

**Perancangan Interior Gelanggang Olahraga Esports di
Cikarang Dengan Pendekatan Technonative**
**Pramudya Chandra Wardhanu¹ ; I Ketut Suarna, S.Sn., M.Ds. ;
Mutiara Ayu Larasati, S.Ds., M.Ds.³**
Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik dan Desain Institut
Teknologi dan Sains Bandung, Kota Deltamas, Jawa Barat 17530
E-mail: pramudyachandra10@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena eSports belakangan ini sedang berkembang pesat. Berbagai pengembang Game saling belomba-lomba untuk membuat permainan yang menarik, menggunakan eSports sebagai wadah untuk berkompetisi dalam bidang permainan masa kini. Mulai dari Valorant, yang punya visi buat liga eSports di Amerika Serikat yang punya model seperti liga basket NBA. Fenomena menyaksikan orang bermain Permainan juga pula ikut tumbuh pada masa ini. Penyedia jasa event organizer (EO) memerlukan tempat untuk melakukan aktivitas kompetisi yang bisa membagikan hiburan untuk para penikmat eSports.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini diawali dengan penentuan objek, pengumpulan data berupa data primer (survei, wawancara dengan Lembaga institusi, masyarakat & studi pembandingan) dan data sekunder berupa studi literatur yang diperoleh dari buku, jurnal atau karya ilmiah lain yang berkaitan dengan perancangan GOR Esports.

Hasil dari perancangan ini berupa Desain Interior GOR Esports di Cikarang yang memfasilitasi seluruh kegiatan-kegiatan cabang olahraga Esports yang berlangsung di dalam bangunan ini dengan pendekatan konsep Technonative.

Kata Kunci: *Esports, Perancangan Gelanggang Olahraga, Technonative*

ABSTRACT

The phenomenon of eSports has been growing rapidly lately. Various Game developers are competing with each other to make interesting games, using eSports as a place to compete in today's game field. Starting from Valorant, which has a vision for an eSports league in the United States that has a model like the NBA basketball league. The phenomenon of watching people play games also grew at this time. Event organizer (EO) service providers need a place to carry out competitive activities that can share entertainment for eSports connoisseurs.

The method used in this design begins with determining the object, collecting data in the form of primary data (surveys, interviews with institutional bodies, communities & comparative studies) and secondary data in the form of literature studies obtained from books, journals or other scientific works related to Esports Arena design.

The result of this design is the Interior Design of Arena Esports in Cikarang which facilitates all Esports activities that take place in this building with a Technonative concept.

Keywords: Esports, Arena Design, Technonative

I PENDAHULUAN

Fenomena eSports belakangan ini sedang berkembang pesat. Berbagai pengembang Game saling belomba-lomba untuk membuat permainan yang menarik, menggunakan eSports sebagai wadah untuk berkompetisi dalam bidang permainan masa kini. Mulai dari Valorant, yang punya visi buat liga eSports di Amerika Serikat yang punya model seperti liga basket NBA.

Pada perhelatan dalam ajang Asian Games 2018, Electronic sport (eSports) untuk pertama kalinya masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Di Asian Games yang lalu (Tahun 2018 di Indonesia), eSports telah mempertandingkan enam mata lomba, yakni League of Legends, Pro Evolution Soccer, Arena of Valor, Starcraft II, Hearthstone, dan Clash Royale.

Pada dasarnya atlet eSports Indonesia terhimpun dalam organisasi yang bernama IeSPA (Indonesia eSports Association). IeSPA sendiri memiliki tujuan untuk menjadikan Indonesia

sebagai salah satu negara yang dapat dipandang dalam bidang olahraga elektronik dimasa depan. Dalam mewujudkannya, IeSPA akan melakukan pemusatan pelatihan khusus untuk mencari atlet-atlet yang memiliki bakat dalam bidang eSports dan membuat tempat pelatihan khusus eSport yang berada di Indonesia sendiri.

Hingga kesimpulannya saat ini jadi eSports semacam olahraga yang memiliki peminat sangat banyak. Kompetisi Dota 2 dengan hadiah berjuta-juta dollar Amerika, kompetisi League of Legends yang dikelola dengan amat handal sehingga nampak semacam kompetisi olahraga pada biasanya, hingga berbagai Permainan seolah tidak ingin kalah mau ikut terjun jadi bagian dari budaya eSports tersebut.

