

BAB II

TINJAUAN UMUM E-SPORTS TRAINING CENTER

2.1 Prinsip Pelatihan Olahraga

Pelatihan olahraga dibimbing oleh pelatih yang ahli dalam bidangnya, memiliki kemampuan dan disiplin ilmu serta pengalaman yang diberikan kepada peserta pelatihan. Terdapat beberapa pengetahuan khusus yang harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang pelatih, antarlain ruang lingkup, tujuan serta sistem latihan, prinsip latihan dan penyusunan serta evaluasi program latihan, kemampuan biomotorik dan pengembangannya dan lain lain.

Prestasi terbaik dapat dicapai bila pelatihan dilaksanakan dan tertuju pada aspek – aspek pelatihan seutuhnya, antarlain:[12]

a) Kepribadian Atlet

Maksud dari kepribadi atlet dalam petunjuk pelaksanaan operasional ini adalah “sejumlah ciri unik dari seorang atlet”. Untuk dapat beradaptasi dalam olahraga, dibutuhkan sifat – sifat tertentu yang sesuai dengan tuntutan cabangnya, yaitu : sikap positif, loyal terhadap kepemimpinan, rendah hati, dan semangat bersaing dan berprestasi.

b) Kondisi Fisik

Pembinaan kondisi fisik dituju pada komponen kemampuan fisik yang dominan untuk mencapai prestasi. Selain itu juga ada kebutuhan umum disetiap cabang memerlukan pembinaan komponen kondisi fisik yang lebih terinci.

c) Keterampilan Teknik

Penguasaan keterampilan teknik yang rasional dan efektif dalam suatu cabang olahraga. Bila kekuatan, stamina, dan kecepatan sudah berkembang, maka atlet dapat mengalami peningkatan dalam penguasaan keterampilan teknik.

d) Keterampilan Taktis

Atlet harus mampu memanfaatkan kondisi fisik, keterampilan, dan kondisi psikologis guna merespon kekuatan atau kelemahan lawannya secara efektif.

e) Kemampuan Mental

Sekitar 90–95% variasi prestasi sebagai pengaruh dari kemampuan mental. Pembinaan mental dimaksudkan agar atlet mampu membaut keputusan dengan

cepat dan tepat, mampu menanggulangi stress mental atau mengatasi stress dari beban latihan yang berat dan memiliki stabilitas emosi yang tangguh.

Kelima aspek tersebut ialah satu kesatuan yang utuh. Jika ada satu aspek yang terlalaikan, maka kualitas pelatihan bisa menjadi buruk dan tidak dapat berkembang. Keunggulan salah satu aspek bisa menutupi kekurangan dari aspek lainnya, dan setiap aspek akan berkembang dengan memakai metode latihan yang spesifik.

2.2 Pengertian Training Center atau Pusat Pelatihan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pelatihan berasal dari kata dasar “**Latih**” yang berarti belajar dan membiasakan diri agar mampu (dapat) melakukan sesuatu.[13] Kata pelatihan merupakan kata yang berawalan pe- dan akhiran -an, di dalam Bahasa Indonesia berarti proses, cara, perbuatan melatih, kegiatan atau pekerjaan melatih.[13] Berdasarkan dari artikel yang dimuat pada situs Whole Building Design Guide oleh *National Institute of Building Sciences and Subcommittee yang berjudul “Training Facility”*, fasilitas pelatihan harus memiliki lingkungan yang fleksibel dan teknologi yang maju, sehat nyaman, estetis, dan dapat diakses. Mampu mengakomodasi kebutuhan ruang dan peralatan khusus dari program pelatihan. Ruang pendukung disesuaikan dengan kebutuhan pelaku.

Fasilitas pelatihan menggabungkan beberapa jenis ruang untuk memenuhi kebutuhan peserta/pelaku pelatihan, pelatih, dan para staff, antara lain:[14]

A. Ruang Kelas (Classrooms)

- Auditorium : Ruangan besar yang dirancang untuk pelatihan atau pengajaran bergaya ceramah. Auditorium dilengkapi dengan partisi untuk membuat tempat pelatihan yang lebih kecil. Ditempatkan dekat dengan fasilitas parkir untuk kemudahan akses dan sirkulasi.
- Ruang Konferensi : Ruang pertemuan dengan berbagai tipe median-size tergantung kebutuhan dan konfigurasi tempat duduk.
- Ruang Seminar : Ruang pertemuan dengan tipe small-size, biasanya digunakan kelompok kecil dalam jarak dekat.
- Ruang Audio/Visual : Ruangan yang dilengkapi dengan audio/visual dan perlengkapan berbasis internet.
- Ruang Pelatihan Komputer : Ruangan dengan peralatan komputer dengan akses internet untuk setiap pengguna.

- Laboratorium Kering : Berbasis media, seperti alat elektronik.

B. Ruang Dukungan Pengguna (User Support Spaces)

- Ruang Penyimpanan Trainer : Loker, lemari atau tempat penyimpanan
- Perpustakaan / Ruang Baca yang tenang
- Ruang Observasi, ruang evaluasi
- Stasiun Bisnis : Ruang yang dilengkapi dengan komputer dan akses internet, telepon, dan media penghubung lainnya.
- Kantin
- Lobi : Ruang penerima atau ruang informasi di tengah gedung
- Ruang Bersama : ruang komunal, serba guna, dan rekreasi
- Cafeteria atau ruang makan
- Klinik : fasilitas perawatan kesehatan
- Toilet

C. Ruang Pendukung Administratif

- Kantor Administratif : Ruang bersifat privat atau semi-privat secara akustik maupun visual.
- Kantor Pelatih : Ruangan berbau ruang dan peralatan termasuk komputer, telepon, meja, rak buku, dll.

D. Ruang Operasi dan Pemeliharaan

- Gudang
- Area Persiapan Makanan dan Dapur
- Lemari Komputer / Teknologi Informasi (IT) / Ruang Server
- Lemari Perawatan janitor

MenDesain sebuah fasilitas pelatihan diperlukan pertimbangan – pertimbangan Desain menurut *National Institute of Building Sciences and Subcommittee*, antara lain:

A. Fleksibilitas

Fasilitas pelatihan memiliki program dan jadwal yang berubah – ubah. Selain itu, pelatih memiliki metode pelatihan yang berbeda dan berkembang, sehingga fleksibilitas dalam Desain bangunan sangat penting untuk keberhasilan program pelatihan yang berkelanjutan. Ada beberapa strategi yang dapat digunakan untuk memenuhi pertimbangan dalam merancang fasilitas pelatihan seputar gaya mengajar yang berkembang dan teknologi yang muncul:

- Kelompokkan area pengelola di sekitar pusat bangunan, ruang pendukung dan ruang sumber daya. Ruang sumber daya mencakup ruang pertemuan informal, ruang seminar, ruang komputer, dan kantor pelatih.
- Menggunakan kombinasi yang tepat dari partisi yang dapat digerakkan, perabotan modular yang dapat dipindah atau digeser, dan pintu ganda antar ruang kelas dan ruang bersama.
- Ruang kelas dengan berbagai ukuran. Ruangan besar dilengkapi dengan partisi yang dapat dipindah agar mampu mengakomodasi besaran kebutuhan ruang pembelajaran yang di butuhkan.
- Atur ruang sesuai dengan tujuan dan pragmatik fasilitas.
- Hubungan ruang semi-pribadi atau tertutup dengan area terbuka, pastikan memiliki keterbukaan visual dan akustik sedang.
- Jika memungkinkan, suhu dan pencahayaan dapat dikontrol secara individual.

B. Konektivitas Teknologi

Teknologi mendorong berbagai perubahan dalam organisasi dan arsitektur fasilitas pelatihan, hal yang menjadi pertimbangan dalam menggabungkan teknologi informasi (TI) ke dalam fasilitas pelatihan:

- Selama tahap perencanaan, identifikasi semua sistem teknologi yang diperlukan (misalnya, sistem suara / kabel/ data seperti sistem audio / visual, sistem speaker, akses internet, dan Jaringan Area Lokal [LAN] Jaringan Area Luas [WAN] / Jaringan Internet Nirkabel [WiFi], dan menyediakan ruang peralatan dan saluran – saluran yang memadai untuk sistem teknologi.
- Memberikan komputer memiliki akses internet yang sesuai. Pertimbangkan untuk melengkapi meja komputer di bawah untuk memastikan jarak pandang yang memadai antara pelatih dan peserta pelatihan.
- Pertimbangkan dan mengakomodasi jaringan Wi-Fi yang sesuai.

C. Kualitas Lingkungan dalam Ruangan

Fasilitas pendidika, termasuk fasilitas pelatihan, harus memiliki lingkungan dalam ruangan yang berkualitas tinggi untuk mendorong pembelajaran serta produktivitas. Strategi berikut mendukung kualitas lingkungan dalam ruangan yang dapat mempengaruhi kinerja tugas dan rentang perhatian:

- Kualitas Akustik : peserta harus bisa mendengar instruktur pelatih dengan jelas dan sebaliknya. Pastikan kebisingan latar belakang ambien rendah dan akustik yang sesuai di ruang kelas dan ruang pendukung melalui perencanaan ruang, penyerapan suara, dan teknik pengurangan transmisi suara. Misalnya, menghindari menempatkan ruang mekanis disamping ruang kelas, ruang konferensi, auditorium, kantor, perpustakaan, dan ruang komputer mungkin berdekatan dengan ruang kelas.
- Pertimbangkan penguat suara atau sistem speaker untuk auditorium dan ruang lain yang sesuai. Sediakan akomodasi untuk peserta pelatihan tunarungu.

- Pencahayaan yang berkualitas tinggi : sistem pencahayaan hemat energi berkualitas tinggi yang memanfaatkan sumber alam dan listrik, serta kontrol pencahayaan yang optimal untuk lingkungan belajar. Pastikan Desain pencahayaan sesuai dengan tugas yang sedang dilakukan. Perhatikan bukaan langsung / tidak langsung untuk pencahayaan ambien di ruang kelas dan area pendukung. Pencahayaan dapat dikontrol secara individual di area belajar dan ruang kerja. Pencahayaan esterior yang sesuai untuk fasilitas yang digunakan pada malam hari.
- Pencahayaan siang hari : menggunakan pencahayaan alami untuk meningkatkan lingkungan visual ruang kelas serta ruang pendukung. Koordinasikan skema pencahayaan alami dengan Desain pencahayaan interior dan kontrol serta ukuran efisiensi energi lainnya. Tentukan jendela yang hemat energi. Pasa kontrol matahari yang tepat dan perangkat peneduh untuk mengurangi silau (terutama di ruang komputer) dan memungkinkan ruangan menjadi gelap (untuk ruangan dengan peralatan audio/visual).
- Produk Ramah Lingkungan : gunakan cat rendah VOC dan pelapis akhir untuk permukaan interior. Pertimbangkan memilih bahan yang dapat diperbarui seperti lantai bambu. Tentukan panel dan lemari tanpa formalin. Gunakan produk pembersih tanpa racun.
- Garis pandang yang baik : pastikan pemandangan yang memadai dan sesuai di auditorium, ruang konferensi, dan ruang seminar. Pertimbangkan lantai miring, yang menyediakan pemandangan yang lebih baik dan mudah diakses daripada lantai berjenjang.
- Kenyamanan dan Ventilasi Termal : aprikan pemasukan udara segar dan laju aliran udara yang memadai. Tentukan peralatan pemanas ventilasi, dan AC (HVAC) berkinerja tinggi yang dikategorikan untuk mengakomodasi tingkat hunian yang berbeda – beda.

