

SKRIPSI

PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS E-SPORTS DI KOTA BARU, LAMPUNG

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Strata 1 (S-1) pada
Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya



Disusun Oleh :
ADRIAN ROFIQ
03061381419099

DOSEN PEMBIMBING :
Abdurrachman Arief, S.T M.Sc
198312262012121004
Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D
195812201985031002

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2019

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS E-SPORTS DI KOTA BARU, LAMPUNG

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Strata 1 (S-1) pada
Program Studi Teknik Arsitekur Universitas Sriwijaya

Oleh :

ADRIAN ROFIQ
NIM . 03061381419099

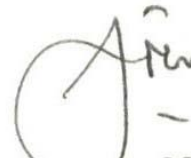
Palembang, 31 Juli 2019

Pembimbing:



Abdurrachman Arief, S.T M.Sc

NIP. 198312262012121004



Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D

NIP. 195812201985031002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan



Ir. Helmi Hakki, M.T

NIP. 196107031991021001

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Skripsi ini dengan judul "Perancangan Pusat Komunitas E-Sports di Kotabaru, Lampung" telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya pada tanggal 30 Juli 2019.

Palembang, 31 Juli 2019

Dosen Pembimbing :

1. Abdurrachman Arief, S.T, M.Sc
NIP. 198312262012121004
2. Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D
NIP. 195812201985031002

()
()


Dosen Penguji :

1. Dr. Ir. Tuter Lussetyowati, M.T
NIP. 196509251991022001
2. Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc
NIP. 197707242003121005

()
()

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan




Ir. Helmi Hakki, M.T
NIP. 196107031991021001

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrian Rofiq
NIM : 03061381419099
Judul : Perancangan Pusat Komunitas E-Sports di Kotabaru,
Lampung

Menyatakan bahwa Skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.



ABSTRAK

Rofiq, Adrian “Pusat Komunitas E-Sports di Kotabaru, Lampung”

Landasan Konseptual, S1, Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya, 2019.

Salah satu kemajuan teknologi di era sekarang ini adalah mulai berkembangnya permainan berbasis online atau disebut juga dengan nama game online. Dimana game online itu sendiri didefinisikan sebagai alat permainan digital dunia maya yang dapat terhubung dengan banyak orang sekaligus. *E-Sport* adalah singkatan dari *electronic sport* merupakan bidang olahraga yang menggunakan game atau permainan sebagai bidang kompetitif utama dimana aspek olahraga ini semuanya di fasilitasi oleh sistem elektronik. Game online sendiri sudah dimasukkan dalam kategori bidang olahraga yaitu olahraga otak selayaknya permainan catur. Sedang banyak dan maraknya permainan berbasis online (game online) di Indonesia khususnya Provinsi Lampung, serta sangat banyaknya peminat dan turnamen yang telah di adakan baik skala internasional maupun nasional namun belum adanya fasilitas yang memadai kegiatan tersebut, maka dari itu dirancanglah sebuah Pusat Komunitas *E-Sports* yang diharapkan dapat dan mampu menyediakan fasilitas dan memadai segala kegiatan-kegiatan *E-Sports* didalamnya. Pembangunan Pusat Komunitas ini terletak di Kotabaru, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, dengan pengambilan tapak merujuk pada rencana pembangunan dan masterplan yang telah ada. Melalui konsep analogi dari sebuah *console game* yang mencerminkan fungsi bangunan dan pendekatan tema futuristik sebagai pendekatan dari sebuah karakteristik *E-Sports*.

Kata Kunci : Game Online, Digital, E-Sports, Komunitas, Analogi, Futuristik

Menyetujui,

Pembimbing 1



Abdurrachman Arief, S.T M.Sc

NIP. 198312262012121004

Menyetujui,

Pembimbing 2



Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D

NIP. 195812201985031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan



Ir. Helmi Hakki, M.T

NIP. 196107031991021001

ABSTRACT

Rofiq, Adrian “E-Sports Community Center in Kotabaru, Lampung”
Architecture Study Program at Sriwijaya University, 2019.

