

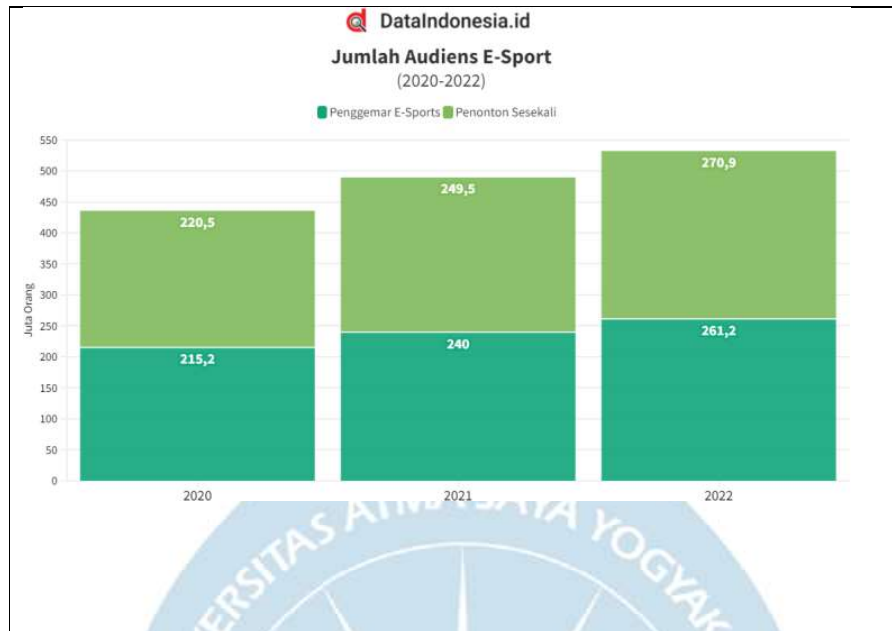
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

E-sport atau *electronic sport* sedang marak ditengah laju pertumbuhan teknologi pada saat ini. Kegiatan *e-sports* populer sejak tahun 2018 dimana *e-sport* telah diakui oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia sebagai olahraga elektronik. Berbagai turnamen pun telah diselenggarakan di Indonesia untuk melihat tim terbaik yang nantinya akan berkompetisi di ajang multiolahraga internasional.

Games e-sport yang menyenangkan untuk dimainkan dan berbagai kompetisi bergengsi yang begitu banyak membuat masyarakat Indonesia berlomba-lomba untuk menjadi pro- player gamer dan berjuang untuk meraih penghargaan. Hal ini dibuktikan dengan laju peminat e-sport belakangan ini. Hasil riset dari Vero, agensi komunikasi ASEAN bekerjasama dengan Decision Lab menyatakan bahwa jumlah pemain e-sport di Indonesia mencapai 52 juta orang di tahun 2021 (Billy Rifki, 2022), Jumlah pemain esports di tahun 2022 mencapai 113,9 juta pemain dan diprediksi di tahun 2023 pemain game esports dapat mencapai 127 juta jiwa (Novina Putri Bestari, 2022). Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan industri game di Indonesia. Peningkatan tidak hanya terjadi di kalangan pemain game esports saja, tetapi juga audiens yang menjadi penggemar esports.



Indonesia menempati urutan ketiga penonton turnamen e-sports terbanyak di seluruh dunia. Penonton turnamen e-sports dari seluruh dunia mencapai 1 miliar.

