

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL**

#### **2.1. *eSports Center***

*eSports Center*, terutama pada bagian arena biasa didesain dengan mengkombinasikan bioskop dan ruang konser. Terdapat panggung di bagian depan, dengan layar yang besar dan bangku penonton di sisi sebaliknya. Sebuah *eSports Arena* didesain untuk memenuhi fasilitas yang bersahabat sehingga berbeda dengan bioskop, maupun arena olahraga tradisional. Ada beberapa aspek yang diperhatikan yaitu:

1. Area tempat duduk tidak kaku, ukuran panggung dan tempat duduk bersifat fleksibel sehingga dapat mengakomodasi acara yang dihadiri ratusan penonton, hingga ribuan penonton.
2. Layar merupakan “lapangan”, dalam olahraga tradisional, mata penonton terpaku kepada lapangan. Layar video dengan resolusi tinggi dalam *eSports* menunjukkan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam pertandingan secara garis besar.
3. Terdapat area dimana peminat dapat bermain dan berkumpul, seperti lounge.

*eSports Center*, pada bagian *Training Facility* didesain agar dapat mengakomodasi semua kegiatan yang berhubungan dengan *eSports*. Ruangan yang sering dijumpai yaitu:

1. Practice Room  
Practice room merupakan ruangan yang mengakomodasi pemain *eSports* yaitu dalam bermain dan berlatih.
2. Lounge  
Merupakan tempat berkumpul pemain dan peminat *eSports*.
3. Arena  
Merupakan tempat yang digunakan untuk bertanding, memiliki panggung dan kursi penonton.
4. Studio

Merupakan ruang produksi untuk memproduksi konten yang mempromosikan konten-konten yang berhubungan dengan *eSports* maupun *eSports Center*.

5. Replay Room

Ruangan yang digunakan untuk mempelajari tayangan ulang dari pertandingan-pertandingan yang lalu.

6. Discussion Room

Ruangan tempat dimana pemain, Peminat, dan juga *Coach* mendiskusikan strategi dalam bermain *eSports* maupun kepentingan lain-nya.

7. Cafe

Tempat dimana pemain dan peminat dapat bersantai sambil menikmati santapan ringan maupun berat.

8. Lobby

Merupakan *Front of House* yang mengakomodasi pengunjung.

9. Retail

Merupakan ruang yang memperdagangkan dan mempromosikan barang-barang yang berhubungan dengan *eSports*.

10. Kantor

Ruangan yang berisikan pengelola sebuah bangunan, dalam hal ini *eSports Center*.

11. Meeting Room

Ruangan yang digunakan untuk merencanakan pengembangan aspek-aspek yang berkaitan dengan *eSports Center*

12. Staff Area

Ruangan yang ditempati oleh *staff* yang bertugas membantu mengelola *eSports Center*

13. Editing Bay

Ruangan yang berfungsi untuk mengedit konten yang digunakan untuk mempromosikan *eSports Center*.

## 2.2. Cakupan Genre dan judul *video game* yang tergolong *eSports*

Tidak semua judul *video game* merupakan *eSports*, sebuah *video game* harus memenuhi kriteria tertentu untuk menjadi sebuah *eSports*. Kriteria tersebut terbagi menjadi lima yaitu memiliki update secara berkala, memiliki *player base* yang besar. mudah dipelajari tetapi susah dikuasai. memiliki *spectator mode*, dan memiliki komentator yang tepat (*caster*) (Stanford 17). Judul *video game* yang tergolong *eSports* biasanya terbagi menjadi beberapa genre yaitu *first-person shooters (FPS)*, *multiplayer online battle arena (MOBA)*, *fighting games*, *third-person shooter (TPS)*, dan *Sports*. Berikut ini adalah daftar judul *video game* yang tergolong *eSports* serta informasi-informasi yang digunakan untuk mengetahui kapasitas ruang dan perlengkapan yang digunakan.

### 2.1.1. *First Person Shooter (FPS)*

*Video game* dengan genre *FPS* atau *First Person Shooter* biasa dimainkan oleh tiga sampai lima orang per tim tergantung judul *video game* yang dicantumkan. Format yang paling umum digunakan merupakan pertandingan dengan format dua tim, sebanyak lima pemain bersaing dengan tim lainnya untuk merebut objektif yang ada. Judul *video game* yang cara pertandingannya hampir sama antara lain *Counter Strike Global Offensive* (Gambar 2), *Rainbow Six Siege*, *Call of duty*, dan *Battlefield*. *Apex Legends*, sebuah judul *video game* yang hanya dimainkan oleh sebanyak tiga orang per tim memiliki *gameplay* yang mirip tetapi dengan objektif yang berbeda yang sering di sebut *battle royale*. *Video game FPS* secara umum dimainkan di *platform* komputer.



Gambar 2. Contoh bentuk game bergenre FPS (*Counter Strike Global Offensive*)  
sumber : [legitreviews.com](http://legitreviews.com) (2020)

### 2.1.2. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

*Video game* dengan genre *MOBA* biasa dimainkan oleh lima pemain dalam satu tim. Sebanyak dua tim mempertahankan dan memperebutkan objektif yang ada di dalam game. Judul *video game* bergenre *MOBA* yang paling umum dimainkan pada *platform* komputer adalah *League of Legends* dan *DOTA 2* (Gambar 3). Ada juga judul *video game* bergenre *MOBA* yang dimainkan di ponsel seperti *Mobile Legends* dan *Vainglory*.



