

PERANCANGAN INTERIOR
PLATINUM CYBER SPORT YOGYAKARTA



PERANCANGAN

Disusun oleh:

Sasri Varezka Gumalangit

NIM 1610195123

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

ABSTRAK

Platinum Cyber Sport merupakan salah satu warnet *game center* di Yogyakarta yang berdiri sejak tahun 2017. *Platinum Cyber Sport* menyediakan fasilitas berupa komputer untuk dimanfaatkan pengunjung untuk bermain *game* maupun berselancar di laman web serta adanya kantin yang memberikan layanan kepada pengunjung untuk membeli makanan ataupun minuman. Dengan menerapkan metode proses desain inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar, tahap awal perancangan dimulai dengan pengumpulan data melalui pengamatan fenomena dan data statistik yang ada sebelum masuk pada obyek perancangan guna meringkaskan permasalahan awal. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan citra dan suasana melalui elemen-elemen desain yang akan diterapkan sehingga bisa memenuhi kebutuhan pengguna di *Platinum Cyber Sport* agar menjadi *game center* yang berstandar profesional serta mampu dalam mendukung berbagai kegiatan berjalannya kegiatan *e-sports*,

(Kata Kunci: *game center, game, e-sports*)



ABSTRACT

Platinum Cyber Sport is one of the game center cafes in Yogyakarta which was founded in 2017. Platinum Cyber Sport provides facilities in the form of computers for visitors to use to play games and surf web pages as well as a canteen that provides services to visitors to buy food or soft drinks. By applying the innovative design process method developed by Vijay Kumar, the initial stage of the design begins with collecting data through observing existing phenomena and statistical data before entering the design object to frame the initial problems. This design aims to create an image and atmosphere through design elements that will be implemented so that it can meet the needs of users at Platinum Cyber Sport to become a game center with a professional standard and be able to support various activities for e-sports activities.

(Keyword: game center, game, e-sports)



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PLATINUM CYBER SPORT diajukan oleh Sasri Varezka Gumalangit, NIM 1610195123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



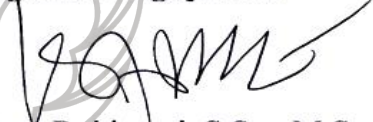
Octavianus Cahyono Priyanto, S.T.,
M.Arch. Ph.D.
NIP 19701017 200501 1 001
NIDN 0017107004

Pembimbing II



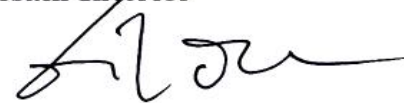
Ivada Ariyani, S.T., M.Des.
NIP 19760514 200501 2 001
NIDN 0014057604

Cognate/Penguji Ahli



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP 19860924 201404 2 001
NIDN 0024098603

**Ketua Program Studi S-1
Desain Interior**



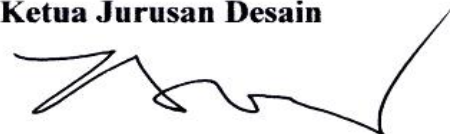
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001
NIDN 0029017304

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
NIP 19691108 199303 1 001
NIDN 0008116906

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005
NIDN 0015037702

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sasri Varezka Gumalangit

NIM : 1610195123

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan ini dapat dipertanggungjawabkan dan adalah benar karya sendiri.

Yogyakarta, 3 Juli 2023



Sasri Varezka Gumalangit

NIM 1610195123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR PLATINUM CYBER SPORT YOGYAKARTA”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan dan penyelesaian laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Tanpa dukungan mereka, tugas akhir ini mungkin tidak akan selesai dengan baik. Sehingga, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, petunjuk, dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Orang tua yang selalu setia menemani dan memberikan dukungan.
3. Yth. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch. Ph.D. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Yth. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan selama pengerjaan tugas akhir dan menampung keluh kesah penulis.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. selaku dosen wali.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
9. Seluruh teman-teman satu angkatan Guratan yang telah mengisi hari-hari selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kepada diri saya sendiri yang telah berjuang untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

