

# **APLIKASI ORGANISASI LINIER SEBAGAI SOLUSI KETERBATASAN RUANG DI DETHRONE *ULTIMATE E-SPORT* ARENA**

## ***THE APPLICATION OF LINEAR ORGANIZATION AS A SOLUTION FOR SPACE LIMITATIONS AT DETHRONE *ULTIMATE E-SPORT* ARENA***

<sup>1</sup>Nyoman Goris Cahyadi, <sup>2</sup>I Nyoman Artayasa

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>1</sup>nyomangoris@gmail.com, <sup>2</sup>artayasa01@yahoo.com

### **Abstrak**

Berkembangnya ekosistem eSport di Indonesia sejalan dengan pertumbuhan tempat-tempat untuk melaksanakan kegiatan tersebut, seperti DeThrone Ultimate eSport Arena yang merupakan eSport Arena yang cukup besar di area Denpasar karena dapat menampung kurang lebih 100 orang dengan keluasaan 237,5 m<sup>2</sup>. Untuk menampung 100 orang dengan fasilitas pendukungnya, seharusnya membutuhkan ruang minimal sebesar 250 s/d 300 m<sup>2</sup>. Peneliti ingin meneliti desain penataan ruang dan fasilitas yang dimiliki oleh objek kasus tersebut, agar peneliti mengetahui cara DeThrone Ultimate eSport Arena dalam mensiasati keterbatasan ruang. Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode kuantitatif kualitatif, dengan metode pengumpulan data berupa literasi, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ialah dengan mengkomposisikan fasilitas ruang yang menggunakan desain custom furniture, yaitu berupa meja komputer dengan bentuk yang memanjang dan saling berhadapan satu sama lain, serta penempatan fasilitas ruang yang menempel pada bagian dinding juga berfungsi untuk meminimalisir ruangan yang terbuang.

**Kata Kunci:** eSport, fasilitas, ruang

### **Abstract**

The development of the eSports ecosystem in Indonesia is in line with the growth of places to carry out these activities, such as the DeThrone Ultimate eSport Arena which is a fairly large eSport Arena in the Denpasar area because it can accommodate approximately 100 people with an area of 237.5 m<sup>2</sup>. To accommodate 100 people with supporting facilities, a minimum space of 250 to 300 m<sup>2</sup> should be required. Researchers want to examine the spatial design and facilities owned by the object of the case, so that researchers know how DeThrone Ultimate eSport Arena can deal with space limitations. The method used in this study is a qualitative quantitative method, with data collection methods in the form of literacy, observation, interviews, and documentation. The result of the research is to compose space facilities using custom furniture designs, namely in the form of a computer desk with an elongated shape and facing each other, and the placement of space facilities attached to the wall also serves to minimize wasted space.

**Keywords:** eSports, facilities, space

### **PENDAHULUAN**

eSport merupakan singkatan dari *electronic sport* yang merupakan istilah yang digunakan dalam sebuah permainan video game yang bersifat kompetitif yang menggabungkan olahraga dan teknologi (Rinaldi, 2019). eSport merupakan sebuah

fenomena baru yang sedang digemari oleh kaum milenial. eSport pada awalnya dimulai pada tahun 1990-an ketika telah ditemukannya teknologi, perangkat keras (*hardware*) dan *system multiplayer*. Pada awal kemunculannya eSport dianggap meresahkan karena mengorbankan waktu yang digunakan untuk

bersosialisasi dengan dunia nyata. Olahraga elektronik yang mulai bermunculan membuat banyak kontroversi terkait olahraga tersebut, cara pandang masyarakat terbelah menjadi dua yaitu ada yang menganggap *eSport* itu adalah sebuah olahraga dan ada juga yang tidak. Seiring berjalannya waktu, akhirnya *eSport* masuk ke dalam cabang olahraga dan telah diakui oleh 60 negara di dunia (Setiyawan, 2018).