Gambar 3. Contoh game bergenre MOBA (DOTA 2)  
sumber : ign.com (2020)

### 2.1.3. Fighting Games

*Video game* bergenre *fighting* biasa dimainkan secara satu lawan satu, dengan *controller* yang sedikit berbeda walaupun dimainkan pada *platform* komputer. *Video game* bergenre *fighting* juga dapat dimainkan pada *platform Playstation 4* (*Playstation* versi terbaru). Judul *video game* bergenre *fighting* yang sering dimainkan antara lain *Street Fighter*, *Super Smash Bros*, dan *Tekken* (Gambar 4).



Gambar 4. Contoh game bergenre fighting (Tekken 7)  
sumber : pinterest.com (2020)

#### 2.1.4. *Third Person Shooter (TPS)*

*Video game* bergenre *TPS* hampir sama dengan *FPS* hanya saja karakter yang dimainkan ditampilkan secara *full-body*. *Video game* bergenre *TPS* dimainkan mulai dari sendirian, dan tim yang terdiri dari empat orang. Mode permainan yang dimainkan biasanya berupa *battle royale* dan dapat dimainkan di *platform* komputer maupun ponsel. Judul-judul *video game TPS* yang terkenal antara lain *Fortnite* dan *Playerunknown's Battlegrounds* (Gambar 5).



Gambar 5. Contoh game bergenre TPS (Playerunknown's Battlegrounds)  
sumber : datareign.com (2020)

#### 2.1.5. *Sports*

*Video game* bergenre *sports* merupakan olahraga tradisional yang dimainkan secara digital antara lain sepak bola (*FIFA*, *PES*) dan basket (*NBA 2K*). Walaupun melambangkan olahraga tradisional, *FIFA*, *PES*, dan *NBA 2K*



dimainkan secara individual. Judul *video game* yang menggabungkan olahraga tradisional sepak bola dan mobil balap yaitu *Rocket League* (Gambar 6) yang dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari masing-masing tiga orang.



Gambar 6. Contoh game bergenre sports (*Rocket League*)  
sumber : [team-dignitas.net](http://team-dignitas.net) (2020)

## 2.4. Analisis Preseden

### CLG Performance Center

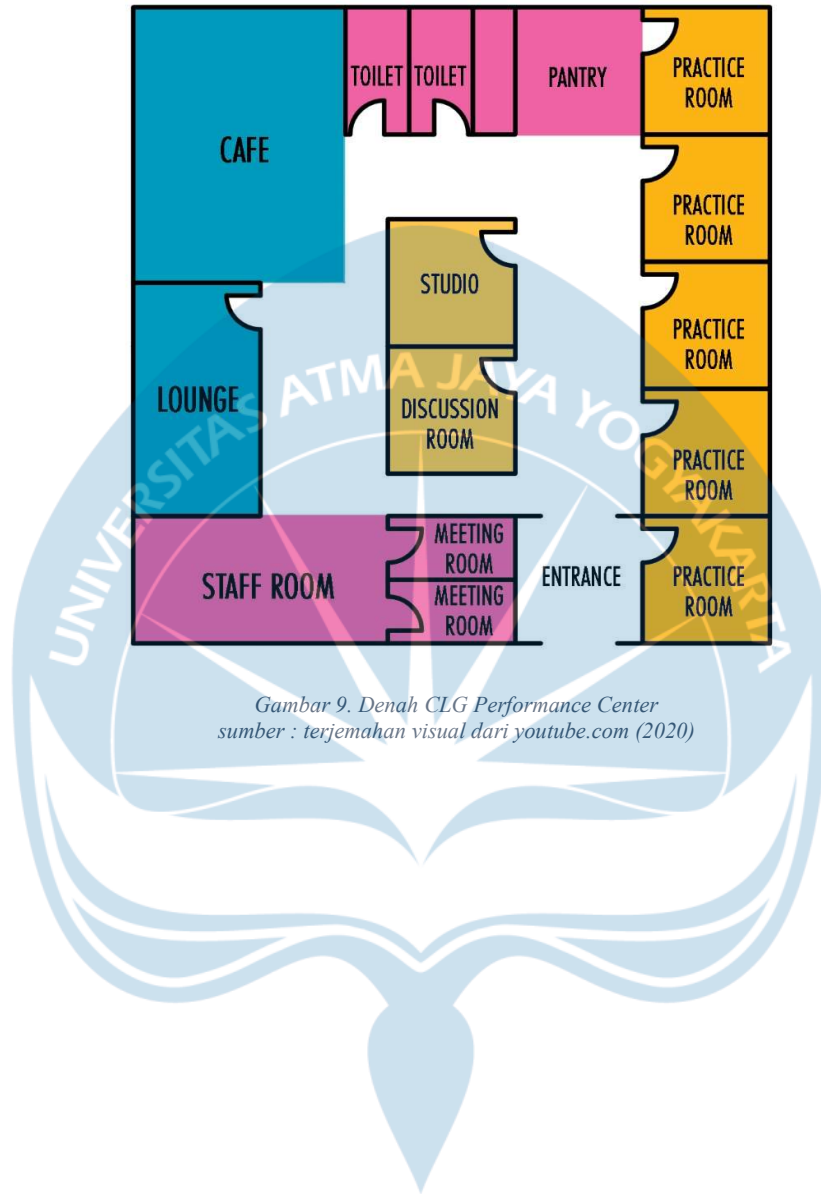
CLG Performance Center memfasilitasi *training room* yang menyerupai panggung *LCS* dan juga menyediakan *practice room* (Gambar 7) untuk tim *eSports* CLG lainnya. Tidak hanya menyediakan *practice room*, CLG Performance Center juga menyediakan *production studio*, *pantry*, *cafe* (Gambar 8), dan lounge (Tonner 2018). Counter Logic Gaming (CLG) ditemukan oleh George “HotshotGG” Georgallidis pada tahun 2010 dan merupakan salah satu dari tim *League of Legends*. CLG telah berkembang di dalam dunia *eSports* melalui metode *coaching*, pengembangan pemain, dan dari segi infrastruktur (CLG n.d.).



