

## Abstrak

Dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat, membuat industri *video game* di seluruh dunia, termasuk Indonesia menjadi sangat pesat. Akibatnya jumlah pemain *video game* di Indonesia semakin banyak, sehingga ekosistem tersebut membuat kompetisi bermunculan. Kompetisi tersebut saat ini disebut dengan istilah *esports*. *Esports* menjadi salah satu cabang olahraga yang telah diakui. Untuk itu *esports* membutuhkan sebuah fasilitas pendukung agar dapat menyelenggarakan pertandingannya dengan lancar. Namun untuk menciptakan fasilitas pendukung tersebut, muncul sebuah permasalahan dalam bidang arsitektur yang perlu dipecahkan. Bagaimana merumuskan standar ruang dan bentuk fasilitas *esports center*, kemudian melakukan pengelompokan ruang, zonasi, serta sirkulasi dari tiap-tiap fungsi bangunan *esports center*, agar nyaman bagi para pengunjung, lalu menciptakan sebuah desain dari fasilitas *esports* yang terintegrasi antara fungsi pelatihan dan pertunjukan.

Menurut Anthony Khoo menyatakan bahwa "*esports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection*". Ketika ditinjau dari segi bahasa, kata *esports* terdapat dua buah inti kata yakni E (*electronic*) yang berarti sesuatu yang bekerja dengan menggunakan *microchip* atau *transistor* (Merriam Webster dictionary), dan *sport* yang didefinisikan suatu aktivitas fisik serta ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding untuk menjadi yang terbaik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *esports* adalah suatu aktivitas ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktivitas fisik maupun non – fisik yang dilakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan *virtual*. Sementara *esports center* merupakan bangunan olahraga yang dirancang untuk memwadah berbagai kegiatan *electronic sport* utamanya seperti kompetisi *esports*, sentra rekreasi *esports*, konferensi pers dan sarana pelatihan atlet *esports*. Selain untuk memfasilitasi kegiatan para atlet, bangunan ini juga memfasilitasi para pecinta *esports* untuk berkunjung dan bermain ataupun menonton kompetisi yang diselenggarakan.

Kota Yogyakarta, sebagai kota dengan jumlah developer yang banyak, menduduki peringkat 4 kota dengan pengalaman internet terbaik di Indonesia, dan sebagai kota pelajar dengan demografi kaum muda yang tinggi, membuat kota ini dirasa cocok untuk dibangun sebuah fasilitas *esports*. Lalu untuk mewujudkan tersebut, dipilihlah sebuah lokasi yakni berada di Desa Muja-Muju. Kawasan di sekitar Muja Muju dapat menjadi sebuah kawasan pusat olahraga, dengan cara mengintegrasikan beberapa fasilitas olahraga penting yang ada di Kota Yogyakarta. Mengingat di kawasan sekitarnya terdapat beberapa fasilitas olahraga yang sudah terbangun. Diantaranya Stadion Mandala Krida, dan GOR Amongraga. Kawasan ini memiliki potensi yang besar dan menjadi harapan bagi perkembangan olahraga di Yogyakarta maupun Indonesia. Dalam konsep meso diterapkan fungsi dari rancangan desain yang dapat memwadah masyarakat dalam beraktivitas *esports* sehingga menjadi sarana masyarakat untuk berolahraga, merefresh pikiran, serta bersosialisasi.

Sementara itu pada bagian mikro disini berkaitan langsung dengan tapak, beberapa poin dari konsep mikro diantaranya adalah konsep keruangan, konsep bentuk massa bangunan, konsep material, dan konsep pencahayaan dan penghawaan. Poin-poin mikro yang menjadi bahasan diantaranya, konsep keruangan, bentuk massa bangunan, material, serta pencahayaan. Ruang-ruang pada perancangan *Yogyakarta International Esports Center* ini, baik ruang utama (arena pertandingan) dan ruang pendukungnya, dirancang terkoneksi satu sama lain sehingga sirkulasi pengguna dapat berjalan dengan baik. Bentuk massa bangunan yang digunakan adalah bentuk yang dapat merepresentasikan perkembangan teknologi yakni dengan memasukkan unsur futuristik yang kental dengan aksentasi menyudut. Konsep material yang digunakan adalah penggunaan material yang dapat meredam getaran dan suara. Karena bangunan *esports* membutuhkan *experience* ruang terkait dengan efek suara dan cenderung menghasilkan polusi suara. Sementara untuk sistem pencahayaan pada desain memiliki dua jenis yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

Kata kunci: *esports, permainan, video game, olahraga, esports center*

## Abstract

*The video game industry around the world has grown rapidly in line with the advancement of existing technology, including in Indonesia. This resulted in the number of video game players increasing, resulting in a competition that is often referred to as esports. As one of the recognized sports, esports needs a supporting facility so that it can hold its matches smoothly. However, to create these supporting facilities, a problem arises in the architectural field that needs to be solved. How to formulate a standard space and form of esports center facilities, then do space grouping, zoning, and circulation of each function of the esports center building, to make it convenient for visitors, then create a design for an esports facility that is integrated between training and performance functions.*

*According to Anthony Khoo in a book entitled "More or Less: Democracy and New Media" (2012) on page 263, he states that "esports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection". When viewed in terms of language, the word esports has two core words, namely E (electronic) which means something that works using a microchip or transistor (Merriam Webster dictionary), and sport which is defined as a physical activity and dexterity performed by individuals or groups compete with each other to be the best. So it can be concluded that esports is an agility activity carried out by individuals or groups who compete with each other, both in the form of physical and non-physical activities carried out using tools that work electronically, within the scope of virtual games. Meanwhile, the esports center is a sports building designed to accommodate various electronic sports activities, especially esports competitions, esports recreation centers, press conferences and training facilities for esports athletes. In addition to facilitating athletes' activities, this building also facilitates esports lovers to visit and play or watch competitions being held.*

*The city of Yogyakarta, as a city with a large number of developers, is ranked 4th in the city with the best internet experience in Indonesia, and as a student city with a high youth demographic, making this city suitable for building an esports facility. Then to make this happen, a location was chosen, namely in the village of Muja-Muju. The area around Muja Muju can become a sports center area, by integrating several important sports facilities in the city of Yogyakarta. Given the surrounding area there are several sports facilities that have been built. Among them are the Mandala Krida Stadium, and GOR Amongraga. This area has great potential and is a hope for the development of sports in Yogyakarta and Indonesia. In the meso concept, the function of the design design is applied to accommodate the community in esports activities so that it becomes a means for people to exercise, refresh their minds, and socialize.*

*Meanwhile, the micro section here is directly related to the site, some points from the micro concept include the spatial concept, the concept of the mass of the building, the concept of materials, and the concept of lighting and ventilation. The micro points that are discussed include spatial concepts, the shape of the building mass, materials, and lighting. The rooms in the Yogyakarta International Esports Center design, both the main room (competition arena) and the supporting rooms, are designed to be connected to each other so that the user's circulation can run well. The shape of the building mass used is a form that can represent technological developments, namely by including a futuristic element that is thick with corner accents. The concept of the material used is the use of materials that can reduce vibration and sound. Because esports buildings require space experience related to sound effects and tend to produce noise pollution. Meanwhile, the lighting system in the design has two types, namely natural lighting and artificial lighting.*