

ABSTRAK

Dalam merancang suatu Arena interior atau berhubungan dengan auditorium/turnament area. Penggunaan material sangat diperlukan sebagai tampilan yang membangun sebuah suasana interior dan penting sebagai indikator, sumber cahaya maupun sebagai suatu kenyamanan estetika. Banyak kesan yang mampu di hadirkan oleh sebuah desain interior, salah satunya adalah kesan animasi yang imajinatif dari game DOTA2 itu sendiri yang akan di aplikasikan dalam rancangan *DOTA ARENA* dengan penggunaan teknologi LED Screen dalam membangun suasana. Kesan konsep *World MOBA of DOTA* ini dihadirkan agar pengunjung dapat merasakan berada seperti pada suasana dalam game tersebut melalui perancangan interior tersebut. Dalam sebuah perancangan banyak elemen desain yang perlu di perhatikan, salah satu nya adalah ergonomis (pencahayaan, penghawaan, sirkulasi). Penggunaan teknologi LED Screen sangat dapat membantu dalam memberikan ambience terhadap ruang interior. Selain itu hal yang penting juga adalah pencahayaan, bentukan furnitur, suara/audio, warna, dll.

Kata Kunci: Arena, Teknologi, LED Screen, DOTA2, Ergonomi, Turnament Area.

ABSTRACT

In designing an interior of Arena or related to auditorium / tournament area. The use of materials is necessary to build an interior atmosphere and it is important as an indicator, a lighting source as well as an aesthetic comfort. Many impressions that can be presented by an interior design, such as the imaginative animated impression of DOTA2 game itself that will be applied in the design of DOTA ARENA with the use of LED Screen technology to build the atmosphere. Impression of the concept of World MOBA of DOTA is presented so that visitors can feel the in -game atmosphere through the interior design. There are many design elements that need to be noticed, one of them is ergonomic (lighting, thermal comfort, circulation). The use of LED Screen technology can greatly assist in providing the ambiance of interior space. Besides, there are several important things such as lighting, furniture formation, sound / audio, color, etc.

Keywords: *Arena, Technology, LED Screen, DOTA2, Ergonomy, Tournament Area.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I	PENDAHULUAN
1.1	Latar Belakang 1
1.2	Identifikasi Masalah..... 3
1.3	Ide Gagasan Perancangan..... 3
1.4	Rumusan Masalah..... 4
1.5	Tujuan Perancangan..... 4
1.6	Manfaat Perancangan..... 5
1.7	Ruang Lingkup Perancangan..... 5
1.8	Sistematika Penulisan..... 7
BAB II	STUDI LITERATUR <i>DOTA ARENA</i>
2.1	Game..... 9
2.2	Perkembangan Game..... 10
2.2.1	Sejarah dan Perkembangan Game Online..... 10
2.3	Pengertian <i>E-Sports</i> 11
2.3.1	Asosiasi Pendukung <i>E-Sports</i> 13
2.3.2	<i>Dasreich Corps (DC)</i> 14
2.4	<i>Game Centre</i> 15
2.4.1	Perancangan <i>Game Centre</i> 15
2.5	<i>Game Community</i> 17
2.6	Perilaku dan Interaksi <i>Gamers</i> 18
2.6.1	Perubahan Perilaku pemain <i>Game Online</i> 20
2.7	VALVE..... 23

2.8	Sejarah DOTA.....	24
2.8.1	Pengertian MOBA.....	25
2.8.1.1	Desain Nature of MOBA	26
2.8.1.2	Nature.....	27
2.8.2	Gameplay DOTA.....	29
2.8.3	Perkenalan Hero.....	30
2.8.4	Atribut Hero.....	30
2.8.5	Statistik Hero.....	31
2.8.6	Tournament DOTA.....	32
2.9	Cafe.....	42
2.9.1	Fungsi dan tujuan cafe.....	42
2.9.2	Jenis-jenis kegiatan pada cafe.....	43
2.9.3	Aktivitas cafe.....	43
2.9.4	Perancangan cafe.....	43
2.9.5	Kebutuhan lighting pada cafe.....	46
2.9.6	Akustik pada cafe.....	46
2.9.7	Sistem Pelayanan cafe.....	47
2.10	Mini Galeri.....	48
2.10.1	Jenis-jenis Galeri.....	48
2.10.2	Fungsi Galeri.....	49
2.10.3	Jenis kegiatan pada Galeri.....	49
2.10.4	Aktivitas Galeri.....	50
2.10.5	Fasilitas Galeri.....	51
2.10.6	Prinsip perancangan.....	51
2.10.7	Sistem Pencahayaan.....	53
2.11	Retail.....	57
2.11.1	Standar Retail.....	57
2.11.2	DOTA Community Shop.....	58
2.12	Lounge.....	58
2.12.1	Kejasama Lounge dengan Departemen Lain.....	59
2.12.1.1	Lounge dengan Food And Beverage.....	60
2.12.1.2	Lounge dengan Engineering.....	60

