

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Tren *gaming* dan *esport* di Indonesia sangat berkembang pesat, menurut data riset dari agensi komunikasi “*Vero*” yang bekerja sama dengan perusahaan riset pasar global “*Decision Lab*” menunjukkan bahwa kurang lebih ada 52 juta orang di Indonesia secara konsisten bermain *game*, (Churry, 2022). Dari jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2021 menurut Kemendagri adalah 273.879.750 jiwa. (Isabela, 2022), itu artinya sekitar 19% orang Indonesia bermain *game* dengan konsisten. Diprediksikan jumlah peminat *game* di Indonesia akan terus meningkat kedepannya karena penggemar *game* dari berbagai kalangan sangat banyak dan didominasi oleh kalangan anak muda bahkan kaum dewasa pun juga ada yang masih gemar bermain *game*. (Prasya, 2021).

Pernyataan Walikota Malang Sutiaji yang di upload oleh (Hadi, 2021) tahun 2021 “Malang bersama pelaku *start up* telah membuat “Malang Digital” sebuah *roadmap* dalam pengembangan industry digital dengan aplikasi dan *game* sebagai sub sektor yang di unggulkan”. Pernyataan tersebut memberi gambaran bahwa Kota Malang juga telah mendukung perkembangan industri *game* di Indonesia. Pernyataan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) Sandiaga Salahudin Uno “Industri *e-sports* di Indonesia menjadi salah satu subsektor ekonomi kreatif yang berkembang sangat pesat, sehingga berhasil menjadi *pandemic winner* dan mampu memberikan kontribusi besar terhadap perekonomian Indonesia di masa pandemi seperti saat ini.” Bahkan pihak Menteri Sandiaga Uno juga berupaya mendukung dan mengembangkan industri *gaming* dan *esport* di Indonesia melalui berbagai program dan juga perlombaan *esport* (Churry, 2022). Sandiaga Uno juga menjelaskan bahwa industry *esport* berkembang pesat di era sekarang dan sangat diminati oleh kaum muda. Menteri

Pariwisata dan Ekonomi Kreatif juga berharap orang-orang yang gemar dengan game dapat menjadi pelaku dalam perkembangan *industry game* dan *esport* di Indonesia dengan menjadikan *industry game* dan *esport* sebagai lapangan pekerjaan (Dinar Surya Oktarini, Rezza Dwi Rachmanta, 2021).

Perkembangan permainan modern yang semakin hari bertambah maju mengikuti perkembangan teknologi. Permainan tradisional seperti halnya bekel, congklak, gundu, engkle sudah jarang dimainkan. anak-anak sekarang lebih sering bermain *game online*, *game mobile*, *playstation*, *game pc* bahkan mereka bermain secara konsisten. ditambah dengan internet yang semakin berkembang yang semakin meninggalkan budaya yang ada. (HIKMAH PRISIA YUDIWINATA, 2014). *Arcade game* pada akhir tahun 1970 an sangat digemari lalu mengalami penurunan pada pertengahan tahun 1980 an dan kembali bangkit ditahun 1990 an dan pada akhirnya kembali mengalami kemunduran karena kalah saing dengan *game-game* modern jaman sekarang (Anita, 2017). Padahal *game arcade* sangat menarik dengan beragam permainan yang ada, mulai dari permainan menembak, permainan melempar, *puzzle*, dll.

Semakin maju industri game membuat permainan lama dan tradisional mulai tertinggal dan banyaknya sarana bermain game yang menerapkan tempat yang gelap membuat dampak buruk bagi mata semakin bertambah. Cahaya layar lebih terang dibanding dengan cahaya ruangan maka mata akan lebih bekerja keras sehingga mata lebih cepat stres. (Noya, 2023). Banyaknya minat masyarakat Indonesia terhadap game maka sarana yang mewadai media game juga harus terpenuhi dengan baik agar masyarakat yang gemar akan *game* lebih mudah untuk mendapat informasi dan mengakses game favorit mereka dengan nyaman.

Memberikan tempat untuk para penggemar *game* menyalurkan hobi dan bakat mereka agar mempermudah mereka untuk berpartisipasi dalam mengembangkan industri game khususnya *esport* dengan menjadi *gamer* dan konten kreator *game*. Maka dibuat lah sarana hiburan untuk bermain

game berupa *Game Center*. *Game Center* berguna untuk memberi sarana bermain untuk menyalurkan hobi dan mengembangkan bakat mereka dalam *industry game* serta sebagai tempat untuk melestarikan permainan tradisional dan *game* jadul serta mendesain bangunan yang dapat meminimalisir dampak buruk bagi kesehatan mata maka dibuatlah *game center*.

1.2 TEMA DAN LOKASI

1.2.1 Tema

Menurut (Colin Davies, 1988) Arsitektur High Tech adalah tema arsitektur yang mulai dikenal pada tahun 1970 an dengan ciri umum nya yaitu menggunakan elemen industri berteknologi tinggi dan menerapkan sistem teknologi tinggi ke dalam rancangan bangunan sehingga arsitektur High Tech dapat terus berkembang mengikuti jaman karena perkembangan gerakan Arsitektur High Tech terhubung dengan kemajuan teknologi.

Karena industri digital di kota Malang mulai berkembang yang ditandai dengan pernyataan Walikota Malang Sutiaji bahwa Malang telah membuat roadmap “Malang Digital” yang dibuat oleh para pelaku *start up* untuk mengembangkan industri digital dikota Malang. Pemilihan tema “Arsitektur High-tech” karena arsitektur high-tech adalah salah satu pendekatan arsitektur jaman modern dengan menonjolkan struktur dan teknologi membuat tema tersebut sejalan dengan fungsi bangunan sebagai *game center* karena *game* adalah salah satu produk dari sebuah teknologi dan Arsitektur High Tech juga bagian dari era modernisasi karena dapat menyesuaikan jaman.

Alasan berikutnya adalah adanya modernisasi yaitu perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang mulai maju dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang telah dirasakan dan dipakai oleh masyarakat kota hingga daerah terpencil. Modernisasi di Indonesia mulai mengalami kemajuan yang terlihat

dari beberapa aspek seperti teknologi, pengetahuan, komunikasi, dan ekonomi. (KelasPintar, 2022). Tema “Arsitektur *High Tech*” dipakai untuk mengimbangi laju modernisasi di Indonesia dengan menampilkan bangunan modern bertema *High Technology*. Alasan lainnya adalah bangunan yang bertema “Arsitektur High Tech” sudah pernah diterapkan di Asia Tenggara khususnya daerah yang beriklim tropis yaitu Singapura. Contoh bangunan yang bertema High Tech yang pernah dibangun adalah *Arup’s Singapore Sport Hub* dan *5 Science Park Drive Flagship Building, Singapore*.



Gambar 1. Obyek Tema High tech

Sumber : archdaily.com

1.2.2 Lokasi

Ruko Soekarno Hatta, Kav A Blok A4, Jl. Soekarno Hatta, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141. Lokasi terletak tepat dipinggir jalan Kolektor Primer dan berada pada zona kawasan perdagangan dan jasa di wilayah Malang Utara.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Hasil dari pembahasan latar belakang serta tujuan perancangan didapat suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang bangunan Game Center dengan tema Arsitektur Hi-Tech yang dapat mewadai industri esport dan permainan tradisional serta meminimalisir dampak buruk game bagi kesehatan mata?”

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mendesain bangunan game center dan museum yang ikonik dengan tema Arsitektur High Tech untuk menjadi sebuah sarana hiburan bagi peminat game dan sarana untuk pemain game melatih keahlian mereka agar dapat bersaing di dunia esport serta menjadikan wadah untuk memamerkan game lama dan permainan tradisional Indonesia agar tetap dapat dikenal oleh masyarakat umum. Meminimalisir dampak buruk game bagi kesehatan mata. Perancangan Game Center di Kota Malang ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- a) Sebagai sarana bermain game.
- b) Tempat bermain berbagai jenis game.
- c) Mewadai permainan lama dan tradisional sebagai tempat nostalgia.
Mengembangkan industri Esport di kota Malang.
- d) Mendesain sarana bermain game dengan pencahayaan yang cukup.
Sehingga mengurangi dampak buruk bagi mata.