

BAB II

KAJIAN PUSTAKA / STUDI LITERATUR

2.1. Definisi dan Deskripsi

2.1.1 Definisi *Game*

Game tersendiri merupakan sebuah wadah kegiatan bermain yang tertata dengan aturan tertentu, yang bermaksud memberikan hiburan ditambah melatih keterampilan kognitif, emosional, maupun interaksi sosial. Selain itu pada mulanya game diciptakan tidak hanya untuk hiburan, namun dapat menjadi simulasi pelatihan militer dan pendidikan. Contohnya adalah, game awal seperti *Spacewar!* (1962) dibuat untuk contoh dari teknologi komputer (Kent, 2001). Kegunaan dari game: melatih juga koordinasi mata-tangan, keterampilan problem solving, serta kekompakan dalam bekerja secara tim, sampai dengan sarana relaksasi (Granic, Lobel, dan Engels, 2014).

a. Jenis *Game* / Ragam Lingkup *Game*

Secara umum, game dapat dikategorikan atau dibedakan berdasarkan cara bermain dan konektivitasnya, yaitu :

1. Game Online

Game atau jenis permainan yang memerlukan koneksi internet untuk bermain dan memungkinkan interaksi antar pemain ataupun orang secara real-time. Namun keunikan dari game online sendiri adalah, pemain tersebut, tidak harus berada pada satu tempat yang sama atau bisa dikatakan dapat berada dilokasi yang berbeda, daerah, bahkan sampai manca negara. Contohnya seperti *Overwatch 2*, *Mobile Legends*, ataupun *Fortnite*. Game Online menguasai genre populer karena mendukung interaksi sosial dan perlombaan digital antar pemain di berbagai platform (Qaffas, 2020)



Gambar 2. 1 Game Online (*OverWatch 2*)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025

2. Game Offline

Game ini dapat dimainkan tanpa koneksi internet, dan biasanya berfokus pada narasi serta pengalaman dari masing masing individu. Sebagai contoh : Ghost of Tsushima, Skyrim, The Witcher 3. Berdasarkan data penelitian menjelaskan bahwa game offline selalu memiliki focus yang kuat pada narasi dan eksplorasi lingkungan virtual (Clarke dan Lee, 2017)



Gambar 2. 2 Game Offline (Ghost Of Tsushima)

Sumber : [Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025](#)

Selain itu, game juga bisa dikategorikan atau dibedakan menurut genre atau gaya bermainnya, diantaranya :

1. Action / Fighting : lebih menekankan kepada kecepatan, reflex, dan strategi tempur. Contohnya : Tekken, Street Fighter, Mortal Kombat.



Gambar 2. 3 Game Action (Street Fighter 6)

Sumber : <https://www.streetfighter.com/6/mode/fightingground>

2. First – Person Shooter (FPS) : yang lebih berfokus pada perspektif pemain dan tembak-menembak. Contohnya : Valorant, CS 2, Overwatch



Gambar 2. 4 Game FPS (OverWatch 2)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025

3. Role – Playing Game (RPG) : Pemain menjalani peran karakter dengan progress naratif. Seperti contohnya : Genshin Impact, Wuthering Waves, Final Fantasy



Gambar 2. 5 Game RPG (Genshin Impact)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025

4. Sports / Simulation : Merupakan game yang meniru aktivitas dunia nyata baik kehidupan manusia, maupun olahraga. Contohnya : FIFA, The Sims, atau Gran Turismo.



Gambar 2. 6 Game Sports/Simulation (Need for Speed Heat)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025

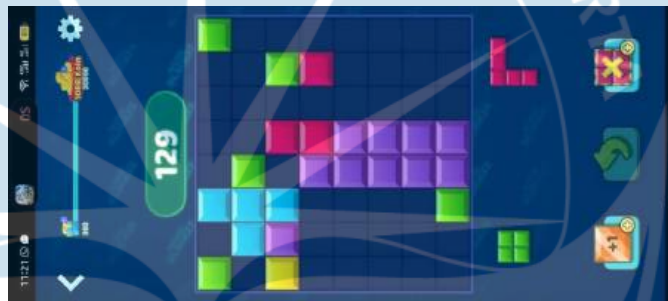
5. Strategy / MOBA / RTS : merupakan game yang mengandalkan kekompakan atau strategi dalam menyelesaikan permainan game tersebut yang menjadi akhir tujuan permainan ini. Contohnya : Mobile Legend, DOTA 2, League of Legend



Gambar 2. 7 Game MOBA (Mobile Legends)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025

6. Casual / Puzzle : Merupakan game sederhana, santai, dan mudah untuk dimainkan berbagai kalangan dapat berkaitan dengan teka – teki ataupun pola susun. Contohnya : Candy Crush, Tetris, BlockPuzzle



Gambar 2. 8 Game Puzzle (Blockzi Shopee)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025

Selain berdasarkan genre, game juga dibedakan dari platform atau media bermainnya, yang memengaruhi pengalaman, dan bentuk interaksi pengguna dengan teknologi

1. PC Games : platform ini memberikan Fleksibilitas yang tinggi, terutama dalam aspek grafis, dan modifikasinya. Tidak lupa menggunakan media Komputer ataupun dapat juga menggunakan media laptop



Gambar 2. 9 PC Games (Platform PC)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025

2. Mobile Games : platform paling mudah diakses dan mendominasi pasar global karena sifatnya yang portable, dan berbasis sentuhan (Touch-Based). Merupakan platform yang paling sering dijumpai karena biasanya menggunakan smartphone sebagai medianya



Gambar 2. 10 Mobile Games (Platform Smartphone)

Sumber : <https://hybrid.co.id/post/indonesia-pasar-game-mobile-terbesar-ketiga-di-dunia/>

3. Console Games : Umumnya menggunakan media/platform seperti : playstation, xbox, atau nintendo switch dengan pengalaman lebih sinematik dan focus pada controller-based interaction.



Gambar 2. 11 Console Games (Platform Playstation)

Sumber : <https://www.nationaldaycalendar.com/national-day/national-video-games-day-september-12>

4. VR (Virtual Reality) dan AR (Augmented Reality) : Menghadirkan pengalaman imersif melalui teknologi headset atau sensor gerak, seperti beat saber atau pokemon GO. Sebagai contohnya adalah kita dapat seperti masuk langsung kedalam dunia game yang kita mainkan tersebut.