D. Rambu / Signage

Rambu dan petunjuk jalan membantu mempromosikan lingkungan pelatihan yang ramah dan efisien, terutama bagi peserta yang baru mengenal fasilitas pelatihan.

- Papan tanda harus menyertakan direktori yang dipasang untuk memudahkan navigasi, jadwal kegiatan, dan penunjuk ruang kelas dan ruang pendukung yang jelas.
- Pertimbangkan penggunaan warna atau penanda visual lainnya untuk memfasilitasi pencarian jalan.
- Pastikan papan nama tersedia untuk penyandang disabilitas.

E. Keamanan dan Keselamatan Penghuni

- Menerapkan keamanan yang berdasarkan tingkat perlindungan yang diinginkan untuk melindungi penghuni, fasilitas, dan aset (misal, komputer).
- Pertimbangkan jarak jalan buntu; strategi kontrol akses; pintu masuk yang tidak menghadap titik pandang yang tidak terkendali dengan garis pandang langsung ke pintu masuk; area terbuka yang memungkinkan deteksi visual yang mudah oleh penghuni, dan kaca yang diminimalkan.
- Pertimbangkan menggunakan papan nama yang lebih banyak atau memberikan informasi keselamatan dan direktori bangunan. Pertimbangkan evaluasi rencana keselamatan secara teratur.

F. Operasional dan Pemeliharaan

Fasilitas pelatihan memiliki jam dan tingkat hunian yang bervariasi, yang mempengaruhi jadwal pengoperasian dan pemeliharaan fasilitas. Pertimbangkan beberapa hal dalam mengembangkan rencana operasi dan pemeliharaan, antara lain:

- Selama tahap perencanaan proyek, rancang program manajemen fasilitas yang proaktif untuk mengantisipasi masalah fasilitas, daripada bereaksi terhadap masalah yang terjadi. Rencana ini penting untuk memastikan penggunaan fasilitas jangka panjang dan pendek.
- Keputusan perencanaan yang tepat dapat mendukung petugas pemelihara, kemudahan pemeliharaan lahan fasilitas dan peralatan bangunan, bahan dan permukaan serta pendukung penjadwalan ruang yang fleksibel.

- Pastikan bahwa jadwal program dan jadwal pemeliharaan kohesif dan kompatibel.

2.3 Tinjauan Olahraga E-Sports

2.3.1 Fasilitas Olahraga

Wirjasantos (1984 : 157) mengungkapkan bahwa, “Fasilitas olahraga merupakan suatu bentuk yang permanen, baik untuk ruangan di dalam maupun di luar. Misalnya: gymnasium (ruang senam), kolam renang, lapangan – lapangan permainan, dan sebagainya”. Fasilitas olahraga terdiri dari sarana dan prasarana penunjang aktivitas olahraga, menurut Soepartono (1999/2000 : 6) sarana olahraga adalah terjemahan dari *facilitie* yaitu sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sarana olahraga dibedakan menjadi dua kelompok, antaralain:

- a. **Peralatan**, semua yang digunakan seperti net, bendera untuk tanda, garis batas dll.
- b. **Perlengkapan**, suatu yang digunakan atau dimainkan oleh anggota tubuh misalnya perlengkapan komputer (monitor, mouse, keyboard, headset, joystick).

2.3.2 Jenis Fasilitas Olahraga

Fasilitas olahraga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam mewujudkan kegiatan olahraga yang baik dan berprestasi dengan menunjang berbagai fasilitas dan akomodasi yang baik dalam perancangannya. Menurut Harsuki (2012 : 83) Fasilitas olahraga dapat dibagi menjadi dua tipe:

- a. **Fasilitas Tunggal**, yaitu fasilitas yang hanya digunakan untuk satu jenis cabang olahraga.
- b. **Fasilitas Rumah Club** (Club House), yaitu fasilitas olahraga yang dilengkapi dengan fasilitas lainnya, seperti loker, shower, restoran, dan toko peralatan olahraga.

Contoh fasilitas penunjang olahraga yang harus memenuhi ketentuan yang dimiliki oleh fasilitas olahraga antaralain:

- a. **Ruang Ganti Atlet**, merupakan tempat atlet mengganti pakaian, sehingga penempatannya harus dekat dengan lapangan dan dilengkapi dengan ruang – ruang seperti toilet, ruang ganti, dan ruang bilas.
- b. **Ruang P3K / Klinik**, ruang dengan kelengkapan kesehatan dan berdekatan dengan toilet dan ruang bilas.

- c. **Toilet Umum dan Disabilitas**, tempat BAK dan BAB yang dapat digunakan oleh umum yang terletak di beberapa tempat.
- d. **Ruang Mesin**, ruangan dengan luas sesuai dengan besaran mesin yang digunakan dan diletakkan ditempat yang tidak mengganggu pengguna.
- e. **Ruang Kantin**, ruang tempat makan atau minum yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan para staff ataupun atlet
- f. **Ruang Pers**, dilengkapi dengan kabin untuk awak TVV dan media serta dilengkapi dengan sarana komunikasi yang baik.
- g. **Jalur Sirkulasi Disabilitas**, area sirkulasi yang dirancang khusus bagi para disabilitas, seperti ramp, permukaan lantai yang rata dan tidak menimbulkan genangan air.
- h. **Tata Udara dan Cahaya**, adalah tata peletakan dan pengaturan udara dan cahaya dengan perhitungan sedemikian rupa sehingga mampu mengakomodasi dengan baik untuk area pertandingan, area penonton, dan fasilitas penunjang lainnya.

2.3.3 Definisi E-Sports

E-Sports (Electric Sport) merupakan kegiatan bermain video game yang dimainkan dengan menggunakan sebuah alat (komputer, nintendo, joystick, dll) yang sering kali melibatkan koneksi internet. Kata E-Sports berasal dari dua kata, yaitu Electronic dan Sport. Kata Electronic dalam Bahasa Indonesia berarti elektronik yang menurut KBBI ialah alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika, contohnya komputer[15]. Sports dalam bahasa Indonesia berarti olahraga, pada KBBI memiliki arti gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh (seperti, lari, berenang, lompat, dll), serta di definisikan juga sebagai suatu aktivitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang saling bertanding.[16] Sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Sports merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara individu atau kelompok (tim) yang saling bertanding, baik secara fisik maupun non-fisik dengan menggunakan media atau perangkat elektronik dalam ruang lingkup virtual.



Gambar 2. 1 Gambar suasana Kompetisi Dota 2 The International 2019
Sumber : <https://www.join dota.com/en/news/88763-valve-announces-dates-for-the-international-2020> diakses tanggal 20/03/2021

Olahraga E-Sports terbagi menjadi dua jenis cara dalam melakukan kegiatan permainan yaitu secara fisik (gerak tubuh) dan non – fisik (pikiran, otak).

- a. **Permainan E-Sports Fisik**, dilakukan secara langsung dengan menggerakkan anggota tubuh yang ter-rekam langsung kedalam dunia maya, sehingga dapat di artikan gerakan di dunia nyata akan terjadi di dunia maya.



Gambar 2. 2 Gambar permainan Danz Base
Sumber: <https://fitness-gaming.com/news/events-and-fun/danz-base-arcade-game.html> diakses tanggal 21/03/2021

Nama alat yang digunakan diatas ialah Danz Base, seperti yang dapat dilihat, permainan tersebut merupakan permainan menari atau dance, sehingga untuk memainkannya pemain harus menggerakkan anggota badannya mengikuti gerakan yang ditampilkan di layar dan gerakan pemain akan dibaca oleh sensor yang ada dialat tersebut dan akan mendapatkan score juga gerakan yang dilakukan pemain tepat atau sesuai.

- b. **Permainan E-Sports non – Fisik**, dilakukan dengan bantuan alat (device) seperti keyboard, mouse, joystick, dll yang dimainkan menggunakan anggota tubuh terutama tangan, namun yang paling berperan ialah pikiran untuk mengendalikan objek atau karakter yang ada didalam video game. Contoh permainan non – fisik antaralain, Dota 2, PUBG Mobile, dan Pro Evolution Soccer.



Gambar 2. 3 Mobile Gaming,

Sumber: <https://esportsku.com/bangkitnya-mobile-esports-dan-perkembangan-esports-asia/> diakses tanggal 21/03/2021



Gambar 2. 4 Console Gaming

Sumber: <https://techxplore.com/news/2019-12-video-games-console-game.html> diakses tanggal 21/03/2021

Dari dua jenis permainan diatas E-Sports non – fisik menjadi yang paling sering dipertandingkan baik menggunakan perangkat mobile, console, maupun personal computer. Contohnya Dota 2 The International (personal computer), Mobile Legend M2 World Championship (Mobile), PES League World Finals 2019 (Console).

E-sport dilengkapi dengan perlengkapan elektronik yang mendukung kegiatan dalam bermain video game. Ada empat jenis perangkat elektronik yang sering digunakan, yaitu:

- a. Personal Computer (PC) merupakan sebuah perangkat digunakan sebagai alat bermain video game dan dilengkapi dengan beberapa perangkat keras seperti mouse, keyboard, headset atau speaker dalam penggunaannya.



Gambar 2. 5 Gambar Perangkat Personal Computer
Sumber: <https://efendybloger.blogspot.com> diakses tanggal 22/03/2021

- b. Game Console adalah tipe perangkat yang digunakan dalam bermain video game dengan menggunakan cartridge atau cd serta dilengkapi dengan controller sebagai alat penggerak di dalam video game. Ada beberapa jenis controller pada video game console antarlain, Kinect, Wii Remote, Playstation Eye, dan Joystick.



Gambar 2. 6 Gambar Game Console,
Sumber: <http://billychrisnada16.blogspot.com/2012/12/game-console.html> diakses tanggal 22/03/2021

- c. Mobile game merupakan game yang dimainkan dengan menggunakan perangkat seluler (Smart Phone) yang telah menggunakan teknologi touchscreen dan memiliki spesifikasi yang dapat digunakan bermain video game. Cara memainkannya dengan menekan tombol – tombol yang ditampikan pada layar seluler. Contoh video game mobile yang populer dimainkan antaralain, Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire.



Gambar 2. 7 Gambar Mobile Game
Sumber: <https://www.tjtoday.org> diakses tanggal 22/03/2021

- d. Display Unit merupakan perangkat untuk menampilkan visualisasi dari layar monitor para pemain ke penonton pada saat kompetisi. Perangkat ini bisa berupa perangkat LCD dengan ukuran yang besar.



