

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR
PERANCANGAN STADION *E-SPORT* DENGAN PENDEKATAN
***FUTURISTIC ARCHITECTURE* DI JAKARTA**



Disusun Oleh :

ELIZABETH EVELYN MONICA QUINONES

190117772

PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2023

LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN STADION E-SPORT DENGAN PENDEKATAN
FUTURISTIC ARCHITECTURE DIJAKARTA

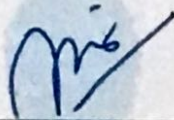
Dipersiapkan dan disusun oleh :

Elizabeth Evelyn Monica Quinones
190117772

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam
Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur – Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

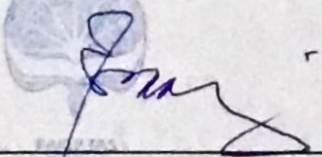
Yogyakarta, 19 Juli 2024

Pembimbing,



Nimas Sekarlangit, S.T., M.T.

Mengetahui,
Ketua Departemen Arsitektur



Dr. Floriberta Binarti, S.T., Dipl.NDS.Arch.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN STADION *E-SPORTS* DENGAN PENDEKATAN *FUTURISTIC* *ARCHITECTURE* DI JAKARTA

Benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Ide, data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini. Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 19 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



Elizabeth Evelyn Monica Quinones

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Stadion *e-Sports* dengan Pendekatan *Futuristic Architecture* di Jakarta” ini dengan baik.

Terselesainya Tugas Akhir ini juga tak luput dari partisipasi berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memberikan berkat selama proses perancangan Studio Tugas Akhir Arsitektur sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Ayah Eddy Susanto, Ibu Anik Nugraheni Putri, Kakak Maria Fransiska Kevien Noventa, dan Kakak Valentine Irine Elsa Maya yang senantiasa mendukung penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Nimas Sekarlangit, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam pembuatan Tugas Akhir dari awal sampai dengan akhir.
4. Bapak Dr. Agustinus Madyana Putra, ST., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menyusun Tugas Akhir Arsitektur.

5. Bapak Ir. Soesilo Boedi Leksono, MT. dan Bapak Frengky Benediktus Ola, S.T., M.T. selaku penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang mendukung.
6. Maria Ivana, Daniel Tanu, Eduardus Diko, Vebrian Octavieaus, Muhammad Harith, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam pembuatan Tugas Akhir.
7. Pihak-pihak lain yang telah membantu penulis menyelesaikan pembuatan Studio Tugas Akhir Arsitektur.

Tiada gading yang tak retak, begitu Tugas Akhir yang masih jauh dari sempurna ini. Oleh karena itu, penulis mohon maaf jika banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan karya tulis ini. Kritik dan saran yang membangun juga diperlukan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini di masa mendatang. Semoga Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 19 Juli 2024