Gambar 7. Training room CLG Performance Center  
sumber : youtube.com (2020)



Gambar 8. CLG Performance Center  
sumber : youtube.com (2020)



Gambar 9. Denah CLG Performance Center  
 sumber : terjemahan visual dari youtube.com (2020)



## Complexity's GameStop Performance Center

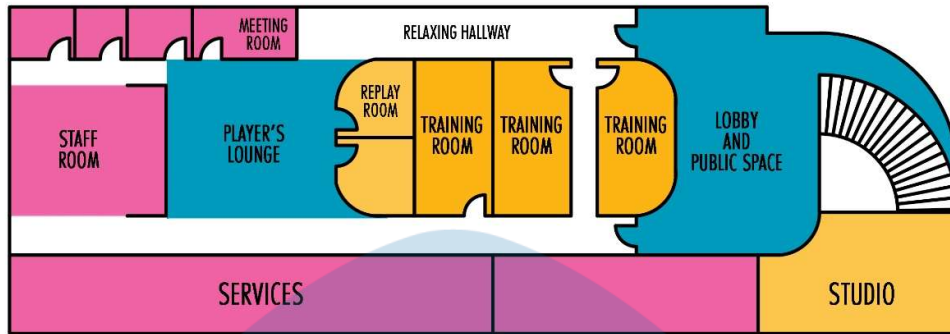
Complexity's GameStop Performance Center terletak di The Star, Dallas Cowboys World Headquarters and practice facility, Frisco, Texas. Fasilitas ini terdiri dari *public space* (Gambar 10), *training rooms*, *decompression porch* (Gambar 11), *replay room*, *cognition lab*, *player lounge*, *stream studio*, dan *innovation lab* (GameStop n.d.). GameStop Performance Center beroperasi setiap hari untuk meningkatkan kualitas fisik dan mental pemain (Phillips 2019). Complexity merupakan organisasi *eSports* amerika yang sudah berdiri sejak tahun 2003 (Complexity n.d.).



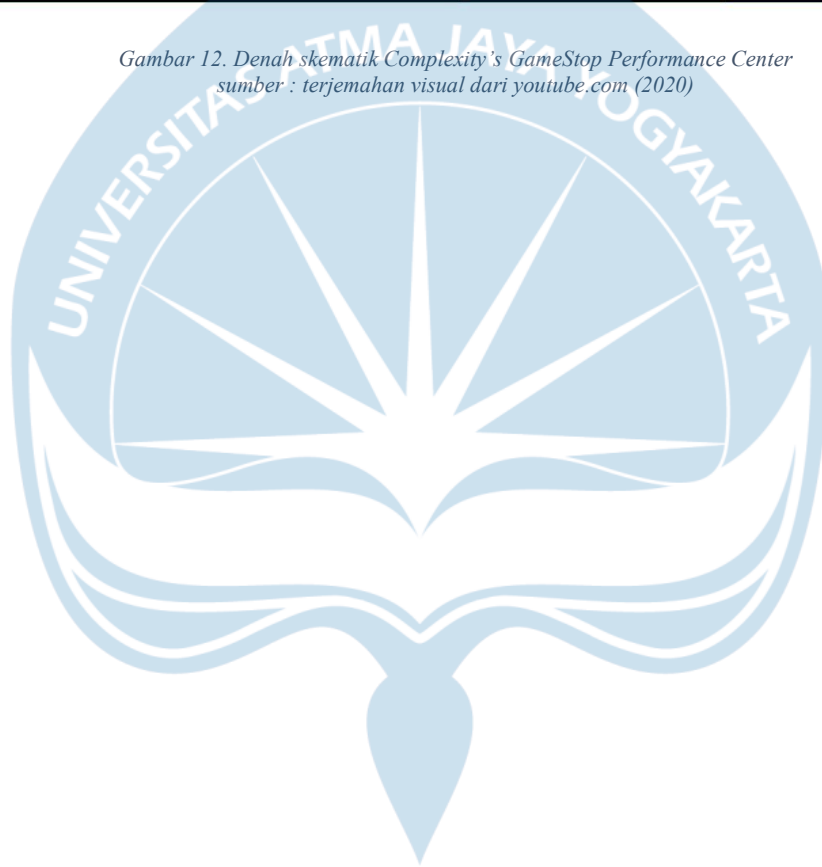
Gambar 10. Public Space pada Complexity's GameStop Performance Center  
sumber : gspc.gg (2020)



Gambar 11. Decompression Porch pada Complexity's GameStop Performance Center  
sumber : gspc.gg (2020)



