

E-SPORT ARENA RESPON DARI KEBUTUHAN KAUM MILENIAL

Indro ¹⁾, Andi Surya Kurnia²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, awiindro123@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, andik@ft.untar.ac.id

Abstrak

E-Sport seperti di Korea Selatan menjadi salah satu pendapatan yang cukup besar bagi negara itu. *E-Sport* memiliki dampak yang cukup besar bagi sebuah negara. Karenanya *E-Sport* dipertandingkan dari lokal sampai ke internasional. Kebutuhan sarana untuk *E-Sport* juga sangat perlu apalagi dengan adanya tempat pelatihan bagi masyarakat yang ingin menjadi atlet *E-Sport* sehingga dapat mengikuti kompetisi di dunia Internasional. Di beberapa negara maju video game bukanlah lagi sebuah wahana untuk menghabiskan waktu luang melainkan menjadi sebuah profesi dengan pendapatan yang cukup meyakinkan. Profesi tersebut dengan adalah menjadi atlit profesional dalam kasus ini yang ahli dalam bermain video game atau yang sudah banyak dikenal orang dengan sebutan e-Atlit. Di Indonesia sendiri, dengan diakuinya Indonesia *E-Sport* Association (IeSPA) sebagai organisasi yang diakui Kemenpora turut menjadi titik terang perkembangan olahraga ini di negeri kita. Untuk bangunan *E-Sport* di Indonesia sudah ada sejak dulu karenanya dalam perancangan akan memakai metode preseden untuk mengambil apa aja yang menjadi sebuah ciri bangunan *E-Sport*. Keberadaan bangunan *E-Sport* di Jakarta banyak terletak di Jakarta Barat terutama kawasan Palmerah, jadinya lokasi tapak diperkirakan berada di Palmerah.

Kata kunci: E-atlit; *E-Sport*; *E-Sport* arena

Abstract

E-Sport in South Korea has become one of the country's big income. E-Sport has a considerable influence on the country. Therefore E-Sport is questionable from local to international. The facilities needed for E-Sport also really need to be related to training places for people who want to become E-Sports athletes in order to be able to participate in international competitions. In some developed countries, the video game again recommends a vehicle to spend free time being asked to be a profession with income that is quite convincing. This profession is an Athlete professional in this case who is an expert in playing video games or who has been widely known as e-Athlete. If you have been given the title of the athlete, things that must be categorized in sports are given the name E-Sport. In Indonesia itself, with the recognition that the Indonesia E-Sport Association (IeSPA) as an organization that respects Kemenpora is also a bright spot for the development of sports in our country. Although E-Sport shows don't seem difficult to do just because a computer with high specifications is needed, however, it is necessary to implement it requiring a place with a certain arrangement of spaces. So that athletes who will compete can simplify the game. Therefore a place that is specifically designed to carry out E-Sport events is needed.

Keywords: e-athlete; *E-Sport*; *E-Sport* arena

1. PENDAHULUAN

Olahraga elektronik / *E-Sport* juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, atau pro gaming di Korea Selatan merupakan suatu istilah untuk kompetisi Permainan video pemain jamak/ sendiri, umumnya antara para pemain profesional. Keberadaan *E-Sport* sudah ada sejak 1970 dalam bentuk konsol. *E-Sport* juga terus berkembang sampai dapat dimainkan di komputer. Dan sekarang berkembang ke gadget terutama handphone. Karena harga komputer sangat mahal, sekarang banyak yang lebih memilih *E-Sport* di handphone. Selain alasan harga, yang paling utama adalah dapat dibawa kemana-mana menjadikan handphone adalah kebutuhan yang penting bagi kaum milenial.

Game MOBA dikalangan generasi milenial Indonesia cukup terkenal dikarenakan banyaknya kompetisi yang digelar dengan hadiah yang cukup fantastis, disamping itu Game MOBA menjadi banyak peminat dikarenakan para pro player biasanya mendapat eksistensi di dunia maya, misalnya di Youtube media berbagai dan menontong Video tersebut nama Evos. Jess No Limit dengan satu juta lebih followers bukanlah nama yang asing bagi generasi milenial dinegeri ini. Efek dengan banyaknya perlombaan yang digelar dalam game MOBA maka memunculkan lahirnya tim *E-Sport* dikalangan generasi Milenial, dengan banyaknya tim-tim *E-Sport* profesional lahir maka ini menjadikan inspirasi bagi generasi milenial untuk mencari "Geng" dengan cara menciptakan pula tim *E-Sport* bersama teman sepermainan (squad) dalam game tersebut. *E-Sport* semakin menjanjikan di Indonesia. Buktinya, beberapa tim *E-Sport* Indonesia sudah menoreh prestasi pada ajang kompetisi *E-Sport* di kalangan internasional.

Sarana-sarana *E-Sport* bahkan sudah ada sejak lama, contohnya seperti warnet-warnet. Akan tetapi karena berkembangnya teknologi menyebabkan *E-Sport* juga berkembang, bahkan sudah mencapai *E-Sports* VR (Virtual Reality). Dengan adanya VR ini akan ada kemungkinan dapat menggantikan keberadaan kegiatan Olahraga yang real. Contohnya olahraga tinju, sekarang sudah ada dalam VR. Keberadaan teknologi VR ini juga dapat mendukung kegiatan pembelajaran anak, pelatihan militer, arsitektur, terapi, traveling dan lainnya. Keberadaan VR ini mungkin hanya dapat dijangkau oleh generasi milenial dari kalangan menengah ke atas. Karenanya diperlukan sebuah wadah yang dapat memberikan pengalaman bagi generasi milenial dan generasi apapun untuk merasakan teknologi VR ini.

