

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN INTERIOR PUBG MOBILE E-SPORTS ARENA DI JAKARTA

2.1 *E-Sports*

Dahulu masyarakat sudah cukup akrab dengan istilah *video game*, namun menurut Dex Glenniza dalam Faidillah (2019), saat ini ada sebuah istilah baru yang digunakan untuk menjabarkan fenomena *video game* yakni *e-sports* yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia secara harfiah berarti olahraga elektronik. Audi E. Prasetyo dalam Faidillah (2019), menambahkan bahwa *e-sports* atau kepanjangan dari *electronic sport* merupakan sebuah bidang olahraga yang menggunakan permainan sebagai bidang kompetitif yang utama. Sedangkan menurut Faidillah (2019), olahraga elektronik dikenal sebagai sebuah permainan yang bersifat kompetitif dan merupakan sebuah istilah untuk permainan video dengan pemain jamak (banyak). Ada pula yang mengatakan bahwa *e-sports* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus selayaknya para atlet olahraga lainnya seperti atlet sepak bola, atlet bulu tangkis dan para atlet lainnya.

2.1.1. Sejarah E-Sports di Dunia

Faidillah (2019), memaparkan sejarah perkembangan olahraga elektronik di dunia yaitu budaya olahraga elektronik yang berkembang dari kompetisi gaming. Dimana kontes game ini bahkan sudah ada sejak lama tepatnya tahun 1972, ketika komputer masih langka, belum ada internet, dan belum banyak judul video game. Kemudian, pada tanggal 19 Oktober 1972, sebuah kompetisi game diadakan di Universitas Stanford, dimana para siswa diundang ke Intergalaksi *Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi game bernama *Spacewar*. Jangan tanya soal hadiahnya, yang disebut kompetisi *e-sports* pertama ini hanya langganan tahunan majalah *Rolling Stone*. Setelah itu, kompetisi permainan lainnya berangsur-angsur muncul. Pada tahun 1980, Atari mengadakan kompetisi *Space Invader* dengan 10.000 peserta, kompetisi terbesar pada masanya. Meski begitu, kompetisi game dianggap sebagai fenomena dan diangkat oleh majalah terkenal *American Life and Time*.

Pada 1990-an, teknologi Internet mulai menyebar di Amerika Serikat. Itulah sebabnya kompetisi game telah berkembang menjadi kompetisi dan organisasi online dengan visi untuk mengubah kompetisi game menjadi olahraga elektronik. Beberapa kompetisi penting di tahun 90-an, antara lain *Nintendo World Cup* yang kala itu digelar di Amerika Serikat. Nintendo kemudian melanjutkan persaingan pada tahun 1994 dengan sebuah acara bernama *Nintendo PowerFest* dan banyak kompetisi lainnya. Tahun ini melihat munculnya organisasi untuk mengelola liga *e-sports*, seperti *Cyber* sebuah *QuakeCon* dan Liga Permainan Profesional.

Lalu ada kompetisi di berbagai game seperti *Quake*, *Counter Strike* dan *Warcraft*. Pada tahun 2000-an, perkembangan olahraga elektronik dipercepat. Salah satu negara yang menganut budaya ini adalah Korea Selatan. Saat itu, di Korea Selatan, game *e-sports* yang terkenal adalah *Starcraft*. Kompetisi dan organisasi *e-sports* besar juga didirikan pada tahun yang sama. Beberapa nama seperti *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters*, dan *Major League Gaming* didirikan pada tahun 2000-an. Fenomena menonton orang bermain juga berkembang pada periode ini. Penyiar seperti *Twitch* dan *YouTube* semakin mendorong pemain untuk menonton pertandingan *e-sports* dan menonton orang lain bermain. Hingga akhirnya menjadi *e-sports* seperti sekarang ini.

2.1.2. Sejarah E-Sports di Indonesia

Dahulu, Indonesia masih dalam tahap indeks di awal penemuan teknologi, terutama komputer dan perangkat yang mendukungnya. Ketika komputer pertama yang didedikasikan untuk bermain game ditemukan pada tahun 1951, Indonesia masih tertinggal. Saat konsol game pertama di dunia diluncurkan pada 1960-1967, Indonesia sedang mengalami pergantian kepemimpinan dari Ir. Soekarno ke Soeharto. Dapat dikatakan bahwa Indonesia dulu fokus pada reformasi negara kolonial. Di saat yang sama, perkembangan teknologi di luar negeri terus meningkat pesat. Munculnya internet pada tahun 1983 membuka Indonesia dan dunia untuk *game online*. Berkat teknologi internet yang memungkinkan banyak orang di berbagai negara untuk memainkan game ini pada saat yang sama, game tersebut telah menemukan penyebarannya ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Munculnya Netrek pada tahun 1988 sebagai game internet pertama yang menggunakan

metaserver menjadi landasan langsung munculnya kompetisi game di seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Dalam perkembangannya, game yang berkompetisi secara besar-besaran dan melibatkan beberapa negara ini masuk dalam kategori *e-sports*. Namun, karena terlambat mengikuti perkembangan teknologi, Indonesia masih tertinggal di bidang ini. Misalnya dari Internet sendiri Penggunaan internet marak di Indonesia pada tahun 1995, ketika IndoNet naik menjadi ISP (*Internet Service Provider*) komersial pertama. Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet marak berkembangnya game online di Indonesia, dan sejak saat itu perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan munculnya warnet (Warung Internet). Ini memungkinkan semakin banyak orang untuk bermain game online. Dan game yang dimainkan bisa di bawah kategori *e-sports*. Menurut Eddy Lim (2017), seperti jejaring sosial seperti *Facebook* atau *Twitter*, *Game League* sebenarnya didirikan karena memiliki satu tujuan yaitu mempersatukan pecinta game di Indonesia, karena media tidak bisa mendukungnya dalam praktiknya. Liga Game memprakarsai lahirnya *e-sports* di Indonesia ketika mengadakan kompetisi game online pertamanya pada tahun 1999. Di negara yang sedang mengalami masa pergolakan politik, komunitas game berusaha untuk memperluas permainannya di Indonesia. Ternyata, kendala bukanlah satu-satunya bentuk penolakan dalam upaya Liga Game.

Minimnya fasilitas dan terbatasnya informasi juga mempersulit upaya untuk memperkenalkan dan mengundang pemain ke kompetisi. Kemudian warnet digunakan sebagai sarana periklanan yang banyak digunakan di berbagai bidang. Meski harus keluar masuk banyak warung internet (warnet), kompetisi game online pertama di Indonesia ini akhirnya berlangsung hanya dalam dua game. Pada tahun 2001, Komunitas Game Liga diluncurkan. Saat itu, internet di Indonesia belum sebanyak saat ini, dan belum ada smartphone. Itulah mengapa orang sangat bergantung pada komputer dan menggunakan *Yahoo Messenger* dan *MiRC* untuk berinteraksi. Sebagian besar anggota Liga Game juga sudah mulai menggunakan obrolan *MiRC*.

Namun, karena diskusi di *MiRC* bersifat sementara, maka akan hilang setelah ditutup dan akhirnya akan terbentuk forum (website). Pada tahun 1999,

muncul komunitas pecinta game yang masih menggunakan nama Indonesia Gamers. Baru pada tahun 2001 namanya diubah menjadi Situs Game Liga. Pasalnya, istilah "Pemain Indonesia" dianggap terlalu panjang sehingga dipersingkat. Pada tahun 1999, komunitas pecinta game Indonesia menyelenggarakan kejuaraan tersebut karena memiliki banyak bahan yaitu berupa warnet. Kemudian dijelaskan bahwa akan ada kejuaraan, peraturan apa yang akan berlaku dan dimana akan dilaksanakan. Saat itu, game yang dipertandingkan adalah *Quake II* dan *Starcraft*. Kemudian dijelaskan bahwa mereka sedang mengadakan kejuaraan disana, dengan peraturan tentang dimana mereka berada dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kejuaraan tersebut. Saat itu, game yang dipertandingkan adalah *Quake II* dan *Starcraft*. Indo Game kemudian menjadi pintu pertama kompetisi game internasional di Indonesia ketika menjadi *Event Organizer* (EO) Dunia *Cyber* Di pengadilan. Pertama di luar negeri. Saat itulah kami menjadi pemimpin *World Cyber Games Championship* tahun 2002 yang diadakan di delapan kota di Indonesia. Semakin banyak game online dimainkan dalam skala yang lebih besar. Direkam pada tahun 2002, bertepatan dengan Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan, beberapa pertandingan termasuk Piala Dunia FIFA 2002, *Age of Empires II*, *Counter-Strike* dan *StarCraft: Brood War*.

Mulai saat ini perkembangan *e-sports* di Indonesia akan naik turun, karena akan semakin banyak game online baru yang mungkin tidak termasuk dalam kategori *e-sports* sehingga meningkatkan minat masyarakat untuk mencoba *e-sports*. olahraga, akan berkurang - permainan olahraga. Game seperti Ragnarok mencapai puncak popularitasnya antara tahun 2003 dan 2006. Namun, karena olahraga sudah memiliki pondasi yang cukup kuat, ia masih menemukan cara untuk terus berkembang. Bahkan, pada April 2018, lebih dari 9.000 peserta dan lebih dari 13.000 pengunjung berpartisipasi dalam kejuaraan Pesta Olahraga Indonesia yang mengundang tim asing. Olahraga elektronik atau *e-sports* saat ini sedang mengalami pertumbuhan yang pesat di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan beberapa tim *e-sports* Indonesia yang berhasil meraih kesuksesan di kompetisi *e-sports* internasional. Beberapa di antaranya adalah tim esport Recca, NXL atau CS: GO yang kerap menjuarai turnamen *e-sports* bergengsi di dalam dan luar negeri.

Atlet olahraga Indonesia tergabung dalam IeSPA (Indonesian *e-sports* Association) yang saat ini berada di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). IeSPA bertekad menjadikan Indonesia sebagai negara yang meraih kesuksesan di bidang *e-sports* dan disegani di mata dunia internasional. Untuk mencapai hal tersebut, konsep liga *e-sports* dan kualifikasi untuk klub regional hingga nasional akan disusun, yang kemudian akan dikirim ke Manila untuk Asian *e-sports* Training Center. Namun bukan itu saja, karena Indonesia yang dinyatakan berkali-kali tertinggal dalam adopsi perkembangan teknologi, termasuk game online, berpeluang menjadi tempat lahirnya sejarah baru *e-sports* di dunia. Pasalnya, *e-sports* diluncurkan sebagai cabang olahraga eksibisi Asian Games 2018 di Jakarta dan Palembang dan resmi menjadi cabang olahraga di Asian Games 2022.

2.1.3. Analisa E-Sports sebagai Cabang Olahraga

Wahyunanda (2017) menyatakan bahwa *e-sports* adalah olahraga yang terbuka untuk semua. Karena *e-sports* dapat dilakukan oleh siapa saja, *e-sports* juga dapat dilakukan oleh penyandang disabilitas. Pada saat yang sama, Dex Glenniza (2018) berpendapat bahwa perdebatan tentang apakah *e-sports* dapat dikategorikan sebagai olahraga cukup kompleks atau tidak. Penggunaan kata “olahraga” menimbulkan suatu argumentasi karena banyak orang yang memiliki interpretasi sendiri tentang apa yang dimaksud dengan olahraga.

Adam Apicella dari US Major League Games (MLG) juga membagikan sentimennya, mengatakan, "Tujuan kami selalu sama, yaitu menggambarkan video game sebagai olahraga dan tidak berkomentar bahwa bermain video game bukanlah olahraga. Untuk para pemain, penggemar yang bersemangat di seluruh dunia, menurut saya kesamaan (video game) dengan olahraga tidak dapat disangkal. Suatu hari *e-sports* akan dianggap sebagai olahraga. Ketika banyak orang menonton sepak bola (Amerika) di TV atau berkumpul di suatu tempat untuk merayakan kemenangan timnya, mereka hanya menonton olahraga. Ini tidak berbeda dengan *e-sports*."

Untuk mendukung pernyataan Apicella di atas, dapat dengan menyaksikan final Dota 2 World Championship yang tahun ini ditonton oleh 20 juta orang. Kejuaraan League of Legends (LoL) tahun lalu ditonton oleh 27 juta penonton, termasuk 11,2 juta penonton langsung. Seperti yang kita ketahui saat ini, selain

Dota 2 dan LoL yang tergolong arena pertarungan online multiplayer, ada banyak jenis game yang tergolong *e-sports*. Ada game pertarungan, first-person shooter (FPS), game strategi (RTS atau real-time strategy) dan game olahraga yang berhubungan langsung dengan olahraga. Game olahraga terkenal dunia dengan kompetisi *e-sports* adalah FIFA Football (oleh Electronic Arts Sports) dan NASCAR.

Permainan ini juga menyelenggarakan kompetisi terkenal seperti Electronic Sports World Cup dan Electronic Sports League. Sedangkan untuk menonton pertandingan olahraga pada umumnya, saat ini dapat menemukan Pro Evolution Soccer, seri NBA 2K, Football Manager, dll. Menurut pembawa berita FOX News Soledad O'Brien, Dex Glenniza (2018) mencoba memberikan pemahaman tentang olahraga dengan mencatat bahwa permainan kompetitif juga membutuhkan strategi dan upaya fisik yang tinggi, meski tidak sebanyak dulu. Orang-orang memainkan olahraga nyata seperti sepak bola atau bola basket. Menurut Soledad, apapun yang memiliki struktur kelas satu dan persaingan tingkat tinggi dapat digolongkan sebagai "olahraga".

Pada intinya, kata "*sport*" berasal dari kata Perancis kuno "*dis-ports*". Kata itu berarti "menghibur diri sendiri" atau "menyenangkan diri sendiri". Itu juga konsep utama olahraga, yaitu bermain. Berdasarkan pengertian di atas, judi dapat digolongkan sebagai olahraga. Bidang olahraga elektronik kemudian diperkenalkan pada Asian Indoor and Martial Arts Games ke-5 (5th AIMAG). berlangsung pada September 2017 di Ashgabat, Turkmenistan.

2.1.4. Perkembangan E-Sports di Indonesia oleh PBESI

Salah satu bentuk pengembangan dari *e-sports* berdasarkan regulasi yang dikeluarkan PBESI dapat dimulai dengan mensejahterakan atlet yang sudah berkompetisi secara profesional. Perwakilan tim *e-sports* profesional Indonesia berhak mendapatkan poin-poin di bawah ini:

1. Upah bulanan baik itu sebagai pemain yang aktif berkompetisi atau sebagai pemain pengganti menurut kontrak kerja.
2. Seorang atlet profesional dengan kontrak kerja jangka panjang minimal 1 (satu) tahun dapat didiskusikan. Kontrak kerja setiap 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) bulan

atas kenaikan gaji, yang kenaikan gajinya dinilai berdasarkan prestasi masing-masing atlet profesional.

3. Program penjaminan dari badan yang menyelenggarakan jaminan sosial (BPJS Ketenagakerjaan).

Dalam kegiatan *e-sports* pemain terbagi ke dalam tiga kategori yakni pemain amatir, atlet profesional Indonesia dan atlet profesional asing. Untuk dapat menjadi atlet *e-sports* terdapat beberapa standarisasi yang perlu diperhatikan. Standarisasi ini juga tertuang dalam regulasi yang dibuat oleh PBESI yakni diantaranya:

Tabel 2.1 Standarisasi Pemain

KATEGORI	KETERANGAN
Pemain Amatir	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain aktif mengikuti turnamen yang diadakan. - Membuat kartu <i>e-sports</i> Indonesia di PBESI. - Memiliki surat rekomendasi dari tim <i>e-sports</i> yang diikuti.
Atlet Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain berkebangsaan Indonesia. - Membuat kartu <i>e-sports</i> Indonesia di PBESI. - Memiliki surat rekomendasi dari tim <i>e-sports</i> yang diikuti.
Atlet Asing	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain bukan berkebangsaan Indonesia. - Membuat kartu <i>e-sports</i> Indonesia di PBESI. - Memiliki surat rekomendasi dari tim <i>e-sports</i> yang diikuti di negara asal. - Memenuhi syarat perizinan melakukan kegiatan profesional di negara Indonesia.

Seluruh atlet yang bergabung diwajibkan untuk membayar iuran per tahun kepada PBESI dengan timbal baliknya berupa berhak untuk mendapatkan konsultasi hukum, pemeriksaan kesehatan rutin, perlindungan ketika berkompetisi dan bantuan visa bagi yang akan bertanding di luar negeri sebagai perwakilan dari Indonesia.

2.2 *Playerunknown's Battleground (PUBG)*

PUBG atau singkatan dari *Playerunknown's Battleground* adalah salah satu permainan *battle royale* yang dimainkan secara dalam jaringan atau *online*. *Game* ini diluncurkan pada tahun 2017 dan saat belum genap satu tahun, *game* ini memecahkan rekor dengan adanya 877.884 orang yang bermain dalam waktu bersamaan. Angka tersebut mengalahkan rekor jumlah pemain Dota 2. Di bawah ini merupakan penjelasan PUBG secara rinci mulai dari sejarahnya secara singkat, *gameplay* pada PUBG, mode-mode permainannya, komunitas resminya dan lain sebagainya.



Gambar 2.1 PUBG
Sumber: liquipedia.net

Permainan PUBG diproduksi pertama kali oleh pengembang asal Korea Selatan yakni PUBG Studio – saat ini bernama Krafton – dalam versi PC. Brendan Green merupakan seseorang yang aktif dalam sebuah komunitas *modder* (komunitas modifikasi permainan) membuat Green banyak mencoba-coba atau biasa disebut dengan istilah “*trial and error*”. Maka dari itu, studio ini menghubungi PUBG Brendan Green atau *Playerunknown's* untuk turut serta dalam mengembangkan permainan tersebut sesuai dengan visi yang sudah ada. Dalam pengembangannya, *Tencent Games* – perusahaan Tiongkok – ini turut andil sebagai pengembang dan penerbit PUBG.

2.2.1. Alur Permainan atau *Gameplay*

PUBG merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara dalam jaringan atau *online* dengan banyak pemain sekaligus. Dalam sebuah permainan terdapat *gameplay* atau aturan/mekanisme bermain atau interaksi antara pemain dengan *game* yang diciptakan. Adapun *gameplay* dari PUBG yakni sekumpulan pemain yang tidak saling mengetahui informasi pemain lainnya berkumpul di dalam sebuah

arena pertempuran dengan tahap zonasi yang semakin mengecil untuk bertahan hidup hingga akhir permainan, dimana pemain yang bertahan adalah pemenangnya dan mendapatkan gelar *Chicken Dinner*. *Chicken Dinner* adalah gelar bagi mereka yang dapat bertahan hidup hingga akhir dengan modal sama-sama di titik nol (mencari senjata masing-masing atau *looting*).

Permainan ini diawali oleh para pemain berkumpul dalam satu titik atau area untuk bersiap-siap. Kemudian seratus pemain akan terbang dalam satu pesawat yang sama, dan saat di dalam pesawat para pemain dapat berkoordinasi dengan teman dari tim lainnya untuk menentukan dimana lokasi pendaratannya. Setelah lokasi pendaratan ditentukan oleh tim, maka para pemain dapat langsung melompat terjun ke area pertempurannya. Parasut pemain akan terbuka otomatis saat sudah mendekati daratan. Setiap pemainnya akan turun di titik strategis untuk pendaratannya karena setelah mendarat semua pemain akan berpencar untuk mencari perlengkapan perangnya masing-masing yang disebut dengan tahap *looting*.



Gambar 2.2 Tahap Looting PUBG
Sumber: liquipedia.net

Pemain yang lebih dulu mendarat dapat melakukan tahap ini dengan leluasa. Di tahap *looting* sebaiknya pemain bergerak dengan cepat menyisir gedung-gedung sekitar. Beberapa saat setelah mendarat akan muncul sebuah lingkaran kecil dan akan terus mengecil seiring berjalannya waktu bermain. Lingkaran ini disebut dengan *play zone* atau zona bermain. Ketika pemain keluar dari zona tersebut maka pemain otomatis akan terkena *damage* yang lama-kelamaan dapat menghilangkan nyawa. Maka disarankan untuk tetap memperhatikan zona bermain selama permainan berlangsung. Semakin mengecilnya zona bermain maka para pemain

juga semakin sedikit ruang gerakanya, dalam artian tempat untuk melakukan *looting* dan bersembunyi semakin sempit. Kemudian, karena zona bermain yang semakin mengecil maka para pemain akan banyak bertemu pemain lainnya dan lebih sering beradu tembakan.



Gambar 2.3 Playzone PUBG
Sumber: liquipedia.net

Pemain yang mati atau gugur di dalam permainan akan meninggalkan sebuah kotak warisan yang didalamnya ada benda-benda yang dapat membantu kelangsungan pertempuran. Kotak ini dapat diambil oleh pemain yang belum gugur atau masih hidup. Apabila bermain dengan mode *squad* maka pemain dapat bertahan lebih lama karena pemain yang terkena *kill* dapat diselamatkan oleh rekan satu timnya. Sedangkan bila bermain dengan mode *solo* jika terkena *kill* maka akan langsung mati atau *game over*. Tim atau pemain yang berhasil mengalahkan musuh hingga tersisa akan mendapatkan *Chicken Dinner*.

2.2.2. Mode Permainan di Dalam PUBG

Permainan PUBG tidak hanya termasuk genre *battle royale* tetapi dapat termasuk juga ke dalam kategori RTS (*Real Time Strategy*) karena para pemainnya dituntut untuk dapat memikirkan dan menentukan sebuah strategi bermain yang akan digunakan hanya dengan waktu yang sangat singkat. *Real-time* dalam permainan ini maksudnya adalah pemain dapat mengeluarkan *command* atau perintah kepada tim bermainnya secara langsung tanpa perlu menunggu giliran untuk bermain. Singkatnya, tidak ada waktu batasan tertentu bagi pemain untuk melakukan langkah-langkah dalam permainan.


Serta termasuk juga ke dalam genre RPG (*Role Playing Game*) karena pemain mengontrol satu karakter dalam sebuah cerita yang dimainkan dimana pemain dapat mengeksplor dan berperan penuh dalam cerita tersebut. PUBG juga mengemas beberapa mode permainan didalamnya yakni antara lain mode *arcade* –



quick match, dimana pemain terbatas hingga 28 orang dalam satu babak dengan waktu bertarung selama 8 menit. Kemudian ada mode *arcade – sniper training* yang membatasi pemain hingga 40 orang dalam satu babak dengan lama waktu 15 menit. Mode ini melatih pemain untuk bertarung dalam jarak jauh. Pada *arcade – war*, 20 pemain bertarung untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya tanpa perlu mengkhawatirkan zona bermain akan mengecil dan tanpa takut mati, karena pada mode ini pemain dapat *respawn* atau dihidupkan kembali. Mode *deathmatch* dimana pemain hanya perlu mencapai target membunuh. Selain yang sudah disebutkan sebelumnya, masih ada beberapa mode lainnya yang dapat dimainkan di dalam PUBG. Hal ini menunjukkan bahwa PUBG merupakan sebuah permainan yang cukup menarik untuk digemari oleh khalayak umum karena mengemas beberapa *genre* ke dalam satu permainan saja.


2.2.3. Map dan Senjata di Dalam PUBG

Dalam permainan ini terdapat beberapa map untuk bermain yakni diantaranya Erangel, Miramar, Vikendi dan Sanhok. Ukuran dan kelengkapan permainan dari map-map ini berbeda. Datanya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2 Map di PUBG

NAMA	GAMBAR	KELENGKAPAN
ERANGEL	 <p data-bbox="659 1704 940 1783"><i>Gambar 2.4 Map Erangel</i> <i>Sumber: pubgmap.io</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran dari map ini yakni 8x8km. - Daratan sebesar 51.47% - Lautan sebesar 48.53% - Terdapat 16 garasi dengan 633 kendaraan yang beredar. - Area <i>looting spawns</i> 24.058 - <i>Weapon spawns</i> 4.689 - Bangunan-bangunan kecil akan lebih mudah ditemukan pada map ini.

<p>MIRAMAR</p>	 <p>Gambar 2.5 Map Miramar Sumber: pubgmap.io</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran dari map ini yakni 8x8km. - Daratan sebesar 80.59% - Lautan sebesar 19.41% - Terdapat 452 kendaraan yang beredar. - Area <i>looting spawns</i> 43.343 - <i>Weapon spawns</i> 7.929 - Suasana dalam map ini adalah perkotaan.
<p>SANHOK</p>	 <p>Gambar 2.6 Map Sanhok Sumber: pubgmap.io</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran dari map ini yakni 4x4km. - Daratan sebesar 49.26% - Lautan sebesar 50.74% - Terdapat 198 kendaraan yang beredar. - Area <i>looting spawns</i> 13.889 - <i>Weapon spawns</i> 4.546 - Suasana dalam map ini lebih asri jika dibandingkan dengan yang lainnya.

<p style="text-align: center;">VIKENDI</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.7 Map Vikendi</i> <i>Sumber: pubgmap.io</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran dari map ini yakni 6x6km. - Daratan sebesar 40.29% - Lautan sebesar 59.71% - Terdapat 336 kendaraan yang beredar. - Area <i>looting spawns</i> 28.614 - <i>Weapon spawns</i> 5.443
--	---	--

Dalam permainan ini terdapat banyak model senjata yang dapat digunakan pemain dalam bertarung. Senjata-senjata ini dapat ditemukan saat tahap *looting* atau dari kotak warisan pemain yang sudah mati. Benda yang dapat digunakan sebagai senjata saat bertarung bukan hanya senapan, pistol dan jenis senjata lainnya, tetapi juga dapat menggunakan bola-bola salju atau buah apel untuk dilempar ke musuh. Untuk dapat bertahan hidup dalam permainan, secara tidak langsung pemain perlu mengetahui kegunaan dan fungsi khusus dari suatu senjata tertentu karena dengan pemilihan senjata yang sesuai dapat meningkatkan kemungkinan pemain untuk menang dan mendapat gelar *chicken dinner*.

2.2.4. Istilah di Dalam PUBG

Saat bermain PUBG, terdapat beberapa kata istilah yang sering digunakan oleh para pemain saat berinteraksi satu sama lain. Istilah-istilah ini cukup asing apabila didengar orang yang tidak bermain game ini. Berikut di bawah ini merupakan penjelasan dari istilah yang sering diucapkan:

- *Recoil*

Recoil merupakan sebuah hentakan yang ditimbulkan dari senjata api yang ditembakkan. Hentakan ini akan membuat peluru yang keluar dari senjata menyebar ke titik lainnya.

- *Boosting*

Istilah ini merupakan proses percepatan penambahan darah untuk pemain melalui item *booster*.

- *Clutch*

Kata *clutch* dalam *game* ini adalah kondisi dimana seorang pemain berhasil menang dalam pertarungan 1 vs *squad* hanya dengan seorang diri saja. Pemain yang melakukan ini dapat membalikkan keadaan dalam permainan dan memenangkan pertarungan.

- *Forting*

Fort atau benteng adalah upaya pemain dalam melindungi diri dari serangan lawan. Saat di tempat terbuka strategi ini contohnya yakni pemain yang memposisikan kendaraannya ke arah tertentu untuk dijadikan tempat berlindung.

- *Compound*

Compound merupakan bangunan atau rumah yang biasanya digunakan sebagai tempat pertahanan dan juga perlindungan saat menghadapi serangan dari tim lawan.

- *Retreat*

Istilah ini digunakan untuk memberitahu teman satu tim untuk meninggalkan area pertarungan.

- *Pushing*

Ketika lawan terdesak, maka istilah ini kerap digunakan karena pemain dapat terus menekan atau mendorong lawan keluar dari lokasinya dengan terus mendesaknya.

- *Sandwich*

Istilah yang satu ini biasanya digunakan oleh pemain yang sudah ahli atau *pro*. Adapun maknanya yakni saat seorang pemain sedang tidak memungkinkan untuk bertarung melawan musuh.

- *Aim*

Kata *aim* maknanya yakni sasaran tembakan dari seorang pemain. Semakin bagus kualitas aim pemain, maka akan semakin dinilai hebat dan begitu pula sebaliknya.

- *Spray Down*

Istilah ini digunakan sebagai komando untuk melakukan tembakan tiada henti ke pihak musuh.

- *Looting*

Istilah ini merupakan waktu untuk mencari persediaan senjata dan lainnya di sarang atau mayat musuh.

- *Shooting*

Shooting adalah hal pertama yang harus dilakukan sesaat setelah mendapatkan senjata dari hasil looting.

- *Knock Down*

Kata ini adalah saat dimana pemain terjatuh dan terluka parah karena serangan dari musuh. Pemain yang *knock down* dapat tetap bermain apabila sudah diselamatkan oleh teman satu timnya.

- *Revive*

Sebuah upaya penyelamatan teman satu tim yang sekarat.

- *Open Field*

Istilah yang menandakan posisi seorang player atau tim sedang berada di tengah area atau ruangan terbuka.

- *Prone*

Prone adalah posisi tiarap yang dilakukan pemain saat berusaha bersembunyi dari tim lawan.

- *Play Zone*

Play zone adalah wilayah bermain. Pemain harus berada di area ini saat bermain, apabila keluar area maka darah akan terus berkurang.

- *Blue Zone*

Blue zone kurang lebih sama seperti *play zone*, dimana darah dapat terus berkurang jika pemain ada di area ini.

- *Red Zone*

Pada *red zone*, pemain akan terkena serangan bom yang tiada henti, maka dari itu pada area ini harus berlindung di tempat yang memiliki atap.

- *Leaning*

Leaning merupakan teknik semacam bersandar pada dinding untuk mengintai musuh dengan cara mengintip dari balik bangunan atau benda.

- *Flank*

Istilah ini merupakan situasi dimana sebuah tim menyergap musuh dengan cara mengepung dari sisi kanan dan kirinya untuk memenangkan pertarungan.

- *Rush*

Rush merupakan metode untuk menyerbu musuh tiada henti atau bertubi-tubi.

- *Lower Ground*

Istilah ini adalah posisi yang digunakan untuk menghindar dari musuh saat di area pertempuran agar dapat bertahan hidup lebih lama.

- *High Ground*

Istilah ini merupakan lawan dari istilah sebelumnya, yakni digunakan untuk mengintai para musuh dari ketinggian.

2.2.5. Kelengkapan Bermain

Apabila ingin bermain dengan nyaman, maka diperlukan untuk memiliki perlengkapan yang lengkap. Kursi dan meja komputer yang sesuai dengan nilai ergonomis juga diperlukan untuk meminimalisir keluhan fisik saat bermain. Berikut di bawah ini merupakan perlengkapan gaming yang dibutuhkan.

1. Monitor

Untuk monitor sebaiknya menggunakan monitor dengan spesifikasi yang mumpuni supaya tampilan grafiknya bagus. Harga dari monitor sendiri bermacam-macam sehingga dapat disesuaikan dengan *budgeti* yang dimiliki.

2. Meja Komputer

Meja komputer saat ini sudah banyak di pasaran, namun pastikan untuk memilih meja yang sesuai dengan nilai ergonomis.

3. *Gaming Mouse & Keyboard*

Berbeda dari *mouse* biasanya, pada *gaming mouse* terdapat beberapa fitur yang berbeda, seperti adanya dua tombol tambahan di bagian samping kiri, atau kecepatan yang dapat diatur sesuai dengan selera. Akan tetapi ciri khas mencoloknya yakni biasanya *gaming mouse* dan *keyboard* memiliki lampu RGB untuk aksentuasinya.

4. Mouse Pad

Untuk dapat menggerakkan mouse dengan leluasa, sebaiknya gunakan mouse pad yang panjang. Akan tetapi untuk pemula dapat menggunakan mouse pad dengan ukuran yang seperti biasa terlebih dahulu.

5. Kursi Gaming

Sebaiknya gunakan kursi dengan *armrest* dan *headrest* untuk mengurangi keluhan fisik saat terlalu lama bermain.

Adapun perlengkapan lainnya yang dibutuhkan oleh seorang streamer yakni diantaranya speaker khusus gaming, kamera atau webcam dengan kualitas yang tinggi, *controller* atau *joystick*, headphone gaming dan *audio mixer*.

2.2.6. Komunitas atau Tim E-Sports PUBG

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan (KBBI Daring), komunitas merupakan sekelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan melakukan interaksi di dalam ruang lingkup tertentu. Jadi komunitas adalah sebuah kelompok atau perkumpulan sosial dari beberapa orang yang memiliki minat atau ketertarikan di bidang yang sama dan menghabiskan waktu bersama di lingkungan tertentu. Komunitas sendiri berasal dari Bahasa Latin *communitas* yang memiliki arti kesamaan, lalu diturunkan menjadi *communis* yang berarti sama. Menurut Crow dan Allan dalam Wenger (2002) pembagian kategori komunitas dapat didasarkan pada tiga hal, yakni:

1. Berdasarkan Lokasi atau Tempat

Perkumpulan orang yang memiliki suatu kesenangan atau hobi yang sama akan berkumpul di tempat yang sudah ditentukan.

2. Berdasarkan Minat

Terdiri dari sekelompok orang dengan ketertarikan atau minat yang sama.

3. Berdasarkan Komuni

Komuni sendiri dapat diartikan sebagai ide dasar yang dapat mendukung komunitas itu sendiri.

Menurut Etienne Wenger (2002) dalam Sari (2009), komunitas memiliki beberapa macam karakteristik, diantaranya yakni sebagai berikut:

Tabel 2.3 Komunitas

Besar atau Kecil	Komunitas memiliki keanggotaan yang tidak seragam, ada yang memiliki 1000 anggota atau bahkan lebih yang tersebar dimana-mana. Ada pula yang hanya memiliki kurang dari 20 anggota. Namun banyak atau tidaknya anggota dalam komunitas tidak menjadi permasalahan.
Terpusat atau Tersebar	Beberapa komunitas terbentuk karena ada sekumpulan orang yang memiliki minat yang sama

	dan tinggal dalam satu daerah. Kendati demikian, anggota komunitas juga dapat berinteraksi dengan komunitas lainnya di berbagai wilayah.
Berumur Panjang atau Berumur Pendek	Komunitas dapat berumur panjang atau pendek didasarkan pada keaktifan anggotanya. Ada komunitas yang dapat bertahan meskipun telah berdiri selama puluhan tahun. Namun ada pula komunitas yang hanya berdiri selama beberapa bulan atau berumur pendek.
Internal atau Eksternal	Komunitas dapat bertahan lama dengan adanya kegiatan yang bekerja sama dengan komunitas lainnya atau bahkan dengan komunitas yang berbeda minatnya.
Homogen atau Heterogen	Keanggotaan komunitas memiliki latar belakang yang berbeda-beda yang mengharuskan anggotanya memiliki rasa toleransi dan saling menghargai yang tinggi. Komunitas yang anggotanya berasal dari latar belakang yang sama umumnya komunikasi akan lebih mudah terjalin.
Spontan atau Disengaja	Pada beberapa komunitas, mereka didirikan secara spontan tanpa adanya usaha atau sebuah pengembangan dari organisasi. Anggotanya pun secara spontan bergabung karena memiliki minat yang sama atau adanya kebutuhan informasi. Spontan atau tidaknya sebuah komunitas, pada beberapa kasus dapat dijadikan penentuan formal atau tidaknya komunitas tersebut.
Tidak Dikenal atau Dibawah Naungan Institusi	Pada dasarnya komunitas menjalin berbagai macam hubungan eksternal dengan organisasi lainnya, baik itu yang tidak begitu dikenal atau pun komunitas yang dinaungi sebuah institusi.

Komunitas juga memiliki banyak manfaat diantaranya yakni yang pertama sebagai media penyebar informasi, hal ini dikarenakan saat berkumpul setiap anggota dapat saling menukarkan informasi yang diketahui dan memiliki keterkaitan dengan komunitas itu sendiri. Lalu terbentuknya jalinan pertemanan sebagai sarana untuk menambah relasi dengan minat atau hobi yang sama. Komunitas juga dapat digunakan sebagai media untuk kegiatan saling bantu dan saling dukung antar sesama anggota komunitas atau diluar komunitas.

Sehubungan dengan PUBG yang cukup dikenal dan digemari oleh banyak masyarakat, baik di Indonesia atau di luar negeri, maka banyak bermunculan komunitas penggemar PUBG. Di Indonesia sendiri ada ratusan komunitas yang tersebar di berbagai daerah. Komunitas ini umumnya bersifat online atau dalam artian tidak ada tempat khusus untuk berkumpul. Biasanya anggota komunitas menyewa sebuah tempat atau venue untuk kegiatan tertentu.

Adapun kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan oleh anggota komunitas atau tim PUBG yakni diantaranya bermain game bersama, latihan untuk turnamen, pertemuan untuk mengatur strategi bermain, bersosialiasi antar komunitas dan lain sebagainya. Berikut di bawah ini merupakan tabel komunitas resmi PUBG yang ada di Indonesia berdasarkan PMPL ID Spring 2023:

Tabel 2.4 Roster PUBG

NO	TIM	TAHUN	ID SQUAD AKTIF	PENGELOLA
1	Alter Ego Ares	2017	Okta, Badru, Fanatic, Potato, Rosemary, Wymer	Delwyn – CEO Haris – Manager Deni – Coach Alfin - Analis

Gambar 2.8 Achievements
Sumber: liquipedia.net

Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize
2023					
2023-04-16	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	Gunslinger	Rosemary	\$1,000
2023-04-16	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	Season MVP	Rosemary	\$3,000
2023-03-12	C-Tier	Dunia Games WIB Season 9	Terminator	Rosemary	\$65
2023-02-26	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	FMVP	Rosemary	\$1,000

	<p><i>Gambar 2.9 Awards</i></p> <p><i>Sumber: liquipedia.net</i></p>																																																																																																				
2	Genesis Dogma GIDS	2020	Booms, Nicil, Sky, Herlings, Lyzerq	Filipus Fendi – CEO Adimas – CEO Sisca – BA Felix – Manager																																																																																																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Place</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2022-11-27</td> <td>36th - 38th</td> <td>S-Tier</td> <td>PUBG Mobile Global Championship 2022</td> <td>\$24,000</td> </tr> <tr> <td>2022-10-23</td> <td>8th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022</td> <td>\$8,800</td> </tr> <tr> <td>2022-09-25</td> <td>4th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Regional Clash 2022</td> <td>\$2,000</td> </tr> <tr> <td>2022-08-28</td> <td>1st</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022</td> <td>\$30,450</td> </tr> <tr> <td>2021-12-24</td> <td>15th</td> <td>S-Tier</td> <td>PUBG Mobile Global Championship 2021: League - East</td> <td>\$35,075</td> </tr> <tr> <td>2021-11-21</td> <td>2nd</td> <td>B-Tier</td> <td>Southeast Asia Cyber Arena 2021: Major Public</td> <td>\$2,500</td> </tr> <tr> <td>2021-09-19</td> <td>1st</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4</td> <td>\$19,700</td> </tr> <tr> <td>2021-07-11</td> <td>2nd</td> <td>A-Tier</td> <td>Dunia Games League 2021: Grand Final</td> <td>\$7,041</td> </tr> <tr> <td>2021-04-18</td> <td>4th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3</td> <td>\$14,600</td> </tr> <tr> <td>2021-02-21</td> <td>1st</td> <td>B-Tier</td> <td>PUBG Mobile Club Open - Spring Split 2021: Indonesia</td> <td>\$3,900</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.10 Achievements</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Sumber: liquipedia.net</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Award</th> <th>Player</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">2022</td> </tr> <tr> <td>2022-10-23</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022</td> <td>Eagle Eye</td> <td>DayboT</td> <td>\$600</td> </tr> <tr> <td>2022-08-28</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022</td> <td>Week 3 Terminator</td> <td>Alan</td> <td>\$500</td> </tr> <tr> <td>2022-06-05</td> <td>B-Tier</td> <td>PUBG MOBILE LVIK STAR CHALLENGE</td> <td>Most Kills</td> <td>Star</td> <td>\$171</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">2021</td> </tr> <tr> <td>2021-04-18</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3</td> <td>Week 3 Terminator</td> <td>Star</td> <td>\$200</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.11 Awards</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Sumber: liquipedia.net</i></p>				Date	Place	Tier	Tournament	Prize	2022-11-27	36th - 38th	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2022	\$24,000	2022-10-23	8th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022	\$8,800	2022-09-25	4th	A-Tier	PUBG Mobile Regional Clash 2022	\$2,000	2022-08-28	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$30,450	2021-12-24	15th	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2021: League - East	\$35,075	2021-11-21	2nd	B-Tier	Southeast Asia Cyber Arena 2021: Major Public	\$2,500	2021-09-19	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$19,700	2021-07-11	2nd	A-Tier	Dunia Games League 2021: Grand Final	\$7,041	2021-04-18	4th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	\$14,600	2021-02-21	1st	B-Tier	PUBG Mobile Club Open - Spring Split 2021: Indonesia	\$3,900	Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize	2022						2022-10-23	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022	Eagle Eye	DayboT	\$600	2022-08-28	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	Week 3 Terminator	Alan	\$500	2022-06-05	B-Tier	PUBG MOBILE LVIK STAR CHALLENGE	Most Kills	Star	\$171	2021						2021-04-18	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	Week 3 Terminator	Star	\$200
Date	Place	Tier	Tournament	Prize																																																																																																	
2022-11-27	36th - 38th	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2022	\$24,000																																																																																																	
2022-10-23	8th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022	\$8,800																																																																																																	
2022-09-25	4th	A-Tier	PUBG Mobile Regional Clash 2022	\$2,000																																																																																																	
2022-08-28	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$30,450																																																																																																	
2021-12-24	15th	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2021: League - East	\$35,075																																																																																																	
2021-11-21	2nd	B-Tier	Southeast Asia Cyber Arena 2021: Major Public	\$2,500																																																																																																	
2021-09-19	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$19,700																																																																																																	
2021-07-11	2nd	A-Tier	Dunia Games League 2021: Grand Final	\$7,041																																																																																																	
2021-04-18	4th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	\$14,600																																																																																																	
2021-02-21	1st	B-Tier	PUBG Mobile Club Open - Spring Split 2021: Indonesia	\$3,900																																																																																																	
Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize																																																																																																
2022																																																																																																					
2022-10-23	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022	Eagle Eye	DayboT	\$600																																																																																																
2022-08-28	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	Week 3 Terminator	Alan	\$500																																																																																																
2022-06-05	B-Tier	PUBG MOBILE LVIK STAR CHALLENGE	Most Kills	Star	\$171																																																																																																
2021																																																																																																					
2021-04-18	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	Week 3 Terminator	Star	\$200																																																																																																
3	Bigetron Red Villains	2017	Liquid, Uhigh, Ryzen, Svafvel, Genfos, Lapar	Edwin – CEO Maureen – BA Hafiz – Head E-sports Alfandro – Manager Jeffry – Head Coach Jendra – Head Coach Franz – Fitness Coach																																																																																																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Place</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2022-08-20</td> <td>6th</td> <td>Showmatch</td> <td>PUBG Mobile World Invitational 2022: Afterparty Showdown</td> <td>\$82,000</td> </tr> <tr> <td>2021-07-07</td> <td>1st</td> <td>A-Tier</td> <td>Ultimate Warrior Showdown 2021</td> <td>\$28,000</td> </tr> <tr> <td>2021-01-26</td> <td>5th</td> <td>S-Tier</td> <td>PUBG Mobile Global Championship 2020</td> <td>\$154,250</td> </tr> <tr> <td>2020-10-25</td> <td>1st</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 2</td> <td>\$32,000</td> </tr> <tr> <td>2020-08-09</td> <td>1st</td> <td>S-Tier</td> <td>PUBG Mobile World League 2020: East</td> <td>\$155,000</td> </tr> <tr> <td>2020-04-05</td> <td>1st</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1</td> <td>\$33,045</td> </tr> <tr> <td>2019-12-01</td> <td>1st</td> <td>S-Tier</td> <td>PUBG Mobile Club Open - Fall Split Global Finals</td> <td>\$205,000</td> </tr> <tr> <td>2019-10-13</td> <td>1st</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA League</td> <td>\$8,600</td> </tr> <tr> <td>2019-06-23</td> <td>2nd</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Club Open - Spring Split: Southeast Asia</td> <td>\$23,500</td> </tr> <tr> <td>2018-10-21</td> <td>1st</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018</td> <td>\$12,441</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Extended list of results</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.12 Achievements</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Sumber: liquipedia.net</i></p>				Date	Place	Tier	Tournament	Prize	2022-08-20	6th	Showmatch	PUBG Mobile World Invitational 2022: Afterparty Showdown	\$82,000	2021-07-07	1st	A-Tier	Ultimate Warrior Showdown 2021	\$28,000	2021-01-26	5th	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	\$154,250	2020-10-25	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 2	\$32,000	2020-08-09	1st	S-Tier	PUBG Mobile World League 2020: East	\$155,000	2020-04-05	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	\$33,045	2019-12-01	1st	S-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split Global Finals	\$205,000	2019-10-13	1st	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA League	\$8,600	2019-06-23	2nd	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Spring Split: Southeast Asia	\$23,500	2018-10-21	1st	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018	\$12,441																																										
Date	Place	Tier	Tournament	Prize																																																																																																	
2022-08-20	6th	Showmatch	PUBG Mobile World Invitational 2022: Afterparty Showdown	\$82,000																																																																																																	
2021-07-07	1st	A-Tier	Ultimate Warrior Showdown 2021	\$28,000																																																																																																	
2021-01-26	5th	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	\$154,250																																																																																																	
2020-10-25	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 2	\$32,000																																																																																																	
2020-08-09	1st	S-Tier	PUBG Mobile World League 2020: East	\$155,000																																																																																																	
2020-04-05	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	\$33,045																																																																																																	
2019-12-01	1st	S-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split Global Finals	\$205,000																																																																																																	
2019-10-13	1st	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA League	\$8,600																																																																																																	
2019-06-23	2nd	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Spring Split: Southeast Asia	\$23,500																																																																																																	
2018-10-21	1st	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018	\$12,441																																																																																																	

Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize
2022					
2022-09-09	C-Tier	PUBG Mobile Battle Arena - Season 4	Terminator	Luxxy	\$438
2022-08-28	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	Week 2 Terminator	Luxxy	\$500
2022-06-05	B-Tier	PUBG MOBILE LIVIK STAR CHALLENGE	MVP	LiQuiD	\$171
2021					
2021-11-07	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Season 4	Grand Final MVP	Luxxy	\$6,000
2021-08-01	C-Tier	Oxirist Team PUBG Championship Season 4	Terminator	uHigh	-
2021-07-07	A-Tier	Ultimate Warrior Showdown 2021	MVP	Zuxxy	\$2,000
2021-04-18	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	Week 2 Terminator	Ryzen	\$200
2021-04-18	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	League Terminator	Ryzen	\$1,000
2021-03-13	C-Tier	NIMO TRAINING LEAGUE	MVP	Zuxxy	\$150
2021-03-13	C-Tier	NIMO TRAINING LEAGUE	Terminator	Zuxxy	\$150
2021-01-26	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	Week 1 MVP	Zuxxy	-
2021-01-26	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	Grenade Master	Ryzen	-
2021-01-26	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	Combat Medic	Ryzen	-
2021-01-26	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	Grenade Master	Ryzen	-
2021-01-26	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	Week 3 MVP	Ryzen	-
2021-01-26	S-Tier	PUBG Mobile Global Championship 2020	Week 2 MVP	Ryzen	-
2020					
2020-10-25	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 2	Gunkiller Player	Ryzen	\$6,000
2020-04-05	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	League Terminator	Ryzen	\$2,000
2019					
2019-12-01	S-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split Global Finals	MVP	Zuxxy	-

Gambar 2.13 Awards

Sumber: liquipedia.net

4	BOOM Esports	2016	Reizy, Yummy, Ponbit	Gary – CEO Riantoro – BA Bintang – Coach Rifki – Analisis
---	--------------	------	----------------------------	--

Date	Place	Tier	Tournament	Prize
2023-04-16	5th	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	\$13,400
2023-02-26	1st	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	\$21,400
2022-08-28	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$16,300
2022-07-17	1st	C-Tier	H3RO ESPORTS 3.0	\$2,671
2021-11-21	1st	B-Tier	Southeast Asia Cyber Arena 2021: Major Public	\$5,000
2021-04-18	5th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	\$10,800
2021-03-22	4th	A-Tier	Red Bull M.E.O. Season 3: East Finals	\$3,282
2020-09-27	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 2	\$14,400
2020-08-02	2nd	B-Tier	GOPAY Arena Championship 2020	\$4,106
2020-04-05	12th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	\$4,845

Gambar 2.14 Achievements

Sumber: liquipedia.net

Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize
2023					
2023-04-16	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	Grenade Master	Yummy	\$1,000
2023-04-16	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	Week 2 Terminator	Yummy	\$500
2023-02-26	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	Grenade Master	Yummy	\$500
2023-02-26	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	Week 1 Terminator	Yummy	\$500
2023-02-26	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	Gunslinger	Yummy	\$500
2022					
2022-08-28	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	Grenade Master	Yummy	\$600
2022-04-20	C-Tier	Playland All Star Challenge	Terminator	Hexaz	\$207
2021					
2021-11-21	B-Tier	Southeast Asia Cyber Arena 2021: Major Public	Grand Final MVP	Kennan	\$500
2020					
2020-04-05	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	Solo Showmatch Winner	ramones	\$1,000

	<p><i>Gambar 2.15 Awards</i> <i>Sumber: liquipedia.net</i></p>																																																																																		
5	NFT Esports	2019	Flippy, Ramones, Badman, Boycil, Linixx	-																																																																															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Place</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2022-10-23</td> <td>14th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022</td> <td>\$4,100</td> </tr> <tr> <td>2022-08-28</td> <td>4th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022</td> <td>\$8,300</td> </tr> <tr> <td>2022-07-02</td> <td>1st</td> <td>C-Tier</td> <td>PUBG Mobile Rising League Season 1</td> <td>\$1,202</td> </tr> <tr> <td>2022-04-24</td> <td>5th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022</td> <td>\$10,300</td> </tr> <tr> <td>2021-09-19</td> <td>2nd</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4</td> <td>\$14,000</td> </tr> <tr> <td>2021-07-18</td> <td>1st</td> <td>B-Tier</td> <td>PUBG Mobile National Championship Indonesia 2021</td> <td>\$4,840</td> </tr> <tr> <td>2020-04-05</td> <td>14th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1</td> <td>\$2,470</td> </tr> <tr> <td>2019-11-03</td> <td>15th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA Championship</td> <td>\$2,000</td> </tr> <tr> <td>2019-10-13</td> <td>11th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA League</td> <td>\$2,200</td> </tr> <tr> <td>2019-07-14</td> <td>5th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Indonesia National Championship 2019</td> <td>\$1,650</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.16 Achievements</i> <i>Sumber: liquipedia.net</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Award</th> <th>Player</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">2022</td> </tr> <tr> <td>2022-07-02</td> <td>C-Tier</td> <td>PUBG Mobile Rising League Season 1</td> <td>Terminator</td> <td>Dron</td> <td>\$134</td> </tr> <tr> <td>2022-04-24</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022</td> <td>Survivor</td> <td>Dron</td> <td>\$700</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.17 Awards</i> <i>Sumber: liquipedia.net</i></p>				Date	Place	Tier	Tournament	Prize	2022-10-23	14th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022	\$4,100	2022-08-28	4th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$8,300	2022-07-02	1st	C-Tier	PUBG Mobile Rising League Season 1	\$1,202	2022-04-24	5th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	\$10,300	2021-09-19	2nd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$14,000	2021-07-18	1st	B-Tier	PUBG Mobile National Championship Indonesia 2021	\$4,840	2020-04-05	14th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	\$2,470	2019-11-03	15th	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA Championship	\$2,000	2019-10-13	11th	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA League	\$2,200	2019-07-14	5th	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2019	\$1,650	Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize	2022						2022-07-02	C-Tier	PUBG Mobile Rising League Season 1	Terminator	Dron	\$134	2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Survivor	Dron	\$700
Date	Place	Tier	Tournament	Prize																																																																															
2022-10-23	14th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Fall 2022	\$4,100																																																																															
2022-08-28	4th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$8,300																																																																															
2022-07-02	1st	C-Tier	PUBG Mobile Rising League Season 1	\$1,202																																																																															
2022-04-24	5th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	\$10,300																																																																															
2021-09-19	2nd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$14,000																																																																															
2021-07-18	1st	B-Tier	PUBG Mobile National Championship Indonesia 2021	\$4,840																																																																															
2020-04-05	14th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	\$2,470																																																																															
2019-11-03	15th	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA Championship	\$2,000																																																																															
2019-10-13	11th	A-Tier	PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA League	\$2,200																																																																															
2019-07-14	5th	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2019	\$1,650																																																																															
Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize																																																																														
2022																																																																																			
2022-07-02	C-Tier	PUBG Mobile Rising League Season 1	Terminator	Dron	\$134																																																																														
2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Survivor	Dron	\$700																																																																														
6	Dewa United	2021	Ozora, Cryzen, Kennoth, 2youl, Botz, Noox, Ucup, Frezee, Daybot	David – CEO Daylen – Manager																																																																															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Place</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2023-02-26</td> <td>13th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023</td> <td>\$1,300</td> </tr> <tr> <td>2022-09-09</td> <td>3rd</td> <td>C-Tier</td> <td>PUBG Mobile Battle Arena - Season 4</td> <td>\$472</td> </tr> <tr> <td>2022-08-28</td> <td>7th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022</td> <td>\$3,350</td> </tr> <tr> <td>2022-07-17</td> <td>8th</td> <td>C-Tier</td> <td>H3RO ESPORTS 3.0</td> <td>\$200</td> </tr> <tr> <td>2022-06-26</td> <td>1st</td> <td>C-Tier</td> <td>Eternity Battle War</td> <td>\$1,737</td> </tr> <tr> <td>2022-04-24</td> <td>20th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022</td> <td>\$1,150</td> </tr> <tr> <td>2021-10-07</td> <td>17th - 20th</td> <td>B-Tier</td> <td>Snapdragon Conquest PUBG Mobile Pro Series</td> <td>\$250</td> </tr> <tr> <td>2021-09-19</td> <td>15th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4</td> <td>\$2,300</td> </tr> <tr> <td>2021-07-18</td> <td>8th</td> <td>B-Tier</td> <td>PUBG Mobile National Championship Indonesia 2021</td> <td>\$968</td> </tr> <tr> <td>2021-04-18</td> <td>13th</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3</td> <td>\$3,300</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.18 Achievements</i> <i>Sumber: liquipedia.net</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Award</th> <th>Player</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">2022</td> </tr> <tr> <td>2022-08-28</td> <td>A-Tier</td> <td>PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022</td> <td>Survivor</td> <td>Ucup</td> <td>\$600</td> </tr> <tr> <td>2022-06-26</td> <td>C-Tier</td> <td>Eternity Battle War</td> <td>Terminator</td> <td>2youl</td> <td>\$100</td> </tr> </tbody> </table>				Date	Place	Tier	Tournament	Prize	2023-02-26	13th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	\$1,300	2022-09-09	3rd	C-Tier	PUBG Mobile Battle Arena - Season 4	\$472	2022-08-28	7th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$3,350	2022-07-17	8th	C-Tier	H3RO ESPORTS 3.0	\$200	2022-06-26	1st	C-Tier	Eternity Battle War	\$1,737	2022-04-24	20th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	\$1,150	2021-10-07	17th - 20th	B-Tier	Snapdragon Conquest PUBG Mobile Pro Series	\$250	2021-09-19	15th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$2,300	2021-07-18	8th	B-Tier	PUBG Mobile National Championship Indonesia 2021	\$968	2021-04-18	13th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	\$3,300	Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize	2022						2022-08-28	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	Survivor	Ucup	\$600	2022-06-26	C-Tier	Eternity Battle War	Terminator	2youl	\$100
Date	Place	Tier	Tournament	Prize																																																																															
2023-02-26	13th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	\$1,300																																																																															
2022-09-09	3rd	C-Tier	PUBG Mobile Battle Arena - Season 4	\$472																																																																															
2022-08-28	7th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$3,350																																																																															
2022-07-17	8th	C-Tier	H3RO ESPORTS 3.0	\$200																																																																															
2022-06-26	1st	C-Tier	Eternity Battle War	\$1,737																																																																															
2022-04-24	20th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	\$1,150																																																																															
2021-10-07	17th - 20th	B-Tier	Snapdragon Conquest PUBG Mobile Pro Series	\$250																																																																															
2021-09-19	15th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$2,300																																																																															
2021-07-18	8th	B-Tier	PUBG Mobile National Championship Indonesia 2021	\$968																																																																															
2021-04-18	13th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	\$3,300																																																																															
Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize																																																																														
2022																																																																																			
2022-08-28	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	Survivor	Ucup	\$600																																																																														
2022-06-26	C-Tier	Eternity Battle War	Terminator	2youl	\$100																																																																														

Gambar 2.19 Awards
Sumber: liquipedia.net

7	Morph GGG	2020	Rocky, Takanome	Shinta – Founder Mada – Head of Operation Benigno – CEO Isfan – Head of Esports Ranandy – Coach Pevita – Co-Owner & CIO
---	-----------	------	--------------------	--

Date	Place	Tier	Tournament	Prize
2023-02-26	11th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	\$1,600
2022-08-28	8th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$4,500
2022-08-13	8th	S-Tier	PUBG Mobile World Invitational 2022	\$69,000
2021-03-22	2nd	A-Tier	Red Bull M.E.O. Season 3: East Finals	\$7,160
2020-09-27	9th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 2	\$8,750
2020-08-09	18th	S-Tier	PUBG Mobile World League 2020: East	\$4,000
2020-08-05	1st	C-Tier	BAPAREKRAF Game Prime 2020	\$3,429
2020-05-03	6th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 1	\$8,500
2020-04-05	2nd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	\$17,975
2020-03-01	1st	A-Tier	Dunia Games League 2020	\$14,310

Gambar 2.20 Achievements

Sumber: liquipedia.net

Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize
2022					
2022-08-28	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	Medic	Fajar	\$600

Gambar 2.21 Awards

Sumber: liquipedia.net

8	Aura <i>E-sports</i>	2018	Nomrcy, Kingzz, Hans4you, Umar, Ambone, Snapee	Ranandy – Coach Herli – Talent
---	----------------------	------	---	-----------------------------------

Date	Place	Tier	Tournament	Prize
2023-02-26	4th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	\$4,800
2021-09-19	13th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$6,300
2021-05-23	5th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Season 3	\$10,500
2021-04-18	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	\$12,400
2020-09-27	2nd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 2	\$20,600
2020-04-05	5th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1	\$6,940
2020-03-01	4th	A-Tier	Dunia Games League 2020	\$3,577
2020-02-16	2nd	B-Tier	Dunia Games League 2020: DG Pro League	\$1,802
2019-11-10	2nd	B-Tier	Axis PUBG Mobile League 2019	\$1,691
2019-10-27	2nd	B-Tier	Axis PUBG Mobile League 2019 Wildcard Asia	\$1,911

Gambar 2.22 Achievements

Sumber: liquipedia.net

Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize
2021					
2021-01-27	C-Tier	PUBG Mobile Indonesia League - Season 2	Terminator	JaydeN	\$141
2020					
2020-10-25	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 2	Soloking 3rd	Steve	\$1,000

Gambar 2.23 Awards

Sumber: liquipedia.net

9	Persija EVOS	2023	Linxx, Luxxy, Microboy, Misery, Redface, Zuxxy	Steven – Coach Gunadhy – Manager
---	--------------	------	--	-------------------------------------

Date	Place	Tier	Tournament	Prize
2023-04-16	13th	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	\$6,100
2023-03-12	16th	C-Tier	Dunia Games WIB Season 9	-
2023-02-26	7th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	\$2,300

Gambar 2.24 Achievements

Sumber: liquipedia.net

Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize
2023					
2023-04-16	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	Eagle Eye	Misery	\$1,000
2023-02-26	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	Eagle Eye	Microboy	\$500

Gambar 2.25 Awards

Sumber: liquipedia.net

10	Voin E-Sports	2019	Alva, Maxius, Zaay, Nyonx, Keymine	Daniel – CEO Anna – Manager Michael – Analis
----	---------------	------	------------------------------------	--

Date	Place	Tier	Tournament	Prize
2023-04-16	15th	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	\$6,300
2023-02-26	2nd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	\$15,000
2022-12-18	1st	B-Tier	PUBG Mobile National Championship Indonesia 2022	\$1,677
2022-08-28	17th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022	\$1,500
2022-06-05	2nd	B-Tier	PUBG MOBILE LIVIK STAR CHALLENGE	\$685
2022-04-24	6th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	\$4,800
2021-09-19	12th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$2,500
2021-04-18	10th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3	\$3,700
2021-02-21	3rd	B-Tier	PUBG Mobile Club Open - Spring Split 2021: Indonesia	\$1,900
2020-07-19	4th	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2020	\$2,112

Gambar 2.26 Achievements

Sumber: liquipedia.net

	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Award</th> <th>Player</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">2023</td> </tr> <tr> <td>2023-02-26</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023</td> <td>Survivor</td> <td> Kennan</td> <td>\$500</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">2022</td> </tr> <tr> <td>2022-04-24</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022</td> <td>Eagle Eye</td> <td> Dabs2k</td> <td>\$700</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.27 Awards</i> <i>Sumber: liquipedia.net</i></p>				Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize	2023						2023-02-26	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	Survivor	Kennan	\$500	2022						2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Eagle Eye	Dabs2k	\$700																																																																																																	
Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize																																																																																																																														
2023																																																																																																																																			
2023-02-26	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2023	Survivor	Kennan	\$500																																																																																																																														
2022																																																																																																																																			
2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Eagle Eye	Dabs2k	\$700																																																																																																																														
11	RRQ	2018	Nerpehko, Valdemort, Asaa, Mort	Andrian – CEO Calvin – Co-owner Nadya – Manager Richie – Coach Ferdian – Coach																																																																																																																															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Place</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2023-04-16</td> <td>11th</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023</td> <td>\$8,800</td> </tr> <tr> <td>2022-06-12</td> <td>3rd</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Spring 2022</td> <td>\$16,500</td> </tr> <tr> <td>2022-04-24</td> <td>3rd</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022</td> <td>\$13,250</td> </tr> <tr> <td>2022-02-13</td> <td>1st</td> <td>B-Tier</td> <td> Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final</td> <td>\$8,702</td> </tr> <tr> <td>2021-09-19</td> <td>8th</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4</td> <td>\$8,900</td> </tr> <tr> <td>2020-09-27</td> <td>6th</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 2</td> <td>\$11,150</td> </tr> <tr> <td>2020-03-01</td> <td>3rd</td> <td>A-Tier</td> <td> Dunia Games League 2020</td> <td>\$5,366</td> </tr> <tr> <td>2020-02-09</td> <td>1st</td> <td>C-Tier</td> <td> CIMB NIAGA XTRA XPO Championship</td> <td>\$2,925</td> </tr> <tr> <td>2019-07-14</td> <td>3rd</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Indonesia National Championship 2019</td> <td>\$5,940</td> </tr> <tr> <td>2018-10-21</td> <td>3rd</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018</td> <td>\$2,871</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.28 Achievements</i> <i>Sumber: liquipedia.net</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Date</th> <th>Tier</th> <th>Tournament</th> <th>Award</th> <th>Player</th> <th>Prize</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">2022</td> </tr> <tr> <td>2022-06-12</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Spring 2022</td> <td>MVP</td> <td> Nerpehko</td> <td>\$3,000</td> </tr> <tr> <td>2022-04-24</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022</td> <td>Grenade Master</td> <td> Mort</td> <td>\$700</td> </tr> <tr> <td>2022-04-24</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022</td> <td>Medic</td> <td> Mort</td> <td>\$700</td> </tr> <tr> <td>2022-04-24</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022</td> <td>Season MVP</td> <td> Nerpehko</td> <td>\$3,000</td> </tr> <tr> <td>2022-02-13</td> <td>B-Tier</td> <td> Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final</td> <td>Terminator</td> <td> Nerpehko</td> <td>\$174</td> </tr> <tr> <td colspan="6" style="text-align: center;">2021</td> </tr> <tr> <td>2021-12-19</td> <td>B-Tier</td> <td> Piala Presiden Esports 2021</td> <td>MVP</td> <td> Nerpehko</td> <td>\$705</td> </tr> <tr> <td>2021-11-18</td> <td>B-Tier</td> <td> Nimo TV SEA Arena Season 2</td> <td>MVP</td> <td> VALDEMORT</td> <td>\$200</td> </tr> <tr> <td>2021-09-19</td> <td>A-Tier</td> <td> PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4</td> <td>Week 1 Terminator</td> <td> Asaa</td> <td>\$500</td> </tr> <tr> <td>2021-02-28</td> <td>D-Tier</td> <td> Oxirist Team PUBG Championship Season III</td> <td>Top Fragger</td> <td> Nerpehko</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.29 Awards</i> <i>Sumber: liquipedia.net</i></p>				Date	Place	Tier	Tournament	Prize	2023-04-16	11th	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	\$8,800	2022-06-12	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Spring 2022	\$16,500	2022-04-24	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	\$13,250	2022-02-13	1st	B-Tier	Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final	\$8,702	2021-09-19	8th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$8,900	2020-09-27	6th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 2	\$11,150	2020-03-01	3rd	A-Tier	Dunia Games League 2020	\$5,366	2020-02-09	1st	C-Tier	CIMB NIAGA XTRA XPO Championship	\$2,925	2019-07-14	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2019	\$5,940	2018-10-21	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018	\$2,871	Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize	2022						2022-06-12	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Spring 2022	MVP	Nerpehko	\$3,000	2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Grenade Master	Mort	\$700	2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Medic	Mort	\$700	2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Season MVP	Nerpehko	\$3,000	2022-02-13	B-Tier	Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final	Terminator	Nerpehko	\$174	2021						2021-12-19	B-Tier	Piala Presiden Esports 2021	MVP	Nerpehko	\$705	2021-11-18	B-Tier	Nimo TV SEA Arena Season 2	MVP	VALDEMORT	\$200	2021-09-19	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	Week 1 Terminator	Asaa	\$500	2021-02-28	D-Tier	Oxirist Team PUBG Championship Season III	Top Fragger	Nerpehko	-
Date	Place	Tier	Tournament	Prize																																																																																																																															
2023-04-16	11th	A-Tier	PUBG Mobile Super League - Southeast Asia Spring 2023	\$8,800																																																																																																																															
2022-06-12	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Spring 2022	\$16,500																																																																																																																															
2022-04-24	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	\$13,250																																																																																																																															
2022-02-13	1st	B-Tier	Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final	\$8,702																																																																																																																															
2021-09-19	8th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	\$8,900																																																																																																																															
2020-09-27	6th	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 2	\$11,150																																																																																																																															
2020-03-01	3rd	A-Tier	Dunia Games League 2020	\$5,366																																																																																																																															
2020-02-09	1st	C-Tier	CIMB NIAGA XTRA XPO Championship	\$2,925																																																																																																																															
2019-07-14	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2019	\$5,940																																																																																																																															
2018-10-21	3rd	A-Tier	PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018	\$2,871																																																																																																																															
Date	Tier	Tournament	Award	Player	Prize																																																																																																																														
2022																																																																																																																																			
2022-06-12	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Championship Spring 2022	MVP	Nerpehko	\$3,000																																																																																																																														
2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Grenade Master	Mort	\$700																																																																																																																														
2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Medic	Mort	\$700																																																																																																																														
2022-04-24	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022	Season MVP	Nerpehko	\$3,000																																																																																																																														
2022-02-13	B-Tier	Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final	Terminator	Nerpehko	\$174																																																																																																																														
2021																																																																																																																																			
2021-12-19	B-Tier	Piala Presiden Esports 2021	MVP	Nerpehko	\$705																																																																																																																														
2021-11-18	B-Tier	Nimo TV SEA Arena Season 2	MVP	VALDEMORT	\$200																																																																																																																														
2021-09-19	A-Tier	PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 4	Week 1 Terminator	Asaa	\$500																																																																																																																														
2021-02-28	D-Tier	Oxirist Team PUBG Championship Season III	Top Fragger	Nerpehko	-																																																																																																																														
12	NKINS <i>E-sports</i>	2019	Spanov, Jarjar, Jazzle, Mobia, Mikez, Alieef	-																																																																																																																															
13	GPBR	2022	Kean, Hadez, Grmory, Ciel, Prie, Dastt	-																																																																																																																															
14	HFX <i>E-sports</i>	2019	Harvest, Sinon, Rey2000, Agancy, Heaven, Mineral	-																																																																																																																															
15	Pigmy <i>E-sports</i>	-	Bilbot25, Ifeekz87,	-																																																																																																																															

			Jaszhnn, Vexxy, Joobrenky	
16	BNW Ambro All In	-	Barrier, Apin, Flykido, Apipp, Jaws, Geeyo	-
17	Kagendra	2017	Voker, Flyboy, Leondz, Ambone, Mozcow	Dio – Head of Esports
18	ARF Team	2021	Acull, Axel, Casper, Hazel, Chemistry	Fahmi – CEO
19	GLU Squad	-	Leonpunk, Bogel, Tariksist, Xbox, Stickly	-
20	GPX	2020	Funi, Caramel, Chincaaw, Skye, LW	Eko – CEO Oura – Head of Esports Marsha – PR

2.2.7. Liga dan Turnamen PUBG

Semakin banyaknya penggemar, turnamen-turnamen PUBG semakin banyak bermunculan, baik itu turnamen kecil yang diadakan oleh seseorang atau turnamen besar seperti Sea Games. Tahun 2022 kemarin, babak final dari turnamen PMGC atau *PUBG Mobile Global Championship* diadakan di Kota Jakarta. Pada tahun 2023 ini juga akan ada beberapa turnamen yang diadakan di berbagai belahan dunia yang bisa diikuti oleh siapa saja yang berminat. Diantaranya yakni PUBG Mobile World Invitational yang akan diselenggarakan pada bulan Juli di Riyadh, Arab Saudi. Kemudian ada PMGC yang digelar di Turki. *E-sports* ini juga akan dipertandingkan di SEA Games ke-32 di Kamboja serta Asian Games di Tiongkok pada bulan September mendatang.

Sehubungan dengan semakin meningkatnya jumlah turnamen-turnamen yang diadakan, PBESI mengeluarkan regulasi yang mengatur dan mengendalikan turnamen *e-sports*. Penyelenggaraan kompetisi liga perlu izin terlebih dahulu dari PBESI dan jika tidak memiliki izin PBESI berhak untuk menghentikan kompetisi tersebut serta PBESI dapat bekerja sama dengan bagian legal / hukum dalam menghentikan kompetisi ilegal. Kompetisi liga akan terdaftar pada jadwal tahunan

yang secara resmi dikeluarkan oleh PBESI dan liga akan terbagi ke dalam empat klasifikasi yakni Liga *E-sports* Eksklusif, Liga *E-sports* 1, Liga *E-sports* 2, dan Liga *E-sports* Amatir. Adapun beberapa persyaratan dalam masing-masing liga yang dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 2.5 Jenis Liga dalam PBESI

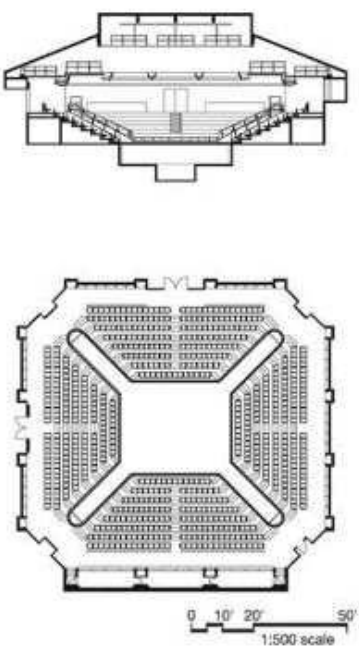

Liga <i>E-sports</i> Eksklusif	Liga <i>E-sports</i> 1	Liga <i>E-sports</i> 2	Liga <i>E-sports</i> Amatir
Dari setiap tim <i>e-sports</i> profesional terdapat 60% atlet Indonesia.	Dari setiap tim <i>e-sports</i> profesional terdapat 60% atlet Indonesia.	Dari setiap tim <i>e-sports</i> profesional terdapat 60% atlet Indonesia.	Tidak ada persyaratan khusus dan tidak perlu berbadan hukum.
Peserta yang mengikuti liga minimal 8 atlet dan maksimal 18 atlet yang mewakili tim <i>e-sports</i> profesional dari Indonesia.	Peserta yang mengikuti liga minimal 8 atlet dan maksimal 18 atlet yang mewakili tim <i>e-sports</i> profesional dari Indonesia.	Peserta yang mengikuti liga minimal 8 atlet dan maksimal 18 atlet yang mewakili tim <i>e-sports</i> profesional dari Indonesia.	
Permainan yang dipertandingkan terdaftar sebagai <i>e-sports</i> dan diakui PBESI.	Permainan yang dipertandingkan terdaftar sebagai <i>e-sports</i> dan diakui PBESI.	Permainan yang dipertandingkan terdaftar sebagai <i>e-sports</i> dan diakui PBESI.	
Atlet profesional yang bertanding diwajibkan untuk memiliki badan hukum seperti PT (Perseroan Terbatas).	Atlet yang dapat bertanding pada Liga <i>E-sports</i> 1 merupakan atlet yang sudah pernah mengikuti Liga <i>E-sports</i> 2.	Atlet yang dapat bertanding pada Liga <i>E-sports</i> 2 merupakan atlet yang sudah pernah mengikuti Liga <i>E-sports</i> Amatir atau	

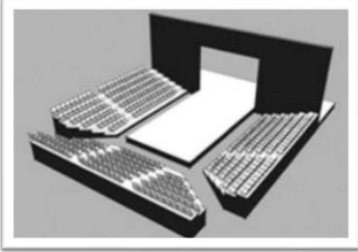

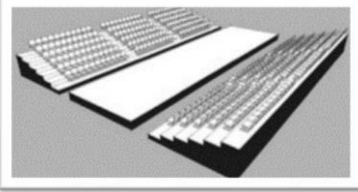

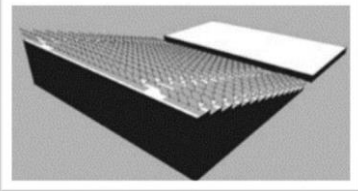

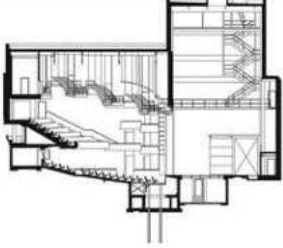

		degradasi dari Liga <i>E-sports</i> 1.	
	Atlet profesional yang bertanding diwajibkan untuk memiliki badan hukum seperti PT (Perseroan Terbatas).	Atlet profesional yang bertanding diwajibkan untuk memiliki badan hukum seperti PT (Perseroan Terbatas).	

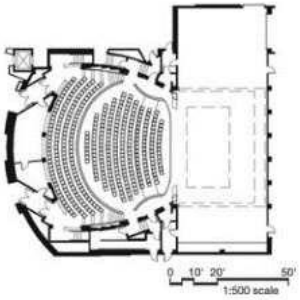
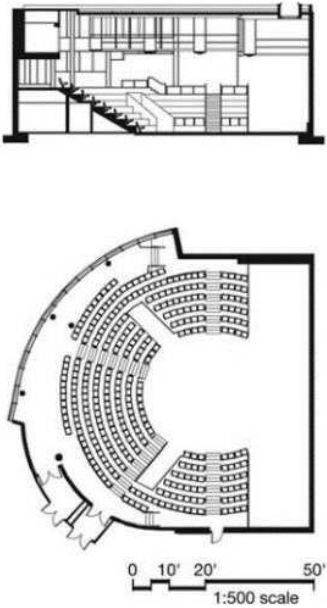

2.2.8. Layout Area Turnamen

Dalam sebuah acara yang menampilkan suatu pertunjukan yang dapat ditonton masyarakat dengan jumlah yang banyak terdapat beberapa jenis panggung. Menurut Lietermann (2017), panggung adalah sebuah area terlaksananya suatu pertunjukan dimana didalamnya terdapat interaksi antara kru dan pemainnya yang ditonton oleh khalayak umum. Berikut di bawah ini merupakan jenis-jenis panggung menurut Lietermann:

Tabel 2.6 Jenis Panggung

PANGGUNG	GAMBAR	CONTOH
Arena penonton mengelilingi area pertunjukan.	 <p><i>Gambar 2.30 Panggung Arena</i></p>	 <p><i>Gambar 2.31 Panggung Arena</i> Sumber: <i>sewatiffan.net</i></p>

	<i>Sumber: Lietermann, 2017</i>	
<p><i>Thrust</i> – penonton ada di tiga sisi area pertunjukan.</p>	 <p><i>Gambar 2.32 Panggung Thrust</i> <i>Sumber: Lietermann, 2017</i></p>	 <p><i>Gambar 2.33 Panggung Thrust</i> <i>Sumber: sewatiffan.net</i></p>
<p><i>Traverse</i> – penonton ada di sisi kanan dan kiri <i>central runway</i>.</p>	 <p><i>Gambar 2.34 Panggung Traverse</i> <i>Sumber: Lietermann, 2017</i></p>	 <p><i>Gambar 2.35 Panggung Thrust</i> <i>Sumber: istockphoto.com</i></p>
<p><i>End Stage</i> – penonton dan area pertunjukan saling berhadapan (seperti auditorium).</p>	 <p><i>Gambar 2.36 Panggung End Stage</i> <i>Sumber: Lietermann, 2017</i></p>	 <p><i>Gambar 2.37 Panggung End Stage</i> <i>Sumber: istockphoto.com</i></p>
<p><i>Proscenium</i> – penonton melihat pertunjukan melalui sebuah lengkungan seperti bingkai.</p>		 <p><i>Gambar 2.39 Panggung Proscenium</i> <i>Sumber: istockphoto.com</i></p>

	 <p data-bbox="533 568 798 640"><i>Gambar 2.38 Panggung Proscenium</i></p> <p data-bbox="517 658 812 687"><i>Sumber: Lietermann, 2017</i></p>	
<p data-bbox="237 707 443 1070"><i>Open Stage</i> – bentuknya kurang lebih sama dengan panggung <i>thrust</i> dan <i>proscenium</i>.</p>	 <p data-bbox="501 1346 831 1420"><i>Gambar 2.40 Panggung Open Stage</i></p> <p data-bbox="517 1438 815 1467"><i>Sumber: Lietermann, 2017</i></p>	 <p data-bbox="919 952 1246 1025"><i>Gambar 2.41 Panggung Open Stage</i></p> <p data-bbox="935 1043 1230 1072"><i>Sumber: wondernesia.com</i></p>

2.2.9. Kejuaraan PUBG

Turnamen PUBG yang terbaru adalah pertandingan dalam SEA Games. SEA Games sendiri merupakan sebuah pertandingan olahraga skala multinasional yang digelar setiap dua tahun sekali dengan diikuti oleh 11 negara Asia Tenggara. Aturan atau regulasi dalam pertandingan SEA Games dinaungi oleh Federeasi Pesta Olahraga Asia Tenggara. Tahun 2023 ini, SEA Games diselenggarakan di Kamboja dan Indonesia turut serta dalam pertandingan yang diadakan pada 5-17 Mei tersebut. Setelah bertanding dengan beberapa tim lainnya, Negara Indonesia

berhasil membawa pulang medali emas dari tim INA 2 dengan skor 178 dan tim INA 1 menduduki tempat ke – 5. PUBG M menjadi penyumbang medali emas ke – 70 untuk Indonesia.



Gambar 2.42 Sea Games di Kamboja

Sumber: liquipedia.net

Untuk dapat mengikuti turnamen tingkat tinggi, para atlet perlu melewati beberapa turnamen sebagai jenjang karirnya. Artinya seorang atlet tidak dapat mengikuti turnamen level nasional atau internasional begitu saja karena untuk mengikuti turnamen tersebut perlu menjadi tim profesional terlebih dahulu, caranya yakni dengan mengikuti beberapa jenjang turnamen. Berikut di bawah ini penjelasannya:

1. PMPL – PUBG Mobile Pro League



Gambar 2.55 Logo PMPL

Sumber: liquipedia.net

PMPL merupakan turnamen untuk tim yang sudah profesional. Turnamen PMPL atau PUBG Mobile Pro League yang merupakan turnamen gim daring PUBG bergengsi bertaraf nasional dan internasional. PMPL setiap season nya selalu menjadi jalan utama bagi setiap tim untuk bisa melaju ke panggung turnamen

internasional, baik SEA hingga Dunia. Turnamen tersebut diikuti oleh berbagai tim esport profesional dengan total hadiah yang menggiurkan mencapai 80.000 USD. Jadwal PMPL ID Fall 2023 sendiri rencananya akan berlangsung mulai hari ini 7 Juni sampai 18 Juni 2023.



Gambar 2.60 Suasana PMPL

Sumber: liquipedia.net

2. Esports Piala Kasad - PUBG Mobile



Gambar 2. 1 Esports Piala Kasad

Sumber: liquipedia.net

Esports Piala Kasad 2022 - PUBG Mobile diselenggarakan di seluruh wilayah di Indonesia pada 8 Agustus 2022, turnamen ini membuka kesempatan bagi ratusan tim di Indonesia bertanding menjadi yang terbaik. Esports Piala Kasad 2022 adalah

turnamen *esport* resmi yang berskala nasional, turnamen ini diselenggarakan oleh TNI AD sebagai wujud bakti TNI untuk generasi muda Indonesia yang juga bekerja sama dengan IESPA & PBESI, acara ini berperan besar dalam kemajuan *esport* di Indonesia.

Selain itu, turnamen ini juga bekerja sama dengan AUSTRALIA sebagai *event* organizer profesional di bidang TV Show & acara Esports. Sebab itu, turnamen ini *esports* terbesar tingkat nasional yang menggabungkan konsep TNI AD dengan *esports* Battle Royale.

3. PUBG Mobile Club Open (PMCO)



Gambar 2. 2 Logo PMCO

Sumber: <https://www.oneesports.id/pubg/indonesia-pmco-spring-split-2021/>

Turnamen PUBG Mobile Club Open (PMCO) merupakan turnamen yang ditunggu-tunggu oleh para pemain semi pro maupun amatir di seluruh Indonesia. Semua pemain memiliki hak untuk mendaftarkan diri dan ikut meramaikandi PMCO Spring Split, namun tetap ada beberapa aturan yang berlaku. Di Indonesia, pertandingan ini dapat diikuti oleh semi-pro maupun amatir demi merebut empat slot menuju turnamen PUBG Mobile profesional paling bergengsi di Indonesia, yaitu PUBG Mobile Pro League (PMPL).

2.3 Live streaming

Live streaming ialah siaran langsung yang di-tampilkan kepada kesemua orang (viewers) diwaktu yang sama persis saat kejadian yang aslinya, dengan alat komunikasi (network) yang terhubung wireless maupun kabel. Live streaming dipakai untuk menyiarkan video dengan langsung dan direkam melalui kamera video lalu secara langsung dapat dilihat oleh semua orang dimanapun. Oleh karena itu, live streaming dapat berfungsi sebagai media informasi kejadian di suatu tempat tanpa mendatangi langsung tempat kejadian. HTTP protokol standar web yang diperlukan teknologi web untuk keperluan sharing dan streaming video seperti youtube, website sharing video, dan google video. dan protokol inilah yang paling mudah dimanapun dan kapanpun kamu berada. beberapa firewall menutup portport yang tidak umum namun port 80 yang digunakan protokol HTTP hampir tidak pernah ditutup kecuali memang firewall tidak mengijinkan internet dalam jaringan mereka. dan dimanapun orang berada jika terhubung ke internet maka kamu dapat memonton video dengan mudah.

Video game live streaming adalah aktivitas menyiarkan diri sendiri melalui internet saat bermain game dan dapat ditonton orang lain via computer maupun ponsel. Video game live streaming tidak seperti membuat dan memasukan video ke YouTube. Konten yang tayang saat sedang streaming merupakan video yang disiarkan langsung, tanpa melewati penyuntingan. Kegiatan *video game live streaming* menjadi terkenal pada tahun 2010-an di situs Twitch di Amerika Serikat, sebelum berkembang ke situs YouTube sampai Facebook, dan situs-situs yang berbasis di Tiongkok seperti Huya Live, DouYu, hingga Bilibili, dan layanan lainnya. Di tahun 2014, situs Twitch mempunyai lebih banyak siaran daripada situs HBO, penyedia film dan serial daring HBO Go. *Professional streamer* sering kali menggabungkan antara kemampuannya saat bermain game dan obrolan yang lucu serta menarik. *Professional streamer* mendapatkan penghasilan dari sponsor, langganan, pendapatan iklan di media sosial dan donasi. Di Indonesia, *Video game live streaming* populer seperti Mobile Legends,

PUBG Mobile, Garena Free Fire, dan Among Us adalah contoh permainan yang mengalami peningkatan besar dalam basis pemain sebagai akibat dari penyiaran dan penyiaran secara langsung. Video yang ditayangkan *streamer* tidak selalu bagus kualitasnya karena keterbatasan alat yang digunakan atau alat yang digunakan kurang memadai. *Streamer* dengan tayangan yang bagus dan jernih tanpa adanya lag adalah *streamer* yang memang sudah mempersiapkan segalanya dengan matang sebelum kemudian berkecimpung di dunia live streamer. Beberapa hal yang diperlukan untuk menghasilkan video dengan kualitas terbaik diantaranya yakni device yang mumpuni, mic dengan noise cancelling yang baik, kemudian stabilnya jaringan internet atau bahkan diperlukan sebuah ruang khusus yang memang pengaturannya diperuntukkan bagi para live *streamer*.

2.4 Pengayaan Futuristik Industrial

Kata "futuristik" mengacu pada sesuatu yang berhubungan dengan masa depan atau memiliki tampilan, desain, atau gaya yang menggambarkan atau mencerminkan perkembangan dan tren masa depan. Ini adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang memiliki estetika atau karakteristik yang dianggap modern, inovatif, atau maju dari segi teknologi, desain, atau konsep. Ketika sesuatu dikatakan "futuristik", maka hal tersebut memiliki pandangan ke depan yang kuat dan mengambil inspirasi dari perkembangan masa depan yang diantisipasi atau harapan tentang perubahan dan kemajuan yang akan datang. Penggunaan kata "futuristik" dapat bervariasi tergantung pada konteksnya, tetapi secara umum mengarah pada gagasan tentang kebaruan, kemajuan, dan inovasi dalam hubungannya dengan masa depan.

Pengayaan futuristik adalah proses memperoleh atau menciptakan tampilan, desain, atau gaya yang mencerminkan perkembangan dan tren masa depan. Ini sering digunakan dalam berbagai bidang, termasuk mode, arsitektur, desain interior, teknologi, dan seni. Dalam pengayaan futuristik umumnya menggunakan bahan yang inovatif, tekstur yang tidak konvensional, bentuk geometris yang futuristik, dan elemen desain yang menggambarkan perkembangan

teknologi. Warna-warna yang cerah dan kontras juga sering digunakan untuk menciptakan tampilan yang lebih modern.

Dalam arsitektur, penggayaan futuristik dapat mencakup penggunaan bahan bangunan yang inovatif, desain yang berani dan unik, serta integrasi teknologi canggih. Bentuk-bentuk organik atau geometris yang kompleks, penggunaan material transparan, dan penekanan pada efisiensi energi dan keberlanjutan juga sering ditemukan dalam penggayaan futuristik. Sedangkan dalam desain interior, penggayaan futuristik dapat mencakup penggunaan furnitur yang ergonomis dan modern, peralatan rumah tangga yang canggih, pencahayaan yang inovatif, dan penggunaan warna dan pola yang berani. Penggunaan elemen-elemen futuristik seperti permukaan mengkilap, bentuk-bentuk geometris yang tidak biasa, dan teknologi terintegrasi juga dapat memberikan sentuhan futuristik pada ruang interior.



Gambar 2.66 Contoh Penggayaan Futuristik

Sumber: behance.net

Sementara itu, gaya industrial pada awalnya adalah gaya bangunan-bangunan bekas pabrik di Eropa. Seringkali bangunan tersebut direnovasi kembali tetapi tidak menghilangkan ciri khas yang ada pada bangunan. Proses renovasi tersebut pada akhirnya menciptakan gaya interior yang maskulin dan juga tegas. Gaya industrial identik dengan menggunakan material lantai yang kokoh seperti concrete, langit-langit ruang yang tinggi. Dinding unfinished dan dominan material kayu serta besi.



Gambar 2. 3 Contoh pengayaan Industrial

Sumber: behance.net

2.5 Akustik Ruang

Akustik berasal dari kata Yunani akouein yang artinya mendengar. Akustik merupakan ilmu terapan yang dimaksud untuk memaksimalkan indra pendengaran di suatu ruang tertutup terutama yang relatif besar. Akustik ruang memiliki fokus kepada kualitas suara di ruang tersebut. Tujuan dari perancangan interior dengan akustik ruang tergantung dari tujuan dibuatnya ruangan tersebut. Dalam sebuah ruangan seringkali menerapkan akustik ruang yang berbeda-beda tergantung dari jenis pertunjukan yang ditampilkan. Contohnya pada pertunjukan yang berfokus pada penggunaan sound system akan berbeda akustik ruang yang diterapkan pada perancangan yang tidak berfokus pada sound system. Oleh sebab itu, akustik ruang berbeda dan tergantung dari tujuan serta fungsional pada suatu ruangan.

Berikut ini beberapa jenis material yang sesuai untuk akustik ruang.

1. Material Berpori

Porous material atau material berpori memiliki sifat menyerap suara pada frekuensi menengah dan tinggi. Material ini seperti kayu, batu, carpet, busa, pet, dan kain yang merupakan material yang kerap kali dipakai sebagai material yang menyerap suara pada suatu ruangan. Susunan pori ini memiliki fungsi untuk mengubah energi akustik menjadi energi panas.

2. Material Berongga

Resonator atau material berongga memiliki sifat menyerap suara pada frekuensi rendah. Resonator berongga disusun dengan suatu wadah yang berisikan udara yang memiliki bukaan yang kecil. Cara kerja resonator berongga sama seperti resonator Helmholtz, yaitu dengan menyerap energi akustik dengan efisien pada rentang frekuensi resonansi yang sempit.

3. Material Berpola Tidak Rata

Pantulan pada ruangan dapat menyebabkan kerusakan kualitas, kejernihan percakapan, dan suara musik. Oleh karena itu, untuk mengatasinya umumnya memasang panel peredam suara. Akan tetapi panel ini memiliki kelemahan, yaitu energi suara akan cenderung diserap oleh panel, maka untuk mengatasi masalah tersebut ada dengan metode lain yang dapat mengurangi efek pantulan suara dengan memasang panel diffuser.

4. Material Penyebar

Diffuser atau penyebar bunyi diperlukan untuk adanya distribusi bunyi yang merata dengan mempertahankan waktu dengung ruang. Dengan memakai diffuser maka respon ruang dengan bunyi menjadi lebih 'diffuse' yang dapat menyebabkan adanya focusing effect atau flutter echo atau bahkan echo atau gema itu sendiri yang berfungsi mengurangi kejelasan bunyi. Selain itu, diffuser juga akan membuat kesan ruangan menjadi lebih live karena peluruhan waktu dengung yang menjadi lebih smooth.

Akustik ruang diterapkan di bermacam fase proses pembangunan, baik itu di fase perencanaan maupun fase desain, fase pembangunan ataupun setelah bangunan tersebut telah selesai lalu membutuhkan suatu penanganan lebih lanjut. Desain dan pemodelan adalah suatu aktivitas yang dilakukan kala bangunan sedang dalam proses perancangan atau diperbaiki. Dengan melakukan sebuah desain dan model maka dapat diprediksi bagaimana parameter akustik ruang yang sesuai dengan interior tetapi masih dapat memenuhi standar kenyamanan pada penerapan akustik. Maka, desainer dapat melakukan desain yang optimal sehingga mampu menghasilkan suatu desain pada ruang yang dapat memenuhi standar kenyamanan akustik.

2.6 Standar Usaha Gedung Pertunjukan

NO	ASPEK	UNSUR	NO	SUB UNSUR
I.	PRODUK	A. Gedung	1.	Tempat pertunjukan seni memenuhi persyaratan kelaikan fungsi bangunan, sekurang-kurangnya meliputi: a. tempat terbuka; dan/atau b. tempat tertutup.
			2.	Memiliki daya listrik sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
			3.	Tersedia jalur evakuasi disertai dengan tanda yang jelas.
			4.	Jarak antara plafon dengan panggung pertunjukan sekurang-kurangnya 2,5 meter (untuk gedung/ruang tertutup).

Tabel 2 1 Standar usaha gedung pertunjukan

Sumber : lampiran peraturan menteri pariwisata republik indonesia nomor 17 tahun 2015

Tabel 2 2 Standar usaha gedung pertunjukan

Sumber : lampiran peraturan menteri pariwisata republik indonesia nomor 17 tahun 2015

NO	ASPEK	UNSUR	NO	SUB UNSUR
			5.	Jarak antara plafon dengan lantai dasar/balkon tertinggi sekurang-kurangnya 3 meter (untuk gedung/ruang tertutup).
			6.	Kapasitas gedung sekurang-kurangnya 100 tempat duduk.
			7.	Tersedia sekurang-kurangnya dua akses/pintu masuk/keluar pengunjung.
			8.	Sirkulasi udara dan pencahayaan sesuai dengan standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan (untuk gedung/ruang tertutup).
		B. Penanda Arah	9.	Papan nama gedung pertunjukan seni dengan tulisan yang terbaca jelas, pemasangan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			10.	Penanda arah yang menunjukkan fasilitas gedung pertunjukan seni yang jelas dan mudah terlihat.

Tabel 2 3 Standar usaha gedung pertunjukan

Sumber : lampiran peraturan menteri pariwisata republik indonesia nomor 17 tahun 2015

NO	ASPEK	UNSUR	NO	SUB UNSUR
		C. Panggung Pertunjukan	11.	<p>Panggung pertunjukan seni dilengkapi penata suara dan penata cahaya, dengan ketentuan sekurang – kurangnya:</p> <p>a. luas panggung ruangan tertutup sekurang-kurangnya 6 (enam) meter x 8 (delapan) meter;</p> <p>b. tersedia akses keluar/masuk panggung;</p> <p>c. ketinggian panggung ruangan tertutup paling rendah 0.8 (nol koma delapan) meter dan/atau disesuaikan dengan kenyamanan pandangan pengunjung;</p> <p>d. jarak antara panggung dengan kursi pengunjung paling dekat 3 (tiga) meter;</p> <p>e. luas, tinggi dan penataan panggung terbuka disesuaikan dengan jenis pementasan; dan</p> <p>f. mampu menahan beban kegiatan pertunjukan seni.</p>

Tabel 2 4 Standar usaha gedung pertunjukan

Sumber : lampiran peraturan menteri pariwisata republik indonesia nomor 17 tahun 2015

NO	ASPEK	UNSUR	NO	SUB UNSUR
			12.	Lampu panggung (<i>lighting stage</i>) sekurang – kurangnya meliputi: a. lampu utama (<i>main lighting</i>); b. lampu depan (<i>front lighting</i>); dan c. lampu samping (<i>side lighting</i>).
		D. Ruang	13.	Ruang rias dan ganti kostum dilengkapi dengan cermin dan loker, serta toilet pria dan wanita yang terpisah, bersih dan terawat.
			14.	Ruang/area operator.
			15.	Tempat duduk sesuai kapasitas ruang pertunjukan.
		E. Penata suara dan pencahayaan (<i>sound system</i> dan <i>lighting</i>)	16.	Peralatan sistem suara dengan kekuatan sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang – undangan.
			17.	Pencahayaan / penerangan auditorium sesuai dengan rasio luas ruangan.
		F. Promosi	18.	Tersedia area untuk promosi.
			19.	Tersedia bahan promosi, cetak dan/atau digital.

Tabel 2 5 Standar usaha gedung pertunjukan

Sumber : lampiran peraturan menteri pariwisata republik indonesia nomor 17 tahun 2015

2.7 Studi Teori Penelitian Sebelumnya

2.7.1. Penelitian 1

Judul : Motif Perempuan Bermain Game Online PUBG Mobile

Penulis : Heri Ardianto

Jenis : Skripsi, 2022

Metode : Kualitatif

Hasil : Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa alasan mengapa game online PUBG Mobile juga digemari oleh kalangan perempuan yakni diantaranya hobi, tren dan pengisi waktu luang.

2.7.2. Penelitian 2

Judul : Pengaruh Latihan Zig-Zag Run Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Putra Usia 16-18 Tahun

Penulis : Gusti Candra Dwi Satriaputra

Jenis : Jurnal Kesehatan Olahraga Vo. 07 No. 02, 2019

Metode : Kuantitatif

Hasil : Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode pelatihan ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kelincahan dan metode ini dapat digunakan sebagai satu bentuk pelatihan pada cabang olahraga yang membutuhkan kelincahan.

2.7.3. Penelitian 3

Judul : Perancangan *e-sports* Center di Surabaya dengan Pendekatan Ikonik

Penulis : Rizky Aldiansyah Arief

Jenis : Tugas Akhir, 2021

Metode : Studi Pustaka

Hasil : Hasil dari perancangan ini yakni menciptakan sebuah fasilitas *e-sports* arena yang dapat menunjang kebutuhan dan kenyamanan para pemainnya.

2.7.4. Penelitian 4

Judul : Perancangan Interior Pusat Permainan di Bandung

Penulis : Robby C., Hendi Anwar dan Irwan S

Jenis : Jurnal e-Proceeding of Art & Design Vol. 5 No. 3 2018

Metode : Studi Pustaka

Hasil : Hasil dari perancangan ini yaitu menciptakan sebuah desain khusus yang dapat mewadahi kegiatan *e-sports* sesuai dengan jenis game yang sedang berkembang baik dan memberikan fasilitas utama dan pendukung yang sesuai dengan aspek dan elemen interior.

2.6.5. Penelitian 5

Judul : Perancangan Baru *e-sports* Training Center di Bandung

Penulis : Nabila Zakaria, Setiamurti R., dan Nur Arief Hapsoro

Jenis : Jurnal e-Proceeding of Art & Design Vol. 7 No. 2, 2020

Metode : Studi Pustaka

Hasil : Hasil perancangan ini yakni menciptakan sebuah e-sports training center dengan tema desain pesawat luar angkasa yang umumnya berkaitan erat dengan film bertemakan sci-fi.

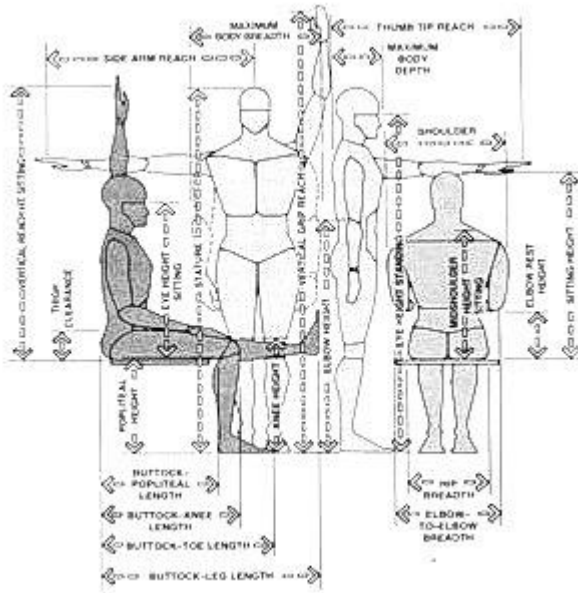
2.8 Studi Antropometri

Tabel 2.7 Studi Antropometri

Dimensi Manusia

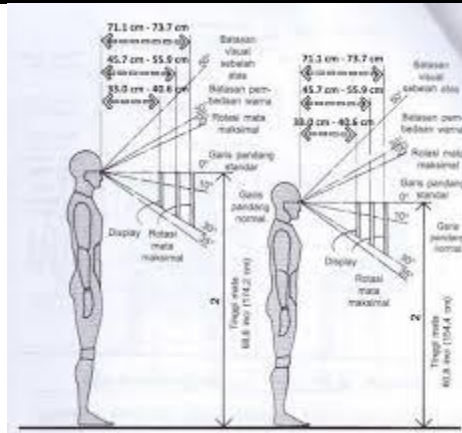
DIMENSI	PRIA				WANITA			
	5 th	50 th	95 th	s.d.	5 th	50 th	95 th	s.d.
1. Panjang Telapak Kaki	230	248	266	11	212	230	248	11
2. Panjang Telapak Lengan Kaki	165	178	191	8	158	171	184	8
3. Panjang Kaki sampai Jari Kelingking	186	201	216	9	178	191	204	8
4. Lebar Kaki	82	89	96	4	81	88	95	4
5. Lebar Tangkai Kaki	61	66	71	3	49	54	59	3
6. Tinggi Mata Kaki	61	66	71	3	59	64	69	3
7. Tinggi Bagian Tengah Telapak Kaki	68	75	82	4	64	69	74	3
8. Jarak Horisontal Tangkai Mata Kaki	49	52	55	2	46	49	52	2

Gambar 2.67 Dimensi Manusia



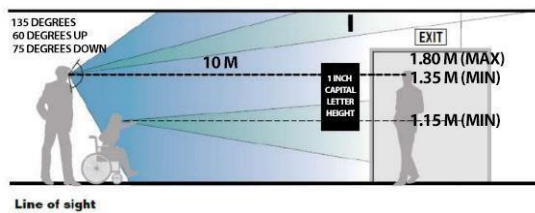
Gambar 2.68 Antropometri Manusia

Antropometri di Galeri



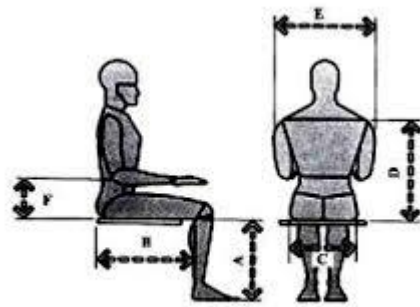
Gambar 2.69 Jarak Pandang terhadap Area Pameran

Jarak pandang manusia normal dan penyandang disabilitas pengguna kursi roda tentunya berbeda. Maka dari itu penataan display pameran perlu diperhatikan agar semuanya bisa menikmati karya yang dipamerkan.



Gambar 2.70 Jarak Pandang terhadap Area Pameran

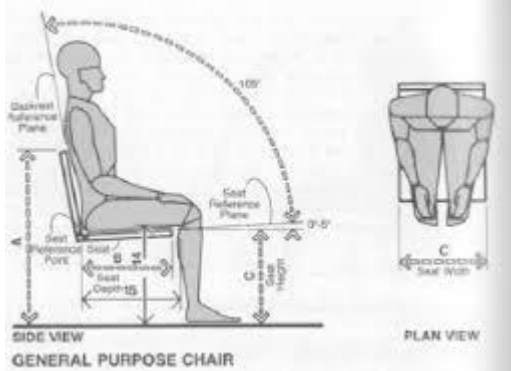
Antropometri pada Fasilitas Duduk



Keterangan:
 A = Tinggi Popliteal, B = Panjang popliteal, C = Lebar pinggul,
 D = Tinggi bahu posisi duduk, E = Lebar bahu, F = Tinggi siku duduk

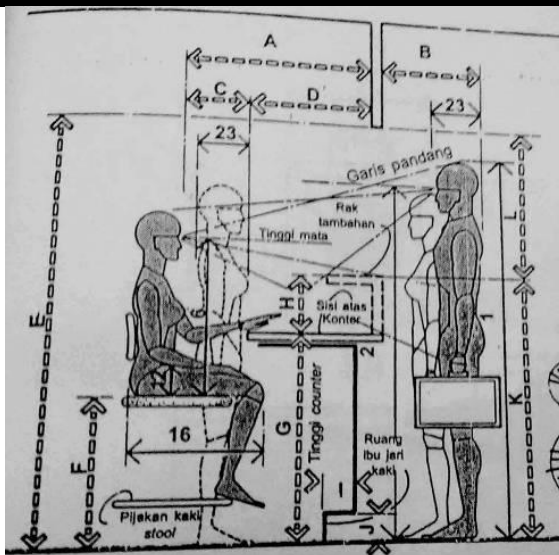
Gambar 2.71 Antropometri Posisi Duduk

Fasilitas duduk harus diperhatikan ergonomiya guna menghindari kelelahan atau keluhan fisik lainnya.



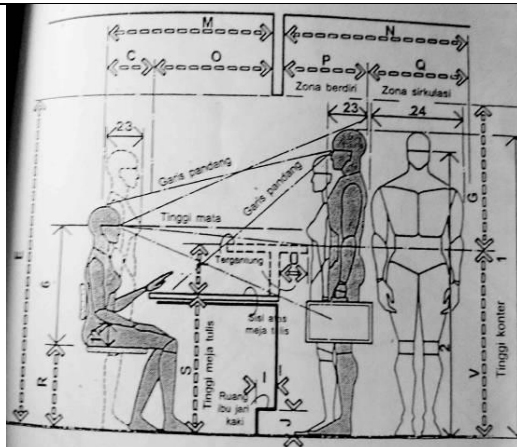
Gambar 2.72 Antropometri Posisi Duduk

Antropometri di Front Office



Gambar 2.73 Dimensi Meja Informasi dan Layanan
 Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979

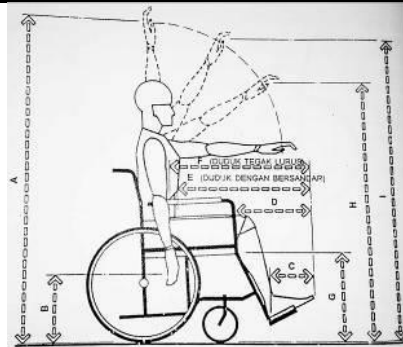
Gambar diatas adalah gambaran ergonomi manusia terhadap meja informasi. Meja ini lebih baik dibuat dengan dua ketinggian yang berbeda. Posisi yang lebih tinggi diperuntukkan bagi pengunjung yang datang dengan posisi berdiri sedangkan yang lebih rendah diperuntukkan bagi



Gambar 2.74 Dimensi Meja Informasi dan Layanan
 Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979

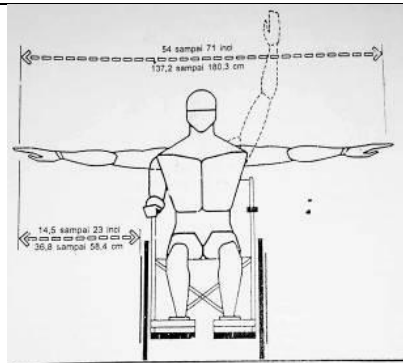
pengunjung yang menggunakan kursi roda.

Antropometri Penyandang Disabilitas Fisik Kaki – Pengguna Kursi Roda



Gambar 2.75 Jangkauan Pengguna Kursi Roda
 Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979

Gambar diatas menunjukkan antropometri dari penyandang disabilitas fisik pengguna kursi roda dengan tampak samping dan tampak depan. Untuk mengatur jarak bersih dimensi yang digunakan rata-rata dimensi kelompok pria karena dimensi tubuh pria lebih besar apabila dibandingkan dengan dimensi tubuh wanita.



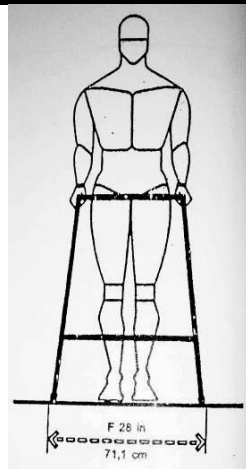
Gambar 2.76 Jangkauan Pengguna Kursi Roda
 Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979

	LAKI-LAKI		PEREMPUAN	
	inci	cm	inci	cm
A	62,25	158,1	56,75	144,1
B	16,25	41,3	17,5	44,5
C	8,75	22,2	7,0	17,8
D	18,5	47,0	16,5	41,9
E	25,75	65,4	23,0	58,4
F	28,75	73,0	26,0	66,0
G	19,0	48,3	19,0	48,3
H	51,5	130,8	47,0	119,4
I	58,25	148,0	53,24	135,2

Gambar 2.77 Jangkauan Pengguna Kursi Roda

Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979

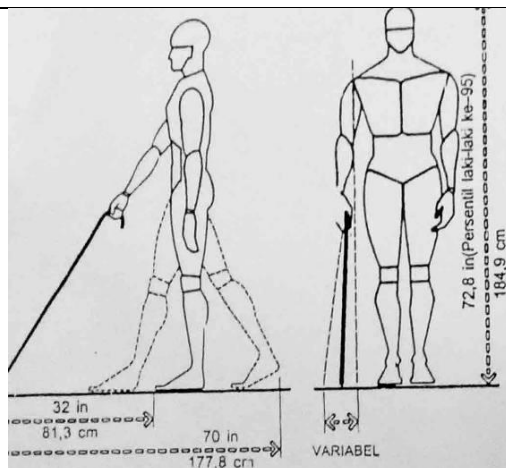
Penyanggah Disabilitas Fisik Kaki – Pengguna Tongkat Penyangga



Gambar 2.78 Dimensi Standar Pengguna Alat Bantu dan Tongkat

Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979

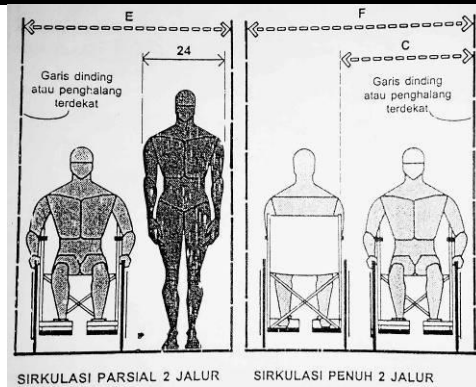
Untuk menentukan jarak bersih dari pengguna tongkat penyangga perlu didefinisikan sesuai dengan sifat dari alat tersebut dan bagaimana cara pemakaiannya.



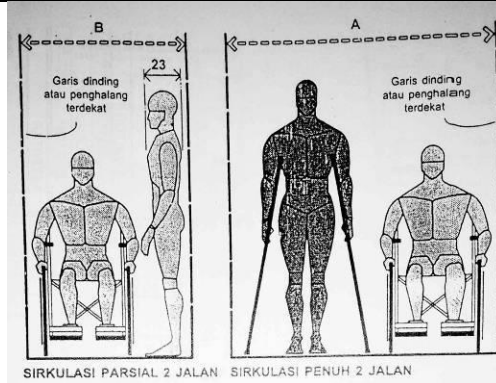
Gambar 2.79 Dimensi Standar Pengguna Alat Bantu dan Tongkat

Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979

Sirkulasi



Gambar 2.80 Sirkulasi Pengunjung Biasa dan Difabel
Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979



Gambar 2.81 Sirkulasi Pengunjung Biasa dan Difabel
Sumber: Human Dimension & Interior Space, 1979

Ruang aksesibilitas atau sirkulasi dapat juga diartikan sebagai ruang dengan space yang luas. Hal ini akan mendukung pengunjung yang merupakan penyandang disabilitas fisik seperti pengguna kursi roda dan tongkat penyangga. Gambar diatas merupakan gambaran tentang standar ukuran ruang aksesibilitas.

2.9 Studi Image

Tabel 2.8 Studi Image

GAMBAR	KETERANGAN
 <p data-bbox="448 1832 711 1906">Gambar 2.82 Area Cafe Sumber: behance.net</p>	<p data-bbox="863 1514 1353 1928">Gambar di samping merupakan studi image untuk area i-café. Yang dapat diimplementasikan pada perancangan yakni penggunaan warna yang monokrom dan dipadukan dengan aksentuasi warna melalui hidden lamp serta penggunaan furnitur yang menonjolkan kesan futuristik.</p>

 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.83 Area Koridor</i> <i>Sumber: behance.net</i></p>	<p>Bentukan geometris dengan garis yang tegas dapat diimplementasikan pada area koridor.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.84 Area Turnamen</i> <i>Sumber: behance.net</i></p>	<p>Dari ambar di samping yang dapat diimplementasikan pada perancangan adalah layout panggung area turnamen. Dengan layout tersebut, para atlet dapat terlihat dengan jelas oleh penonton karena posisinya yang berundak.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.85 Area Bermain</i> <i>Sumber: behance.net</i></p>	<p>Penggunaan led light seperti gambar di samping dapat diimplementasikan terhadap perancangan sebagai salah satu <i>way finding system</i>.</p>



2.10 Studi Preseden

Fasilitas yang dijadikan sebagai studi preseden pada perancangan kali ini adalah sebuah tempat VIP karaoke yang berlokasi di Jalan Wenhua – Shenyang, China yang didirikan pada tahun 2020 silam. Konsep pengayaan dari fasilitas ini

adalah peng gayaan futuristik yang dirancang secara tim oleh Chen Fei, Huan Yanbin, ye Xiaohua, Du Ning dan Li Xin.

Tabel 2.9 Studi Preseden

GAMBAR	KETERANGAN
 <p data-bbox="384 792 719 869">Gambar 2.86 Area Resepsionis Sumber: behance.net</p>	<p data-bbox="810 439 1353 857">Gambar di samping merupakan area resepsionis dan lobby dari fasilitas Live – K. Pada area ini pencahayaan didapat melalui penggunaan <i>hidden lamp</i> yang didominasi oleh warna biru serta ada aksentuasi <i>hidden lamp</i> kuning pada bagian bawah meja resepsionis. Bentuk pada elemen interior cenderung tegas.</p>
 <p data-bbox="400 1243 699 1319">Gambar 2.87 Area Koridor Sumber: behance.net</p>	<p data-bbox="810 889 1353 1308">Pada gambar di samping dapat dilihat bahwa terdapat <i>hidden lamp</i> antara elemen lantai dan elemen dinding serta pada bagian plafon tidak polos seperti dinding melainkan ada pola geometris yang diulang-ulang atau repetisi. Kedua hal tersebut dapat dijadikan sebagai <i>way finding system</i>.</p>
 <p data-bbox="400 1953 699 1984">Gambar 2.88 Area Koridor</p>	<p data-bbox="810 1339 1353 1749">Selain itu, <i>way finding system</i> pada fasilitas ini juga menggunakan <i>signage</i> yang diletakkan pada elemen dinding. Dengan adanya <i>way finding system</i> dapat mempermudah pengunjung untuk mengakses ruang-ruang yang ada di dalam fasilitas. Sirkulasi pada koridor cukup luas untuk pengunjung berlalu-lalang.</p>

<p>Sumber: behance.net</p>	
 <p>Gambar 2.89 Mini Bar Sumber: behance.net</p>	<p>Gambar di samping merupakan area mini bar. Elemen dinding pada area ini didesain dengan menggunakan <i>hidden lamp</i> vertikal sebagai aksentuasinya. Bentuk meja bar kurang lebih sama dengan bentuk meja resepsionis yakni bentukan geometris yang tegas. Penggunaan warna putih pada meja bar membuat meja bar seolah menjadi fokusnya karena sekelilingnya berwarna cukup gelap sehingga menciptakan kontras.</p>
 <p>Gambar 2.90 Ruang Karaoke Sumber: behance.net</p>	<p>Gambar-gambar di samping merupakan ruang karaoke yang ada pada fasilitas. Dapat dilihat bahwa pencahayaannya didapat melalui penggunaan <i>hidden lamp</i> dan <i>spotlight</i>. Bentuk plafon berbeda-beda namun sama-sama tegas. Furnitur pada area ini juga menerapkan bentuk geometris yang tegas dengan warna putih agar menciptakan kontras.</p>
 <p>Gambar 2.91 Ruang Karaoke Sumber: behance.net</p>	



Gambar 2.92 Ruang Karaoke

Sumber: behance.net



Gambar 2.93 Ruang Karaoke

Sumber: behance.net

Pada perancangan kali ini juga akan menerapkan konsep pengayaan futuristik sebagai salah satu upaya dalam mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Selain itu, PUBG juga merupakan salah satu contoh dari hasil kemajuan teknologi yakni berupa game online. Pada fasilitas ini juga akan menerapkan *hidden lamp* untuk menciptakan *ambience* yang diinginkan.


2.11 Studi Banding Fasilitas Sejenis


2.11.1. MOD E-Sports Arena


MOD *E-sports* Arena adalah salah satu internet café yang ada di pusat Kota Bandung. Fasilitas ini didirikan pada tanggal 15 Agustus 2019 dengan dua kelas yang ditawarkan yakni Beta (80 buah PC) dan Alpha (10 buah PC) yang tentunya dengan spesifikasi yang mumpuni. Internet Café yang satu ini merupakan internet café pertama yang memiliki Platinum Certificate Nvidia di Kota Bandung, dimana hanya ada tiga kota yang memiliki sertifikat tersebut, dua lainnya yakni di Malang dan Palembang. Selain bergerak di bidang i-Café, MOD *E-sports* Arena juga

menjadi manajemen team *e-sports* bagi para gamers yang ingin bertanding di turnamen, khususnya para gamers di Bandung.

Tabel 2.10 Studi Banding MOD E-Sports Arena

NO	ASPEK	DOKUMENTASI	POTENSI	KENDALA
1.	Lokasi	 <p><i>Gambar 2.94 Lokasi</i></p> <p>Jl. Purnawarman No.24, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117</p>	<p>Fasilitas ini letaknya cukup strategis karena berada di tengah Kota Bandung dan berdekatan dengan beberapa universitas dan sekolah dimana i-Café memang biasa dipenuhi oleh mahasiswa dan siswa sekolah. Maka dari itu dengan lokasi ini, fasilitas jadi sangat mudah dijangkau oleh peminatnya.</p>	<p>Tidak terlihatnya <i>sign</i> pada sisi jalan sehingga pengunjung yang kurang teliti dapat melewati fasilitas tersebut dan harus memutar balik untuk mencapai fasilitasnya karena jalan tersebut saat ini merupakan jalan satu arah.</p>



2.	Kondisi Bangunan	 <p data-bbox="643 618 877 696" style="text-align: center;"><i>Gambar 2.95 Kondisi Bangunan</i></p>	<p data-bbox="938 230 1150 1037">Bagian fasad bangunan didominasi oleh kaca sehingga bagian dalamnya jelas terlihat. Jendela yang berukuran besar dapat memasukkan cukup cahaya ke dalam ruangan.</p>	<p data-bbox="1166 230 1353 1417">Fasad dengan kaca butuh perawatan yang rutin agar kebersihan kaca tetap terjaga dan tidak terlihat kotor atau berdebu. Penggunaan kaca yang besar juga dapat menimbulkan kesan <i>glare</i> atau silau saat terlalu banyak cahaya yang masuk.</p>
3.	Fungsi Bangunan		<p data-bbox="938 1435 1150 1973">Bangunan ini terdiri dari beberapa <i>coffee shop</i> di lantai 1 dan MOD <i>E-sports</i> Arena di lantai 2 yang berfungsi untuk mewadahi para</p>	

			<p><i>gamers</i> bermain di tempat yang fasilitasnya memadai baik itu koneksi internetnya maupun seperangkat alat untuk bermain <i>game</i>-nya.</p>	
4.	Kondisi Geografis	 <p><i>Gambar 2.96 Geografis</i></p>	<p>i-Café ini terletak di Kota Bandung yang cukup dikenal dengan cuacanya yang dingin. Bangunan berdiri di lahan tanah yang tidak rata atau sedikit menurun.</p>	
5.	Arah Mata Angin	<p>Barat : Bandung Electronic Center Timur : Bandung Indah Plaza Utara : Gramedia Selatan : Taman Sejarah Bandung</p>		

6.	Akses Masuk Area	 <p data-bbox="651 607 868 636">Gambar 2.97 Akses</p>	Untuk mengakses fasilitas hanya bisa menggunakan tangga yang ada di bagian depan bangunan dan tidak ada <i>back entrance</i> .	Tidak adanya lift untuk mengakses lantai 2 membuat tempat ini tidak ramah difabel.
7.	Vegetasi		Pada bagian interior tidak terdapat vegetasi.	
8.	Fasilitas Luar Bangunan	 <p data-bbox="651 1435 868 1464">Gambar 2.98 Parkiran</p>  <p data-bbox="651 1906 868 1935">Gambar 2.99 Parkiran</p>	Pada fasilitas ini terdapat area khusus untuk memarkirkan kendaraan, baik itu motor ataupun mobil. Area parkiran cukup luas karena Mod <i>E-sports Center</i> memang berbagi gedung dengan beberapa	

			coffee shop di bawahnya.	
9.	Fasilitas Dalam Bangunan	 <p><i>Gambar 2.100 Resepsionis</i></p>  <p><i>Gambar 2.101 Resepsionis</i></p>	<p>Gambar di samping merupakan area resepsionis yang menerapkan teknik pencahayaan low light atau minim cahaya. Pencahayaan selain didapat dari downlight juga didapat dari hidden lamp berwarna biru diterapkan di elemen dinding dan pada meja resepsionis sehingga secara keseluruhan ruangan bernuansa warna biru. Meja resepsionis</p>	<p>Tidak ada area pantry sebagai area makan. Showcase minuman dan kontainer stok makanan ditaruh di area resepsionis dan di area yang dilalui oleh pengunjung.</p>

			<p>berbentuk trapesium dengan tinggi sekitar 115cm. Garis-garis hidden lamp pada elemen dinding merupakan bentukan yang umum digunakan pada pengayaan futuristik.</p>	
		 <p><i>Gambar 2.102 Pricelist</i></p>  <p><i>Gambar 2.103 Komunal</i></p>	<p>Pada area bermain pencahayaan juga dibuat low light, dengan aksesoris garis-garis biru dari hidden lamp yang diterapkan pada elemen plafon, elemen lantai dan juga dinding. Meski keadaan fasilitas ini lowlight,</p>	<p>Menatap layar komputer dengan suasana ruang yang redup dan kecerahan komputer lebih terang dibandingkan dengan ruang dapat menyebabkan keluhan fisik berupa sakit mata.</p>

		 <p><i>Gambar 2.104 Beta Class</i></p>  <p><i>Gambar 2.105 Beta Class</i></p>	<p>pengunjung dapat tetap berjalan tanpa hambatan karena ada pencahayaan pada elemen lantai yang dapat dijadikan juga sebagai <i>way finding system</i>. Pada leveling lantai juga terdapat hidden lamp dibawahnya sehingga leveling dapat terlihat jelas. Hal ini bertujuan agar tidak ada yang tersandung. Untuk sirkulasi besarannya cukup luas yakni sekitar 120cm sehingga bisa dilalui oleh dua orang secara bersamaan.</p>	
--	--	--	---	--

			<p>Jarak antara kursi dengan meja dibelakangnya sekitar 70cm yang cukup untuk dilalui oleh satu orang, sehingga pemain yang duduk di bagian tengah meja dapat keluar dengan leluasa. Pada sisi yang dekat dengan dinding terdapat beberapa spotlight sebagai sumber pencahayaan yang dapat membantu menerangi ruang, akan tetapi lampu ini jarang dinyalakan dengan tujuan agar ambience</p>	
--	--	--	--	--

			<p>low light tetap ada. Ada pula area komunal yang difasilitasi dengan meja yang sama dengan arena bermain namun dengan jenis kursi yang berbeda, dimana pada ruang ini pengunjung dapat melakukan kegiatan diskusi, contohnya saat akan mengikuti turnamen diperlukan beberapa strategi dalam permainan, di area inilah para pemain dapat berdiskusi dengan timnya.</p>	
--	--	--	--	--

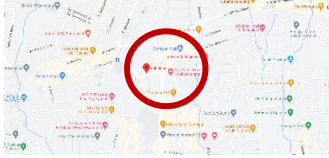

		 <p><i>Gambar 2.106 Beta Class</i></p>  <p><i>Gambar 2.107 Alpha Class</i></p>	<p>Gambar di samping merupakan contoh gambar dari beta class dan alpha class. Area beta class merupakan arena bermain yang terletak di tengah dengan total 80 PC yang terbagi-bagi menjadi 4-6 PC dalam satu meja. Tinggi meja sekitar 74cm dengan kursi gaming yang memiliki <i>head rest</i>. Area alpha class kurang lebih fasilitasnya sama, yakni meja bermain yang cukup untuk 5 PC (5 orang) yang juga dilengkapi dengan kursi</p>	
--	--	--	---	--


			gaming. Yang membedakan ya yakni untuk alpha class merupakan arena bermain privat, maka dari itu alpha class memiliki ruang tersendiri yang terpisah dari beta class. Pada fasilitas ini hanya terdapat dua ruang alpha class karena kategori ini hanya ada 10 PC.	
--	--	--	--	--



2.11.2. Fabulous i-Café





Fabulous i-Café merupakan salah satu internet café yang berada di daerah Surya Sumantri, berdekatan dengan Universitas Kristen Maranatha. Meskipun hanya sebuah i-Café kecil yang berdiri di salah satu ruko, fasilitas ini sudah berdiri dari tahun 2016 dan masih beroperasi hingga saat ini. Fabulous memfasilitasi para pemain game online dengan puluhan PC yang ada dan kualitas jaringan internet yang memadai sehingga pemain dapat bermain dengan lancar tanpa adanya gangguan koneksi.

Tabel 2.11 Studi Banding Fabulous i-café



NO	ASPEK	DOKUMENTASI	POTENSI	KENDALA
1.	Lokasi	 <p><i>Gambar 2.108 Lokasi</i> Jl. Lemahnendeut No.8A, Sukawarna, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40164</p>	<p>Lokasi fasilitas ini masih dapat dijangkau dengan mudah karena meskipun tidak berada di pusat kota, tetapi berdekatan dengan universitas. Selain itu, Fabulous juga letaknya tidak jauh dari pintu tol Pasteur.</p>	<p>Tempatnya berada di pojokkan sebuah deretan ruko sehingga pengunjung yang ingin datang bisa saja melewati fasilitas tersebut karena kurang terlihat.</p>
2.	Kondisi Bangunan	 <p><i>Gambar 2.109 Kondisi bangunan</i></p>	<p>Bangunan i-café ini berada di deretan ruko-ruko dengan posisi di paling ujung.</p>	<p>Desain dari fasadnya seperti desain ruko pada umumnya sehingga kurang mencerminkan internet café yang modern.</p>
3.	Fungsi Bangunan		<p>Fasilitas ini terdiri dari 3 lantai, namun hanya dua lantai pertama yang</p>	<p>Dari total 3 lantai, hanya 2 lantai pertama yang digunakan</p>

			<p>digunakan untuk i-Café.</p> <p>Sedangkan pada lantai tiga terdapat toilet bagi pengunjung dan pengelolaanya. PC pada lantai 1 dan 2 cukup banyak.</p>	<p>untuk arena bermain,</p> <p>sedangkan lantai terakhir hanya digunakan untuk fasilitas toilet kecil saja.</p>
4.	Kondisi Geografis	 <p><i>Gambar 2.110 Geografis</i></p>	<p>Fasilitas ini berada di daerah dataran tinggi, namun dapat dengan mudah dijangkau karena berdekatan dengan fasilitas publik lainnya serta universitas, juga berdekatan dengan gerbang tol pasteur.</p>	
5.	Arah Mata Angin	<p>Barat : SDN Sukawarna 2</p> <p>Timur : Zoe Hotel</p> <p>Utara : Asoka Inn Hotel</p> <p>Selatan : The Majesty Apartment</p>		

6.	Akses Masuk Area	 <p data-bbox="627 465 855 488"><i>Gambar 2.111 Akses</i></p>	Untuk mengakses fasilitas hanya bisa menggunakan pintu utama pada bagian depan. Pintu ini merupakan akses keluar masuk gedung satu-satunya.	Pengunjung perlu bergiliran untuk keluar masuk karena pintu hanya muat untuk satu orang saja.
7.	Vegetasi		Tidak ada vegetasi di dalam ruangan.	
8.	Fasilitas Luar Bangunan	 <p data-bbox="611 1523 871 1545"><i>Gambar 2.112 Parkiran</i></p>	Pada bagian depan terdapat area parkir untuk pengunjung.	Area parkir cukup terbatas luasannya sehingga hanya dapat memuat kendaraan roda dua saja. Mobil dapat tetap parkir, akan tetapi dapat menghambat kendaraan lainnya.

<p>9.</p>	<p>Fasilitas Dalam Bangunan</p>	 <p><i>Gambar 2.113 Area non smoking</i></p>  <p><i>Gambar 2.114 Area non smoking</i></p>  <p><i>Gambar 2.115 Kasir</i></p>  <p><i>Gambar 2.116 Pricelist</i></p>	<p>Area di samping merupakan area bermain non smoking. Di area ini terdapat tiga baris meja dengan kursi-kursi gaming di samping kanan dan kirinya. Penataan meja-meja cukup berdekatan yakni hanya berjarak sekitar 95 cm dari ujung meja yang satu ke meja lainnya. Sehingga saat ada pemain yang duduk saling membelakangi di bagian dekat dengan jalan ke area resepsionis maka tidak ada sirkulasi untuk masuk ke kursi yang di sebelahnya. Dapat dilihat meja-meja</p>	<p>Tidak adanya pantry sebagai tempat khusus untuk pengunjung mengambil makanan atau sebagai area makan. Minuman-minuman ditumpuk di area kasir. Area kasir tidak berada di bagian depan fasilitas, sehingga pengunjung harus masuk ke bagian dalam terlebih dahulu untuk melakukan transaksi sedangkan sirkulasi untuk mencapai</p>
-----------	---	---	--	--

			<p>jaraknya berdekatan, meskipun pada area depan terdapat ruang kosong tidak terpakai.</p> <p>Pencahayaannya remang-remang dengan sumber cahaya yang berasal dari bagian plafon berupa hidden lamp warna biru dan downlight kekuningan.</p> <p>Tidak ada bantuan pencahayaan pada bagian lantai atau dinding. Plafon pada lantai ini berbentuk lengkungan.</p> <p>pada fasilitas ini meja kasir hanya berupa etalase dengan ukuran sekitar 150x40cm.</p>	<p>area ini sangat kecil yakni 60cm sehingga hanya bisa dilewati oleh satu orang.</p>
--	--	--	--	---

		 <p><i>Gambar 2.117 Area Tangga</i></p>		<p>Pada area tangga tidak ada pencahayaan sama sekali sehingga pengunjung harus sangat berhati-hati saat menaiki anak tangga.</p>
		 <p><i>Gambar 2.118 Area smoking</i></p>	<p>Gambar di samping merupakan area bermain dimana pengunjung dapat merokok dengan bebas. Sama seperti pada lantai 1, area ini juga meja ditata dengan jarak berdekatan sehingga tidak ada sirkulasi bagi pengunjung yang ingin bermain di bagian ujung dekat dinding. Bedanya yakni</p>	<p>Pada area jendela terdapat sebuah kardus yang ditempel agar ruangan tetap remang-remang tanpa adanya cahaya yang masuk dari luar.</p>

			<p>pada area ini tidak ada area yang kosong seperti lantai 1. Pencahayaannya pun tidak berbeda, yakni menggunakan hidden lamp biru dan downlight kekuningan di plafon. Akan tetapi bentuk plafon jauh berbeda dengan lantai satu. Sirkulasi untuk ke meja di bagian belakang sekitar 65cm. Jarak antar meja 95cm.</p>	
--	--	--	---	--

2.12 Studi Site

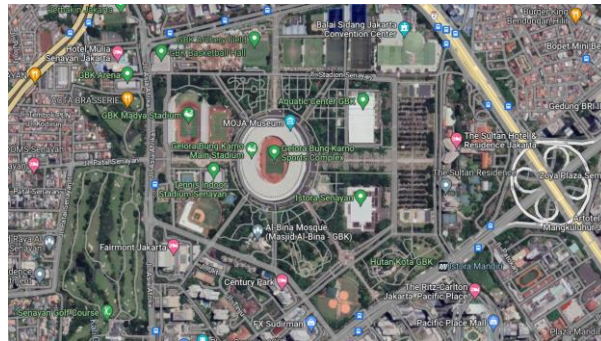


Gambar 2.119 Peta Jakarta

Sumber: bpkb.go.id

Jakarta merupakan ibu kota dari Negara Indonesia yang terdiri dari dataran rendah dengan ketinggian rata-rata 7 mdpl dan terletak pada $6^{\circ}12'$ Lintang Selatan dan $106^{\circ}48'$ Bujur Timur. Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur No. 1227 Tahun 1989, luas wilayah Provinsi DKI Jakarta adalah 7.659,02 km² yang terdiri dari daratan seluas 661,52 km² yang meliputi 110 pulau di Kepulauan Seribu dan lautan dengan luas 6.997,50 km². Provinsi DKI Jakarta terbagi menjadi 5 wilayah metropolitan dan 1 wilayah administratif, yaitu: Jakarta Pusat dengan luas 47,90 km², Jakarta Utara dengan luas 142,20 km², Jakarta Barat dengan luas 126,15 km², Jakarta Selatan dengan luas 145,73 km² dan Jakarta Timur dengan luas. seluas 142,20 km² memiliki luas 187,73 km², serta Kabupaten Kepulauan Seribu memiliki luas 11,81 km². Di utara terdapat pantai sepanjang 35 km yang dialiri 13 sungai dan 2 kanal. Berbatasan dengan Kota Depok, Kabupaten Administratif Bogor, Kota Bekasi dan Kabupaten Administratif Bekasi di sebelah selatan dan timur, Kota Tangerang dan Kabupaten Administratif Tangerang di sebelah barat, serta Laut Jawa di sebelah utara. Kota Jakarta umumnya mengalami iklim panas, dengan suhu tertinggi di siang hari berkisar antara 32,7 °C hingga 34,0 °C dan suhu terendah di malam hari berkisar antara 23,8 °C hingga 25,4 °C. Curah hujan rata-rata sepanjang tahun adalah 237,96 mm, dengan minimum 122,0 mm pada tahun 2002 dan maksimum 267,4 mm pada tahun 2002-2006 dan maksimum 267,4 mm pada tahun

2005, dengan kelembaban berkisar antara 73,0 hingga 78. kecepatan angin rata-rata 2 m /2 m/ 2. dtk - 2,5 m/dtk.



Gambar 2.120 Rencana Tapak

Sumber: googlemaps

Perancangan kali ini akan berlokasi di Kota Jakarta, tepatnya di Jl. Gatot Subroto, RT.1/RW.3, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Pemilihan Jakarta sebagai rencana tapak yakni karena Kota Jakarta merupakan kota metropolitan. Hampir keseluruhan bidang atau sektor berpusat di kota ini. Adapun acara-acara besar umumnya selalu diselenggarakan di Kota Jakarta. Selain itu, Jakarta merupakan tempat para organisasi besar pengurus E-Sports seperti IESPA dan lainnya. Kemudian dengan banyaknya akomodasi transportasi ke daerah ini, maka akan memudahkan pengunjung dalam mengakses PUBG E-Sports Center.