

BAB I

PENDAHULUAN

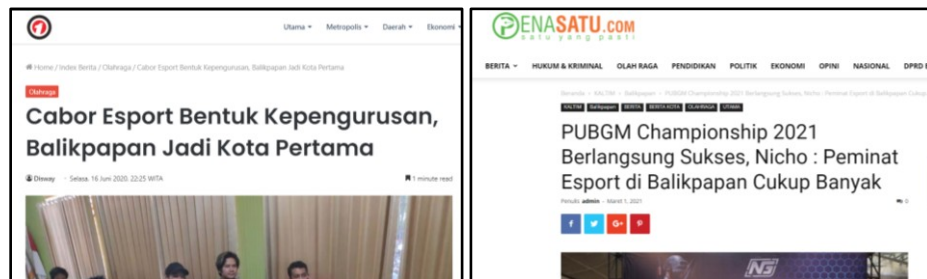
1.1. Latar Belakang

Konsep utama dalam perencanaan E-Sportainment Arena merupakan bagian dari inisiatif Indonesia E-Sports Association (IeSPA). IeSPA adalah organisasi yang menyelenggarakan komunitas e-Sports yang telah mendapatkan pengakuan resmi dari pemerintah. Tujuan utama dari inisiatif ini adalah untuk memberikan dukungan terhadap pertumbuhan komunitas dan industri e-Sports di Indonesia, sambil secara aktif terlibat dalam pengembangan e-Sports secara global. (iespa.or.id).

Kegiatan E-Sport di Indonesia sendiri dinaungi oleh organisasi IeSPA (Indonesia e-Sports Association). Dimana asosiasi ini tergabung dalam organisasi International e-Sports Federation (IeSF) yang pusatnya berada di Korea Selatan. Indonesia pernah menjadi tuan rumah dalam acara e-Sports World Championship 2016 yang di adakan di Ancol, Jakarta. Hal ini menandakan bahwa Indonesia memiliki potensi yang sangat baik dalam bidang E-Sport. Namun, pada acara tersebut IeSPA mendapat kritikan yang cukup pahit dimana tempat venue pertandingan yang di sediakan banyak mengalami kendala teknis dan tempat tersebut seperti gudang dimana hal ini menjadikan ketua IeSPA pada saat itu yaitu Eddy Lim mengundurkan diri dari jabatannya. Sejak tahun 2014, Indonesia E-Sports Association (IeSPA) telah secara resmi diakui di bawah Kementerian Pemuda dan Olahraga sebagai pelindung, sementara FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat) bertindak sebagai pembina. IeSPA terus melakukan perekrutan atlet potensial untuk berpartisipasi dalam berbagai kompetisi internasional. Dengan visinya, IeSPA berkomitmen untuk menjadikan Indonesia sebagai negara yang prestisius dan dihormati dalam ranah E-Sports. Organisasi ini berkeinginan untuk memiliki fasilitas yang memadai guna menyelenggarakan kompetisi E-Sports, dengan siaran langsung yang dapat dinikmati oleh penonton secara lokal maupun global.

E-Sportainment arena tidak hanya mewadahi kegiatan para pegiat game, diharapkan e-sportainment Arena juga dapat difungsikan sebagai wadah untuk kegiatan entertainment seperti konser music, pameran, event, maupun acara resmi yang membutuhkan fasilitas seperti yang ada pada e-sportainment arena. Kegiatan entertainment dapat dilakukan pada saat tidak ada aktivitas yang berkaitan dengan E-Sport, sehingga kegiatan tersebut dapat mengisi kekosongan dan bangunan tersebut tetap hidup dengan kegiatan yang ada di dalamnya.

Kota Balikpapan, terletak di Provinsi Kalimantan Timur dipilih sebagai lokasi perancangan E-Sportainment Arena ini karena reputasinya sebagai salah satu kota dengan tingkat keahlian bermain game tertinggi di Kalimantan Timur, setelah kota Samarinda. Keputusan ini bertujuan untuk menyediakan sarana yang mendukung perkembangan atlet e-Sport di Indonesia, khususnya di Provinsi Kalimantan Timur dan sekitarnya. Dengan demikian, E-Sportainment Arena ini diharapkan dapat menjadi tempat bagi atlet untuk berkembang, berprestasi, dan mengangkat citra bangsa Indonesia dalam kompetisi internasional.