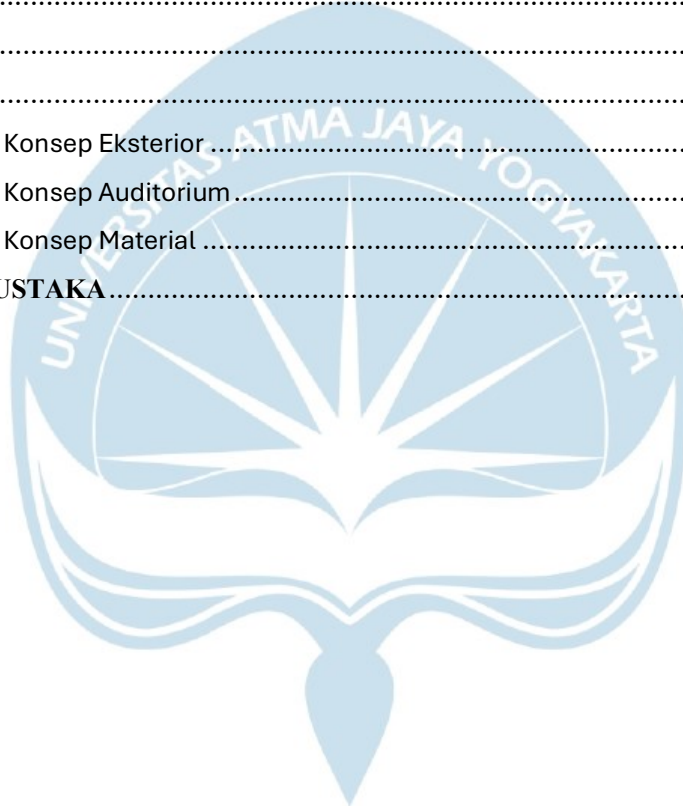


Elizabeth Evelyn Monica Quinones

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
ABSTRAK	viii
BAB I.....	10
PENDAHULUAN.....	10
1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	10
1.2. Latar Belakang Pemilihan Lokasi.....	13
1.3. Latar Belakang Permasalahan.....	14
1.4. Rumusan Masalah.....	15
1.5. Tujuan.....	15
1.6. Sasaran	15
1.7. Tata Langkah.....	16
1.8. Sistematika Penulisan	18
BAB II	19
TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 Stadion E-Sport	19
2.2. Perancangan Stadion E-Sports.....	20
2.3. Kenyamanan Visual.....	43
2.4. Futuristic Architecture	44
2.5. Ciri Futuristic Architecture.....	45
2.6. Preseden.....	46
BAB III.....	75
TINJAUAN LOKASI	75
3.1 Lokasi	75
3.2 Alternatif Lokasi	77
3.3. Peraturan Daerah Lokasi.....	78
3.4. Kondisi Lokasi	79
BAB IV	82

ANALISIS.....	82
4.1. Analisis Pemilihan Lokasi.....	82
4.2. Analisis Pelaku	84
4.3. Analisis Alur Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	90
4.4. Besaran Ruang	119
4.5. ANALISIS SITE	121
4.6. SINTESIS SITE.....	137
.....	137
BAB V	138
KONSEP.....	138
5.1. Konsep Eksterior	139
5.3. Konsep Auditorium	141
5.4. Konsep Material	142
DAFTAR PUSTAKA.....	143



DAFTAR GAMBAR

Figure 1 Data Jumlah Audiens E-Sports.....	11
Figure 2 Data Penonton Pertandingan e-Sports	11
Figure 3 Data Gamer di Dunia.....	12
Figure 4 Turnamen FPS	21
Figure 5 Turnamen MOBA.....	21
Figure 6 Turnamen Battle Royale	22
Figure 7 Turnamen fighting	23
Figure 8 Standar luminasi IES	43
Figure 9 Hangzhou Asian Games Baseball	46
Figure 10 Ziggo Dome.....	56
Figure 11 Palau de Les Reina Sofia.....	58
Figure 12 Arlington E-Sports Stadium	60
Figure 13 Jiexpo Theater	67
Figure 14 Peta DKI Jakarta	75
Figure 15 Kondisi Site terpilih	84
Figure 16 Tabel Struktur Organisasi	85
Figure 17 Lokasi Site	122
Figure 18 Sintesis Site	137
Figure 19 Konsep	139

DAFTAR TABEL

Table 1 Jenis Lampu Panggung	29
Table 2 Komparasi Preseden	71
Table 3 Alternatif Lokasi	77
Table 4 Komparasi Site.....	83
Table 5 Besaran Ruang.....	119
Table 6 Analisis Site	125

PERANCANGAN STADION *E-SPORT* DENGAN PENDEKATAN *FUTURISTIC ARCHITECTURE* DIJAKARTA

ABSTRAK

E-Sports berkembang pesat dari kancah nasional hingga internasional. Tempat khusus untuk pertandingan olahraga di bidang ini perlu dirancang, karena makin banyaknya pertandingan dan peminat olahraga di bidang e-sports. Harapannya, dengan dibangunnya stadion e-sports berskala internasional, Indonesia dapat berpartisipasi sebagai tuan rumah dan memfasilitasi kegiatan turnamen skala internasional. Hal ini membuat Indonesia memiliki reputasi positif dari developer, investor, maupun para penggiat dunia e-sports dari seluruh dunia. Dengan mendatangkan aktivitas dan mobilitas dari dunia internasional, Indonesia juga mendapatkan keuntungan untuk dapat mempromosikan negara, sehingga dapat meningkatkan perkembangan perekonomian dan pariwisata. Pendekatan futuristik akan digunakan untuk merancang agar dapat menunjang kenyamanan dari para pengguna dalam mewujudkan dunia virtual pada dunia nyata di seluruh bangunan stadion, terutama pada saat pertandingan berlangsung. Pendekatan futuristik akan ditampilkan pada bagian interior dan eksterior bangunan meliputi material yang digunakan, warna, hingga bentuk geometris pada bangunan. Stadion e-sports yang dirancang dapat menciptakan kenyamanan visual bagi para pengguna melalui perhitungan standar kenyamanan visual vertikal dan horizontal pada auditorium. Harapannya, dirancangnya stadion ini dapat meningkatkan perkembangan tim e-

sports di Indonesia untuk dapat bersaing di dunia internasional dengan menunjang kenyamanan pengguna menggunakan pendekatan futuristik, dapat mempromosikan dunia e-sports dan teknologinya pada masyarakat luas, dan dapat mempromosikan adanya stadion e-sports di Indonesia pada kalangan lokal dan internasional untuk menarik investor dan developer agar dapat meningkatkan perkembangan dunia industri gaming.