Berkembangnya ekosistem *eSport* di Indonesia sejalan dengan pertumbuhan tempat-tempat untuk melaksanakan kegiatan tersebut seperti *eSport* arena ataupun *iCafe*. *eSport* arena atau *iCafe* merupakan sebuah pengembangan dari warnet (warung internet) yang sempat eksis di tahun 1990 awal hingga 2000 yang dilengkapi dengan komputer berspesifikasi khusus dan internet yang stabil (Yoshi, 2020). Untuk menunjang kebutuhan *gamers*, *eSport* arena haruslah berada di sebuah lokasi padat penduduk yang memudahkan para *gamers* untuk menjakaunya, seperti di DeThrone *Ultimate eSport* Arena yang berlokasi di Jl. Tukad Pakerisan No. 77, Panjer, Denpasar, Bali. DeThrone *Ultimate eSport* Arena dapat dikatakan sebagai sebuah *eSport* Arena yang cukup besar di area Denpasar karena dapat menampung kurang lebih 100 orang dengan fasilitasnya masing-masing. Memiliki keluasan ruang sebesar 237,5 m<sup>2</sup> atau sekitar 2,5 are yang terdiri dari dua lantai dan terbagi ke dalam beberapa area untuk melaksanakan kegiatannya masing-masing. Terdiri dari tiga area bermain *game*, yaitu *smoking area*, *non smoking area*, dan ruang VIP, selain itu juga terdapat beberapa area pendukung yang terdiri atas area kantin, toilet, serta tempat untuk bersantai atau menunggu. Keluasan yang dimiliki oleh DeThrone *Ultimate eSport* Arena sebesar 237,5 m<sup>2</sup> sebenarnya sangat tidak ideal jika dihitung dengan teori besaran ruang interior. Untuk menampung 100 orang atau civitas dengan fasilitas pendukungnya, seharusnya membutuhkan ruang minimal

sebesar 250 s/d 300 m<sup>2</sup> atau sekitar 2,5 s/d 3 are. Meskipun demikian, berdasarkan hasil pengamatan dan survey di lapangan civitas yang berada di dalamnya tidak merasakan kekurangan ruang gerak ketika melaksanakan aktivitasnya. Hal tersebut membuktikan bahwa desain penataan ruang yang diaplikasikan mampu untuk mensiasati keterbatasan atau kekurangan ruang yang dimiliki oleh DeThrone *Ultimate eSport* Arena.

Beberapa artikel terkait dengan pengkajian mengenai organisasi ruang dan tata letak ditemukan dalam beberapa jurnal. Hapsoro (1999) dalam penelitiannya yang membahas mengenai studi tentang organisasi ruang dan tata letak perabot pada gedung kantor cabang pegadaian di Yogyakarta. Dalam penelitian yang telah dilakukan, Hapsoro menyatakan bahwa kantor cabang pegadaian tersebut menggunakan pola organisasi ruang terpusat dengan penataan atau tata letak fasilitas ruang yang menggunakan pola garis lurus (linier). Untuk memperlancar aktivitas yang terjadi, maka terdapat kesengajaan memberikan keluasan lebih pada area sirkulasi pegawai dan nasabah (Hapsoro, 1999). Nurhiza (2015) dalam penelitian yang membahas mengenai kajian organisasi ruang pada bangunan Rumah Tjong A Fie berdasarkan kaidah arsitektur cina. Perlu diketahui juga bahwa Rumah Tjong A Fie ini merupakan salah satu bangunan yang dilindungi sebagai artefak warisan sejarah di Kota Medan yang dianggap sebagai salah satu bangunan rumah tinggal yang sangat mewah di Indonesia saat itu. Dalam penelitian tersebut Nurhaiza menyatakan bahwa konsep organisasi ruang rumah tersebut menerapkan ajaran filosofi tradisional Cina yang terdapat pada ajaran *Dao*, Konfusiunisme, dan *Feng-shui* (Nurhaiza, 2015). Kedua artikel yang dijelaskan diatas membahas mengenai topik yang sama, yaitu mengenai organisasi ruang yang diterapkan pada sebuah bangunan akan tetapi memiliki perbedaan pada fokus penelitian yang dilakukan. Pada penilitan yang

dilakukan Hapsoro membahas mengenai organisasi ruang dari sudut pandang arsitektur modern, sedangkan penelitian yang dilakukan Nurhaiza membahas mengenai organisasi ruang dari sudut pandang filosofi arsitektur tradisional Cina. Hal ini membuktikan bahwa pengkajian mengenai organisasi ruang linier sebagai solusi keterbatasan ruang merupakan sebuah penelitian yang baru dan unik, karena desainer yang merancang interior DeThrone *Ultimate eSport* mampu mengatasi keterbatasan ruang dengan desain penataan ruang yang akan menjadi fokus penelitian yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin meneliti desain penataan ruang dan fasilitas yang dimiliki oleh DeThrone *Ultimate eSport*, agar peneliti mengetahui cara desainer yang merancang interior DeThrone *Ultimate eSport* Arena dalam mensiasati keterbatasan ruang yang ada. Sehingga dapat menjadi sebuah acuan dalam mendesain sebuah interior yang memiliki keluasan yang sempit, khususnya pada *eSport* Arena / *iCafe*.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode kualitatif dengan sedikit perhitungan angka-angka yang menjadi landasan dalam menganalisis sebuah besaran ruang sehingga menemukan jenis penataan, sirkulasi, dan organisasi ruang yang digunakan pada objek penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari literatur