11. Seluruh pihak lain yang terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 3 Juli 2023

Hormat saya,



Sasri Varezka Gumalangit
NIM 1610195123

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Umum.....	5
2. Khusus	13
B. Program Desain	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Sasaran Desain.....	15
C. Data	16
1. Deskripsi Umum.....	16
2. Data Non Fisik.....	17
3. Data Fisik.....	20
4. Data Literatur.....	31
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	35
A. Pernyataan Masalah.....	35

B. Ide Solusi Desain.....	35
1. Konsep.....	35
2. Tema.....	36
3. Gaya.....	36
4. Sketsa Ide.....	36
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	40
A. Alternatif Desain	40
1. Alternatif Estetika Ruang	40
2. Alternatif Penataan Ruang.....	41
3. Alternatif Layout	45
4. Elemen Pembentuk Ruang	47
5. Elemen Pengisi Ruang.....	48
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	49
C. Hasil Desain	50
1. Perspektif Manual.....	50
2. Rendering Perspektif	52
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
DATAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Proses Desain Inovasi.....	2
Gambar 2.1 <i>Monitor, Keyboard, Mouse dan Headset</i>	7
Gambar 2.2 <i>Console dan Joystick</i>	7
Gambar 2.3 <i>Display Unit</i> pada Turnamen <i>E-sport</i>	8
Gambar 2.4 <i>Mortal Kombat Gameplay</i>	9
Gambar 2.5 <i>Valorant Gameplay</i>	9
Gambar 2.6 <i>Starcraft Gameplay</i>	10
Gambar 2.7 <i>NBA 2K Gameplay</i>	10
Gambar 2.8 <i>Formula One Official Games Gameplay</i>	11
Gambar 2.9 <i>Dota 2 Gameplay</i>	11
Gambar 2.10 Logo <i>Platinum Cyber Sport</i>	16
Gambar 2.11 Struktur Organisasi <i>Platinum Cyber Sport</i>	17
Gambar 2.12 Ulasan Pengunjung <i>Platinum Cyber Sport</i>	18
Gambar 2.13 Lokasi <i>Platinum Cyber Sport</i>	20
Gambar 2.14 Batasan Wilayah.....	21
Gambar 2.15 Orientasi Matahari dan Arah Angin.....	22
Gambar 2.16 Orientasi Arah Kebisingan	22
Gambar 2.17 Denah Eksisting Lantai 1 dan Lantai 2 <i>Platinum Cyber Sport</i>	23
Gambar 2.18 Zona Ruang	24
Gambar 2.19 Sirkulasi Ruang	25
Gambar 2.20 Lantai Ruang <i>Gaming Reguler Platinum Cyber Sport</i>	28
Gambar 2.21 Lantai Ruang Komunal <i>Platinum Cyber Sport</i>	29
Gambar 2.22 Dinding <i>Platinum Cyber Sport</i>	29
Gambar 2.23 Plafon Ruang Komunal <i>Platinum Cyber Sport</i>	30
Gambar 2.24 Plafon Ruang <i>Gaming Reguler Platinum Cyber Sport</i>	30
Gambar 2.25 Layout Kompetisi Kategori PC.....	32
Gambar 2.26 Layout Kompetisi Kategori <i>Console</i>	32
Gambar 3.1 <i>Mind Mapping</i>	35
Gambar 3.2 Skematik Ideasi 1	36
Gambar 3.3 Skematik Ideasi 2	37
Gambar 3.4 Skematik Ideasi 3	38

Gambar 3.5 Skematik Ideasi 4	38
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Suasana Ruang	40
Gambar 4.2 Skema Warna	40
Gambar 4.3 Diagram Matrix Lantai 1	41
Gambar 4.4 Diagram Matrix Lantai 2.....	42
Gambar 4.5 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1	42
Gambar 4.6 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2.....	43
Gambar 4.7 <i>Zoning</i>	44
Gambar 4.8 Alternatif 1 Layout Lantai 1	45
Gambar 4.9 Alternatif 2 Layout Lantai 1	45
Gambar 4.10 Alternatif 1 Layout Lantai 2.....	46
Gambar 4.11 Alternatif 2 Layout Lantai 2.....	46
Gambar 4.12 Rencana Lantai 1	47
Gambar 4.13 Rencana Lantai 2.....	47
Gambar 4.14 Rencana Plafon Lantai 1	47
Gambar 4.15 Rencana Plafon Lantai 2.....	48
Gambar 4.16 Furnitur Fabrikasi.....	48
Gambar 4.17 Furnitur <i>Custom</i>	49
Gambar 4.18 Perspektif Manual Ruang <i>Gaming VIP</i>	50
Gambar 4.19 Perspektif Manual Ruang Komunal Lantai 1	50
Gambar 4.20 Perspektif Manual <i>Lounge</i> Lantai 2	51
Gambar 4.21 Perspektif Manual Ruang <i>Gaming Console</i>	51
Gambar 4.22 Rendering Perspektif Administrasi Lantai 1	52
Gambar 4.23 Rendering Perspektif Ruang <i>Gaming Battle</i> Lantai 1	52
Gambar 4.24 Rendering Perspektif Ruang Komunal Lantai 1	53
Gambar 4.25 Rendering Perspektif <i>Lounge</i> Lantai 1.....	53
Gambar 4.26 Rendering Perspektif Ruang <i>Gaming VIP</i> Lantai 1	54
Gambar 4.27 Rendering Perspektif Ruang <i>Gaming Console</i> Lantai 2	54
Gambar 4.28 Rendering Perspektif Ruang <i>Gaming</i> Reguler Lantai 2.....	55
Gambar 4.29 Rendering Perspektif Ruang Komunal Lantai 2	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Luasan Area <i>Platinum Cyber Sport</i>	26
Tabel 2.2 Ruang dan Aktivitas <i>Platinum Cyber Sport</i>	26
Tabel 2.3 Pengisi Ruang <i>Lobby dan Lounge</i>	27
Tabel 2.4 Pengisi Ruang <i>Gaming Non Smoking</i>	28
Tabel 2.5 Pengisi Ruang <i>Gaming Reguler</i>	28
Tabel 2.6 Pengisi Ruang <i>Gaming Console</i>	28
Tabel 2.7 Standar Ukuran Meja Komputer	33
Tabel 2.8 Standar Ukuran Kursi <i>Gaming</i>	34



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga Elektronik atau *e-sport* merupakan aktivitas olahraga yang dimainkan melalui alat elektronik dengan mengoperasikan *video game* melalui perangkat lunak. Kegiatan ini melibatkan kemampuan mengatur strategi, kecepatan, kerjasama daring dan lainnya. Di Indonesia, industri *e-sport* sendiri sudah berkembang pesat dan sudah masuk ke dalam organisasi yang diwadahi oleh Pengurus Besar E-Sport Indonesia (PB.ESI). *E-sport* juga sudah resmi terdaftar sebagai anggota baru KONI pada tahun 2020. Selain PB.ESI, Indonesia juga memiliki dua organisasi resmi lainnya sebagai organisasi pembinaan bagi atlet *e-sport* Indonesia, yaitu Indonesia *Esports Association* (IeSPA) yang terbentuk sejak tahun 2014 dan Asosiasi Olahraga *Video Game* Indonesia (AVGI), yang resmi dibentuk pada 2019. Organisasi-organisasi ini merupakan media yang berfungsi dalam mewadahi para atlet *e-sports* Indonesia untuk terlibat dalam kompetisi tingkat internasional.

Prestasi para pemain *e-sport* Indonesia dalam berbagai jenis game telah mengalami perkembangan yang signifikan dan semakin diakui di tingkat internasional. Saat ini terdapat lima pemain *e-sport* Indonesia yang sudah berada pada level dunia dan bergabung dengan klub *e-sport* internasional. Indonesia juga pernah meraih peringkat kedua dalam kejuaraan dunia PES (*Pro Evolution Soccer*) kategori klub, dua medali perak di ajang *Sea Games* Manila 2019 dan saat ini sedang bersiap untuk mengikuti *Sea Games* Vietnam 2021 yang akan bergabung dalam tiga kompetisi dari total enam kompetisi yang digelar (Gunawan, Hidayatullah, & Abdurrahim, 2021)

Mengingat maraknya minat masyarakat akan industri baru ini, keberadaan tempat yang memiliki layanan dan fasilitas terkait dengan *e-sport* dapat menjadi peluang untuk mengembangkan minat dan bakat masyarakat dalam bidang ini. Namun fasilitas warnet *game center* dengan standar profesional masih sangat terbatas di Indonesia sehingga perkembangan *e-sport* di daerah-daerah tertentu tidak pesat dan tidak terlihat peluangnya.