Gambar 12. Denah skematik Complexity's GameStop Performance Center  
 sumber : terjemahan visual dari youtube.com (2020)

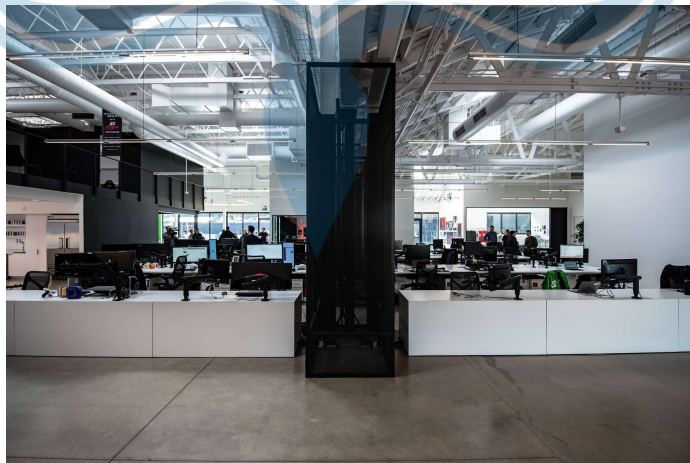


## 100 Thieves Cash App Compound

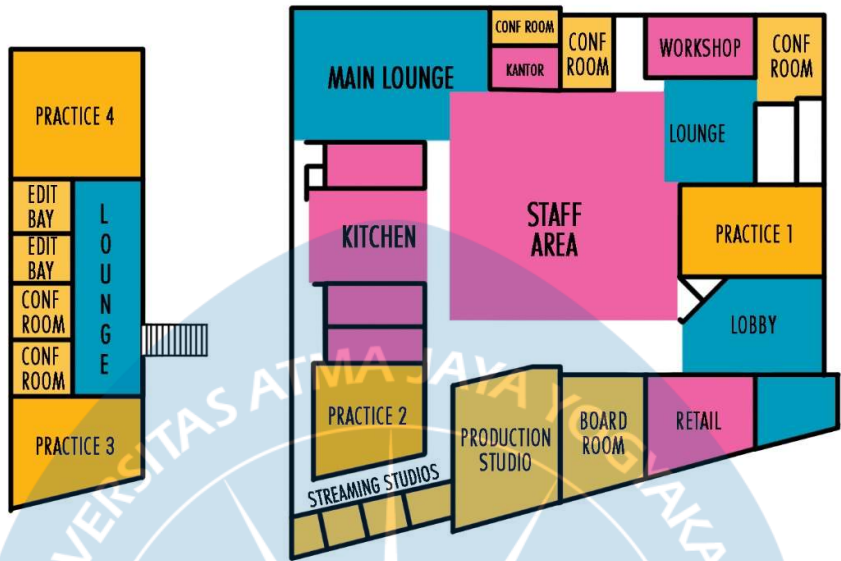
Sebuah fasilitas *eSports* terbesar di Amerika Serikat, 100 Thieves Cash App Compound memfasilitasi *training center*, *stream room*, *Lounge* (Gambar 13), *office* (Gambar 14), *content studio*, *fashion design*, dan *retail*. 100 Thieves merupakan sebuah merek gaya hidup dan organisasi *eSports* yang berbasis di Los Angeles, ditemukan oleh Matthew “Nadeshot” Haag, mantan *Call of Duty World Champion* dan sebuah sensasi di platform *youtube* (100Thieves 2020).



Gambar 13. Lounge pada 100 Thieves Cash App Compound  
sumber : invenglobal.com (2020)



Gambar 14. Open Space Office pada 100 Thieves Cash App Compound  
sumber : invenglobal.com (2020)



Gambar 15. Denah 3D 100 Thieves Cash App Compound  
 sumber : dexerto.com (2020)

## Design Guideline *eSports* Center

Tabel 1. Tabel analisis ruang *eSports* Center

<b>Elemen Desain</b>	<b>CLG Performance Center</b>	<b>Complexity's GameStop Performance Center</b>	<b>100 Thieves Cash App Compound</b>
<b>Ruang Utama</b>	Training Room Academy Room Fortnite Room Clash royale Room Discussion Room Meeting Room Lounge Cafe	Lobby & Public Space Training Room Replay Room Player Lounge	Training Room Main Lounge Board Room Streaming Studios Discussion Room
<b>Ruang Penunjang</b>	Pantry Toilet Staff Room Lobby Studio	Pantry Toilet Staff Room Kantor Meeting Room Studio	Kitchen Retail Production Studio Lobby Editing Bay
<b>Ruang-Ruang pada <i>eSports</i> Center</b>	Ruang-ruang utama pada <i>eSports</i> Center mencakup: Training Room Discussion Room Replay Room Meeting Room Lounge Cafe Streaming Studio Staff Room		



