

ABSTRAK

Integrated Cyber Café for Esport Community merupakan suatu perancangan sarana tempat menyalurkan hobi dan potensi para komunitas *gamers*. Selain itu, sarana ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan *gamers*, serta memberikan *positive attitude* terhadap perkembangan *Game Online* di Indonesia khususnya kota Bandung. Dengan mengangkat konsep *Esport* dalam perancangannya, diharapkan baik pengunjung *cyber café* maupun masyarakat luar dapat mengetahui dan mengakui keberadaan komunitas *Esport* di Indonesia.

Electronic Sport atau yang kini lebih dikenal dengan sebutan *Esport* memiliki perkembangan yang pesat di Dunia. Dengan diakuinya *Esport* sebagai salah satu cabang olahraga resmi di Asia, Amerika dan Eropa, komunitas *Esport* patut mendapatkan perhatian lebih terutama aplikasi terhadap tempat mereka melakukan aktivitas seperti *Cyber Café*.

Fasilitas-fasilitas tambahan pada *cyber café* yaitu *esport bar and café*, *console gaming area*, *tournament area*, dan *training class area* dibuat agar pengunjung *cyber café* dapat bersosialisasi dengan komunitas pecinta *game*, serta mendapat pengetahuan tentang perkembangan *Electronic Sport* dan seputar industri *game*.

Kata kunci: *Game, Esport, Community*.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Alasan Pemilihan Judul	3
1.3 Ide/Gagasan.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 <i>Game</i>	7
2.1.1 Perkembangan <i>Game</i>	8
2.1.2 Pengertian <i>Esport</i>	9
2.1.2.1 Asosiasi Pendukung <i>Esport</i>	11
2.1.2.2 <i>Dasreich Corps (DC)</i>	14
2.2 Pengertian <i>Cyber Café</i>	15
2.2.1 <i>Café</i>	15
2.1.2.1 Perancangan <i>Café</i>	16
2.1.2.1 Studi Ergonomi	17

2.3	Pencahayaan	20
2.3.1	Prinsip-prinsip Tata Cahaya	22
2.4	Pemilihan Furnitur	24
2.5	Pengenalan Tema	24
2.6	Studi Banding	25
2.6.1	Flux Game, Malang, Jawa Timur	25
BAB III	DESKRIPSI OBJEK STUDI	28
3.1	Integrated Cyber Café for Esport Community	28
3.2	Deskripsi Site	29
3.3	Analisa Tapak	30
3.3.1	Tabel Analisa Tapak	31
3.4	Programing	33
3.4.1	User Activity	33
3.4.2	Tabel Kebutuhan Ruang	34
3.4.3	Bubble Diagram	35
3.4.4	Zoning Blocking	36
3.5	Konsep Perancangan	37
3.5.1	Konsep Umum	37
3.5.2	Konsep Fasilitas	38
3.5.3	Konsep Sirkulasi	38
3.5.4	Konsep Penghawaan.....	39
3.5.5	Konsep Furnitur.....	39
3.5.6	Konsep Warna.....	40
3.5.7	Konsep Material	40
3.5.8	Konsep Pencahayaan.....	41