Platinum Cyber Sport adalah salah satu bisnis yang menyediakan tempat berupa warnet *game center* di Yogyakarta yang perangkatnya dilengkapi spesifikasi yang sesuai dan memadai untuk menunjang kegiatan bermain *game e-sport*. Keberadaan *Platinum Cyber Sport* tentunya menjadi peluang kelestarian *e-sport* di Yogyakarta dan menjadi wadah bagi komunitas *e-sport* di kota setempat.

Sebagai salah satu warnet *game center* di Yogyakarta, *Platinum Cyber Sport* sebaiknya tidak hanya sekedar penyalur fasilitas bermain *game e-sport*, tetapi juga mampu menjadi wadah bagi aktifitas dan jenis *e-sport* yang beragam. Dengan demikian perancangan interior pada *Platinum Cyber Sport* menjadi perlu untuk membangun aktifitas pengguna menjadi lebih terstruktur dan menjadikannya tempat berkegiatan *e-sport* yang profesional. Perancangan ini juga diharapkan dapat menyulut potensi atlet-atlet *e-sport* di Yogyakarta agar dapat bersaing dengan kota lainnya di Indonesia.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang diterapkan dalam perancangan interior *Platinum Cyber Sport* Yogyakarta mengacu pada pola pikir proses desain inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar dalam bukunya yang berjudul 101 Metode Desain: pendekatan terstruktur untuk mendorong inovasi di organisasi anda (Kumar, 2016). Proses awal metode ini dimulai dengan pengamatan fenomena melalui internet untuk menemukan sebuah topik dan latar belakang dalam perancangan yang kemudian di bagi menjadi empat tahap, yaitu Penelitian, Analisis, Sintesis, dan Realisasi. Secara singkat, tahapan metode desain yang diterapkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Tahapan Proses Desain Inovasi

(sumber: diadaptasi dari bagan proses desain inovasi Vijay Kumar,2016)

- a. Memahami Tujuan
- b. Mengetahui Konteks
- c. Mengenal Masyarakat
- d. Menyusun Gagasan
- e. Mengeksplorasi Konsep
- f. Menyusun Solusi
- g. Mewujudkan Penawaran

2. Metode Desain

a. Mengetahui Konteks

Mengumpulkan potongan informasi industri *gaming* dan *game center* melalui buku, jurnal, dan artikel penelitian. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum permasalahan yang berkaitan dengan objek.

b. Mengenal Masyarakat

Kunjungan lapangan pada *Platinum Cyber Sport* untuk mengetahui luasan bangunan, mengamati aktivitas, merasakan atmosfer, mencoba fasilitas, melakukan wawancara dengan karyawan dan pengunjung, mendokumentasikan situasi di lapangan.

c. Menyusun Gagasan

Selama penelitian, berbagai aktivitas telah dikumpulkan kemudian dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan yang teridentifikasi. Hal ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas manusia dan kebutuhan mereka yang dapat membantu menemukan masalah pada objek serta peluang-peluang inovasi.

d. Mengeksplorasi Konsep

Brainstorming dengan membuat peta pikiran berupa rangkaian peluang-peluang yang berkaitan dengan perancangan interior *Platinum Cyber Sport*. Mengubah ide-ide abstrak menjadi bentuk yang lebih

konkret, misalnya dengan menggunakan visualisasi, grafik, atau model, membuatnya lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan. Dengan memperlihatkan ide secara visual atau praktis, informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah diakses oleh orang lain. Bentuk tersebut dapat berupa rencana *layout*, sketsa yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang, dan *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, serta batas-batas yang ada.

e. Menyusun Solusi

Tahap berikutnya adalah pemilihan alternatif desain terkait efektivitas dan efisiensi yang sudah di sesuaikan dengan kriteria konsep perancangan.

f. Merealisasikan Penawaran

Mewujudkan penawaran melalui rencana gambar kerja kemudian dikembangkan dalam bentuk prototipe 3D *rendering*. Mempresentasikan poster dan video animasi untuk memberikan visualisasi lebih jelas mengenai hasil perancangan.