II TINJAUAN LITERATUR

II.1. Gelanggang eSports

Berdasarkan dari sejarah event terbesar *eSports* yang sudah pernah diadakan seperti “The International Dota 2” tempat-tempat yang digunakan untuk

menggelar acara tersebut dapat dikategorikan dengan jumlah kapasitas penontonnya yakni lebih dari 400 penonton,

II.2. Pengertian

Arena/Gelanggang

Pengertian Gelanggang menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1995) adalah ruang/lapangan tempat menyabung ayam, bertinju, berpacu (kuda), olahraga dan sebagainya. Gelanggang juga berarti arena, atau lingkaran. “Olahraga juga berarti suatu kesibukan / kegiatan jasmani dan rohani yang dilaksanakan secara teratur mengenai waktu, alat dan tempat, secara spontan dan swadaya serta mencakup segala kegiatan kehidupan manusia untuk memperkuat daya tahan tubuh dan membentuk kepribadian” (Drs. AIP. Sjarifudin, Diktat Pengetahuan Olahraga. Jkt, 1971, Hal 12). Dengan demikian, Gelanggang Olahraga berarti sebuah Arena atau tempat untuk menampung kegiatan jasmani dan rohani yang bertujuan untuk menyehatkan badan serta pikiran.

II.3. Pengertian eSports

eSports adalah kependekan dari olahraga elektronik.. Olahraga mengacu pada aktivitas fisik dan kelincahan individu atau kelompok yang dilakukan untuk tujuan rekreasi antar individu atau kelompok. Namun, konsep elektronik dan olahraga telah berubah. Dalam hal ini elektronik berarti suatu alat elektronik, yaitu suatu alat yang secara elektronik menjalankan fungsinya. Olahraga merupakan aktivitas mobilitas kompetitif antar individu atau kelompok yang tidak terbatas pada aktivitas fisik. Oleh karena itu *eSports* memiliki arti umum: aktivitas mobilitas agonistik antar individu atau kelompok, yang fungsinya tidak terbatas pada aktivitas fisik dan dilakukan dengan alat pertunjukan, fungsinya secara elektronik. Pusat Komunitas *eSports* adalah fasilitas yang melayani komunitas *eSports* dan menampilkan berbagai kegiatan seperti bermain video game, berlatih video game, berinteraksi dengan pemain dan mengembangkan game dan teknologi olahraga elektronik itu

sendiri

II.4. Layar Pertunjukan

Ukuran layar akan mempengaruhi lebar sinema secara keseluruhan dan juga kenyamanan bagi penonton dalam melihat kejelasan gambar terproyeksi ke layar.



*Gambar.II.4.1 The International Dota 2
Sumber: Pinterest*

- Lebar layar maksimal:

- a). 20 m untuk film 70
- b) 13 m untuk film 35 - Rasio tinggi layar : lebar layar yang ideal = 3 : 4

II.5. Layout Area Kursi Penonton

Penataan tempat duduk penonton memperhatikan efisiensi dan keamanan ruang. Pengaturan tempat duduk bergantian antara kursi depan dan belakang untuk

memperluas bidang pandang.

III METODE RISET

Metode riset yang digunakan pada perancangan interior ini adalah sebagai berikut :

A. Data Primer

Data yang diperoleh dilakukan melalui observasi, wawancara dan hasilnya diwujudkan dalam bentuk dokumentasi berupa foto dan redaksi wawancara.

B. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari data-data literature berupa buku, jurnal, serta internet yang berkaitan dengan Bangunan Esports.

IV ANALISIS DATA

IV.1. Analisis Perancangan

Tahap analisa memiliki fungsi untuk memfokuskan ide konsep, desain dan pemecahan masalah baik untuk memperbaiki data eksisting maupun mengalihfungsikan objek perancangan dari analisa data dapat kita susun strategi desain berupa :

- **Programing**

Pengumpulan data untuk mendapatkan ide konsep desain sebagai acuan awal berupa data eksisting dan analisa lokasi. Konsep Desain Sebagai titik awal permulaan desain atau landasan desain.

- **Skematik**

Sketsa awal desain sebelum menuju gambar kerja komputerisasi

- **Gambar Kerja**

Proses penyusunan gambar asli dari hasil desain untuk direalisasikan baik pada perbandingan 1:1 maupun untuk maket.

