

**Perancangan *Esport Center* dengan Konsep *Sci-Fi* dan Arsitektur
Futuristik**

SKRIPSI

Oleh:

**Cantika Vira Melati
1854050001**



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2022**

**PERANCANGAN *ESPORT CENTER* DENGAN KONSEP *SCI-FI* DAN
ARSITEKTUR FUTURISTIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Teknik
(S.T) Pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Kristen Indonesia

Oleh:

**Cantika Vira Melati
1854050001**



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2022**



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan;

Nama : Cantika Vira Melati

NIM : 1854050001

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Fakultas Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang berjudul "PERANCANGAN *ESPORT CENTER* DENGAN KONSEP *SCI-FI* DAN ARSITEKTUR FUTURISTIK" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 3 Agustus 2022



Cantika Vira Melati
1854050001



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK**

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *ESPORT CENTER* DENGAN KONSEP *SCI-FI* DAN ARSITEKTUR
FUTURISTIK**

Oleh :

Nama : Cantika Vira Melati
NIM : 1854050001
Program Studi : Arsitektur
Peminatan : -

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna mencapai gelar Sarjana strata Satu/ pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia.

Jakarta, 3 Agustus 2022
Menyetujui:

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. Galuh Widati, M.Sc
NIDN. 0326126103

Ir. Bambang Erwin, S.T., M.T
NIDN. 0309126805



Ketua Program Studi
Ir. Sahala Simatupang, M.T



Dekan
Ir. Galuh Widati, M.Sc



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Pada tanggal 3 Agustus 2022 telah diselenggarakan Sidang Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama : Cantika Vira Melati
NIM : 1854050001
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN ESPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HI-TECH DI JAKARTA BARAT" oleh tim penguji yang terdiri dari:

NO	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1	Prof.Dr.Ir.Uras Siahaan, Lrr	Sebagai Ketua	
2	Ir.Sahala Simatupang M.T	Sebagai Anggota	
3	Ir.Bambang Erwin, M.T	Sebagai Anggota	3/Bm 
4	Ir.Riyadi Ismanto, M.Arch	Sebagai Anggota	
5	Ir.Galuh Widati M.Sc	Sebagai Anggota	5 
6	Dr. Ramos Pasaribu S.T., M.T	Sebagai Anggota	6

Jakarta, 3 Agustus 2022



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA FAKULTAS TEKNIK

Pernyataan dan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cantika Vira Melati
NIM : 1854050001
Fakultas : Fakultas Teknik
Program Studi : Arsitektur
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul : Perancangan *Esport Center* dengan Konsep *Sci-Fi*
dan Arsitektur Futuristik

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non Eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Dibuat di Jakarta



Cantika Vira Melati
1854050001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan anugrah-Nya, sehingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai syarat untuk menempuh ujian Proyek Akhir Sarjana Arsitektur (PASA) periode LXX tahun Akademik 2022 Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Indonesia. Adapun judul Proyek Akhir yang diajukan penulis berdasarkan persetujuan panitia ujian serta dosen pembimbing yang telah disetujui, yaitu :

“PERANCANGAN *ESPORT CENTER* DENGAN KONSEP *SCI-FI* DAN ARSITEKTUR FUTURISTIK”

Skripsi ini merupakan bagian dari keseluruhan program Proyek Akhir yang mendasari gambar-gambar perencanaan dan perancangan dari proyek ini. Dalam penulisan ini, penulis menyadari bahwa tentunya terdapat beberapa kekurangan yang disebabkan kemampuan penyusun yang terbatas, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak-pihak yang telah berperan dalam membantu dan membimbing penulis selama proses penyelesaian Proyek Akhir ini, sehingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun ucapan terimakasih ini, penulis tujukan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan berkat, cinta dan kasih serta perlindungan yang dahsyat yang tak pernah berkesudahan, sehingga penulis mampu menyelesaikan Proyek Akhir ini sampai selesai.
2. Orang tua tercinta dan terhebat di dunia yang selalu dengan dahsyatnya mendukung, menyemangati dan mendoakan penulis, baik itu dalam hal kasih sayang, perhatian maupun materil.
3. Untuk saudari kandung tersayang, Chintya yang selalu dengan luar biasanya menyamangati dan mendukung serta mendoakan penulis.
4. Bapak Ir. Sahala Simatupang, M.T selaku Kepala Program Studi

Arsitektur FT-UKI.

5. Bapak Ir. Riyadi Ismanto, M. Arch selaku kepala Studio PASA 66.
6. Ibu Ir. Galuh Widati, M.Sc selaku selaku dosen pembimbing I.
7. Bapak Ir. Bambang Erwin, S.T, M.T selaku selaku dosen pembimbing II dan selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) angkatan 2018.
8. Bapak dan Ibu dosen selaku dosen dan anggota dewan penguji Sidang Sarjana Arsitektur FT-UKI
9. Seluruh karyawan Fakultas Teknik Arsitektur UKI : Kak Sisil, Pak Fadillah, Kak Grace, dll.
10. Serta seluruh pihak lainnya yang telah membantu penulis.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan diterima dengan baik oleh semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 03 Agustus 2022

Cantika Vira Melati

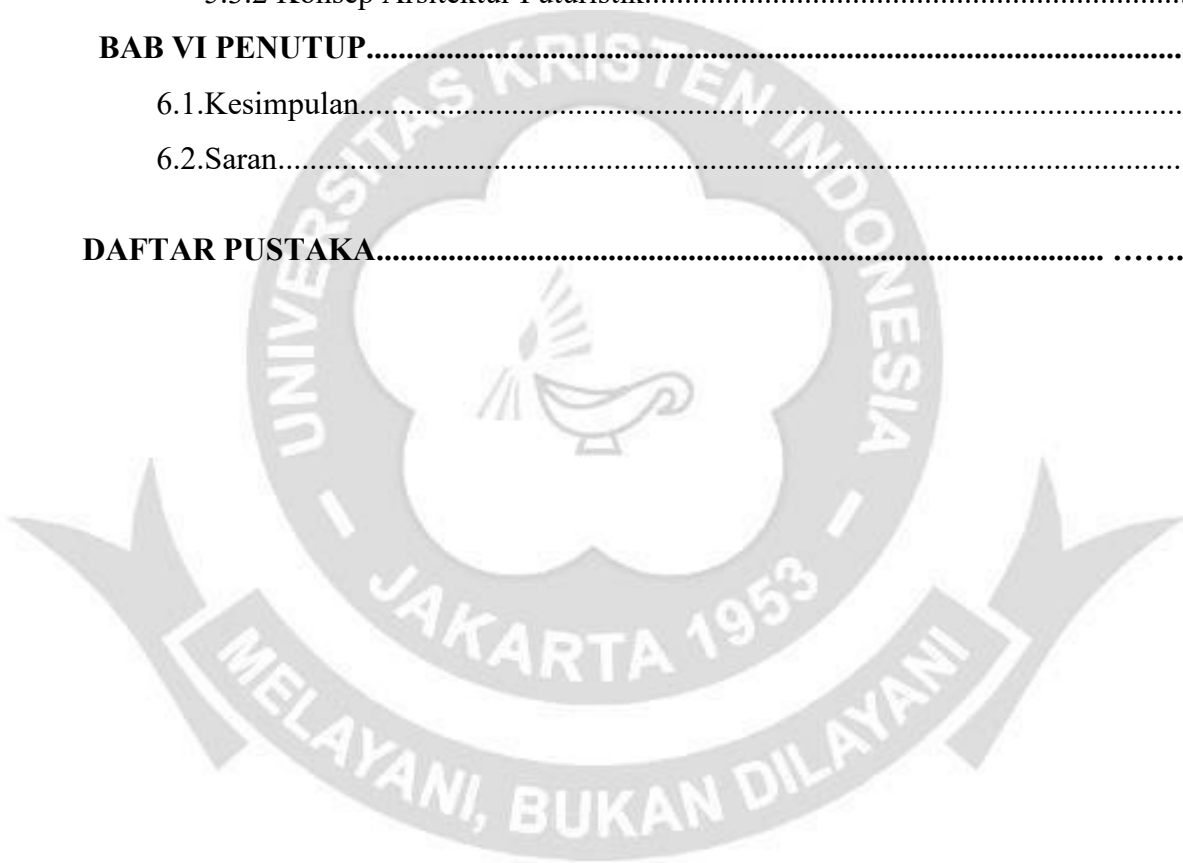
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PERPUSTAKAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiv
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan.....	3
1.2.1 Maksud dan Tujuan Proyek.....	3
1.2.2 Manfaat.....	4
1.2.3 Sasaran Proyek.....	4
1.3 Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Metode Pembahasan.....	5
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.4.2 Metode Analisis Data.....	5
1.5 Sistematika Pembahasan.....	6
BAB II TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Umum Olahraga.....	7
2.1.1 Definisi Olahraga.....	7
2.1.2 Ruang Lingkup Olahraga.....	7
2.1.3 Fasilitas Olahraga.....	8
2.2 Tinjauan Umum <i>Esports</i>	10

2.2.1 Definisi <i>Esports</i>	10
2.2.2 Jenis <i>Esports</i>	10
2.2.3 Kegiatan <i>Esports</i>	14
2.2.4 Data Pemain <i>Esports</i>	17
2.3 Tinjauan Umum <i>Esport Center</i>	19
2.3.1 Definisi <i>Esport Center</i>	19
2.3.2 Fungsi dan Tujuan <i>Esport Center</i>	19
2.3.3 Fasilitas <i>Esport Center</i>	20
2.4 Tinjauan Khusus Konsep <i>Sci-Fi</i>	21
2.4.1 Definisi <i>Sci-Fi</i>	21
2.4.2 Ciri-ciri <i>Sci-Fi</i>	22
2.4.3 Pengaplikasian Konsep <i>Sci-Fi</i>	22
2.4.4 Referensi Bangunan <i>Sci-Fi</i>	22
2.5 Tinjauan Khusus Konsep Arsitektur Futuristik.....	23
2.5.1 Definisi Arsitektur Futuristik.....	23
2.5.2 Karakteristik Arsitektur Futuristik.....	24
2.5.3 Ciri-ciri Arsitektur Futuristik.....	24
2.5.4 Referensi Arsitektur Futuristik.....	26
2.6 Tinjauan Khusus Standar Kenyamanan Ruang.....	28
2.6.1 Standar Dimensi Ruang.....	28
2.6.2 Standar Dimensi Furniture.....	32
2.6.3 Sistem ME.....	37
2.7 Studi Banding.....	45
2.7.1 NXL <i>Esport Centre</i> di Indonesia.....	45
2.7.2 Net Cafe di Malaysia.....	48
2.7.3 Gameloft Indonesia.....	51
2.7.4 Kesimpulan.....	53
BAB III PERMASALAHAN.....	55
3.1 Aspek Manusia.....	55

3.2 Aspek Tapak.....	55
3.3 Aspek Bangunan.....	56
3.4 Aspek Utilitas.....	56
BAB IV ANALISIS.....	57
4.1 Analisa SWOT.....	57
4.2 Analisa Terhadap Tapak.....	58
4.2.1 Pemilihan Tapak Proyek.....	58
4.2.2 Lokasi Proyek.....	59
4.2.3 Analisa Pencapaian dan Peletakan Entrance.....	63
4.3 Analisa Klimatologi.....	58
4.3.1 Arah Matahari.....	63
4.3.2 Analisa Angin.....	64
4.4 Analisa Kebisingan.....	65
4.5 Analisa View.....	66
4.6 Analisa Bangunan.....	67
4.6.1 Pola Peletakan Massa Bangunan.....	67
4.6.2 Bentuk Dasar Bangunan.....	68
4.6.3 Sirkulasi Ruang.....	68
4.6.4 Analisa Fungsi.....	70
4.6.5 Analisa Tematik Desain.....	71
4.7 Analisa Program Ruang.....	72
4.7.1 Analisa Program Kegiatan.....	72
4.7.2 Analisa Kebutuhan Furniture.....	74
4.7.3 Analisa Kebutuhan Ruang.....	76
4.8 Analisa Alur Kegiatan Pengguna.....	81
BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	84
5.1 Konsep Dasar Perancangan Tapak.....	84
5.1.1 Pencapaian dan Sirkulasi.....	84
5.1.2 Zonasi Tapak.....	85

5.2 Konsep Dasar Perancangan Bangunan.....	85
5.2.1 Bentuk Dasar Bangunan.....	85
5.2.2 Bentuk Gubahan Massa.....	87
5.3 Penerapan Tema Bangunan.....	90
5.3.1 Konsep Sci-Fi.....	90
5.3.2 Konsep Arsitektur Futuristik.....	91
BAB VI PENUTUP.....	94
6.1.Kesimpulan.....	94
6.2.Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Suasana turnamen <i>esports</i> di luar negeri.....	2
Gambar 2.1 Contoh tampilan <i>game</i> PUBG Mobile.....	11
Gambar 2.2 Contoh tampilan <i>game</i> Mobile Legends.....	12
Gambar 2.3 Contoh tampilan <i>game</i> Valorant.....	12
Gambar 2.4 Contoh tampilan <i>game</i> FIFA 20.....	13
Gambar 2.5 Contoh tampilan <i>game</i> Tekken 7.....	13
Gambar 2.6 Contoh tampilan <i>game</i> Clash of Clans.....	14
Gambar 2.7 Contoh <i>layout</i> kompetisi <i>game</i> PC.....	14
Gambar 2.8 Contoh <i>layout</i> kompetisi <i>game</i> <i>mobile</i>	15
Gambar 2.9 Contoh <i>layout</i> kompetisi <i>game</i> konsol.....	16
Gambar 2.10 Contoh suasana salah satu <i>esports training center</i>	16
Gambar 2.11 Contoh suasana di PLAY LOUNGE.....	17
Gambar 2.12 Contoh koridor dengan konsep <i>Sci-Fi (Spaceship)</i>	23
Gambar 2.13 Contoh ruang tamu dengan konsep <i>Sci-Fi</i>	23
Gambar 2.14 Contoh <i>layout</i> ruang bermain studio.....	30
Gambar 2.15 Contoh <i>layout</i> arena turnamen.....	31
Gambar 2.16 Contoh <i>layout</i> ruang perlengkapan standar Neufert.....	31
Gambar 2.17 Contoh <i>layout</i> auditorium.....	32
Gambar 2.18 Dimensi tempat duduk dan meja dengan komputer.....	33
Gambar 2.19 Dimensi standar tempat duduk area turnamen.....	34
Gambar 2.20 Dimensi tinggi tempat duduk.....	34
Gambar 2.21 Skema prinsip kerja AC Split.....	40
Gambar 2.22 Skema prinsip kerja AC Sentral.....	41
Gambar 2.23 Skema <i>traction lift</i>	42
Gambar 2.24 Tata letak konfigurasi lift.....	42
Gambar 2.25 Bagian-bagian eskalator.....	43

Gambar 2.26 CCTV pada plafon (kiri); Ruang keamanan (kanan).....	43
Gambar 2.27 Sponsorship pada dinding.....	45
Gambar 2.28 Suasana <i>conference room</i>	45
Gambar 2.29 Suasana ruang bermain PC.....	46
Gambar 2.30 Suasana ruang bermain <i>mobile</i>	46
Gambar 2.31 <i>Trophy exhibition space</i>	47
Gambar 2.32 <i>Medal exhibition wall</i>	47
Gambar 2.33 <i>Milestone wall</i>	48
Gambar 2.34 <i>NXL fan shop</i>	47
Gambar 2.35 Ruang bermain PC.....	49
Gambar 2.36 Ruang bermain <i>mobile</i>	49
Gambar 2.37 Area bermain konsol untuk publik.....	50
Gambar 2.38 Area bermain kategori <i>racing</i> untuk publik.....	50
Gambar 2.39 Ruang bermain VR untuk publik.....	50
Gambar 2.40 Auditorium untuk publik menonton turnamen.....	51
Gambar 2.41 Cafe.....	51
Gambar 4.1 Pemetaan Kecamatan Kemayoran.....	59
Gambar 4.2 Masterplan Blok B Kecamatan Kemayoran.....	60
Gambar 4.3 Kondisi Sekitar Site.....	62
Gambar 4.4 Analisa Entrance Kendaraan dan Pejalan Kaki.....	63
Gambar 4.5 Analisa Matahari.....	63
Gambar 4.6 Analisa Angin.....	65
Gambar 4.7 Analisa Kebisingan.....	65
Gambar 4.8 Analisa View.....	66
Gambar 5.1 Rencana Pencapaian dan Sirkulasi Tapak.....	88
Gambar 5.2 Rencana Zonasi pada Tapak.....	89
Gambar 5.3 Bentuk Dasar Bangunan Utama.....	90
Gambar 5.4 Gabungan Bentuk Dasar Bangunan Utama.....	90
Gambar 5.5 Bentuk Sirkulasi Jalan.....	91

Gambar 5.6 Bentuk Gubahan Massa Perspektif 1.....	92
Gambar 5.7 Bentuk Gubahan Massa Perspektif 2.....	92
Gambar 5.8 Bentuk Gubahan Massa Perspektif 3.....	92
Gambar 5.9 Ide Bentuk Bangunan Utama.....	93
Gambar 5.10 Ide Bentuk Bangunan Hunian.....	93
Gambar 5.11 Bentuk Mouse untuk Atap Bangunan Utama.....	94
Gambar 5.12 Suasana Interior dengan Konsep <i>Sci-Fi</i>	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah Pemain berdasarkan Jenis Permainan.....	17
Tabel 2.2 Klasifikasi Ruang berdasarkan Aktivitas dan Jenis Permainan.....	20
Tabel 2.3 Ciri-ciri dan Karakter Arsitektur Futuristik Menurut Para Ahli.....	25
Tabel 2.4 Referensi Arsitektur Futuristik.....	26
Tabel 2.5 Standar Kenyamanan Ruang.....	29
Tabel 2.6 Kebutuhan Furniture Utama.....	35
Tabel 2.7 Kebutuhan Perangkat Elektronik berdasarkan Kategori Perangkat.....	36
Tabel 2.8 Alat Sistem Pencegah Kebakaran.....	38
Tabel 2.9 Komponen AC Split.....	40
Tabel 2.10 Unit AC Sentral.....	41
Tabel 2.11 Cara Mengatasi Jaringan Kabel.....	44
Tabel 2.12 Fasilitas Studio Gameloft Indonesia.....	52
Tabel 2.13 Komparasi Studi Banding berdasarkan Program Ruang.....	53
Tabel 2.14 Komparasi Studi Banding berdasarkan Tematik Desain.....	54
Tabel 4.1 Peraturan Tata Kota DKI Jakarta.....	61
Tabel 4.2 Data Arah dan Kecepatan Angin Tahun 2022.....	64
Tabel 4.3 Analisa Pola Bangunan.....	67
Tabel 4.4 Bentuk-bentuk Dasar Bangunan.....	68
Tabel 4.5 Sirkulasi Antar Ruang.....	70
Tabel 4.6 Strategi Implementasi Tema.....	72
Tabel 4.7 Analisa Kegiatan Pelaku.....	72
Tabel 4.8 Dimensi Furniture Fasilitas Utama.....	74
Tabel 4.9 Besaran Ruang Parkir.....	77
Tabel 4.10 Besaran Ruang Pertandingan.....	77
Tabel 4.11 Besaran Ruang Komersial.....	78
Tabel 4.12 Besaran Ruang Pengelola.....	79
Tabel 4.13 Besaran Ruang Servis.....	79

Tabel 4.14 Besaran Ruang Terbuka Hijau.....	80
Tabel 4.15 Besaran Ruang Bermain.....	81
Tabel 4.16 Besaran Ruang Pelatihan.....	84
Tabel 4.17 Besaran Ruang Hotel.....	85
Tabel 4.18 Jumlah Besaran Ruang Total.....	85
Tabel 4.19 Penggolongan Jenis Pengguna dari Mikro ke Makro.....	86
Tabel 4.18 Jumlah Besaran Ruang Total.....	85



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Pola Ruang Mikro.....	69
Grafik 4.2 Pola Ruang Makro.....	69
Grafik 4.3 Sirkulasi Servis.....	86
Grafik 4.4 Sirkulasi Pengelola.....	86
Grafik 4.5 Sirkulasi Tamu Event.....	87
Grafik 4.6 Sirkulasi Pengunjung Khusus.....	87
Grafik 4.7 Sirkulasi Pengunjung Umum.....	87



ABSTRAK

Pengaruh dari perkembangan teknologi di dunia olahraga saat ini, khususnya cabang olahraga baru dengan berbasis teknologi dikenal dengan istilah *e-sports* (electronic sports). Keberadaan *E-Sport Center* bertujuan untuk memfasilitasi dan mewadahi berbagai kegiatan *e-sport gaming* seperti sebagai sarana pelatihan para atlet *e-sport*, pusat perdagangan merchandise dari berbagai brand *e-sport*, dan arena untuk kontes perlombaan *e-sport*. Selain itu, Esport Center ini juga mewadahi publik agar dapat merasakan sensasi bermain seperti para atlet esport. Berdasarkan fungsi ruang dari bangunan itu sendiri, maka perancangan E-Sport Center ini akan mengusung tema Sci-fi dan dikombinasikan dengan gaya arsitektur Futuristik, dimana desain bangunannya akan sesuai dengan perkembangan zaman modern saat ini.

Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis lain dengan objek yang sejenis agar di kemudian hari dapat menjadikan bahan referensi untuk objek serupa. Selanjutnya, penulis juga berharap perancangan ini dapat memberikan opini dan dampak positif kepada masyarakat untuk dapat memperluas wawasannya mengenai cabang olahraga *e-sports* melalui berbagai media dan fasilitas yang disediakan pada perancangan *E-sports Center* ini.

Kata Kunci: *esports*, olahraga, teknologi, *sci-fi*, futuristik

ABSTRACT

The influence of technological developments in the world of sports today, especially new sports based on technology is known as e-sports (electronic sports). The existence of the E-Sport Center aims to facilitate and accommodate various e-sport gaming activities such as a training facility for e-sport athletes, a merchandising center for various e-sport brands, and an arena for e-sport competition contests. In addition, this Esport Center also accommodates the public so that they can feel the sensation of playing like esports athletes. Based on the spatial function of the building itself, the design of this E-Sport Center will carry the Sci-fi theme and be combined with the Futuristic architectural style, where the design of the building will be in accordance with the current development of modern times.

In addition, this design is expected to be useful for other authors with similar objects so that in the future they can be used as reference materials for similar objects. Furthermore, the authors also hope that this design can provide positive opinions and impacts on the community to be able to broaden their horizons about e-sports through various media and facilities provided in the design of this E-sports Center.

Keywords: esports, sports, technology, sci-fi, futuristic