

PERANCANGAN INTERIOR ESPORT AND GAMING CENTER DI BANDUNG DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

Marzuki Mahardika Sibuea¹, Hana Faza Surya Rusyda² dan Hendi Anwar³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

marzukimahardika@student.telkomuniversity.ac.id, djokomurdowo@telkomuniversity.ac.id,
hendianwar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Fenomena perkembangan teknologi dan esport di Indonesia saat ini menjadi sangat signifikan. Masyarakat Indonesia kini menjadi salah satu konsumen yang paling bersemangat dalam mengadopsi teknologi baru. Beberapa fasilitas yang menyediakan dan mendukung kegiatan Esports diantaranya yaitu Garena Esports Center sebagai fasilitas berlatih dan kantor tim Garena, RevivalTV sebagai arena bertanding dan media Esports, Serta Gamers Paradise sebagai fasilitas hiburan Esports. Contoh fasilitas tersebut belum tersedia dengan baik di Bandung seperti untuk kebutuhan media, tempat berkumpul komunitas, arena, tempat berlatih dan kegiatan lainnya. Maka dari itu perancangan ini bertujuan untuk dapat memberikan fasilitas yang mendukung komunitas Esports seperti tempat berlatih, fasilitas hiburan, turnamen berskala kecil atau sedang, broadcast, komersial dan memperkenalkan tim Esports Lokal serta dapat mengembangkan Esports di kota Bandung. Hal ini juga bertujuan untuk memberikan kemudahan, kenyamanan, dan pengalaman dalam mempelajari dunia Esport bagi komunitasnya. Tema yang digunakan pada Esports Center ini adalah Interactive and Futuristic untuk menciptakan semangat yang terjadi antara pengguna dengan ruang yang digunakannya dengan menerapkan teknologi pada ruang.

Kata kunci: esports, teknologi, desain interior, fasilitas, ruang

Abstract : *The phenomenon of technology development and Esports in Indonesia is currently very significant. Indonesian people are now one of the most passionate consumers in adopting new technology. Some of the facilities that provide and support esports activities include the Garena Esports Center as a training facility and the Garena team office, RevivalTV as an arena for matches and esports media, as well as Gamers Paradise as an Esports entertainment facility. Examples of these facilities are not yet available properly in Bandung such as for media needs, community gathering places, arenas, training areas and other activities. Therefore this design aims to be able to provide facilities that support the Esports community such as training grounds, entertainment facilities, small or medium scale tournaments, broadcasts, commercials and introduce local Esports teams and be able to develop Esports in the city of Bandung. It also aims to provide convenience, comfort, and experience in learning the world of Esports for the community. The theme used in this Esports Center is Interactive and Futuristic to create a spirit that occurs between users and the space they use by applying technology to space.*

Keywords: esports, technology, interior design, facilities, space

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam dunia *Esports*, atau olahraga elektronik, telah menarik perhatian luas, terutama di kalangan generasi Z (Kurniawan et al., 2019). *Esports* memiliki ciri khas dengan pemanfaatan teknologi digital seperti komputer dan ponsel sebagai media utama dalam pelaksanaannya. Di Indonesia, fenomena ini telah merambah, dengan pertumbuhan komunitas dan tim *Esports* yang signifikan. Meskipun potensi positifnya, namun ada beberapa tantangan yang perlu diatasi agar ekosistem *Esports* di Bandung dapat tumbuh dengan berkelanjutan. Salah satu permasalahan utama adalah ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang masih terbatas. Walaupun beberapa fasilitas *Esports* seperti MOD *Esport* Arena dan Point Arena telah ada, namun jumlah dan kualitasnya masih belum memadai. Keterbatasan ini dapat menghambat perkembangan para pemain *Esports* yang ingin mengasah kemampuan mereka serta berpartisipasi dalam kompetisi yang lebih kompetitif. Tantangan lainnya adalah tidak adanya tempat berkumpul yang dapat menjadi pusat bagi komunitas *Esports*. Kemampuan untuk berpartisipasi dalam kompetisi dan latihan memang penting dalam dunia *Esports*. Namun, keberadaan tempat fisik yang dapat dijadikan tempat berkumpul para komunitas *Esports* juga memiliki peran krusial dalam membangun interaksi sosial, kolaborasi, dan saling berbagi pengalaman. Selain itu, tingkat kesadaran masyarakat tentang *Esports* masih bervariasi. Walaupun popularitas *Esports* terus meningkat, masih ada sebagian masyarakat yang belum mengakui *Esports* sebagai bentuk olahraga yang serius. Hal ini dapat membatasi dukungan masyarakat dan menciptakan penghalang dalam upaya mendapatkan pengakuan yang lebih luas. Kurangnya pendidikan dan pelatihan profesional di dalam dunia *Esports* juga menjadi isu yang perlu diatasi. Pengembangan bakat di dalam industri ini membutuhkan pendekatan serius dan pendidikan yang terstruktur, yang saat ini masih terbatas dalam lingkungan ini. Menghadapi berbagai tantangan ini, langkah perancangan dan pendirian *Esports Center* di Bandung diharapkan dapat menjadi solusi strategis untuk memperkuat ekosistem

