

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

# ***E-SPORTS ARENA DI YOGYAKARTA***



**DISUSUN OLEH:**

**ANDREY AGUSTINUS BOENTORO**

**130114699**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2020**

# LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

## **E-SPORTS ARENA DI YOGYAKARTA**

*Yang dipersiapkan dan disusun oleh:*

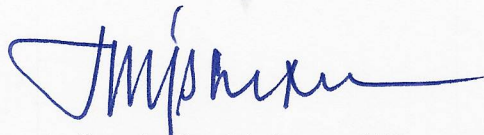
**ANDREY AGUSTINUS BOENTORO**

NPM: 130114699

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan  
**Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur**  
pada Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

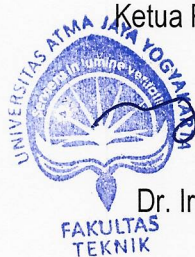
Yogyakarta, *01 07 2020*

Dosen Pembimbing



Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T.

Ketua Program Studi Arsitektur



*Anna Pudianti*  
Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

# SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Andrey Agustinus Boentoro

NPM : 130114699

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:  
E-Sports Arena di Yogyakarta

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 15 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Andrey Agustinus Boentoro

## ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna internet terbanyak di dunia, hal ini disebabkan penggunaan internet yang mudah diakses oleh setiap orang. Penggunaan internet yang sudah menjadi bagian gaya hidup masyarakat di Indonesia berpengaruh terhadap pemanfaatan internet dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah *game*. *Game* yang sudah menjadi salah satu gaya hidup masyarakat menjadi salah satu penyebab berkembangnya *E-Sports* di Indonesia. *E-Sports* yang merupakan *game* bersifat kompetitif mulai dilirik oleh banyak orang sebagai sebuah peluang untuk dijadikan sebuah usaha atau pekerjaan. Dengan mudahnya akses internet di akses oleh semua orang menyebabkan remaja- remaja yang masih labil terhadap masa depannya lebih memilih untuk bermain *game* dari pada bersekolah, hal ini dikarenakan mereka merasa dapat sukses menjadi pemain *E-Sports* profesional tanpa mengetahui proses yang diperlukan untuk menjadi pemain *E-Sports* profesional.

Perancangan *E-Sports Arena* berfungsi untuk memenuhi kebutuhan ruang untuk para komunitas *E-Sports*, yang saat ini masih belum ada di Yogyakarta untuk memfasilitasi masyarakat dalam bentuk tempat pelatihan *E-Sports* maupun arena pertandingan. Konsep perancangan *E-Sports Arena* akan menggunakan konsep futuristik, yang menyesuaikan dengan fungsi dari bangunan sebagai *E-Sports Arena* yang menggambarkan olahraga masa depan melalui *video games* kompetitif yang selalu berkembang dengan teknologi- teknologi baru.

***Kata Kunci : Internet, E-Sports, Futuristik***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat menyelesaikan penulisan LKPPA, dengan judul “*E-SPORTS ARENA DI YOGYAKARTA*”. Laporan LKPPA ini disusun menggunakan landasan teori dan berbagai sumber pustaka, bimbingan dengan dosen pembimbing, bimbingan dari IESPA selaku asosiasi *E-Sports* di Indonesia dan sumber- sumber lain yang mendukung dalam penyelesaian laporan LKPPA.

Selama melaksanakan penulisan LKPPA ini tentu penulis mendapatkan dukungan dan bantuan dari beberapa pihak, yang pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar- besarnya kepada :

1. Simson, selaku ketua IESPA Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T., selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan LKPPA.
3. Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc., selaku ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atmajaya Yogyakarta
4. Komunitas LoTL, selaku komunitas *E-Sports* di Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih terdapat kekurangan maupun keterbatasan. Oleh sebab itu penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga mampu menyempurnakan penulisan LKPPA ini kedepannya. Besar harapan penulis agar penulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan pihak- pihak yang membutuhkan informasi sesuai dengan muatan laporan LKPPA yang serupa. Akhir kata penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja selama proses penulisan LKPPA sampai terkelesaikannya penulisan LKPPA ini.

Yogyakarta, Juli 2020

Penulis

Andrey Agustinus Boentoro

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>1</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>3</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>4</b>
1.1 Latar Belakang .....	4
1.1.1 Definisi Judul .....	4
1.1.2 Latar Belakang Pengadaan Proyek .....	4
1.1.3 Latar Belakang Permasalahan .....	4
2.1 Rumusan Masalah .....	8
3.1 Tujuan dan Sasaran.....	8
1.3.1 Tujuan.....	8
1.3.2 Sasaran .....	8
4.1 Lingkup Studi.....	9
1.4.1 Lingkup Spasial .....	9
1.4.2 Lingkup Substansial.....	9
5.1 Metode .....	9
1.5.1 Wawancara .....	9
1.5.2 Studi Pustaka .....	9
1.5.3 Studi Site.....	9
6.1 Kerangka Pikir.....	10
7.1 Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB 2 TINJAUAN TEORI E-SPORTS ARENA</b> .....	<b>12</b>

2.1 Tinjauan Olahraga .....	12
2.1.1 Definisi Olahraga.....	12
2.1.2 Ruang Lingkup Olahraga.....	12
2.1.3 Fasilitas Olahraga.....	13
2.1.4 Jenis Fasilitas Olahraga.....	14
2.2 Tinjauan Umum E-Sports .....	15
2.2.1 Definisi E-Sport.....	15
2.2.2 Jenis E-Sport.....	16
2.2.3 Kegiatan E-Sport.....	18
2.3 Pengertian E-Sports Arena.....	20
2.3.1 Tujuan E-Sport Arena.....	20
2.4 Pengertian Cafe .....	21
2.4.1 Fungsi dan Tujuan Terhadap Café.....	21
2.4.2 Klasifikasi Jenis Kegiatan pada Café.....	22
2.4.3 Klasifikasi Jenis Aktifitas Café.....	22
2.4.4 Klasifikasi Fasilitas Café.....	22
2.4.5 Persyaratan Umum Café.....	23
2.4.6 Persyaratan Khusus Café.....	23
2.5 Preseden .....	27
<b>BAB 3 TINJAUAN ARSITEKTURAL FUTURISTIK.....</b>	<b>31</b>
3.1 Pengertian Arsitektur Futuristik .....	31
3.2 Tata Ruang .....	32
3.3 Sirkulasi.....	35
<b>BAB 4 TINJAUAN WILAYAH YOGYAKARTA .....</b>	<b>39</b>
4.1 Gambaran Umum Kota Yogyakarta .....	39
4.1.1 Kondisi Administratif .....	39
4.1.2 Peta Administrasi Yogyakarta 2009-2029.....	40

4.1.3 Luas Wilayah.....	42
4.1.4 Letak Geografis .....	42
4.1.5 Iklim Yogyakarta.....	43
4.1.6 Rencana Tata Ruang Wilayah Yogyakarta.....	44
4.2 Perkembangan Kegiatan E-Sports di Yogyakarta .....	48
<b>BAB 5 ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>51</b>
5.1 Analisis Umum Perencanaan E-sports Arena.....	51
5.2 Analisis Perencanaan .....	52
5.2.1 Analisis Pelaku .....	52
5.2.2 Analisis Kegiatan Pelaku.....	56
5.2.3 Analisis Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	60
5.2.4 Analisis Hubungan Antar Ruang.....	70
5.2.5 Analisis Site.....	71
<b>BAB 6 KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>81</b>
6.1 Konsep Dasar .....	81
6.2 Konsep Perencanaan.....	82
6.3 Konsep Perancangan.....	83
6.4 Konsep Struktur.....	87
6.5 Konsep Utilitas .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.3.1 Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia .....	5
Gambar 1.3.2 Pengguna Internet Berdasar Wilayah di Indonesia .....	5
Gambar 1.3.3 Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia .....	6
Gambar 1.3.4 Pemanfaatan Internet Bidang Gaya Hidup di Indonesia .....	6
Gambar 2.2.2.1 Tekken .....	16
Gambar 2.2.2.2 Counter Strike : Global Offensive .....	17
Gambar 2.2.2.3 Starcraft II .....	17
Gambar 2.2.2.4 FIFA .....	18
Gambar 2.2.2.5 DOTA 2 .....	18
Gambar 2.2.3.1 Layout Umum Kompetisi Game PC .....	19
Gambar 2.2.3.2 Layout Umum Kompetisi Game Console .....	20
Gambar 2.4.6.3.1 Pengarahan Jalan .....	24
Gambar 2.4.6.3.2 Jarak Bersih Sirkulasi .....	25
Gambar 2.4.6.5.1 Dimensi Manusia Saat Duduk .....	26
Gambar 2.4.6.5.2 Dimensi Standar Saat Makan .....	27
Gambar 2.5.1 Area Permainan PC di Pantheon .....	28
Gambar 2.5.2 Area Pelatihan di Pantheon .....	28
Gambar 2.5.3 Area Permainan VR di Pantheon .....	29
Gambar 2.5.4 Area Permainan Console di Pantheon .....	29
Gambar 2.5.5 Area Cafe di Pantheon .....	30
Gambar 2.5.6 Area Pertandingan PC di Pantheon .....	30
Gambar 3.3.1.1 Sirkulasi Pejalan Kaki .....	37
Gambar 3.3.1.2 Sirkulasi Kendaraan .....	37
Gambar 3.3.1.3 Lift Barang .....	38

Gambar 4.1.2.1 Peta Administrasi Yogyakarta.....	40
Gambar 4.1.3.1 Grafik Luas Wilayah Yogyakarta.....	42
Gambar 4.1.6.1 Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta .....	47
Gambar 4.2.2.1 Logo DOTA 2 .....	49
Gambar 4.2.2.2 Logo Mobile Legends .....	50
Gambar 5.2.4.1.1 Hubungan Antar Ruang Pelayanan E-Sports Arena .....	70
Gambar 5.2.4.2.1 Hubungan Antar Ruang Pengelola E-SportsArena.....	71
Gambar 6.2.1 Lokasi Site .....	82
Gambar 6.2.2 Sintesis Site.....	83
Gambar 6.3.1 Pembagian Zonasi Lantai 1 pada Site.....	84
Gambar 6.3.2 Pembagian Zonasi Lantai 2 pada Site.....	84
Gambar 6.3.3 Perspektif Masa Bangunan.....	85
Gambar 6.3.4 Desain Interior Futuristik.....	86
Gambar 6.3.5 Perspektif Sky Light .....	86
Gambar 6.4.1 Struktur Rangka Baja.....	87
Gambar 6.4.2 Potongan Pondasi Footplate.....	88
Gambar 6.5.1 Jaringan Listrik Terbuka .....	89
Gambar 6.5.2 Skema Sistem Distribusi Air Bersih .....	89
Gambar 6.5.3 Konsep Sitem Keamanan .....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1.1 Organisasi Ruang .....	33
Tabel 3.2.2.1 Organisasi Ruang .....	34
Tabel 4.1.2.1 Luas Wilayah Kecamatan Yogyakarta .....	41
Tabel 4.1.5.1 Jumlah Curah Hujan.....	44
Tabel 4.1.6.1 Rencana Tata Ruang Yogyakarta.....	46
Tabel 5.2.1.1 Analisis Pelaku Customer E-Sports Arena .....	52
Tabel 5.2.1.2 Analisis Pelaku Pengelola E-SportsArena.....	53
Tabel 5.2.2.1 Alur Kegiatan Pelaku E-Sports Arena.....	56
Tabel 5.2.3.1 Analisis Kebutuhan Ruang .....	60
Tabel 5.2.3.2 Analisis Besaran Ruang.....	61
Tabel 5.2.3.3 Total Besaran Ruang .....	69

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### “E-SPORTS ARENA DI YOGYAKARTA”

## 1. Latar Belakang

### 1.1 Definisi Judul

*E-Sports arena* merupakan tempat yang berfungsi untuk menyalurkan hobi masyarakat dalam bentuk permainan video games yang sudah terdaftar oleh pemerintah sebagai *E-Sports*. *E-Sports arena* ini akan menjadi sebuah tempat bermain berupa *internet cafe*, kafe, pusat pelatihan berupa *bootcamp* dan juga arena bertanding untuk pemain *E-Sport*.

