

# BAB 3

## KONSEP PERENCANAAN INTERIOR STADION ESPORTS BERBASIS TEKNOLOGI GESTURE RECOGNITION & 3D HOLOGRAM

### 3.1 Data dan Karakteristik User

#### 3.1.1 Deskripsi Proyek

Judul proyek pada perencanaan dan perancangan interior untuk Tugas Akhir ini adalah “Stadion *Esports* Berbasis Teknologi *Gesture recognition & 3D Hologram*”. Stadion *Esports* ini merupakan sarana publik yang dibutuhkan untuk mengembangkan kegiatan *esports* di Indonesia yang baru berkembang. Nantinya perancangan ini akan menjadi media pelatihan dan rekreasi pada ajang *esports* seperti pada Asian *games* 2018 lalu yang mempertandingkan *esports*.

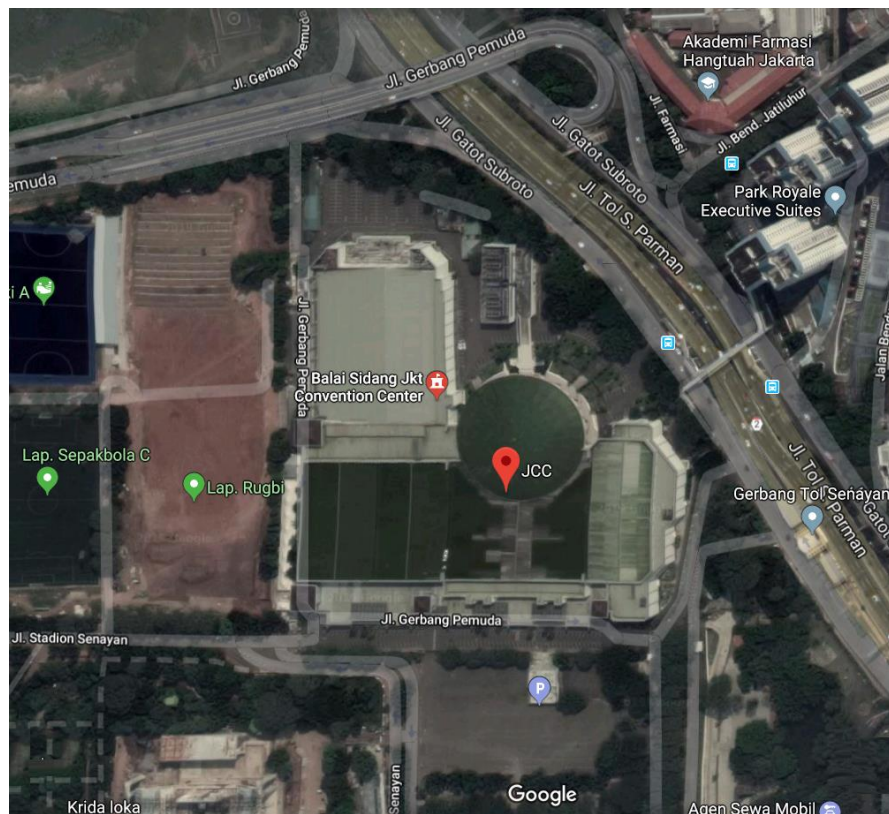
Mengingat pertandingan olahraga meliputi tim atlet, media dan penonton, maka perancangan ini terdapat fasilitas berupa asrama atlet, ruang ganti atlet, Ruang *virtual reality* untuk umum, Ruang konferensi pers, media corner untuk informasi seputar jadwal tanding, hasil skor dan tayangan ulang juga ada arena pertandingan *esports* yang dilengkapi dengan teknologi *gesture recognition* dan *3D Hologram* pada pertandingannya.

### 3.1.2 Lokasi dan Site Plan

Dalam perancangan interior stadion *esports* ini menggunakan bangunan Jakarta Convention Hall, Jakarta.

a. Lokasi : Jl. Jenderal Gatot Subroto Senayan,  
RT.1/RW.3, Gelora, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270.

b. Site Plan :



**Gambar 3.1** Site Plan Jakarta Convention Center  
Sumber : Google Maps

c. Luas Lahan : 66.045 m<sup>2</sup>

d. Luas Bangunan : 37.796 m<sup>2</sup>

- e. Tingkat Bangunan : 2 lantai
- f. Fungsi Bangunan : Turnamen Olahraga, Pameran, Konser dan Balai Sidang.

### **3.1.3 Kapasitas Kursi Tribun**

- a. Kapasitas Arena : 2500 Kursi
- b. Jumlah Tribun : 8 Tribun umum, 1 Tribun VIP dan 1 Tribun Disabilitas.

### **3.1.4 Karakteristik Pengguna**

#### a. Atlet *Esports*

Karakteristik dari atlet *esports* ini adalah sebagai kelompok atau individu yang bertanding dalam kompetisi mewakili tim yang dibela dan ditonton oleh banyak orang.

#### b. Pelatih & Crew Tim

Merupakan bagian dari Tim *esports* yang mengurus segala kebutuhan dari atlet *esports*.

#### c. Wasit

Wasit sebagai pemimpin dan pengawas jalannya pertandingan dari awal hingga akhir pertandingan.

#### d. Pengunjung / Penonton

Merupakan masyarakat yang tertarik menonton *esports*, baik itu masyarakat awam yang baru mengenal *esports*, supporter tim *esports* maupun komunitas *esports*.

e. Media

Merupakan kelompok yang meliput segala kegiatan yang ada di dalam stadion dengan *output* berupa hasil pertandingan, *highlight* pertandingan dan jadwal pertandingan.

f. Panitia Turnamen

Merupakan penyelenggara kompetisi *esports* yang mengatur segala kebutuhan yang diperlukan dalam menjalankan dan menjaga kelancaran proses kegiatan turnamen dalam stadion

g. Pengelola Stadion

Merupakan staff kantor yang mengurus , menjaga dan memelihara seluruh fasilitas di stadion.

### 3.1.5 Visi Misi

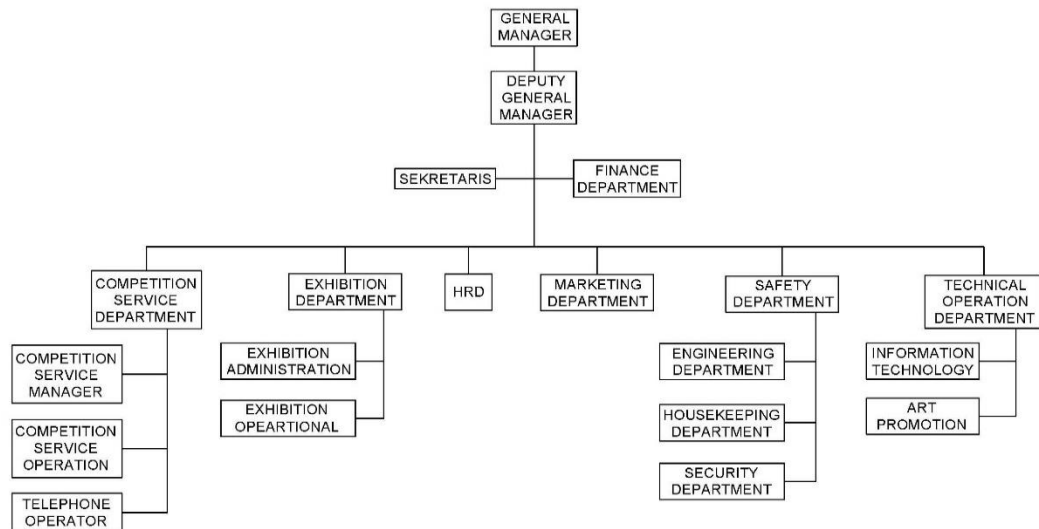
Visi

Menjadi pusat fasilitas *esports* di Indonesia dan menjadi tuan rumah turnamen-turnamen *esports* skala nasional sebagai bentuk dukungan perkembangan *esports*.

Misi

- Mengakomodir aktivitas *esports* baik itu turnamen kompetitif maupun kegiatan rekreasi dengan kelengkapan fasilitas canggih.
- Mengenalkan *esports* kepada masyarakat luas.
- Menyediakan pelatihan *esports* bagi semua orang yang ingin mnejadi atlet *esports*.

