

JUDUL :
PERANCANGAN BACPACK UNTUK ATLET ESPORT DAN GAMER DI
INDONESIA

Nama : Leonardo Anthony

Jurusan/Program Studi : Desain dan Manajemen Produk / Desain Produk

Pembimbing :
Ir Kresno Soelasmono, M.S.R.
Audit Yulasrdi, S.T., M.Ds.

ABSTRAK

eSports biasa di sebut sebagai olahraga elektronik atau bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif. *eSports* sendiri tidak ada bedanya dengan olahraga lainnya karena sama-sama mengharuskan mengatur strategi untuk mengalahkan lawan. Namun yang membedakannya dengan olahraga lainnya ialah olahraga elektronik yang bekerja hanyalah otak bukan fisik. Kita pasti sering sekali mendengar istilah *gaming gear*. *Gaming gear* adalah aksesoris atau *peripheral* khusus yang dibuat sebaik mungkin agar optimal ketika digunakan untuk bermain game. Dari sini muncul pertanyaan, apakah *gaming gear* akan mempengaruhi performa atlet *eSport* saat melakukan turnamen *offline/LAN*? Jawabannya adalah sangat, apalagi pada hal yang berkaitan dengan kontrol, seperti misalnya *mouse* dan *keyboard*. Berlatar belakang dari masalah diatas, penulis ingin mendesain *gaming backpack* yang akan membantu atlet di Indonesia dalam membawa *gaming gear*nya ke turnamen-turnamen *offline/LAN*

Kata kunci : *eSport*, *Gaming Gear*, Turnamen LAN, *Gamer*