

**PERANCANGAN INTERIOR *E-SPORT ARENA* DI
SURAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA



**OLEH
RIO PAMBUDI
NIM. 15150104**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
SURAKARTA
2022**

PERANCANGAN INTERIOR *E-SPORT ARENA* DI SURAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



**OLEH
RIO PAMBUDI
NIM. 15150104**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
SURAKARTA**

2022

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN INTERIOR *E-SPORT ARENA*
DI SURAKARTA


Oleh:


Rio Pambudi


NIM. 15150104

Telah diuji dan dipertimbangkan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 2 Juni 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji : Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn. : 

Penguji Bidang : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. : 

Penguji Bidang 1 : Sumarno, S.Sn, M.A. : 

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, ...Juni 2022

Dekan fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum

NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rio Pambudi

NIM : 15150104

Menyatakan bahwa tugas akhir karya yang berjudul **Perancangan Interior E-Sport Arena di Surakarta** merupakan karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan tugas akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 8 Januari 2022



Rio Pambudi
NIM. 15150104

MOTTO

“Why do we fall? So we can learn to pick ourselves back up.”

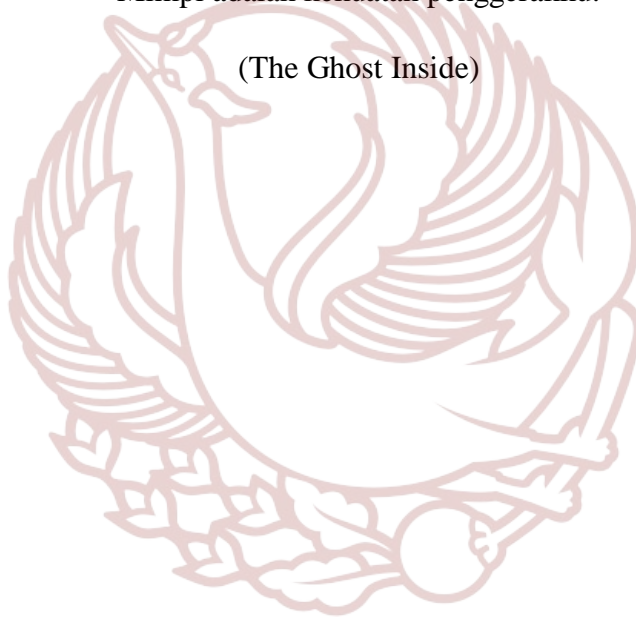
“Mengapa kita jatuh? Agar kita dapat belajar untuk bangkit kembali.

(Thomas Wayne)

“Dreams are my driving force”

Mimpi adalah kekuatan penggerakku.

(The Ghost Inside)



ABSTRAK

Berkembangnya teknologi di berbagai bidang, meningkatkan antusias masyarakat terhadap teknologi sangat tinggi mengakibatkan hampir seluruh kegiatan manusia tidak lepas dari teknologi, salah satunya dengan bidang *E-Sport* (*electronic sport*).

E-Sport (*electronic sport*) ini, khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang bertanggung jawab kepada Menpora RI dan Peraturan Pemerintah No.16/2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan

Beberapa *Games Corporation* di Indonesia sendiri ternyata sudah mengalami perkembangan yang ditandai dengan banyaknya perlombaan yang diadakan, tetapi dalam pelaksanaannya di Indonesia, kurangnya *venue* yang mampu memadai kebutuhan dan memfasilitasi *E-Sport* sehingga tujuan dari perancangan ini untuk merancang interior *E-Sport Arena* yang mampu memfasilitasi dan memadai kegiatan-kegiatan *E-Sport* khususnya di Surakarta. Perancangan ini menggunakan gaya *Futuristic-Natural* dimana perancangan didesain dengan desain masa depan yang menggunakan teknologi tinggi dengan desain yang tidak monoton, namun tetap berbasis pada *green design*. Penerapan tema dan gaya tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman bermain yang nyaman karena terbentuknya atmosfer yang dihasilkan dari perancangan yang baik.