Esports dan mengatasi berbagai keterbatasan. Dengan menyediakan fasilitas dan dukungan yang memadai, diharapkan minat masyarakat terhadap *Esports* dapat terus meningkat, dan para pemain akan memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mengembangkan potensi mereka dalam industri ini.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data yang dilakukan dibagi menjadi data primer dan sekunder. Dari data primer yang didapatkan melalui survey dari tiga studi banding terkait *Esports Center* yaitu MOD *Esports Arena* di Bandung, *Gamers Paradise* di Jakarta dan Point Arena di Bandung. Selain itu, diperoleh melalui wawancara terhadap sumber yang terkait dengan perancangan. Untuk data sekunder, diperoleh melalui beberapa data literatur seperti buku, jurnal dan data situs yang dapat menunjang dan melengkapi untuk kebutuhan perancangan *Esports Center*.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Perancangan

Terdapat implementasi tema dan pendekatan yang diterapkan dalam menciptakan konsep perancangan ruang dapat memberikan identitas unik dan keselarasan visual dalam perancangan ini. Tema yang digunakan pada *Esport Center* ini adalah *Interactive and Futuristic*. Pemilihan tema ini didasarkan pada fenomena perkembangan teknologi dan perkembangan *Esport* yaitu kebutuhan ruang *Esport* agar pengguna dapat melakukan aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan *Esport*. Tujuan dari tema ini adalah untuk menciptakan semangat yang terjadi antara pengguna dengan ruang yang digunakannya dengan menerapkan teknologi pada ruang. Konsep ini menawarkan ruang yang dapat mendukung pengalaman ruang, dengan memperhatikan fungsi ruang, estetika ruang dan sistematika ruang untuk mendukung kenyamanan penggunaan. dan kenyamanan pengguna melalui teknologi. Dengan menerapkan tema ini, ruang *Esport Center*

akan memiliki fitur yang canggih dan modern. Dengan menggunakan teknologi, ruang ini akan memiliki berbagai macam fitur yang dapat membantu dan memudahkan pengguna. Fitur seperti pengaturan suhu, cahaya, serta berbagai macam alat yang dapat mendukung aktivitas *Esport*. Fitur ini akan membuat ruang *Esport Center* menjadi lebih interaktif dan menarik bagi para pengguna. Selain itu, ruang *Esport Center* juga akan menggunakan desain yang modern dan futuristik, ditambah dengan kualitas konten visual yang tinggi, sehingga akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi para pengguna.

