

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR
GELANGGANG OLAHRAGA ESPORT DENGAN
PENDEKATAN TECHNONATIVE DI CIKARANG**

TUGAS AKHIR

**PRAMUDYA CHANDRA
WARDHANU**

132.18.005

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Desain Pada Program Studi Desain Interior



**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI DAN SAINS BANDUNG
BEKASI
JULI 2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Pramudya Chandra Wardhanu

NIM : 132.18.005

Tanda Tangan : 

Tanggal : 10 Juli 2023

**PERANCANGAN INTERIOR GELANGGANG OLAHRAGA
ESPORTS DI CIKARANG DENGAN PENDEKATAN
TECHNONATIVE**

TUGAS AKHIR

**PRAMUDYA CHANDRA
WARDHANU**

132.18.005

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Desain
Pada Program Studi Desain Interior


Menyetujui,
Bekasi, 22 September 2022

Pembimbing 2



Mutiara Ayu Larasati, S.Ds., M.Ds.

Pembimbing 1



I Ketut Suarna, S.Sn., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan Kenikmatan dan Kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir. Shalawat serta Salam kita panjatkan kepada Nabi besar yakni Muhammad Shallallahu Alaihi Wa Salam, beserta para keluarga, para sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR GELANGGANG OLAHRAGA ESPORT DENGAN PENDEKATAN *TECHNONATIVE* DI CIKARANG”** ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat lulus Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik dan Desain Institut Teknologi Sains Bandung. Selama penyusunan tugas akhir ini banyak pihak yang telah memberikan masukan serta bantuan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis, yang selalu ikhlas mendukung dan mendoakan penulis setiap waktu, memberi motivasi baik dalam *progress* pengerjaan tugas akhir.
2. Yth Ibu Mutiara Ayu Larasati, S.Ds., M.Ds. dan Bapak I Ketut Suarna, S.Sn.,M.Ds selaku dosen pengajar dan dosen pembimbing yang senantiasa mengajarkan ilmu ilmu yang berguna juga memeberikan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir.
3. Untuk seluruh teman dan kerabat dekat, terutama Deni Novianto selaku sahabat yang senantiasa membantu dan membimbing selama pengerjaan laporan tugas akhir, Haiqal Fawaz Fadillah, Hana Aulia Hatami dan sahabat lainnya yang tidak sempat tertuliskan selaku sahabat yang senantiasa menemani hingga saat ini.
4. Yth. Seluruh Karyawan LigaGame yang dalam kesempatan ini telah membimbing dan menerima penulis untuk membantu kegiatan lapangan juga ilmu selama melakukan penelitian

Kebaikan yang diberikan oleh semua pihak yang telah disebutkan dapat membantu penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Semoga laporan ini dapat memberikan informasi serta bermanfaat bagi kita dan para pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Cikarang, 10 Juli 2023

Penulis



Pramudya Chandra Wardhanu
132.18.005

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Institut Teknologi dan Sains Bandung, sayayang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pramudya Chandra Wardhanu

Nim : 132.18.005

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Teknik dan Desain

Jenis karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Teknologi dan Sains Bandung **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“PERANCANGAN INTERIOR GELANGGANG OLAHRAGA ESPORT
DENGAN PENDEKATAN *TECHNONATIVE* DI CIKARANG”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Teknologi dan Sains Bandung berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Cikarang

Pada Tanggal : 10 Juli 2023

Yang menyatakan



(Pramudya Chandra Wardhanu)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	.xi
DAFTAR LAMPIRANxii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Relevansi dan Pentingnya Masalah Desain.....	2
I.3. Hasil Desain Yang Ada (<i>Existing Design</i>).....	3
I.4. Pertanyaan Riset.....	3
I.5. Tujuan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	5
II.1. Arena eSports	5
II.2. Pengertian Arena.....	5
II.3. Pengertian eSports.....	6
II.4. Sistem Layar dan Bangku Pertunjukan	6
II.5. Layar Pertunjukan	7
II.6. Area Briefing.....	8
II.7. Layout Area kursi penonton.....	8
BAB III METODE Riset	9
III.1. Studi Komparasi eSports terhadap Cabang Olahraga	9
III.2. Perilaku Pengguna.....	9
III.3. Observasi Lapangan	10
III.4. Metode Perancangan	11
BAB IV ANALISIS DATA	12

IV.1. Data Antusias eSports	12
IV.2. Lokasi dan Site Plan.....	12
IV.3. Kapasitas Kursi Tribun	13
IV.4. Analisis Pengguna.....	13
IV.5. Analisis Perancangan	14
BAB V PERNYATAAN MASALAH.....	15
V.1. Fasilitas untuk para penggerak eSports.....	15
V.2. Minimnya pemahaman tentang eSports di masa kini	15
V.3. Pengaruh pada organisasi ruang.....	15
BAB VI PROGRAM PERANCANGAN.....	16
VI.1 Judul Proyek.....	16
VI.2 Visi dan Misi	16
VI.3 Identitas Institusi	16
VI.4 Struktur Organisasi	17
VI.5 Tujuan Pendirian Lembaga	17
VI.6 Program Kebutuhan Ruang	17
VI.7 Hubungan Ruang	19
BAB VII KONSEP DESAIN.....	20
VII.1 Ide Pemikiran Konsep	20
VII.2 Organisasi Ruang dan Bentuk	20
VII.3 Konsep Warna dan Material.....	21
VII.4 Konsep Tata Cahaya	22
VII.5 Konsep Desain Furnitur	23
VII.6 Konsep Pengendalian Lingkungan	24
VII.7 Konsep Pengendalian Temperatur	24
VII.8 Konsep Pengendalian Suara.....	24
BAB VIII IMPLEMENTASI KONSEP RUANG	25
VIII.1 Arena Pertandingan	25
VIII.2 Ruang Pelatihan	25
VIII.3 Ruang Official	26
VIII.4 Area Pameran	26
BAB IX KESIMPULAN	27
DAFTAR PUSTAKA	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1. Venue WePlay AniMajor Dota 2 (Pinterest, 2022)	3
Gambar II.1. The International Dota 2 (Pinterest, 2022)	7
Gambar II.2. Ergonomi Ruang (Buku Dimensi Ruang dan Interior, 2022).....	10
Gambar II.3. Layout area kursi penonton (Buku Dimensi Ruang dan Interior, 2022)	10
Gambar III.1. Metode Design Thinking (Dokumentasi pribadi, 2022)	11
Gambar IV.1. Pertumbuhan penonton eSports (NewZoo, 2022)	12
Gambar IV.2. Peta Satelit LigaGame (Google Maps, 2022)	13
Gambar VI.1. Logo RevivalTV (Pinterest, 2022)	16
Gambar VI.2. Struktur Organisasi RevivalTV (RevivalTV, 2022).....	17
Gambar VII.1. Bentuk Layout Tetris (Pinterest, 2022).....	21
Gambar VII.2. Konsep Warna RGB (Pinterest, 2022).....	21
Gambar VII.3. Jenis Material (Pinterest, 2022)	22
Gambar VII.4. Penerapan Visual Realism (Pinterest, 2022)	23
Gambar VII.5. Referensi Furnitur Tetris (Pinterest, 2022).....	23

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Buku Log Bimbingan Tugas Akhir	29
LAMPIRAN II Portfolio Gambar Kerja.....	30

