

Perancangan Interior Pusat Informasi *E-Sports* di Surabaya

Prathama Nugraha Fanjaya
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: pratzx@hotmail.com

Abstrak—Perancangan ini di lakukan untuk memperkenalkan ke masyarakat tentang apakah itu *E-Sports* dan sebagai sarana untuk mewadahi para *E-Sport players* untuk memperdalam skillnya. Perancangan ini tidak hanya sebagai media untuk mengenalkan ke masyarakat tentang apakah itu *E-Sports* tetapi juga digunakan untuk sarana pembelajaran lebih lagi tentang bagaimana bermain *E-Sports* dengan baik dan benar , sehingga para *E-Sport players* dari Indonesia bisa bersaing dengan negara lain.

Perancangan ini menggunakan fungsi ruang agar masyarakat yang berkunjung dapat mendapatkan informasi tentang *E-Sports* dengan jelas dan tempat baru untuk *refreshing* ataupun sebagai tempat diadakan *event – event* yang berhubungan dengan *E-Sports*. Dengan menampilkan koleksi benda dan keterangannya, serta didukung dengan suasana interior yang menarik.

Kata Kunci—Pusat Informasi, *E-Sports*, *Players*.

Abstract— The design is made to introduce what is E-Sports to people who haven't know about E-Sports and the other purpose is to increase Indonesian players skill on E-Sports. This design is not only for introduce the people about what is E-Sports but also allow them to be able to learn all about E-Sports, from general knowledge till try how to play E-Sports properly, until Indonesian E-Sports player are able to compete with others countries.

This design uses the function space so that people can visit to get information clearly and a new place for an interesting exercise, by displaying a collection of objects and their descriptions, and supported by an attractive interior atmosphere.

Keyword—Information Center, E-Sports, Players.

I. PENDAHULUAN

Se makin berkembangnya jaman *game online* tidak hanya menjadi hiburan semata untuk para *gamers* di seluruh dunia. Beberapa *game* telah di angkat menjadi *E-Sports / Electronic Sport*. *E-Sports* sendiri adalah istilah untuk kompetisi *video game* terorganisir, terutama di kalangan *professional*. *Genre video game* yang paling umum yang terkait dengan *E-Sports* adalah *game strategi real-time* , pertempuran , *first-person shooter* , dan multiplayer arena pertempuran online. Turnamen seperti *World Cyber Games*, *Evolution Championship Series* , dan *Intel Extreme Masters* menyediakan baik siaran langsung kompetisi. Meskipun *esports* telah lama menjadi bagian dari budaya *video game* , kompetisi telah melihat lonjakan besar dalam popularitas dalam beberapa tahun terakhir . Sementara kompetisi sebelumnya sekitar tahun 2000 sebagian besar antara amatir , proliferasi kompetisi

professional dan berkembang pemirsa sekarang mendukung sejumlah besar pemain profesional dan tim , dan banyak pengembang *video game* sekarang membangun fitur ke dalam permainan mereka dirancang untuk memfasilitasi kompetisi tersebut .

Kata *E-Sports* di Indonesia sendiri masih terdengar sangat asing, tak banyak orang tau tentang apa itu *E-Sports*. Hal ini dikarenakan kurang orang yang mendukung kegiatan tersebut, misalnya infrastruktur dan sponsor yang kurang. Banyak anggapan dari orang tua dan bagi sebagian orang, bermain *game* adalah kegiatan yang tidak lebih dari sekedar buang waktu, melepas stress, ternyata yang jadi penghalang nomor satu. Main game sama dengan artinya tidak bisa serius dan tidak bisa menghasilkan uang. *E-Sport* tidak hanya sebatas sebagai permainan untuk menikmati waktu luang, disamping itu *E-Sport* juga dapat menjadi sebagai profesi pekerjaan bagi penghobi *game*. Misalnya, pada negara China *E-Sport* telah menjadi sebuah bagian dalam cabang olah raga. Selain itu *E-Sports* sendiri juga bisa sebagai sarana menyalurkan bakat orang – orang yang memiliki potensi dibidang *E-Sports*. Di Indonesia sendiri sebenarnya banyak orang – orang yang cukup berantusias di bidang *E-Sports* , dan peminat *E-Sport* di Indonesia sendiri juga cukup banyak, namun belum ada sebuah lembaga atau organisasi yang dapat mendukung olah raga tersebut .