Gambar 2. 8 Gambar Display Unit
Sumber: <https://www.ginx.tv/en/dota-2/final-teams-the-international-9-ti-2019> diakses tanggal 22/03/2021

Terdapat jenis – jenis atau genre dalam permainan video games, pada olahraga E-Sport beberapa genre yang sering diadakan kompetisi antaralain:

- a. Fighting Games merupakan jenis permainan bertarung antara dua karakter atau lebih dan dapat dimainkan sendiri (single player) ataupun berdua (multiplayer) dalam perangkat yang sama. Saat ini permainan dengan genre fighting game secara global tidak terlalu banyak kompetisi yang diadakan, karena minimnya pemain pada game ini, namun tidak menutup kemungkinan game ini bisa kembali populer kembali. Sebagai contoh ada satu game fighter yang sering dimainkan di kompetisi internasional, yaitu Tekken.



Gambar 2. 9 Tekken

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=gRs9aqOOjgk> diakses tanggal 22/03/2021

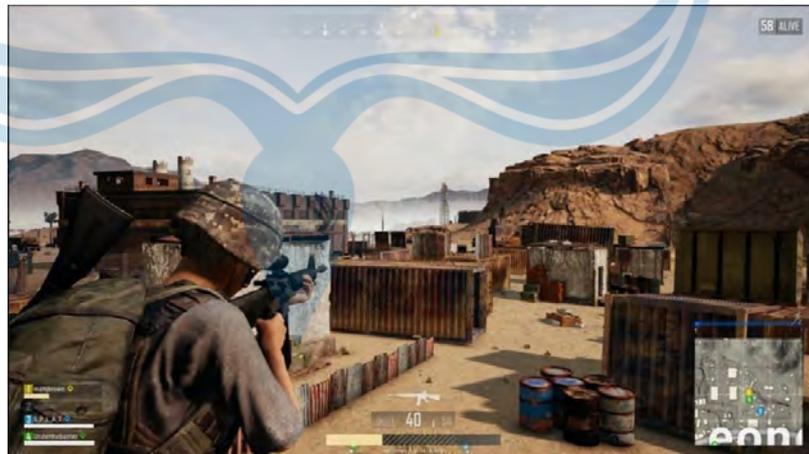
- b. First – Person Shooter (FPS) merupakan jenis permainan yang berfokus pada adegan menembang dari sudut pandang orang pertama yang dapat dimainkan secara single player maupun multiplayer. Permainan ini masih populer dan banyak diminati dikalangan gamer, sehingga banyak kompetisi yang diadakan baik secara global maupun lokal. Contoh game bergenre FPS yang sering diadakan kompetisi internasional antarlain: Point Blank, Counter Strike : Global Offensive, Player Unknowns Battle Ground, Over Watch, dll.



Gambar 2. 10 Counter Strike : Global Offensive

Sumber: <https://happygamer.com/csgo-cs-summit-007-has-been-announced-scheduled-for-january-25-through-31-100002/> diakses tanggal 22/03/2021

- c. Third – Person Shooter (TPS), permainan ini sama dengan permainan bergenre FPS tetapi yang membuatnya berbeda adalah game dimainkan dengan sudut pandang orang ketiga. Permainan ini masih terbilang baru namun saat ini menjadi salah satu genre game yang banyak dimainkan dikalangan gamers. Contoh game yang sering dimainkan atau dipertandingkan secara global maupun lokal antaralain, Player Unknowns Battle Ground, Fortnite, Free Fire.



Gambar 2. 11 Player Unknowns Battle Ground

Sumber: <https://gosu.ai/> diakses tanggal 22/03/2021

- d. Multiplayer Online Battle Area (MOBA) adalah jenis permainan pengembangan dari RTS, dimana perbedaannya adalah para pemain hanya difokuskan untuk mengembangkan karakter dalam pertarungan yang biasanya dimainkan secara 1 vs 1 atau 5 vs 5. MOBA pada umumnya dimainkan pada perangkat komputer, namun sekarang sudah

dikembangkan sehingga dapat dimainkan di perangkat mobile. Di Indonesia permainan jenis ini sangat populer dibandingkan game bergenre lainnya.



Gambar 2. 12 DOTA 2

Sumber: <https://www.bbc.com/news/technology-49471963> diakses tanggal 25/03/2021

- e. Sport Games merupakan jenis permainan yang dibuat berdasarkan olahraga yang ada di dunia seperti basket, sepakbola, baseball, balapan, dll. Permainan ini populer secara global, di Indonesia ada beberapa prestasi yang diraih secara global, sehingga memungkinkan regenerasi atlet untuk mempertahankan dan mengembangkan prestasi tersebut. Contoh game Sport yang sering dimainkan: FIFA, PES, NBA 2K.



Gambar 2. 13 FIFA 19

Sumber: <https://www.futhead.com/news/opinion/1539/what-we-want-to-see-in-gameplay-in-fut-19/> diakses tanggal 25/03/2021

No	Top Games 2020					
	Perangkat	Genre	Nama Game	Minat Game	Perlombaan / Turnament Nasional	Urgensi
1	Komputer	FPS	Counter Stiker : Global Offensiv	Sedang	Cukup Sering	Berpotensi
2			Overwatch	Rendah	Jarang	
3			Valorant	Tinggi	Sering	Tinggi
4			Apex Legends	Tinggi	Cukup Sering	Berpotensi
5		TPS	PUBG	Sedang	Cukup Sering	Berpotensi
6			Fornite	Sedang	Sering	
7		MOBA	Dota 2	Tinggi	Sering	Tinggi
8			League of Legend	Rendah	Sering	Berpotensi
9			RTS	Warcraft III	Rendah	Jarang
10	Console	Sports	Rocket League	Sedang	Jarang	
11			FIFA	Sedang	Cukup Sering	Berpotensi
12			PES	Rendah	Cukup Sering	Berpotensi
13		FPS	Rainbow Six	Sedang	Jarang	Berpotensi
14		Fighting	Tekken 7	Sedang	Jarang	
15			Super Smash Bros, Ultimate	Sedang	Jarang	
15			Street Fighter V	Sedang	Jarang	
16	Mobile	TPS	PUBG Mobile	Tinggi	Sering	Tinggi
17			Free Fire	Tinggi	Sering	Tinggi
18		MOBA	Call Of Duty Mobile	Sedang	Jarang	
19			Mobile Legend	Tinggi	Sering	Tinggi
20			League of Legend: Wild Rift	Tinggi	Cukup Sering	Berpotensi

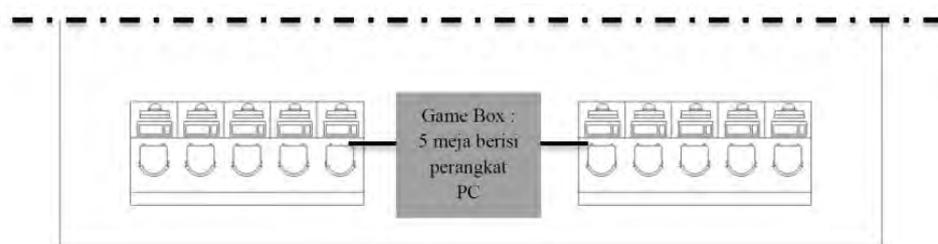
Tabel 2. 1 Analisis Kebutuhan Tipe Ruang Latihan
Sumber: Penulis, 2021

Tabel diatas merupakan analisis dari game – game dari beberapa platform (komputer, konsol, mobile) yang sering dimainkan selama tahun 2020. Beberapa game yang memiliki tingkat popularitas dan intensitas kompetisi / turnamen yang tinggi akan menjadi pilihan game yang akan sediakan fasilitas pelatihan pada proyek penulisan ini.

2.3.4 Teknis Layout Umum, dan Pelaku Kegiatan Kompetisi E-Sports

a. Kompetisi Kategori PC

Di setiap kompetisi E-Sports, ada memiliki teknisi yang mempersiapkan panggung atau tempat bagi tim yang akan bertanding. Pada kompetisi yang menggunakan perangkat komputer (PC) disiapkan ruang atau meja sejajar yang dilengkapi dengan perangkat komputer, dimana satu setnya diperuntukkan bagi lima orang atau satu tim, dan di sisi lainnya dengan layout yang sama. Disanalah tim bertanding satu dengan yang lain.



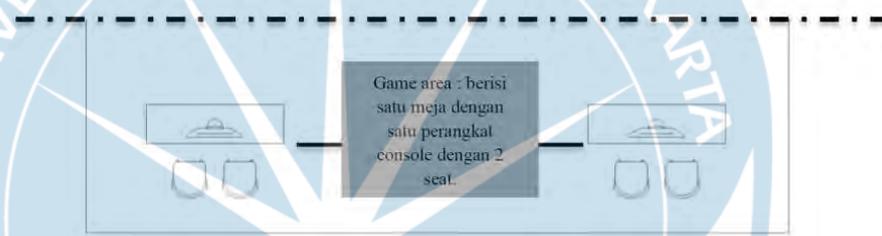
Gambar 2. 14 Layout Umum Kompetisi PC

Sumber: <https://sinta.unud.ac.id/uploads/wisuda/1204205080-3-8.%20BAB%20II.pdf> diakses tanggal 25/03/2021

Dilihat dari pertandingan secara global, ada beberapa game dari genre yang berbeda yang sering dipertandingkan dalam kompetisi PC. Untuk genre **MOBA** yaitu DOTA 2 dan League of Legend, Genre **FPS** yaitu CS:GO dan PointBlank. Genre **TPS** yaitu Fornite.

b. Kompetisi Kategori Console

Kompetisi console umumnya dimainkan antar individu atau 1 vs 1 dimainkan dengan perangkat seperti Playstation atau Xbox yang dilengkapi dengan 2 controller. Dalam satu stage biasa terdapat satu atau dua pasang ruang untuk bermain dalam satu pertandingan. Game yang sering dipertandingkan dalam kompetisi console pada umumnya adalah game bergenre Fighting (Takken 5 , Street Fighter, dll) atau Sport (FIFA atau PES).



Gambar 2. 15 Layout Umum Kompetisi Console

Sumber: <https://sinta.unud.ac.id/uploads/wisuda/1204205080-3-8.%20BAB%20II.pdf> diakses tanggal 25/03/2021

Pelaku kegiatan dalam kompetisi E-Sport antarlain: Atlet (Pemain profesional E-Sports), untuk tim biasanya terdiri dari 5 anggota dan 1 pemain cadangan, pelatih, dan pengawas pertandingan.

Menurut Anthony Khoo dalam More or Less : Democracy and New Media (2012) “E-Sports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection sehingga dapat diketahui bahwa E-Sports merupakan kegiatan permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Dari pernyataan diatas dan juga penjelasan tentang pelatihan pada **sub bab 2.2.1** dapat diketahui kebutuhan ruang yang harus dimiliki oleh bangunan pusat pelatihan E-Sports adalah sebagai berikut:

1. Ruang Latihan, merupakan ruangan yang menjadi tempat para atlet berlatih. Dilengkapi dengan fasilitas yang dibutuhkan sesuai dengan genre game yang dimainkan. Misal game bergenre MOBA yang membutuhkan perangkat komputer, maka ruang latihan dilengkapi dengan perangkat

komputer dengan akses koneksi internet. Begitu pula dengan game yang membutuhkan perangkat mobile atau console.