2. KAJIAN LITERATUR

Sejarah Perkembangan *E-Sport*

Pertama kali budaya *E-Sport* berkembang dari sebuah kompetisi game. Menariknya, kompetisi game ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul video game. Ketika itu kompetisi game diadakan pada 19 Oktober 1972, diadakan di Universitas Stanford ketika itu para murid diundang ke dalam sebuah kompetisi. Setelahnya satu per satu kompetisi game lain pun bermunculan. Tahun 1980, Atari menggelar kompetisi Space Invader dengan 10.000 peserta! Terbesar di masanya. Bahkan ketika itu, kompetisi game terbilang menjadi fenomena, dan diangkat oleh majalah ternama Amerika Serikat, Life dan Time.

Syarat Sebuah Games menjadi *E-Sport*

Syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk disebut sebagai *E-Sport* adalah :

- Gameplay yang kompetitif atau bisa dikompetisikan
- Keseimbangan dalam permainan
- Terdapat Player dan Penonton / dapat diobservasi
- Komunitas yang aktif untuk mengembangkan *E-Sport*

Genre-genre game yang masuk dalam *E-Sports* yaitu :

- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)
- FPS (First Person Shooter)
- Sports Game
- Racing Game
- Fighting Game
- RTS (Real Time Strategy)
- Others Game

Ada beberapa game yang disediakan untuk lebih difokuskan sebagai *E-Sport* yang akan ditandingkan baik secara nasional maupun internasional yaitu :

Tabel 1. Spesifikasi dari sebuah Games

Nama Permainan	Genre	Total Turnamen yang telah diselenggarakan	Jumlah Pemain
Dota 2	MOBA	1061	752.961 – 927.664 players
Counter Strike Global Offensive	FPS	3857	413.947 – 676.526 players
Mobile Legend	MOBA	7 dari Developer	20 juta dari Indonesia
Player Unknown Battleground	Battle Royale	115	800.719 – 1.026.549 players
League of Legends	MOBA	2208	27 juta players/hari

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Target User *E-Sport* dan Dampak dari *E-Sport*

Target dari permainan *E-Sport* ini adalah orang-orang muda – dewasa, yang menekuni *E-Sport* dengan serius. Generasi milenial salah satunya yang sangat tinggi untuk menjadi target dari *E-Sport*. Karena perkembangan game terbesar terjadi pada zaman generasi milenial serta perkembangan teknologi sangat pesat terjadi setelah tahun 2000-an.

Tabel 2. Demografi Pelaku

Mobile Gamer Share in Select Countries in Southeast Asia, by Demographic, 2016
% of respondents

	Male			Female		
	10-20	21-35	36-50	10-20	21-35	36-50
Indonesia	24%	27%	11%	14%	18%	7%
Thailand	23%	30%	9%	12%	21%	6%
Malaysia	21%	28%	12%	16%	15%	8%
Philippines	20%	30%	11%	12%	20%	7%
Vietnam	18%	29%	15%	9%	17%	12%
Singapore	12%	31%	17%	9%	18%	12%

Note: numbers may not add up to 100% due to rounding
Source: Newzoo, "The GMGC Mobile Games Whitebook," Jan 12, 2017

Program Bangunan untuk *E-Sport* yang disediakan dari dulu

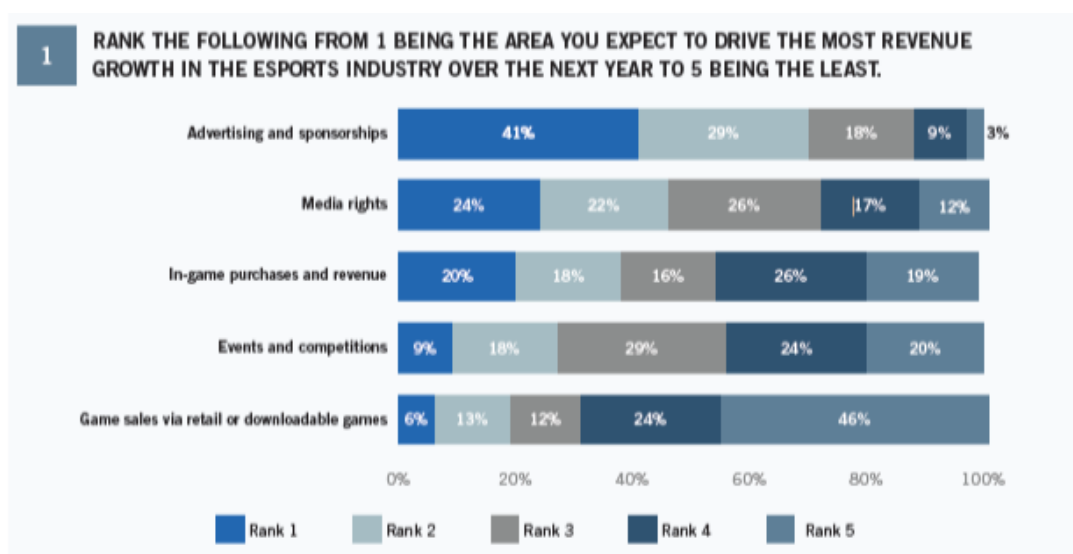
Perkembangan game pertama yaitu konsol game yang membutuhkan ruang tetap untuk bermain karena membutuhkan sebuah layar output untuk bermain dan pada umumnya adalah televisi. Kemudian berkembang menjadi game komputer sederhana. Keberadaan komputer ini membutuhkan supply listrik dari luar sehingga dibutuhkan sebuah ruang yang dapat memberikan supply listrik itu dan dengan adanya internet menjadikan game semakin berkembang dan dapat dimainkan secara online bersama-sama. Ketika game semakin berkembang dan dapat dimainkan secara online, keberadaan Warnet (Warung Internet) pun menjadi sangat dibutuhkan. Akan tetapi program ruang pada warnet yang banyak dijumpai adalah memperkecil ruang gerak dan memperbanyak keberadaan komputer-komputer. Bahkan keberadaan AC menjadi sangat penting karena banyaknya pengunjung dalam warnet menyebabkan suhu ruangan naik belum termasuk suhu dari komputer itu sendiri.

