

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia telah berkembang dengan pesat, ditandai dengan memasuki Era Revolusi Industri 4.0, yang dikenal sebagai zaman serba digital dan canggih. Era ini tidak hanya mempengaruhi bidang ekonomi dan sosial, tetapi juga bidang olahraga, yang dalam konteks ini telah melahirkan cabang olahraga baru, yaitu *esports*. *Esports* atau *Electronic Sports*, adalah jenis olahraga yang menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone*, komputer/*PC*, dan konsol *game*. Kehidupan modern yang terus maju serta pola hubungan pekerja yang mengalami evolusi telah menciptakan jenis pekerjaan dan cara kerja baru. Menurut Sandiaga Uno, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, di era digital saat ini, *esports* bukan hanya sekadar olahraga atau hobi, tetapi telah menjadi ekosistem industri olahraga yang mampu menciptakan banyak lapangan pekerjaan. Berdasarkan data dari Vero pada tahun 2021, terdapat sekitar 52 juta penggemar *Esports* di seluruh Indonesia, dengan mayoritas berada di DKI Jakarta. Penggemar ini terdiri dari pemain, penonton, dan berbagai elemen pendukung lainnya. Popularitas *Esports*, terutama di kalangan usia 26-37 tahun, diprediksi akan terus meningkat, menunjukkan betapa besarnya pasar gaming di Indonesia.

BIG Gaming ID, yang awalnya berdiri sebagai developer lokal berbasis komunitas sejak tahun 2000, telah berkembang menjadi organisasi *esports* yang resmi. Pada tahun 2020, BIG Gaming ID berubah menjadi PT Bermain Indonesia Gemilang, dengan Gary Winterstein sebagai CEO, dan tim Counter Strike sebagai tim resmi pertama mereka. Sejak saat itu, BIG Gaming ID terus memperluas struktur organisasinya seiring dengan perkembangan *esports*. Pada tahun 2021, organisasi ini melihat potensi dalam *scene* kompetitif baru dari *game* tembak-menembak berbasis komputer, yaitu Valorant. Melihat *scene* kompetitif yang menjanjikan, tim Valorant BIGG mulai fokus pada pengembangan dalam bidang ini, didukung dengan pembentukan *Gaming House* (GH) yang berlokasi di Jl. Jati Padang Baru B Lok G10 RW.006, RT.12/RW.6, Jati Padang, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12540.

Felix Lim, salah satu pemain Valorant yang telah dikontrak dan tinggal di GH sejak 2021, menekankan pentingnya fasilitas GH dalam membangun *chemistry* serta kepercayaan antar pemain dan manajemen BIGG. Faktor-faktor ini dianggap krusial karena semua pihak memiliki tujuan yang sama untuk berkembang dalam bidang *esports*, sesuai dengan visi BIGG. Namun, menurut Felix, fasilitas GH saat ini belum memadai, karena hanya terdapat satu ruang latihan komputer yang juga digunakan sebagai area tidur. Hal ini mengganggu produktivitas dalam berlatih serta kualitas tidur para pemain. Padahal, penelitian dari New York Institute of Technology menunjukkan bahwa tidur sangat penting untuk kesehatan mental dan fisik atlet *esports*. Kekurangan tidur dapat menyebabkan kecemasan, depresi, penurunan kinerja dalam kompetisi, serta meningkatkan risiko penyakit kronis seperti serangan jantung. Selain itu, sulit bagi para pemain untuk menjaga daya tahan tubuh karena tidak adanya fasilitas katering dan *gym*. Polman (2018) menyatakan bahwa atlet *esports* memerlukan keterampilan fisik dan kebugaran fisik untuk sukses dalam bermain, yang juga didukung oleh pendapat Wagner (2006) bahwa *esports* merupakan aktivitas olahraga yang melibatkan pengembangan teknik, fisik, mental, dan strategi dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Wawancara juga dilakukan dengan Bapak Gary Winterstein, CEO BIGG dan founder dari GH saat ini. Dalam wawancara tersebut, beliau menyatakan bahwa kondisi GH saat ini masih sangat kurang dalam memenuhi kebutuhan fasilitas, baik bagi pemain maupun manajemen. GH dibangun pada masa pandemi *COVID-19* ketika banyak kegiatan dilakukan secara *Work from Home* (WFH) atau *online*, sehingga GH ini dirancang dengan fokus utama pada kebutuhan pemain, tanpa mempertimbangkan kebutuhan area kerja bagi manajemen yang memerlukan perangkat komputer sendiri. Selain itu, belum adanya area *meeting* formal menyulitkan dalam melakukan pertemuan untuk membahas kerja sama dengan brand atau sponsor, serta untuk mengevaluasi perkembangan organisasi. Semua pertemuan tersebut saat ini dilakukan secara online atau di luar GH. GH ini juga belum mampu berfungsi sebagai sarana promosi yang menampilkan identitas BIGG di ranah *esports*, seperti sejarah awal