One of the technological advances in the current era is the development of online-based games, also known as online games. Where the online game itself is defined as a virtual world game tool that can connect with many people at once. E-Sport or electronic sport is a sports that uses games as the main competitive field where all aspects of this sport are facilitated by electronic systems. Online games have been included in the category of sports, namely brain sports like chess. There are many and widespread online-based games (online games) in Indonesia, especially Lampung Province, as well as many enthusiasts and tournaments that have been held both internationally and nationally, but there are no facilities that accommodate these activities, therefore an E-Sports Community Center was designed which are expected to be able to provide facilities and accommodate all E-Sports activities in it. The construction of this Community Center is located in Kotabaru, South Lampung Regency, Lampung Province, with site taking referring to existing development plans and master plans. Through the analogy concept of a game console that reflects the function of the building and the approach of a futuristic theme as an approach to the characteristics of E-Sports.

Keywords: Online games, digital, E-Sports, Community, Analogy, Futuristic

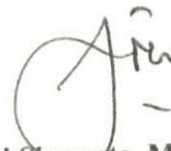
Approved by,
1st Supervisor



Abdurrachman Arief, S.T M.Sc

NIP. 198312262012121004

Approved by,
2nd Supervisor



Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D

NIP. 195812201985031002

Accepted by,
Head of Civil Engineering and Planning



Ir. Helmi Hakki, M.T

NIP. 196107031991021001

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kepada Allah Swt yang memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan tugas akhir dengan judul “Perancangan Pusat Komunitas *E-Sports*” di Kota Baru Lampung dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 Program Studi Teknik Arsitektur di Universitas Sriwijaya. Salawat dan Salam selalu tercurah kepada Rasulullah Saw yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan kedalam zaman penuh dengan teknologi era global ini. Berbagai bantuan tersurat dan tersirat penulis dapatkan selama mengikuti pendidikan S1 Teknik Arsitektur pada almamater Universitas Sriwijaya. Terucap terima kasih dengan penuh takzim pertama kepada ayahanda Dr. Heri Junaidi. MA dan Ibunda Herlina, karena keduanya penulis mampu berjalan dalam proses perjuangan ini, bersama *sugesti batini* dan finansial yang selalu diberikan dengan penuh keikhlasan. Laporan ini merupakan kado kecil dengan iringan doa sholeh agar keduanya selalu dalam lindungan, rahmat dan maghirah-Nya.

Selama masa penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah banyak membantu, memberi fasilitas, membina dan membimbing penulis:

1. Terima kasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE, beserta seluruh wakilnya yang telah memberikan berbagai fasilitas dan kualitas untuk seluruh mahasiswa tidak terkecuali pada program studi Arsitektur yang penulis geluti. Dekan Fakultas Tekhnik, Bapak Prof. Ir. Subriyer Nasir, MS., Ph.D. beserta wakil dan seluruh bagian administrasi yang telah memberikan berbagai kemudahan penulis dalam perkuliahan ini.
2. Ibu Ir. Tuter Lussetyowati, M.T , ketua Program Studi Arsitektur yang telah banyak membantu dengan kewibaan sebagai seorang pimpinan sekaligus dosen penulis. Kerepotan dan masalah yang sering saya lakukan selalu diberikannya solusi konstruktif serta komunikatif dalam membantu penyelesaian studi saya ini. *Jazakumullah Khairun Jaza’*
3. Pembimbingku, Bapak Abdurrachman Arief, S.T. M.Sc dan bapak Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D yang begitu perhatian dalam membimbing dengan kearifan sebagai dosen profesional selalu hadir menjadi solusi dalam Tugas

Akhir ini hingga dapat terselesaikan. Terima kasih dan semoga Allah Swt selalu memberikan keberkahan dalam kehidupan ini

4. Bapak / Ibu Dosen khususnya Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas ilmu yang telah dibekali kepada saya, semoga menjadi ilmu yang terus berguna untuk saya khususnya dan bangsa pada umumnya .
5. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2013, 2014, 2015, yang telah banyak membantu, berdiskusi dan bekerjasama dengan saya selama masa pendidikan. Semoga kerjasama yang terbangun selama ini memberikan satu kebersamaan abadi dalam perjuangan kedepan.
6. Sahabat Jok-Jok, BHT, LCS yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir, terutama mereka yang perpustakaan pribadinya sering menjadi tempat saya berlama lama menggali jawaban dalam laporan akhir ini. Proses yang begitu panjang bersama kalian menorehkan satu nilai bahwa *“keberhasilan itu memberi bahagia disaat kesulitan dapat dilalui dengan penuh kesabaran”*, terima kasih sahabat
7. Dan tugas akhir ini saya persembahkan juga kepada yang selalu bertanya “kapan wisuda?”. Sedikit terlambat atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan. Alangkah kurang tepatnya jika mengukur kepintaran hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya tugas akhir adalah yang selesai? Baik itu tepat waktu maupun tidak.

Akhir kata, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang saya sebut diatas. Terima kasih telah menjadi bagian dari salah satu sejarah perjalanan hidup saya. Semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna bagi yang membacanya terkhusus untuk mahasiswa arsitektur Universitas Sriwijaya.

Palembang, 31 Juli 2019

Adrian Rofiq

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR TABEL	8
BAB I PENDAHULUAN	9
I.1 Latar Belakang.....	9
I.2 Rumusan Masalah	10
I.3 Tujuan dan Sasaran.....	10
I.4 Ruang Lingkup	10
I.5 Sistematika Pembahasan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
II.1 Definisi dan Pemahaman Proyek	13
II.1.1 Definisi komunitas	13
II.1.2 Definisi <i>E-Sports</i>	14
II.1.3 Convention Hall	18
II.2 Tinjauan Fungsional.....	19
II.3 Tinjauan Objek Sejenis	20
II.3.2 Indonesia Convention Exhibition.....	23
BAB III METODE PERANCANGAN.....	25

III.1 Pengumpulan Data Penunjang Perancangan.....	25
III.1.1 Data Primer	25
III.1.2 Data Sekunder.....	26
III.2 Proses Analisis Data	26
III.2.1 Analisa Kawasan.....	26
III.2.2 Analisa Objek	27
III.3 Perumusan Konsep	28
III.4 Kerangka Berpikir Perancangan	30
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	33
IV.1 Analisis Fungsional	33
IV.1.1 Pengguna	33
IV.1.2 Analisa Kegiatan.....	34
IV.2 Analisa Spasial/Ruang.....	36
IV.2.1 Analisa Program Besaran Ruang.....	36
IV.3 Analisa Kontekstual.....	43
IV.3.1 Data Eksisting.....	43
IV.3.2 Analisa Tapak	45
IV.3.2.1 Analisa Regulasi Data Tata Wilayah.....	45
IV.3.2.2 Analisa View dan Orientasi	46
IV.3.2.3 Klimatologi (Matahari).....	47
IV.3.2.4 Klimatologi (Angin)	48
IV.3.2.4 Analisa Vegetasi	48
IV.3.2.5 Analisa Kebisingan.....	49
IV.3.2.6 Analisa Utilitas	50
IV.3.2.6 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian.....	51
IV.4 Analisa geometri dan Enclosure	51

IV.4.1 Analisa geometri.....	51
IV.4.2 Analisa Enclosure	55
IV.4.2.1 Pengaruh Faktor Sekitar	55
IV.4.2.2 Solid dan Transparan (Selubung Bangunan)	56
IV.4.2.2 Pembentukan Masa Bangunan.....	56
IV.4.2.3 Aspek Struktur.....	58
BAB V SINTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN	60
V.1 Sintesis Perancangan.....	60
V.1 Sintesis Perancangan Tapak.....	60
V.1.2 Sintesis Perancangan Arsitektur	60
V.1.3 Sintesis Perancangan Struktur.....	61
V.1.4 Sintesis Perancangan Utilitas.....	62
V.2 Konsep Perancangan.....	68
V.2.1 Konsep Perancangan Tapak	68
V.2.2 Konsep Perancangan Arsitektur.....	70
V.2.3 Konsep Perancangan Struktur.....	72
V.2.4 Konsep Perancangan utilitas	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
BAB 1.....	75
PENDAHULUAN.....	75
1.1 Objek Perancangan	75
1.2 Peta Lokasi.....	76
BAB II.....	78
KONSEP PERANCANGAN	78
2.1 Perancangan Konsep.....	78
BAB III.....	79

HASIL PERANCANGAN	79
3.1 SITEPLAN & BLOCKPLAN	79
.....	79
a. DENAH BANGUNAN	81
b. TAMPAK	82
3.4 POTONGAN	83
3.5 INTERIOR.....	83
3.6 EKSTERIOR	84

DAFTAR GAMBAR

gambar 2 1 logo resmi IeSPA.....	14
gambar 2 2 contoh permainan DOTA 2	16
gambar 2 3 contoh permainan CS:GO.....	17
gambar 2 4 contoh permainan mobile legends	17
gambar 2 5 estrel berlin convention hall	19
gambar 2 6 suasana di dalam Alienware Training Facility	21
gambar 2 7 ruang latihan pemain profesional di Alienware Training Facility	22
gambar 2 8 ruang rapat di Alienware Training Facility	22
gambar 2 9 ruang staff dan editing di Alienware Training Facility	22
gambar 2 10 Indonesia Convention Exhibition (ICE).....	23
gambar 2 11 tempat konser ICE	24
Gambar 3 1 perspektif Dalian International Conference Center	29
Gambar 3 2 exhibition hall Dalian International Conference Center, China	29
Gambar 3 3 Interior dan eksterior Dalian International Conference Center, China	30
Gambar 4 1 peta Lampung Selatan	43
Gambar 4 2 lokasi site terpilih.....	45
Gambar 4 3 regulasi tapak.....	46
Gambar 4 4 batasan tapak.....	46
Gambar 4 5 analisa orientasi matahari	47
Gambar 4 6 analisa orientasi angin.....	48
Gambar 4 7 kondisi vegetasi sekitar site	49
Gambar 4 8 analisa kebisingan.....	49
Gambar 4 9 analisa utilitas	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 tinjauan fungsional	20
Tabel 4 1 tabel dasar aktifitas	34
Tabel 4 2 analisa kegiatan	36
Tabel 4 3 kebutuhan area latihan.....	37
Tabel 4 4 kebutuhan bertanding	37
Tabel 4 5 kebutuhan area entrance	37
Tabel 4 6 kebutuhan MEE.....	38
Tabel 4 7 kebutuhan area amenitas	39
Tabel 4 8 kebutuhan area servis	40
Tabel 4 9 total kebutuhan ruang Pusat Komunitas E-Sports	40
Tabel 4 10 total kebutuhan ruang area parkir	40
Tabel 4 11 total kebutuhan area kawasan.....	41
Tabel 4 12 analisa bentuk dasar bangunan	52

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Salah satu kemajuan teknologi di era sekarang ini adalah mulai berkembangnya permainan berbasis online atau disebut juga dengan nama game online. Dimana game online itu sendiri didefinisikan sebagai alat permainan digital dunia maya yang dapat terhubung dengan banyak orang sekaligus. Game online sendiri sudah dimasukkan dalam kategori bidang olahraga yaitu olahraga otak, yang mana olahraga ini lebih mengarahkan kita untuk bertindak dan menganalisis gerak serang lawan untuk membuat keputusan langkah yang menguntungkan kita layaknya permainan catur. Dengan semakin majunya era dan teknologi yang pesat, olahraga otak inipun tidak hanya sebatas catur saja tapi memunculkan satu cabang olahraga baru yang dinamakan *E-Sport*.

E-Sport adalah singkatan dari *electronic sport* merupakan bidang olahraga yang menggunakan game atau permainan sebagai bidang kompetitif utama dimana aspek olahraga ini semuanya di fasilitasi oleh sistem elektronik. maka dari itu *E-Sport* tidak bertanding secara fisik tapi lebih kepada strategi online melalui komputer ataupun gadget sehingga masing-masing tim bertanding tanpa perlu bertatap muka.

Banyaknya turnamen atau perlombaan E-Sports yang di adakan di Indonesia baik skala nasional maupun internasional. Seperti pada tanggal 15-18 Maret 2018 yang lalu, Indonesia menjadi tuan rumah *Global Electronic Sports Championship (GESC)* di Jakarta. *GESC* sendiri adalah turnamen bertaraf Internasional yang di induki oleh *Valve Corporation* yang melombakan game online *MOBA* bernama *DOTA 2*. Turnamen ini mengundang tim-tim terbaik dari berbagai penjuru dunia, termasuk Indonesia. Ditambah lagi dengan suksesnya acara Asian Games lalu, yang mana salah satu cabang olahraga yang dilombakan adalah cabang olahraga *E-Sport*, semakin menjadikan *E-Sport* sebagai cabang olahraga yang patut diperhitungkan.

Berdasarkan data diatas, penulis mencoba untuk mengajukan judul Pusat Komunitas E-Sports di Kota Baru, Lampung. Hal yang mendasari pemilihan lokasi di Kota Baru, Lampung adalah merujuk pada rencana pembangunan dan masterplan yang telah ada.

Dalam proses perancangan nanti, penulis akan memakai konsep futuristik karena elektronik khususnya E-Sports identik dengan futuristik yang sangat memanfaatkan kemajuan teknologi mulai dari perabot, tampilan interior sampai penggunaan bahan. Hal yang sangat diperhatikan dalam merancang Pusat Komunitas *E-Sports* ini adalah memfasilitasi segala kegiatan yang menunjang bagi komunitas. Oleh karena itu tujuan utama Perencanaan dan Perancangan Pusat komunitas *E-Sports* ini adalah untuk mewadahi para atlit, calon atlit maupun pemain biasa berkumpul, sharing, berlatih maupun menyediakan fasilitas arena pertandingan dan sebagai tempat bagi pemerintah untuk menseleksi pemain yang akan diikutsertakan pada event Nasional maupun Internasional.

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah:

- Bagaimanakah perancangan sebuah bangunan Komunitas *E-Sports* berkonsep futuristik namun tetap menonjolkan karakteristik bangunan sekitar yang ada di Kota Baru.
- Bagaimanakah mendesain sebuah Pusat Komunitas Esports yang bisa menjadi tempat sekaligus media pembelajaran dan pembinaan bagi pemain.

I.3 Tujuan dan Sasaran

- Dapat menghasilkan rancangan “Pusat Komunitas Esports” di Kota Baru, Lampung dengan pendekatan konsep futuristik.
- Merancang bangunan yang mampu menyediakan fasilitas bagi para komunitas esports baik yang menunjang kegiatan-kegiatan maupun aktifitas yang sarannya adalah para pemain dan penggemar hobi game online.

I.4 Ruang Lingkup

Adapun Ruang Lingkup penulisan mengenai Pusat Komunitas Esports meliputi:

1. Nama-nama game yang dipilih adalah Dota 2, CS:GO, dan Mobile legends. Pemilihan game berdasarkan jumlah pemain terbanyak, hadiah terbesar dan ramainya game tersebut di Indonesia.

2. Perwujudan fungsi bangunan yang mewadahi segala aktifitas didalam Pusat Komunitas Esports seperti berlatih, sharing atau diskusi, seminar dan mengadakan event.
3. Merancang Pusat Komunitas Esports berdasarkan pada masterplan Kota Baru, Lampung.

I.5 Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan proposal ini, penulis akan membahas beberapa hal menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang topik yang dipilih, permasalahan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan literatur yang terdiri dari pengertian judul, tinjauan fungsional, dan studi preseden bangunan sejenis.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang metode perancangan meliputi pendekatan yang digunakan, pengumpulan data, analisis pendekatan arsitektur, dan elaborasi pendekatan arsitektur

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis fungsional, analisa spasial dan geometri, analisa kontekstual, dan analisa arsitektural dan sintesanya.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab yang berisi konsep perencanaan terpilih yang kemudian akan ditransformasikan dalam bentuk disain.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

Pengertian Komunitas, data diperoleh melalui situs internet: <https://id.wikipedia.org/wiki/Komunitas>. Di akses pada tanggal 27 September 2018

Aspek dan komponen dalam komunitas menurut *Crow dan Allan*, data diperoleh melalui situs internet: <http://jagoteori.com/aspek-dan-komponen-dalam-komunitas-menurut-crow-dan-allan>. Di akses pada tanggal 27 September 2018

Pengertian E-Sports, data diperoleh melalui situs internet: https://id.wikipedia.org/wiki/Olahraga_elektronik. Diakses pada tanggal 27 September 2018

Alienware Training Facility Los Angeles, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.teamliquidpro.com/AlienwareTF>. Diakses pada tanggal 24 September 2018

Indonesia Convention Exhibition, data diperoleh melalui situs internet: https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia_Convention_Exhibition. Diakses pada tanggal 24 September 2018

Game dengan pemain terbanyak, data diperoleh melalui situs internet: <http://teknologi.metrotvnews.com/game/1bV6Rvnb-salip-dota-2-pemain-pubg-kini-terbanyak-di-steam>. Diakses pada tanggal 26 September 2018