Pada tahun 2012-an keberadaan warnet pun mulai berkurang dikarenakan internet dan komputer sudah mulai dapat dijangkau oleh siapapun. Akan tetapi developer-developer game mulai memasuki pasar mobile. Hasilnya adalah banyak game-game genre MOBA / yang dapat dimainkan bersama secara online mulai menjadi peringkat pertama. Kebutuhan ruang untuk game-game mobile ini tidak terlalu luas untuk kalangan sendiri akan tetapi ketika terdapat sebuah komunitas / kelompok bermain maka diperlukan sebuah program yang dapat menampung mereka.

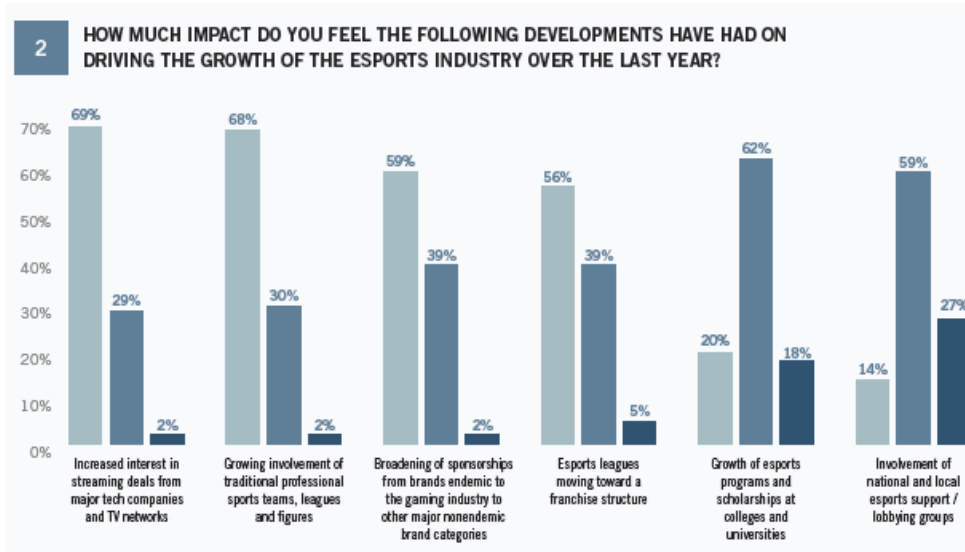
Tipologi untuk program *E-Sports* sendiri belum ada tetapi yang pasti adalah harus memiliki kesan FUTURISTIK karena mengikuti perkembangan teknologi yang terus maju. Bahkan dapat menunjang keberadaan teknologi VR yang muncul pada generasi Z.