IV.2. Analisis Pengguna

- **Atlet ESports**

Karakteristik dari atlet eSports ini adalah sebagai kelompok atau individu yang bertanding dalam kompetisi mewakili tim yang dibela dan ditonton oleh banyak orang.

- **Pelatih & Crew Tim**

Merupakan bagian dari Tim eSports yang mengurus segala kebutuhan dari atlet eSports.

- **Wasit**

Wasit sebagai pemimpin dan pengawas jalannya pertandingan

dari awal hingga akhir pertandingan.

- **Pengunjung / Penonton**

Merupakan masyarakat yang tertarik menonton eSports, baik itu masyarakat awam yang baru mengenal eSports, supporter tim eSports maupun komunitas eSports.

- **Media**

Merupakan kelompok yang meliputi segala kegiatan yang ada di dalam stadion dengan output berupa hasil pertandingan, highlight pertandingan dan jadwal pertandingan.

- **Panitia Turnamen**

Merupakan penyelenggara kompetisi eSports yang mengatur segala kebutuhan yang diperlukan dalam menjalankan dan menjaga kelancaran proses kegiatan turnamen dalam stadion

- **Pengelola Stadion**

Merupakan staff kantor yang mengurus, menjaga dan memelihara seluruh fasilitas di stadion.

IV.3. Lokasi dan Site Plan

Dalam perancangan interior GOR eSports ini, perancang

menggunakan bangunan
Ligagame Arena sebagai Design
Precedence

a. Lokasi : 9, Jl. Raya Daan
Mogot No.51, RW.1, Kedoya
Utara, Kec. Kb. Jeruk, Kota
Jakarta Barat, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta 11520

b. Site



Gambar 2 Lokasi Site Plan
Sumber: Google Satelite

- c. Luas Lahan :
3000m²
- d. Luas Bangunan :
19500m²
- e. Tingkat Bangunan :2
Lantai
- f. Fungsi Bangunan :
Pameran, Turnamen Olahraga
elektronik, Konser dan Balai
Sidang

V PERNYATAAN MASALAH

V.1.Fasilitas Untuk Para Penggerak Esports

E-Sports Arena adalah sarana bagi para pemain atau atlet eSports untuk menunjukkan kemampuan bersaingnya melalui permainan yang diakui oleh asosiasi game nasional dan asing, terutama di mana atlet Kompetitor memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri. Dan menjadi perwakilan Negara lalu mengikuti kompetisi internasional. Teknologi yang berkembang pesat menciptakan sejumlah masukan negatif, terutama bagi orang tua, anak muda yang bermain game dipandang seperti tidak memiliki masa depan.

V.2.Minimnya Pemahaman Tentang Olahraga Elektronik di masa kini

Para pemain eSports ingin membuktikan bahwa bermain game bukan hanya sekedar hobi, bisa dijadikan sebagai pekerjaan atau aktivitas aktif dimana para pemain hanya terlihat di Indonesia dan perkembangan di luar negeri dianggap sebagai arena persaingan

yang istimewa. Desain ini membantu pengunjung menemukan dan menambahkan pengalaman baru ke dalam game yang harus didukung kuat oleh kompetisi karena potensi teknologi yang terus berkembang. Kami berharap dengan desain interior ini, para penggemar dan pengunjung serta para pemain eSports dapat mengubah industri game ke arah yang lebih positif.

V.3. Pengaruh pada Organisasi Ruang

Desain yang diberikan didalamnya juga mendukung suasana yang kompetitif baik untuk para pengunjung, peminat, maupun para gamers sendiri dimana desainer memberikan sentuhan futuristic dan teknologi yang diterapkan dalam berbagai perabot maupun elemen interior pada perancangan ini.

VI PROGRAM PERANCANGAN

VI.1. Judul Proyek

Judul proyek pada perencanaan dan perancangan interior untuk Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Interior

Gelanggang Olahraga (GOR) *eSports* dengan pendekatan *Technonative* Di Cikarang”. GOR *eSports* ini merupakan sarana publik yang dibutuhkan untuk mengembangkan kegiatan *eSports* di Indonesia yang baru berkembang. Nantinya perancangan ini akan menjadi media pelatihan dan rekreasi pada ajang *eSports* seperti pada Asian games 2018 lalu yang mempertandingkan cabang *eSports*.

VI.2. Visi dan Misi

- Visi

Menjadi pusat fasilitas *eSports* di Indonesia dan menjadi tuan rumah turnamen-turnamen *eSports* skala nasional sebagai bentuk dukungan perkembangan *eSports*.

Mengakomodir aktivitas *eSports* baik itu turnamen kompetitif maupun kegiatan rekreasi dengan kelengkapan fasilitas canggih.

- Misi

Mengenalkan *eSports* kepada masyarakat luas.

Menyediakan pelatihan *eSports* bagi semua orang

yang ingin menjadi atlet *eSports*.

VI.3. Identitas Institusi



Gambar 3 logo Revival Tv
Sumber: Pinterest

RevivalLTV adalah media *eSports* no. 1 di Indonesia. Dengan misi dan visi yang solid, RevivalLTV selalu memberikan konten terbaik yang mengedukasi dan menghibur. Mulai dari berita yang selalu up-to-date setiap harinya di website revivaltv.id, konten kreatif serta stream dari game-game terbaik di channel YouTube dan Twitch RevivalLTV. RevivalLTV juga memperkuat diri dengan menjadi EO (Event Organizer) di beberapa kesempatan.

VI.4. Tujuan

Pendirian Lembaga

Mengakomodir aktivitas *eSports* baik itu turnamen kompetitif maupun kegiatan rekreasi dengan kelengkapan fasilitas canggih. Mengenalkan *eSports* kepada masyarakat luas. Menyediakan

pelatihan *eSports* bagi semua orang yang ingin menjadi atlet *eSports*.

VI.5. Program Kebutuhan Ruang

Adapun fasilitas – fasilitas yang ingin diberikan atau diterapkan dalam Perancangan Interior GOR E-Sports Arena ini adalah :

- **Lobby**

area ticketing, berupa pintu masuk utama untuk menuju area turnamen.

- **Exhibition**

pengenalan produk IT yang belum memiliki toko fisik di Indonesia.

- **Cafe**

area cafeteria yang digunakan untuk area istirahat baik para pengunjung maupun kalangan atlet.

- **LAN Gaming Area**

area pengenalan berbagai jenis game yang dikategorikan dalam E-Sports.

- **Tournament Area**

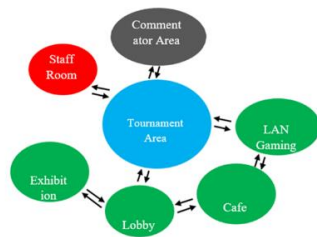
area untuk menonton pertandingan E-Sports yang disertakan dengan adanya pemain profesional yang

bermain secara langsung disertai dengan panggung dan LED Monitor yang memanjakan para gamers di Indonesia.

• Commentator Area

area para komentator atau analyzer untuk pertandingan yang berlangsung (live streaming) dan bisa dilihat di web yang sudah diketahui oleh para gamers di rumah.

VI.6. Hubungan Ruang



Gambar 4 hubungan Ruang
Sumber: Data Pribadi

VII KONSEP DESAIN

VII.1. Ide Pemikiran Konsep

Konsep “Futuristic Tetris” berdasarkan dari segala aspek dalam kehidupan masyarakat/pemain video game hari ini berdasarkan atas teknologi yang selalu berkembang. Segala perkembangan baik dalam

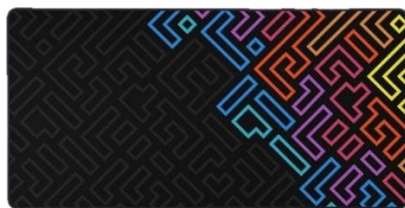
industri manapun terutama industry game ini selalu menjadi perhatian para atlet elektronik dimana ingin untuk dipandang oleh dunia dan ingin disetarakan dengan atlet olahraga fisik. Teknologi memacu para gamers untuk berkembang di dunia virtual sehingga para gamers yang hidup dan terpaku dalam industry game terpaku dengan kehidupan dengan teknologi dari sini lah konsep Futuristic Tetris diangkat.

Tetris sendiri mengacu pada filosofi sebuah video game yang terkesan sederhana pada pola permainannya sehingga bisa disetarakan dengan konsep perancangan yang akan dilakukan, menggunakan pola balok bertumpuk yang nantinya akan diterapkan pada sebagian layout ruangan.

VII.2. Organisasi Ruang dan Bentuk

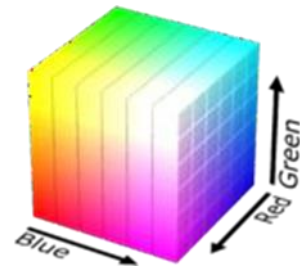
Perancangan interior fasilitas E-Sports arena ini terbuat berdasarkan dari referensi area-area pertandingan yang

sudah dibuat di luar negeri dan berdasarkan arsitektur bangunan dari site yang peneliti ambil yakni Ligagame Arena “Futuristic Tetris” keluar berdasarkan perpaduan antara kemajuan teknologi dan arena pertandingan yang berbasis dengan teknologi video game Tetris. Mengingat teknologi yang selalu berkembang juga dengan gaya desain yang berkembang membantu peneliti untuk mengolah bentukan-bentukan furnitur yang futuristic dan menggunakan kemajuan teknologi berupa jenis-jenis lampu atau material yang baru.



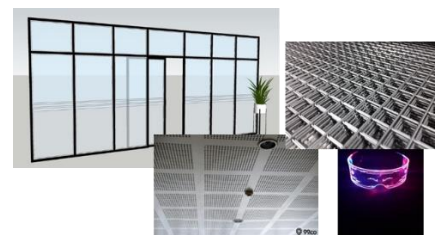
Gambar 5 Tetris Futuristik
Sumber: Pinterest

VII.3. Konsep Warna dan Material



Gambar 6 Warna RGB
Sumber: Pinterest

Warna RGB adalah sebuah metode penggambaran warna digunakan untuk grafis computer terdiri dari tiga warna, yakni merah, hijau, dan biru. Penggunaan warna RGB di karenakan banyaknya teknologi dan program computer yang akan digunakan sebagai visual interior dimana penggunaan seperti Augmented Reality (AR) juga dapat diterapkan.



Gambar 7 Jenis Material
Su,ber: Pinterest

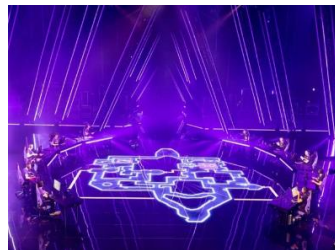
Gambar VII. 1 Jenis Material

Material yang akan digunakan pada perancangan GOR eSports ini akan mengacu ke material modern yang

terkesan mengkilat dan memiliki tingkat ketahanan yang tinggi, contohnya seperti rangka besi, glasswall, dan material-material yang digunakan pada akustik.

Penggunaan dinding bermaterial kaca akan banyak di gunakan diberbagai area, tentu dengan tambahan sentuhan LED Light pada area yang menggunakan kaca tersebut dapat memberikan nuansa yang menjadi ciri khas lingkungan *gamers*.

VII.4. Konsep Tata Cahaya



Gambar 8 Visual Realism
Sumber: Pinterest

Visual Realism Effect meliputi pusat perhatian, cahaya serta kebersihan dan kerapian. Penggunaan teknologi seperti Augmented Reality dan Virtual Reality menghasilkan sebuah pencitraan 3 Dimensi berteknologi tinggi yang

memberikan gambaran visual terhadap suatu objek melalui computer yang menggunakan warna RGB.

VII.5. Konsep Desain Furnitur



Gambar 9 Jenis Furnitur
Sumber: Pinterest

Manusia dan furniture memiliki hubungan yang erat. Hubungan ini muncul dari aktivitas manusia yang bergantung pada karakteristik furniture. Karakteristik furniture ditentukan oleh sikap manusia ketika melakukan aktivitas. Proses perancangan sebuah mebel menuntut desainer untuk memahami material dan ukuran standar yang menjadi penentu struktur dan kenyamanan bagi pengguna. Bentuk yang digunakan di dominasi dengan bentuk

geometris dasar berdasarkan konsep “Tetris Futuristik”. Dibuat dengan bentuk yang sederhana dan simple sehingga bisa digunakan secara universal untuk gender yang berbeda.