### 3.1.6 Struktur Organisasi



**Gambar 3.2** Struktur Organisasi  
Sumber : Dokumen Pribadi

### 3.2 Tabel Aktivitas dan Fasilitas yang berlaku

**Tabel 3.1** Tabel Aktivitas Fasilitas Primer  
Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL AKTIVITAS FASILITAS PERANCANGAN ESPORTS ARENA BERBASIS TEKNOLOGI GESTURE RECOGNITION & 3D HOLOGRAM																
FASILITAS PRIMER																
NO	RUJANG	SIFAT	USER	AKTIVITAS	FASILITAS	U	DIMENSI (m)			LUAS FURNI (m2)	TOTAL LUAS FURNI	SRK. FURNI (%)	LUAS (m2)	SRK. RUANG (%)	LUAS RUANG (m2)	
							P	L	T							
1	ARENA ESPORTS BATTLEGROUND	PUBLIK	PENONTON	MENONTON PERTANDINGAN	KURSI AUDITORIUM	2500	0,75	0,55	1,05	1031	1454	100	2907	100	5815	
					PANEL HOLOGRAM	1	20	20	12	400						
			ATLET ESPORTS	BERMAIN GAME ESPORTS FISIK	KINECT SENSOR	10	0,4	0,4	0,9	2						
					VOICE SENSOR	10	0,2	0,2	0,9	0						
					GAMING TREADMILL	10	1,2	1,2	1	14						
					MONITOR LCD	4	0,48	0,03	0,36	0						
					STORAGE	10	1,2	0,5	1,2	6						
2	STAGE	PUBLIK	PENONTON	MENONTON PERTANDINGAN	LAYAR LED	6	20	0,15	15	18	39,2	100	78	200	235	
					ATLET ESPORTS	BERMAIN GAME ESPORTS NON-FISIK	KURSI GAMING	10	0,8	0,65						1,05
			MEJA KOMPUTER	10			2	0,8	0,75	16						
3	RUANG GANTI TIM ESPORTS	PRIVATE	ATLET ESPORTS, PELATIH & CREW	MENGANTI PAKAIAN & MENYIMPAN BARANG	LOKER	20	0,5	0,5	2	5	21,3976	100	43	180	120	
					BENCH	6	1,6	0,5	0,4	4,8						
					MONITOR LCD	4	0,48	0,03	0,36	0,0576						
					BAB / BAK	6	0,70	0,50	0,45	2,1						
					CUCI MUKA	4	0,60	0,60	1,00	1,44						
					MANDI	2	4	1	2	8						
4	RUANG GANTI WASIT	PRIVATE	WASIT	MENGANTI PAKAIAN & MENYIMPAN BARANG	LOKER	2	0,5	0,5	2	0,5	3,1138	100	6	100	12	
					MEMANTAU PERTANDINGAN	MONITOR LCD	2	0,48	0,03	0,36						0,0288
					KURSI KERJA	1	0,65	0,5	1,05	0,325						
					BAB / BAK	2	0,70	0,50	0,45	0,7						
					CUCI MUKA	1	0,60	0,60	1,00	0,36						
					MANDI	1	1,2	1	2	1,2						
5	RUANG PEMANASAN	PRIVATE	ATLET ESPORTS	PEMANASAN & PENDINGINAN	MATRAS	4	1,9	0,9	0,15	6,84	12,96	100	26	180	73	
					TREADMILL	4	1,6	0,8	1	5,12						
					LOKER	4	0,5	0,5	2	1						
6	RUANG KONFERENSI PERS	PUBLIK	ATLET & PELATIH	INTERVIEW	KURSI GAMING	5	0,8	0,65	1,05	2,6	13,67	120	30	200	90	
					MEJA	1	3	0,7	0,75	2,1						
			WARTAWAN		KURSI AUDITORIUM	20	0,75	0,55	1,05	8,25						
					STORAGE	2	0,6	0,6	1,2	0,72						
7	RUANG VIRTUAL REALITY	PUBLIK	PENONTON	BERMAIN ESPORTS FISIK	GAMING TREADMILL	5	1,2	1,2	1	7,2	12,2445	100	24	200	73	
					MONITOR LCD	5	0,48	0,03	0,36	0,072						
					STORAGE	5	0,6	0,6	1,2	1,8						
					LOKER	5	0,5	0,5	2	1,25						
			OPERATOR	MENGAWASI	KURSI KERJA	1	0,65	0,65	0,40	0,4225						
					MEJA KERJA	1	1,50	0,60	0,75	0,9						
					STORAGE	1	1,2	0,5	1,2	0,6						
8	RUANG KOMENTATOR	PRIVATE	KOMENTATOR	MENGOMENTARI PERTANDINGAN	KURSI GAMING	2	0,8	0,65	1,05	1,04	3,76	100	8	150	19	
					MEJA KOMPUTER	1	2,5	0,8	0,75	2						
					STORAGE	2	0,6	0,6	1,2	0,72						
9	BACKSTAGE	PRIVATE	ARTIS & KOMENTATOR	MAKE UP	MEJA RIAS	5	1,2	0,5	0,8	3	21,085	100	42	100	84	
					SOFA PUFF	5	0,4	0,4	0,4	0,8						
					COFFE TABLE	5	0,6	0,6	0,4	1,8						
				ISTIRAHAT	SOFA 4 SEAT	5	2	0,8	0,4	8						
					KULKAS	1	0,9	0,65	1,7	0,585						
					TV CABINET	1	1,8	0,5	1,9	0,9						
				MENYIMPAN BARANG	STORAGE	10	1,2	0,5	1,2	6						
					10	LOKET MANUAL	PUBLIK	KARYAWAN & PENONTON	PRINT TIKET & MEMBELI TIKET	PRINTER						5
KURSI KERJA	5	0,75	0,65	0,40						4,88						
MEJA KERJA	5	1,00	0,80	0,75						8,00						
STORAGE	5	1,20	0,50	1,20						6,00						
11	LOKET ONLINE	PUBLIK	PENONTON	MENCETAK TIKET	MESIN TIKET	15	0,80	0,40	2,00	9,60	17,28	100	35	150	86	
				ANTRI	STANDING BARRIER	16	1,20	0,20	1,00	7,68						

12	AREA CEK BARANG	PUBLIK	PENONTON	MENGECEK BARANG	MESIN X-RAY	10	3	2	2,2	60	72,605	120	160	150	399
			KARYAWAN KEAMANAN		KURSI GAMING	10	0,8	0,65	1,05	5,2					
					MEJA KOMPUTER	10	1	0,7	0,75	7					
					MENYIMPAN BARANG DISITA	FILING CABINET	2	0,45	0,45	1,2					
13	MEDIA & INFORMATION CENTER	PUBLIK	SEMUA USER	MELIHAT INFO JADWAN & HASIL PERTANDINGAN, PERS DAN TAYANGAN ULANG	RAK BUKU	15	1	0,5	2	7,5	27,75	80	50	100	100
					PAPAN INFORMASI	15	1,5	0,3	2	6,75					
					MEJA HOLOGRAM	15	1,5	0,6	0,6	13,5					
14	RUANG CONTROL BROADCAST	SEMI PUBLIK	BROADCASTER	MENGONTROL SISTEM SIARAN	MEJA SIARAN	3	1,2	0,8	0,75	2,88	9,26	120	20	180	57
					MIXER SIARAN	3	0,9	0,45	0,15	1,215					
			KAMERAMEN	MEREKAM SIARAN	KURSI GAMING	5	0,8	0,65	1,05	2,6					
					KAMERA SIARAN (KOMENTATOR)	2	0,6	0,3	0,9	0,36					
				MENYIMPAN BARANG	STORAGE	5	0,6	0,6	1,2	1,8					
					FILING CABINET	2	0,45	0,45	1,2	0,405					
15	FRONT OFFICE	SEMI PUBLIK	RECEPTIONIST	MENDAFTAR ULANG TIM ESPORTS	KURSI GAMING	2	0,8	0,65	1,05	1,04	3,4	100	7	150	17
			CREW TIM		MEJA KERJA	1	2,2	0,8	0,75	1,76					
					KURSI HADAP	2	0,6	0,5	0,4	0,6					
16	RUANG BRIEFING ESPORTS	SEMI PUBLIK	PANITIA ESPORTS	MELAKUKAN BRIEFING SEBELUM / SESUDAH PERTANDINGAN	MEJA RAPAT	1	7	1,5	0,75	10,5	17,35	100	35	180	97
			CREW PAMERAN		KURSI KERJA	20	0,6	0,55	0,4	6,6					
					PANEL TOUCHSCREEN	1	2,5	0,1	1	0,25					
17	RUANG BRIEFING ARTIS	SEMI PUBLIK	PANITIA PERFORM	MELAKUKAN BRIEFING SEBELUM / SESUDAH PERFORM	MEJA RAPAT	1	7	1,5	0,75	10,5	17,35	100	35	180	97
			CREW PAMERAN		KURSI KERJA	20	0,6	0,55	0,4	6,6					
					PANEL TOUCHSCREEN	1	2,5	0,1	1	0,25					
18	RUANG BRIEFING PAMERAN	SEMI PUBLIK	PANITIA PAMERAN	MELAKUKAN BRIEFING SEBELUM / SESUDAH PAMERAN	MEJA RAPAT	1	7	1,5	0,75	10,5	17,35	100	35	180	97
			CREW PAMERAN		KURSI KERJA	20	0,6	0,55	0,4	6,6					
					PANEL TOUCHSCREEN	1	2,5	0,1	1	0,25					
19	KAMAR TIDUR PANITIA	PRIVATE	PANITIA	MENGINAP	KASUR	50	2	1,2	0,5	120	239	100	478	120	1052
					STORAGE	50	1	0,6	1,5	30					
					LEMARI	50	1,2	0,6	2	36					
					KURSI GAMING	25	0,8	0,65	1,05	13					
					MEJA KOMPUTER	25	2	0,8	0,75	40					
20	RUANG RAPAT PANITIA	PRIVATE	PANITIA	RAPAT BESAR SEMUA DIVISI	MEJA RAPAT	1	6	1,5	0,75	9	14,2	100	28	180	80
					KURSI KERJA (K2)	15	0,6	0,55	0,4	4,95					
					TOUCH SCREEN LED	1	2,5	0,1	1	0,25					
21	RUANG RAPAT DIVISI PANITIA	PRIVATE	PANITIA	RAPAT MASING-MASING DIVISI	MEJA RAPAT	1	3	1,2	0,75	3,6	5,5	100	11	180	31
					KURSI KERJA (K2)	5	0,6	0,55	0,4	1,65					
					TOUCH SCREEN LED	1	2,5	0,1	1	0,25					
23	AULA SERBAGUNA	PUBLIK	SEMUA USER	ACARA	AULA	2	30	30	8	1800	1800	80	3240	100	6480
24	RUANG CONTROL HOLOGRAM	PRIVATE	KARYAWAN HOLOGRAM	MENGONTROL PENGGUNAAN 3D HOLOGRAM	KURSI GAMING	3	0,8	0,65	1,05	1,56	7,44	100	15	120	33
					MEJA KOMPUTER	3	2	0,8	0,75	4,8					
					STORAGE	3	0,6	0,6	1,2	1,08					
25	RUANG CONTROL AUDIO	PRIVATE	KARYAWAN HOLOGRAM	MENGONTROL PENGGUNAAN 3D HOLOGRAM	KURSI GAMING	5	0,8	0,65	1,05	2,6	12,4	100	25	120	55
					MEJA KOMPUTER	5	2	0,8	0,75	8					
					STORAGE	5	0,6	0,6	1,2	1,8					
26	RUANG CONTROL LIGHTING	PRIVATE	KARYAWAN HOLOGRAM	MENGONTROL PENGGUNAAN 3D HOLOGRAM	KURSI GAMING	6	0,8	0,65	1,05	3,12	14,88	100	30	120	65
					MEJA KOMPUTER	6	2	0,8	0,75	9,6					
					STORAGE	6	0,6	0,6	1,2	2,16					
27	RUANG CONTROL KAMERA	PRIVATE	KARYAWAN HOLOGRAM	MENGONTROL PENGGUNAAN 3D HOLOGRAM	KURSI GAMING	9	0,8	0,65	1,05	4,68	22,32	100	45	120	98
					MEJA KOMPUTER	9	2	0,8	0,75	14,4					
					STORAGE	9	0,6	0,6	1,2	3,24					
28	RUANG ANTI DOPING	PRIVATE	ATLET	BERBARING UNTUK DIPERIKSA	RANJANG	2	2,00	0,90	6,50	3,60	19,445	100	39	150	97
				MENUNGGU ANTRIAN DIPERIKSA.	SOFA (4 SEAT)	2	2,40	0,60	0,40	5,76					
				MENYIMPAN BARANG	COFFEE TABLE	1	0,60	0,40	0,40	0,48					
				STORAGE	3	0,60	0,60	0,40	2,16						
			TIM MEDIS	MENYIMPAN PERALATAN MEDIS	STORAGE	3	1,20	0,45	0,40	3,24					
				CUCI TANGAN	WASTAFLE	2	0,60	0,40	1,00	0,96					
				MENYUSUN LAPORAN PEMERIKSAAN	KURSI KERJA	1	0,65	0,65	0,40	0,85					
				MEJA KERJA	1	2,00	0,60	0,75	2,40						

