TUGAS AKHIR

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA



disusun oleh:

MICHAEL RENDY GIOVANNI

61190407

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana -- Yogyakarta, sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

disusun oleh:

MICHAEL RENDY GIOVANNI

61190407

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 22 Januari 2026

Mengetahui

Ketua Program Studi

LINDA OCTAVIA, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing

IR. HENRY FERIADI, M.SC., PH.D

DUTA WACANA

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Michael Rendy Giovanni
NIM/NIP/NIDN	:	61180407
Program Studi	:	Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	:	Perancangan E-sport Center dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Yogyakarta

dengan ini menyatakan:

a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/*reviewer*.

b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.

c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.

e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.

f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.

g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.

h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: (*pilih salah satu*)

☐ Dapat diakses tanpa embargo.
☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.
*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo (*bisa lebih dari satu*):

☐ dalam proses pengajuan paten.
☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. … ***
☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

_____

_____

_____

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

Yogyakarta, ...

Mengetahui,

IR. HENRY FERIADI, M.SC., PH.D
Tanda tangan & nama terang pembimbing
NIDN/NIDK _____

Yang menyatakan,



MICHAEL KENDY GIOVANNI
Tanda tangan & nama terang pemilik karya/penulis
NIM 61190407

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORERDIYOGYAKARTA			
Nama Mahasiswa	:	**MICHAEL RENDY GIOVANNI**			
NIM	:	61190407			
Mata Kuliah	:	TugasAkhir	**Kode**	:	DA8888
Semester	:	Ganjil	**Tahun**	:	2025/2026
Program Studi	:	Arsitektur	**Fakultas**	:	Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas	:	Universitas Kristen Duta Wacana			

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal: **7 Januari 2026**

Yogyakarta, tanggal yudisium

1. Dosen Pembimbing	IR. HENRY FERIADI, M.SC., PH.D	1.
2. Dosen Penguji 1	DR. FREDDY MARIHOT ROTUA NAINGGOLAN, S.T., M.T., IAI.	2.
3. Dosen Penguji 2	MARIA KINANTHI SAKTI NING HAPSARI, S.ARS., M.ARS.	3.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, tanggal yudisium



Michael Rendy Giovanni

61190407

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karena berkat rahmat-Nya, Penulis akhirnya dapat menyelesaikan studi Arsitektur di Universitas Kristen Duta Wacana dengan baik, dan dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "E-Sport Center dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Yogyakarta".

Karya Tugas Akhir ini merupakan rangkaian pola pikir dari penulis yang dijabarkan melalui tahap *programming* hingga tahap studio. Tahap *programming* berisi latar belakang hingga konsep yang menjadi acuan untuk masuk ketahap studio. Tahap studio merupakan hasil pengembangan desain dari penerapan pada tahap *programming* melalui gambar kerja, 3D, dan juga maket studi.

Pada Kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis selama proses studi hingga penyelesaian Tugas Akhir. Penulis secara khusus mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai perjalan hidup penulis,
2. Kedua orang tua, adik dan saudara penulis yang terus membantu, mendukung dan menyemangati penulis,
3. Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, ilmu dan pandangan baru kepada penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir,
4. Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T. dan Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars. selaku dosen penguji yang telah memberikan ilmu dan pandangan baru kepada penulis,
5. Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars. selaku koordinator Tugas Akhir,
6. Para sahabat dan teman penulis yang turut hadir dalam memberikan dukungan moral,
7. Rekan-rekan Tugas Akhir Semester Ganjil 2025/2026 yang telah berjuang bersama dalam pengerjaan Tugas Akhir,
8. Serta untuk diri saya sendiri yang telah berjuang hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa hasil dari karya Tugas Akhir ini memiliki banyak keterbatasan dan kekurangan, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak lain yang berkepentingan.

Terima kasih atas perhatiannya,

Yogyakarta, 14 Januari 2026



Michael Rendy Giovanni

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
PERSETUJUAN ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
KEASLIAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
Kerangka Berpikir 2
Latar Belakang 3
Fenomena Esport di Indonesia 4
Permasalahan Esport di Indonesia 4
Fenomena Pemilihan Lokasi 4
Latar Belakang Esport di Yogyakarta 5
Fenomena Esport di Yogyakarta 5
Permasalahan Esport di Yogyakarta 8
Solusi 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **9**
Esport Center 10
Arsitektur Kontemporer 11
Adaptive Arsitektur 11
Studi Preseden Mercedes-Benz Arena 12
Studi Preseden T1 Facility Gaming 13
Studi Preseden 4x6x6 House 14
Kesimpulan Studi Preseden 15
BAB III PROGRAMMING **16**
Pengguna 17
Perhitungan Kapasitas Pengguna 17
Analisis Kegiatan 18
Alur Pengguna 19
Kebutuhan Ruang 23
Pengelompokkan Ruang 23
Standar Ruang 24
Organisasi Ruang 25
BAB IV ANALISIS SITE **26**
Kriteria Pemilihan Site 27
Kondisi Eksisting 28
Profil Site 30
Kondisi Tapak 30
BAB V KONSEP **31**
Ukuran Site 32
Zoning 33
Sirkulasi Horizontal 34
Sirkulasi Parkir 35
Sirkulasi Vertikal 35
Transformasi Desain 36
Zonasi Ruang 36
Ide Desain 37
DAFTAR PUSTAKA **38**

DUTA WACANA

ABSTRAK

Perkembangan industri eSport di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan, melalui jumlah pemain yang terus meningkat, hingga prestasi atlet eSport yang terus berkembang. Yogyakarta merupakan kota pelajar dan wisata yang memiliki potensi besar dalam membantu perkembangan eSport melalui pengembangan fasilitas eSport, namun hingga saat ini fasilitas eSport belum tersedia secara permanen yang dapat mewadahi pelatihan, pertandingan dan juga pengembangan komunitas. Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah Esport Center di Yogyakarta yang dapat menampung berbagai aktivitas mulai dari pelatihan, pertandingan, dan pengembangan komunitas dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Metode perancangan dilakukan dengan menggunakan studi literatur, studi preseden, analisis kebutuhan ruang, analisis pengguna, serta analisis tapak dari lokasi perancangan. Selain itu penerapan pendekatan arsitektur kontemporer diterapkan melalui penggunaan material, struktur bangunan, dan bentuk bangunan. Hasil perancangan diharapkan mampu menghadirkan Esport Center berskala lokal hingga nasional yang fungsional dan dapat mendukung perkembangan eSport di Yogyakarta.

Kata Kunci: *Esport Center, Esport, Arsitektur Kontemporer,*

ABSTRACT

The development of the esports industry in Indonesia has increased significantly, as reflected in the growing number of players and the continuous improvement of esports athletes' achievements. Yogyakarta, as an educational and tourism city, has great potential to support the growth of esports through the development of esports facilities; however, to date, permanent esports facilities that can accommodate training, competitions, and community development activities are still unavailable. This final project aims to design an Esports Center in Yogyakarta that can accommodate various activities, including training, competitions, and community development, through a contemporary architectural approach. The design method is carried out through literature studies, precedent studies, analysis of spatial requirements, user analysis, and site analysis of the proposed location. Furthermore, the application of the contemporary architectural approach is implemented through the use of materials, building structures, and architectural forms. The design outcome is expected to provide a functional Esports Center at local to national scales and to support the development of esports in Yogyakarta.

Key Word: *Esport Center, Esport, Contemporary Architecture*

TUGAS AKHIR

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA



disusun oleh:

MICHAEL RENDY GIOVANNI

61190407

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana -- Yogyakarta, sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

disusun oleh:

MICHAEL RENDY GIOVANNI

61190407

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 22 Januari 2026

Mengetahui

Ketua Program Studi

LINDA OCTAVIA, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing

IR. HENRY FERIADI, M.SC., PH.D

DUTA WACANA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORERDIYOGYAKARTA			
Nama Mahasiswa	:	**MICHAEL RENDY GIOVANNI**			
NIM	:	61190407			
Mata Kuliah	:	TugasAkhir	**Kode**	:	DA8888
Semester	:	Ganjil	**Tahun**	:	2025/2026
Program Studi	:	Arsitektur	**Fakultas**	:	Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas	:	Universitas Kristen Duta Wacana			

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal: **7 Januari 2026**

Yogyakarta, tanggal yudisium

1. Dosen Pembimbing	IR. HENRY FERIADI, M.SC., PH.D	1.
2. Dosen Penguji 1	DR. FREDDY MARIHOT ROTUA NAINGGOLAN, S.T., M.T., IAI.	2.
3. Dosen Penguji 2	MARIA KINANTHI SAKTI NING HAPSARI, S.ARS., M.ARS.	3.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, tanggal yudisium



Michael Rendy Giovanni

61190407

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karena berkat rahmat-Nya, Penulis akhirnya dapat menyelesaikan studi Arsitektur di Universitas Kristen Duta Wacana dengan baik, dan dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "E-Sport Center dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Yogyakarta".

Karya Tugas Akhir ini merupakan rangkaian pola pikir dari penulis yang dijabarkan melalui tahap *programming* hingga tahap studio. Tahap *programming* berisi latar belakang hingga konsep yang menjadi acuan untuk masuk ketahap studio. Tahap studio merupakan hasil pengembangan desain dari penerapan pada tahap *programming* melalui gambar kerja, 3D, dan juga maket studi.

Pada Kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis selama proses studi hingga penyelesaian Tugas Akhir. Penulis secara khusus mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai perjalan hidup penulis,
2. Kedua orang tua, adik dan saudara penulis yang terus membantu, mendukung dan menyemangati penulis,
3. Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, ilmu dan pandangan baru kepada penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir,
4. Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T. dan Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars. selaku dosen penguji yang telah memberikan ilmu dan pandangan baru kepada penulis,
5. Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars. selaku koordinator Tugas Akhir,
6. Para sahabat dan teman penulis yang turut hadir dalam memberikan dukungan moral,
7. Rekan-rekan Tugas Akhir Semester Ganjil 2025/2026 yang telah berjuang bersama dalam pengerjaan Tugas Akhir,
8. Serta untuk diri saya sendiri yang telah berjuang hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa hasil dari karya Tugas Akhir ini memiliki banyak keterbatasan dan kekurangan, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak lain yang berkepentingan.

Terima kasih atas perhatiannya,

Yogyakarta, 14 Januari 2026



Michael Rendy Giovanni

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
PERSETUJUAN ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
KEASLIAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
Kerangka Berpikir 2
Latar Belakang 3
Fenomena Esport di Indonesia 4
Permasalahan Esport di Indonesia 4
Fenomena Pemilihan Lokasi 4
Latar Belakang Esport di Yogyakarta 5
Fenomena Esport di Yogyakarta 5
Permasalahan Esport di Yogyakarta 8
Solusi 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **9**
Esport Center 10
Arsitektur Kontemporer 11
Adaptive Arsitektur 11
Studi Preseden Mercedes-Benz Arena 12
Studi Preseden T1 Facility Gaming 13
Studi Preseden 4x6x6 House 14
Kesimpulan Studi Preseden 15
BAB III PROGRAMMING **16**
Pengguna 17
Perhitungan Kapasitas Pengguna 17
Analisis Kegiatan 18
Alur Pengguna 19
Kebutuhan Ruang 23
Pengelompokkan Ruang 23
Standar Ruang 24
Organisasi Ruang 25
BAB IV ANALISIS SITE **26**
Kriteria Pemilihan Site 27
Kondisi Eksisting 28
Profil Site 30
Kondisi Tapak 30
BAB V KONSEP **31**
Ukuran Site 32
Zoning 33
Sirkulasi Horizontal 34
Sirkulasi Parkir 35
Sirkulasi Vertikal 35
Transformasi Desain 36
Zonasi Ruang 36
Ide Desain 37
DAFTAR PUSTAKA **38**

DUTA WACANA

ABSTRAK

Perkembangan industri eSport di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan, melalui jumlah pemain yang terus meningkat, hingga prestasi atlet eSport yang terus berkembang. Yogyakarta merupakan kota pelajar dan wisata yang memiliki potensi besar dalam membantu perkembangan eSport melalui pengembangan fasilitas eSport, namun hingga saat ini fasilitas eSport belum tersedia secara permanen yang dapat mewadahi pelatihan, pertandingan dan juga pengembangan komunitas. Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah Esport Center di Yogyakarta yang dapat menampung berbagai aktivitas mulai dari pelatihan, pertandingan, dan pengembangan komunitas dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Metode perancangan dilakukan dengan menggunakan studi literatur, studi preseden, analisis kebutuhan ruang, analisis pengguna, serta analisis tapak dari lokasi perancangan. Selain itu penerapan pendekatan arsitektur kontemporer diterapkan melalui penggunaan material, struktur bangunan, dan bentuk bangunan. Hasil perancangan diharapkan mampu menghadirkan Esport Center berskala lokal hingga nasional yang fungsional dan dapat mendukung perkembangan eSport di Yogyakarta.