2. Ruang Server, merupakan ruangan yang digunakan untuk menyimpan database, perangkat jaringan seperti router, hub, dll dan perangkat lainnya yang berhubungan dengan operasional sistem.

2.4 Tinjauan Terhadap Objek Sejenis

Tinjauan terhadap proyek sejenis dilakukan dengan mencari bangunan sejenis, guna mendapatkan kriteria dan faktor bangunan agar mendapatkan pendekatan dan standar dalam spesifikasi umum proyek. Ada beberapa faktor yang perlu di perhatikan dalam merancang sebuah bangunan, terutama bangunan E-Sport Training Center, antarlain:

- a. Tinjauan terhadap iklim
Iklim menjadi salah satu hal yang diperhatikan dalam perancangan sebuah bangunan, karena perancangan bangunan harus memperhatikan kondisi iklim pada tapak sehingga respon pada bangunan dapat memanfaatkan dan diintegrasikan secara positif kedalam Desain bangunan.
- b. Tinjauan Terhadap Lokasi Tapak
Pemilihan lokasi tapak yang berhubungan dengan kondisi geografis pada tapak dan lingkungannya, misal kebisingan, view, dll.
- c. Fasilitas
Kelengkapan fasilitas yang diperlukan pada bangunan seperti komunikasi, hiburan, transportasi, dll
- d. Sistem Pengelolaan
Terkait segala bentuk kepengurusan operasional kegiatan maupun bangunan.
 - Operasional kegiatan merupakan kegiatan kepengurusan yang mengatur peraturan – peraturan, tujuan pelatihan maupun fungsi dalam bangunan, seperti manajemen pelatihan
 - Operasional bangunan merupakan kegiatan kepengurusan yang mencakup hal-hal yang berhubungan dengan fungsi ruang pada bangunan, seperti maintenance bangunan, jam operasional, dll.

2.4.1 100 Thieves Training Facility



Gambar 2. 16 100 Thieves Training Facility

Sumber: <https://venturebeat.com/2020/01/22/100-thieves-opens-esports-training-compound-in-la-as-lure-for-top-players/> diakses tanggal 25/03/2021

100 Thieves Training Facility merupakan pusat pelatihan player E-Sport yang terletak di Los Angeles, California, USA dengan lahan seluas 4500m². 100 Thieves Training Facility berkeja sama dengan beberapa vendor yang bergerak dibidang teknologi, antarlain, OMEN by HP, JBL, Cash App, AT&T, RockStar Energy Drink. Seperti namanya, bangunan ini menjadi tempat pelatihan bagi team 100 Thevies (100T) dan kantor bagi pengelola gedung dan pelatih dari tim.



Gambar 2. 17 Denah 100 Thieves Training Facility

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Jno5nmxaQUc> diakses tanggal 25/03/2021

Bangunan 100 Thieves Training Facility memiliki berbagai fasilitas ruang yang mampu memenuhi kebutuhan penggunanya, ruang – ruang tersebut antarlain:

- a. *Hall of Fame*, merupakan tempat peletakan piala – piala atau prestasi yang telah dicapai oleh tim. Terletak didekat pintu masuk sebagai penyambut atau pengenalan terhadap tim.

- b. *Reception* tempat penerimaan tamu.



Gambar 2. 18 Receptionist

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=ui7tLhqWB2Q&t=168s> diakses tanggal 3/04/2021

- c. *Retail* tempat khusus penjualan merchandise tim
d. *Board Room*, ruang *meeting* yang dilengkapi dengan alat komunikasi seperti *mic*, *speaker* dan juga alat display seperti proyektor.



Gambar 2. 19 Board Room

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=ui7tLhqWB2Q&t=168s> diakses tanggal 3/04/2021

- e. *Production Studio*, tempat pembuatan konten yang berhubungan dengan tim yang kemudian di publish melalui media sosial, dilengkapi dengan peralatan seperti kamera, *green screen*, dll.



Gambar 2. 20 Production Studio 100T

Sumber: <https://variety.com/2020/digital/news/100-thieves-facility-compound-unveiling-nadeshot-scooter-braun-1203476274/> diakses tanggal 25/03/2021

- f. *Open Office*, ruang kerja bagi para pengurus bangunan maupun tim.



Gambar 2. 21 Open Office

Sumber: <https://manofmany.com/entertainment/gaming/tour-of-100-thieves-esports-gaming-compound-and-training-facility/> diakses tanggal 25/03/2021

- g. *Practice Room*, ruang latihan yang digunakan oleh para atlet, dilengkapi dengan perangkat komputer dengan akses internet.



Gambar 2. 22 Practice Room

Sumber: <https://variety.com/2020/digital/news/100-thieves-facility-compound-unveiling-nadeshot-scooter-braun-1203476274/> diakses tanggal 25/03/2021

- h. Streaming Studio, merupakan tempat yang digunakan oleh atlet untuk melakukan streaming.



Gambar 2. 23 Streaming Studio

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=ui7tLhqWB2Q&t=168s> diakses tanggal 3/04/2021

- i. Edit Room, ruangan khusus yang digunakan untuk mengedit konten yang dibuat oleh 100 Thieve, dilengkapi dengan perangkat komputer dengan spesifikasi yang tinggi dan speaker.



Gambar 2. 24 Edit Room

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=ui7tLhqWB2Q&t=168s> diakses tanggal 3/04/2021

- j. *Main Longue*, tempat bersantai yang dapat digunakan oleh atlet maupun staff. Dilengkapi dengan sofa besar menghadap ke layar tv yang besar dan beberapa meja dan *game machine* yang dapat digunakan oleh siapa saja.



Gambar 2. 25 Main Longue

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=ui7tLhqWB2Q&t=168s> diakses tanggal 3/04/2021

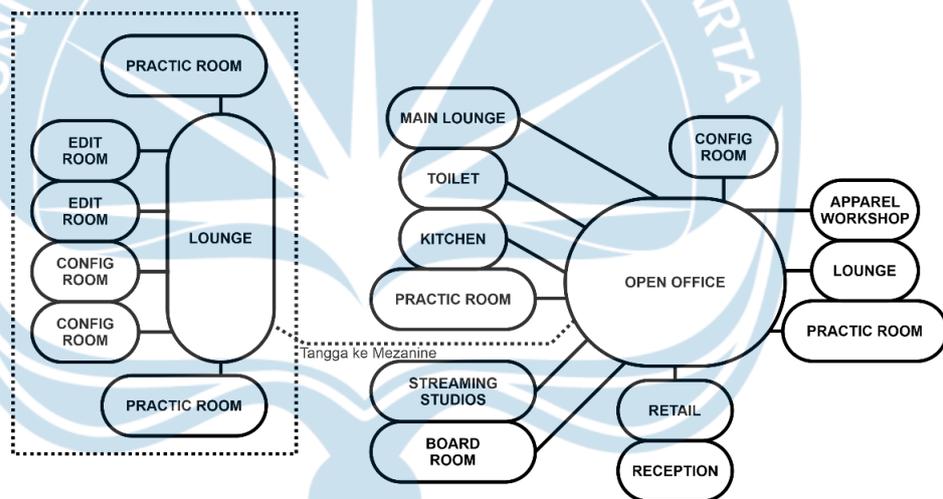
- k. *Kitchen*, fasilitas sebagai tempat makan dan minum para penghuni bangunan. Terdapat meja besar dibagian tengah dan *kitchen set*.



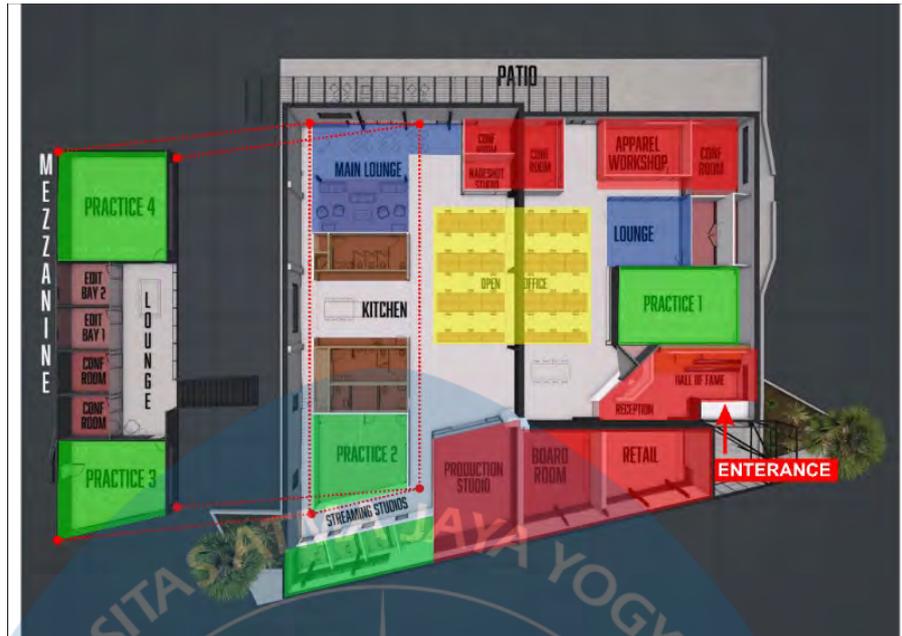
Gambar 2. 26 Kitchen

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=ui7tLhqWB2Q&t=168s> diakses tanggal 3/04/2021

- l. *Apparel Workshop*, area tempat pembuatan Desain aksesoris tim seperti baju, jaket, topi, dll.
- m. *Conf Room*.



Gambar 2. 27 Hubungan antar Ruang
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 2. 28 Hubungan antar Ruang
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 2. 29 Sirkulasi
Sumber: Penulis

Dari gambar diatas, ruang kerja diDesain terbuka (open office) dan dikelilingi oleh ruang – ruang lainnya, seperti ruang latihan, dapur, Longue dan ruang pendukung lainnya. Terdapat mezanin diatas dapur yang berisikan ruang latihan. Zoning yang tercipta pada bangunan, zona publik terletak diarea dekat pintu masuk, terdapat hall of fame, receptionis, dan retail diarea pintu masuk, dan sirkulasi diDesain pengunjung melewati ruang retail yang menjual aksesoris tim, sehingga menarik pengunjung untuk membeli produk yang dijual.