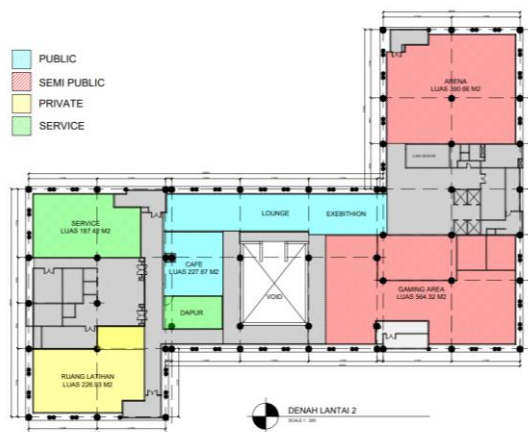
Konsep Suasana yang Diharapkan

Suasana dalam ruang bermain game melibatkan hubungan antara manusia dan permainan yang sedang dimainkan. Kedua elemen ini saling terhubung melalui sebuah antarmuka, yang dapat berupa perangkat game, sistem, cara permainan mengkomunikasikan informasi kepada pemain (melalui media audio visual), dan lain sebagainya (Schell, 2008, hal. 223). Interaksi ini menghasilkan umpan balik dalam permainan yang menentukan tindakan yang diambil oleh pemain. Tindakan ini berkaitan dengan keputusan dan reaksi yang berbeda-beda dari setiap pemain (Chris Crawford, 1997, hal. 12). Faktor yang berpengaruh terhadap kinerja adalah lingkungan kerja, dimana lingkungan yang baik dan nyaman dapat meningkatkan kinerja individu. Sebaliknya, lingkungan kerja yang buruk dapat menyebabkan rasa bosan dan stres yang dapat berdampak negatif pada kinerja mereka (Aswadi, 2015). Suasana yang diharapkan adalah suasana yang menyenangkan, modern, dan futuristik. Di mana para pemain dan pengunjung dapat merasa nyaman dan menikmati pengalaman bermain dan menonton berbagai macam pertandingan *Esport*. *Esport Center* ini akan menawarkan berbagai macam fasilitas dan teknologi canggih yang memungkinkan para pemain untuk berlatih dan bersenang-senang. Desain interior akan menampilkan tema yang mencerminkan warna-warna yang cerah dan *modern*, serta berbagai macam teknologi terkini, seperti monitor komputer yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan para pemain. Juga akan ada ruang khusus untuk

acara khusus, seperti turnamen atau pertandingan *Esport*, serta ruang untuk para pengunjung untuk menonton pertandingan. Peralatan dan fasilitas lainnya yang ditawarkan juga akan mencerminkan teknologi terkini dan *modern*.

Konsep Layout dan Organisasi Ruang

Pengelompokan ruang berdasarkan karakteristiknya, terbentuklah zona-zona yang menggambarkan tingkat aksesibilitas pengguna. Zona publik adalah area yang dapat diakses oleh semua pengguna tanpa batasan, sementara zona semi-publik dapat dijangkau oleh semua pengguna dalam batas tertentu. Zona semi-privat hanya dapat diakses oleh pengguna tertentu dengan batasan yang ketat, sementara zona privat hanya dapat diakses oleh pengguna yang ditentukan secara khusus. Zona servis adalah area yang menyediakan fasilitas bagi semua orang dalam zona tersebut, dan area abu-abu adalah area yang tidak termasuk dalam perencanaan.



Gambar 1 Zoning Blocking
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang diadopsi dalam perancangan ini mengukung perpaduan elemen lengkung atau dinamis dengan gaya futuristik, yang berujung pada penciptaan desain yang simpel namun tetap menggambarkan dinamika. Konsep bentuk ini menonjolkan bentuk-bentuk asimetris yang dikombinasikan

dengan elemen lengkung, menciptakan suasana yang merefleksikan beragam kegiatan.



Gambar 2 Konsep Bentuk
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep Warna

Dalam perancangan ini, warna memegang peran penting dengan mengusung konsep futuristik dan menciptakan suasana yang diinginkan. Tiga warna utama yang diaplikasikan adalah putih atau silver, hitam, dan RGB (merah, hijau, biru). Penggunaan warna putih memberikan rasa kenyamanan dan memaksimalkan pencahayaan alami, sementara warna hitam menciptakan kesan elegan dan kontras. Warna RGB, seperti merah, hijau, dan biru, digunakan dalam pencahayaan untuk membangkitkan energi, keseimbangan, dan fokus. Semua ini diintegrasikan untuk memberikan tampilan modern dan sesuai dengan konsep pengayaan futuristik yang dianut.

Konsep Material

Dalam konsep material, berbagai elemen ruangan seperti lantai, dinding, ceiling, dan pengisi ruang dihadirkan dengan pertimbangan khusus.