### 1.2 Latar Belakang Pengadaan Proyek

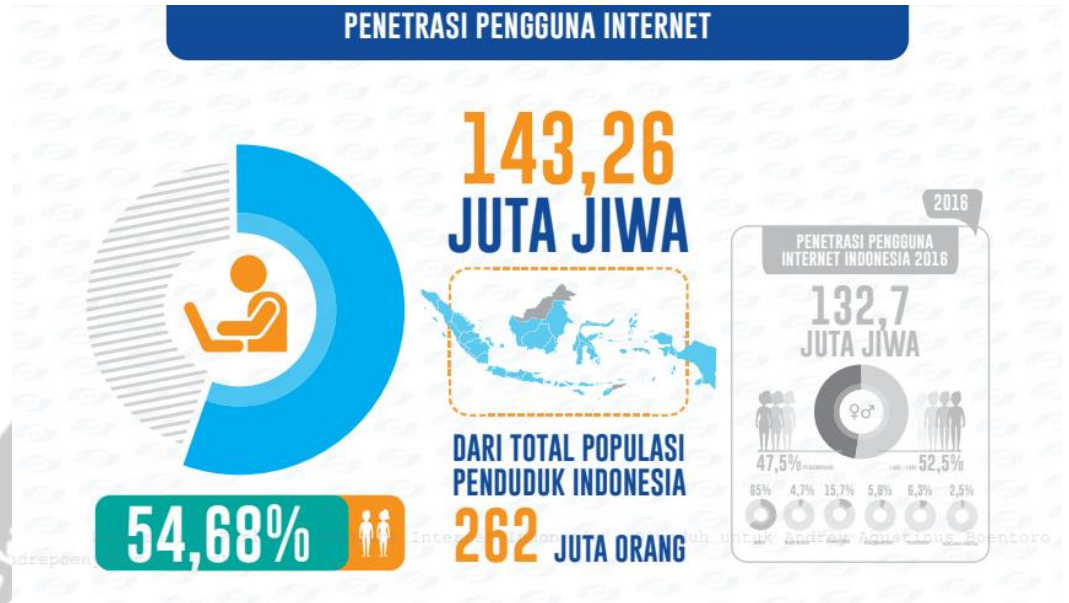
*E-Sports* atau olahraga elektronik merupakan kegiatan adu ketangkasan secara non-fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok, dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu *video game*. Saat ini video game sedang berkembang pesat di Indonesia dan sudah menjadi gaya hidup bagi masyarakat. Hal ini didukung oleh perkembangan teknologi yang menyebabkan banyaknya pemain video games dari anak-anak hingga orang dewasa tanpa memiliki batasan umur.

Tujuan mendirikan *E-Sports Arena* di Yogyakarta adalah, sebagai sarana pelatihan untuk para pemain *E-Sports* dan juga arena pertandingan skala internasional, selain itu *E-Sports arena* ini akan menjadi tempat berkumpulnya komunitas pecinta *video game* yang saat ini masih tidak ada di Yogyakarta.

### 1.3 Latar Belakang Permasalahan

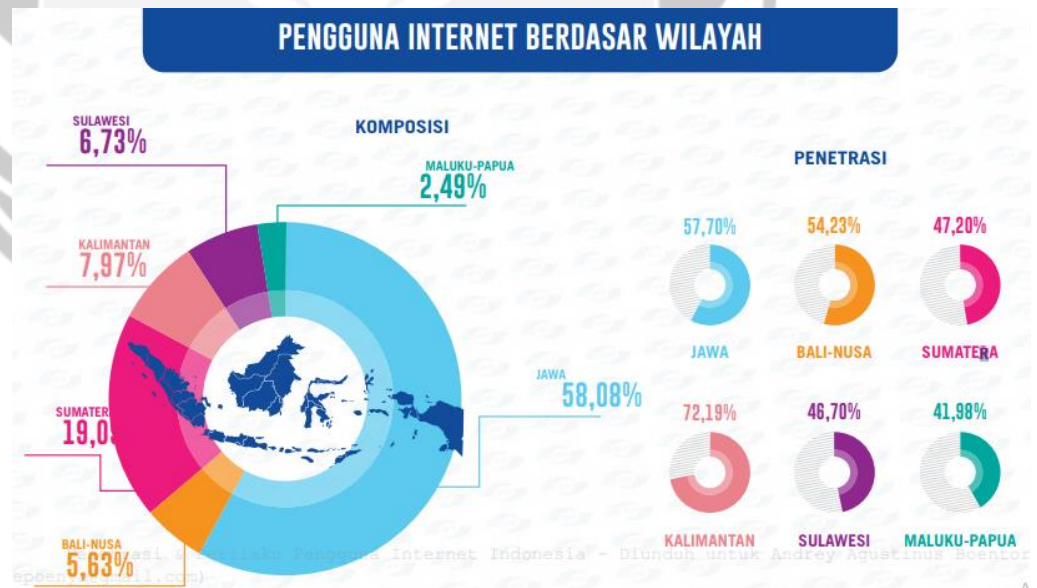
Indonesia merupakan Negara peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam hal penggunaan internet (menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia), hal ini didukung dengan banyaknya pengguna smartphone, laptop, maupun PC ( Personal Computer) yang terus

bertambah dari tahun ke tahun. Hal ini dapat kita lihat melalui statistik menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) sebagai berikut:



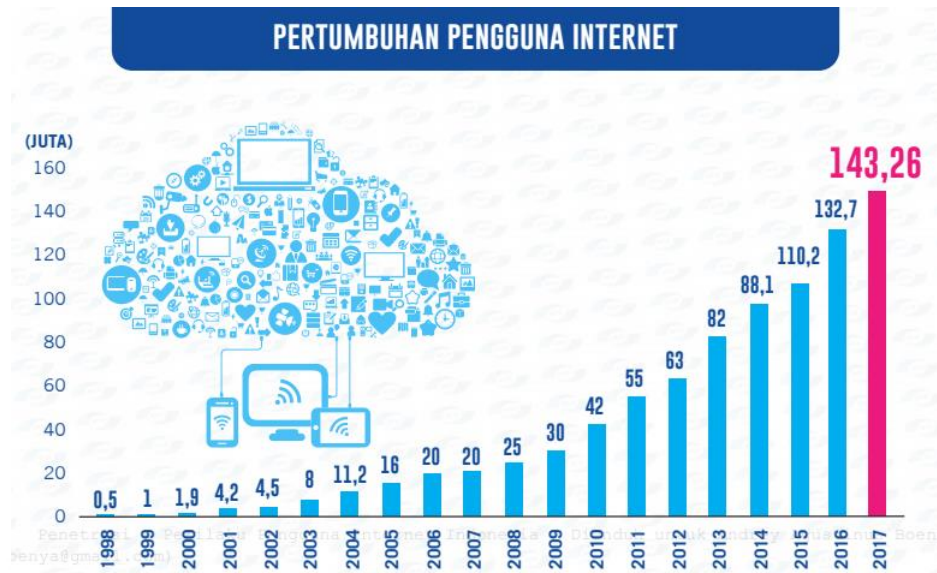
Gambar 1.3.1 Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: Profil Pengguna Internet Indonesia 2017



Gambar 1.3.2 Penggunaan Internet Berdasar Wilayah di Indonesia

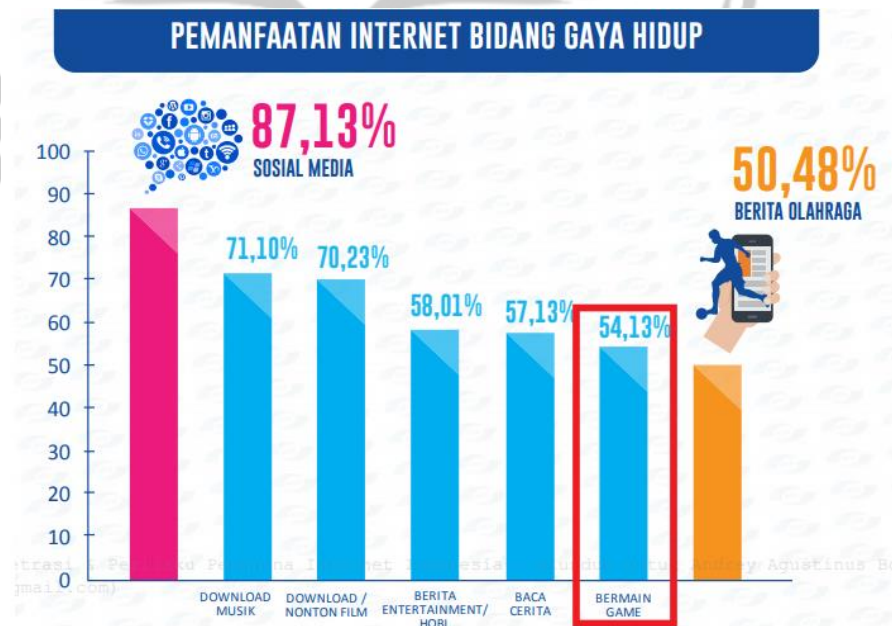
Sumber: Profil Pengguna Internet Indonesia 2017



Gambar 1.3.3 Pertumbuhan Penggunaan Internet di Indonesia

Sumber: Profil Pengguna Internet Indonesia 2017

Dari data pengguna internet tersebut diketahui 54,68% masyarakat Indonesia telah menggunakan Internet. Hal ini tentu tidak lepas dari penggunaan internet yang dapat menjadi gaya hidup masyarakat dalam mengikuti kemajuan jaman.



Gambar 1.3.4 Pemanfaatan Internet Bidang Gaya Hidup di Indonesia

Sumber: Profil Pengguna Internet Indonesia 2017

Dari data tersebut diketahui sebanyak 54,13% pengguna internet menggunakan internet untuk bermain game secara online. Game online adalah permainan dari perangkat yang menggunakan akses internet untuk bermain, dan dapat digunakan sebagai ajang kompetisi yang diadakan dalam berbagai tingkat secara global. Game online yang bersifat kompetitif dapat dikategorikan ke dalam E-Sports.

Ide dasar perancangan E-Sports Arena adalah sebagai salah satu misi dari Indonesia E-Sports Association (IeSPA) yang merupakan sebuah asosiasi yang mewadahi komunitas E-Sports yang telah diakui oleh pemerintah dalam mendorong bertumbuhnya komunitas dan industry E-Sports di Indonesia dan aktif berpartisipasi dalam pengembangan E-Sports di dunia ([iespa.or.id](http://iespa.or.id)). Selain itu pembuatan E-Sports Arena di dasarkan dari kekhawatiran dari penulis terhadap perkembangan E-Sports di masa yang akan datang, hal ini disebabkan mudahnya masyarakat dalam mengakses internet dan menyebabkan masyarakat ingin menjadi pemain professional E-Sports karena dianggap mudah. Sedangkan proses dari seseorang untuk menjadi pemain E-Sports professional sendiri tidaklah mudah. Akibat dari mudahnya akses internet juga menyebabkan remaja- remaja yang masih labil terhadap masa depannya lebih memilih bermain video games dari pada sekolah, dikarenakan mereka merasa dapat menjadi pemain E-Sports professional dengan mudah apabila terus bermain video games.

E-Sports Arena yang dibuat akan menjadi tempat bermain berupa netcafe untuk pemain yang menggunakan personal computer (PC), café untuk tempat berkumpulnya komunitas pecinta video games, arena pertandingan untuk mewadahi hobby para pemain E-Sports untuk bertanding yang bisa di gunakan untuk ruang pameran, dan Bootcamp untuk tempat latihan para pemain E-Sports yang memiliki bakat untuk dapat dibantu menjadi pemain professional. Komunitas pecinta video games yang dimaksud adalah komunitas pecinta video games smartphone maupun PC, sehingga fungsi dari E-Sports Arena ini dapat dinikmati oleh semua

komunitas pecinta video games di Yogyakarta tanpa memandang umur dan juga jenis permainan yang di mainkan.

Konsep perancangan E-Sports Arena ini akan menitik beratkan pada fungsi komersial netcafe sebagai tempat beraktivitas para pecinta video games, café sebagai tempat berkumpul nya komunitas pecinta video games dan dilengkapi fasilitas pendukung seperti tempat pertandingan dan bootcamp. Konsep pembangunan akan lebih menuju ke arsitektur futuristik pada pengolahan ruang luar dan dalam, untuk menyesuaikan dengan kegunaan bangunan sebagai tempat bermain, berlatih, dan bertanding video games yang teknologinya terus berkembang. Konsep tata letak fungsi ruang akan di perhatikan untuk menciptakan suasana santai, sehingga pengguna bangunan dapat merasa nyaman dan dapat fokus dalam beraktivitas. Selain itu, konsep ruang akan di buat untuk mendukung komunitas pecinta video games yang ada dapat bersosialisasi satu dengan lainnya.

## **2. Rumusan masalah**

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan “*E-sports Arena*” di Yogyakarta sebagai tempat bermain, pelatihan, dan area bertanding yang dapat mendukung aktivitas dari komunitas pecinta *video games*. Melalui penataan tata ruang dalam dan ruang luar dengan pendekatan arsitektur futuristik.