Kata Kunci: *Esport Center, Esport, Arsitektur Kontemporer,*

ABSTRACT

The development of the esports industry in Indonesia has increased significantly, as reflected in the growing number of players and the continuous improvement of esports athletes' achievements. Yogyakarta, as an educational and tourism city, has great potential to support the growth of esports through the development of esports facilities; however, to date, permanent esports facilities that can accommodate training, competitions, and community development activities are still unavailable. This final project aims to design an Esports Center in Yogyakarta that can accommodate various activities, including training, competitions, and community development, through a contemporary architectural approach. The design method is carried out through literature studies, precedent studies, analysis of spatial requirements, user analysis, and site analysis of the proposed location. Furthermore, the application of the contemporary architectural approach is implemented through the use of materials, building structures, and architectural forms. The design outcome is expected to provide a functional Esports Center at local to national scales and to support the development of esports in Yogyakarta.

Key Word: *Esport Center, Esport, Contemporary Architecture*

TUGAS AKHIR

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA



disusun oleh:

MICHAEL RENDY GIOVANNI

61190407

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana -- Yogyakarta, sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

disusun oleh:

MICHAEL RENDY GIOVANNI

61190407

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 22 Januari 2026

Mengetahui

Ketua Program Studi

LINDA OCTAVIA, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing

IR. HENRY FERIADI, M.SC., PH.D

DUTA WACANA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORERDIYOGYAKARTA			
Nama Mahasiswa	:	**MICHAEL RENDY GIOVANNI**			
NIM	:	61190407			
Mata Kuliah	:	TugasAkhir	**Kode**	:	DA8888
Semester	:	Ganjil	**Tahun**	:	2025/2026
Program Studi	:	Arsitektur	**Fakultas**	:	Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas	:	Universitas Kristen Duta Wacana			

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal: **7 Januari 2026**

Yogyakarta, tanggal yudisium

1. Dosen Pembimbing	IR. HENRY FERIADI, M.SC., PH.D	1.
2. Dosen Penguji 1	DR. FREDDY MARIHOT ROTUA NAINGGOLAN, S.T., M.T., IAI.	2.
3. Dosen Penguji 2	MARIA KINANTHI SAKTI NING HAPSARI, S.ARS., M.ARS.	3.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI YOGYAKARTA

adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, tanggal yudisium



Michael Rendy Giovanni

61190407

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karena berkat rahmat-Nya, Penulis akhirnya dapat menyelesaikan studi Arsitektur di Universitas Kristen Duta Wacana dengan baik, dan dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "E-Sport Center dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Yogyakarta".

Karya Tugas Akhir ini merupakan rangkaian pola pikir dari penulis yang dijabarkan melalui tahap *programming* hingga tahap studio. Tahap *programming* berisi latar belakang hingga konsep yang menjadi acuan untuk masuk ketahap studio. Tahap studio merupakan hasil pengembangan desain dari penerapan pada tahap *programming* melalui gambar kerja, 3D, dan juga maket studi.

Pada Kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis selama proses studi hingga penyelesaian Tugas Akhir. Penulis secara khusus mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai perjalan hidup penulis,
2. Kedua orang tua, adik dan saudara penulis yang terus membantu, mendukung dan menyemangati penulis,
3. Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, ilmu dan pandangan baru kepada penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir,
4. Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T. dan Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars. selaku dosen penguji yang telah memberikan ilmu dan pandangan baru kepada penulis,
5. Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars. selaku koordinator Tugas Akhir,
6. Para sahabat dan teman penulis yang turut hadir dalam memberikan dukungan moral,
7. Rekan-rekan Tugas Akhir Semester Ganjil 2025/2026 yang telah berjuang bersama dalam pengerjaan Tugas Akhir,
8. Serta untuk diri saya sendiri yang telah berjuang hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa hasil dari karya Tugas Akhir ini memiliki banyak keterbatasan dan kekurangan, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak lain yang berkepentingan.

Terima kasih atas perhatiannya,

Yogyakarta, 14 Januari 2026



Michael Rendy Giovanni

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
PERSETUJUAN ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
KEASLIAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
Kerangka Berpikir 2
Latar Belakang 3
Fenomena Esport di Indonesia 4
Permasalahan Esport di Indonesia 4
Fenomena Pemilihan Lokasi 4
Latar Belakang Esport di Yogyakarta 5
Fenomena Esport di Yogyakarta 5
Permasalahan Esport di Yogyakarta 8
Solusi 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **9**
Esport Center 10
Arsitektur Kontemporer 11
Adaptive Arsitektur 11
Studi Preseden Mercedes-Benz Arena 12
Studi Preseden T1 Facility Gaming 13
Studi Preseden 4x6x6 House 14
Kesimpulan Studi Preseden 15
BAB III PROGRAMMING **16**
Pengguna 17
Perhitungan Kapasitas Pengguna 17
Analisis Kegiatan 18
Alur Pengguna 19
Kebutuhan Ruang 23
Pengelompokkan Ruang 23
Standar Ruang 24
Organisasi Ruang 25
BAB IV ANALISIS SITE **26**
Kriteria Pemilihan Site 27
Kondisi Eksisting 28
Profil Site 30
Kondisi Tapak 30
BAB V KONSEP **31**
Ukuran Site 32
Zoning 33
Sirkulasi Horizontal 34
Sirkulasi Parkir 35
Sirkulasi Vertikal 35
Transformasi Desain 36
Zonasi Ruang 36
Ide Desain 37
DAFTAR PUSTAKA **38**

DUTA WACANA

ABSTRAK

Perkembangan industri eSport di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan, melalui jumlah pemain yang terus meningkat, hingga prestasi atlet eSport yang terus berkembang. Yogyakarta merupakan kota pelajar dan wisata yang memiliki potensi besar dalam membantu perkembangan eSport melalui pengembangan fasilitas eSport, namun hingga saat ini fasilitas eSport belum tersedia secara permanen yang dapat mewadahi pelatihan, pertandingan dan juga pengembangan komunitas. Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah Esport Center di Yogyakarta yang dapat menampung berbagai aktivitas mulai dari pelatihan, pertandingan, dan pengembangan komunitas dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Metode perancangan dilakukan dengan menggunakan studi literatur, studi preseden, analisis kebutuhan ruang, analisis pengguna, serta analisis tapak dari lokasi perancangan. Selain itu penerapan pendekatan arsitektur kontemporer diterapkan melalui penggunaan material, struktur bangunan, dan bentuk bangunan. Hasil perancangan diharapkan mampu menghadirkan Esport Center berskala lokal hingga nasional yang fungsional dan dapat mendukung perkembangan eSport di Yogyakarta.

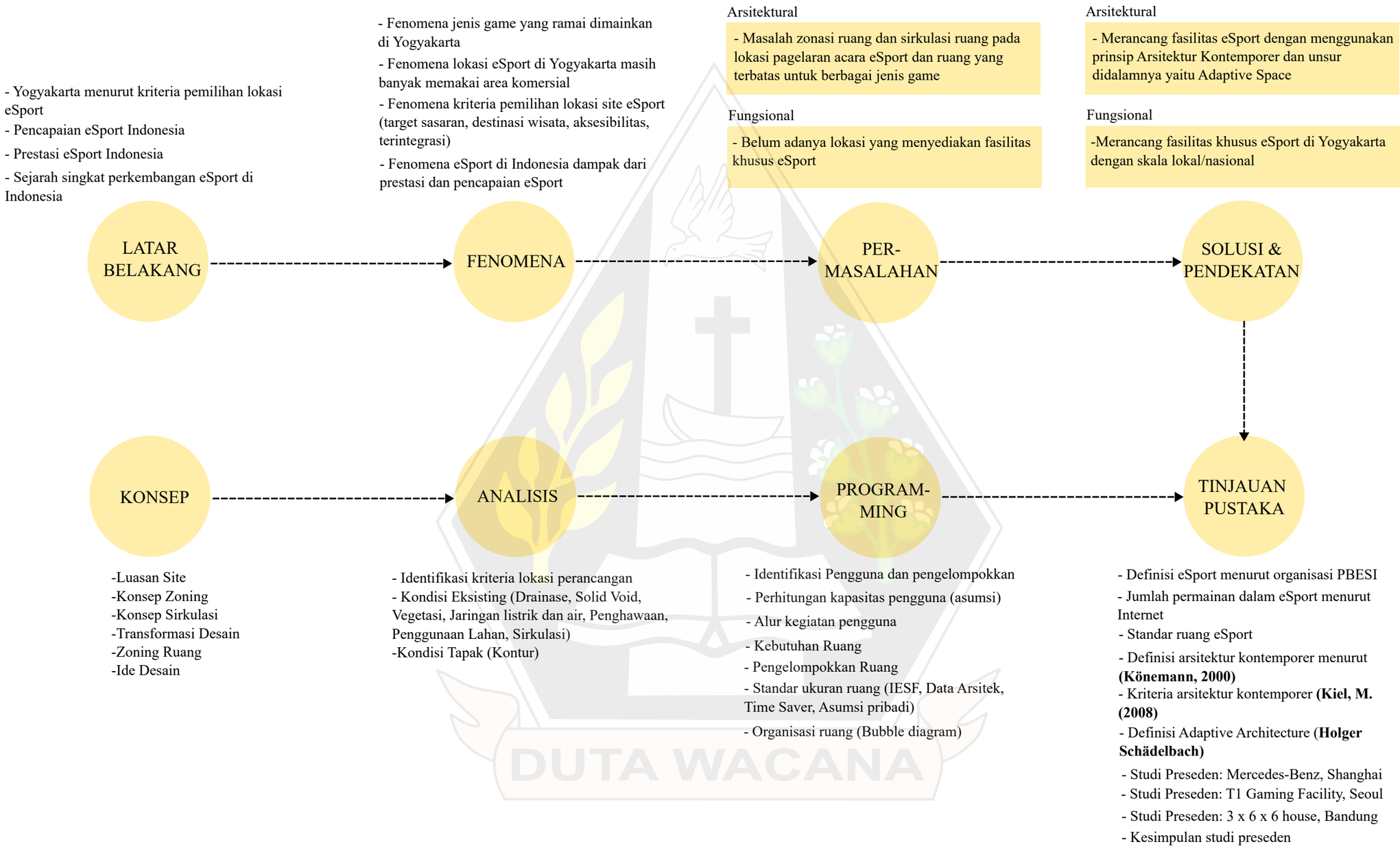
Kata Kunci: *Esport Center, Esport, Arsitektur Kontemporer,*

ABSTRACT

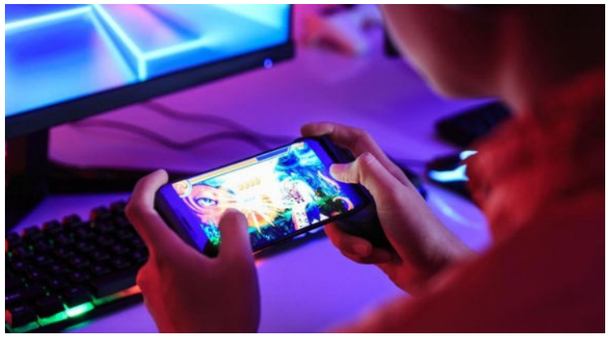
The development of the esports industry in Indonesia has increased significantly, as reflected in the growing number of players and the continuous improvement of esports athletes' achievements. Yogyakarta, as an educational and tourism city, has great potential to support the growth of esports through the development of esports facilities; however, to date, permanent esports facilities that can accommodate training, competitions, and community development activities are still unavailable. This final project aims to design an Esports Center in Yogyakarta that can accommodate various activities, including training, competitions, and community development, through a contemporary architectural approach. The design method is carried out through literature studies, precedent studies, analysis of spatial requirements, user analysis, and site analysis of the proposed location. Furthermore, the application of the contemporary architectural approach is implemented through the use of materials, building structures, and architectural forms. The design outcome is expected to provide a functional Esports Center at local to national scales and to support the development of esports in Yogyakarta.