terbentuknya, perkembangan, hingga prestasi yang telah dicapai, yang seharusnya bisa ditampilkan di dalam GH.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang ada, saat ini kebutuhan ruangan serta fasilitas yang dapat menunjang aktivitas dan perkembangan BIGG belum cukup terpenuhi, baik dari kebutuhan pokok penunjang bagi *player esports* maupun kebutuhan aktivitas dari staff BIGG yang membuat perkembangan organisasi terhambat karena sistem kerja yang tidak efisien, padahal seiring perkembangan *esports* di dunia menuntut BIGG Esports untuk ikut terus berkembang. Dari permasalahan tersebut, maka adanya Perancangan Baru BIGG Esports Center ini sebagai fasilitas yang memenuhi kebutuhan aktivitas bagi *player* serta staff BIGG dengan memfokuskan pada kebutuhan aktivitas dan perilaku, untuk mencapai target BIGG Esports yang dapat terus berkembang secara maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat teridentifikasi masalah yang menjadi pertimbangan untuk membuat sebuah perancangan baru BIGG Esport Center diantaranya:

- a. *Esport* sebagai fenomena yang terus berkembang, BIGG Esports selaku *developer* berpotensi melakukan ekspansi seiring dengan perkembangan tersebut.
- b. Dibutuhkan kondisi ruang pelatihan, *dormitory*, manajemen, *content creator*, serta arena yang nyaman dalam segi memenuhi kebutuhan aktivitas bagi setiap divisi untuk menyelenggarakan kegiatan internal maupun eksternal BIGG Esports:
 - Fasilitas ruang latihan komputer bagi tim Valorant wanita serta tim Akademi Valorant dengan kebutuhan 5 perangkat komputer, tim APEX Legends dengan kebutuhan 3 perangkat komputer.
 - Fasilitas ruang latihan mobile bagi tim Mobile Legends serta tim akademinya yang mencakup 5 pemain, dan tim PUBG Mobile dengan 4 pemain dan 1 pemain cadangan.
 - Fasilitas dorm sebagai sarana istirahat dan menginap bagi player yang menjalankan program *bootcamp* terutama *player* dari luar kota.

- Fasilitas ruang management yang meliputi *operation* tim yang membutuhkan fasilitas komputer sebagai sarana *monitoring* perkembangan tim, tim marketing dengan kebutuhan perangkat komputer sebagai sarana mendesain dan *quality control* dari setiap produk, *business development* tim yang bertanggung jawab atas mencari celah bisnis selain dari tim seperti *event*, *marchandise* juga mencari *sponsorship*, juga *finance* tim yang mencatat setiap pengeluaran dan penghasilan serta kebutuhan finansial seluruh divisi.
 - Fasilitas studio sebagai sarana foto profil anggota serta kebutuhan acara sosial seperti *podcast* ataupun *video profile*.
 - Fasilitas *area meeting* yang digunakan untuk evaluasi bulanan tim dan organisasi maupun keperluan *sponsorship* dan kerjasama.
 - Fasilitas kantin atau dapur yang menunjang kebutuhan konsumsi *player* serta *management*, juga area makan.
 - Fasilitas *gym* untuk menjaga produktifitas serta daya tahan tubuh para *player*
 - Fasilitas area santai yang dapat melepas penat *player*
 - Fasilitas psikolog bagi *player*
 - Fasilitas yang dapat menampilkan sejarah *esports* dan BIGG serta prestasi yang telah dicapai sebagai sarana promosi bagi pengunjung umum.
- c. Fasilitas GH BIGG saat ini tidak memenuhi standar untuk kualitas mental dan fisik *player*.
- d. Kerja staff BIGG Esports tidak efisien membuat perkembangan organisasi menjadi terhambat.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara mengantisipasi ekspansi pada BIGG Esports?
- b. Bagaimana merancang fasilitas yang sebanding dengan kebutuhan aktivitas untuk setiap divisi baik *player* ataupun *staff*?
- c. Bagaimana kondisi ruang dapat menyesuaikan standar untuk menjaga kualitas mental dan fisik *player*?