Gambar 2. 12 VR (Virtual Reality)

Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality_game

b. Dampak Video Game

Perkembangan industry game, membawa dampak yang tinggi terhadap perilaku, psikologi, serta interaksi sosial pemain video game tersebut. Pengaruhnya tersebut tentu dapat bersifat baik secara positif ataupun negatif, tergantung dari konteks, durasi lama bermain, dan pola penggunaannya. Berikut merupakan beberapa dampak dari video game tersebut, yaitu :

1. Dampak Positif Video Game :

- **Pengembangan Kognitif dan Kreativitas** : Sebuah penelitian menunjukkan bahwa bermain video game dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan fleksibilitas kognitif (Granic, I., Lobel, A., dan Engels, R. C. M. E., 2014)
- **Peningkatan Koordinasi Motorik dan Fokus** : Berdasarkan sebuah studi yang dilakukan mendapatkan bahwa pemain game aksi memiliki kemampuan persepsi baik secara visual dan motorik yang lebih baik dibandingkan dengan bukan pemain game / non-gamer. Game aksi melatih para pemain video game tersebut dalam memperhatikan detail, mengantisipasi Gerakan, dan bereaksi cepat (Bavelier, D., Green, C. S., Pouget, A., dan Schrater, P., 2012)
- **Kolaborasi dan Interaksi Sosial** : Game Online baik secara daring ataupun luring seringkali mendorong kerjasama secara tim dan komunikasi yang efektif satu dengan yang lainnya. Sebuah jurnal membahas identitas sosial gamer dan bagaimana individu tersebut dari berbagai generasi (terutama gen Z) membentuk rasa kebersamaan melalui Budaya bermain Game (Domahidi, E., Festl, R., dan Quandt, T. (2018). *To Be a Gamer or Not to Be: A Qualitative Study of Identification with the Gamer Label. New Media dan Society*)
- **Manfaat Emosional dan Psikologi** : Beberapa video game berfungsi sebagai sarana pelepasan stress (stress relief) dan ekspresi diri. Berdasarkan sebuah sumber membuktikan bahwa bermain casual games, dapat menurunkan tingkat stress dan meningkatkan suasana hati menjadi lebih positif (Russoniello, C. V., O'Brien, K., dan Parks, J. M., 2009)

2. Dampak Negatif Video Game :

- **Kecanduan dan Gangguan Kontrol Diri** : Salah satu resiko terbesar dari bermain game berlebihan adalah kecanduan. Sumber menjelaskan jika Internet Gaming Disorder (IGD) memiliki karakteristik yang mirip terhadap kecanduan perilaku yang lain, seperti kehilangan kendali, dan gejala putus bermain (Kuss, D. J., dan Griffiths, M. D., 2012)

- **Penurunan Prestasi Akademik** : Jurnal atau sumber lain juga mendapatkan koneksi negatif antara durasi bermain game dan performa akademik mahasiswa. Pemain yang menghabiskan waktu bermain berlebihan cenderung mengalami gangguan focus dan penurunan motivasi belajar (Chiu, S. I., Lee, J. Z., dan Huang, D. H., 2004)
- **Isolasi Sosial dan Penurunan Empati** : Walaupun banyak game mendorong interaksi secara daring, beberapa penelitian memperlihatkan efek berlawanan saat pemain terjebak dalam dunia virtual terlalu lama. Lemmens et al. (2011) menegaskan bahwa pemain yang mengalami *problematic gaming* menunjukkan penurunan kualitas hubungan sosial dan empati.

2.1.2 Definisi E-Sports

E-sports atau electronic sports adalah kompetisi terorganisasi yang menggunakan video game sebagai medium pertandingan. Menurut Hamari dan Sjöblom (2017), e-sports mencakup aktivitas kompetitif profesional, mulai dari turnamen, liga, hingga kegiatan streaming dan penyiaran pertandingan. Berbeda dengan bermain biasa, e-sports menuntut strategi, koordinasi tim, latihan, serta infrastruktur pendukung yang menyerupai olahraga tradisional. E-sports berkembang menjadi industri global dengan melibatkan atlet profesional, pelatih, manajer, sponsor, media, dan penonton.

IESF (International E-sports Federation) menegaskan bahwa e-sports telah berkembang menjadi ekosistem yang terdiri dari pemain profesional, manajer tim, pelatih, penyelenggara event, caster, analis, hingga industri media. Dengan demikian, e-sports bukan hanya aktivitas bermain game, tetapi sebuah industri kreatif digital yang terstruktur.

a. Tujuan E-sports

Tujuan utama e-sports adalah menciptakan kompetisi yang terstandarisasi, profesional, dan dapat diakses oleh publik. Industri e-sports mendorong:

- **Pengembangan bakat dan prestasi pemain**
- **Penyelenggaraan kompetisi regional hingga internasional**
- **Penguatan komunitas**
- **Penciptaan peluang ekonomi**, termasuk produksi konten, sponsorship, dan event organizer
- **Penguatan ekosistem digital**, seperti streaming, broadcasting, serta industri kreatif pendukung

Granic et al. (2014) juga menunjukkan bahwa video game (termasuk e-sports) memiliki potensi pengembangan kognitif dan sosial, seperti kemampuan pemecahan masalah, kerja sama, dan fokus.

b. Prinsip/Elemen dalam E-sports

Menurut kajian Hamari dan Sjöblom (2017), elemen penting dalam e-sports mencakup:

- **Kompetisi** → pertandingan formal dengan aturan
- **Audience/penonton** → baik offline maupun online
- **Atlet/pemain** → individu atau tim
- **Game/genre** → MOBA, FPS, sports, battle royale
- **Event/turnamen** → struktur liga, bracket, babak kualifikasi
- **Infrastruktur pendukung** → jaringan, komputer, venue
- **Siaran** → caster, analyst desk, produksi media

IESF dan DLA+ menambahkan bahwa *venue* adalah salah satu unsur terpenting untuk keberlangsungan ekosistem e-sports.

c. Relevansi E-sports dengan Yogyakarta

Statista (2023) melaporkan bahwa Indonesia termasuk salah satu pasar video game terbesar di Asia Tenggara, terutama di kalangan usia produktif. Yogyakarta sebagai kota pelajar memiliki komunitas e-sports besar, turnamen lokal yang aktif, dan populasi pemain yang terus meningkat—sehingga kajian e-sports menjadi relevan sebagai dasar perancangan E-sports Center.

2.1.3 Definisi Atlet E-Sports

Dalam berbagai literatur, atlet e-sports (e-sports athlete / pro gamer) didefinisikan sebagai individu yang :

- Berlatih secara terstruktur dan intensif untuk meningkatkan performa kompetitif.
- Mengikuti kompetisi profesional dan turnamen sebagai aktivitas utama.
- Tergabung dalam tim, organisasi, atau manajemen yang memiliki struktur seperti pelatih, analis, manajer, dan sponsor.
- Memiliki komitmen profesional, termasuk jadwal latihan, evaluasi performa, kebugaran fisik dan mental, serta kedisiplinan.