Lembaga atau organisasi yang dapat mendukung *E-Sport* tersebut adalah sebuah Pusat informasi *Esport*. Di dalam Pusat informasi *Esport* sendiri terdapat gallery *E-Sports*, kelas kursus untuk orang yang ingin belajar lebih tentang *E-Sports*, *rest area*, retail, area bermain dan *E-Sports hall*. Sistem kelas yang akan di aplikasikan dalam Pusat informasi *E-Sports* ini adalah sistem berdiskusi dengan *Pro-Gamer*. Galery *E-Sports* sebagai sarana untuk mengenalkan *E-Sports* kepada orang awam. *Rest area* disini digunakan sebagai tempat untuk rileks dan tempat bersosialisasi dengan kerabat. Retail merupakan tempat yang dapat menyediakan perlengkapan untuk bermain beserta aksesorisnya. Area bermain disini sebagai tempat yang memfasilitasi orang bermain dan bertukar ide satu dengan lainnya.

Permasalahan diatas dapat disimpulkan konsep yang melambangkan *spirit* dari pemain *E-Sports* itu sendiri. Konsep tersebut diaplikasikan dengan pertimbangan Pusat informasi *Esport* ini berhubungan dengan teknologi, maka yang mengarah ke globalisasi pasti berhubungan dengan *modernisme*.

II. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mendesain agar orang awam dapat memahami tentang apa itu *E-Sports* ?
2. Bagaimana cara merancang Pusat Informasi *E-Sports* ini agar dapat memenuhi kebutuhan para pengunjung dan pelajar *E-Sports* ini?

3. Bagaimana cara merancang Pusat Informasi untuk *E-Sports* dengan konsep yang berdasarkan logo *E-Sports* itu sendiri ?

III. METODOLOGI PERANCANGAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh praktikan dalam Perancangan Interior Pusat Informasi *E-Sports* di Surabaya adalah :

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh praktikan dalam Perancangan *E-Sports Learning Center* di Surabaya adalah :

- *Observasi*, dengan mengadakan kunjungan di lapangan, dapat diketahui kondisi dan realita penerapan dari program ruang sirkulasi, dan fasilitas apa saja yang diperlukan untuk menunjang perancangan.
- *Survey* lapangan, survey dilakukan untuk mengetahui kondisi dan realita penerapan dari program ruang sirkulasi, dan fasilitas apa saja yang diperlukan untuk menunjang perancangan.
- *Study* pustaka, yaitu dengan melakukan riset di perpustakaan untuk mendapatkan data sebagai landasan teori. Studi pustaka juga dilakukan melalui media internet, literatur, majalah.

2. Metode pengolahan data

Data yang telah diperoleh dari observasi, lalu data tersebut dipilih sesuai data yang diperlukan dan berhubungan dengan obyek perancangan diambil. Data – data yang berhubungan telah dipilih lalu diteliti dan melihat dalam perancangan tanpa mengabaikan data literatur yang ada, sehingga data yang telah diolah mendapatkan data yang akurat dan dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam perancangan.