Pertama, untuk lantai, material vinyl digunakan di berbagai ruang seperti *lounge*, *exhibition area*, *arena*, dan *cafe*. Pemilihan vinyl hitam memberikan kesan elegan dan modern yang kontras dengan elemen desain lainnya. Kelebihan lantai vinyl adalah tahan lama, mudah dirawat, dan memiliki permukaan yang mudah dibersihkan.

Kedua, dalam hal dinding, penggunaan vinyl hitam juga diterapkan di berbagai ruang seperti *gaming area*, *arena*, *cafe*, *lounge*, dan *exhibition area*. Hal

ini memberikan tampilan elegan dan modern, dengan warna hitam yang kontras dan kuat. Vinyl memiliki ketahanan yang baik terhadap goresan dan noda.

Pada plafon atau ceiling, gypsum dipakai untuk *lounge, exhibition area, cafe, VR Box*, dan ruang VVIP. Gypsum adalah material yang mudah dipasang dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruangan. Kelebihannya adalah fleksibilitas dalam desain serta kemampuan perbaikan atau penggantian yang mudah.

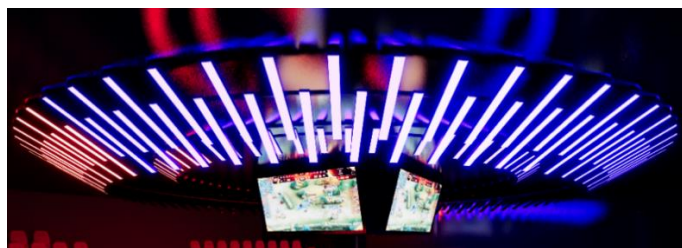
Terakhir, pengisi ruang seperti furniture menggunakan material seperti multipleks dan HPL. Multipleks digunakan untuk *gaming area, lounge, exhibition area, arena, dan cafe*, karena lebih terjangkau dan fleksibel dalam finishing. Material HPL digunakan pada *gaming area, lounge, exhibition area, arena, dan cafe*. Keduanya menawarkan keuntungan seperti fleksibilitas desain dan kemudahan perawatan.

Dengan mempertimbangkan konsep material ini, keseluruhan ruang *Esports Center* akan memiliki tampilan yang sesuai dengan konsep futuristik yang diusung.

Konsep Teknologi

Dalam konteks penerapan teknologi pada interior *Esports Center*, berbagai konsep teknologi telah diimplementasikan dalam setiap ruangan.

Pencahayaan interaktif dimanfaatkan dengan menggunakan sensor suara untuk mengenali tindakan atau suara pengguna. Teknologi ini mengontrol respons pencahayaan yang interaktif, menciptakan pengalaman menarik bagi pengunjung.



Gambar 3 Pencahayaan Interaktif
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, layar LED memiliki peran sentral di arena *Esports Center*. Ini memberikan pengalaman yang mengesankan bagi pemain dan penonton, memungkinkan penonton melihat permainan dengan jelas, mengikuti perkembangan secara real-time, dan merasakan intensitas pertandingan *Esports*.



Gambar 4 Layar LED
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sistem audio berkualitas tinggi juga diterapkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman audio bagi pemain dan penonton. Suara yang jernih dan *surround sound* menciptakan pengalaman audio yang imersif, memperkuat komunikasi tim, dan meningkatkan antusiasme penonton.

Penggunaan *digital signage* dalam exhibition area *Esports Center* memberikan informasi langsung terkait *Esports* kepada pengunjung, memperkuat konektivitas dengan dunia *Esports*, dan meningkatkan pengalaman pengunjung.



Gambar 5 Digital Signage
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penerapan *smart glass* pada ruang VVIP menghasilkan privasi bagi pemain sambil menciptakan suasana futuristik dan interaktif. Teknologi *smart glass* memberi pemain kontrol dan fleksibilitas dalam menjaga privasi mereka.



Gambar 6 Smart Glass
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam hal penerapan teknologi pada *game*, peralatan *gaming* canggih diterapkan untuk menciptakan lingkungan optimal bagi pemain dengan pengalaman *gaming* yang intens, responsif, dan memukau. Peralatan ini meningkatkan performa pemain, kenyamanan bermain, dan mendukung pengalaman kompetisi *Esports* yang menarik.



