

ABSTRAK

Esports Arena di Bandung ini merupakan judul dari proyek perancangan tugas akhir yang sudah dipilih oleh perancang. Perancangan ruang ini bersifat memberikan fasilitas kepada para pecinta game yang difungsikan sebagai tempat untuk mengasah kemampuan, berkumpul bersama ppecinta game, serta menonton turnamen game bersama. Lokasi perencanaan ini berada di jalan Laswi no.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Bandung. Perencanaan Desain Interior Esports Arena di Bandung ini dibatasi dengan beberapa ruang lingkup perancangan yaitu, area *Lobby*, *Community Center*, *Café and bar*, *Mobile and Console Area*, *Gaming PC Area*, Arena Turnamen, dan *Training Room*. Perancangan pada bangunan ini masing-masing lantai nya terdapat cerita tersendiri yang dimana dapat menarik perhatian para pengunjung.

Rumusan masalah yang ditampilkan adalah bagaimana cara membuat Esports Arena ini menjadi sebuah tempat berkumpul, bermain, sekaligus menonton pertandingan game? Tujuan dari karya ini adalah merancang interior “Esports Arena” yang dapat memberikan fasilitas tempat berkumpul, bermasin, menonton, serta bertanding bagi para penggunanya. Perancangan interior Esports Arena ini dapat memberikan fasilitas lengkap yang dibutuhkan oleh pecinta game, serta dapat memberikan kesempatan bagi Indonesia untuk mengangkat nama negara di dunia esports.

Kata Kunci: Perancangan, Esports Arena, Interior, Desain

ABSTRACT

Esports Arena in Bandung is the title of the final design project that has been chosen by the designer. The design of this arena is to provide facilities for game lovers which function as a place to hone skills, gather with game lovers, and watch game tournaments together. This planning location is on Jalan Laswi number 7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Bandung. Planning for the Interior Design of Esports Arena in Bandung is limited by several design scoop, namely, Lobby area, Community Center, Café and bar, Mobile and Console Area, Gaming PC Area, Tournament Arena, and Training Room. The design of this building, each floor has its own story which can attract the attention of visitors.

The formulation of the problem presented is how to make the Esports Arena become a place to gather, play, and watch game matches? The purpose of this work is to design the interior of the “Esports Arena” which can provide facilities for its users to gather, play games, watch game matches and even compete in the game tournament. This planning for the Interior Design of Esports Arena can provide complete facilities needed by game lovers, and can provide an opportunity for Indonesia to raise their name in the world of Esports.

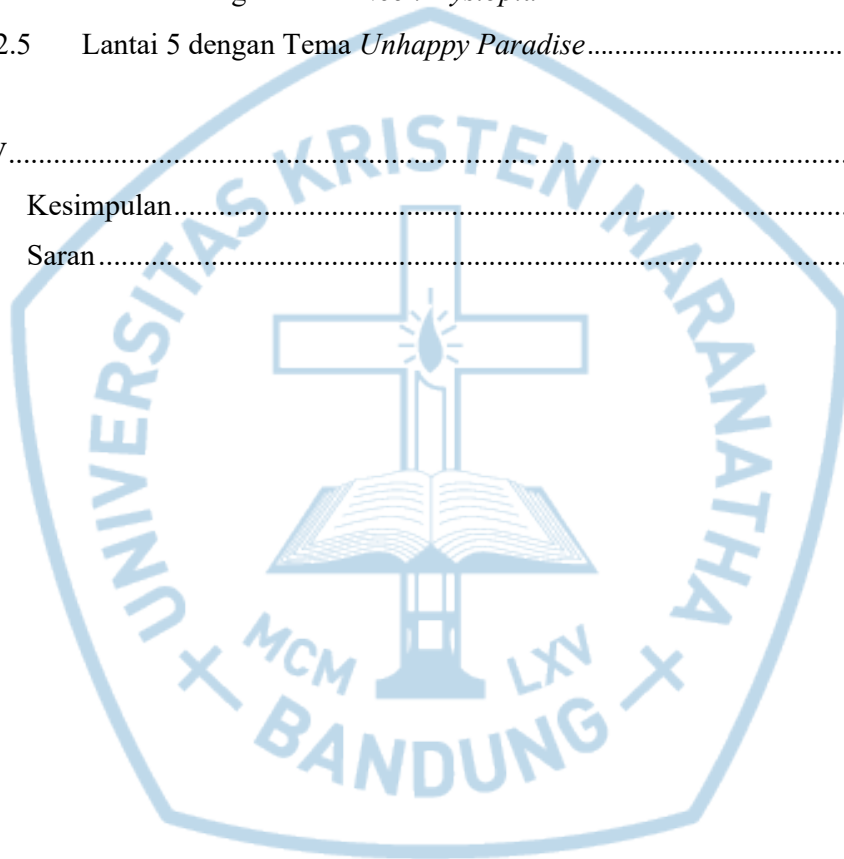
Keywords: Design, Esports Arena, Interior, Design