	Lobby Production Studio Editing Bay Pantry / Kitchen Toilet Kantor Retail		
<b>Karakteristik Ruang</b>			
<b>Elemen Desain</b>	<b>CLG Performance Center</b>	<b>Complexity's Gamestop Performance Center</b>	<b>100 Thieves Cash App Compound</b>
<b>Training Room</b>	Ruang memiliki lima komputer yang disusun sejajar dan satu komputer pada sisi lainnya untuk belajar bersama	Ruang didesain agar mirip seperti panggung besar <i>eSports</i> melalui pencahayaan, bunyi, dan suhu. Ruang memiliki lima komputer yang disusun sejajar	Ruang memiliki beberapa komputer yang disusun berbentuk "U" atau "L" dengan sofa, televisi, dan papan tulis yang digunakan untuk belajar bersama
	Training Room memiliki beberapa komputer minimal lima yang disusun sejajar maupun berbentuk "U" atau "L" dan juga dapat mengakomodasi fasilitas edukasi serta memiliki atmosfer layaknya seperti panggung besar <i>eSports</i> .		
<b>Discussion Room</b>	Ruang memiliki satu meja dan beberapa kursi yang mengelilingi	Ruang memiliki satu meja dan beberapa kursi yang mengelilingi	Ruang memiliki satu meja dan beberapa kursi

			yang mengelilingi
	Discussion Room memiliki satu meja dan beberapa kursi yang mengelilingi		
<b>Replay Room</b>	Tidak memiliki replay room	Replay Room memiliki satu layar dan papan tulis dan kursi pada sisi lainnya yang disusun di atas lantai yang memiliki elevasi berbeda	Replay room terintegrasi dengan training room
	Replay room dapat diintegrasikan dengan training room dan difasilitasi dengan tempat duduk yang memiliki elevasi yang berbeda.		
<b>Meeting Room</b>	Meeting room dibagi menjadi dua yaitu meeting room dengan kapasitas kecil dan meeting room dengan kapasitas besar. Tersedia dua meeting room berkapasitas kecil dan satu meeting room berkapasitas besar.	Meeting room dibagi menjadi dua yaitu meeting room dengan kapasitas kecil dan meeting room dengan kapasitas besar. Tersedia beberapa meeting room berkapasitas kecil dan satu meeting room berkapasitas besar.	Meeting room dibagi menjadi dua yaitu meeting room dengan kapasitas kecil dan meeting room dengan kapasitas besar (Board Room). Tersedia beberapa meeting room berkapasitas kecil dan satu meeting room berkapasitas besar.
	Meeting room dapat dibagi menjadi dua yaitu meeting room dengan kapasitas besar dan meeting room dengan kapasitas kecil. Meeting room room dengan kapasitas kecil disediakan minimal dua pada suatu <i>eSports Center</i> .		

<b>Lounge</b>	Terdapat dua lounge yaitu lounge yang terintegrasi dengan cafe dan lounge yang merupakan tempat bermain dan bersantai bersama dengan fasilitas-fasilitas yang mendukung.	Lounge dibagi menjadi dua yaitu public dan player lounge. Public lounge terbuka untuk umum dan terdapat televisi serta sofa untuk menonton bersama, juga beberapa fasilitas yang dapat diakses publik. Player lounge memiliki fungsi yang relatif sama dengan public lounge hanya saja memiliki akses yang terbatas.	Lounge dibagi menjadi dua yaitu main dan "lounge". Main lounge memiliki televisi dan sofa serta beberapa setting tempat duduk. Lounge merupakan lounge yang lebih sederhana di mana hanya memiliki tempat duduk dan digunakan sebagai <i>spot</i> berbincang.
	Lounge merupakan tempat bersantai dan beraktivitas bersama, dapat diintegrasikan dengan cafe. yang dibagi menjadi dua yaitu lounge yang bersifat publik dan lounge yang bersifat privat. Lounge yang bersifat publik terbuka untuk umum dan memiliki beberapa fasilitas yang dapat diakses publik. Lounge yang bersifat privat hanya bisa diakses oleh beberapa orang saja dan memiliki fasilitas yang mirip dengan lounge yang bersifat publik.		
<b>Cafe</b>	Cafe terintegrasi dengan lounge	Tidak terdapat Cafe	Tidak terdapat Cafe
	Cafe dapat diintegrasikan dengan lounge		
<b>Streaming Studio</b>	Streaming studio dikhususkan untuk pengguna dan memiliki akses yang terbatas. Streaming studio merupakan ruangan dengan	Streaming studio terintegrasi dengan production studio. Streaming studio merupakan satu ruang dengan satu komputer.	Streaming studio dikhususkan untuk pengguna dan memiliki akses yang terbatas. Streaming studio merupakan ruangan dengan