Key Word: *Esport Center, Esport, Contemporary Architecture*

BAB I: PENDAHULUAN


- Yogyakarta menurut kriteria pemilihan lokasi eSport
- Pencapaian eSport Indonesia
- Prestasi eSport Indonesia
- Sejarah singkat perkembangan eSport di Indonesia
LATAR BELAKANG
- Fenomena jenis game yang ramai dimainkan di Yogyakarta
- Fenomena lokasi eSport di Yogyakarta masih banyak memakai area komersial
- Fenomena kriteria pemilihan lokasi site eSport (target sasaran, destinasi wisata, aksesibilitas, terintegrasi)
- Fenomena eSport di Indonesia dampak dari prestasi dan pencapaian eSport
FENOMENA
Arsitektural
- Masalah zonasi ruang dan sirkulasi ruang pada lokasi pagelaran acara eSport dan ruang yang terbatas untuk berbagai jenis game
Fungsional
- Belum adanya lokasi yang menyediakan fasilitas khusus eSport
PER-MASALAHAN
Arsitektural
- Merancang fasilitas eSport dengan menggunakan prinsip Arsitektur Kontemporer dan unsur didalamnya yaitu Adaptive Space
Fungsional
-Merancang fasilitas khusus eSport di Yogyakarta dengan skala lokal/nasional
SOLUSI & PENDEKATAN
KONSEP
-Luasan Site
-Konsep Zoning
-Konsep Sirkulasi
-Transformasi Desain
-Zoning Ruang
-Ide Desain
ANALISIS
- Identifikasi kriteria lokasi perancangan
- Kondisi Eksisting (Drainase, Solid Void, Vegetasi, Jaringan listrik dan air, Penghawaan, Penggunaan Lahan, Sirkulasi)
-Kondisi Tapak (Kontur)
PROGRAM-MING
- Identifikasi Pengguna dan pengelompokkan
- Perhitungan kapasitas pengguna (asumsi)
- Alur kegiatan pengguna
- Kebutuhan Ruang
- Pengelompokkan Ruang
- Standar ukuran ruang (IESF, Data Arsitek, Time Saver, Asumsi pribadi)
- Organisasi ruang (Bubble diagram)
TINJAUAN PUSTAKA
- Definisi eSport menurut organisasi PBESI
- Jumlah permainan dalam eSport menurut Internet
- Standar ruang eSport
- Definisi arsitektur kontemporer menurut **(Könemann, 2000)**
- Kriteria arsitektur kontemporer **(Kiel, M. (2008)**
- Definisi Adaptive Architecture (**Holger Schädelbach)**
- Studi Preseden: Mercedes-Benz, Shanghai
- Studi Preseden: T1 Gaming Facility, Seoul
- Studi Preseden: 3 x 6 x 6 house, Bandung
- Kesimpulan studi preseden

LATAR BELAKANG



Gambar 1.1
sumber: news.detik.com, 2025

Pada perkembangan industri 3.0, *game* merupakan salah satu perubahan digital pada industri hiburan. Kini *game* telah menjadi salah satu industri hiburan yang berubah menjadi olahraga yang dikenal sebagai eSport.

SEJARAH ESPORT DI INDONESIA

Tahun 1990-2000
Munculnya industri hiburan digital (*games*)

Tahun 2000an
Munculnya warnet dan rental ps

Tahun 2000-sekarang
Munculnya turnamen-turnamen resmi

Tahun 2016-sekarang
Maraknya game mobile di Indonesia

Tahun 2020
Didirikannya PBESI

Tahun 2024
Menjadi cabang olahraga resmi di PON

PENDAPATAN ATLET ESPORT

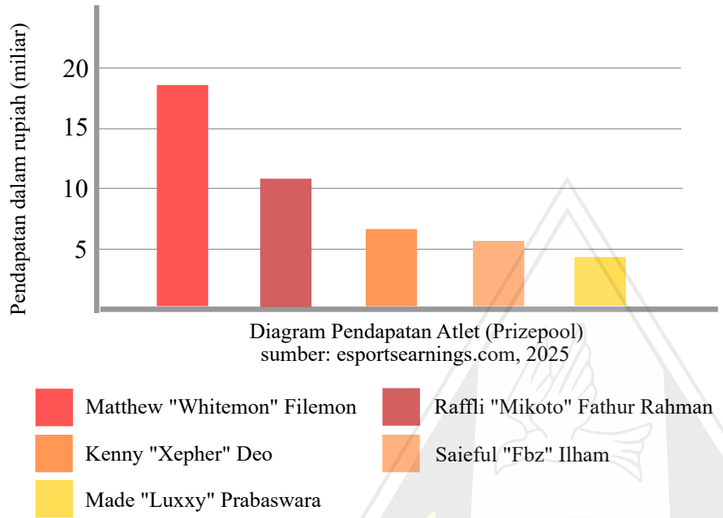


Diagram Pendapatan Atlet (Prizepool)
sumber: esportsearnings.com, 2025

PRESTASI ATLET ESPORT INDONESIA



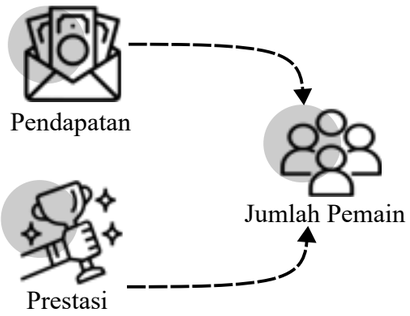
Gambar 1.2
sumber: harianterbit.com, 2025

Jason "f0rsakeN" Susanto merupakan pemain dari Indonesia yang bermain dalam tim Paper Rex yang berhasil menjuarai VCT Masters Toronto 2025 dan menjadi MVP pada turnamen tersebut



Gambar 1.3
sumber: oneesports.gg, 2025

Organisasi eSport Indonesia, Evos eSport divisi Mobile Legend menjuarai turnamen M1 World Championship pada 2019



Jumlah pemain muncul karena adanya data pendapatan dari atlet eSport di Indonesia dan juga prestasi yang dibawa oleh atlet-atlet eSport Indonesia

JUMLAH PEMAIN GAME DI INDONESIA

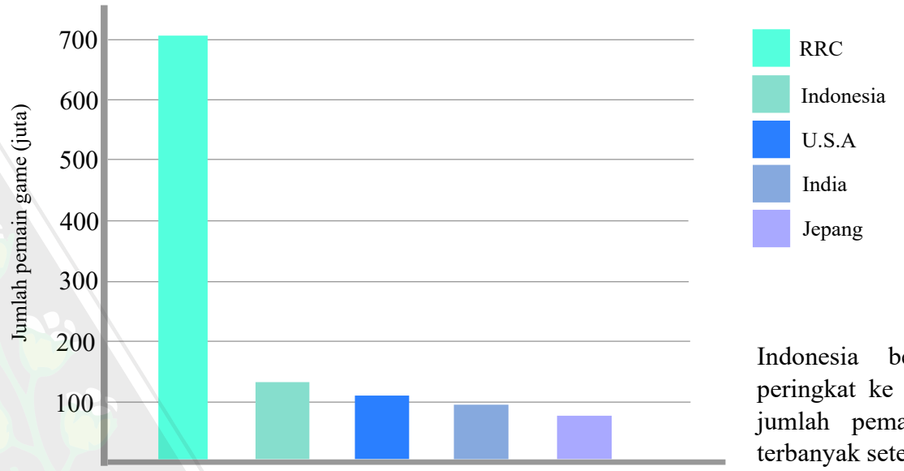


Diagram Jumlah Pemain Game di Dunia
sumber: urbanvibes.id, 2025

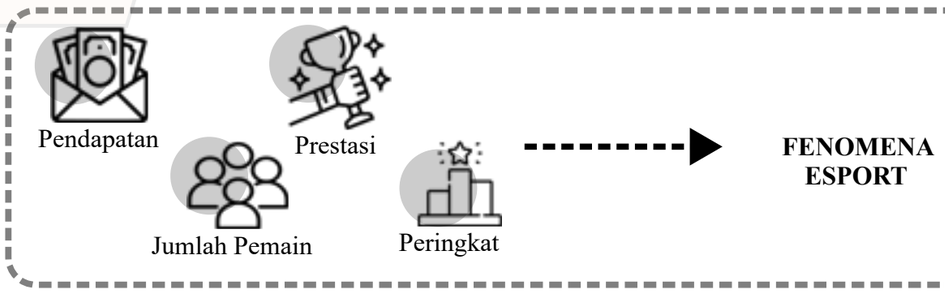
Indonesia berada di peringkat ke 2 dengan jumlah pemain game terbanyak setelah RRC

PERINGKAT ESPORT INDONESIA

#21 Pendapatan Prizepool Esport — $21,727,571.55 dari 1,319 turnamen dan 500 pemain

#16 Pasar Gaming — Global

#6 Pasar Gaming — Asia



FENOMENA ESPORT DI INDONESIA

Dengan tingginya peringkat Indonesia pada pasar gaming global, jumlah pemain yang tinggi, prestasi atlet eSport serta pendapatan Indonesia melalu hadiah dari eSport itu sendiri, membuat Indonesia semakin terpandang dalam eSport skala global.