Kata Kunci: Teknologi, *E-Sport*, *Arena*, Perancangan, *Futuristic-Natural*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan tugas akhir karya ini dapat selesai dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari bimbingan mata kuliah tugas akhir untuk melengkapi dan memenuhi syarat guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selama proses penulisan dan bimbingan tugas akhir, penulis banyak mendapat motivasi maupun bantuan secara materi dan moril dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang memberikan dukungan materi maupun moril kepada penulis untuk selalu berusaha mencapai hasil yang terbaik.
2. Sumarno, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang senantiasa meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan hingga terselesaikannya laporan tugas akhir ini.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., selaku dosen penasihat akademik dan Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan pengarahan dan motivasi selama proses perkuliahan.
4. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior yang memberikan izin dan masukan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
5. Dosen-dosen Program Studi Desain Interior yang selalu memberikan ilmu dan bimbingan selama proses perkuliahan.
6. Wahyu Tri Widiyanto, Devi Wijianto, Arief Ramadhan, Chamzah Fredy, Dhimastahta Dhanar, Inna Charisma dan Herma Irawati, Feradita Dian, Tea Anggraeni, Laras Sekarwati, Septiya Saputri, Anastasya yang sudah bersama-sama belajar dan mengerti akan kerasnya hidup.

7. Rekan-rekan Desain Interior angkatan 2015 yang sudah berjuang bersama dari awal hingga akhir selama proses perkuliahan.
8. Himpunan Mahasiswa Desain Interior ISI Surakarta (Himadiska) yang selama ini menjadi tempat penulis belajar, bermsyarakat dan berproses kreatif.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat banyak kekurangan selama proses menyelesaikan tugas akhir. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna untuk melengkapi kesempurnaan penulisan ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis.

Surakarta, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Gagasan Perancangan.....	1
C. Tujuan Perancangan.....	1
D. Manfaat Perancangan	2
E. Tinjauan Sumber Perancangan.....	2
F. Landasan Perancangan	3
1. Pendekatan Fungsi	3
2. Pendekatan Ergonomi	3
3. Pendekatan Gaya dan Tema	6
G. Metode Perancangan	7
H. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN	9
A. Tinjauan Data Literatur	9
1. Tinjauan <i>E-Sport</i>	9
2. Tinjauan <i>Arena</i>	11
3. Tinjauan Interior.....	11

B. Tinjauan Data Lapangan	15
1. <i>Site Plan</i>	15
BAB III TRANSFORMASI DESAIN	16
A. Pengertian Objek Garap	16
B. Batasan Ruang Lingkup Garap	17
C. Pengguna, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	18
D. Program Ruang.....	20
1. Kapasitas Besaran Ruang.....	20
2. Hubungan Antar Ruang.....	24
3. Organisasi Ruang	24
E. Tema dan Gaya	26
F. <i>Groupin Zoning</i>	27
G. Sirkulasi.....	29
H. <i>Layout</i>	32
I. Elemen Pembentuk Ruang	35
1. Lantai.....	35
2. Dinding.....	35
3. <i>Ceiling</i>	36
J. Elemen Pengisi Ruang	38
K. Tata Kondisi Ruang.....	40
1. Pencahayaan.....	40
2. Penghawaan.....	41
3. Akustik	42
L. Sistem Keamanan.....	42
BAB IV HASIL DESAIN	44
A. Denah Eksisting	44
B. Denah Rencana <i>Layout</i>	47
C. Denah Rencana Pola Lantai	56
D. Denah Rencana <i>Ceiling</i>	62
E. Potongan.....	68

F. Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang.....	71
G. Detail Konstruksi Millwork	72
H. Mebel Terpilih.....	73
I. Skema Bahan dan Warna	77
J. Perspektif.....	78
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	87
DAFTAR ACUAN.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ergonomi Counter Resepsionis.....	3
Gambar 2 Ergonomi Area Resepsionis.....	4
Gambar 3 Ergonomi Ruang Tunggu.....	4
Gambar 4 Ergonomi Area Makan	4
Gambar 5 Ergonomi Jarak Antar Meja Area Makan.....	5
Gambar 6 Ergonomi Meja Dan Kursi Roda Area Makan	5
Gambar 7 Ergonomi Tempat Duduk Penonton Berundak.....	5
Gambar 8 Ergonomi Jarak Menonton Baris Pertama	6
Gambar 9 Ergonomi Posisi Duduk	6
Gambar 10 Bagan Perancangan Pola Pikir Perancangan	7
Gambar 11 <i>Site Plan Arena</i>	15
Gambar 12 Lokasi <i>Arena</i>	15
Gambar 13 Hubungan Antar Ruang	24
Gambar 14 Gaya <i>Futuristic Natural</i>	26
Gambar 15 <i>Grouping Zoning</i> Lantai 1	27
Gambar 16 <i>Grouping Zoning</i> Lantai 2	28
Gambar 17 <i>Grouping Zoning</i> Lantai 3	29
Gambar 18 Pola Sirkulasi Lantai 1	30
Gambar 19 Pola Sirkulasi Lantai 2.....	31
Gambar 20 Pola Sirkulasi Lantai 3.....	31
Gambar 21 <i>Layout</i> Lantai 1	32
Gambar 22 <i>Layout</i> Lantai 2	33
Gambar 23 <i>Layout</i> Lantai 3	34
Gambar 24 Material Akustik di <i>E-Sport Arena</i>	42
Gambar 25 Sistem Keamanan di <i>E-Sport Arena</i>	42
Gambar 26 Sistem Keselamatan di <i>E-Sport Arena</i>	43
Gambar 27 <i>Layout</i> Lantai 1	44
Gambar 28 <i>Layout</i> Lantai 2.....	45
Gambar 29 <i>Layout</i> Lantai 3	46
Gambar 30 <i>Layout Furniture</i> Lantai 1	47

Gambar 31	<i>Layout Furniture Lantai 2</i>	48
Gambar 32	<i>Layout Furniture Lantai 3</i>	49
Gambar 33	<i>Layout Furniture Café VIP</i>	50
Gambar 34	<i>Layout Furniture Lobby</i>	51
Gambar 35	<i>Layout Furniture Game Centre</i>	52
Gambar 36	<i>Layout Furniture Pameran</i>	53
Gambar 37	<i>Layout Furniture Game Store</i>	54
Gambar 38	<i>Layout Furniture Arena Game</i>	55
Gambar 39	<i>Layout Lantai Café VIP</i>	56
Gambar 40	<i>Layout Lantai Lobby</i>	57
Gambar 41	<i>Layout Lantai Game Centre</i>	58
Gambar 42	<i>Layout Lantai Pameran</i>	59
Gambar 43	<i>Layout Lantai Game Store</i>	60
Gambar 44	<i>Layout Lantai Arena Game</i>	61
Gambar 45	<i>Layout Ceiling Café VIP</i>	62
Gambar 46	<i>Layout Ceiling Lobby</i>	63
Gambar 47	<i>Layout Ceiling Game Centre</i>	64
Gambar 48	<i>Layout Ceiling Pameran</i>	65
Gambar 49	<i>Layout Ceiling Game Store</i>	66
Gambar 50	<i>Layout Ceiling Arena Game</i>	67
Gambar 51	Potongan E-E' <i>Café VIP</i>	68
Gambar 52	Potongan F-F' <i>Café VIP</i>	68
Gambar 53	Potongan <i>Game Centre</i>	69
Gambar 54	Potongan <i>Game Store</i>	70
Gambar 55	Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang	71
Gambar 56	Detail Konstruksi <i>Millwork</i>	72
Gambar 57	Perspektif, Tampak dan Potongan Mebel 1	73
Gambar 74	Perspektif, Tampak dan Potongan Mebel 2	74
Gambar 75	Perspektif, Tampak dan Potongan Mebel 3	75
Gambar 76	Perspektif, Tampak dan Potongan Mebel 4	76
Gambar 77	Skema Bahan dan Material <i>E-Sport Arena</i>	77

