

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital terdapat suatu aktivitas yang sedang naik daun yaitu olahraga elektronik atau yang dikenal dengan *E-Sports*. *E-Sports* ditemukan pertama kali pada tahun 1962 dalam kompetisi permainan *spacewar*. Namun meskipun demikian *E-Sports* terus berkembang dan akhirnya menjadi sangat terkenal pada abad 21.

Perkembangan *E-Sports* pada lingkup global begitu eksponensial dari 161 turnamen dengan total hadiah 2 juta dollar pada tahun 2009 menjadi 696 turnamen dengan total hadiah 10 juta dollar turnamen pada tahun 2012. Perkembangan *E-Sports* di Indonesia sendiri sudah mulai didukung oleh pemerintah. Menkominfo pun berpendapat bahwa *E-Sports* menjadi bagian dari pertumbuhan ekonomi di Indonesia dan juga pemerintah akan membuat regulasi untuk *E-Sports*. *E-Sports* di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang bertanggung jawab kepada Menpora RI dan Peraturan Pemerintah No.16/2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.

Perkembangan *E-Sports* begitu cepat di Indonesia membuat berdirinya sebuah organisasi *E-Sports* Indonesia yaitu *Indonesian E-Sports Association* (IESPA). Awalnya IESPA merupakan anggota percobaan di Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI). FORMI membantu IESPA untuk bergabung dengan *International E-Sports Federation* (IESF) dan pada November 2013 IESPA diterima sebagai anggota (IESF). Setelah bergabung dengan IESF, IESPA sah secara hukum sebagai induk organisasi cabang olahraga. Menurut UU Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Pasal 1 Ayat 25, berbunyi “Induk Organisasi Cabang Olahraga adalah organisasi olahraga yang membina, mengembangkan, dan mengoordinasikan satu cabang/jenis olahraga atau gabungan organisasi cabang olahraga yang merupakan anggota federasi cabang olahraga internasional yang bersangkutan”.

Melihat hal ini pengadaan sebuah fasilitas menjadi kebutuhan yang penting bagi masyarakat. Oleh karena itu, fasilitas yang baik dan tepat akan membantu memudahkan masyarakat dalam menjalankan aktivitas mereka. Menurut *Indonesia Productivity and Quality Institute (IPQI)*, perencanaan dan pengolahan fasilitas dapat meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas. Selain itu, Menurut Mike Milanov, COO Team Liquid, “Aspek mental dan kesehatan fisik pemain adalah dua hal yang paling penting untuk diperhatikan oleh atlet *E-Sports*. Membuat fasilitas latihan untuk tim *E-Sports* mengeluarkan biaya yang besar tetapi dalam jangka panjang, banyak aspek yang dirugikan jika tim tidak memiliki fasilitas latihan.”

Melihat masukan dari ahli bahwa perlu adanya fasilitas yang memadai untuk sebuah aktivitas *E-Sports*. Namun karena perkembangan *E-Sports* yang cepat membuat minimnya standar dan aturan fasilitas yang memadai untuk aktivitas *E-Sports*. Oleh karena itu, penulisan ini berfokus pada memfasilitasi aktivitas *E-Sports* untuk komunitas *E-Sports* Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah / Rumusan Masalah Desain Interior

Bagaimana menciptakan suasana interior yang mewakili suasana *E-Sports*.

1.3 Tujuan Penelitian

Menciptakan rancangan interior yang mewakili suasana *E-Sports* dengan menggunakan bantuan teknologi.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

Tugas akhir ini dikontribusikan untuk beberapa pihak sebagai berikut:

- a. Hasil perancangan interior pusat komunitas *E-Sports* di Tangerang nantinya dapat digunakan sebagai data referensi bagi mahasiswa/i Universitas Pelita Harapan yang membutuhkan informasi atau data mengenai rancangan interior pusat komunitas *E-Sports*.

- b. Hasil perancangan interior pusat komunitas *E-Sports* di Tangerang dapat membantu organisasi *E-Sports* untuk membangun fasilitas untuk komunitas atau pelatihan *E-Sports*.
- c. Hasil perancangan interior pusat komunitas *E-Sports* di Tangerang dapat membantu dalam menentukan standar fasilitas untuk aktivitas *E-Sports*.

1.5 Batasan Perancangan Interior

Batasan perancangan bersangkutan dengan fokus perancangan, pengguna perancangan, waktu perancangan dan area perancangan. Hal ini dilakukan agar perancangan lebih terfokus dan mendalam sehingga perlu adanya pembatasan dalam variabelnya. Fokus perancangan ini adalah perancangan fasilitas untuk aktivitas *E-Sports* bagi komunitas *E-Sports* yang terletak di Tangerang. Selain itu, perancangan ini berfokus kepada perancangan fasilitas untuk memberikan suasana yang tepat bagi komunitas *E-Sports*. Subjek perancangan proyek ini adalah pihak organisasi *E-Sports* dan pihak komunitas *E-Sports* di Indonesia. Waktu perancangan mulai berjalan pada tahun 2020 sampai dengan 2022. Area perancangan lebih diutamakan untuk bagian area latihan dan pertandingan *E-Sports* dan komunitas *E-Sports*.

1.6 Pendekatan Desain

Pendekatan desain yang dipakai adalah pendekatan desain teknologi. Hal ini dikarenakan latar belakang *E-Sports* yang terlahir dari kemajuan teknologi sehingga sangat mencerminkan teknologi. Selain itu, teknologi membantu menciptakan interior yang merepresentasikan semangat dan suasana *E-Sports*.

1.7 Metode Perancangan

Perancang menggunakan 3 tahapan proses desain dalam buku *Interior Design Visual Presentation* oleh Maureen Mitton yaitu: *programming*, *schematic design*, dan *design development*.

a. Programming

Proses *programming* dikenal juga sebagai pra-desain atau *strategic planning*. Pada proses ini perancang akan menganalisis data dan informasi yang diberikan oleh klien. Pengumpulan data pada proses ini, perancang menggunakan teknik pengumpulan data secara kualitatif yaitu observasi, wawancara dan studi literatur. Pengumpulan data secara observasi secara langsung maupun tidak langsung. Observasi ini bertujuan untuk mencari lokasi yang tepat untuk proyek perancangan interior komunitas *E-Sports* yang terletak di Tangerang. Wawancara dengan narasumber yang memiliki keterkaitan dengan profesi *E-Sports* untuk mengetahui hal yang diperlukan dalam pengadaan fasilitas *E-Sports* dan keperluan *E-Sports* lainnya. Studi literatur untuk membantu memutuskan keputusan untuk perancangan dan membantu perancang menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan perancangan.

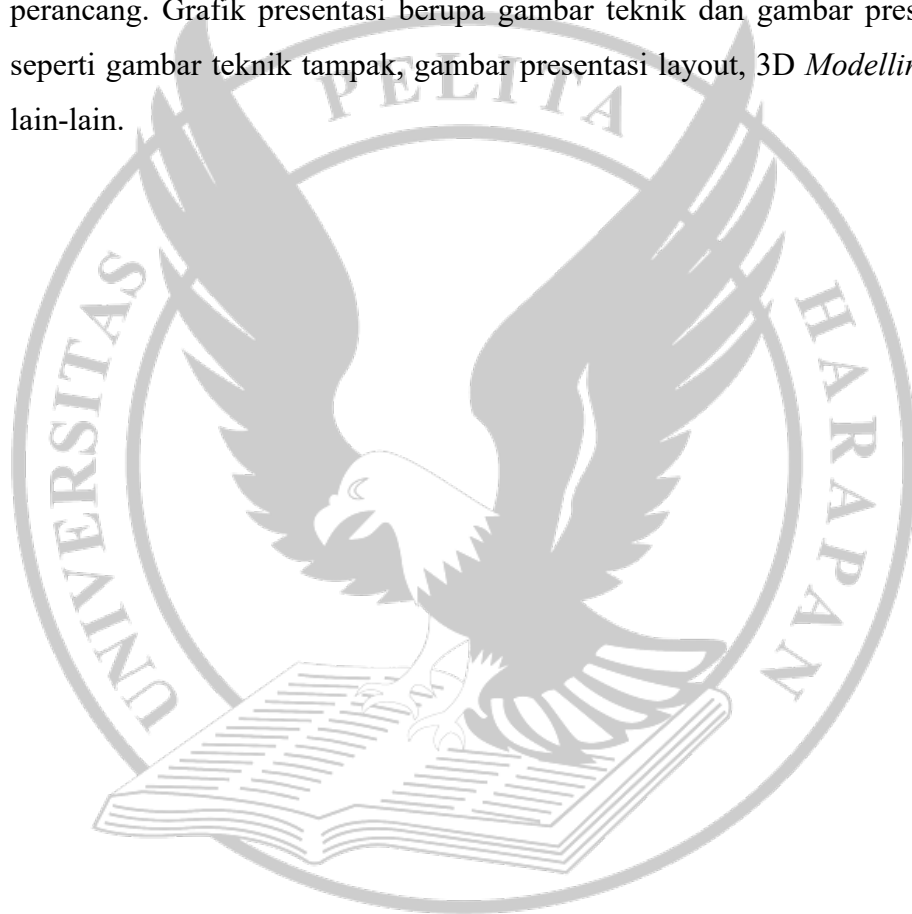
Berdasarkan data yang didapat dari klien, perancang mengidentifikasi keinginan dan kebutuhan klien. Kemudian perancang akan menyimpulkan *problem statement* yang digunakan untuk menentukan tujuan, konsep, dan lain-lain.

