

DESAIN WORK STATION UNTUK ATLET ESPORT PC (PERSONAL COMPUTER)

¹Indra Muhammad

¹Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sains Bandung (indradraa1198@gmail.com)

ABSTRAK

Esport (Electronic Sport), olahraga berbasis elektronik pemain atau atlet profesional di bawah naungan sebuah organisasi. *Game* yang dulu dianggap hanya kegiatan yang tidak bermanfaat dapat dirubah layaknya pekerjaan pada umumnya. Kegiatan di salah satu fasilitas tim *esport* yaitu *gaming house* merupakan bentuk pelatihan secara fisik dan mental pada pemainnya. Perbedaan selera dalam berlatih dan berkompetisi di dalam dan diluar *gaming house* menjadi hal penting untuk diperhatikan karena dapat menurunkan performa karena tingkat kenyamanan yang berbeda. Metode komparatif dan deskriptif adalah metode yang dipakai pada penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengurangi waktu penyesuaian dan memberikan perasaan yang sama pada saat berlatih dan bertanding dalam tempat yang berbeda. Teknik dari analisa yang digunakan yaitu dengan mengamati langsung kegiatan dari tim agar didapati permasalahan yang sesuai. Didapati penggunaan dan kesetaraan fasilitas yang diberikan dan diperoleh saat di dalam dan di luar *gaming house* berbeda satu dengan yang lainnya. Penyediaan desain stasiun kerja khusus untuk atlet diharapkan dapat membantu dalam proses kegiatannya disegala tempat.

Kata Kunci : *Esport; Gaming House; Kompetisi Esport; Work Station*

1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2010-an, Indonesia dikejutkan dengan pesatnya perkembangan industri *esport*. Berbagai macam kompetisi nasional dan internasional menjadi wadah untuk mereka bisa mengembangkan bakat dan menjadikan ini sebagai *passion* pekerjaan mereka. Salah satu bentuk keseriusan dalam bidang ini dapat dilihat dari banyaknya tim yang membentuk suatu tempat untuk melatih atletnya seperti kantor untuk bekerja. Kegiatan di *gaming house* merupakan salah satu bentuk latihan fisik dan mental bagi para pemain agar diharapkan terbiasa dan mudah beradaptasi dalam kompetisi, namun dalam beberapa kasus berbagai kompetisi bisa menjadi rumit dijalankan atau sulit untuk beradaptasi dikarenakan regulasi yang pelatihan maupun saat kompetisi. Walaupun masing-masing membawa perlengkapannya sendiri-sendiri, namun tetap dirasa belum mampu memberikan kesan yang baik dan juga memberikan hasil maksimal yang bisa dihasilkan, sehingga atlet ini membutuhkan produk yang tidak memberikan kesan

berlaku, dalam contoh dalam kompetisi Dota2 yang dimana dalam salah satu regulasinya mereka tidak secara menyeluruh mendistribusikan fasilitas yang baik untuk setiap tim yang berpartisipasi, hanya tim yang memiliki nama besar yang mendapatkan fasilitas baik untuk pemainnya. Dalam hal ini menimbulkan masalah baru karena mereka yang terbiasa dengan fasilitas baik dari tempat latihannya harus beradaptasi dengan ditempat baru yang hanya memiliki fasilitas seadanya saja. Melihat dari sudut pandang pemain, masalah ini menjadi penting karena adaptasi lingkungan kerja baru yang seadanya sebagai contoh ruangan yang kurang luas. Fasilitas produk yang buruk dapat sangat berpengaruh hasil mereka nanti dalam berbeda dalam penggunaannya di dalam *gaming house* maupun saat di luar *gaming house*, sehingga diharapkan mampu memberikan performa maksimal yang sama baiknya saat ditempat latihan maupun saat bertanding.

METODE

Metode yang digunakan kuantitatif dengan teknik komparatif dan deskriptif, pengambilan data melalui pengamatan langsung dengan atlet dan melakukan komparasi data satu dengan lain sesama atlet sehingga bisa mendapatkan data lapangan yang berbeda dari tiap atlet, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa tiap atlet memiliki tingkat kenyamanan yang berbeda satu dengan yang lain.

2. STUDI PUSTAKA

Pengertian *Esport*

Menurut Audi Eka Prasetyo (2017) *esport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *video game* sebagai bidang kompetitif utamanya. *Esport* atau dengan kata lain olahraga elektronik adalah suatu istilah untuk kompetisi permainan *video game* yang pelakunya merupakan seorang profesional.

Regulasi dan Alur Kompetisi

Turnamen *Minor*

Turnamen *Minor* ini merupakan titik awal dari perjalanan kompetisi dimana hanya bisa diselenggarakan pada tiap bagian negara untuk bisa menyaring tim yang mampu mendominasi ditahap ini. Turnamen ini bisa sebut juga sebagai *Regional League*. Pada fase ini perwakilan dari tiap regional akan

Main Event

Turnamen Primer merupakan ajang kompetitif dengan total hadiah paling besar dan dipertandingkan secara *offline*. Peserta dari ajang turnamen ini sudah dipastikan yang terbaik dari seluruh dunia. Setiap tim akan dipertemukan dalam satu negara yang dijadikan area pertandingan akbar ini.