Hasil Survey tentang *E-Sport*

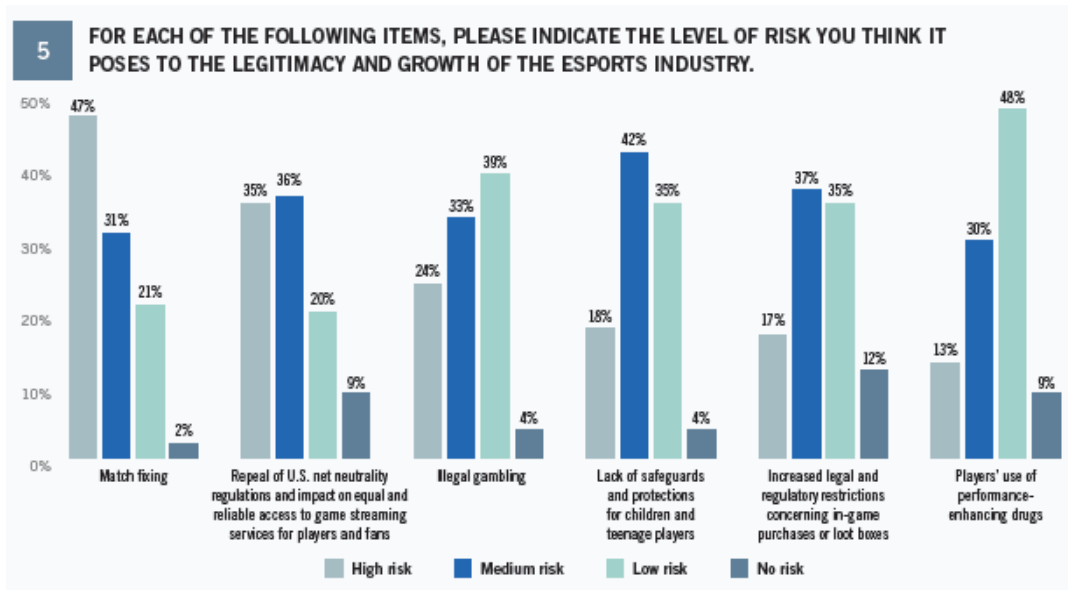
Keberadaan dan perkembangan *E-Sports* ini pun telah disurvei oleh sebuah badan atau perusahaan bernama Foley. Foley adalah sebuah perusahaan untuk mendekati layanan klien dengan terlebih memahami prioritas, tujuan, dan tantangan kliennya. Jadi Foley seperti sebuah analisator untuk sebuah tantangan. Mereka juga menganalisis industri *E-Sport* yang akan dihadapi kedepannya. Cara – cara mereka menganalisis pertama dengan membagikan survey secara online. Kantor mereka terdapat di Amerika ,Meksiko , Eropa dan Asia. Mereka juga berpendapat bahwa user atau pemain *E-Sports* ini berada diantara umur 18-35 tahun. Survey ini dilakukan pada tahun 2017 yang berarti bahwa umur 18-35 tahun adalah generasi milenial yang lahir antara tahun 1992 – 1999. Mereka juga memberikan survey tentang apa yang paling mendorong *E-Sports* itu sendiri bahkan terdapat sebuah survey mengenai perlunya sebuah fasilitas yang membantu para atlet *E-Sports* untuk lebih berkembang. Alasan kenapa Foley menjadi salah satu sumber data dari analisis *E-Sport* di Indonesia karena Indonesia tertinggal dari negara-negara yang sudah maju. Seperti contohnya Amerika, keberadaan pertandingan *E-Sport* telah diperkirakan sejak sebuah games itu muncul. Karena itu industri *E-Sports* di Amerika telah sangat maju. Bahkan di Singapore dan Malaysia, Industri *E-Sport* negara itu pun sudah berkembang terutama di Singapore. Banyak event-event *E-Sport* Internasional diadakan di negara itu. Sedangkan di Indonesia sendiri baru mulai diadakan dari Sea Games 2018 kemaren. Jadi Indonesia sendiri juga mulai menargetkan untuk mengikuti beberapa pertandingan *E-Sport* di dunia Internasional. Inilah hasil survey dari Foley terhadap perkembangan dan kebutuhan yang diperlukan untuk *E-Sports* :



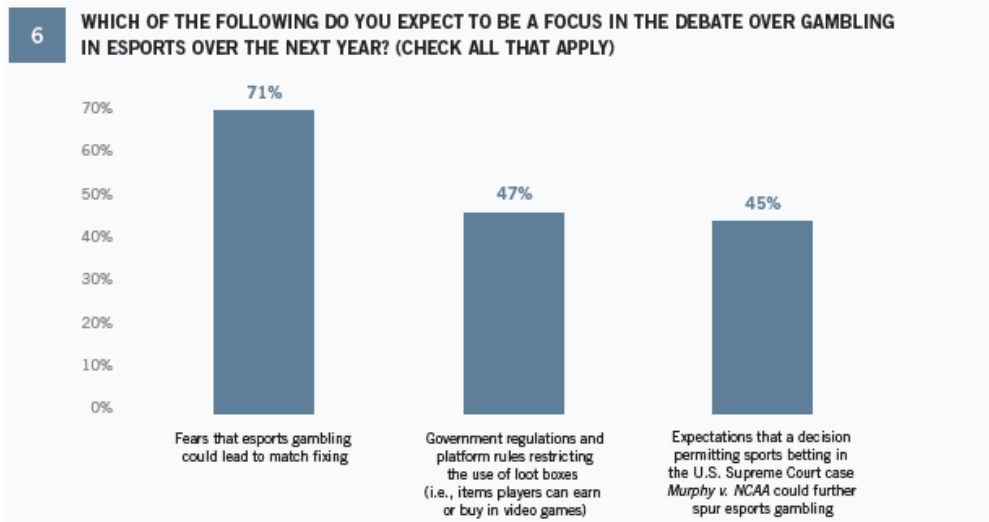
Gambar 1. Survey tentang apa yang sangat berdampak dalam pertumbuhan *E-Sports*.
Sumber: Penulis, 2019



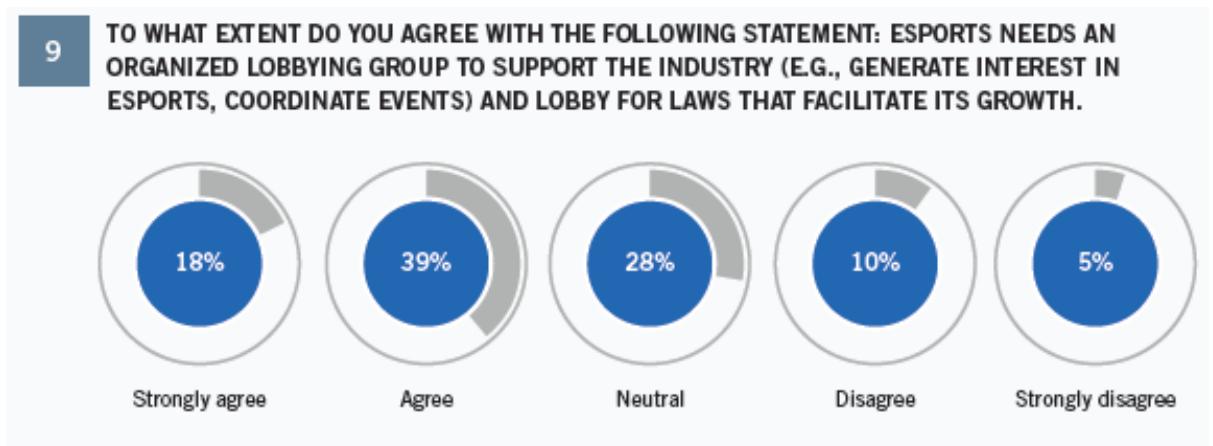
Gambar 2. Dampak yang paling terasa dari kemajuan Industri *E-Sports*
Sumber: Penulis, 2019



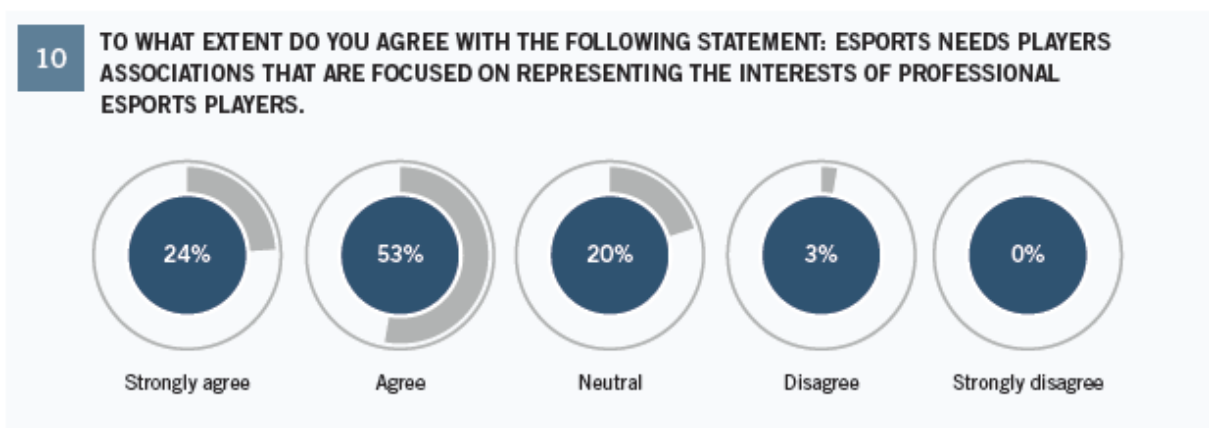
Gambar 3. Resiko yang akan muncul dari pertumbuhan *E-Sport*
Sumber: Penulis, 2019



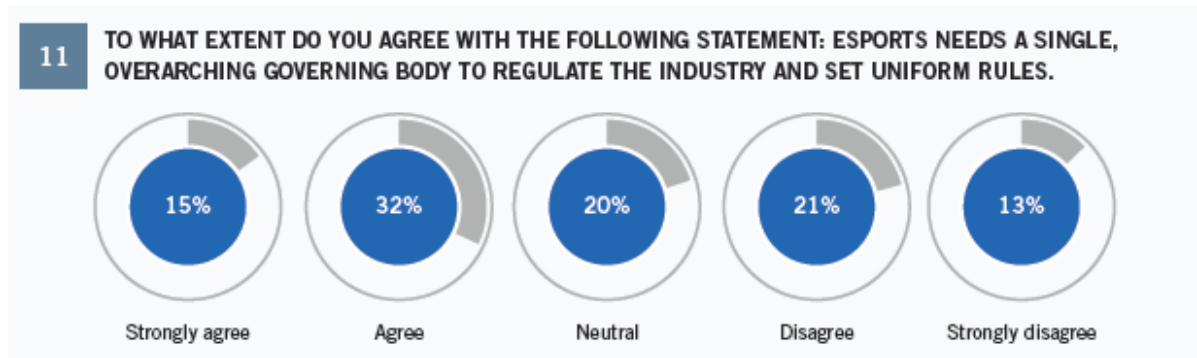
Gambar 4. Yang harus difokuskan untuk diperdebatkan tentang judi dalam *E-Sport*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. Perlunya fasilitas untuk mengkoordinasi event dalam *E-Sports*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 6. Perlunya asosiasi untuk memfokuskan minat atlet *E-Sports* profesional
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 7. *E-Sports* membutuhkan regulasi dari pihak pemerintah
Sumber: Penulis, 2019

3. METODE DESAIN

Metode desain menggunakan Metode Preseden, dikarenakan program *E-Sport* belum memiliki tipologi bangunannya. Metode preseden dilakukan dengan 2 cara yaitu :

- a. Survey Lapangan yang berhubungan dengan program *E-Sport* seperti warnet / *E-Sport* arena yang ada, Contoh : Mineski Infinity Arena



Gambar 8. Facade Bangunan
Sumber: Penulis, 2019

Lokasi : Jl. Tanjung Duren Barat, Jakarta Barat
Bentuk Bangunan : 3 Ruko menjadi 1
Bentukan Dasar : persegi panjang



Gambar 9. Pintu Masuk dan Parkiran
Sumber: Penulis, 2019

Program ruang di dalamnya :

- Lahan Parkir Motor
- Lobby dan Waiting Area
- *E-Sport* Area VVIP
- *E-Sport* Area VIP
- Cashier & Cafeteria
- Toilet
- *E-Sport* Practice Area.

- Aktivitas yang terjadi : ada mobile *E-Sport* area, latihan *E-Sport*, bermain *E-Sport*.



Gambar 10. Lobby Area dan *E-Sport* Area
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 11. Kasir dan Cafeteria
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 12. Hubungan Ruang antara *E-Sport* area dan Kasir
Sumber: Penulis, 2019

- Facade : Facade bangunan berwarna abu-abu gelap, abu-abu merupakan warna yang dianggap memberi kesan future,
- Sistem Struktur : sistem struktur kolom beton bentuk persegi dan baloknya diexpose.
- Penggunaan Material : penggunaan material bata, dan kaca pada interiornya terdapat aluminium dan polycarbonet.
- Orientasi dan Penghawaan : bangunan menghadap ke arah selatan dan terdapat area parkir untuk massa. Penghawaannya terdapat AC Split dan AC Sentral
- Pencahayaan : Sistem pencahayaan menggunakan lampu Neon yang ditata membentuk huruf X
- Vegetasi : tidak ada sistem penyerapan ataupun vegetasi
- Kapasitas : 114 komputer untuk pengunjung



Gambar 13. VVIP / Pelatihan Arena
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 14. Pencahayaan Neon
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 15. E- Sport Area
Sumber: Penulis, 2019

- b. Studi Literatur : Studi terhadap bentuk , program ruang , material bangunan serta aktivitas yang tercantum dalam sumber. Contoh Indonesia *E-Sport Stadium*
Lokasi : Jalan Pluit Selatan No 6 Jakarta Utara
Bentuk Ruang yang terlampir dari foto adalah sebuah ruang bentang lebar berbentuk persegi. Fungsi bangunan utama sebagai sarana tempat berlangsungnya Pertandingan *E-Sport*. Yang kedua sebagai area pelatihan *E-Sport*.



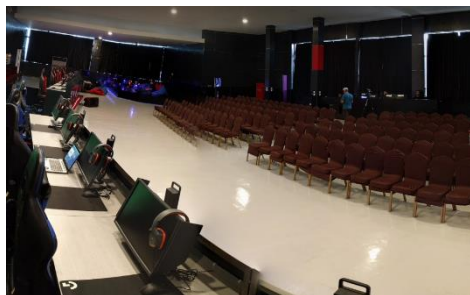
Gambar 16. Area Pelatihan
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 17. Area Bermain *E-Sport*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 18. Lounge
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 19. Stadium
Sumber: Penulis, 2019

4. DISKUSI DAN HASIL

Hasil dari Survey lapangan lebih diutamakan dalam proses design. Terdapat 3 destinasi yang memiliki program yang sama dengan program yang akan di desain.

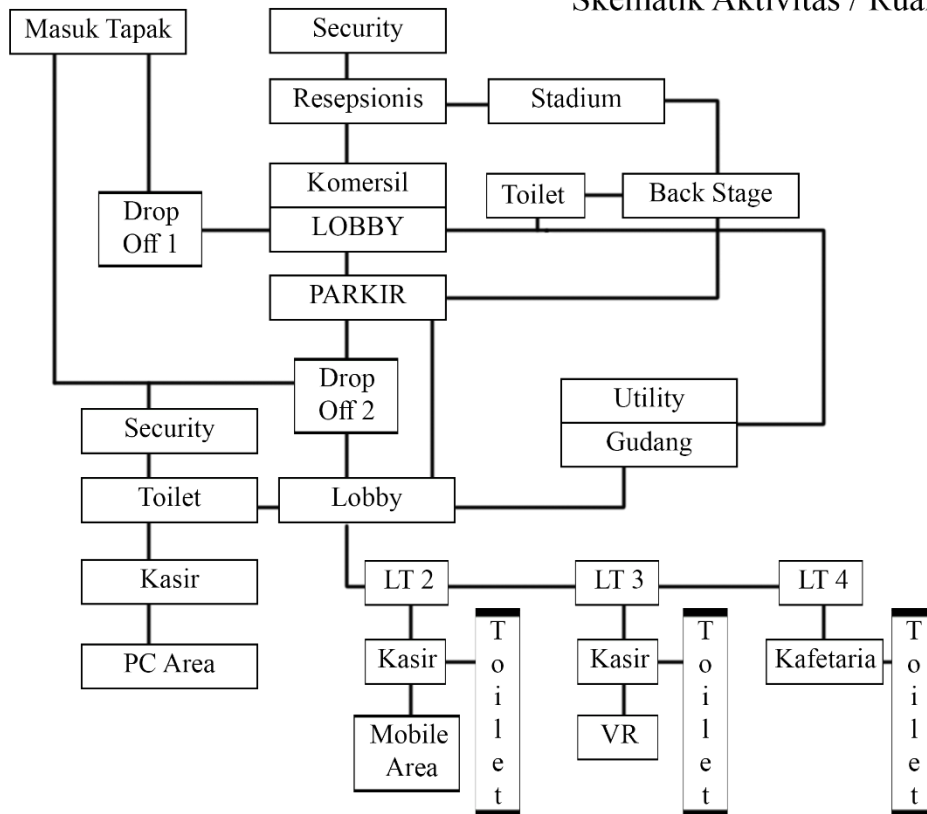
Program ruang dan aktivitas yang terjadi dalam bangunan dapat dilihat dari tabel dan skema berikut:

Program Ruang

Ruang	sifat ruang	Kapasitas	Ruang	dimensi /orang atau / rua	Luas	Luas	Sirkulasi	Luas Total	Posisi
PC Area	Reguler	60	1	80 cm x 120 cm	0,96	57,6	17,28	74,88	
VIP		40	1	100 cm x 120 cm	1,2	48	14,4	62,4	
	Platinum	20	1	100 cm x 120 cm	1,2	24	7,2	31,2	
PC Practice Area		6	2	100 cm x 120 cm	1,2	7,2	2,16	9,36	
Cashier		4	1	80 cm x 100 cm	0,8	3,2	0,96	4,16	
Mobile Room		5	6	100 cm x 60 cm	0,6	3	0,75	3,75	
Mobile Practice Area		6	2	100 cm x 60 cm	0,6	3,6	0,9	4,5	
VR room		6	4	300 cm x 300 cm	9	9	2,25	11,25	
VR Shooting		4	2	300 cm x 300 cm	9	9	2,25	11,25	
VR Music		5	1	200 cm x 200 cm	4	4	1	5	
VR 9D		10	1	600 cm x 600 cm	36	36	9	45	
Locker room		40	1	240 cm x 500 cm	12	12	3	15	
Gudang		10	1	600 cm x 600 cm	36	36	9	45	
Security		16	1	400 cm x 300 cm	12	12	3	15	
P3k		5	1	400 cm x 400 cm	16	16	4	20	
Stadium	Penonton	2000	1	50 cm x 80 cm	0,4	800	320	1120	
	Security	40	1	20 cm x 40 cm	0,08	3,2	0,8	4	
	Pemain	10	1	100 cm x 120cm	1,2	12	3	15	
	Komentator	4	1	100 cm x 100 cm	1	4	1	5	
	Teknisi	20	1	100 cm x 100 cm	1	20	5	25	
Waiting Area		20	1	50 cm x 60 cm	0,3	6	1,5	7,5	
Komersil Area		4	10	300 cm x 200 cm	6	24	6	30	
Kafetaria		30	1	399 cm x 500 cm	19	19	4,75	23,75	
Service		30	1	400 cm x 500 cm	20	20	5	25	
Total Luas Bangunan		1613							

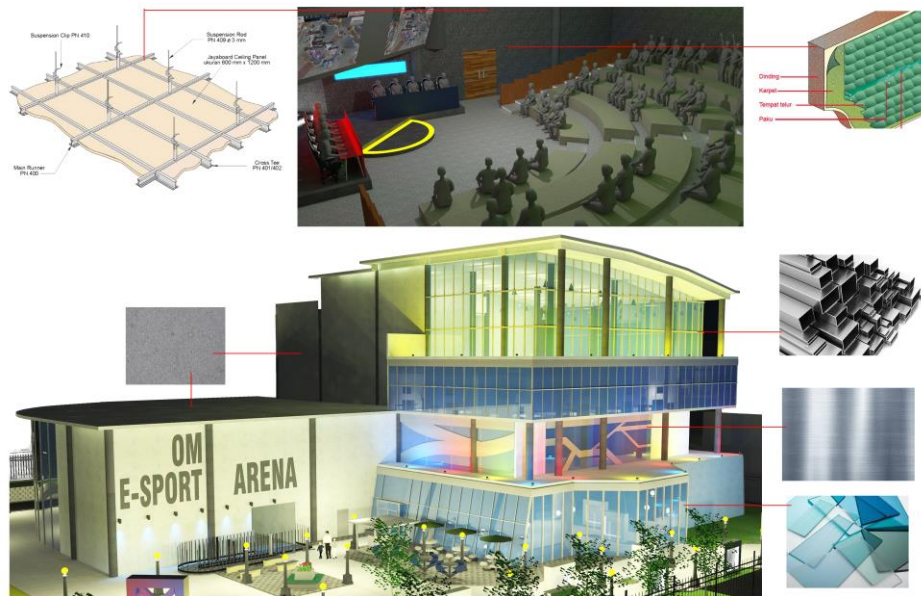
Luas 10 * Total Luas Bangunan
Service Building 161,3

