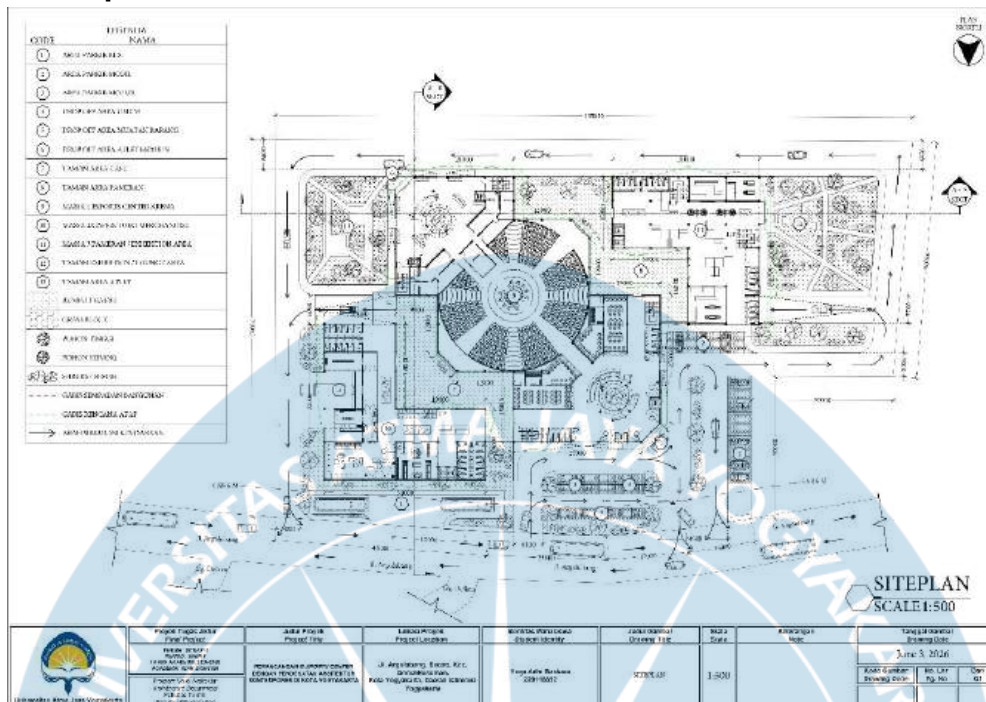


6.3. Siteplan

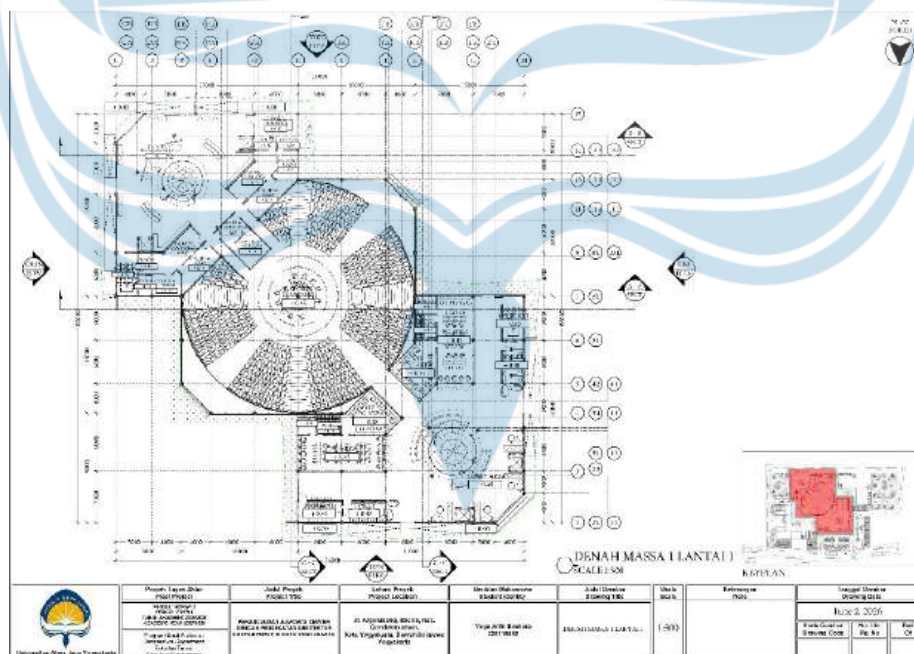


Gambar 6. 3 Siteplan

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

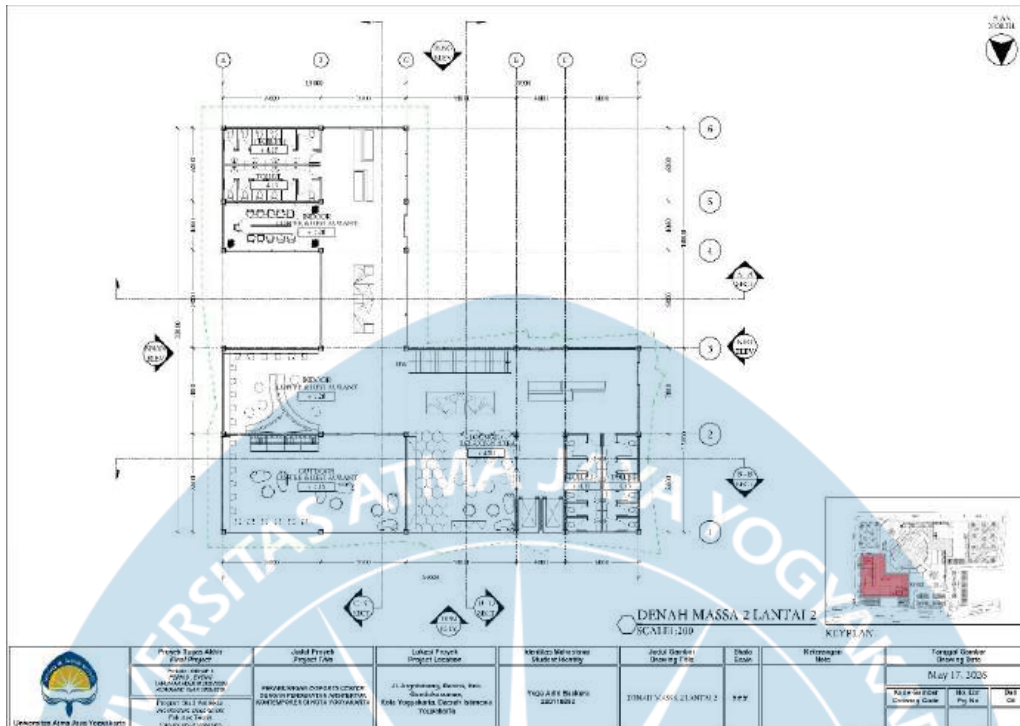
6.4. Denah Keseluruhan

6.4.1 Denah Massa 1



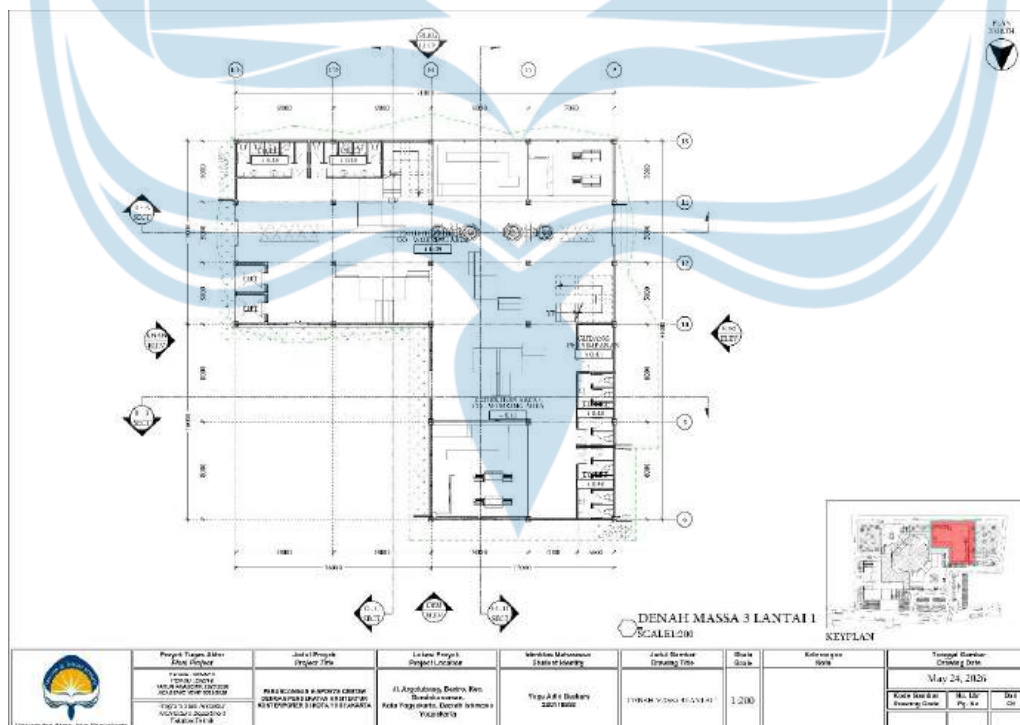
Gambar 6. 4 Denah Massa 1 Lantai 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

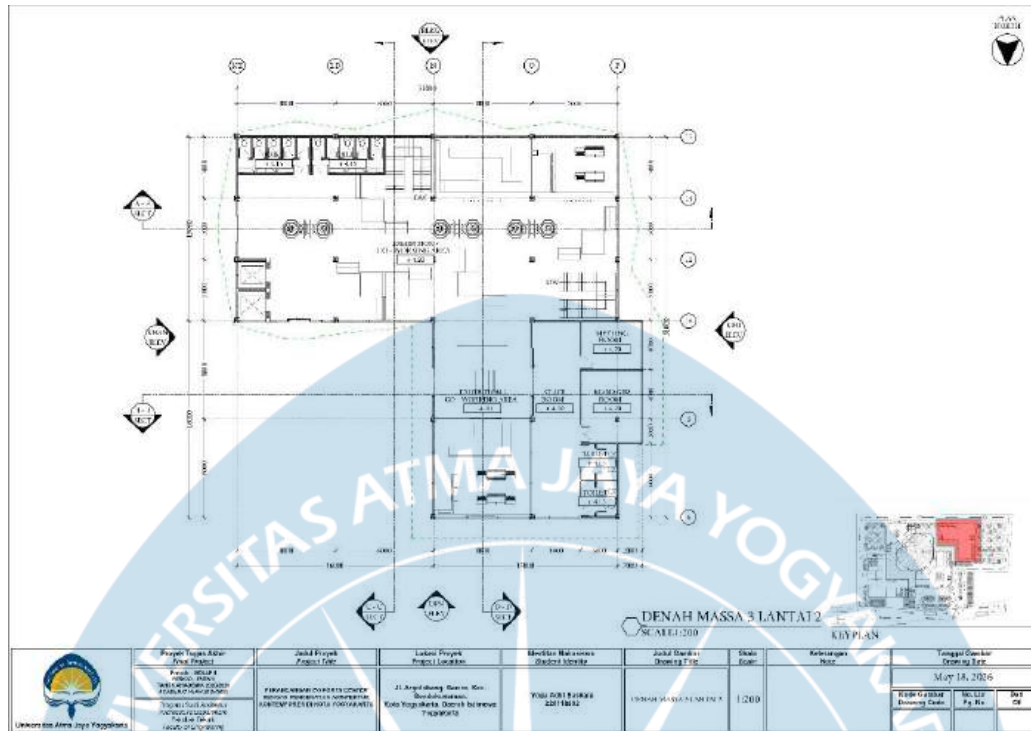


Gambar 6. 7 Denah Massa 2 Lantai 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

6.4.3 Denah Massa 3



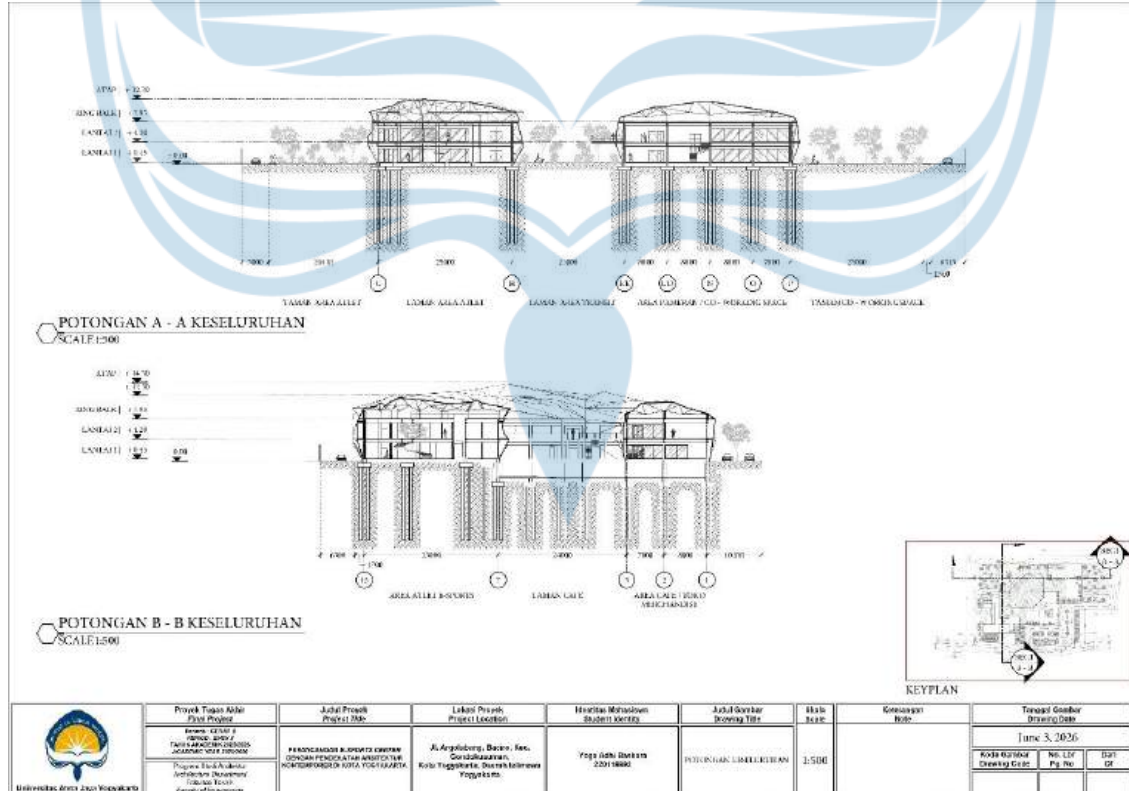
Gambar 6. 8 Denah Massa 3 Lantai 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 9 Denah Massa 3 Lantai 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

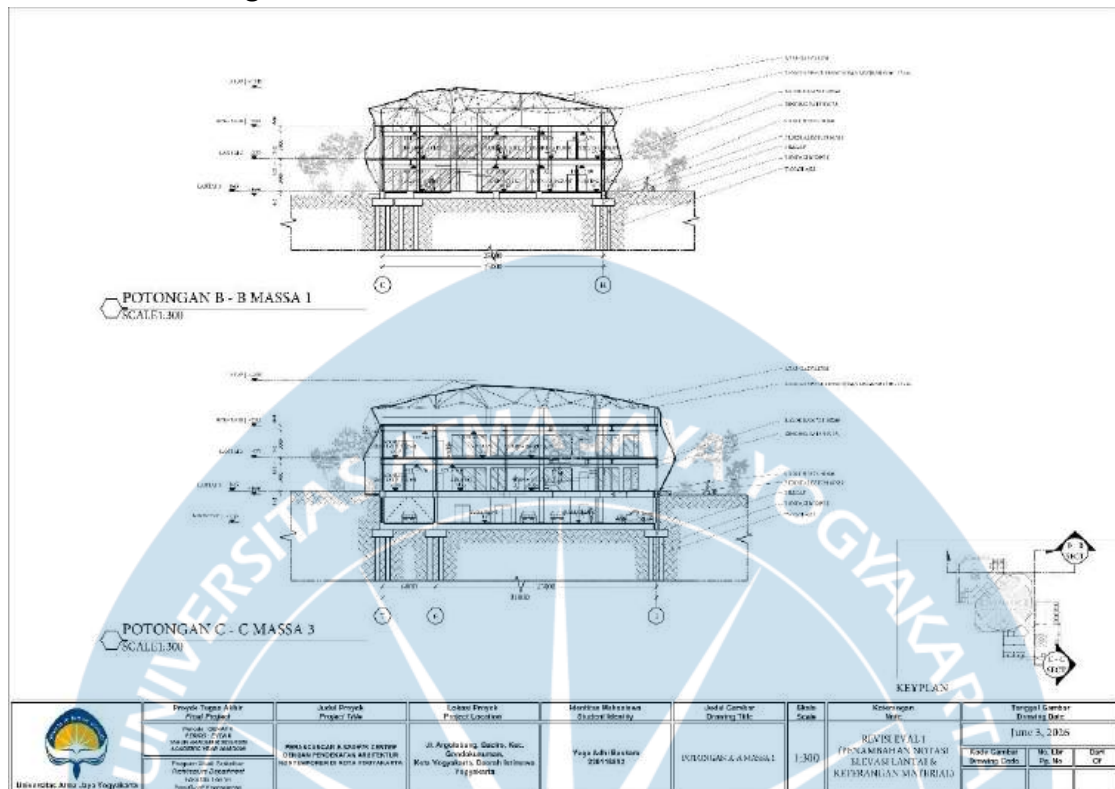
6.5. Potongan

6.5.1 Potongan Keseluruhan

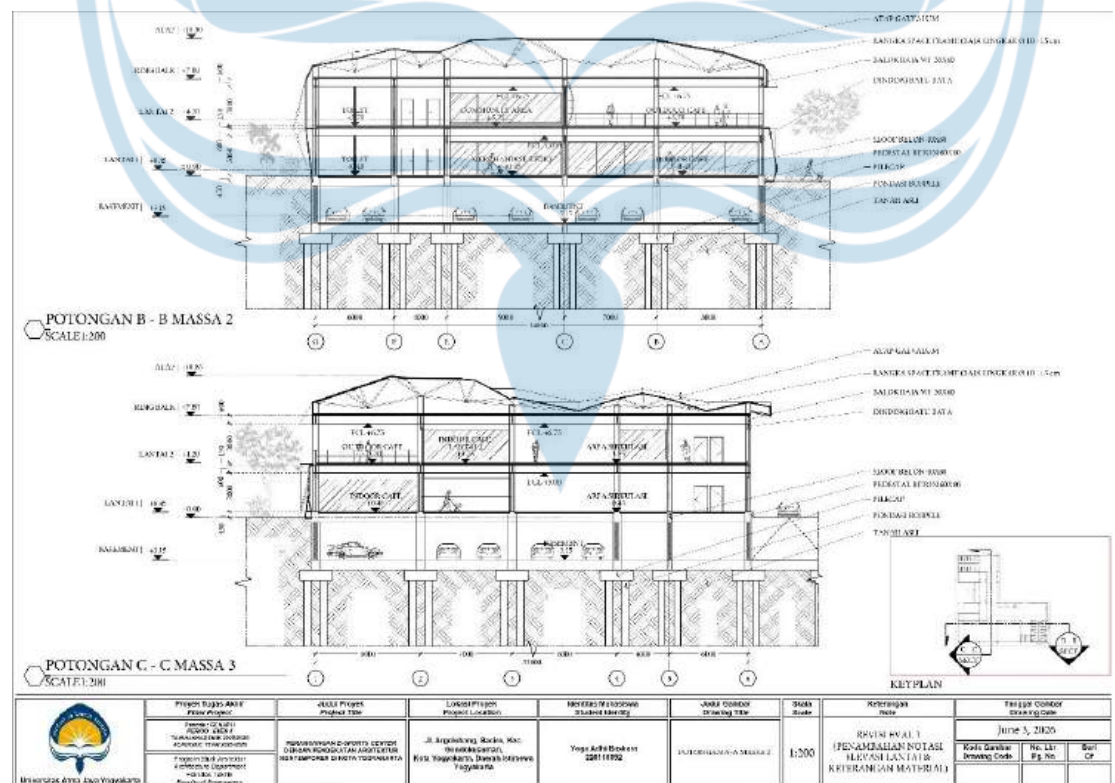


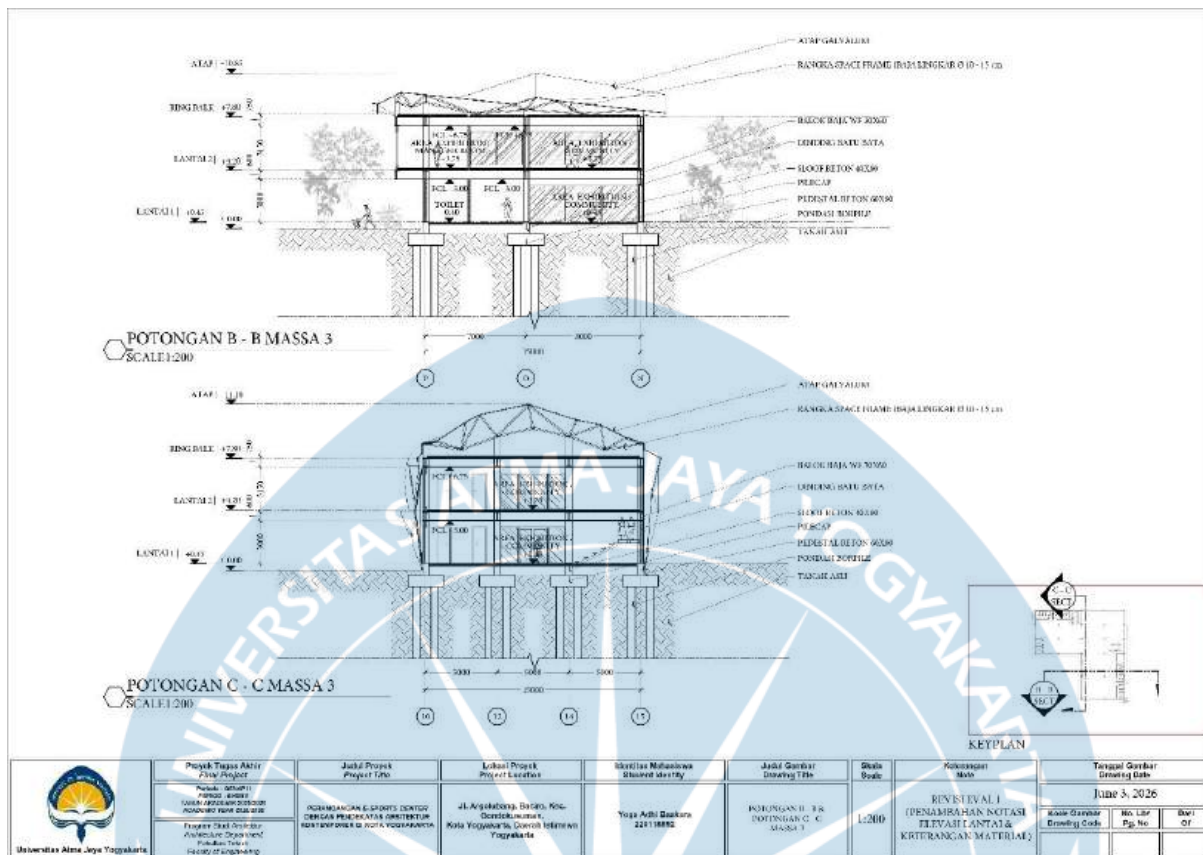
Gambar 6. 10 Potongan Keseluruhan A-A dan Potongan Keseluruhan B-B
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

6.5.2 Potongan Per Massa



Gambar 6. 11 Potongan Massa 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



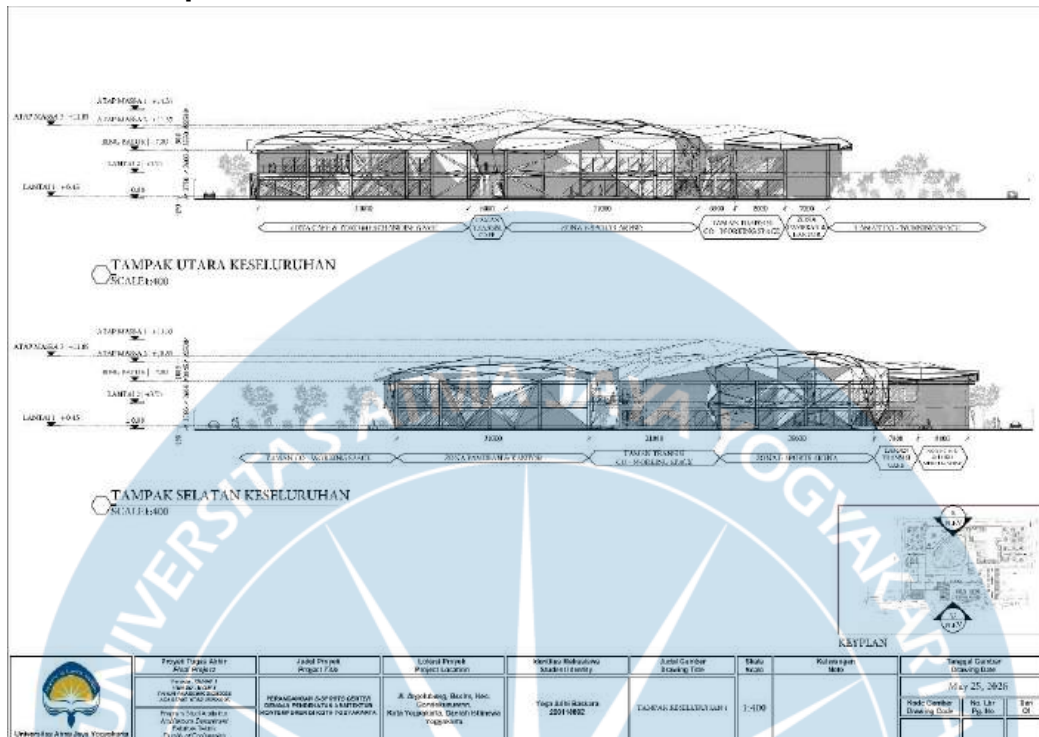


Gambar 6. 13 Potongan Massa 3
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

6.6. Tampak

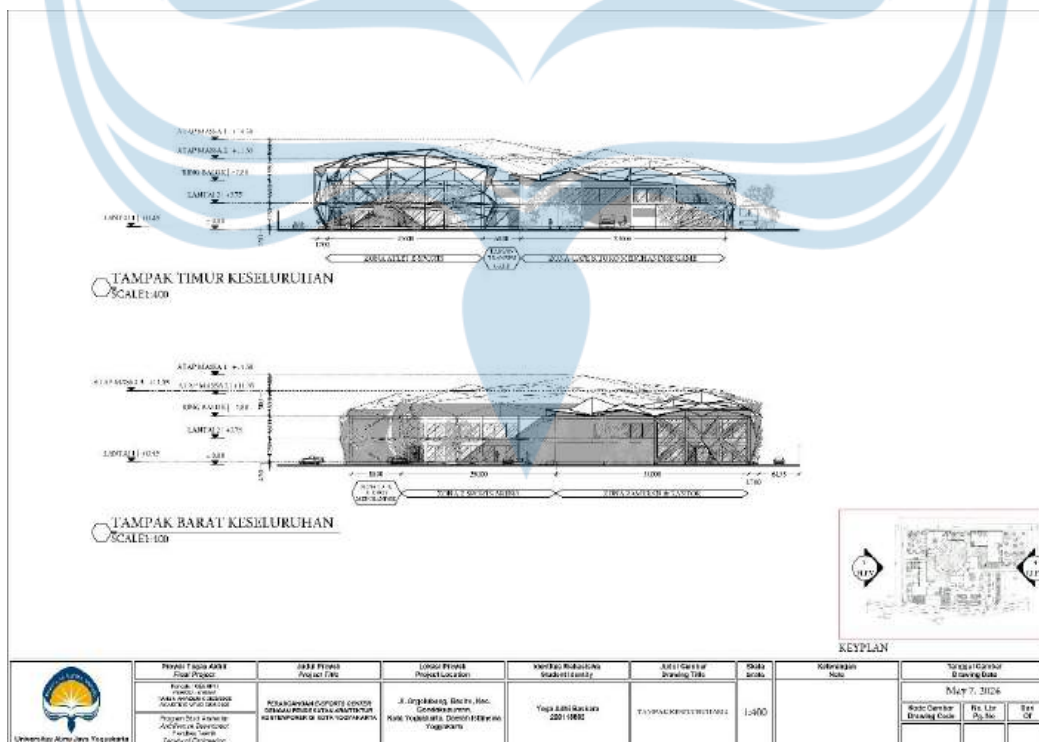
6.6.1 Tampak Keseluruhan

6.6.1 Tampak Keseluruhan



Gambar 6. 14 Tampak Keseluruhan Utara dan Tampak Keseluruhan Selatan

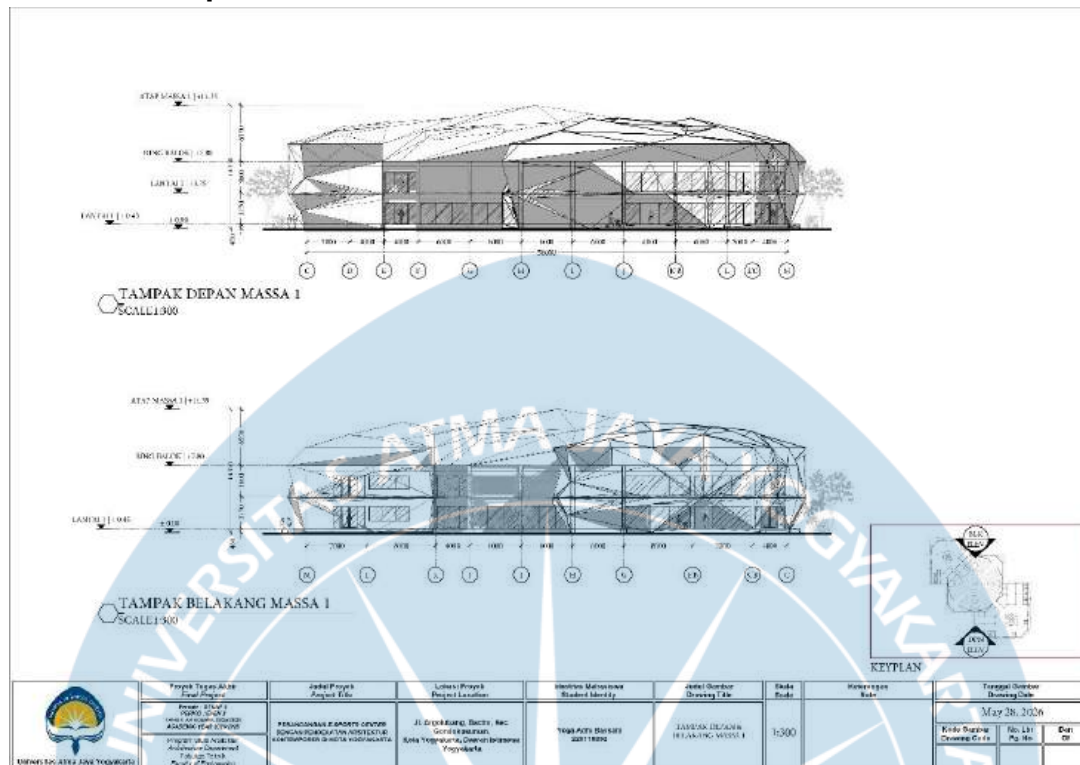
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



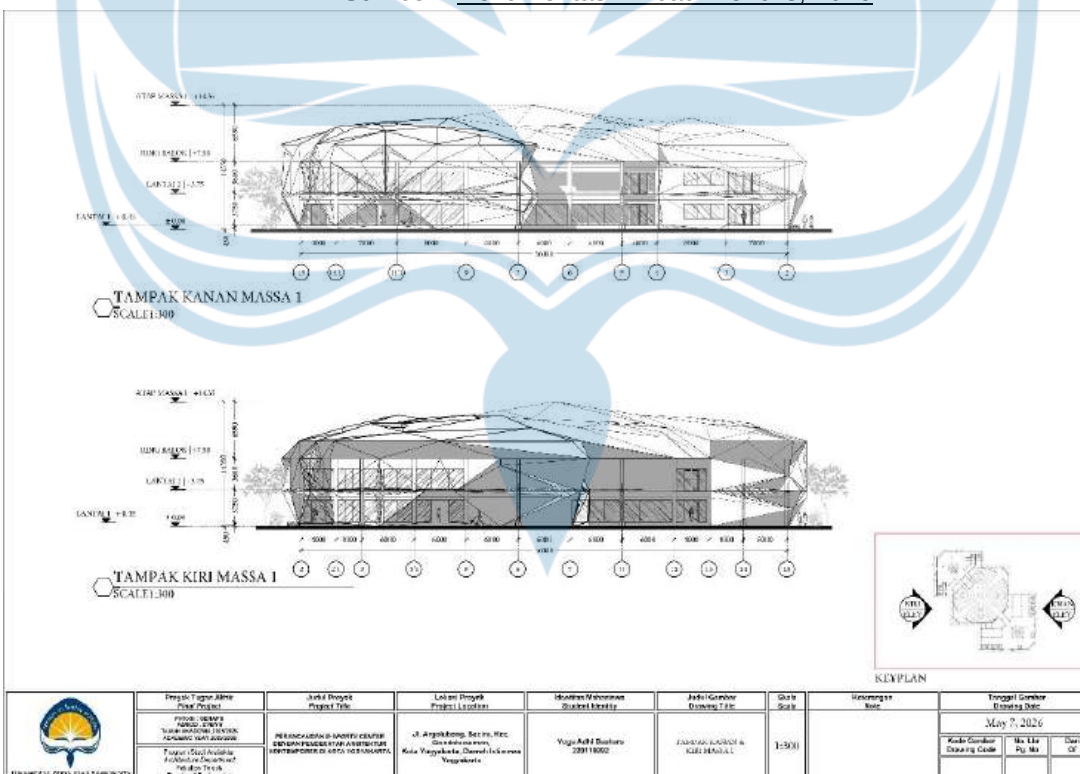
Gambar 6. 15 Tampak Keseluruhan Timur dan Tampak Keseluruhan Barat