## **3. Tujuan dan Sasaran**

### **3.1 Tujuan**

Membuat sebuah konsep perencanaan dan perancangan *E-sports Arena* di Yogyakarta sebagai tempat bermain, pelatihan, dan area bertanding yang dapat mendukung aktivitas dari komunitas pecinta *video games*. Melalui penataan tata ruang dalam dan ruang luar dengan pendekatan arsitektur futuristik.

### **3.2 Sasaran**

- a. Mampu membuat sebuah konsep perancangan *E-sports Arena* dengan memenuhi fasilitas yang dapat mendukung aktivitas dari komunitas pecinta *video games*.



- b. Menerapkan prinsip- prinsip perancangan *E-sports Arena* dengan pendekatan arsitektur futuristik,
- c. Merancang *E-sports Arena* dengan penataan tata ruang dalam dan ruang luar dengan pendekatan arsitektur futuristik.

#### **4. Lingkup Studi**

##### **4.1 Lingkup spasial**

- a. Bagian-bagian obyek studi yang akan di olah sebagai penekanan studi adalah ruang dalam.

##### **4.2 Ruang Lingkup Substansial**

- a. Bagian-bagian ruang luar pada obyek studi akan di olah sebagai penekanan studi pada wajah bangunan.

#### **5. Metode Studi**

##### **5.1 Wawancara**

Melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang memiliki informasi yang dibutuhkan untuk mencapai desain *E-sports Arena* di Yogyakarta yang dapat memenuhi kebutuhan aktivitas komunitas pecinta *video games*.

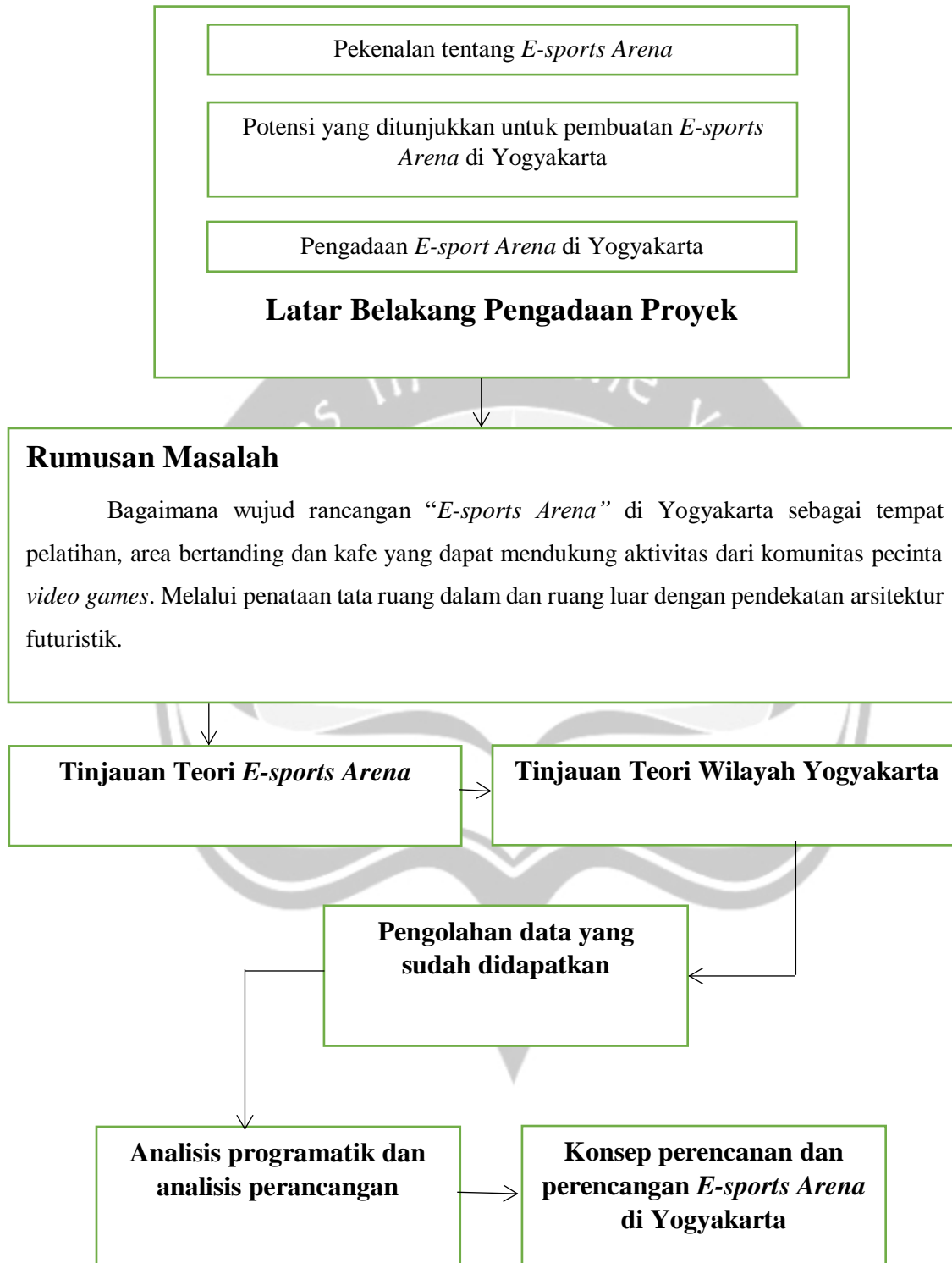
##### **5.2 Studi Pustaka**

Mencari data dengan metode studi pustaka menggunakan sumber- sumber terpercaya, seperti buku, jurnal, website resmi yang berisi tentang informasi dengan *E-sports Arena*. Mencari data- data yang ada di site sebagai penambah data informasi.

##### **5.2 Studi Site**

Menguraikan beberapa data dan informasi yang berkaitan dengan rumusan masalah.

## 6. Kerangka Pikir



## **7. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, materi yang akan diulas dan ditulis, tujuan dan sasaran, metode penulisan dan sistematika pembahasan tentang bangunan *E-Sports Arena* di Yogyakarta.

### **BAB II TINJAUAN TEORI E-SPORT ARENA**

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai pengertian fungsi studi tipologi, peraturan pemerintah, dan standar perencanaan.

### **BAB III : TINJAUAN TEORI PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK**

Bab ini berisi tentang tinjauan teorikal yang terkait dengan penerapan konsep arsitektur yang akan digunakan atau diterapkan.

### **BAB IV : TINJAUAN KOTA YOGYAKARTA SEBAGAI LOKASI E-SPORT ARENA**

Bab ini berisi tentang analisis data lokasi dan site, serta kegiatan yang diwadahi lengkap dengan kebutuhan yang diperlukan sesuai standar wilayah dari pemerintah.

### **BAB V : ANALISIS KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi analisis tentang perencanaan dan perancangan, yang nantinya akan dikaitkan dengan solusi untuk menyelesaikan permasalahan

### **BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan yang akan ditransformasikan dalam desain bangunan *E-sport Arena*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI E-SPORT ARENA**

#### **2.1 Tinjauan Olahraga**

##### **2.1.1 Definisi Olahraga**

Dalam undang- undang RI nomor 3 tahun 2006 tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyatakan bahwa “Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan social”. Menurut Mokhammad Firdaus (2015 : 13) “Istilah olahraga berubah sepanjang waktu, namun mempunyai pengertian yang sama yaitu esensi pengertiannya kebanyakan berkaitan dengan 3 unsur pokok yaitu bermain, latihan fisik dan kompetisi”.

Olahraga tidak sempit dalam pengertian suatu hal yang bersifat kompetitif, yang resmi memiliki organisasi tertentu, namun juga merupakan kegiatan- kegiatan mendasar yang tidak melekat seperti kegiatan bersenam dan *aerobic*.

##### **2.1.2 Ruang Lingkup Olahraga**

Dalam undang- undang RI nomor 3 tahun 2005 tentang Sistes Keolahragaan Nasional Bab IV Pasal 17, ruang lingkup olahraga itu sendiri mencakup tiga pilar yaitu :

###### **A. Olahraga Pendidikan**

Adalah kegiatan olahraga yang di fungsikan sebagai bagian dari proses pendidikan baik itu jalur pendidikan formal maupun non formal, yang berupa pendidikan jasmani dan olahraga (penjas) . Biasanya di selenggarakan oleh seorang guru pendidikan jasmani dan tenaga pembimbing lainnya. Kegiatan olahraga ini berfungsi untuk membuat peserta didiknya memiliki jasmani yang sehat, segar dan memungkinkan untuk prestasi di bidang olahraga tersebut.

###### **B. Olahraga Prestasi**

Olahraga prestasi adalah olahraga yang sifatnya membina dan mengembangkan sang pelaku olahraga (olahragawan) untuk mencapai prestasi tertentu dengan perencanaan atau pelatihan yang berjenjang dan berkelanjutan. Krisyanto (2012 : 12, dikutip dari Mokhamad, 2015 :29) menyatakan bahwa “Dalam lingkup

olahraga prestasi, tujuannya adalah untuk menciptakan prestasi yang setinggi-tingginya. Artinya bahwa berbagai pihak harusnya berupaya untuk mensinergikan hal-hal dominan dalam menentukan prestasi gemilang”.

### C. Olahraga Rekreasi

Adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh sesuai dengan kondisi dan nilai budaya di masyarakat yang bertujuan untuk kesehatan kebugaran dan kegembiraan. Dinyatakan juga pada UU nomor 3 tahun 2005 pada Bab IV pasal 19 bahwa “Olahraga rekreasi bertujuan untuk memperoleh kesehatan, kebugaran jasmani dan kegembiraan, membangun hubungan social dan atau melestarikan dan meningkatkan kekayaan budaya daerah atau nasional”

Kegiatan olahraga rekreasi baiknya dilakukan pada waktu senggang/ waktu luang seperti akhir pekan, yang dilakukan secara serius ataupun santai sesuai dengan minat atau hobi pelakunya itu sendiri seperti permainan, kegiatan rekreasi, pariwisata. Kegiatan ini sifatnya positif di mana dapat menciptakan rasa senang, nyaman, rasa hidup bebas, penyegaran sikap dan mental dari segala kesibukan sehari-hari oleh aktivitas utama.

#### 2.1.3 Fasilitas Olahraga

Wirajasantosa (1984 : 157, di kutip dari Mokhamad, 2015 : 29) mengungkapkan bahwa “Fasilitas olahraga adalah suatu bentuk yang permanen, baik untuk ruangan di dalam maupun di luar. Misalnya : gymnasium (ruang senam), kolam renang, lapangan- lapangan permainan, dan sebagainya”. Fasilitas olahraga terdiri dari sarana dan prasarana. Sarana adalah unsur- unsur yang dipakai sebagai alat dalam mencapai atau melakukan sesuatu. Sedangkan prasarana adalah sesuatu yang sifatnya permanen yang mewadahi sarana atau kegiatan tersebut. Fasilitas olahraga dapat di bedakan menjadi dua kelompok menurut Soepartono (1999/2000 : 6 di kutip dari Mokhamad, 2015 : 53) antara lain :

##### A. Peralatan (*apparatus*)

Adalah sesuatu yang digunakan seperti gelang- gelang, peti lompat dan sebagainya

B. Perlengkapan (*device*)

Adalah semua yang melengkapi kebutuhan prasarana dan sesuatu yang dapat di mainkan atau di manipulasi oleh anggota tubuh semisal : raket dan bola, garis batas, bendera.

#### 2.1.4 Jenis Fasilitas Olahraga

Fasilitas olahraga merupakan salah satu factor pengaruh dalam mewujudkan kegiatan olahraga yang baik dan berprestasi, yang tentunya di tunjang oleh berbagai fasilitas dan akomodasi yang baik dalam perancangannya. Menurut Harsuki (2012 : 83) Fasilitas olahraga dapat di bagi menjadi 4 tipe :

- A. Fasilitas Tunggal, yaitu fasilitas yang hanya di gunakan untuk satu cabang olahraga saja
- B. Fasilitas serba guna, yaitu fasilitas yang terdapat beberapa cabang olahraga. Yang terbagi lagi menjadi kategori *indoor* maupun *outdoor*. Dalam fasilitas ini selain kegiatan berbagai olahraga, kegiatan lainnya terkait semisal rekreasi, pameran, dan lainnya juga dapat di lakukan.
- C. Fasilitas rumah klub (*club house*), yaitu fasilitas olahraga yang di lengkapi dengan fasilitas terbuka maupun tertutup, locker, shower, restoran, dan toko peralatan olahraga.
- D. Fasilitas olahraga yang besar, yaitu fasilitas olahraga yang tidak hanya menyediakan ruangan untuk berolahraga saja, namun juga menyediakan ruang untuk para penonton dengan memiliki kapasitas tertentu.

