

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak muda kini banyak menggandrungi olahraga elektronik sebagai kompetisi game online yang berubah dari yang hanya hobi menjadi sarana untuk investasi. Beberapa negara kini berinvestasi dalam peluang bisnis olahraga elektronik ini, start up permainan ini bahkan semakin bertumbuh pesat. Singapura adalah salah satu negara yang sangat serius menjalankan investasi pada sektor olahraga elektronik sampai saat ini, Singapura membangun Gedung e-sport terbesarnya yang kini mempunyai fasilitas yang terlengkap serta live streaming dan e-sport pro kelas dunia. Untuk benua Asia sendiri, Singapura merupakan negara pusat e-sport terbesar dan peluang investasi bisnis olahraga ini terletak di negara tersebut. Tidak hanya investasi pada bidang olahraganya sendiri, investasi infrastruktur juga menjadi pusat global bisnis di Asia.

*E-sport* Indonesia didefinisikan sebagai organisasi induk cabang olahraga online di bawah naungan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia). Sebagai industri baru, *e-sport* menjadi salah satu bidang olahraga yang tergolong potensinya akan sangat membengkak pada tahun 2020 dengan total pemain ±90 juta orang. Propinsi NTT sendiri terdapat banyak sekali peminat game online yang serius menjalankan hobinya dan bercita-cita menjadi atlet *e-sport* pada masa akan datang. Fenomena tersebut dihasilkan dari eksistensi para player muda NTT dalam bersaing dalam PON yang diadakan di Papua tahun 2021 kemarin.

Di kota Kupang sendiri mempunyai satu media *e-sport* yang selama ini mendukung dan membantu para player game online mengembangkan skill permainan dan mental untuk mengikuti beberapa kompetisi tingkat nasional yang kini rutin di adakan tiap tahun. Kurangnya dana dan fasilitas pendukung menjadi kendala besar bagi para Player muda untuk memaksimalkan kerja keras mereka, didukung oleh perekonomian masyarakat NTT yang kurang baik. Kekurangan yang ada di kota Kupang adalah belum adanya infrastruktur yang bisa menunjang para atlet game online, dan juga para player belum terorganisir secara baik dari yang kelas Reguler sampai Pro Player.

Dengan adanya suatu kawasan bermain, para gamers dan pelaku seni cenderung akan belajar dan berkembang bersama menuangkan ide-ide kreatif dimana kawasan tersebut dapat memenuhi kebutuhan psikis sehingga dapat mendorong kreatifitas anak muda. Pada sisi lain suatu kawasan *e-sport* tidak hanya menyediakan layanan elektronik tetapi juga terdapat sarana olahraga fisik untuk terus menjaga kesehatan para pemain di masa pandemi ini. Pembangunan infrastruktur dan kawasan *e-sport* kota Kupang akan menjadi pusat para atlet game online yang ada di tiap daerah Propinsi Nusa Tenggara Timur untuk bersaing dan berkencan sampai ke tingkat Internasional.

Propinsi NTT kini rutin mengadakan beberapa turnamen online bersama Maluku dan Papua, dimana perlombaan tersebut bertujuan untuk melatih skill dan mental para atlet *e-sport*. Di sisi lain turnamen dari tiga daerah tersebut bertujuan untuk mencari player unggulan dari tiap daerah untuk dapat diikutsertakan dalam perlombaan tahap selanjutnya. Dalam perlombaan *e-sport* para pemain berkumpul di satu arena pertandingan menunjukkan kualitas yang sportif dengan skill dan mental yang telah diuji secara bertahap dan disaksikan oleh ribuan penonton melalui media televisi maupun livestreaming. Atlet *e-sport* mengikuti kompetisi dengan tanggung jawab sportifitas yang besar dan sebagai perwakilan dari daerah masing-masing, membawa identitas daerah sehingga perlu adanya dukungan oleh pemerintah untuk menunjukkan seberapa berkualitas daerah tersebut dan *e-sport* center sebagai wadah untuk berlatih dan belajar.