terlebih dahulu, kemudian dilakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat data. Analisis data pada penelitian ini berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikembangkan menjadi hipotesis sehingga analisis akan bersifat induktif (Sugiyono, 2011).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Jumlah civitas ruang yang dapat ditampung pada objek kasus, yakni DeThrone *Ultimate eSport* Arena adalah sebanyak 97 orang dengan luas lahan yang tersedia yaitu 237,5 m<sup>2</sup>.

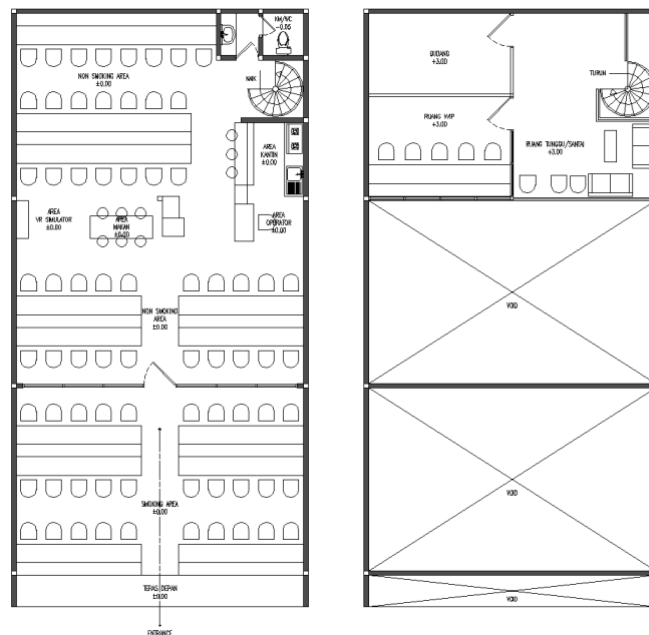
Dari hasil analisis besaran ruang, civitas sebanyak 97 orang membutuhkan ruang gerak sebesar 151,5 m<sup>2</sup> yang merupakan ruang bebas tanpa adanya fasilitas ruang. Fasilitas ruang yang digunakan pada interiornya memiliki luas ruang sebesar 86,31 m<sup>2</sup>, angka tersebut belum termasuk sirkulasi atau ruang gerak sebesar 20% (sirkulasi minimal) (Karlen, 2007).

Tabel 1 memperlihatkan perhitungan besaran ruang dengan total besaran ruang sebesar 285,45 m<sup>2</sup>. Angka tersebut merupakan besaran ruang yang dibutuhkan untuk menampung civitas sebanyak 97 orang dengan fasilitasnya masing-masing. Angka tersebut merupakan angka ideal dengan sirkulasi minimal sebesar 20%, artinya ada selisih ruang sebesar 47,95 m<sup>2</sup> jika dikurangi dengan luas yang dimiliki oleh DeThrone *Ultimate eSport* Arena, yaitu sebesar 237,5.

**Tabel 1. Perhitungan Besaran Ruang**

Perhitungan Besaran Ruang					
Fasilitas	Dimensi		Luas	Jumlah	Total Luas
	Panjang	Lebar			
Meja PC 1	1	4	4	2	8
Meja PC 2	16	4	6,4	4	25,6
Meja PC 3	16	5,6	8,96	1	8,96
Meja PC 4	1	6,4	6,4	1	6,4
Meja PC 5	1	4,55	4,55	1	4,55
Meja VR Simulator	0,4	1,2	0,48	1	0,48
Meja Makan	0,7	2	1,4	1	1,4
Meja Operator	0,6	1,2	0,72	1	0,72
Meja Bar	0,6	2	1,2	1	1,2
Meja Kitchen Set	0,6	2,35	1,41	1	1,41
Meja Kopi	0,4	1	0,4	1	0,4
Kursi Gaming	0,5	0,55	0,275	78	21,45
Kursi Bar	Diameter = 0,4		0,1256	9	1,1304
Kursi Tunggu	0,5	0,55	0,275	3	0,825
Sofa	0,7	1,4	0,98	2	1,96
Kulkas 1	0,55	0,7	0,385	1	0,385
Kulkas 2	0,6	0,7	0,42	1	0,42
Washtafel	0,5	1,35	0,675	1	0,675
Closet	0,46	0,75	0,345	1	0,345
Total Luas Fasilitas					86,3104
Civitas	Jumlah	(125 X 125)	Luas	Total Luas Civitas	
Pengunjung	97	15625	1515625	1515625	
Sirkulasi = 20% X (Total Luas Fasilitas + Total Luas Civitas)					47,57458
Total Besaran Ruang					285,44748

