

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *E-SPORTS CENTER* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA



**DISUSUN OLEH:
Yoga Adhi Baskara
(220118892)**

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

TAHUN 2026

LEMBAR PENGESAHAN

PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *E-SPORTS CENTER* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

YOGA ADHI BASKARA
NPM: 220118892

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan

PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

pada Program Studi Sarjana Arsitektur
Departemen Arsitektur – Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir. Soesilo Budi Leksono, MT.

Yogyakarta, 6 Januari 2026

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur



Dr. Augustinus Madyana Putra, S.T., M.Sc

LEMBAR PENGESAHAN STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *E-SPORTS CENTER* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan disusun oleh :

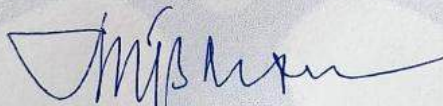
Nama : Yoga Adhi Baskara

NPM : 220118892

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, 6 Juli 2026

Pembimbing,



Ir. Soesilo Budi Leksono, MT.

Mengetahui,
Ketua Departemen Arsitektur



FAKULTAS
TEKNIK

Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

PERNYATAAN

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

PERANCANGAN *E-SPORTS CENTER* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

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 di kemudian 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, 6 Juli 2026



Yoga Adhi Baskara

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Atas berkat dan karunia-Nya, Sehingga pada kesempatan kali ini Penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir Arsitektur yang berjudul “Perancangan *E-Sports Center* dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Yogyakarta” Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada segenap pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Terima kasih kepada:

1. Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang sudah memberikan Beasiswa PSSB serta semua kesempatan bagi Penulis untuk belajar sejak awal hingga akhir.
2. Bapak Dr. Augustinus Madyana Putra, S.T., M.Sc selaku kepala Program Studi Sarjana Arsitektur.
3. Bapak Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan kepada penulis dalam menyusun Proposal Tugas Akhir Arsitektur.
4. Ibu Ir. M.K. Sinta Dewi, MSc. dan Ibu Dr. Emmelia Tricia H., ST, MT selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan serta saran untuk perbaikan proposal ini.
5. Bapak Agus Setiawan, Ibu Rini Wisnuwati, dan Theresia Nindya Puspita, selaku sebagai keluarga yang selalu mendukung.
6. Sahabat terdekat, Lucas Sourice, Jivan Aruna, Winson, Umbu Reku Landu Wulang, Patrick Andrew, Wahyu Hanavira dan Xera Eliza Lim yang selalu memberikan semangat serta motivasi sekaligus teman berjuang selama proses perkuliahan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala bantuan, baik langsung maupun tidak langsung, yang telah penulis terima selama proses ini.

Akhir kata, penulis berharap agar Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini dapat bermanfaat bagi segenap pihak yang membutuhkan dan berdampak baik bagi masyarakat. Penulis juga memohon maaf apabila terjadi kesalahan baik dari tutur kata maupun perbuatan yang merugikan orang lain dalam proses penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini. Terimakasih.

Yogyakarta, 15 Desember 2025



Yoga Adhi Baskara

ABSTRAK

Perkembangan industri *game* dan *e-sports* di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan, tidak hanya sebagai bentuk hiburan digital, tetapi juga sebagai cabang olahraga kompetitif dan industri kreatif yang memiliki dampak ekonomi serta sosial. Kota Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan budaya memiliki komunitas *gamer* dan *e-sports* yang aktif, namun hingga saat ini belum didukung oleh fasilitas khusus yang mampu mewadahi kegiatan *e-sports* secara terpadu dan profesional. Permasalahan tersebut mendorong perlunya perancangan sebuah *e-sports center* yang mampu mengakomodasi kebutuhan atlet, komunitas, penyelenggara acara, serta masyarakat umum. Tujuan perancangan ini adalah merumuskan konsep perencanaan dan perancangan *e-sports center* di Kota Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan gaya hidup digital.

Metode perancangan yang digunakan meliputi pengumpulan data primer dan sekunder melalui studi literatur, studi preseden, serta analisis konteks kawasan. Data dianalisis melalui tahapan analisis fungsi, pengguna, kegiatan, tapak, dan penekanan desain untuk menghasilkan konsep perancangan yang terarah. Landasan teori yang digunakan mencakup kajian tentang *e-sports*, fasilitas *e-sports center*, arsitektur kontemporer, serta prinsip ruang publik dan bangunan hiburan berbasis teknologi.