2.12.1.3 Lounge dengan Purchasing.....	60
2.13 Studi Ergonomi.....	60
2.14 Studi Banding.....	68
2.14.1 DIGI Games/DGS Ultimate.....	69
2.14.1.1 Struktur Organisasi DIGI Games..	71
2.14.2 O2 Games.....	75
2.14.3 FLUX Game Centre - Malang.....	77
2.14.4 The Wolfz Gaming Lounge.....	80

BAB III DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN INTERIOR DOTA ARENA

3.1 DOTA ARENA.....	83
3.2 Deskripsi Site.....	84
3.2.1 Analisa Site.....	86
3.2.2 Analisa Bangunan.....	87
3.3 Analisa User.....	93
3.3.1 Identifikasi User.....	93
3.4 Struktur Organisasi.....	97
3.4.1 Job Desk.....	97
3.5 Fasilitas dan Fungsi.....	102
3.5.1 Fasilitas dan Fungsi Ruang.....	102
3.5.2 Jam Operasional.....	104
3.6 Programming.....	104
3.6.1 User Activity.....	104
3.6.2 Zoning dan Blocking.....	105
3.6.3 Bubble Diagram.....	106
3.6.4 Matriks Kedekatan Ruang.....	107
3.6.5 Tabel Kebutuhan Ruang.....	108
3.7 Konsep Perancangan.....	109
3.7.1 Konsep Umum.....	109
3.7.2 Bentuk.....	110
3.7.3 Warna.....	111

3.7.4	Material.....	111
3.7.5	Tekstur.....	113
3.7.6	<i>Furniture</i>	113
3.7.7	Sirkulasi.....	113
3.7.8	Pencahayaan.....	114
3.7.9	Penghawaan.....	116
3.8	Sketsa.....	117
BAB IV	PERANCANGAN INTERIOR DOTA ARENA	
4.1	DOTA <i>ARENA</i>	120
4.1.1	Tema Perancangan.....	120
4.1.2	Konsep Perancangan.....	120
4.1.2.1	Konsep Utama.....	120
4.1.2.2	Konsep Programatik.....	121
4.2	Perancangan DOTA ARENA (General).....	126
4.3	Knight Room.....	128
4.3.1	Implementasi design Knight Room pada konsep	131
4.4	Tournament Area.....	133
4.4.1	Implementasi design Tournament Area pada konsep.....	136
4.5	Ultimate Room.....	138
4.5.1	Implementasi design Ultimate Room pada konsep.....	142
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	KESIMPULAN.....	145
5.2	SARAN.....	146
DAFTAR PUSTAKA	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>International E-Sports Federation</i>	13
Gambar 2.2	Atlit <i>E-Sports</i> Profesional wanita Indonesia.....	14
Gambar 2.3	Logo DOTA 2.....	24
Gambar 2.4	Background DOTA 2.....	24
Gambar 2.5	Model Map - MOBA.....	26
Gambar 2.6	Area berkumpul dan bermain.....	27
Gambar 2.7	Area terbuka.....	27
Gambar 2.8	Area Lobby berkonsep <i>Nature</i>	28
Gambar 2.9	<i>Gameplay</i> DOTA.....	30
Gambar 2.10	<i>The International DOTA 2 Championships</i>	33
Gambar 2.11	<i>Tournament DOTA 2 Arena 2016</i>	34
Gambar 2.12	<i>The International 2016</i>	34
Gambar 2.13	<i>The International 2017: DOTA 2 Asia Championships 2017</i> (<i>Oriental Sports Center, Shanghai, China</i>).....	34
Gambar 2.14	Logo <i>team The International Asia Championships 2017</i>	39
Gambar 2.15	<i>Main event DOTA 2 Tournament 2017</i>	40
Gambar 2.16	Daftar <i>Team DOTA 2 Tournament 2017</i>	40
Gambar 2.17	<i>Prize Pool DOTA 2 Tournament 2017</i>	40
Gambar 2.18	<i>AMD E-Sports</i>	41
Gambar 2.19	Pengarah Jalan pada <i>cafe</i>	46
Gambar 2.20	Pelayanan <i>Table Service</i>	47
Gambar 2.21	Teknik pendistribusian cahaya.....	55
Gambar 2.22	Lounge.....	59
Gambar 2.23	Ergonomi manusia dalam menggunakan meja dan kursi Komputer.....	61
Gambar 2.24	Ergonomi meja dan kursi komputer.....	62
Gambar 2.25	Ergonomi kursi komputer	62
Gambar 2.26	Ergonomi kursi komputer dengan <i>headrest</i>	62
Gambar 2.27	Ergonomi jarak manusia ke komputer, posisi tangan,pada <i>mouse</i> , dan keyboard.....	63

