

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Fenomena eSports belakangan ini sedang berkembang pesat. Berbagai pengembang Game saling belomba-lomba untuk membuat permainan yang menarik, menggunakan eSports sebagai wadah untuk berkompetisi dalam bidang permainan masa kini. Mulai dari Valorant, yang punya visi buat liga eSports di Amerika Serikat yang punya model seperti liga basket NBA.

Pada perhelatan dalam ajang Asian Games 2018, Electronic sport (eSports) untuk pertama kalinya masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Di Asian Games yang lalu (Tahun 2018 di Indonesia), eSports telah mempertandingkan enam mata lomba, yakni League of Legends, Pro Evolution Soccer, Arena of Valor, Starcraft II, Hearthstone, dan Clash Royale.

Pada dasarnya atlet eSports Indonesia terhimpun dalam organisasi yang bernama IeSPA (Indonesia eSports Association). IeSPA sendiri memiliki tujuan untuk menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara yang dapat dipandang dalam bidang olahraga elektronik dimasa depan. Dalam mewujudkannya, IeSPA akan melakukan pemusatan pelatihan khusus untuk mencari atlet-atlet yang memiliki bakat dalam bidang eSports dan membuat tempat pelatihan khusus eSport yang berada di Indonesia sendiri.

Fenomena menyaksikan orang bermain Permainan juga pula ikut tumbuh pada masa ini. Penyedia jasa event organizer (EO) memerlukan tempat untuk melakukan aktivitas kompetisi yang bisa membagikan hiburan untuk para penikmat eSports. Hingga kesimpulannya saat ini jadi eSports semacam olahraga yang memiliki peminat sangat banyak. Kompetisi Dota 2 dengan hadiah berjuta-juta dollar Amerika, kompetisi League of Legends yang dikelola dengan amat handal sehingga nampak semacam kompetisi olahraga pada biasanya, hingga berbagai Permainan seolah tidak ingin kalah mau ikut terjun jadi bagian dari budaya eSports tersebut.

I.2 Relevansi dan Pentingnya Masalah Desain

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan relevansi masalah desain :

1. Bagaimana wujud rancangan Gelanggang Olahraga (GOR) eSports di Cikarang sebagai fasilitas untuk menampung kegiatan kompetisi eSports di Indonesia?
2. Bagaimana cara merancang interior yang menarik, nyaman dan aman menjadi satu wadah terpusat sesuai kebutuhan penggunanya?
3. Bagaimana cara menerapkan desain yang sesuai untuk menjadikan kompetisi eSports
4. sebagai cabang olahraga yang dikenal baik di kalangan masyarakat?

Oleh karenanya, didalam menjustifikasikan hal diatas, dapat diuraikan dalam permasalahan desain:

1. Kurangnya Fasilitas atau sarana untuk melaksanakan dan mempertontonkan kegiatan kompetisi eSports ketika sedang diajakan sebuah kejuaraan baik ditingkat lokal, nasional, maupun internasional.
2. Diperlukannya sarana atau fasilitas yang dapat menampung kegiatan kompetisi eSports secara keseluruhan sehingga dapat membuat perkembangan eSports di Indonesia terutama di daerah Cikarang dapat berkembang mengikuti perkembangan yang seharusnya.
3. Faktor yang mempengaruhi perkembangan eSports salah satunya adalah penonton/penikmat eSports, penonton juga berperan dalam sebuah pertandingan eSports, selain untuk menyaksikan kegiatan/pertandingan yang terjadi pada sebuah kompetisi, penonton juga berperan sebagai pendukung pada salah satu tim yang sedang bertanding.

I.3 Hasil Desain yang ada (Eksisting)



Gambar 1. 1 Venue WePlay Animajor

Weplay Animajor adalah sebuah kompetisi Dota 2 yang diadakan pada tahun 2021 di Kyiv, Ukraina. WePlay Animajor digelar di gedung Expo Center Of Ukraine. Expo Center of Ukraine adalah kompleks pameran serba guna permanen di lingkungan Teremky di Kyiv, Ukraina. Terletak di pinggiran Hutan Holosiiv, yang sebagian besar telah diubah menjadi zona taman.

Pada event tersebut, Expo Center atau Gedung serbaguna di Ukraina tersebut diubah dan di rancang sedemikian rupa dengan konsep kompetisi Dota 2 yang akan digelar di daerah tersebut dengan baik, penataan venue dengan konsep Oceanic membuat kesan berada di kerajaan air seperti pada film-film animasi.

I.4 Pertanyaan Riset

Dalam perancangan Gelanggang Olahraga (GOR) eSports di Cikarang ini penulis akan melakukan survey singkat dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang diduga dapat menjadi solusi yang ada pada permasalahan penelitian, diantaranya:

1. Apakah anda mengikuti perkembangan video game yang ada di Indonesia?

2. Seberapa banyak anda mengikuti kategori game yang saat ini berkembang?
3. Bisakah anda pilih dari salah satu kategori game dibawah ini!
4. Apakah anda biasanya menyaksikan pertandingan eSports secara langsung atau menyaksikan secara daring di platform streaming?
5. Apakah menurut anda sebuah arena atau tempat untuk diselenggarakannya sebuah kompetisi eSports itu sangat penting bagi perkembangan eSports?
6. Kesan yang muncul ketika menyaksikan pertandingan eSports secara langsung dibandingkan saat menonton di platform streaming?

I.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, tujuan perancangan yang dicapai dalam tugas akhir penulis adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah Gelanggang Olahraga (GOR) sebagai sarana fasilitas untuk kegiatan kompetisi eSports sesuai dengan kriteria aturan yang harus dijalankan dalam kompetisi eSports dengan mengikuti perkembangan zaman pada masa kini.
2. Merancang ruangan dengan menyesuaikan warna dan furniture, guna mendukung kegiatan kompetisi eSports agar pengguna dapat merasa nyaman, aman, dan mendapatkan kesan-kesan khusus baik saat melakukan maupun menyaksikan kegiatan kompetisi eSports.
3. Merancang Gelanggang Olahraga (GOR) yang mengikuti standar kenyamanan dan keamanan ruang, dengan sasaran perancangan berupa rancangan penghawaan, memaksimalkan pencahayaan, dan suhu dalam ruang sesuai dengan standar-standar perancangan interior, dengan rancangan yang memperhatikan sirkulasi dalam ruang, aktivitas kegiatan, cara mengolah lay-out ruang, serta material pendukung dalam ruang.