3. Metode analisis data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode komparatif. Metode komparatif adalah metode yang dilakukan dengan cara membandingkan data lapangan dengan data literatur, kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Data-data yang telah terkumpul dianalisa, untuk dicari kelebihan dan kekurangan dari data-data tersebut, kemudian diperoleh suatu kesimpulan yang bermanfaat bagi proses perancangan.

a. Programming

Langkah ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan ruang sesuai dengan data yang dikumpulkan, kemudian disusun dan dianalisis sehingga mendapatkan hasil yang akurat untuk diaplikasikan ke dalam desain.

b. Skema Perancangan

Skema ini digunakan untuk memperoleh konsep atau ide dasar untuk di aplikasikan ke dalam perancangan nanti.

c. Sintesis

Merumuskan simpulan – simpulan awal lalu mencari solusi – solusi yang potensial atas bagian – bagian dari masalah yang mungkin muncul dalam proses perancangan

d. Pengembangan Desain

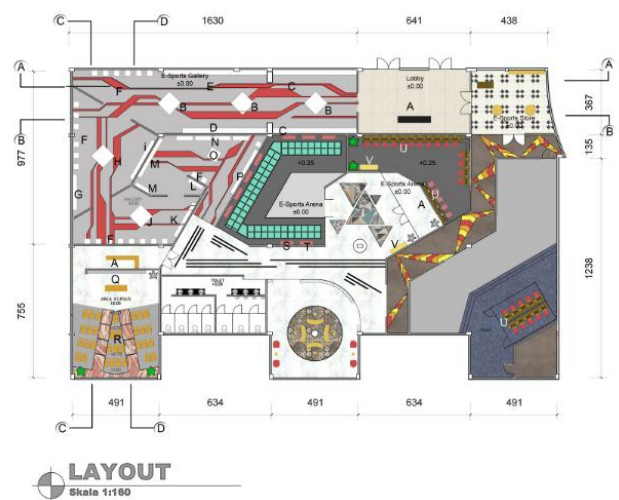
Proses dimana dilakukan nya pengembangan desain hingga penyempurnaan desain.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Latar belakang konsep perancangan di angkat dari beberapa masalah yang ada di lapangan, yaitu mulai dari ketidak tauan masyarakat akan apakah *E-Sports* itu sendiri, banyak orang pula yang beranggapan bahwa dengan bermain maka si pemain tersebut masa depannya suram, serta fakta yang ada mengatakan bahwa sebenarnya Indonesia sendiri memiliki potensi yang cukup besar di bidang *E-Sports* tetapi lembaga yang mengelola secara khusus belum ada.

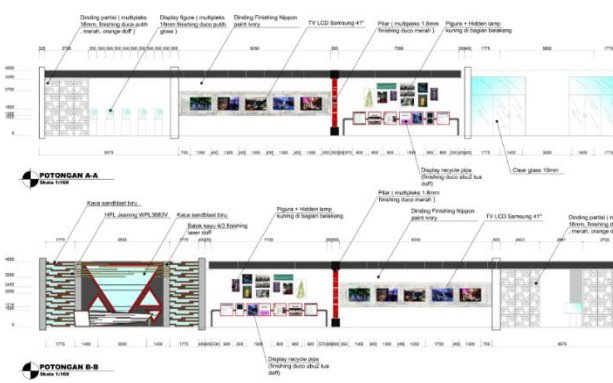
“*Spirit*” atau dalam bahasa indonesianya adalah “Semangat”. Kata tersebut merupakan konsep yang akan di gunakan dalam perancangan ini. Kata “*Spirit*” atau “Semangat” ini digunakan karena melihat ke antusiasan para *player E-Sports* yang sangat antusias di bidang ini, banyak dari mereka yang meninggalkan aktifitas mereka hanya untuk memperdalam *skill* nya supaya mereka dapat berkompetisi dengan negara lain. Selain itu dengan ke antusiasan *player E-Sports* itu sendiri bisa digunakan juga untuk mengenalkan apakah itu *E-Sports* kepada masyarakat awam.