BAB IV	PERANCANGAN INTEGRATED CYBER CAFE.....	42
4.1	Penerapan Konsep dan Tema Desain	42
4.1.1	Konsep Bentuk	44
4.2	Layout Perancangan Ruang.....	45
4.2.1	Tournament Area	46
4.2.2	Regular Member Gaming Area and Mini Exhibition....	48
4.2.3	VIP Gaming Area.....	50
4.2.4	Esport Bar and Café	51
4.2.5	Esport Training Class	53
4.3	Detail Interior	55
4.3.1	Tournament Area Partition.....	55
4.3.2	Regular Gaming Area-Wall Treatment	56
4.3.3	Rigging pada Regular Gaming Area	57
4.4	Detail Furnitur	58
4.4.1	Meja Esport Trainer-Esport Training Class	58
4.4.2	VIP Gaming Desk-VIP Gaming Area.....	59
4.4.3	Esport Cyber Café Counter Desk	61
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1	Simpulan	63
5.2	Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA.....	64
	LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>International e-Sports Federation</i>	11
Gambar 2.2	<i>IESF 2013 Championship, Romania</i>	12
Gambar 2.3	<i>WCG (World Cyber Games) Festival</i>	12
Gambar 2.4	<i>Fnatic Team, Atlit E-Sports Profesional Dunia</i>	13
Gambar 2.5	<i>NXA gamers, Atlit E-Sports Profesional Indonesia</i>	13
Gambar 2.6	Ergnomi Bekerja dengan Komputer.....	17
Gambar 2.7	Ergnomi Meja dan Kursi Komputer.....	18
Gambar 2.9	Ergnomi Posisi Tangan Pada Mouse.....	19
Gambar 2.10	Studi Ergonomi Meja Makan Café	19
Gambar 2.11	Studi Ergonomi Meja Café.....	20
Gambar 2.12	Perancangan <i>Paragon Gaming Desk By Tom Balko</i>	24
Gambar 2.13	<i>Flux Game, Malang</i>	25
Gambar 2.14	<i>Gaming Equipment</i> yang tersedia di <i>Flux</i>	26
Gambar 2.15	<i>Regular Gaming Area, Flux</i>	26
Gambar 2.16	<i>VIP gaming console, Flux</i>	27
Gambar 3.1	Letak Bangunan <i>DC Esport Cyber Cafe</i>	29
Gambar 3.2	Tampak Fasad <i>Site DC Esport Cyber Cafe</i>	30
Gambar 3.3	Denah Eksisting Lantai Dasar dan Lantai 1	30
Gambar 3.4	Denah Eksisting Lantai 2 dan Lantai 3	31
Gambar 3.5	Siklus Aktivitas <i>User</i>	34
Gambar 3.6	<i>Bubble Diagram</i>	35
Gambar 3.7	<i>Blocking</i> Lantai Dasar dan Lantai 1	36
Gambar 3.8	<i>Zoning</i> Lantai Dasar dan Lantai 1	36
Gambar 3.9	<i>Blocking</i> Lantai 2 dan Lantai 3	37
Gambar 3.10	Ilustrasi Konsep Perancangan Furnitur	38
Gambar 3.11	Contoh Material yang digunakan pada Perancangan	40

Gambar 3.12 Lampu yang akan digunakan pada Lantai <i>Esport Cyber Café</i>	41
Gambar 3.13 Lampu yang akan digunakan pada <i>Ceiling</i> dan Dinding	41
Gambar 4.1 Skema Dasar Pemikiran Konsep.....	43
Gambar 4.2 <i>General Layout Ground Floor and First Floor</i>	45
Gambar 4.3 <i>Layout</i> Denah Khusus Area Turnamen	46
Gambar 4.4 PotonganDenah Khusus Area Turnamen	47
Gambar 4.5 <i>3D Modelling</i> Denah Khusus Area Turnamen	48
Gambar 4.6 <i>Regular Gaming Area&Mini Exhibition Layout</i>	48
Gambar 4.7 Potongan <i>Regular Gaming Area&Mini Exhibition</i>	49
Gambar 4.8 <i>Layout Regular Gaming Area&Mini Exhibition</i>	50
Gambar 4.9 Potongan <i>Regular Gaming Area&Mini Exhibition</i>	51
Gambar 4.10 <i>LayoutEsport Bar and Café</i>	51
Gambar 4.11 Potongan <i>Esport Bar and Café</i>	52
Gambar 4.12 <i>Esport Training Class Layout</i>	53
Gambar 4.13 Potongan <i>Esport Training Class</i>	54
Gambar 4.14 Perspektif <i>Esport Training Class</i>	54
Gambar 4.15 <i>Tournament Area Cage Partition</i>	55
Gambar 4.16 <i>Regular Gaming Area-Wall Treatment</i>	56
Gambar 4.17 <i>Regular Gaming Area Rigging</i>	57
Gambar 4.18 <i>Esport Trainer Table</i>	58
Gambar 4.19 Detail Pemasangan <i>Esport Trainer Table</i>	59
Gambar 4.20 Detail Pemasangan <i>VIP Gaming</i>	59
Gambar 4.21 <i>VIP Area Gaming Desk</i>	60
Gambar 4.22 <i>Esport Cyber Café Counter Deks</i>	61
Gambar 4.23 Detail Pemasangan <i>Esport Cyber Café Counter Desk</i>	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisa Tapak	33
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Ruang	35