Selanjutnya, fasilitas penunjan gedung olahraga selayaknya memenuhi ketentuan antara lain :

a. Ruang Ganti Atlit

Adalah tempat atlet berganti baju, penempatannya harus dapat langsung menuju lapangan. Kelengkapannya seperti toilet, ruang ganti, dan ruang bilas.

b. Ruang Ganti Pelatih dan Wasit

Adalah ruang dengan kelengkapan serupa dengan ruang ganti atlet, dan letak ruang dekat dengan ruang atlet.

- c. Ruang P3K  
Adalah ruang dengan kelengkapan kesehatan dan letaknya dekat dengan ruang ganti dan ruang bilas.
- d. Ruang Pemanasan  
Adalah ruang tempat para pemain melakukan persiapan fisik dengan kelengkapan sesuai dengan jenis olahraganya.
- e. Toilet
- f. Ruang Mesin  
Adalah ruangan dengan luas sesuai dengan kapasitas mesin yang di butuhkan dan lokasinya tidak mengganggu ruang arena dan penonton.
- g. Ruang Kantin  
Adalah ruang di mana para staff ataupun atlit untuk bersantap di waktu istirahat.
- h. Ruang Pers  
Adalah ruang yang di sediakan untuk awak TV maupun film dan sarana komunikasi lainnya untuk melakukan publikasi.
- i. Parkir
- j. Area penonton  
Adalah daerah penonton untuk menonton pertandingan yang dapat di bagi menjadi jenis tertentu ( misal VIP, VVIP).

Dapat di simpulkan dari teori di atas bahwa *E-sport* termasuk dalam olahraga rekreasi di mana merupakan hal yang berkaitan dengan *game* (permainan) sebagai hobby atau kegemaran, dan keterkaitannya dengan proyek *E-sport* Arena di Yogyakarta, termasuk dalam kategori gedung atau fasilitas serbaguna yang nantinya akan mewadahi kegiatan rekreasi, kompetisi, dan pelatihan. Untuk penjabaran mengenai *E-sport* akan di jelaskan dalam tinjauan umum *E-sport*.

## **2.2 Tinjauan Umum E-Sport**

### **2.2.1 Definisi E-Sport**

Menurut Anthony Khoo dalam *More or Less : Democracy and New Media* (2012) halaman 263 menyatakan bahwa “*E-Sports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection*”. Jadi dapat di

simpulkan *E-sport* adalah suatu aktifitas ketangkasan yang di lakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktifitas fisik maupun- non fisik yang di lakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan virtual.

Pada era sekarang, kehidupan manusia di penuh oleh berbagai rutinitas yang berbeda- beda yang tentunya tidak jauh dari kata sibuk dan jenuh. Perangkat elektronik selalu menemani berbagai rutinitas tersebut dan salah satunya sebagai alternative penghilang kejenuhan adalah dengan bermain *game*. Pengembangan dari kegiatan bermain tersebut adalah mulai bermunculannya komunitas pecinta video games yang memicu adanya wadah- wadah yang menjadi tempat untuk mereka berkumpul seperti *game center* atau *netcafe*. Dari perkembangan tersebut, mulai bermunculan berbagai kompetisi *game* dan komunitas yang semakin global dalam sebuah asosiasi, dan menciptakan kegiatan tersebut ke dalam kategori olahraga, yang di sebut *E- sport*.

### 2.2.2 Jenis E-Sport

Dari berbagai macam perangkat permainan *video games*, terdapat beberapa jenis atau genre permainan E-Sport di antaranya :

#### a. *Fighting*

Adalah jenis permainan pertarungan antara dua karakter atau lebih, yang dapat di mainkan sendiri maupun berdua yang dapat di mainkan secara online atau LAN. Contoh : Tekken, Street Fighter.



Gambar 2.2.2.1 : Tekken

Sumber : <https://wccftech.com/tekken-7-nintendo-switch/>



b. *First Person Shooter*

Adalah jenis permainan tembak- menembak dalam kondisi berperang yang di lakukan secara individu atau tim, dengan pandangan orang pertama pada karakter yang di mainkan. Permainan ini dapat di lakukan secara online atau LAN. Contoh : Counter Strike : Global offensive



Gambar 2.2.2.2 : Counter Strike : Global Offensive

Sumber : hardwarezone.com.sg

c. *Real Time Strategy*

Adalah jenis permainan strategi dengan bentuk permainan *turn based*, maupun strategy membangun dan berperang dimana pemain perlu mengontrol beberapa unit untuk menghancurkan markas musuh- musuhnya. Permainan ini dapat di mainkan secara online atau LAN. Contoh : Starcraft



Gambar 2.2.2.3 : Starcraft II

Sumber : <https://www.polygon.com/2018/4/26/17272080/starcraft-2-premium-arcade-mods-maps-community>

d. *Sports*

Adalah jenis permainan pertandingan olahraga berupa sepak bola, basket, dan sebagainya. Permainan ini dapat di mainkan secara online atau LAN. Contoh ; PES, FIFA, NBA 2K.



Gambar 2.2.2.4 : Fifa

Sumber : <https://www.goal.com/en/news/fifa-19-new-champions-league-features-in-ultimate-team-the>

e. *Multiplayer Online Battle Arena*

Adalah jenis permainan yang berkembang dari *real time strategy game*, yang hanya terfokus pada perkembangan karakter yang di mainkan dalam sekali permainan dalam pertarungan individu maupun tim. Permainan ini dapat di mainkan secara online maupun LAN. Contoh : DOTA 2, League of Legend.



Gambar 2.2.2.5 : DOTA 2

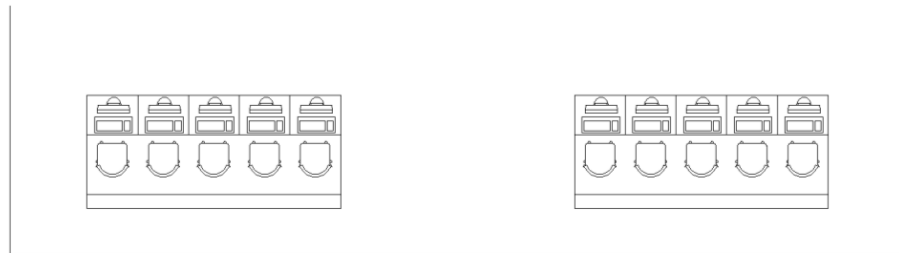
Sumber : <https://www.dota2.com/play/>

### 2.2.3 Kegiatan E-Sport

1. Kompetisi Kategori PC

Pada setiap kompetisi *E-Sport*, biasanya memiliki teknis di dalam sebuah panggung, untuk tim ataupun individu dalam kategori *game* PC yang terdapat

ruang atau meja sejajar yang berisikan perangkat game tersebut sesuai dengan jumlah pemain.



Gambar 2.2.3.1 Layout Umum Kompetisi Game PC

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Merujuk dari data berbagai pertandingan *E-sport* di seluruh dunia, jenis game yang paling sering di pertandingan di dalam tim ataupun individu dalam kompetisi game PC adalah game dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) seperti DOTA 2, dan *League of Legends*, lalu ada juga game dengan genre FPS (*First Person Shooter*) seperti *Counter Strike : Global Offensive*, *Point Blank*, *Player Unknown Battle Ground*, dan genre TCG (*Trading Card Game*) seperti *Hearth Stone*. Pelaku kegiatan dalam kompetisi game PC antara lain :

- A. Atlit (pemain *E-sport*)
  - B. *Coach* (pelatih)
  - C. Pengawas Pertandingan
  - D. Komentator
  - E. Penonton
  - F. Teknisi
2. Kompetisi Kategori *Console*
- Sedangkan untuk kategori *console* umumnya di lakukan secara individu atau 1 lawan 1, di mana dalam satu perangkat console seperti PS4 atau Xbox menggunakan 2 unit *controller*, di mana dalam satu stage bisa terdapat satu atau beberapa pasang untuk bermain dalam satu *match* nya. Permainan yang sering di pertandingan umumnya adalah game ber genre *Fighting* seperti *Sumer Smash Bros*, *Tekken*, *Street Fighter*, dan game ber genre *Sport* seperti FIFA, dan *Pro Evolution Soccer*. Pelaku kegiatan itu sendiri dalam kompetisi dengan *console* cenderung serupa dengan kompetisi PC.



Gambar 2.2.3.2 Layout Umum Kompetisi Game *Console*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 2.3. Pengertian E-Sport Arena

Arena adalah istilah umum yang merujuk kepada suatu tempat yang di gunakan untuk berlatih dan bertanding satu atau beberapa cabang olahraga. Istilah lain dari arena adalah gelanggang yang memiliki pengertian sama dengan bentuk bangunan yang menjadi ciri arena seperti:

- a. Tempat duduk penonton di buat bertingkat, semakin mendekati tempat pertunjukan/ pertandingan semakin rendah.
- b. Pertunjukan/ pertandingan dapat di saksikan dari berbagai sisi, kecuali teater arena, kebanyakan hanya dari tiga sisi.

Bedasarkan dari perjalanan event *video games* terbesar di dunia “*The International*” yang di adakan setiap tahunnya yang pernah mengadakan tournament diberbagai tempat dengan kapasitas penonton yang selalu lebih dari 400 penonton yakni:

- a. Stadion Bola
- b. Theater
- c. Convention/ Exhibition Hall

#### 2.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari perencanaan E-Sport Arena ini adalah:

##### a. Tujuan Kompetisi dan Rekreasi

Sebagai tempat kompetisi dan rekreasi, yang dapat menyalurkan minat masyarakat yang tertarik dengan E- Sport dan berbagai komponennya, yang dapat memunculkan peluang bagi penduduk lokal maupun di Indonesia untuk sadar akan teknologi, terutama teknologi yang dapat di jadikan sebagai olahraga seperti E- Sport. Peluang yang lain adalah sebagai wadah yang dapat memunculkan berbagai generasi atlit yang

- nantinya dapat melakukan berbagai pertandingan untuk membawa dan mengharumkan nama Indonesia di kancah Internasional.
- b. Tujuan Komersial
- Tujuan komersial berupa penyediaan jasa game center dan juga cafe untuk menjadi tempat berkumpulnya komunitas pecinta video games dalam melakukan aktivitas bersama maupun individu dalam bermain, berlatih, maupun bertanding.

## **2.4 Pengertian Kafe**

Kata cafe berasal dari bahasa perancis yaitu cafe yang berarti coffee dan dalam bahasa Indonesia berarti kopi atau coffeehouse. Dalam bahasa Indonesia kedai kopi, maka pengertian *cafe* adalah sebagai tempat untuk mendapatkan minuman kopi dan sebagai tempat bersantai meminum kopi. Seiring dengan berkembangnya zaman, cafe memiliki fungsi lain sesuai dengan pemikiran dan kebutuhan setiap individunya.

### **2.4.1 Fungsi dan Tujuan Terhadap Kafe**

Kafe dewasa ini adalah sebuah tempat yang bersifat komersial, menjual kopi dan makanan pendukung lain, melayani masyarakat umum dan cermin pertumbuhan peradaban umat manusia yang bertujuan untuk mencari kenikmatan dan kesenangan untuk meminum kopi dalam kesenggangan waktu sendiri atau berkumpul dengan orang lain yang digunakan ditengah kesibukan pekerjaan.

### **2.4.2 Klasifikasi Jenis Kegiatan pada Kafe**

#### **1. Konsumsi**

Pengunjung sebagai pelaku konsumen yang datang karena membutuhkan produk yang dijual pada tempat tersebut.

#### **2. Rekreasi**

Mengandung arti untuk dinikmati, yang mana merupakan kegiatan yang menimbulkan kesegaran dan tidak menimbulkan konsentrasi.

#### **3. Pendidikan**

Kegiatan ini lebih ditekankan pada maksud kedatangan pengunjung untuk pertemuan bisnis atau kolega perusahaannya.

### 2.4.3 Klasifikasi Jenis Aktifitas Kafe

Aktifitas pada kafe dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

1. Aspek pengunjung
  - A. Pengunjung yang datang dan langsung memesan hidangan.
  - B. Pengunjung yang telah memesan, membayar produk yang dipesan.
  - C. Pengunjung yang telah membayar, menunggu hidangan disiapkan.
  - D. Pengunjung yang telah mendapat hidangan, mendapati tempat duduk mereka.
2. Aspek penunjang kinerja pegawai
  - A. Pegawai melayani pengunjung yang memesan hidangan.
  - B. Pegawai melayani pengunjung yang membayar hidangan.
  - C. Pegawai meracik dan menyiapkan hidangan yang dipesan.
3. Aspek pegawai
  - A. Pegawai membuat laporan harian, mingguan, bulanan dan tahunan pengeluaran dan pendapatan kafe.
  - B. Pegawai mengadakan rapat rutin untuk kinerja kafe.
  - C. Pegawai mengadakan pergantian jadwal pekerja.