TOTAL	15565
-------	-------

**Tabel 3.2 Tabel Aktivitas Fasilitas Sekunder**  
Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL AKTIVITAS FASILITAS PERANCANGAN ESPORTS ARENA BERBASIS TEKNOLOGI GESTURE RECOGNITION & 3D HOLOGRAM															
FASILITAS SEKUNDER															
NO	RUANG	SIFAT	USER	AKTIVITAS	FASILITAS	U	DIMENSI (m)			LUAS FURNI (m <sup>2</sup> )	TOTAL LUAS FURNI	SRK. FURNI (%)	LUAS (m <sup>2</sup> )	SRK. RUANG (%)	LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )
							P	L	T						
1	AREA RETAIL MAKANAN	PUBLIK	PENJUAL	MENJUAL MAKANAN	OUTLET MAKANAN	17	7,5	5,5	3	701,25	752,5	100	1505	200	4515
			SEMUA USER	MAKAN & MINUM	MEJA MAKAN	25	1	1,8	0,7	45					
					KURSI MAKAN	25	0,5	0,5	0,4	6,25					
2	AREA PAMERAN	PUBLIK	BRAND PAMERAN	MEMAMERKAN PRODUK GAMING / ESPORTS	BOOTH PRODUK KECIL	10	3	3	3	90	459	100	918	200	2754
					BOOTH PRODUK SEDANG	7	9	3	3	189					
					BOOTH PRODUK BESAR	5	6	6	3	180					
3	KAMAR ASRAMA	PRIVATE	ANGGOTA BOOTCAMP	MENGINAP	KASUR	50	1,2	2	0,5	120	292	100	584	120	1284,8
					STORAGE	50	1	0,6	1,5	30					
					LEMARI	50	1,2	0,6	2	36					
					KURSI GAMING	50	0,8	0,65	1,05	26					
					MEJA KOMPUTER	50	2	0,8	0,75	80					
4	KANTIN KHUSUS ATLET	PUBLIK	PENJUAL	MENYAJIKAN MAKANAN	BOOTH MAKANAN	3	7	5	3	105	207,5	100	415	150	1037,5
			ATLET ESPORTS	MAKAN & MINUM	MEJA MAKAN	50	1	1,8	0,7	90					
					KURSI MAKAN	50	0,5	0,5	0,4	12,5					
5	RUANG LATIHAN BOOTCAMP	SEMI PUBLIK	ANGGOTA BOOTCAMP	BERLATIH	KURSI GAMING	50	0,8	0,65	1,05	26	123	100	246	150	615
					MEJA KOMPUTER	50	2	0,8	0,75	80					
					COFFEE TABLE	5	1	0,6	0,4	3					
					SOFA 4 SEATER	5	2	0,8	0,4	8					
					STORAGE	10	1	0,6	1,5	6					
6	GUDANG & LOADING DOCK	PRIVATE	KARYAWAN GUDANG & PANITIA	MENYIMPAN BARANG	GUDANG	1	10	30	8	300	300	80	540	100	1080
7	GYM	PUBLIK	SEMUA USER	OLAHRAGA	TREADMILL	5	1,2	0,4	0,9	2,4	14,08	100	28,16	150	70,4
					ANGKAT BEBAN	3	2	1	0,5	6					
					MESIN ELIPTIS	2	0,8	0,8	1,5	1,28					
					MESIN PULLDOWN	2	1,5	0,8	1,5	2,4					
					SQUAT RACK	2	1	1	1,5	2					
8	COUNTER E-MONEY	PUBLIK	SEMUA USER	MENGISI ULANG SALDO E-MONEY	KURSI GAMING	2	0,8	0,65	1,05	1,04	2,8	100	5,6	100	11,2
					MEJA KERJA	1	2,2	0,8	0,75	1,76					
9	COUNTER TROLLEY BAYI DAN KURSI	PUBLIK	SEMUA USER	MEMINJAM TROLLEY BAYI ATAU KURSI RODA	KURSI RODA LIPAT	20	0,9	0,25	0,8	4,5	15,38	100	30,76	80	55,368
					MESIN PINJAM	2	0,80	0,40	2,00	1,28					
					TROLLEY BAYI	20	0,8	0,6	1,2	9,6					
10	RUANG TUNGGU VIP	PRIVATE	PRESIDEN, MENTERI DAN PEJABAT	MENUNGGU	COFFEE TABLE	5	1,20	0,80	0,40	9,60	51,77	100	103,54	150	258,85
					SOFA 4 SEATER	2	2,80	0,80	0,40	8,96					
					SOFA SINGLE	10	0,70	0,60	0,45	8,40					
				REFLEKSI	3	1,90	0,90	0,45	10,26						
				MAKAN	MEJA BAR	1	3,00	0,60	1,10	3,60					
		KURSI BAR	5		0,45	0,40	0,75	1,80							
		SERVICE	PRESIDEN, MENTERI DAN	MENYIMPAN BARANG	STORAGE	10	0,60	0,60	1,20	7,20					
					BAB/BAK	6	0,70	0,50	0,45	1,05					
					CLOSET	6	0,70	0,50	0,45	1,05					
WASTAFLE	5				0,60	0,60	1,00	0,90							

TOTAL 11682,118



**Tabel 3.3 Tabel Aktivitas Fasilitas Kantor**  
 Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL AKTIVITAS FASILITAS PERANCANGAN ESPORTS ARENA BERBASIS TEKNOLOGI GESTURE RECOGNITION & 3D HOLOGRAM															
FASILITAS KANTOR															
NO	RUANG	SIFAT	USER	AKTIVITAS	FASILITAS	U	DIMENSI (m)			LUAS FURNI (m <sup>2</sup> )	TOTAL LUAS FURNI	SRK. FURNI (%)	LUAS (m <sup>2</sup> )	SRK. RUANG (%)	LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )
							P	L	T						
1	R. GENERAL MANAGER	PRIVATE	GENERAL MANAGER	MENYIMPAN TAS, JAS	STORAGE	1	1,2	0,5	1,5	0,6	9,6025	100	19,205	100	38,41
				MENYIMPAN BERKAS	FILING CABINET	1	0,45	0,45	1,2	0,2025					
				MENERIMA TAMU	COFFEE TABLE	1	1,2	0,8	0,4	0,96					
					SOFA 3 SEATER	2	2	0,8	0,4	3,2					
				MENYUSUN / MENGECEK DOKUMEN PROGRAM KANTOR	KURSI KERJA (K1)	1	0,6	0,65	0,4	0,39					
					MEJA KERJA LETER L	1	2,5	1,5	0,75	3,75					
MENERIMA BERKAS	KURSI HADAP (K3)	2	0,5	0,5	0,4	0,5									
2	R. DEPUTY GENERAL MANAGER	PRIVATE	GENERAL MANAGER	MENYIMPAN TAS, JAS	STORAGE	1	1,2	0,5	1,5	0,6	5,4425	100	10,885	100	21,77
				MENYIMPAN BERKAS	FILING CABINET	1	0,45	0,45	1,2	0,2025					
				MENYUSUN / MENGECEK DOKUMEN PROGRAM KANTOR	KURSI KERJA (K1)	1	0,6	0,65	0,4	0,39					
					MEJA KERJA LETER L	1	2,5	1,5	0,75	3,75					
				MENERIMA BERKAS	KURSI HADAP (K3)	2	0,5	0,5	0,4	0,5					
3	R. SEKRETARIAT	PRIVATE	SEKRETARIS	MEMBUAT LAPORAN, PROPOSAL DAN SURAT MENYURAT KANTOR.	MEJA KERJA	1	1,8	0,65	0,75	1,17	2,0025	80	3,6045	80	6,4881
					KURSI KERJA (K2)	1	0,6	0,55	0,4	0,33					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	1	0,6	0,5	1,5	0,3					
					FILING CABINET	1	0,45	0,45	1,2	0,2025					
4	R. COMPETITION SERVICES	PRIVATE	CSM	MEMBUAT, MENGECEK DOKUMEN PERIKLANAN & BROWSING	MEJA KERJA	5	1,8	0,65	0,75	5,85	9,8	100	19,6	100	39,2
					MEJA SAMPING	1	1	0,5	0,7	0,5					
				KURSI KERJA (K1)	5	0,6	0,65	0,4	1,95						
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	5	0,6	0,5	1,5	1,5					
5	R. EXHIBITION DEPARTMENT	PRIVATE	EXHIBITION DIRECTOR	MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	3	0,6	0,5	1,5	0,9	6,985	100	13,97	100	27,94
				MEMBUAT & MENGECEK LAPORAN KONSEP PROGRAM.	MEJA KERJA	3	1,5	0,65	0,75	2,925					
					KURSI KERJA (K4)	3	0,55	0,55	0,4	0,9075					
				MENERIMA BERKAS	MEJA SAMPING	3	1	0,6	0,75	1,8					
					KURSI HADAP (K3)	1	0,5	0,5	0,4	0,25					
				MENYIMPAN BERKAS	FILING CABINET	1	0,45	0,45	1,2	0,2025					
6	R. MARKETING	PRIVATE	MARKETING	MEMBUAT RANCANGAN UNTUK IKLAN IRADID.	MEJA KERJA	6	1,5	0,6	0,75	5,4	9,015	100	18,03	120	39,666
					KURSI KERJA (K4)	6	0,55	0,55	0,4	1,815					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	6	0,6	0,5	1,5	1,8					
7	R. HRD	PRIVATE	HRD	MEMBUAT LAPORAN DATA KARYAWAN	KURSI KERJA (K1)	1	0,6	0,65	0,4	0,39	2,89	100	5,78	100	11,56
					MEJA KERJA	1	1,5	0,8	0,75	1,2					
				MEJA SAMPING	1	1	0,5	0,7	0,5						
				INTERVIEW	KURSI HADAP (K3)	2	0,5	0,5	0,4	0,5					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	1	0,6	0,5	1,5	0,3					
8	R. ENGINEERING DEPARTMENT	PRIVATE	ENGINEER	MERAWAT PERALATAN ELEKTRONIK KANTOR.	KURSI KERJA (K4)	5	0,55	0,55	0,4	1,5125	10,2125	100	20,425	120	44,935
					MEJA KERJA	5	1,8	0,8	0,75	7,2					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	5	0,6	0,5	1,5	1,5					
9	R. FINANCE	PRIVATE	FINANCE	MEMBUAT LAPORAN KEUANGAN KANTOR	KURSI KERJA (K2)	2	0,6	0,55	0,4	0,66	3,6	80	6,48	80	11,664
					MEJA KERJA	2	1,8	0,65	0,75	2,34					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	2	0,6	0,5	1,5	0,6					
10	R. SAFETY DEPARTMENT	PRIVATE	PENGUNJUNG YANG SAKIT	MINUM OBAT, ISTIRAHAT.	SOFA (4 SEAT)	2	2,40	0,60	0,40	2,88	5,35	100	10,7	100	21,4
				COFFEE TABLE	1	0,60	0,40	0,40	0,24						
			MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	3	0,45	0,45	0,40	0,61						
				KURSI KERJA	1	0,65	0,65	0,40	0,42						
				MEJA KERJA	1	2,00	0,60	0,75	1,20						

