

BAB I

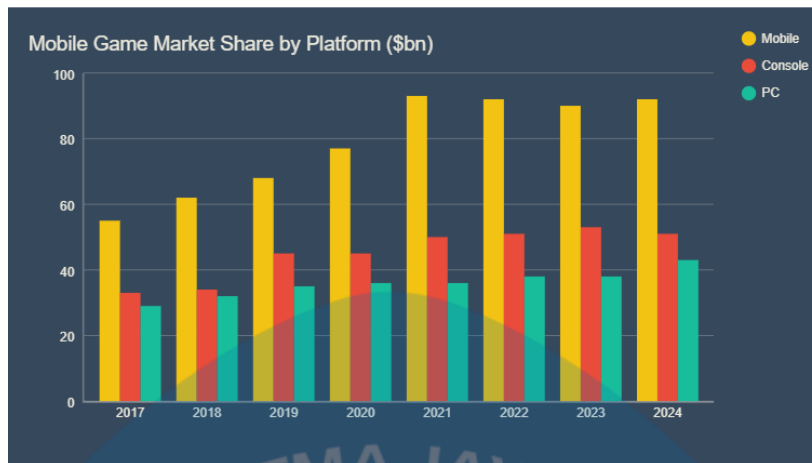
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

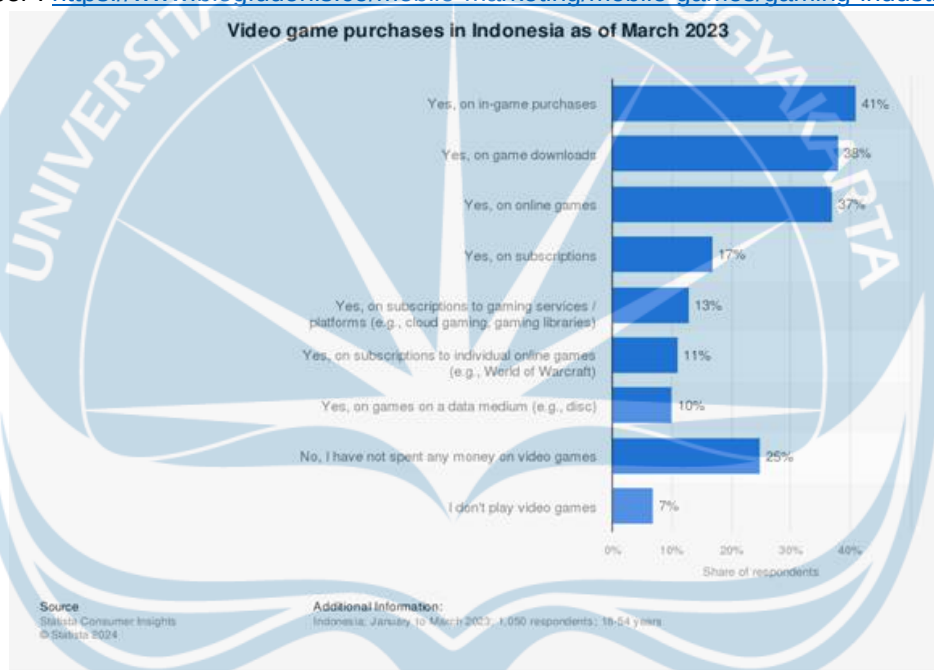
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Perkembangan industri *game* dan *e-sports* dalam satu dekade terakhir menunjukkan laju pertumbuhan yang sangat pesat di tingkat global. Kompetisi *game* tidak lagi dipandang sebatas hiburan, tetapi telah berkembang menjadi industri profesional dengan tatanan / struktur yang kompleks—mencakup atlet, pelatih, manajemen tim, penyelenggara turnamen, hingga sektor media dan pariwisata. Pendekatan teoritis terhadap permainan digital yang dibahas oleh Salen dan Zimmerman (2004) menegaskan bahwa *game* merupakan sistem interaktif dengan struktur kompetitif yang memungkinkan terbentuknya pengalaman terukur. Struktur inilah yang kemudian berkembang menjadi ajang kompetisi profesional atau *e-sports*. Fenomena ini diperkuat dengan meningkatnya investasi *global*, event berskala internasional, dan pengakuan *e-sports* sebagai cabang olahraga resmi di berbagai negara. Dengan demikian, *e-sports* telah menjadi bagian dari transformasi budaya digital global dan membentuk cara baru masyarakat berinteraksi dalam ruang hiburan dan olahraga.