Gambar 78	Perspektif <i>Lobby View 1</i>	78
Gambar 79	Perspektif <i>Lobby View 2</i>	78
Gambar 80	Perspektif <i>Lobby View 3</i>	79
Gambar 81	Perspektif <i>Arena View 1</i>	79
Gambar 82	Perspektif <i>Arena View 2</i>	80
Gambar 83	Perspektif <i>Arena View 3</i>	80
Gambar 84	Perspektif <i>Game Centre View 1</i>	81
Gambar 85	Perspektif <i>Game Centre View 2</i>	81
Gambar 86	Perspektif <i>Game Centre View 3</i>	82
Gambar 87	Perspektif <i>Game Centre View 4</i>	82
Gambar 88	Perspektif <i>Game Store View 1</i>	83
Gambar 89	Perspektif <i>Game Store View 2</i>	83
Gambar 90	Perspektif <i>Game Store View 3</i>	84
Gambar 91	Perspektif <i>Cafe View 1</i>	84
Gambar 92	Perspektif <i>Cafe View 2</i>	85
Gambar 93	Perspektif <i>Pameran View 1</i>	85
Gambar 94	Perspektif <i>Pameran View 2</i>	86
Gambar 95	Perspektif <i>Pameran View 3</i>	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pengguna, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	18
Tabel 2 Kapasitas Besaran Ruang <i>Lobby</i>	20
Tabel 3 Kapasitas Besaran Ruang <i>Arena</i>	21
Tabel 4 Kapasitas Besaran Ruang <i>Game Centre</i>	21
Tabel 5 Kapasitas Besaran Ruang <i>Game Centre</i>	22
Tabel 6 Kapasitas Besaran Ruang <i>Game Store</i>	22
Tabel 7 Pola Sirkulasi.....	30
Tabel 8 Analisis Material Lantai	35
Tabel 9 Analisis Material Dinding	35
Tabel 10 Analisis Material Plafon.....	36
Tabel 11 Elemen Pembentuk Ruang Terpilih	37
Tabel 12 Elemen Pengisi Ruang Terpilih.....	41
Tabel 13 Pencahayaan <i>E-Sport Arena</i>	41
Tabel 14 Pencahayaan <i>E-Sport Arena</i>	41

DAFTAR ACUAN

- Akbar, Naufal Rizky et.al. (2018). Evaluasi *User Experience* pada *Game Hearthstone* dengan Menggunakan Metode *Game Experience Questionnaire*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* (Online), 2(12), 7551-7558. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik/article/download/4014/1598/>.
- Budiningsih, Annayanti. (2009). *Restoran 1B*. Bogor: Yudhistira
- D. K. Ching, Francis. (2000). *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. ed.ke-2. Terj. Nurrahman Tresani Harwadi. Jakarta: Erlangga.
- Erwin, Julius et. al. (2016). Perancangan Interior Fasilitas *E-Sports Arena*. *JURNAL INTRA*, 4(2), 672-681. <https://media.neliti.com/media/publications/93071-ID-perancangan-interior-fasilitas-e-sports.pdf>
- Hemphill, D. (2015). Cybersport. In Torres, C.R. (Ed.) *The Bloomsbury Companion to the Philosophy of Sport*, 346-348. London: Bloomsbury Publishing.
- Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Marlina, Endy, 2008, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Yogyakarta: Andi Offset
- Martono, Kurniawan Teguh. (2015). Pengembangan Game dengan Menggunakan *Game Engine Game Maker*. *Jurnal Sistem Komputer* (Online), 5(1), 23-30. <https://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/download/80/54>.
- Neufert, Ernest dan Peter Neufert. (2012). *Architects' Data Fourth Edition*. Chichester: John Wiley & Sons, Ltd.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension*. Jakarta: Erlangga
- Panero, Julius. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.

Poerwadarminta, W.J.S. (1993). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Pratama, Wahyu. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika* (Online), 7(2), 13-31.
<http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/download/247/222>.

Suptandar, Pamudji, 1999, *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Jakarta: Djambatan

Wagner, Michael.G. (2006). *On The Scientific Relevance of E-Sports*. *International Conference on Internet Computing*. Drexel University (Online).
<https://www.researchgate.net/publication/220968200>.