Gambar 2.28	Ergonomi <i>Tournament</i> area.....	63
Gambar 2.29	Ergonomi Kursi Tribun untuk <i>Tournament</i> Area.....	63
Gambar 2.30	Ergonomi meja makan bulat dan kursi makan.....	64
Gambar 2.31	Ergonomi meja makan persegi dan kursi makan berdasarkan jumlah tempat duduk.....	64
Gambar 2.32	Ergonomi sirkulasi <i>cafe</i>	64
Gambar 2.33	Jarak ideal dan ketinggian meja makan.....	65
Gambar 2.34	Jarak bersih pelayanan dan sirkulasi.....	65
Gambar 2.35	Jalur pelayanan antar kursi.....	65
Gambar 2.36	Jalur pelayanan antar meja.....	66
Gambar 2.37	Jarak bersih minimal tanpa sirkulasi.....	66
Gambar 2.38	Display galeri.....	67
Gambar 2.39	Jarak Standar <i>Display</i>	67
Gambar 2.40	Jarak pandang manusia melihat <i>display</i>	68
Gambar 2.41	Jarak pandang manusia melihat <i>display</i> tiga dimensi.....	68
Gambar 2.42	Logo DIGI Games (Versi Lama).....	69
Gambar 2.43	Logo DIGI Games (Versi terbaru).....	69
Gambar 2.44	Struktur Organisasi DIGI Games.....	71
Gambar 2.45	Area <i>Ultimate /VVIP Room (No Smoking)</i> , DIGI Games.....	72
Gambar 2.46	Area <i>Platinum/VIP Room (Smoking)</i> , DIGI Games.....	72
Gambar 2.47	Area <i>Platinum/VIP Room (No Smoking)</i> , DIGI Games.....	73
Gambar 2.48	Area <i>Knight/Reguler Room (No Smoking)</i> , DIGI Games.....	73
Gambar 2.49	Area <i>Knight/Reguler Room (Smoking)</i> , DIGI Games.....	74
Gambar 2.50	Area <i>Lobby.Receotionist</i> , DIGI Games.....	74
Gambar 2.51	Area Komunitas <i>Gamers Indoor</i> dan <i>outdoor (Smoking)</i> , DIGI Games.....	75
Gambar 2.52	Area <i>Knight (No Smoking)</i> , O2 Games.....	76
Gambar 2.53	Area <i>Knight (Smoking)</i> , O2 Games.....	77
Gambar 2.54	Area <i>Facade FLUX Game Centre</i>	78
Gambar 2.55	Area <i>Game Centre</i> , FLUX Game Centre	78
Gambar 2.56	Area <i>Game Centre</i> , FLUX Game Centre.....	79
Gambar 2.57	Area <i>Game Centre</i> , FLUX Game Centre.....	79

