

Perancangan Interior Garena *E-Sports* Stadium Di Surabaya

Yoshua Okinanta, Nyoman Adi Tiaga, Sherly De Yong
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yoshuaoki95@gmail.com; art_desain21@yahoo.com ; sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak— Dewasa ini perkembangan industri game telah mengalami banyak kemajuan, dalam perkembangan industri game tersebut terdapat *E-Sports* yang rupanya sekarang menjadi salah satu bidang yang semakin berkembang dengan pesat, hal ini bisa dilihat dengan banyaknya minat pemuda yang juga antusias bahkan terjun untuk mendalami *E-Sports* itu sendiri. Tetapi saat ini yang menjadi masalah adalah tidak adanya fasilitas yang bisa menjadi sebuah wadah untuk menampung kegiatan-kegiatan *E-Sports* tersebut. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan sebuah wadah fasilitas penunjang kegiatan-kegiatan *E-Sports* di Surabaya.

Metode perancangan yang digunakan adalah *Standford's Design Thinking* yang meliputi *Understand, Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test*, dan diakhiri dengan Implementasi. Dengan membawa brand Garena sendiri yang merupakan salah satu publisher game di Indonesia, maka penerapan serta pengenalan brand di perancangan menggunakan bentuk-bentuk modern seperti *hexagonal* agar sesuai dengan konsep modern yang diangkat. Warna yang digunakan juga didominasi oleh warna merah, hitam dan putih yang merupakan warna branding dari Garena dan dikomposisikan dalam lantai, dinding, plafond. Dengan pengaplikasian konsep yang kuat digunakan yang nantinya tempat perancangan ini mampu menjadi salah satu fasilitas penunjang aktivitas *E-Sports* di Surabaya

Kata Kunci—Garena, *E-Sports*, Stadium, Gamers, Game

Abstract— Nowadays the development of gaming industry has made great progress, in this development of game industry there's *E-Sport* which one of the fastest growing fields, this can be seen since there is a lot of interests from youth people who are enthusiastic and plunge into *E-Sports*. However, the problem is there is no facilities that can contain the activity of *E-Sports* itself, purpose of this design is to create facilities that can contain *E-Sports* activity in Surabaya.

Design method used is through *Standford's Design Thinking* including *Understanding*, *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test* and ended with implementation. By bringing Garena brand which is one of game publisher company in Indonesia, then implementation and brand recognition in this planning will be applied in a form of design as modern interior elements such as *Hexagonal pattern*, material that used also dominated by glossy material because it gives luxurious effect. This design also use colors *Red, Black, and White* which is the brand color from Garena itself. Writer expect a well-applied concept in this planning will become a facility that can accomodate and support *E-Sports* activity in Surabaya

Keywords— Garena, *E-Sports*, Stadium, Gamers, Game

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, Game Online tidak hanya menjadi hiburan semata untuk para gamers di seluruh dunia, bahkan beberapa game pun telah resmi diangkat menjadi *E-Sports / Electronic Sports*. *E-Sports* sendiri adalah istilah untuk kompetisi video game yang terorganisasi.

Rupanya Kompetisi *E-Sports* sendiri sudah menjadi sangat populer, berbeda dengan zaman awal tahun 2000-an, karena saat ini sudah banyak developer Game Online yang rupanya sudah mulai membangun fitur permainan yang telah dirancang untuk bisa memfasilitasi turnamen tersebut. Sebenarnya perkembangan *E-Sports* di Indonesia sendiri terutama Surabaya sudah mendapatkan respon yang baik dan sudah banyak peminat yang antusias dengan *E-Sports* ini.

Beberapa Games Corporation di Indonesia sendiri ternyata sudah mengalami perkembangan, salah satunya adalah Garena. Garena sendiri adalah sebuah perusahaan yang telah berdiri sejak tahun 2009 yang bergerak dalam developer game online di Indonesia yang berbasis di Singapura. Berbagai event-event besar tersebut rupanya selalu dibawakan oleh Garena bahkan dijadikan *event Game Online* tahunan terbesar yang pernah diadakan di Indonesia. Tapi seringkali dalam pelaksanaan event-event tersebut di Indonesia sendiri terutama Surabaya tidak ada venue yang mampu mewadahi kebutuhan dan memfasilitasi akan *E-Sports* ini. Oleh karena itu, perancangan Garena Stadium ini diharapkan nantinya mampu mewadahi dan memfasilitasi kebutuhan serta menjadi sarana untuk menyalurkan hobby para gamers untuk bisa berkembang mengharumkan Indonesia dan bersaing dalam kancah Internasional serta memberikan gambaran secara umum kepada masyarakat terhadap perkembangan *E-Sports* di Indonesia.