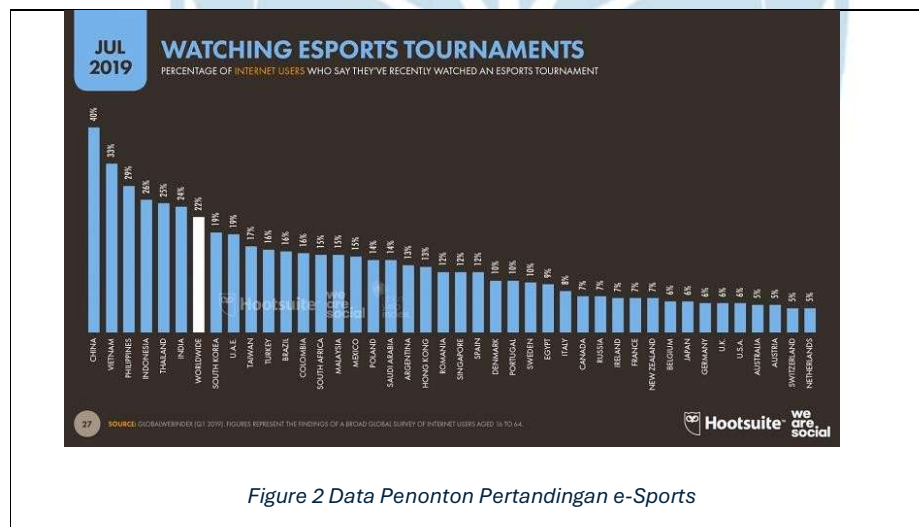
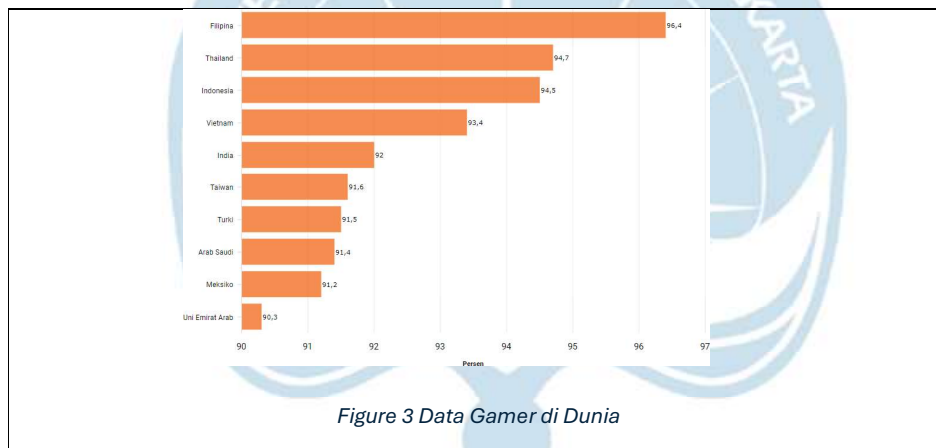


Figure 2 Data Penonton Pertandingan e-Sports

Hingga kini di Indonesia juga memiliki organisasi yang menaungi kegiatan esports yakni IeSPA (Indonesia esports Association). Berbagai organisasi esport pun telah melahirkan pro-player yang kini telah banyak berpartisipasi di ajang internasional, seperti EVOS esports, Aura esports, RRQ esports, dan masih banyak lagi. Organisasi ini tidak hanya populer di

kalangan Indonesia tetapi juga populer di kalangan Asia tenggara Organisasi ini memiliki personil dari berbagai negara termasuk Indonesia.(Nezatullah Wachid Dewantara, 2020).

Dalam perkembangannya, developer dari dunia e-sports merupakan developer yang berasal dari negara asing. Para developer inilah yang akan bekerjasama dengan investor untuk mengadakan pertandingan e-sports resmi di seluruh dunia. Negara-negara pun saling bersaing untuk meraih penghargaan di bidang e-sports, termasuk Indonesia. Indonesia juga merupakan salah satu pasar industri e-sports terbesar di dunia.



Data ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah gamer terbanyak di dunia. Dengan dibangunnya stadion e-sports berskala internasional, harapannya Indonesia dapat berpartisipasi sebagai tuan rumah dan memfasilitasi kegiatan turnamen skala internasional. Hal ini membuat Indonesia memiliki reputasi positif dari developer, investor, maupun para penggiat dunia e-sports dari seluruh dunia. Dengan mendatangkan aktivitas dan mobilitas dari dunia internasional, Indonesia juga mendapatkan keuntungan untuk dapat mempromosikan negara, sehingga dapat

meningkatkan perkembangan perekonomian dan pariwisata.