11	R. TECHNICAL OPERATION DEPARTMENT	PRIVATE	IT	MENGATUR WEBSITE & DATABASE KANTOR	KURSI KERJA	3	0,65	0,65	0,4	1,2675	3,1575	80	5,6835	80	10,2303
					KURSI KERJA (K2)	3	0,6	0,55	0,75	0,99					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	3	0,6	0,5	1,5	0,9					
12	R. HOUSEKEEPING DEPARTMENT	PRIVATE	GENERAL AFFAIR	MEMBUAT LAPORAN KINERJA STAFF	KURSI KERJA (K1)	2	0,6	0,65	0,4	0,78	5,03	100	10,06	80	18,108
					MEJA KERJA	2	1,5	0,8	0,75	2,4					
				MEJA SAMPING	2	1	0,5	0,7	1						
				MENERIMA TAMU	KURSI HADAP (K3)	1	0,5	0,5	0,4	0,25					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	2	0,6	0,5	1,5	0,6					
13	PANTRY	SERVICE	OFFICE BOY	MENYIMPAN ALAT ALAT KEBERSIHAN & MENYIMPAN ALAT	STORAGE	6	0,6	0,5	1,5	1,8	10,355	100	20,71	120	45,562
					MENGOLAH MAKAN, MINUMAN DAN CUCI PIRING	KITCHEN SET	1	2,2	0,65	0,85					
					KULKAS	1	0,9	0,65	1,7	0,585					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	1	0,6	0,5	1	0,3					
				ISTIRAHAT	SOFA (4 SEAT)	2	2,40	0,60	0,40	5,76					
					COFFEE TABLE	1	0,60	0,40	0,40	0,48					
14	R. SECURITY DEPARTMENT	PRIVATE	SECURITY DEPARTMENT	MEMBUAT LAPORAN KINERJA STAFF	KURSI KERJA (K1)	2	0,6	0,65	0,4	0,78	5,03	100	10,06	120	22,132
					MEJA KERJA	2	1,5	0,8	0,75	2,4					
				MEJA SAMPING	2	1	0,5	0,7	1						
				MENERIMA TAMU	KURSI HADAP (K3)	1	0,5	0,5	0,4	0,25					
				MENYIMPAN BARANG PRIBADI	STORAGE	2	0,6	0,5	1,5	0,6					
16	RUANG PANEL & ME	PRIVATE	OPERATOR M.E	MEMANTAU KELISTRIKAN	KURSI KERJA	5	0,65	0,65	0,40	2,11	9,51	120	20,9275	120	46,0405
					MEJA KERJA	5	1,50	0,80	0,75	6,00					
					PANEL MONITOR	1	4,00	0,20	4,00	0,80					
				MENYIMPAN BARANG/TAS	STORAGE	1	1,20	0,50	1,20	0,60					
17	RUANG RAPAT	PRIVATE	SEMUA KARYAWAN	RAPAT DENGAN DIVISI/ RAPAT PROGRAM KERJA, PRESENTASI	MEJA	1	6,00	1,50	0,80	9,00	16,40	100	32,8	150	82
					TOUCH SCREEN LED	1	2,00	0,10	1,00	0,20					
					KURSI KERJA	20	0,60	0,60	0,40	7,20					
KETERANGAN :				K1 = KURSI SWIVEL + ARM REST + BACK REST + HEAD REST										TOTAL	539,378
				K2 = KURSI SWIVEL + ARM REST + BACK REST											
				K3 = KURSI FIX + ARM REST + BACK REST											
				K4 = KURSI SWIVEL + BACK REST											

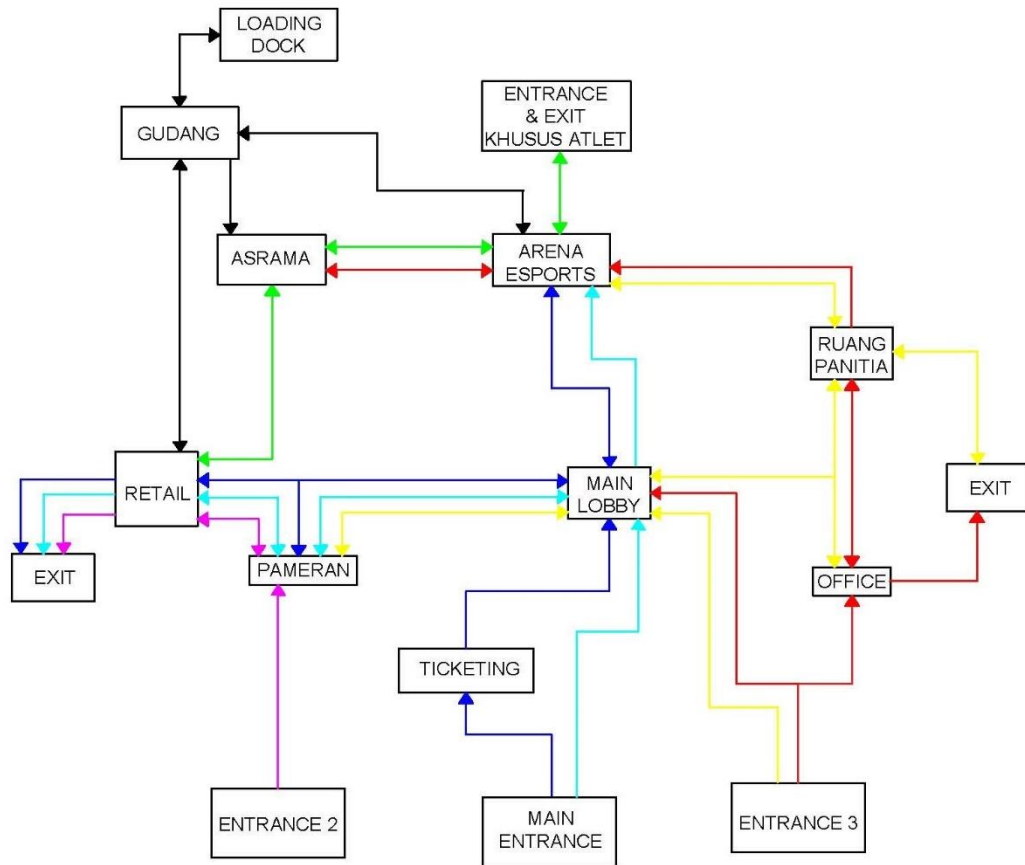
**Tabel 3.4** Tabel Aktivitas Fasilitas Service  
Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL AKTIVITAS FASILITAS PERANCANGAN ESPORTS ARENA BERBASIS TEKNOLOGI GESTURE RECOGNITION & 3D HOLOGRAM															
FASILITAS SERVICE															
NO	RUANG	SIFAT	USER	AKTIVITAS	FASILITAS	U	DIMENSI (m)			LUAS FURNI (m <sup>2</sup> )	TOTAL LUAS FURNI	SRK. FURNI (%)	LUAS (m <sup>2</sup> )	SRK. RUANG (%)	LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )
							P	L	T						
1	MEDIC CENTER	SERVICE	ATLET & PENGUNJUNG YANG CEDERA	BERBARING UNTUK DIPERIKSA	RANJANG	2	2,00	0,90	6,50	3,60	19,45	80	35,001	100	70,002
				MINUM OBAT, ISTIRAHAT.	SOFA (4 SEAT)	2	2,40	0,60	0,40	5,76					
					COFFEE TABLE	1	0,60	0,40	0,40	0,48					
			TIM MEDIS	MENYIMPAN BARANG	STORAGE	3	0,60	0,60	0,40	2,16					
				MENYIMPAN PERALATAN MEDIS	STORAGE	3	1,20	0,45	0,40	3,24					
				CUCI TANGAN	WASTAFLE	2	0,60	0,40	1,00	0,96					
				MENYUSUN LAPORAN MEDIS	KURSI KERJA	1	0,65	0,65	0,40	0,85					
				MEJA KERJA	1	2,00	0,60	0,75	2,40						
2	MUSHOLA	SERVICE	SEMUA USER	IBADAH	SAJADAH	30	1,20	0,60	0,01	21,60	26,40	100	52,8	120	116,16
					STORAGE	4	0,60	0,60	1,20	2,88					
					TEMPAT WUDHU(KRAN)	6	0,40	0,40	0,80	1,92					
3	RUANG MESSAGE	SERVICE	SEMUA USER	BERBARING UNTUK DIPIJAT	RANJANG	5	2,00	0,90	6,50	9,00	24,85	80	44,721	100	89,442
				ANTRI DAN MENUNGGU	SOFA (4 SEAT)	2	2,40	0,60	0,40	5,76					
					COFFEE TABLE	1	0,60	0,40	0,40	0,48					
			KARYAWAN MESSAGE	MENYIMPAN BARANG	STORAGE	3	0,60	0,60	0,40	2,16					
				MENYIMPAN PERALATAN MESSAGE	STORAGE	3	1,20	0,45	0,40	3,24					
				CUCI TANGAN	WASTAFLE	2	0,60	0,40	1,00	0,96					
				MENERIMA ANTRIAN	KURSI KERJA	1	0,65	0,65	0,40	0,85					
				MEJA KERJA	1	2,00	0,60	0,75	2,40						
4	TOILET KANTOR PRIA	SERVICE	KARYAWAN KANTOR PRIA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	5	0,45	0,7	0,4	1,575	8,115	100	16,23	100	32,46
				BUANG AIR KECIL	URINOIR	6	0,45	0,4	0,7	1,08					
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,2	0,65	0,9	5,46					