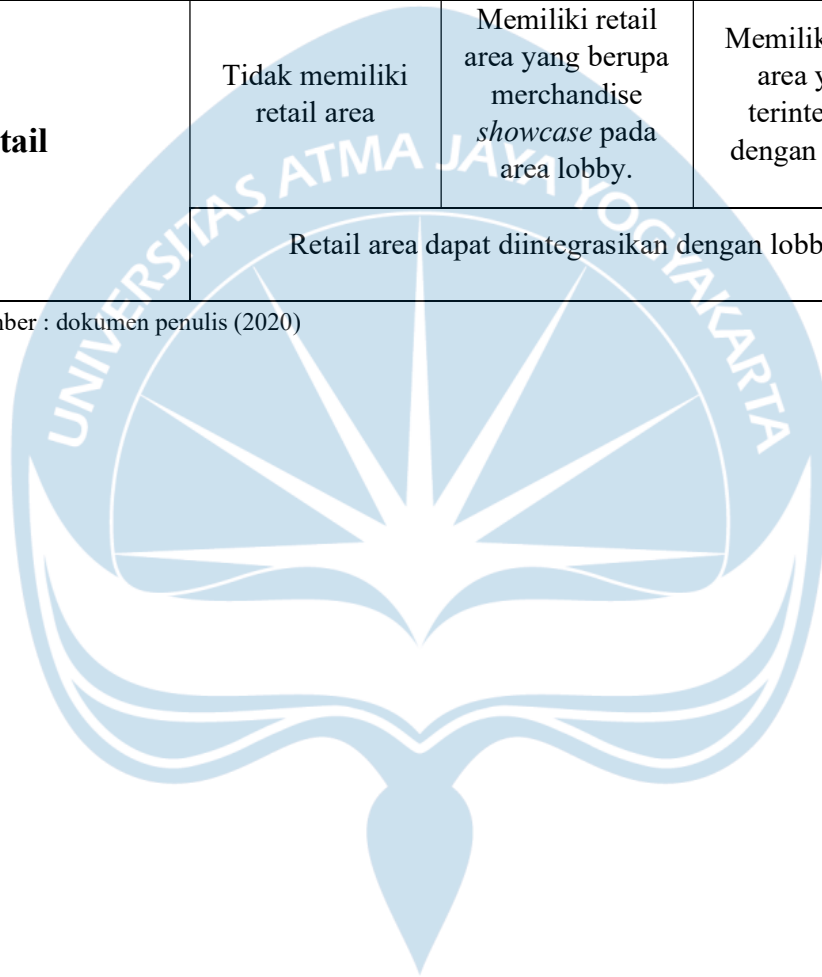
	beberapa komputer di dalamnya.		satu komputer di dalamnya. Terdapat empat streaming studio.
	Streaming studio merupakan ruangan yang hanya dapat diakses oleh pengguna dan memiliki akses yang terbatas terutama untuk publik. Streaming studio dapat berupa ruangan dengan beberapa komputer atau satu ruangan dengan satu komputer dengan pengecualian minimal empat streaming studio pada suatu <i>eSports Center</i> .		
<b>Staff Room</b>	Memiliki staff room yang bersifat open space dan collaborative, tidak memiliki sekat antar tempat duduk	Memiliki staff room bersifat open space dan collaborative, tidak memiliki sekat antar tempat duduk	Memiliki staff room yang bersifat open space dan collaborative, tidak memiliki sekat antar tempat duduk
	Staff room merupakan ruang yang bersifat open space yang biasanya tidak memiliki sekat antar tempat duduk		
<b>Lobby</b>	Lobby hanya berfungsi sebagai pintu masuk yang difasilitasi dengan sofa dan sebagai tempat <i>showcase</i> trofi	Lobby merupakan public lounge yang memiliki beberapa fasilitas yang dapat diakses publik, juga terdapat merchandise <i>showcase</i> .	Lobby terdiri dari reception dan hall of fame. Hall of fame merupakan tempat <i>showcase</i> trofi.
	Lobby dapat didesain sebagai public lounge yang memiliki fasilitas yang dapat diakses oleh publik. Lobby juga merupakan tempat memamerkan trofi, penghargaan, dan merchandise.		
<b>Production Studio</b>	Production studio merupakan ruang dengan <i>green screen</i> dan dua kursi. Susunan	Production studio merupakan ruang dengan <i>green screen</i> dan terdapat satu	Production studio merupakan ruangan dengan <i>video wall</i> dan broadcast set

	ruang dapat dirubah sesuai dengan peristiwa tertentu.	komputer yang berfungsi sebagai “streaming studio”.	dengan satu meja dan empat kursi.
	Production Studio merupakan ruangan dengan <i>video wall</i> atau <i>green screen</i> dan juga dapat dilengkapi dengan <i>broadcast set</i> sesuai dengan kebutuhan.		
<b>Editing Bay</b>	Terdapat tiga editing bay dengan satu komputer pada masing-masing <i>bay</i> .	Tidak terdapat editing bay	Terdapat dua editing bay dengan satu komputer pada masing-masing <i>bay</i> .
	Editing Bay merupakan ruangan dengan satu komputer, disediakan minimal dua editing bay pada suatu <i>eSports Center</i> .		
<b>Pantry / Kitchen</b>	Memiliki pantry yang terletak di ujung lorong.	Memiliki pantry yang terintegrasi dengan privat lounge.	Memiliki kitchen yang menyediakan makanan untuk pengguna dan berupa ruang penghubung antar ruang.
	Pantry / kitchen biasa dijumpai di <i>eSports Center</i> dan dapat diletakkan di ujung lorong, atau diintegrasikan dengan privat lounge, ataupun berupa ruang penghubung antar ruang.		
<b>Toilet</b>	Memiliki desain toilet standar seperti pada umumnya	Memiliki desain toilet standar seperti pada umumnya	Memiliki desain toilet standar seperti pada umumnya.
	Toilet didesain seperti pada umumnya sesuai dengan standar yang berlaku.		
<b>Kantor</b>	Tidak memiliki	Tidak memiliki	Terdapat satu



	kantor secara spesifik	kantor secara spesifik	kantor spesifik yaitu kantor kepala.
	Terdapat satu kantor kepala pada <i>eSports Center</i>		
<b>Retail</b>	Tidak memiliki retail area	Memiliki retail area yang berupa merchandise <i>showcase</i> pada area lobby.	Memiliki retail area yang terintegrasi dengan lobby.
	Retail area dapat diintegrasikan dengan lobby		

