

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul

“PERANCANGAN STADION “INDONESIA E-SPORT ARENA” DI KOTA TANGERANG”

1.2 Pengertian Judul

1. Perancangan
Proses, cara, perbuatan merancang, (KBBI, 2024)
2. Indonesia *E-Sports Arena*
Merupakan sebuah bangunan olahraga yang dirancang mewadahi berbagai jenis aktivitas *Electric sport* utamanya seperti aktivitas turnamen *E-Sports*, hiburan *E-Sports*, konferensi pers, dan sarana untuk pelatihan serta pengembangan *E-Sports*, selain digunakan untuk para atlet, bangunan ini juga digunakan untuk penggemar *E-Sports* untuk berkunjung dan menonton kompetisi yang diselenggarakan.
3. Kota Tangerang
kota Tangerang adalah Kota yang berada di wilayah Provinsi Banten, Indonesia.

1.3 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di berbagai bidang telah menimbulkan minat masyarakat terhadap teknologi sangat tinggi, hampir di semua aktivitas manusia tidak bisa lepas dari teknologi, dalam bidang olahraga, teknologi menjadikan olahraga mempunyai cabang olahraga baru yaitu *E-Sports*. *E-Sports* adalah bentuk kompetisi permainan video yang diadakan di tingkat profesional dan kompetitif, mirip dengan olahraga fisik tradisional. Pemain berkompetisi dalam berbagai permainan video populer, baik individu maupun dalam tim, dengan tujuan untuk mencapai prestasi tertinggi dan memenangkan pertandingan. *E-Sports* telah mengalami perkembangan pesat sejak pertama kali dikenalkan dan populer pada tahun-tahun awal komputer dan konsol permainan. Pada awalnya, kompetisi esport sering kali dilakukan secara informal di antara para pemain, namun seiring dengan meningkatnya minat dan popularitas, organisasi dan federasi esport mulai dibentuk di berbagai negara.

E-Sports pertama kali muncul pada tahun 1972 dengan turnamen “*Spacewar*” di *Stanford University*. Namun, baru pada tahun 2000-an, *E-Sports* mulai mendapatkan perhatian lebih besar dengan adanya turnamen besar dan liga profesional. Kemudian, platform streaming seperti *Twitch* memungkinkan penggemar untuk menonton pemain *E-Sports* beraksi secara langsung, menciptakan basis penggemar yang besar dan bersemangat. Di Indonesia, popularitas *E-Sports* pertama kali muncul pada tahun 2014 ketika Indonesia mengirimkan 2 tim Dota2 ke Seattle. Meskipun tim tersebut tidak berhasil memenangkan turnamen, namun keikutsertaan Indonesia di ajang tersebut telah mengangkat nama *E-Sports* Indonesia ke panggung dunia. Pada tahun 2018, Indonesia menjadi tuan rumah Asian Games ke-18 di Jakarta dan Palembang, di mana *E-Sports* menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan untuk pertama kalinya. *E-*

Sports dipertandingkan sebagai ajang uji coba, dan acara ini memperlihatkan potensi besar dari *E-Sports* sebagai bentuk olahraga kompetitif. Selain itu, pemerintah Indonesia juga semakin terlibat dalam industri *E-Sports* dan mengakui *E-Sports* sebagai bentuk olahraga yang sah. Pada tahun 2020, Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia secara resmi mengakui *E-Sports* sebagai cabang olahraga yang tergabung dalam Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

Dalam beberapa tahun terakhir, turnamen *E-Sports* di Indonesia juga semakin sering digelar dan menarik banyak penggemar. Beberapa turnamen *E-Sports* terbesar di Indonesia termasuk *Indonesia Games Championship* (IGC), *Mobile Legends: Bang Bang Professional League* (MPL), dan *PUBG Mobile Indonesia National Championship* (PINC). Tentu saja, industri *E-Sports* di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan terbesar adalah kurangnya infrastruktur yang memadai, seperti pusat pelatihan dan arena *E-Sports*. Di Indonesia sendiri, hanya terdapat 1 venue *E-Sports*, yaitu liga game Esports Arena. Untuk mewujudkan kebutuhan aktivitas *E-Sports* dan pendukungnya, terutama di dalam ruangan Esport stadium, diperlukan perancangan khusus yang mendukung kegiatan tersebut. Desain *E-Sports* Arena diharapkan mampu menyediakan fasilitas bermain dan kompetisi yang nyaman dan fungsional, baik untuk peserta maupun penonton. Ruang yang dirancang harus memenuhi kebutuhan para pemain dari Kabupaten Tangerang dan sekitarnya di masa depan. Fasilitas turnamen yang memadai diperlukan untuk memastikan pengalaman yang baik bagi peserta dan penonton.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- A. Bagaimana mendesain ruang akustik yang baik dan tepat di bangunan tersebut ?
- B. Bagaimana merancang sebuah stadion *E-Sports* yang baik dan nyaman dan sesuai kebutuhan ?

1.5 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan pada tugas akhir difokuskan mengenai perancangan stadion *E-Sports*, yang mana mempunyai fungsi :

- A. Pemilihan material khusus pada ruang akustik
- B. Desain bentuk ruang yang efektif
- C. Konsep bangunan yang sesuai dengan fungsi bangunan

1.6 Tujuan

- A. Merancang dan membangun stadion yang sesuai standar nasional.
Sasaran ini mencakup detail perencanaan, perancangan, dan konstruksi stadion agar memenuhi semua standar nasional yang diperlukan untuk pertandingan esport, termasuk ukuran lapangan, fasilitas penonton, akustik, pencahayaan.
- B. Meningkatkan pengembangan olahraga esport di Kota Tangerang.
Sasaran ini bertujuan untuk mendukung pengembangan dan pertumbuhan olahraga esport di wilayah Kota Tangerang, ini dapat dicapai melalui penyelenggaraan program pembinaan pemain muda, turnamen lokal, dan kerja sama dengan tim esport terkait.

1.7 Metode Perancangan

Metode pembahasan dibagi menjadi 2 hal, yaitu :

A. Metode pengumpulan data

Untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan metode penelitian sebagai berikut :

- A. Studi literatur, yaitu dengan melakukan pembahasan yang terkait dengan permasalahan ini.
- B. *Survey online*, yaitu dengan tinjauan secara online terhadap beberapa stadion *E-Sports* .

B. Metode analisis

Setelah melakukan pengumpulan data, maka data tersebut dianalisis untuk mengkomparasi antar kasus di beberapa stadion *E-Sports* .

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah :

A. Bab 1 Pendahuluan

Berisi tentang latar pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran serta manfaat, metode studi, ruang lingkup, dan sistematika penulisan sebagai awal pemberian Gambaran tentang proyek yang akan diajukan.

B. Bab 2 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini, berisi :

- A. Tinjauan umum, menjelaskan tentang kajian pustaka yang bersifat umum. Mengenai sejarah, perkembangan Kabupaten Tangerang, dan jenis kegiatannya.
- B. Tinjauan khusus, menjelaskan tentang kajian yang bersifat khusus mengenai topik yang dikaji, seperti perkembangan *E-Sports* , pertandingan dan kejuaraan, serta tinjauan studi preseden sejenis.

C. Bab 3 Studi Preseden

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai hasil *survey online* bangunan sejenis yang dijadikan objek kajian perancangan, untuk melihat kenyataan riil dalam lapangan.

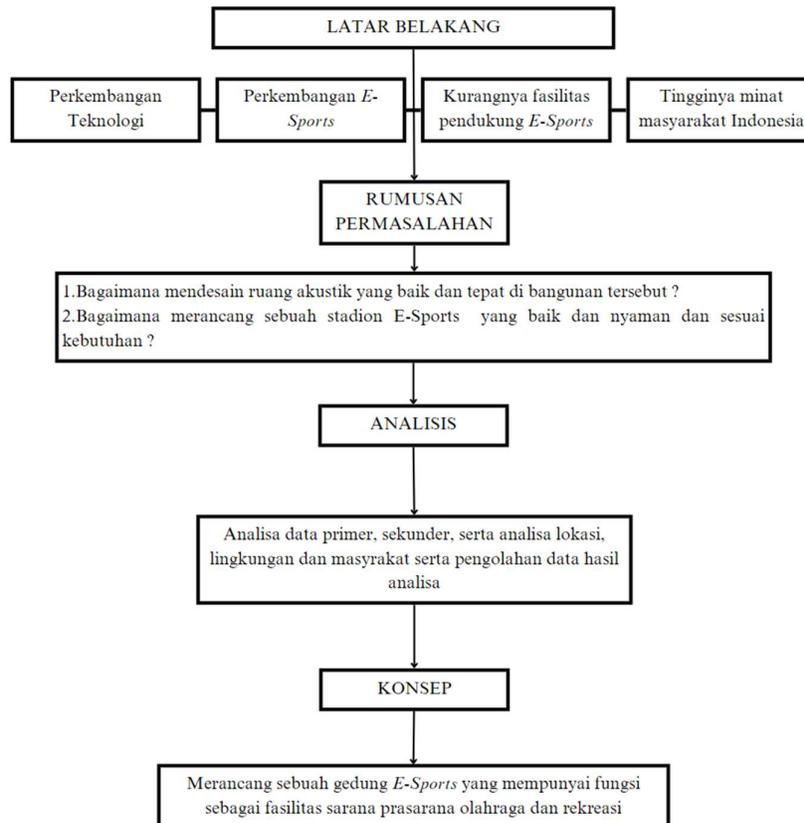
D. Bab 4 Analisis

Pada bab ini berisi tentang analisis perencanaan dan perancangan tapak, tata guna bangunan dan ruang, struktur dan konstruksi, utilitas, hingga pendekatan arsitektur tropis.

E. Bab 5 Konsep Perancangan

Pada bab ini merupakan kesimpulan dari hasil kajian berupa sebuah konsep yang digunakan untuk perancangan.

1.9 Kerangka Berfikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

(Sumber : Penulis, 2024)