

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1 Deskripsi Judul

“Perancangan Esports Community Center di Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik” adalah judul yang diajukan untuk Studio Konsep Perancangan Arsitektur. Berikut adalah definisi dari judul tersebut:

- **Perancangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Perancangan berarti suatu proses, menganalisis, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non- fisik untuk waktu yang akan datang.

- **Esports**

Esports merupakan *electronic sports*, sebuah cabang olahraga elektronik yang telah diakui PBESI, cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan game kompetitif. Penulisan resmi *electronic sports* adalah “Esports” hal tersebut telah ditentukan sejak Bulan Juli 2017 oleh *The Associated Press (AP), Entertainment and Sports Programming Network (ESPN)* (Meidina Maya, 2019).

- **Community Center**

Menurut Singgih (2018), community center merupakan suatu bangunan yang ada pada satu lingkup, menyatukan berbagai macam fungsi yang dihuni oleh masyarakat atau pengguna yang memiliki kesamaan kepentingan.

- **Arsitektur Futuristik**

Menurut Sahar dan Aqli (2020), Arsitektur Futuristik adalah Sebuah gaya arsitektur yang mempunyai ide atau gagasan pemikiran yang mengungkapkan visi dan misi mengarah pada masa depan dengan bentuk yang tidak biasa, kreatif, dan inovatif.

- **Komunitas Esports**

Menurut Riadi (2022), komunitas esports merupakan individu, perorangan, atau suatu kelompok sosial yang merupakan nyawa, penggerak, pengemban, dan mempunyai latar belakang, tujuan, atau kesamaan karakteristik memiliki ketertarikan dalam hal esports.

## 2 Latar Belakang

Menurut Dany, (2023) dan Hendrowijono (2022), dampak kemajuan teknologi yang pesat hari demi hari, membuat pasar industri *video game* di seluruh dunia menjadi sangat pesat. Sehingga, hal tersebut membuat berbagai macam kategori *game* menjadi kompetisi bermunculan yaitu Esports (*Electronic Sports*), kompetisi permainan video atau *game* yang telah diakui menjadi salah satu cabang olahraga. Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang memiliki angka konsumsi *game* terbesar di wilayah Asia Tenggara dan menempati peringkat 3 dengan pasar *game mobile* terbesar di dunia. Beberapa atlet esports diharuskan migrasi dari kota asalnya demi melanjutkan profesi atletnya dikarenakan pusat esports di Indonesia yang berada di Kota Jakarta.

Pada zaman sekarang, pengharuman nama bangsa dapat dilakukan melalui banyak cara, salah satunya dalam hal Esports. Prestasi para atlet Esports Indonesia sendiri telah mencapai kancah internasional. Hal tersebut membuktikan bahwa pemuda – pemuda Indonesia sejak dini sudah memiliki kesempatan untuk mengharumkan nama Indonesia dan atlet esports merupakan profesi yang menjanjikan untuk masa depan (Kurnia, 2023).

Nama Esports di Indonesia menjadi terkenal tidak secara instan, salah satu faktor pendukungnya yaitu komunitas Esports itu sendiri dan banyak proses maupun sejarah yang telah dilalui (Riadi, 2022). Berbagai proses juga dilalui oleh *developer* setiap *game* dalam esports, berbagai tahapan *marketing* yang dilalui untuk menaikkan nama *gamenya* agar memiliki banyak pengguna dan memperoleh komunitasnya, salah satu caranya dengan mengadakan pertemuan dengan mendatangkan figur artis dari *game* (*meet and greet*) dengan *giveaway* besar atau pembagian hadiah dengan *doorprize* yang tinggi.

Namun, sangat disayangkan belum ada tempat yang mewadahi kegiatan komunitas esports dan banyak sekali *event* atau turnamen esports diselenggarakan di tempat yang kurang cocok, khususnya di Indonesia. Mayoritas *event* Esports diselenggarakan di tengah – tengah Mall atau Hall Hotel, dengan ramai pengunjung yang mendatangi *event* esports tersebut. Secara tidak langsung, mengakibatkan bangunan tempat penyelenggaraan *event* tersebut menjadi *overload* dan banyak dampak negatif bagi pengguna lain. Hal tersebut terbukti dari beberapa pendapat tokoh terkenal esports dan hasil kuesioner pribadi penulis yang diisi oleh responden yang berdomisili sekitar Jakarta, 70% responden mengatakan bahwa memiliki perspektif dan

argumen sama terkait dengan tidak adanya serta inisiatif pengadaan wadah bagi komunitas esports merupakan sebuah ide yang bagus untuk komunitas esports Indonesia. Bukti tersebut juga mendukung urgensi adanya perancangan.