Di tingkat nasional, Indonesia menjadi salah satu pasar terbesar bagi industri *game* dan *e-sports* di Asia Tenggara. Akses internet yang semakin mudah, pertumbuhan pengguna *smartphone*, serta semakin besarnya minat masyarakat terhadap *game* kompetitif menjadi faktor utama meningkatnya jumlah pemain *e-sports*. Berdasarkan proyeksi data Statista (2023) menunjukkan bahwa konsumsi *game* digital di Indonesia terus meningkat setiap tahun, menandakan tingginya permintaan terhadap infrastruktur pendukung kegiatan *gaming* dan *e-sports*. Meski demikian, peningkatan jumlah pemain tidak diiringi dengan kesiapan fasilitas yang menunjang pengembangan pemain secara profesional. Berbagai penelitian mengenai dampak *game* online di Indonesia juga menunjukkan bahwa tanpa fasilitas dan wadah yang tepat, aktivitas bermain cenderung tidak terarah dan memiliki potensi menimbulkan masalah, seperti penurunan motivasi belajar, kurangnya kontrol waktu, hingga dampak psikologis tertentu (Habibi et al., 2022; Ondang dan Moku, 2020; Hasibuan dan Barus, 2018). Kondisi ini semakin menegaskan perlunya fasilitas *e-sports* yang dapat memberikan arahan, pembinaan, dan lingkungan yang sehat bagi para pemain.



Gambar 1. 1 Hasil Survei Pembelian Game dari berbagai macam platform
 Sumber : <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/gaming-industry#h2-0>



Gambar 1. 2 Hasil Survei Pembelian Game di Indonesia 2023
 sumber : <https://www.statista.com/forecasts/823418/video-game-purchases-in-indonesia>

Secara regional, Yogyakarta memiliki posisi strategis dalam perkembangan e-sports karena dikenal sebagai kota komunitas, serta pusat kegiatan kreatif dan teknologi. Berbagai komunitas gaming tumbuh aktif di Yogyakarta, tetapi hingga kini belum terdapat fasilitas e-sports terpadu dengan standar profesional. Salah satunya adalah IESPA DIY (Indonesia E-Sports Association Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta) bagian dari IESPA Indonesia yang berupaya mempromosikan prestasi e-sports Indonesia. IESPA mengakui perlunya forum yang berfungsi sebagai pusat aktivitas kejuaraan dan pusat berkumpul para pemain di kota ini. Namun hingga kini belum terdapat fasilitas e-sports terpadu. Aktivitas komunitas masih tersebar di warnet, kafe gaming, atau ruang sewa kecil yang belum memenuhi standar pelatihan atlet, penyelenggaraan turnamen, maupun kegiatan broadcasting yang dibutuhkan

dalam ekosistem e-sports modern. Padahal, potensi Yogyakarta cukup besar sebagai pusat pengembangan atlet muda, mengingat karakter masyarakatnya yang dinamis, penetrasi internet yang tinggi, dan keberadaan ekosistem pendidikan yang kuat. Penelitian-penelitian sebelumnya terkait E-Sports Center di kota lain juga menunjukkan bahwa fasilitas yang tepat dapat mengurangi stigma negatif terhadap gaming dan membantu mengarahkan minat pemuda secara lebih konstruktif (Yudhatama, 2020).



Gambar 1. 3 Arena E-Sports

Sumber : <https://hybrid.co.id/post/feature-venue-e-sports/>



Gambar 1. 4 Kafe Gaming

Sumber : <https://www.ligagame.tv/ligagame-best/sekilas-tentang-team-dao-cafe-bali-mobile-gaming-cafe-pertama-di-dunia>

Perkembangan kegiatan e-sports di Yogyakarta juga semakin terlihat melalui penyelenggaraan event berskala kota yang melibatkan banyak komunitas gamer lokal maupun luar daerah. Salah satu buktinya adalah *Jogja Game Festival 2025* yang diinisiasi oleh Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta sebagai upaya meningkatkan jumlah kunjungan wisata dan pemerataan aktivitas pariwisata regional. Festival ini direncanakan berlangsung pada 15–16 November 2025 dan berisi kompetisi e-sports Mobile Legends, Free Fire, kompetisi catur, dan konten kolaboratif komunitas gaming lainnya. Acara tersebut merupakan strategi pemerintah kota untuk mencapai target 10,9 juta wisatawan di tahun 2025 dan mendorong distribusi wisata tidak hanya berfokus pada kawasan Malioboro. Hal ini ditegaskan oleh Kepala Bidang Industri Pariwisata, Cesaria Eka Yulianti, yang menyampaikan bahwa pemerataan kunjungan menjadi tantangan utama dan penyelenggaraan event seperti ini berperan sebagai solusi dalam menggerakkan ekonomi kota melalui aktivitas berbasis game dan komunitas digital (Kompas.com, 13 November 2025).