### 2.4.4 Klasifikasi Fasilitas Kafe

1. Fasilitas untuk pengunjung, yaitu:

Tempat untuk meminum kopi dan makan makanan, dan penyediaan *wifi*.
2. Fasilitas kafe untuk menunjang kinerja pegawai, yaitu :
  - a. Tempat untuk mendisplay produk makanan dan minuman.
  - b. Tempat untuk menyimpan bahan makanan dan minuman.
  - c. Tempat untuk meracik makanan dan minuman.
  - d. Tempat untuk pengunjung memesan makanan dan minuman.
  - e. Tempat untuk pengunjung membayar makanan dan minuman.
  - f. Tempat untuk menyimpan alat makan dan minum.
3. Fasilitas kafe untuk pegawai
  - a. Ruang kerja kepala pegawai

- b. Ruang kerja pegawai
- c. Tempat penyimpanan barang untuk pegawai

#### **2.4.5 Persyaratan Umum Kafe**

1. Menarik perhatian dan membuat pengunjung nyaman.
2. Penghawaan dan sirkulasi yang baik.
3. Pencahayaan dalam ruang sesuai, tidak terlalu terang dan redup.  
(Neufert, Data Arsitek Jilid 2 120).

#### **2.4.6 Persyaratan Khusus Kafe**

##### 1. Elemen Interior Kafe

1. Lantai, harus fungsional dan dekoratif dimana menggambarkan kenyamanan, hangat dan tenang yang diharapkan dan kebersihan menjadi pertimbangan (Lawson 40).
2. Dinding, untuk memberikan kesan formal maka diperlukan perancangan yang stabil, akurat dan simetris yang dapat diperbaiki dengan tekstur halus. Sedangkan pola, tekstur dan warna yang kuat akan memberikan kesan aktif dan mengundang perhatian pengunjung. Beberapa bahan yang dapat digunakan untuk pengaplikasian dinding yaitu batu bata, kayu, *yumen board*, dan *gypsum board*.
3. Jendela, perlu adanya perhatian terhadap efek pencahayaan alami, masuknya sinar dari luar, perawatan, keamanan dan berkurangnya privasi pengunjung pada *shop front view*.
4. Ceiling, menggunakan material yang mudah dibersihkan, tidak mudah terbakar, pemilihannya sesuai konsep dan memiliki jangka waktu yang lama, minimal 5 tahun (Suptandar 161).

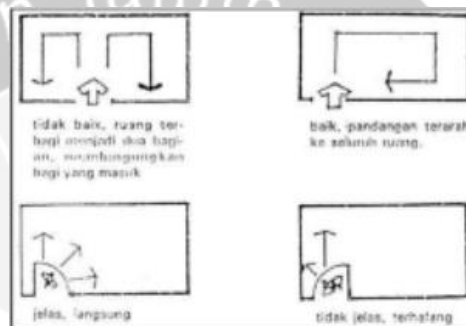
##### 2. Sirkulasi Ruang

1. Sirkulasi linear, terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan diarahkan ke satu tujuan dengan satu jalan dan harus melewati jalan tersebut.

2. Sirkulasi linier bercabang, pengunjung tidak terganggu karena adanya pembagian ruang yang jelas (Ching 234).
3. Sirkulasi radial, pengunjung tidak diarahkan ke suatu tempat.
4. Sirkulasi random, pengunjung dapat memilih jalan yang diinginkan tanpa ada batasan-batasan dinding atau pemisah.

### 3. Sirkulasi Kafe

1. *Flow*, mengoptimalkan meliputi jarak, kapasitas, kecepatan dan arah. Pola tersebut dihasilkan konsumen, karyawan, makanan dan pelayanan.
2. Pengarahan jalan.



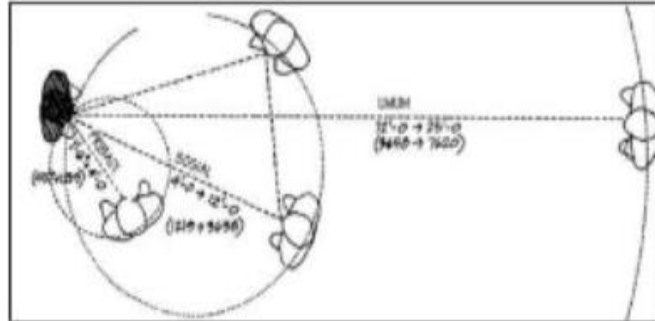
**Gambar 2.4.6.3.1** : Pengarahan Jalan  
**Sumber** : Baraban dan Durocher

### 3. Jarak, terbagi dalam beberapa jenis, yaitu :

- a) Jarak publik, meliputi jarak yang akan didapat memasuki restoran, pandangan untuk berjalan ke area makan dan ketika memasuki area pengambilan makanan didapur. Jarak publik sekitar 12 kaki dan seterusnya (>365,8cm).
- b) Jarak sosial, jarak yang di rasakan pada pengunjung ketika melihat layar televisi, pertunjukan, pelayan yang sibuk bekerja di restoran, dan pegawai dapur yang merasakan bahwa mereka terlihat oleh pelanggan yang berjalan melewati dapur. Jarak sosial sekitar 4-12 kaki (121,9cm – 365,8cm).
- c) Jarak personal, jarak seperti ketika berbicara pada teman makan disebelah meja. Jarak ini sekitar 18 inci – 4 kaki (45,72cm-121,9cm).



- d) Jarak kontak fisik, jarak yang cukup dekat untuk bersentuhan dengan teman makan, seperti duduk berdampingan pada sofa. Jarak ini sekitar 18 inci (<45,72cm)



**Gambar 2.4.6.3.2** : Jarak bersih sirkulasi

**Sumber** : Baraban dan Durocher

#### 4. Pembagian Ruang kafe

1. Area makan untuk menikmati hidangan ringan yang sebagai berikut:

- a. Hot Drink & Cold Drink
- b. Hot Food & Cold Food

Persyaratan luas untuk area makan, sebagai berikut:

- a) 1,2-1,4 m<sup>2</sup> perorangan dilayani oleh pelayan.
- b) 0,83 m<sup>2</sup> untuk perorangan.

Area makan harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Peletakan meja harus berdekatan dengan tiang dan kolom bila berada pada tengah ruangan.
2. Antar tempat duduk dan tempat duduk yang membelakangi menjadi jalur pelayanan dengan jarak 1,35 m sebagai jarak maksimum 2 pramusaji.
3. Pergeseran maju mundur kursi 10-20 cm untuk kebutuhan duduk.
4. Pergeseran kursi untuk pelanggan berdiri sekitar 30 cm.
5. Pintu masuk tidak bersilangan dengan jalur pelayan.

2. Lounge, yaitu tempat tunggu sementara pada bagian kafe.
3. Bar, yaitu tempat menikmati minuman yang diracik oleh bartender.  
Terdapat kursi tinggi yang merapat meja dan jarak antar kursi 75 mm.
4. Kasir terletak dengan bar karena mudah dijangkau oleh pelayan.

#### 5. Furniture pada Kafe

Pemilihan pada furniture merupakan cerminan lain kepribadian kafe dan harus disesuaikan dengan kebutuhan juga estetika dan ergonomi.

Desain furniture terbagi atas dua kategori, sebagai berikut:

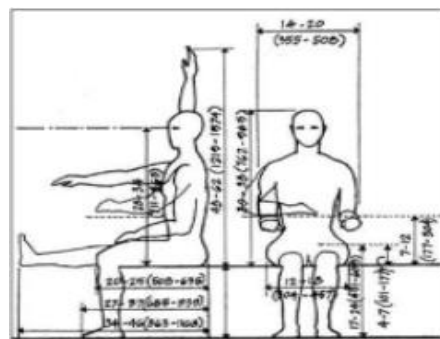
1. Furniture berbentuk kotak (*case*) meliputi meja, lemari dan kursiyang tidak mempunyai pelapis.
2. Furniture yang dilapisi, meliputi sofa atau kursi yang seluruh atau sebagian diberi pelapis (Suptandar 173).

Menurut pola aktifitas yang dijalani pengunjung, dapat diuraikan kebutuhan ruang untuk furniture pada kafe, yaitu:

1. Tempat duduk dan meja, yang perlu diperhatikan pada elemen tempat duduk dan meja adalah permukaan dan bentuk, ketinggian dan lebar, posisi selektif, dan jarak antar meja dan tempat duduk

Ukuran dan tata letak:

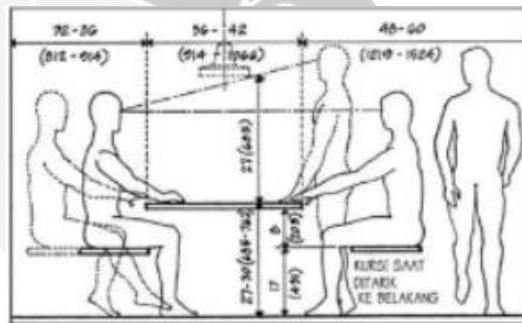
- a. Panjang meja untuk 2 pengunjung yaitu 85 cm.
- b. Tinggi kursi secara keseluruhan sampai sandaran 90 cm.
- c. Tinggi kursi samapai bagian duduk 45 cm.
- d. Panjang dan lebar kaki kursi 45 cm x 45 cm.
- e. Luas meja relatif dapat disesuaikan kebutuhan
- f. Jarak kursi dengan kursi yang membelakangi yaitu untuk 2 pramusaji 1,35 m dan untuk 1 pramusaji 90 cm.



**Gambar 2.4.6.5.1** : Dimensi manusia saat duduk

**Sumber** : Baraban dan Durocher 106

2. Material, untuk area outdoor biasanya menggunakan bahan besi tempa karena memiliki ketahanan tinggi dan dapat dilapisi dengan berbagai macam warna cat. Sedangkan untuk area indoor dapat menggunakan berbagai macam material karena tidak langsung terkena cuaca luar.
3. Struktur, ukuran dan ledutan pada alas ataupun sandaran kursi mempengaruhi kenyamanan konsumen karena dapat mempercepat rata-rata pergantian pengunjung (Baraban dan Durocher 106).



**Gambar 2.4.6.5.2** : Dimensi standar saat makan

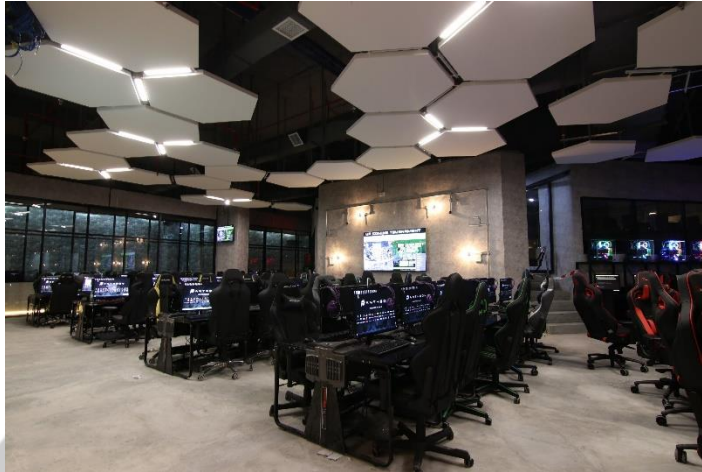
**Sumber** : Baraban dan Durocher 106

4. Fitur spesial, berat pada tempat duduk agar dapat dipindahkan akan mengarah pada citra kafe dan mengarah pada operasional kafe yang memudahkan konsumen untuk - menggerakkannya.
5. Layout duduk, variasi pada peletakkan tempat duduk menawarkan pilihan untuk suasana yang lebih terbuka dan intim serta mempengaruhi jumlah tempat duduk pada ruangan (Baraban dan Durocher 107).

## 2.5 Preseden

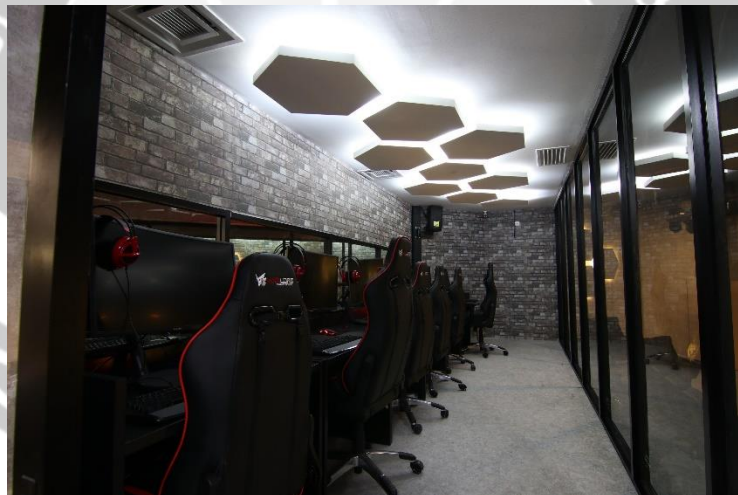
Preseden E-Sports Arena menggunakan, contoh dari salah satu bangunan E-Sports terbesar di Asia Tenggara yang menjadi Net Café pertama berkelas platinum NVIDIA Geforce GTX iCafe bernama The Pantheon Internet Café di Selangor, Malaysia.

