

Bandung eSport Arena

Membangun Ekosistem eSport di Indonesia

M. Abdillah Wiguna, dan Wawan Ardiyan S.

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: wawan@arch.its.ac.id

Abstrak— Di beberapa negara maju video game bukanlah lagi sebuah wahana untuk menghabiskan waktu luang melainkan menjadi sebuah profesi dengan pendapatan yang cukup meyakinkan. Profesi tersebut dengan adalah menjadi atlit profesional dalam kasus ini yang ahli dalam bermain video game atau yang sudah banyak dikenal orang dengan sebutan e-Athlete. Jika sudah diberi judul atlit maka hal yang mereka lakukan dikategorikan dalam sebuah olahraga yang mana diberi nama eSport. Di Indonesia sendiri, dengan diakuinya Indonesia eSport Association (IeSPA) sebagai organisasi yang diakui Kemenpora turut menjadi titik terang perkembangan olahraga ini di negeri kita. Meskipun event e-sport terlihat tidak sulit untuk dilakukan karena hanya dibutuhkan seperangkat komputer dengan spesifikasi yang mumpuni, namun sebenarnya untuk melaksanakannya membutuhkan tempat dengan susunan ruang-ruang tertentu. Agar atlit yang akan bertanding bisa berkonsentrasi dalam permainannya. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah tempat yang memang di desain khusus untuk melaksanakan sebuah event eSport.

Kata Kunci— eAthlete, eSport, eSport Arena.

I. PENDAHULUAN

DI era yang mana komputer, laptop dan gadget adalah barang lumrah yang dimiliki oleh seseorang, sangat tidak mungkin jika ada orang yang tidak tahu apa itu Video Game. Sejak pertama kali diperkenalkan ke dunia awal tahun 50-an video game sekarang sudah berkembang pesat menjadi sebuah karya seni sekaligus peluang bisnis, hal ini terbukti dengan banyaknya orang yang bermain video game baik di komputer melalui mesin khusus bermain video game atau di smartphone ditambah lagi dengan adanya konektivitas internet sehingga kita bisa bermain dengan orang yang berada di belahan dunia lainnya atau lebih sering disebut Online Multiplayer. Dengan banyaknya orang yang bermain video game baik hanya sekedar mengisi waktu luang atau berkompetisi dengan pemain lainnya maka muncullah sebuah pekerjaan baru untuk orang yang mendedikasikan waktunya untuk bermain game secara profesional atau yang lebih kita kenal sekarang dengan eAthlete atau Professional Gamer (Pro Gamer). Tentunya dengan adanya titel atlit pada nama mereka maka hal yang mereka lakukan digolongkan dalam sebuah olahraga atau lebih umum disebut eSports.

Meskipun banyak orang menganggap bermain game itu hanya menghabiskan waktu dan tenaga saja tanpa ada hasilnya namun para Pro Gamer ini membuktikan bahwa pernyataan itu salah besar. Seorang Pro Gamer bisa mendapatkan \$100.000 hanya dengan mengikuti sebuah turnamen game hanya dari sponsor mereka saja. Jika menang tentu mereka akan dapat lebih banyak. Dalam hal ini tentu Profesi sebagai pro gamer cukup menjanjikan dari segi finansial.

Di Indonesia sendiri e-sport sudah cukup berkembang, terbukti dengan adanya beberapa turnamen-turnamen berskala nasional yang dilaksanakan di berbagai tempat dan diakuinya Indonesia eSport Association (IeSPA) sebagai organisasi eSport Indonesia oleh Kemenpora tahun 2014 kemarin turut menjadi titik terang perkembangan olahraga ini di negeri kita.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Lokasi

Lokasi berada di tengah kota Bandung, di lahan hook antara jalan raya Cikapayang dan jalan Ir. H Juanda (Dago) dengan ukuran $100\text{m} \times 75\text{m} = 7500 \text{m}^2$.

B. Pendekatan Desain

Berangkat dari rasa penasaran manusia terhadap sebuah hal yang dianggap baru, bangunan ini nantinya akan menghadirkan suatu hal yang dianggap tidak biasa sehingga akan memancing keingin tahanan seseorang terhadap hal ini.

C. Metoda Desain

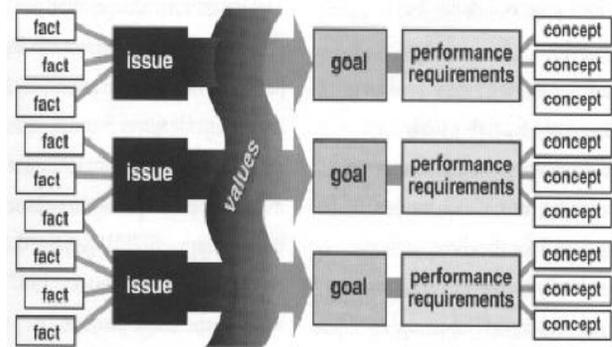
Metode perancangan yang coba dipakai dalam kasus ini adalah metode “Programming” dari Donna P. Duerk.