- d. Bagaimana BIGG Esports Center ini dapat membantu efisiensi kerja *staff* serta perkembangan organisasi?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan Perancangan

Perancangan Baru Interior BIGG Esports Center ini merupakan salah satu media dalam mengembangkan *esport* di Indonesia sebagaimana BIGG Esports yang merupakan salah satu *developer* lokal dengan potensi perkembangan yang besar. Fokus utama perancangan adalah menyediakan fasilitas yang mendukung dan mewadahi setiap kegiatan serta program yang dijalankan oleh BIGG Esports, dengan menyesuaikan kebutuhan dari aktivitas masing-masing divisi serta mengutamakan kualitas mental dan fisik *player* juga efisiensi kerja *staff* untuk membantu perkembangan organisasi BIGG.

Sasaran Perancangan

- a. Merancang BIGG Esports Center yang dapat mewadahi potensi ekspansi yang beriringan dengan perkembangan *esports* di Indonesia dan dunia.
- b. Merancang fasilitas yang sebanding dengan kebutuhan aktivitas serta kuantitas *staff* dan *player*.
- c. Merancang setiap ruangan yang dapat menjaga kualitas mental dan fisik para *player*.
- d. Merancang konsep *layout* dan furnitur yang efisien untuk *staff* serta fasilitas yang membantu perkembangan organisasi.

1.5 Batasan Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas serta keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan penulis, maka perlu pembatasan perancangan agar ruang lingkup perancangan lebih fokus dan jelas. Batasan perancangan pada BIGG Esports Center ini adalah:

- a. Denah bangunan ini adalah hasil dari Tugas Akhir Perancangan Bangunan Gedung Rental, mahasiswa Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- b. Bangunan proyek ini memiliki luas

Tabel 1. 1 Batasan Perancangan

| No | Kelompok Fungsi | Jenis Ruang | Lantai |
|----|---------------------------|---|--------|
| 1 | <i>Living Area</i> | Ruang Dorm Pria, Ruang Dorm Wanita | 2 |
| | | Ruang Kumpul | 2 |
| | | Ruang Makan dan Kitchen | 2 |
| | | Musholla | 2 |
| | | Kamar Mandi Pria, Kamar Mandi Wanita | 2 |
| 2 | <i>Productivity Area</i> | Ruang Staff, Ruang CEO | 1 |
| | | Ruang Meeting | 1 |
| | | Ruang Studio Photo | 1 |
| 3 | <i>Esports Area</i> | Ruang Valorant 1, Ruang Valorant 2 | 2 |
| | | Ruang Apex Legends | 2 |
| | | Ruang Trial | 2 |
| | | Ruang PUBG Mobile | 2 |
| | | Ruang Mobile Legends | 2 |
| | | Ruang Streaming Pods | 2 |
| 4 | <i>Wellness Area</i> | Ruang Klinik Umum | 1 |
| | | Ruang Klinik Psikologi | 1 |
| | | Gym | 1 |
| 5 | Area Komersil & Penunjang | <i>Lobby, Receptionist, Lounge</i> | 1 |
| | | <i>BIGG and Esports History, Merch Store, Trophy Area, Tenant</i> | 1 |
| | | Toilet Umum | 1 |

- c. Bangunan eksisting berlokasi di Jl. TB Simatupang No.Kav. 99, RT.1/RW.1, Kebagusan, Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12520.
- d. Ruangan yang dirancang merupakan ruangan-ruangan penunjang kegiatan dan produktifitas bagi BIGG Esports.
- e. Pengguna ruang yang diutamakan hanya anggota BIGG Esports termasuk *staff* dan *player*, penggemar BIGG, serta tamu khusus BIGG.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari Perancangan Baru Interior BIGG Esports Center adalah:

- a. Memberikan fasilitas ruangan bagi BIGG Esports sebagai sarana produktivitas dalam membangun tim, organisasi, manajemen, serta *esports* itu sendiri
- b. Sebagai sarana pelatihan bagi *player* BIGG
- c. Memberikan berbagai fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat digunakan dalam suatu waktu dan berdampak pada efisiensi pengguna.
- d. Sebagai sarana hiburan dan edukasi bagi pecinta *esports*

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan adalah dengan metode pengumpulan data dengan melakukan observasi dan metode pengamatan lapangan.

