

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-Sport, merupakan singkatan dari *electronic sport*, dimana merupakan kegiatan adu ketangkasan secara fisik ataupun non- fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok, dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu *video game*. Hal yang melatar belakangi penulisan ini adalah perkembangan teknologi telah maju begitu pesatnya. Manusia menciptakan berbagai hal baru dari berbagai ide-ide yang dikembangkannya, sehingga dapat membantu meringankan atau mempermudah berbagai kegiatan manusia itu sendiri. Ada yang sifatnya untuk pekerjaan dan ada pula yang sifatnya sebagai hiburan, salah satunya untuk hiburan adalah dengan bermain *game* sebagai pengisi waktu luang. Di luar negeri, perkembangan *E-Sports* sudah berkembang pesat dengan dibentuknya berbagai asosiasi *E-Sport* seperti asosiasi *E-Sport* Swedia, Taiwan, China, dan Singapura sudah sepenuhnya didukung oleh pemerintah. Pada tahun 2021 dari 268,2 juta penduduk Indonesia tercatat sebanyak 150 juta pengguna internet aktif atau sekitar 56% dari populasi Indonesia, Sebanyak 79% dari 150 juta pengguna internet selalu menggunakan internet setiap hari untuk menunjang kehidupannya. Lalu, ada juga sekitar 14% pengguna internet yang biasa mengakses internet hanya seminggu sekali. Lalu, sekitar 6% pengguna internet mengaku menggunakannya hanya sekitar sebulan sekali. Dan yang paling sedikit, atau sekitar 1% pengguna internet mengklaim menggunakan internet sangat jarang atau kurang dari sebulan sekali dalam setahun. Banyak kegiatan menarik yang dapat dilakukan di internet, mulai dari mencari pengetahuan hingga hiburan dapat dilakukan di sana. Namun, sebagian besar pengguna

internet Indonesia (98%) menggunakan internet untuk menonton video online. Tidak hanya video online, sekitar 50% dari pengguna internet Indonesia juga mengaku gemar mengakses konten televisi melalui internet. Lalu, 46% pengguna internet gemar bermain game online di internet, atau bahkan 36% pengguna internet juga senang menonton streaming orang lain yang sedang bermaingame online.

(<https://skota.id/apa-saja-tantangan-perluasan-jaringan-internet-di-indonesia/>)

Di Sumatera Utara yaitu di Kota Medan telah rutin mengadakan perlombaan *game online* tingkat nasional maupun regional tersebut demi mendukung minat dan talenta-talenta muda agar mampu bersaing dikanca nasional maupun internasional. Adapun beberapa *eventgame* yang rutin dipertandingkan setiap bulannya yaitu *Mobile Game Garena Free Fire, Mobile Legend, Pubg Mobile, AOV* dan *PC Game PUBG, PES, Dota 2, Tekken* Dengan harapan talenta-talenta muda yang ada di Kota Medan mampu mengembangkan bakat agar dapat bersaing di skala regional maupun nasional. Isu tersebut diperkuat dengan banyaknya *event* yang diadakan di beberapa kedai kopi yang ada di Kota Medan, meskipun dengan sarana dan prasarana yang belum memadai akan tetapi tidak mengurungkan niat mereka untuk menjadi atlet yang bisa mengharumkan nama Kota Medan dikanca nasional.

Beranjak dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa para *gamers* yang ada di Kota Medan memiliki potensi untuk bersaing dalam ajang regional maupun nasional meskipun belum menorehkan prestasi yang maksimal. Masalah belum berprestasinya tim *E-sport* tersebut dapat disebabkan beberapa faktor yaitu tidak adanya fasilitas yang memadai seperti gedung dan sarana lainya untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengikuti kompetisi besar serta kurangnya dukungan dari pemerintah setempat.

Berkembangnya sebuah minat dan talenta pada suatu daerah dikarenakan adanya sebuah wadah yang dapat menunjang kegiatan di dalamnya. wadah yang menunjang tersebut dapat terbentuknya atlet atlet yang lebih profesional dengan dukungan wadah dan fasilitas yang menunjang hobi mereka menciptakan sebuah prestasi. Dimana kedepannya komunitas *gamers* tersebut dapat menjadi delegasi Kota Medan untuk bersaing dan mengharumkan nama Kota Medan tingkat regional maupun nasional.

Oleh karena itu, “Perencanaan *E-Sport Center di Kota Medan*” diharapkan bisa menjadi solusi bagi *gamers* yang ada di Kota Medan untuk mengembangkan kemampuan dan bakat mereka agar dapat menorehkan prestasi yang membagakan dalam kompetisi *game online* tingkat regional maupun nasional.

1.2. Indetifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana mendesain *E-sport Center Di Kota Medan* dengan menggunakan Tema Arsitektur Furturistik?
2. Bagaimana merancang E-Sport Center Di Kota Medan?
3. Bagaimana menerapkan konsep Arsitektur Futuristic pada gedung *E-Sport Center* di Kota Medan dapat mendukung layanan masyarakat?

1.3. Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dan Tujuan Penelitian pada usulan ini adalah:

1. Sebagai area yang dapat memberikan fasilitas kepada para gamers, dan tempat diselenggarakannya turnamen maupun kompetisi E- Sports di Kota.