Aliansi Gamers dan Kreatifitas Daerah (ASGARD) NTT kini menjadi media utama para pemain *e-sport* untuk dijadikan wadah akademik untuk belajar dan berkembang. Dengan adanya *e-sport* arena dengan pendekatan arsitektur modern akan mewadahi para player muda untuk terus berkembang dan mampu meningkatkan kreatifitas serta potensi dimana fasilitas yang disediakan merupakan media pendukung utama yang membantu para player untuk terus belajar dan mengikuti perkembangan jaman seperti teknologi terbaru yang mampu meningkatkan skill para pemain agar para player di NTT terbiasa dengan perkembangan teknologi yang sudah ada seperti di kota-kota besar.

## **1.2 Permasalahan**

Pada umumnya, penguraian permasalahan diangkat berdasarkan latar belakang pada kerangka berpikir yang luas yang mengkaitkan topik penelusuran subjek pada berbagai peristiwa realitas menuju permasalahan yang lebih presisi dan terpusat. Pada penulisan Tugas Akhir ini permasalahan berpusat pada infrastruktur yang akan menjadi penunjang

bagi para kreatifitas muda untuk bersosialisasi, membangun komunikasi, menjalin relasi dan tujuan utamanya adalah mengembangkan skill dan mental para pemain *e-sport*.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Pengidentifikasian masalah ini dikategorikan sebagai ulasan dari berbagai macam persoalan yang menjadi topik penelitian, diuraikan secara detail untuk diteliti lebih dalam.

Dari permasalahan tersebut, maka terdapat identifikasi masalah, yaitu :

- Minimnya fasilitas dari infrastruktur yang terdapat di Kota Kupang
- Terbatasnya media teknologi yang digunakan para pemain
- Kurangnya pemahaman mengenai struktur organisasi dan manajemen e-sport

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam perencanaan dan perancangan *E-sport* Arena di kota Kupang antara lain adalah : Bagaimana menyusun sebuah perencanaan dan perancangan *E-sport* arena di Kota Kupang dengan pendekatan arsitektur modern?

## **1.3 Tujuan dan Sasaran**

ASGARD (Aliansi Gamers dan Kreatifitas Daerah) menjadi sponsor pusat bagi para pemain game online yang ada di NTT. Kurangnya sarana dan prasarana menjadi kendala besar bagi player game online untuk berlatih dan mengasah skill untuk bersaing pada kompetisi yang akan datang dan kini rutin diadakan setiap tahun. Tujuan dan sasaran dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menguraikan secara dalam mengenai bagaimana merealisasikan suatu kawasan *e-sport* yang futuristik dan diharapkan menjadi trendsetter bagi masyarakat kota Kupang.

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan utama dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk menyusun sebuah rancangan mengenai *e-sport* arena yang akan menjadi stasiun pusat para pemain game dan pelaku kreatifitas untuk menuangkan hobi dan cita-cita anak-anak NTT. Terlepas dari pendekatan arsitektur modern, perancangan kawasan juga akan menonjolkan karakteristik budaya NTT dari tiap kabupaten agar masyarakat semakin mencintai budaya lokal.

### 1.3.2 Sasaran

- Sasaran dari perancangan kawasan ini ditujukan untuk seluruh masyarakat Propinsi NTT agar dapat bergabung mengembangkan skill dan talenta serta kreatifitas anak muda dalam merealisasikan karyanya.
- Sebagai pasar teknologi bagi masyarakat kota Kupang dengan mengadakan beberapa brand besar seperti produk HP dan PC serta teknologi terbaru yang di dalamnya terdapat siklus perputaran ekonomi dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat, dimana masyarakat dapat bekerja sama dan menanam saham pada beberapa brand tertentu seperti Apple, Oppo, Vivo dan lain-lain yang menjadi sponsor untuk perangkat yang digunakan para player.
- Sebagai peluang untuk masyarakat bisa berinvestasi dan meningkatkan kualitas ekonomi kota Kupang serta membangun relasi bekerja sama dengan beberapa sponsor perangkat keras yang menunjang kebutuhan para pemain game.

### 1.4 Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang lingkup dan batasan pada Tugas Akhir ini adalah transformasi arsitektur modern sebagai pendekatan desain dalam merancang kawasan *e-sport* yang futuristik, dalam hal ini yang menjadi objek studi khusus adalah kantor *e-sport* yang ada di Indonesia. Akademis yang akan menjadi General Manager untuk kawasan ini adalah ASGARD NTT dibawah naungan DEKRANASDA Propinsi NTT.