Gambar 1.4
sumber: ggwp.id, 2025

Pagelaran Bali Major 2023

Jimbaran, Bali

Diadakannya turnamen berskala internasional dengan menggunakan bangunan sementara yang dibuat terbuka



Gambar 1.5
sumber: kompas.com, 2025

Valorant Challanger Indonesia 2024

Mal Taman Anggrek, Jakarta Barat

Turnamen beskala nasional untuk memperebutkan spot di turnamen internasional yang diadakan di atrium mall



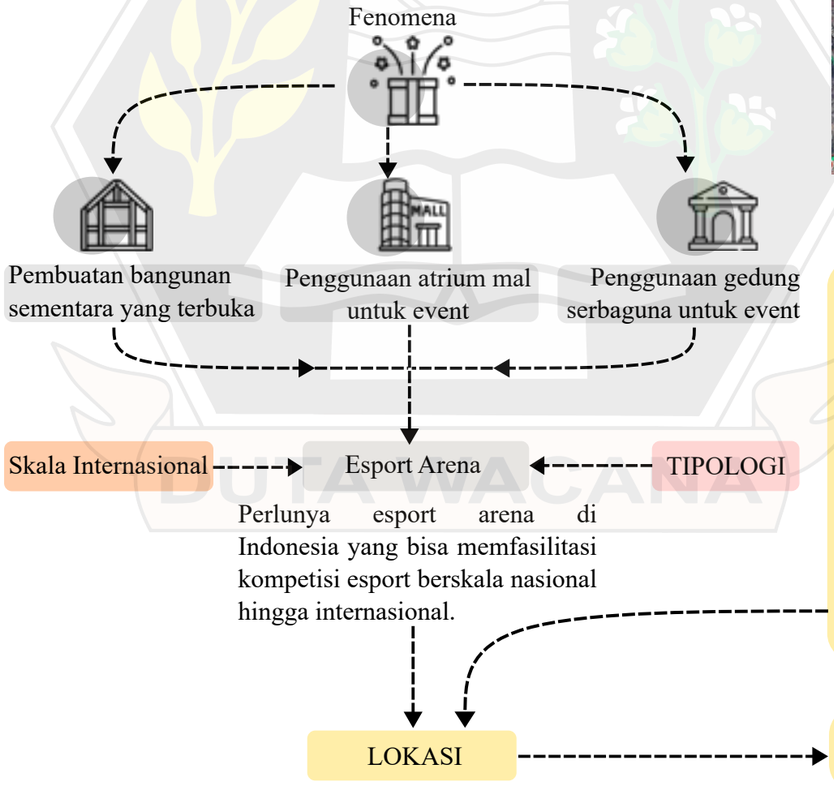
Gambar 1.6
sumber: pcgamer.com, 2025

Uji Coba Esport (Asian Games 2018)

The BritAma Arena, Jakarta Utara

Uji coba esport sebagai cabang olahraga di Asian Games 2018, dengan memakai gedung serbaguna

PERMASALAHAN ESPORT DI INDONESIA



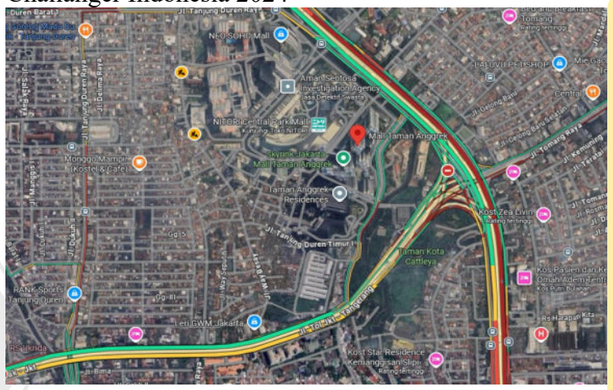
FENOMENA PEMILIHAN LOKASI

Jimbaran, Bali | Dota 2 Bali Major 2023



Gambar 1.7
sumber: google.earth, 2025

Mal Taman Anggrek, Jakarta Barat | Valorant Challanger Indonesia 2024



Gambar 1.8
sumber: google.maps, 2025

Destinasi wisata

Fasilitas penunjang

Audiens

Audiens

Fasilitas penunjang

Terintegrasi dengan area komersial

Aksesibilitas

KRITERIA LOKASI

Target sasaran dari esport arena

Fasilitas pendukung seperti hotel, rumah sakit, dan lainnya

Menjadi salah satu lokasi destinasi wisata

Mudah diakses

Terkoneksi dengan area komersial yang mendukung

LATAR BELAKANG

Target sasaran dari esport arena

Provinsi Yogyakarta merupakan provinsi di Indonesia yang memiliki julukan sebagai "Kota Pelajar"

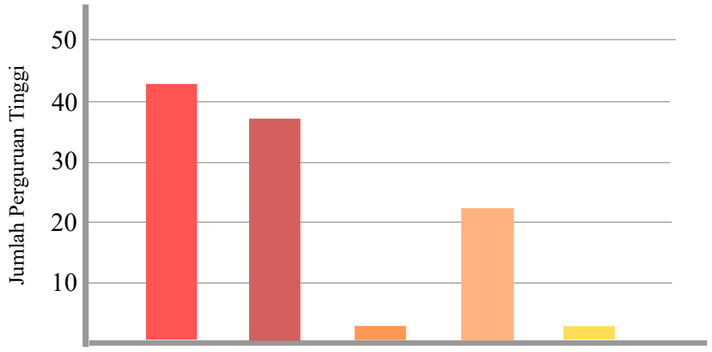


Diagram Jumlah Perguruan Tinggi Tahun 2024(Kabupaten)
sumber: yogyakarta.bps.go.id, 2025

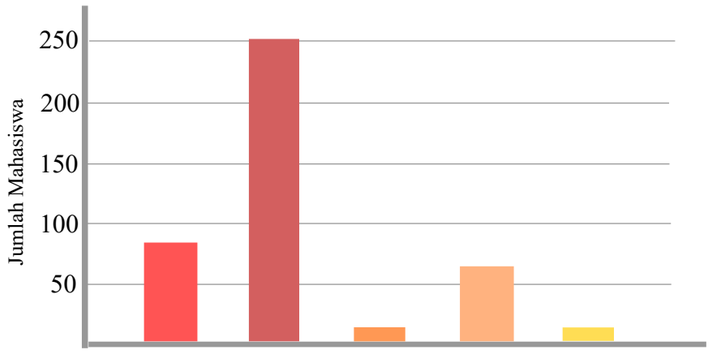


Diagram Jumlah Mahasiswa Tahun 2024(Kabupaten)
sumber: yogyakarta.bps.go.id, 2025

Kota Yogyakarta | Kabupaten Sleman | Kabupaten Gunung Kidul | Kabupaten Bantul | Kabupaten Kulon Progo

Terdapat 105 perguruan tinggi se provinsi DIY

Terdapat 410.789 Mahasiswa se provinsi DIY

FENOMENA ESPORT DI YOGYAKARTA



Gambar 1.9
sumber: Data Pribadi

Turnamen, coaching dan latihan

CYLO LAB'S Coffe Bar & Kitchen

UKM eSport AMIKOM

Menggunakan cafe sebagai arena latihan, pertadingan, dan coaching. Serta menampung para atlet eSport



Gambar 2.2
sumber: Data Pribadi

Latihan, diskusi, dan aktivitas lain

BjongNgopi Nologaten

Mahasiswa

Menggunakan cafe sebagai tempat berlatihan dan berdiskusi



Gambar 2.1
sumber: Data Pribadi

Latihan, Bermain

Decade Gamenet

Mahasiswa, Pelajar

Menggunakan gamenet sebagai tempat latihan dan juga sebagai tempat hiburan untuk bermain game



Gambar 2.3
sumber: indogamers.com, 2025

Turnamen, pameran, main event

Jogja Expo Center

UKM eSport Universitas di Jogja

Menggunakan gedung serba guna dalam mengadakan event besar seperti turnamen, pameran

Target sasaran muncul melalui fenomena yang ada yaitu melalui komunitas eSport di dalam institusi pendidikan

Pada fenomena yang terjadi, esport sendiri memiliki kaitan erat dengan area komersial

Esport Arena | Community Hub | Cafetaria/ Restaurant/Cafe | Gamenet | Area Pameran

DUTA WACANA

LATAR BELAKANG

Menjadi salah satu lokasi destinasi wisata



Gambar 2.4
sumber: raminten.com, 2025

Provinsi Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata budaya yang ada di Indonesia
.

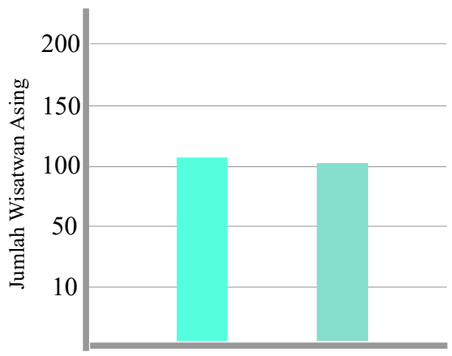


Diagram Jumlah Wisatawan Asing
sumber: yogyakarta.bps.go.id, 2025

Jumlah wisatawasan asing pada periode 2023 mencapai 105.486 orang dan mengalami penurunan 1,6% di 2024 menjadi sebesar 103.797 orang

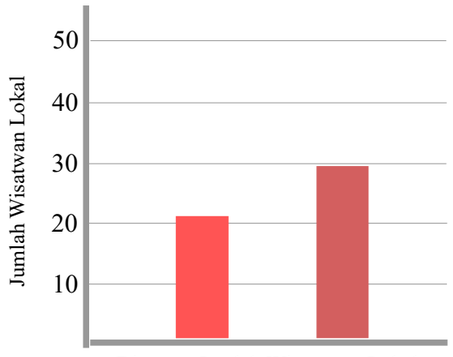
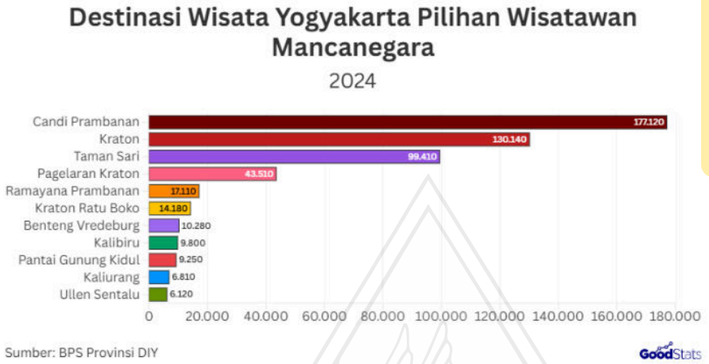
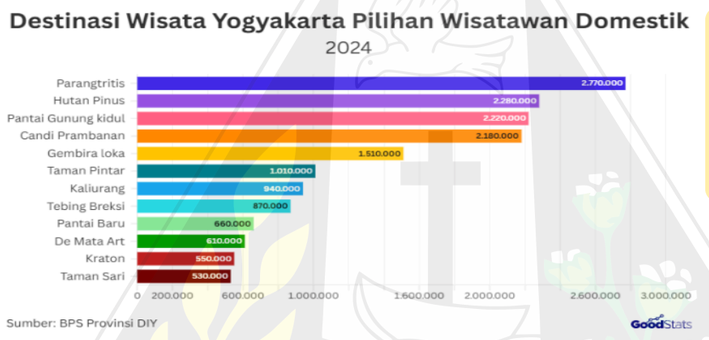


Diagram Jumlah Wisatawan Lokal
sumber: yogyakarta.bps.go.id, 2025

Jumlah wisatawasan lokal pada periode 2023 mencapai 21.317.339 orang dan mengalami kenaikan 39,25% di 2024 menjadi sebesar 29.685.025 orang



Dominasi wisata budaya



Dominasi wisata alam

Yogyakarta ⟶ Wisata Budaya Wisata Alam



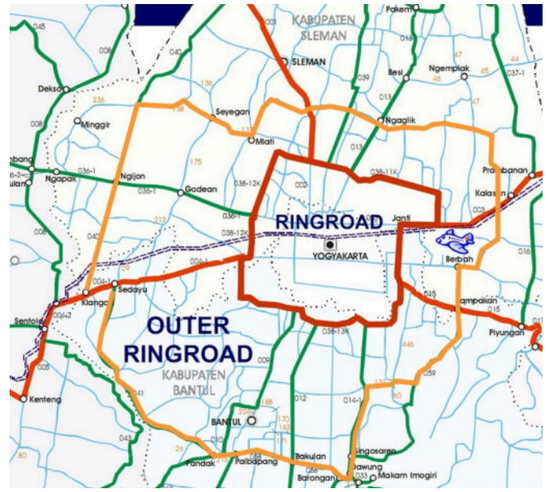
Gambar 2.5
sumber: goodstats.id, 2025

Dalam 2022-2024 Yogyakarta menjadi kota favorit untuk wisatawan lokal berlibur dengan presentasi 71,2%

Yogyakarta menjadi tempat yang cocok sebagai lokasi Esport Arena karena menjadi salah satu kota wisata di Indonesia

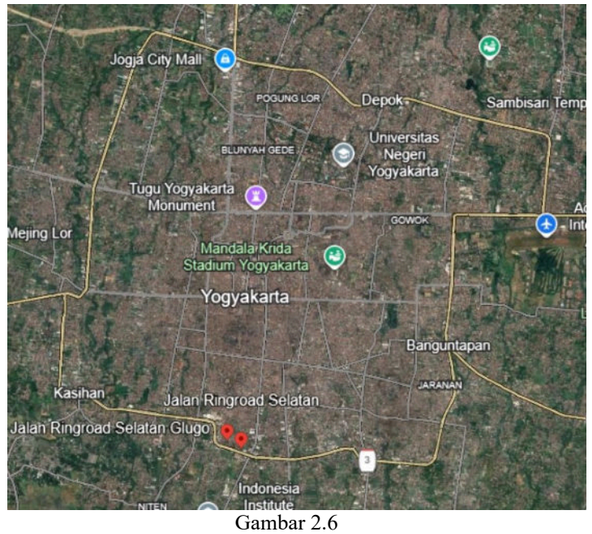
LATAR BELAKANG

Mudah diakses



Gambar 2.6
sumber: yogya.info, 2025

Yogyakarta memiliki jalan yang mengelilingi bagian Kota Yogyakarta yang disebut Ringroad dan memiliki rencana pembangunan jalur Outer Ringroad untuk mengurangi angka kendaraan di jalur Ringroad



Gambar 2.6
sumber: google.earth, 2025

Jalur Ringroad di Yogyakarta sendiri bertujuan untuk mengurangi kepadatan kendaraan di jalur kota. Ringroad juga menjadi jalur penghubung antar kabupaten, dan juga mempermudah akses keluar masuk area Kota Yogyakarta

LATAR BELAKANG



Gambar 2.7
sumber: @cylo.barkitchen, 2025, Foto diakses dari https://www.instagram.com/cylo.barkitchen/

Cylo Esport merupakan wadah bagi komunitas eSport di Yogyakarta. Mengjangkau komunitas eSport yang berkembang melalui kegiatan UKM kampus di Yogyakarta.



Caffe / Community Hub

Berbadan Resmi PBESI (Persatuan Besar E-Sport Indonesia)

Bekerjasama dengan Team Esport di Indonesia

Pelatihan / Coaching
Area Turnamen
Perekrutan atlet eSport
Sponsor komunitas eSport

SDM kesulitan dalam berkembang dalam skala lokal hingga nasional

Fasilitas Esport skala Lokal/ Nasional

FENOMENA ESPORT

Dalam eSport di Yogyakarta terdapat 3 jenis game yang dipermainkan berdasarkan alat pakainya



Gambar 2.7
sumber: gameogre.com, 2025

Game Mobile

- Mobile Legend
- PUBG
- Free Fire



Gambar 2.8
sumber: gamespace.com, 2025

Game PC/Komputer

- Dota 2
- Valorant
- Counter Strike 2



Gambar 2.9
sumber: gizmologi.id, 2025

Game Konsol

- FIFAe
- Tekken
- eFootball

Pertandingan eSport sering diadakan di Yogyakarta dengan format pertandingan online

Pertandingan Skala Nasional
Online ----------> 1 Bulan 1-2 turnamen
Offline ----------> 1 Tahun 2-3 turnamen

Pertandingan Skala Lokal DIY
Online ----------> 1 Bulan >2 turnamen
Offline ----------> 1 Bulan 1-2 turnamen

Pertandingan Skala Universitas
Online ----------> 1 Tahun 3-4 turnamen
Offline ----------> 1 Tahun 1-2 turnamen



Gambar 3.0
sumber: jogjaexpocenter.co.id, 2025

Jogja Expo Center sebagai lokai turnamen skala nasional



Gambar 3.1
sumber: data pribadi, 2025

Atrium Mall sebagai lokasi turnamen skala lokal



Gambar 3.2
sumber: jogjaaja.com, 2025

Gedung Auditorium kampus sebagai lokasi turnamen



Pemilihan lokasi ditentukan hanya berdasarkan kenyamanan visual pemain yaitu dari 42 responden mayoritas memilih tempat yang terang

PERMASALAHAN FUNGSIONAL



Belum adanya fasilitas eSport permanen yang memberikan fasilitas arena, ruang pelatihan, ruang diskusi

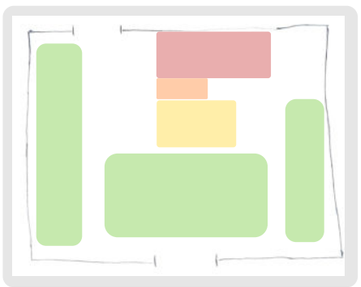


Area komersial masih menjadi pilihan utama dalam melakukan kegiatan turnamen dan pelatihan yang dapat menggangu pengunjung lain



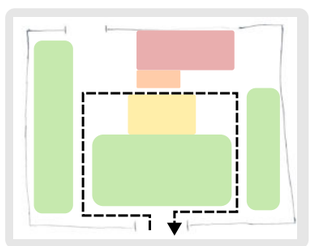
Belum adanya tempat khusus yang memberikan wadah bagi komunitas eSport yang berkembang melalui industri pendidikan

ARSITEKTURAL

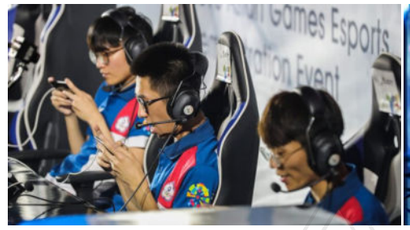


- area pameran
- area event esport 1
- operator
- area event esport 2

Tata ruang pada JEC yang digunakan sebagai tempat event eSport tidak memiliki kejelasan zona ruang



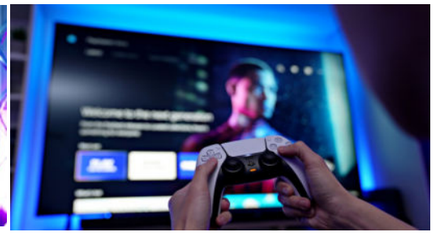
Sirkulasi pada gedung JEC dibuat menjadi 1 jalur yang membingungkan para pengunjung



Game Mobile



Game Komputer/PC



Game Konsol

Penataan arena panggung dan ruang latihan yang memerlukan penyesuaian terhadap jenis game

SOLUSI RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang eSport center yang mampu mewadahi kegiatan komunitas eSport di Yogyakarta dengan menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer untuk merancang eSport center yang dapat menampung berbagai jenis game.

Esport Center → Fasilitas layanan arena eSport berskala lokal - nasional dengan fasilitas eSport tambahan untuk pelatihan
- Esport Arena
- Area Latihan
- Area Diskusi

Event Organizer, Pelatih, Pemain, Penonton

Komunitas Esport → Fasilitas tambahan pada eSport center yang mendukung kegiatan komunitas eSport
- Cafetaria/ Restaurant/Cafe
- Area Pameran/ Gamenet
- Community Hub

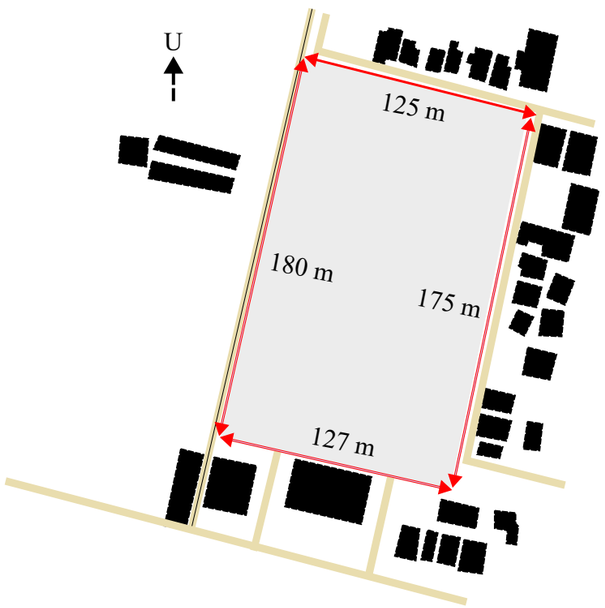
Pengunjung, Pegawai, Manager, Service

Arsitektur Futuristik → Kontemporer digunakan untuk menjawab permasalahan zonasi ruang dan sirkulasi
- Fleksibilitas dalam perancangan ruang sesuai dengan jenis game

Menarik teori kontemporer secara estetika dengan memakai material terkini untuk menciptakan pandangan masa depan sesuai dengan esport itu sendiri

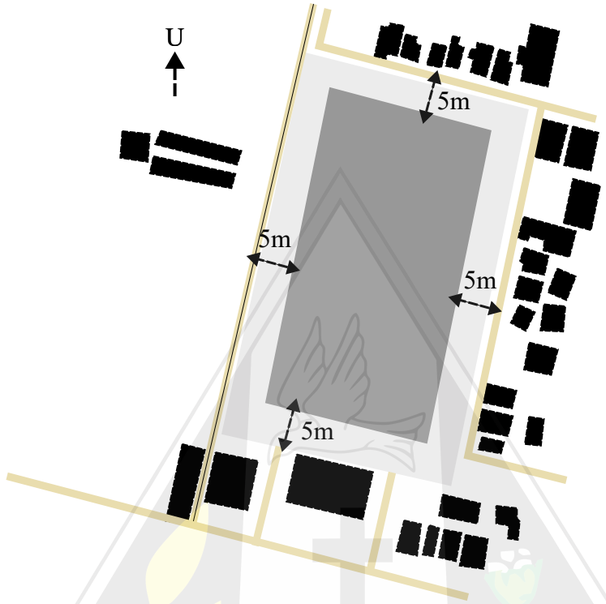
BAB V: KONSEP

LUASAN SITE



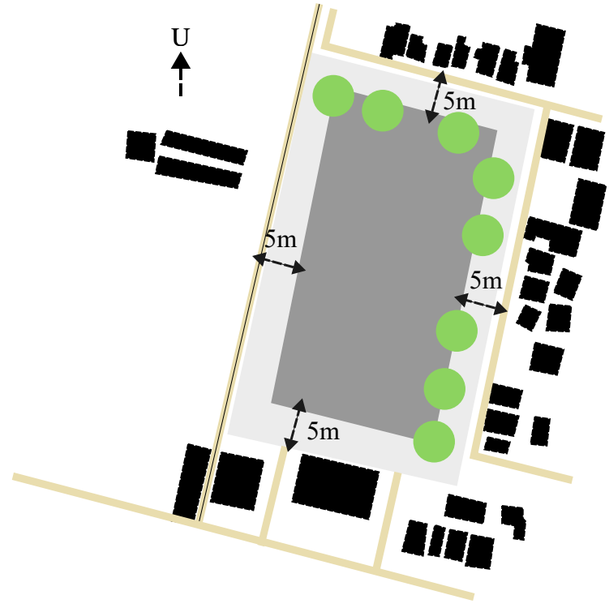
Luas Lahan 22.000 m^2

LUASAN SITE (GSB)



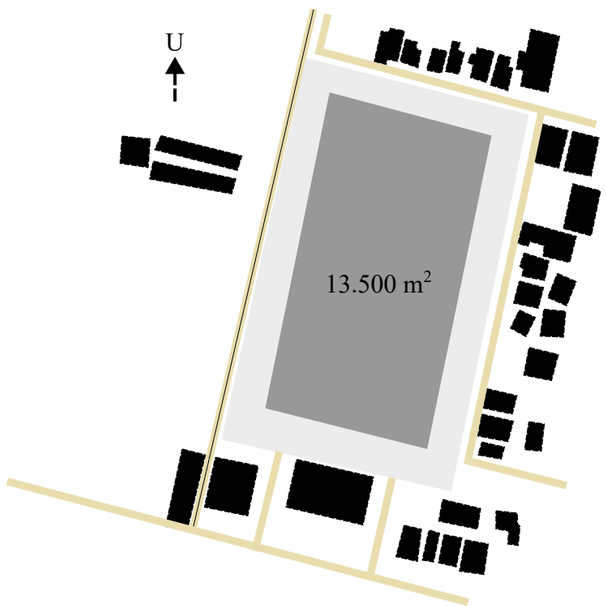
GSB Site adalah 5m

LUASAN SITE (RTH 30%)



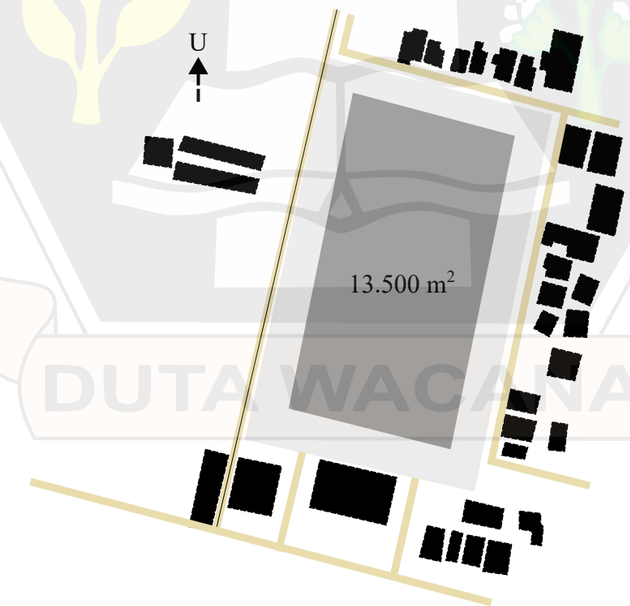
22.000 x 30% = 6.600 m^2

LUASAN SITE (KDB 60%)



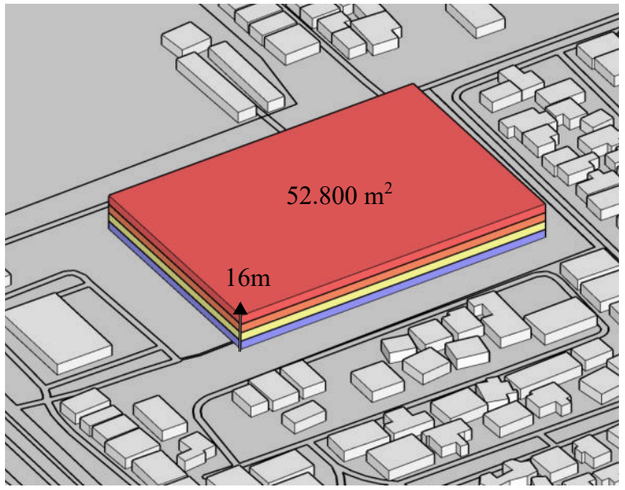
22.000 x 60% = 13.500 m^2

LUASAN SITE (KLB 2,4)



22.000 x 2,4 = 52.800 m^2

BATAS TINGGI



Batas tinggi bangunan adalah 16 meter
dengan maksimal 4 meter

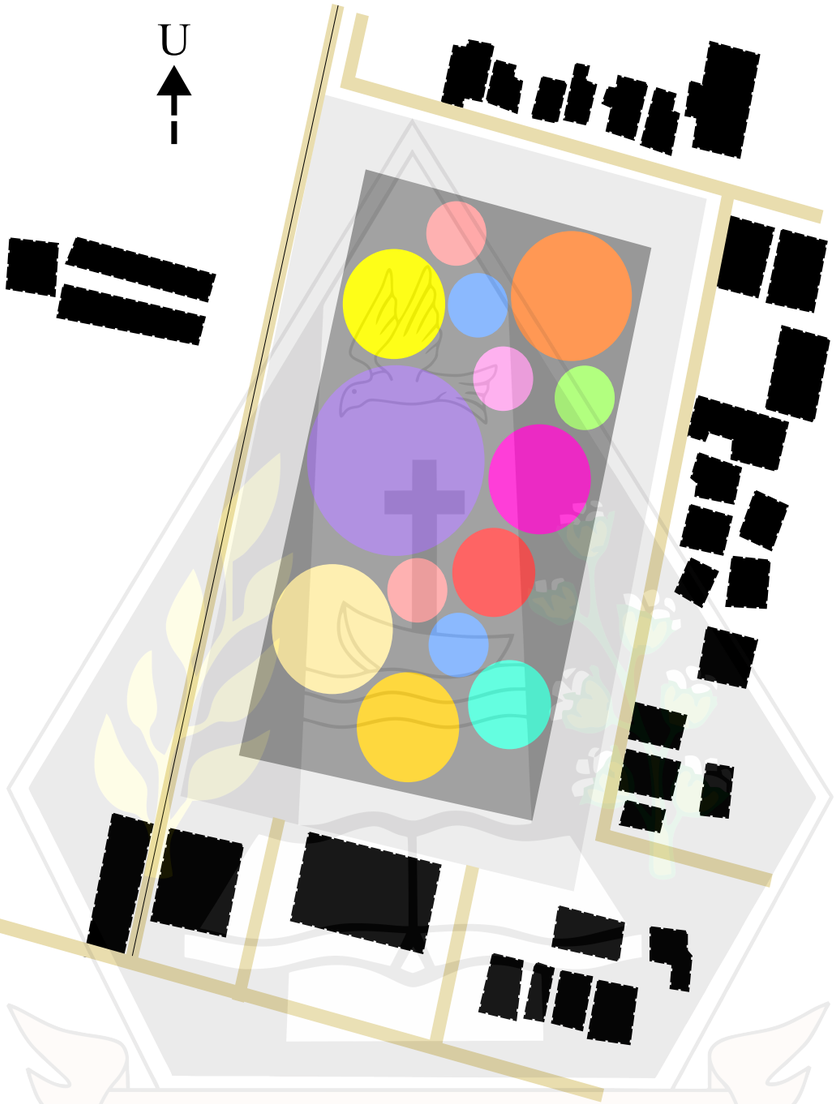
ZONING

KELOMPOK RUANG

- Kelompok Umum → Fasilitas Umum, Fasilitas Penunjang, Fasilitas Komersial
- Kelompok Esport → Fasilitas Atlet
- Kelompok Pengelola → Internal, Eksternal
- Kelompok Service → Area Service
- Kelompok Parkir → Parkir Umum & Staff, Parkir Private, Parkir Service
- Kelompok Utama → Arena Pertandingan, Tribun Penonton

KETENTUAN PERANCANGAN

- Sirkulasi terkoneksi dengan area komersial perumahan di bagian selatan
- Massa bangunan lebih dominan pada bagian barat site
- Bangunan dapat terkoneksi secara fungsi dan visual dengan area lingkungan perumahan
- Bangunan dapat terkoneksi secara fungsi dan visual dengan area lingkungan perumahan



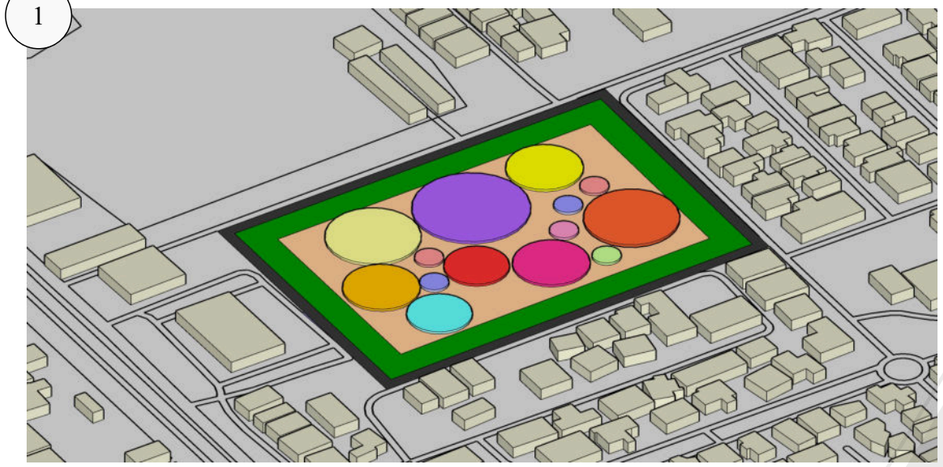
KETENTUAN ZONASI

- Fasilitas Umum → Terkoneksi dengan fasilitas komersial, dan fasilitas utama
- Fasilitas Komersial → Area komersial terkoneksi dengan area komersial perumahan
- Fasilitas Atlet → Area atlet terpisah dengan area komersial dan terkoneksi dengan fasilitas utama
- Area Service → Area service dapat terkoneksi dengan semua fasilitas
- Area Utama → Area utama menjadi titik pusat pada zonasi site
- Pengelola Internal → Area pengelola internal terkoneksi dengan area komersial dan fasilitas umum
- Pengelola Eksternal → Area pengelola eksternal terkoneksi dengan fasilitas utama dan atlet
- Parkir Private → Parkir private terkoneksi dengan area atlet
- Parkir Service → Parkir service terkoneksi lebih dekat dengan fasilitas atlet dan utama
- Parkir Umum & Staff → Area parkir umum & staff terkoneksi menjadi satu dan berdekatan dengan area komersial dan fasilitas umum
- Fasilitas Penunjang → Fasilitas penunjang dapat terkoneksi dengan semua fasilitas

DUTA WACANA

ZONING

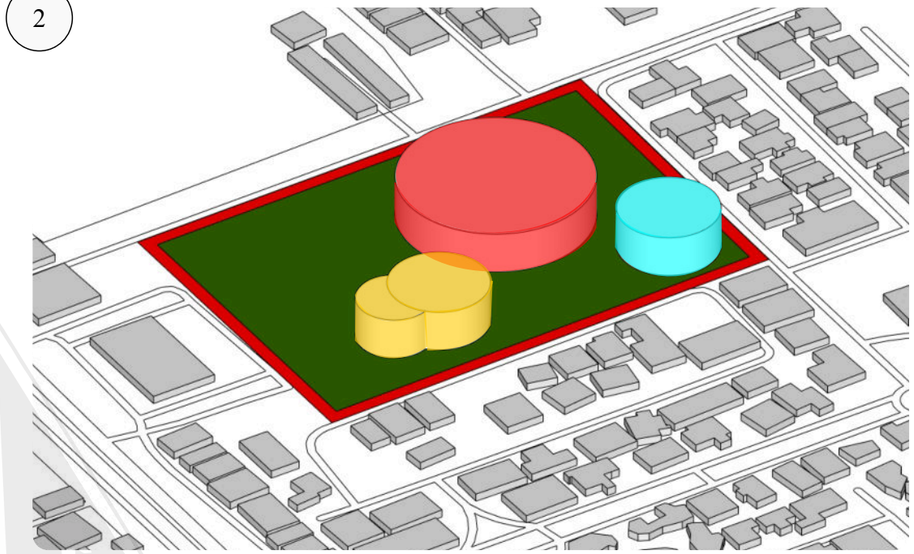
1



Bentuk massa disesuaikan dengan ketentuan zonasi dengan luas site 22.000 m^2

- Arena Pertandingan
- Tribun Penonton
- Fasilitas Umum
- Fasilitas Service
- Fasilitas Penunjang
- Pengelola Internal
- Pengelola Eksternal
- Fasilitas Komersial
- Fasilitas Atlet
- Parkir Umum & Staff
- Parkir Service
- Parkir Private

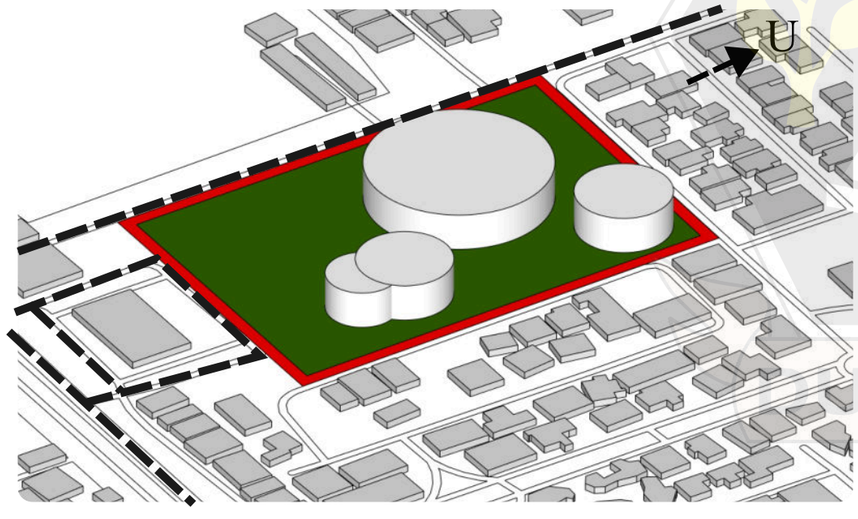
2



Massa digabungkan dengan menjadikannya sebagai 3 bangunan dengan fungsi:

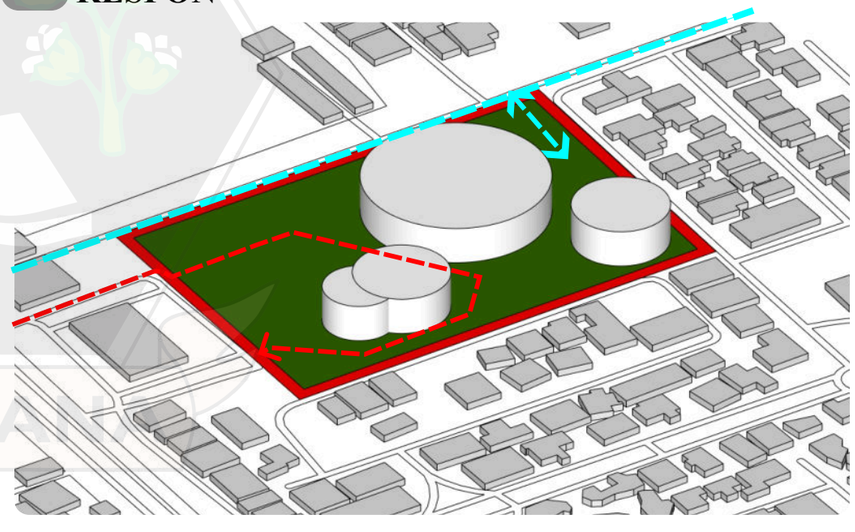
- Gedung Arena
- Gedung Komersial
- Gedung Pelatihan

SIRKULASI HORIZONTAL



Akses jalan yang dapat diakses melalui bagian barat dan juga selatan site

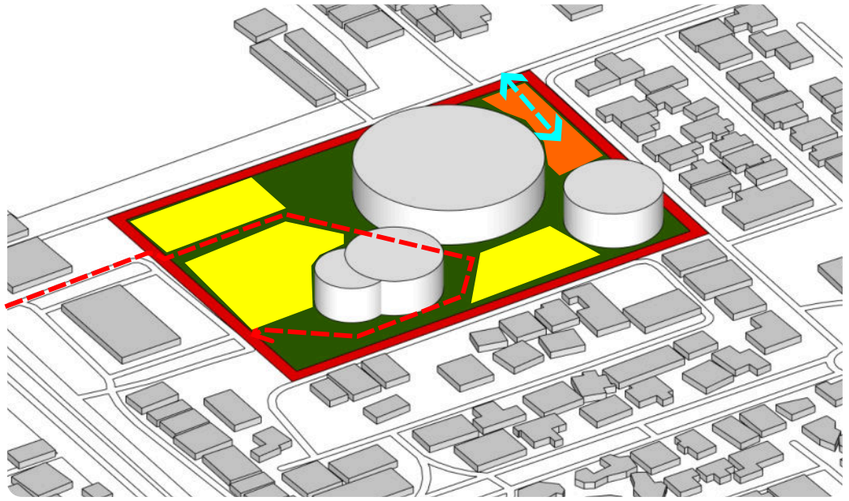
RESPON



Memisahkan sirkulasi dalam site menjadi 2 yaitu akses umum melalui selatan dan akses service melalui barat

- Sirkulasi Umum & Staff
- Sirkulasi Service & Atlet

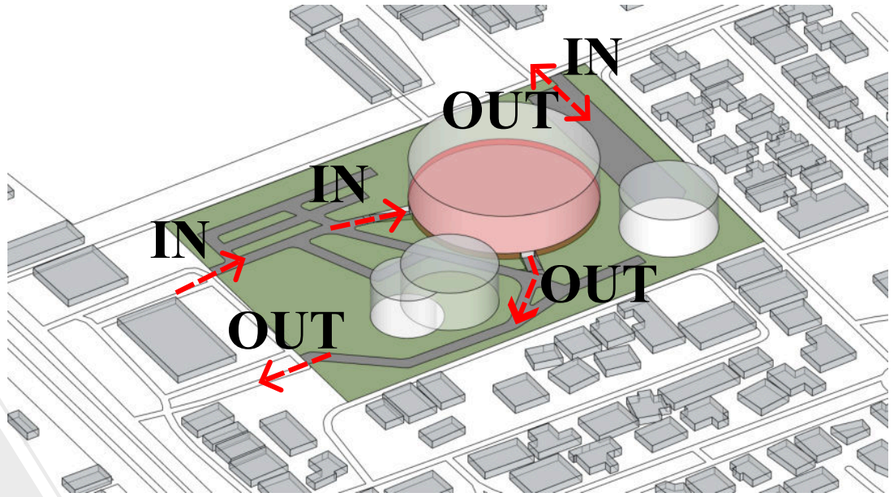
SIRKULASI PARKIR



Area parkir diletakkan pada sisi yang berdekatan dengan area parkir dengan dibagi menjadi 2 jenis area parkir dari fungsi dan juga jenis kendaraan

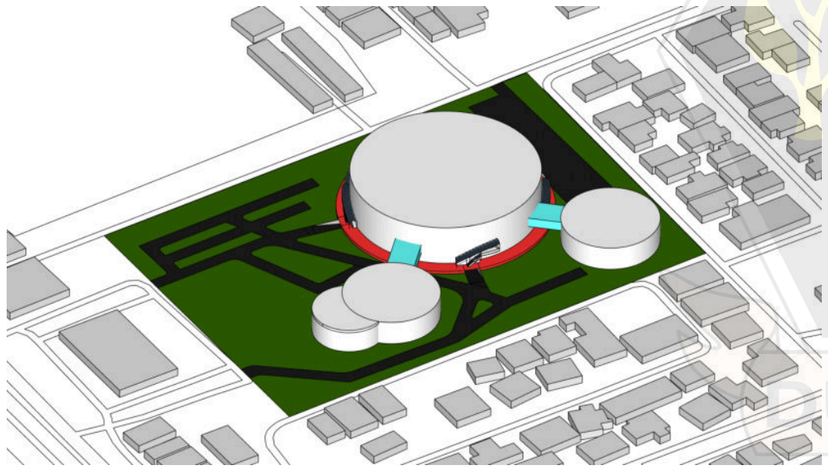
Parkir Umum & Staff Parkir Service & Atlet

RESPON



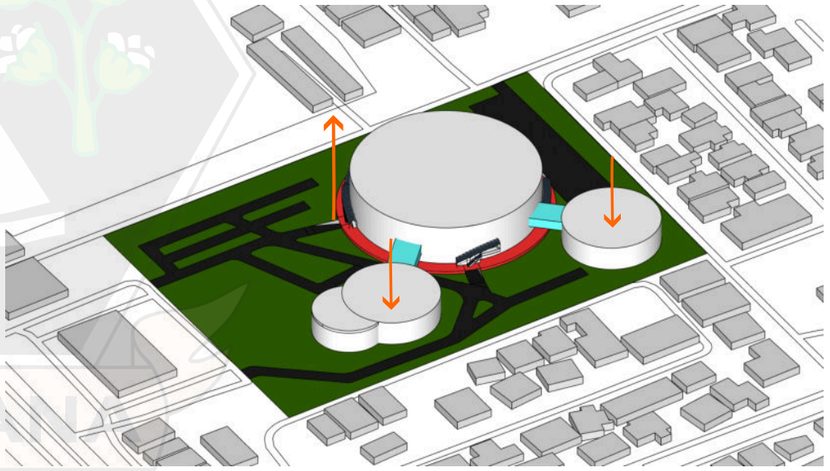
Merancang jalan akses srikulasi untuk parkir dan juga menyediakan area parkir semi-basement untuk kendaraan sepeda motor

SIRKULASI VERTIKAL



Merancang jembatan penghubung antar bangunan untuk sirkulasi antra massa.
Merancang tangga dan ramp pada sisi luar massa utama sebagai sirkulasi vertikal pada bangunan

RESPON

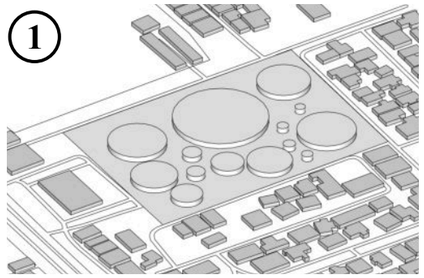


Menambah ketinggian pada massa utama setinggi 1,5m dalam merespon sirkulasi vertikal dan juga area basement, dengan menjadikan basement dengan konsep semi-basement.

2 massa bangunan lain dibuat lebih rendah dari massa utama untuk membuat bangunan utama lebih dominan

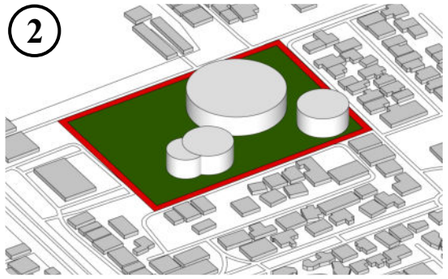
TRANSFORMASI DESAIN

1



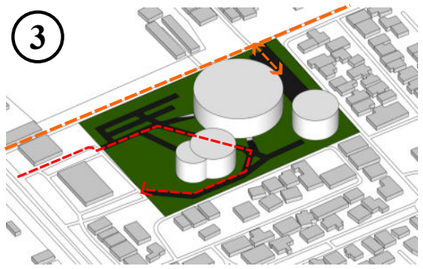
Bentuk massa dirancang melalui peletakkan zonasi massa dari bubble diagram

2



Massa dipisah menjadi 3 massa dengan membagi menjadi 3 fungsi yaitu Utama, komersial dan pelatihan

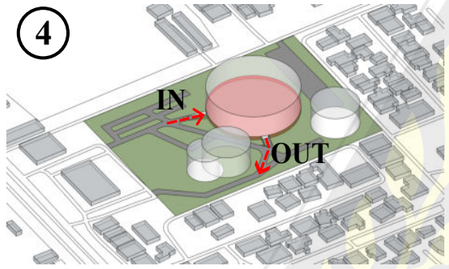
3



Sirkulasi Umum, Staff

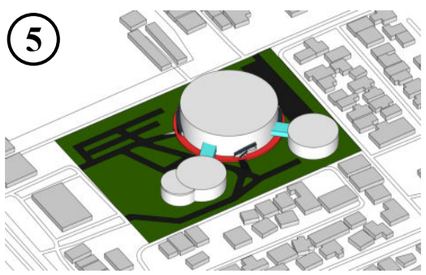
Sirkulasi Pemain dan Service

4



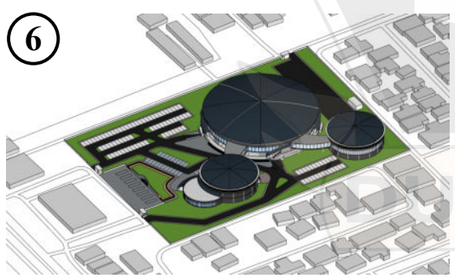
Menaikkan ketinggian bangunan dari tanah setinggi 1,5 meter untuk keperluan semi basement

5



Menambahkan jembatan sebagai penghubung antar massa dan tangga diluar bangunan untuk sirkulasi vertikal

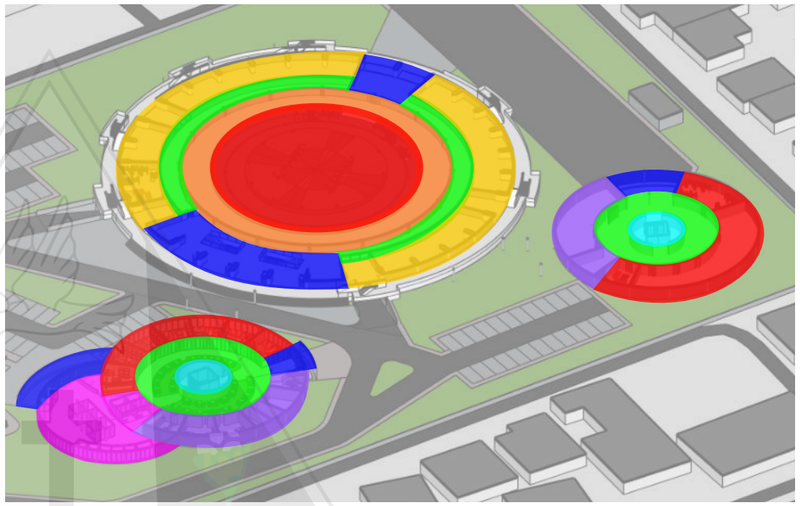
6



Menambahkan area parkir dan pedestrian , area parkir bus sebagai finishing

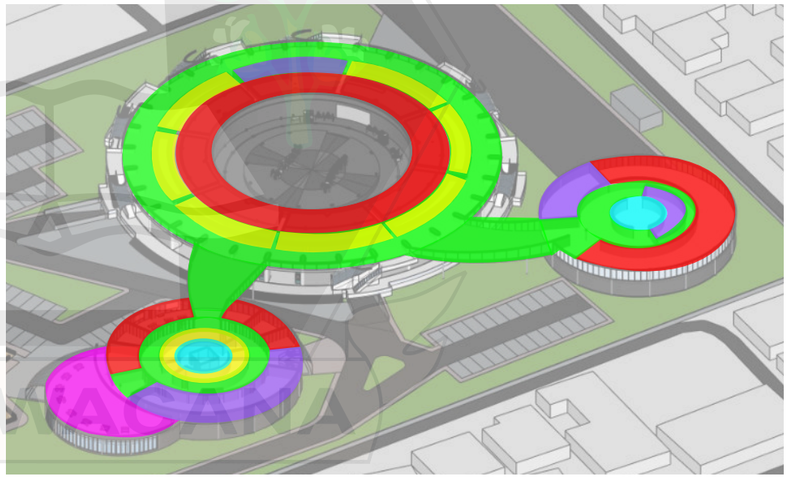
ZONASI RUANG

LANTAI 1



- Fasilitas Utama
- Fasilitas Serba Guna
- Lobby
- Jalur Sirkulasi
- Fasilitas Transit
- Fasilitas Pameran
- Area Lift
- Fasilitas Penunjang

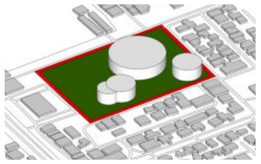
LANTAI 2



- Fasilitas Utama
- Fasilitas Pendukung Fasilitas Utama
- Lobby
- Jalur Sirkulasi
- Roof Top
- Area Lift
- Fasilitas Penunjang

IDE DESAIN

KONSEP KONTEMPORER



Bentuk bangunan lingkaran yang memberi kesan simple dan dinamis



Bentuk lingkaran pada game diibaratkans ebagai siklus yang tidak berhenti pada sebuah permainan yaitu latihan > bertanding > menang/kalah lalu diulang kembali

KONSEP KONTEMPORER







Koneksi Piano dan Keyboard:

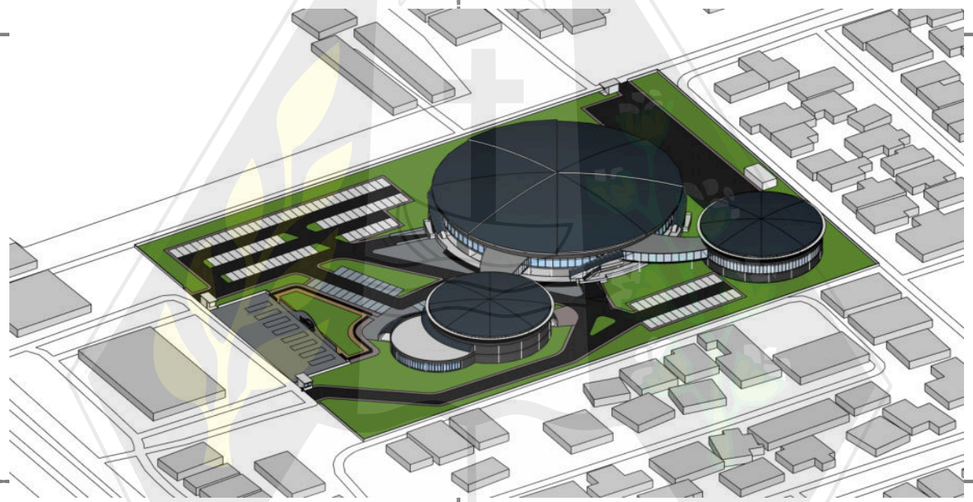
Dalam komunitas game, bermain game menggunakan komputer dengan bantuan keyboard sering diibaratkan seperti bermain piano

MATERIAL

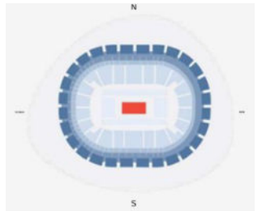




Material dinding bangunan menggunakan jendela kaca dengan tinted glass dengan visible light transmission 40% dan juga dinding beton



KONSEP ARENA



Bentuk Arena Terpusat pada 1 titik area dengan pencahayaan:

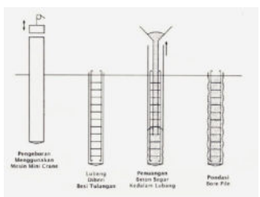


LED Spotlight



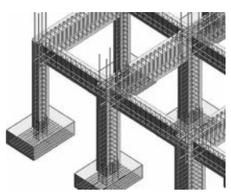
LED Strip

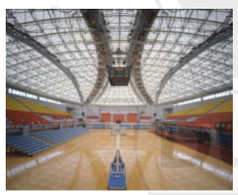
KONSEP STRUKTUR



Menggunakan pondasi bor pile dalam merespon tanah kontur yang mengelilingi site

Pondasi

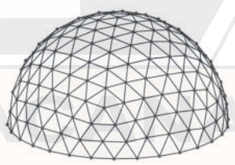




Struktur kolom mix steel frame dan juga beton bertulang

Kolom & Balok

KONSEP ATAP





Memakai struktur atap kubah space truss untuk menonjolkan bentuk bangunan pada bagian arena. Struktur juga digunakan sebagai pemasangan rigging dari lampu pada arena

DAFTAR PUSTAKA

https://www.esportsearnings.com/countries/id

https://www.oneesports.id/mobile-legends/m1-bikin-banyak-player-mobile-legends-kembali-punya-mimpi/

https://www.kompas.com/sports/read/2023/06/05/11064198/valorant-challengers-indonesia-kompetisi-sengit-boom-esports-juara

https://www.pcgamer.com/esports-is-an-official-medal-event-at-the-southeast-asian-games/

https://www.yogya.info/peta-rencana-jogja-outer-ring-road/

https://www.dota2.com/newsentry/3675555405719286536

urbanvibes. (2024). Indonesia Jadi Negara dengan Gamer Terbanyak Kedua di Dunia dengan 119 Juta Pemain. https://urbanvibes.id/index.php/2024/12/08/indonesia-jadi-negara-dengan-gamer-terbanyak-kedua-di-dunia-dengan-119-juta-pemain/

Ibnu Muhammad Romzi (2025). Jason Susanto Alias Forsaken Bawa Paper Rex Kalahkan Tim Asal Eropa di VCT Master Toronto 2025. https://www.harianterbit.com/olahraga/27415315713/jason-susanto-alias-forsaken-bawa-paper-rex-kalahkan-tim-asal-eropa-di-vct-masters-toronto-2025?page=2

Jefri Sibarani. (2023). OPINI: Sebegitu Mengecewakannya Gelaran Dota 2 Bali Major 2023? https://www.ggwp.id/esports/others/sebegitu-mengecewakannya-gelaran-dota-2-bali-major-2023-00-183ky-kzj27g

goodstats.id. (2025). Tren Kota Favorit Orang Indonesia untuk Liburan. https://www.ggwp.id/esports/others/sebegitu-mengecewakannya-gelaran-dota-2-bali-major-2023-00-183ky-kzj27g

Badan Pusat Statistik Provinsi DI Yogyakarta. (2024). Jumlah perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa (negeri dan swasta) di bawah Kementrian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi menurut kabupaten /kota Provinsi DI Yogyakarta, 2024. https://yogyakarta.bps.go.id/id/statistics-table/3/Y21kVGRHNXZVMEl3S3pCRlIyMHJRbnB1WkVZemR6MDkjMw==/jumlah-perguruan-tinggi-sup-1--sup---dosen--dan-mahasiswa-negeri-dan-swasta--di-bawah-kementerian-riset--teknologi-dan-pendidikan-tinggi-kementerian-pendidikan-dan-kebudayaan-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-di-yogyakarta--2024.html?year=2024

Badan Pusat Statistik Provinsi DI Yogyakarta. (2025, Februari 3). Perkembangan pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, Desember 2024. https://yogyakarta.bps.go.id/id/pressrelease/2025/02/03/1611/perkembangan-pariwisata-daerah-istimewa-yogyakarta--desember-2024.html

Pengurus Besar Esport Indonesia. (2021). Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport Di Indonesia. https://pbesi.org/files/034.PERATURAN%20PBESI%2004%20agustus%202021.pdf?

Faizul. (2023). Sejarah dan Perkembangan Esport di Indonesia. https://panturanews.com/index.php/panturanews/baca/259721?

Neufert, E., & Neufer, P. (2002). Data Arsitek Jilid 1-3

Cerver, F. A. (2000). *The world of contemporary architecture XX*. Könemann.

Kiel, M. (2008). *Integrated Design in Contemporary Architecture.* Birkhäuser.

Killory, C., & Davids, R. (Eds.). (2007). *Details in contemporary architecture*. Princeton Architectural Press.

Schädelbach, H. (2008). *Adaptive architecture - A conceptual framework.* Birkhäuser.

Mercedes-Benz Cultural Center. (n.d). 梅赛德斯-奔驰文化中心介绍 *(Introduction to Mercedes-Benz Cultural Center)*

T1 Fighting (2021, Juni 7). First Look At T1's New Gaming Facility In Gangnam (English Tour), https://youtu.be/7RoBLkbiY5w?si=bdiT9-3_IMDpSO73

Rules and regulation (n.d.) IESF, https://iesf.org/rules-regulations/

ArchDaily. (2020, Juli 14). 4x6x6 House / dua studio. ArchDaily. https://www.archdaily.com/899146/4x6x6-house-dua-studio