2.4.2 Kinguin Esports Performance Center



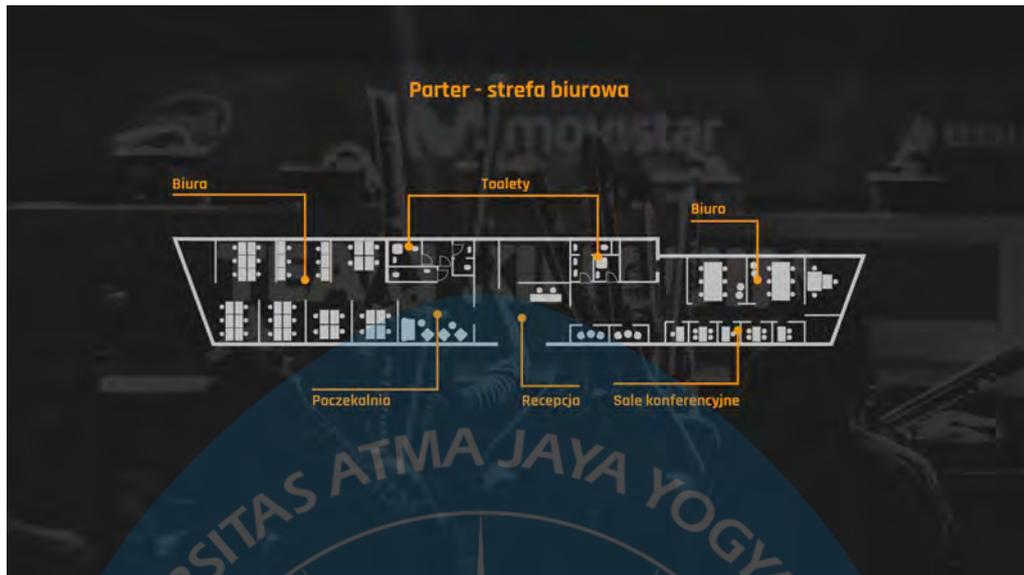
Gambar 2. 30 Kinguin Esports Performance Center
Sumber: <https://esportperformancecenter.com/> diakses tanggal 25/03/2021

Bangunan ini merupakan fasilitas yang diperuntukkan bagi atlet profesional bagi tim dan industri E-Sports. Berlokasi di Polandia, bangunan ini menjadi markas bagi tim E-Sport Kinguin. Selain itu juga fasilitas yang tersedia dapat dipakai juga oleh tim lain, dan juga adanya pelatihan bagi tim amatir atau individu.

Bangunan ini memiliki 5 hal yang menjadi fokus dalam menciptakan fasilitas yang mampu meningkatkan kualitas E-Sports, antaralain:

1. Fasilitas olahraga, pelatihan profesional dan canggih, fasilitas Bootcamp bagi tim – tim Esports, dan koneksi LAN yang baik.
2. Bisnis, konferensi dan lokakarya bagi perusahaan menyelenggarakan acara industri E-Sports.
3. Adanya pendidikan, pelatihan yang di bimbing oleh para ahli agar mampu menjadi spesialis.
4. Memiliki Organisasi, staf profesional dalam membantu dan menyediakan komunikasi yang berkualitas.
5. Fasilitas media yang berkualitas dengan produksi konten dan lokasi yang sempurna bagi influencer di studio foto/video.

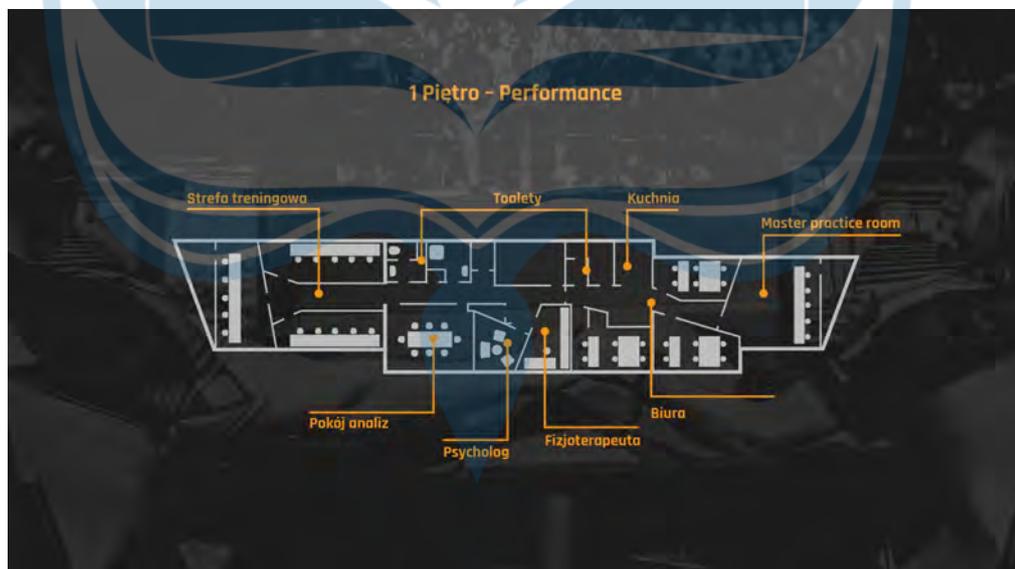
a. Denah



Gambar 2. 31 Denah Lantai Dasar Kinguin EPC

Sumber: <https://www.hcgames.pl/newsy/brace-yourselves-kinguin-esports-performance-center-is-coming/> diakses tanggal 25/03/2021

Lantai dasar Kinguin EPC merupakan zona kantor dimana terdapat lobby utama, ruang kantor dan resepsionis, sirkulasi tercipta dari peletakan ruang – ruang kantor yang saling berhadapan.



Gambar 2. 32 Denah Lantai 1 Kinguin EPC

Sumber: <https://www.hcgames.pl/newsy/brace-yourselves-kinguin-esports-performance-center-is-coming/> diakses tanggal 25/03/2021

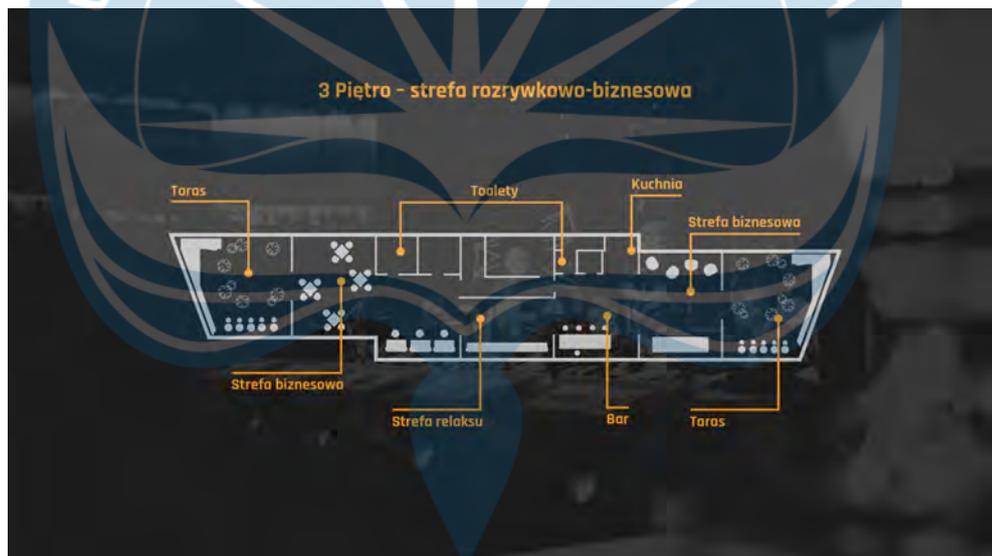
Lantai 1 merupakan tempat dimana para atlet berlatih, dilengkapi dengan ruang – ruang yang berisikan perangkat komputer, ada lima ruang latihan, ruang psikolog dan fisioterapis, serta ada beberapa ruang kantor. Sirkulasi yang tercipta sama dengan lantai dasar, dimana sirkulasi tercipta dari susunan ruang yang saling berhadapan.



Gambar 2. 33 Denah Lantai 2 Kinguin EPC

Sumber: <https://www.hcgames.pl/newsy/brace-yourselves-kinguin-esports-performance-center-is-coming/> diakses tanggal 25/03/2021

Lantai 2 dikhususkan menjadi zona tempat tinggal dan restoran, memiliki 20 kamar tidur serta adanya restoran yang menjadi tempat bagi atlet untuk memuaskan nafsu makan dan beristirahat dengan baik.



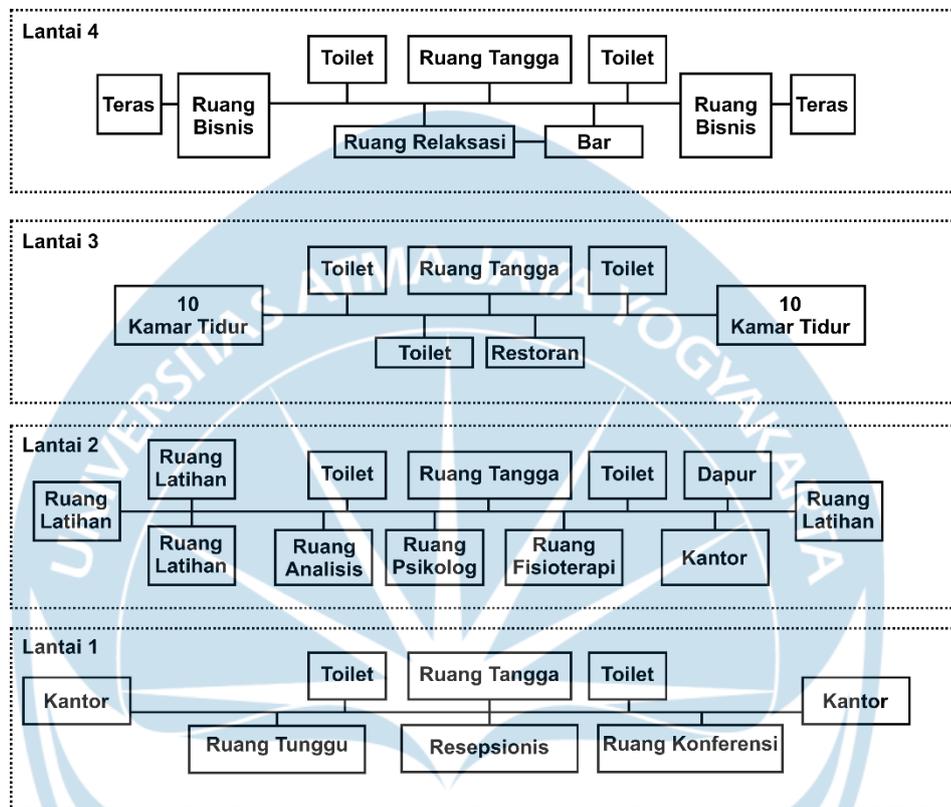
Gambar 2. 34 Denah Lantai 3 Kinguin EPC

Sumber: <https://www.hcgames.pl/newsy/brace-yourselves-kinguin-esports-performance-center-is-coming/> diakses tanggal 25/03/2021

Lantai 3 menjadi area bisnis dan hiburan yang menjadi tempat berkumpul atau menonton turnamen bersama setelah jam kerja. Dilengkapi dengan teras dan bar serta area bersantai menjadikan lantai ini zona yang sangat sempurna untuk melepas stres.

b. Hubungan Antar Ruang

Secara keseluruhan bangunan memiliki empat lantai, setiap lantai memiliki ruang dengan fungsi yang berbeda, seperti yang telah diuraikan diatas. Dibawah ini merupakan hubungan antar ruang:



Gambar 2. 35 Hubungan Antar Ruang Kinguin EPC
Sumber: Penulis, 2021

c. Fasilitas

- Ruang Pelatihan, dilengkapi dengan perangkat komputer dan akses internet, kursi gaming, pendingin ruangan, lampu dan ruangan di Desain kedap suara.