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

6.6.2 Tampak Massa 1

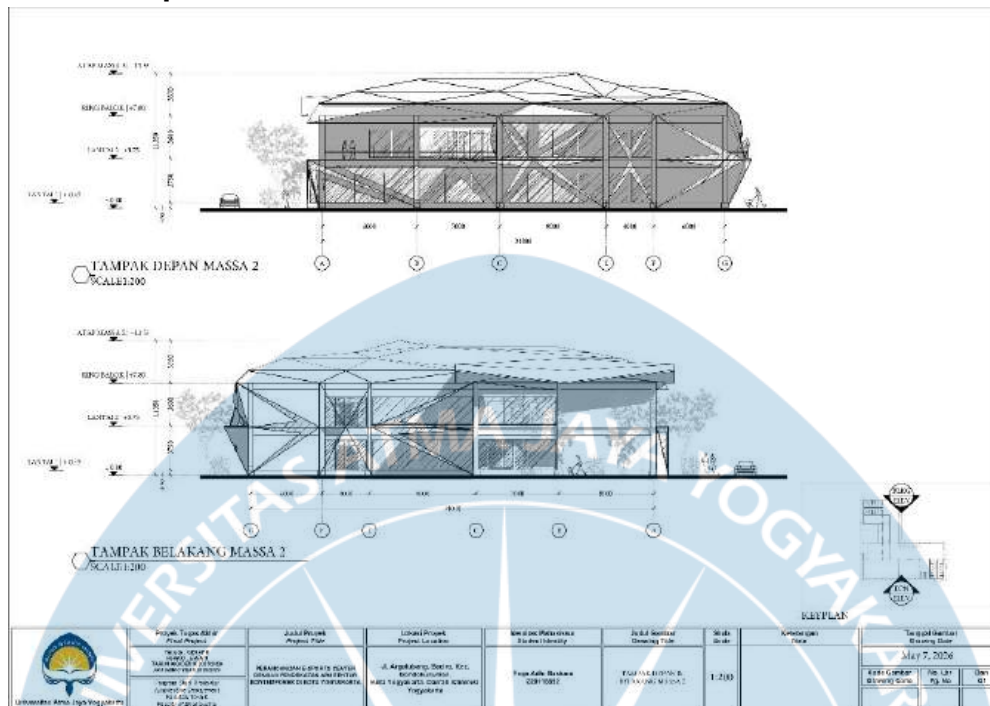


Gambar 6. 16 Tampak Depan dan Tampak Belakang Massa 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

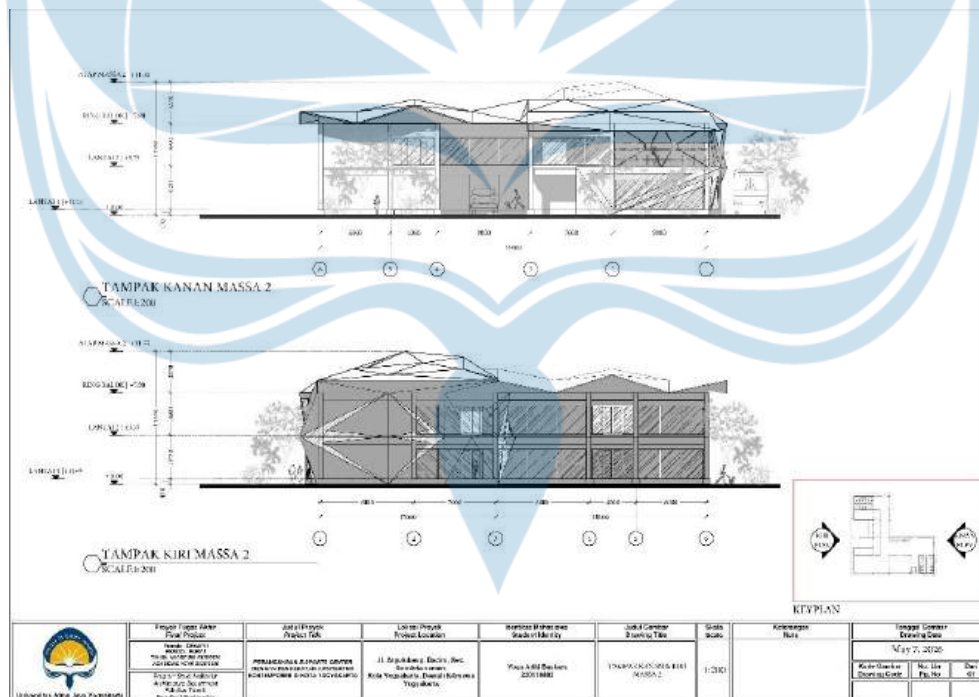


Gambar 6. 17 Tampak Kanan dan Tampak Kiri Massa 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

6.6.3 Tampak Massa 2



Gambar 6. 18 Tampak Depan dan Tampak Belakang Massa 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 19 Tampak Kanan dan Tampak Kiri Massa 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

[illegible]

118

6.7. Perspektif Eksterior

6.7.1 Perspektif Mata Burung



Gambar 6. 22 Persektif Mata Burung

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

6.7.2 Perspektif Eksterior



Gambar 6. 23 Perspektif Fasad Depan 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 24 Perspektif Fasad Depan 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 25 Perspektif Fasad Depan 3
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 26 Perspektif Taman Komunitas View 1 dan View 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 27 Perspektif Area Amphitheater

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 28 Perspektif Taman Transisi

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



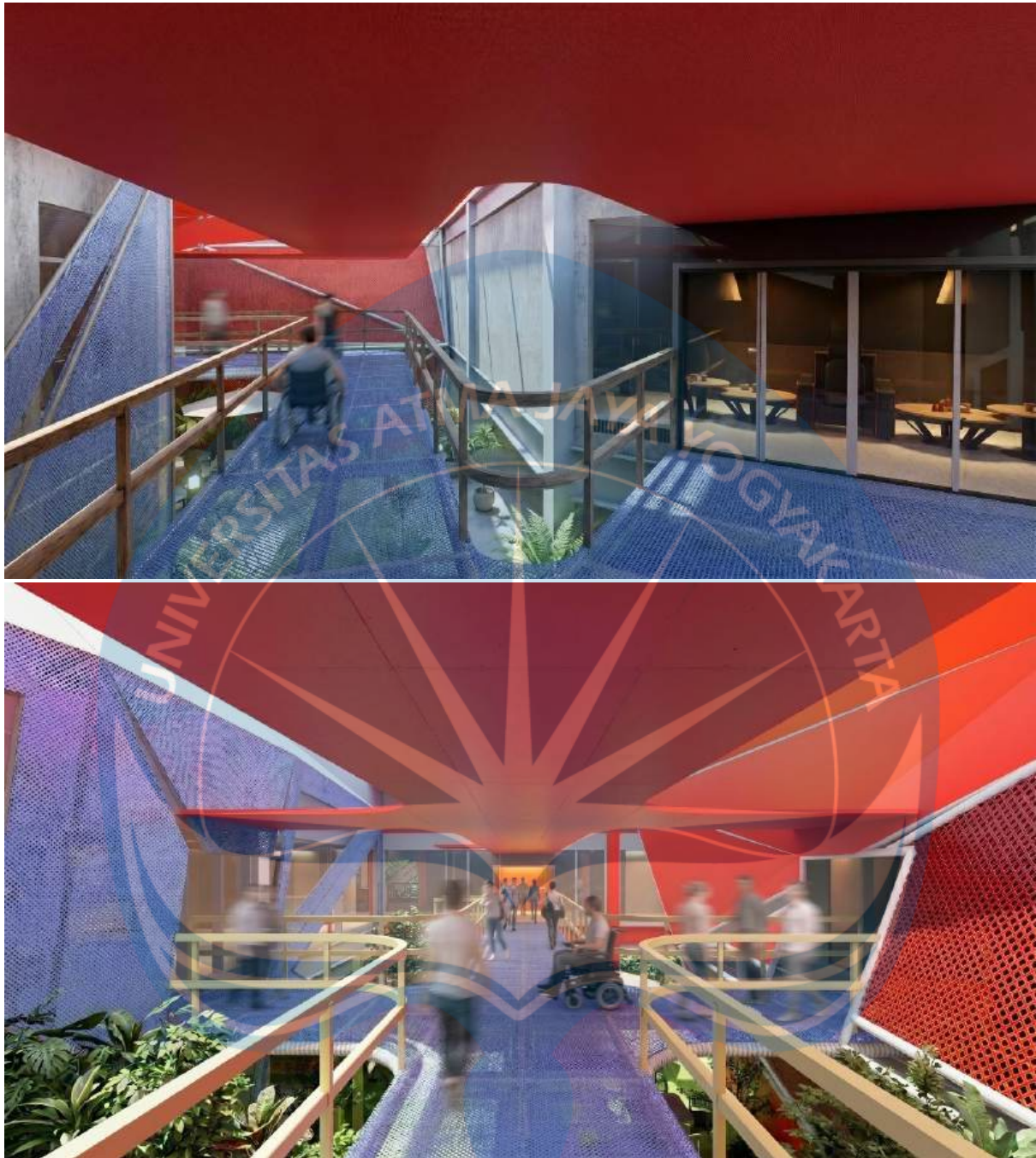
Gambar 6. 29 Perspektif Taman Atlet View 1 dan View 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 30 Perspektif Jembatan Atlet
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

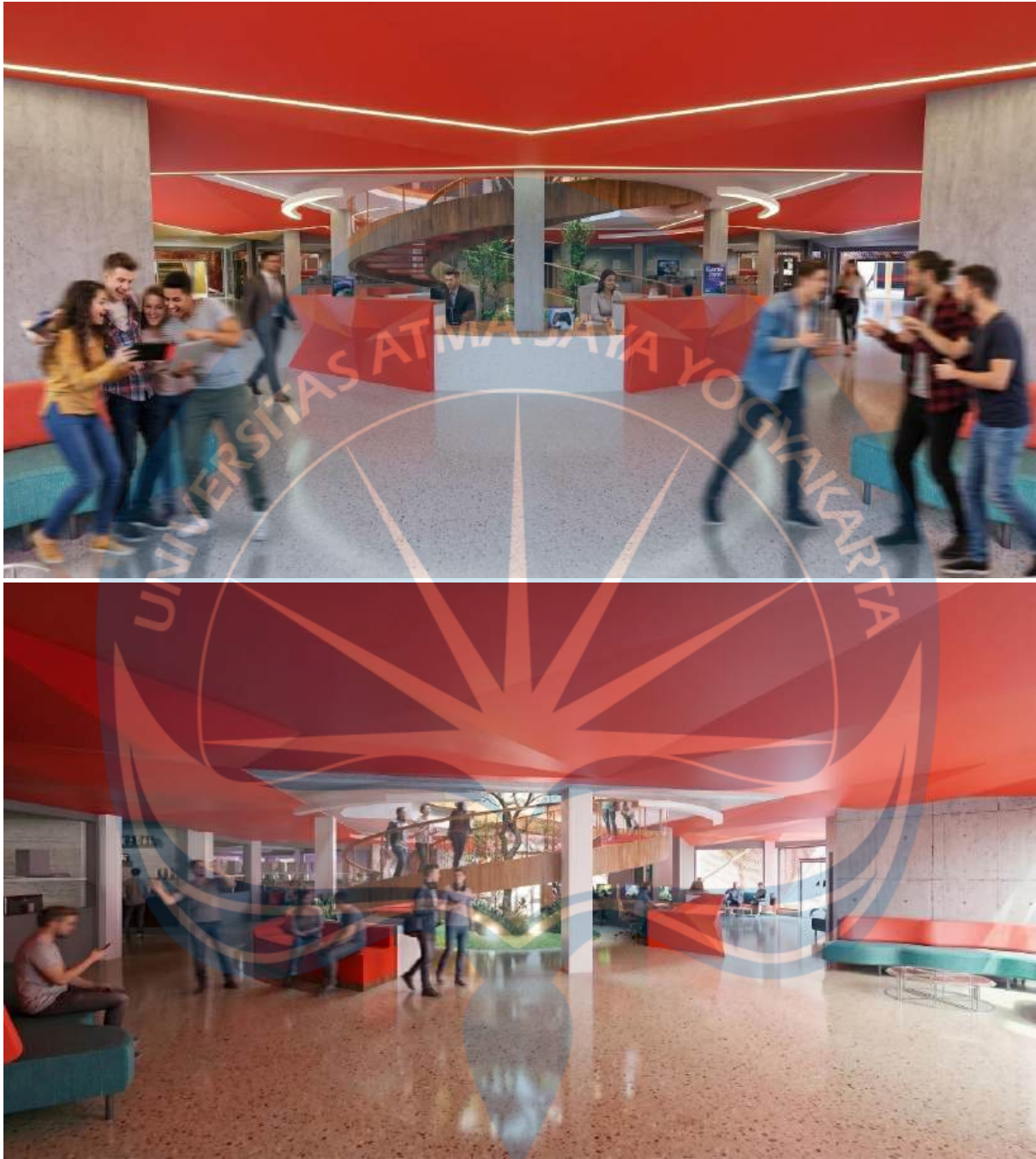


Gambar 6. 31 Perspektif Jembatan Cafe
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 32 Perspektif Jembatan Pameran View 1 dan View 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026

6.8. Perspektif Interior



Gambar 6. 33 Perspektif Area Lobby View 1 dan View 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 34 Perspektif PC Area A dan PC Area B
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 35 Perspektif Lobby Atlet dan Lounge Atlet
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 36 Perspektif Interior Esports Arena dan Variasi 1 dan Variasi 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 37 Perspektif Commentator Room
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 38 Perspektif VIP Esports Arena

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 39 Perspektif PS / Controller Area

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 40 Perspektif VR Area
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 41 Perspektif Toko Merchandise
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 42 Perspektif Interior Cafe
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 43 Perspektif Outdoor Café Area

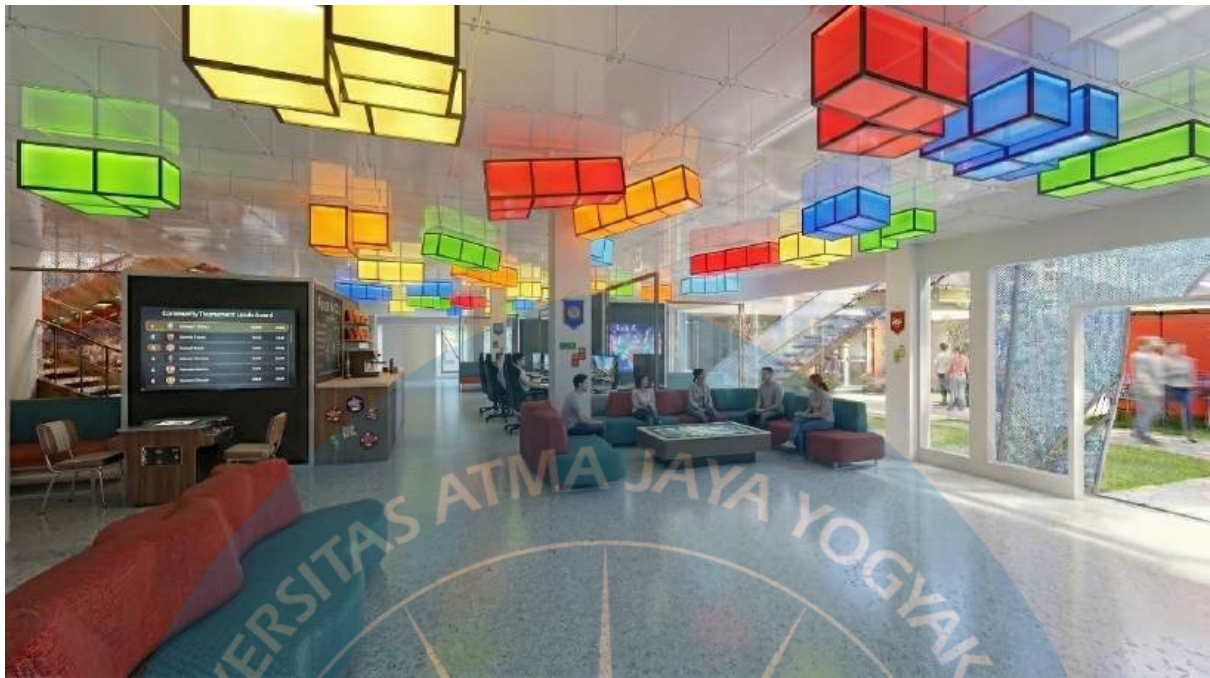
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026





Gambar 6. 44 Perspektif Community Area View 1 dan View 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026





Gambar 6. 45 Perspektif Pameran Area 1 dan Variasi Pameran 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026





Gambar 6. 46 Perspektif Pameran Area 2 dan Variasi Pameran Area 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 47 Perspektif Pameran Area 3
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Gambar 6. 48 Perspektif Interior Training Athlete Area
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2026



Daftar Pustaka

- Access Creative College. (2022, November 8). *How to become a professional esports player*. Access Creative College Blog. <https://www.accesscreative.ac.uk/blog/how-to-become-a-professional-esports-player/>
- Boentoro, A. A. (2020). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur E-Sports Arena di Yogyakarta* (Skripsi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). UAJY Repository.
- Coliseum. (2022, Oktober 24). *DLA, IESF design rules for esports venues*. Coliseum online. <https://www.coliseum-online.com/dla-iesf-design-rules-for-esports-venues/>
- Concorde Education. (2023, Juni 1). *What does an esports athlete do?* Concorde Education Blog. <https://concordeeducation.com/games/blog/what-does-an-esports-athlete-do/>
- De Chiara, J., & Callender, J. H. (1983). *Time saver standards for building types*. McGraw-Hill.
- DLA+ Architectural New Media. (2022, September 22). *Global partnership creates esports venue design standards*. DLA+ News. https://dlaplus.com/news_posts/global-partnership-creates-esports-venue-design-standards
- GameSync. (2020, Mei 14). *Opening an esports center: The basics*. GameSync Consulting. <https://gamesync.consulting/opening-an-esports-center-the-basics/>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Habibi, N. M., Hariastuti, R. T., & Rusijono. (2022). Dampak negatif online game terhadap remaja. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(11), 490–498.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is e-sports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap mahasiswa. *Perspektif*, 1(2), 1–9.

- Kent, S. (2001). *The ultimate history of video games: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Three Rivers Press.
- Kompas.com. (2025, November 13). *Jogja Game Festival 2025: Saat esport hingga catur jadi magnet wisata*. Kompas Travel. <https://travel.kompas.com/read/2025/11/13/150300627/jogja-game-festival-2025-saat-esport-hingga-catur-jadi-magnet-wisata>
- Lee, H., Koo, C., & Chung, N. (2025). Assessing the economic effects of investment in smart tourism platform: The case of e-sports. *Tourism Economics*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/13548166241234567>
- Murdoch University. (2021, Juli 29). *How to become a professional gamer: 5 tips from a pro esports player*. Murdoch University Blog. <https://www.murdoch.edu.au/news/blogs/blog-posts/campus-and-community/how-to-become-a-professional-gamer-5-tips-from-a-pro-esports-player>
- Neufert, E. (1980). *Data arsitek* (S. Jatmiko, Penerjemah.). Erlangga.
- NeuroTracker. (2021, Maret 23). *What it takes to be a professional esports athlete*. NeuroTrackerX Blog. <https://www.neurotrackerx.com/post/what-it-takes-to-be-a-professional-esports-athlete>
- Newzoo. (2023). *Global games market report 2023 (Free Version)*. Newzoo Resources. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Nijhuis, J. van. (2017). *Healing environment and patients' well-being: Finding the relationship between healing environment aspects and patients' well-being involving Dutch hospitals* (Tesis Magister, Eindhoven University of Technology). Repository TU Eindhoven.
- Ondang, G. L., & Moku, B. J. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Sosiologi Unsrat. *HOLISTIK: Journal of Social and Culture*, 13(2), 1–15.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A sourcebook of design reference standards*. Watson-Guipill Publications.
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., & Sirait, H. M. (2019). Dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.

- Rao, U. (2018). Sacred Space. Dalam H. Callan (Ed.), *The International Encyclopedia of Anthropology* (Edisi ke-1, hlm. 1–7). Wiley.
<https://doi.org/10.1002/9781118924396.wbiea1713>
- Red Bull. (2023, Agustus 14). *How to become a pro gamer*. Red Bull Esports.
<https://www.redbull.com/int-en/how-to-become-a-pro-gamer>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Social Tables. (2021, Juni 10). *Esports venue requirements: What planners need to know*. Social Tables Blog. <https://www.socialtables.com/blog/event-planning/esports-venue-requirements/>
- Statista. (2024). *Video game purchases in Indonesia*. Statista Forecast.
<https://www.statista.com/forecasts/823418/video-game-purchases-in-indonesia>
- Widhiawan, I. D., Lahpan, N. Y. K., & Hidayana, I. S. (2021). E-sports dan interaksi subkultur gamer di Indonesia. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(2), 85–96.
- Yudhatama, S. (2020). *E-sports Center dengan Pendekatan Healing Architecture di Kemayoran, Jakarta Pusat* (Skripsi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). UAJY Repository.

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



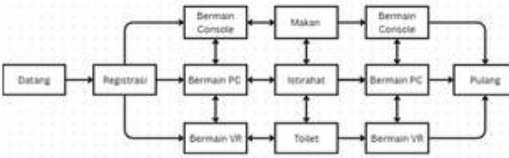
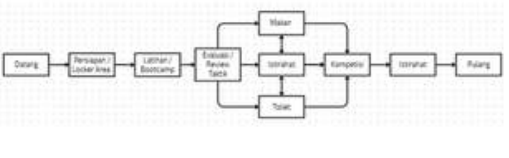
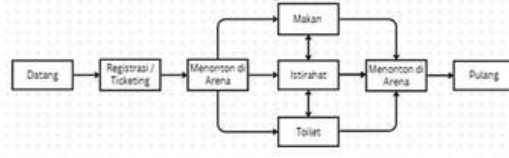
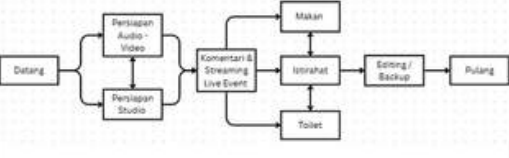
Analisis Kegiatan, Kebutuhan Ruang, Besaran Ruang

Kegiatan Pelaku

Identifikasi aktivitas pelaku, didasari dari pelaku utama yang terlibat dalam tipologi Esports Center

Kegiatan Kebutuhan Ruang

Identifikasi kebutuhan ruang didasari dari aktivitas pelaku yang terlibat dalam tipologi Esports Center

Pelaku	Alur Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Gamer Casual		- Lobby - Gaming Area - Lounge / Café / Seating Area - Ruang Komunitas - Toilet
Gamer Kompetitif / Casual		- Training / Bootcamp Room - Meeting Room - Arena Kompetisi - Ruang analisis viewing - Room Lounge Atlet
Penonton / Supporters / Fans		-Lobby -Arena Penonton -Retail dan Merchandise - Lounge / Café / Seating - Toilet - Exhibition Hall / Event Space
Tim Esports / Atlet Esports		-Training / Bootcamp Room -Meeting Room -Arena Kompetisi -Ruang analisis viewing - Room Lounge Atlet
Komunitas Gamer & Kreator Digital		-Ruang Komunitas -Ruang Workshop & Pelatihan -Studio Konten / Studio Streaming -Exhibition Hall / Event Space - Lounge / Café / Seating Area -Toilet -Meeting Room
Komentator / Shoutcaster / Caster		-Caster Room -Broadcast Booth -Green Screen Area -Meeting Room - Lounge / Café / Seating -Toilet

Nama Ruang	Zonasi	Zona Utama / Pendukung / Servis
Lobby & Registration Area	Publik	Zona Utama
Ruang Komunitas	Publik	Zona Utama
Café / F & B	Publik	Zona Pendukung
Lounge / Relaxing Area	Publik	Zona Pendukung
Exhibition / Multi-Use Retail Area	Publik	Zona Pendukung
Toko Merchandise / Retail	Publik	Zona Pendukung
Toilet Pria	Publik	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Toilet Wanita	Publik	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Toilet Difabel	Publik	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Gaming Stations PC Area	Semi Publik	Zona Utama
Gaming Stations Console & VR Area	Semi Publik	Zona Utama
Arena / Competition Hall	Semi Publik	Zona Utama
Ruang Edukasi / Workshop	Semi Publik	Zona Utama
Co-Working Space / Workspace	Semi Publik	Zona Pendukung
Training / Bootcamp Room	Semi Private	Zona Utama
Broadcasting & Streaming Studio	Semi Private	Zona Utama
Studio Konten	Semi Private	Zona Utama
Ruang Staff & Manajemen (Offices)	Semi Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Area Loading & Backstage (Logistik Event)	Semi Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Meeting Room	Private	Zona Pendukung
Server & Network Room / Data Center	Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Control Room / AV Room	Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Ruang Utilitas & Maintenance	Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Ruang Penyimpanan & Gudang Peralatan	Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Changing Room / Ruang Ganti	Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
Security Room	Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)
CCTV Room	Private	Zona Fungsi Servis & Infrastruktur (Fasilitas Servis)

Besaran Ruang

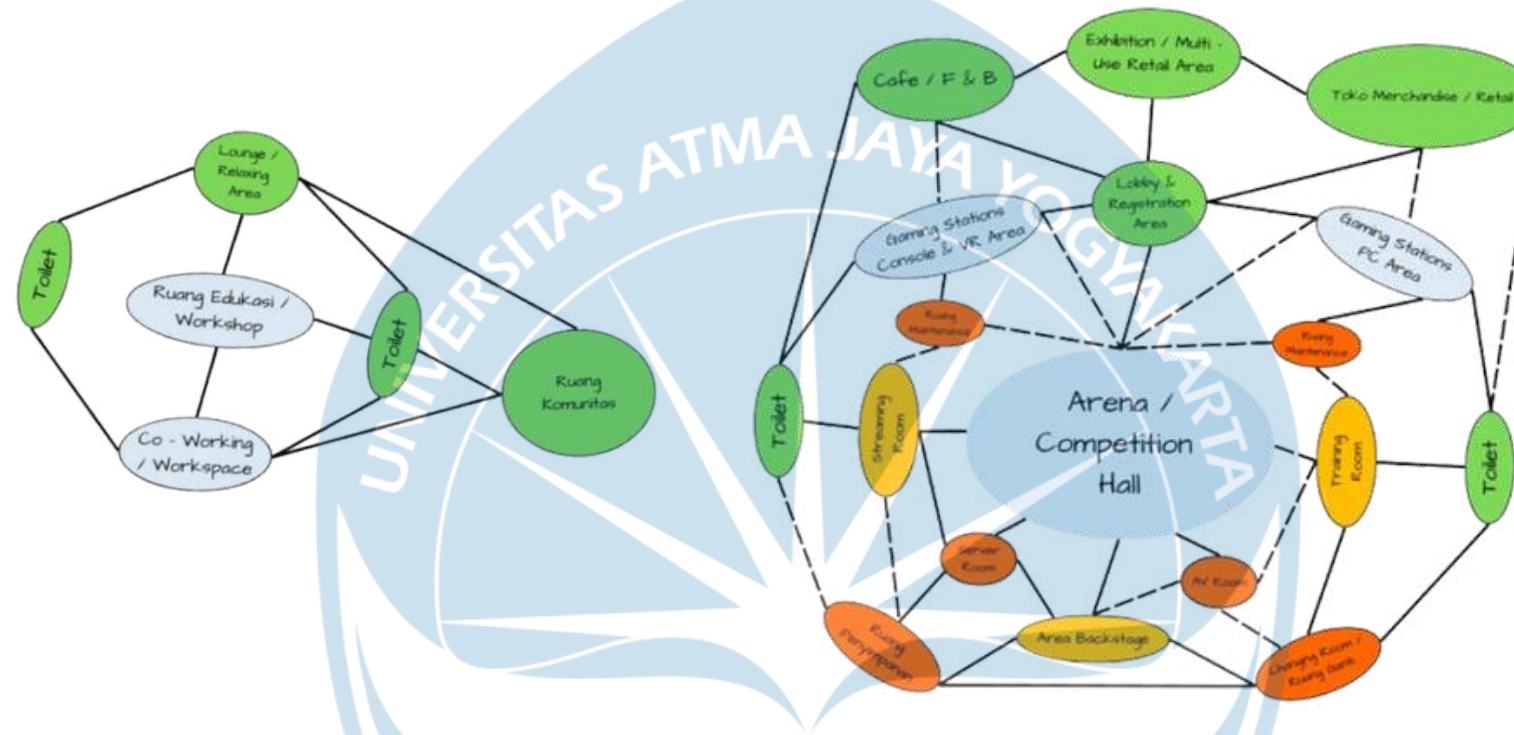
Identifikasi Besaran ruang didasari dari aktivitas pelaku yang membutuhkan ruang yang sudah diatur oleh beberapa aturan resmi dan jurnal

Fasilitas	Total Luasan	Total Keseluruhan
Fasilitas Utama	1937	1950
Fasilitas Pendukung	1171	1200
Fasilitas Pengelola & Servis	939	950
Total Keseluruhan Fasilitas Esport Center		4100

Skema Hubungan Ruang

Identifikasi skema hubungan ruang, didasari dari kebutuhan ruang, skema aktivitas pelaku dalam tipologi Esports Center

Skema Hubungan Ruang It. 1



Skema Hubungan Ruang It. 2



Pendahuluan

Latar Belakang

Esports Center ?

E-sports Center adalah fasilitas terintegrasi yang mewadahi aktivitas kompetitif, pelatihan, edukasi, produksi media, dan komunitas dalam satu bangunan. IESF (2020) dan DLA+ E-sports Venue Design Guide (2018) mengelompokkan E-sports Center sebagai "multi-functional entertainment and competitive venue" yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan operasional e-sports.

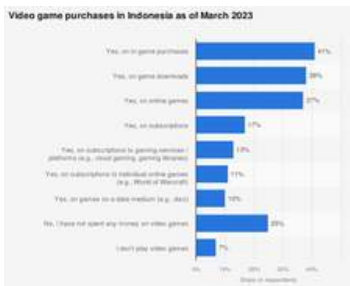


Latar Belakang Proyek ?

01. Pertumbuhan industri game dan esports dan menjadi olahraga resmi di Indonesia



02. Pertumbuhan industri game di Indonesia tinggi



03. Ada aktivitas komunitas gamer/gaming & tournament di Yogyakarta



Latar Belakang Permasalahan ?

01. Dibutuhkan fasilitas untuk mewadahi secara global sudah banyak, namun di Indonesia masih belum sesuai



02. Komunitas gamer di Indonesia sudah berkembang namun tidak didukung dengan fasilitas yang baik



03. jawaban sementara untuk tournament yang diadakan sekarang ini



KONSEP DESAIN

Ide Gagasan Perancangan



"The Immersive Quest"

Kata Quest (misi/petualangan) menonjolkan aspek kebebasan pengguna untuk menjelajahi berbagai ruang di E-Sports Center layaknya pemain yang sedang menyelesaikan misi di dunia terbuka (open-world)

Konsep ide perancangan E-Sports Center ini berangkat dari gagasan bahwa pengguna adalah karakter utama dalam bangunan, sebagaimana pemain dalam sebuah gim digital. Bangunan tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai media pengalaman ruang yang membawa pengguna seolah memasuki dunia permainan. Gagasan ini terinspirasi dari narasi "Ready Player One", di mana dunia virtual menjadi ruang eksplorasi, identitas, dan partisipasi aktif penggunanya.

 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		Kode Gambar Drawing Code
	Periode : Genap PERIOD : Even TAHUN AKADEMIK : 2025/2026 ACADEMIC YEAR : 2025/2026 Departemen Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering	PERANCANGAN E - SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciرو, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	Konsep Desain					
								No. Lbr Pg. No	Dari of	

Design Guideline

Penerapan Desain Esports Center

Pendekatan Kontemporer

1. Penekanan Fleksibilitas Ruang



Kegiatan e-sports sangat beragam, mulai dari latihan, kompetisi, workshop, hingga event komunitas. Oleh karena itu, fleksibilitas menjadi prinsip utama.

Aplikasi pada E-Sports Center :

- 1. Ruang harus bisa berubah fungsi dengan cepat (transformable space).
- 2. Area pelatihan dapat digunakan untuk workshop atau kelas edukasi.
- 3. Arena kompetisi dapat berfungsi sebagai ruang pertunjukan atau auditorium. Pendekatan kontemporer mendukung fleksibilitas ini melalui open-plan, penggunaan material ringan, dan tata ruang modular.

2. Penekanan pada Integrasi Teknologi



sports Center bertumpu pada teknologi digital, sehingga desain harus mengintegrasikan dengan teknologi

Aplikasi pada E-Sports Center :

- 1. Infrastruktur jaringan berkecepatan tinggi
- 2. Server dan ruang IT yang terkontrol
- 3. Sistem audio-visual profesional
- 4. Sistem pencahayaan yang dapat disesuaikan

3. Penekanan pada Pengalaman Ruang & Identitas Digital



Bangunan E-sports bukan hanya tempat bermain, tetapi juga ruang pengalaman visual

Aplikasi pada E-Sports Center :

- 1. Pencahayaan LED, layar digital, dan elemen interaktif
 - 2. Estetika modern, clean, dan dinamis
 - 3. Material Kaca, metal, dan komposit
 - 4. Transparansi visual untuk menonjolkan aktivitas di dalam
- Prinsip ini penting untuk menciptakan citra bangunan yang sesuai dengan identitas generasi muda dan industry kreatif digital

 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		Kode Gambar Drawing Code
	Periode : Genap PERIOD : Even TAHUN AKADEMIK : 2025/2026 ACADEMIC YEAR : 2025/2026	PERANCANGAN E - SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	Konsep Desain					
	Departemen Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							No. Lbr Pg. No	Dari of	

Design Guideline

Penerapan Desain Esports Center

Pendekatan Kontemporer

5. Penekanan pada Adaptabilitas Jangka Panjang



Karena Esports melibatkan interaksi komunitas yang kuat

Aplikasi pada E-Sports Center :

- 1. Ruang berkumpul informal
- 2. Area Lounge
- 3. Café atau komunitas hub
- 4. Sirkulasi yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial

5. Penekanan pada Adaptabilitas Jangka Panjang



Industri e-sports sangat cepat berubah, pendekatan kontemporer digunakan agar bangunan masih tetap relevan 5-10 tahun ke depan.

Aplikasi pada E-Sports Center :

- 1. Ruang yang mudah diupgrade teknologinya
- 2. Struktur dan grid yang memungkinkan perubahan layout
- 3. Desain utilitas yang memungkinkan penambahan perangkat

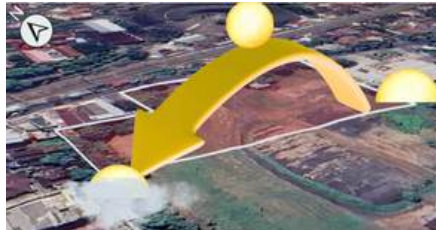
 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		Kode Gambar Drawing Code
	Periode : Genap PERIOD : Even TAHUN AKADEMIK : 2025/2026 ACADEMIC YEAR : 2025/2026	PERANCANGAN E - SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	Konsep Desain					
	Departemen Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							No. Lbr Pg. No	Dari of	

SINTESA

Analisis & Sintesis Site

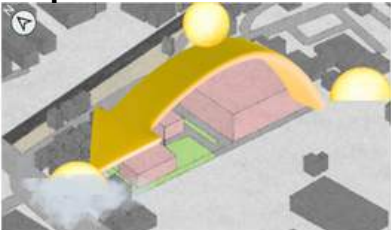
1. Pencahayaan

Analisis



Pada site tersendiri untuk pencahayaan dari matahari tidak terhalang oleh bangunan yang tinggi pada sisi Timur & Barat

Respon



Sebagai respon terhadap massa dirancang dominan ke arah orientasi yang lebih menghadap ke sisi utara dan selatan.

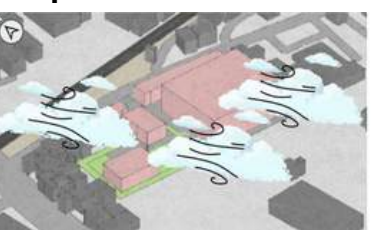
2. Penghawaan Tapak

Analisis



Pada site tapak tersendiri, dominan memiliki arah angin yang berasal dari barat laut menuju tenggara

Respon



Sebagai respon agar maksimal massa bangunan dapat diorientasikan sejajar dengan datangnya angin tersebut.

3. Kebisingan Tapak

Analisis



Pada site tapak tersendiri berjarak cukup dekat dengan jalan utama, dan jalan tersebut cukup untuk 2 akses mobil. Juga pada sisi depan area site terdapat rel kereta api yang masih aktif

Respon



Sebagai respon penempatan zonasi fasilitas umum diletakan di depan, sementara area private diletakan di belakang

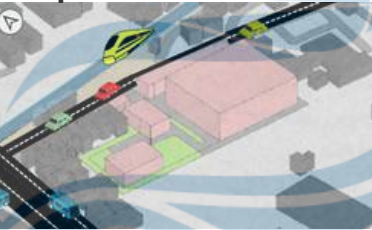
4. Aksesibilitas Tapak

Analisis



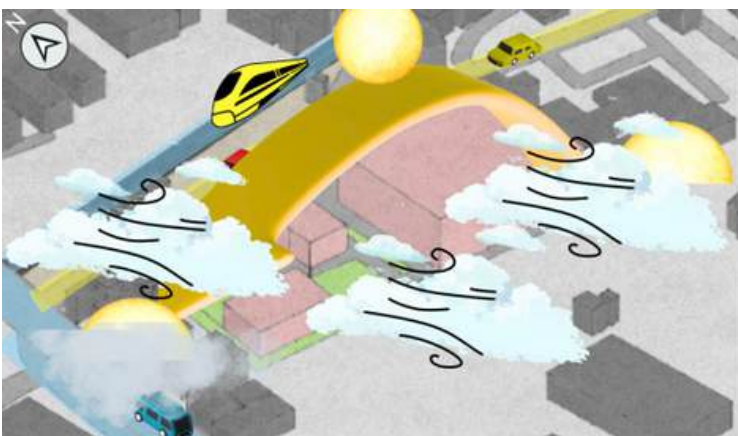
Pada area site tapak ini memiliki 1 akses jalan untuk menuju site yang berada pada sisi utara saja. Akses utama jalan ini juga dapat dilalui 2 mobil yang memiliki lebar jalan rata rata adalah 6-8 meter pada akses jalan tersebut.

Respon



Sebagai respon Memaksimalkannya dapat berupa membuat akses masuk ke site yang dipilih, dan akses keluar memiliki ukuran yang cukup besar untuk mencegah kemacetan terjadi pada area ini.

3. Sintesis Site



 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		Kode Gambar Drawing Code
	Periode : Genap PERIOD : Even TAHUN AKADEMIK : 2025/2026 ACADEMIC YEAR : 2025/2026	PERANCANGAN E - SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	Konsep Desain			No. Lbr Pg. No	Dari of	
	Departemen Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering									

Design Guideline

Penerapan Desain Esports Center

Konsep Penataan Tapak

1.Konsep Zonasi



Untuk konsep zonasi E-sports Center ini dirancang dengan memperhatikan Zonasi penataan fungsi utama, pendukung dan servis/umum agar memisahkan kedatangan dari Atlet, dan Pengunjung utama dari bangunan ini.

2.Konsep Aksesibilitas



Untuk konsep aksesibilitas E-sports Center ini dirancang dengan dengan memperhatikan akses masuk yang dibagi berdasarkan kebutuhan, yaitu memisahkan akses masuk atlet, penyandang disabilitas dan pengunjung umum

3.Konsep Sirkulasi



Untuk konsep sirkulasi E-sports Center ini dirancang dengan dengan memperhatikan seperti konsep aksesibilitas, dimana membagi sirkulasi sesuai dengan kebutuhan atlet, penyandang disabilitas, dan pengunjung umum

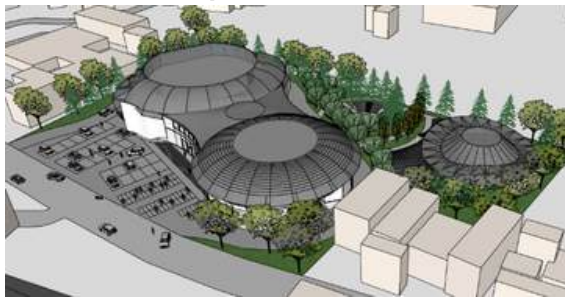
 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		Kode Gambar Drawing Code
	Periode : Genap PERIOD : Even TAHUN AKADEMIK : 2025/2026 ACADEMIC YEAR : 2025/2026	PERANCANGAN E - SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	Konsep Desain			No. Lbr Pg. No	Dari of	
	Departemen Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering									

Design Guideline

Penerapan Desain Esports Center

Konsep Bangunan

1.Konsep Gubahan



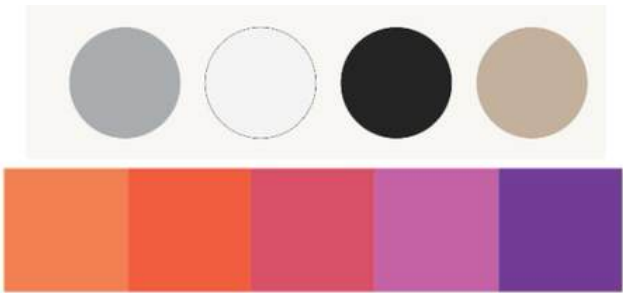
Konsep dari gubahan massa dan penataan massa di bangunan e-sports center ini dirancang dengan mempertimbangkan banyak hal, sebagai contohnya dari zonasi, aksesibilitas, dan sirkulasi dari pengguna tersebut. Tidak hanya itu, konsep gubahan massa dan penataan massa tentunya juga memperhatikan aspek pencahayaan, kebisingan, penghawaan dan masih banyak lagi. Untuk penataan massa bangunan ini juga berorientasi utama menuju ke arah utara agar sesuai dengan akses utama menuju bangunan ini

3.Tata Ruang Dalam



Konsep tata ruang dalam E-Sports Center ini disusun berdasarkan prinsip zonasi yang jelas antara area atlet, area publik, dan area pendukung,

2.Material dan Warna



Pemilihan material dan warna pada bangunan E-Sports Center ini diarahkan untuk merepresentasikan karakter industri e-sports yang identik dengan teknologi, dinamika digital, dan ekspresi visual yang kuat. Dalam konteks E-Sports Center, elemen-elemen tersebut dimaknai sebagai analogi dari sistem kabel, sirkuit, dan aliran data pada perangkat komputer.

4.Tata Ruang Luar

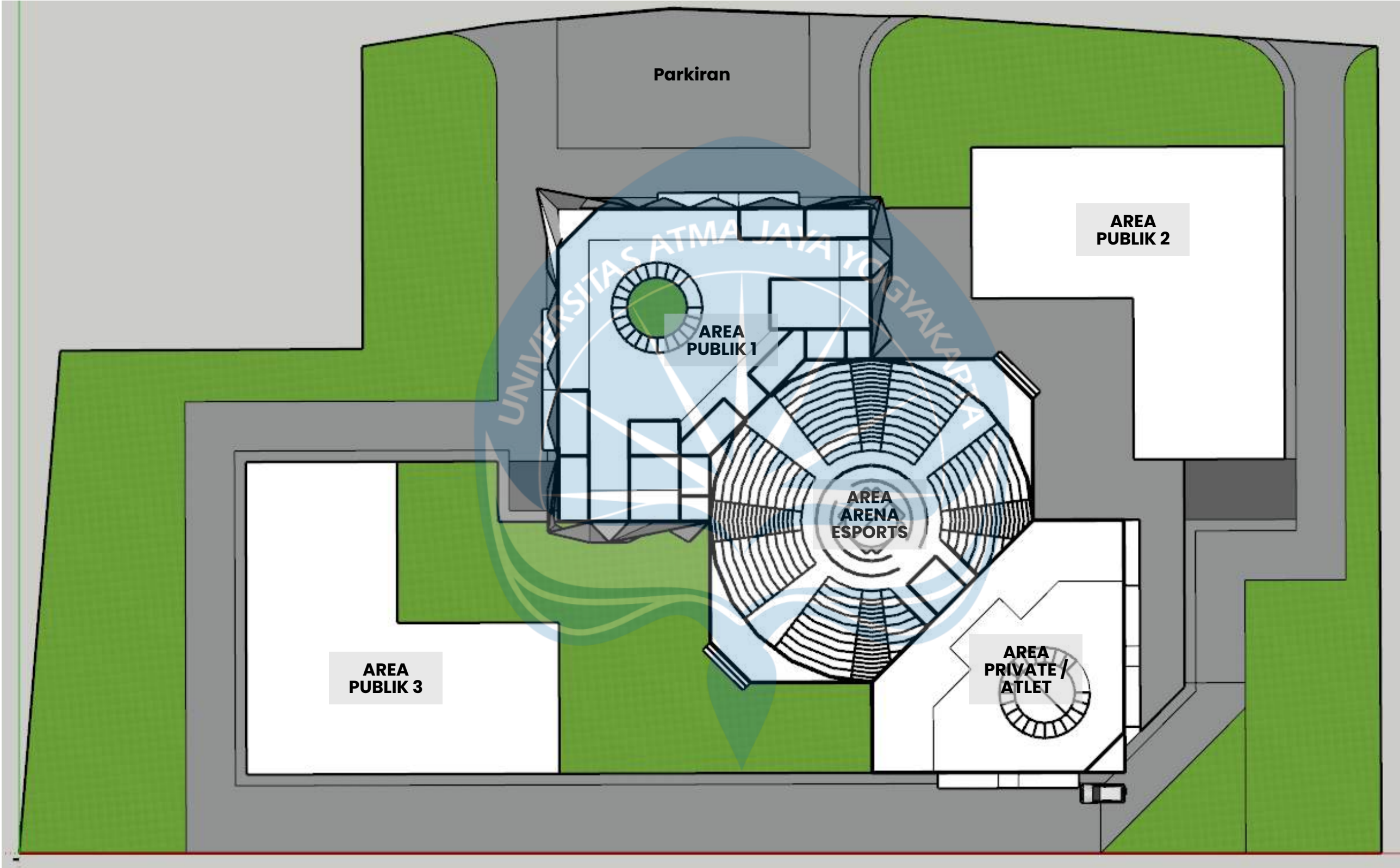


Konsep tata ruang luar dirancang untuk memperkuat keterhubungan antar massa bangunan sekaligus mengatur sirkulasi pengguna sejak dari area tapak. Pemisahan akses antara atlet, pengelola, dan pengunjung umum telah diterapkan sejak awal melalui perancangan jalur masuk yang berbeda, sehingga aktivitas logistik, kompetisi, dan kunjungan publik dapat berjalan tanpa saling mengganggu.

 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		Kode Gambar Drawing Code
	Periode : Genap PERIOD : Even TAHUN AKADEMIK : 2025/2026 ACADEMIC YEAR : 2025/2026	PERANCANGAN E - SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	Konsep Desain					
	Departemen Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							No. Lbr Pg. No	Dari of	

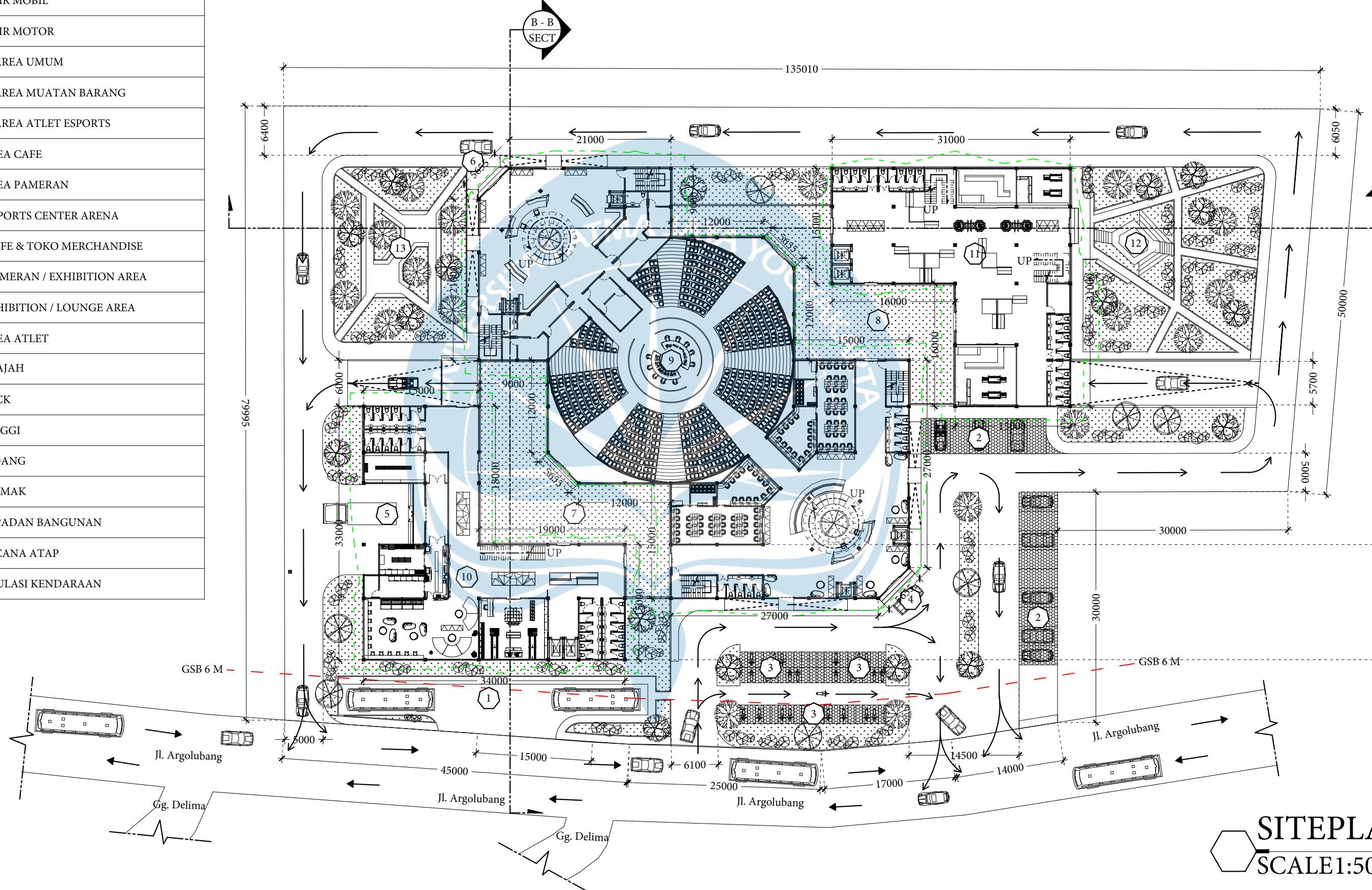
BlokPlan

Penerapan Desain Esports Center



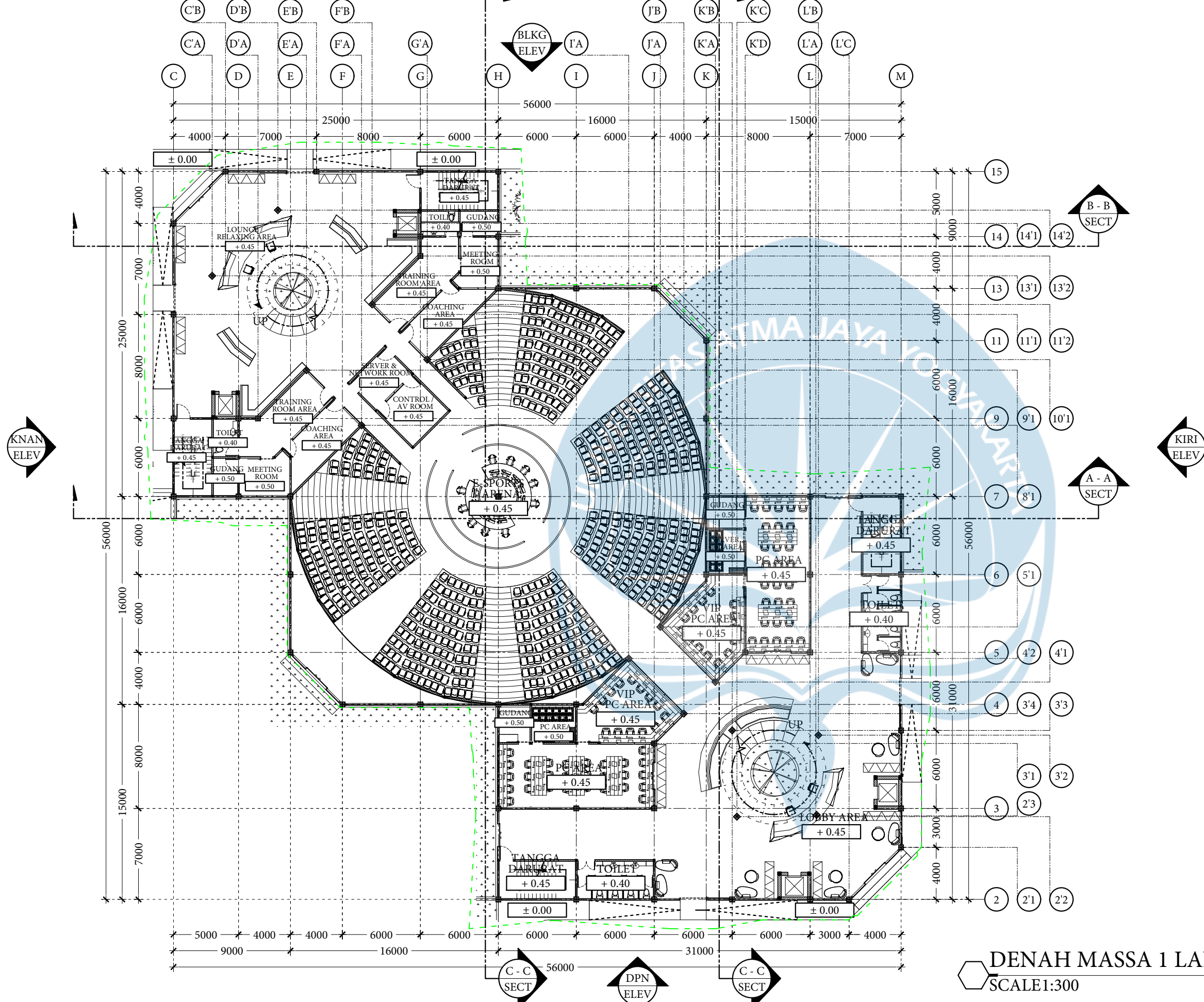
 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		Kode Gambar Drawing Code
	Periode : Genap PERIOD : Even TAHUN AKADEMIK : 2025/2026 ACADEMIC YEAR : 2025/2026	PERANCANGAN E - SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	Konsep Desain			No. Lbr Pg. No	Dari of	
	Departemen Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering									

LEGENDA	
CODE	NAMA
1	AREA PARKIR BUS
2	AREA PARKIR MOBIL
3	AREA PARKIR MOTOR
4	DROP OFF AREA UMUM
5	DROP OFF AREA MUATAN BARANG
6	DROP OFF AREA ATLET ESPORTS
7	TAMAN AREA CAFE
8	TAMAN AREA PAMERAN
9	MASSA 1 ESPORTS CENTER ARENA
10	MASSA 2 CAFE & TOKO MERCHANDISE
11	MASSA 3 PAMERAN / EXHIBITION AREA
12	TAMAN EXHIBITION / LOUNGE AREA
13	TAMAN AREA ATLET
	RUMPUT GAJAH
	GRASS BLOCK
	POHON TINGGI
	POHON SEDANG
	SHRUBS / SEMAK
	GARIS SEMPADAN BANGUNAN
	GARIS RENCANA ATAP
	ARAH SIRKULASI KENDARAAN

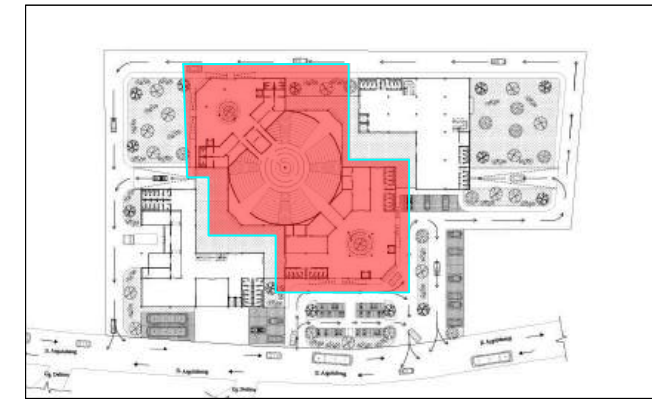


SITEPLAN
SCALE 1:500

	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	SITEPLAN	1:500	REVISI EVAL 1 (UPDATE SITEPLAN & PEMBERIAN FURNITURE)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr Pg. No	Dari Of

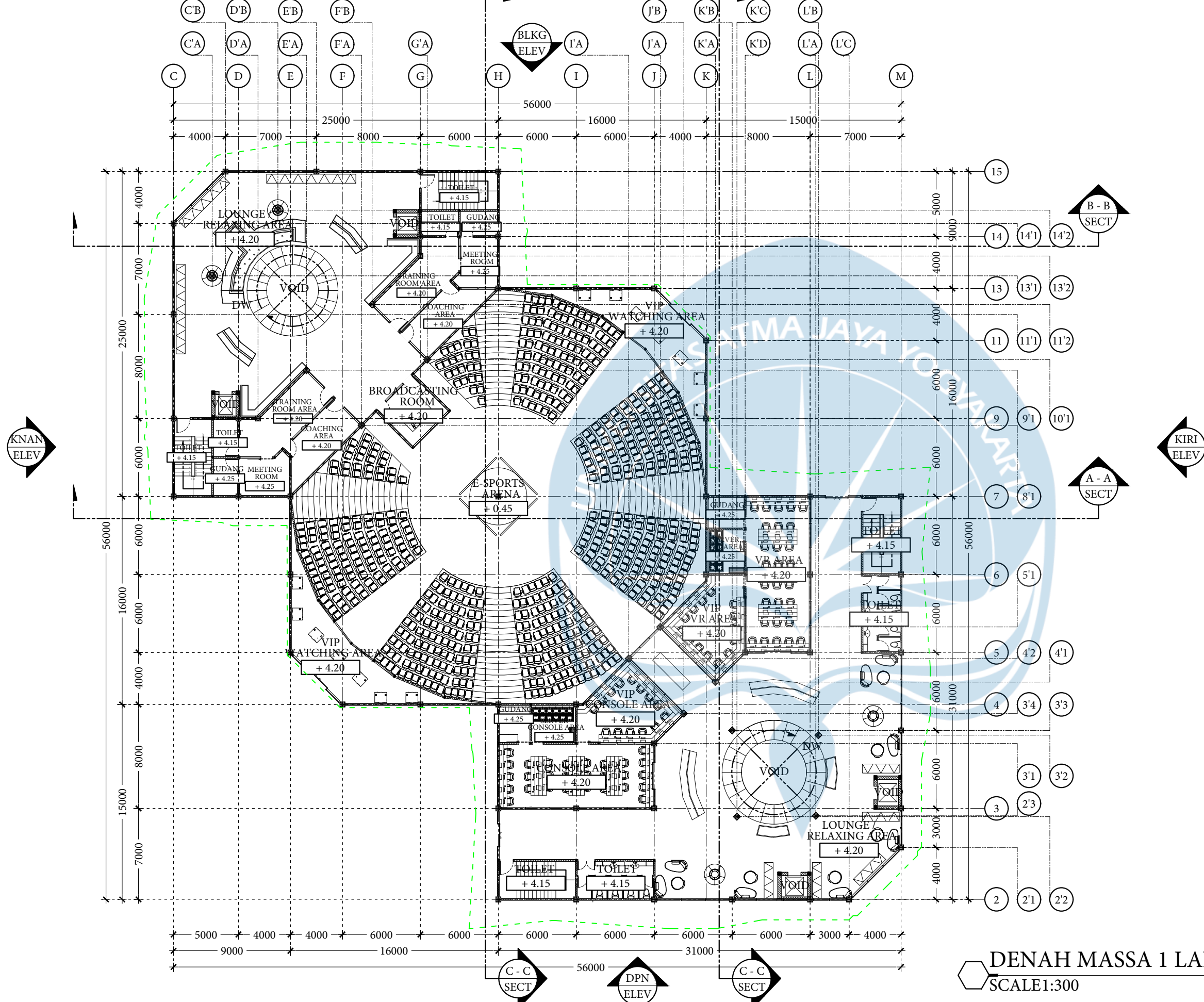


DENAH MASSA 1 LANTAI 1
SCALE 1:300

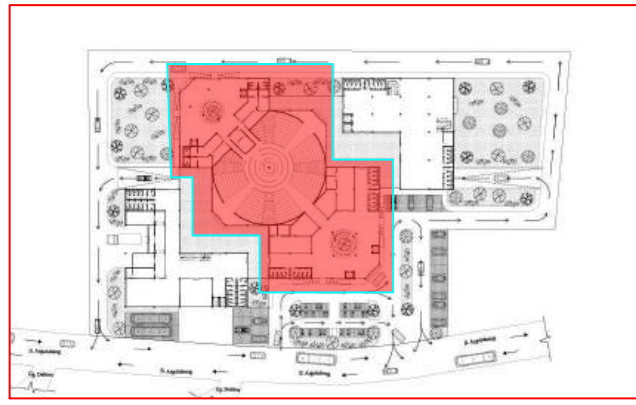


KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DENAH MASSA 1 LANTAI 1	1:300	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN GARIS RENCANA ATAP & FURNITURE)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of



DENAH MASSA 1 LANTAI 2
SCALE 1:300



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DENAH MASSA 1 LANTAI 2	1:300	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN GARIS RENCANA ATAP & FURNITURE)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

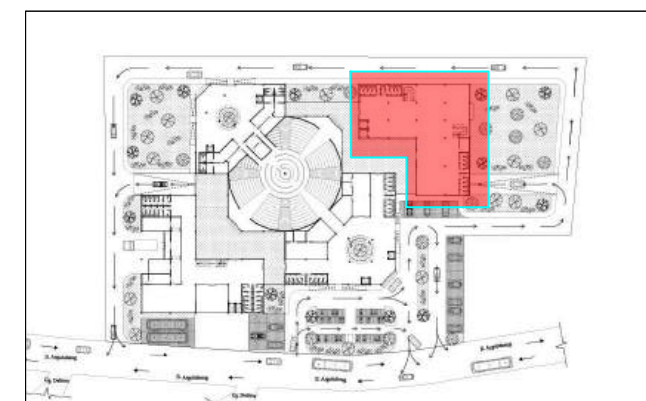


 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DENAH MASSA 2 LANTAI 1	1:200	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN GARIS RENCANA ATAP & FURNITURE)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>



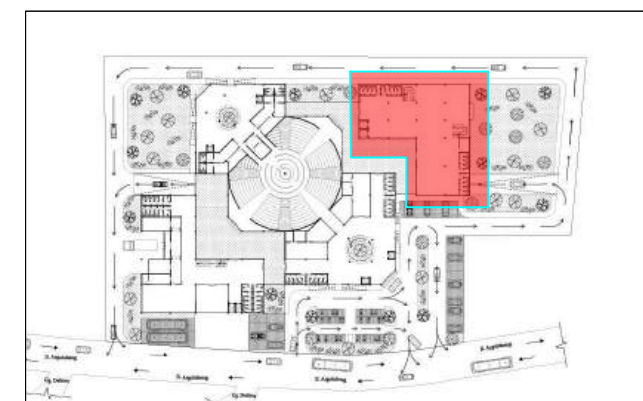
This architectural site plan shows the layout of the University of Illinois at Chicago campus. A large red L-shaped area in the lower-left quadrant represents the new building. Surrounding this area are various existing buildings, some of which are shaded in grey. The plan includes numerous streets, parking lots, and green spaces with trees. Labels for streets like 'N. LaSalle', 'N. Dearborn', and 'N. Halsted' are visible. A legend at the bottom indicates that grey shading represents 'Existing Buildings' and red shading represents the 'New Building'.

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DENAH MASSA 2 LANTAI 2	1:200	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN GARIS RENCANA ATAP & FURNITURE)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>

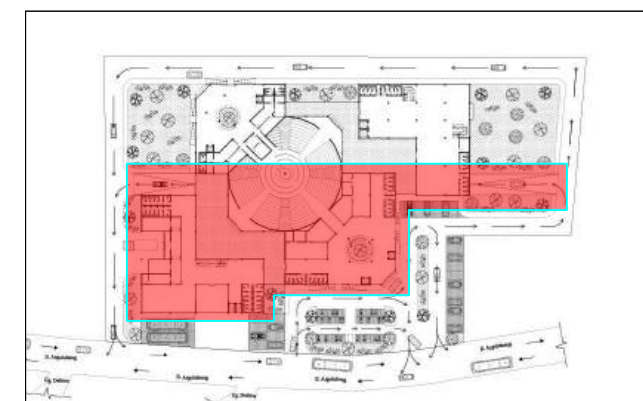


KEYPLAN

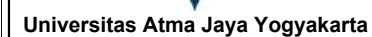
 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DENAH MASSA 3 LANTAI 1	1:200	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN GARIS RENCANA ATAP & FURNITURE)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>



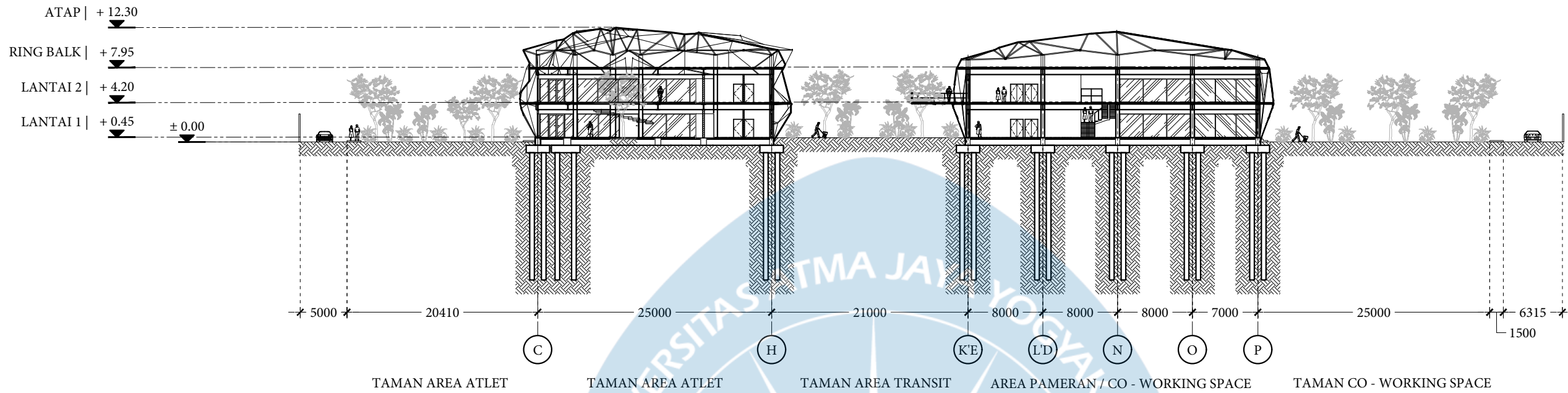
 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DENAH MASSA 3 LANTAI 2	1:200	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN GARIS RENCANA ATAP & FURNITURE)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>



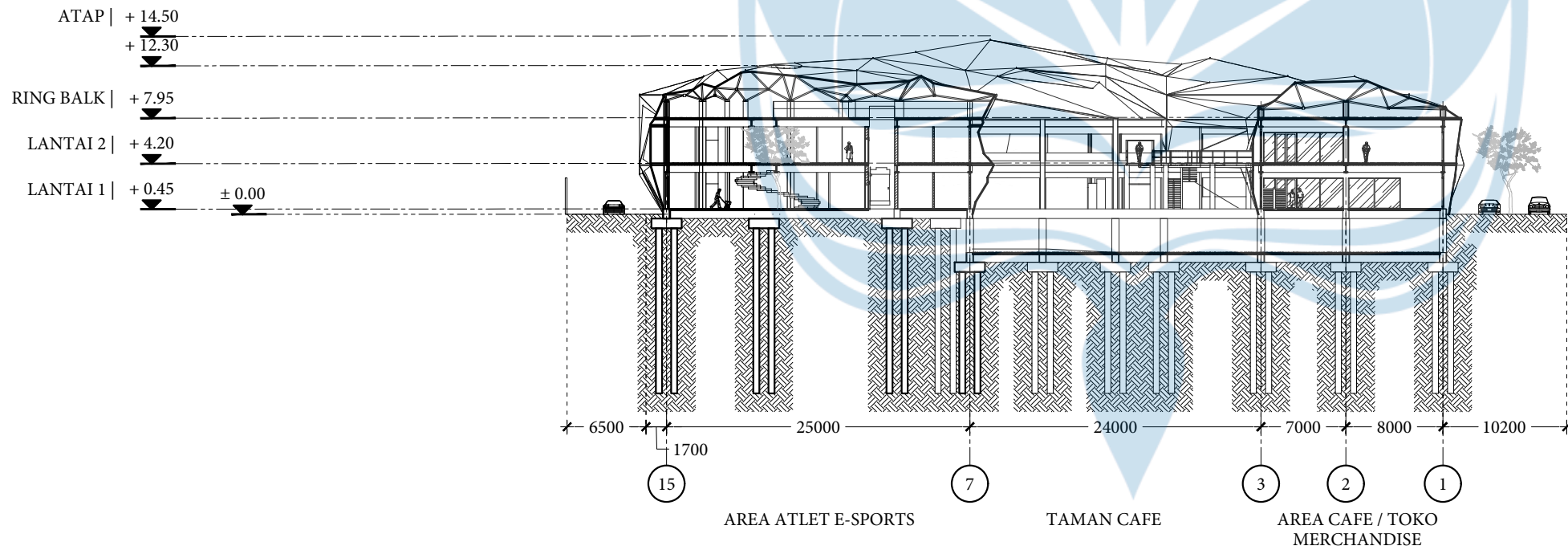
KEYPLAN



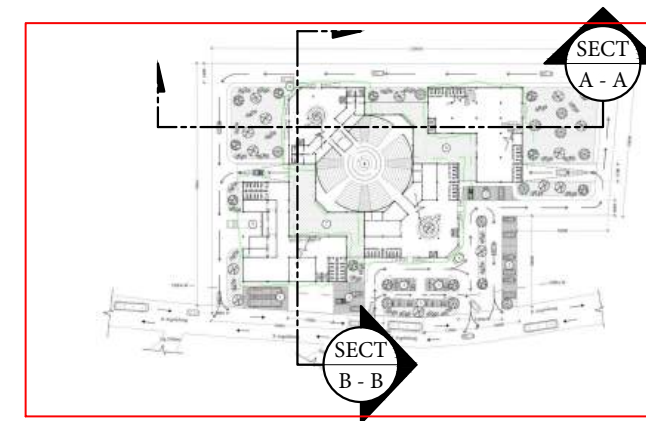
Projek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DENAH BASEMENT	1:400		June 3, 2026		
Kode Gambar Drawing Code							No. Lbr Pg. No	Dari Of	
Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering									



POTONGAN A - A KESELURUHAN
SCALE 1:500



POTONGAN B - B KESELURUHAN
SCALE 1:500



KEYPLAN



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

POTONGAN KESELURUHAN

Skala
Scale

1:500

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

June 3, 2026

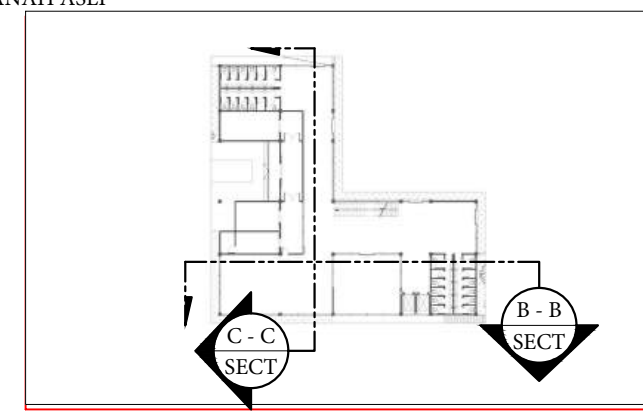
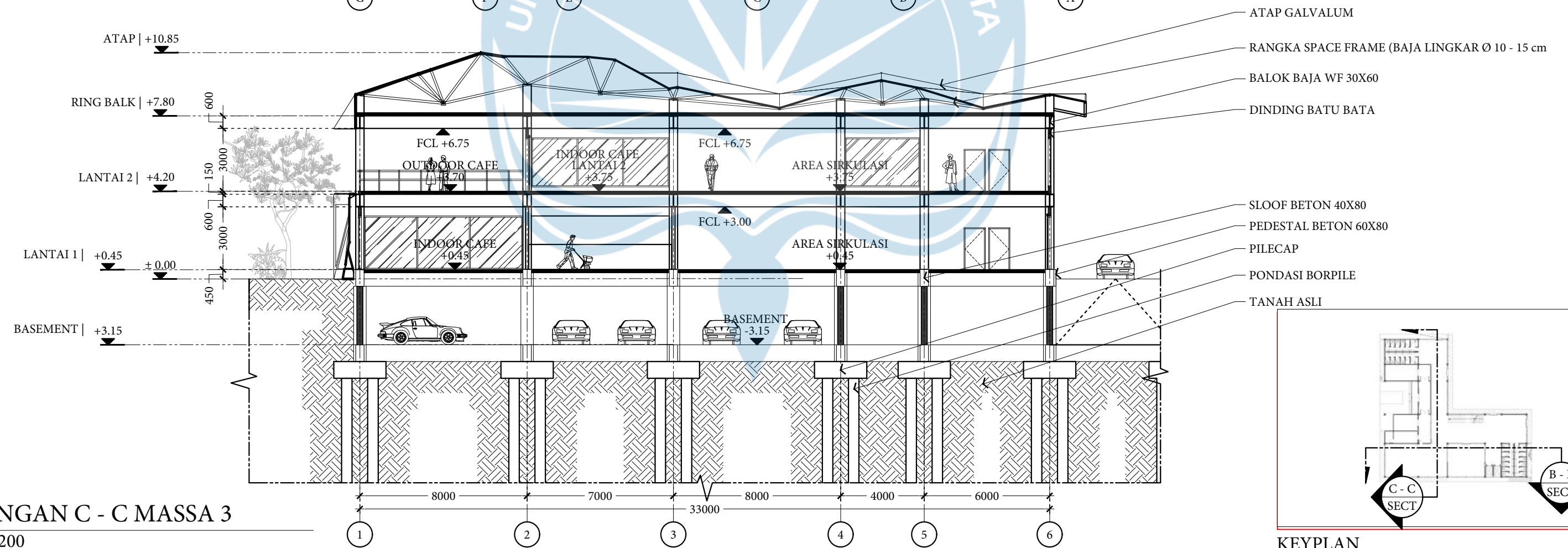
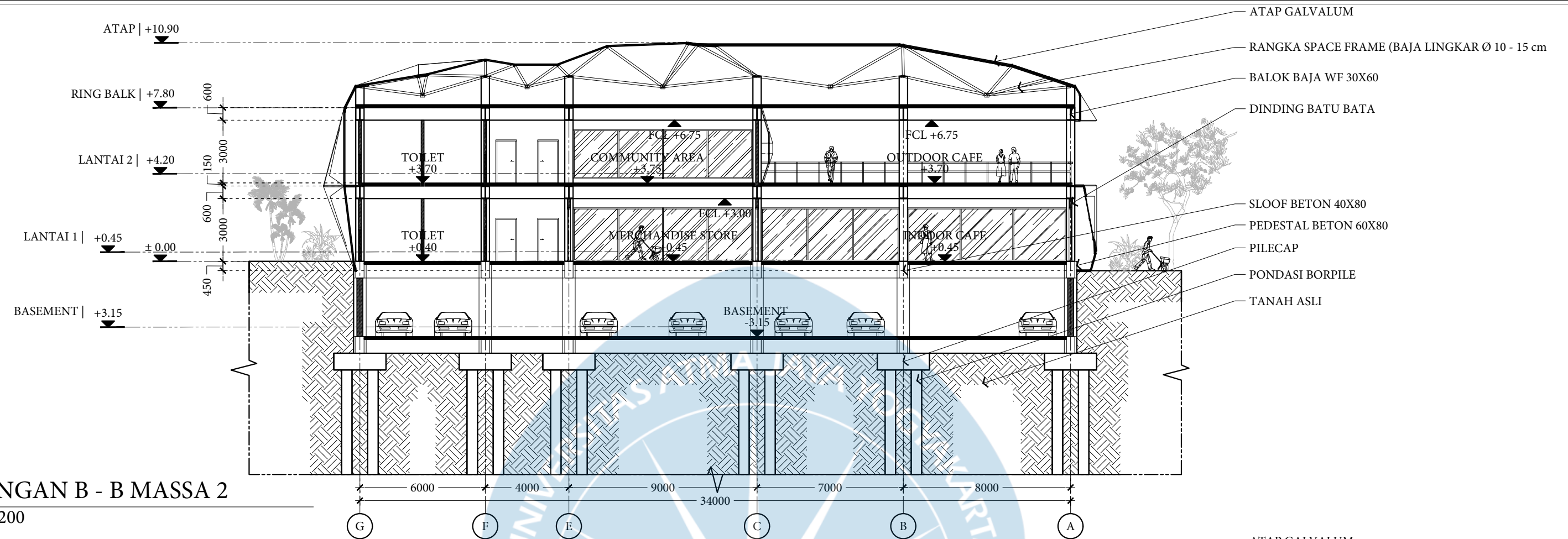
Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

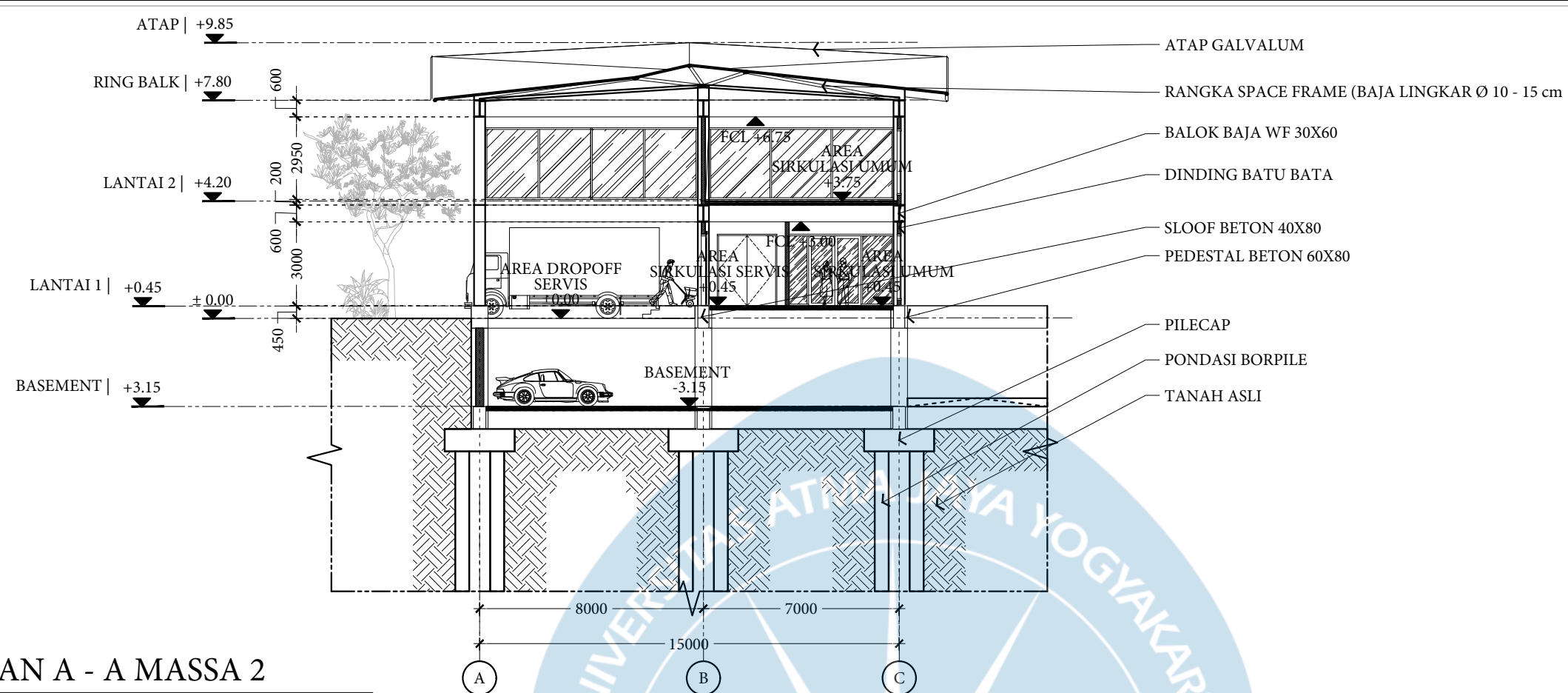
Dari
Of



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	POTONGAN A-A MASSA 1	1:300	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN NOTASI ELEVASI LANTAI & KETERANGAN MATERIAL)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>

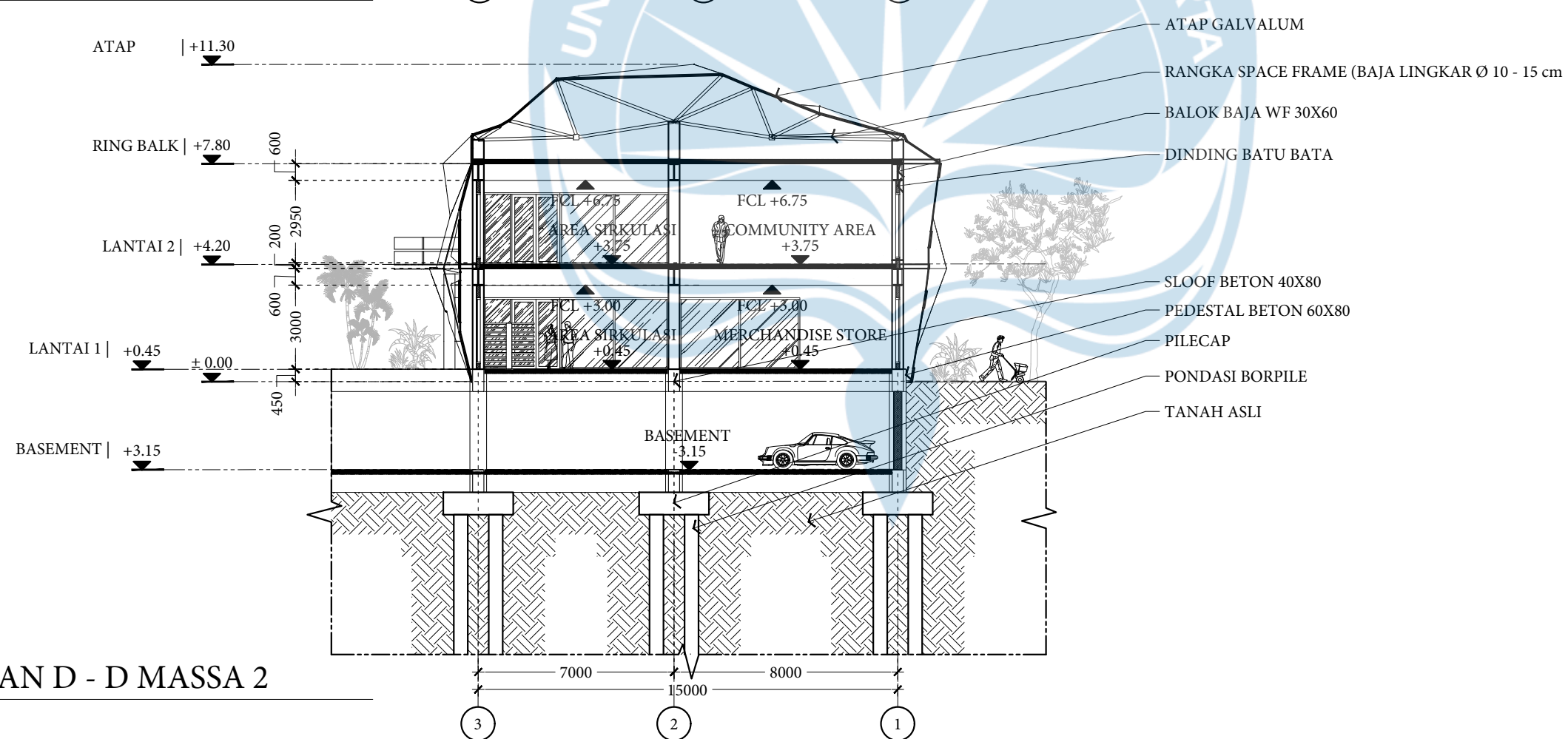


 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	POTONGAN A-A MASSA 2	1:200	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN NOTASI ELEVASI LANTAI & KETERANGAN MATERIAL)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>



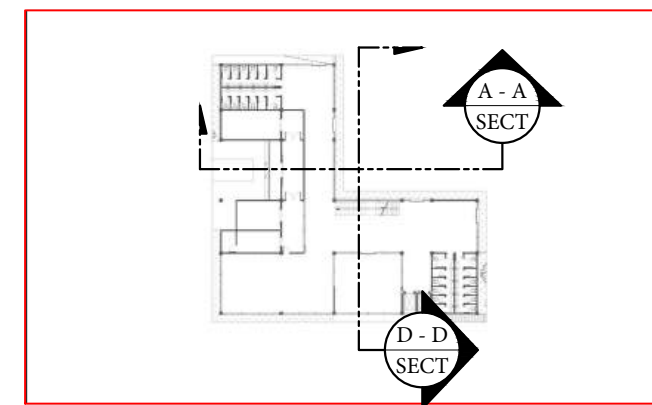
POTONGAN A - A MASSA 2

SCALE 1:200



POTONGAN D - D MASSA 2

SCALE 1:200



KEYPLAN



Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

POTONGAN A - A &
POTONGAN D - D
MASSA 2

Skala
Scale

1:200

Keterangan
Note

REVISI EVAL 1
(PENAMBAHAN NOTASI
ELEVASI LANTAI &
KETERANGAN MATERIAL)

Tanggal Gambar
Drawing Date

June 3, 2026

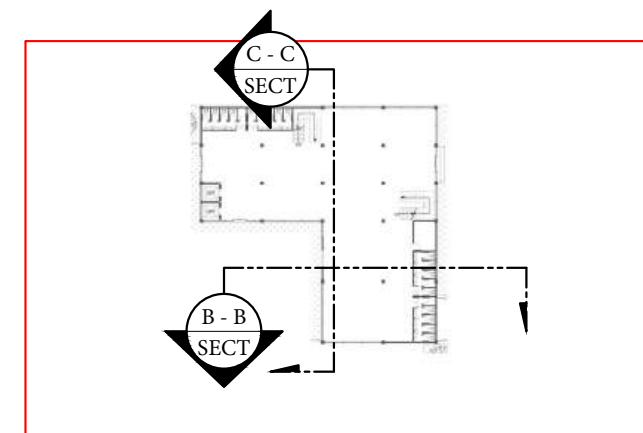
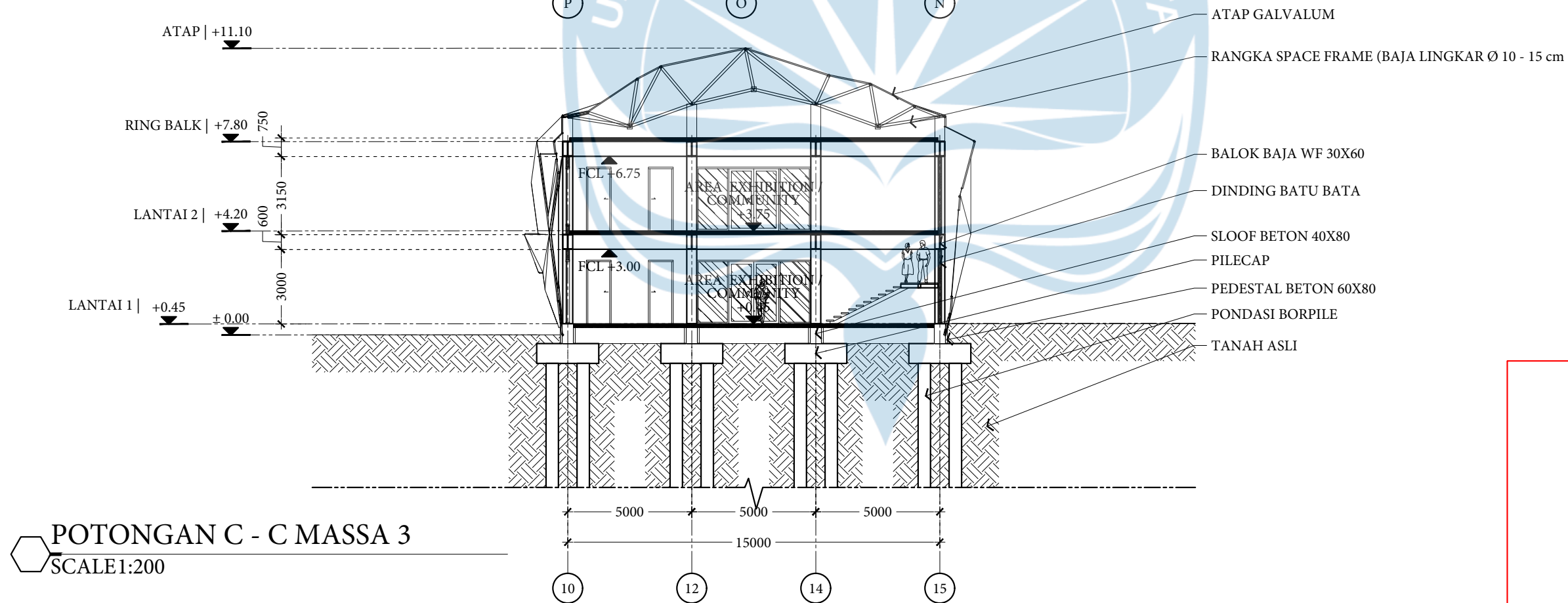
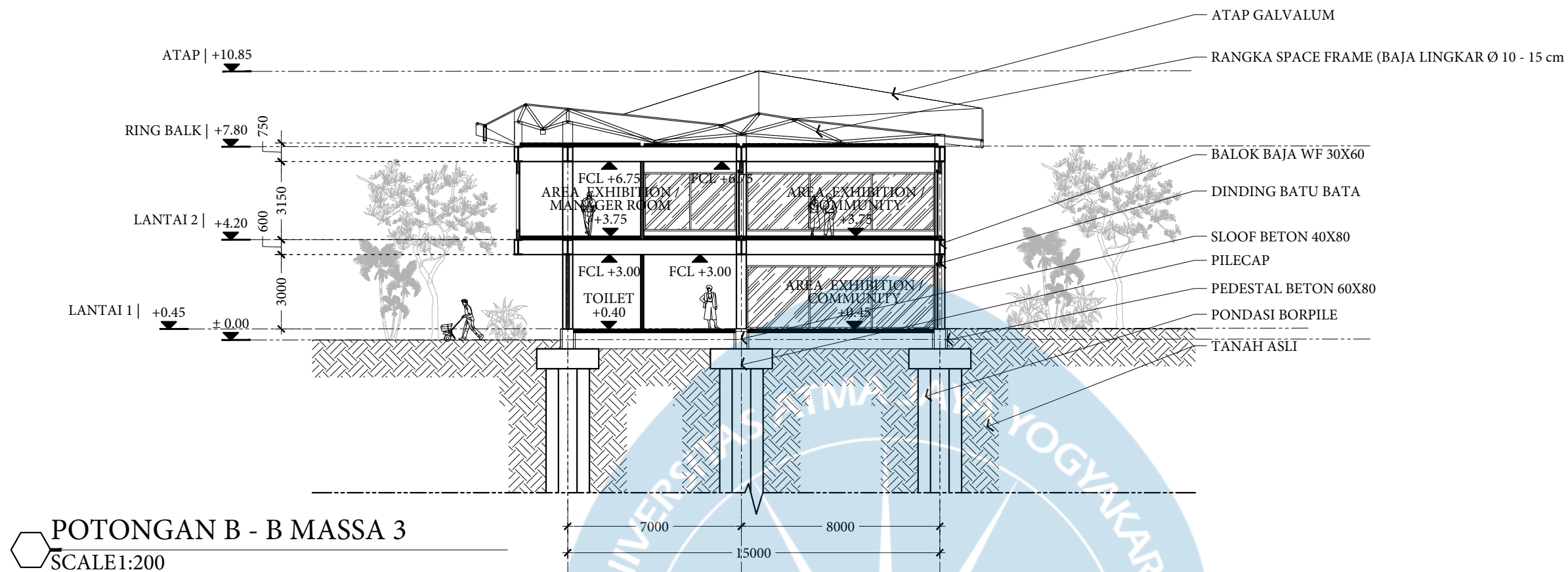
Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

Dari
Of



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	POTONGAN A - A & POTONGAN D - D MASSA 3	1:200	REVISI EVAL 1 (PENAMBAHAN NOTASI ELEVASI LANTAI & KETERANGAN MATERIAL)	June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>



KEYPLAN



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacirow, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

POTONGAN B - B &
POTONGAN C - C
MASSA 3

Skala
Scale

1:200

Keterangan
Note

REVISI EVAL 1
(PENAMBAHAN NOTASI
ELEVASI LANTAI &
KETERANGAN MATERIAL)

Tanggal Gambar
Drawing Date

June 3, 2026

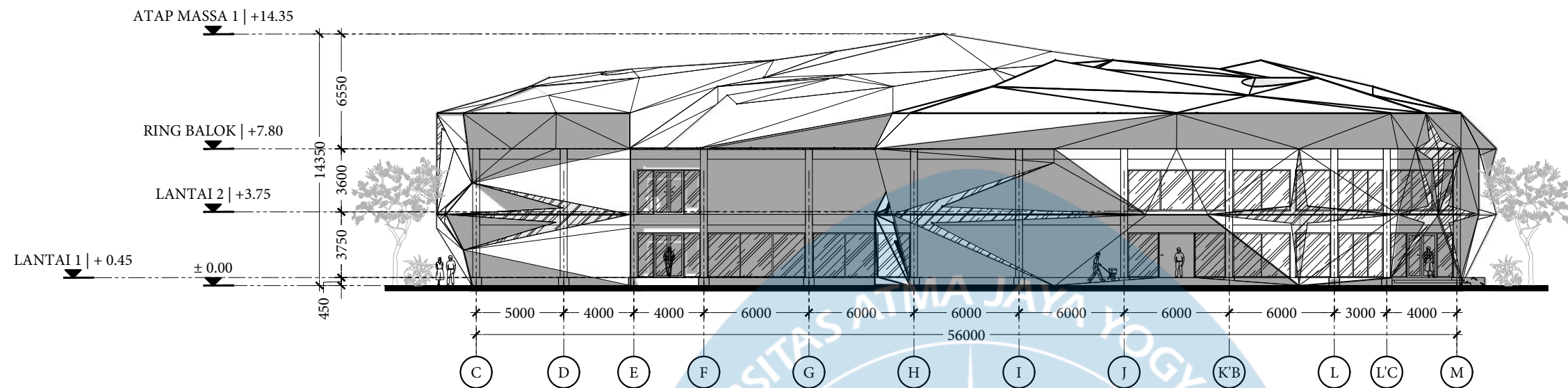
Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

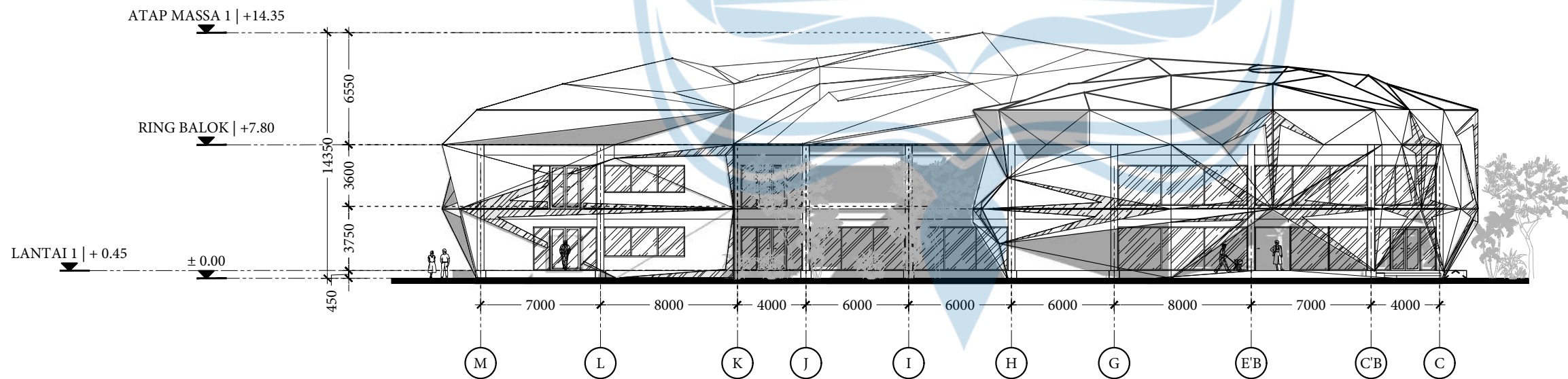
Dari
Of



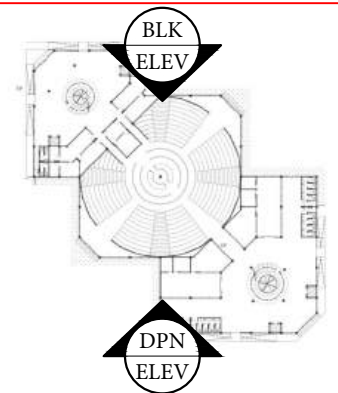
 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	TAMPAK KESELURUHAN 1	1:400		May 25, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>



TAMPAK DEPAN MASSA 1
SCALE 1:300



TAMPAK BELAKANG MASSA 1
SCALE 1:300



KEYPLAN



Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

TAMPAK DEPAN &
BELAKANG MASSA 1

Skala
Scale

1:300

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

May 28, 2026

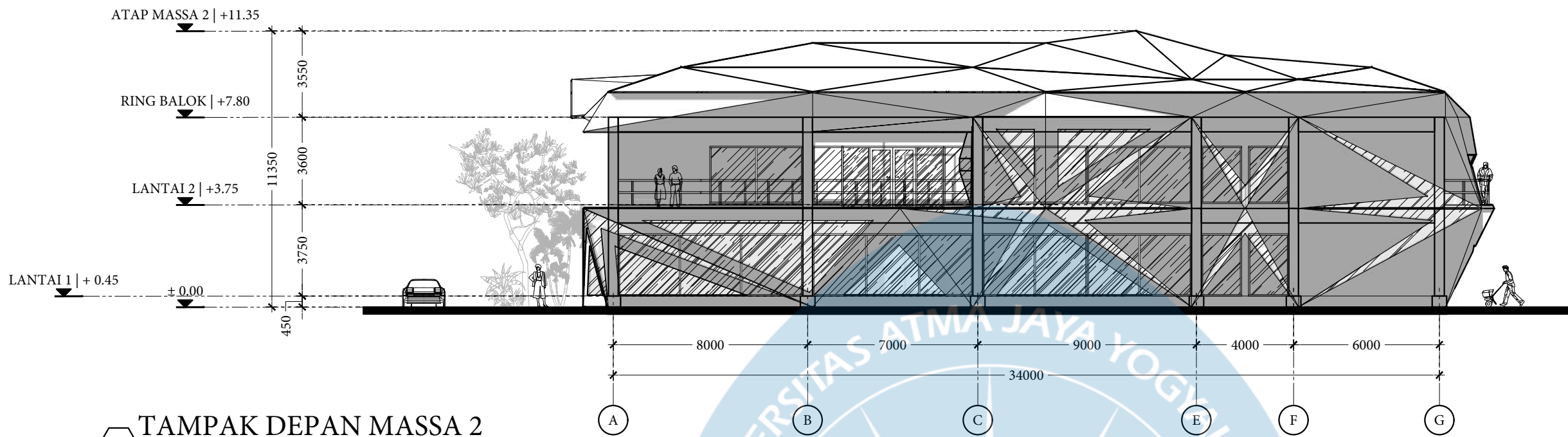
Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

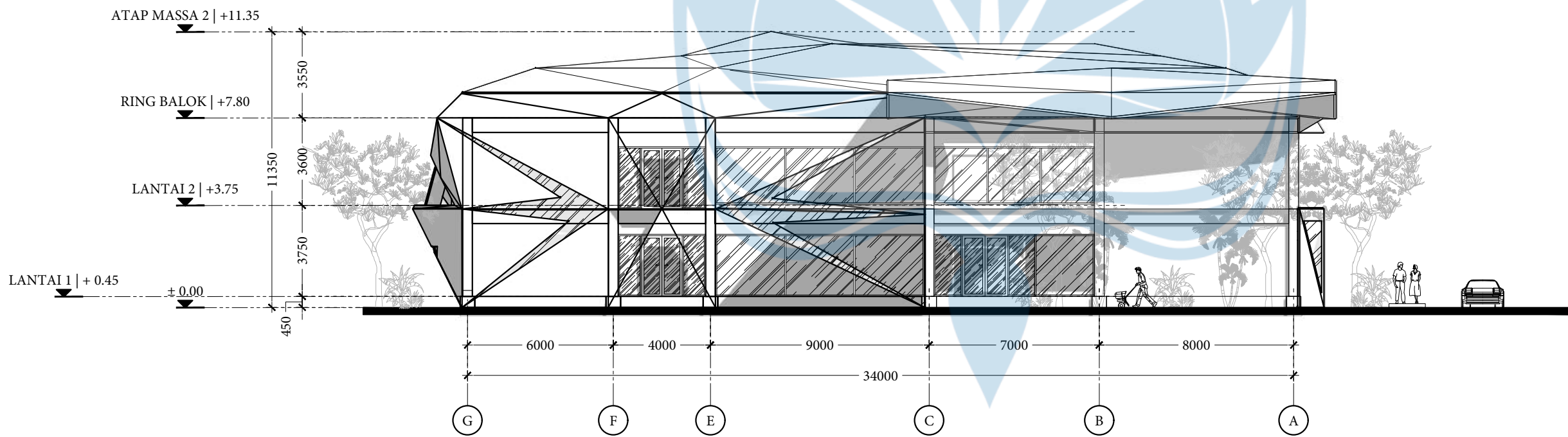
Dari
Of



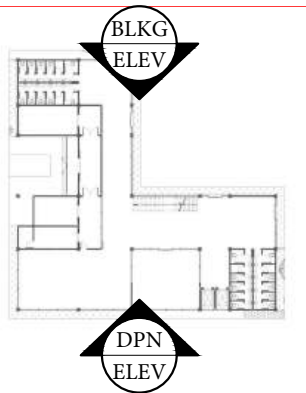
 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	TAMPAK KANAN & KIRI MASSA 1	1:300		May 7, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>



TAMPAK DEPAN MASSA 2
SCALE 1:200



TAMPAK BELAKANG MASSA 2
SCALE 1:200



KEYPLAN



Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacirow, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

TAMPAK DEPAN &
BELAKANG MASSA 2

Skala
Scale

1:200

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

May 7, 2026

Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

Dari
Of



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	TAMPAK KANAN & KIRI MASSA 2	1:200		May 7, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>

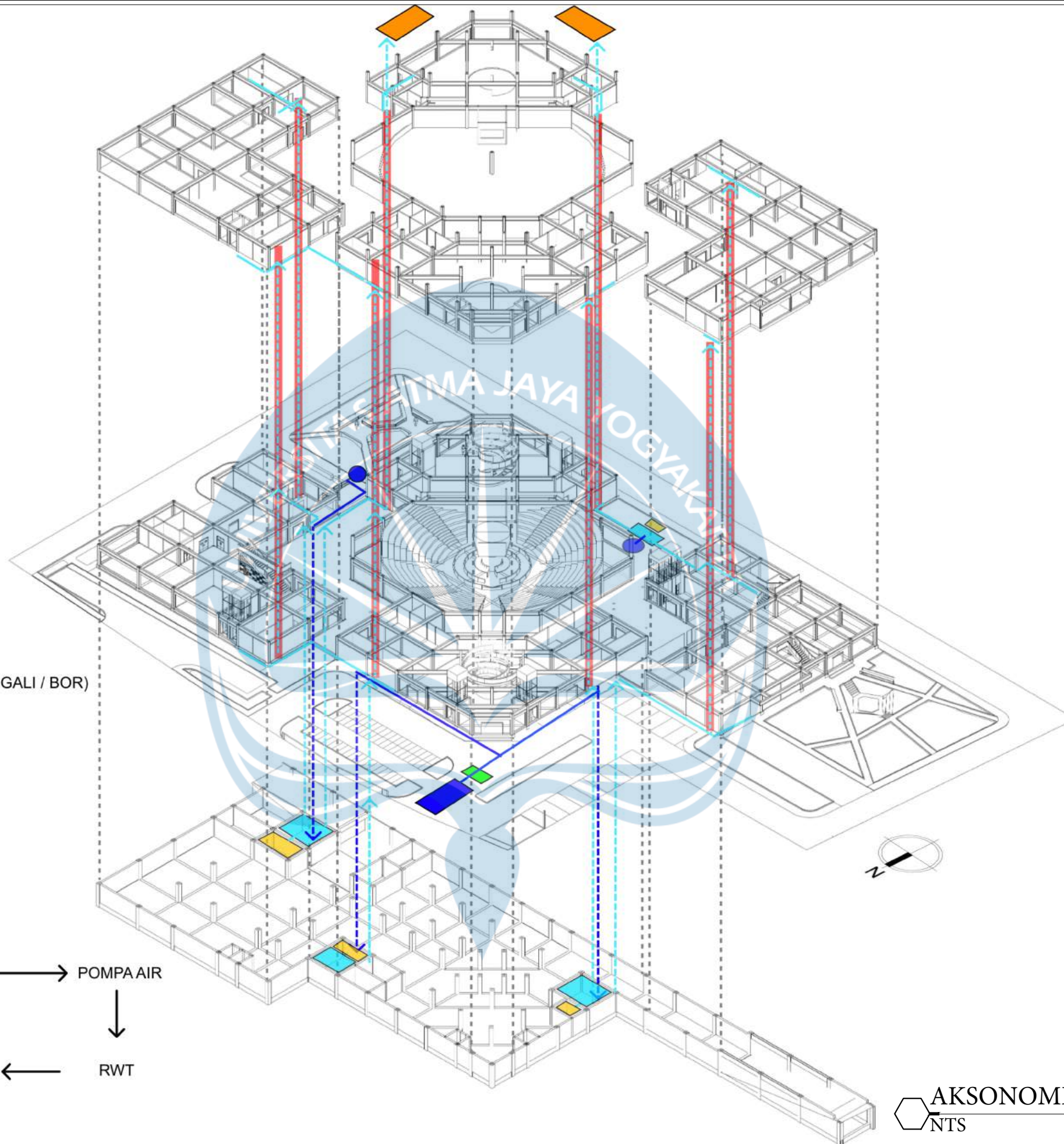


 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	TAMPAK DEPAN & BELAKANG MASSA 3	1:200		May 7, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

LEGENDA :

- PDAM
- METERAN
- RWT (ROOF WATER TANK)
- SUMBER AIR BERSIH (SUMUR GALI / BOR)
- GWT (GROUND WATER TANK)
- POMPA AIR
- SHAFT PLUMBING
- PIPA PDAM
- PIPA AIR BERSIH

SKEMA SISTEM UTILITAS AIR BERSIH :



AKSONOMETRI UTILITAS AIR BERSIH
NTS



Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Baciro, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

AKSONOMETRI UTILITAS
AIR BERSIH

Skala
Scale

NTS

Keterangan
Note

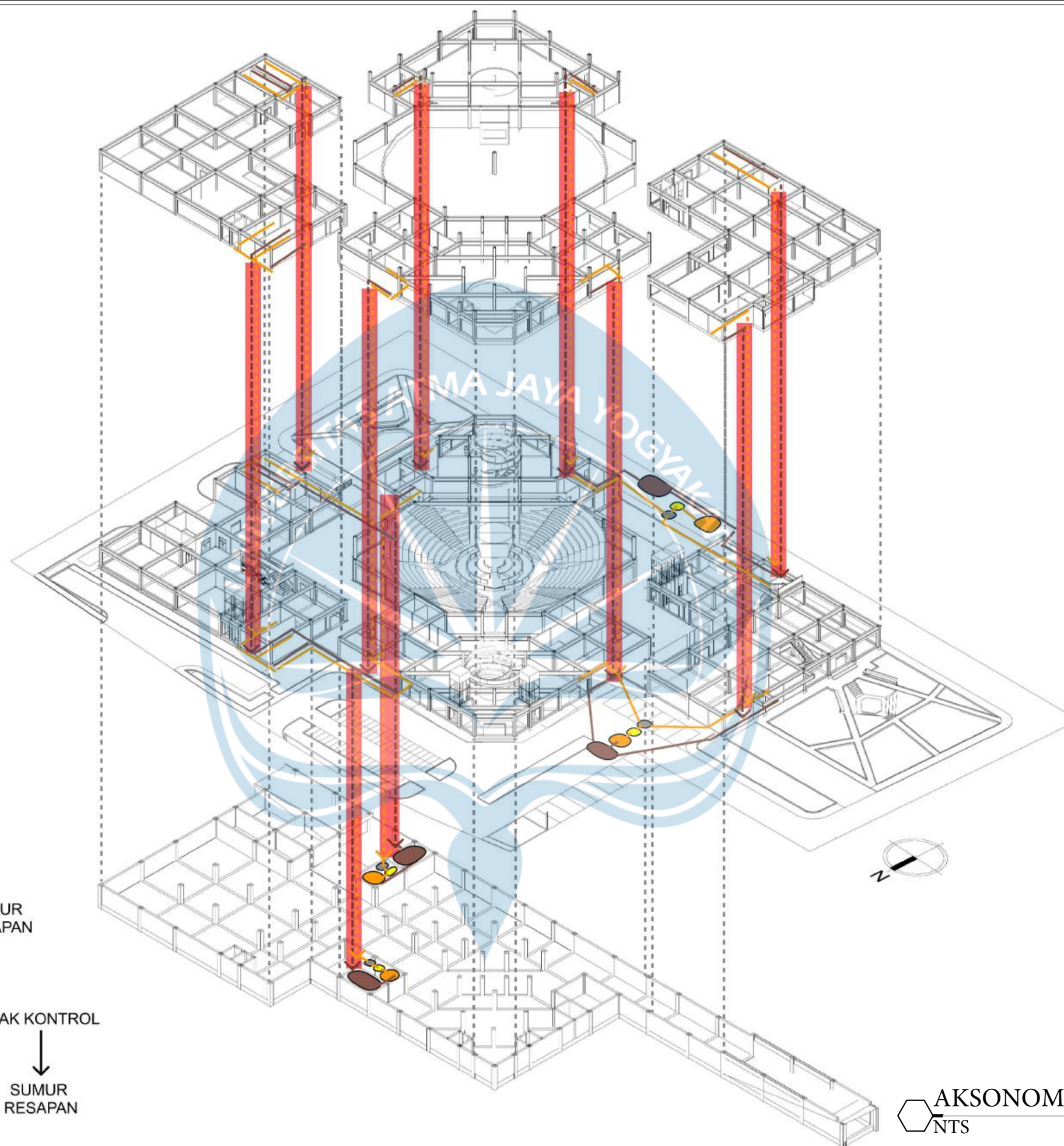
Tanggal Gambar
Drawing Date

June 3, 2026

Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

Dari
Of



LEGENDA :

-  SEPTIC TANK
-  BAK KONTROL
-  SUMUR RESAPAN
-  SHAFT PLUMBING
-  PIPA AIR KOTOR
-  PIPA AIR BEKAS

SKEMA SISTEM UTILITAS AIR KOTOR :

TOILET / URINOIR → SEPTIC TANK → SUMUR RESAPAN

SKEMA SISTEM UTILITAS AIR BEKAS :

WASTAFEL → BAK LEMAK → BAK KONTROL
↓
SUMUR RESAPAN

 **AKSONOMETRI UTILITAS AIR KOTOR**
NTS



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

AKSONOMETRI
UTILITAS AIR KOTOR

Skala
Scale

NTS

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

May 25, 2026

Kode Gambar
Drawing Code

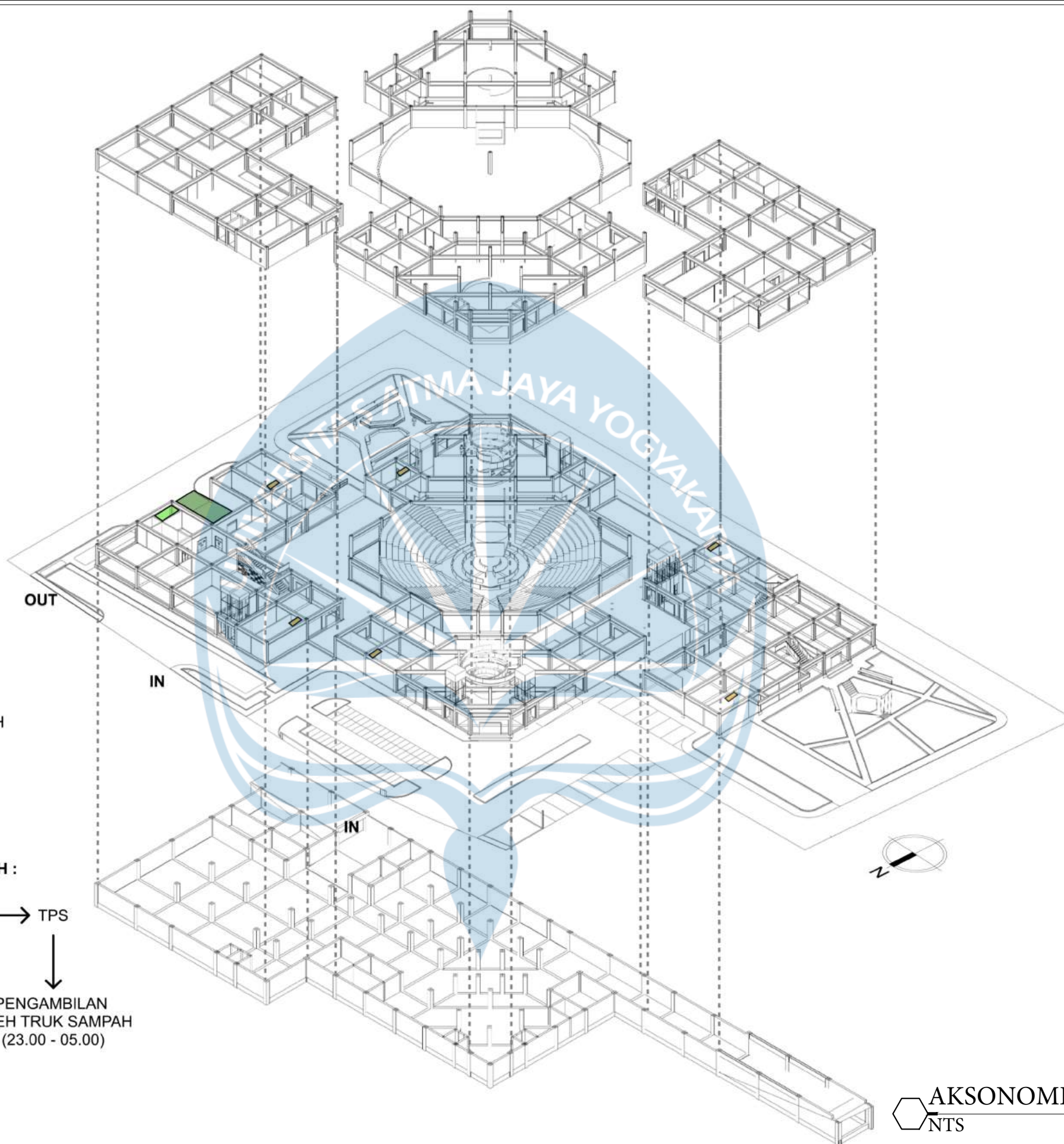
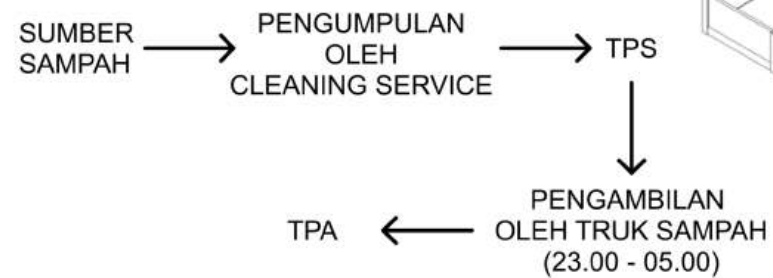
No. Lbr
Pg. No

Dari
Of

LEGENDA :

- AKSES AREA TRUK SAMPAH
- AREA TPS
- TITIK PENGUMPULAN SAMPAH
- SIRKULASI TRUK SAMPAH

SKEMA SISTEM PENGAMBILAN SAMPAH :



AKSONOMETRI UTILITAS SAMPAH
NTS



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

AKSONOMETRI UTILITAS
SAMPAH

Skala
Scale

NTS

Keterangan
Note

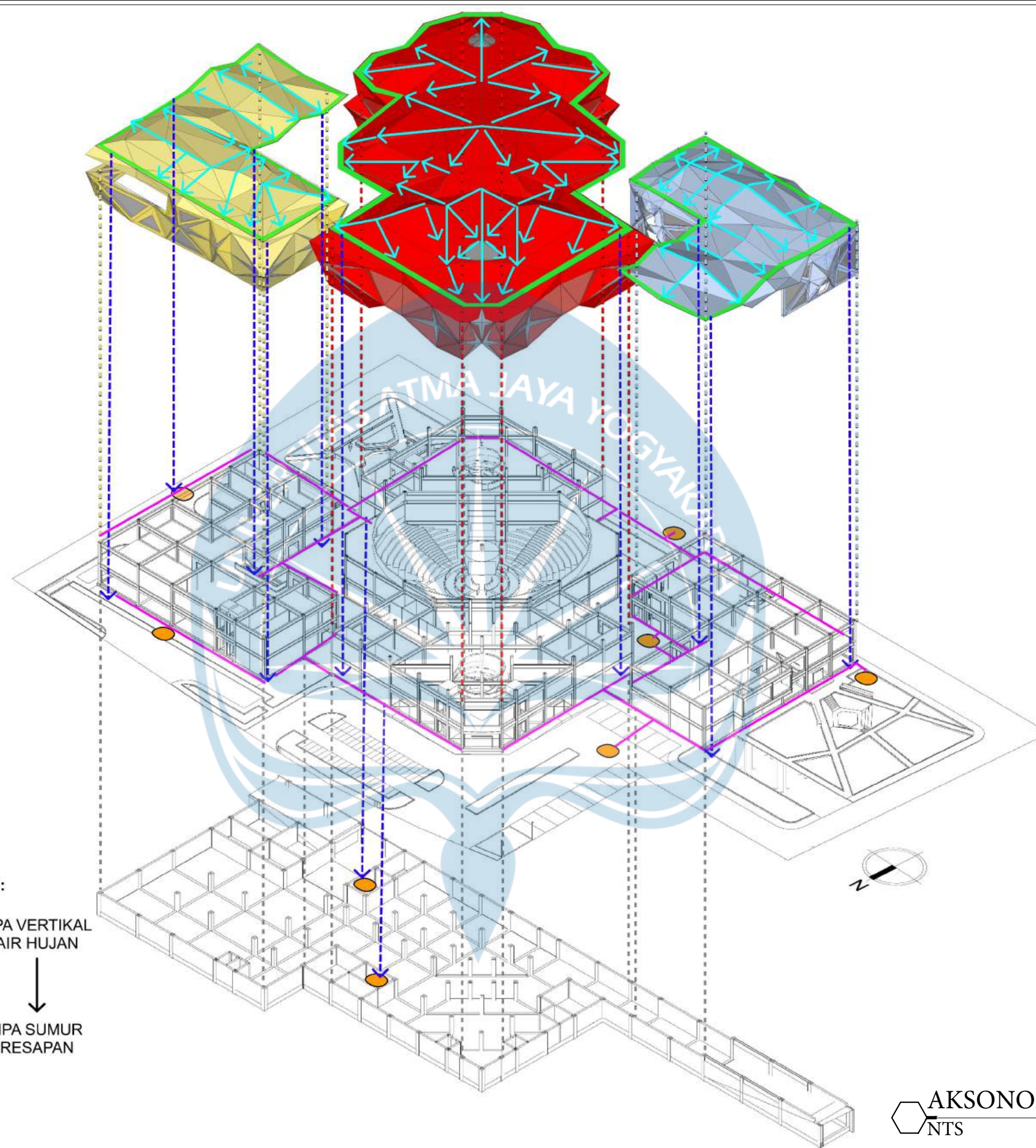
Tanggal Gambar
Drawing Date

June 3, 2026

Kode Gambar
Drawing Code

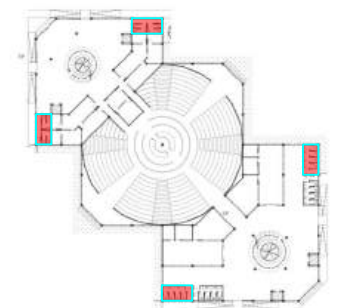
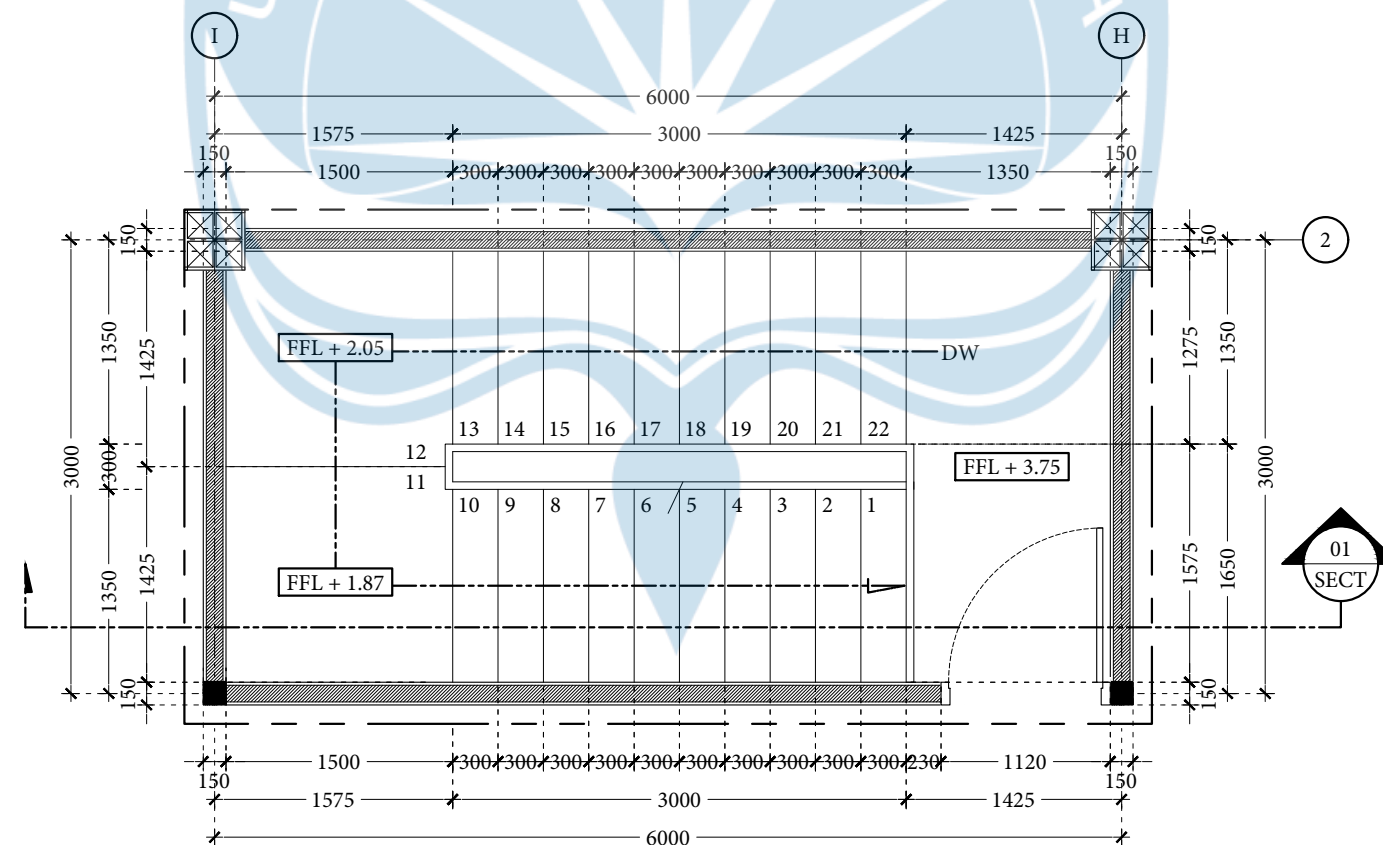
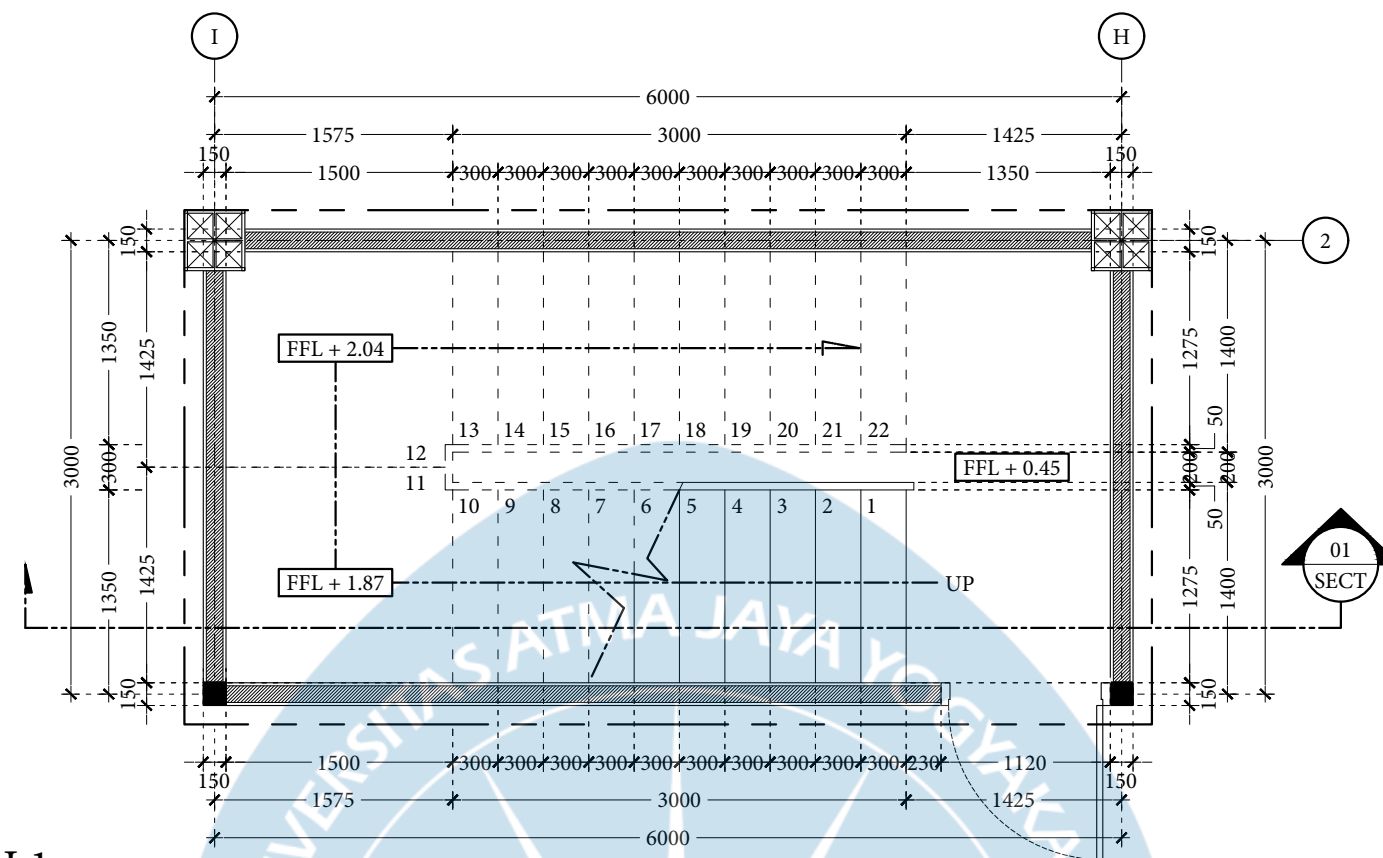
No. Lbr
Pg. No

Dari
Of

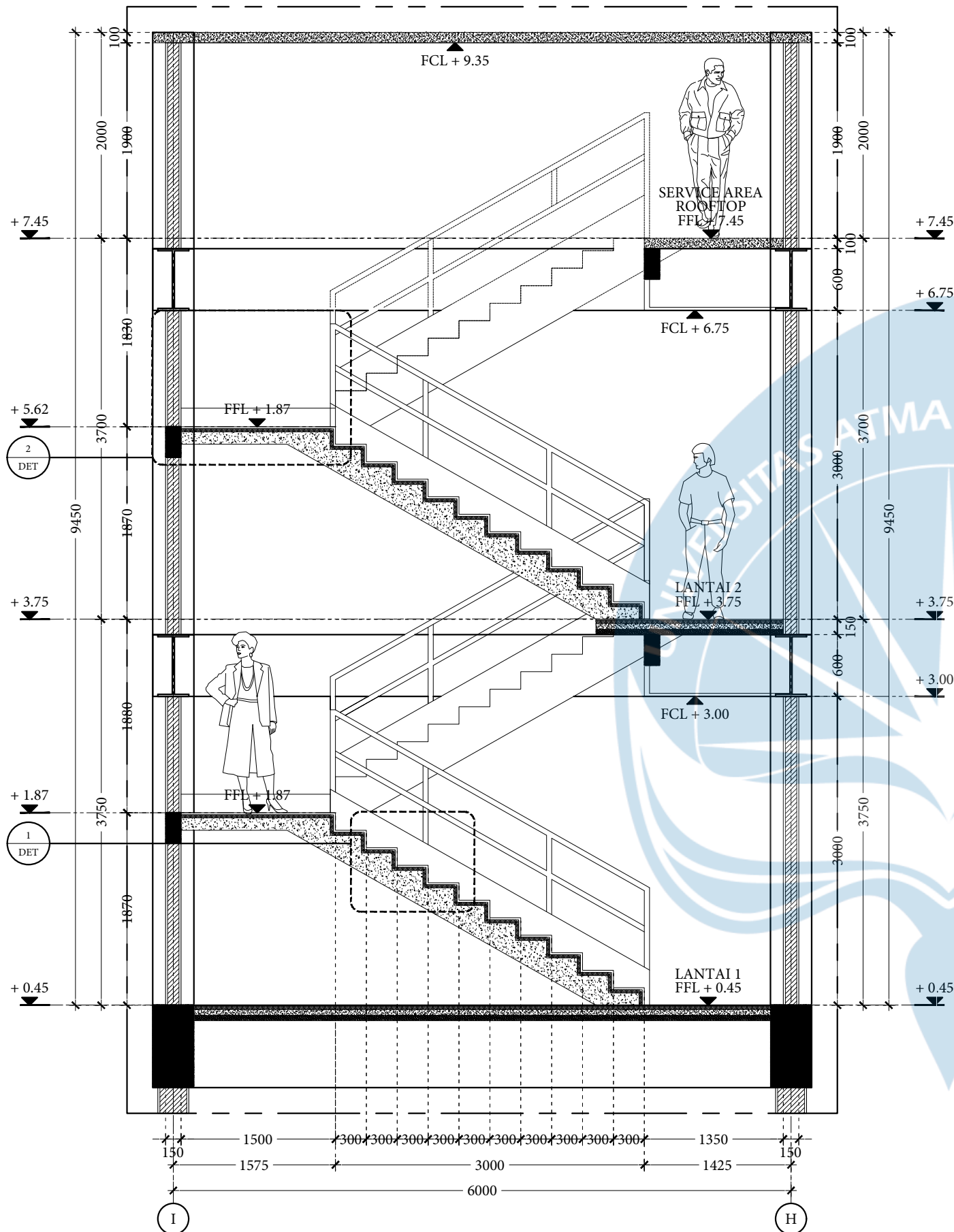


AKSONOMETRI UTILITAS DRAINASE
NTS

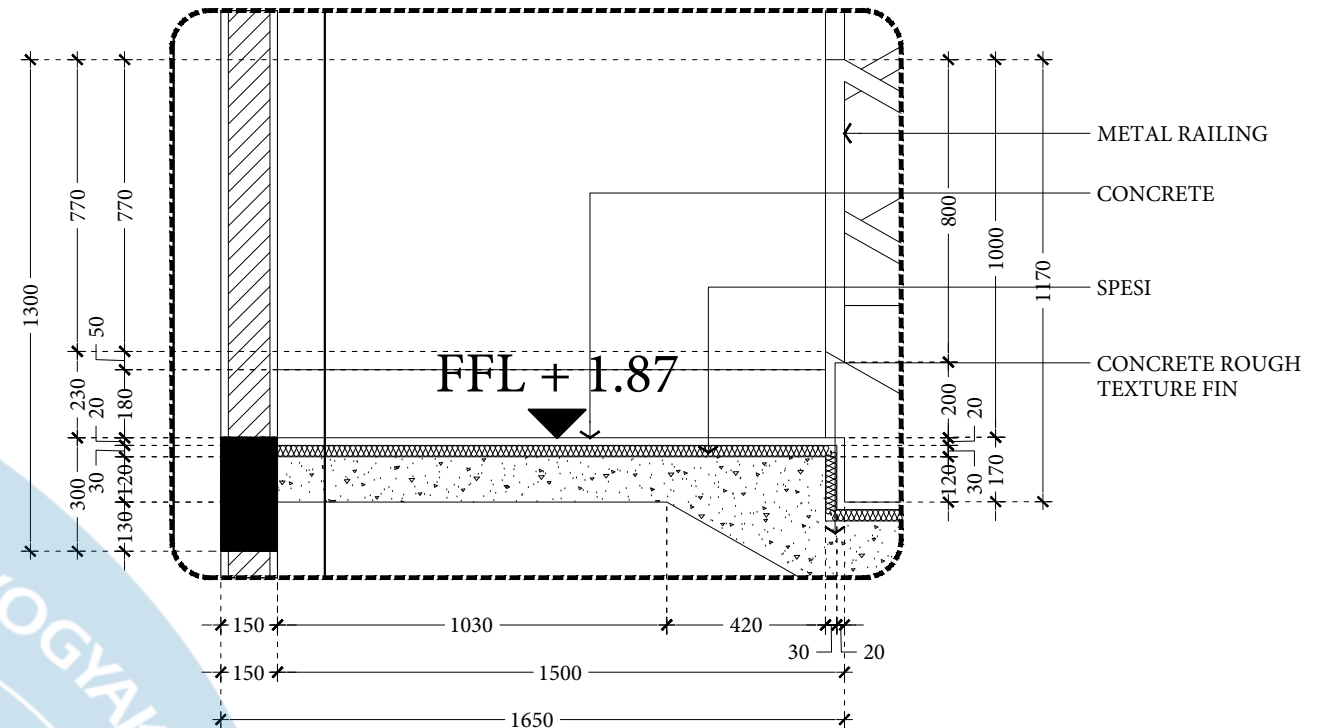




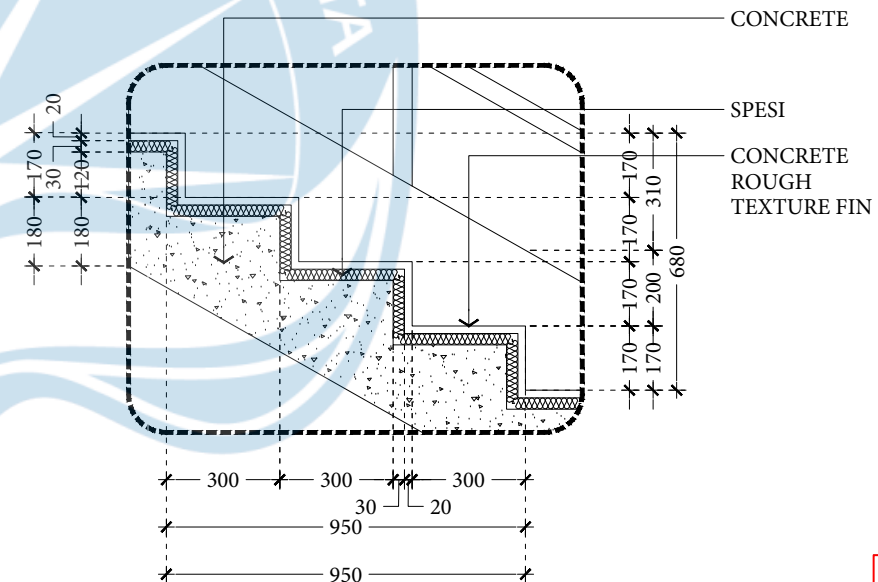
 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DETAIL TANGGA SIRKULASI (A)	1:50		June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>



POTONGAN 1 TANGGA DARURAT
SCALE 1:50

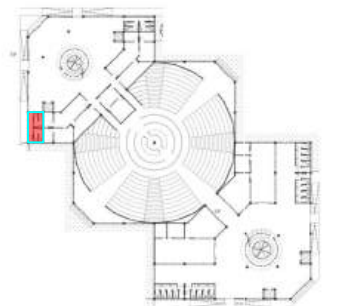


DETAIL 02 TANGGA DARURAT
SCALE 1:20



DETAIL 01 TANGGA DARURAT
SCALE 1:20

PENJELASAN TANGGA	
UKURAN	KETERANGAN
30 cm	ANNTRADE
17 cm	OPTRADE
375 cm	FLOOR TO FLOOR
22	JUMLAH ANAK TANGGA
150 cm	TAMAN AREA CAFE
100 cm	TINGGI RAILING



KEYPLAN



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

DETAIL TANGGA
SIRKULASI (B)

Skala
Scale

1:50

Keterangan
Note

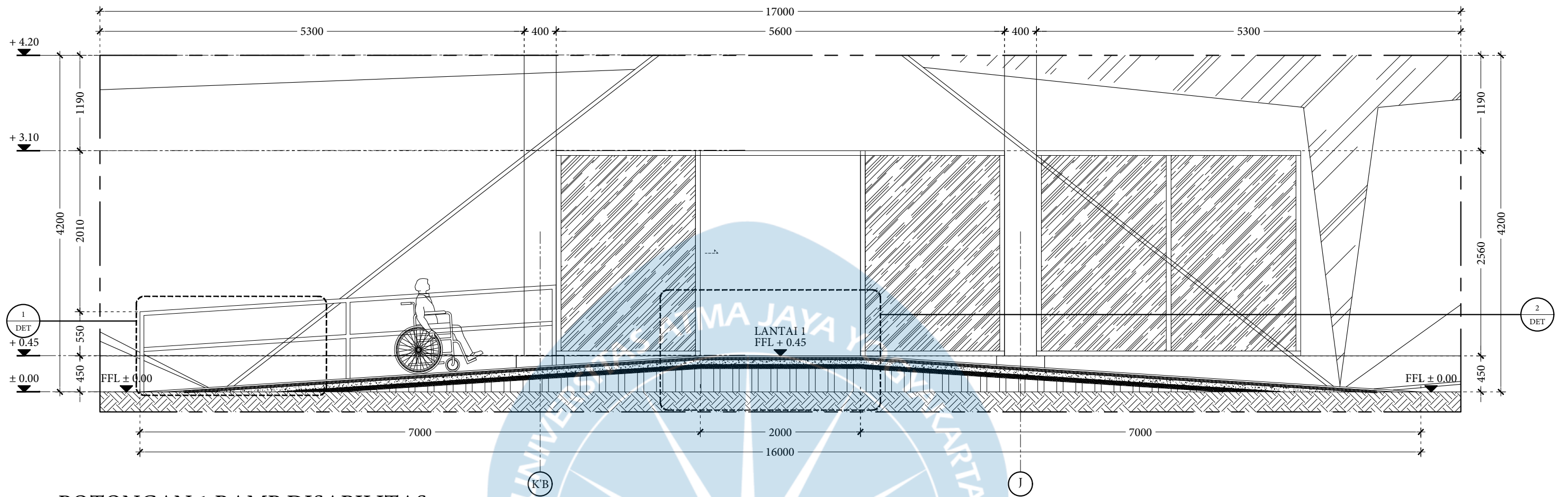
Tanggal Gambar
Drawing Date

June 3, 2026

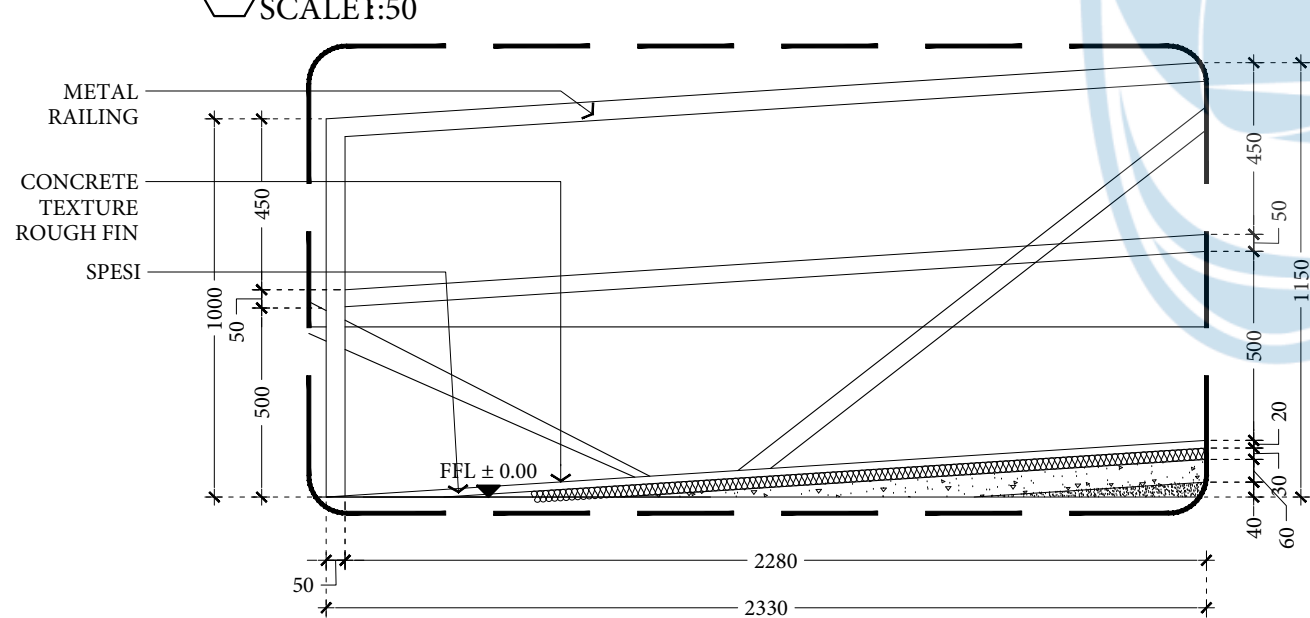
Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

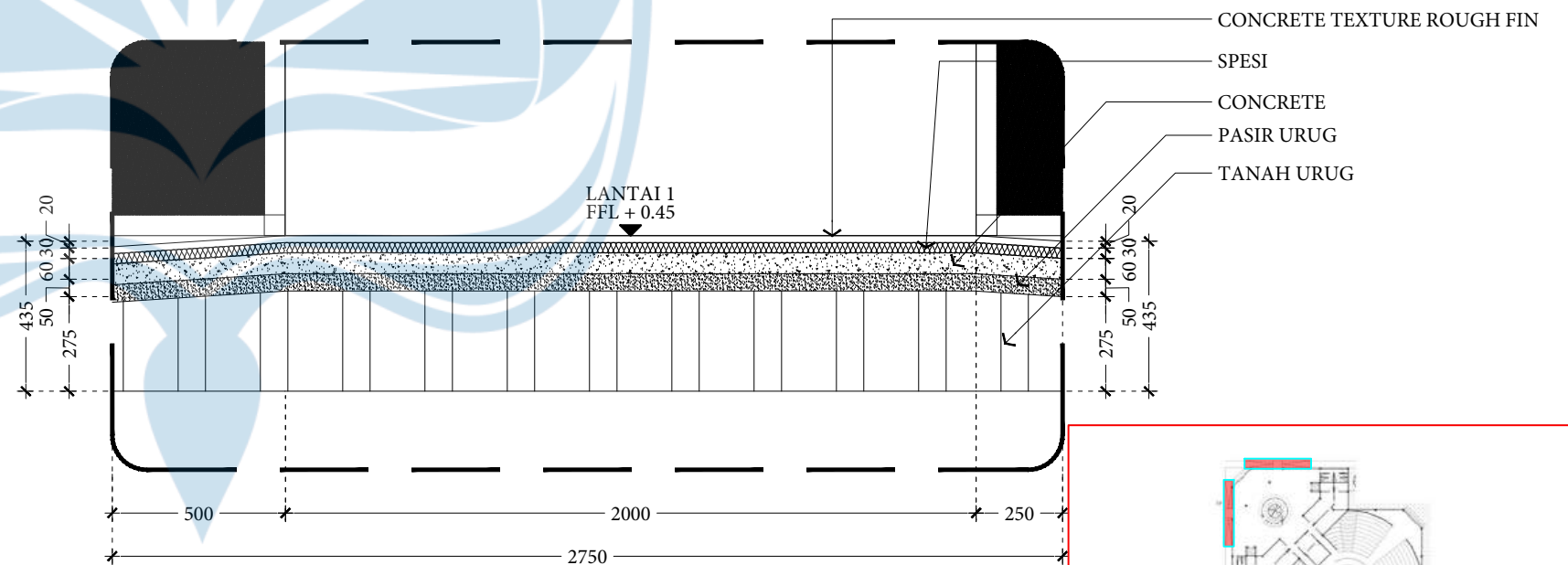
Dari
Of



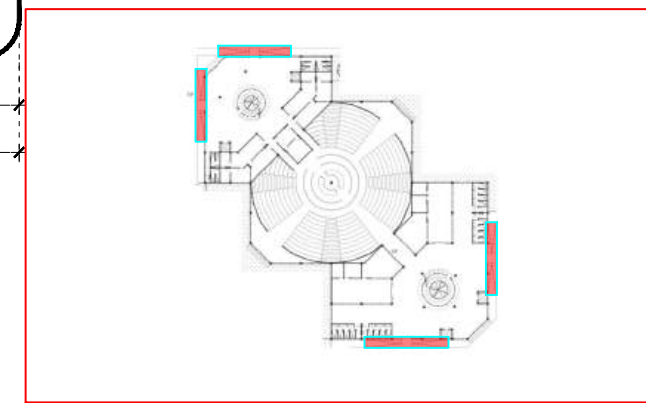
POTONGAN 1 RAMP DISABILITAS
SCALE 1:50



DETAIL 01 RAMP DISABILITAS
SCALE 1:20



DETAIL 02 RAMP DISABILITAS
SCALE 1:20



KEYPLAN



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

DETAIL RAMP
DISABILITAS (B)

Skala
Scale

1:50

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

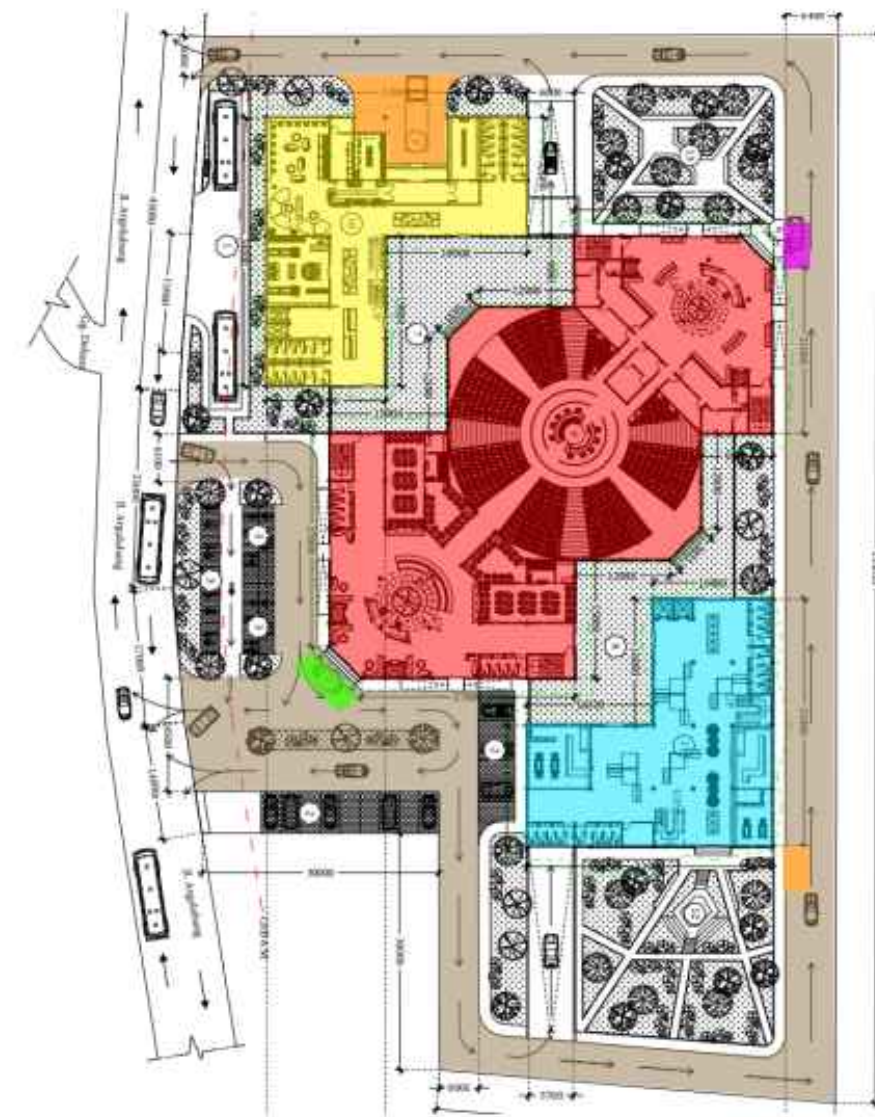
May 28, 2026

Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

Dari
Of

Bagaimana wujud rancangan Esports Center di Yogyakarta yang mampu mewadahi **aktivitas kompetitif, pembinaan atlet, dan komunitas esports** melalui pengolahan tata ruang, massa bangunan, serta sirkulasi yang jelas dan terintegrasi dengan pendekatan arsitektur kontemporer ?



- | | | | |
|--|-------------------------------|---|---------------------------------------|
|  | Arah Sirkulasi |  | Zona Fasilitas Umum |
|  | Area Drop Off Pengunjung umum |  | Zona Esports Center (Fasilitas Utama) |
|  | Area Drop Off Atlet Esports |  | Zona Pameran & Kantor Pegawai |
|  | Area Drop Off Servis | | |

Pada pembagian massa ini dibagi berdasarkan analisis site dan sintesis site, Program Ruang, Zonasi dan masih banyak pertimbangan lainnya agar mampu mewadahi aktivitas kompetitif, pembinaan atlet, komunitas esports / gamer tanpa melupakan pengolahan tata ruang, massa bangunan serta sirkulasi yang jelas dan terintegrasi dengan pendekatan / penekanan arsitektur kontemporer pada perancangan ini

Diwujudkan dalam bentuk fasilitas esports arena, serta pemberian ruang PC area, PS Area, dan VR Area



Diwujudkan dalam bentuk penyediaan area fasilitas pelatihan, ruang monitoring pelatih, serta lounge atlet untuk mereka tetap dapat berinteraksi satu sama lain



Terdapat fasilitas area santai outdoor, berupa area taman kumpul agar dapat merasakan kenyamanan walaupun berada di outdoor area



Wadah Komunitas Esports pada perancangan desain e-sports center ini diwujudkan dengan terdapat ruang komunitas, beserta fasilitas area pameran yang dapat juga bertransformasi menjadi area komunitas bila terdapat pertemuan yang lebih besar, dan amphitheater sebagai tambahan.



Pada perancangan E-Sports Center ini tentunya rumusan masalah yaitu cara memwadahi aktivitas kompetitif, pembinaan atlet dan komunitas esports diselesaikan dengan cara :



Penyediaan atau design tata ruang yang tetap memperhatikan standar serta fungsi ruang dari masing masing kebutuhan namun beberapa ruang yang dapat berubah fungsi sesuai dengan pendekatan kontemporer (fleksibilitas)

Pembagian massa berdasarkan fungsi yang terdapat didalamnya. Masing - masing fungsi tentunya memiliki ruang ruang yang harus berdekatan atau berkesinambungan maka pemisahan atau pengolahan massa terjadi dimana memisahkannya menjadi 3 Massa yaitu : Massa Merah (Zona Esports Center), Massa Kuning (Zona Fasilitas Umum), & Massa Biru (Zona Pameran & Kantor)



Pengolahan Sirkulasi ini tentunya masih berhubungan dengan pembagian atau pengolahan massa dimana Area Pameran, Area Esports Center (Pengguna Atlet & Pengguna Umum), Area Fasilitas Umum (Cafe, Sampah & Toko Merchandise) memiliki area drop off-nya masing - masing. Serta tidak lupa sirkulasi pemisah masing - masing massa namun tetap memiliki penghubungnya

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RUMUSAN MASALAH	NTS		June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

1. Penekanan pada Fleksibilitas Ruang

A wide-angle shot of a large arena during a VALORANT Masters event. The stage is illuminated with vibrant blue and purple lights, and several performers are visible on stage. The audience is seated in tiered rows, filling the arena, and many spectators are cheering with their arms raised. Large banners for 'VALORANT MASTERS' and 'LIVE STAGE' are visible in the background.

A wide-angle, high-angle photograph of a large, modern lecture hall during a symposium. The audience, consisting of many young adults, is seated in tiered rows, filling the hall. Many audience members have their hands raised in the air, suggesting an interactive or enthusiastic session. On the stage, a large, curved screen displays a presentation with a globe and text. A speaker stands at a podium on the right side of the stage, gesturing towards the screen. The stage is lit with warm, orange-toned lights. Large banners on the walls read "GLOBAL SCHOLARS SYMPOSIUM". The overall atmosphere is one of a high-energy, academic event.



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	PENEKANAN DESAIN	NTS		June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>

2. Penekanan pada Integrasi Teknologi



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciرو, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	PENEKANAN DESAIN	NTS		June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PENEKANAN DESAIN

3. Penekanan pada Pengalaman Ruang dan Identitas Digital

Pada perancangan bangunan E-sports Center ini bukan hanya sebagai tempat berkompetisi / Wadah untuk berkompetisi, ataupun tempat bermain tetapi juga ruang pengalaman visual ruang & identitas digital. Contoh pengaplikasiannya dalam perancangan E-Sports Center ini yaitu :



Pada gambar perspektif interior ini menunjukkan penggunaan LED, layar digital, dan elemen interaktif yang bertujuan menciptakan pengalaman ruang bagi para penonton pertandingan esports itu tersendiri



Lalu pada gambar perspektif Interior Area PC (Gamenet) ini juga menerapkan transparansi visual pada fungsi ruang ini agar tetap dapat menonjolkan aktivitas yang terjadi didalamnya



Pada gambar perspektif interior ini lobby ini menunjukkan penggunaan material metal, dan metal perforated sebagai ceiling agar dapat menciptakan estetika modern yang tetap terasa clean dan dinamis



Begitupula penerapannya dalam segi perspektif eksterior, yang tetap menerapkan transparansi visual namun pada area / fungsi ruang didalamnya yang tidak membutuhkan privasi



Pada gambar perspektif eksterior ini juga tetap menerapkan atau konsistensi dari penggunaan material metal dan metal perforated agar menciptakan estetika modern yang juga terasa clean dan tetap sesuai dengan konsep perancangan E-Sports Center ini



Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

PENEKANAN DESAIN

Skala
Scale

NTS

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

June 2, 2026

Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

Dari
Of

PENEKANAN DESAIN

4. Penekanan pada Konektivitas Sosial dan Ruang Komunitas

Karena pada perancangan E-sports Center ini tentunya melibatkan interaksi komunitas yang kuat dan aktivitas sosial yang terjadi didalam kegiatan tersebut, desain harus tetap memfasilitasi hal tersebut. Contoh pengaplikasiannya dalam perancangan E-Sports Center ini yaitu :



Pada gambar perspektif eksterior ini menunjukkan pemanfaatan atau desain amphitheater yang dapat digunakan sebagai area diskusi atau perkumpulan informal dari komunitas gamer itu sendiri maupun komunitas lain



Lalu pada gambar perspektif Interior ini merupakan area komunitas (dalam kasus digambar merupakan komunitas gamer) yang difungsikan sebagai ruang komunitas untuk membuat terjadinya konektivitas atau interaksi sosial



Pada gambar perspektif eksterior ini menunjukkan terdapat area taman dan bangku taman yang dapat menjadi area kumpul atau terjadinya interaksi sosial (dalam kasus ini merupakan para atlet esports itu tersendiri)



Contoh lain pada gambar ini adalah penyediaan area lounge atau ruang tunggu untuk para atlet esports (dalam kasus digambar apabila menunggu pertandingan) yang bertujuan untuk membuat konektivitas antar sesama atlet tim sendiri maupun tim dari pihak lawan



Pada gambar perspektif eksterior ini juga tetap menunjukkan desain jembatan penghubung antar massa / area atau ruang sirkulasi yang cukup luas sehingga dapat memungkinkannya terjadi interaksi antar sesama pengunjung atau komunitas



Proyek Tugas Akhir
Final Project

Periode : GENAP II
PERIOD : EVEN II
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

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

Lokasi Proyek
Project Location

Jl. Argolubang, Bacio, Kec.
Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Yoga Adhi Baskara
220118892

Judul Gambar
Drawing Title

PENEKANAN DESAIN

Skala
Scale

NTS

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

June 2, 2026

Kode Gambar
Drawing Code

No. Lbr
Pg. No

Dari
Of

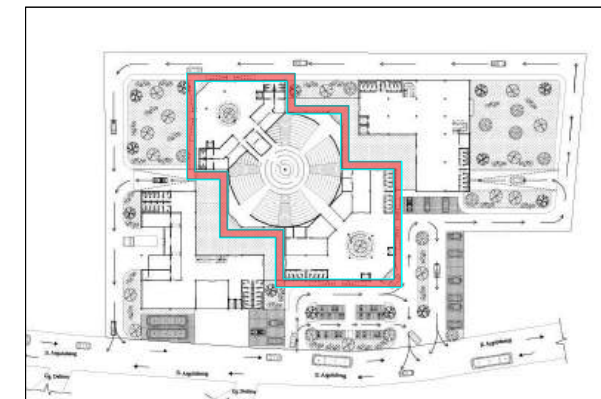
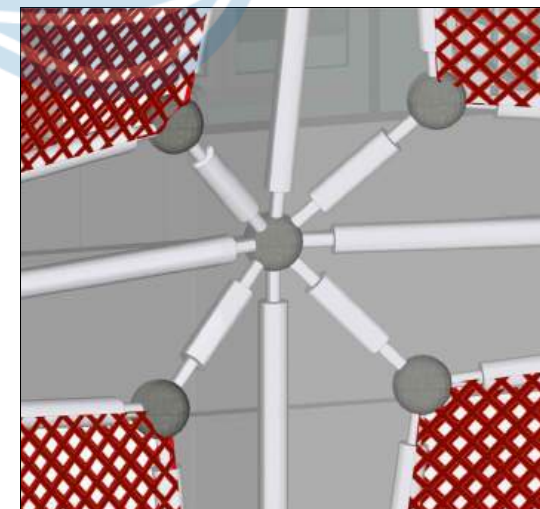
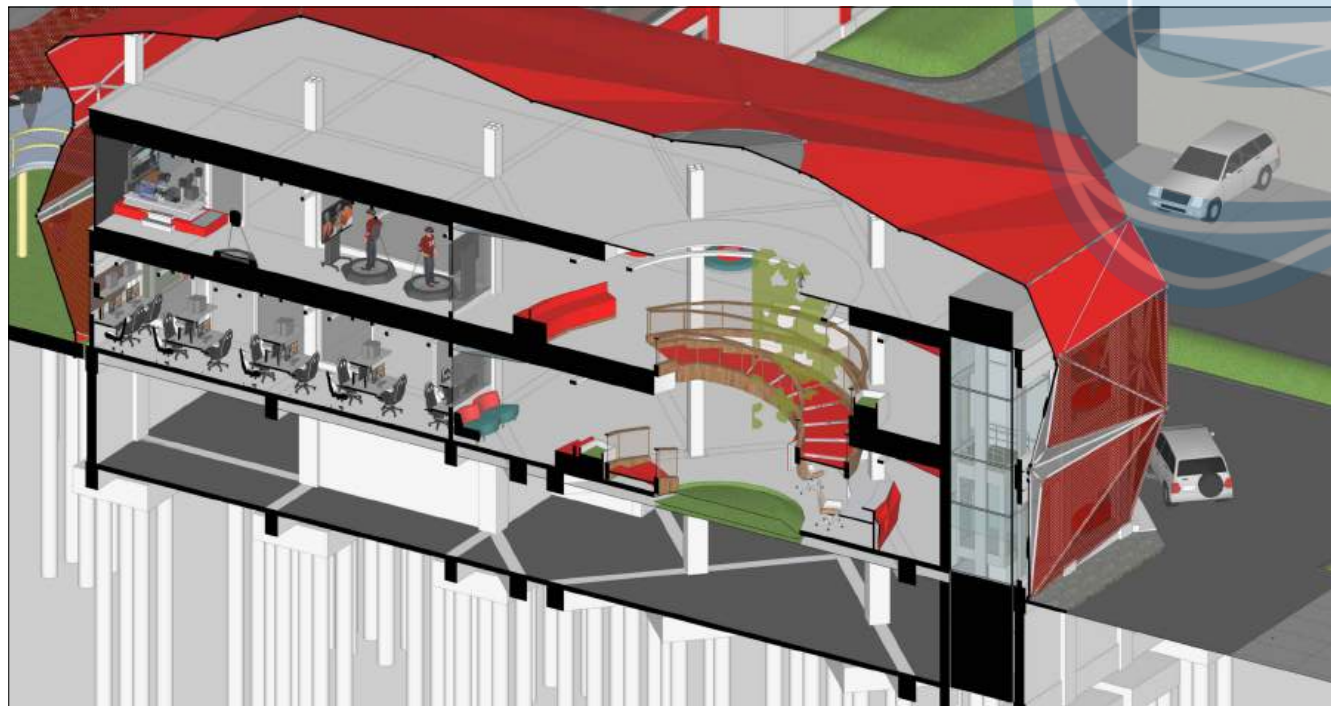
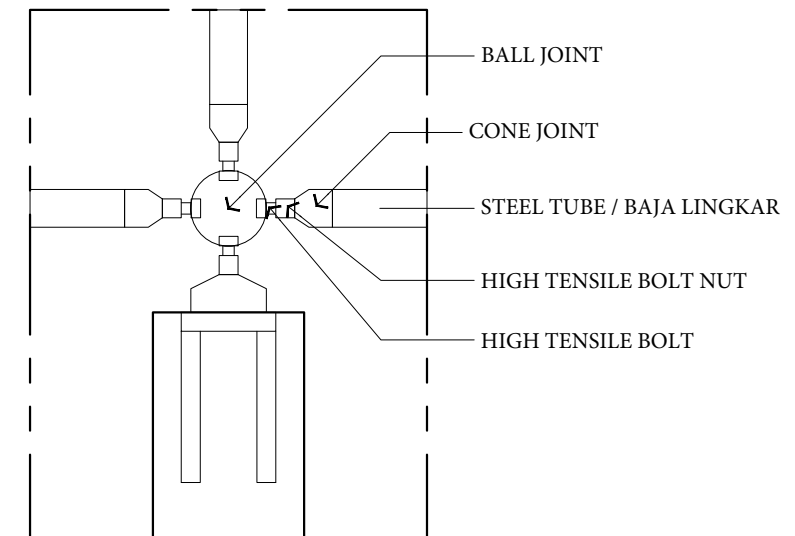
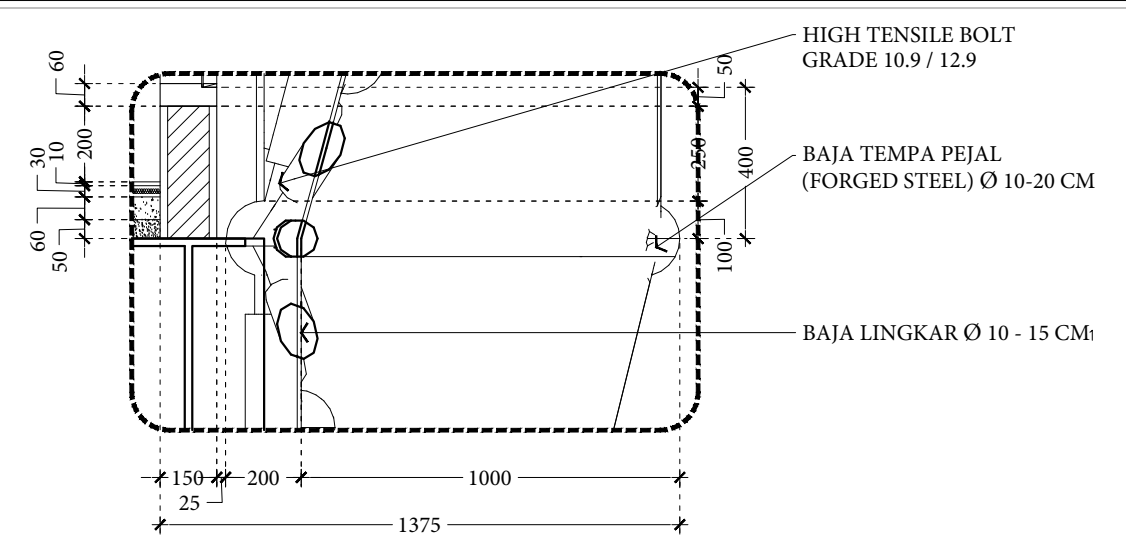
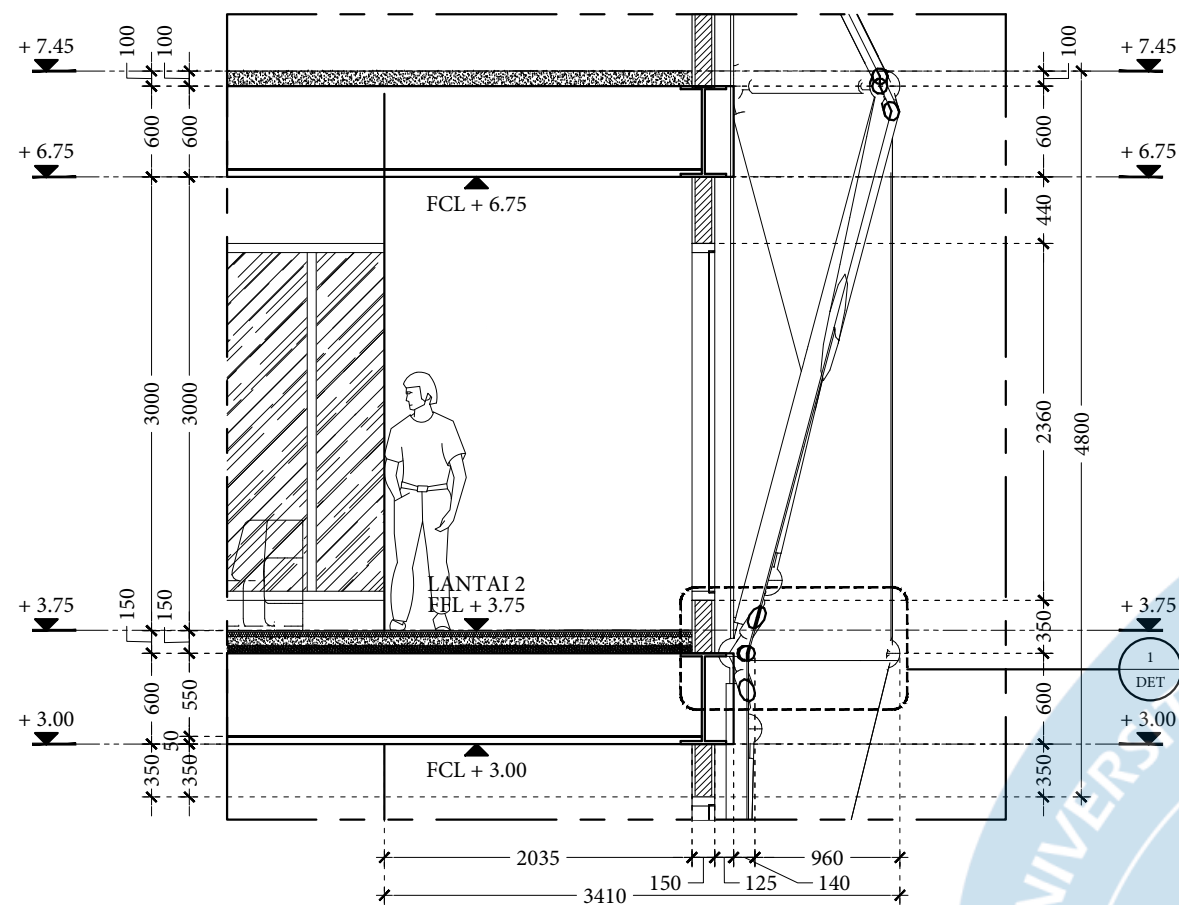
5. Penekanan pada Adaptabilitas Jangka Panjang

A wide-angle shot of a large esports arena during a VALORANT Masters event. The audience, seated in tiered rows, is cheering with their arms raised. The stage is a multi-level circular structure with purple and black branding. Large banners on the side walls read "VALORANT MASTERS CHAMPIONS". The central stage area has several monitors displaying game footage.



Lalu pada 3 gambar perspektif interior ini menunjukkan perbedaan fasilitas atau penyediaan fasilitas yang berbeda-beda agar tetap dapat mengikuti perkembangan dunia game itu tersendiri yang senantiasa berubah menyesuaikan dengan kemajuan teknologi (pada kasus digambar berupa penyediaannya ruang / area VR)

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	PENEKANAN DESAIN	NTS		June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>

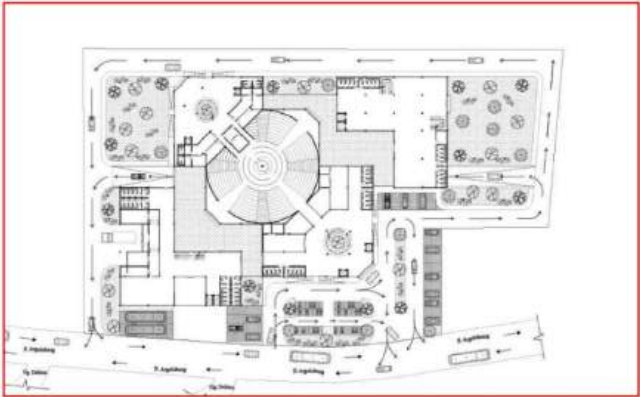


 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	DETAIL SECONDARY SKIN	1:50		June 3, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>

PERSPEKTIF EKSTERIOR MATA BURUNG



Perspektif eksterior menggunakan perspektif mata burung, untuk memperlihatkan bangunan dengan bangunan lingkungan sekitar dan peletakan 3 Massa : Massa 1 (Massa Merah : Esports Center), Massa 2 (Massa Kuning : Cafe & Community), Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor) Space). Tidak lupa juga memperlihatkan area hijau taman, dan juga peletakan lahan atau zona parkir pengunjung umum.



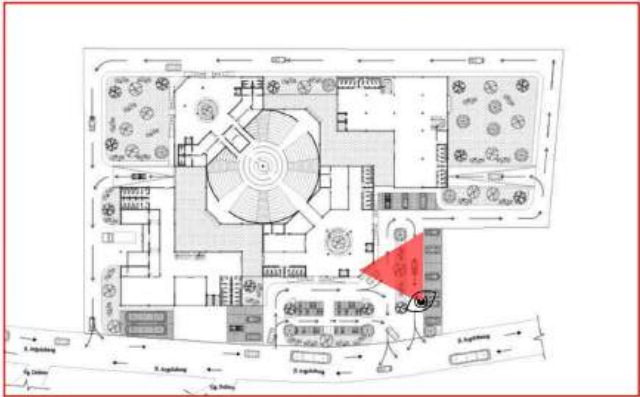
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR MATA BURUNG	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR FASAD DEPAN 1



Perspektif Eksterior Fasad Depan 1 ini memperlihatkan peletakan Massa 1 (Massa Merah : Esports Center) dengan area drop off umum area-nya dengan peletakan atau hubungan dengan Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor) begitu juga dengan peletakan vegetasi / landscape dan lahan parkir.



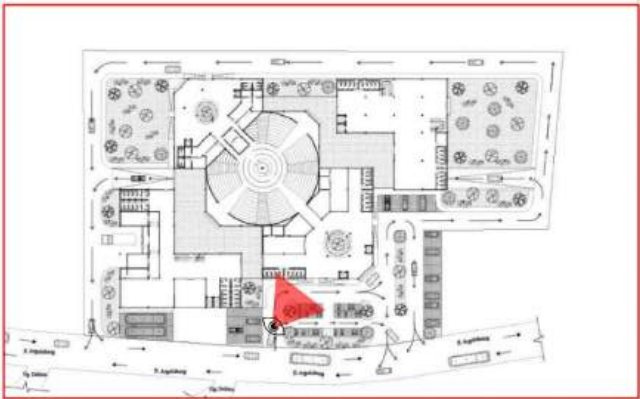
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR FASAD DEPAN 1	NTS	Post Pro (Penambahan Orang) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR FASAD DEPAN 2



Perspektif Eksterior Fasad Depan 2 ini memperlihatkan perspektif eksterior massa 1 (Massa Merah : Esports Center) dari sudut area masuk, dan memperlihatkan lebih jelas penggunaan material fasad secondary skin disertai dengan penambahan area landscape dan lahan parkir kendaraan motor.



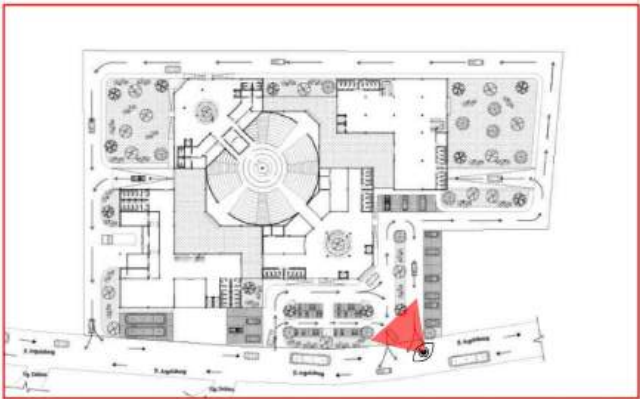
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacirow, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR FASAD DEPAN 2	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR FASAD DEPAN 3



Perspektif Eksterior Fasad Depan 3 ini memperlihatkan perspektif eksterior massa 1 (Massa Merah : Esports Center), Massa 2 (Massa Kuning : Cafe & Community), Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor) Space) dari sudut area keluar drop off, dan memperlihatkan lebih jelas penggunaan material fasad secondary skin disertai dengan penambahan area landscape dan lahan parkir kendaraan motor & Mobil.



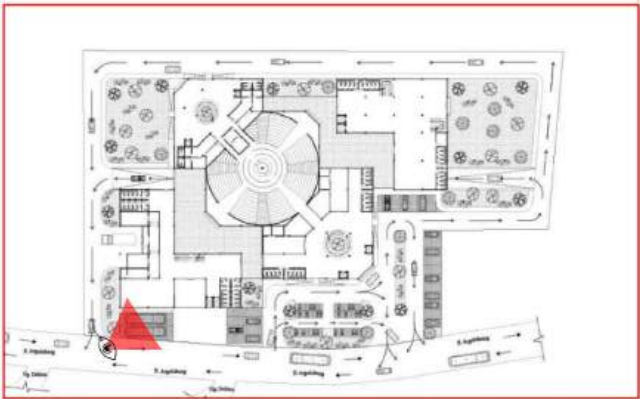
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR FASAD DEPAN 3	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR FASAD DEPAN 4



Perspektif Eksterior Fasad Depan 4 ini memperlihatkan perspektif eksterior Massa 2 (Massa Kuning : Cafe & Community) dari sudut area keluar / jalan utama, dan memperlihatkan lebih jelas penggunaan material fasad secondary skin disertai dengan penambahan area landscape dan lahan parkir kendaraan motor & Mobil dan penambahan aktivitas manusia.



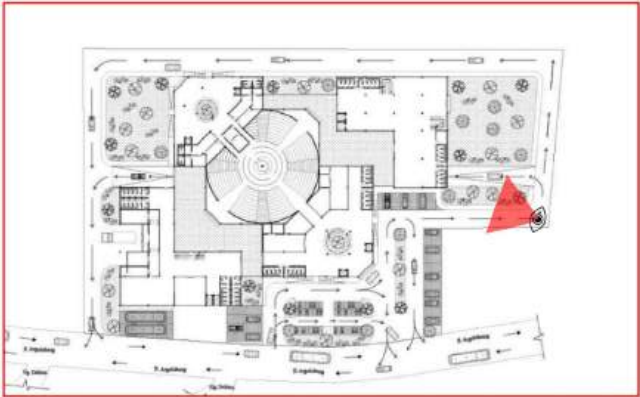
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR FASAD DEPAN 4	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR SAMPING



Perspektif Eksterior Samping ini memperlihatkan perspektif eksterior massa 1 (Massa Merah : Esports Center), Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor) Space) dari sudut area samping, dan memperlihatkan lebih jelas penggunaan material fasad secondary skin disertai dengan penambahan area landscape (Taman Komunitas).



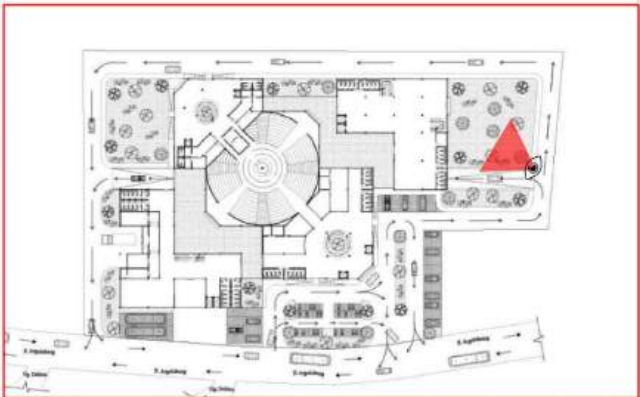
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR SAMPING	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR TAMAN KOMUNITAS



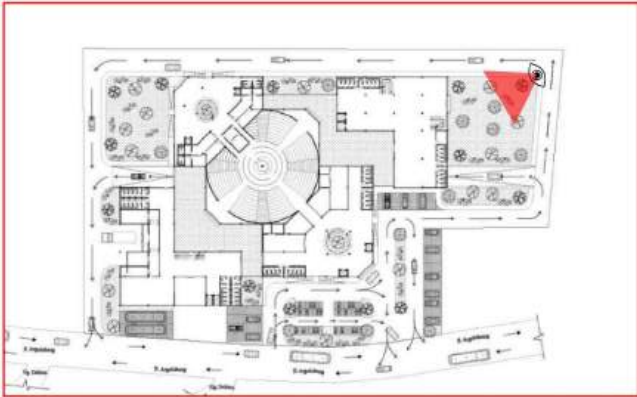
Perspektif Eksterior Taman Komunitas ini memperlihatkan perspektif luar massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor) Space) dari sudut area samping (Taman Komunitas), dan memperlihatkan lebih jelas penggunaan material fasad secondary skin disertai dengan memperjelas area landscape (Taman Komunitas).



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR TAMAN KOMUNITAS	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR TAMAN KOMUNITAS



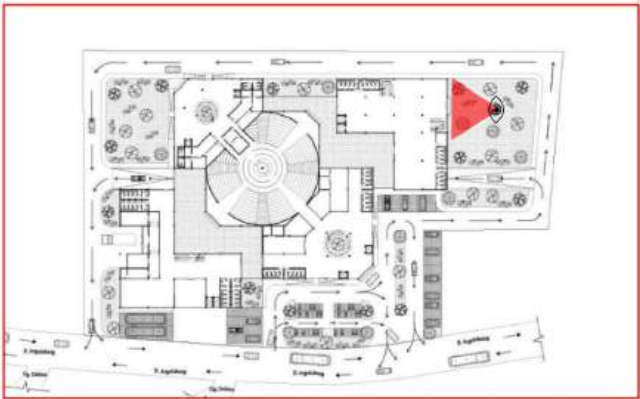
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR TAMAN KOMUNITAS	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR AMPHITHEATER



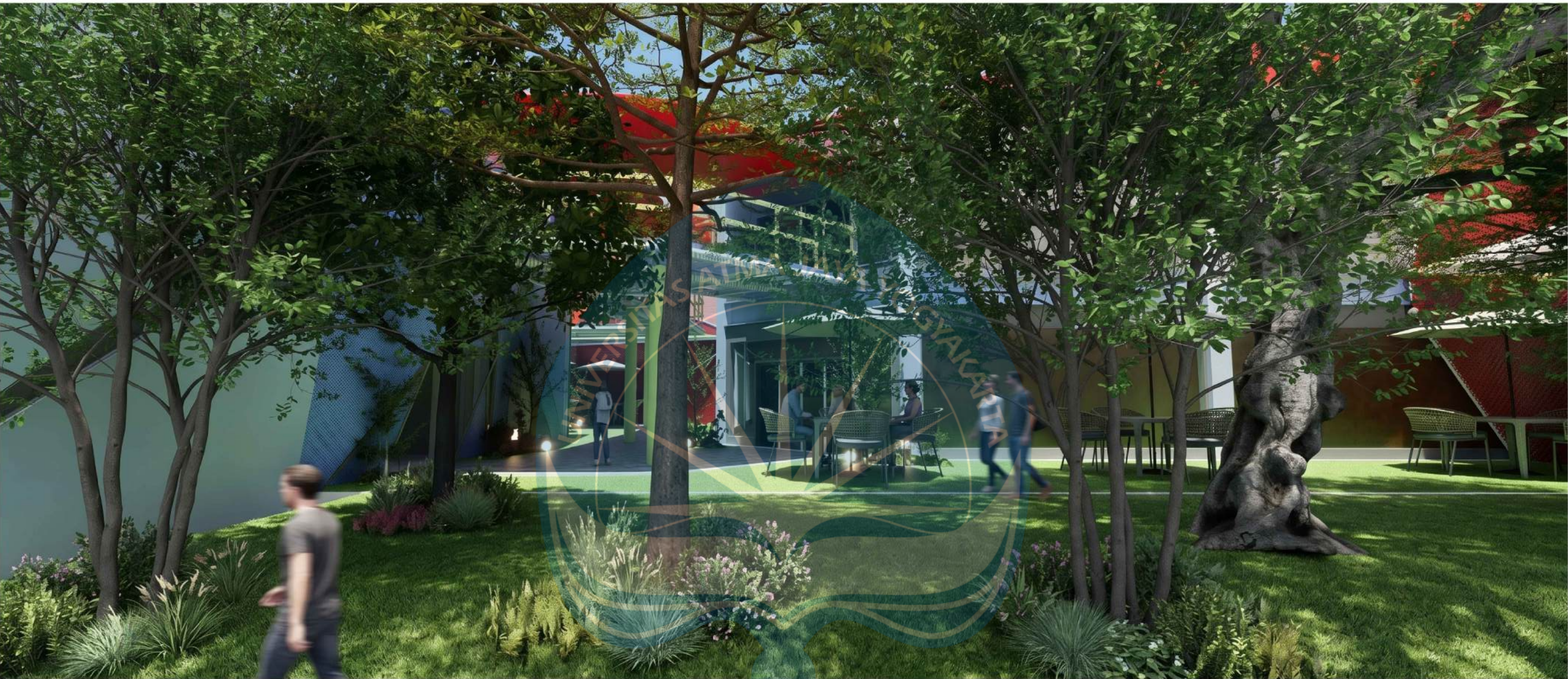
Perspektif Eksterior Amphitheater ini memperlihatkan area landscape dan juga terdapat amphitheater komunitas pada area luar Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor) Space). Tidak lupa juga memperlihatkan area hijau taman, dan juga simulasi kegiatan dari komunitas gamer apabila menggunakannya



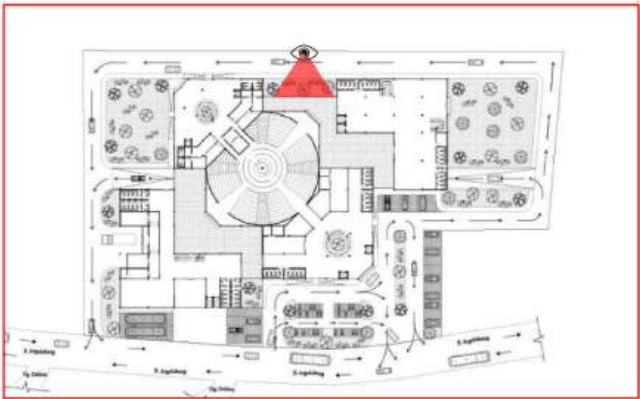
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacirow, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR AMPHITHEATER	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR TAMAN TRANSISI



Perspektif Eksterior Taman Transisi ini memperlihatkan area atau ruang transisi pada area luar Massa 1 (Massa Merah : Esports Center) dengan Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor). Area atau ruang transisi ini didesain dapat menjadi ruang menunggu kegiatan perlombaan esports atau hanya sekedar bersantai dan berkumpul dari komunitas gamer



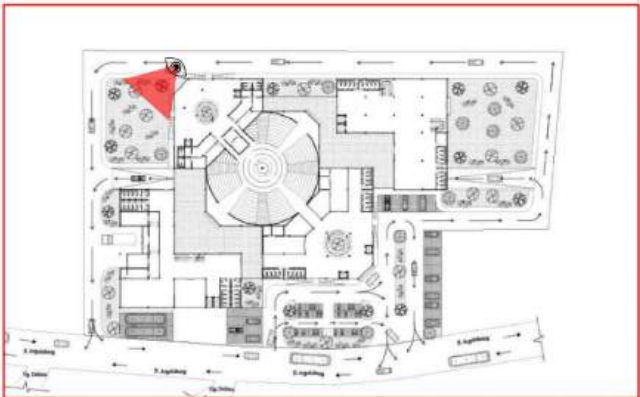
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR TAMAN TRANSISI	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR TAMAN ATLET



Perspektif Eksterior Taman Atlet ini memperlihatkan area berkumpul atau area santai/istirahat dari para atlet pada area luar Massa 1 (Massa Merah : Esports Center) dan juga kondisi interior didalam lobby atlet itu tersendiri. Area atau ruang santai/istirahat ini juga ditambahkan area landscape guna menambahkan nuansa teduh dan nyaman bagi para atlet untuk beristirahat atau sekedar berkumpul bersama atlet lainnya



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR TAMAN ATLET	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

An architectural rendering of a modern building with a prominent red, faceted facade. The building is situated behind a landscaped courtyard. The courtyard features a central area with green grass and several large, mature trees. A winding path made of irregular stone tiles leads through the courtyard. People are shown walking on the path and sitting on a low wall. The scene is set during the day with soft lighting. A large, semi-transparent watermark is overlaid on the center of the image.

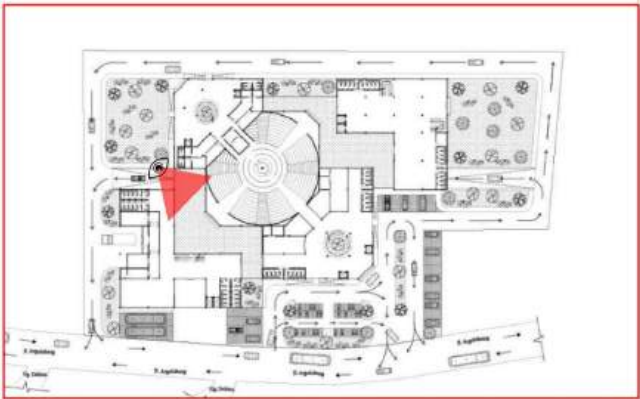


 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR TAMAN ATLET	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR RUANG TRANSISI



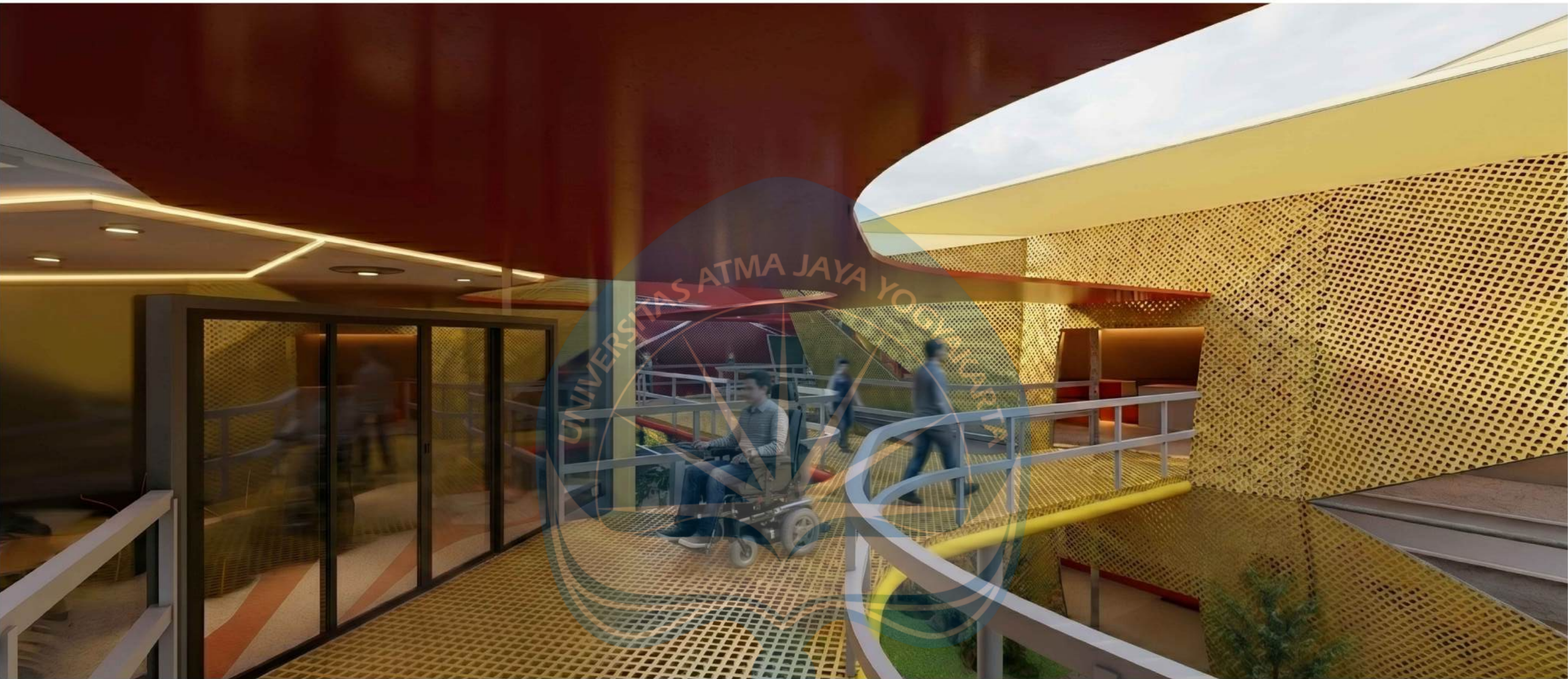
Perspektif Eksterior Ruang Transisi ini memperlihatkan area atau ruang transisi pada area luar Massa 1 (Massa Merah : Esports Center), dengan Massa 2 (Massa Kuning : Cafe & Community). Pada area ini juga memperlihatkan area atau ruang transisi ini juga dapat berfungsi sebagai cafe outdoor atau sekedar tempat untuk menunggu perlombaan esports berlangsung. Pada Massa 1 (Massa Merah : Zona Atlet), dengan Massa 2 (Massa Kuning : Cafe & Community) ini juga diperlihatkan jembatan penghubung apabila para atlet hendak mengakses cafe maupun sebaliknya



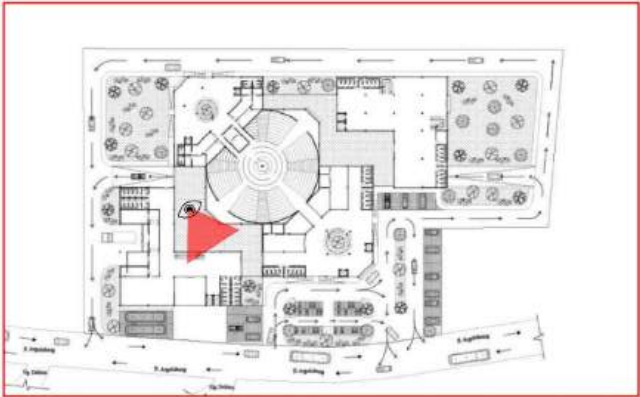
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR RUANG TRANSISI	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR JEMBATAN CAFE



Perspektif Eksterior Jembatan Cafe ini memperlihatkan area atau ruang transisi pada area luar Massa 1 (Massa Merah : Esports Center), dengan Massa 2 (Massa Kuning : Cafe & Community). Pada Render Perspektif ini memperlihatkan penghubung antar bangunan (Jembatan) yang juga berfungsi sebagai akses untuk penyandang disabilitas dalam mengakses ruang VIP Esports Arena dan area lantai 2 pada Cafe & Ruang Komunitas Gamer



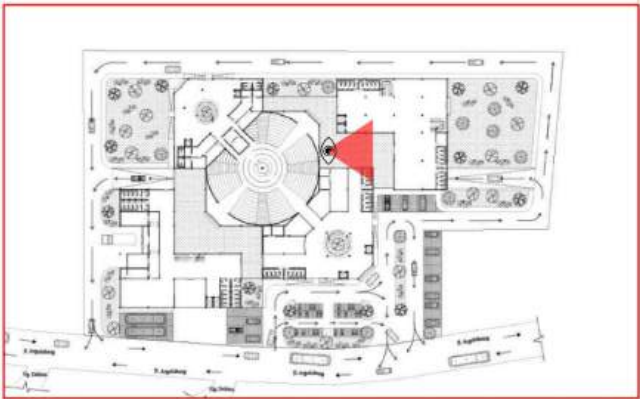
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR JEMBATAN CAFE	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR JEMBATAN PAMERAN



Perspektif Eksterior Jembatan Pameran ini memperlihatkan area atau ruang transisi pada area luar Massa 1 (Massa Merah : Esports Center), dengan Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor). Pada Render Perspektif ini memperlihatkan penghubung antar bangunan tersebut (Jembatan) yang juga berfungsi sebagai akses untuk penyandang disabilitas dalam mengakses area lantai 2 pada massa Pameran / Kantor, dan area VR pada massa esports center



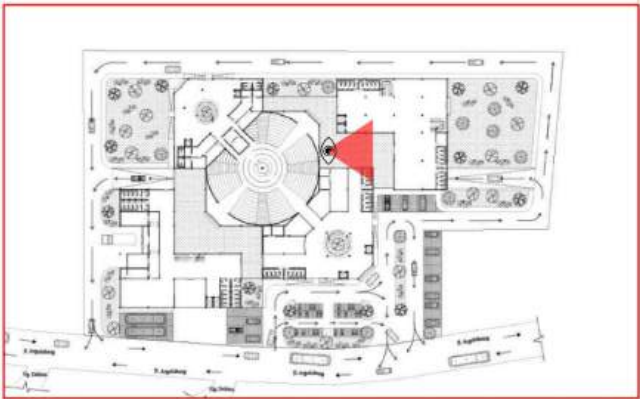
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciرو, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR JEMBATAN PAMERAN	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF EKSTERIOR JEMBATAN PAMERAN



Perspektif Eksterior Jembatan Pameran ini memperlihatkan area atau ruang transisi pada area luar Massa 1 (Massa Merah : Esports Center), dengan Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor). Pada Render Perspektif ini memperlihatkan penghubung antar bangunan (Jembatan) yang juga berfungsi sebagai akses untuk penyandang disabilitas dalam mengakses ruang VIP Esports Arena



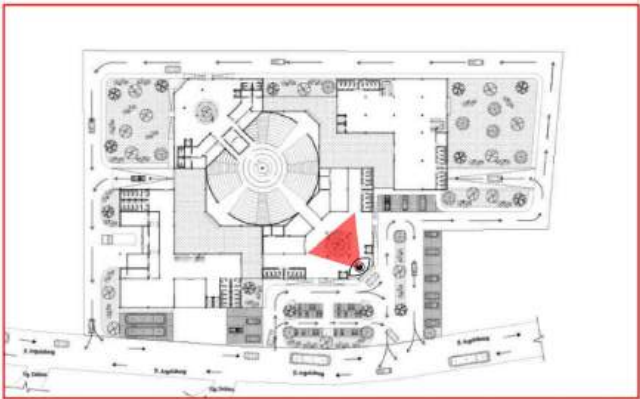
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciرو, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER EKSTERIOR JEMBATAN PAMERAN	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR LOBBY UTAMA



Perspektif interior ini memperlihatkan area lobby utama / lobby umum dari keseluruhan massa (Terletak di Massa 1 (Massa Merah : Esports Center)) yang menjadi titik awal kedatangan dari para pengunjung. Pada area lobby ini langsung terdapat meja resepsionis / meja pusat informasi sebagai titik untuk menanyakan segala informasi / keperluan kegiatan di gedung esports center ini



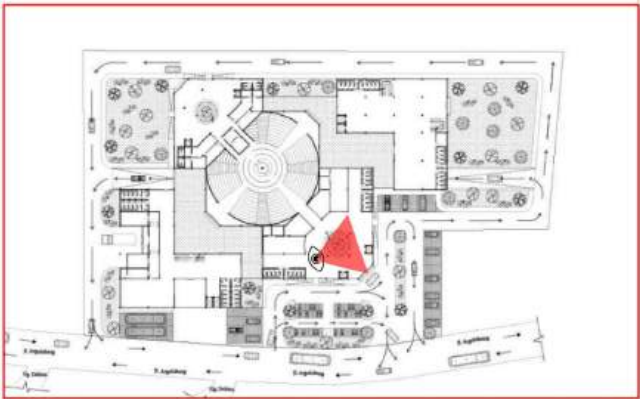
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR LOBBY UTAMA	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR LOBBY UTAMA



Perspektif interior ini memperlihatkan area lobby utama / lobby umum dari beda sudut pandang dan lebih memperlihatkan segala aktivitas yang dapat terjadi di area lobby ini, mulai dari tempat istirahat / menanyakan informasi sampai kepada area tunggu sebelum menonton perlombaan esports



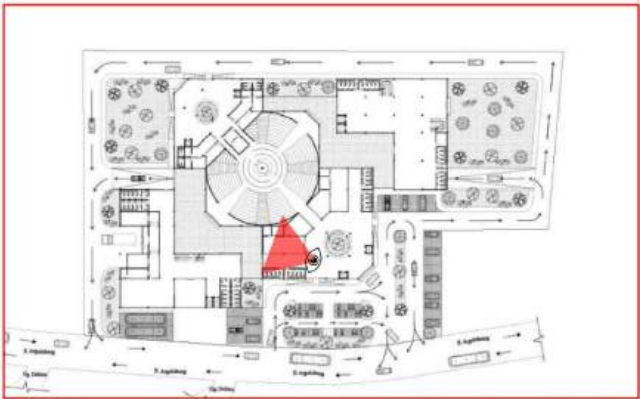
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR LOBBY UTAMA	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR PC AREA (A)



Perspektif interior ini memperlihatkan area PC atau sering disebut sebagai gamenet, area ini difungsikan sebagai fasilitas umum untuk para pengunjung baik untuk para gamer, atau bahkan para pengunjung umum yang tertarik mencoba fasilitas PC yang ditawarkan ini. Area ini juga dapat difungsikan sebagai area kumpul dari komunitas esports / pemain game itu sendiri



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR PC AREA (A)	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

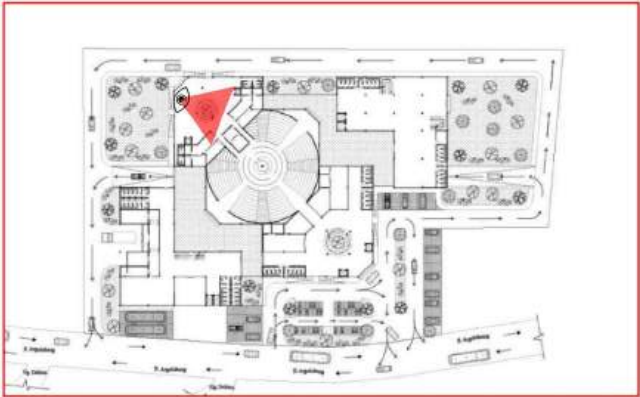
This architectural site plan shows the University of Illinois at Chicago campus. A large circular building is the central feature. To its right, a red triangle indicates the location of the new building. The plan includes various streets such as St. Lawrence, St. Lawrence St., and St. Lawrence St. (labeled at the bottom). It also shows parking areas, landscaping with trees, and other campus infrastructure. A red arrow points from the text 'New building' to the red triangle.

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR PC AREA (B)	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR LOBBY ATLET



Perspektif interior ini memperlihatkan area lobby lain / lobby khusus untuk menerima kedatangan para atlet, karena untuk mengakses lobby ini harus melalui jalur akses yang berbeda. Lobby ini didesain tetap mirip dengan lobby utama walaupun secara ukuran lobby ini kecil karena memang dikhususkan untuk para atlet saja.



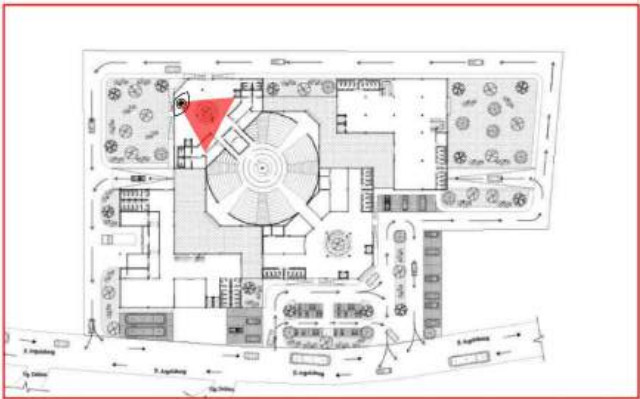
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR LOBBY ATLET	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR LOBBY ATLET



Perspektif interior ini memperlihatkan area lobby atlet pada lantai 2 atau lebih tepatnya disebut sebagai lounge area (khusus atlet) apabila menunggu giliran pertandingan masing masing team. Area ini dirancang untuk dapat membuat para atlet dari beda team berinteraksi satu sama lain agar lebih terjadi interaksi didalamnya



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciرو, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR LOBBY ATLET	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR ESPORTS ARENA



Perspektif interior ini memperlihatkan inti dari desain perancangan tugas akhir ini, dimana pada perspektif render ini memfokuskan perancangan kepada penyediaan area perlombaan game / esports. Pada Area ini dirancang untuk dapat menampung sekitar 400-600 orang beserta dengan ruang komentator, dan ruang VIP. Tidak hanya itu, karena berkaitan dengan konsep perubahan / fleksibilitas fungsi ruang, area esports ini dapat difungsikan sebagai area pertunjukan menari / kebutuhan mengajar sesuai dari penyewa gedung ini



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR ESPORTS ARENA	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR ESPORTS ARENA (VARIASI PERTUNJUKAN)



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR ESPORTS ARENA	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

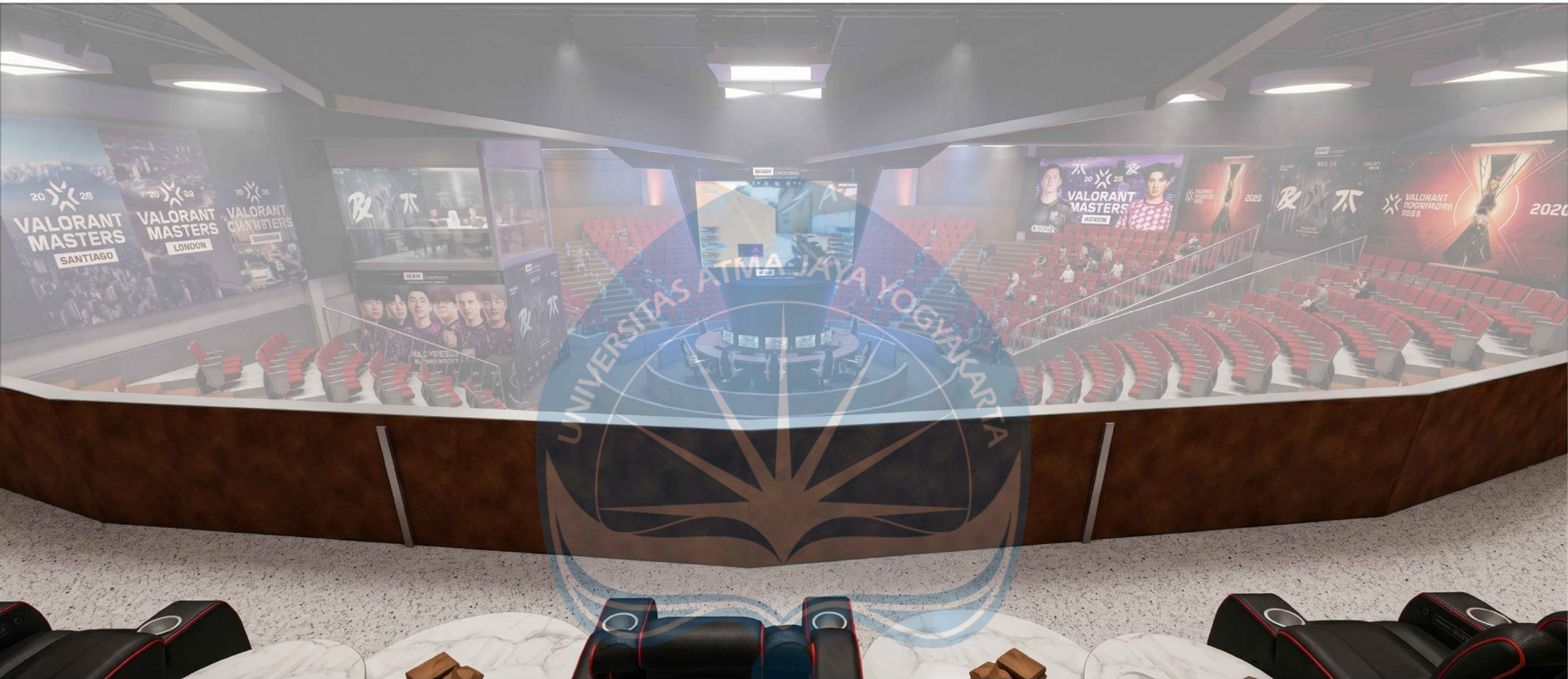
PERSPEKTIF INTERIOR ESPORTS ARENA (VARIASI KELAS EDUKASI)



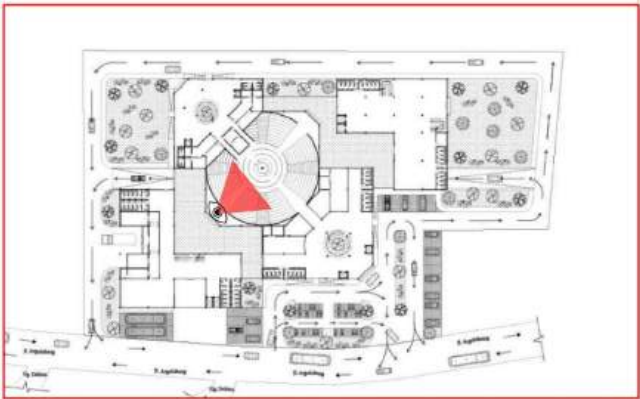
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacirow, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR ESPOTS ARENA	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR VIP ROOM SEAT



Perspektif interior ini memperlihatkan esports arena tersebut apabila dilihat dari ruang VIP, yang memang dikhususkan juga untuk penyandang disabilitas terutama pengguna kursi roda apabila juga ingin melihat pertandingan esports maupun kegiatan lain secara lebih nyaman juga



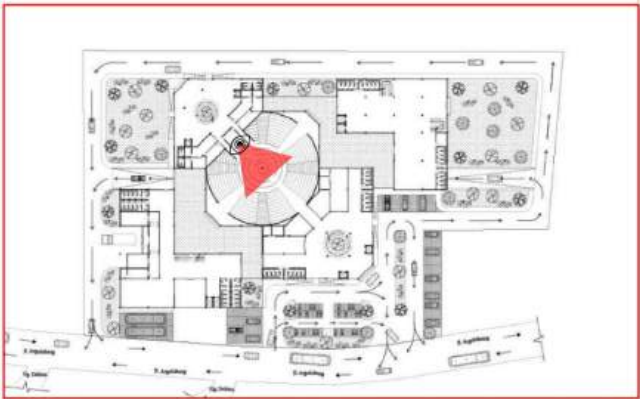
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR VIP ROOM SEAT	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR COMMENTATOR ROOM



Perspektif interior ini memperlihatkan esports arena tersebut apabila dilihat dari ruang commentator. Ruang ini berfungsi sebagai ruang bagi caster / commentator suatu perlombaan untuk memeriahkan jalannya pertandingan atau berkomentar dalam jalannya suatu kompetisi



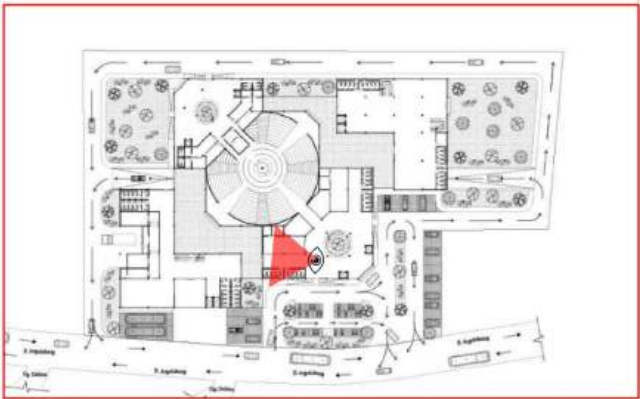
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR COMMENTATOR ROOM	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR PS ZONE



Perspektif interior ini memperlihatkan variasi dari area pc yang berubah menjadi area PS atau sering disebut sebagai tempat PS, area ini difungsikan sebagai fasilitas umum untuk para pengunjung baik untuk para gamer, atau bahkan para pengunjung umum yang tertarik mencoba fasilitas PS yang ditawarkan ini. Area ini juga dapat difungsikan sebagai area kumpul dari komunitas esports / pemain game itu sendiri



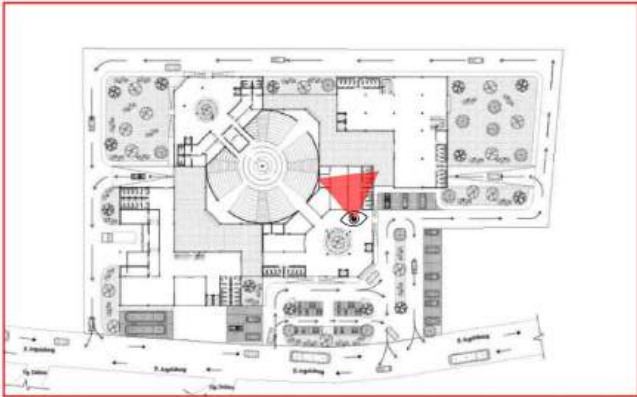
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacirow, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR PS ZONE	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR VR ZONE



Perspektif interior ini memperlihatkan variasi dari area pc yang berubah menjadi area VR area ini difungsikan sebagai fasilitas umum untuk para pengunjung baik untuk para gamer, atau bahkan para pengunjung umum yang tertarik mencoba fasilitas VR yang ditawarkan. Area ini dapat menjadi salah satu daya tarik lain untuk fasilitas ini karena merupakan fasilitas yang masih jarang ditawarkan pada beberapa tempat yang memiliki fungsi yang sama



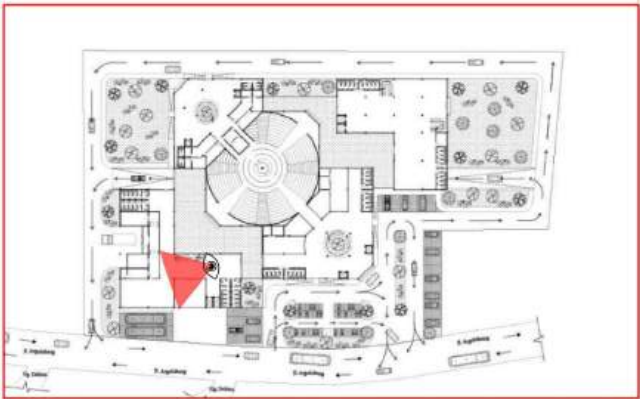
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR VR ZONE	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR GAME MERCHANDISE STORE



Perspektif interior ini memperlihatkan area toko merchandise atau toko pernik game pada Massa 2 (Massa Kuning : Cafe & Community) . Dimana area ini merupakan fungsi tambahan selain cafe yang berguna sebagai daya tarik lain pada bangunan esports center ini. Apabila pengunjung yang menunggu pertandingan esports tidak melakukan aktivitas atau memasuki area PC, PS, VR mereka dapat mengunjungi area ini.



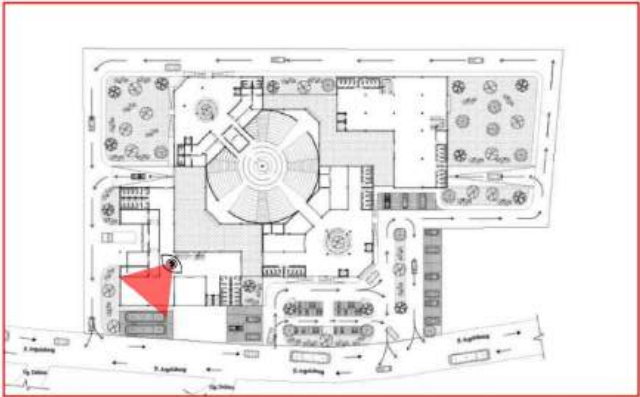
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR GAME MERCHANDISE STORE	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR INDOOR CAFE



Perspektif interior ini memperlihatkan area cafe. Dimana area ini merupakan fungsi tambahan selain toko merchandise / pernik-pernik game yang berguna sebagai daya tarik lain pada bangunan esports center ini. Apabila pengunjung yang menunggu pertandingan esports tidak melakukan aktivitas atau memasuki area PC, PS, VR mereka dapat mengunjungi atau sekedar menikmati fasilitas cafe ini saja.



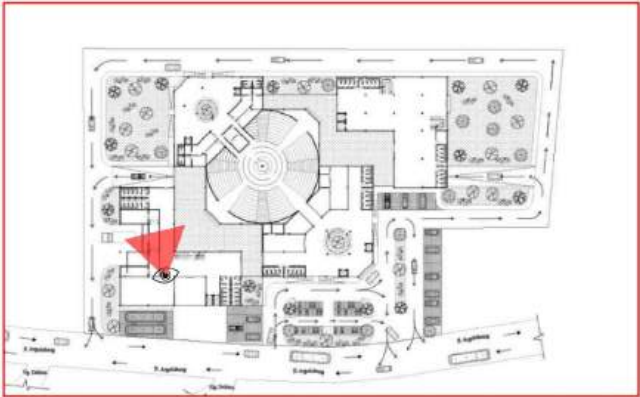
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR CAFE	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR INDOOR CAFE



Perspektif interior ini memperlihatkan area cafe lantai 2. Dimana area ini masih bagian dari fungsi cafe tersebut, walaupun ditambah juga dengan fasilitas ruang meeting yang dapat digunakan pengunjung awam / umum.



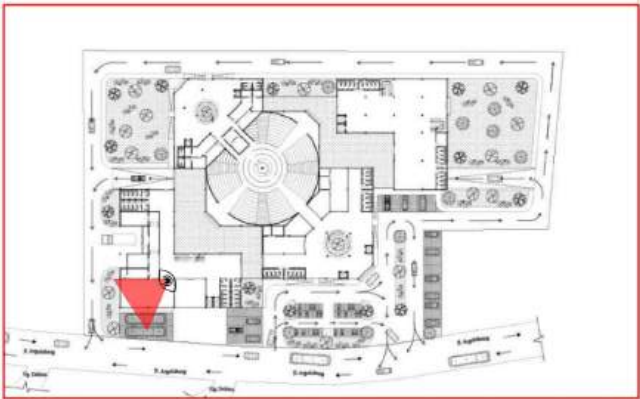
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR CAFE	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR OUTDOOR CAFE



Perspektif interior ini memperlihatkan area outdoor cafe pada lantai 2. Dimana area ini masih memiliki fungsi tambahan sebagai cafe. Apabila pengunjung yang menunggu pertandingan esports tidak melakukan aktivitas atau memasuki area PC, PS, VR mereka dapat mengunjungi atau sekedar menikmati fasilitas cafe ini saja dapat memasuki area outdoor cafe lantai 2 ini apabila tidak menyukai ruang ber-AC.



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacirow, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR OUTDOOR CAFE	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR COMMUNITY AREA



Perspektif interior ini memperlihatkan area komunitas. Dimana area ini masih berada di massa yang sama dengan massa cafe atau toko pernak-pernik game, namun memiliki fungsi tambahan lagi yang berbeda. Area ini difungsikan sebagai area dimana para komunitas gamer dapat berkumpul atau sekedar bermain game bersama bisa juga hanya mengadakan pertemuan biasa



KEYPLAN

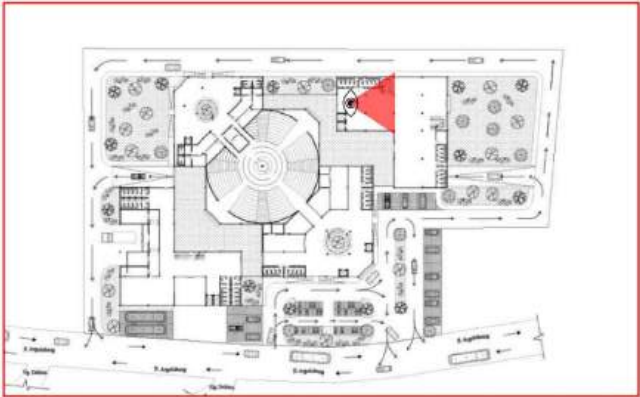
 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR COMMUNITY AREA	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR COMMUNITY AREA	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>

PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN



Perspektif interior ini memperlihatkan area pameran pada Massa 3 (Massa Biru : Pameran & Kantor) . Dimana area ini memiliki fungsi sebagai area pameran / game exhibition yang biasanya dilakukan oleh komunitas gamer itu tersendiri untuk menunjukan teknologi-teknologi game yang baru atau sekedar game baru saja. Furniture yang berada pada area / massa 3 ini dapat berubah fungsi sesuai dengan kebutuhan. Jadi fungsi massa ini juga dapat berubah menjadi area komunitas gamer itu untuk berkumpul atau bersantai bersama



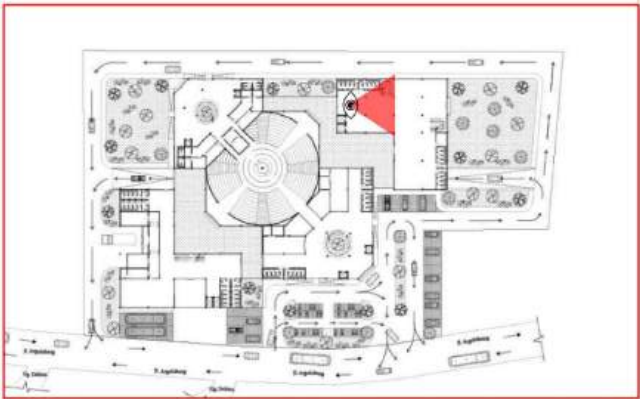
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR PAMERAN	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN (VARIASI COMMUNITY AREA)



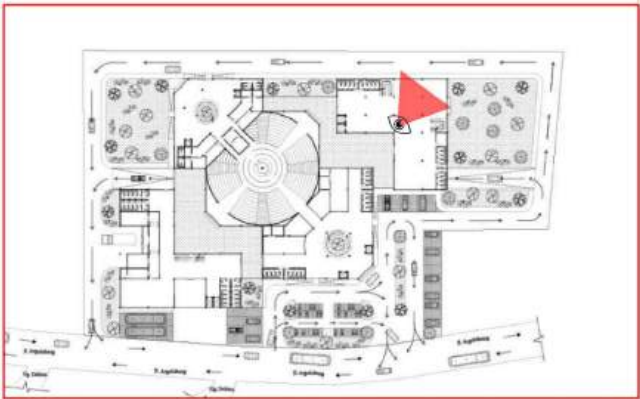
Perspektif interior ini memperlihatkan area pameran yang berubah fungsi menjadi area community tanpa merubah bentuk bangunan, hanya mengubah fungsi ruangnya saja dengan beberapa furniture yang sejalan dengan pendekatan / konsep desain perancang



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR PAMERAN (VARIASI COMMUNITY AREA)	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

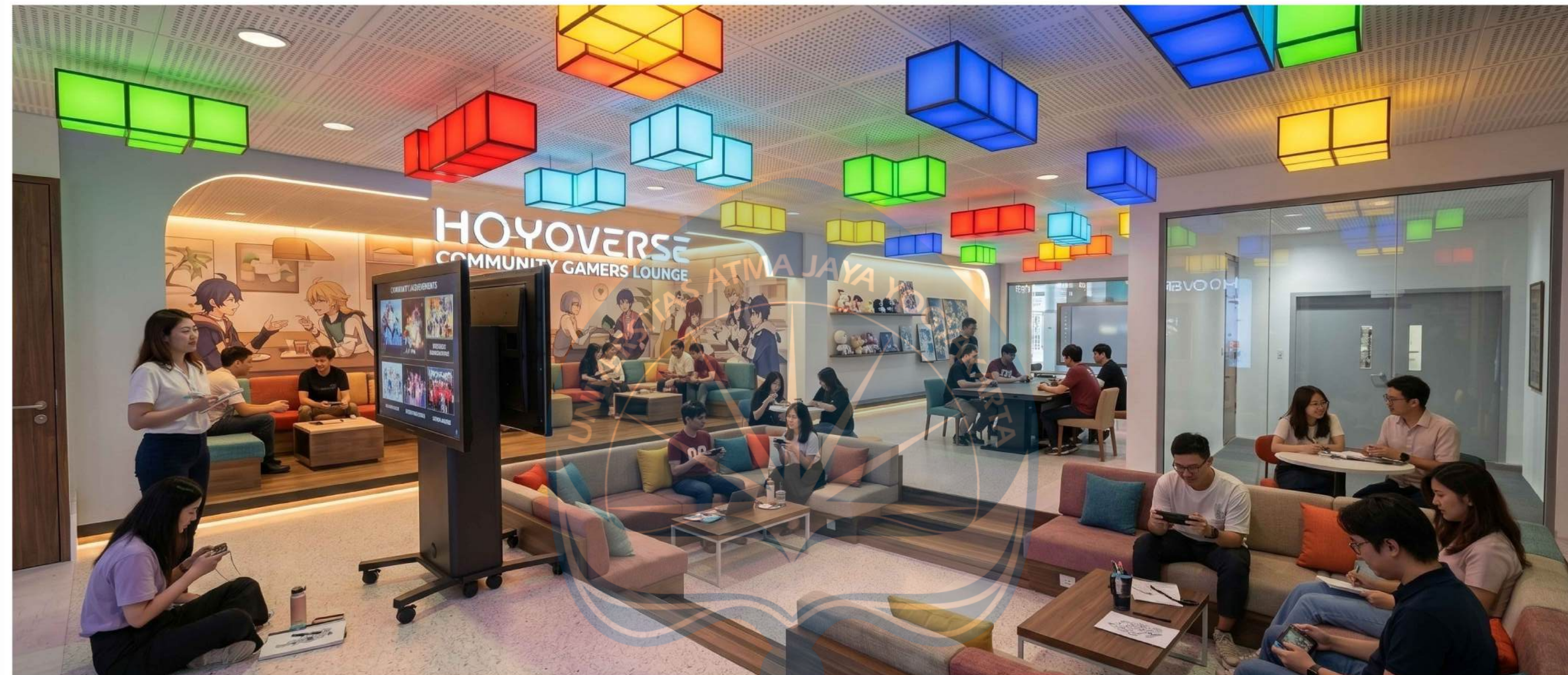
PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN



KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR PAMERAN	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of

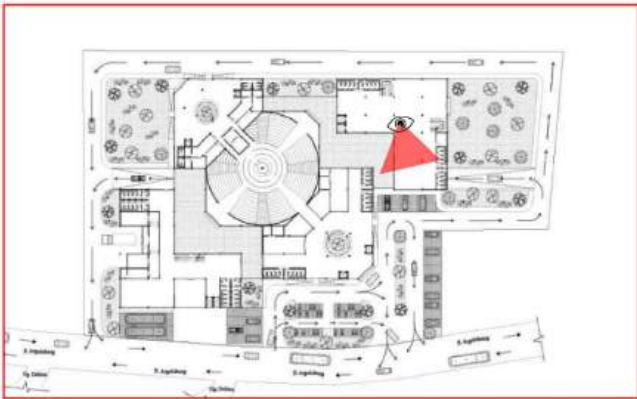
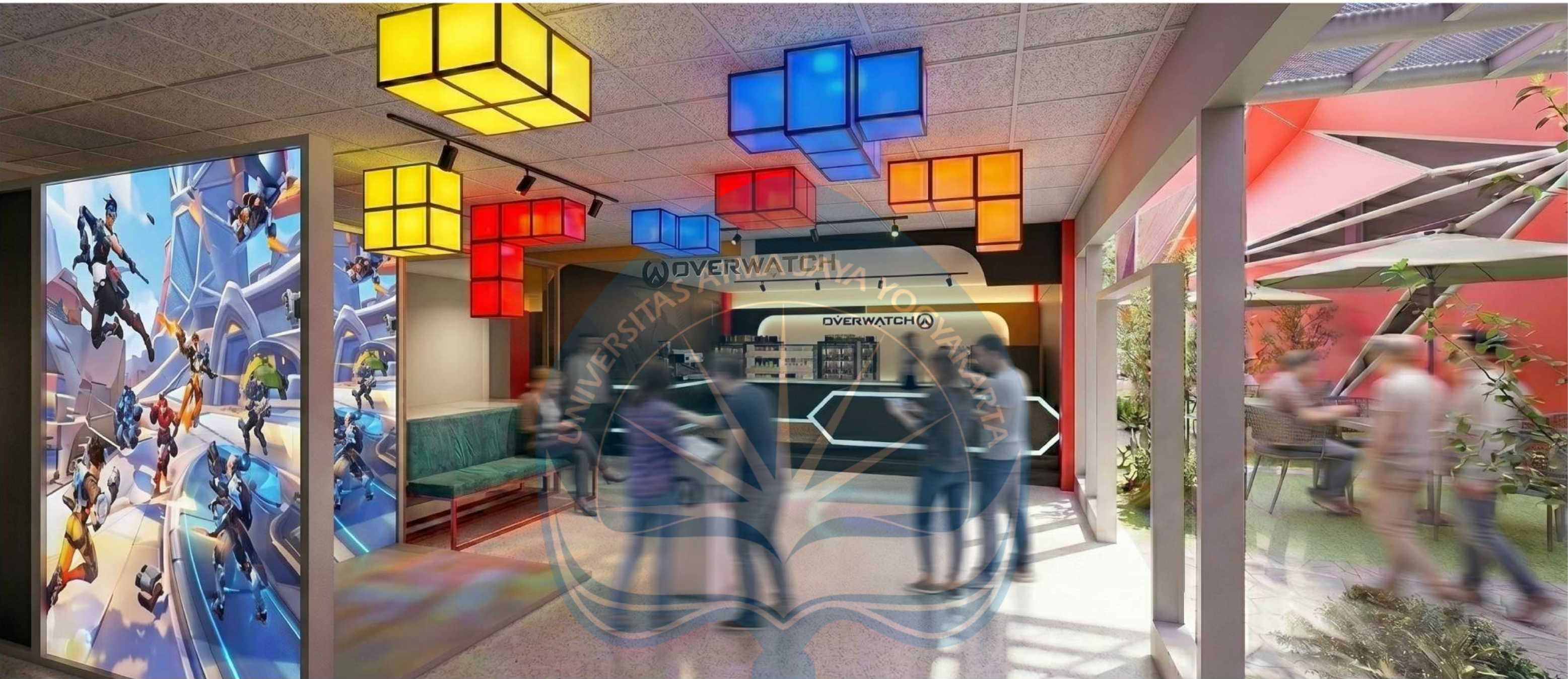
PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN (VARIASI COMMUNITY AREA)



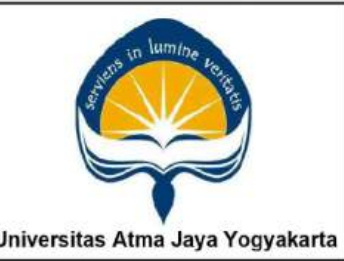
KEYPLAN

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir <i>Final Project</i>	Judul Proyek <i>Project Title</i>	Lokasi Proyek <i>Project Location</i>	Identitas Mahasiswa <i>Student Identity</i>	Judul Gambar <i>Drawing Title</i>	Skala <i>Scale</i>	Keterangan <i>Note</i>	Tanggal Gambar <i>Drawing Date</i>		
	Periode : GENAP II <i>PERIOD : EVEN II</i> TAHUN AKADEMIK 2025/2026 <i>ACADEMIC YEAR 2025/2026</i>	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR PAMERAN (VARIASI COMMUNITY AREA)	NTS	Post Pro (Penambahan Orang & Detail) [FLOW AI]	June 2, 2026		
	Program Studi Arsitektur <i>Architecture Department</i> Fakultas Teknik <i>Faculty of Engineering</i>							Kode Gambar <i>Drawing Code</i>	No. Lbr <i>Pg. No</i>	Dari <i>Of</i>

PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN



KEYPLAN



Proyek Tugas Akhir Final Project Periode : GENAP II PERIOD : EVEN II TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026 Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	PERANCANGAN E-SPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA YOGYAKARTA	Jl. Argolubang, Bacio, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Yoga Adhi Baskara 220118892	RENDER INTERIOR PAMERAN	NTS		June 2, 2026		
							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No	Dari Of