

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 STATE OF THE ART

Tabel 2.1 State Of The Art

No.	JUDUL	METODE	PERSAMAAN PENELITIAN	PERBEDAAN PENELITIAN
1.	Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena (Erwin Julius, Stephanus P Honggowijaja, Purnama Esa Dora Tedjokoesomo, 2016)	Metode Analisis	Menganalisis mengenai tempat exhibition e-sports	Menganalisis mengenai tempat pertandingan khusus game moba
2.	Fasilitas pelatihan dan Arena Turnamen Esports di Surabaya (Cheryl Alden dan St. Kuncoro Santoso, 2023)	Metode Deskriptif	Menganalisis tempat turnamen E-sports	Menganalisis fasilitas pelatihan E-sports yang bersifat jangka waktu lama
3.	Bandung eSport Arena membangun Ekosistem eSport di Indonesia (M. Abdillah Wiguna, dan Wawan Ardiyan S., 2016)	Metode Deskriptif	Deskripsi Ekosistem E-sports	Objek tempat yang digunakan berbeda
4.	Perancangan Convention dan Exhibition kota Bandung Dengan Konsep Analogi	Metode Analisis	Menganalisis mengenai tempat exhibition.	Objek lebih ke event disbanding pameran

	(Dwika Rifaparsada, Karya Subagya, Sri Kurniasih, 2020)			
5.	Kajian Perancangan Arena Olahraga Elektronik (Thea Amelia, J. M. Joko Priyono Santoso, 2019)	Metode deskriptif	Menganalisis mengenai objek tempat perancangan acara turnamen E-sports.	Objek penelitian e-sports arena yang bersifat permanen.
6.	Perancangan Convention & Exhibition Center Bandung Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik (Widia Wati, Kemal Affandi, Andiyana, 2023)	Metode Deskriptif	Deskripsi ruang exhibition dengan konsep futuristik	Merancang Arsitektur serta eksterior bangunan exhibition
7.	Perancangan Gedung E-sport Arena di Kabupaten Sleman Dengan Penerapan Arsitektur Futuristik (Wiguna Nanda Jayanto, Dody Kurniawan, Anggraeni Dyah Sulistyowati, 2021)	Metode Deskriptif	Deskripsi ruang untuk mewadahi kegiatan e-sports	Merancang Arsitektur serta eksterior bangunan exhibition
8.	Tantangan Dan Peluang Esports Dalam Keolahragaan Nasional (Dinar Wahyuni, 2020)	Metode Deskriptif	Mendeskripsikan esports	Tidak membahas interior
9.	Tinjauan Dan Sirkulasi Padalayout Stan Bangunan Exhibition Di Jakarta	Metode Deskriptif	Deskripsi sirkulasi ruang untuk para pengunjung	Sirkulasi utamma pada event bukan stand

	(Muhammad Syahrone , Ardiansyah, 2014)			
10	Perancangan Interior Esport And Gaming Center Di Bandung Dengan Pendekatan Teknologi (Sibuea, M. M., Surya, H. F., & Anwar, H., 2024).	Metode Analisis	Menganalisis mengenai kebutuhan interior terhadap event esports	Event turnamen esports skala kecil dan sedang.
11.	E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial (Indro , Andi Surya Kurnia, 2019)	Metode Analisis	Menganalisis respon masyarakat terhadap arena turnamen E-sports	Analisis dari beberapa permainan esports yang berbeda
12.	Perancangan Gelanggang E- Sport Di Bandar Lampung (Edi Triyanto, 2019)	Metode Analisis	Deskripsi mengenai hal-hal berhubungan dengan esport	Tempat yang dianalisis berbeda
13.	Analisis Aplikasi Konsep Arsitektur Industrial Pada Bangunan Parkir, Stadion Esports, Dan Kantor Google (Studi Kasus : The Amazing VW Autostadt, Stadium Esports Arlington, Dan Kantor Google) (Muhammad Abdul Latief, Bayu Ramadhan, Ridho Ardiansyah, 2022)	Metode Analisis	Menganalisis Stadium Esports Arlington	Perbandingan ruangan lain yaitu kantor dan lahan parkir

14.	Stadion dan Fasilitas Pelatihan eSport di Surabaya (Kannigia Putra Liang dan Dr. Ir. Maria I. Hidatun. M.A., 2017)	Metode Deskriptif	Deskripsi untuk human dimension pada stadion	Tidak membahas secara detail mengenai interior pada stage
15.	Stadion Dan Fasilitas Pelatihan Esports Di Jakarta Stadion (Bryan Wijaya dan Ir. Bisatya W. Maer, M.T, 2023)	Metode Deskriptif	Deskripsi untuk keperluan yang digunakan untuk stage turnamen esports	Kurang membahas detail interior pada ruang stage
16.	Perkembangan E-Sport Dari Perspektif Pelaku E-Sport (event Organizer Dan Team ESport) Di Kabupaten Pandeglang (Muhammad Ivan Miftahul Aziz, Tia Rahmania, 2021)	Metode Analisis	Menganalisis perspektif pelaku turnamen E-sports	Kurangnya membahas mengenai fasilitas yang dibutuhkan saat turnamen berlangsung
17.	Kajian Terhadap Ruang Tata Panggung Teater Tradisional (Anastasia Cinthya , Abraham Seno Bachrun, 2016)	Metode Deskriptif	Deskripsi mengenai tata letak panggung	Menggunakan panggung teater bukan panggung event.
18.	Perencanaann Dan Pengelolaan Event dan Festival	Metode Deskriptif	Deskripsi mengenai persiapan event	Tidak membahas tata letak panggung.

	(Australian Centre for Event Management, School of Leisure, Sport and Tourism University of Technology Sydney, 2010)			
19.	Perancangan Artistik Panggung Pertunjukan Musik Digital Dengan Gaya Mediteranian “Pyramid” (Cep Bobby Hartanto Gerry Rachmat Ari Winarno, 2016)	Metode Analisis	Menganalisis hal yang diperlukan dalam menata panggung	Hanya membuat panggung sederhana dengan tema yang berbeda.
20.	Penerapan Konsep Multiguna pada Bangunan Arena Olahraga (Mahfuz Hadi, Muhammad Faqih, 2018)	Metode Analisis	Menganalisis penyusunan panggung dalam arena olah raga	Tidak spesifik sebagai event turnamen Esports

2.2 PENGERTIAN E-SPORTS

E-sports kependekan dari olahraga elektronik, adalah bentuk kompetisi menggunakan video game. E-sports adalah kegiatan secara kompetitif dalam bermain game. “E-sports telah diakui sebagai olahraga yang berprestasi di Indonesia, Hal ini dikarenakan E-sports merupakan cabang olahraga yang menggunakan tenaga manusia dengan unsur kecepatan, ketangkasan, dan strategi (Kementrian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), 2020)”. Pemain olahraga elektronik profesional atau yang biasa disebut atlet E-sports merupakan suatu salah satu profesi yang menjanjikan di industri game. hal ini sudah bukan hanya sekedar mengisi waktu kosong, akan tetapi suatu tanggung jawab seorang individu dengan organisasi E-sports yang resmi.

Perkembangan E-sports semakin pesat secara nasional maupun internasional, hal ini dikarenakan adanya banyak wadah untuk menyalurkan jiwa-jiwa kompetitif para gamers. Terdapat kompetisi-kompetisi yang diadakan dari skala komunitas hingga skala internasional di Indonesia. Banyak yang perlu dipertimbangkan mengenai rekomendasi elemen ruang yang perlu diperhatikan di ruang turnamen E-sports. Semakin besar skala turnamen yang dibuat, maka semakin megah juga desain panggung yang digunakan. Panggung E-sports yang digunakan juga disesuaikan dengan game yang akan dimainkan.

2.3 JENIS PERANGKAT PERMAINAN E-SPORTS

Jenis E-Sports berdasarkan perangkat yang digunakan :

- a. Komputer
- b. Handphone
- c. Controller Stik

2.4 NAMA ORGANISASI E-SPORTS DI INDONESIA

a. ONIC E-Sports

ONIC E-SPORT adalah Tim Manajemen E-Sports Profesional. Didirikan pada tahun 2018, Onic bertujuan untuk menjadi organisasi e-sports terbaik untuk mewakili Asia Tenggara. Tim ini ingin mengelola bakat membuat para atlet bersinar. ONIC dibangun dengan keyakinan di mana hiburan masa depan adalah e-sports.

Tabel 2.4.1 Onic E-Sports

VISI	<i>To be the highest benchmark in e-sports industry in South East Asia</i>
MISI	<i>Create the best environment possible for professional players to excel and compete on an international level.</i>
STRUKTUR ORGANISASI	Justin Widjaja - CEO Rob Clinton Kardinal - Chairman
WEBSITE	https://www.onic-esports.com
INSTAGRAM	@onic.esports
PEMILIK	PT. Daidan Grup Indonesia
LOKASI	Jakarta, Indonesia
LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2019-06-23) 1st MLBB Southeast Asia Cup 2019 • (2021-10-24) 1st MPL Indonesia Season 8 • (2021-11-07) 1st ONE Esports MPL Invitational 2021 • (2022-10-23) 1st MPL Indonesia Season 10 • (2022-11-06) 1st ONE Esports MPL Invitational 2022 • (2023-04-09) 1st MPL Indonesia Season 11 • (2023-06-18) 1st MLBB Southeast Asia Cup 2023

	• (2023-07-23) 1st Snapdragon Pro Series Season 3 SEA - Challenge Finals • (2023-10-15) 1st MPL Indonesia Season 12 • (2023-12-17) 1st M5 World Championship PUBGM : (tidak aktif) • (2019-11-10) 1st SEACA Championship • (2020-04-05) 3rd PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1 • (2020-10-02) 1st Ultimate Warrior Showdown 2020 • (2022-06-19) 1st PMVB Season 1 - Ladies • (2022-08-21) 3rd GPSL Season 1 - Ladies • (2022-09-25) 3rd PMVB Season 2 - Ladies Free Fire : (Aktif) • (2019-11-10) 1st SEACA Championship • (2022-04-10) 1st Free Fire Indonesia Master Spring • (2022-08-22) 1st Dunia Games League
--	---

Sumber : <https://liquipedia.net/>

b. Rex Regum Qeon

Didirikan pada bulan Oktober 2013, Rex Regum Qeon (RRQ) lahir dengan menggabungkan para pemain DotA terbaik Indonesia yang sudah terkenal di komunitas game internasional. Pada akhir tahun 2017, Rex Regum mulai berekspansi ke game lain seperti game FPS populer Point Blank dan kemudian ke game seluler yang sangat sukses Mobile Legends Bang Bang.

Tabel 2.4.2 Rex Regum Qeon E-Sports

MOTO	Menjadi organisasi E-sports terkemuka di Asia Tenggara, dengan membangun merek dan tim profesional yang terdiri dari individu-individu yang sangat bersemangat dan terampil yang ingin menunjukkan potensi mereka kepada dunia.
STRUKTUR ORGANISASI	Andrian Pauline - CEO Calvin Thenderan - Co-Owner Bramanthyo Rinaldy - Disciplinary Staff

WEBSITE	https://teamrrq.com/index.php
INSTAGRAM	@teamrrq
PEMILIK	Riki K. Suliawan
LOKASI	Jl. Jend. Sudirman Kav. 10-11, midPlaza 2 building, 24th floor, Karet Tengsin, Jakarta Pusat Jakarta, Indonesia.
LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2018-11-18) 1st MPL Indonesia Season 2 • (2019-10-27) 2nd MPL Indonesia Season 4 • (2019-11-17) 2nd M1 World Championship • (2020-04-12) 1st MPL Indonesia Season 5 • (2020-07-05) 1st MPL Invitational 4 Nation Cup • (2020-10-18) 1st MPL Indonesia Season 6 • (2021-10-24) 2nd MPL Indonesia Season 8 • (2022-04-24) 1st MPL Indonesia Season 9 PUBGM : (aktif) • (2020-02-09) 1st CIMB NIAGA XTRA XPO Championship • (2020-03-01) 3rd Dunia Games League 2020 • (2021-12-19) 1st Piala Presiden Esports 2021 • (2022-02-13) 1st Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final Free Fire : (Aktif) • (2020-10-11) 2nd Free Fire Indonesia Masters 2020 Fall • (2020-11-29) 3rd Free Fire Continental Series 2020: Asia • (2022-01-16) 1st Dunia Games WIB Championship 2021:

	Professional • (2022-10-23) 1st Free Fire Indonesia Masters 2022 Fall • (2023-10-08) 2nd Free Fire Master League Season 8 Valorant : (Aktif) • (2022-05-29) 3rd VCT 2022: Philippines Stage 2 Challengers • (2022-09-17) 1st Predator League 2022 - Philippines
--	---

Sumber : <https://liquipedia.net/>

c. EVOS E-Sports

EVOS Esports dibangun oleh Ivan Yeo pada tanggal 21 Agustus 2016. Evos menjadi perusahaan esports profesional terkemuka di Asia Tenggara, dengan kehadiran di lima pasar lokal. Klub ini mengelola 62 pemain di 12 tim kompetitif, beberapa diantaranya mewakili Singapura dan Indonesia di Southeast Asia Games 2019. Perusahaan telah mengumpulkan \$4,4 juta dalam putaran Seri A dari investor seperti Insignia Venture Partners.

Tabel 2.4.3 Evos E-Sports

STRUKTUR ORGANISASI	Ivan Yeo - CEO and Founder Hartman Harris - CO-Founder Aldean Tegar Gemilang - Vice President Mohammad Refie Fakhreno - Head of Performance
WEBSITE	https://www.evos.gg/
INSTAGRAM	@evosesports
PEMILIK	Ivan Yeo
LOKASI	One Belpark Mall Lt.1, Jakarta, Indonesia.

LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2018-04-01) 2nd MPL Indonesia Season 1 • (2018-11-18) 2nd MPL Indonesia Season 2 • (2019-10-27) 1st MPL Indonesia Season 4 • (2019-11-17) 1st M1 World Championship • (2020-04-12) 2nd MPL Indonesia Season 5 • (2021-05-02) 1st MPL Indonesia Season 7 • (2021-06-13) 3rd MLBB Southeast Asia Cup 2021 • (2021-10-24) 3rd MPL Indonesia Season 8 • (2023-04-09) 2nd MPL Indonesia Season 11 PUBGM : (aktif) • (2018-10-21) 2nd PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018 • (2020-07-19) 2nd PUBG Mobile Indonesia National Championship 2020 • (2021-05-23) 2nd PMPL - Southeast Asia Championship Season 3 • (2021-07-11) 1st Dunia Games League 2021: Grand Final • (2021-12-19) 2nd Piala Presiden Esports 2021 • (2022-04-24) 2nd PUBG Mobile Pro League - Indonesia Spring 2022 Free Fire : (Aktif) • (2019-04-07) 1st Free Fire World Cup 2019 • (2020-10-11) 1st Free Fire Indonesia Masters 2020 Fall • (2021-03-21) 1st Free Fire Indonesia Masters 2021 Spring • (2021-10-24) 1st Free Fire Indonesia Masters 2021 Fall

	• (2022-03-13) 1st Free Fire Master League Season 5 Division 1 • (2022-09-25) 2nd Free Fire Master League Season 6 Division 1
--	--

Sumber : <https://liquipedia.net/>

d. Rebellion

Rebellion esports adalah organisasi olahraga elektronik asal Indonesia yang didirikan oleh Jonathan Yuwono. Rebellion didirikan pada tahun 2019 lalu.

Tabel 2.4.4 Rebellion E-Sports

STRUKTUR ORGANISASI	Jonathan Yuwono - CEO Claudia Theodora - Team Manager
INSTAGRAM	@rebellionesports.id
PEMILIK	Jonathan Yuwono
LOKASI	Jakarta, Indonesia.
LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2022-10-16) 2nd Piala Presiden Esports 2022 - Closed Qualifier • (2023-09-27) 1st Piala Presiden Esports 2023 - Open Qualifier Free Fire : (Tidak Aktif) • (2020-12-24) 2nd UPoint Esports Competitive Series Season 1

Sumber : <https://liquipedia.net/>

e. LIQUID AURA

Aura esports merupakan organisasi olahraga elektronik asal Indonesia yang didirikan oleh Christopher Djaja pada tahun 2018. Sekarang telah diakuisisi oleh Liquid E-Sports dan berubah nama menjadi Liquid Aura.

Tabel 2.4.5 Liquid Aura E-Sports

STRUKTUR ORGANISASI	Christopher Djaja - CEO and Co-Founder Daniel Santoso - CMO (Chief marketing officer)
WEBSITE	https://www.auraesports.com
INSTAGRAM	@auraesports
PEMILIK	Christopher Djaja
LOKASI	Jakarta, Indonesia.
LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2020-12-19) 2nd Nimo TV Mobile Legends Arena Season 2 • (2021-12-19) 1st Piala Presiden Esports 2021 • (2022-04-24) 3rd MPL Indonesia Season 9 • (2022-10-22) 3rd MPL Indonesia Season 10 • (2023-06-04) 2nd Kohai SEA Championship Season 1 PUBGM : (aktif) • (2019-10-27) 2nd Axis PUBG Mobile League 2019 Wildcard Asia • (2019-11-10) 2nd Axis PUBG Mobile League 2019 • (2020-02-16) 2nd Dunia Games League 2020: DG Pro League • (2020-09-27) 2nd PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 2 • (2021-04-18) 3rd PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 3 Free Fire : (Tidak Aktif) • (2020-08-30) 2nd Indonesia Games Championship 2020: Mens • (2022-10-23) 3rd Free Fire Indonesia Masters 2022 Fall

Sumber : <https://liquipedia.net/>

f. Geek Fam

Geek Fam didirikan pada tahun 2016 dan percaya bahwa esports lebih dari sekedar industri yang kompetitif, hal ini adalah diyakini sebagai platform untuk membangun koneksi dan hubungan yang bermakna. Tujuan kami adalah menciptakan ruang yang aman dan positif di mana gamer dari semua latar belakang dapat berkumpul dan berbagi hasrat mereka untuk bermain game.

Tabel 2.4.6 Geek Fam E-Sports

VISI	untuk menghubungkan orang-orang dari semua lapisan masyarakat melalui kekuatan game.
STRUKTUR ORGANISASI	Lim Keat Kuang - Founder Joseph Yeoh - Founder Eric Khor Wei Soon - Head of Esports
WEBSITE	https://geekfam.asia
INSTAGRAM	@geekfamid
PEMILIK	Lim Keat Kuang & Joseph Yeoh
LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2022-11-06) 2nd ONE Esports MPL Invitational 2022 • (2022-12-25) 2nd Top Clans 2022 Winter Invitational • (2023-10-15) 2nd MPL Indonesia Season 12 Free Fire : (Tidak Aktif) • (2021-03-20) 1st MCP Majors Season 1 • (2022-07-31) 1st Free Fire Challengers Series Season 2 PUBGM : (Aktif) • (2021-04-25) 2nd PUBG Mobile Pro League - MYSG Season 3

	• (2021-09-26) 1st PUBG Mobile Pro League - MYSG Season 4 • (2022-01-09) 1st SEA Esports Championship 2021 • (2022-08-28) 1st PUBG Mobile Pro League - MYSGPH Fall 2022 • (2023-02-26) 1st PUBG Mobile Pro League - Malaysia Spring 2023 • (2023-06-18) 3rd PUBG Mobile Pro League - Malaysia Fall 2023
--	---

Sumber : <https://liquipedia.net/>

g. BIGETRON E-Sports

Bigetron Esports adalah organisasi Esports yang didirikan pada 28 Maret 2017. Sejak itu, ia telah memenangkan lebih dari 150 gelar nasional dan 2 gelar dunia (kejuaraan dunia PUBGM (PMCO) pada tahun 2019, dan PUBG Mobile World League: West pada tahun 2020). Organisasi ini telah berkembang menjadi merek multinasional dan pemimpin industri di wilayah tersebut.

Tabel 2.4.7 Bigetron E-Sports

VISI	Untuk membawa Indonesia menjadi pusat kancah Esports global.
MISI	Mengasah talenta muda untuk berkembang di kancah kompetitif Esports
STRUKTUR ORGANISASI	Edwin Chia - CEO Hafiz Rachman - Head of Esports
WEBSITE	https://bigetron.gg
INSTAGRAM	@bigetronesports
PEMILIK	PT. Starion Talentamas Indotama
LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2020-10-18) 3rd MPL Indonesia Season 6

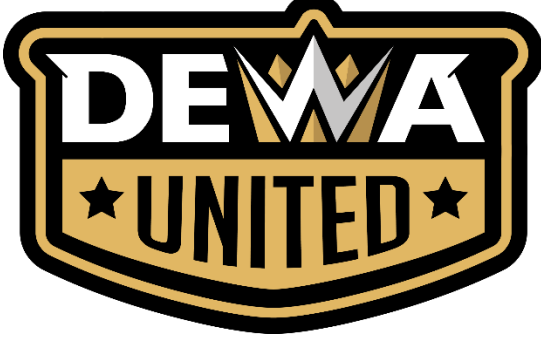
	• (2021-05-02) 2nd MPL Indonesia Season 7 • (2023-07-23) 2nd Snapdragon Pro Series Season 3 SEA - Challenge Finals PUBGM : (aktif) • (2018-10-02) 1st PUBG Mobile Indonesia National Championship 2018 • (2019-06-23) 2nd PUBG Mobile Club Open - Spring Split 2019: Southeast Asia • (2019-07-13) 1st PUBG Mobile Indonesia National Championship 2019 (Ladies) • (2019-10-13) 1st PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA League • (2019-12-01) 1st PUBG Mobile Club Open - Fall Split Global Finals • (2020-04-05) 1st PUBG Mobile Pro League - Indonesia Season 1 • (2020-08-09) 1st PUBG Mobile World League 2020: East • (2020-10-25) 1st PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 2 • (2021-04-04) 1st PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 3 (Ladies) • (2021-07-07) 1st Ultimate Warrior Showdown 2021 • (2021-09-05) 1st PUBG Mobile Pro League - Southeast Asia Season 4 (Ladies) • (2021-12-21) 3rd Garuda Pro Series - Season 0 (Ladies) • (2022-08-28) 2nd Garuda Pro Series - Season 1 (Ladies) • (2022-09-25) 1st PUBG Mobile Valkyrie Battleground - Season 2 (Ladies) • (2022-11-27) 3rd Southeast Asia Cyber Arena 2022: Major (Ladies) Free Fire : (Aktif) • (2022-08-18) 1st UPoint Esports Competitive Series Season 8 • (2022-08-21) 1st Free Fire Master League Season 6 Division 2 • (2022-09-27) 2nd UPoint Esports Competitive Series Season 9
--	--

Sumber : <https://liquipedia.net/>

h. DEWA UNITED E-Sports

Dewa United dibentuk tahun 2020 dan mewadahi 3 cabang olahraga populer di tanah air (sepakbola, basket, dan e-sports).

Tabel 2.4.8 Dewa United E-Sports

VISI	Ikut mengembangkan olahraga elektronik dan mencari pemain baru dari semua penjuru daerah Indonesia.
STRUKTUR ORGANISASI	David Gadun - CEO Daylen Efendy - General Manager
WEBSITE	https://m.dewaunited.com
INSTAGRAM	@dewaunitedesports
PEMILIK	Tommy Hermawan Lo
LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2023-10-22) 1st Johor All Star Esports Championship 2023 • (2023-04-08) 3rd MPL Indonesia Season 11 • (2020-12-06) 1st ONE Esports MPL Invitational 2020 • (2020-10-18) 2nd MPL Indonesia Season 6 • (2019-10-27) 3rd MPL Indonesia Season 4 PUBGM : (non-aktif) • (2022-02-13) 2nd Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final • (2022-06-12) 1st Danjen Kopassus HIPMI Jaya: PUBG Mobile Cup 2022 • (2022-08-28) 2nd PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022 Valorant : (Aktif) • (2023-11-19) 3rd Predator League Indonesia 2024

	• (2023-06-03) 3rd VALORANT Challengers 2023: Indonesia Split 2 • (2022-05-29) 2nd VCT 2022: Indonesia Stage 2 Challengers • (2021-12-24) 1st TEC Challenger Series 6 • (2021-08-22) 3rd VCT 2021: Southeast Asia Stage 3 Challengers Playoffs • (2021-07-25) 1st VCT 2021: Indonesia Stage 3 Challengers 2 • (2020-12-13) 1st AOC Masters Tournament 2020 • (2020-12-06) 2nd First Strike Indonesia • (2020-11-27) 1st ESL Community Clash
--	--

Sumber : <https://liquipedia.net/>

i. ALTER EGO E-Sports

Alter Ego adalah tim esport profesiona yang didirikan oleh delwyn sukamto, mereka memulai untuk berkomitmen dalam bidang esport dengan menggeluti bidang mobile legend pada mpl season 2.

Tabel 2.4.9 Alter Ego E-Sports

STRUKTUR ORGANISASI	Delwyn Sukamto – Founder
INSTAGRAM	@alteregoesports
PEMILIK	Delwyn Sukamto
LOGO	
PENGHARGAAN	Mobile Legend : (aktif) • (2023-10-22) 1st Johor All Star Esports Championship 2023 • (2023-04-08) 3rd MPL Indonesia Season 11

	• (2020-12-06) 1st ONE Esports MPL Invitational 2020 • (2020-10-18) 2nd MPL Indonesia Season 6 • (2019-10-27) 3rd MPL Indonesia Season 4 PUBGM : (aktif) • (2022-02-13) 2nd Dunia Games WIB Championship 2022: Grand Final • (2022-06-12) 1st Danjen Kopassus HIPMI Jaya: PUBG Mobile Cup 2022 • (2022-08-28) 2nd PUBG Mobile Pro League - Indonesia Fall 2022 Valorant : (Aktif) • (2023-11-19) 3rd Predator League Indonesia 2024 • (2023-06-03) 3rd VALORANT Challengers 2023: Indonesia Split 2 • (2022-05-29) 2nd VCT 2022: Indonesia Stage 2 Challengers • (2021-12-24) 1st TEC Challenger Series 6 • (2021-08-22) 3rd VCT 2021: Southeast Asia Stage 3 Challengers Playoffs • (2021-07-25) 1st VCT 2021: Indonesia Stage 3 Challengers 2 • (2020-12-13) 1st AOC Masters Tournament 2020 • (2020-12-06) 2nd First Strike Indonesia • (2020-11-27) 1st ESL Community Clash
--	---

Sumber : <https://liquipedia.net/>

2.5 JENIS PERMAINAN E-SPORTS

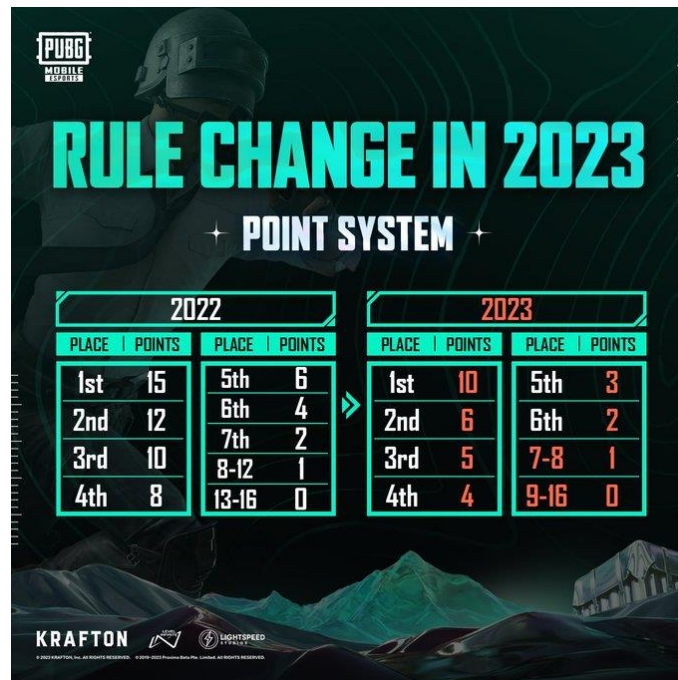
Jenis Permainan E-Sports yang akan dibahas :

a. PUBG Mobile

Permainan ini dimainkan menggunakan smartphone serta beberapa perangkat pendukung lainnya seperti headset. Pemenang dari permainan ini adalah individu atau tim yang dapat bertahan hingga akhir. Dalam permainan ini terdapat zona yang akan terus mengecil sehingga para pemain akan saling bertemu. Durasi permainan ini sekitar 25-35 menit, Sekali acara pertandingan membutuhkan waktu 2-3 hari dengan total 12-18 permainan.

Tabel 2.5.1 Ketentuan PUBG Mobile

KETENTUAN TURNAMEN	KETENTUAN STAGE
Terdiri dari 16 tim dengan masing-masing 4 orang anggota.	1 stage harus memiliki 16 meja yang berisikan 4 kursi untuk para atlet e-sports.
Terdapat ketentuan maksimal layar gadget yang digunakan.	Panggung biasanya dibuat leveling agar tidak memakan banyak tempat.



PUBG MOBILE

RULE CHANGE IN 2023

POINT SYSTEM

2022				2023			
PLACE	POINTS	PLACE	POINTS	PLACE	POINTS	PLACE	POINTS
1st	15	5th	6	1st	10	5th	3
2nd	12	6th	4	2nd	6	6th	2
3rd	10	7th	2	3rd	5	7-8	1
4th	8	8-12	1	4th	4	9-16	0
		13-16	0				

KRAFTON **LIGHTSPEED**

Gambar 2.5.1.1 Sistem poin PUBG Mobile

Sumber : <https://bit.ly/4cqDpf>



OVERALL STANDINGS

OVERALL POINT: 88888 / 71

RANK	TEAM	TOTAL POINTS	TOTAL PLACEMENT	TOTAL KILLS	TOTAL DEATHS
#1	Team 1	15	87	149	236
#2	Team 2	15	86	100	166
#3	Team 3	15	58	83	151
#4	Team 4	15	47	70	117
#5	Team 5	15	39	78	117
#6	Team 6	15	53	59	112
#7	Team 7	15	41	57	98
#8	Team 8	15	41	55	96
#9	Team 9	15	39	55	94
#10	Team 10	15	34	59	93
#11	Team 11	15	12	75	87
#12	Team 12	15	10	59	89
#13	Team 13	15	14	40	54
#14	Team 14	15	12	31	43
#15	Team 15	15	13	28	41
#16	Team 16	15	10	30	40

KRAFTON **LAZARUS**

Gambar 2.5.1.2 Akumulasi poin tim

Sumber : <https://shorturl.at/481HP>

b. Mobile Legends

Permainan ini dimainkan menggunakan smartphone serta beberapa perangkat pendukung lainnya seperti headset. Pemenang dari permainan ini adalah tim yang dapat mempertahankan Menara bangunan hingga akhir pertandingan. Durasi permainan ini sekitar 15-30 menit.

Tabel 2.5.2 Ketentuan Mobile Legends

KETENTUAN TURNAMEN	KETENTUAN STAGE
1 game hanya 2 tim yang akan saling berhadapan dengan masing-masing 5 orang anggota.	1 stage harus memiliki 2 meja yang berisikan 5 kursi untuk para atlet e-sports.
Terdapat ketentuan maksimal layar gadget yang digunakan.	Meja yang digunakan ada ketentuan agar cukup untuk perlengkapan para atlet.

POS	TEAM	MATCH WL	MATCH RATE	GAME WL	GAME RATE	AGG PTS
1	ONIC ESPORTS	8-2	80%	18-8	69%	+10
2	RRQ HOSHI	7-4	64%	14-11	56%	+3
3	ALTER EGO	6-5	55%	14-13	52%	+1
4	AURA FIRE	6-6	50%	16-16	50%	0
5	EVOS LEGENDS	5-5	50%	12-11	52%	+1
6	BIGETRON ALPHA	5-7	42%	13-17	43%	-4
7	REBELLION ZION	4-7	36%	11-15	42%	-4
8	GEEK FAM	3-8	27%	10-17	37%	-7

REGULAR SEASON - MINGGU #7 HARI #1

PRESENTED BY **SAMSUNG Galaxy A Series**

► POSISI 7 & 8 GAGAL KE BABAK PLAYOFFS

Gambar 2.5.2.1 Sistem poin babak penyisihan Mobile Legend

Sumber : <https://t.ly/wABVJ>



Gambar 2.5.2.2 Sistem bracket final Mobile Legend
 Sumber : https://t.ly/FpGv_

c. Valorant

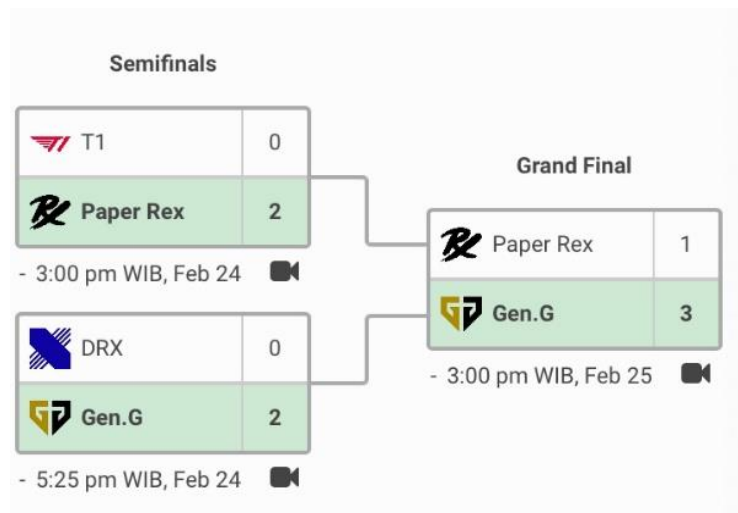
Permainan ini dimainkan menggunakan komputer serta beberapa perangkat pendukung lainnya seperti headset, keyboard dan mouse. Pemenang dari permainan ini adalah tim yang dapat membunuh habis lawannya, atau tim yang dapat mempertahankan bom ataupun dapat mematikan bom lawan sesuai tim bertahan atau tim penyerang. Durasi permainan ini sekitar 30-45 menit.

Tabel 2.5.3 Ketentuan Valorant

KETENTUAN TURNAMEN	KETENTUAN STAGE
1 game hanya 2 tim yang akan saling berhadapan dengan masing-masing 5 orang anggota.	1 stage harus memiliki 2 meja yang berisikan 5 kursi untuk para atlet e-sports.
Terdapat kesetaraan ketentuan minimal spek komputer yang digunakan.	Meja yang digunakan ada ketentuan agar cukup untuk perlengkapan para atlet.



Gambar 2.5.3.1 Sistem Bracket Group untuk babak penyisihan Valorant
Sumber : <https://www.vlr.gg/>



Gambar 2.5.3.2 Sistem bracket final Valorant
Sumber : <https://www.vlr.gg/>

2.6 JENIS KEGIATAN TURNAMEN E-SPORTS

Terdapat beberapa rangkaian acara pada turnamen E-Sports, yaitu antara lain:

a. Pembukaan

Biasanya pembukaan dibuka oleh pembawa acara dan dibuka dengan lagu Indonesia raya, untuk menghormati bangsa Indonesia. Pembawa acara akan menjelaskan mengenai aturan turnamen yang akan dilaksanakan, setelah itu para pemain akan memasuki arena pertandingan.

b. Turnamen

Turnamen merupakan rangkaian acara utama, yaitu dimana para atlet saling berlomba untuk menjadi juara. Pada saat turnamen berlangsung akan dipandu dengan suara komentator agar turnamen berjalan dengan meriah.

c. Penghargaan

Penghargaan akan dilakukan setelah turnamen selesai, acara ini digunakan untuk memberikan penghargaan pada pemenang turnamen ini.

d. Konser

Konser merupakan rangkaian acara tidak wajib, biasanya dilakukan untuk memeriahkan acara turnamen E-Sports. Biasanya berupa acara konser music dan acara penampilan tari.

e. Penutupan

Penutupan akan dipandu lagi oleh pembawa acara untuk menutup acara ini.

2.7 9 ELEMEN INTERIOR

Analisis Teori 9 Elemen Interior di area turnamen E-Sports. “Lingkungan fisik merupakan tempat untuk pengguna (atlet, staff dan pengunjung) melakukan aktivitasnya, sehingga dibutuhkan rasa nyaman agar ruangan tercipta suasana intens dan menegangkan (Anthony Sully, 2012)”. Pada lingkungan fisik tersebut pasti ada elemen-elemen interior yang menjadi media untuk pengguna melakukan aktivitasnya. Pada buku "Interior Theory and Process" milik Anthony Sully terdapat 9 elemen interior yang dibahas, yaitu: environment; space; light; ground plane; enclosure; support; display, storage and worksurfaces; decoration; dan information, yaitu:

A. Environment

Elemen adaptasi desain dengan lingkungan alam dengan cara menyelaraskan dan mempertahankan hubungannya dengan alam untuk menjaga interaksi atau koneksi antara pengguna dengan alam.

B. Space

Elemen berupa efek yang dialami oleh pengguna ruang yang berkaitan dengan perencanaan ruang, sirkulasi, pencahayaan, pelayanan bangunan, bentuk 3D, konstruksi, material, dan warna.

C. Light

Elemen terdiri dari pencahayaan alami (matahari) dan buatan (lampu).

D. Ground Plane

Elemen yang merupakan permukaan tempat manusia berjalan yang terdiri dari beragam variasi bahan seperti, keras, lunak, kasar, halus, berpoles, matt, dan transparan.

E. Enclosure

Elemen yang terdiri dari struktur primer yang menahan beban bangunan dan struktur sekunder yang tidak. Struktur berupa dinding dan kolom. Lantai dan plafon juga termasuk enclosure karena menghubungkan antar ruang.

F. Support

Elemen berupa perabot yang mendukung aktivitas manusia seperti tempat duduk, bersandar, berbaring, dan istirahat.

G. Display, Storage, and Worksurfaces

Elemen yang berguna untuk memamerkan ataupun menyimpan benda 2D dan 3D, berdasarkan prioritas intensitas penggunaan obyek oleh penggunanya.

H. Decoration

Elemen yang dapat diaplikasikan terpisah atau menyatu dengan struktur ruangan dengan tujuan menambahkan estetika secara visual.

I. Information

Elemen yang terdiri dari semua pola, tanda, simbol, atau gambar 2D dan 3D yang menyampaikan informasi atau instruksi untuk memperingatkan, menginformasikan.

2.8 RUANG TURNAMEN E-SPORTS

Area turnamen E-Sports adalah tempat atau wadah yang digunakan sebagai media untuk mendukung jalannya suatu kompetisi dalam industri *game*. Ruang turnamen E-Sports biasanya dapat menggunakan beberapa ruang yaitu:

- a. *Theather*
- b. *Convention/Multifunction hall*
- c. *Stadion*

2.9 ORGANISASI AREA TURNAMEN E-SPORTS

Terdapat beberapa organisasi area pada turnamen E-Sports, yaitu antara lain:

a. Backstage (player lounge)

- Ruang digunakan sebagai tempat player untuk beristirahat pada saat break.
- Kapasitasnya menyesuaikan dengan player yang akan bertanding ditambah dengan bintang tamu dan para caster
- Ruangan ini dapat bersifat private hanya boleh orang tertentu yang masuk.
- Ruangan ini dibangun bisa didalam maupun luar event (sementara dan tambahan)

d. Ruang foh

- Ruangan yang digunakan untuk mengatur segala audio dan lighting serta monitor selama event berlangsung.
- Ruangan ini bersifat sangat private agar menjaga fokus para staff yang bekerja.

e. stage utama

- Stage utama merupakan tempat dimana terjadinya turnamen berlangsung
- Standar panggung menyesuaikan game yang akan dipertandingkan
- Standar lighting untuk kategori event adalah medium ke high

f. meja caster

- Arena ini digunakan untuk para komentator yang bekerja selama berjalannya acara
- Biasanya meja caster akan membelakangi panggung dan penonton agar penonton yang menonton secara online dapat menikmati suasana langsung pada venue, sedangkan penonton yang berada disana tidak terhalang pandangannya.

g. Tenant booth (exhibition)

- Tenant booth digunakan sebagai tempat untuk para sponsor atau bahkan para client yang ingin mempromosikan barang jualannya.
- Tenant booth biasanya menjadi satu dengan booth makanan agar pengunjung tidak kesusahan dalam mencari makanan saat break pertandingan.

f. Photo booth

- Photo booth biasanya didesain sesuai dengan tema acara yang berlangsung sehingga pengunjung dapat mengabadikan moment pada event ini.

g. Ticketing

- Area ini berada diluar venue untuk registrasi pengunjung agar bisa masuk kedalam acara ini.

h. Security check

- Security check terletak sesudah main gate dan sebelum ticketing untuk memeriksa barang bawaan pengunjung sebelum masuk ke venue.

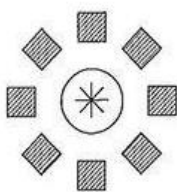
i. Toilet

- toilet biasanya terletak pada luar venue agar didalam venue tidak terlalu padat.

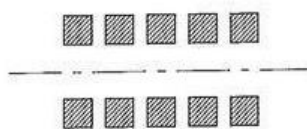
2.10 SIRKULASI AREA TURNAMEN E-SPORTS

Pola organisasi ruang pada ruang turnamen E-Sports terbagi menjadi 5, yaitu (Setiawan 42):

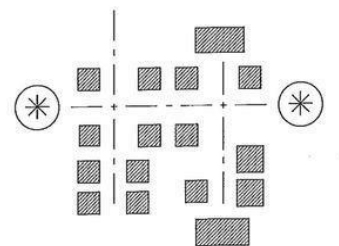
- a. Terpusat: suatu pusat ruang yang dominan di mana terkumpul sejumlah ruang sekunder. Biasanya diaplikasikan pada area *display* piala.
- b. Linear: urutan sejajar beberapa ruang yang berulang. Biasanya diaplikasikan pada *security check* dan *ticketing*.
- c. Cluster: ruang yang dikelompokkan oleh letaknya secara bersamaan, biasanya diaplikasikan pada ruang *foh* (*Front Of House*) dan kursi penonton.
- d. Radial: sebuah ruang pusat dengan orientasi ruang mengikuti jari-jari, biasanya diaplikasikan pada area *main stage*.
- e. Grid: beberapa ruang yang terorganisis dalam suatu kawasan terstruktur, biasanya diaplikasikan pada *Booth*.



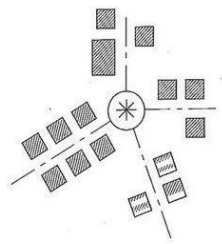
(a)



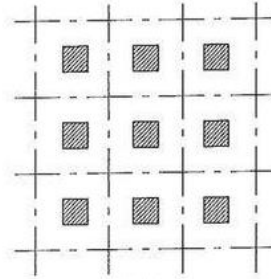
(b)



(c)



(d)



(e)

Gambar 2.10 (a) Terpusat, (b) Linear, (c) Cluster, (d) Radial, (e) Grid
Sumber : www.pinterest.com