

Perancangan Interior ROG Gaming Center di Surabaya

Stevanus Felix, , Sriti Mayang Sari, Jean F. Poillot
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: stevanusfelix.pw@gmail.com; sriti@petra.ac.id

Abstrak—Latar belakang dari perancangan ini adalah adanya kebutuhan dari para gamers berupa suatu wadah yang didalamnya terdapat berbagai fasilitas dan commercial area untuk produk-produk gaming. Selain itu wadah tersebut juga mampu menampung para gamers maupun produk gaming dalam suatu turnamen maupun kompetisi E-Sports. Tujuan dari perancangan Interior ROG Gaming Center di Surabaya adalah untuk menampung, memfasilitasi, dan sebagai tempat berkumpulnya / gathering bagi para gamers dan atlet E-Sports. Selain itu adalah sebagai solusi dari kebutuhan para gamers dan produk IT gaming, serta untuk mengadakan event-event seperti tournament maupun kompetisi E-Sports bertaraf nasional hingga internasional yang sekaligus dapat meningkatkan pandangan masyarakat Indonesia mengenai E-Sport.

Kata Kunci : *Gaming Center, E-Sports, gamers, tournament.*

Abstract — The background of this design is the gamers need of a place where various facilities and commercial area for gaming products are available. Besides, the gaming center is also able to accommodate the gamers and gaming products in a tournament or E-Sports competition. The design purpose of ROG Gaming Center in Surabaya is to accommodate, facilitate, gather gamers and E-Sports athletes, as well as hold events such as national to international level of tournament and E-Sports competition. At the same time, this design can also improve people knowledge about E-Sports.

Key Words : *Gaming Center, E-Sports, gamers, tournament.*

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini hobby bermain *game online* telah diminati oleh berbagai kalangan tidak hanya muda dan dewasa, namun juga anak kecil. Baik pria maupun wanita. Hobby bermain *game online* tentunya memiliki dampak yang baik dan buruk. Dampak buruk terlalu sering bermain *game online* seperti seseorang menjadi anti sosial, dan mempengaruhi bidang akademik seseorang, dan lain-lain. Namun bermain *game online* juga memiliki dampak positif seperti menjadi suatu profesi bagi sebagian orang karena dapat menghasilkan uang yang cukup banyak. Di Indonesia *game online* sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dengan nama *E-Sport* atau *Electronic Sport* dan masuk dalam Undang-Undang

Mengacu pada uraian permasalahan pada poin diatas, maka pada dasarnya ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mendesain fasilitas E-Sports hal tersebut memunculkan rumusan permasalahan perancangan sebagai berikut:

Pemerintah No.16/2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. Sistem dan tingkatan kompetisi *E-Sport* sama seperti pada cabang olahraga lainnya, perbedaannya hanya terdapat pada kompetisi yang dilakukan secara online tanpa adanya kontak fisik.

Fitur permainan yang dapat memfasilitasi turnamen maupun kompetisi E-Sports salah satunya adalah Produk IT. Produk ini akan mendukung performa permainan professional gamers di E-Sports tersebut. ROG (Republic of Gamers) adalah sebuah brand perangkat keras notebook khusus gaming dari ASUS, perusahaan berbasis di Taiwan yang memproduksi komponen komputer seperti papan induk, kartu grafis, dan notebook. Adapun tujuan utama dari pendirian ROG yaitu memberikan perangkat keras yang paling hardcore dan inovatif untuk gamers benar-benar berdedikasi.

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang suatu E-Sports atau gaming center yang sesuai dengan karakteristik game dan dapat memotivasi serta memfasilitasi player dalam satu tempat?

B. Tujuan Perancangan.

Perancangan Interior yang mampu menampung dan menjawab kebutuhan para gamers, produk gaming, dalam suatu turnamen maupun kompetisi E-Sports. Secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu untuk memperluas dan meningkatkan pandangan masyarakat Indonesia mengenai E-Sports dan memperkenalkan bermacam-macam aksesoris gaming yang belum dimiliki toko di Indonesia.

C. Manfaat Perancangan.

1. Bagi Pengelola Tempat

Sebagai area yang dapat memberikan fasilitas kepada para gamers, dan tempat diselenggarakannya turnamen maupun kompetisi *E-Sports*.

2. Bagi Para Pemain *E-Sports*

tempat dimana mereka bisa menyalurkan hobinya untuk dijadikan seba Tempat pertemuan seluruh pemain *E-Sports*, dimana mereka dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama pemain *E-Sports*.

3. Bagi Produsen Produk IT

Merupakan tempat untuk menjual berbagai peralatan, produk, dan aksesoris gaming yang dapat memfasilitasi para gamers untuk mendukung performa permainan.

4. Bagi Orang Umum di Kota Surabaya

Sebagai tempat yang dapat memperkenalkan cabang olahraga E-Sports dan dapat meningkatkan pandangan masyarakat mengenai E-Sports

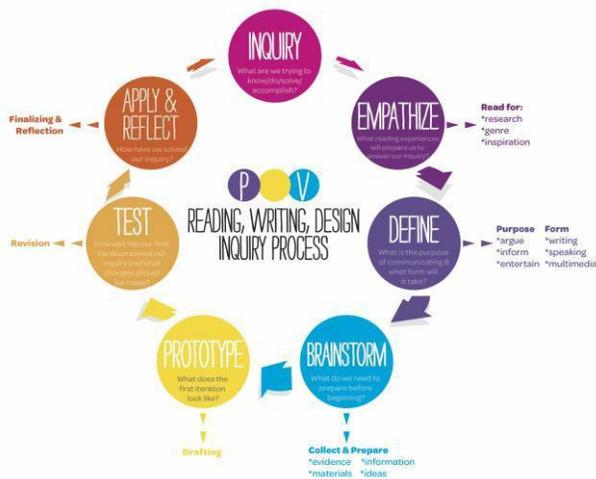
II . TAHAPAN

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 Shula Ponet :



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

B. Tahap Pengumpulan Data

1. Data Lapangan

Data lapangan berisi data fisik maupun data non-fisik. Data fisik meliputi denah bangunan, tapak lokasi bangunan, arah hadap, tapak dan potongan bangunan. Data fisik dapat diperoleh melalui survey lapangan maupun data blueprint.

2. Data Literatur

Data literatur yang diperlukan terkait dengan objek perancangan.

3. Data Tipologi

Data tipologi merupakan data perbandingan dengan objekperancangan sejenis

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. KAJIAN PUSTAKA

• **E-Sports**

Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, pro gaming, elektronik sports, eSports) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video multiplayer yang dimainkan oleh pemain professional [1]

• **Arena E-Sports**

Berdasarkan dari perjalanan event terbesar di dunia “*The International*” pernah mengadakan tournament diberbagai tempat yang memiliki kapasitas penonton yang selalu lebih dari 400 penonton yakni :

- a. Stadion Bola
- b. Theater
- c. Convention / Exhibition Hall

• **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.[2]

Bentuk bangunan yang menjadi ciri arena antara lain

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

• **Sistem Layar dan Bangku Pertunjukan**

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

1. Garis pandang

Garis pandang yaitu garis-garis yang menghubungkan titik-titik di layar proyektor dengan titik mata penonton. Garis mata penonton yang duduk di baris belakang tidak boleh terhalang oleh penonton yang berada di depannya. Perbedaan tinggi antara garis pandang penonton bagian belakang dengan titik mata penonton yang berada di depannya minimal 10 cm.

2. Jarak Pandang

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

3. 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. Untuk penonton pada kursi paling tepi di baris terdepan, sudut pandang maksimum 300, dan bagi penonton pada kursi teratas maksimum pandangan ke bawahnya 300 dengan pertimbangan bahwa sudut pandang tidak akan mengganggu penonton, baik secara horizontal maupun vertikal.

4. Layar pertunjukan.

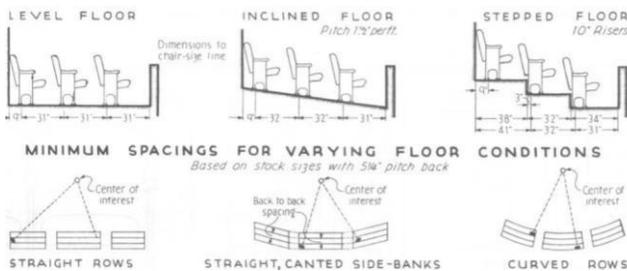
Ukuran layar akan mempengaruhi lebar sinema secara keseluruhan dan juga kenyamanan bagi penonton dalam melihat kejelasan gambar terproyeksi ke layar.

• Lebar layar maksimal:

- a). 20 m untuk film 70
- b) 13 m untuk film 35 - Rasio tinggi layar : lebar layar yang ideal = 3 : 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. Penataan Kursi Theater [4].

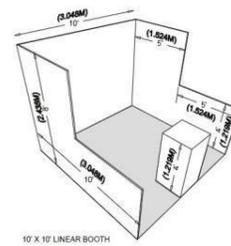


Gambar 2. Penataan Kursi Penonton

• **Jenis dan Penataan Booth**

a. Linear Booth

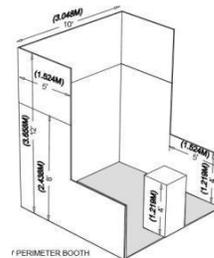
Linear booth, umumnya ditata dalam garis lurus dan memiliki tetangga exhibitors pada sisi kiri dan kanan mereka, meninggalkan hanya satu sisi terbuka mengarah ke lorong[5].



Gambar 3. Linear Booth

• **Perimeter Booth**

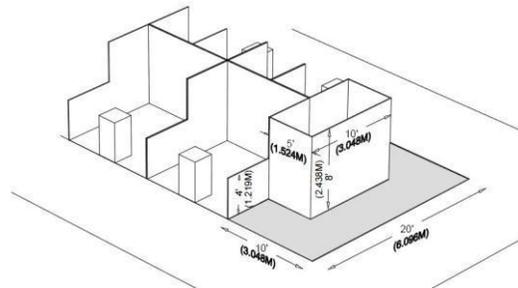
Sebuah Perimeter booth adalah linear booth yang membelakangi tembok satu daerah exhibition dengan exhibition lain



Gambar 4. Perimeter Booth

• **EndCap Booth**

Sebuah EndCap Booth memiliki ciri terbuka ke lorong pada tiga sisinya dan terdiri dari dua booth.



Gambar 5. EndCap Booth

IV. PROGRAM PERANCANGAN

- Objek lokasi perancangan interior fasilitas *e-sports* arena ini menggunakan lokasi yang berpotensi yakni Gramedia Expo Surabaya tepatnya di jalan Basuki Rachmat No. 93 - 105, Jawa Timur 60271. Penulis mengambil lokasi ini dikarenakan oleh beberapa keputusan yaitu :
 1. Gramedia Expo memiliki bentuk arsitektur bangunan yang futuristik sehingga sangat sesuai dengan konsep interiornya
 2. Gramedia Expo memiliki lokasi yang sangat strategis yakni dipusat kota Surabaya sehingga sangat mudah untuk diakses oleh para pengunjung

• Adapun fasilitas – fasilitas yang ingin diberikan atau diterapkan dalam Perancangan Interior ROG Gaming Center ini adalah :

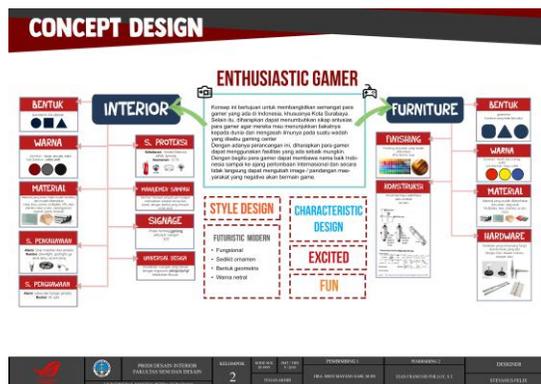
- a. Lobby (ticketing)
- b. Exhibition (pengenalan produk IT yang belum memiliki toko fisik di Indonesia)
- c. Cafe
- d. Lounge Gaming Area (area pengenalan berbagai jenis game yang dikategorikan dalam E-Sports)
- e. Tournament Venue (area untuk menonton pertandingan E-Sports yang disertakan dengan adanya pemain professional yang bermain secara langsung disertakan dengan panggung dan LED Videotron yang memanjakan para gamers di Indonesia)
- f. Exhibition Area (area untuk memperkenalkan berbagai produk IT pendukung para gamers)

g. Ide Pemikiran Konsep: “Enthusiastic Gamer”. Konsep tersebut memiliki tujuan agar dalam perancangan desain nantinya dapat membangkitkan semangat para gamers yang ada di Indonesia, khususnya di Surabaya. Diharapkan dengan konsep ini dapat menumbuhkan sikap antusias para gamer agar mereka tidak segan untuk menunjukkan bakatnya kepada public dan mengasah skill gaming mereka di fasilitas yang disediakan dalam perancangan E-Sport Gaming Centre

Konsep Perancangan

Perancangan interior fasilitas E-Sports arena ini terbuat berdasarkan dari referensi area-area pertandingan yang sudah dibuat di luar negeri dan berdasarkan arsitektur bangunan dari site yang desainer ambil yakni Gramedia Expo. Konsep “Enthusiastic Gamer” dapat dimunculkan karena melihat dari para semangat gamers Indonesia yang ingin berkembang dalam dunia E-Sports.

Mengingat teknologi yang selalu berkembang juga dengan gaya desain yang berkembang membantu desainer untuk mengolah bentuk-bentukan perabot yang futuristic



Gambar 6. Konsep Desain

Gaya Desain Futuristik

Gaya desain yang digunakan adalah futuristic modern. Gaya desain futuristic modern menggunakan dominan bentuk – bentuk geometris. Penggunaan ornament sangat diminimalkan

pada gaya desain ini karena karakteristik desain yang ditimbulkan bersifat lebih fungsional.

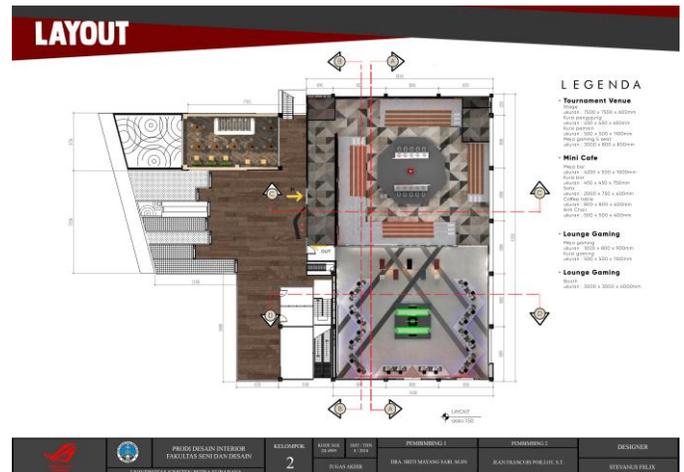


Gambar 7. Moodboard Desain

V. DESAIN AKHIR

Pengembangan Layout

Pengembangan layout yang telah diaplikasikan pada perancangan E-Sports Gaming Center :



Gambar 8. Layout

Main Entrance

Terdapat satu buah akses pintu masuk yang berada di sebelah meja receptionist, dengan tujuan agar sirkulasi pengunjung menjadi lebih terarah. Warna yang digunakan sesuai dengan brand image ROG serta terdapat logo ROG pada main entrance untuk memperkuat branding pada perancangan E-Sports Gaming Center.



Gambar 9. Main Entrance

• **Café**

Cafe merupakan salah satu fasilitas pendukung yang terdapat dalam perancangan E-Sports Gaming Center. Café terletak di area outdoor dan berfungsi sebagai tempat bersantai para pengunjung maupun peserta pertandingan.



Gambar 10. Café

• **Exhibition dan Lounge Gaming Area**

Exhibition dan Lounge Gaming terletak di satu area yang sama. Booth exhibition memamerkan dan menjual produk dan aksesoris gaming. Desain booth gaming disesuaikan dengan brand produk yang sedang dijual pada saat itu dan terletak diantara lounge gaming area.



Gambar 11. Exhibition Area dan Lounge Gaming

• **Tournament Venue**

Turnament Venue menggunakan panggung tipe arena dimana para pengunjung duduk melingkari panggung atlet E-Sport yang sedang bertanding, tipe panggung arena sesuai dengan perancangan E-Sports Gaming Center karena pengunjung dapat melihat pertandingan dari segala arah. Pengunjung juga dapat melihat pertandingan yang sedang berlangsung melalui videotron yang dipasang tepat diatas panggung. Tempat duduk pengunjung yang digunakan adalah tipe *bench* agar dapat memuat lebih banyak penonton.



Gambar 12. Tournament Venue

• **Lobby**

Lobby merupakan kesan pertama oleh para pengunjung untuk menghadiri event yang ada di dalam perancangan untuk menciptakan suasana lobby dengan menonjolkan elemen interior yang futuristik dimana pengunjung yang datang langsung merasakan dalam suasa event turnamen.area.

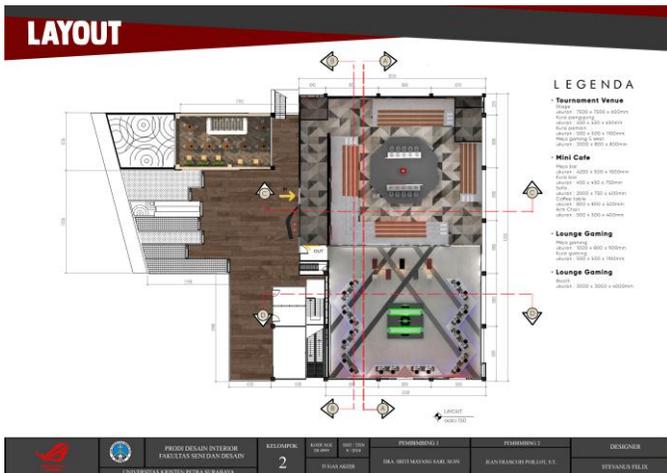


Gambar 13. Lobby

• **Desain Akhir**

Merupakan desain akhir dari perancangan interior fasilitas *E-Sports* arena berupa layout dan gambar kerja lainnya berupa rencana lantai, rencana plafon, mekanikal elektrik, potongan garis bangunan, detail perabot, dan detail elemen interior yang sudah melalui tahap revisi dan dapat dikerjakan secara real maupun maket.

- **Gambar Kerja**
- **Layout**



Gambar 14. Layout

Layout ini sudah melalui tahap revisi dan pengembangan desain sehingga dapat dikatakan memiliki kompetisi yang baik untuk perancangan ini dan memiliki sirkulasi yang memadai untuk akses para pengunjung maupun penyelenggara

• **Rencana Lantai**



Gambar 15. Rencana Lantai

Rencana Lantai memiliki material yang berbeda dikarenakan perbedaan leveling lantai dan tambahan sentuhan teknologi hidden LED

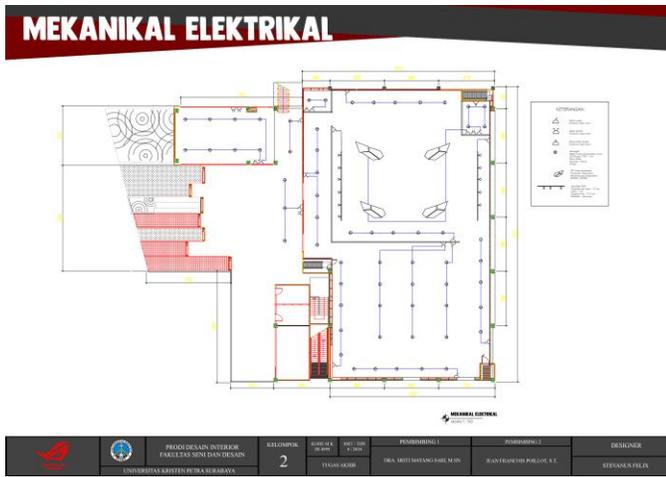
• **Rencana Plafon**



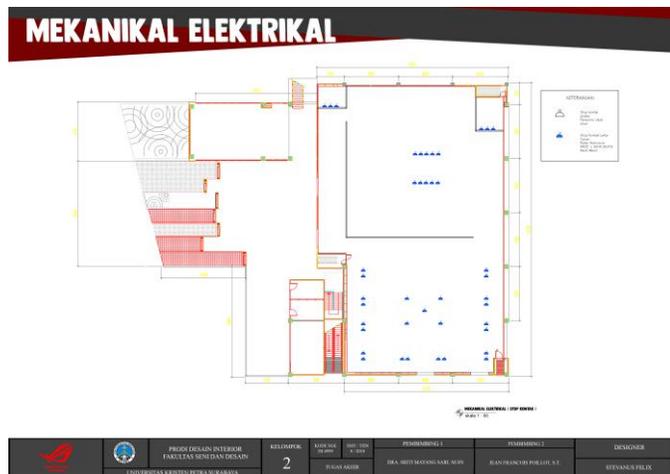
Gambar 16. Rencana Plafon

• **Mekanikal Elektrikal**

Mekanikal berupa titik lampu dan ketinggian lampu serta symbol dari jenis dan merk lampu yang digunakan serta spesifikasi lampu dimana apakah lampu yang digunakan seri atau paralel dan berisi tentang tata letak stop kontak untuk computer.



Gambar 17. Mekanikal Elektrikal



Gambar 16. Mekanikal Elektrikal – Stop Kontak

- Gambar Kerja Potongan
- Potongan A-A' dan B-B'



Gambar 17. Potongan A-A dan B-B

Potongan A-A' menjelaskan area exhibition dan arena *Tournament Venue*. Sedangkan Potongan B-B' menjelaskan perpotongan untuk arena *Tournament Venue* dan area exhibition dengan sisi lain.

- Potongan C-C' dan D-D'



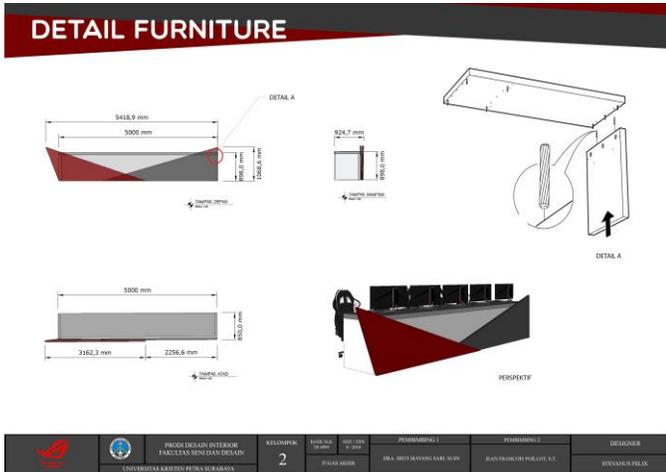
Gambar 18. Potongan D-D dan C-C

Potongan D-D' menjelaskan area Lounge Gaming. Sedangkan Potongan C-C' menjelaskan perpotongan untuk arena *Tournament Venue*.

- Detail Perabot



Gambar 19. Kursi Gaming



Gambar 20. Meja Tournament Venue

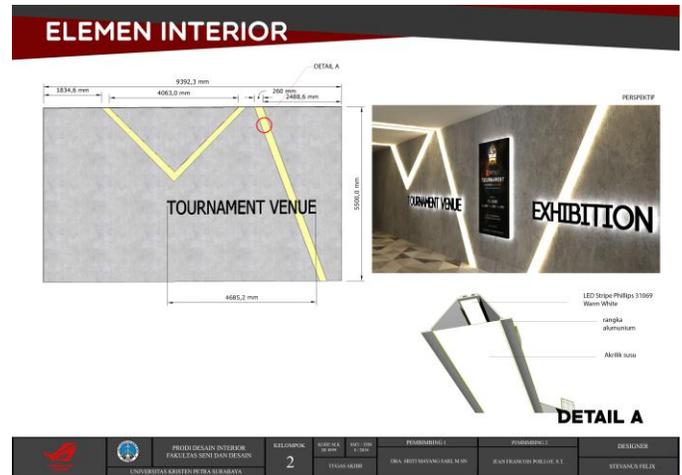


Gambar 22. Kursi Cafe

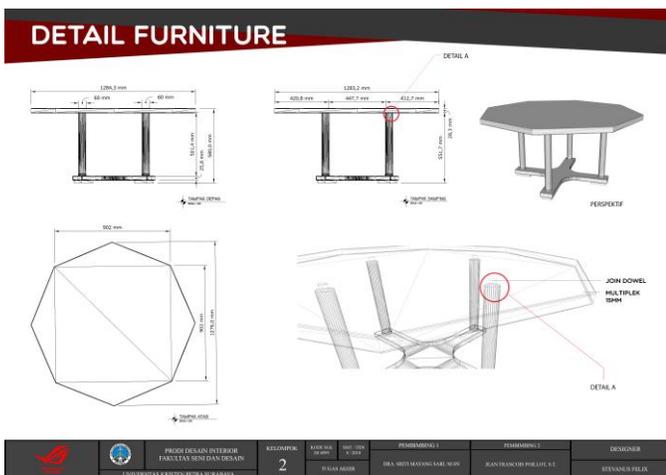
- Detail Elemen Interior



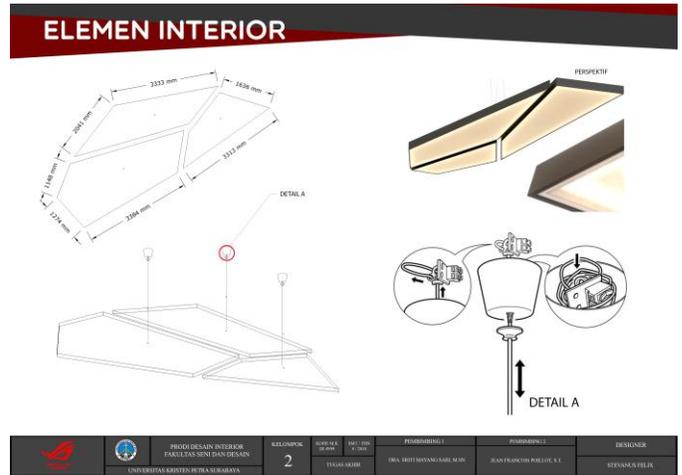
Gambar 21. Meja Lounge Gaming



Gambar 23. Elemen Interior Lobby



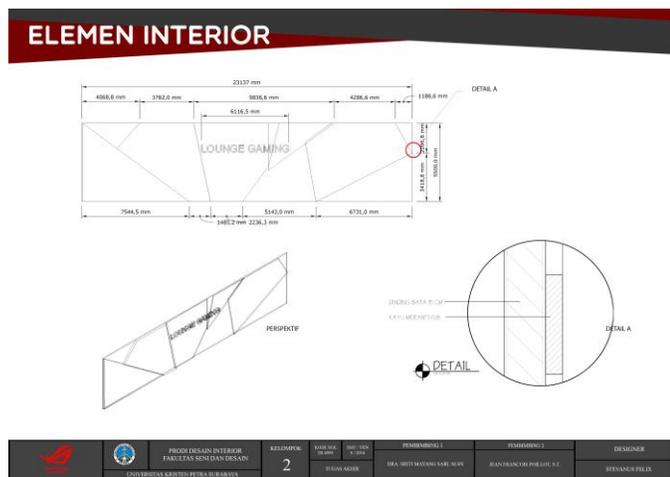
Gambar 22. Meja Café



Gambar 24. Elemen Interior Tournament Venue



Gambar 24. Elemen Interior Bracket Videotron Tournament Venue



Gambar 24. Elemen Interior Lounge Gaming

VI. KESIMPULAN

Di Indonesia *game online* telah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dengan nama *E-Sport* dan telah masuk dalam Undang-Undang No.3/2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Pada saat ini kompetisi E-Sports sudah menjadi sangat populer dan sudah banyak pengembang Game Online yang membuat berbagai fitur permainan untuk dapat memfasilitasi turnamen maupun kompetisi E-Sports. Salah satu fitur permainan tersebut adalah brand ROG yang mendukung performa permainan dalam turnamen maupun kompetisi E-Sports.

Perancangan *ROG E-Sports Gaming Center* merupakan sarana yang bertujuan untuk menampung, memfasilitasi, dan sebagai tempat berkumpulnya para gamers serta atlet *E-Sports*. Terdapat area tournament venue sebagai fasilitas utama pada perancangan ini yang dapat digunakan untuk mengadakan event-event gaming seperti tournament dan kompetisi *E-Sports* yang bertaraf nasional hingga internasional. Dengan adanya perancangan *ROG E-Sports Gaming Center* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan para gamers dan merubah pandangan masyarakat Indonesia yang masih negative terhadap game.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, Ibu Dr. Sriti Mayang Sari, M.Sn selaku pembimbing pertama dan Bapak Jean F. Poillot, S.T selaku pembimbing kedua. Bimbingan dan dukungan serta panduan dari Beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, Ibu Dr. Sriti Mayang Sari, M.Sn selaku pembimbing pertama dan Bapak Jean F. Poillot, S.T selaku pembimbing kedua. Bimbingan dan dukungan serta panduan dari Beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir *Perancangan Interior ROG Gaming Center di Surabaya*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wikipedia. (2017). E-Sports .Retrieved 5 Desember 2017, from <https://en.wikipedia.org/wiki/E-Sports>
- [2] Wikipedia. (2017). Arena .Retrieved 5 Desember 2017, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Arena>
- [3] Santosa, Eko dkk, 2008, Seni Teater Jilid 2. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- [4] Joseph De Chiara, Julius Panero, Martin Zelnik. 2001. Time Saver Standards for Building Types: Ise. Europe: McGraw-Hill Companies.
- [5] Freeman International Association of Exhibitions and Events. "Guidelines for Display Rules and Regulations". 2011