Sumber: Dokumen Pribadi



**Gambar 1. Denah Penataan**

Sumber: Dokumen Pribadi

Untuk mensiasati ruangan yang kurang sebesar 47,95 m<sup>2</sup> persegi tersebut, fasilitas ruang yang diaplikasikan merupakan *furniture custom* yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan dimensi penggunaanya. Keseluruhan furniture yang digunakan merupakan penerapan dari sistem *plug-in*, dimana proses pembuatannya menggunakan pengukuran mendetail yang kemudian diproduksi secara *custom* (Pradhana dalam Nayla & Purisari, 2019). Meja komputer dibuat dengan bentuk memanjang atau berderet kesamping menggabungkan beberapa civitas ke dalam satu buah meja.

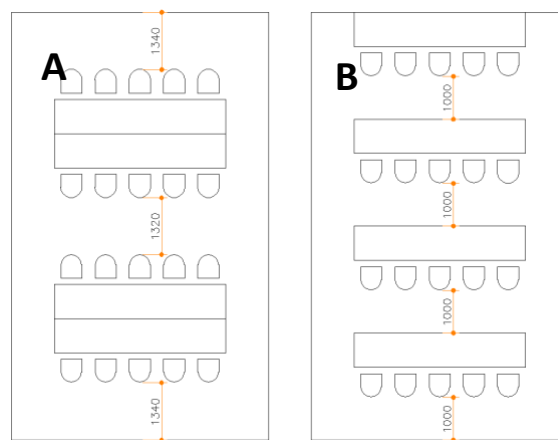
Hal tersebut tentunya akan menghemat penggunaan sirkulasi pada ruang, dibandingkan dengan meja-meja yang terpisah antara satu dengan yang lainnya. Dengan bentuk yang memanjang, seperti meja komputer yang dapat dilihat pada gambar diatas, perletakan dari CPU ditaruh pada

bagian atas meja, lebih tepatnya pada bagian belakang monitor. Selain untuk menghemat tempat, hal tersebut juga berfungsi sebagai area pembatas antara civitas satu dengan civitas yang ada di depannya karena posisi yang berhadapan. Penataan fasilitas yang saling berhadapan satu sama lain, yakni meja komputer yang disusun berhadapan dapat menghemat sirkulasi civitas dalam ruang sehingga tidak menghambat aktivitas satu dan lainnya. Selain itu, penempatan meja yang menempel pada tembok bagian pinggir merupakan salah satu cara untuk meminimalisir ruangan yang terbuang. Penerapan fasilitas ruang dengan menggunakan desain *custom furniture* memiliki keunggulan yaitu dimensi dan kebutuhan yang dapat disesuaikan dengan keadaan ruangan yang ada atau menyesuaikan dengan kondisi *existing* sehingga dapat menghemat sirkulasi (Nayla & Purisari, 2019).



**Gambar 2. Ruang Bermain Game**

Sumber: Dokumen Pribadi



**Gambar 3. Simulasi Penataan Fasilitas Ruang**

Sumber: Dokumen Pribadi

Dapat dilihat pada gambar 2 menjelaskan sebuah simulasi penataan sebuah fasilitas ruangan A dan B yang pada masing ruang berisi 20 civitas beserta kursinya. Pada ruang A, pola penempatan fasilitas ruang disusun secara berhadapan yang di dalam satu meja berisi 10 civitas yang saling berhadapan satu sama lain. Sehingga terdapat sirkulasi sebesar 1340 mm atau 1,34 m sebanyak 3 buah. Sedangkan pada ruangan B, pola penempatan fasilitas berjajar ke belakang yang di dalam satu meja terdapat 5 orang civitas, sehingga terdapat sirkulasi sebesar 1000 mm atau 1 m sebanyak 4 buah. Jika dijumlahkan, sisa ruangan yang menjadi sirkulasi pada ruangan A dan B adalah sama, yaitu sebesar 4 m. Akan tetapi, jika dilihat dari efektivitas penggunaan ruang, pola penataan fasilitas ruangan A lebih optimal jika dibandingkan dengan ruangan B karena sirkulasi antar meja lebih besar ketika dilewati oleh 2 civitas secara bersamaan.