Nantinya setiap tim akan difasilitasi tempat beristirahat yang didalamnya sudah ada fasilitas lainnya berupa *space room* untuk

bertanding untuk bisa merebutkan poin yang dimana menjadi modal untuk bisa bersaing di puncak turnamen ini dan biasanya lahir bintang baru yang mampu membuat kompetisi terasa baru dan tidak monoton. Kebanyakan Turnamen *Minor* ini diadakan secara *online* atau daring melalui *gaming house* tiap tim yang berpartisipasi, sehingga tidak adanya pertandingan yang dilakukan diluar *gaming house*, dan disinilah fasilitas dari tiap *gaming house* akan diandalkan dari tiap tim.

Dilakukan secara *Online* dan *Offline*.

Turnamen *Major*

Tingkatan turnamen yang lebih tinggi adalah *Major*, sebuah turnamen yang menawarkan hadiah yang lebih besar dari *Minor*. Perbedaan lainnya adalah peserta dari turnamen *Major* ini mayoritas dari tim papan atas. Sistem dari turnamen ini hampir sama dengan *Minor* yaitu bertanding secara *daring* namun dalam laga final biasanya kedua tim dipertandingkan dalam satu tempat laga untuk bisa mengambil gelar pada turnamen ini. *Major* sendiri berperan sebagai *elimination-style tournaments* di mana tim-tim yang memiliki performa tinggi berkesempatan untuk memenangkan hadiah uang tunai dan *Points* yang krusial.

Dilakukan secara *Online* dan *Offline*.

area berlatih seperti yang ada di *gaming house* dan *equipment* beserta gear mumpuni. Biasanya dalam area *camp* atau penginapan ini peserta akan berlatih dan melakukan *scrim* atau dalam kata lain dua tim akan melakukan tanding diluar turnamen resmi sebagai laga uji coba sebelum turnamen berlangsung.

Dilakukan secara *Online* dan *Offline*.

3. STUDI LAPANGAN

Pengamatan dan Studi Langsung

Terdapat kebutuhan untuk memberikan rasa yang sama saat berlatih dan bertanding di *gaming house* maupun saat melakukan *camp*.

1. Mengurangi rasa yang berbeda pada atlet dikarenakan produk yang digunakan memang dikhususkan

untuk personal *gaming station* masing-masing atlet.

2. Mengurangi faktor *fatigue* untuk atlet yang dalam perjalanan melakukan *camp*, dikarenakan produk yang mampu difungsikan sebagai ransel atau *gaming bag*, sehingga atlet hanya akan

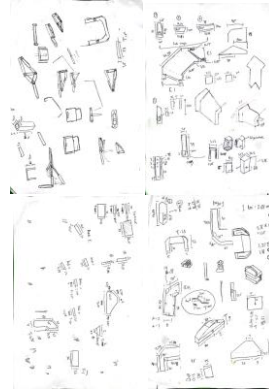
membawa produk sebagai pengganti *gaming bag* untuk sarana penyimpanan juga sekaligus sebagai *gaming station*.

3. Perakitan dari produk yang optional bila melihat kebutuhannya, produk bisa digunakan secara terpisah dan juga di *assembly* saat dibutuhkan untuk tim.

4. PERANCANGAN

Studi Sketsa Final Desain

Studi sketsa menjadi salah satu bagian proses ideasi untuk menemukan solusi desain paling tepat terkait permasalahan yang diangkat. Berikut merupakan proses ideasi dari beberapa bentuk untuk menghasilkan bentuk yang sesuai dengan TOR



Final Desain

Alternatif yang terpilih dari proses penggabungan antara alternatif satu dan dua menghasilkan desain yang lengkap pada fungsi dan kebutuhan dari atlet juga tim esport yang beranggotakan 5 atlet.



5. KESIMPULAN

Workstation yang dirancang ini memang dikhususkan untuk kegiatan atlet *esport* saja, ukuran dan peruntukannya sangat terbatas dikarenakan penyesuaian kegiatan dan keperluan dari atlet dan pemain biasa yang berbeda, kebutuhan dari perancangan ini muncul dari kegiatan atlet di dalam dan di

luar *gaming house*. Perbedaan fasilitas dan juga kebutuhan dalam kegiatan tim menjadi landasan perancangan produk ini seperti :

1. Fasilitas yang sama dalam semua kegiatan
2. Bentuk dari produk yang meningkatkan efisiensi komunikasi.
3. Tidak menyulitkan atlet dalam proses pembawaan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Faidillah Kurniawan. 2019. Esport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509>. 12 Agustus 2022.
- Paragian Yasser. 2016. Melihat Kembali Sejarah Dota 2 The International daritahun ke tahun. <https://metaco.gg/dota-2/sejarah-dota2-the-international>. 10 Agustus 2022.
- Bill Clinton. 2022. Sejarah E-sport di Dunia, Turnamen dan Game Pertama hingga Masuk Cabang Olahraga. <https://tekno.kompas.com/read/2022/06/10/14010037/sejarah-e-sports-di-dunia-turnamen-dan-game-pertama-hingga-masuk-cabang?page=all>. 7 September 2022.
- Tim Aegis, 2019. Seperti Ini Pentingnya Fasilitas Latihan Buat Tim Esport. <https://inet.detik.com/games-features/d-4642147/seperti-ini-pentingnya-fasilitas-latihan-buat-tim-esport>. 7 September 2022.
- Qisthi Amalia, 2022. Apa Itu Dota Pro Circuit. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-dota-pro-circuit/>. 30 Agustus 2022.