Gambar 2. 36 Ruang Pelatihan Kelas Atas

Sumber: <https://esportperformancecenter.com/> diakses tanggal 25/03/2021

- Ruang Analisis, tempat para atlet dan pelatih membahas atau mengevaluasi strategi permainan. Dilengkapi dengan meja panjang, perangkat komputer, kursi, layar tv yang besar. Ruangan juga diberikan jendela, AC, dan lampu.



Gambar 2. 37 Ruang Analisis

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=QEL-sI7-saw> diakses tanggal 25/03/2021

- Ruang Konferensi, dilengkapi dengan tempat duduk, layar tv, speaker.



Gambar 2. 38 Ruang Konferensi

Sumber: <https://esportperformancecenter.com/> diakses tanggal 25/03/2021

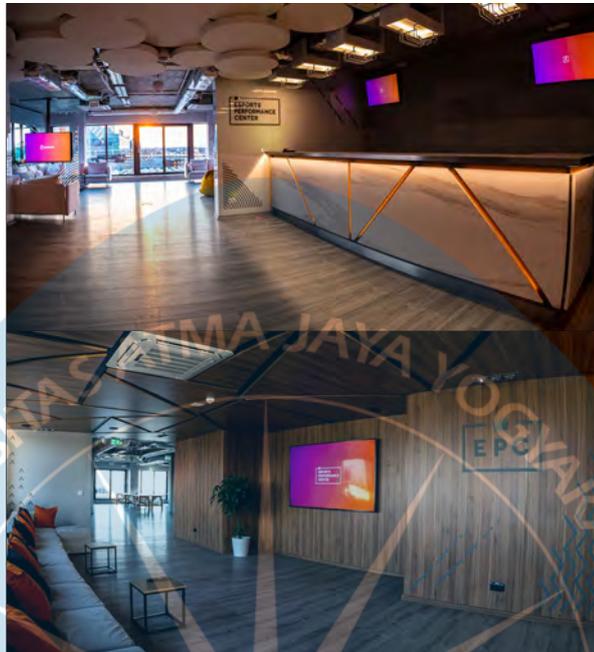
- Kamar Pemain, ruang tidur yang digunakan oleh para atlet untuk beristirahat, dilengkapi dengan kasur dan meja. Ruangan cukup besar untuk digunakan satu orang. Ruangan memiliki jendela yang dapat digunakan sebagai penggawaan alami ataupun dapat gunakan untuk melihat pemandangan diluar bangunan.



Gambar 2. 39 Kamar Pemain

Sumber: <https://esportperformancecenter.com/> diakses tanggal 25/03/2021

- Bar, berada dilantai teratas dan menjadi tempat para atlet bersantai setelah berlatih, dilengkapi dengan sofa yang empuk dan layar tv besar untuk menonton bersama.



Gambar 2. 40 Bar

Sumber: <https://esportperformancecenter.com/> diakses tanggal 25/03/2021

- Restaurant, salah satu fasilitas pendukung yang menawarkan view kearah luar bangunan dari jendela, dilengkapi dengan furniture meja kayu dan kursi.



Gambar 2. 41 Restaurant

Sumber: <https://esportperformancecenter.com/> diakses tanggal 25/03/2021

2.4.3 The Alienware Training Facility



Gambar 2. 42 The Alenware Training Facility
Sumber: <https://awtf.eu> diakses tanggal 28/03/2021

Alienware Training Center adalah salah satu fasilitas pelatihan E-Sports yang terletak di Santa Monica, Los Angeles, California, USA. Bangunan tersebut memiliki lahas seluas 2742 m² dan menjalin kerjasama dengan salah satu vendor perangkat komputer ternama yaitu Alienware untuk melengkapi kebutuhan fasilitas perangkat komputer. Bangunan ini memiliki fungsi sebagai tempat pelatihan bagi Team E-Sports dan kantor bagi pegawai pengelola bangunan.

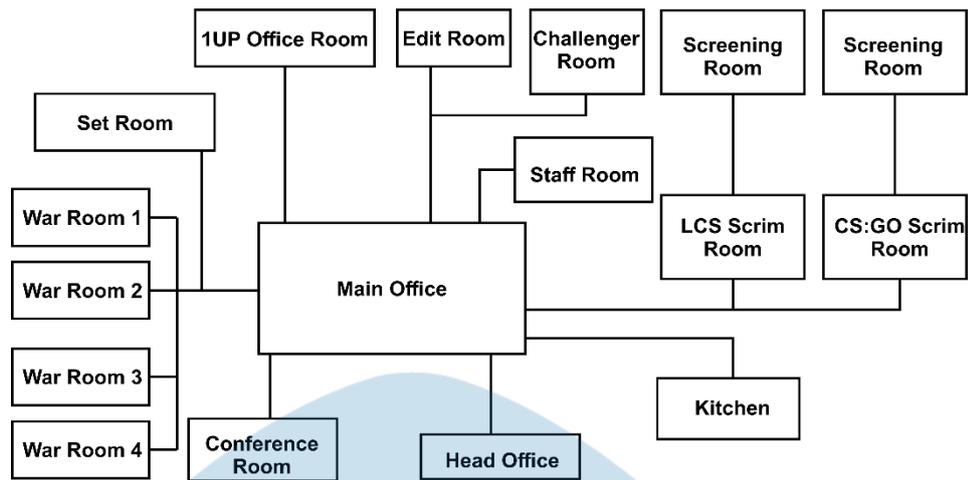
a. Denah



Gambar 2. 43 Pembagian Ruang di Alienware Training Facility
Sumber: <https://www.teamliquid.com/tlhqla/> diakses tanggal 29/03/2021

b. Hubungan Antar Ruang

Dari bubble diagram dibawah, The Alienware Training Facility meletakkan Main Office sebagai pusat dari bangunan, dimana setiap ruang – ruang yang ada terhubung dengan main office. Main office diDesain dengan konsep ruang terbuka bertujuan agar setiap ruang atau organisasi bekerja sebagai team dalam satu tempat.



Gambar 2. 44 Hubungan antar ruang
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 2. 45 3D rendering bangunan Alienware Training Facility
Sumber: <https://www.teamliquid.com/AlienwareTF/> diakses tanggal 29/03/2021

Dari gambar pembagian ruang diatas dapat terlihat bahwa ruangan – ruangan tersusun sedemikian rupa, dimana ruang disusun sesuai dengan fungsi nya. Ruang yang memiliki jenis serupa diletakkan berdekatan sehingga membentuk zona tersendiri. Dari zona – zona yang tercipta itu menciptakan ruang kerja utama yang terletak dibagian tengah sekaligus menjadi pusat dari ruang – ruang yang ada. Sirkulasi terpusat tercipta berasal dari peletakan ruang – ruang yang menjadikan ruang kerja utama yang terletak dibagian tengah dan dapat menuju ke semua ruang.

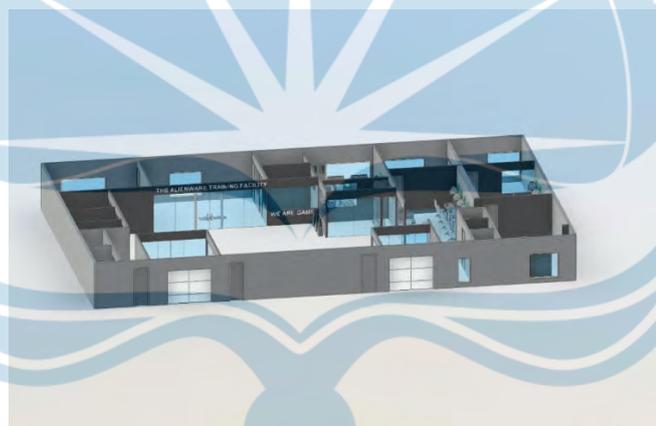
b. Fasilitas

- *Main Office*, terletak dibagian pusat dan ruang kantor yang terbuka. Menampung sebagian ruang – ruang staf internal : staf pendukung, manajer tim, pelatih, anggota staf, dan karyawan. Terdapat ruang konferensi, kantor tertutup, meja

depan, dan bar. Konsep yang diterapkan pada kantor utama ialah terbuka, dengan tujuan agar organisasi bekerja sebagai team di satu tempat, berkolaborasi, berbagi ide ataupun berkumpul bersama.



Gambar 2. 46 Main Office Alienware Training Facility
Sumber: <https://www.teamliquid.com/tlhqla/> / diakses tanggal 29/03/2021



Gambar 2. 47 Main Office Alienware Training Facility
Sumber: <https://www.teamliquid.com/AlienwareTF/> diakses tanggal 29/03/2021

- *War Rooms*, ada empat war rooms yang dilengkapi dengan perangkat komputer, monitor, webcam, dan koneksi internet, dll. Setiap ruang memiliki empat staf manajer atau pelatih yang berbeda sehingga dapat bekerja tanpa terganggu.

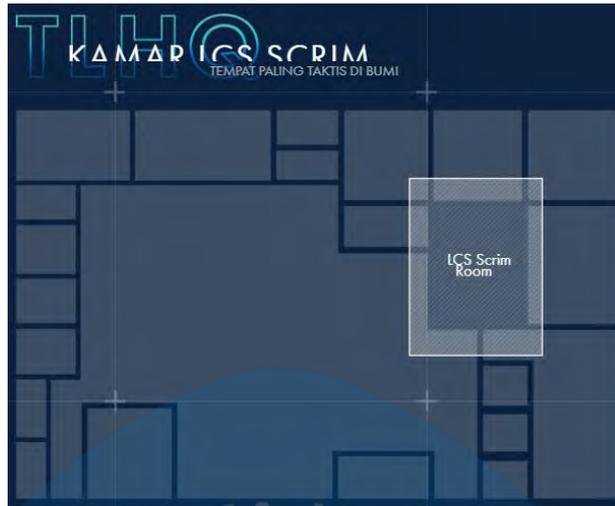


Gambar 2. 48 War Rooms Alienware Training Facility
 Sumber: <https://www.teamliquid.com/tlhq1a/> diakses tanggal 29/03/2021



Gambar 2. 49 Perspektif War Rooms Alienware Training Facility
 Sumber: <https://www.teamliquid.com/AlienwareTF/> diakses tanggal 29/03/2021

- *LCS Scrim Room*, merupakan ruangan khusus divisi game League of legend yang digunakan oleh Team Liquid dan pelatih. Ruangan di desain dengan menciptakan lingkungan kerja yang efektif dengan menggabungkan area kerja dengan area santai disatu ruangan, sehingga pemain dapat berkonsentrasi saat bekerja dan bisa lebih rileks saat beristirahat.



