PERANCANGAN GEDUNG E-SPORT ARENA DI KABUPATEN SLEMAN DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Wiguna Nanda Jayanto[1], Dody Kurniawan[2], Anggraeni Dyah Sulistiowati[3]

[1]Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
Email: wiguna_nanda_j@yahoo.com

[2]Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
Email: dody.kurniawan@budiluhur.ac.id

[3]Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
Email: anggraeni.dyah@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Gedung E-Sports Arena adalah tempat untuk mewadahai kegiatan turnamen e-sports dan pengembangan industri e-sports di tingkat nasional. Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi sasaran pembuatan gedung e-sports arena dengan ditujukan kepada masyarakat umum dan kepada atlet profesional maupun semi profesional. Dengan adanya Gedung E-Sport arena yang sebelumnya belum ada sebagai tempat yang mewadahi kegiatan sekaligus dengan pengembangan e-sports di Indonesia.

Gedung E-Sports Arena diharapkan dapat mewadahi kegiatan e-sports dan pengembangan industri e-sports di Indonesia dengan fasilitas yang telah di sediakan dalam satu tempat. Arsitektur Futuristik yang diterapkan dalam bangunan ini dengan diterapkan pada material dan juga pada bentuk bangunan dengan menekankan pada bagian kenyamanan dan keindahan bangunan.

Kata Kunci: Gedung E-Sports Arena, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Arsitektur Futuristik

ABSTRACT

E-Sports Arena building is a place to accommodate e-sports tournament activities and the development of the e-sports industry at the national level. Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta became the target of making an e-sports building arena aimed at the general public and professional and semi-professional athletes. With the existence of the E-Sport Building, an arena that did not previously exist as a place to accommodate activities as well as the development of e-sports in Indonesia.

E-Sports Arena building is expected to accommodate e-sports activities and the development of the e-sports industry in Indonesia with the facilities provided in one place. Futuristic architecture is applied in this building with the materials applied and also the shape of the building which is applied to the comfort and beauty of the building.

Keywords: E-Sports Arena Building, Sleman, Yogyakarta Special Region, Futuristic Architecture Arsitektur

1.1 PENDAHULAN

1.1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya suatu zaman menuju era yang lebih canggih, teknologi adalah suatu hal yang paling marak kita temui sekarang. Berbagai macam aktivitas dapat terbantu dengan teknologi-teknologi yang ada sekarang. Dimulai dengan adanya kendaraan untuk membantu orang berpergian jauh, bermacam macammesin untuk memudahkan kegiatan fabrikasi dan adanya alat elektronik untuk memudahkan komunikasi dengan orang yang terpisah oleh jarak. Dengan adanya teknologi tersebut olahraga pun menjadi satu bagian yang terpengaruh di dalamnya yaitu Olahraga Elektronik atau kita sebut sebagai E-Sports.

E-Sports mungkin masih terdengar asing untuk sebagian orang. Tapi sangatlah familiar bagi beberapa orang yang menggemari video game khususnya. Pada dasarnya E-Sports adalah olahraga yang dilakukan melalui media elektronik seperti komputer, konsol, smartphone, dan lain lainnya. E-Sports juga membagi beberapa jenis games menjadi 6 bagian yaitu multiplayer online battle arena atau disebut MOBA, real-time strategy (RTS), first-person shooters (FPS), fighting games, dan Sport Games, dan Racing Games. Berikut adalah beberapa contoh games dengan 5 kategori games: 1) Dota 2, Game Defence of The Acient 2 (DOTA) diciptakan oleh IceFrog yang berkolaborasi dengan Valve yang masuk dalam ranah E-Sports. DOTA 2 adalah jenis games yang banyak diminati oleh gamers yang ingin menjadi atlet E-Sport, Dota 2 dimasukan ke dalam kategori MOBA. 2) Counter Strike, Counter Strike ini atau biasa di sebut dengan CS merupakan permainan yang dapat dikategorikan dalam FPS atau First Person Shooter. Game ini dikembangkan oleh Valve. Game ini merupakan permainan saling menembak yang dapat dimainkan di PC ataupun Konsol. Game FPS ini andalan Valve yang cukup sering diperlombakan tiap tahunya. Hingga saat ini kategori E-Sports ini telah lebih dari tiga ribu turnamen dan telah diikuti oleh 9.300 atlet E-Sport. 3) League of Legend adalah game yang masuk di dalam kategori MOBA telah menghadirkan dua ribu lebih turnamen dengan hadiah total mencapai $49.579.770. Jumlah Atlet E-Sport yang memainkan game ini tercatat lebih dari 2 5.300 pemain professional. Meskipun orang Indonesia kurang mengenal dengan game ini, tetapi di tingkat Internasional League of Legend menjadi game yang sangat popular di dunia.[1]

Indonesia adalah salah satu Negara yang melirik dunia E-Sports sebagai ranah yang menarik untuk dikembangkan. Indonesia sering kali mengadakan eventevent kompetitif di dunia E-Sports. Perkembangan Industri E-Sports di Indonesia sudah tidak bisa terelakan. Berdasarkan data yang diperoleh dari Newzoo, Indonesia telah menjadi pasar Game yang terbesar di Asia Pasifik dengan pencapaian US$ 941 juta atau setara dengan 13 triliun Rupiah, dengan memiliki populasi daring 52,6 juta orang dan jumlah gamers telah mencapai 34 juta pemain. Pada data statistika Mei 2020 pasar E-Sports telah ramai dalam beberapa tahun terakhir dengan semakin banyak penonton yang menyaksikan permainan favorit mereka dimainkan oleh beberapa atlet E-Sport profesional terbaik di dunia. Diperkirakan pada tahun 2023 akan tercapai 646 juta penonton E-Sports di suluruh dunia, peningkatan dari 395 juta pada tahun 2018.[2] Dengan adanya besarnya uang yang diperoleh atlet E-Sports menjadi suatu hal yang dapat membuat orang menarik minat dan bakat-bakat di dalam negeri khususnya para kaum milenial. Bahkan banyak perusahaan besar seperti Gojek dan Firstmedia yang juga masuk ke dalam dunia Industri ini. Tapi menurut ketua Indonesia ESports Association (IeSPA) DKI Jakarta, Erlangga Putra, masih ada banyak hal yang kurang dari pengelolaan E-Sports. Dari segi fasilitas maupun infrastruktur Indonesia masih kurang dalam mengembakan E-Sports.