Oleh karena itu, perancangan Esports Community Center sangat dibutuhkan, selain menjadi salah satu inovasi dan stimulan yang baru bagi Indonesia, tempat tersebut akan menjadi pusat tempat mengolah sumber daya generasi Z atlet muda tim-tim esports untuk berlatih selain di *gaminghousenya*, tim esports berbagi ilmu esports pada komunitas, penyelenggaraan *event game* untuk para *developer game* dan tempat penyelenggaraan *event* atau turnamen esports di Indonesia. Sehingga, komunitas esports dan semua pihak yang mengukung Indonesia menjadi salah satu negara dengan konsumsi *game* yang tinggi dapat menggunakan wadah tersebut untuk mengukung nama Indonesia lebih baik lagi. Dengan penerapan desain gaya bangunan arsitektur futuristik yang tidak biasa pada konsep perancangan bangunan esports community center ini juga diharapkan memberi opini positif pada masyarakat, menarik masyarakat non komunitas esports, serta salah satu pembuktian bahwa Indonesia akan menjadi salah satu negara dengan perkembangan esports tertinggi di dunia. Selain itu, diharapkan juga mempermudah para pengguna komunitas esports untuk mengikuti segala *event esports* maupun *game* dengan teknologi yang mumpuni dengan pendekatan arsitektur futuristik pada bangunan tanpa harus mengganggu komunitas atau pengguna yang lain.

### **3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana menentukan kegiatan, ruang, dan bangunan Esports Community Center di Jakarta sebagai wadah komunitas Esports?
2. Bagaimana menerapkan pendekatan konsep arsitektur futuristic pada bangunan Esports Community Center di Jakarta?

### **4 Tujuan**

Menghasilkan rancangan Esports community center dengan pendekatan arsitektur futuristik untuk wadah kegiatan komunitas Esports.

### **5 Lingkup dan Batas Pembahasan**

#### **1.5.1 Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan perancangan Esports community center difokuskan pada analisis perancangan. Sehingga, dengan analisis perancangan tersebut diperoleh sebuah konsep – konsep yang dapat berfungsi secara maksimal pada Konsep Perancangan Arsitektur (KPA).

### **1.5.2 Batas Pembahasan**

Batasan pembahasan hanya difokuskan pada segi arsitektur. Sedangkan, di luar segi arsitektur didasarkan pada asumsi penulis, perkiraan dan secara garis besar pembahasan.

## **6 Luaran**

Produk akhir luaran berupa konsep perancangan Esports community center dengan pendekatan arsitektur futuristik sebagai wadah kegiatan komunitas esports.

## **7 Metode Pembahasan**

### **1.7.1 Teknik Pengumpulan Data**

- **Survei Lokasi**

Survei lokasi dilakukan untuk memilih lokasi perancangan dan mempelajari serta meninjau lebih lanjut terkait kondisi pada site atau lokasi terpilih.

- **Observasi Lapangan**

Mempelajari tentang wadah kegiatan e-sports sementara di kota pilihan yaitu Kota Jakarta dan sekitarnya.

- **Angket atau Kuesioner**

Memberi daftar pertanyaan kepada responden terkait esports yang hasilnya akan digunakan untuk memperkuat urgensi perancangan esports community center di Jakarta.

- **Studi Literatur**

Teori-teori dan standar yang relevan dengan tema perancangan dikumpulkan diantaranya dari jurnal, artikel, dan buku dalam studi literatur.

### **1.7.2 Metode Pengolahan Data**

Data yang sudah terkumpul kemudian diolah menggunakan metode induktif kualitatif, yaitu menemukan sebuah keunggulan, kekurangan ataupun temuan lain yang terdapat di lapangan, penelitian yang sudah dilakukan dan responden dari hasil

kuesioner atau angket pribadi. Setelah itu, dihubungkan dengan persoalan yang terjadi untuk mendapatkan konsep perancangan atau penyelesaian desain terbaik.

## **8 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Penjelasan dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, lingkup dan batasan pembahasan, luaran, dan metode pembahasan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA).

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Menjelaskan dan menguraikan tentang teori-teori, syarat, konsep, standar, dan peraturan terkait dengan Esports, Center, Community Center, Komunitas Esports, Studi Banding beserta kesimpulannya, dan ringkasan Tinjauan Pustaka untuk pendekatan penyusunan konsep desain arsitektur.

### **BAB III : TINJAUAN UMUM LOKASI DAN GAGASAN PERENCANAAN**

Menjelaskan tentang kondisi fisik dan non-fisik serta potensi lokasi terpilih pada Konsep Perancangan Arsitektur (KPA), menurut peraturan daerah wilayah DKI Jakarta, kemudian dianalisis sesuai dengan konsep gagasan, perencanaan dan perancangan.

### **BAB IV : ANALISIS PENDEKATAN, KONSEP PERENCANAAN, DAN PERANCANGAN**

Menjelaskan ide dan strategi desain sesuai tujuan perancangan yang terdiri atas analisis makro (analisa dan konsep site) dan mikro (analisa dan konsep ruang) berupa analisa dan konsep perancangan esports community center dengan pendekatan arsitektur futuristik