1.2.Latar Belakang Pemilihan Lokasi

Daerah Khusus Ibukota Jakarta merupakan ibukota dari NKRI yang merupakan jantung perekonomian dan pemerintahan di Indonesia. Dengan begitu, DKI Jakarta disebut sebagai kota metropolitan. Sebagai kota metropolitan, DKI Jakarta telah memiliki aksesibilitas dari segi fasilitas, akomodasi, transport yang layak, serta listrik dan jaringan yang telah merata di seluruh daerahnya. Perkembangan dunia e-sport dari segi pemerintahan (badan resmi pengurus e-sports di Indonesia), *developer* gaming, *player*, komunitas, hingga *audience* berpusat di DKI Jakarta.

DKI Jakarta memiliki luas sekitar 661,52 km² (lautan: 6.977,5 km²), dengan penduduk berjumlah 10.187.595 jiwa (2011). Wilayah metropolitan Jakarta (Jabodetabek) yang berpenduduk sekitar 28 juta jiwa. Hal ini membuat DKI Jakarta menjadi metropolitan terbesar di Asia Tenggara atau urutan kedua di dunia. DKI Jakarta pun menempati posisi teratas sebagai provinsi dengan jumlah penduduk terbanyak di Indonesia. Hal ini berpengaruh pada mobilitas dan aktivitas yang ada pada masyarakat di seluruh Indonesia. Berbagai turnamen e-sports resmi yang diselenggarakan di DKI Jakarta berkali-kali berhasil menghadirkan ribuan penonton secara langsung maupun dalam platform *live streaming*. Salah satu kontes e-sports yang telah terlaksana di DKI Jakarta adalah Piala Presiden Esports 2022. Pada kontes yang diselenggarakan di Istora Gelora

Bung Karno, Senayan ini menghadirkan hingga 7.000 penonton yang menonton secara langsung, dan 50 juta orang yang menonton melalui media *live streaming* (Arindra Meodia, 2022). Tidak hanya itu, Indonesia juga pernah menjadi tuan rumah pada acara M4 World Championship MLBB pada tahun 2023 yang diselenggarakan di DKI Jakarta.

1.3.Latar Belakang Permasalahan

Dalam pertandingan e-sports sendiri, aspek yang ditekankan ada pada video game yang di pertandingan. Video Game adalah sebuah permainan video yang berkaitan dengan dunia virtual. Dunia virtual sendiri merupakan suatu teknologi dimana kita dapat menciptakan dunia kita sendiri yang sesuai dengan keinginan kita dan terasa begitu nyata baik dalam segi visual maupun dalam segi peradaban (Muhammad Fajar Rifai, 2019). Dunia virtual dapat direalisasikan dalam dunia nyata melalui panca indera khususnya dari segi visual (Indera penglihatan). Visual yang dihasilkan dari stadion e-sports diharapkan mampu menyerupai dunia virtual sehingga dapat membawa para pengguna masuk kedalam dunia virtual pada seluruh bangunan khususnya pada saat pertandingan berlangsung. Dalam hal ini, kenyamanan visual (segi pencahayaan, jarak pandang, dan estetika) sangat dibutuhkan untuk memengaruhi suasana hati para pengguna. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan untuk mendesain stadion e-sports adalah pendekatan *futuristic architecture*.

Suasana futuristik akan diwujudkan dari segi bentuk bangunan (eksterior) dan ruang dalam (interior) bangunan menggunakan pendekatan futuristic yang

tertuang pada tampilan pencahayaan untuk menunjang kenyamanan visual. Harapannya, pendekatan futuristik dapat menunjang kenyamanan dari para pengguna dalam mewujudkan dunia virtual pada dunia nyata di seluruh bangunan stadion, terutama pada saat pertandingan berlangsung.

1.4. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan stadion e-sport yang dapat menciptakan kenyamanan visual bagi pengguna dengan pendekatan *futuristic architecture* yang diwujudkan dalam eksterior dan interior bangunan?