5	TOILET KANTOR WANITA	SERVICE	KARYAWAN KANTOR WANITA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	10	0,45	0,7	0,4	3,15	10,43	100	20,86	100	41,72
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,6	0,65	0,9	7,28					
6	TOILET LOBBY PRIA	SERVICE	SEMUA USER PRIA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	5	0,45	0,7	0,4	1,575	8,115	100	16,23	100	32,46
				BUANG AIR KECIL	URINOIR	6	0,45	0,4	0,7	1,08					
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,2	0,65	0,9	5,46					
7	TOILET LOBBY WANITA	SERVICE	SEMUA USER WANITA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	10	0,45	0,7	0,4	3,15	10,43	100	20,86	100	41,72
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,6	0,65	0,9	7,28					
8	TOILET RETAIL & PAMERAN PRIA	SERVICE	SEMUA USER PRIA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	5	0,45	0,7	0,4	1,575	8,115	100	16,23	100	32,46
				BUANG AIR KECIL	URINOIR	6	0,45	0,4	0,7	1,08					
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,2	0,65	0,9	5,46					
9	TOILET RETAIL & PAMERAN WANITA	SERVICE	SEMUA USER WANITA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	10	0,45	0,7	0,4	3,15	10,43	100	20,86	100	41,72
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,6	0,65	0,9	7,28					
10	TOILET ARENA PRIA LT.1	SERVICE	PENONTON PRIA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	5	0,45	0,7	0,4	1,575	10,515	100	21,03	100	42,06
				BUANG AIR KECIL	URINOIR	15	0,45	0,4	0,7	2,7					
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	8	1,2	0,65	0,9	6,24					
11	TOILET ARENA WANITA LT.1	SERVICE	PENONTON WANITA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	10	0,45	0,7	0,4	3,15	10,43	100	20,86	100	41,72
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,6	0,65	0,9	7,28					
12	TOILET ARENA PRIA LT.2	SERVICE	PENONTON PRIA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	5	0,45	0,7	0,4	1,575	10,515	100	21,03	100	42,06
				BUANG AIR KECIL	URINOIR	15	0,45	0,4	0,7	2,7					
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	8	1,2	0,65	0,9	6,24					
13	TOILET ARENA WANITA LT.2	SERVICE	PENONTON WANITA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	10	0,45	0,7	0,4	3,15	10,43	100	20,86	100	41,72
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,6	0,65	0,9	7,28					
14	TOILET ASRAMA PRIA	SERVICE	USER ASRAMA PRIA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	5	0,45	0,7	0,4	1,575	8,115	100	16,23	100	32,46
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,2	0,65	0,9	5,46					
15	TOILET ASRAMA WANITA	SERVICE	USER ASRAMA WANITA	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK	10	0,45	0,7	0,4	3,15	10,43	100	20,86	100	41,72
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	7	1,6	0,65	0,9	7,28					
16	FAMILY TOILET ARENA	SERVICE	PENONTON MEMBAYA BALITA ATAU DISABILITAS	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK DEWASA	2	0,45	0,7	0,4	0,63	4,205	100	8,41	120	18,502
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	2	0,75	0,5	0,9	0,75					
				MENARUH BALITA	BABY SAFETY SEAT	1	0,35	0,5	0,9	0,175					
				RAILING TOILET	1	3	0,2	0,8	0,6						
			MENYIMPAN BARANG	STORAGE	1	1,20	0,45	0,40	1,08						
			BALITA ATAU ANAK-ANAK	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK ANAK	2	0,35	0,55	0,4	0,385					
				BUANG AIR KECIL											
CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL ANAK	2		0,65	0,45	0,6	0,585								
17	FAMILY TOILET LOBBY	SERVICE	PENONTON MEMBAYA BALITA ATAU DISABILITAS	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK DEWASA	2	0,45	0,7	0,4	0,63	4,205	100	8,41	120	18,502
				BUANG AIR KECIL											
				CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL	2	0,75	0,5	0,9	0,75					
				MENARUH BALITA	BABY SAFETY SEAT	1	0,35	0,5	0,9	0,175					
				RAILING TOILET	1	3	0,2	0,8	0,6						
			MENYIMPAN BARANG	STORAGE	1	1,20	0,45	0,40	1,08						
			BALITA ATAU ANAK-ANAK	BUANG AIR BESAR	CLOSET DUDUK ANAK	2	0,35	0,55	0,4	0,385					
				BUANG AIR KECIL											
CUCI MUKA & CUCI TANGAN	WASTAFEL ANAK	2		0,65	0,45	0,6	0,585								
18	RUANG CHARGING	SERVICE	SEMUA USER	CHARGING SMARTPHONE, LAPTOP, KAMERA, DLL	KURSI BUILT IN STORAGE & SOCKET	20	2	0,7	0,8	28	29,5	80	53,1	80	95,58
				MENONTON PERTANDINGAN / TAYANGAN ULANG	LCD 65 INCH	5	1,5	0,2	0,8	1,5					

TOTAL	872,468
-------	---------

### 3.3 Alur Sirkulasi



KETERANGAN :	
<span style="color: blue;">■</span>	PENONTON
<span style="color: green;">■</span>	ATLET ESPORTS, CREW & WASIT
<span style="color: cyan;">■</span>	MEDIA
<span style="color: yellow;">■</span>	PANITIA
<span style="color: magenta;">■</span>	BRAND PAMERAN & RETAIL
<span style="color: red;">■</span>	KARYAWAN OFFICE
<span style="color: black;">■</span>	BARANG

**Gambar 3.3** Alur Sirkulasi

Sumber : Dokumen Pribadi

**Tabel 3.5** Tabel Alur Sirkulasi  
Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL FLOW AKTIVITAS							
NO	USER	SEBELUM EVENT	RUANG	SAAT EVENT	RUANG	RUANG	
1	ATLET	MENYIMPAN BARANG	RUANG GANTI TIM	BERTANDING	ARENA ESPORTS	PENDINGINAN	RUANG PENDINGINAN
		BRIEFING TIM				EVALUASI	RUANG GANTI TIM
		PEMANASAN	RUANG PEMANASAN			MEMBELI MAKANAN / MINUMAN	AREA RETAIL
		MEMBELI PERALATAN GAMING	AREA RETAIL			MEMBELI PERALATAN GAMING	
		MEMBELI MAKANAN / MINUMAN				INTERVIEW PERS	R. KONFERENSI PERS
2	PELATIH	MENYIMPAN BARANG	RUANG GANTI TIM	MENGANALISA PERTANDINGAN	RUANG GANTI TIM	MENGAWASI PENDINGINAN	RUANG PENDINGINAN
		BRIEFING STRATEGI TIM	RUANG PEMANASAN			EVALUASI TIM	RUANG GANTI TIM
		MENGAWASI PEMANASAN				INTERVIEW PERS	R. KONFERENSI PERS
3	CREW TIM ESPORTS	DAFTAR ULANG	RUANG DAFTAR	MEMBERI P3K APABILA ATLET CEDERA	R. P3K	MEMBERESKAN BARANG	RUANG GANTI TIM
		MENYIAPKAN BARANG	RUANG GANTI TIM			BRIEFING DENGAN PANITIA	RUANG BRIEFING ESPORTS
		BRIEFING DENGAN PANITIA	RUANG BRIEFING ESPORTS				
4	PENONTON	MEMBELI & MENCETAK TIKET	LOKET TIKET MANUAL / ONLINE	MENONTON PERTANDINGAN	ARENA ESPORTS	MEMBELI MAKANAN / MINUMAN	AREA RETAIL
		MELIHAT PAMERAN	AREA PAMERAN			MEMBELI PERALATAN GAMING	
		MEMBELI MAKANAN / MINUMAN	AREA RETAIL	BUANG AIR	TOILET	MELIHAT PAMERAN	AREA PAMERAN
		MEMBELI PERALATAN GAMING					
5	WASIT	MENYIMPAN & MENYIAPKAN BARANG	R. GANTI WASIT	MEMIMPIN PERTANDINGAN	ARENA ESPORTS	MENYETOR DATA HASIL PERTANDINGAN	R. MEDIA CENTER
		BRIEFING DENGAN PANITIA	R. BRIEFING ESPORTS			MEMBERESKAN BARANG	R. GANTI WASIT
			BRIEFING DENGAN PANITIA			R. BRIEFING ESPORTS	
6	KOMENTATOR	MENYIMPAN & MENYIAPKAN BARANG	R. GANTI KOMENTATOR	MEMBAWA ACARA	R. KOMENTATOR	MEMBERESKAN BARANG	R. GANTI KOMENTATOR
		BRIEFING DENGAN PANITIA	R. BRIEFING ESPORTS			BRIEFING DENGAN PANITIA	R. BRIEFING ESPORTS
7	KARYAWAN BACK OFFICE	MENYIMPAN BARANG MENGUMPULKAN DATA	BACK OFFICE	MENGOLAH DATA	BACK OFFICE	MENGOLAH DATA	BACK OFFICE
8	RETAILER	LOADING BARANG	LOADING DOCK	MENJUAL MAKANAN / MINUMAN / PERALATAN GAMING	AREA RETAIL	MEMBERESKAN BARANG & RETAIL	AREA RETAIL
		MENYIAPKAN RETAIL	AREA RETAIL				
9	PERS	DAFTAR ULANG	RUANG DAFTAR	MELIPUT PERTANDINGAN	ARENA ESPORTS	INTERVIEW PERS	R. KONFERENSI PERS
		MENYIAPKAN PERALATAN	R. KONFERENSI PERS			MENYETOR DATA HASIL INTERVIEW	R. MEDIA CENTER
10	ARTIS & CREW	MENYIAPKAN BARANG	R. GANTI ARTIS	PERFORM	AREA PAMERAN / ARENA	MEMBERESKAN BARANG	R. GANTI ARTIS
		GANTI PAKAIAN					
11	BRAND PAMERAN	DAFTAR ULANG	RUANG DAFTAR	MELAKUKAN PAMERAN	AREA PAMERAN	MEMBERESKAN BOOT	AREA PAMERAN
		LOADING BARANG	LOADING DOCK				
		MENYIAPKAN BOOT	AREA PAMERAN				
12	PANITIA	MENYIMPAN BARANG	R. PANITIA	MELAKSANAKAN ACARA	SELURUH RUANG & AREA	MEMBERESKAN SEMUA RUANG	SELURUH RUANG & AREA
		BRIEFING SESAMA PANITIA					
		MENYIAPKAN SEMUA RUANG	R. DAFTAR				
		MENDAFTAR ULANG	R. BRIEFING ESPORTS				
		BRIEFING DENGAN CREW TIM, WASIT, KOMENTATOR DAN PERS	R. BRIEFING ARTIS				
		BRIEFING DENGAN ARTIS	R. BRIEFING				
		BRIEFING DENGAN BRAND PAMERAN & RETAIL	LOKET TIKET				
		MENJUAL TIKET	MAIN LOBBY				
MENGECEK TIKET							