Gambar 2. 50 LCS Scrim Rooms

Sumber: <https://www.teamliquid.com/tlhqla/> / diakses tanggal 29/03/2021

- *CS:GO Scrim Room*, merupakan ruangan yang dikhususkan untuk divisi game Counter Strike : Global Offensive (CSGO). Fasilitas ruangan diatur sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan pemain dengan perangkat yang diatur sesuai dengan cara bermain setiap pemain, bahkan hingga pemilihan kursi yang bisa diatur sudut kemiringannya sesuai dengan selera para pemain.



Gambar 2. 51 CS:GO Scrim Rooms

Sumber: <https://www.teamliquid.com/tlhqla/> / diakses tanggal 29/03/2021

- *Screening Rooms*, merupakan ruangan konferensi ataupun analisis yang digunakan oleh team untuk menyusun strategi ataupun mengevaluasi permainan, dilengkapi dengan layar monitor yang besar dan sofa.



Gambar 2. 52 Screening Rooms

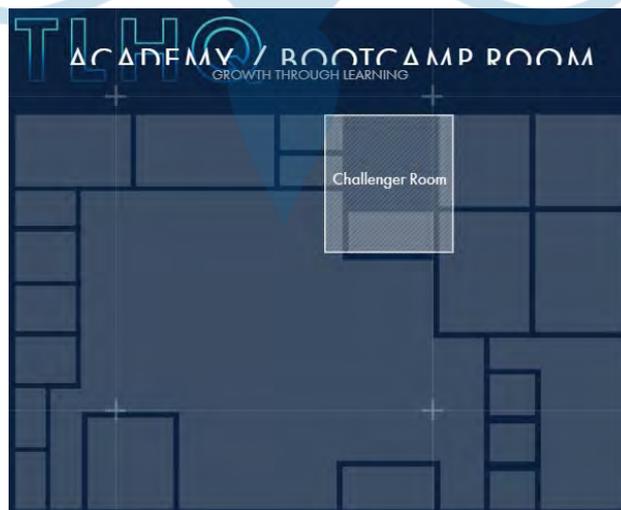
Sumber : <https://www.teamliquid.com/tlhq/la/> diakses tanggal 29/03/2021



Gambar 2. 53 Screening Rooms

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=2FcRErO5pEc> diakses tanggal 29/03/2021

- *Academy / Bootcamp Room*, memiliki fungsi dalam pengembangan dan pertumbuhan tim, dan juga berfungsi sebagai tempat latihan bertanding dengan tim lainnya.



Gambar 2. 54 Academy / Bootcamp Room

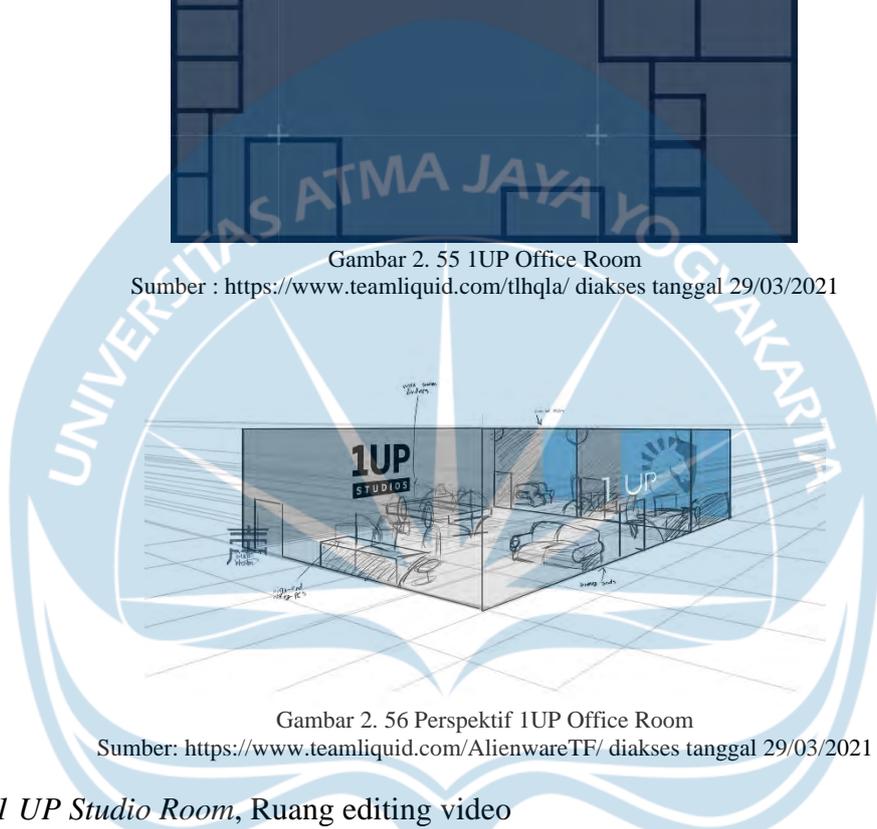
Sumber: <https://www.teamliquid.com/tlhq/la/> diakses tanggal 29/03/2021

- *1 UP Studios Open Office*, merupakan ruang studio produksi video Team Liquid.



Gambar 2. 55 1UP Office Room

Sumber : <https://www.teamliquid.com/tlhqla/> diakses tanggal 29/03/2021



Gambar 2. 56 Perspektif 1UP Office Room

Sumber: <https://www.teamliquid.com/AlienwareTF/> diakses tanggal 29/03/2021

- *1 UP Studio Room*, Ruang editing video



Gambar 2. 57 1UP Studio Room

Sumber: <https://www.teamliquid.com/tlhqla/> diakses tanggal 29/03/2021

- *Kitchen*, tempat memasak makanan oleh koki untuk para atlet setelah berlatih dilengkapi dengan meja makan dan kursi dari material kayu.



Gambar 2. 58 Kitchen

Sumber: <https://www.teamliquid.com/tlhqla/> diakses tanggal 29/03/2021

- Toilet

2.5 Komparasi Preseden

Ada beberapa point yang menjadi fokus dalam komparasi ketiga preseden, yaitu: bentuk massa, hubungan antar ruang, dan fasilitas yang dimiliki.

Fasilitas		
100 Theive Training Facility	1. Hall of Fame 2. Resepsionis 3. Retail 4. Ruang Meeting 5. Studio Produksi 6. Kantor 7. Ruang Latihan 8. Streaming Studio 9. Ruang Edit 10. Main Longue	11. Apparel Workshop 12. Conf Room 13. Teras Kecil 14. Toilet 15. Dapur
Kinguin Esport Perormance	1. Resepsionis 2. Ruang Tunggu 3. Ruang Konferensi 4. Kantor 5. Restoran 6. Ruang Latihan 7. Ruang Psikolog 8. Ruang Fisioterapi 9. Ruang Analisis 10. Restoran	11. Kamar Tidur 12. Bar 13. Ruang Relaksasi 14. Ruang Bisnis 15. Teras 16. Toilet 17. Dapur

The Alienware Training Facility	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resepsionis 2. Kantor Kepala 3. Kantor Utama 4. Ruang Konferensi 5. Ruang Staf 6. Ruang IUP 7. Set Room 8. War Room 9. CS:GO Room 10. LSC Room 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Ruang Screening 12. Ruang Challenger 13. Ruang Edit 14. Ruang Setting 15. Dapur 16. Toilet
--	--	---

Kesimpulan
 Berdasarkan dari fasilitas yang dimiliki oleh masing – masing preseden, terdapat beberapa ruang yang memiliki fungsi yang sama, sehingga dapat di identifikasikan bahwa ruang tersebut merupakan ruangan yang wajib dimiliki oleh bangunan yang berfungsi sebagai tempat latihan atlet esport. Ruang – ruang tersebut antarlain: Ruang Latihan, Ruang Analisis, Ruang Kantor, Dapur, Ruang Meeting, Ruang Konferensi.

Bentuk Massa	Keterangan
---------------------	-------------------

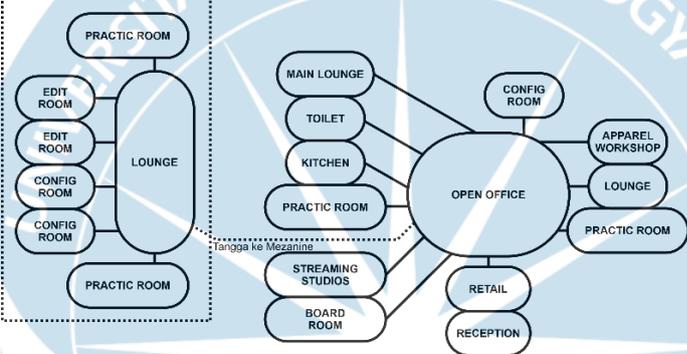
100 Theive Training Facility		Massa banguann berbentuk dasar persegi yang mengalami transformasi bentuk sehingga bangunan tidak terlihat kaku.
-------------------------------------	---	--

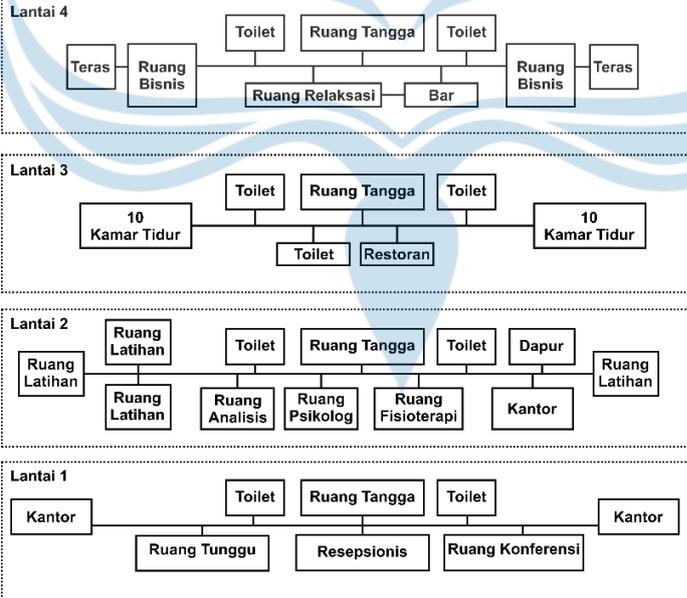
Kinguin Esport Perormance		Massa bangunan berbentuk seperti balok yang memanjang sebagai respon dari bentuk site. Memiliki ketinggian 4 lantai dan pada bagian tengah sedikit diberikan traformasi aditif yang mmemberikan kesan menonjol pada bangunan.
----------------------------------	--	---

<p>The Alienware Training Facility</p>		<p>Massa bangunan berbentuk persegi panjang. Bentuk bangunan kaku.</p>
---	---	--

<p>Kesimpulan</p>	<p>Bentuk massa bangunan merupakan respon yang tercipta sebagai jawaban dari bentuk site yang ada. Transformasi bentuk massa bangunan diberikan untuk menciptakan bentuk – bentuk massa yang sesuai dengan konsep utama dari bangunan.</p>
--------------------------	--