Untuk mengkomposisikan pola dan bentuk fasilitas terhadap lahan yang memanjang, maka DeThrone *Ultimate eSport* Arena menggunakan organisasi ruang linier pada ruangnya. Menurut Ching, organisasi ruang linier merupakan sebuah pola penyusunan ruang yang terdiri dari ruang tunggal yang menurut panjangnya mengorganisir sederetan ruang-ruang sepanjang bentangnya. Organisasi ruang linier pada umumnya terdiri dari ruang-ruang dengan pola yang terus berulang, serupa dalam ukuran, bentuk, ataupun fungsinya (Indriani & Prasodjo, 2005). Dalam kasus ini, bentuk yang berulang-ulang yang dimaksud adalah meja komputer yang digunakan pada ruangan yang memiliki fungsi yang sama yaitu untuk bermain *game*. Dapat dilihat pada gambar 1, sirkulasi dari bagian depan yakni pintu masuk langsung mengarah lurus ke lantai 2 yang melewati tiap-tiap deret meja dengan pola yang berulang-ulang. Hal tersebut tentu mengarahkan tiap civitas yang memasuki ruangan akan melihat sederetan meja-meja komputer yang disusun dengan pola yang

berulang dan memudahkan civitas dalam memilih tempat duduk sesuai dengan keinginannya. Organisasi ruang linier yang diterapkan oleh DeThrone *Ultimate eSport* Arena juga berfungsi untuk membagi area-area berdasarkan tingkat privasi. Area yang membutuhkan privasi yang tertinggi akan ditempatkan di bagian belakang, yakni ruang VIP pada lantai 2. Hal tersebut tentu akan membuat area tersebut memiliki tingkat kebisingan yang rendah, karena aktivitas akan banyak terjadi pada bagian depan dan tengah (Hanapiah & Nuradhi, 2016).

## SIMPULAN

Untuk mensiasati kekurangan ruang sebesar 43,15 m<sup>2</sup>, DeThrone *Ultimate eSport* Arena menerapkan pola organisasi ruang linier yang mengkomposisikan fasilitas ruang yang menggunakan desain *custom furniture*, yaitu berupa meja komputer dengan bentuk yang memanjang dan saling berhadapan satu sama lain. Selain itu, penempatan fasilitas ruang yang menempel pada bagian dinding juga berfungsi untuk meminimalisir ruangan yang terbuang. Organisasi ruang linier juga diterapkan karena ruang di dalamnya memiliki fungsi yang sama, yaitu untuk bermain *game* dan juga untuk membagi ruangan dengan tingkatan privasi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hanapiah, D. P., Istanto, F. H., & Nuradhi, L. M. (2016). Implementasi Desain Interior Mandarin Chinese Restaurant “The Fortune Chinese”.
- Hapsoro, P. W. (1999). *Studi Tentang Organisasi Ruang Dan Tata Letak Perabot Pada Gedung Kantor Cabang Pegadaian Di DIY* (Doctoral dissertation, Desain Interior ISI Yogyakarta).
- Indrani, H. C., & Prasodjo, M. E. (2005). Tipologi Organisasi Ruang dan Elemen Interior Rumah Abu Han di Surabaya. *Dimensi Interior*, 3(1).

- Karlen, Mark. Dasar-dasar Perencanaan Ruang. 2007. Jakarta: Erlangga
- Nayla, A. C., & Purisari, R. (2019). PENERAPAN RANCANGAN PROGRAM RUANG, SIRKULASI DAN LAYOUT FURNITURE PADA TINY HOUSE Studi Kasus: 3500 Millimeters House Karya AGo Architects. In *Seminar Nasional Komunitas dan Kota Berkelanjutan* (Vol. 1, No. 1, pp. 26-33).
- Nurhaiza, N. (2015). KAJIAN ORGANISASI RUANG PADA BANGUNAN RUMAH TJONG A FIE BERDASARKAN KAIDAH ARSITEKTUR CINA. *ARSITEKNO*, 5(5), 45-54.
- Rinaldi, R., & Krisnadi, I. (2019). Analisa Dampak Perkembangan Esports Terhadap Persaingan Operator Seluler Di Indonesia. *Universitas Mercubuana, Manajemen ICT*.
- Sugiyono, 2009, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta.
- Yoshi. 2020. "Apakah Warnet dan Bisnis ICafe Adalah Hal YangBerbeda?", <https://www.indoesports.com/news/esports-bisnis/apakah-warnet-dan-bisnis-icafe-adalah-hal-yang-berbeda>, Diakses pada 26 April 2021 Pukul 20.00.