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

- a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan kepada narasumber guna mendapatkan informasi lebih dalam terkait objek yang akan dirancang. Sesi wawancara dilakukan secara langsung bersama para pelaku *esports*, seperti Gary Winterstein (CEO BIGG Esports), Felix Lim (Player Valorant BIGG), Ihsan (Pegawai Point Arena), Azki (Pengunjung Point Arena), dan masih banyak lagi dengan pertanyaan terkait kebutuhan para pelaku *esport* yang mana selama sesi wawancara dilakukan perekaman dengan hasil rekaman yang ditulis kembali dalam bentuk catatan.
- b. Observasi dan Studi Lapangan

Observasi yang dilakukan digunakan sebagai studi yang dilaksanakan secara terarah, sistematis, dan terencana sesuai tujuan yang akan dicapai dengan mengamati dan mencatat seluruh kejadian dan fenomena yang terjadi dan mengacu pada syarat dan aturan dalam penelitian atau karya ilmiah. Hasil observasi ilmiah ini, dijelaskan secara teliti, tepat dan akurat, serta tidak diperbolehkan untuk ditambah atau dikurangi dan ditambahkan dengan sengaja. Data-data yang di dapat merupakan hasil

survei dari salah satu gaming center lokal yakni Point Gaming Arena di Graha Pos Indonesia, Jl. Banda No.30, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115, kemudian Gamers Paradise di Jl. KH. Ahmad Dahlan Kby. No.32, RT.3/RW.3, Kramat Pela, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12130.

Selain game center saya juga mengambil beberapa data training center lokal yaitu Basecamp Dewa United, Jl. Raya Pagedangan No.50, RT.001/RW.002, Cicalengka, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15850, NXL Training Center di BSD Green Office Park, Jl. BSD Grand Boulevard, Sampora, BSD, Tangerang, Banten serta EVOS Integrated Training Facility (ITF) di Onebell park mall Jl. RS. Fatmawati Raya No.1, RW.1, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12450.

Untuk penunjang standarisasi dilakukan juga studi dari training center dan gaming center di luar negeri yaitu Paper Rex (PRX) Dreamcore Training Facilities, Precise Tree, 55 Kim Chuan Drive #09-01, Singapore 537098 dan LOL Park di Jongno, Seoul.

c. Metode Lapangan

Untuk lebih mengetahui secara jelas mengenai objek perancangan yang dikerjakan berdasarkan hasil survei lapangan terhadap studi banding dan lokasi perancangan dilakukan agar mengetahui secara langsung permasalahan serta kebutuhan penunjang kegiatan utama.