Gambar 1. 1. Latar Belakang Lokasi Perencanaan
(Sumber: <https://penasatu.com/>, diakses 03 nov 2021)

Pengrov Esport Indonesia (ESI) Kalimantan timur melatarbelakangi pemilihan lokasi perencanaan. Balikpapan bakal menjadi kota pertama yang mendirikan kepengurusan E-Sport yang melibatkan para praktisi game. Untuk selanjutnya diikuti oleh daerah lain di kaltim. ESI sendiri sudah secara legal masuk naungan Komite Olahraga Nasional (KONI), termasuk juga KONI Kalimantan Timur. Kota Balikpapan berhasil menyelenggarakan atau menjadi tuan rumah turnamen E-Sport terkemuka di Indonesia, termasuk "PUBG

Championship 2021" dengan tema NICGINTS PUBGM Championship. Sejumlah peserta, mencapai ratusan orang, berkompetisi dengan tekad menjadi yang terbaik, mencapai tahap Grand Final. Grand Final NICGINTS PUBGM Championship 2021 diadakan dengan sukses di Balikpapan Ocean Square. Nicho Cristian Ersada Ginting, selaku penyelenggara, menjelaskan bahwa kebetulan saat ini E-sport sedang populer, dan dia tertarik untuk melihat sejauh mana perkembangan talenta-talenta E-sport di Balikpapan. Pihak tersebut sepenuhnya mendukung perkembangan Esports di Balikpapan, dengan harapan bahwa tim Esports Balikpapan dapat meraih prestasi di tingkat internasional dan meningkatkan reputasi bangsa. Dengan hadirnya E-Sportainment Arena yang menyediakan fasilitas untuk kebutuhan e-Athlete, termasuk sebagai sumber informasi, tempat latihan, dan tempat penyelenggaraan kompetisi e-Sport baik di tingkat nasional maupun internasional, diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh industri e-Sport di Indonesia. Selain itu, E-Sportainment Arena di Balikpapan diharapkan juga dapat menjadi destinasi wisata baru di Kalimantan Timur.

E-Sportainment Arena mengadopsi konsep arsitektur high-tech, yang mana bangunannya dirancang dengan tujuan memfasilitasi berbagai kegiatan manusia. Arsitektur high-tech merupakan gaya perancangan bangunan yang mengikuti standar tertentu, diatur dan ditata sedemikian rupa. Prinsip utamanya adalah untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan bahan bangunan yang memiliki fungsi fungsional dan estetis.

1.2. Rumusan masalah

Berikut adalah penjabaran dari permasalahan yang diajukan dalam perancangan E-Sportainment Arena:

- A.** Bagaimana merancang *E-Sportainment* Arena di Balikpapan yang mampu mewadahi kegiatan *E-Sport* dan *Entertainment*?
- B.** Bagaimana menerapkan Arsitektur *High-Tech* pada rancangan *E-Sportainment* Arena?

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari judul E-Sportainment Arena dengan tema arsitektur high-tech.

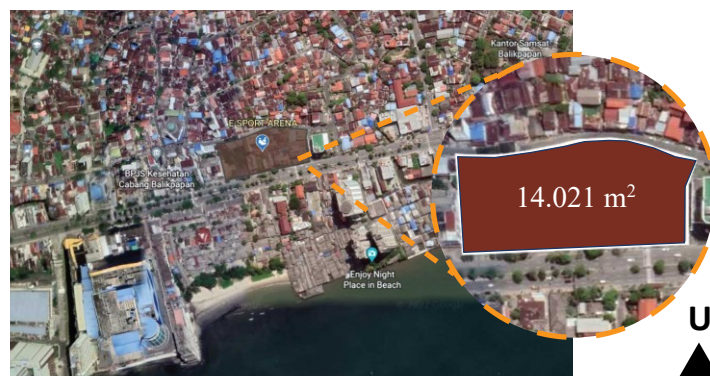
Berikut poin-poin tujuan E-Sportainment Arena antara lain:

- A. Merancang suatu Konsep Arena E-Sportainment yang dapat mengakomodasi seluruh kegiatan E-Sport dan hiburan, menyediakan fasilitas untuk atlet E-Sport, kreator, dan pengunjung dengan mengusung pendekatan arsitektur Hi-Tech. Hal ini bertujuan untuk mendukung ekspresi bangunan yang modern dan menyediakan sarana serta prasarana yang sesuai dengan kebutuhan para penggemar game dan hiburan.
- B. Menjadikan E-Sportainment Arena di kota Balikpapan sebagai icon dan bisa menampung para pegiat game yang berprestasi dan entertainment di Kalimantan Timur.

1.4. Lokasi Tapak

Lokasi tapak perencanaan e-Sportainment Arena berada di Jalan Jenderal Sudirman, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur 76113.

Luas Tapak : 14.021 m²



Gambar 1.2. Lokasi Perancangan e-Sportainment Arena
(sumber : <https://earth.google>, 2022)

Area tapak tersebut adalah lokasi yang strategis karena berdekatan dengan bandara, pusat perbelanjaan dan hotel yang dapat memudahkan aksesibilitas pengguna.

1.5. Tema

Dalam merancang e-Sportainment Arena dengan tema arsitektur high-tech, konsep ini bersumber dari istilah bahasa Inggris, di mana "high" mengindikasikan tinggi dan "tech" merupakan singkatan dari teknologi. High Tech dalam konteks arsitektur memiliki konotasi yang berbeda dengan High Tech dalam konteks industri, yang biasanya mencakup elektronik, komputer, chip silikon, robot, dan sejenisnya. Dengan demikian, secara harfiah, arsitektur high tech merujuk pada desain bangunan yang memanfaatkan teknologi tinggi. Dari penjelasan Sebelumnya, Gaya arsitektur High Tech mencirikan desain kontemporer dengan penggunaan bahan seperti logam dan kaca. Fokusnya pada konsistensi ekspresi, dengan penggabungan konsep produksi industri, dan penekanan pada pembangunan yang bersifat fleksibel.

1.6. Manfaat

Manfaat dari perancangan E-Sportainment Arena ini melibatkan hal-hal berikut:

1. Bagi Pembaca

Harapannya, hasil dari perancangan E-Sportainment Arena ini dapat berfungsi sebagai pembelajaran dan langkah baru yang menunjukkan bahwa game tidak selalu terkait dengan aspek negatif.

2. Bagi Penulis

Perancangan E-Sportainment Arena ini mencerminkan dukungan penulis terhadap pertumbuhan e-sport di Indonesia. Harapannya, e-sport di Indonesia dapat terus berkembang dan bahkan ikut serta dalam turnamen tingkat dunia.

3. Bagi Pengelola

Sebagai tempat berkumpul dan bersaing bagi komunitas gamer di Indonesia, khususnya sebagai fasilitas untuk atlet e-sport atau para gamers.

4. Atlet E-Sport

Sebuah tempat atau fasilitas di mana mereka dapat mengembangkan minatnya menjadi profesi sebagai atlet, bahkan meraih prestasi di tingkat nasional maupun internasional, sambil berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama.

5. Masyarakat Umum

Berfungsi sebagai perantara untuk memperkenalkan e-sport kepada masyarakat, khususnya dari sudut pandang positif, dengan harapan dapat diterima oleh masyarakat luas.

1.7. Batasan Masalah

Dalam perancangan e-Sportainment Arena dengan tema arsitektur *high-tech* antara lain:

- A. Fungsi e-Sportainment Arena sebagai sarana pertandingan e-Sport skala nasional maupun Internasional dan sebagai tempat untuk entertainment (event, konser music, dan pameran)
- B. Tema arsitektur high-tech digunakan terhadap seluruh aspek bangunan, baik tampilan fasad maupun ruang dalam bangunan.