

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada awal tahun 2010-an, Indonesia dikejutkan dengan pesatnya perkembangan industri *esport*, dilihat dari minat dan bakat para pemain amatir dan profesional, memacu stigma negatif dari bermain *video game* yang awalnya dianggap membuang-buang waktu hingga kini menjadi salah satu pekerjaan yang diminati setiap kalangan, berbagai macam *video game* dari tahun ke tahun terus bermunculan demi menarik minat untuk bisa selalu mereka mainkan, banyak inovasi hingga hadiah uang tunai yang tinggi menjadi *passion* tersendiri untuk para atlet. Berbagai macam kompetisi nasional dan internasional menjadi wadah untuk mereka bisa mengembangkan bakat dan menjadikan ini sebagai *passion* pekerjaan mereka. Salah satu bentuk keseriusan dalam bidang ini dapat dilihat dari banyaknya tim yang membentuk suatu tempat untuk melatih atletnya seperti kantor untuk bekerja, *video game* yang dulu dianggap hanya kegiatan yang tidak berguna dapat diubah layaknya pekerjaan pada umumnya, dapat dilihat dari banyaknya tim dari berbagai *video game* yang sangat memfasilitasi pemainnya mulai dari *keyboard*, *mouse*, hingga pembangunan *gaming house*, hal ini merupakan salah satu bentuk dari persiapan mereka lakukan untuk menghadapi atau mengikuti setiap kompetisi yang selalu diadakan setiap tahun, nasional maupun internasional.

Kegiatan di *gaming house* merupakan salah satu bentuk latihan fisik dan mental bagi para pemain agar diharapkan terbiasa dan mudah beradaptasi dalam kompetisi, namun dalam beberapa kasus berbagai kompetisi bisa menjadi rumit dijalankan atau sulit untuk beradaptasi dikarenakan regulasi yang berlaku, dalam contoh dalam kompetisi Dota2 yang dimana dalam salah satu regulasinya mereka tidak secara menyeluruh mendistribusikan fasilitas yang baik untuk setiap tim yang berpartisipasi, hanya tim yang memiliki nama besar yang mendapatkan fasilitas baik untuk pemainnya. Dalam hal ini menimbulkan masalah baru karena

mereka yang terbiasa dengan fasilitas baik dari tempat latihannya harus beradaptasi dengan ditempat baru yang hanya memiliki fasilitas seadanya saja.

Melihat dari sudut pandang pemain, masalah ini menjadi penting karena adaptasi lingkungan kerja baru yang seadanya sebagai contoh ruangan yang kurang luas. Fasilitas produk yang buruk dapat sangat berpengaruh hasil mereka nanti dalam pelatihan maupun saat kompetisi. Walaupun masing-masing membawa perlengkapannya sendiri-sendiri, namun tetap dirasa belum mampu memberikan kesan yang baik dan juga memberikan hasil maksimal yang bisa dihasilkan, sehingga atlet ini membutuhkan produk yang tidak memberikan kesan berbeda dalam penggunaannya di dalam *gaming house* maupun saat di luar *gaming house*, sehingga diharapkan mampu memberikan performa maksimal yang sama baiknya saat ditempat latihan maupun saat bertanding.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang yang diangkat adalah :

1. Perbedaan fasilitas yang digunakan antara di *gaming house* dan di luar *gaming house*.
2. Penyesuaian lingkungan berlatih dan bertanding dengan fasilitas yang diberikan.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendesain *Work Station* khusus untuk atlet *Esport* berbasis *PC (Personal Computer)*
2. Memberikan pengalaman baru dalam berlatih dan bertanding dalam satu produk yang sama sehingga bisa menghindari rasa adaptasi dari setiap kondisi lapangan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Untuk dapat mengoptimalkan performa pemain dan meminimalisir proses adaptasi pemain pada berbagai situasi lingkungan saat mengikuti *event* dalam dan luar *gaming house*.
2. Memberikan rasa baru dalam berlatih dan bertanding pada biasanya dengan penekanan bentuk dan posisi yang lebih memudahkan dalam komunikasi tim.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membatasi persoalan pada :

