

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Judul

#### “ PERANCANGAN *E-SPORT ARENA PADA KABUPATEN TANGERANG*”

### 1.2. Pengertian Judul

- Perancangan  
Proses, cara, perbuatan merancang.
- *E-sport Arena*  
Merupakan bangunan olahraga yang dirancang untuk memwadahi berbagai kegiatan *electric sport* utamanya seperti kompetisi *E-sport*, serta rekreasi *E-sport*, konfrensi pers dan sarana pelatihan atlit *E-sport*, selain untuk memfasilitasi kegiatan para atlit *E-sport*, bangunan ini juga memfasilitasi para pecinta *E-sport* untuk berkunjung dan bermain ataupun menonton kompetisi yang diselenggarakan.
- Kabupaten Tangerang  
Kabupaten Tangerang adalah kabupaten yang berada di wilayah tatar pasundan, provinsi Banten, Indonesia. Kabupaten Tangerang terbagi 29 kecamatan, 28 kelurahan dan 246 desa. Kabupaten ini terletak di tigaraksa. Kabupaten ini terletak tepat di sebelah barat DKI Jakarta.

### 1.3. 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.

(<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>)

Hal yang melatarbelakangi kegiatan 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 –Sports* seperti asosiasi *E –Sports* Swedia, Taiwan, China, dan Singapura sudah sepenuhnya didukung oleh pemerintah. Dan di Indonesia sendiri lembaga *E –Sports* nasional telah dikukuhkan sejak tahun 2014, dibawah Kemenpora sebagai pelindung dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat) sebagai Pembina, terus merekrut atlit –atlit potensial untuk diikutkan dalam berbagai ajang internasional. Lembaga tersebut disebut IeSPA (*Indonesian E –Sport Association*) yang bermarkas di Jakarta. Dalam visinya IeSPA yang dimana ingin mewujudkan Indonesia sebagai Negara yang berprestasi dan disegani di bidang *E -Sports*, ingin memiliki fasilitas untuk mengadakan kompetisi *E –Sports* dengan tayangan langsung bisa ditonton oleh penonton di tempat maupun di internet, seperti contohnya *E – Sport Stadium* di Seoul, Korea Selatan. Tidak hanya sebagai tempat kompetisi saja, diharapkan dengan adanya stadium terkait di Indonesia dapat mewadahi para atlit Indonesia untuk berlatih.(iespa.or.id)

*E – Sport Arena* merupakan bangunan olahraga yang dirancang untuk mewadahi berbagai kegiatan *Electronic sport* utamanya seperti kompetisi *E–Sport*, sentra rekreasi. *E - Sport*, konferensi pers dan sarana pelatihan atlit *E – Sport*. Selain untuk memfasilitasi kegiatan para atlit *E–Sport*. Bangunan ini juga memfasilitasi para pecinta *E – Sport* untuk berkunjung dan bermain ataupun menonton kompetisi yang diselenggarakan.

Di Indonesia sendiri baru ada satu bangunan *Esport arena* yaitu dunia games *Esport arena* namun bangunan itu tidak difungsikan memang untuk bertanding, melainkan ruang *exhibition* yang kosong dan dijadikan

ruang *Esport arena*. Pertandingan – pertandingan yang diselenggarakan di Indonesia sendiri pun masih dilaksanakan di ruang expo yang memang bukan di khususkan untuk pertandingan *Esport*.

Untuk itu diperlukan perancangan khusus yang dapat mewedahi kegiatan *E-sport* dan kegiatan pendukung nya terutama pada ruang dalam *Esport stadium*, sehingga dapat menunjang para pemain Kabupaten Tangerang dan sekitarnya di masa yang akan datang. Perancangan *E-sport Arena* diharapkan mampu memberikan fasilitas bermain dan berkompetisi yang baik dari segi kenyamanan dan fungsi ruang, fasilitas turnamen yang baik dari segi fasilitas peserta dan juga penonton.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Dari yang telah dijabarkan pada latar belakang terdapat permasalahan- permasalahan yang timbul, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain ruang akustik yang baik dan tepat pada bangunan *E-sport arena*?
2. Bagaimana merancang bentuk ruang pada *Esport stadium* yang tepat
3. Bagaimana merancang sebuah *E-sport arena* yang nyaman dan sesuai kebutuhan
4. Bagaimana membuat konsep perancangan *E-sport arena* ini?