Gambar 7 Peralatan Gaming Canggih
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tidak hanya itu, teknologi *Augmented Reality (AR)* atau *Virtual Reality (VR)* juga diintegrasikan. AR dan VR memberikan pengalaman yang lebih dalam, interaktif, dan imersif bagi pemain, meningkatkan keterlibatan dan aspek visual dalam lingkungan *Esports Center*, serta menciptakan lingkungan inovatif dan interaktif bagi pemain dan pengunjung.



Gambar 8 Augmented Reality dan Virtual Reality
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep Penghawaan

Dalam lingkup pengaturan udara di dalam ruangan, terdapat dua sumber utama yaitu sistem penghawaan alami dan mekanis. Penghawaan mekanis melibatkan penggunaan alat-alat seperti kipas, *exhaust fan*, dan *air conditioning (AC)*, yang sering diterapkan pada bangunan modern (Rusyda et al., 2018). Di dalam fasilitas ini, penghawaan buatan seperti AC memiliki peran dominan dalam menjaga kenyamanan pengguna dengan mempertahankan suhu ruangan antara 19°C hingga 23°C. Penggunaan AC ini memiliki batas maksimal suhu karena jumlah pengguna yang berada di dalam fasilitas dapat mempengaruhi kualitas penghawaan. Penerapan sistem penghawaan ini diupayakan untuk memberikan kenyamanan bagi para pengguna ketika berada di dalam ruangan. Penghawaan ini terjadi melalui sumber-sumber buatan yang diatur dengan rinci, seperti yang tertera di bawah:

1. AC jenis cassette split dan AC split ditempatkan di beberapa area seperti *cafe, lounge, exhibition area, store, arena*, ruang bermain, dan ruang VIP. Kedua jenis AC ini berperan penting dalam menjaga suhu ruangan tetap nyaman dan stabil, serta mencegah panas berlebih pada peralatan komputer. Tujuannya adalah untuk memastikan kenyamanan pemain selama bermain.
2. *Exhaust fan* digunakan untuk mengatur sirkulasi udara di dalam ruang *cafe*. Fungsi *exhaust fan* adalah mengeluarkan udara panas dari ruangan dan mengarahkannya keluar. Hal ini membantu dalam pergantian udara yang lebih segar dan bersih di dalam ruangan.
3. *Exhaust vent* digunakan untuk menghisap asap dan uap keluar dari ruang dapur. Fungsi *exhaust vent* adalah menjaga udara di dalam ruang dapur tetap bersih dan segar, serta mengurangi risiko bau yang tidak sedap.

Dengan konfigurasi penghawaan ini, tujuan utama adalah menciptakan lingkungan yang nyaman dan optimal bagi pengguna fasilitas dalam menjalankan aktivitas di dalamnya.

Konsep Keamanan

Fasilitas ini telah mengadopsi sejumlah sistem keamanan untuk menjaga lingkungan yang aman dan melindungi pengguna dari berbagai risiko. Sistem keamanan ini melibatkan tata kerja, tata ruang, serta perlindungan interior, dan juga mencakup langkah-langkah menghadapi situasi darurat seperti mati lampu, kebakaran, dan bencana alam.

Dalam mengatasi potensi pencurian dan kerusakan, fasilitas ini dilengkapi dengan CCTV yang berfungsi merekam semua kejadian dalam bangunan selama 24 jam. Selain itu, kunci fisik atau *Locking Device* digunakan untuk mengamankan komputer di tempatnya, mencegah pencurian perangkat keras seperti CPU.

Untuk menghadapi situasi darurat kebakaran dan gempa bumi, berbagai perangkat juga telah diimplementasikan. *Fire extinguisher* disimpan di area yang mudah dijangkau untuk memadamkan api ringan. Fire alarm dan *Earthquake Alarm* dipasang sebagai peringatan darurat kebakaran dan gempa bumi di setiap sudut ruangan. *Smoke/heat detector* berfungsi mendeteksi asap atau panas berlebih yang berhubungan langsung dengan sistem sprinkler. *Dry pipe system sprinkler* digunakan untuk pemadaman api dan mencegah kerusakan peralatan, karena diisi dengan udara atau nitrogen.