**Tabel 3.6** Tabel Aktivitas Esports Fisik Boxing.  
 Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL FLOW AKTIVITAS ATLET SAAT BERTANDING ESPORTS FISIK							
NO	JENIS GAME	SEBELUM EVENT	RUANG	SAAT EVENT	RUANG	SESUDAH EVENT	RUANG
1	KINECT SPORT BOXING	MENYIMPAN BARANG	RUANG GANTI ATLET	BERTANDING 12 RONDE (1 RONDE DURASI 3 MENIT)	RUANG KINECT ESPORTS	PENDINGINAN	RUANG PENDINGINAN
		BRIEFING TIM	RUANG GANTI ATLET			EVALUASI	RUANG GANTI ATLET
		PEMANASAN	RUANG PEMANASAN	ISTIRAHAT 11x (1X ISTIRAHAT DURASI 1MENIT)	RUANG ISTIRAHAT SEMENTARA	GANTI PAKAIAN	
						INTERVIEW PERS	R. KONFERENSI PERS



**Gambar 3.4** Ilustrasi Aktivitas Esports Fisik Boxing.  
 Sumber : Dokumen Pribadi

**Tabel 3.7** Tabel Aktivitas Esports Fisik Tenis.  
 Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL FLOW AKTIVITAS ATLET SAAT BERTANDING ESPORTS FISIK							
NO	JENIS GAME	SEBELUM EVENT	RUANG	SAAT EVENT	RUANG	SESUDAH EVENT	RUANG
5	KINECT SPORT TENIS	MENYIMPAN BARANG	RUANG GANTI ATLET	BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	PENDINGINAN	RUANG PENDINGINAN
		BRIEFING TIM		ISTIRAHAT 1x (DURASI 1 MENIT 30 DETIK)	RUANG ISTIRAHAT SEMENTARA	EVALUASI	RUANG GANTI ATLET
			BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS			
			PEMANASAN	ISTIRAHAT 1x (DURASI 5 MENIT)	RUANG GANTI ATLET	GANTI PAKAIAN	
				BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	INTERVIEW PERS	R. KONFERENSI PERS



**Gambar 3.5** Ilustrasi Aktivitas Esports Fisik Tenis.  
 Sumber : Dokumen Pribadi

**Tabel 3.8** Tabel Aktivitas Esports Fisik Beach Volleybal.  
 Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL FLOW AKTIVITAS ATLET SAAT BERTANDING ESPORTS FISIK							
NO	JENIS GAME	SEBELUM EVENT	RUANG	SAAT EVENT	RUANG	SESUDAH EVENT	RUANG
3	KINECT SPORT BEACH VOLLEYBALL	MENYIMPAN BARANG	RUANG GANTI ATLET	BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	PENDINGINAN	RUANG PENDINGINAN
				ISTIRAHAT 1x (DURASI 10 MENIT)	RUANG GANTI ATLET		
		BRIEFING TIM		BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	EVALUASI	RUANG GANTI ATLET
				ISTIRAHAT 1x (DURASI 10 MENIT)	RUANG GANTI ATLET		
		PEMANASAN	RUANG PEMANASAN	BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	GANTI PAKAIAN	R. KONFERENSI PERS
				BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	INTERVIEW PERS	

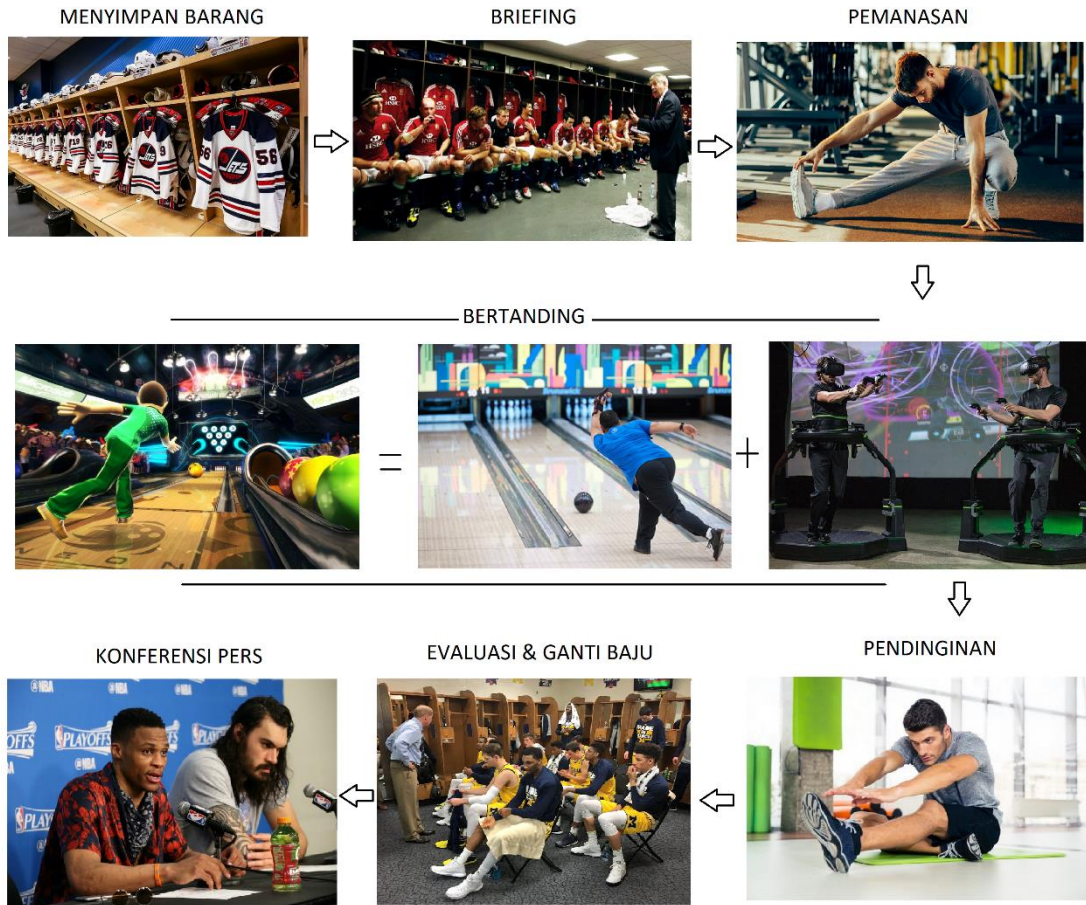


**Gambar 3.6** Ilustrasi kktivitas Esports Fisik Beach Vollyeball..  
 Sumber : Dokumen Pribadi



**Tabel 3.9** Tabel Aktivitas Esports Fisik Bowling  
 Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL FLOW AKTIVITAS ATLET SAAT BERTANDING ESPORTS FISIK							
NO	JENIS GAME	SEBELUM EVENT	RUANG	SAAT EVENT	RUANG	SESUDAH EVENT	RUANG
4	KINECT SPORT BOWLING	MENYIMPAN BARANG	RUANG GANTI ATLET	BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	PENDINGINAN	RUANG PENDINGINAN
		BRIEFING TIM	RUANG PEMANASAN			EVALUASI	RUANG GANTI ATLET
						GANTI PAKAIAN	
						INTERVIEW PERS	R. KONFERENSI PERS