Mengacu pada uraian permasalahan pada poin diatas, maka rumusan masalahnya dapat disimpulkan bahwa "Bagaimana merancang Interior Garena *E-Sports* Stadium yang mampu memfasilitasi dan mewadahi kegiatan-kegiatan *E-Sports* di Surabaya?". Secara umum tujuan perancangan ini adalah merancang Interior Garena *E-Sports* stadium yang mampu memfasilitasi dan mewadahi kegiatan-kegiatan *E-Sports* di Surabaya.

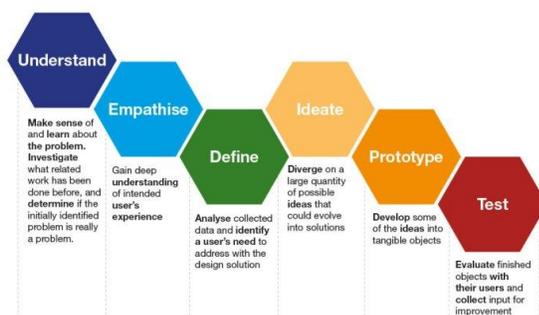
Selain itu penulis juga berharap perancangan ini nantinya bisa memberikan manfaat bagi para perancang objek sejenis agar memperluas wawasan dan menjadi pedoman dalam

perancangan objek yang sama di kemudian hari. Kemudian penulis juga berharap perancangan ini bisa menjadi wadah *E-Sports* stadium yang mampu menampung aktivitas dan kegiatan-kegiatan *E-Sports*.

II. TAHAPAN PERANCANGAN

A. Metode Perancangan Design Thinking

Design Thinking merupakan sebuah proses berpikir yang menentukan prosedur dan berorientasi pada kesuksesan kreatif melalui solusi desain yang inovatif dan unik untuk sebuah proyek dan dilakukan atas dasar rasional serta melalui proses yang telah disepakati. Metode perancangan yang digunakan merupakan adopsi dari skema design thinking menurut Stanford's



Gambar 1. Stanford's Design Thinking

B. Tahap Perancangan

Design thinking yang digunakan adalah milik Standfod yang memiliki tahapan sebagai berikut;

- **Understand** dengan melakukan pembelajaran dengan studi literatur, lalu perbandingan dengan data tipologi guna mencari relasi dan menentukan ketentuan-ketentuan terhadap objek yang akan dirancang.
- **Emphatize** yang berarti memahami dan melakukan pemahaman secara mendalam terhadap proyek perancangan yang akan dilaksanakan.
- **Define** yang merupakan proses untuk mencari sumber permasalahan yang akan diberi penyelesaian dan menerapkan POV terhadap objek (*Point of View*). Kemudian dilanjutkan ke
- **Ideate** dimana dilakukan proses *Brainstorming* dimana akan mendiskusikan data yang dikumpulkan sebelumnya dan mencari berbagai alternatif yang nantinya akan digunakan untuk mencapai solusi.
- **Prototype** merupakan proses penguangan ide-ide pada objek.
- **Test** untuk mengevaluasi objek yang telah didesain guna mencari masukan dan melakukan perkembangan selanjutnya. Lalu di tahap terakhir ada tahap Implementasi dimana pada tahap ini melakukan segala upaya dalam rangka mengenalkan produk/desain yang kita hasilkan dari proses-proses sebelumnya untuk dikenalkan kepada masyarakat secara umum.
- Dan terakhir adalah tahap mplementasi yang akan dilaksanakan mengaplikasikan konsep yang telah dirancang

sebelumnya dan dituangkan ke dalam bentuk-bentukan desain.

C. Tahap Analisis Data

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.
- **Maket**
Maket memiliki fungsi untuk menampilkan sirkulasi ruang secara miniature sehingga pengunjung dapat membayangkan objek perancangan aslinya saat sudah terealisasi.