Pada situasi mati lampu, fasilitas ini memiliki Genset yang memberikan sumber listrik cadangan atau darurat ketika pasokan listrik utama terputus. Selain itu, *UPS (Uninterruptible Power Supply)* disediakan untuk memberikan cadangan energi saat terjadi pemutusan arus listrik atau penurunan daya.

Semua sistem keamanan ini dilengkapi dengan signage yang memberikan informasi dan instruksi kepada pengguna. Tindakan-tindakan ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang aman dan dapat diandalkan, mengutamakan keamanan dan kenyamanan para pengguna fasilitas dalam berbagai situasi.

Konsep Peletakan Peralatan Gaming

Dalam merancang lingkungan yang nyaman dan ergonomis bagi para pemain, konsep peletakan peralatan gaming memiliki peran penting. Dalam konsep ini, beberapa prinsip diperhatikan untuk menentukan posisi yang optimal bagi peralatan gaming. Berikut adalah beberapa prinsip peletakan peralatan gaming yang diimplementasikan dalam perancangan Esport Center ini:

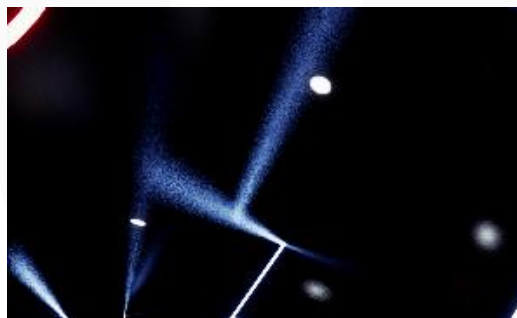
1. PC diletakkan di bawah meja untuk mencegah kerusakan dan melindungi PC dari debu dan cairan yang mungkin dapat merusaknya. Hal ini juga membantu menjaga tampilan visual ruangan yang bersih dan rapi.
2. Monitor ditempatkan pada tingkat mata yang nyaman bagi pemain. Posisi ini membantu mengurangi ketegangan pada leher dan mata, memastikan kenyamanan visual selama sesi bermain.
3. Area yang cukup di depan keyboard disediakan untuk meletakkan mouse. Konsep ini memudahkan akses dan penggunaan mouse dalam permainan, sehingga pemain dapat lebih fokus pada permainannya tanpa mengalami hambatan.
4. *Headset* ditempatkan di dekat pemain dan mudah dijangkau. Posisi ini memungkinkan komunikasi yang efektif antar pemain dalam tim, serta pengalaman audio yang optimal selama permainan.
5. Kursi *gaming* yang dipilih adalah yang ergonomis dan nyaman. Hal ini penting untuk menjaga postur tubuh yang baik selama bermain dan mengurangi potensi kelelahan yang dapat terjadi akibat posisi duduk yang tidak tepat.
6. Meja *gaming* dipilih dengan ukuran yang cukup untuk menampung seluruh peralatan gaming dengan nyaman. Konsep ini memastikan adanya ruang yang memadai untuk meletakkan peralatan dengan rapi.

Dengan menerapkan konsep peletakan peralatan *gaming* ini, *Esport Center* dapat menciptakan lingkungan yang optimal bagi para pemain, mendukung kenyamanan, kesehatan postur, dan performa maksimal selama sesi bermain.

Konsep Pencahayaan

Pencahayaan yang tepat di dalam sebuah ruangan memiliki peran krusial dalam menentukan suasana dan tampilan visualnya. Terlebih lagi, dalam konteks visual merchandising, pencahayaan memiliki dampak signifikan terhadap presentasi produk dan kesan keseluruhan ruangan (Wildan et al., 2019). Dalam perancangan *Esport Center* yang berfokus pada pendekatan teknologi, pencahayaan menjadi salah satu aspek kunci yang harus diperhatikan. Pengaturan pencahayaan yang tepat dapat menciptakan atmosfer yang nyaman dan optimal bagi pemain dan penonton. Berikut adalah beberapa konsep pencahayaan yang dapat diimplementasikan dalam perancangan *Esport Center* ini:

1. Pencahayaan umum yang ditempatkan di setiap ruangan menggunakan lampu langit-langit (*ceiling lamp*). Fungsi utamanya adalah untuk menyediakan pencahayaan merata di seluruh ruang *Esport Center*. Pengaturan pencahayaan dapat dikendalikan melalui sakelar atau *dimmer* manual untuk menyesuaikan tingkat kecerahan sesuai kebutuhan.



