

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Di sekitar satu dekade terakhir, dengan harga komputer yang semakin murah dan internet yang semakin cepat yang membuat orang-orang lebih mudah untuk bermain *game* digital (selanjutnya disebut dengan *game*), dan membuat para pemain *game* di seluruh dunia terhubung dengan mudah, sehingga mereka dapat bermain dan menonton pertandingan bersama. Saat ini pemain semakin mahir dan membuat banyak penggemar dimana-mana, *game* menjadi lebih terorganisir, kompetitif dan profesional. Fenomena ini sering disebut dengan nama eSports (BBC, 2017).

ESports adalah sebuah bentuk kompetisi yang difasilitasi oleh sistem elektronik, pada khususnya kompetisi permainan *video game*. Jenis *game* yang biasa diasosiasikan dengan *eSports* adalah *real-time strategy*, *fighting*, *first-person shooter*, *multiplayer online battle arena*. The International untuk game Dota 2, the League of Legends World Championship untuk game League of Legends, The Evolution Championship Series untuk game PES adalah salah satu contoh dari kompetisi tahunan yang menyediakan liputan langsung yang dapat diakses oleh masyarakat dunia melalui internet serta hadiah uang untuk para pesertanya sehingga menambah daya tarik *eSports* itu sendiri (Juho, et al., 2016). Menurut laman steamcharts.com Dilihat dari 4 juta pemilik akun Steam (distributor *game* digital) di Indonesia, sekitar 89,16% mengunduh *game* Dota 2. Dapat disimpulkan Dota 2 adalah *game* yang paling diminati di Indonesia.

Kompetisi yang saat ini menjadi sorotan para pengamat *eSports* adalah The International yang diselenggarakan di bawah naungan Valve, pengembang *game* Dota 2. The International atau biasa disebut dengan TI adalah sebuah puncak rangkaian kompetisi resmi Dota 2, yang sudah diadakan tujuh kali sejak tahun 2011. Karena peserta kompetisi TI harus melalui undangan atau *invitation*, maka untuk menjadi peserta TI setiap tim Dota 2 di dunia harus berlomba-lomba mengumpulkan poin dari kompetisi Major dan Minor Dota 2 yang diselenggarakan juga oleh Valve.

Khusus untuk kompetisi Major dan Minor, Valve selalu menyelenggarakan di berbagai kota-kota besar di dunia, namun untuk TI selalu diselenggarakan di Seattle, Amerika Serikat. Kompetisi jenis Major pada dua musim terakhir diadakan di Frankfurt, Shanghai, Manila, Kiev dan Boston. Sedangkan kompetisi jenis Minor baru diadakan secara resmi pada musim 2017-2018. Valve memberikan kesempatan pada *event organizer* untuk menyelenggarakan sebelas Major dan enam belas Minor. Menurut laman situs geschampionship.com, GESC E-Series adalah *event organizer* yang menjadi penyelenggara kompetisi jenis Minor pada musim 2017-2018 di negara-negara Asia Tenggara, salah satunya adalah di Jakarta, Indonesia.

Kompetisi *game* Dota 2 yang tidak dinaungi oleh Valve di Indonesia selama ini berlokasi di gedung konser, *ball room hotel* dan *lobby Mall*. Padahal fasilitas tersebut tidak didesain khusus untuk kompetisi Dota 2 resmi sekelas Minor. Hal tersebut menunjukkan bahwa dibutuhkan gedung yang didesain khusus untuk kompetisi Minor. Salah satu jenis bangunan yang dapat didesain khusus untuk kompetisi Minor adalah Convention Hall. Jenis bangunan ini paling fleksibel dalam memenuhi fasilitas rangkaian acara kompetisi Minor, seperti area bertanding ataupun konferensi pers. Selain itu, Convention Hall dapat

digunakan untuk kegiatan lain selain kompetisi *eSports* karena kompetisi tersebut tidak setiap saat diadakan.

Convention Hall adalah suatu ruangan yang digunakan sebagai tempat untuk pertemuan (yang mencakup sidang utama dan komisi, jamuan dan pameran) bagi sekelompok orang untuk saling tukar-menukar informasi, pendapat dan hal-hal baru yang menarik dibahas untuk kepentingan bersama. Lengkap dengan segala sarana dan prasarana penunjangnya, baik konvensi berskala nasional maupun internasional, serta masih dimungkinkan dilaksanakan kegiatan lainnya seperti jamuan makan dan pameran.

Dari uraian kondisi dan potensi di atas, dibutuhkanlah rencana perancangan gedung *eSports* Convention Hall dengan fasilitas yang mendukung kegiatan kompetisi Minor Dota 2, di Jakarta serta memenuhi syarat baik dari segi pemenuhan kebutuhan ruang maupun dari teknis dan arsitektural. Diharapkan dengan adanya gedung *eSports* Convention Hall ini nantinya dapat menjadikan Indonesia menjadi tuan rumah untuk berbagai pertandingan Dota 2 dimasa yang akan datang.

1.2. TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1. Tujuan

Mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan Convention Hall dengan Fasilitas Esports yang berlokasi di Kota Jakarta sebagai wadah yang representatif dan akomodatif dalam memenuhi kebutuhan konvensi dan kompetisi *eSports*.

1.2.2. Sasaran

Tersusunnya konsep dasar dalam perancangan bangunan Convention Hall dengan Fasilitas Esports yang berlokasi di Kota Jakarta berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan. Dalam hal ini berkaitan dengan program ruang, pemilihan tapak dan lainnya.

1.3. MANFAAT

1.3.1. Subyektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan Tugas Akhir, sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam proses Laporan Perencanaan dan Perancangan Arsitektur untuk melanjutkan ke proses Studio Grafis Tugas Akhir dan menyelesaikan jenjang pendidikan S1 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

1.3.2. Obyektif

Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya dalam perancangan bangunan serupa, serta diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan arsitektur pada khususnya baik bagi siswa yang akan menempuh tugas akhir maupun bagi siswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

1.4. RUANG LINGKUP

1.4.1. Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup dititik beratkan pada perencanaan *eSport* Convention Hall yang berlokasi di Kota Jakarta sebagai fasilitas umum komersial yang menggabungkan konsep hiburan dan bisnis. Sehingga diharapkan akan memberi keuntungan dan kemajuan dari segi perekonomian.

1.4.2. Ruang Lingkup Spasial

Gedung *eSports* Convention Hall yang berlokasi di Kota Jakarta

1.5. METODE PEMBAHASAN

1.5.1. Metode Deskriptif

Dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara: studi pustaka/studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber serta pencarian internet.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode ini dilakukan dengan mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara mendokumentasikan data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang dihasilkan.

1.5.3. Metode Komparatif

Metode ini dilakukan dengan melakukan studi banding pada objek bangunan yang memiliki fungsi sama.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan *eSports* Convention Hall, adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Diuraikan mengenai latar belakang judul, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai tinjauan convention hall, yang menjelaskan mengenai definisi, tipologi, komparasi, kebutuhan fungsional, tuntutan kualitas, persyaratan tapak, standar perencanaan dan perancangan.

BAB III DATA

Berisi tentang tinjauan umum kota Jakarta berupa data-data fisik dan nonfisik berupa letak geografis, luas wilayah, kondisi topografi, iklim, demografi, serta kebijakan tata ruang wilayah di kota Jakarta.

1.7. ALUR PIKIR