Fenomena ini memperlihatkan bahwa kegiatan e-sports telah berkembang menjadi sektor kreatif yang memiliki dampak ekonomi, sosial, dan pariwisata. Namun, penyelenggaraan Jogja Game Festival 2025 masih bertempat di ruang non-spesifik seperti pusat perbelanjaan (Galeria Mall) dan venue olahraga sementara. Kondisi ini mengindikasikan kebutuhan nyata akan hadirnya fasilitas permanen berupa **E-Sports Center** yang dirancang khusus untuk mendukung pelatihan, kompetisi, kegiatan komunitas, dan penyelenggaraan event profesional secara berkelanjutan. Dengan demikian, pembangunan **E-sports Center di Kota Yogyakarta** dapat menjadi solusi strategis untuk memfasilitasi ekosistem e-sports yang terus berkembang dan sekaligus berpotensi menjadi magnet wisata baru yang berkelanjutan.

Kesenjangan antara kebutuhan dan ketersediaan fasilitas menjadi salah satu isu penting dalam pengadaan proyek E-sports Center. Di satu sisi, minat masyarakat terhadap e-sports meningkat, komunitas terus berkembang, dan kegiatan turnamen semakin sering diselenggarakan. Namun di sisi lain, tidak ada bangunan yang secara khusus dirancang untuk menampung seluruh aktivitas ini secara aman, profesional, dan terstruktur. Minimnya fasilitas pelatihan standar, kurangnya ruang kompetisi dengan kapasitas layak, serta belum adanya ruang edukasi dan pengembangan bakat menyebabkan pertumbuhan e-sports di Yogyakarta belum dapat mencapai potensinya secara optimal. Hal ini juga menunjukkan bahwa kualitas E-sports Indonesia di kancah internasional tidak cukup hanya dilihat dari kualitas pemain, melainkan juga dari kualitas sarana dan prasarana. Saat ini, minimnya media atau sarana yang dikhususkan untuk turnamen e-sports serta tidak adanya tempat pelatihan khusus menghambat perkembangan pemain profesional. Kondisi ini semakin menunjukkan bahwa kehadiran E-sports Center bukan sekadar kebutuhan rekreatif, tetapi merupakan bagian dari kebutuhan pembinaan, pengembangan kompetensi, dan penguatan ekosistem industri kreatif digital.

Berdasarkan dinamika tersebut, pengadaan proyek E-sports Center di Yogyakarta menjadi relevan dan mendesak. Fasilitas ini dapat berfungsi sebagai ruang pelatihan profesional, tempat penyelenggaraan turnamen, pusat komunitas, serta sarana edukasi mengenai industri e-sports. Pengembangan bangunan tipologi khusus juga memungkinkan hadirnya ruang yang lebih sehat, terarah, dan mendukung kesejahteraan pemain—sehingga mampu meminimalkan dampak negatif bermain game yang selama ini menjadi kekhawatiran masyarakat. Lebih dari itu, keberadaan E-sports Center dapat mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, menarik event pariwisata digital, serta membuka peluang karier baru di bidang teknologi dan hiburan, sebagaimana disoroti dalam kajian e-sports dan ekonomi kreatif oleh Lee, Koo, dan Chung (2025). Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa ruang yang dapat menyalurkan hobi gaming secara produktif, dan tetap terkoneksi dengan komunitas. Dengan adanya ruang khusus tersebut, diharapkan dapat meminimalisasi dampak negatif seperti isolasi sosial, kecanduan, dan penurunan prestasi (Hasibuan dan

Barus, 2018; Pradipta et al., 2019), sekaligus mengoptimalkan dampak positif berupa peningkatan kerja sama, kreativitas, dan interaksi sosial (Granic et al., 2014).