Sumber : dokumen penulis (2020)



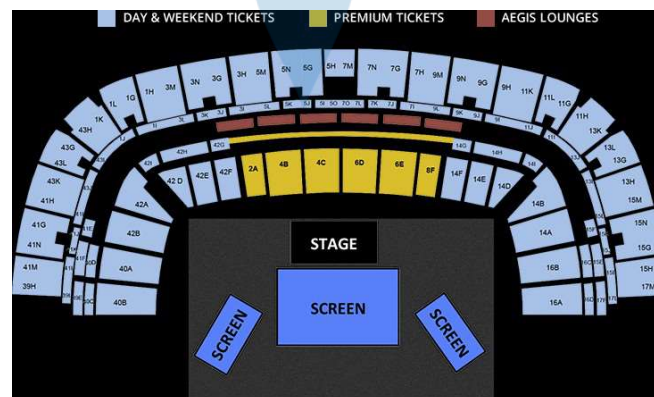
## *eSports Arena*

Pertandingan *eSports* biasa diselenggarakan di stadion atau auditorium. Beberapa contoh preseden dari *eSports Center* tidak memiliki sebuah tempat khusus untuk menyelenggarakan turnamen. Analisis ini berisikan tentang analisis dari tiga turnamen *eSports* level internasional yaitu ESL Frankfurt 2015 (Gambar 16), The Kuala Lumpur Major (Gambar 18), dan ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational Singapore (Gambar 20) yang secara berurutan, diselenggarakan di Commerzbank-Arena, Frankfurt, Jerman; Axiata Arena, Kuala Lumpur, Malaysia; Singapore Indoor Stadium, Singapore.

### **ESL Frankfurt 2015, Commerzbank-Arena**



Gambar 16. ESL Frankfurt 2015  
sumber : [img.redbull.com](http://img.redbull.com) (2020)

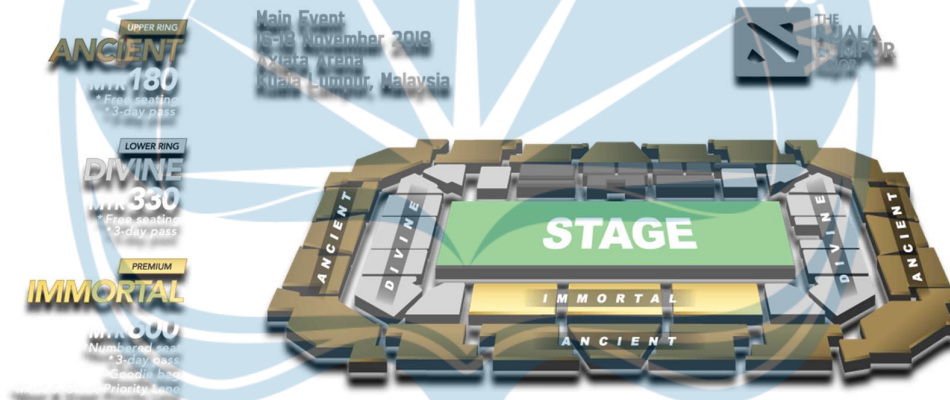


Gambar 17. Susunan tempat duduk pada ESL Frankfurt 2015  
sumber : [esl-one.com](http://esl-one.com) (2020)

## The Kuala Lumpur Major. Axiata Arena



Gambar 18. The Kuala Lumpur Major  
sumber : cnet.com (2020)



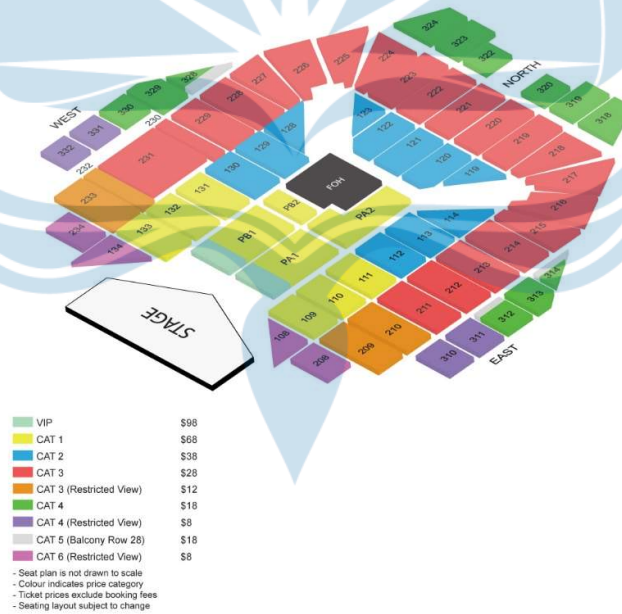
Gambar 19. Susunan tempat duduk pada The Kuala Lumpur Major  
sumber : thekualalumpurmajor.com (2020)

## ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational Singapore



Gambar 20. ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational Singapore  
sumber : estnn.com (2020)

### ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational (Weekday) SINGAPORE INDOOR STADIUM



Gambar 21. Susunan tempat duduk pada ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational Singapore  
sumber : apactix.com (2020)