V. HASIL PEMBAHASAN



Gambar 1. *Layout*

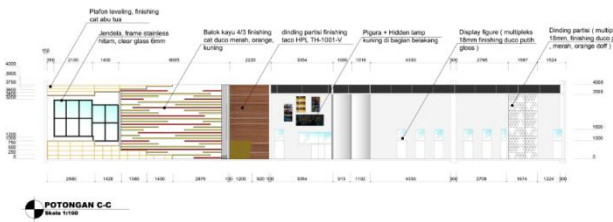
Layout pada pusat informasi *E-Sports* menerapkan sistem organisasi ruang dengan sirkulasi linier terarah, dimana pengunjung diarah sewaktu memasuki area *gallery* lalu dapat mengunjungi fasilitas yang disediakan dan langsung keluar melewati *E-Sports store* lalu pintu keluar.



Gambar 2. Potongan A-A,B-B

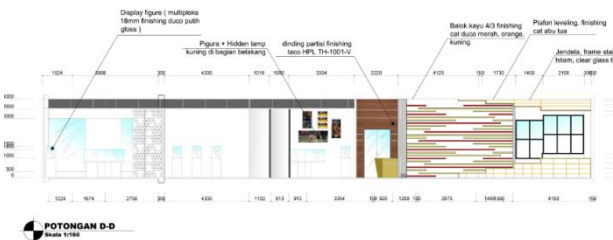


Gambar 6. Area Galeri



Gambar 3. Potongan C-C

Area gallery digunakan sebagai media untuk mengenalkan *E-Sports* kepada masyarakat awam. Media yang digunakan berupa informasi – informasi, figure dari beberapa objek dalam game, dan jenis – jenis hardware yang digunakan untuk bermain .



Gambar 4. Potongan D-D



Gambar 7. Rest Area

Area istirahat ini digunakan untuk tempat beristirahat serta bisa juga digunakan sebagai area untuk bersosialisasi antar kerabat atau sesama *E-Sports players* untuk saling bertukar informasi.



Gambar 5. Lobby

Area lobby digunakan untuk mendaftarkan dan mengarahkan pengunjung untuk menikmati fasilitas yang disediakan. Apabila pengunjung ingin masuk menuju area informasi, pengunjung dapat membeli tiket terlebih dahulu di resepsionis.



Gambar 8. Area khursus

Area kelas ini digunakan bagi orang yang belajar lebih lagi tentang apa itu *E-Sports*.

Gambar 9. Area bermain *E-Sports* fisik

Di dalam area *E-Sports arena* fisik ini digunakan untuk orang – orang yang ingin mencoba secara langsung *E-Sports*. Di area ini, permainan yang dimainkan membutuhkan gerakan dari pemain untuk dapat memainkan permainan yang berada di area ini.

Gambar 10. Area bermain *E-Sports* non-fisik

Area *E-Sports* non-fisik digunakan untuk orang – orang yang ingin mencoba secara langsung *E-Sports*. Di area ini, permainan yang dimainkan tidak membutuhkan gerakan dari pemain untuk dapat memainkan permainan yang ada.

VI. KESIMPULAN

Pusat informasi *E-Sports* di Surabaya dirancang untuk memperkenalkan kepada masyarakat di Indonesia terutama kota Surabaya dan sekitarnya, bahwa *E-Sports* juga termasuk salah satu bagian dalam olah raga yang banyak diminati di berbagai kalangan, serta digunakan sebagai sarana untuk memperdalam kemampuan orang – orang yang berkecimpung di bidang *E-Sports* secara mendalam.

Perancangan Interior Pusat Informasi *E-Sports* mengusung konsep “*The Spirit of E-Sport players*” yang sesuai dengan jiwa para *E-Sports* players dimana mereka sangat antusias dengan olah raga ini serta mengenalkan *E-Sports* kepada masyarakat melalui ke antusiasannya mereka.

Jadi perancangan Pusat Informasi *E-Sports* ini di maksudkan sebagai pusat informasi, pusat edukasi, dan pengetahuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan kepada para pengunjung mengenai *E-Sports*.