Gambar 2.58	Area <i>Facade</i> , <i>The Wolfz</i> , Shenzhen, China.....	80
Gambar 2.59	Area <i>Lounge</i> , <i>The Wolfz</i> , Shenzhen, China.....	81
Gambar 2.60	Area <i>Game Centre</i> , <i>The Wolfz</i> , Shenzhen, China.....	81
Gambar 2.61	Area <i>VIP Room</i> , <i>The Wolfz</i> , Shenzhen, China.....	82
Gambar 3.1	Tampak Depan <i>Showroom Mazda Puri</i> , Jakarta Barat.....	85
Gambar 3.2	Area Dalam <i>Showroom Mazda Puri</i> , Jakarta Barat.....	85
Gambar 3.3	Lokasi <i>Showroom Mazda Puri</i> , Jakarta barat.....	86
Gambar 3.4	Denah <i>Showroom Mazda Puri</i> , Jakarta Barat.....	87
Gambar 3.5	<i>Zoning Blocking</i> lantai 1 dan 2.....	105
Gambar 3.6	Bentuk Geometris dan Simple	110
Gambar 3.7	Warna Utama	111
Gambar 3.8	Material.....	112
Gambar 3.9	<i>Smart Glass System</i>	112
Gambar 3.10	Pencahayaan buatan area <i>lobby</i>	115
Gambar 3.11	Pencahayaan buatan area <i>cafe</i>	115
Gambar 3.12	Suasana pencahayaan buatan area <i>game centre</i> malam	
	hari.....	115
Gambar 3.13	Suasana Pencahayaan buatan area <i>game centre</i>	
	malam hari.....	116
Gambar 3.14	Penghawaan alami area santai.....	116
Gambar 3.15	Penghawaan alami area terbuka.....	117
Gambar 3.16	Sketsa 1 - <i>KNIGHT ROOM</i>	117
Gambar 3.17	Sketsa 2 - <i>ULTIMATE ROOM</i>	118
Gambar 3.18	Sketsa 3 - <i>TOURNAMENT AREA</i>	118
Gambar 4.1	Site Plan general	119
Gambar 4.2	Pembagian daerah <i>The Radiant</i> dan <i>The Direl</i>	121
Gambar 4.3	Perspektif bentukan <i>Tournament Area</i>	121
Gambar 4.4	Pembagian daerah <i>The Radiant</i> dan <i>The Dire</i> dan logo <i>DOTA 2</i>	122
Gambar 4.5	Warna <i>Knight Room</i>	123

Gambar 4.6	Material Ultimate Room	124
Gambar 4.7	Pencahayaan Tournament Area	126
Gambar 4.8	Denah General Lantai 1	127
Gambar 4.9	Denah General Lantai 2	127
Gambar 4.10	General Section A-A'	128
Gambar 4.11	General Section B-B'	128
Gambar 4.12	Knight Room Furniture Layout	129
Gambar 4.13	Knight Room Floor Plan	129
Gambar 4.14	Knight Room Section A-A'	130
Gambar 4.15	Knight Room Section B-B'	130
Gambar 4.16	Detail Knight Gaming Desk	130
Gambar 4.17	Perspective area Knight Room	132
Gambar 4.18	Perspective area Knight Room	132
Gambar 4.19	Sketsa manual area Knight Rooml	132
Gambar 4.20	Tournament Area Furniture Layout	133
Gambar 4.21	Tournament Area Floor Plan	134
Gambar 4.22	Tournament Area Section A-A'	134
Gambar 4.23	Tournament Area Section B-B'	135
Gambar 4.24	Detail Tournament Desk	135
Gambar 4.25	Perspective Tournament Area	136
Gambar 4.26	Perspective Tournament Area	137
Gambar 4.27	Sketsa Manual Tournament Area	137
Gambar 4.28	Ultimate Room Floor Plan	139
Gambar 4.29	Ultimate Room Furnitute Layout	139
Gambar 4.30	Ultimate Room Section A-A'	140
Gambar 4.31	Ultimate Room Section B-B'	140
Gambar 4.32	Detail Ultimate Gaming Desk	141
Gambar 4.33	Detail Ultimate Wall	141
Gambar 4.34	Perspective Ultimate Room	142
Gambar 4.35	Perspective Ultimate Room	143
Gambar 4.36	Sketsa Manual Ultimate Room	143

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisa <i>Site</i>	86
Tabel 3.2	Analisa Bangunan.....	88
Tabel 3.3	Kebutuhan Ruang.....	108



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Struktur Organisasi	97
Bagan 3.2	Bubble Diagram Lantai 1	106
Bagan 3.3	Bubble Diagram Lantai 2	106
Bagan 3.4	Matriks Kedekatan Ruang	107