III. TINJAUAN PUSTAKA

Definisi E-Sports

E-Sports sendiri terdiri dari 2 kata, yaitu *Electronic* dan *Sports*. Dalam hal ini *Electronic* memiliki definisi sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil khususnya *microchip* dan *transistor*, yang mengendalikan suatu arus listrik. Sedangkan *Sports* artinya adalah suatu aktifitas fisik atau ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang bertanding melawan individu atau kelompok lainnya.^[1]

Pengertian Arena

Arena adalah istilah umum yang merujuk kepada suatu tempat yang digunakan untuk berlatih dan bertanding satu atau beberapa cabang olah raga. Istilah lain dari arena adalah gelanggang yang memiliki pengertian sama. Bentuk bangunan yang menjadi ciri arena antara lain

- Tempat duduk penonton dibuat bertingkat, semakin mendekati tempat pertunjukan/pertandingan semakin rendah.
- Pertunjukan/pertandingan dapat disaksikan dari berbagai sisi, kecuali teater arena, kebanyakan hanya dari tiga sisi.^[2]

Sistem Layar dan Bangku Penonton

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kualitas pandang visual yang nyaman diantaranya^[3] :

A.) Garis pandang

Garis mata penonton yang duduk di baris belakang tidak boleh terhalang oleh penonton yang berada di depannya.

B.) Jarak pandang

Jarak pandang yaitu jarak yang masih memungkinkan penonton untuk dapat melihat pertunjukan film dengan jelas pada layar proyektor, yaitu sekitar 25 cm.

C.) Sudut pandang

Horizontal pada obyek di panggung terhadap garis sumbu panggung dengan garis yang dihubungkan antara penonton paling tepi dengan titik tengah panggung tidak boleh lebih dari 600.

D.) Layar pertunjukan

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

Lebar layar maksimal:

> 20 m untuk film 70

> 13 m untuk film 35 - Rasio tinggi layar : lebar layar yang ideal = 3 : 4

Layar proyeksi dan penguat suara di belakangnya harus dinaikkan cukup tinggi agar sebanyak mungkin terlihat bagi semua penonton. Dimaksudkan agar penonton terdepan maupun penonton pada baris belakang mampu menerima kualitas gambar yang tidak berbeda jauh.

Persyaratan Akustik Perancangan Teater

Persyaratan tata akustik gedung pertunjukan yang baik dikemukakan oleh Doelle yang menyebutkan bahwa untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, secara garis besar gedung pertunjukan harus memenuhi syarat yakni:^[4]

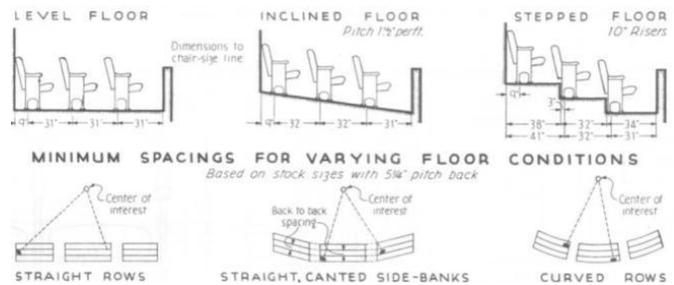
- Kekerasan (*Loudness*) yang Cukup
- Pemilihan Bentuk Ruang yang Tepat
- Distribusi Bunyi yang Merata
- Ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik

Penggunaan Bahan Penyerap Bunyi

Pemilihan bahan penyerap bunyi yang tepat untuk melapisi elemen pembentuk ruang gedung pertunjukan sangat dipersyaratkan untuk menghasilkan kualitas suara yang memuaskan. Doelle menjelaskan mengenai bahan-bahan penyerap bunyi yang digunakan dalam perancangan akustik yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang-ruang bising dan dapat dipasang pada dinding ruang, atau di gantung sebagai penyerap ruang yakni yang berjenis bahan berpori dan panel penyerap (*panel absorber*) serta karpet.^[4]

Penataan Kursi Penonton.

Lay-out kursi penonton lebih kepada efisiensi ruang dan keamanan. Penataan kursi dibuat berselang-seling antara kursi depan dan belakang, untuk memperluas area pandang.^[5]



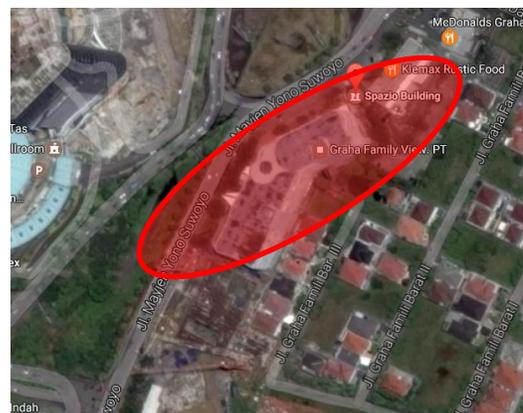
Gambar 2. Penataan Kursi Penonton

Fungsi Tata Cahaya Teater

- Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan, maksudnya adalah dengan tata cahaya mencoba membiarkan penonton dapat melihat dengan enak dan jelas.
- Membuat komposisi, yaitu menggunakan unsur cahaya berdasar atas rancangan, sehingga melahirkan suatu komposisi yang menunjang kehadiran para pemerannya. Cahaya lampu harus diatur sedemikian rupa sehingga dapat memusatkan perhatian penonton pada setiap gerakan pemeran dan menimbulkan gagasan baru.
- Menciptakan suasana, yaitu dengan menata cahaya maka diharapkan akan menimbulkan perasaan atau efek kejiwaan penonton. Cara yang ditempuh yaitu dengan pemakaian warna dan cahaya keteduhan.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

Garena *E-Sports Stadium* adalah sebuah retail dimana menawarkan berbagai fasilitas yang mampu menunjang aktivitas para *Gamers* di Surabaya dimana terdapat Game Centre, Cafe yang berfungsi untuk berkumpulnya berbagai *Gamers* dari bermacam komunitas, dan berbagai fasilitas penunjang seperti *cafe* dan *lounge* dimana juga bisa menjadi pelengkap dalam aktivitas *gaming* para pecinta game. Dan dengan adanya perancangan ini diharapkan Para pengunjung juga dapat menonton pertandingan secara *live* karena menjadi venue tetap dan mampu mewadahi kebutuhan akan turnamen game yang sudah menjadi event-event besar di Surabaya.



Gambar 3. Spazio Office Building

- Nama Lokasi : Grand City Mall Convex Surabaya
- Lokasi : Jalan Mayjend Yono Soewoyo Kav. 3, Pradahkalikendal, Dukuh Pakis, Surabaya
- Deskripsi : Merupakan salah satu gedung besar di Surabaya yang merupakan salah satu daerah perkantoran aktif pada pagi-siang hari, dan menjadi retail pada malam hari yang didominasi oleh food & beverages. Bangunan ini berbentuk dinamis dan memiliki 6 lantai, dengan gaya arsitektur yang modern dan difasilitasi dengan berbagai teknologi yang modern.

Selain hal tersebut berikut juga terdapat beberapa peraturan dari Spazio yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan perancangan, yaitu :

- Tiap tender diperbolehkan membangun brand image masing-masing tanpa mengubah struktur gedung.
- AC yang difungsikan adalah AC Central (tidak menutup kemungkinan adanya AC Tambahan).
- Tiap Retail ditanggung listrik dan air sesuai ketentuan

Lingkup Perancangan

Adapun fasilitas-fasilitas yang ingin diberikan atau diterapkan dalam Perancangan Interior *Garena E-Sports Stadium* di Surabaya adalah :

- *Tournament Venue*
- *Cafe & Lounge*
- *Gaming Area*
- *Merchandise Store*
- *Customer Service*

Konsep Ide Dasar

Pemilihan konsep dilakukan berdasarkan pertimbangan terhadap rumusan masalah yang telah terlampir sebelumnya, yaitu bagaimana merancang interior *Garena E-Sports Stadium* di Surabaya sebagai sarana hiburan dan kebutuhan para *Gamers* yang berada di Surabaya yang juga menyediakan berbagai fasilitas penunjang kegiatan para *Gamers* di dalamnya. Konsep yang diambil adalah *INTRONACTIVE* yang merupakan *slangwords* dari 2 kata yaitu *Tron* dan *Interactive*.



PROBLEM
Bagaimana merancang interior Garena E-Sports Stadium di Surabaya yang mampu menampung dan menyediakan berbagai fasilitas untuk para Gamers yang tinggal di Surabaya?

Konsep INTRONACTIVE ini muncul dari masalah dimana peminat dan kecintaan para E-Sports bisa berkumpul dan melakukan aktivitas yang bisa diwadahi dalam suatu kebutuhan space. Seperti kebutuhan akan Tournament Venue, Gaming Area, Cafeteria, dan beberapa fasilitas yang mampu menunjang aktivitas mereka selama bermain game.

INTRONACTIVE ini sendiri merupakan slang words dari 2 kalimat, yaitu TRON yang terinspirasi dari salah satu film Sci-fi yang mengangkat tema tentang game, futuristik dan perkembangan jaman. Dan terdiri dari kata INTERACTIVE yang berarti, menarik, menghibur, dan menyenangkan.

KARAKTERISTIK DESAIN
Modern
Futuristik
Dinamis
Kesan Hangat
Keterkaitan

GAYA DESAIN
"Futuristic Modern"
Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain futuristic modern, dengan permainan komposisi garis dalam penerapan layout maupun sebagai penerapan dalam interior.

SISTEM PENCAHAYAAN
General Lighting
Accent Lighting
Spotlight Lighting

SISTEM KEAMANAN
Untuk sistem keamanan sudah ada standart dari Spazio Office Building, dalam site yang digunakan akan diberikan fasilitas keamanan tambahan seperti CCTV dan Alarm pada Merchandise Area.

MANAJEMEN SAMPAH
Untuk manajemen sampahnya, akan diberikan beberapa spot-spot yang strategis yang akan diberi tempat sampah, selain itu akan diberi juga beberapa tanda peringatan agar tidak membuang sampah sembarangan.

SISTEM PENGHAWAAN
AC CENTRAL

SKEMA WARNA
[White square] [Red square] [Black square]

BENTUK
Bentuk akan didominasi oleh bentuk-bentuk geometris yang telah dimodernisasi, dan rencananya akan diterapkan dalam komposisi yang dinamis agar menimbulkan kesan estetis.

MATERIAL
Kayu finishing Duco Glossy, Acrylic, Kaca, Gypsum

Gambar 4. Ide Konsep Perancangan

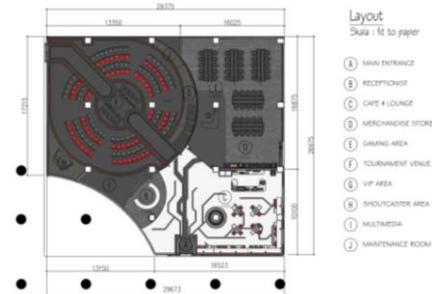
Aplikasi Desain

Pengaplikasian konsep sendiri dilakukan pada berbagai elemen interior, seperti lantai, dinding, plafon. Selain itu perancang juga membawa brand dari Garena yang akan menjadi salah satu acuan aplikasi desain yang diterapkan nantinya, seperti penggunaan warna, bentuk, gaya desain, penghawaan, serta karakteristik yang dihasilkan, sehingga pengguna bisa melakukan berbagai aktivitas dengan nyaman. Nama *INTRONACTIVE* sendiri merupakan *slangwords* dari 2 kata yaitu *Tron* dan *Interactive*, yang mengambil dari salah satu judul film yang bergenre *Sci-fi* dan mengangkat tema *game* dan *Interactive* yang berarti interaktif dimana perancangan akan berupa sarana hiburan bagi para pengguna sehingga harus di desain menyenangkan dan semenarik mungkin

V. DESAIN AKHIR

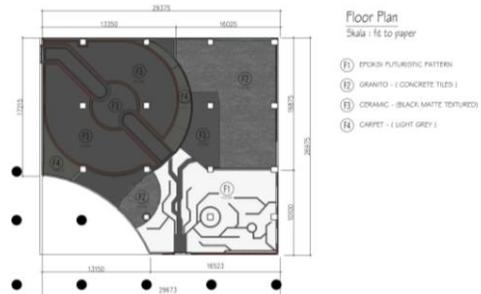
Transformasi Desain

Desain telah mengalami berbagai proses dalam perubahan terutama layout, dengan mendapatkan banyak masukan dan pertimbangan akhirnya layout yang awalnya memiliki sirkulasi yang kurang baik pada *Tournament Venue* akhirnya dikembangkan lagi dan menjadi lebih nyaman.



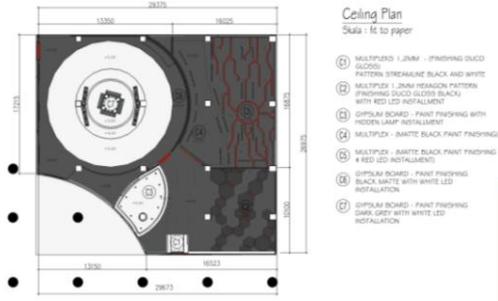
Gambar 5. Layout

Main Entrance menghadap ke arah barat, lalu terdapat akses untuk menuju ke area Resepsionis dan *Cafe & Lounge*. Lalu terdapat *Gaming Area* yang juga dekat dengan *Merchandise Store*. Kemudian juga terdapat fasilitas untuk memenuhi kebutuhan akan Turnamen-turnamen game, yaitu *Tournament Venue*.



Gambar 6. Rencana Lantai

Pada Area resepsionis menggunakan lantai *Concrete* yang dikombinasikan dengan lantai epoksi pada area *Cafe & Lounge*. Kemudian pada *Gaming Area* menggunakan lantai *concrete* serta lantai ceramic bertekstur dengan warna *black matte*, dan pada *Tournament Venue* juga menggunakan keramik tekstur dengan warna *black matte* juga.



Gambar 7. Rencana Plafon

Plafon utama yang setinggi 5m sengaja *diexpose* dengan difinishing cat warna hitam polos agar memberikan kesan gelap pada bagian atas. Lalu pada bagian *Cafe & Lounge* terdapat ornamen *Hexagon* yang terdapat *hiddenlamp* yang berwarna merah dan dilapisi dengan *acrylic* warna putih susu agar lampu LED bisa menyala dengan optimal. Lalu pada bagian *Gaming Area* menggunakan plafon dengan material utama multipleks dan rangka kayu yang diberi finishing cat warna hitam *matte*, lalu terdapat garis *streamline* yang penerapannya sama dengan *hexagon* yang terdapat di *Cafe & Lounge*.



Gambar 8. Main Entrance

Tampak Potongan

Dalam perancangan ini terdapat 5 potongan, dan berikut adalah gambar potongan-potongan yang telah dibuat, :



Gambar 9. Potongan A-A'



Gambar 10. Potongan B-B'



Gambar 11. Potongan C-C'



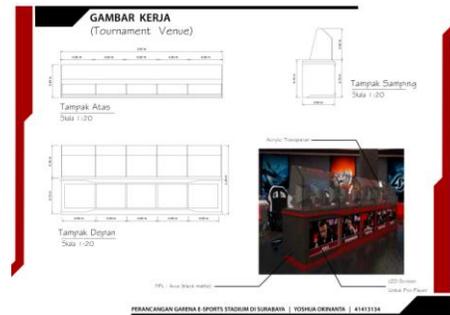
Gambar 12. Potongan D-D'



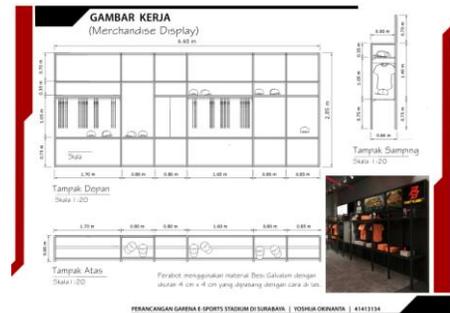
Gambar 13. Potongan E-E'

Detail Perabot

Dalam perancangan interior Garena *E-Sports Stadium* di Surabaya terdapat beberapa perabot, perabot ada yang dibuat secara *custom* maupun beli. Berikut ini adalah beberapa detail perabot yang dipakai dalam perancangan. (lihat gambar 14-18)



Gambar 14. Detail Tournament Venue



Gambar 15. Detail Merchandise Display



Gambar 16. Detail Receptionist Desk



Gambar 17. Detail Gaming Desk



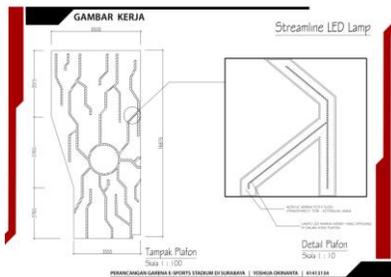
Gambar 18. Detail E-Sports Chair

Detail Interior

Berikut ini adalah beberapa detail perabot yang dipakai didalam perancangan.

- Detail *Streamline LED Lamp* (lihat gambar 19)

Menggunakan lampu led yang dipasang sesuai *pattern* yang telah dibuat, kemudian dilapisi dengan acrylic warna putih susu.



Gambar 19. Detail Streamline LED Lamp

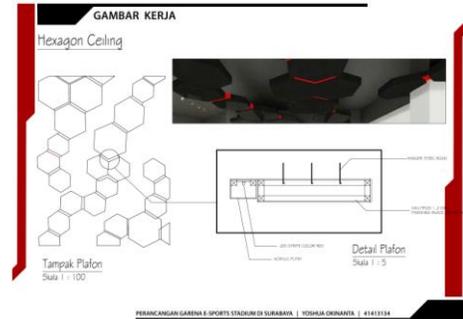
- Detail *LED Screen* (lihat gambar 20)

Pemasangan *LED Screen* dengan konstruksi besi yang dipasang pada bagian belakang *LED Screen*. Modul dari layar adalah 1,2 x 1,5 m



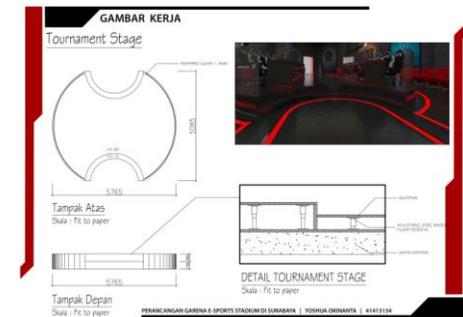
Gambar 20. Detail LED Screen

- Detail *Hexagon Ceiling* (lihat gambar 21)
Plafon hexagon dengan menggunakan material utama multiplex, yang dibentuk *hexagon*. Kemudian pada setiap sambungannya diberi lampu LED warna merah dan dilapisi acrylic warna putih susu. *Hexagon Ceiling* diterapkan di area Lounge



Gambar 21. Detail Hexagon Ceiling

- Detail *Tournament Stage* (lihat gambar 22)
Pembuatan panggung turnamen dengan balok kayu dan diberi konstruksi *Adjustable steel pedestal* sebagai leveling kenaikannya.



Gambar 22. Detail Tournament Stage

Perspektif

Berikut adalah contoh beberapa perspektif dari berbagai ruang.

- Perspektif *Cafe & Lounge* (lihat gambar 25 & 26)



Gambar 25. Perspektif Cafe & Lounge



Gambar 26. Perspektif *Cafe & Lounge*

- Perspektif *Receptionist* (lihat gambar 27)



Gambar 27. Perspektif *Receptionist*

- Perspektif *Cafe & Lounge* (lihat gambar 25 & 26)



Gambar 28. Perspektif *Gaming Entrance*

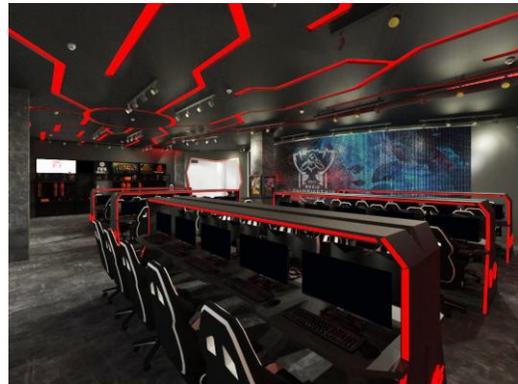
- Perspektif *Gaming Area* (lihat gambar 29-32)



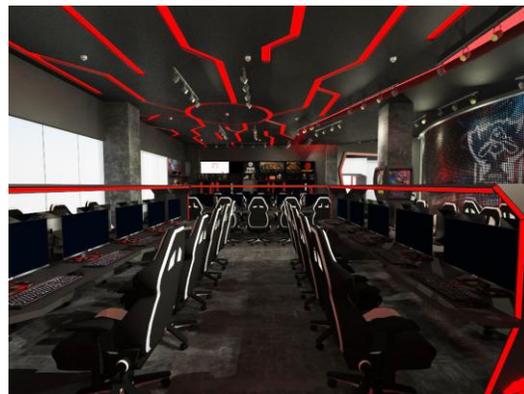
Gambar 29. Perspektif *Gaming Area*



Gambar 30. Perspektif *Gaming Area*



Gambar 31. Perspektif *Gaming Area*



Gambar 32. Perspektif *Gaming Area*

- Perspektif *Merchandise Store* (lihat gambar 33)

Gambar 33. Perspektif *Merchandise Store*

- Perspektif *Merchandise Store* (lihat gambar 34-36)

Gambar 34. Perspektif *Gaming Area*Gambar 35. Perspektif *Gaming Area*Gambar 36. Perspektif *Gaming Area*

VI. KESIMPULAN

Perancangan Garena *E-Sports Stadium* di Surabaya ini merupakan perancangan retail yang bersifat komersial yang menjadi salah satu wadah fasilitas hiburan, tempat komersial ini meliputi *Cafe & Lounge*, *Merchandise Store*, *Gaming Area*, dan *Tournament Venue* dimana menjadi salah satu wadah yang mampu menampung segala aktivitas dan kebutuhan akan *E-Sports* di Surabaya.

Tahapan untuk merancang Garena *E-Sports Stadium* di Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Mengumpulkan data, dan mencari data tipologi sebagai data pembandingan dan acuan dalam mendesign Garena.
2. Mencari rumusan masalah dan mencari solusi dan dituangkan ke dalam konsep.
3. Mengolah konsep perancangan secara matang dan menyesuaikan di dalam lokasi perancangan.
4. Mengolah desain interior Garena *E-Sports Stadium*.

Untuk menyelesaikan semua rumusan masalah, maka perancangan interior Garena *E-Sports Stadium* di Surabaya ini mengambil konsep "*INTRONACTIVE*" yang merupakan dari gabungan dari kata "*Tron*" dan "*Interactive*" yang mengambil dari konsep salah satu film *Sci-fi* yang mengangkat tema tentang game dan teknologi masa depan dan dihubungkan dengan Interaktif yang berarti sesuatu yang menarik. Implementasi konsep terhadap desain ini adalah dengan menggunakan *shape* modern (Contoh : *Hexagonal, Streamline*, dll) yang diterapkan di berbagai elemen interior sebagai dekoratif. Instalasi lampu juga berperan sangat penting dalam membangun kesan ruangan yang diinginkan agar sesuai dengan konsep dan pemasangan lampu didominasi dengan hidden lamp warna merah untuk menimbulkan kesan dan aksentuasi modern. Warna-warna juga didominasi oleh warna merah, hitam, putih yang merupakan warna dari branding Garena itu sendiri.

Dengan diaplikasikannya konsep ini ke dalam desain diharapkan menjadi jawaban dari masalah yang penulis kemukakan. Lalu sebagai tahap akhir yaitu implementasi, penulis juga telah membuat media presentasi sebagai pengenalan perancangan Garena *E-Sports Stadium* yang telah dibuat. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah menunjukkan

produk perancangan yang telah dibuat serta memperkenalkan secara dasar kepada masyarakat tentang *E-Sports* itu sendiri. Penulis menggunakan media sosial *Facebook* sebagai sarana untuk mempresentasikan tahap implementasi tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, Bapak I Nyoman Adi Tiaga, S. Sn, M. Sn selaku pembimbing pertama dan Ibu Sherly De Yong, S.Sn, M.T selaku pembimbing kedua. Bimbingan serta dukungan dari beliau yang membuat penulis bisa menyelesaikan Perancangan Garena *E-Sports* Stadium di Surabaya dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wikipedia. (2016, 12 Oktober). *E-Sports*. 17 Oktober 2016. <<https://en.wikipedia.org/wiki/E-Sports>>
- [2] Wikipedia. (2016, 12 Oktober). *Arena*. 17 Oktober 2016. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Arena>>
- [3] Santosa, Eko dkk, 2008, *Seni Teater Jilid 2*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- [4] Doelle, Leslie L. 1990. *Environmental Accoustic*. Europe: McGraw-Hill Companies.
- [5] Joseph De Chiara, Julius Panero, Martin Zelnik. 2001. *Time Saver Standards for Building Types: Ise*. Europe: McGraw-Hill Companies.
- [6] Subagiyo, Heru. "*Tata Cahaya & Pendidikan Teater*". 2010. 17 Oktober 2016 <<https://teaterku.wordpress.com/2010/03/25/tata-cahaya/>>