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 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	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 <i>E-sport</i> Arena	7
2.1.1 Tentang <i>E-sport</i>	7
2.1.2 Fasilitas <i>E-sport</i> arena	10
2.1.3 Sistem Layar dan Bangku Pertunjukan	11
2.1.4 Penataan Kursi Penonton	12
2.1.5 Akustik	13
2.1.6 Penerapan Material	15
2.1.7 Konsep Warna	15
2.1.8 Layout Umum Kompetisi <i>E-Sport</i>	16
2.2 Gaming Area	16
2.2.1 Ergonomi	16
2.2.2 Wiring	20
2.3 Fasilitas Pendukung	21

2.3.1	Community Centre	21
2.3.2	Training Room.....	21
2.3.3	Café	22
2.3.5	Gear Shop	22
2.4	Literatur Tema Distopia	22
2.5	Studi Banding	23
2.5.1	LoL Park, Korea	23
2.5.2	Mineski Infinity, Bandung	25
BAB III ANALISA PROGRAMMING DAN KONSEP PADA PERANCANGAN		
<i>E-SPORT ARENA</i>		27
3.1	Deskripsi Proyek	27
3.2	Analisa Fisik.....	28
3.2.1	Analisa Site	28
3.2.2	Analisa Bangunan.....	29
3.3	Analisa Fungsi	30
3.3.1	Identifikasi User	30
3.3.2	Flow Activity	31
3.3.3	Struktur Organisasi.....	32
3.3.4	Jam Operasional	32
3.3.5	Tabel Kebutuhan Ruang	33
3.3.6	Bubble Diagram.....	34
3.3.7	Zoning.....	34
3.3.8	Blocking.....	37
3.4	Ide Implementasi Konsep.....	39
3.4.1	Tema dan Konsep	39
3.4.2	Skenario Man Divided	40
3.4.3	Penerapan Tema dan Konsep.....	42
3.4.4	Studi Image	54
3.4.5	Sketsa	55