Pantheon Malaysia ini, telah memiliki persyaratan yang lengkap untuk dijadikan E-Sports Arena karena telah memiliki tempat bermain, pelatihan, dan juga bertanding.



Gambar 2.5.1 : Area Permainan PC di Pantheon

Sumber: <http://thelevel.my/pantheon-icafe-certified-nvidia/>



Gambar 2.5.2 : Area Pelatihan di Pantheon

Sumber : <http://thelevel.my/pantheon-icafe-certified-nvidia/>



Gambar 2.5.3 : Area Permainan VR di Pantheon

Sumber : <http://thelevel.my/pantheon-icafe-certified-nvidia/>



Gambar 2.5.4 : Area Permainan Console di Pantheon

Sumber : <http://thelevel.my/pantheon-icafe-certified-nvidia/>



Gambar 2.5.5 : Area Café di Pantheon

Sumber : <http://thelevel.my/pantheon-icafe-certified-nvidia/>



Gambar 2.5.6 : Area Pertandingan di Pantheon

Sumber : <https://www.hardwarezone.com.my/feature-pictures-pantheon-malaysias-first-platinum-nvidia-geforce-gtx-icafe>

## **BAB III**

### **TINJAUAN ARSITEKTUR FUTURISTIK**

#### **3.1 Pengertian Arsitektur Futuristik**

Arsitektur Futuristik muncul pada awal abad ke 20 di Italia. Gaya arsitektur ini sendiri sebenarnya merupakan bagian dari *futurism*, yaitu suatu gerakan seni yang ditemukan oleh seorang penyair bernama Filippo Tommaso Marinetti pada 1909. Gerakan ini tidak hanya menarik penyair, musisi, dan seniman seperti Umberto Boccioni atau Giacomo Bela, tetapi juga menarik sejumlah arsitek.

Futuristik mempunyai arti mengarah atau menuju ke masa depan. Futuristik pada bangunan menggambarkan bahwa perencanaan dan pembangunannya tidak berdasarkan oleh sesuatu yang terkait dengan masa lalu, akan tetapi mencoba untuk menggambarkan masa depan. Bangunan harus dapat mengikuti dan menampung tuntutan kegiatan yang pasti selalu berkembang.

Arsitektur Futuristik memanfaatkan kemajuan di era teknologi dengan menggunakan bahan- bahan baru seperti baja, kaca, dan aluminium. Sederhana merupakan nilai tambah terhadap arsitektur sedangkan penambahan ornament dianggap sebagai suatu hal yang tidak efisien. Penekanan perancangan kepada *space* atau ruang, maka desain menjadi polos, simple, dengan pemakaian kaca lebar. Jenis bahan material yang digunakan diekspos secara polos dan ditampilkan apa adanya.

Dalam arsitektur Futuristik, konsep desain tidak tergantung pada aturan tertentu dan cenderung bebas mengambil bentuk apapun selagi masih dalam konsep masa depan. Bentuk yang dihasilkan cenderung mengejutkan, tidak biasa, dan bahkan sering dianggap aneh. Sama halnya dengan bentuk bangunan zaman sekarang yang mungkin dianggap aneh oleh orang masa lalu.

## 3.2 Tata Ruang

### 3.2.1 Definisi dan Batasan Tata Ruang

Eksterior adalah permukaan yang berada luar, rancangan pada daerah luar, atau berada di sisi luar. Maka ruang luar merupakan suatu area yang mewadahi kegiatan atau aktivitas manusia, yang berarti berinteraksi, sirkulasi, maupun kegiatan yang berada di luar bangunan.

Prinsip penataan dibutuhkan dalam tata ruang luar. Penataan tidak hanya berupa aturan geometrik tetapi lebih pada suatu kondisi dimana setiap bagian dari seluruh komposisi saling berhubungan dengan bagian lain dengan tujuan untuk menghasilkan suatu susunan yang harmonis<sup>1</sup>.


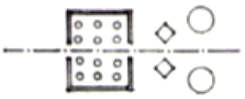

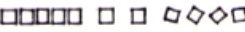
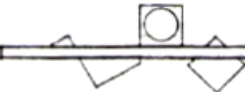
Prinsip penataan dan karakteristik ruang luar, yaitu:

---

<sup>1</sup> Ching, Francis DK. *Bentuk, Ruang dan Tata* edisi kedua, Jakarta, Erlangga. 2000



**Tabel 3.2.1.1 Organisasi Ruang**

<b>Prinsip Penataan</b>	<b>Karakteristik</b>
<b>Sumbu</b> 	Sebuah garis yang terbentuk oleh dua buah titik didalam ruang, dimana bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun dalam sebuah paduan yang simetri dan seimbang.
<b>Simetri</b> 	Distribusi dan susunan yang seimbang dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang sama pada sisi yang berlawanan terhadap suatu garis atau bidang pembagi ataupun terhadap titik pusat atau sumbu.
<b>Hirarki</b> 	Penekanan kepentingan atau keutamaan suatu bentuk atau ruang menurut ukuran, wujud atau penempatannya, relatif terhadap bentuk-bentuk atau ruang-ruang lain dari suatu organisasi.
<b>Irama</b> 	Pergerakan yang mempersatukan, yang dicirikan dengan pengulangan berpola atau pergantian unsur atau motif formal dalam bentuk yang sama atau dimodifikasi.
<b>Datum</b> 	Sebuah garis, bidang atau volume yang oleh karena kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengukur dan mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.

**Sumber:**Ching, Francis D.K. (2007) p.216

### 3.2.2 Hubungan Tata Ruang

Hubungan Tata Ruang Hubungan ruang kegiatan Taman Bacaan yang berupa kegiatan edukasi baca bernuansa rekreatif dapat terjadi pola<sup>2</sup>

1. Ruang dalam ruang

Ruang dalam Ruang adalah Adanya ruang yang melingkupi ruang yang lebih kecil, dengan visual kontinuitas.

2. Ruang yang bersebelahan

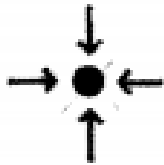
<sup>2</sup> Ching, Francis D.K. (2007). *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*. hal 185-19


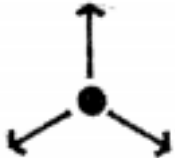
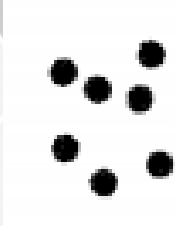
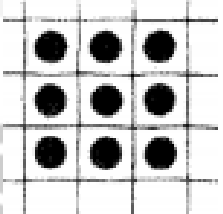
Ruang yang bersebelahan adalah Adanya pemisahan ruang dengan menggunakan bidang pembatas (tembok).

3. Ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama

Dalam buku yang ditulis oleh D. K. Ching berjudul ARSITEKTUR: bentuk, ruang, dan tatanan (2000), bentuk memiliki sifat-sifat tertentu yang menentukan pola dan komposisi unsur-unsurnya, yaitu:

- a. Posisi
- b. Letak dari sebuah bentuk adalah relatif terhadap lingkungannya atau lingkungan visual di mana bentuk tersebut terlihat.
- c. Orientasi
- d. Arah dari sebuah bentuk relatif terhadap bidang dasar, arah mata angin, bentuk-bentuk benda lain, atau terhadap seseorang yang melihatnya.
- e. Inersia visual
- f. Merupakan tingkat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia visual suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasinya relatif terhadap bidang dasar, gaya tarik bumi, dan garis pandang manusia

No.	Keterangan	Gambar
1.	<p><b>Bentuk Terpusat</b></p> <p>Memiliki area yang dominan di tengah-tengah. Yang dikelilingi oleh bentuk sekunder Bentuk ini bersifat memusat dan memiliki dominasi visual.</p>	

2.	<p><b>Bentuk Linear</b></p> <p>Bentuk yang bersifat mengatur, mengarahkan dan mengorganisir yang diatur dalam suatu deret</p>	
3.	<p><b>Bentuk Radial</b></p> <p>Berupa Komposisi dari bentuk-bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk-bentuk berpusat searah dengan jajarannya. Bentuk ini bersifat dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi ruang pusatnya.</p>	
4.	<p><b>Bentuk Cluster</b></p> <p>Terdiri dari bentuk-bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama menerima kesamaan visual. Bentuk ini bersifat introvert, kurang memiliki kekompakan dan keteraturan pola.</p>	
5.	<p><b>Bentuk Grid</b></p> <p>Merupakan bentuk modular di mana hubungannya satu sama lain diatur oleh grid-grid tiga dimensi. Bentuk ini bersifat mengatur, menyatukan, dan mengorganisir.</p>	

**Tabel 3.2.2.1** Organisasi Ruang

Sumber : Ching, Francis D.K. (2007) p.216

### 3.3 Sirkulasi

Sirkulasi dapat diartikan sebagai “Tali” yang mengikat Ruang dalam sebuah deretan ruang ruang dalam maupun luar menjadi berhubungan. Oleh karena itu kita bergerak dalam waktu melalui sebuah tahapan dan dilakukan didalam ruang. Kita menempati ruang ketika kita menetapkan tempat tujuan (Ching, F, 1993:246)

Sirkulasi pada dasarnya dapat dibagi menjadi 3 berdasarkan fungsinya, yaitu:

### 3.3.1 Jenis Sirkulasi menurut Penggunaanya

#### 1. Sirkulasi Manusia:

Dalam kaitannya arsitektur dan manusia, manusia tentu menjadi factor penting dalam merancang, tak terkecuali dalam merancang sirkulasi. Sirkulasi manusia dapat berupa pedestrian atau plaza yang membentuk hubungan erat antar aktivitas dalam tapak. Beberapa factor yang perlu diperhatikan dalam perancangan sirkulasi bagi manusia adalah :

- a. Lebar Jalan
- b. Pola Lantai
- c. Kejelasan orientasi
- d. Lampu jalan
- e. Fasilitas penyebrangan

Selain itu, ada beberapa ciri sirkulasi manusia yaitu :

- a. Kelonggaran dan flaxsibel dalam bergerak,
- b. Berkecepatan rendah,
- c. Ukuran sesuai skala manusia



**Gambar 3.3.1.1** sirkulasi pejalan kaki  
**Sumber:** [www.pinterest/circulation.com](http://www.pinterest/circulation.com)

## 2. Sirkulasi Kendaraan:

Hirarki sirkulasi kendaraan dapat dibagi menjadi 2 jalur, yakni antara lain:

- a. jalur distribusi, jalur untuk gerak perpindahan lokasi (jalur cepat)
- b. jalur akses, jalur yang melayani hubungan jalan dengan pintu masuk bangunan.



**Gambar 3.3.1.2** Sirkulasi Kendaraan  
**Sumber:** [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

### 3. Sirkulasi Barang:

Sirkulasi barang biasanya disatukan atau menumpang pada sirkulasi lainnya, namun pada perancangan tertentu sirkulasi barang menjadi penting untuk di perhatikan. Sebagai contoh system sirkulasi barang horizontal dan vertical adalah lift barang, conveyor belt, jalur troli dan sebagainya.



**Gambar 3.3.1.3** lift Barang

Sumber: [www.pearasoperkasa.com](http://www.pearasoperkasa.com)

## BAB IV

### TINJAUAN WILAYAH YOGYAKARTA

#### 4.1 Gambaran Umum Kota Yogyakarta

##### 4.1.1 Kondisi Administratif

Daerah Istimewa Yogyakarta bagian selatan dibatasi Lautan Indonesia, sedangkan di bagian timur laut, tenggara, barat, dan barat laut dibatasi Provinsi Jawa Tengah. Batas - batas wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta meliputi:

1. Sebelah timur laut berbatasan dengan Kabupaten Klaten.
2. Sebelah tenggara berbatasan dengan Kabupaten Wonogiri.
3. Sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Purworejo.
4. Sebelah barat laut berbatasan dengan Kabupaten Magelang.

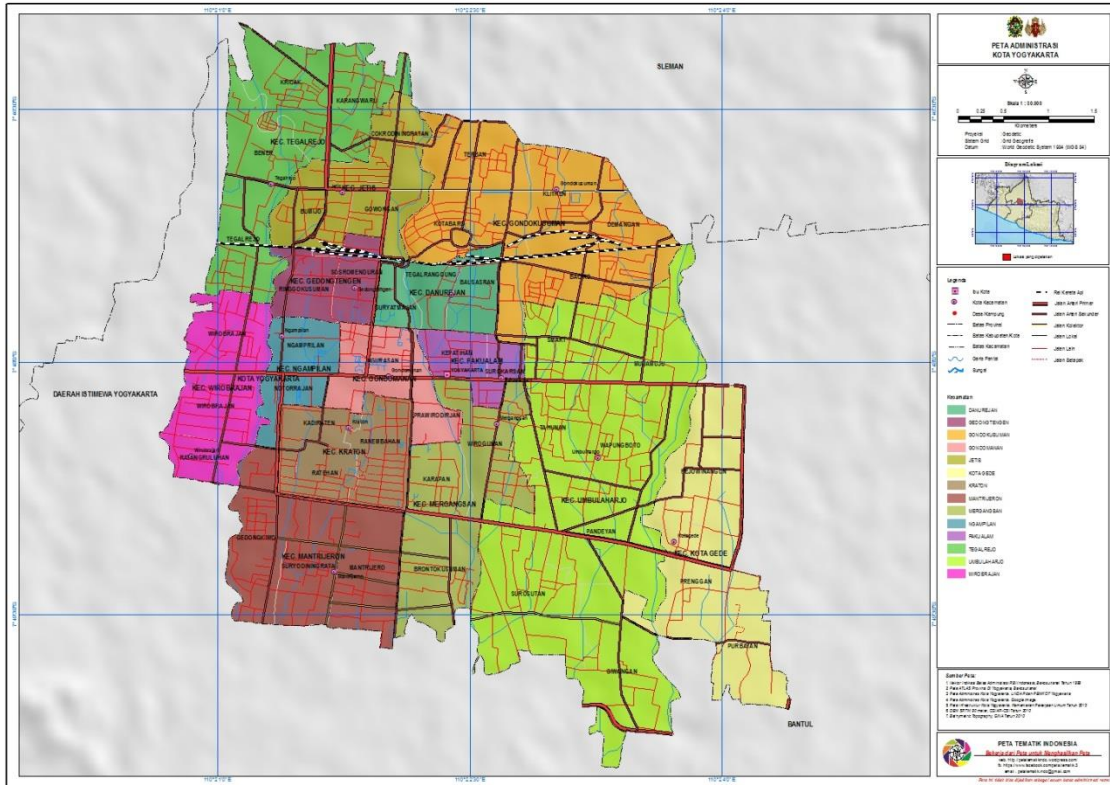
Kota Yogyakarta terdiri dari 14 kecamatan dan 45 kelurahan, 615 RW, dan 2.529 RT dengan luas wilayah 32,5 km<sup>2</sup> dengan batas wilayah sebagai berikut:

1. Batas utara :Kecamatan Melati dan Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman.
2. Batas timur :Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, dan Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul.
3. Batas Selatan :Kecamatan Banguntapan, Kecamatan Sewon, dan Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul.
4. Batas Barat :Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, dan Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Badan Pusat Statistik DIY, 2012. *D.I. Yogyakarta Dalam Angka 2011. Yogyakarta. Badan Pusat Statistik DIY, pp.3-*

## 4.1.2 Peta Administrasi Yogyakarta 2009-2029



**Gambar 4.1.2.1 : Peta Administrasi Kota Yogyakarta**

**Sumber :** Raperda Kota Yogyakarta tahun 2009-2029

Kecamatan Umbulharjo merupakan kecamatan yang memiliki luas wilayah yang paling besar yaitu sebesar  $8,2\text{km}^2$  atau sebesar 25%, dan Kecamatan Pakualaman merupakan kecamatan yang kecil dimana luas wilayah hanya sebesar  $0.63\text{km}^2$  atau sebesar 1.9%. Berikut merupakan tabel luas wilayah Yogyakarta yang diambil melalui luas wilayah kecamatan:<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Badan Pusat Statistik DIY, 2012. D.I. Yogyakarta Dalam Angka 2011. Yogyakarta. Badan Pusat Statistik DIY, pp.3-



<b>NO.</b>	<b>KECAMATAN</b>	<b>LUAS WILAYAH (km<sup>2</sup>)</b>	<b>PRESENTASE</b>
1.	Mantrijeron	2.61	8.0
2.	Kraton	1.40	4.3
3.	Mergangsan	2.31	7.1
4.	Umbulharjo	8.12	25.0
5.	Kotagede	3.07	9.4
6.	Gondokusuman	3.99	12.3
7.	Danurejan	1.10	3.4
8.	Pakualaman	0.63	1.9
9.	Gondomanan	1.12	3.4
10.	Ngampilan	0.82	2.5
11.	Wirobrajan	1.76	5.4
12.	Gedongtengen	0.96	3.0
13.	Jetis	1.70	5.2
14.	Tegalrejo	2.91	9.0
	Jumlah	32.50	100

**Tabel 4.1.2.1 Luas Wilayah Kecamatan Yogyakarta**

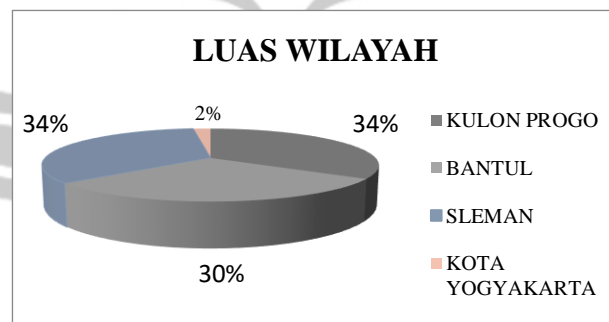
Sumber: BPS Provinsi D.I.Yogyakarta

### 4.1.3 Luas Wilayah

Provinsi D.I. Yogyakarta memiliki luas 3.185,80 km<sup>2</sup> yang merupakan 0,17% dari luas keseluruhan Indonesia (1.860.359,67 km<sup>2</sup>). Yogyakarta dibagi dalam empat kabupaten yaitu Sleman, Bantul, Kulon Progo, Gunung Kidul, dan Kotamadya Yogyakarta. Ketinggian rata-rata 113m diatas permukaan laut dengan topografi yang relatif datar, kemiringan rata rata sebesar 1% kearah selatan. Bagian utara yang paling tinggi 129m.

Secara wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri dari 1 kota, 4 kabupaten, 78 kecamatan, dan 438 kelurahan/ desa, sebagai berikut:

1. Kota Yogyakarta (luas 32,50 km<sup>2</sup>, 14 kecamatan, 45 kelurahan),
2. Kabupaten Bantul (luas 506,85 km<sup>2</sup>, 17 kecamatan, dan 75 desa),
3. Kabupaten Kulon Progo (luas 586,27 km<sup>2</sup>, 12 kecamatan, dan 88 desa),
4. Kabupaten Gunung Kidul (luas 1.485,36 km<sup>2</sup>, 18 kecamatan, dan 144 desa), dan
5. Kabupaten Sleman (luas 574,82 km<sup>2</sup>, 17 kecamatan, dan 86 desa).



**Gambar 4.1.3.1** : Grafik Luas Wilayah Yogyakarta

**Sumber:** Badan Pusat Statistik DIY, 2012. *D.I. Yogyakarta Dalam Angka 2012*<sup>3</sup>

### 4.1.4 Letak Geografis

Kota Yogyakarta terletak antara 110°24'19"-110°28'53" Bujur Timur dan antara 07°49'26"-07°15'24" Lintang Selatan, dengan luas sekitar 32,5 km<sup>2</sup> atau

<sup>3</sup> Badan Pusat Statistik DIY, 2012. *D.I. Yogyakarta Dalam Angka 2011. Yogyakarta. Badan Pusat Statistik DIY, pp.3-*

1,02% dari luas wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Jarak terjauh dari utara ke selatan kurang lebih 7,5km dan dari barat ke timur kurang lebih 5,6km. Kota Yogyakarta yang terletak di daerah dataran lereng aliran Gunung Merapi memiliki kemiringan lahan yang relatif datar antara 0 - 2% dan berada pada ketinggian rata-rata 114m dari permukaan air laut (dpa). Sebagian wilayah dengan luas 1.657 hektar terletak pada ketinggian kurang dari 100 meter dan sisanya (1.593 hektar) berada pada ketinggian antara 100–199 meter dpa. Sebagian besar jenis tanahnya adalah regosol. Terdapat tiga sungai yang mengalir dari arah utara ke selatan yaitu : Sungai Gajah Wong yang mengalir di bagian timur kota, Sungai Code di bagian tengah, dan Sungai Winongo di bagian barat kota.<sup>4</sup>

#### **4.1.5 Iklim Yogyakarta**

Yogyakarta secara klimatologis memiliki iklim tropis lembab dengan curah hujan rata-rata 117mm/tahun. Musim yang terjadi di Yogyakarta yaitu musim kemarau di bulan Mei-October dan musim hujan di bulan November hingga April dengan kelembapan udara berkisar 97% dengan suhu rata-rata 23°C hingga 30°C.

Curah hujan berkisar antara 34,5 mm – 512,3 mm dengan hari hujan per bulan antara 10 kali – 25 kali. Sedangkan kelembapan udara tercatat antara 41 persen – 97 persen, tekanan udara antara 1.004,5 mb – 1.014,6 mb, dengan arah angin antara 060 derajat – 240 derajat dan kecepatan angin antara 0,0 knot sampai dengan 47 knot. Secara umum rata-rata curah hujan tertinggi selama tahun 2010 terjadi pada bulan Desember, yaitu sebanyak 511,8 mm dan terendah terjadi pada bulan Juli (57,9 mm). Rata-rata hari hujan per bulan adalah 14, 21 hari.

---

<sup>5</sup> Badan Pusat Statistik DIY, 2012. *D.I. Yogyakarta Dalam Angka 2011*. Yogyakarta. Badan Pusat Statistik DIY, pp.3-

<sup>6</sup> Badan Pusat Statistik, *op. cit.*, hlm. 3.

**Tabel 4.1.5.1 Jumlah Curah Hujan**

No	Bulan / Month	Kabupaten Kota / Regency / City				
		Kulonprogo	Bantul	Gunung Kidul	Sleman	Yogyakarta
1	Januari / January	400	399	375	389	312
2	Februari / February	258	147	176	182	252
3	Maret / March	628	338	373	463	211
4	April / April	390	386	480	370	216
5	Mei / May	38	88	124	53	78
6	Juni / June	-	-	-	-	-
7	Juli / July	-	-	-	-	-
8	Agustus / August	-	-	-	-	-
9	September / September	-	-	-	-	-
10	Oktober / October	-	-	-	-	-
11	Nopember / November	438	185	81	217	106
12	Desember/ December	496	335	234	324	459

Sumber: Badan Pusat Statistik D.I.Yogyakarta<sup>5</sup>

#### 4.1.6 Rencana Tata Ruang Wilayah Yogyakarta

Struktur ruang daerah bertujuan untuk mengakomodasi fungsi sebagai Pusat Kegiatan Nasional (PKN) sebagaimana telah ditetapkan dalam RTRW Nasional serta melaksanakan pengembangan dan pembangunan Daerah sebagaimana

<sup>5</sup> Badan Pusat Statistik DIY, 2012. D.I. Yogyakarta Dalam Angka 2011. Yogyakarta. Badan Pusat Statistik DIY, p.4

diamanatkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Yogyakarta.

Rencana struktur ruang meliputi:

1. Sistem perkotaan.
2. Sistem jaringan transportasi.
3. Sistem jaringan energi.
4. Sistem jaringan telekomunikasi.
5. Sistem prasarana pengelolaan lingkungan.
6. Sistem jaringan penerangan jalan.

Pengembangan sistem perkotaan diwujudkan berdasarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan struktur ruang kota.
2. Sistem pusat-pusat pelayanan kota.
3. Fungsi pusat permukiman kota.<sup>6</sup>

Pengembangan struktur ruang kota dimaksudkan untuk pemerataan pertumbuhan pembangunan diseluruh wilayah kota Yogyakarta yang meliputi:

1. Kawasan pusat kota di wilayah Kecamatan Danurejan, Kecamatan Gedongtengen, dan Kecamatan Gondomanan.
2. Kawasan wisata budaya dikembangkan di kecamatan kraton, kecamatan pakualaman dan Kecamatan Kotagede.
3. Kecamatan Umbulharjo merupakan kawasan prioritas yang harus dikembangkan dibandingkan dengan kecamatan-kecamatan lain yang relatif sudah berkembang. Pembagian Kawasan Kota akan dibagi berdasarkan karakter kawasan dan kondisi kawasan fisik alami dan wilayah administrasi kota.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Raperda Kota Yogyakarta Tahun 2010.