VII. SARAN

Saran dari penulis untuk Perancangan Pusat Informasi *E-Sports* adalah penggunaan permainan ini dengan baik dan benar sesuai dengan aturan cara bermainnya dan permainan ini dapat menjadi olah raga baru yang menggunakan *skill* dalam bermain. Perancangan ini juga dapat menambah wawasan kepada pengunjung pusat informasi. Apabila ada perkembangan baru tentang permainan ini dapat diaplikasikan juga terhadap perancangan pusat informasi *E-Sports* ini sehingga dapat lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis P.N. mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing Tugas Akhir (Bapak Andreas Pandu Setiawa, S.Sn, M.Sn dan Ibu Diana Thamrin, S.Sn, M.Arch) yang telah memberikan masukan dan dukungan selama proses pengerjaan jurnal. Selain itu ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak – pihak yang telah membantu hingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bramantya. (2011). Perancangan *E-Sports Center* Di Semarang.
- [2] Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Suasana*. Jakarta: Erlangga, 1985.
- [3] Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Trans.Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga,1996. *Trans of Interior Design Illustrated*. 1996
- [4] “*Collins English Dictionary*” 29 Oktober 2014
<[http://dictionary.reference.com/browse/video game](http://dictionary.reference.com/browse/video%20game)>
- [5] De Chiara, Joseph, Callender, John Hancock, *Time Saver Standards for Building types 3rd edition*, Mc Graw Hill international edition, 1990.
- [6] “*Electronice Sports*” 3 juni 2014
- [7] <[http:// http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_sports](http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_sports)>
- [8] Feisner, Edith Andersen. *Colour: How To Use Colour in Art and Design*. London: Laurence King. 2001.
- [9] Forbes,R. & Dayal. *How You Become The Controller*. 30 Oktober 2014 <<http://xbox.com/en-US/Live/EngineeringBLog/122910-HowYouBecometheController>>
- [10] “*Great North Museum Newcastle*” 9 November 2014
- [11] < <http://www.terryfarrell.co.uk/projects/great-north-museum/>>
- [12] Indrani, Hedy C. *Diktat Kuliah Fisika Bangunan: Sistem Tata Suara Semester Gasal 2003/2004*. Surabaya: Universitas Kristen Petra. 2004.
- [13] Indrani, Hedy C. *Sistem Tata Udara*. Surabaya, 2008.
- [14] Ir. Hartono Poerbo, M.ARC: “*Utilitas Bangunan*”.2005.
- [15] “*Kinect Xbox 360S*” 11 Oktober 2014
- [16] <<http://media1.gameinformer.com/imagefeed/featured/microsoft/kinect/kinect610.jpg>>
- [17] Laksmiwati, Triandi. *Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior*. CV. Rama M.G. Jakarta, 1998
- [18] Naucalpan De Juarez.(2004).*Retail Lighting Guide*. Columbus Road, Granville. Acuity Lighting Group, Inc.
- [19] Perancangan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 1990 ed.
- [20] Poernawardarminta, W.T.S. (1982). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta, PN Balai Pustaka
- [21] “*Review Kinect Sports*” 05 November 2014
- [22] < <http://kotaku.com/5679411/review-kinect-sports>>
- [23] “*Royal Ontario Museum*” 9 November 2014
- [24] <<http://daniel-libeskind.com/projects/royal-ontario-museum>>
- [25] Suptandar, J. Pamudji. *Pengantar Desain Interior Untuk Mahasiswa*. Jakarta: Djambatan, 1999.
- [26] Turner Jan Tuner, Janet. (1998). *Designing With Light Retail Spaces*. Switzerland: A RotoVision Book.
- [27] Widodo, Esther. (1999). *Perancangan Arsitektur Pusat Peraga Sains dan Teknologi di Surabaya*.
- [28] Yee,Roger.(2007).*Lighting Space*.New York. Visual Reference Publication,Inc.
- [29] “*Your Shape*” 12 November 2014
- [30] <[http:// yourshapegame.us.ubi.com/your-shape-fitness-evolved-learn-more](http://yourshapegame.us.ubi.com/your-shape-fitness-evolved-learn-more)>