Gambar 9 Pencahayaan Umum
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Pencahayaan aksen diterapkan pada area seperti *gaming area, arena, cafe, exhibition, dan lounge* menggunakan *LED strip*. Pencahayaan aksen ini memberikan efek dekoratif yang menarik, seperti pencahayaan berwarna-warni, gradasi, atau efek cahaya dinamis. Pengaturan mode pencahayaan, kecerahan, dan warna dapat diatur melalui kontroler yang sesuai.



Gambar 10 Pencahayaan Aksen
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Pencahayaan ambient juga diterapkan pada gaming area dan arena dengan menggunakan neon LED. Pencahayaan ambient ini memberikan efek visual yang futuristik dan menarik di dalam *Esport Center*, menciptakan suasana yang energik dan memperkaya pengalaman visual pemain. Kontroler digunakan untuk mengatur mode pencahayaan, kecerahan, dan warna pencahayaan sesuai dengan keinginan.



Gambar 11 Pencahayaan Ambient
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan mengaplikasikan konsep pencahayaan ini, *Esport Center* dapat menciptakan lingkungan yang sesuai dengan tujuan perancangan, mengoptimalkan tampilan visual, serta menciptakan suasana yang menarik dan memadai bagi para pemain dan penonton.

Konsep Akustik

Menurut Satwiko (2004:124), akustik merupakan ilmu yang berkaitan dengan bunyi. Dengan demikian, sistem akustik berkaitan dengan kualitas suara dan bunyi yang dihasilkan. Lingkup akustik melibatkan indra pendengar, sifat

suara, serta ilmu tentang bunyi. Sistem akustik di dalam ruangan terkait dengan transformasi suara karena pantulan dan gangguan suara. Beberapa material penyerap suara efektif telah diidentifikasi untuk digunakan dalam hal ini (Indrani et al., 2013).

Dalam perancangan auditorium dan studio musik, aspek penting adalah memastikan kondisi akustik yang sesuai di dalam ruangan agar suara tidak merambat ke ruangan lain dan tidak mengganggu lingkungan sekitar. Untuk mencapai tujuan ini, penting untuk menerapkan pengkondisian akustik dengan menggunakan bahan penyerap suara pada plafon, dinding, dan lantai (Ayuningtyas et al., 2018).

Dalam konteks perancangan ini, konsep akustik menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan. Pengaturan akustik yang baik memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman audio, mengurangi gangguan suara yang tidak diinginkan, serta menciptakan lingkungan yang nyaman bagi pemain dan penonton. Tabel berikut merinci konsep akustik yang diterapkan, jenis bahan yang digunakan, fungsi masing-masing bahan, dan penempatannya dalam perancangan ruang:

Jenis penyerap suara yang diterapkan mencakup kain peredam suara (*acoustic foams*) yang bertujuan untuk menyerap suara dan mengurangi pantulan suara. Bahan ini diterapkan pada dinding ruangan, terutama pada ruang VIP dan ruang VVIP.

Selain itu, *floating floor* dengan bahan *mineral wool* digunakan untuk mengurangi transmisi suara ke lantai bawahnya, dan diterapkan pada lantai gaming area dan arena.

Selanjutnya, pintu anti-suara dengan bahan *rockwool* digunakan untuk mengurangi kebocoran suara melalui pintu. Bahan ini diterapkan pada pintu ruangan, terutama di area arena. Sementara itu, isolasi anti-suara dengan bahan *rockwool* juga diterapkan untuk mengurangi kebocoran suara melalui dinding.

Bahan ini ditempatkan di antara lapisan dinding di berbagai area seperti *gaming area*, ruang VIP, ruang VVIP, dan *arena*.