#### 1.5. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan pada tugas akhir difokuskan mengenai perancangan

*E-sport arena*, yang didalamnya terdapat fungsi :

1. Pemilihan material khusus pada ruang akustik
2. Desain bentuk ruang yang efektif pada *Esport stadium*
3. Desain keseluruhan bangunan yang nyaman dan sesuai kebutuhan
4. Konsep bangunan yang selaras dengan fungsi bangunan

### 1.6. Tujuan

Ada beberapa tujuan yang diharapkan dari rancangan proyek studio tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang bentuk ruang yang dapat menunjang kenyamanan untuk berkegiatan di dalamnya
2. Dapat merancang bangunan yang nyaman dan sesuai kebutuhan
3. Dapat mengetahui material – material akustik yang sesuai
4. Merumuskan konsep yang sesuai dengan rumusan masalah yang diambil

### 1.7. Metode Penelitian

Metode pembahasan dibagi atas dua hal, yaitu:

#### 1) Metode Pengumpulan Data

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

- a) Studi Literatur, yaitu dengan melakukan pembahasan yang terkait dengan permasalahan penelitian ini.
- b) *Survey Online*, yaitu dengan tinjauan secara *online* terhadap beberapa *E-sport arena*

#### 2) Metode Analisis

Setelah melakukan pengumpulan data, maka data tersebut dianalisa untuk mengkomparasi antar kasus di beberapa *E-sport arena*

### 1.8. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penelitian ini adalah :

1. BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang diadakannya penelitian mandiri, tujuan, ruang lingkup pembahasan, metode pengumpulan data, dan sistematika yang digunakan pada penulisan laporan.

2. 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 jenis kegiatannya.
- b. Tinjauan Khusus, menceritakan tentang kajian pustaka yang bersifat khusus mengenai tema yang sedang dikaji, sifatnya lebih spesifik dari pada tinjauan umum. Membahas mengenai aspek - aspek Arsitektur.

3. BAB 3 : STUDI KASUS

Pada bab ini membahas data hasil survey bangunan sejenis yang dijadikan objek kajian penelitian, untuk melihat teori dalam kenyataan di lapangan.

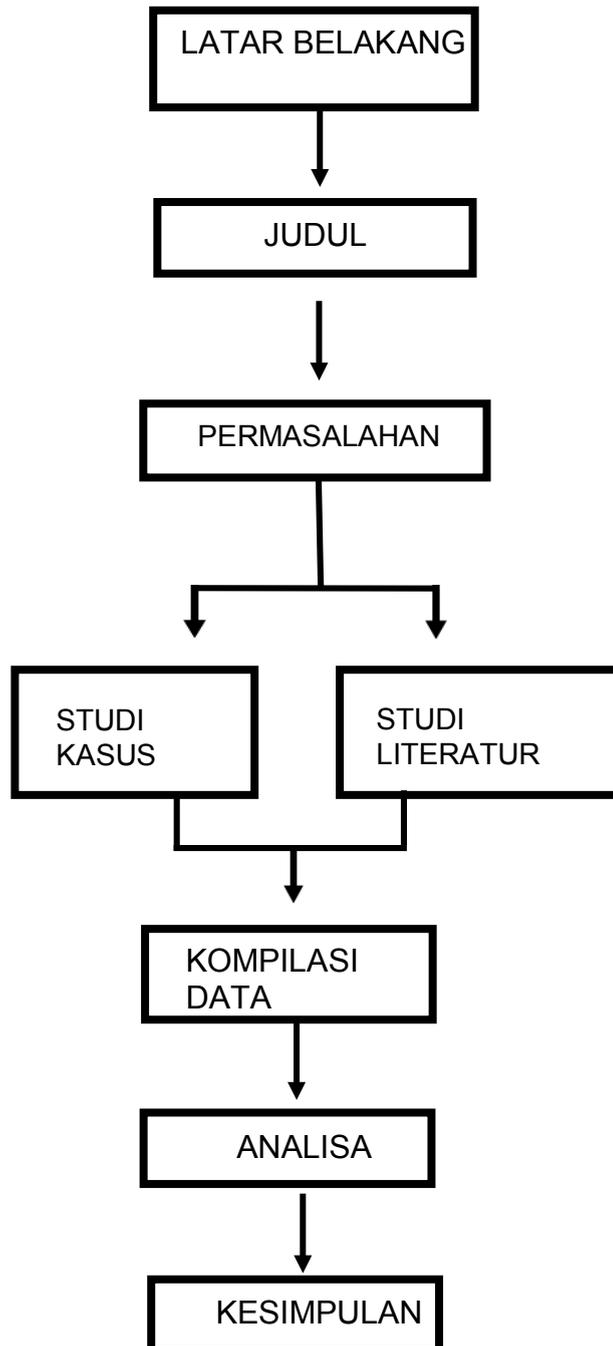
4. BAB 4 : ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai pengamatan dari beberapa aspek yang sudah dibahas pada bab sebelumnya.

5. BAB 5 : KONSEP PERANCANGAN

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

### 1.9. Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir  
(Sumber : Analisa Pribadi)