2. Sebagai tempat menyalurkan hobinya untuk dijadikan seba Tempat pertemuan seluruh pemain E-Sports, dimana mereka dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama pemain E-Sports di Kota Medan.
3. Sebagai tempat untuk memperkenalkan masyarakat dunia E-sport di Kota Medan.

1.4. Manfaat Perancangan

Manfaat penelitian ini dapat ditujukan bagi tiga pihak, yaitu mahasiswa, masyarakat umum dan pemerintah sebagai pemberi kebijakan. Beberapa manfaat perancangan ini antara lain adalah:

1. Bagi Pengelola Tempat

Sebagai area yang dapat memberikan fasilitas kepada para gamers, dan tempat diselenggarakannya turnamen maupun kompetisi E- Sports.

2. Bagi Para Pemain E-Sports

tempat dimana mereka bisa menyalurkan hobinya untuk dijadikan seba Tempat pertemuan seluruh pemain E-Sports, dimana mereka dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama pemain E- Sports.

3. Bagi Produsen Produk IT

Merupakan tempat untuk menjual berbagai peralatan, produk, dan aksesoris gaming yang dapat memfasilitasi para gamers untuk mendukung performa permainan.

4. Bagi Masyarakat Kota Medan

Sebagai tempat yang dapat memperkenalkan cabang olahraga E- Sports dan dapat meningkatkan pandangan masyarakat mengenai E-Sports, Sebagai Fasilitas Hall dan Fasilitas Olahraga di Kota Medan

1.5. Batasan Proyek

Batasan yang akan di terapkan pada perancangan E-Sport Center di Kota Medan :

1. Fokus utama pada perancangan dengan memenuhi fasilitas yang dapat mendukung aktivitas dari komunitas pecinta video games.
2. Perancangan Menerapkan prinsip- prinsip perancangan E-sports Center di Kota Medan dengan pendekatan arsitektur futuristik
3. Merancang Ruang dan Fasilitas E-sports Arena dengan penataan tata ruang dalam dan ruang luar dengan pendekatan arsitektur futuristik.

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Metode Peengumpulan data

Pengumpulan data di peroleh dengan cara:

- 1) Studi literatur yang berkaitan langsung dengan judul dan tema yang digunakan untuk mendapatkan informasi dan bahan literatur yang sesuai dengan materi laporan untuk memperkuat fakta secara ilmiah.
- 2) Studi pustaka, yaitu dengan melakukan studi perpustakaan untuk mendapatkan data sebagai landasan teori dengan membaca literatur, buku, tabloid, jurnal, internet dan media lain yang berhubungan dengan perancangan E-Sport Center.
- 3) Studi banding terhadap proyek dan tema sejenis yang mendukung proses perencanaan dan perancangan yang diperoleh dari buku, majalah, jurnal, internet, ataupun survei lapangan.

1.6.2. Pendekatan Konsep

a. Analisa

Data-data yang didapat dari hasil studi observasi yang terdiri dari observasi wilayah dan komparasi serta wawancara dengan pihak-pihak yang terkait akan menghasilkan data- data. Data-data tersebut kemudian diperhitungkan keterkaitan dengan standar yang ada didapat dari studi literatur untuk pendekatan menuju konsep perencanaan dan perancangan.

b. Sintesa

Merupakan tahap penggabungan dari data sumber di lapangan, literatur dan pengalaman empiris yang telah dikaji pada tahap analisa dan kemudian diolah menjadi sebuah konsep perencanaan dan perancangan.

1.6.3. Pendekatan Perancangan

Merupakan kesimpulan dari proses sintesa, dimana kesimpulan ini nantinya diterjemahkan ke dalam desain berupa gambar rancangan. Setelah penerjemahan sintesa ke dalam gambar rancangan maka mendapatkan hasilnya sebagai desain. Setelah meghasilkan desain maka dilanjutkan dengan pembuatan maket dan ke bentuk desain yang berbentuk 3D.

1.7. Sistematik Laporan

Sistematika penulisan laporan yang di lakukan untukperancangan E-Sport Center Kota Medan melalui beberapa tahapan, antara lain yaitu:

BAB I

PENDAHULUAN

Berisi kajian tentang latar belakang

pembangunan “*E-Sport Center Kota KotaMedan*” maksud dan tujuan, masalah perancangan, manfaat perancangan, lingkup dan batasan metode pendekatan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang pembahasan mengenai terminologi judul, pemilihan lokasi, deskripsi kondisi eksisting, luas lahan, peraturan dan keistimewaan lahan, tinjauan fungsi dan studi banding arsitektur dengan fungsi sejenis.

BAB III KAJIAN TEMA DAN TEORI ARSITEKTUR

Menjelaskan tentang pengertian tema yang diambil, interpretasi tema, keterkaitan tema dengan judul dan studi banding arsitektur dengan tema sejenis.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisa kondisi tapak dan lingkungan, analisa fungsional, analisa teknologi, analisa dan penerapan tema, serta kesimpulan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan konsep penerapan hasil analisis komprehensif yang digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah.

BAB VI HASIL RANCANGAN

Berisi gambar perancangan arsitektur proyek.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar literatur yang berkaitan dengan pembuatan laporan.

LAMPIRAN Berisi lampiran-lampiran data dan gambar yang berkaitan dengan laporan

