

## Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh secara langsung terhadap kemajuan pada bidang olahraga. Hubungan keduanya menciptakan sejarah lahirnya cabang olahraga baru berbasis teknologi yang dikenal dengan esports (electronic sports). Perkembangan esports yang pesat di Kota Medan dilatarbelakangi dengan adanya berbagai kompetisi esport yang diadakan. Peran fasilitas esports sangat diperlukan sebagai sarana penunjang pelatihan untuk mengembangkan kemampuan pemain esports dalam membantu mewujudkan ambisi peminat esports sebagai pemain professional. Adanya permasalahan mengenai fasilitas dan teknis ruang dapat mempengaruhi secara langsung terhadap proses pelatihan esports. Pengambilan data dilakukan dengan metode observasi dengan melakukan survei studi banding bangunan terkait, analisis studi literature berupa standar dan kebutuhan ruang esports, serta analisis data lapangan terhadap kondisi bangunan perancangan untuk membantu penyelesaian permasalahan fasilitas serta kebutuhan teknis ruang terhadap pemain esports. Realisasi dari Perancangan Esport Center di Medan ini memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan kebutuhan teknis berupa pengolahan sistem pencahayaan berkonsep transisi ruang dengan permainan intensitas dan warna cahaya serta pengaplikasian sistem akustik ruang berupa bentuk dan material treatment dinding absorber dan reflector yang ditunjang dengan pengaplikasian perangkat teknologi pada elemen pembentuk ruang untuk menunjang kebutuhan dan kenyamanan permainnya

## Abstract

Technological developments have a direct influence on progress in the field of sports. Their relationship created a history of the birth of a new technology-based sport known as esports (electronic sports). The rapid development of esports in the city of Medan is motivated by the various esports competitions being held. The role of esports facilities is indispensable as a means of supporting training to develop the abilities of esports players in helping to realize the ambitions of esports enthusiasts as professional players. The existence of problems regarding the facilities and technical space can directly affect the esports training process. Data collection was carried out using the observation method by conducting a comparative study survey of related buildings, analyzing literature studies in the form of standards and requirements for esports rooms, as well as analyzing field data on the condition of the design building to help solve facility problems and technical requirements for esports players. The realization of the Design of the Esport Center in Medan provides a solution in solving technical needs problems in the form of processing a lighting system with the concept of space transition with a game of light intensity and color as well as the application of a space acoustic system in the form and material treatment of absorber and reflector walls supported by the application of technological devices on the elements. forming space to support the needs and comfort of the game