Skematik Aktivitas / Ruang

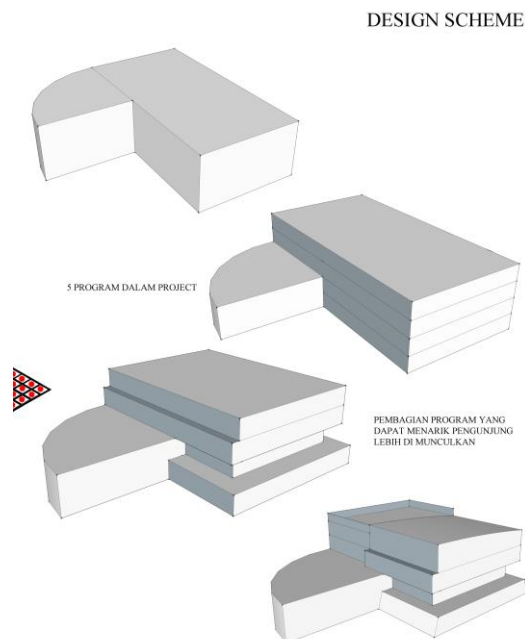


Gambar 20. Tabel Program Ruang dan Skema Aktivitas
Sumber: Penulis, 2019

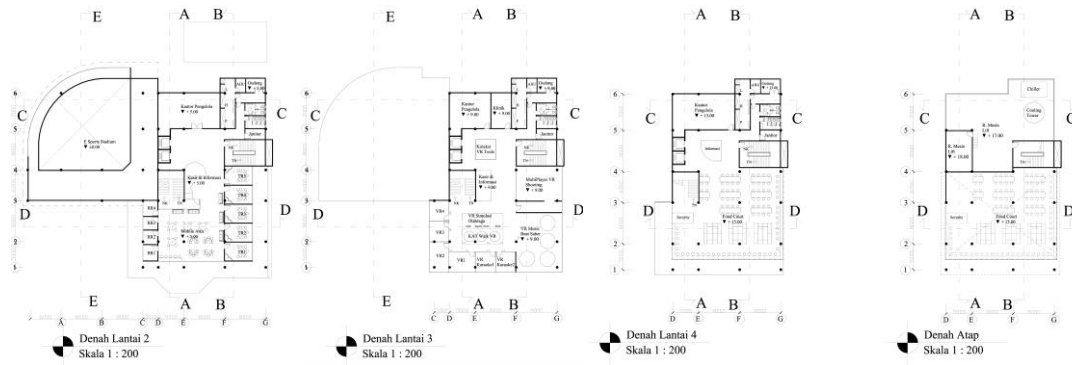
Dari hasil survey ini akan dijadikan acuan dalam mendesain program *E-Sport*. *E-Sport* berkaitan erat dengan teknologi maka dari itu konsep pada program *E-Sport* yang akan dirancang adalah konsep futuristik. Futuristik selain dari bahan material dan pencahayaan, bentuk yang sederhana tapi efisien untuk ruang termasuk bagian dari Futuristik. Karena pada ke depannya populasi manusia akan meningkat, maka ide untuk ruang yang efisien termasuk dalam konsep Futuristik. Penulisan dapat dibagi dalam beberapa sub bagian yang diberi judul sendiri oleh penulis berdasarkan kepentingan penjelasan dengan membubuhkan nomor urut seperti pada contoh di bagian Pendahuluan.



Gambar 21. Penggunaan Material Pada Desain
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 22. Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 25. Denah Lantai 2,3,4 dan Atap
Sumber: Penulis, 2019



Tampak Depan
Skala 1 : 200



Tampak S Kanan
Skala 1 : 200



Tampak Belakang
Skala 1 : 200



Tampak S. Kiri
Skala 1 : 200

Gambar 26. Tampak Hasil Desain
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 27. 3D Interior Stadium
Sumber: Penulis, 2019

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kebutuhan *E-Sport* arena sangat diperlukan, dengan adanya *E-Sport* arena ini diharapkan dapat menunjang kemampuan Atlet dan menambah minat masyarakat terhadap cabang olahraga ini. Karena di Indonesia memiliki banyak masyarakat yang bertalenta dalam *E-Sport* hanya saja tidak diasah dengan baik. Selain itu keberadaan *E-Sport* arena ini diharapkan dapat menjadikan Indonesia sebagai salah satu tuan rumah *E-Sport* internasional dan menarik wisatawan dari luar mengingat bahwa peminat *E-Sport* di dunia cukup banyak.

Saran

Akan lebih baik ketika dapat melakukan survey lapangan di luar Indonesia, karena tipologi *E-Sport* di setiap negara berbeda terutama di negara yang berkembang dalam *E-Sport*. Jika dimungkinkan, desain *E-Sport* lebih dapat dimaksimalkan dengan penambahan Sekolah khusus *E-Sport* dan Asrama, sehingga dapat menjadi sebuah program yang menghasilkan lebih banyak atlet yang dilatih.

REFERENSI

- Baldwin, E. (2019). Populous Designs the Western Hemisphere's Largest Esports Arena, diunduh 26 Maret 2019, <<https://www.archdaily.com/913921/populous-designs-the-western-hemispheres-largest-esports-arena>>, Archdaily.
- Braza, M. K. dkk. (2018). 2018 Esports Survey Report, diunduh 24 Juli 2018, <<https://www.foley.com/en/insights/publications/2018/07/2018-esports-survey-report>>, Foley and lardner llp.
- Harari, Y. N. (2015). *Homo Deus masa depan umat manusia*. Jakarta : Pustaka Alvabet.
- Honggowidjaja, E. J., dkk (2016). *Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena*. JURNAL INTRA Vol. 4, No. 2, (2016) 672-681.
- Overstreet, K. (2018), *Populous to Collaborate on Design of North America's First eSports Stadium*, diunduh 29 Maret 2018, <<https://www.archdaily.com/891105/populous-to-collaborate-on-design-of-north-americas-first-esports-stadium>>, Archdaily.
- Vincent, B. (2018). *Riot Games Opens New 'League of Legends' Esports Stadium in South Korea*, diunduh 3 Oktober 2018, <<https://variety.com/2018/gaming/news/league-of-legends-esports-stadium-1202967094/>>, Variety.
- Wiguna, M. A. dan Ardiyan S. W. (2016). *Bandung eSport Arena Membangun Ekosistem eSport di Indonesia*. JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 5, No.2,(2016) 2337-3520 (2301-928XPrint).