1.7.2 Analisis

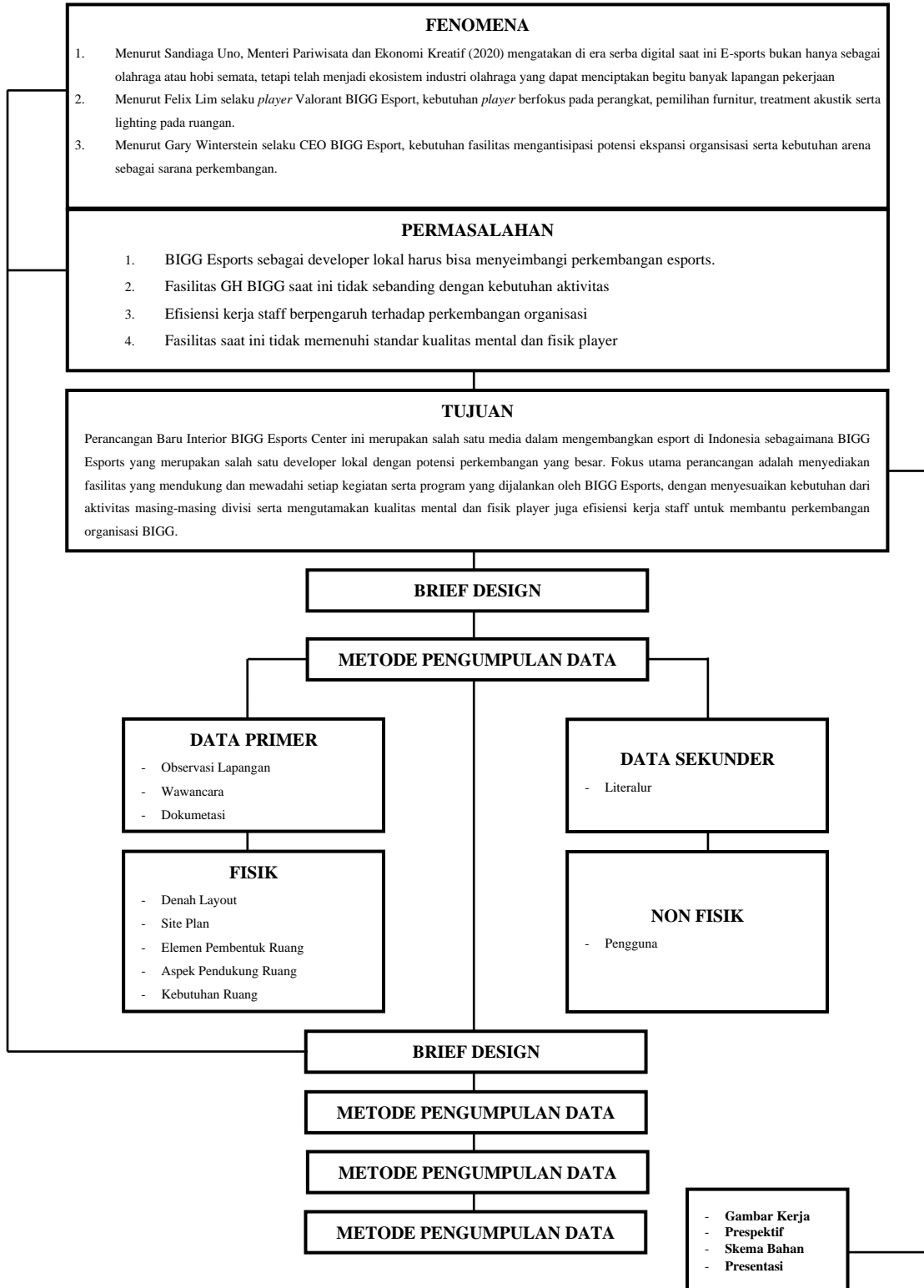
Analisis yang berkaitan dengan standar-standar dalam perancangan interior dengan pengumpulan data secara primer dan sekunder untuk menunjang perancangan BIG Esports Center melalui analisis organisasi dan sirkulasi ruang, aktivitas utama, luasan dan kondisi ruang, furnitur penunjang kegiatan utama, penerapan material, dan pemilihan warna sesuai standar.

1.7.3 Tema dan Konsep

Tahap ini merupakan tahap untuk mengambil dan menentukan tema dan konsep yang akan diterapkan ke dalam perancangan sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan di dalam perancangan.

1.8 Kerangka Berpikir

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan pada laporan terdiri dari lima bab, penulisannya berisi hal-hal sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berupa Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, sistematika penulisan laporan, dan kerangka berpikir.

BAB II: KAJIAN LITERATUR, DATA, DAN ANALISA

Bab ini berisi definisi dari kata kunci, standarisasi ruang, teori pendukung tentang psikologi aktivitas dan pola perilaku, dan studi banding terkait perancangan ini, deskripsi objek studi berupa analisa fisik dan fungsi dari objek perancangan, identifikasi pengguna, struktur organisasi, pola kegiatan pengguna dan pengelola, program ruang berupa zoning blocking pada objek perancangan.

BAB III: KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Bab ini berisi penjelasan konsep tematik, penjelasan mengenai konsep khusus, serta pengaplikasiannya pada desain objek perancangan. Melalui analisis permasalahan interior yang ada dan beberapa alternatif desain yang akan dianalisis untuk memperoleh hasil akhir desain.

BAB IV: HASIL PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Bab ini berisi mengenai hasil akhir terbaik dari perancangan yang telah dipilih dari beberapa alternatif desain serta penerapan konsep dan tema yang digunakan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan yang merupakan hasil dari keseluruhan dalam bentuk desain dari bagian pertanyaan rumusan permasalahan serta berisi saran yang bersifat membangun bagi pihak-pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN