasi. Walaupun popularitas *Esports* terus meningkat, masih ada sebagian masyarakat yang belum mengakui *Esports* sebagai bentuk olahraga yang serius. Hal ini dapat membatasi dukungan masyarakat dan menciptakan penghalang dalam upaya mendapatkan pengakuan yang lebih luas.

Kurangnya pendidikan dan pelatihan profesional di dalam dunia *Esports* juga menjadi isu yang perlu diatasi. Pengembangan bakat di dalam industri ini membutuhkan pendekatan serius dan pendidikan yang terstruktur, yang saat ini masih terbatas dalam lingkungan ini.

Menghadapi berbagai tantangan ini, langkah perancangan dan pendirian *Esports Center* di Bandung diharapkan dapat menjadi solusi strategis untuk memperkuat

ekosistem *Esports* dan mengatasi berbagai keterbatasan. Dengan menyediakan fasilitas dan dukungan yang memadai, diharapkan minat masyarakat terhadap *Esports* dapat terus meningkat, dan para pemain akan memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mengembangkan potensi mereka dalam industri ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah yang terjadi di ruang interior pada perancangan *Esports Center*, yakni:

- a. Kurangnya fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung pertumbuhan komunitas *Esports*. Meskipun beberapa pusat *Esports* telah ada, kualitasnya masih terbatas, terutama untuk kegiatan latihan, kompetisi, dan interaksi sosial.
- b. Tidak adanya tempat fisik yang dapat dijadikan pusat berkumpul bagi komunitas *esports* menjadi kendala dalam membangun interaksi sosial, kolaborasi, dan pertukaran pengalaman di antara para pemain dan penggemar *Esports*.
- c. Meskipun popularitas *Esports* terus meningkat, masih ada sebagian masyarakat yang belum mengakui *Esports* sebagai bentuk olahraga yang serius.

1.3 Rumusan Masalah

Dapat dilihat berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada perancangan *Esports Center* yaitu:

- a. Bagaimana mengatasi keterbatasan fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung pertumbuhan komunitas *Esports* di Bandung?
- b. Bagaimana menciptakan tempat berkumpul yang efektif untuk komunitas *Esports* guna membangun interaksi sosial, kolaborasi, dan pertukaran pengalaman di antara pemain dan penggemar?
- c. Bagaimana meningkatkan kesadaran masyarakat tentang *Esports* sebagai bentuk olahraga yang serius dan berpotensi di Bandung?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memastikan bahwa *Esports Center* dapat berfungsi dengan baik dan sempurna. Pendekatan teknologi akan diterapkan untuk memastikan bahwa desain yang dibuat memberikan kenyamanan dan pengalaman yang menyenangkan ketika melakukan aktivitas *Esports*.

1.4.2 Sasaran

Sasaran perancangan *Esports Center* adalah meliputi:

- a. Untuk merancang fasilitas yang dapat memwadahi kegiatan secara optimal seperti kegiatan hiburan, pelatihan dan edukasi, pertandingan berskala kecil atau sedang, produksi dan media komersial dan mengenalkan tim *Esports* Lokal serta mengembangkan *Esports*
- b. Untuk mencapai tujuan perancangan dengan pendekatan teknologi yang menciptakan kenyamanan pengguna
- c. Agar memudahkan pengguna dalam menggunakan fasilitas dan memberikan pengalaman ruang terkait penggunaan fasilitas
- d. Untuk menciptakan desain yang memiliki karakter ruang dari penerapan teknologi yang terkesan futuristik.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan pada perancangan *Esports Center* adalah sebagai berikut.

- a. *Site* perancangan berada di Jl. Banda No.30, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115. Berada di dalam Gedung Graha Pos Indonesia yang memiliki total 8 lantai. Perancangan terdapat pada lantai 2 dengan luas 3006 m².
- b. Luasan yang akan dirancang yaitu 800m² yang berada di lantai 2.
- c. Perancangan mengikuti fenomena dan kebutuhan *Esports* saat ini.
- d. Demografi pengunjung yang dituju adalah penggemar *Esports* di kota Bandung.
- e. Pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan teknologi yang sesuai dengan standar ruang *Esports*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Manfaat bagi masyarakat umum dan penggemar *Esports* yaitu mendapatkan fasilitas hiburan, pelatihan dan wawasan terkait *Esports*.
- b. Manfaat bagi industri *Esports* yaitu dapat menemukan bakat dari hasil kegiatan kompetisi dan media serta menjadi tempat latihan juga entertaint untuk mengadakan *event-event Esports* di Bandung.
- c. Manfaat bagi bidang keilmuan dalam desain interior adalah referensi terkait penerapan teknologi dalam perancangan *interior*.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dibagi menjadi data primer dan sekunder. Dari data primer yang didapatkan melalui survey dari tiga studi banding terkait *Esports Center* yaitu *MOD Esports Arena* di Bandung, *Gamers Paradise* di Jakarta dan *Point*

Arena di Bandung. Selain itu, diperoleh melalui wawancara terhadap sumber yang terkait dengan perancangan. Untuk data sekunder, diperoleh melalui beberapa data literatur seperti buku, jurnal dan data situs yang dapat menunjang dan melengkapi untuk kebutuhan perancangan *Esports Center*.

1.7.2 Analisa Data

Menganalisa permasalahan dilakukan melalui observasi data yang diperoleh dari hasil survey, beberapa literatur seperti buku, jurnal, studi preseden yang bertujuan untuk menganalisis objek literatur sebagai analisis empirik dan teoritik terkait eksisting, aktivitas, elemen *interior*, pengkondisian ruang, dan karakter desainnya. Lalu mengkaji teori-teori pendekatan teknologi dari teori para ahli dan jurnal terkait untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi.

1.7.3 Sintesa

Proses pemecahan masalah yang dibuat dalam programming yang meliputi konsep, kebutuhan ruang, *zoning & blocking*, *bubble diagram*, matriks dan sebagainya yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah pada proses analisa data sebelumnya.

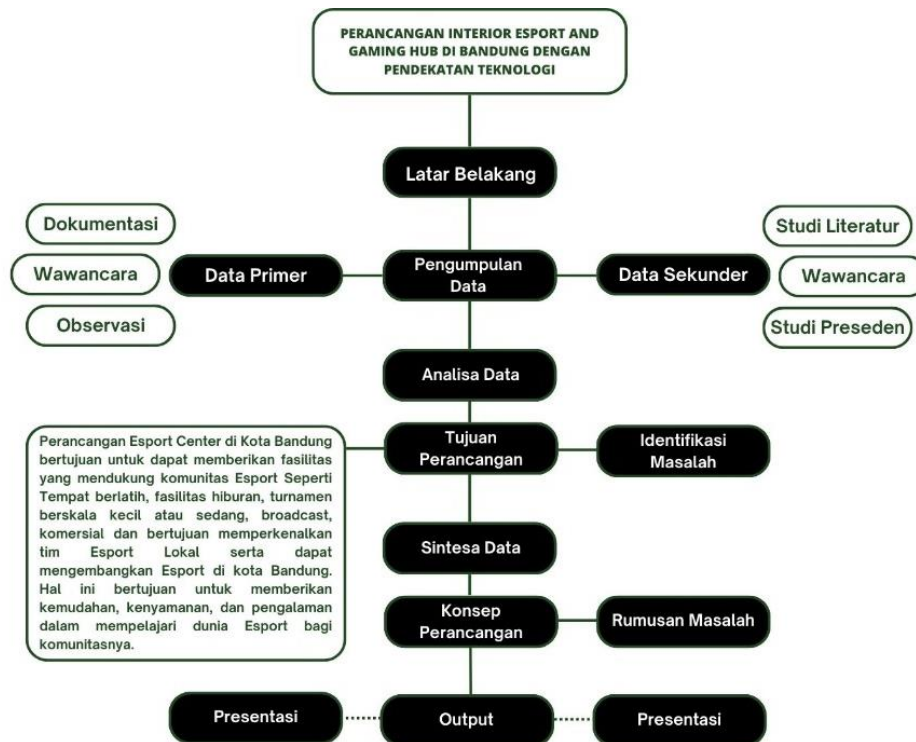
1.7.4 Pengembangan Desain

Merupakan hasil dari analisa dan sintesa yang dituangkan kedalam gambar kerja dan diberikan juga alternatif desain lainnya.

1.7.5 Desain Akhir

Proses akhir dari desain yang dianggap telah memecahkan permasalahan-permasalahan yang diperoleh sebelumnya yaitu berupa output perancangan sesuai dengan tujuan pada awal perancangan.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Penulis (2022)

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan *Esports Center* di Kota Bandung, Jawa Barat, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari klasifikasi proyek secara umum hingga jenis jenis fasilitas Esport serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisis studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada *Esports Center*.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN