

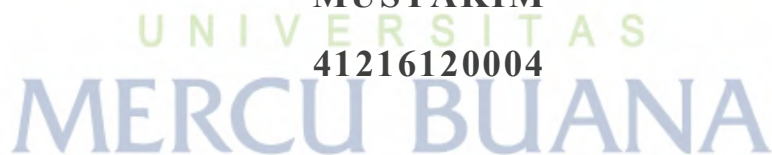
LAPORAN TUGAS AKHIR
STUDIO TUGAS AKHIR PERIODE 86
PERANCANGAN FASILITAS E-SPORTS
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK



Disusun Oleh:

MUSTAKIM

41216120004



KOORDINATOR:

WIBISONO BAGUS NIMPUNO, S.T., M.Sc.

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA

2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mustakim
NIM : 41216120004
Fakultas : Teknik
Jurusan : Program Studi Arsitektur
Kampus : Universitas Mercu Buana Meruya
Judul : Perancangan Fasilitas E-Sports Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang saya membuat laporan ini tidak ada karya yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali hanya sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 29 Januari 2022



Mustakim

41216120004

LEMBAR PENGESAHAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mustakim

NIM : 41216120004

Fakultas : Teknik

Jurusan : Program Studi Arsitektur

Kampus : Universitas Mercu Buana Meruya

Judul : Perancangan Fasilitas E-Sports Dengan Pendekatan Arsitektur
Futuristik

Telah menyelesaikan Perancangan Arsitektur Akhir sebagai salah satu persyaratan kelulusan di Program Studi Arsitektur Universitas Mercu Buana Jakarta.


Jakarta, 29 Januari 2022

Mengesahkan,

Dosen Pembimbing,

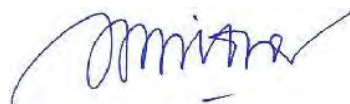
Koordinator Tugas Akhir


Abraham Seno B, S.T., M.Ars., Ph.D


Wibisono Bagus N., S.T.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Joni Hardi, MT

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatnya saya sebagai penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan arsitektur akhir dengan judul **“Perancangan Fasilitas E-Sports Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik”**. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana S-1 pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Mercu Buana Jakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, pengetahuan baru, pengalaman dan motivasi. Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, kesehatan serta perlindungan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Keluarga yang menjadi motivasi penulis sehingga selalu semangat untuk maju dan terus belajar.
3. Teman-teman yang telah sangat membantu dalam semangat dan alat guna menyelesaikan laporan ini.
4. Bapak Ir. Joni Hardi, MT. selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur.
5. Bapak Wibisono Bagus Nimpuno, ST, M.Sc. selaku Koordinator Tugas Perancangan Arsitektur Akhir.
6. Bapak Abraham Seno B, S.T., M.Ars., Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, ilmu baru, dan nasihat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan penelitian ini.
7. Para dosen dan staff Program Studi Arsitektur yang telah menjadi guru pendidikan dan kehidupan kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
8. Dan orang-orang yang berjasa dihidup penulis yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Penulis meyakini bahwa dalam penyusunan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu saran dan kritikan yang membangun sangat penulis harapkan guna menjadi bahan pembelajaran dalam proses penyusunan laporan ini dikemudian hari. Yang terakhir penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca khususnya bagi para mahasiswa Universitas Mercu Buana yang belum mengambil mata kuliah Perancangan Arsitektur Akhir.

Jakarta, 29 Januari 2022

Mustakim

NIM : 41216120004

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pernyataan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
1.6 Kerangka Berfikir	6
BAB II	7
TINJAUAN UMUM	7
2.1 Kerangka Tinjauan Umum	7
2.2 Pemahaman Terhadap Kerangka Acuan Kerja.....	8
2.3 Tinjauan Proyek.....	8
2.3.1 E-Sports	8
2.3.2 Jenis-jenis E-Sports.....	8
2.3.3 Pengertian Game Centre	9
2.3.4 Jenis-jenis Game	9
2.3.5 Pusat Pelatihan.....	11
2.3.6 Tujuan Pelatihan	12
2.3.7 Jenis-jenis Pelatihan.....	12
2.4 Tinjauan Teoritis Tema.....	12
2.4.1 Arsitektur Futuristik.....	12
2.4.2 Prinsip Arsitektur Futuristik.....	13

2.5 Studi Preseden.....	15
2.5.1 Bund Finance Centre Shanghai.....	15
2.5.2 Gallery of Sonnenhof Jerman	16
2.5.3 Dalian International Conference Centre	17
BAB III	18
DATA DAN ANALISA	18
3.1 Data Tapak.....	18
3.2 Analisa Non Fisik	19
3.2.1 Data Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	19
3.2.2 Analisa Pelaku dan Kegiatan	21
3.2.3 Hubungan dan Kegiatan Ruang	22
3.3 Analisa Fisik	25
3.3.1 Analisa Data Makro	25
3.3.2 Analisa Data Mezzo.....	26
3.3.3 Analisa Data Mikro.....	27
3.3.4 Analisa Tapak Sirkulasi.....	28
3.3.5 Analisa Tapak Kebisingan	29
3.4 Zoning Akhir.....	31
3.4.1 Zoning Horizontal.....	32
3.4.2 Zoning Vertikal.....	32
BAB IV	33
KONSEP.....	33
4.1 Konsep Dasar.....	33
4.2 Konsep Gubahan Massa Bangunan	34
4.3 Konsep Perancangan Bangunan.....	34
4.3.1 Konsep Fasade	34
4.3.2 Konsep Tribun E-Sports	35
4.3.3 Konsep Ruang Konferensi Pers	36
4.3.4 Konsep Ruang Gaming Centre	36
4.4 Konsep Tapak dan Lingkungan	36
BAB V	38
HASIL DAN RANCANGAN	38
5.1 Perancangan Bangunan.....	38
5.2 Perancangan Eksterior	38

5.3 Perancangan Interior	38
5.4 Poster	38
5.5 Foto Maket	38
DAFTAR PUSTAKA	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir	6
Gambar 2.1 Kerangka Tinjauan Umum.....	7
Gambar 2.5.1 Bund Finance Center Shanghai.....	15
Gambar 2.5.2 Gallery of Sonnenhof Jerman	16
Gambar 2.5.3.1 Dalian International Conference Centre	17
Gambar 2.5.3.2 Floor Plan.....	17
Gambar 3.1 Data Tapak.....	18
Gambar 3.2.1 Program Ruang	19-20
Gambar 3.2.3.1A Hubungan Ruang Team E-Sports	22
Gambar 3.2.3.2A Hubungan Ruang Gaming Centre	22
Gambar 3.2.3.3A Hubungan Ruang Arena Tribun E-Sports.....	22
Gambar 3.2.3.1B Kegiatan Penyewa.....	23
Gambar 3.2.3.2B Kegiatan Pengunjung	23
Gambar 3.2.3.3B Kegiatan Pengelola.....	24
Gambar 3.2.3.4B Kegiatan Penyelenggara.....	24
Gambar 3.3.1 Analisa Makro.....	25
Gambar 3.3.2 Analisa Mezzo	26
Gambar 3.3.3 Analisa Mikro.....	27
Gambar 3.3.4 Analisa Tapak Sirkulasi.....	28
Gambar 3.3.5 Analisa Tapak Kebisingan	29
Gambar 3.4 Analisa Tapak Matahari dan Zoning.....	31
Gambar 3.4.2 Rencana Zoning Vertikal	32
Gambar 4.1 Konsep Futuristik.....	34
Gambar 4.2 Gubahan Massa	34
Gambar 4.3.1 Konsep Fasade	35
Gambar 4.3.2 Arena Tribun E-Sports.....	35
Gambar 4.3.3 Konsep Ruang Konferensi Pers	36
Gambar 4.3.4 Konsep Ruang Gaming Centre	36
Gambar 4.4 Tapak dan Lingkungan	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kartu Asistensi	40
Lampiran 1.2 Form Review	41