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut—mulai dari fenomena global hingga kondisi lokal—dapat disimpulkan bahwa pembangunan E-sports Center di Yogyakarta merupakan langkah strategis untuk menjawab kebutuhan ekosistem e-sports yang semakin berkembang.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Pertumbuhan e-sports dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan perkembangan yang sangat pesat, baik dari jumlah pemain, penyelenggaraan turnamen, hingga peningkatan minat industri kreatif digital. Namun perkembangan tersebut tidak diikuti dengan ketersediaan fasilitas fisik yang memadai. Berbagai turnamen berskala lokal maupun regional masih bergantung pada ruang-ruang serbaguna seperti aula hotel, pusat perbelanjaan, café dan gedung olahraga umum yang pada dasarnya tidak dirancang untuk memenuhi kebutuhan teknis e-sports. Keadaan ini menunjukkan bahwa pertumbuhan industri berjalan lebih cepat daripada ketersediaan prasarana yang seharusnya menunjang aktivitas tersebut, sehingga menimbulkan jarak antara kebutuhan operasional dan kondisi nyata di lapangan.

Selain meningkatnya penyelenggaraan event dan turnamen e-sports di Yogyakarta, perkembangan komunitas gamer di kota ini juga menunjukkan dinamika yang sangat kuat. Berdasarkan artikel “Mengulik Cikal Bakal Komunitas Gamer di Jogjakarta” (2024), budaya gaming di Yogyakarta telah berkembang sejak awal tahun 2000-an melalui komunitas warnet, turnamen lokal, hingga lahirnya komunitas-komunitas game

profesional dan kreatif digital. Artikel tersebut menjelaskan bahwa Yogyakarta memiliki basis komunitas gamer yang besar, solid, dan aktif, namun pertumbuhan komunitas ini belum didukung oleh ketersediaan fasilitas khusus yang mampu mewadahi latihan, kompetisi, produksi konten, maupun kolaborasi lintas pelaku industri.

Permasalahan semakin terlihat ketika dibandingkan dengan perkembangan standar penyelenggaraan e-sports tingkat internasional. Organisasi seperti International E-sports Federation (IESF) telah mengembangkan pedoman dan kerangka desain arena e-sports melalui kolaborasi dengan DLA+ Architecture dan Interior Design, yang menekankan pentingnya ruang-ruang khusus seperti arena kompetisi, ruang latihan (training room), caster booth, control room, media production room, serta kebutuhan teknis seperti stabilitas jaringan dan sistem kelistrikan yang terdedikasi. Pedoman tersebut bersifat terbuka dan dapat diakses publik melalui platform IESF, yang menandai bahwa e-sports telah memiliki standar operasional yang cukup matang di tingkat internasional. Namun hingga kini Indonesia belum

memiliki standar tipologi arsitektur yang mengadopsi pedoman tersebut, sehingga fasilitas e-sports nasional masih tertinggal dibandingkan kebutuhan aktual industri.

Dari sisi operasional, aktivitas e-sports memiliki tuntutan ruang yang jauh berbeda dengan fungsi komersial seperti warnet atau kafe gaming. Turnamen membutuhkan ruang teknis yang terintegrasi, mulai dari stage kompetisi yang didukung sistem audio-visual berkualitas, ruang siar dan broadcasting untuk produksi konten, ruang server yang aman, hingga ruang gladi untuk pemain sebelum bertanding. Ketiadaan fasilitas ini membuat penyelenggara turnamen kerap menghadapi kendala teknis seperti ketidakstabilan jaringan, keterbatasan layout, dan kurangnya ruang operasional yang mendukung kelancaran pertandingan. Situasi ini menegaskan bahwa venue umum tidak mampu memenuhi standar yang dibutuhkan untuk kegiatan e-sports yang profesional dan terstruktur.

Selain persoalan infrastruktur, terdapat permasalahan penting terkait pengembangan bakat atlet e-sports. Kurangnya fasilitas pembinaan yang memadai ini menghambat pengembangan potensi minat dan bakat *gamer* Indonesia secara profesional, padahal pembinaan terstruktur sangat diperlukan untuk mencetak atlet berprestasi. Di Yogyakarta, kota dengan populasi komunitas digital yang tinggi, minat terhadap e-sports sangat jelas terlihat, namun hingga kini belum tersedia pusat pelatihan yang dapat menjadi tempat pembinaan rutin. Keterbatasan ini membuat perkembangan talenta lokal tidak optimal meskipun memiliki potensi yang besar.