(Sumber: Concorde Education, 2023; Access Creative College, 2024; NeurotrackerX, 2023; Red Bull, 2024)

a. Perbedaan gamer kasual dan atlet e-sports:

Tabel 2. 1 Perbedaan Gamer Kasual dan Atlet E-sports

Gamer Kasual	Atlet E-sports
Bermain untuk Hiburan	Bermain untuk Kompetisi dan Prestasi
Tidak Mengikuti Turnamen Rutin	Mengikuti Turnamen Berjenjang
Tidak Memiliki Latihan yang Terstruktur	Latihan Harian dan Profesional (Terstruktur)
Hanya Bermain Sendiri atau Kelompok Kecil	Bagian dari Tim Resmi dan Manajemen

b. Tahapan Menjadi Atlet E-Sports

Berdasarkan panduan karier e-sports internasional, tahapan umum menjadi atlet e-sports profesional meliputi :

1. Memilih game kompetitif yang berpotensi karier
2. Latihan intensif dan sistematis
3. Bergabung dengan komunitas atau tim amatir
4. Mengikuti turnamen lokal / regional / online
5. Membangun reputasi dan exposure
6. Masuk organisasi profesional / academy training
7. Menjaga kondisi fisik, mental, dan disiplin professional

(Sumber: Concorde Education, 2023; Access Creative College, 2024; NeurotrackerX, 2023; Red Bull, 2024, Murdoch University, 2023)

2.1.4 Definisi E-Sports Center

E-sports Center adalah fasilitas terintegrasi yang mewadahi aktivitas kompetitif, pelatihan, edukasi, produksi media, dan komunitas dalam satu bangunan. IESF (2020) dan DLA+ E-sports Venue Design Guide (2018) mengelompokkan E-sports Center sebagai “*multi-functional entertainment and competitive venue*” yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan operasional e-sports.

E-Sports Center merupakan suatu konsep ruang terpadu yang memadukan beragam jenis hiburan, baik digital maupun fisik, dalam satu lokasi. Fungsinya melampaui sekadar bermain game, mencakup pula interaksi sosial, ajang kompetisi, dan pembinaan komunitas. Yudhatama (2020) menegaskan bahwa arena e-sports di Jakarta dirancang dengan visi yang lebih luas. Alih-alih sekadar menjadi tempat permainan, fasilitas ini diharapkan dapat berperan sebagai sebuah pusat komunitas yang memfasilitasi dan mendorong berkembangnya kegiatan sosial serta ekonomi kreatif. Lalu Boentoro (2020) dalam penelitiannya mengenai E-Sports Arena di Yogyakarta menegaskan bahwa kehadiran ruang semacam ini harus mampu mengakomodasi beragam fungsi, tidak terbatas pada

hiburan dan kompetisi, melainkan juga mencakup aspek edukasi dan interaksi sosial.

Fasilitas ini berbeda dari warnet, gaming café, atau gedung olahraga karena memiliki standar teknis khusus, seperti kebutuhan jaringan, tata cahaya, peralatan broadcasting, serta ruang kompetisi yang dirancang untuk skenario pertandingan profesional.

a. Fungsi dan Tujuan E-Sports Center

Pada pembahasan ini berisikan fungsi dan tujuannya dari konsep perencanaan dan perancangan E-Sports Center ini berdasarkan. Berikut merupakan beberapa fungsi utama yaitu:

1. Fungsi Rekreasi dan Hiburan Digital

Menjadikan E-Sports Center ini sebagai ruang atau wadah bagi mahasiswa, bahkan masyarakat umum, bahkan dari generasi milenial (Y), Generasi Z, sampai dengan Generasi Alpha untuk menikmati berbagai hiburan interaktif, seperti PC gaming, VR/AR, dan console games. Kegiatan e-sports dan gaming digital berkembang menjadi bentuk leisure modern yang mencukupi kebutuhan hiburan generasi muda dalam konteks sosial maupun digital (Hamari, J., dan Sjöblom, M., 2017)

2. Fungsi Sosial dan Komunitas

Menjadi tempat berkumpul Bersama dan berjejaring bagi komunitas dari gamer itu tersendiri, mahasiswa, serta pelaku industry kreatif. Jurnal "*The Social Online Gamer: Modeling the Social Player of Online Games*", Domahidi dan Quandt (2015)" meneliti bagaimana pemain game daring memanfaatkan permainan tersebut sebagai cara memperluas jaringan sosial di luar dunia virtual

3. Fungsi Ekonomi Kreatif

Berperan sebagai ruang aktivitas industry game local, merchandise, turnamen esport, sampai pembuatan konten digital yang berperan dalam perekonomian di daerah yang dituju. Dalam penelitian disebutkan bahwa investasi pada fasilitas esport berpengaruh langsung terhadap pertumbuhan pariwisata dan ekonomi kreatif lokal (Lee, H., Koo, C., dan Chung, N., 2025)

Berikut merupakan beberapa tujuan utama dari E-Sports Center ini yaitu

:

1. Menyalurkan Hobi Gaming secara Sehat dan Produktif

Menjadi kegiatan gaming yang berdampak positif bagi perkembangan kognitif, sosial, emosional bahkan prestasi penggunaannya. Granic et. Al. (2014) memperlihatkan bahwa bermain game dapat mengembangkan strategic thinking,

teamwork, dan ketahanan mental apabila mendapatkan fasilitas lingkungan yang sehat.

2. Meningkatkan Interaksi Sosial

Menciptakan sebuah ruang interaktif yang menghubungkan pengguna, masyarakat umum, maupun mahasiswa melalui aktivitas gaming dan komunitas digital tanpa mengisolasi diri secara sosial. Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukan jika kurangnya ruang publik berbasis gaming berefek pada turunya kualitas interaksi sosial dari mahasiswa di Yogyakarta (Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., dan Sirait, H. M., 2019)

Dalam konteks Yogyakarta, tujuan tersebut menjadi penting karena tidak adanya fasilitas terpusat yang mewadahi seluruh aktivitas tersebut secara professional

b. Prinsip-prinsip Perancangan Fasilitas E-sports Center

Berdasarkan DLA+ (E-sports Venue Design Guide), IESF, dan referensi akademik lainnya :

- 1. Fungsionalitas Ruang Teknis**
 - ☐ arena kompetisi dengan visibilitas baik
 - ☐ jaringan stabil dan infrastruktur listrik yang baik
 - ☐ ruang produksi siaran terintegrasi internet / jaringan
- 2. Fleksibilitas dan Adaptabilitas**
 - ☐ desain modular
 - ☐ ruang yang dapat bertransformasi sesuai kebutuhan event
- 3. Keamanan dan Kenyamanan Pengguna**
 - ☐ akses pemain, staf, dan penonton ditata terpisah
 - ☐ standar ergonomic untuk latihan dan kompetisi
- 4. Integrasi Teknologi**
 - ☐ AV system, lighting, digital signage
 - ☐ integrasi streaming dan broadcasting
- 5. Pengalaman Pengunjung (Audience Experience)**
 - ☐ tata cahaya dan akustik
 - ☐ pemilihan material yang mendukung suasana kompetitif dan modern

c. Unsur/Elemen Utama dalam E-sports Center

Ringkasan elemen yang umumnya terdapat dalam sebuah E-sports Center:

- 1. Main Arena / Competition Stage**
- 2. Training Room / Practice Area**
- 3. Caster Booth dan Broadcasting Studio**
- 4. Control Room**

5. Team Room / Player Lounge
6. Community Space / Creative Hub
7. Retail Area (merchandise)
8. Lobby dan Hospitality Area
9. Technical Room (server room, electrical room)

2.1.5 Definisi Komunitas Gamer dan Esport

Lalu dalam fenomena komunitas gamer ini telah meluas secara global, didorong oleh naiknya pamor e-sports yang diakui sebagai sebuah disiplin olahraga berbasis digital. Tidak lupa Esport sekarang ini sudah termasuk dalam cabang olahraga dan juga diakui oleh ASEAN Games juga. Seperti yang dijelaskan oleh Hamari dan Sjöblom (2017, hlm. 211), e-sports pada hakikatnya merupakan suatu bentuk kegiatan olahraga. Ciri khasnya terletak pada pemanfaatan sistem elektronik untuk memfasilitasi aspek-aspek fundamental dari olahraga itu sendiri.

2.2. Uraian Komponen atau Unsur

2.2.1 Komponen Game

Untuk memahami E-sports secara menyeluruh, perlu memahami terlebih dahulu komponen dasar dalam game sebagai medium interaksi dan kompetisi. Para ahli seperti Salen dan Zimmerman (2004) dan Kent (2001) menjelaskan bahwa game tersusun atas beberapa elemen yang saling berkaitan dan membentuk pengalaman bermain (gameplay experience). Komponen-komponen utama game meliputi :

- a. Aturan dan Sistem Permainan : Berisi struktur logika, batasan, dan mekanisme yang mengatur tindakan pemain di dalam game. Termasuk sistem skor, aturan menang-kalah, sistem pertarungan, kontrol karakter, waktu permainan, dan sistem reward.
- b. Respons Sistem Terhadap Pemain : Interaksi yang muncul ketika pemain berusaha mencapai tujuan permainan, menciptakan pengalaman strategis, kompetitif, atau kolaboratif
- c. Pengalaman Emosional dan Sensori : Merupakan aspek visual, audio, cerita, dan atmosfer yang mempengaruhi perasaan pemain. Termasuk *sound effects*, animasi, musik, visual identity, serta *world-building*.
- d. Pemain dan Interaksi Sosial : Game melibatkan pemain sebagai elemen utama yang memproses strategi dan keputusan. Interaksi dapat bersifat kompetitif, kooperatif, atau sosial.
- e. Goals dan Feedback : Tujuan permainan (*objectives*) serta umpan balik seperti skor, grafik statistik, atau hasil pertandingan.

2.2.2 Komponen E-Sports

E-sports merupakan bentuk kompetisi profesional berbasis video game yang membutuhkan struktur organisasi seperti olahraga konvensional. Menurut Hamari dan Sjöblom (2017) dan Newzoo Global E-sports Report (2024), industri e-sports memiliki beberapa komponen utama :

- a. Players dan Teams : Terdiri dari atlet e-sports profesional, pemain amatir, dan pelatih yang terstruktur dalam sistem pelatihan, strategi, serta pembinaan skill. Atlet e-sports dikategorikan profesional apabila mengikuti liga resmi, kontrak organisasi, latihan rutin, dan mengikuti kompetisi tingkat nasional/internasional (IESPA, 2023).
- b. Tournament dan League System : Sistem kompetisi formal, terdiri dari babak penyisihan, liga regular, playoff, hingga grand final.
- c. Organizer : Lembaga penyelenggara seperti PBESI di Indonesia atau IESF pada skala internasional yang mengatur regulasi, standardisasi, dan kompetisi resmi.
- d. Broadcasting dan Media : Aspek penting dalam ekosistem e-sports yang melibatkan produksi konten, live streaming, shoutcaster / komentator, kamera, dan kontrol teknologi.
- e. Sponsorship dan Commercial Support : Pihak sponsor seperti brand teknologi, apparel, dan makanan minuman, serta pemasukan dari iklan dan lisensi siaran.
- f. Fans dan Community : Partisipasi penonton baik secara langsung maupun online menciptakan ekosistem yang hidup. Fanbase sangat berpengaruh dalam ekonomi e-sports, identitas budaya, dan mendorong terbentuknya ruang komunitas fisik seperti E-sports Center.
- g. Infrastructure dan Facilities : Ditunjang oleh ruang latihan, arena kompetisi, ruang analisis, server dan jaringan, zona community, dan ruang publik pendukung. Infrastruktur ini menjadi kebutuhan dasar untuk mencetak atlet profesional dan menunjang event berskala besar.

2.2.3 Komponen E-Sports Center

Berdasarkan studi Boentoro (2020) dan Yudhatama (2020) tentang arena e-sports di Yogyakarta dan Jakarta menyimpulkan bahwa E-Sports Center kontemporer tidak lagi terbatas pada fungsi gaming. Konsep ini telah bertransformasi menjadi ruang multifungsi yang mengakomodasi aspek hiburan, edukasi, interaksi sosial, dan komunitas, dengan komponen penyusun sebagai berikut:

- a. Ruang Gaming Digital :
 - PC Gaming Arena → untuk permainan berbasis jaringan, multiplayer online, dan e-sports.

- Console dan VR/AR Room → pengalaman bermain berbasis konsol (PlayStation, Nintendo, Xbox) serta realitas virtual/augmented untuk hiburan imersif.
- b. Ruang Kompetisi dan Event :
 - Mini-auditorium untuk turnamen e-sports.
 - Ruang siaran/streaming (broadcasting room) untuk publikasi online.
- c. Ruang Komunitas :
 - Co-working space untuk gamer, mahasiswa, kreator konten.
- d. Ruang Sosial dan Rekreasi :
 - Lounge, café tematik, dan ruang board games untuk interaksi informal.
- e. Ruang Penunjang :
 - Lobby, ruang pameran, retail (merchandise game, aksesoris).

2.3. Kajian tentang Arsitektur Kontemporer

2.3.1 Definisi Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer dapat didefinisikan sebagai gaya arsitektur yang mencerminkan identitas abad ke-21, di mana bentuk dan fungsi bangunan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, material modern, dan kebutuhan fleksibel pengguna. Menurut Sumalyo (1996), arsitektur kontemporer mencakup bentuk-bentuk yang tidak bisa diklasifikasikan ke dalam satu aliran tunggal, tetapi justru menyerap elemen-elemen dari berbagai gaya arsitektur sebelumnya. Schirmbeck menambahkan bahwa arsitektur kontemporer berkembang dari pemikiran bahwa bangunan harus mampu menjawab perubahan zaman dan menjadi solusi bagi kebutuhan masa kini sekaligus masa depan. Selain itu, dalam konteks modern, arsitektur kontemporer juga memberi penekanan kuat pada fleksibilitas dan integrasi teknologi dalam desain ruang.

2.3.2 Tujuan Pendekatan Kontemporer

Pendekatan kontemporer dalam perancangan berorientasi agar bangunan tetap relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Pertama, arsitektur kontemporer memungkinkan adaptasi cepat terhadap teknologi baru, sehingga bangunan bisa “hidup” bersama kemajuan digital. Kedua, keterbukaan bentuk (open form) menjadi penting: ruang tidak harus kaku, tetapi bisa memiliki relasi yang baik antar bagian ruang, menciptakan pengalaman ruang yang dinamis. Ketiga, integrasi teknologi digital — seperti sistem smart building, kontrol otomatis, hingga Internet of Things (IoT) — menjadi bagian intrinsik dalam desain kontemporer untuk mendukung efisiensi, kenyamanan, serta interaksi pengguna.

2.3.3 Prinsip-prinsip Arsitektur Kontemporer

Beberapa prinsip utama dalam arsitektur kontemporer antara lain :

- **Fluidity:** ruang dan bentuk bangunan cenderung mengalir, tidak terlalu rigid, menciptakan relasi organik antar bagian.
- **Dynamic Form:** massa bangunan bisa berubah, tidak statis — volume dan bentuk bisa bersifat ekspresif dan variatif.
- **Flexibility:** ruang harus fleksibel agar bisa berubah fungsi sesuai kebutuhan, terutama di bangunan publik atau multifungsi.
- **Controlled Transparency dan Visual Connection:** Penerapan transparansi yang selektif. Keterbukaan visual diterapkan pada area publik (lobby, retail) untuk menarik minat, namun kontrol cahaya ketat diterapkan pada area kompetisi (arena) untuk kenyamanan visual pemain terhadap layar digital.
- **Technology Integration:** pemanfaatan teknologi cerdas dalam struktur dan utilitas bangunan, seperti smart systems, kontrol energi, dan sistem otomasi.
- **Expressive Technology :** Bangunan tidak hanya mewadahi teknologi, tetapi *mengekspresikan* teknologi tersebut melalui fasad media (*media facade*), pencahayaan RGB dinamis, dan struktur yang terekspos sebagai elemen estetika, mencerminkan karakter industri e-sports yang futuristik.

2.3.4 Elemen / Unsur Arsitektur Kontemporer dalam Bangunan Publik

Dalam bangunan publik, unsur-unsur arsitektur kontemporer umumnya diekspresikan melalui :

- **Material dan Akustik :** Penggunaan material *cladding* metal, kaca film pintar (*smart glass*), dan material akustik modern pada interior. Material harus mampu meredam kebisingan arena sekaligus mendukung estetika visual yang tajam.
- **Sistem pencahayaan :** pencahayaan alami diperkuat dengan jendela besar, skylight, serta sistem lampu LED pintar yang bisa diatur dinamis sesuai fungsi ruang.
- **Immersive Lighting :** Sistem pencahayaan buatan menjadi elemen arsitektural utama. Penggunaan *ambient lighting* dan LED strip yang terintegrasi dengan dinding/langit-langit untuk menciptakan suasana *immersive* (tenggelam dalam suasana game), yang dapat berubah warna sesuai tema turnamen.
- **Elemen smart building :** integrasi sensor, sistem kontrol otomatis (HVAC, pencahayaan, keamanan), serta IoT untuk efisiensi dan kenyamanan pengguna.
- **Transformable space :** ruang yang bisa berubah fungsi — misalnya area pertemuan bisa menjadi ruang pameran, atau ruang komunitas

bisa diubah menjadi area event — sebagai manifestasi fleksibilitas kontemporer. Prinsip ini banyak dipakai di gedung kesenian yang menerapkan fleksibilitas arsitektur dan pendekatan kontemporer.

2.4. Studi Preseden

2.4.1 Studi Preseden Tipologi

a. 100 Thieves – Compound (Los Angeles, USA)



Gambar 2. 13 100 Thieves – Compound (Los Angeles, USA)

Sumber : <https://hypebeast.com/2020/1/100-thieves-los-angeles-hq-headquarters-look-inside>

- **Tahun** : 2020
- **Tipologi Bangunan** : Esport Headquarters dan Content Hub
- **Fungsi Utama** : Fasilitas Pelatihan, Studio Konten Kreator, Ruang Bersantai, Toko Merchandise, dan Area Event Komunitas

100 Thieves – Compound (Los Angeles, USA) merupakan sebuah kantor konvensional yang diubah untuk menjadi kompleks pelatihan kelas dunia eSport Game menjadi seluas 1.400 m² juga menjadi markas utama tim E-Sports papan Atas Los Angeles 100 Thieves tersebut. Dengan peresmianya, fasilitas ini menjadi markas tim e-sports terbesar di Amerika Serikat saat ini. Di dalamnya terdapat berbagai ruang untuk latihan e-sports, siaran langsung permainan, produksi konten, desain fashion, serta toko ritel yang menampilkan koleksi busana terbaru dari brand 100 Thieves.

Dalam pernyataan resmi, Matthew “Nadeshot” Haag, selaku pendiri dan CEO 100 Thieves, menjelaskan bahwa “100 Thieves Cash App Compound merupakan wujud dari visi kami untuk membangun kategori baru perusahaan — sebuah lifestyle brand yang lahir dari dunia gaming.” Ia menambahkan bahwa Los Angeles adalah pusat e-sports, hiburan, dan mode, tiga pilar utama yang menjadi dasar pendirian 100 Thieves. Karena itu, kota ini dianggap sebagai tempat yang tepat untuk terus berinovasi dan mengeksplorasi potensi baru tentang seperti apa bentuk sebuah organisasi e-sports dan brand gaya

hidup masa depan. Ia juga menyampaikan antusiasmenya agar para penggemar dapat segera merasakan pengalaman berada di Compound ini.

Lalu selama 2 bulan ini, tim *satisfy* mempersiapkan bangunan baru **100 Thieves – Compound** untuk peluncuran resminya. Fasilitas ini juga akan menjadi pusat latihan kompetitif terbesar di Amerika Serikat. Selain itu juga bangunan ini ekaligus dapat juga menjadi rumah bagi para konten creator konten streaming, terdapat juga area bisnis streetwear milik 100 Thieves yang sukses, dan juga menjadi toko merchandise mereka.



Gambar 2. 14 Toko Merchandise Team 100 Thieves
Sumber : <https://satisfy-usa.com/100thieves>

Para penghuni bangunan ini diberikan tugas unik berupa untuk memasang elemen-elemen visual yang dapat memperkuat identitas dari merek / team mereka yaitu 100 Thieves. Hasilnya, terbentuklah sebuah ruang dengan palet warna monokromatik yang elegan, ditambah dengan kombinasi dari aksen warna khas brand melalui wall decals, mesin arcade yang dilapisi desain khusus, papan penanda, hingga fasilitas olahraga berupa lapangan basket luar ruangan dengan tema visual 100 Thieves. Area pelatihan ini dibuat lebih hidup dengan ticker digital bergaya wall street di atas kepala yang menampilkan konten yang dapat diganti sesuai dengan kebutuhan. Sementara itu, pencahayaan dan estetika ruang streaming disempurnakan oleh tim teknologi mereka agar menghasilkan visual yang maksimal disiarkan



Gambar 2. 15 Ruang Siaran / Streaming Team 100 Thieves

Sumber : <https://satis-fy-usa.com/100thieves>

Hasilnya adalah pada waktu acara pembukaan besar-besaran tempat ini diliput oleh berbagai media ternama seperti Hypebeast, Variety, Forbes, dan The Washington Post. Sorotan dari media dan media sosial memuncak saat acara peresmian Gedung ini. Acara tersebut menjadikan 100 Thieves kembali dikenal luas sebagai tim e-Sports terkemuka dan paling berpengaruh di dunia gaming ini.

- Analisis Fungsi Bangunan :
 1. Menciptakan Keseimbangan antara Area Profesional (Studio, Ruang Editing) dan area sosial (Lounge, kafe internal)
 2. Interior Lebih menonjolkan identitas visual tim, dan komunitas gaming
 3. Layout mendukung kolaborasi antar divisi kreatif dan atlet e-sports

b. T1 E-sports Training Facility (Seoul, South Korea)



Gambar 2. 16 T1 E-sports Training Facility (Seoul, South Korea)

Sumber : <https://smartlaunch.com/south-koreas-t1-e-sports-empire/>

- Tahun : 2020
- Tipologi Bangunan : Esport Headquarters dan Content Hub

- **Fungsi Utama** : Fasilitas Pelatihan, Studio Konten Kreator, Lounge Publik, dan Area Event Komunitas

Di Kawasan Hongdae, pusat keramaian di distrik Universitas Hongkik, Seoul, Organisasi Team E-sports Korea yaitu T1 E-sports membangun sebuah PC Café dan sekaligus Basecamp dari team itu tersendiri yang dirancang dengan ambisi menjadi salah satu yang terbaik di Korea Selatan ini.



Gambar 2. 17 **T1 E-sports Pc Area**

Sumber : <https://seoulshopper.com/blogs/fun/t1-base-camp-pc-room>

Tetapi, base camp ini bukan sekedar bentuk penghormatan saja terhadap budaya gaming; tempat ini juga menjadi simbol masa depan e-Sports, yang mengkombinasikan secara harmonis antara basecamp, internet café berkelas premium dengan pusat komunitas bagi para penggemar game itu tersendiri. Selain aktivitas bermain game, pengunjung juga bisa menjelajahi toko merchandise di dalam area yang menyediakan berbagai macam perlengkapan, dan aksesoris gaming, serta dapat juga untuk menyaksikan pertandingan e-sports secara langsung juga melalui layer LED yang menayangkan aksi seru dari tim T1 itu tersendiri di berbagai kompetisi.



Gambar 2. 18 **T1 E-sports TV Area dan Merchandise Shop**

Sumber : <https://www.koreaetour.com/%f0%9f%8e%ae-inside-t1s-world-exploring-lol-park-and-the-base-camps/capture-decran-2023-07-24-a-11-03-20-1024x577/>

Tidak hanya sebagai Basecamp, internet café, ataupun tempat berkumpul komunitas, ke istimewa ini adalah komitmennya dalam mengembangkan bakat-bakat e-sports yang baru. Tempat ini dapat

berfungsi sebagai area potensial untuk mencari calon pemain berbakat, dimana pelatih dari Team T1 E-sports Academy secara rutin datang untuk melakukan pengamatan dan seleksi calon gamer yang pasti.

- Analisis Fungsi Bangunan :
 1. Menggabungkan fungsi profesional (ruang latihan, ruang strategi, studio konten) dengan area public (PC café premium, toko merchandise, dan lounge komunitas)
 2. Interior berkarakter futuristic dengan dominasi warna merah, putih, dan hitam (Mencerminkan identitas visual T1 dan budaya gaming korea)
 3. Layout ruang mendukung interaksi antara pemain professional, komunitas, dan pengunjung. Menjadikan fasilitas ini sebagai jembatan antara dunia kompetitif dan sosial
 4. Base Camp juga berfungsi sebagai tempat untuk mencari bakat bakat atau talenta e-Sport masa depan

c. LOL Park / Riot Games Korea (Seoul, Korea Selatan)



Gambar 2. 19 LOL Park / Riot Games Korea (Seoul, Korea Selatan)

Sumber : <https://e-sports.merahputih.com/read/penampakan-lol-park-surga-bagi-pencinta-lol-1778>

- **Tahun** : 2018
- **Tipologi Bangunan** : Esport Center
- **Fungsi Utama** : Stadion Khusus, Interview Zone, Fan Meeting Zone, Café dan Lounge

LoL Park adalah fasilitas e-sports yang dikembangkan oleh Riot Games di kawasan Jongno, Seoul, Korea Selatan. Arena ini berfungsi sebagai venue resmi pertandingan League of Legends dan mampu menampung sekitar 500 penonton. Penataan ruang dalamnya dirancang agar penonton dapat merasakan kedekatan langsung dengan pemain

yang bertanding, menciptakan pengalaman menonton yang lebih intens dan imersif. Layar LED beresolusi tinggi dipasang untuk memastikan visibilitas pertandingan tetap optimal dari seluruh sudut ruang.



Gambar 2. 20 Arena Area LOL Park / Riot Games Korea

Sumber : <https://hybrid.co.id/post/riot-games-buka-stadion-lol-park-khusus-league-of-legends-korea-selatan/>

LoL Park adalah fasilitas e-sports yang dikembangkan oleh Riot Games di kawasan Jongno, Seoul, Korea Selatan. Arena ini berfungsi sebagai venue resmi pertandingan League of Legends dan mampu menampung sekitar 500 penonton. Penataan ruang dalamnya dirancang agar penonton dapat merasakan kedekatan langsung dengan pemain yang bertanding, menciptakan pengalaman menonton yang lebih intens dan imersif. Layar LED beresolusi tinggi dipasang untuk memastikan visibilitas pertandingan tetap optimal dari seluruh sudut ruang.



Gambar 2. 21 Cafe Area LOL Park / Riot Games Korea

Sumber : <https://hybrid.co.id/post/riot-games-buka-stadion-lol-park-khusus-league-of-legends-korea-selatan/>

Selain fasilitas utama arena pertandingan, LoL Park juga dilengkapi dengan Riot PC Bang (100 PC gaming), Riot Store, dan Café Bilgewater, yang menjadikan kompleks ini tidak hanya sebagai arena kompetisi tetapi juga destinasi wisata digital untuk umum. LCK Exhibition Zone menampilkan memorabilia tim dan pemain, menambah nilai edukasi dan kultural bagi pengunjung.



Gambar 2. 22 **Master Control Room LOL Park / Riot Games Korea**

Sumber : <https://e-sports.merahputih.com/read/penampakan-lol-park-surga-bagi-pencinta-lol-1778>

Untuk mendukung aktivitas profesional e-sports, tersedia waiting room pemain yang dilengkapi PC latihan, ruang strategis bagi pelatih, studio talenta dan komentator, serta Master Control Room (MCR) sebagai pusat produksi siaran langsung dengan perangkat broadcasting standar tinggi.

Menurut Lee Seung Hyun, perwakilan Riot Games Korea, LoL Park dirancang sebagai arena yang bukan hanya berfungsi sebagai studio kompetisi, tetapi sebagai ruang publik yang nyaman, menarik dari sisi desain, dan ramah bagi pemain maupun pengunjung

- Analisis Fungsi Bangunan :
 1. Fungsi Utama Area kompetisi dapat menampung 500 penonton, dengan layar raksasa, dan jarak deka antara penonton dengan pemain
 2. Fasilitas Pendukung terdapat area Fan Meeting Zone, Interview Zone, Training Rooms, dan Talent Room
 3. Untuk area komersil terdapat area PC Zone untuk umum, toko merchandise, dan café.
 4. Lalu area Broadcasting Technology yaitu Master Control Room, Ruang komentator, dan Server Room

2.4.2 Studi Preseden Konsep

a. Dongdaemun Design Plaza (DDP)

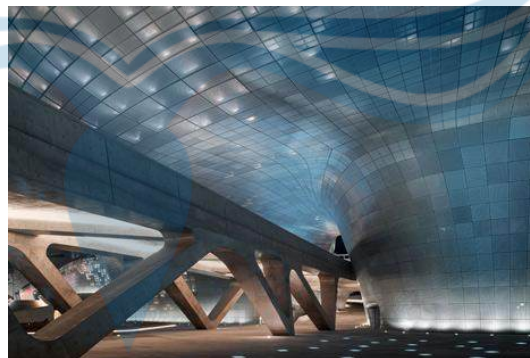


Gambar 2. 23 Dongdaemun Design Plaza (DDP)

Sumber : <https://www.archdaily.com/489604/dongdaemun-design-plaza-zaha-hadid-architects>

- **Tahun** : 2014
- **Tipologi Bangunan** : Bangunan Multifungsi
- **Fungsi Utama** : Galeri, Toko, Restoran, dan Ruang-Ruang untuk Pameran dan Acara.

Dongdaemun Design Plaza (DDP) di Seoul, karya Zaha Hadid Architects, merupakan pusat besar untuk kegiatan seni, desain, dan teknologi yang terintegrasi dengan ruang publik hijau. Bangunan ini dirancang sebagai ruang multifungsi yang menghubungkan kegiatan budaya dengan area urban melalui plaza publik terbuka dan taman lanskap, sehingga menciptakan ruang kota yang aktif dan mudah diakses oleh masyarakat.



Gambar 2. 24 Fasad Dongdaemun Design Plaza (DDP)

Sumber : <https://www.dezeen.com/2014/03/23/zaha-hadid-dongdaemun-design-plaza-seoul/>

Fasad DDP menjadi salah satu elemen arsitektural paling ikonik, dibentuk dari sekitar 45.000 panel aluminium berukuran dan berlekuk berbeda. Penggunaan teknologi pemodelan digital 3D memungkinkan terciptanya permukaan yang dinamis dan melengkung tanpa sambungan terlihat. Pada malam hari, perforasi halus pada material

berpadu dengan sistem pencahayaan LED yang menampilkan animasi visual, sehingga bangunan berubah menjadi instalasi cahaya skala besar di ruang kota.

DDP menggabungkan fungsi seni, edukasi, komersial, dan publik dalam satu struktur yang saling terhubung. Kompleks ini menyediakan galeri pameran, ruang konvensi, museum desain, ruang seminar, perpustakaan, pusat edukasi, dan area publik untuk acara budaya. Hubungan visual antara interior dan eksterior diperkuat melalui void besar dan bukaan yang membawa cahaya alami ke dalam bangunan di bawah permukaan plaza.



Gambar 2. 25 **Interior Dongdaemun Design Plaza (DDP)**

Sumber : <https://www.dezeen.com/2014/03/23/zaha-hadid-dongdaemun-design-plaza-seoul/>

Sebagai pusat budaya, DDP dirancang untuk mendorong inovasi, kolaborasi kreatif, dan pertukaran ide lintas generasi. Bangunan ini berfungsi sebagai ruang interaktif yang memfasilitasi pertemuan masyarakat, pertumbuhan industri kreatif, dan pengembangan teknologi baru. Desainnya berakar pada konteks sejarah kawasan Dongdaemun, termasuk integrasi artefak kota lama dan struktur peninggalan yang ditemukan saat proses konstruksi.

- Analisis Fungsi Bangunan :
 1. DDP berfungsi sebagai pusat kegiatan kreatif, dan ruang public berskala kota yang mewadahi berbagai aktivitas (Fungsi Utama)
 2. Fungsi pendukung, seperti perpustakaan desain, ruang seminar, pusat media, laboratorium kreatif, dan sky lounge.
 3. Pendekatan Desain dan arsitektur di bangunan ini adalah Kontemporer Neo Futuristik melalui bentuk bangunan yang fluid dan bebas dari garis kaku, mencerminkan dinamika kreativitas dan teknologi.

b. Centre Georges Pompidou



Gambar 2. 26 Centre Georges Pompidou

Sumber : https://www.archdaily.com/64028/ad-classics-centre-georges-pompidou-renzo-piano-richard-rogers?ad_medium=gallery

- **Tahun** : 1977
- **Tipologi Bangunan** : Rumah bagi Museum Seni Modern
- **Fungsi Utama** : Museum, Perpustakaan, dan Fasilitas Budaya

Centre Georges Pompidou di Paris merupakan salah satu karya arsitektur paling radikal abad ke-20, dirancang oleh Renzo Piano dan Richard Rogers melalui kompetisi internasional yang diadakan pemerintah Prancis pada awal 1970-an. Bangunan ini diwujudkan sebagai pusat kebudayaan yang terbuka dan inklusif, sesuai visi Presiden Georges Pompidou untuk menciptakan fasilitas publik yang menjadi magnet seni, budaya, dan edukasi bagi masyarakat luas. Sejak dibuka pada tahun 1977, pusat kebudayaan ini telah menerima lebih dari 150 juta pengunjung dan menjadi ikon kota Paris.



Gambar 2. 27 Centre Georges Pompidou

Sumber : <https://www.dezeen.com/2019/11/05/centre-pompidou-piano-rogers-high-tech-architecture/>

Keunikan utama Pompidou terletak pada pendekatan desainnya yang mengekspose seluruh infrastruktur bangunan di bagian luar. Struktur baja, pipa mekanik, instalasi listrik, saluran air, dan sistem sirkulasi sengaja diekspos untuk menghadirkan kesan transparan dan

jujur secara konstruksi, sekaligus membuka fleksibilitas ruang interior. Seluruh elemen teknis diberi kode warna untuk membedakan fungsi: biru untuk ventilasi, hijau untuk air, kuning-oranye untuk kelistrikan, merah untuk sirkulasi vertikal, dan putih untuk struktur utama.



Gambar 2. 28 **Centre Georges Pompidou**

Sumber : https://www.archdaily.com/64028/ad-classics-centre-georges-pompidou-renzo-piano-richard-rogers?ad_medium=gallery

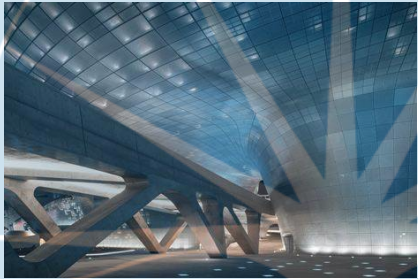
Fasad bangunan yang menyerupai mesin industri ini mencerminkan filosofi arsitektur high-tech yang menekankan keterbukaan fungsi dan efisiensi sistem. Salah satu elemen ruang paling ikonik adalah tabung eskalator di sisi barat bangunan yang memberikan pengalaman ruang dinamis sekaligus pemandangan kota Paris dari ketinggian. Desain ini menegaskan gagasan bahwa arsitektur bukan hanya wadah pasif, melainkan ruang interaksi dan pergerakan.

Centre Pompidou menaungi Museum Seni Modern Nasional, perpustakaan publik besar, ruang penelitian musik IRCAM, serta plaza publik yang aktif untuk pertunjukan seni dan aktivitas komunitas. Fleksibilitas tata ruang interior memungkinkan kompleks ini beradaptasi dengan berbagai pameran, pertunjukan, dan kegiatan edukasi. Bangunan ini menjadi tonggak pertemuan antara seni, teknologi, dan masyarakat, memberikan inspirasi kuat bagi konsep ruang publik kontemporer dan desain yang berorientasi komunitas.

- Analisis Fungsi Bangunan :
 1. Memiliki Fungsi utama budaya dan publik, yaitu museum seni modern, perpustakaan besar, ruang konser dan riset
 2. Ruang Fleksibel (*Multipurpose Hall*) yaitu dengan interior bebas dari kolom yang memungkinkan untuk layout program berubah-ubah
 3. Open plaza sebagai ruang komunitas, atau dimaksud adalah area luar digunakan sebagai area pertunjukan atau kegiatan sosial
 4. Integrasi Teknologi Tinggi, yaitu dengan system utilitas dan struktur yang di ekspos sebagai identitas desain bangunan

2.4.3 Perbandingan dan Penerapan Studi Preseden

Preseden	Gambar	Intepretasi/Penerapan Bangunan
100 Thieves – Compound (Los Angeles, USA)		Integrasi fungsi latihan, komunitas, dan komersial dalam satu kompleks : Bangunan tidak hanya berfungsi sebagai tempat latihan atlet esports, tetapi juga mengintegrasikan area komunitas, konten kreatif, dan retail sebagai satu kesatuan ekosistem.
		Penekanan identitas dan branding sebagai bagian dari arsitektur : Penekanan identitas dan branding sebagai bagian dari arsitektur
T1 E-sports Training Facility (Seoul, South Korea)		Pemisahan tegas antara zona atlet dan zona publik : Fasilitas latihan atlet dirancang privat, terkontrol, dan terpisah dari area publik untuk menjaga fokus dan performa.
		Ruang latihan berorientasi pada performa dan kenyamanan : Pengaturan pencahayaan, akustik, ergonomi, dan suasana ruang mendukung aktivitas latihan intensif.
LOL Park / Riot Games Korea (Seoul, Korea Selatan)		Arena esports sebagai ruang imersif dan partisipatif : Arena esports sebagai ruang imersif dan partisipatif

		Bangunan sebagai pusat aktivitas esports yang berlapis : Bangunan sebagai pusat aktivitas esports yang berlapis
Dongdaemun Design Plaza (DDP)		Material atap, bangunan menggunakan sistem atap bentang lebar yang umum pada bangunan arena : Pemilihan ini bertujuan untuk menciptakan ruang bebas kolom pada area kompetisi utama, sekaligus menegaskan karakter bangunan sebagai fasilitas publik berskala besar.
		Bentuk arsitektur dinamis dan futuristik sebagai landmark kota : Bangunan memiliki bentuk non-linear yang merepresentasikan kemajuan teknologi dan kreativitas.
Centre Georges Pompidou		Penggunaan material modern yang menonjolkan kejujuran struktur serta ekspos sistem bangunan sebagai bagian dari ekspresi fasad: di mana elemen utilitas seperti pipa, ducting, dan jalur kabel tidak disembunyikan, melainkan diekspos dan dirancang sebagai identitas visual bangunan.
		Interior fleksibel akibat struktur berada di luar bangunan : ruang dalam menjadi luas dan adaptif untuk berbagai kegiatan.