Stadion Arena E-Sports di Indonesia hanya 1 di Indonesia yaitu Dunia Games namun tidak sedikit turnamen di adakan di Pusat perbelanjaan dan exhibition Hall. Padahal di SEA Games 2019, Indonesia mengajukan beberapa cabang E-Sports yang menarik di saksikan. Selain karena tren E-Sports yang sedang menanjak di Indonesia, ditambah dengan menjadi momen bagi para gamers untuk membanggakan Indonesia lewat E-Sports. Beberapa pertandingan digelar dari cabang MLBB, Indonesia telah mendapat medali perak. Untuk cabang Dota 2 Indonesia yang di wakili tim PG Barracx masih belum bisa mendapatkan hasil yang maksimal. Tapi dalam cabang E-Sports Hearthstone, Indonesia di wakili oleh Hendry Koenarto Handisurya (Jothree) Menjadi salah satu jawara Hearthstone terkuat dari Indonesia, Jothree mendapat medali perak. Cabang seperti StarCraft 3 II memang dibilang susah bagi Indonesia, di karenakan komunitas game ini yang tidak begitu besar di Indonesia namun Indonesia tetap menyiapkan cabang satu ini salah satunya lewat AKG Games. Selain MLBB, Dota 2 dan

Arena of Valor yang termasuk cabang moba Indonesia mendapat medali di cabang E-Sports ini. Arena of Valor ini benar-benar memberikan hasil yang cukup positif saat berada di fase grup dan berhasil lolos dan hanya dapat medali perak di cabang E-Sports AOV SEA Games 2019. Sejauh ini Indonesia mendapat 2 medali perak di cabang E-Sports SEA Games 2019.[3] Maka dari itu Indonesia sangatlah di perlukannya infrastruktur-infrastruktur yang menunjang dalam pengembangan E-Sports di Indonesia ini. Untuk fasilitas yang dibutuhkan pun tidak hanya alat dan tempat sebagai penunjang untuk para pemain saja tetapi juga untuk memberikan kesempatan para fans untuk melihat pertandingan para tim favorit mereka. Dilihat dari potensi gamers Indonesia yang naik tiap tahunya yang dapat di jadikan sebagai sarana pengembangan Industri yang menjanjikan.

Dota 2 yang memiliki puncak pertandingan The International sudah berlangsung kurang lebih 10 tahun dan menjadi bahan perbincangan para komunitas gamers di Indonesia maupun dunia. Resmi The International ke 10 ini menjadi pemegang prizepool tertinggi turnamen E-Sports dengan hadiah mencapai 34.332.651 juta USD atau di rupiah menjadi sekitar 497,5miliar rupiah. Berdasarkan statistik resmi esc.watch pada The International 8 yang diadakan di Stadion Venue, Rogers Arena, Vancouver, Kanada, dengan kapasitas penonton yang bisa menampung kurang lebih 20.000 penonton langsung terisi penuh.[4] Indonesia juga mengadakan turnamen E-Sports MPL dan Free Fire di lapangan tenis indoor di GBK pada tahun 2019. Tenis indoor tersebut hanya memiliki kapasitas penonton dengan jumlah kurang lebih 4000 kursi penonton. Sekitar 12000-16000 penonton per hari di Indonesia yang berpartisipasi menyaksikan pertandingan secara langsung, 4000 kursi langsung dipenuhi oleh penonton dan menggunakan sistem rolling atau sistem bergantian tiap ada istirahat di saat pertandingan penonton dipersilahkan masuk bergantian. [5]

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka diperlukanlah rancangan sebuah bangunan sebuah gedung yang menjadi wadah aktivitas dengan kapasitas tertentu untuk para fans maupun pemain profesional sebagai wadah penunjang kegiatan E-Sports yang berlokasi di Kabupaten Sleman yaitu "Gedung E-Sports Arena dengan penerapan Arsitektur Futuristik". Karena Kabupaten Sleman memiliki lokasi yang strategis dalam pengembangan Industri E-Sports direncanakan gedung ini memiliki fungsi sebagai wadah para fans atau pun pemain profesional maupun semi profesional. Dengan fasilitas penunjang yang membuat pengguna bangunan tersebut merasa nyaman. Dalam Penerapan Gedung E-Sports Arena ini menggunakan konsep Arsitektur Futuristik yang memiliki fungsi estetis untuk pengguna maupun orang yang melihat gedung ini. Karena bentuk Gedung E-Sports Arena ini akan memiliki bentuk yang unik untuk mengundang dan menarik minat agar orang-orang tertarik untuk mencari tahu itu E-Sports.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

A. Tujuan

Tujuan dalam Gedung E-Sports Arena di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Penerapan Arsitektur Futuristik ini adalah untuk mewadahi kegiatan turnamen dan pengembangan industri E-Sports ke tingkat nasional. Pemilihan tema futuristik sejalan dengan kegiatan E-Sports yang mencerminkan teknologi dan kemajuan masa depan.

B. Sasaran

Sasaran dari dibuatnya perancangan Gedung E-Sports Arena di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan penerapan Arsitektur Futuristik adalah Masyarakat umum yang memiliki kesenangan di bidang E-Sport dan untuk mewadahi turnamen E-Sport pada skala semi-profesional maupun profesional. Penerapan arsitektur futuristik diharapkan dapat menjadi icon baru bagi Kawasan Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.3 PERMASALAHAN ARSITEKTUR

Permasalahan dari bangunan yang perlu dibangun ini adalah kurangnya fasilitas yang diperlukan oleh masyarakat khususnya di bidang E-Sports. Karena dalam pengembangannya E-Sports di Indonesia ini tidak hanya membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki talenta tetapi fasilitas yang digunakan untuk peningkatan sumber daya manusia itu sendiri. Banyak sekali para pemain profesional maupun para fans yang mengharapkan adanya fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan aktivitas E-Sports ini. Banyak para komunitas E-Sports yang tidak memiliki fasilitas hanya menggunakan tempat seadanya dan menyewa tempat ruang terbuka seperti mall ataupun stadion badminton untuk melakukan kompetisi di dunia E-Sports karena tidak ada tempat yang pas untuk melakukannya.

1.4 PENDEKATAN PEMECAH PERMASALAHAN ARSITEKTUR

1.4.1 Aspek Manusia

Dalam aspek manusia dapat memberikan ruang maupun tempat yang nyaman dan juga memberikan fasilitas penunjang bagi para pemain maupun para fans. Dari saat melakukan kompetisi secara resmi memberikan kenyamanan dan kepuasan pengunjung maupun di saat para pemain professional sedang latihan.

1.4.2 Aspek Lingkungan

Dalam aspek lingkungan masyarakat akan menjadi lebih tertarik dalam bidang ESports ini karena memiliki fasilitas yang sudah dibangun maka di pastikan semakin menarik minat pula di kalangan masyarakat. Di karenakan dalam penerapan konsep ini yang menggunakan konsep Futuristik membuat masyarakat tertarik dengan bentuk bangunan maka mereka akan lebih tau fungsi dari ini bangunan tersebut. Bahkan yang tadinya tidak mengerti atau hanya sekadar mengerti akan menjadi lebih mengerti tentang E-Sports yang sudah mendunia ini.

1.4.3 Aspek Bangunan

Dalam aspek bangunan akan memiliki bentuk unik pada fasad bangunan yang dimana menerapkan konsep Futuristik yang memiliki bentuk Arsitektur yang lebih dinamis dan seperti masa depan yang cocok dengan kegiatan E-Sports dan juga diberikan lah fasilitas-fasilitas yang nyaman untuk para penonton maupun para pemain profesional maupun semi profesional. Dalam bangunan pun akan sangat 6 mendukung untuk aktivitas tersebut lalu untuk di luar bangunan akan memberikan daya tarik masyarakat yang melihatnya.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

1. Data Primer
   a. Metode Wawancara
   b. Metode Observasi
2. Data Sekunder
   a. Studi Literatur

2.1 GAMBARAN UMUM PROYEK

1. Judul Proyek : Perancangan Gedung E-Sport Arena di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Penerapan Arsitektur Futuristik.
2. Tema : Arsitektur Futuristik.
3. Sasaran : Atlet Profesional, Semi Profesional E-Sports, dan Masyarakat.
4. Lokasi : Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
5. Luas Lahan : ± 40.000 m2 (4 Ha).
6. Status Proyek : Fiktif.
7. Fungsi Bangunan : Fasilitas Olahraga Elektronik.

2.2 PENGERTIAN JUDUL PROYEK

Perancangan Gedung E-Sports Arena dengan konsep futuristik ini bertujuan untuk mewadahi kegiatan turnamen E-Sports di tingkat nasional dan mengembangkan industri di dunia e-sports yang di arahkan ke atlet profesional maupun semi-profesional serta masyarakat umum.

2.3 TINJAUAN UMUM OLAHRAGA

Olahraga adalah kegiatan suatu kegiatan jasmani dalam melatih tubuh secara jasmani maupun rohani. Dalam pembukaan UUD 1945 menjelaskan bahwa "untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial." Maka, bidang olahraga juga memiliki peran dalam upaya pembangunan nasional. Di dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional pada bab 1 ketentuan umum pasal 1 menjelaskan salah satunya bahwa, "Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan."

2.4 TINJAUAN UMUM E-SPORTS

E-Sport berupa singkatan dari electronic sport atau olahraga elektronik. E-Sport adalah bidang olahraga yang menggunakan game dan alat elektronik sebagai bidang kompetitif. E-Sport juga termasuk bidang olahraga dan tidak ada bedanya dengan olahraga tradisional, karena di dalam olahraga tradisional juga mengharuskan mengatur strategi untuk mencapai kemenangan. Namun, yang membedakan antara E-Sport dan Olahraga tradisional adalah dominan menggunakan fisik, sedangkan E-Sport lebih mirip dengan catur, menggunakan otak sebagai senjata utama. Meskipun menggunakan game dan barang elektronik sebagai bidang kompetitif.

2.5 TINJAUAN LOKASI DAN POTENSI WILAYAH

Kabupaten Sleman adalah kabupaten yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara administratif terdapat banyak perguruan tinggi di Kabupaten Sleman diantarnya adalah Universitas Gadjah Mada, Universitas Negeri Yogyakarta dan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta (perguruan tinggi negeri) serta Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Universitas Kristen Immanuel (Ukrim) (perguruan tinggi swasta). Luas wilayah Kabupaten Sleman kurang lebih 574,82 km2 . Kabupaten Sleman telah meraih kejuaraan Best Smart Governance yang menduduki peringkat 2 di Indonesia Smart Nation Award (ISNA) 2018 dari City Asia.[6]

Gambar 2. 1 Peta Kabupaten Sleman

3.1.1 TINJAUAN TEORI TEMA ARSITEKTUR FUTURISTIK

Arsitektur Futuristik adalah arsitektur dengan gaya bangunan yang berorientasi ke masa depan. Bangunan dengan tema ini memberikan kesan bahwa bangunan itu selalu mengikut perkembangan suatu zaman. Telah dinyatakan oleh Haines dan Chiara bahwa fleksibilitas dan kapabilitas adalah kemampuan bangunan untuk melayani dan mengikut perkembangan dan tuntutan serta persyaratan di dalam bangunan itu sendiri. Sedangkan kemampuan menampung dan mengikuti perkembangan era yang hanya bisa diimplementasikan dalam wujud dan ungkapan bentuk bangunan. Dapat diyakinkan bahwa arsitektur futuristik ini memiliki aspek penting di bagian fleksibilitas dan kapabilitas.

3.1.1 CIRI ARSITEKTUR FUTURISTIK MENURUT AERO SAARINEN[7]

1. Memiliki gaya Universal atau seragam, dengan model arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis tertentu.
2. Berupa khayalan yang idealis.
3. Memiliki bentuk tertentu yang fungsional sehingga mengikuti fungsi.
4. Less is more, semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap gaya arsitektur Futuristik.
5. Ornamen dianggap sebagai suatu kejahatan sehingga perlu ditolak, penambahan ornamen dianggap suatu hal yang tidak efisien karena dianggap tidak memiliki fungsi.
6. Bersifat Singular atau tunggal, yaitu tidak memiliki suatu ciri individu dari arsitek, sehingga tidak dapat dibedakan antara arsitek yang satu dengan yang lainnya dan lebih bersifat seragam.
7. Nihilism, merupakan penekanan perancangan yang ada pada ruang, maka rata-rata desain menjadi polos, sederhana dengan penggunaan bidang-bidang kaca lebar. 8. Kejujuran bahan yaitu mengekspos jenis bahan atau material yang digunakan dan ditampilkan seadanya, tidak ditutup-tutupi atau di kamuflase sedemikian rupa hingga hilang karakter aslinya. Bahan-bahan utama yang digunakan antara lain beton, baja dan kaca. Material-material tersebut dimunculkan apa adanya untuk merefleksikan karakternya yang murni.

3.1.2 PEDOMAN DALAM PERENCANAAN ARSITEKTUR FUTURISTIK[8]

1. Mempunyai konsep masa depan terutama sesuai dengan pola perkembangan arsitektur.
2. Memiliki bentuk yang bebas dan dekonstruksi.
3. Menggunakan kemajuan di zaman teknologi melalui konstruksi atau struktur yang bersifat dekonstruksi.
4. Menggunakan bahan fabrikasi dan bahan-bahan modern atau mengkilap, seperti baja, kaca, aluminium, marmer dan lain-lain.
5. Memamerkan bentuk baru dari arsitektur atau membuat bentuk yang dinamis tanpa bisa diduga sebelumnya.

4.1 ANALISIS

4.1.1 Analisis Kebutuhan Luasan ruang

Tabel 4. 1 Kebutuhan Luas Ruangan

Jenis ruang Kegiatan	Zona	Luasan
Gelanggang E-Sports Arena	Publik	13.979,875 m^2
Kantor & Training Facility	Service	4.720,04 m^2
Game Housing	Private	4.859,4 m^2
Masjid	Service	845m^2
Cottage	Semi Publik	3.549m^2
Gedung Service	Service	167.7m^2
Total		28.121,015 m^2

4.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang Parkir

Tabel 4. 2 Kebutuhan Ruang Parkir

Jenis Kendaraan	Total Luasan
Motor	2.683,2 m^2
Mobil	4.192,5 m^2
Bus	364 m^2
Total	7.239,7 m^2

4.1.3 Total Kebutuhan Ruang

Tabel 4. 3 Total Kebutuhan Ruang

Jenis Kegiatan	Total Luasan
Kebutuhan Ruang Dalam	28.121,015 m2
Kebutuhan Ruang Parkir	7.739,7 m2
Jumlah Total	35,860.715 m2

4.2 KONSEP TAPAK

Lokasi Tapak berada di Tanjung, Kalitirto, Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55573. Dengan Luas Lahan 4Ha.

Batas wilayah tapak:

1. Sebelah Utara : Buper & Outbond PIAT UGM & Perkampungan.
2. Sebelah Timur : Sungai Opak.
3. Sebelah Selatan : Jalan Lokal.
4. Sebelah Barat : Lahan Kosong

Berdasarkan peraturan yang ada pada lokasi yang diambil adalah fungsi jalan lokal lingkungan non resapan air maka berikut adalah perhitungan dari KDB, KLB dan KDH bangunan untuk analisis kebutuhan luas lahan.

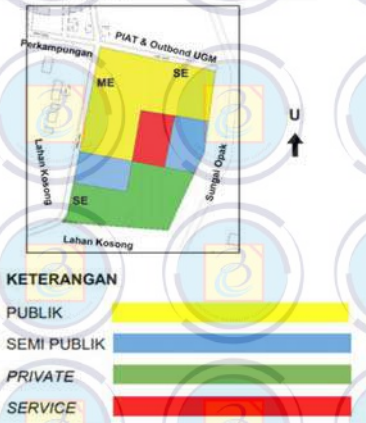
- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 50%
- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : 1
- JLB (Jumlah Lantai Bangunan) : Jumlah Lantai Bangunan dihitung berdasarkan rumus simulasi dari website resmi https://gistaru.atrbpn.go.id/rdtrinterakti f/ dengan hasil sebagai berikut. Jumlah Lantai Bangunan : 2 lantai
- Peruntukan Zona : Zona Sarana Pelayanan Umum Skala Kota
- Luas Lahan Site : ± 40.000m^2

Analisis kebutuhan Luas lahan:

1. Luas Dasar Bangunan : KDB x Luas Lahan : 50% x 40.000 = 20.000m^2
2. Luas Total Bangunan : KLB x Luas Lahan : 1 x 40.000 = 40.000m^2
3. Luas Daerah Hijau : KDH x Luas Lahan : 40% x 40.000 = 16.000m^2

Gambar 4. 2 Kondisi Sekitar Tapak

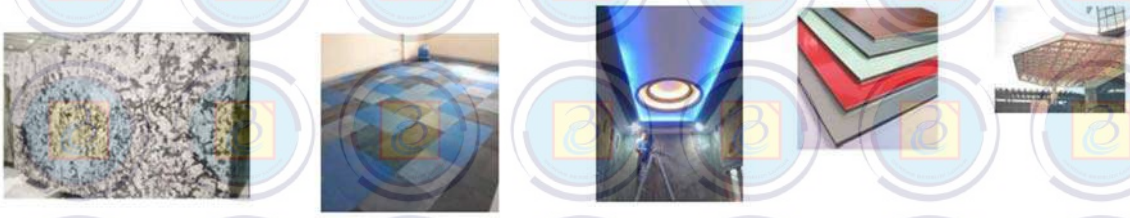
4.3 PENZONINGAN



Gambar 4. 1 Penzoningan

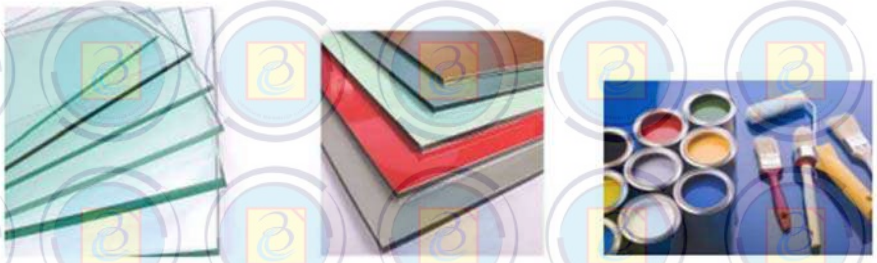
5.1 KONSEP DESAIN

5.1 Penerapan Konsep Pada Bangunan



Gambar 5. 1 Material Penutup Lantai Granit & Karpet serta Material Plafond Gypsum, ACP, & Ekspos

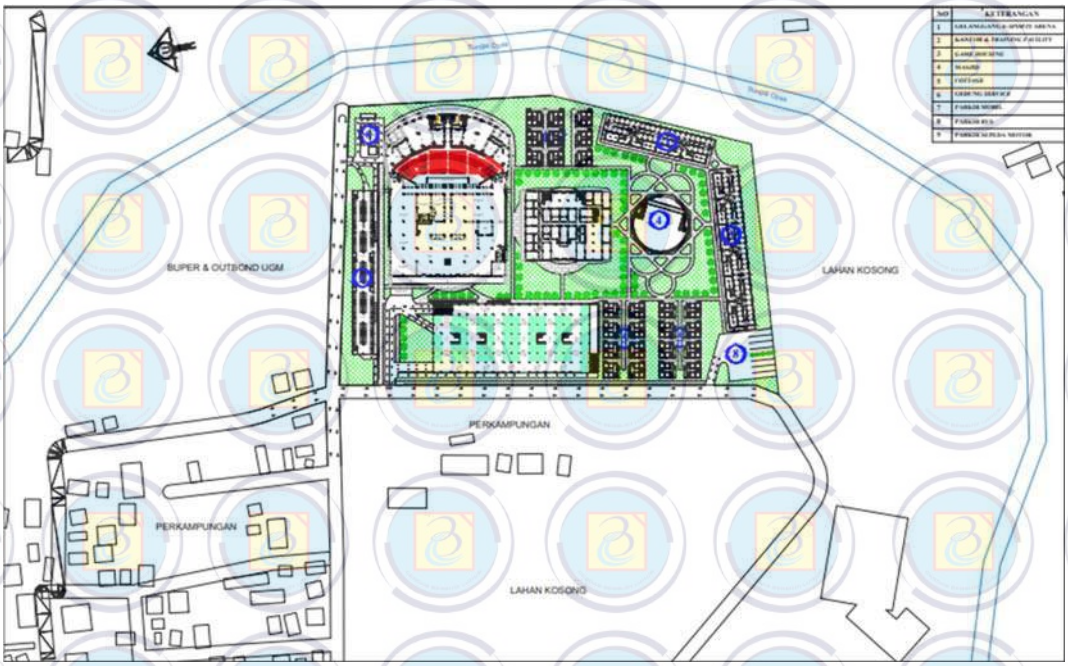
Gambar 5. 2 Sirkulasi Vertikal tanggal manual, tangga berjalan dan ramp



Gambar 5. 3 Material Penutup Dinding Kaca, ACP, dan Cat

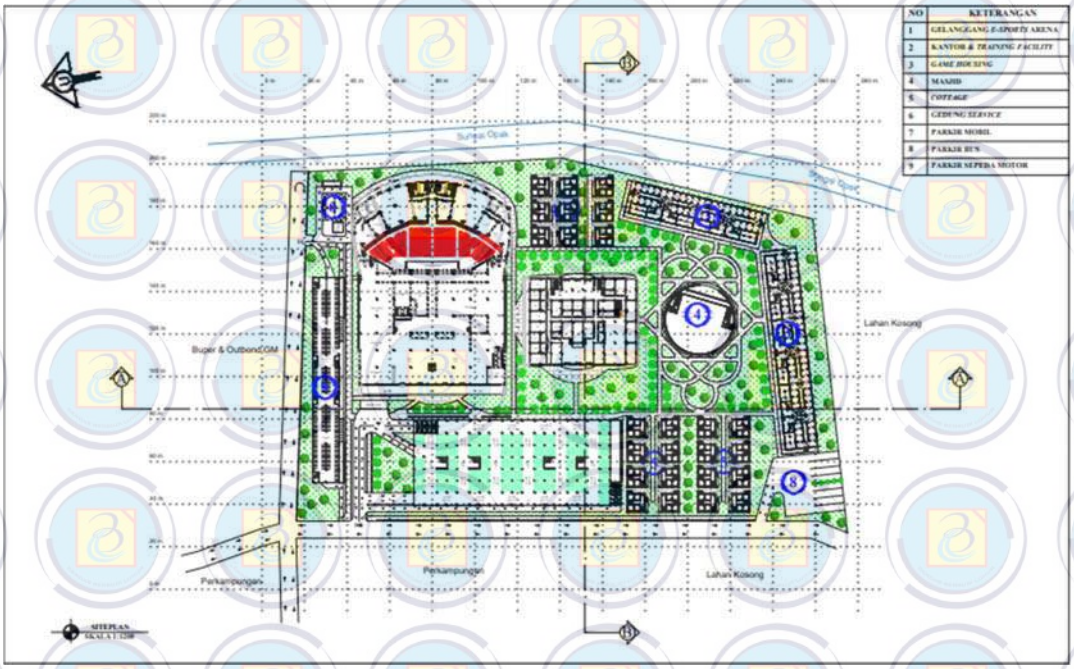
Gambar 5. 4 Struktur Rangka Ruang & Sistem Parkir Pintar

5.2 Situasi Site



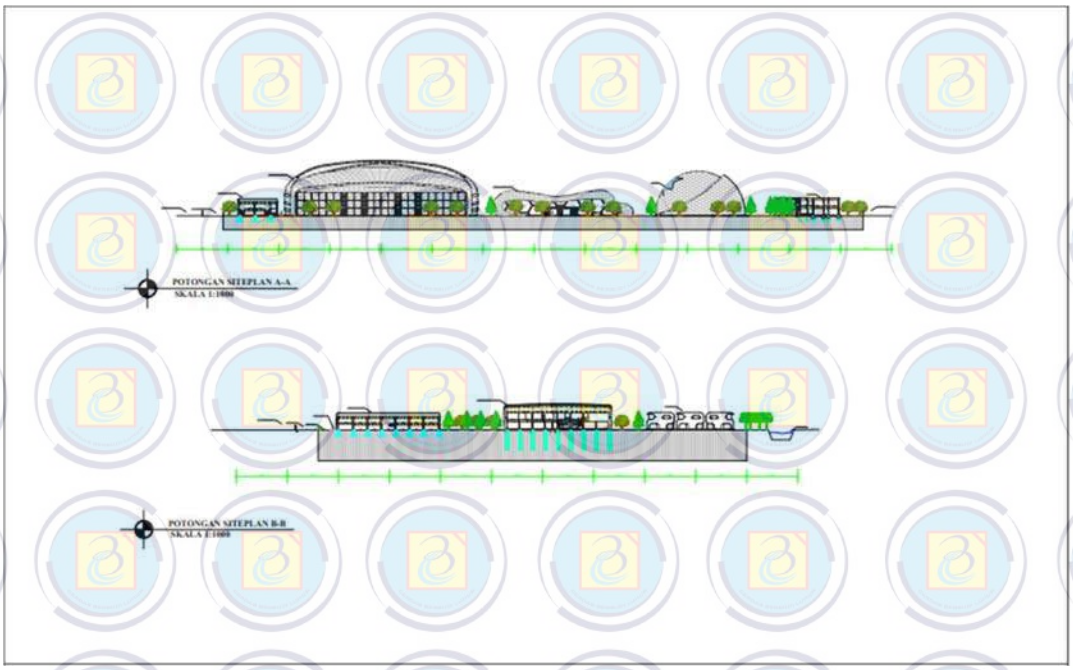
Gambar 5. 5 Situasi Site

5.3 Site Plan



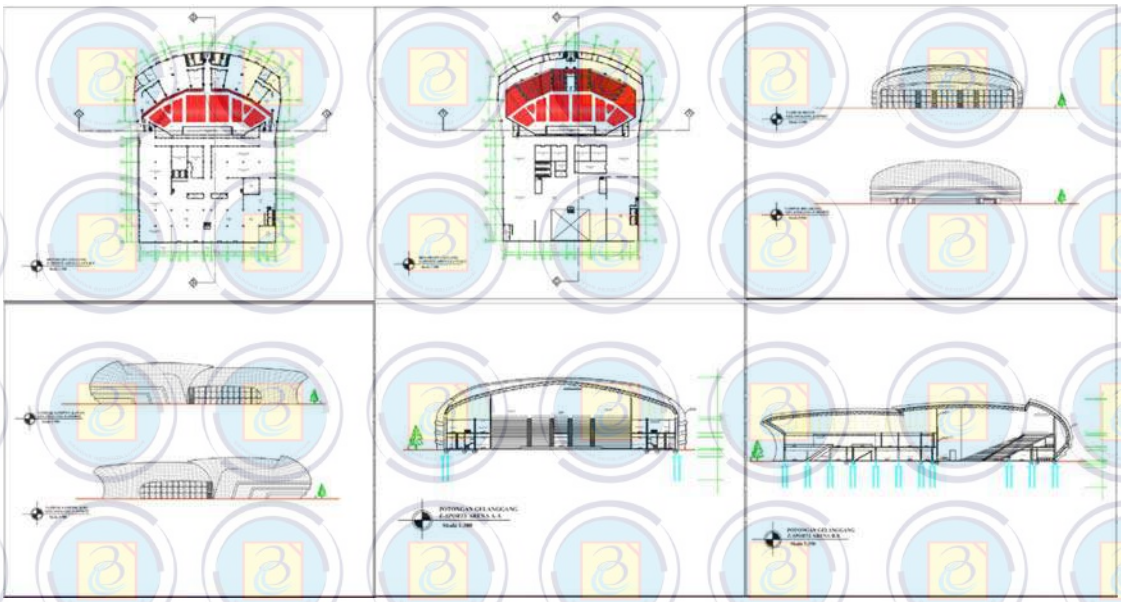
Gambar 5. 6 Site Plan

5.4 Potongan Site

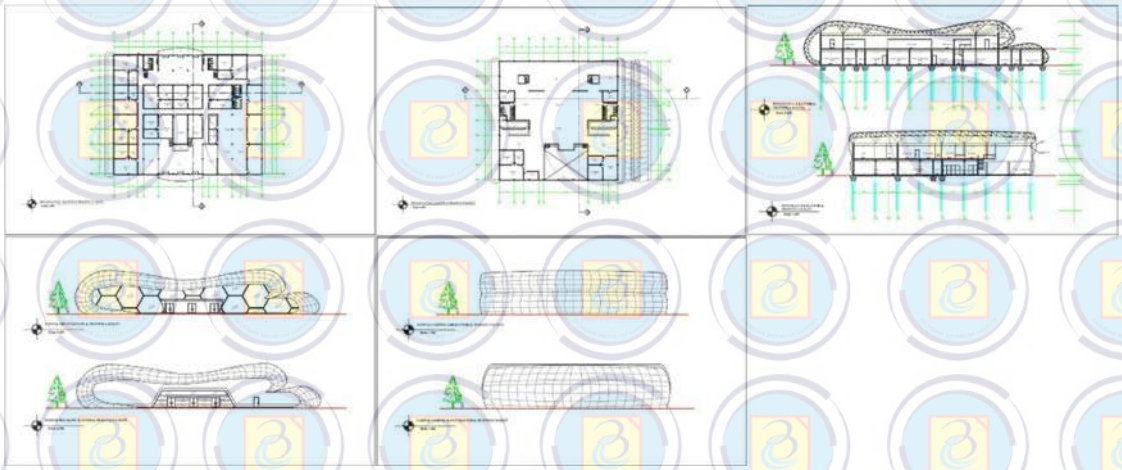


Gambar 5. 7 Potongan Site

5.5 Denah, Tampak dan Potongan

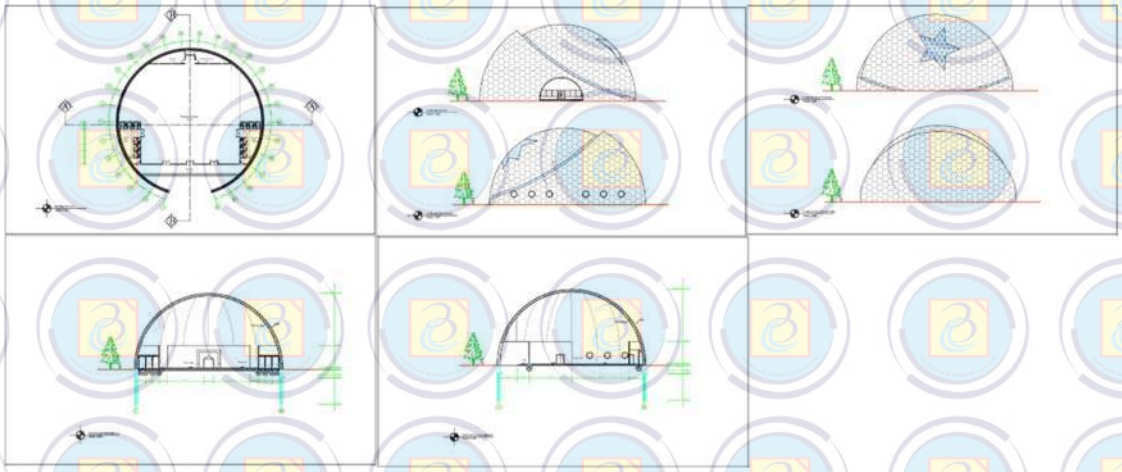


Gambar 5. 8 Denah, Tampak & Potongan Gelanggang E-Sports Arena

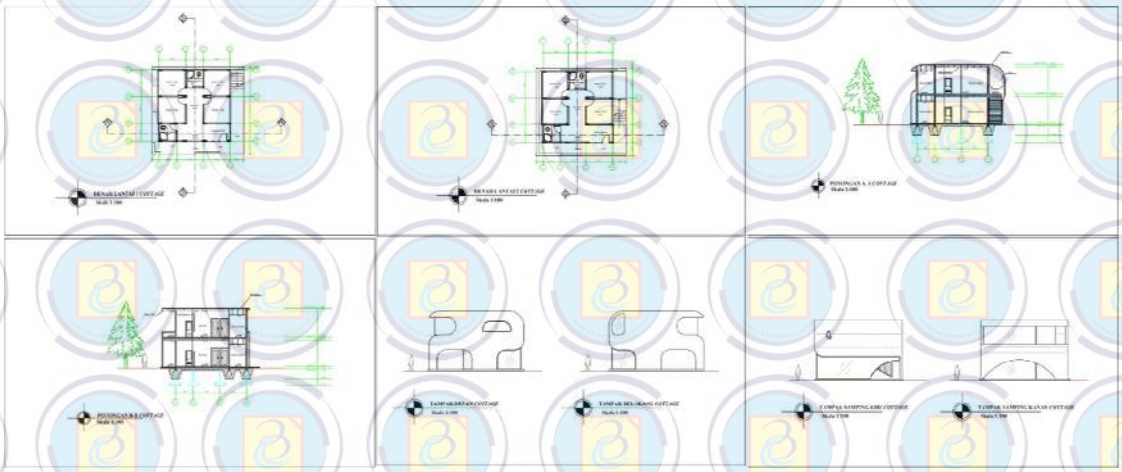


Gambar 5. 9 Denah, Tampak, dan Potongan Kantor & Training Facility

Gambar 5. 10 Denah, Tampak, dan Potongan Game Housing

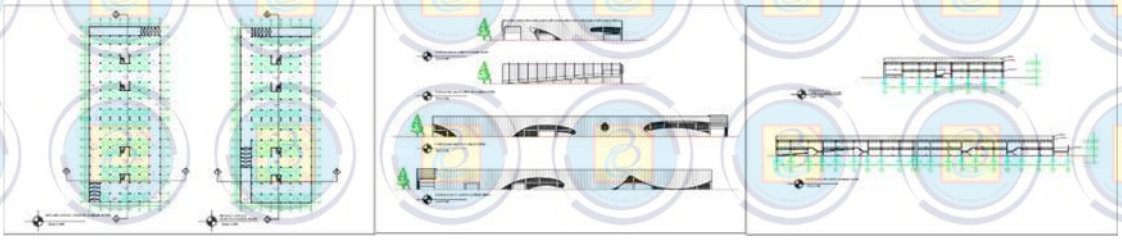


Gambar 5. 11 Denah, Tampak, dan Potongan Masjid

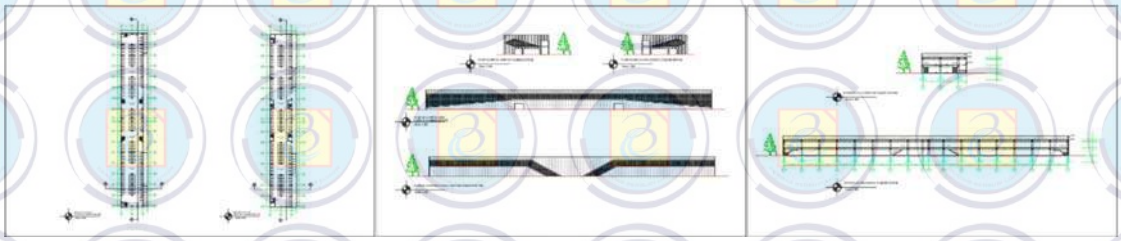


Gambar 5. 13 Denah, Tampak, dan Potongan Cottage

Gambar 5. 12 Denah, Tampak, dan Potongan Gedung Service

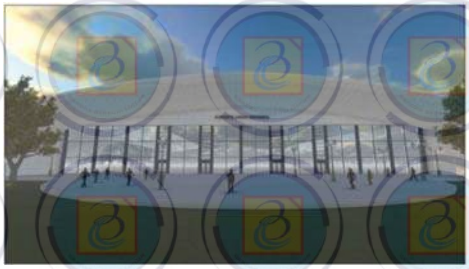


Gambar 5. 14 Denah, Tampak, dan Potongan Gedung Parkir Mobil

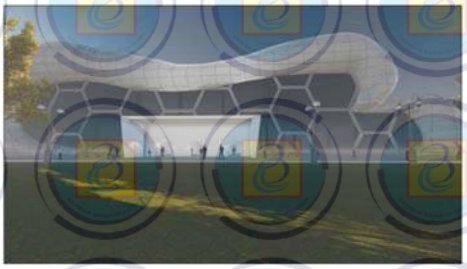


Gambar 5. 15 Denah, Tampak, dan Potongan Gedung Pakir Motor

6. 3D Eksterior

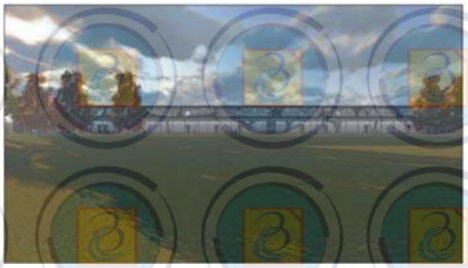


Gambar 5. 16 Eksterior Gelanggang E-Sports Arena



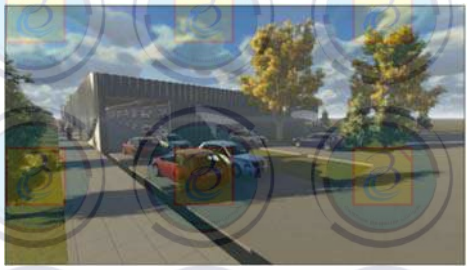
Gambar 5. 17 Eksterior Kantor & Training Facility

Gambar 5. 18 Eksterior Masjid



Gambar 5. 19 Eksterior Game Housing

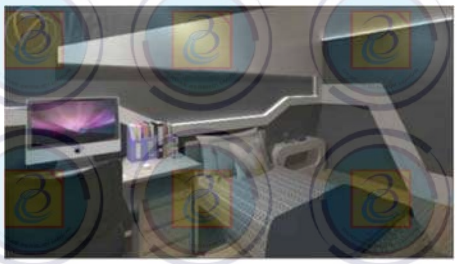
Gambar 5. 20 Eksterior Cottage



Gambar 5. 21 Eksterior Gedung Parkir Mobil

Gambar 5. 22 Eksterior Gedung Parkir Motor

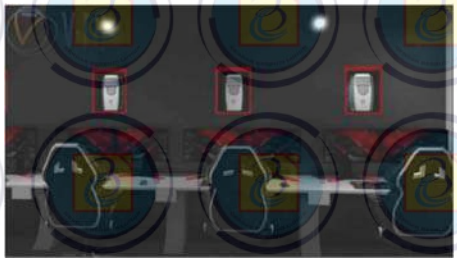
7. 3D Interior



Gambar 5. 23 Interior Kamar Game Housing

Gambar 5. 25 Interior Meeting Room

Gambar 5. 24 Interior Review & Replay Room



Gambar 5. 26 Interior Training Room

8. KESIMPULAN

Kesimpulan dari karya tulis tugas akhir ini adalah Perancangan Gedung E-Sports Arena telah menyesuaikan dengan kebutuhan luas ruangan yang telah dihitung dengan memperhatikan kenyamanan dan keindahan dengan menggunakan konsep Arsitektur Futuristik.

9. REFERENSI

[1] "e Sport Indonesia: Sejarah, Daftar Atlet dan Info Kompetisi Terbaru - Tokopedia Blog." https://www.tokopedia.com/blog/game- e-sport-indonesia/ (accessed Mar. 28, 2021).

[2] "IESPA Proyeksikan Industri eSport Makin Kuat - Sport Bisnis.com." https://sport.bisnis.com/read/20200618/402/1254457/iespa-proyeksikan-industri-esport-makin-kuat(accessed Mar. 28, 2021).

[3] "Cabang Esports SEA Games 2019: Rangkuman Perjuangan Indonesia Sejauh Ini | Hybrid." https://hybrid.co.id/post/indonesia-di-cabang-esports-sea-games-2019 (accessed Mar. 28, 2021).

[4] "Esports ID | The International 8: Rekor, Penonton Indonesia, dan Panggung Hiburan." https://esports.id/dota-2/news/2018/08/0771fc6f0f4b1d7d1bb73bbbe14e0e31/the-international-8-rekor-penonton-indonesia-dan-panggung-hiburan (accessed Apr. 06, 2021).

[5] "Kenapa Menonton Turnamen Esports Gratis? Perlukah Tiket Berbayar? | Hybrid." https://hybrid.co.id/post/turnamen-esports-gratis (accessed Apr. 06, 2021).

[6] "Pemerintah Kabupaten Sleman » Prestasi." http://www.slemankab.go.id/category/prestasi (accessed Apr. 11, 2021).

[7] F. Fauzi and W. Aqli, "Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor," J. Archit. Des. Dev., vol. 1, no. 2, p. 165, 2020, doi: 10.37253/jad.v1i2.1387.

[8] "Langgam Arsitektur Modern Futuristik." https://www.arsitur.com/2015/10/langgam-arsitektur-modern-futuristik.html (accessed Mar. 28, 2021).