Permasalahan lain juga muncul dari sisi edukasi dan komunitas. Dalam ekosistem e-sports modern, kegiatan tidak hanya terbatas pada bermain game, tetapi mencakup berbagai bidang seperti analisis pertandingan, manajemen tim, produksi media, shoutcasting, dan penyelenggaraan event. Sayangnya, ruang untuk pembelajaran maupun aktivitas komunitas seperti workshop, diskusi, mentoring, atau creative lab belum tersedia secara terpusat. Akibatnya, potensi industri kreatif digital yang berkaitan dengan e-sports belum berkembang maksimal, padahal kebutuhan tenaga kerja dan konten kreatif di bidang ini terus meningkat.

Dalam konteks Yogyakarta, keterbatasan fasilitas menjadi semakin jelas. Meskipun sering menjadi tuan rumah berbagai turnamen regional maupun nasional, kota ini belum memiliki gedung pusat e-sports yang dapat berfungsi sebagai arena resmi, pusat komunitas, maupun pusat pelatihan. Sebagai kota yang dijuluki 'Kota Komunitas', Yogyakarta memiliki basis komunitas *gaming* yang besar, namun aktivitasnya masih tersebar di berbagai warnet atau kafe yang fasilitasnya belum mencerminkan standar *E-sports Center* sesungguhnya. Aktivitas e-sports akhirnya tersebar dan tidak memiliki "rumah" yang dapat menghubungkan seluruh pelaku ekosistem — mulai dari pemain, komunitas, pelatih, penyelenggara acara, hingga pelaku kreatif digital. Hal ini memperlihatkan kebutuhan mendesak akan fasilitas yang mampu mewadahi potensi besar Yogyakarta sekaligus memperkuat identitas kota sebagai pusat kreativitas dan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan desain yang mampu merespons kebutuhan ruang yang dinamis, fleksibel, dan adaptif. Pendekatan arsitektur kontemporer menjadi relevan karena karakteristiknya yang menekankan fleksibilitas ruang, integrasi teknologi, dan adaptasi terhadap perkembangan zaman. Desain kontemporer memungkinkan ruang-ruang di dalam *E-sports Center* dapat dengan mudah berubah fungsi mengikuti kebutuhan operasional — mulai dari arena turnamen, kelas edukasi, hingga kegiatan komunitas. Lebih lanjut, pendekatan ini juga mampu mendukung integrasi teknologi canggih yang menjadi karakteristik utama industri *e-sports*, serta menjawab karakteristik bangunan yang harus adaptif terhadap perkembangan teknologi di masa depan. Selain itu, pendekatan ini mampu mendukung integrasi teknologi yang menjadi bagian penting dari industri *e-sports*, sekaligus memberikan karakter visual yang modern dan sesuai dengan identitas generasi digital. Dengan demikian, pendekatan kontemporer dapat dipertanggungjawabkan sebagai solusi arsitektural yang mampu menjawab berbagai permasalahan fasilitas, operasional, dan kebutuhan ruang dalam pengembangan *E-sports Center* di Yogyakarta.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan Esports Center di Yogyakarta yang mampu mewadahi aktivitas kompetitif, pembinaan atlet, dan komunitas esports melalui pengolahan tata ruang, massa bangunan, serta sirkulasi yang jelas dan terintegrasi dengan pendekatan arsitektur kontemporer ?

1.3. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan perancangan ini adalah mewujudkan sebuah *E-sports Center* di Yogyakarta yang mampu memenuhi kebutuhan fasilitas kompetitif, pembinaan pemain, dan ruang komunitas secara terintegrasi, serta menghadirkan bangunan yang adaptif dan relevan melalui penerapan prinsip arsitektur kontemporer.

1.4. SASARAN PERANCANGAN

Untuk mencapai tujuan tersebut, sasaran perancangan yang perlu dicapai adalah:

1. Merumuskan kebutuhan ruang dan fasilitas utama *E-sports Center*
2. Menentukan karakter dan prinsip desain yang relevan dengan pendekatan arsitektur kontemporer
3. Mengolah tata ruang dan hubungan ruang yang mendukung fungsi kompetisi, pelatihan, dan aktivitas komunitas secara terintegrasi

1.5. LINGKUP PERANCANGAN

1.5.1 Lingkup Spasial

Lingkup spasial pada perancangan ini mencakup pengolahan ruang luar dan ruang dalam E-sports Center sebagai fasilitas kompetitif, pembinaan, dan wadah komunitas di Yogyakarta. Ruang-ruang utama yang menjadi objek kajian adalah:

- **Arena E-sports** (main stage, penonton, area caster)
- **Training Area** (ruang latihan tim, strategi, dan scrim)
- **Broadcasting dan Production Room** (studio siaran, ruang kontrol)
- **Community dan Creative Space** (ruang komunitas, workshop, co-creative lab)
- **Fasilitas Pendukung** (lobby, lounge, area tunggu, retail merchandise, café ringan)
- **Ruang Teknis** (server room, storage peralatan, ruang operator)

Ruang-ruang tersebut menjadi fokus karena merepresentasikan kebutuhan dasar operasional e-sports modern, sesuai pedoman dari IESF dan praktik penyelenggaraan e-sports profesional.