BAB VI	56
APLIKASI TEMA DAN KONSEP PADA PERANCANGAN <i>E-SPORT</i> ARENA	56
4.1 E-Sport Arena	56
4.2 Pengaplikasian Tema “Distopia” dan Konsep “Man Divided”	61
4.2.1 Lantai 1 dengan Tema Basement Bekas	61
4.2.2 Lantai 2 dengan Tema City of The Dead	64
4.2.3 Lantai 3 dengan Tema <i>Sci-fi Destruction</i>	66
4.2.4 Lantai 4 dengan Tema <i>Neon Dystopia</i>	68
4.2.5 Lantai 5 dengan Tema <i>Unhappy Paradise</i>	69
 BAB V	 72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Statistik Gamers di Indonesia.....	2
Gambar 2. 1 Penataan kursi Penonton	12
Gambar 2. 2 Bentuk Auditorium.....	13
Gambar 2. 3 Garis Pandang	14
Gambar 2. 4 Sifat Bunyi yang Mengenai Bidang Bercelah	14
Gambar 2. 5 Layout umum Kompetisi E-sport.....	16
Gambar 2. 6 Posisi Keyboard	18
Gambar 2. 7 Posisi Armrest	19
Gambar 2. 8 Sistem Jaringan Komputer	20
Gambar 2. 9 LoL Park Entrance	23
Gambar 2. 10 Riot PC Bang.....	24
Gambar 2. 11 LCK Exhibition Zone.....	24
Gambar 2. 12 Mineski Infinity Bandung	25
Gambar 2. 13 Mineski Infinity Bandung 2	26
Gambar 3. 1 Bandung Creative Hub.....	27
Gambar 3. 2 Peta Site.....	28
Gambar 3. 3 Zoning Lantai 1	34
Gambar 3. 4 Zoning Lantai 2	35
Gambar 3. 5 Zoning Lantai 3	35
Gambar 3. 6 Zoning Lantai 4.....	36
Gambar 3. 7 Zoning Lantai 5	36
Gambar 3. 8 Blocking Lantai 1.....	37
Gambar 3. 9 Blocking Lantai 2.....	37
Gambar 3. 10 Blocking Lantai 3.....	38
Gambar 3. 11 Blocking Lantai 4.....	38
Gambar 3. 12 Blocking Lantai 5.....	39
Gambar 3. 13 Basement Parkiran.....	43
Gambar 3. 14 Dinding Graffiti.....	44
Gambar 3. 15 Deus Ex Machina	44
Gambar 3. 16 Garis Futuristik.....	44
Gambar 3. 17 Pemukiman Kumuh.....	45
Gambar 3. 18 Deus Ex Machina	45
Gambar 3. 19 Bentuk Futuristik.....	46
Gambar 3. 20 Dystopia Palette Colour	47
Gambar 3. 21 Rust Palette Colour.....	47
Gambar 3. 22 Metallic Palette Colour.....	48
Gambar 3. 23 Monochrome Palette Color	48
Gambar 3. 24 Light Palette Color	49

Gambar 3. 25 Old Poster	49
Gambar 3. 26 Deus Ex Machina	50
Gambar 3. 27 Koridor Futuristik	50
Gambar 3. 28 Old Concrete	51
Gambar 3. 29 Dinding Karat.....	51
Gambar 3. 30 Futuristic Lab	52
Gambar 3. 31 White Futuristic Lab.....	52
Gambar 3. 32 Basement Parkiran.....	52
Gambar 3. 33 Dystopia Life.....	53
Gambar 3. 34 Titan Fall	53
Gambar 3. 35 Studi Image 1	54
Gambar 3. 36 Studi Image 2	54
Gambar 3. 37 Studi Image 3	54
Gambar 3. 38 Studi Image 4	55
Gambar 3. 39 Sketsa Arena Turnamen	55
Gambar 3. 40 Sketsa Mobile Area	55
Gambar 4. 1 Site Plan.....	58
Gambar 4. 2 Denah General Lantai 1.....	59
Gambar 4. 3 Denah General Lantai 2.....	59
Gambar 4. 4 Denah General Lantai 3.....	60
Gambar 4. 5 Denah General Lantai 4.....	60
Gambar 4. 6 Denah General Lantai 5.....	61
Gambar 4. 7 Perspektif Lantai 1	62
Gambar 4. 8 Denah Café.....	63
Gambar 4. 9 Potongan B-B'	63
Gambar 4. 10 Potongan C-C'	63
Gambar 4. 11 Denah Mobile dan Console Area	65
Gambar 4. 12 Potongan A-A'	65
Gambar 4. 13 Potongan B-B'	65
Gambar 4. 14 Potongan D-D'	66
Gambar 4. 15 Perspektif Gaming PC Area	66
Gambar 4. 16 Dengan Gaming PC Area.....	67
Gambar 4. 17 Potongan A-A'	67
Gambar 4. 18 Potongan D-D'	67
Gambar 4. 19 Denah Arena Turnamen	68
Gambar 4. 20 Potongan B-B'	69
Gambar 4. 21 Potongan C-C'	69
Gambar 4. 22 Denah Training Room.....	70
Gambar 4. 23 Perspektif Training Room	70
Gambar 4. 24 Potongan C-C'	71
Gambar 4. 25 Potongan D-D'	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Orisinalitas Laporan TA

Lampiran 2 Lembar Pernyataan Publikasi

Lampiran 3 Lembar Pengesahan