Hasil perancangan berupa konsep *e-sports center* yang tidak hanya berfungsi sebagai arena kompetisi, tetapi juga sebagai ruang pelatihan, komunitas, edukasi, dan interaksi publik. Pendekatan kontemporer diterapkan melalui fleksibilitas ruang, integrasi teknologi digital, serta ekspresi arsitektural yang merepresentasikan dunia *e-sports*. Bangunan dirancang untuk memberikan pengalaman ruang yang imersif, di mana pengguna diposisikan sebagai “karakter utama”, sehingga mampu menciptakan identitas kuat dan relevan bagi perkembangan *e-sports* di Yogyakarta.

Kata Kunci : *E-Sports Center*, Arsitektur Kontemporer, Industri Game, Ruang Komunitas, Yogyakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	7
1.3. TUJUAN PERANCANGAN	7
1.4. SASARAN PERANCANGAN.....	7
1.5. LINGKUP PERANCANGAN	8
1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	10
1.7. KERANGKA BERFIKIR	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA / STUDI LITERATUR	12
2.1. Definisi dan Deskripsi	12
2.2. Uraian Komponen atau Unsur	23
2.3. Kajian tentang Arsitektur Kontemporer	25
2.4. Studi Preseden.....	27
BAB III METODE.....	40
3.1. Proses atau Tahap-Tahap Perancangan	40
3.2. Metode Pengumpulan Data	41
3.3. Metode Analisis Data	42
3.4. Metode Sintesis Data.....	43
BAB IV ANALISIS.....	45
4.1. Analisis Pemilihan Tapak	45
4.2. Analisis Tapak.....	52
4.3. Analisis Fungsi, Pengguna, dan Kegiatan.....	59
4.4. Analisis Penekanan Desain Kontemporer	78

BAB V PEMBAHASAN	89
5.1. Konsep Dasar Perancangan.....	89
5.2. Konsep Penataan Tapak.....	91
5.3. Konsep Bangunan.....	93
5.4. Konsep Utilitas	102
BAB VI GAMBAR PRARANCANGAN	107
6.1. Transformasi Desain.....	107
6.2. Situasi.....	107
6.3. Siteplan	108
6.4. Denah Keseluruhan.....	108
6.5. Potongan.....	111
6.6. Tampak	115
6.7. Perspektif Eksterior	119
6.8. Perspektif Interior.....	126
Daftar Pustaka.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Hasil Survei Pembelian Game dari berbagai macam platform.....	2
Gambar 1. 2	Hasil Survei Pembelian Game di Indonesia 2023	2
Gambar 1. 3	Arena E-sports.....	3
Gambar 1. 4	Kafe Gaming	3
Gambar 2. 1	Game Online (OverWatch 2)	12
Gambar 2. 2	Game Offline (Ghost Of Tsushima).....	13
Gambar 2. 3	Game Action (Street Fighter 6).....	13
Gambar 2. 4	Game FPS (OverWatch 2).....	14
Gambar 2. 5	Game RPG (Genshin Impact)	14
Gambar 2. 6	Game Sports/Simulation (Need for Speed Heat)	14
Gambar 2. 7	Game MOBA (Mobile Legends).....	15
Gambar 2. 8	Game Puzzle (Blockzi Shopee).....	15
Gambar 2. 9	PC Games (Platform PC)	15
Gambar 2. 10	Mobile Games (Platform Smartphone).....	16
Gambar 2. 11	Console Games (Platform Playstasion).....	16
Gambar 2. 12	VR (Virtual Reality).....	16
Gambar 2. 13	100 Thieves – Compound (Los Angeles, USA)	27
Gambar 2. 14	Toko Merchandise Team 100 Thieves.....	28
Gambar 2. 15	Ruang Siaran / Streaming Team 100 Thieves.....	29
Gambar 2. 16	T1 E-sports Training Facility (Seoul, South Korea).....	29
Gambar 2. 17	T1 E-sports Pc Area	30
Gambar 2. 18	T1 E-sports TV Area dan Merchandise Shop	30
Gambar 2. 19	LOL Park / Riot Games Korea (Seoul, Korea Selatan)	31
Gambar 2. 20	Arena Area LOL Park / Riot Games Korea	32
Gambar 2. 21	Cafe Area LOL Park / Riot Games Korea	32
Gambar 2. 22	Master Control Room LOL Park / Riot Games Korea.....	33
Gambar 2. 23	Dongdaemun Design Plaza (DDP)	34
Gambar 2. 24	Fasad Dongdaemun Design Plaza (DDP)	34
Gambar 2. 25	Interior Dongdaemun Design Plaza (DDP)	35
Gambar 2. 26	Centre Georges Pompidou	36
Gambar 2. 27	Centre Georges Pompidou	36
Gambar 2. 28	Centre Georges Pompidou	37
Gambar 3. 1	100 Thieves – Compound (Los Angeles, USA).....	41
Gambar 3. 2	T1 E-sports Training Facility (Seoul, South Korea)	42
Gambar 3. 3	Arena Area LOL Park / Riot Games Korea	42
Gambar 4. 1	Peta Administrasi Kota Yogyakarta	45
Gambar 4. 2	Peta Administrasi Kota Yogyakarta	46
Gambar 4. 3	Tabel Pembagian Wilayah Administrasi Kota Yogyakarta	46
Gambar 4. 4	Kondisi Iklim Kota Yogyakarta	48
Gambar 4. 5	Arah Angin Kabupaten Sleman.....	49
Gambar 4. 6	Berita Kompas Terkait Jogja Game Festival 2025.....	50

Gambar 4. 7 Lokasi Site Tapak dan Foto Area Sekitar Site	54
Gambar 4. 8 Peta RTRW Kota Yogyakarta	55
Gambar 4. 9 Peta RTRW Site Tapak	55
Gambar 4. 10 Analisis Pencahayaan Tapak.....	56
Gambar 4. 11 Analisis Penghawaan Tapak	57
Gambar 4. 12 Analisis Kebisingan Tapak	57
Gambar 4. 13 View From Tapak	58
Gambar 4. 14 View Aksesibilitas Tapak dan Respon Analisis	58
Gambar 4. 15 Sintesis Site dan Respon Sintesis Site.....	59
Gambar 5. 1 Film “Ready Player One”.....	90
Gambar 5. 2 Gambar Konsep Zonasi E-sports Center.....	92
Gambar 5. 3 Konsep Aksesibilitas.....	92
Gambar 5. 4 Konsep Sirkulasi Esport Center	93
Gambar 5. 5 Konsep Massa	93
Gambar 5. 6 Tranformasi massa	94
Gambar 5. 7 Centre Georges Pompidou	94
Gambar 5. 8 Killer Image E-Sports Center (P1+)	95
Gambar 5. 9 Membrane Roof Design.....	96
Gambar 5. 10 Penerapan Desain Atap E-Sports Center	96
Gambar 5. 11 Konsep Pembagian Zonasi Area Dalam	97
Gambar 5. 12 Area Atmosfer Interior Lobby Umum / Resepsionis	97
Gambar 5. 13 Area Atmosfer Lobby Atlet	98
Gambar 5. 14 Area Komunitas / Fan Meeting Area	98
Gambar 5. 15 Area Amphitheater.....	99
Gambar 5. 16 Area Masuk / Drop Off Atlet	99
Gambar 5. 17 Area Masuk Pengunjung Umum.....	100
Gambar 5. 18 Konsep Pembagian Zonasi Area Luar	100
Gambar 5. 19 Ruang Komunitas / Taman Atlet	101
Gambar 5. 20 Ruang Komunitas / Taman Komunitas.....	101
Gambar 5. 21 Area Amphitheater.....	102
Gambar 5. 22 Membrane Roof Design	102
Gambar 5. 23 Penerapan Desain Atap E-Sports Center	103
Gambar 5. 24 Penerapan Aksonometri Struktur Massa 1.....	103
Gambar 5. 25 Detail Secondary Skin / Sistem Struktur Atap.....	104
Gambar 5. 26 Aksonometri Utilitas Air Bersih	104
Gambar 5. 27 Aksonometri Utilitas Air Kotor	105
Gambar 5. 28 Aksonometri Utilitas Drainase.....	106
Gambar 6. 1 Transformasi Desain.....	107
Gambar 6. 2 Situasi.....	107
Gambar 6. 3 Siteplan.....	108
Gambar 6. 4 Denah Massa 1 Lantai 1	108
Gambar 6. 5 Denah Massa 1 Lantai 2	109
Gambar 6. 6 Denah Massa 2 Lantai 1	109

Gambar 6. 7 Denah Massa 2 Lantai 1	110
Gambar 6. 8 Denah Massa 3 Lantai 1	110
Gambar 6. 9 Denah Massa 3 Lantai 2	111
Gambar 6. 10 Potongan Keseluruhan A-A dan Potongan Keseluruhan B-B ..	111
Gambar 6. 11 Potongan Massa 1	112
Gambar 6. 12 Potongan Massa 2	113
Gambar 6. 13 Potongan Massa 3	114
Gambar 6. 14 Tampak Keseluruhan Utara dan.....	115
Gambar 6. 15 Tampak Keseluruhan Timur dan Tampak Keseluruhan Barat..	115
Gambar 6. 16 Tampak Depan dan Tampak Belakang Massa 1	116
Gambar 6. 17 Tampak Kanan dan Tampak Kiri Massa 1.....	116
Gambar 6. 18 Tampak Depan dan Tampak Belakang Massa 2	117
Gambar 6. 19 Tampak Kanan dan Tampak Kiri Massa 2.....	117
Gambar 6. 20 Tampak Depan dan Tampak Belakang Massa 3.....	118
Gambar 6. 21 Tampak Kanan dan Tampak Kiri Massa 3.....	118
Gambar 6. 22 Persektif Mata Burung	119
Gambar 6. 23 Perspektif Fasad Depan 1.....	119
Gambar 6. 24 Perspektif Fasad Depan 2.....	120
Gambar 6. 25 Perspektif Fasad Depan 3.....	120
Gambar 6. 26 Perspektif Taman Komunitas View 1 dan View 2.....	121
Gambar 6. 27 Perspektif Area Amphitheater.....	122
Gambar 6. 28 Perspektif Taman Transisi	122
Gambar 6. 29 Perspektif Taman Atlet View 1 dan View 2	123
Gambar 6. 30 Perspektif Jembatan Atlet	124
Gambar 6. 31 Perspektif Jembatan Cafe.....	124
Gambar 6. 32 Perspektif Jembatan Pameran View 1 dan View 2	125
Gambar 6. 33 Perspektif Area Lobby View 1 dan View 2	126
Gambar 6. 34 Perspektif PC Area A dan PC Area B.....	127
Gambar 6. 35 Perspektif Lobby Atlet dan Lounge Atlet	128
Gambar 6. 36 Perspektif Interior Esports Arena dan Variasi 1 dan Variasi 2 .	130
Gambar 6. 37 Perspektif Commentator Room.....	130
Gambar 6. 38 Perspektif VIP Esports Arena	131
Gambar 6. 39 Perspektif PS / Controller Area.....	131
Gambar 6. 40 Perspektif VR Area	132
Gambar 6. 41 Perspektif Toko Merchandise	132
Gambar 6. 42 Perspektif Interior Cafe	133
Gambar 6. 43 Perspektif Outdoor Café Area.....	134
Gambar 6. 44 Perspektif Community Area View 1 dan View 2	135
Gambar 6. 45 Perspektif Pameran Area 1 dan Variasi Pameran 1	136
Gambar 6. 46 Perspektif Pameran Area 2 dan Variasi Pameran Area 2.....	137
Gambar 6. 47 Perspektif Pameran Area 3.....	137
Gambar 6. 48 Perspektif Interior Training Athlete Area	138

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Gamer Kasual dan Atlet E-sports	20
Tabel 4. 1 Kriteria Pemilihan Tapak	52
Tabel 4. 2 Penilaian Pemilihan Tapak	53
Tabel 4. 3 Kategori Fasilitas – Fungsi Utama (Zona)	62
Tabel 4. 4 Kategori Fasilitas – Fungsi Pendukung (Zona).....	62
Tabel 4. 5 Kategori Fasilitas – Fungsi Servis dan Infrastruktur (Zona).....	63
Tabel 4. 6 Analisis Zonasi Tiap Ruang.....	64
Tabel 4. 7 Zonasi Lantai 1.....	64
Tabel 4. 8 Zonasi Lantai 2.....	65
Tabel 4. 9 Pengguna Utama (Primary Users)	68
Tabel 4. 10 Pengguna Pendukung (Secondary Users)	68
Tabel 4. 11 Pengelola dan Operasional (Operasional Staff)	69
Tabel 4. 12 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	70
Tabel 4. 13 Analisis Besaran Ruang Zona Utama (Fasilitas Utama)	77
Tabel 4. 14 Analisis Besaran Ruang Zona Pendukung (Fasilitas Pendukung).....	77
Tabel 4. 15 Analisis Besaran Ruang Zona Fungsi Servis (Fasilitas Servis).....	78
Tabel 4. 16 Analisis Total Keseluruhan Kebutuhan Ruang	78