D. Konsep Desain

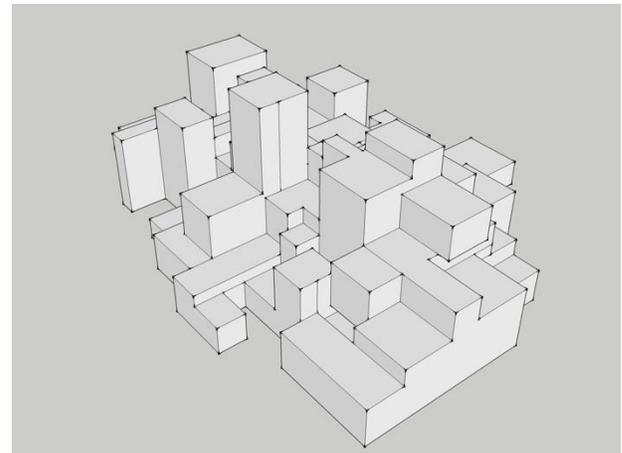
Konsep Awal “Stacked” berangkat dari game tetris yang dimainkan dengan menyusun balok berbentuk tertentu menjadi sebuah garis lurus Fasad bangunan ini terdiri dari sekumpulan persegi dengan modul tertentu membentuk pola tertentu dan diberikan aksentu maju mundur untuk memunculkan kesan 3 dimensi. Pixel, merupakan sebutan untuk kotak-kotak kecil yang dapat kita lihat jika memperbesar gambar digital.



Gambar 1. Atlet eSport dan Lambang Liga Gaming di Amerika



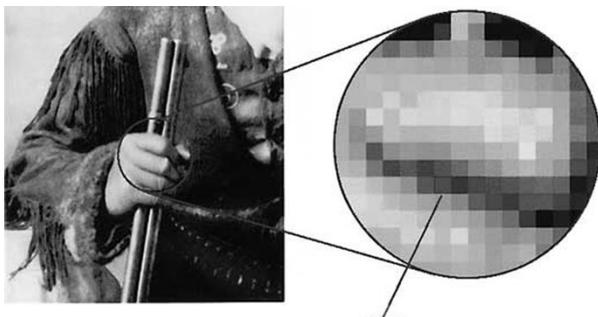
Gambar 4. Diagram Metode "Programming" dari Donna P. Duerk



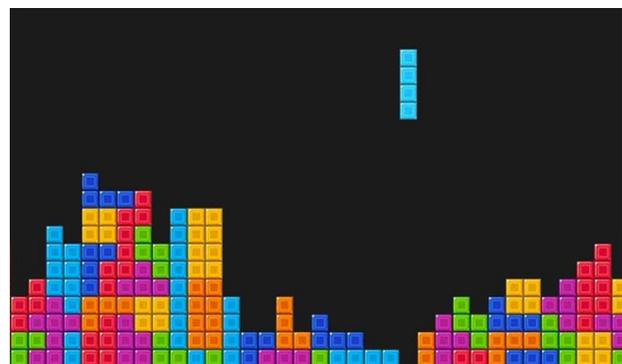
Gambar 5. Konsep Bentuk



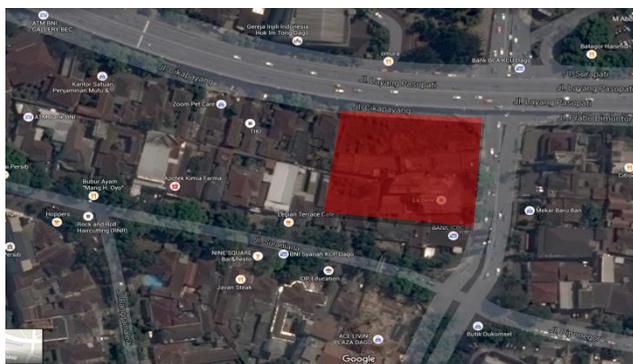
Gambar 1. Contoh Bangunan



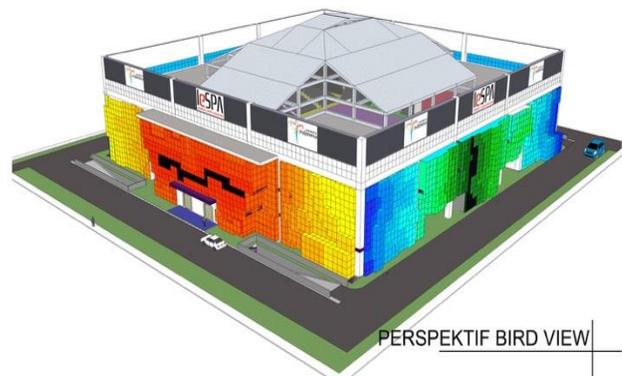
Gambar 2. Pixel



Gambar 6. Tetris



Gambar 3. Lokasi Bangunan



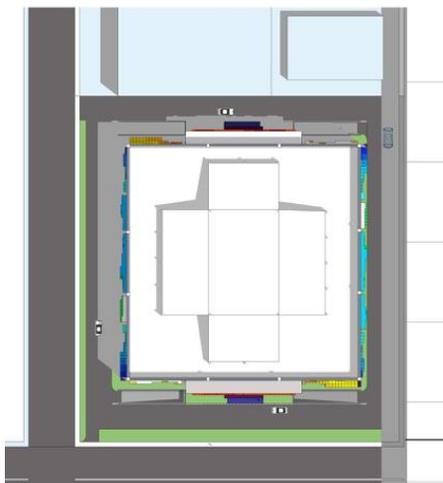
Gambar 7. Perspektif



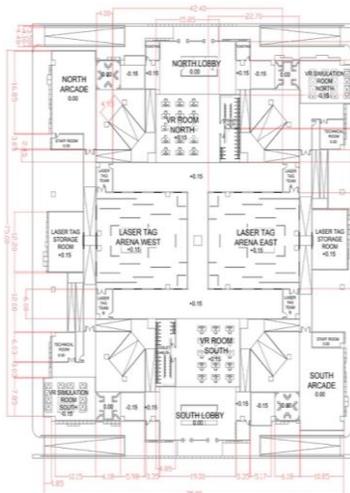
Gambar 8. Tampak Depan & Belakang



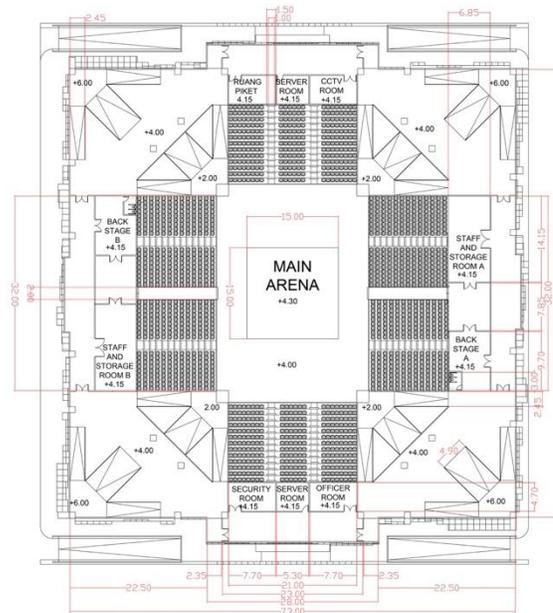
Gambar 9. Tampak Samping



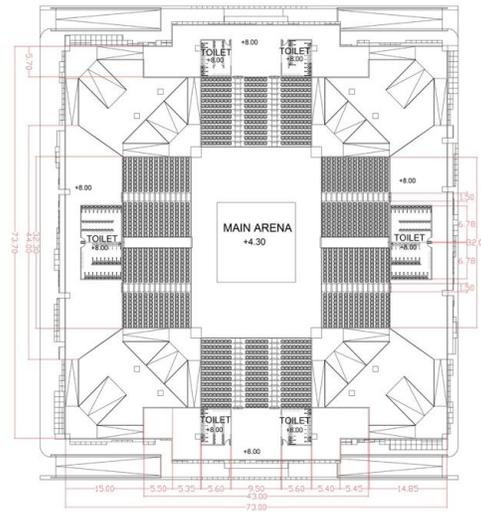
Gambar 10. Site Plan



Gambar 11. Denah Lantai 1



Gambar 12. Denah Lantai 2



Gambar 13. Denah Lantai 3

III. KESIMPULAN/RINGKASAN

Dengan Hadirnya Bandung eSport Arena ini diharapkan olahraga ini semakin dikenal luas oleh masyarakat, juga akan membantu pengembangan olahraga ini agar semakin banyak yang berminat menggeluti cabang olahraga ini.

Menjadikan Indonesia sebagai salah satu tuan rumah event eSport internasional yang tentunya akan menarik jumlah wisatawan mengingat peminat eSport di dunia ini sangat banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Allah Swt., karena tanpa sejinnya lah artikel ilmiah dapat terselesaikan, terima kasih juga kepada pembimbing saya Bpk. Wawan Ardiyan S. ST, MT. atas bimbingannya selama mengerjakan baik dari tugas akhir hingga artikel ini. Terima kasih juga kepada

orang tua saya yang sudah mendukung dari segi moral dan finansial agar saya dapat menyelesaikan perkuliahan saya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G Duerk, D P (1993). Architectural Programming, Information Management for Design. Van Nostrand Reinhold, New York.
- [2] https://en.wikipedia.org/wiki/Guangzhou_International_Sports_Arena
- [3] http://dota2.gamepedia.com/The_International_2015
- [4] <http://www.dezeen.com/2011/03/14/civic-sports-center-and-2013-national-games-arena-by-emergent/>
- [5] <http://maps.google.com/>
- [6] <http://d.ibtimes.co.uk/en/full/1429931/gfinity-arena-fulham-broadway.jpg?w=736>
- [7] http://www.asianbackpacker.com/wp-content/uploads/2012/03/DSC_2493.jpg
- [8] <https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel>