

ABSTRAK

Esport atau olahraga elektronik sudah mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak diresmikannya IESPA pada tanggal 24 Juni 2014, Pada masa ini bermain *game* sudah bisa dijadikan profesi yang prospektif karna dapat menghasilkan uang yang tidak sedikit. Dengan meningkatnya antusiasme masyarakat di bidang *streaming*, peralatan pendukung *streaming* menjadi sarana penunjang efektivitas *streaming* para pemain. Namun beberapa peralatan tersebut tidak mendukung efektivitas para *streamer* dalam menjalankan aktivitas *streaming* seperti meja *gaming*. Meja *gaming* yang berada di pasaran tidak memfasilitasi para *streamer* untuk makan dan minum pada saat bermain *game*. Dengan adanya perancangan ulang meja *streaming* ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dari proses *streaming*.

kata kunci—perancangan, meja *gaming*, *game*, *streamer*, *live streaming*, *streaming*.