Hubungan Antar Ruang	Keterangan
----------------------	------------

<p>100 Theive Training Facility</p>		<p>Open Office menjadi pusat bangunan dimana ruang – ruang lainnya terletak mengelilingi bagian open office. Setiap ruang terhubung dengan ruang kantor yang berada di tengah.</p>
--	---	--

<p>Kinguin Esport Perormance</p>		<p>Hubungan ruang – ruang terbagi menjadi empat zona yang berbeda, lantai 1 berisikan ruang – ruang kantor, lantai 2 menjadi zona pelatihan yang berisikan ruang – ruang pelatihan dan ruang pendukung lainnya (ruang psikolog dan ruang fisioterapi). Lantai 3 menjadi zona yang berisikan kamar – kamar bagi para atlet, dan lantai 4 menjadi tempat refleksi yang berisikan restoran, bar, ruang bisnis, dan teras sebagai tempat berkumpul.</p>
---	--	---

<p>The Alienware Training Facility</p>		<p>Hubungan ruang yang tercipta dengan adanya main office sebagai pusat dari ruang – ruang lainnya, setiap ruang yang ada terhubung dengan main office. hubungan ruang ini tercipta dari adanya konsep terbuka yang dimiliki oleh main office, sehingga setiap ruangan dapat saling bekerja sama.</p>
<p>Kesimpulan</p>	<p>Berdasarkan dari ketiga preseden, hubungan antar ruang dibentuk dari jenis dan fungsi ruang. Ruang – ruang yang memiliki fungsi yang serupa atau saling membutuhkan di letakkan pada jarak yang berdekatan. Hubungan antar ruang menciptakan sirkulasi bagi pengguna yang ada didalamnya, sehingga hubungan antar ruang yang tepat akan menciptakan sirkulasi yang efektif dan efisien.</p>	

Tabel 2.1 Komparasi Preseden
Sumber: Penulis, 2021

2.6 Standar – Standar E-Sports Training Center

2.6.1 Standar Fasilitas E-Sports Training Center

Fasilitas ruang – ruang pada sebuah bangunan terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu ruang primer, sekunder, dan penunjang.

A. Ruang Primer

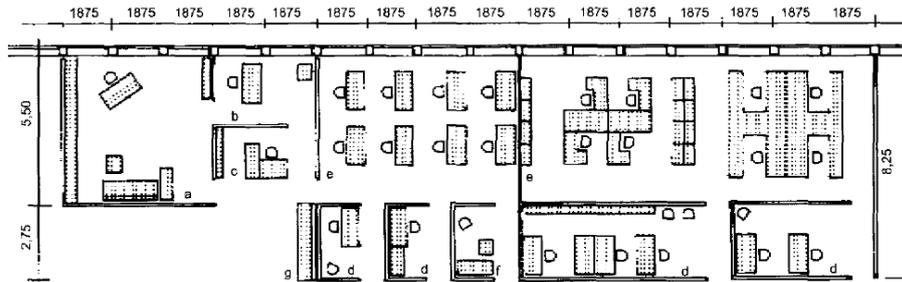
Ruang primer merupakan ruang – ruang utama yang wajib dimiliki saat perencanaan sebuah bangunan pelatihan. Ruang – ruang ini ialah ruang latihan dan ruang pengelola.

1. Ruang Latihan

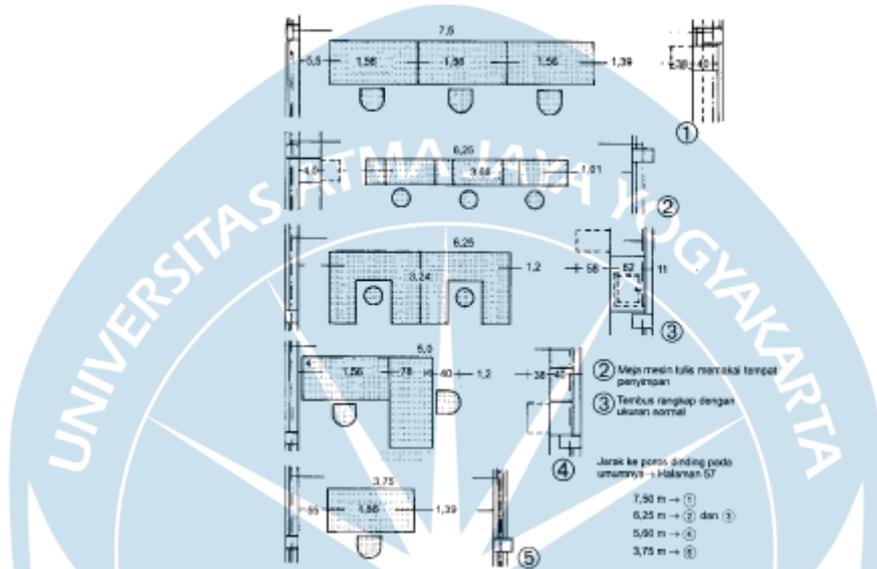
Merupakan ruang utama yang digunakan sebagai tempat latih para atlet E-Sport. Dilengkapi dengan peralatan elektronik yang sesuai dengan kategori game yang dipilih, misal: komputer, Console, atau mobile. Dan dilengkapi dengan beberapa ruang penunjang seperti toilet, ruang meeting, dan ruang santai.

2. Ruang Pengelola

Merupakan ruang yang difungsikan sebagai tepat bagi para pekerja atau karyawan yang bertugas menjaga dan memelihara bangunan.

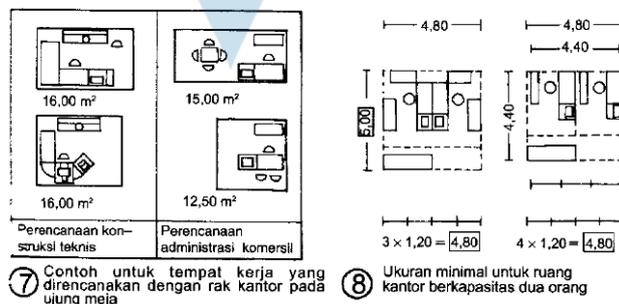


Gambar 2. 59 Layout ruang pengelola
 Sumber: Ernst Neufert Jilid 2, 2002, hal. 14



Gambar 2. 60 Layout ruang kerja administrasi
 Sumber: Ernst Neufert Jilid 2, 2002, hal. 13

Ada banyak variasi bentuk layout ruang kerja, variasi diciptakan dari bentuk atau peletakkan posisi meja yang disusun membentuk huruf “U” atau “L”. Bentuk layout bisa dibuat dengan memperhatikan besar dan kapasitas ruang yang disediakan. Dibawah ini merupakan standar layout ruang kerja



Gambar 2. 61 Standar layout ruang kerja administrasi
 Sumber: Ernst Neufert Jilid 2, 2002, hal. 13

B. Ruang Sekunder

Merupakan ruang – ruang yang disediakan untuk memfasilitasi setiap kegiatan yang terjadi didalam bangunan. Ruang – ruang ini meliputi ruang pemain, toilet, dapur, ruang medis, ruang pertemuan. ruang konfrensi, ruang mesin, dan gudang.

1. Ruang atlet, pelatih, dan manajer.

Terdiri dari ruang tidur, dan toilet.

- a. Ruang tidur, tiap unit minimal terdapat 1 tempat tidur, 1 lemari, 1 meja, dan kursi.
- b. Toilet, tiap unit minimal memiliki 1 closet, 1 shower, dan 1 buah wastafel dan cermin.

2. Toilet umum

Standar minimal perbandingan wanita dan pria ialah 1 : 4 (closet / urinoir), 1 wastafel dan cermin.

3. Ruang pijat

Minimal memiliki 1 tempat tidur, 1 wastafel, dan 1 toilet.

4. Ruang medis

Standar minimal pada 1 unit ruang memiliki luas 15 m² yang dilengkapi dengan 1 buah tempat tidur pemeriksaan, 1 buah tempat tidur perawatan, dan 1 buah kamar mandi dengan luas yang dapat menampung kegiatan pemeriksaan.

5. Ruang fitness / gym

6. Ruang konfrensi

Dilengkapi dengan meja besar dengan kursi, ditambah dengan perlengkapan audio visual sebagai tambahan.

7. Bar dan dapur

8. Ruang security (keamanan)

Standar luas ruang minimal 12 m² yang dilengkapi dengan furniture 1 lemari, 1 meja dan kursi.

9. Ruang genset

10. Gudang

C. Ruang Penunjang

Merupakan ruang – ruang pelengkap yang menjadi fasilitas tambahan yang dapat digunakan oleh setiap penghuni untuk melakukan kegiatan pada perencanaan sebuah gedung olahraga, ruang – ruang tersebut antarlain:

1. Tempat parkir

Merupakan tempat yang disediakan untuk kendaraan yang ditinggalkan sementara oleh pengemudianya. Perhitungan luas lahan parkir menggunakan satuan ruang parkir atau SRP, SRP merupakan ukuran luas efektif untuk kendaraan seperti mobil penumpang, bus/truk, atau sepeda motor pada lahan parkir dan diberikan dinding pembatas dengan tinggi 1,0 meter untuk memisahkan area parkir dengan area luar.

2. Area rekreasi

Salah satu fasilitas tambahan yang difungsikan sebagai tempat refreshing. Biasanya berupa taman, lapangan olahraga, atau tempat berkumpul.

3. Tempat ibadah

Salah satu sarana ibadah yang biasa disediakan ialah musolah. Hal ini dapat memudahkan bagi para atlet yang beragama muslim untuk melakukan kegiatan beribadah tepat waktu.

2.6.2 Persyaratan Teknik Ruang Komputer

Dalam perancangan instalasi komputer terdapat hal yang perlu diperhatikan yaitu tata letak komputer dan arus kerja departemen IT. Perancangan ruang lingkup yang memiliki komputer sebagai fasilitas utamanya, perancang harus memperhatikan beberapa hal berikut:

a. Persyaratan Teknis Ruang Komputer

1. Penempatan device / peralatan
2. Temperatur ruang yang baik bagi penggunanya
3. Terjaminnya kelembaban ruang
4. Bebas dari debu
5. Bebas asap
6. Bebas getaran
7. Bebas dari pengaruh medan magnet dan medan listrik
8. Bebas dari gas – gas tertentu

9. Bebas zat kimia
 10. Pencahayaan yang baik dan tidak berlebih
 11. Akustik ruang
- b. Tata Ruang Komputer
1. Menggunakan material dinding dan plafon yang dapat menyerap kebisingan suara.
 2. Jika ruangan memiliki AC (Air Conditioner) diharapkan tidak menggunakan material lantai yang dapat menimbulkan kondisi dingin seperti marmer atau keramik.
 3. Untuk ruangan yang menggunakan karpet dapat menggunakan AC dengan temperatur yang sama dengan suhu ruangan.
 4. Desain jendela diusahakan dapat meminimalisir masuknya debu.

