

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era kemajuan dan modernisasi dunia ikut serta dalam perkembangan digital dan permainan *game* online semakin berkembangnya jaman maka semakin berkembangnya teknologi juga, dikalangan anak muda saat ini sangat diminati. *Esport* merupakan singkatan dari *electronic sport* atau olahraga elektronik, adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* online sebagai bidang kompetitif. Beberapa waktu lalu, sama sekali tidak dikenal. Akan tetapi, sekarang ini fenomena terus berkembang dan mulai memancing perhatian dari berbagai kalangan, mulai dari *gamers*, media, hingga perusahaan-perusahaan besar yang sama sekali tidak bergerak di bidang olahraga elektronik.

Perkembangan di Indonesia terbilang sangat cepat dalam beberapa waktu dekat ini. Banyak tim Tanah Air yang berhasil berbicara di turnamen internasional sejak 2018 lalu. Bahkan, di tahun 2020 tim-tim terbaik kita telah berhasil mendapatkan gelar juara, seperti *Mobile premier league* pada Mei lalu. Tak bisa dipungkiri jika menjadi industri yang sangat populer di Indonesia. Bahkan, pemerintah sudah mengakui industri ini dan telah menyelenggarakan turnamen seperti Piala Presiden dan kini Piala Menpora. Dengan begitu, pertumbuhan *esport* Indonesia terbilang sangat pesat.

Pada PON XX Papua 2021, olahraga elektronik menjadi cabang olahraga ekshibisi. Esports PON XX Papua 2021 mempertandingkan lima game. Dari lima game tersebut meliputi *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *e-Football PES 2021*, dan pertandingan persahabatan Lokapala.

Di Maluku Utara Perkembangan olahraga elektronik sangat pesat di tandai dengan anak mudanya mayoritas pengguna/para pemain *game* online seperti *game* *PUBG*, *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan lain sebagainya. Dengan berdirinya beberapa klub local *esport* seperti Pengurus *Esport* Indonesia (ESI) Kota Ternate, *Salloy Esport club*, *Millett ninte ator Delbagataba-5)-16*ara

itu seringnya diselenggarakan kegiatan turnamen game online seperti Online Tournament PUBG Season 1 di kota Ternate, Ike mesita cup offline tournament, piala KONI, tournament online BTW (batawana), edisi Ramadan online tournament dll namun tempat diadakan turnamen masih terbatas rumah, Caffe, dan Telkom. Gedung arena merupakan sarana representatif yang cocok untuk kegiatan akbar seperti turnamen dan tempat kumpul para *gamers* dengan aktivitasnya menjadi kegiatan rutin menyediakan perlengkapan dan kelengkapan serta barang-barang yang dibutuhkan untuk menunjang para *gamers*. Gedung *esport* arena di Maluku Utara ditinjau dari segi bangunan belum ada, gedung secara fisik yang dapat merangkul semua kegiatan *esport* dimana pada momen-momen kegiatan besarpun seperti turnamen hanya sebatas ruang terbuka atau café dan sekitar Telkom, disamping itu perlunya tempat yang menunjang untuk kegiatan turnamen tentu hal ini sangat diperlukan, karena di Maluku Utara terdapat banyak komunitas olahraga elektronik sebagai penggerak.

Kegiatan turnamen olahraga elektronik yang sering di selenggarakan sampai saat ini belum terwadahi secara representatif dalam sebuah wadah fisik, skala Maluku Utara belum memiliki insfrastruktur yang bisa mewadahi beragam kebutuhan dalam hal ini tempat yang terpusat maka sangat perlu menghadirkan obyek yang bisa memenuhi semua kebutuhan di atas. Dalam hal ini membuatnya menarik untuk dihadirkan sebagai bentuk dari ekspresi terkaiit arena di Maluku Utara. Pentingnya keberadaan pusat *esport* arena maka penulis Menyusun skripsi dengan judul **PERANCANGAN GEDUNG OLAHRAGA ELEKTRONIK (ESPORT) ARENA DI KOTA SOFIFI Pendekatan Arsitektur Modern.**

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang gedung arena sehingga dapat mewadahi kegiatan turnamen?
2. Bagaimana merancang gedung olahraga elektronik arena dengan pendekatan Arsitektur Modern?

1.3. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.3.1. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada perancangan gedung *esport arena* yaitu sebagai berikut:

1. merancang gedung olahraga elektronik arena sehingga dapat memwadahi kegiatan turnamen.
2. Merancang gedung olahraga elektronik arena dengan pendekatan Arsitektur Modern.

1.3.2. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai pada perancangan gedung olahraga elektronik arena:

1. Manfaat perancangan gedung olahraga elektronik *arena* bagi ilmu pengetahuan yaitu menjadi pusat edukasi olahraga elektronik karena termasuk olahraga berbasis online dan pengembangan dunia olahraga elektronik di Maluku Utara.
2. Manfaat perancangan gedung olahraga elektronik arena bagi masyarakat menjadi tempat rekreasi dan hiburan bagi pencinta game di Maluku Utara.
3. Manfaat perancangan Gedung olahraga elektronik *arena* bagi para gamers yaitu menjadi wadah untuk kegiatan para *gamer* sehingga dapat mengimplementasikan kreativitas terutama olahraga elektronik di Maluku Utara.
4. Manfaat perancangan gedung olahraga elektronik arena bagi pemerintah yaitu sebagai sarana pemerintah kota dalam upaya mengelola, mengembangkan, sumberdaya minat anak muda dan mendorong olahraga elektronik Maluku Utara untuk bisa banyak kontribusi dan ikut andil dalam olahraga elektronik Indonesia.

1.4. Ruang Lingkup Perancangan

Objek perancangan ini yaitu perancangan gedung olahraga elektronik arena Maluku Utara dengan pendekatan Arsitektur Modern, fungsi utamanya yaitu

untuk memfasilitasi kegiatan turnamen, gedung ini akan dirancang dan dibangun di kota Sofifi.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I

Pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II

Kajian literatur dan data perancangan berisi tentang teori-teori dan literatur yang relevan yang di gunakan sebagai pijakan untuk merancang seperti memuat studi komparasi objek sejenis. Data dan analisis berisi tentang deskripsi objek perancangan, tinjauan lokasi, aktivitas dan program kebutuhan ruang, *problem statement* yang meliputi aspek manusia, aspek lingkungan, aspek bangunan, dan konsep.

BAB III

Metode perancangan atau tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan menguraikan data lokasi, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan alur perancangan.

BAB IV

Tinjauan objek perancangan, menguraikan tinjauan umum objek lokasi perancangan, tinjauan aspek kependudukan, tipologi kegiatan berdasarkan tingkat kerentanan, dan tinjauan lokasi perancangan.

BAB V

Berisi tentang data analisis yang mengarah pada analisis aspek manusia, analisis aspek lingkungan, dan analisis aspek bangunan serta konsep rancangan.

BAB VI

Penutup yaitu berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil perancangan.