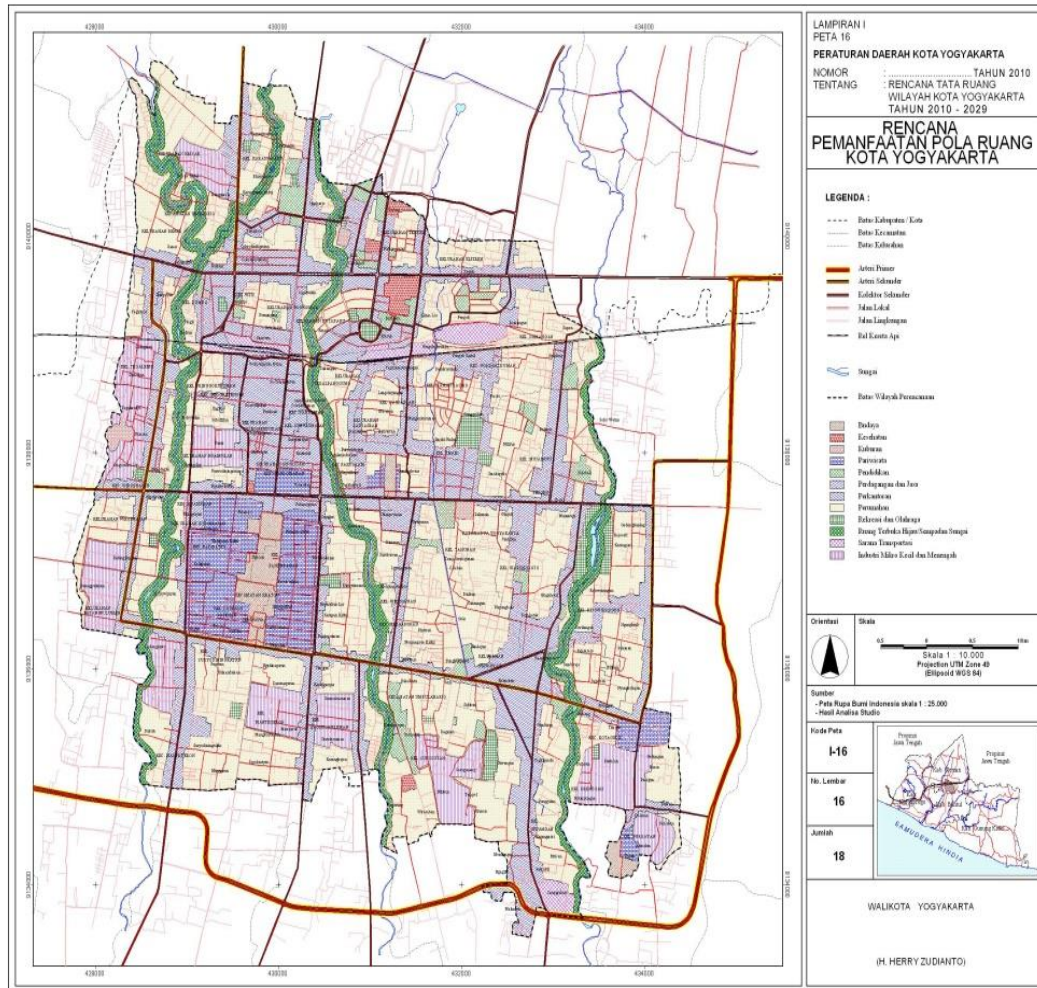
<sup>7</sup> Raperda Kota Yogyakarta Tahun 2010.

**Tabel 4.1.6.1 Rencana Tata Ruang Yogyakarta**

No	Rencana Pola Ruang	Arah Pemanfaatan	lokasi
1	Rencana Kawasan Lindung	Hutan suakamargasatwa, hutan wisata, sempadan sungai, RTH, cagar budaya dan ilmu ilmu pengetahuan	Gembiraloka, Kecamatan Umbulharjo, Sungai Code, Gadjah Wong
2	Rencana Kawasan Budidaya	Hutan produksi, kawasan pertanian, kawasan perkebunan, kawasan perikanan, idustri kecil dan menengah, kawasan pariwisata, perdagangan dan jasa, bar udara, permukiman, fasilitas umum sosial	Kecamatan Gedongtengen, Kecamatan Tegalrejo, Kecamatan Jetis, Kecamatan Mantrijeron, Kecamatan Kota Gede, Kecamatan Gondomanan
3	Rencana Kawasan Strategis	Kerajinan perak, kerajinan batik, pariwisata kesenian dan kebudayaan, kawasan militer, pendidikan, monumen perjuangan dan pariwisata	Kecamatan Kraton, Kecamatan Pakualaman, Kecamatan Jetis, Kecamatan Kotagede, Kecamatan Tegalrejo, Kelurahan Kotabaru, Kelurahan Klitren

Sumber : Rencana Pola Ruang Kota Yogyakarta Tahun 2009-2029<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Rencana Pola Ruang Kota Yogyakarta Tahun 2009-2029



**Gambar 4.1.6.1 :** Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta

**Sumber :** Rencana Pola Ruang Kota Yogyakarta Tahun 2009-2029<sup>9</sup>

Sesuai pada rencana pola ruang tata kota Yogyakarta, *E-Sport Arena* masuk dalam kategori pemanfaatan kawasan pariwisata yang akan mengarah pada kawasan hiburan, maka rencana pemanfaatan ruang termasuk dalam rencana kawasan strategis yang berlokasi di Kecamatan Gedongtengen, Kecamatan Tegalrejo, Kecamatan Jetis, Kecamatan Mantijeron, Kecamatan Kotagede, Kecamatan Gondomanan

Rencana pola tata ruang kawasan yang telah dipilih melalui tabel 3.3, pemilihan site juga perlu dipertimbangkan melalui zoning mengenai kawasan

<sup>9</sup> Rencana Pola Ruang Kota Yogyakarta Tahun 2009-2029

konservatif dan kawasan untuk dibangun sesuai peta rencana yang telah dirancang pemerintah periode 2009-2029.

## **4.2 Perkembangan Kegiatan E-Sports di Yogyakarta**

### **4.2.1 Perkembangan E-Sports**

Menurut Simson, Skom. sebagai ketua pengurus IeSPA Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, E-Sports mulai di akui oleh pemerintah Indonesia sejak tahun 2014 dan pada tahun 2014 IeSPA terbentuk. Pada awalnya pergerakan yang di lakukan IeSPA untuk membantu perkembangan E-Sports, yaitu dengan membuat kompetisi umum skala daerah, dan membuat seminar- seminar mengenai E-Sports.

Perkembangan E-Sports tidak mengalami perkembangan yang signifikan sampai pada tahun 2016 Indonesia menjadi tuan rumah TAFISA (Festival Olahraga Rekreasi Dunia) yang memiliki cabang E-Sports untuk di lombakan, kemudian Indonesia kembali menjadi tuan rumah untuk turnamen sekala internasional pada tahun 2017 yang bisa menyebabkan Indonesia menyetujui E-Sports masuk kedalam ASEAN Games 2018 dan mengajukan game FIFA kedalam cabang E-Sports di ASEAN Games 2018.

Pada tahun 2019 E-Sports mulai diubah dari cabang olahraga rekreasi menjadi cabang olahraga prestasi melalui bantuan dari IeSPA untuk mengurus ke seluruh kabupaten di Indonesia, demi persiapan SELEKDA (Seleksi Daerah) dalam bentuk KERJUDA (Kejuaraan Daerah) untuk seleksi KEJURNAS untuk mencari pemain E-Sports yang dapat mewakili Indonesia pada SEA Games 2019 mendatang. Untuk menyambut E-Sports masuk kedalam SEA Games 15 provinsi di Indonesia mengadakan pertandingan 2 jenis E-Sports yaitu DoTA 2 dan Mobile Legends untuk menyeleksi pemain nasional. Yogyakarta sebagai salah satu provinsi yang berpartisipasi akan mempertandingkan 2 jenis E-Sports pada tanggal 23- 27 Juni 2019 di Internet Cafe Super Nova Jl. Ring Road Utara, Ngringin, Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman , Daerah Istimewa Yogyakarta untuk pertandingan DOTA 2 dan Lippo Plaza di Jl. Laksda



Adisucipto No. 32-34, Demangan, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta untuk pertandingan Mobile Legends.

#### 4.2.2 Games E-Sports di Yogyakarta

Games E-Sports saat ini yang sudah di akui di Yogyakarta, yaitu:

- **DOTA2**

DOTA 2 adalah video game berjenis multiplayer online battle arena (MOBA) yang di buat dan dikembangkan oleh Valve Corporation. Game ini merupakan lanjutan dari pendahulunya yaitu Defence of the Ancients (DotA), yang merupakan mini-games yang diciptakan oleh komunitas pada platform Warcraft III: Reign of Chaos dari Blizzard Entertainment.



Gambar 4.2.2.1: Logo DOTA 2

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:DotA2.jpg>

DOTA 2 dipamerkan pertama kali secara umum pada Gamescom 2011, bertepatan dengan The International yang merupakan kejuaraan DOTA 2 pertama dengan total hadiah sebesar USD 1,45M. Valve Corpration mulai menyebarkan akses terbatas untuk pemain pada versi Microsoft Windows. Awalnya video game ini direncanakan untuk diterbitkan secara public pada tahun 2012, namun Valve membatalkan rencana tersebut. Setelah hampir dua tahun masa Closed Beta, DOTA 2 secara resmi diterbitkan di Steam untuk platform Windows pada 9 Juli 2013, dan untuk platform OS X dan Linux pada 18 Juli 2013. Valve masih melanjutkan proses perkembangan video game DOTA 2 hingga saat ini.

DOTA 2 memiliki acara tahunan yang dikenal sebagai The International yang telah berlangsung sejak tahun 2011 hingga sekarang, hadiah yang terkumpul berasal dari crowdfunded melalui opsi Battle Pass yaitu pembelian yang ditawarkan didalam game dengan berbagai bonus untuk pembelinya. 25% dari penjualan Battle Pass langsung masuk kedalam total hadiah. The International 2013 berhasil mengumpulkan lebih dari USD 2,8M

yang menjadikannya tournament dengan total hadiah yang terbesar dalam sejarah olahraga elektronik pada saat itu. Acara tahunan DOTA 2 ini selalu memecahkan rekor total hadiahnya sendiri dari tahun ketahun yang kemudian pada The International 2018 DOTA 2 memecahkan rekornya dengan total hadiah sebesar USD 25M.

- **Mobile Legends**

Mobile Legends adalah video game berjenis multiplayer online battle arena (MOBA) yang di buat dan dikembangkan oleh Moonton. Berbeda dengan DOTA 2 Mobile Legends adalah permainan yang dirancang untuk dimainkan di android iOS, yang merupakan tiruan dari permainan PC yaitu League of Legends.



**Gambar 4.2.2.2:** Logo Mobile Legends

**Sumber :** [https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)

Mobile Legends pertama kali rilis di server tiangkong pada tanggal 11 Juli 2016, yang kemudian disusul dengan munculnya server global pada 9 November 2016. Permainan ini masih berkembang hingga sekarang, akibat semakin meningkatnya jumlah pemain yang disebabkan mudahnya akses permainan yang hanya membutuhkan android iOS dan dianggap lebih mudah dibandingkan dengan genre MOBA lainnya yang lebih kompleks permainannya.

Mobile Legends mulai membuat acara tahunan pada tahun 2017 dengan nama Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC), yang merupakan acara tahunan dari Mobile Legends wilayah Asia Tenggara. MSC 2019 merupakan acara tahunan pada tahun ini, dengan jumlah 12 peserta yang dibagi menjadi 4 grup untuk memperebutkan total hadiah sebesar USD 120.000.

## Daftar Pustaka

Poerwadarminta.,1982. Kamus Besar Bahasa Indoneisa. Jakarta. Balai Pustaka.

Harsuki., 2012. *Pengantar Manajemen Olahraga*: Diterbitkan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta.

Ernst Neufert, Peter Neufert,Johannes Kister. Neufert, Data Architect 4TH Edition, Singapore, Willey Blackwell.

Ching, Francis DK. Bentuk, Ruang dan Tatanan edisi kedua, Jakarta, Erlangga. 2000

De Chiara, Joseph and Crosbie, Michael J., 2001. Time Saver Standards for Building Types 4<sup>th</sup> Edition, Singapore: McGraw-Hill

## Referensi

<https://www.apjii.or.id/>

<http://www.iespa.or.id/>

<https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-futuristik>

<https://www.arsitur.com/2018/07/arsitektur-futuristik-pengertian-prinsip-contoh.html>

<https://yogyakarta.bps.go.id/>

<https://www.google.com/earth/>

<https://www.suncalc.org>