VII.6. Konsep

Pengendalian Lingkungan

Desain yang masih dapat dipertahankan materialnya tidak akan diubah namun tetap memerhatikan keperluan dan bentuk untuk menyesuaikan konsep seperti halnya bentuk perabot harus diambil dari gaya desain yang futuristic dan memiliki unsur kubikal sesuai dengan konsep program perancangan ini. Baik untuk elemen interior dan furnitur diberikan sentuhan teknologi lighting untuk memenuhi gaya desain yang sudah tertera pada konsep.

VII.7. Konsep

Pengendalian Temperatur

Jababeka Convention Center (JCC) memiliki bangunan

yang berkapasitas 1000 kursi sehingga dapat disimpulkan melalui Buku Kenyamanan Termal Ruang, Dr. Sugini di jelaskan bahwa termal nyaman pada ruangan berkapasitas kurang lebih 1000 orang berada pada kisaran 21°C- 27°C. Oleh karena itu, untuk memecahkan masalah tersebut penggunaan AC Central pada beberapa titik di dalam bangunan dapat menjadi solusi untuk mengatur suhu dan temperature pada ruangan tersebut.

VII.8. Konsep

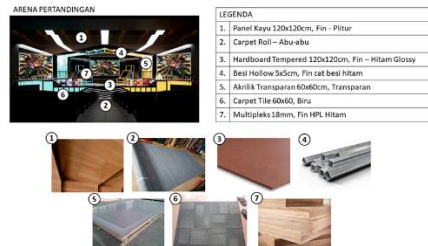
Pengendalian Suara

Sebuah bangunan yang digunakan sebagai fasilitas kompetisi tentunya memiliki tingkat kebisingan yang tinggi, penggunaan material yang dapat menyerap suara sangat penting di terapkan terutama pada area Turnamen, selain itu penggunaan ceiling akustik juga diterapkan di beberapa titik, hal tersebut juga mengupayakan agar dapat

meredam suara yang dihasilkan di dalam ruangan area Turnamen

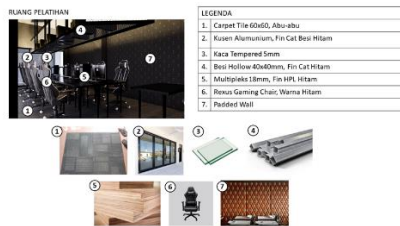
VIII IMPLEMENTASI RUANG

VIII.1. Arena Pertandingan



Gambar 10 Implementasi Pada Arena Pertandingan
Sumber: Data Pribadi

VIII.2. Ruang Pelatihan



Gambar 11 Implementasi Pada Ruang pelatihan
Sumber: Data Pribadi

IX KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang masalah dan kebutuhan akan fasilitas-fasilitas untuk kegiatan *esports* di Cikarang maka dapat disimpulkan beberapa pemecahan dari masalah yang ada. Adapun permasalahan yang ditemukan adalah kurang terfasilitasinya kegiatan *esports* yang diselenggarakan di daerah

tersebut, dengan membuat fasilitas Gelanggang Olahraga (GOR) *esports* sebagai sarana utama pelaksanaan kegiatan *esports* yang mempertimbangkan aspek seluruh kegiatan yang dibutuhkan oleh cabang olahraga *esports* tanpa meninggalkan prinsip-prinsip interior.

X DAFTAR PUSTAKA

Borries, Friedrich von. Wallz ,

Steffen P. Boltger , Space

Time Play , Computer Games,

Matthias ,2007.

Edward T. Hall, The Hidden

Dimension, Anchor Books

Editions,

Ernst Neufert, Peter Neufert ,

Architects' Data, 4th Edition

, Wiley-Blackwell

Freeman International

Association of Exhibitions

and Events. "Guidelines for

Display Rules and

Regulations". 2011

Fred Lawson , Congress,

Convention and Exhibition

Facilities: Planning, Design

and Management

(Architectural Press Planning
and Design Series) ,2000.

Julius Panero, Martin

Zelnik, Joseph De Chiara,
Time Saver Standards,
McGraw-Hill Companies
Inc.

John Gaudiosi. (2012). "Taipei
Assassins Manager Erica
Tseng Talks Growth of
Female Gamers in

John Gaudiosi. (2012). "Team
Evil Geniuses Manager Anna
Prosser Believes More
Female Gamers

League of Legends". Forbes.

Diakses tanggal 8 Des 2021