**Gambar 3.7** Aktivitas Esports Fisik Bowling.  
 Sumber : Dokumen Pribadi

**Tabel 3.10** Tabel Aktivitas Esports Tennis Meja.  
 Sumber : Dokumen Pribadi

TABEL FLOW AKTIVITAS ATLET SAAT BERTANDING ESPORTS FISIK							
NO	JENIS GAME	SEBELUM EVENT	RUANG	SAAT EVENT	RUANG	SESUDAH EVENT	RUANG
5	KINECT SPORT TENNIS MEJA	MENYIMPAN BARANG	RUANG GANTI ATLET	BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	PENDINGINAN	RUANG PENDINGINAN
				ISTIRAHAT 1x (DURASI 1 MENIT)	RUANG ISTIRAHAT SEMENTARA	EVALUASI	RUANG GANTI ATLET
		BERTANDING 1 SET		RUANG KINECT ESPORTS	GANTI PAKAIAN		
		ISTIRAHAT 1x (DURASI 10 MENIT)		RUANG GANTI ATLET			
		PEMANASAN	RUANG PEMANASAN	BERTANDING 1 SET	RUANG KINECT ESPORTS	INTERVIEW PERS	

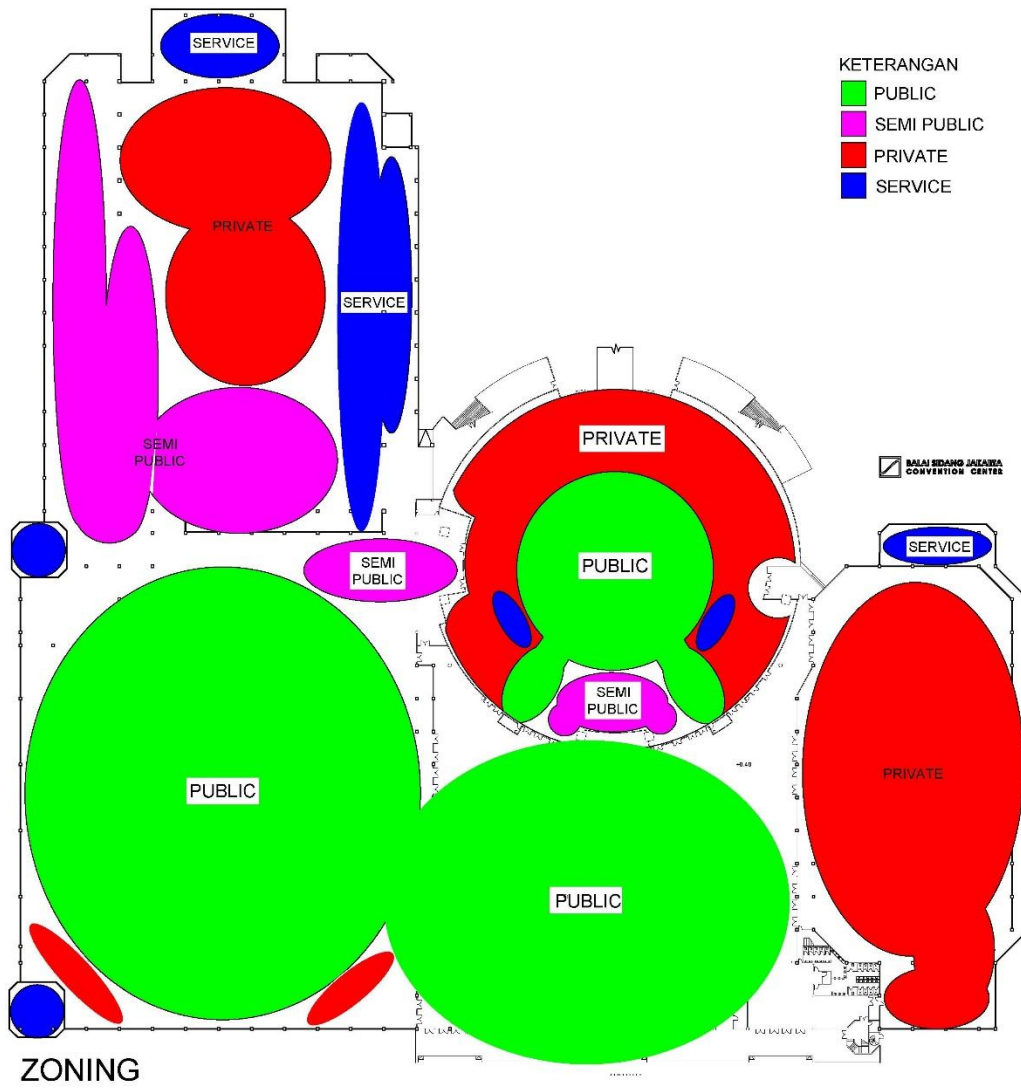


**Gambar 3.8** Ilustrasi Aktivitas Esports Fisik Tennis Meja.  
 Sumber : Dokumen Pribadi





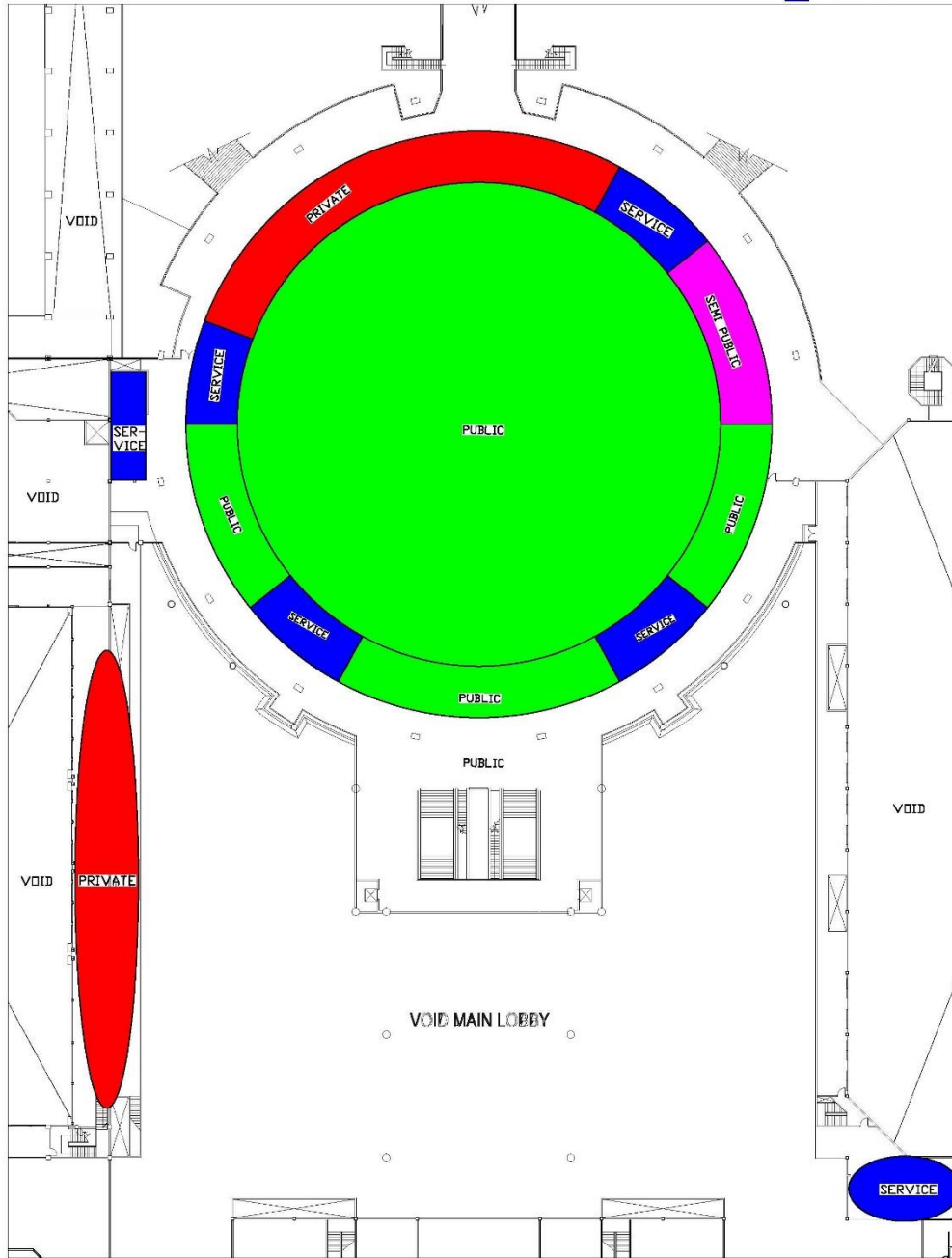
### 3.5 Zoning – Blocking



**Gambar 3.11** Zoning lantai 1

Sumber : Dokumen Pribadi

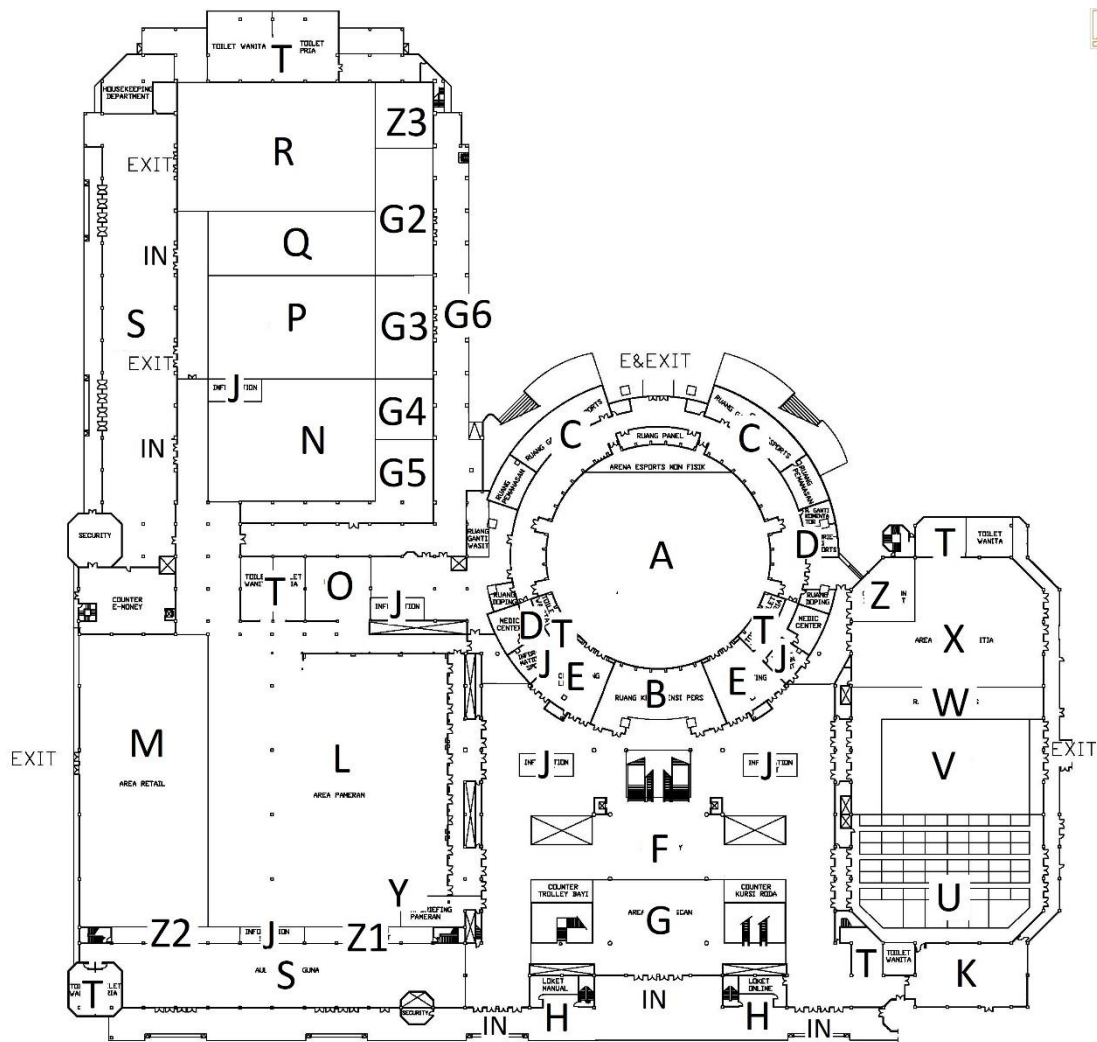
- KETERANGAN
- PUBLIC
  - SEMI PUBLIC
  - PRIVATE
  - SERVICE



ZONING  
LANTAI 2

**Gambar 3.12** Zoning lantai 2

Sumber : Dokumen Pribadi



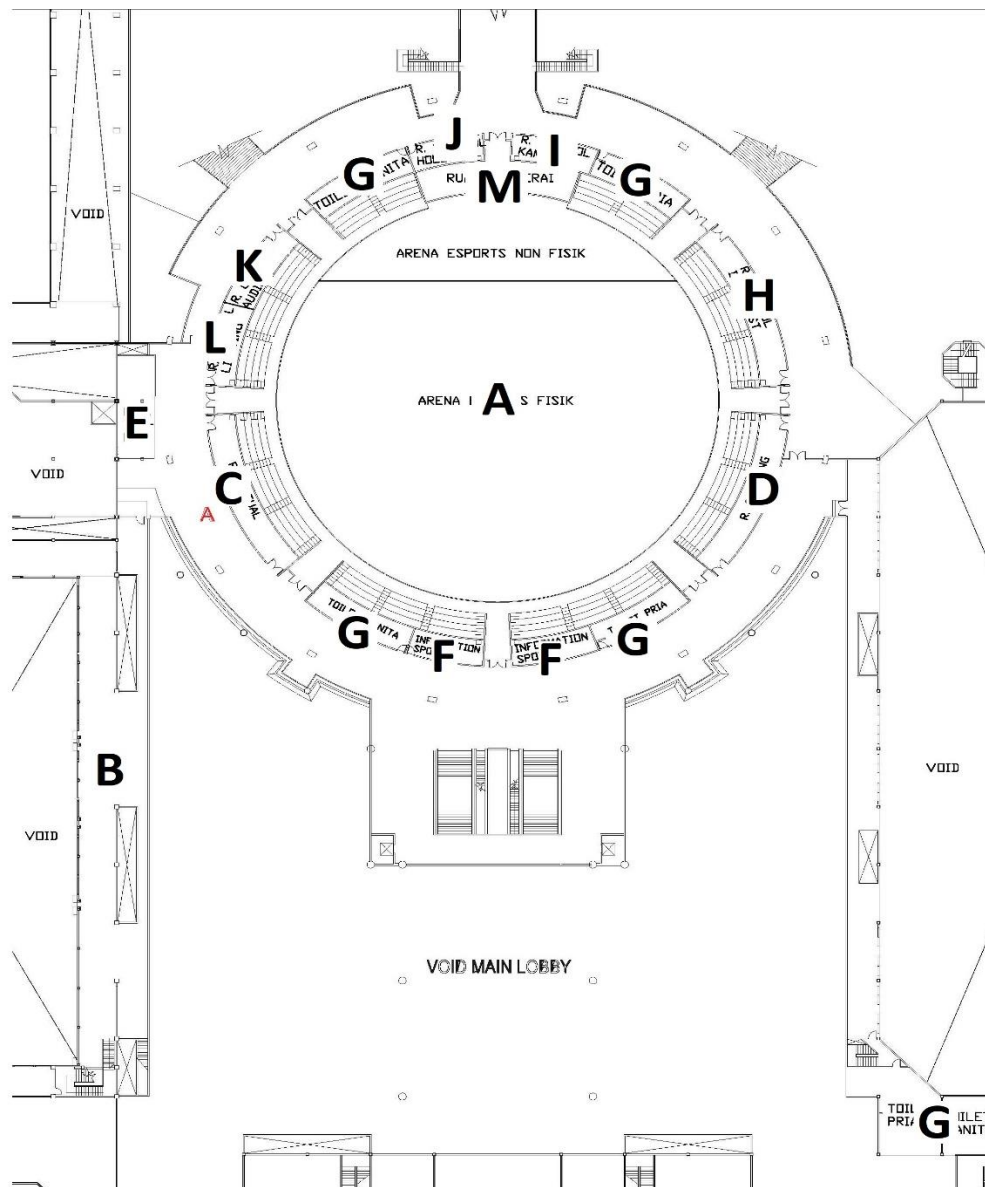
## BLOCKING

### KETERANGAN :

A : ARENA ESPORTS	M : AREA RETAIL	X : RUANG BRIEFING ESPORTS
B : R. KONFERENSI PERS	N : GYM	Y : RUANG BRIEFING PAMERAN
C : R. GANTI TIM ESPORTS	O : MUSHOLA	Z : COMPETITION DEPARTMENT
D : R. MEDIS DAN ANTI DOPING	P : KANTIN ATLET	Z1 : EXHIBITION DEPARTMENT
E : CONNECTING LOBBY	Q : RUANG LATIHAN BOOTCAMP	Z2 : SECURITY DEPARTMENT
F : LOBBY	R : ASRAMA ATLET	Z3 : ENGINEERING DEPARTMENT
G : AREA CEK BARANG	S : AULA SERBAGUNA	G2 : GUDANG ESPORTS
H : LOKET TIKET	T : TOILET	G3 : GUDANG LOGISTIK
J : INFORMATION SPOT	U : KAMAR PANITIA	G4 : GUDANG FURNITUR
K : KANTOR	V : RUANG RAPAT PANITIA	G5 : GUDANG PAMERAN
L : AREA PAMERAN	W : RUANG BRIEFING ARTIS	G6 : LOADING DOCK

**Gambar 3.13** Blocking lantai 1

Sumber : Dokumen Pribadi



BLOCKING  
LANTAI 2

**KETERANGAN :**

- |                        |                          |                         |