Konsep akustik yang diterapkan ini memberikan kerangka kerja untuk menciptakan lingkungan akustik yang optimal, mendukung pengalaman audio yang baik, dan menciptakan suasana yang nyaman di dalam *Esport Center*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dapat diambil. Pertama, perancangan ruang *Esports Center* ini mempertimbangkan kebutuhan industri *Esports* dengan menyediakan fasilitas seperti ruang bermain, area latihan, arena turnamen, dan area komunal. Kedua, penerapan teknologi yang tepat, termasuk perangkat keras dan lunak *modern*, membantu meningkatkan pengalaman bermain dan berkompetisi. Ketiga, standar fungsional dan ergonomis diikuti, seperti desain kursi yang ergonomis dan pengaturan akustik yang baik. Keempat, perancangan ruang ini menciptakan kesan positif melalui desain menarik dan pencahayaan yang sesuai.

Saran yang dapat diajukan meliputi penggunaan laporan ini sebagai referensi bagi desainer interior dan mahasiswa desain dalam penelitian serupa, implementasi konsep yang dihasilkan dalam desain interior *Esports* selanjutnya, dan penghubungan konsep dengan standar umum dan literatur terkait *Esports* dan desain ruang. Institusi dapat memanfaatkan laporan ini sebagai sumber pembelajaran bagi mahasiswa dan informasi publik tentang *Esports* dan desain interior. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki atau mengembangkan fasilitas *Esports* yang ada sesuai dengan perkembangan teknologi dan tren terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

Airlangga, U. (2020). *PENGHASILAN PELAKU USAHA ASING GAME ONLINE*.

- Akbar, M. (2017). *Sejarah Esport*. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>
- Ayuningtyas, A. S., Anwar, H., & Sudarisman, M. T. I. (2018). Perancangan Interior Gedung Konser Musik Rock Kota Bandung. *EProceedings of Art & Design*, 5(3). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7768>
- Chris Crawford. (1997). *The Art of Computer Game Design*. Digital Press.
- Igor Knez, S. N. (2008). Lighting in Digital Game Worlds: Effects on Affect and Play Performance. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. *PubMed*.
- Kurniawan, F., Kepelatihan, P., Fakultas, O., Keolahragaan, I., & Yogyakarta, U. N. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509>
- M. Faisal. (2018). *Sejarah eSports Indonesia: Dari Warnet Menuju Panggung Dunia* | *kumparan.com*. <https://kumparan.com/kumparansport/sejarah-eSports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378>
- Nilwan, A. (2010). *Simulasi Construction and Manajement Simulation Game*. Elex Media Komputindo.
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97–103. <https://doi.org/10.29210/132700>
- NVISION Eye Centers. (2022). *What Kind of Light Improves Vision?* <https://www.nvisioncenters.com/improve-eyesight/light/>

- Rusyda, H. F. S., Setyowati, E., & Hardiman, G. (2018). KONDISI TERMAL PADA PENGHAWAAN ALAMI DI RUANG TUNGGU UTAMA STASIUN SEMARANG TAWANG. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 2(3), 144. <https://doi.org/10.31848/ARCADE.V2I3.60>
- Sari, M. N., Handoyo, A. D., Budiono, I. Z., & Eng, M. (2020). Perancangan Ulang The Alana Hotel Sentul, Bogor Dengan Pendekatan Lokalitas Kota Bogor. *EProceedings of Art & Design*, 7(2), 4560. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/13307>
- Schell, J. (2008). *Seni Desain Game: Buku Lensa*. Penerbit Morgan Kaufmann.
- Togar Mulya Raja, M., Hambali, R., Togar, M., & Raja, M. (2019). *Literature Review of The Store Windows Display Influences on Consumers Attractiveness Through the Layout Design*. 6.
- Verly Nugrahantina, H., Rachmawati, R., & Farida, D. A. (2022). *PERANCANGAN ULANG INTERIOR SMA AL-FATAH YPKP SENTANI GUNA MENINGKATKAN PROSES*.
- Waldi, A., Pendidikan, I. P., & Fakultas, K. (2018). Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(2), 92–101. <https://doi.org/10.24036/8851412222018119>
- Yin, K., Zi, Y., Zhuang, W., Gao, Y., Tong, Y., Song, L., & Liu, Y. (2020). Linking Esports to health risks and benefits: Current knowledge and future research needs. *Journal of Sport and Health Science*, 9(6), 485–488. <https://doi.org/10.1016/J.JSHS.2020.04.006>