1.5. Tujuan

Merancang Stadion e-sports yang dapat menciptakan kenyamanan visual bagi para pengguna dengan menggunakan pendekatan *futuristic architecture* yang diwujudkan dalam eksterior dan interior bangunan.

1.6. Sasaran

- 1.6.1. Meningkatkan perkembangan tim e-sports di Indonesia untuk dapat bersaing di dunia internasional dengan menunjang kenyamanan pengguna menggunakan pendekatan futuristik.
- 1.6.2. Mempromosikan dunia e-sports dan teknologinya pada masyarakat luas.
- 1.6.3. Mempromosikan adanya stadion e-sports di Indonesia pada kalangan lokal dan internasional untuk menarik investor dan developer agar dapat meningkatkan perkembangan dunia industri gaming.

1.7. Tata Langkah

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang Pengadaan Proyek :

- Meningkatnya popularitas e-sports di kalangan nasional maupun internasional, sehingga turnamen dari skala nasional maupun internasional banyak diselenggarakan.
- Indonesia memiliki banyak player dan tim e-sports yang berbakat.
- Indonesia belum memiliki stadion khusus untuk pertandingan e-sports.
- Indonesia sering menjadi tuan rumah *multisports event*.

Latar Belakang Pemilihan Lokasi :

- Perkembangan dunia e-sport dari segi pemerintahan (badan resmi pengurus e-sports di Indonesia), *developer gaming, player, komunitas*, hingga *audience* berpusat di DKI Jakarta.
- Berbagai turnamen e-sports resmi yang diselenggarakan di DKI Jakarta berkali-kali berhasil menghadirkan ribuan penonton secara langsung maupun dalam platform *live streaming*.

Latar Belakang Permasalahan :

Menciptakan kenyamanan visual yang dihasilkan dari stadion e-sports. Kenyamanan visual ini diharapkan mampu menyerupai dunia virtual sehingga dapat membawa para pengguna masuk ke dalam dunia virtual pada seluruh bangunan khususnya pada saat pertandingan berlangsung.

Rumusan Masalah : Bagaimana perancangan stadion e-sport yang dapat menciptakan kenyamanan visual bagi pengguna dengan pendekatan *futuristic architecture* yang diwujudkan dalam eksterior dan interior bangunan?



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- Pengertian Stadion E-Sports
- Standar perancangan stadion e-sports
- Pengertian kenyamanan visual untuk gedung pertunjukan dan bioskop
- Standar kenyamanan visual untuk pertunjukan dan bioskop
- Pengertian *futuristic architecture*
- Ciri-ciri *futuristic architecture*
- Preseden stadion e-sports
- Preseden tentang *futuristic architecture*

BAB III TINJAUAN LOKASI

- Data alternatif lokasi
- Peraturan daerah lokasi site
- Kondisi Lokasi

BAB IV ANALISIS

- Analisis pemilihan lokasi
- Analisis site
- Analisis pelaku
- Analisis kebutuhan ruang
- Analisis besaran ruang
- Analisis hubungan ruang

BAB V KONSEP

- Konsep perancangan
- Konsep struktur



1.8. Sistematika Penulisan

Bab I. : Pendahuluan

Berisi tentang latar rumusan masalah, tujuan, sasaran, tata langkah, dan sistematika penulisan

Bab II.: Tinjauan Pustaka

Berisi tentang teori, dan standar yang akan digunakan dalam perancangan, serta preseden tipologi, dan preseden pendekatan desain

Bab III. : Tinjauan Objek

Berisi tentang data alternatif lokasi, regulasi, data site, dan kondisi/analisis site yang akan digunakan

Bab IV. : Analisis

Berisi mengenai analisis dalam site dan analisis *programming*

Bab V. : Konsep

Pembuatan konsep desain berdasarkan data, teori/standar perancangan, desain guideline, dan *programming* yang telah ada, dan meninjau dari segi konsep perancangan dan konsep struktur