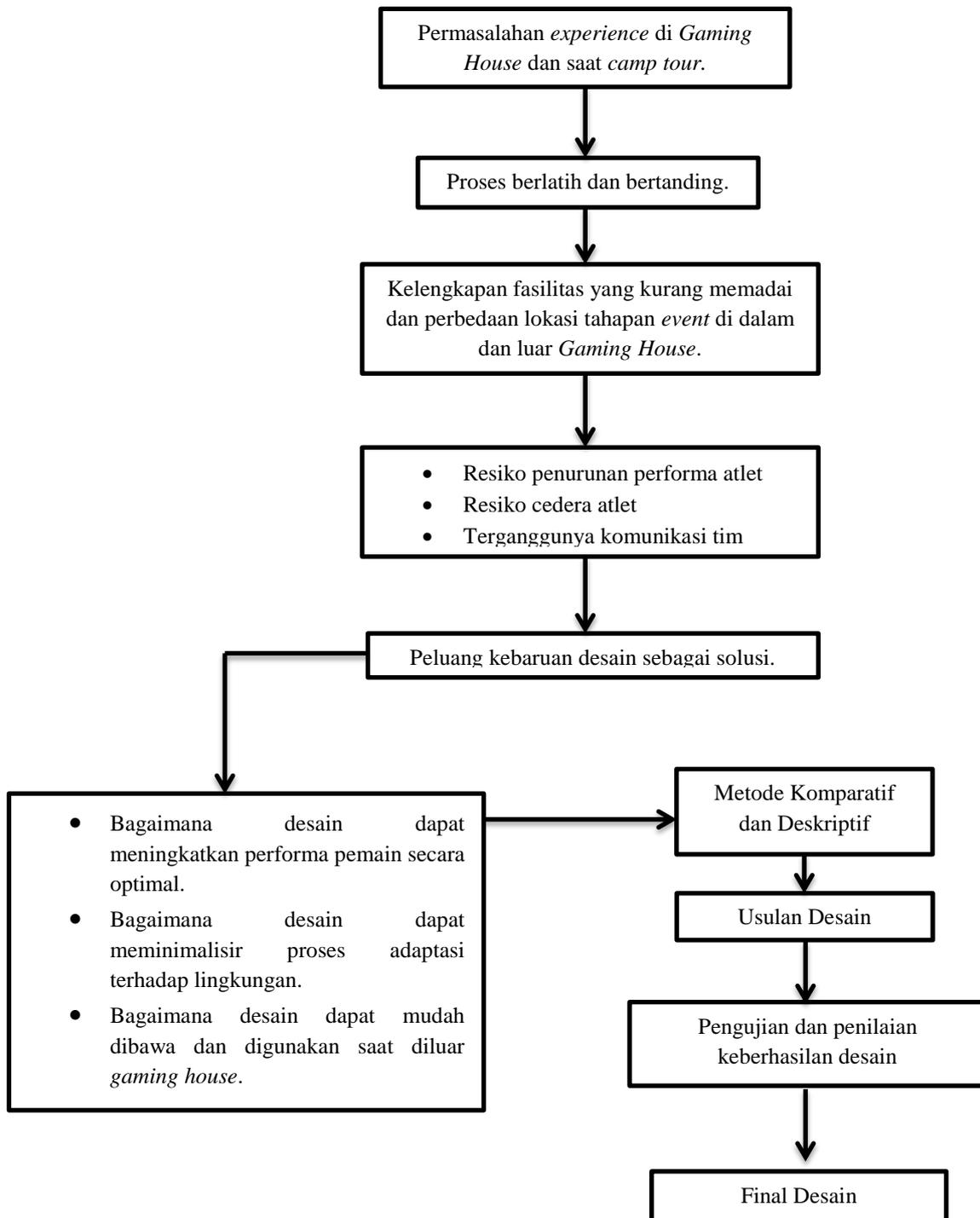
1. Produk akan digunakan untuk kegiatan *esport* dalam *gaming house* dan saat *camp*.
2. Produk digunakan untuk atlet tim *esport*.
3. Pemakaian produk untuk 5 orang.
4. Penggunaan tiap produk dikhususkan untuk 1 atlet.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Studi literatur, artikel dan dokumen yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.
2. Kuantitatif dengan metode komparatif dan deskriptif terhadap aktifitas atlet mengenai pola kegiatan mereka secara menyeluruh.

1.7 Kerangka Berfikir Penelitian



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berfikir

1.8 Tahapan Penelitian

Secara keseluruhan, tahapan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi persoalan atlet saat turnamen dan di *gaming house*.
2. Melakukan studi literatur yang berkaitan dengan penelitian dari lingkup aktifitas atlet.
3. Melakukan studi lapangan secara komparatif dan deskriptif untuk atlet.
4. Analisis data secara kuantitatif.
5. Perancangan produk melalui pendekatan studi model berdasarkan sketsa desain terpilih.
6. Pengujian melalui proses pendekatan dengan skala manekin persentil 50.

1.9 Sistematika Penelitian

Laporan Tugas Akhir ini kelompokan menjadi beberapa bab dengan sistematika penyampaian susunan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian, kerangka berfikir, dan sistematika penelitian.
2. Bab II Studi Literatur berisi referensi tertulis yang berkaitan dengan penelitian.
3. Bab III Studi Lapangan berisikan hasil observasi serta wawancara mengenai kegiatan para atlet dalam latihan dan persiapan mengikuti turnamen di *gaming house*.
4. Bab IV Perancangan berisi proses perancangan dari sebuah ideasi hingga mengujian dan penilaian keberhasilan usulan desain.
5. Bab V Kesimpulan beserta saran berisi kesimpulan perancangan dan saran perbaikan dari penelitian lanjutan yang bisa diteruskan.