|------------------------|--------------------------|-------------------------|
| A : ARENA ESPORTS      | F : INFORMATION SPOT     | K : R. CONTROL AUDIO    |
| B : VIP ROOM           | G : TOILET               | L : R. CONTROL LIGHTING |
| C : R. VIRTUAL REALITY | H : R. CONTROL BROADCAST | M : R. PANEL            |
| D : R. CHARGING        | I : R. CONTROL KAMERA    |                         |
| E : FAMILY TOILET      | J : R. CONTROL HOLOGRAM  |                         |

**Gambar 3.14** Blocking lantai 2  
Sumber : Dokumen Pribadi



### 3.6 Studi Image terkait ide / gagasan awal perancangan



**Gambar 3.15** Esports Arena  
Sumber : [www.sportspromedia.com](http://www.sportspromedia.com)



**Gambar 3.16** Esports Arena  
Sumber : [esportsobserver.com](http://esportsobserver.com)

Pada gambar 3.15 , 3.16 dan 3.18 menggambarkan penerapan *smart lamp* RGB pada ruangan dan cahaya mengikuti bentukan pada setiap *treatment* sehingga cahaya tersebut dapat membentuk ruang, hal ini yang akan di adaptasi pada perancangan ini.



**Gambar 3.17** Kursi Gaming  
Sumber : [www.dxracer-europe.com](http://www.dxracer-europe.com)



**Gambar 3.18** Esports Arena  
Sumber : [esportsta.org](http://esportsta.org)

Pada gambar 3.17 akan diadaptasi menjadi furnitur pada perancangan ini sedangkan sistem furnitur nya akan diadaptasi dari gambar 3.19 dan 3.20 yang mengusung sistem *adjustable* dan *replaceable* sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas *esports* yang berbeda sesuai game yang di pertandingan.



**Gambar 3.19** Adjustable Gaming Chair  
Sumber : [www.ofdesign.net](http://www.ofdesign.net)



**Gambar 3.20** Razer Modular Gaming Mouse  
Sumber : [www.Razer.com](http://www.Razer.com)



**Gambar 3.21** Razer RGB Gaming Set  
Sumber : [www.Razer.com](http://www.Razer.com)



**Gambar 3.22** Razer RGB Gaming Keyboard  
Sumber : [www.Razer.com](http://www.Razer.com)

Gambar 3.21 dan 3.22 menggambarkan *gaming esports device* yang menggunakan *smart lamp RGB multicolor* yang akan diadaptasi ke perancangan ini tentang tema warna *multicolor*.