b. Schematic Design

Pada tahap ini, hasil analisis dari tahap sebelumnya yaitu *programming* digunakan untuk menentukan konsep dengan menggunakan bantuan diagram seperti *bubble diagram*, *blocking diagram*. Kemudian perancang mengembangkan konsep desain yang menjadi dasar dalam pengembangan desain. Desain terus dikembangkan menghasilkan *preliminary design* dalam bentuk presentasi. Sebuah *preliminary design* dapat informal ataupun formal tergantung pada kliennya. Hasil akhir berupa presentasi grafik seperti gambar teknik tampak, gambar presentasi layout, 3D *Modelling* dan lain-lain.

c. Design Development

Proses ini merupakan proses finalisasi desain yang merupakan tahap lanjutan dari *schematic design*. Pada tahap ini, semua aspek dalam desain harus disatukan dan dipresentasikan dalam bentuk grafik presentasi. Grafik presentasi yang dibuat harus memasukkan semua aspek yang ada untuk memperjelas komunikasi dalam desain yang sudah final ini. Hal ini berguna agar pembaca dapat mengerti maksud dari desain yang sudah dibuat oleh perancang. Grafik presentasi berupa gambar teknik dan gambar presentasi seperti gambar teknik tampak, gambar presentasi layout, 3D *Modelling* dan lain-lain.



1.8 Alur Perancangan

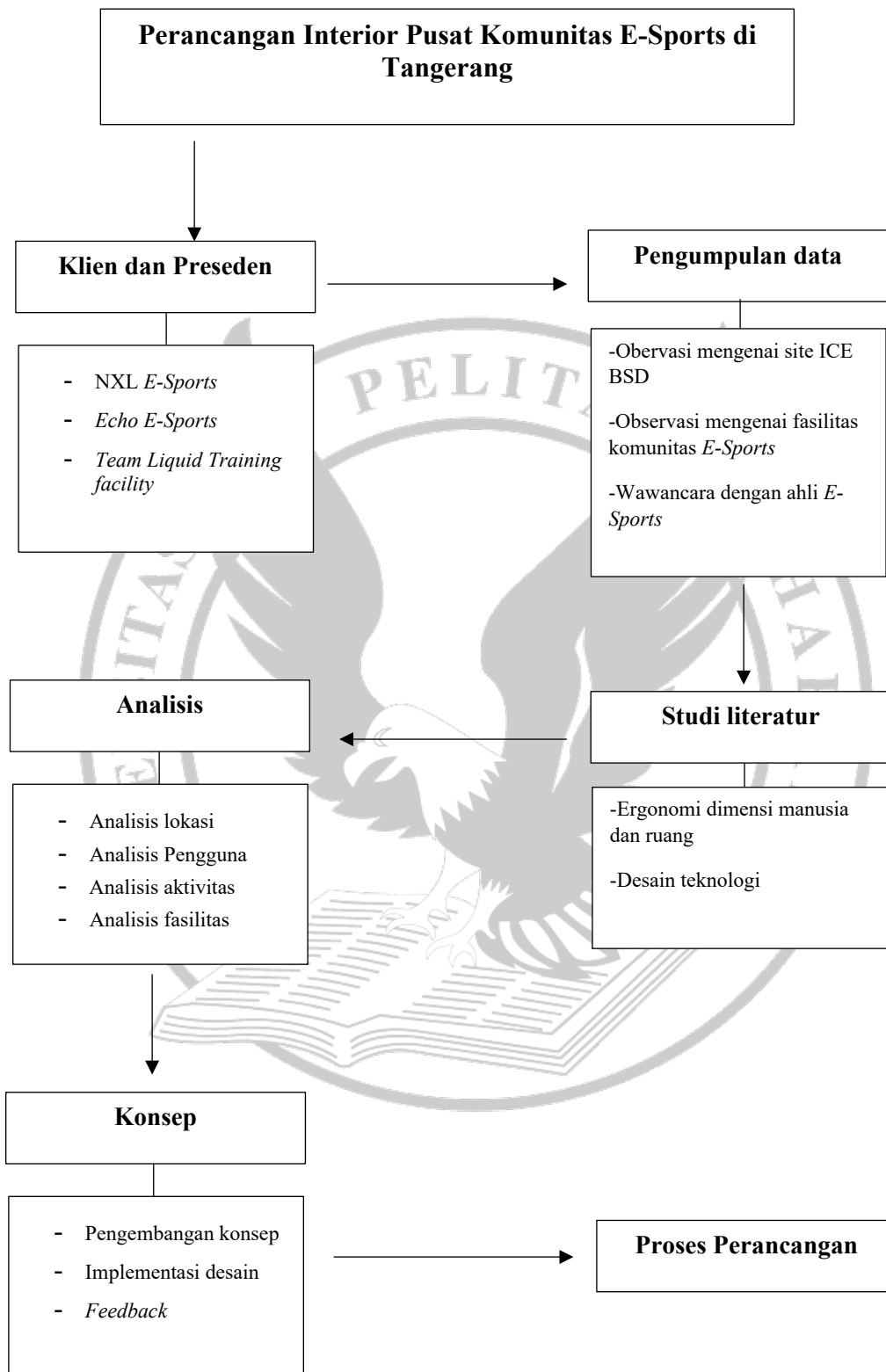


Diagram 1.1 Diagram Alur Perancangan

sumber : Dokumen Pribadi, 2022

1.9 Sistematika penulisan

Laporan Perancangan interior pusat komunitas E-Sports di Tangerang memiliki 6 bab utama yang terdiri dari pendahuluan, tinjauan literatur, studi kasus, desain, analisis dan penutup.

Bab 1 memiliki 9 sub-bab didalamnya, sub-bab yang pertama adalah latar belakang yang menjelaskan mengenai dasar pemikiran perancangan dalam menemukan masalah. Sub-bab yang kedua adalah rumusan masalah. Rumusan masalah menjadi masalah yang ingin disolusikan dalam perancangan ini. Sub-bab yang ketiga adalah tujuan perancangan yang merupakan cara yang dipakai untuk menyelesaikan masalah perancangan. Sub-bab yang keempat adalah kontribusi perancangan yang menjelaskan pihak mana yang dapat menggunakan hasil perancangan ini. Sub-bab yang kelima adalah batasan perancangan interior yang menjelaskan tentang batasan dalam perancangan interior ini. Sub-bab yang keenam adalah pendekatan desain yang menjelaskan pendekatan desain yang digunakan dalam perancangan ini. Sub-bab yang ketujuh adalah metode perancangan yang berisi tentang bagaimana perancang mengumpulkan dan mengolah data untuk perancangan. Sub-bab yang kedelapan adalah alur perancangan yang menjelaskan bagaimana alur perancangan ini dibuat. Sub-bab yang kesembilan adalah sistematika penulisan yang menjelaskan sistematika penulisan perancangan ini.

Bab 2 memiliki 5 sub-bab didalamnya, sub-bab yang pertama adalah pusat komunitas *E-Sports* yang menjelaskan teori pusat komunitas *E-Sports*. Sub-bab yang kedua adalah desain teknologi yang menjelaskan teori mengenai desain teknologi dan aspek-aspek didalamnya. Sub-bab yang ketiga adalah ergonomi yang menjelaskan teori ergonomi. Sub-bab yang keempat adalah standar ruang yang menjelaskan standar ruang untuk perancangan ini. Sub-bab yang kelima adalah etika desain yang menjelaskan teori mengenai implikasi etis dan estetika.

Bab 3 memiliki 3 Sub-bab didalamnya, sub-bab yang pertama adalah tinjauan lapangan yang menjelaskan mengenai data lokasi, analisis pengguna, studi preseden dan wawancara. Sub-bab yang kedua adalah analisis tapak, arsitektur dan interior yang menjelaskan mengenai analisis tapak dan kaitannya perancangan ini. Sub-bab

yang ketiga adalah identifikasi masalah yang mencatatkan masalah yang perlu diselesaikan pada perancangan.

Bab 4 memiliki 4 sub-bab di dalamnya. Sub-bab yang pertama adalah *programming* yang menjelaskan proses desain dari perancangan. Sub-bab yang kedua adalah konsep yang menjelaskan konsep yang digunakan dalam perancangan. Sub-bab yang ketiga adalah implementasi konsep yang menjelaskan relasi desain dengan konsep yang digunakan dalam perancangan. Sub-bab yang keempat adalah kajian yang menjelaskan kajian ergonomi, material dan furnitur pada desain.

Bab 5 memiliki 2 sub-bab didalamnya, Sub-bab yang pertama adalah analisis implementasi konsep yang menjelaskan mengenai analisis desain dengan konsep dan rumusan masalah. Sub-bab yang kedua adalah kesimpulan analisis implementasi yang menjelaskan kesimpulan dari sub-bab yang pertama.

Bab 6 memiliki 2 sub-bab didalamnya, sub-bab yang pertama adalah kesimpulan yang berisi kesimpulan dari penulisan perancangan pusat komunitas *E-Sports* di Tangerang. Sub-bab yang kedua adalah saran yang berisi saran untuk penulisan atau perancangan baru nantinya.

