

# Perancangan Kursi Gaming Ergonomis untuk Atlit Mobile Esports di Indonesia = Ergonomic Gaming Chair Design for Mobile Esports Athlete In Indonesia

Clara Puspita Ningrum, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518287&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Perkembangan dunia esports (electronic sports) atau olahraga elektronik dalam skema kompetitif sangatlah pesat. Jumlah penonton esports mencapai 397,8 juta di tahun 2019 lalu dan diperkirakan akan mencapai 577,2 juta di tahun 2024 mendatang. Jumlah penghasilan para atlit esports mencapai 1,5 miliar USD dari sponsor dan hadiah kompetisi profesional. Pasar global esports diperkirakan akan mencapai 2,89 miliar USD pada tahun 2025. Banyak para atlit yang menjadikan esports sebagai pekerjaan utama mereka. Para atlit tersebut berlatih selama 3 hingga 8 jam dalam sehari demi meningkatkan performa saat bertanding di kompetisi profesional. Potensi risiko kerja yang dialami atlit esports tersebut hampir sama dengan risiko kerja yang dialami oleh atlit olahraga. Risiko yang dialami termasuk risiko muskuloskeletal, ergonomis, biologis dan psikososial. Penulis bermaksud untuk merancang fasilitas yang ergonomis yang dapat digunakan oleh para atlit esports untuk mendukung mereka dalam melakukan latihan berdasarkan pendekatan ergonomi. Perancangan fasilitas ini disesuaikan dengan postur kerja dan antropometri atlit esports di Indonesia. Fasilitas pendukung yang dirancang berupa kursi gaming ergonomis yang dapat digunakan oleh para atlit mobile esports yang ada di Indonesia. Fasilitas ini dapat membantu memperbaiki postur kerja dari para atlit mobile esports sehingga mengurangi risiko terjadinya gangguan muskuloskeletal.

.....The development of the world of esports (electronic sports) in a competitive scheme is very rapid. The number of esports viewers reached 397.8 million in 2019 and is expected to reach 577.2 million in 2024. The total income of esports athletes reaches 1.5 billion USD from sponsorships and professional competition prizes. The global esports market is expected to reach 2.89 billion USD by 2025. Many athletes make esports their main job. The athletes train for 3 to 8 hours a day to improve their performance when competing in professional competitions. The potential work risk experienced by esports athletes is almost the same as the work risk experienced by sports athletes. Risks include musculoskeletal, ergonomic, biological and psychosocial risks. The author intends to design ergonomic facilities that can be used by esports athletes to support them in performing exercises based on ergonomic approaches. The design of this facility is adjusted to the working posture and anthropometry of esports athletes in Indonesia. Supporting facilities designed in the form of ergonomic gaming chairs that can be used by mobile esports athletes in Indonesia. This facility can help improve the working posture of mobile esports athletes so as to reduce the risk of musculoskeletal disorders.