## Design Guideline *eSports* Arena

Tabel 2. Tabel analisis ruang *eSports* Arena

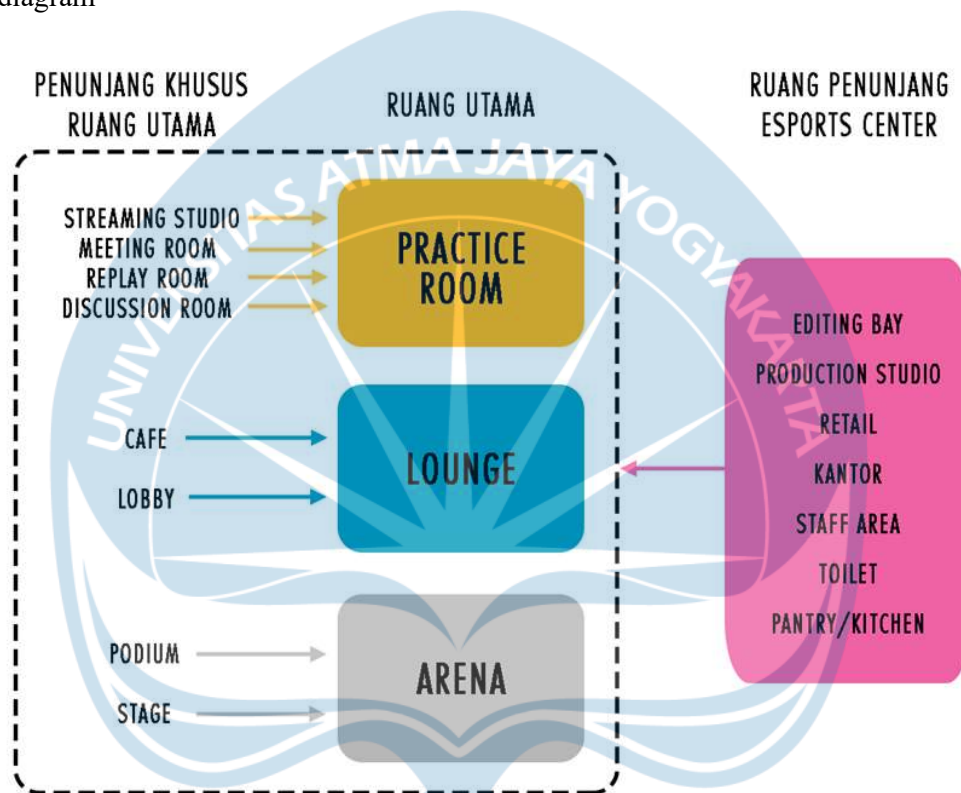
<b>Elemen Desain</b>	<b>ESL Frankfurt 2015</b>	<b>The Kuala Lumpur Major</b>	<b>ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational</b>
<b>Ruang-ruang</b>	Podium Panggung	Podium Panggung	Podium Panggung
<b>Karakteristik Ruang</b>			
<b>Elemen Desain</b>	<b>ESL Frankfurt 2015</b>	<b>The Kuala Lumpur Major</b>	<b>ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational</b>
<b>Podium</b>	Podium berbentuk huruf “U” dengan susunan tempat duduk yang memiliki elevasi yang berbeda di mana semakin jauh maka tempat duduk akan semakin tinggi.	Podium berbentuk huruf “O” dengan susunan tempat duduk yang memiliki elevasi yang berbeda di mana semakin jauh maka tempat duduk akan semakin tinggi.	Podium berbentuk huruf “O” dengan susunan tempat duduk yang memiliki elevasi yang berbeda di mana semakin jauh maka tempat duduk akan semakin tinggi.
	Podium berupa tempat duduk yang berbentuk huruf “U” maupun huruf “O” dengan tempat duduk yang memiliki elevasi berbeda di mana tempat duduk yang lebih jauh memiliki elevasi yang lebih tinggi.		



<b>Panggung</b>	<p>Panggung dikelilingi oleh podium, pemain berada pada dua sisi panggung dengan masing-masing sisi memiliki satu set komputer untuk satu tim. Pemain menghadap ke arah podium. Terdapat layar satu sisi yang menghadap ke arah podium.</p>	<p>Panggung dikelilingi oleh podium, pemain berada pada dua sisi diagonal panggung dengan masing-masing sisi memiliki satu set komputer untuk satu tim. Pemain menghadap ke arah podium. Terdapat empat layar yang mengarah ke semua sisi podium.</p>	<p>Panggung dikelilingi oleh podium, pemain berada pada dua sisi panggung dengan masing-masing sisi memiliki satu set komputer untuk satu tim. Pemain menghadap ke arah podium. Terdapat layar satu sisi yang menghadap ke arah podium.</p>
	<p>Panggung dikelilingi oleh podium, panggung memiliki dua set komputer untuk dua tim yang masing-masing diletakkan pada dua sisi yang berbeda dan pemain menghadap ke arah podium. Terdapat layar pada satu sisi untuk podium dengan bentuk huruf "U" dan layar pada empat sisi panggung untuk podium dengan bentuk huruf "O"</p>		

Sumber : dokumen penulis (2020)

Ruang-ruang yang telah diperoleh dikumpulkan dalam bentuk diagram (Gambar 22) yang menyatakan ruang utama dari *eSports Center* (diagram lingkaran), ruang pokok yang menunjang ruang utama (teks di sebelah kiri diagram), dan ruang penunjang *eSports Center* secara keseluruhan (teks di sebelah kanan diagram)



Gambar 22. Diagram ruang-ruang pada *eSports Center*  
sumber : dokumen penulis (2020)