1.5.2 Lingkup Substansial

Lingkup substansial perancangan berfokus pada pengembangan karakter ruang melalui **pendekatan arsitektur kontemporer**, yang menekankan fleksibilitas, adaptabilitas fungsi, dan integrasi teknologi.

Kajian substansial mencakup:

- Perancangan bentuk dan tata ruang yang mampu bertransformasi mengikuti kebutuhan kompetisi dan kegiatan komunitas.
- Pemilihan material, warna, dan elemen visual yang mencerminkan identitas digital dan perkembangan zaman.
- Pengintegrasian teknologi audiovisual, jaringan, dan sistem pendukung aktivitas e-sports ke dalam tata ruang secara menyatu dan tidak terpisah dari desain arsitektural.
- Penyusunan hubungan antar ruang yang efektif untuk sirkulasi pemain, penonton, komunitas, dan tim operasional.

Elemen-elemen tersebut mengarah pada bangunan yang fungsional, modern, dan responsif terhadap dinamika e-sports sebagai industri yang berkembang cepat.

1.5.3 Lingkup Temporal

Lingkup temporal perancangan ini mempertimbangkan keberlanjutan desain dalam menghadapi perkembangan teknologi dan industri e-sports dalam **jangka menengah 5–10 tahun ke depan**. Penekanan temporal meliputi:

- Tren pertumbuhan industri e-sports nasional dan global yang diproyeksikan terus meningkat dalam beberapa tahun mendatang (berdasarkan laporan industri seperti Newzoo dan data pasar digital Asia Tenggara).
- Kebutuhan ruang yang dapat beradaptasi dengan perubahan standar penyelenggaraan kompetisi e-sports internasional.
- Relevansi pendekatan kontemporer sebagai gaya arsitektur yang fleksibel dan mampu mengakomodasi perubahan teknologi, pola aktivitas, serta ekspansi program ruang tanpa mengubah struktur bangunan secara besar-besaran.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Bab I - Pendahuluan

Pada bab ini, menguraikan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang proyek dan permasalahan, rumusan masalah, tujuan serta sasaran perancangan, ruang lingkup perancangan yang mencakup aspek substansial, spasial, dan temporal dan terakhir adalah sistematika pembahasan.

Bab II - Kajian Pustaka / Literatur

Pada bab ini, menyajikan berupa definisi dan deskripsi, Uraian komponen atau unsur, dan terakhir kerangka teoritis. Bab ini juga diisi oleh berbagai macam landasan teori yang relevan dengan objek perancangan desain ini serta dengan pendekatan arsitektur-nya yang diterapkan pada desain perancangan

Bab III - Metode

Pada Bab ini, berisikan deskripsi, tentang proses atau tahap-tahap perancangan, metode pengumpulan data berupa jenis data, Teknik, sampling. Dilanjutkan dengan penjelasan metode analisis data, dan juga sintesis data

Bab IV – Analisis

Pada bab ini juga berisikan berbagai macam metode tentang analisis seperti analisis pemilihan tapak, analisis tapak, analisis fungsi ; pengguna ; kegiatan, dan juga analisis penekanan desain

Bab V – Konsep

Pada bab ini berisikan konsep konsep yang akan dijelaskan, seperti penjelasan Konsep Dasar Perancangan : Konsep Penekanan Desain, Konsep Penataan Tapak, lalu Konsep Bangunan itu tersendiri dan Konsep utilitas

Bab VI – Kesimpulan

Terakhir pada Bab ini berisikan hasil dari bab I – bab V yang berupa terdiri dari Desain skematik, yang berisi dari gubahan massa, tatanan ruang luar, alur sirkulasi dan pencapaian, ekspresi bangunan, tata ruang dalam (organisasi ruang, hubungan ruang), terakhir detail arsitektural

1.7. KERANGKA BERFIKIR

