

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ESPORTS CENTER DENGAN PENDEKATAN HEALING
ARCHITECTURE
DI KEMAYORAN, JAKARTA PUSAT
TUGAS AKHIR SARJANA STRATA-1
UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK
MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Disusun oleh:

SAMUEL YUDHATAMA

NPM : 160116456



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2020

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa penyusunan laporan untuk mata kuliah Tugas Akhir – Seminar Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektural (LKPPA) dengan penjelasan sebagai berikut:

Judul : *eSports Center* dengan Pendekatan *Healing Architecture* di
Kemayoran, Jakarta Pusat

Penulis : Samuel Yudhatama

NPM : 160116456

Dengan ini menyatakan bahwa ‘hasil karya Tugas Akhir tersebut benar-benar hasil karya yang dikerjakan oleh penulis sendiri’. Beberapa informasi yang termuat dalam laporan merupakan gagasan dan teori dari berbagai sumber dan telah tercatat dalam daftar pustaka sebagai langkah untuk menghargai informasi yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyusun laporan seminar LKPPA ini. Sehingga ‘apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa sebagian atau seluruh hasil karya tersebut merupakan plagiasi maka penulis bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang diterima oleh penulis akan dinyatakan batal dan segera di kembalikan kepada pihak Universitas Atma Jaya Yogyakarta’.

Dengan demikian, ‘surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sesungguhnya-sungguhnya dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan untuk menerima segala konsekuensi’. Sekian dan terima kasih.

Yogyakarta, _____ 2020

Samuel Yudhatama

LEMBAR PENGABSAHAN DOKUMEN TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTURAL (LKPPA)
BESERTA
GAMBAR RANCANGAN DAN LAPORAN PERANCANGAN

***eSports Center dengan Pendekatan Healing Architecture di
Kemayoran, Jakarta Pusat***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Samuel Yudhatama

NPM: 16.01.16456

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, _____

Dosen Penguji



Dosen Pembimbing

Ir. YP. Suhodo Tjahyono, M.T

Khaerunnisa, S.T., M.Eng., Ph.D.

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
– Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas
Teknik – Universitas Atma Jaya
Yogyakarta



Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.



Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

ABSTRAKSI

eSports di Dunia dan di Indonesia berkembang secara pesat. Hal ini merupakan potensi yang dapat dikembangkan menjadi *eSports Center*, *eSports* dapat mengasah *soft-skill* pada seseorang yang meliputi koordinasi tangan-mata dan meningkatkan kecepataan reaksi, tetapi dibalik dampak positif yang diberikan *eSports*, pemain/peminat *eSports* kurang memenuhi kebutuhan terutama yang berhubungan dengan kesehatan baik secara fisik maupun psikis. Sebanyak 0.6% dari pemain *video game* mengalami gangguan psikologi seperti kecemasan dan depresi. Sering dijumpai bahwa masyarakat kurang melihat *eSports* sebagai hal yang positif, masih banyak yang menganggap *eSports* merupakan hal yang tabu dan bersifat sangat negatif. *eSports Center* yang direncanakan dan dirancang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada pemain/peminat *eSports* dan mempromosikan *eSports* sebagai alternatif olahraga baru. *eSports Center* yang direncanakan dan dirancang juga mendukung pemenuhan kebutuhan fisik dan psikis pemain/peminat *eSports* menggunakan pendekatan *Healing Architecture*.

Kata kunci : *eSports*, *eSports Center*, *Healing Architecture*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan kasih-Nya, penulis dapat melaksanakan mata kuliah seminar Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektural (LKPPA) dan dapat menyelesaikan laporan LKPPA tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Khaerunnisa, S.T., M.Eng., sebagai dosen pembimbing mata kuliah seminar LKPPA yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang membantu penulis dalam proses penyusunan laporan seminar LKPPA.
2. Ibu Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc., selaku koordinator untuk mata kuliah seminar LKPPA.
3. Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan laporan seminar LKPPA.
4. Teman-teman Penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat melalui berbagai cara.
5. Ibu Yohana Widiyaningsih selaku staf perpustakaan UAJY yang membantu pengecekan *turnitin*.
6. Ibu Kumala Windya selaku narasumber wawancara dalam pengumpulan informasi terkait dengan *healing environment*.
7. Bapak Ir. YP. Suhodo Tjahyono, M.T selaku dosen penguji UTS dan UAS Seminar LKPPA.

Laporan seminar LKPPA ini masih jauh dari sempurna, sehingga segala bentuk kritik dan saran dari para pembaca akan sangat membantu bagi penulis kedepannya. Penulis juga ingin memohon maaf apabila terdapat kesalahan pada penyusunan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan informasi terkait dengan *eSports* dan *eSports Center*.

Yogyakarta _____ 2020

Penulis

Samuel Yudhatama

NPM 160116456

DAFTAR ISI

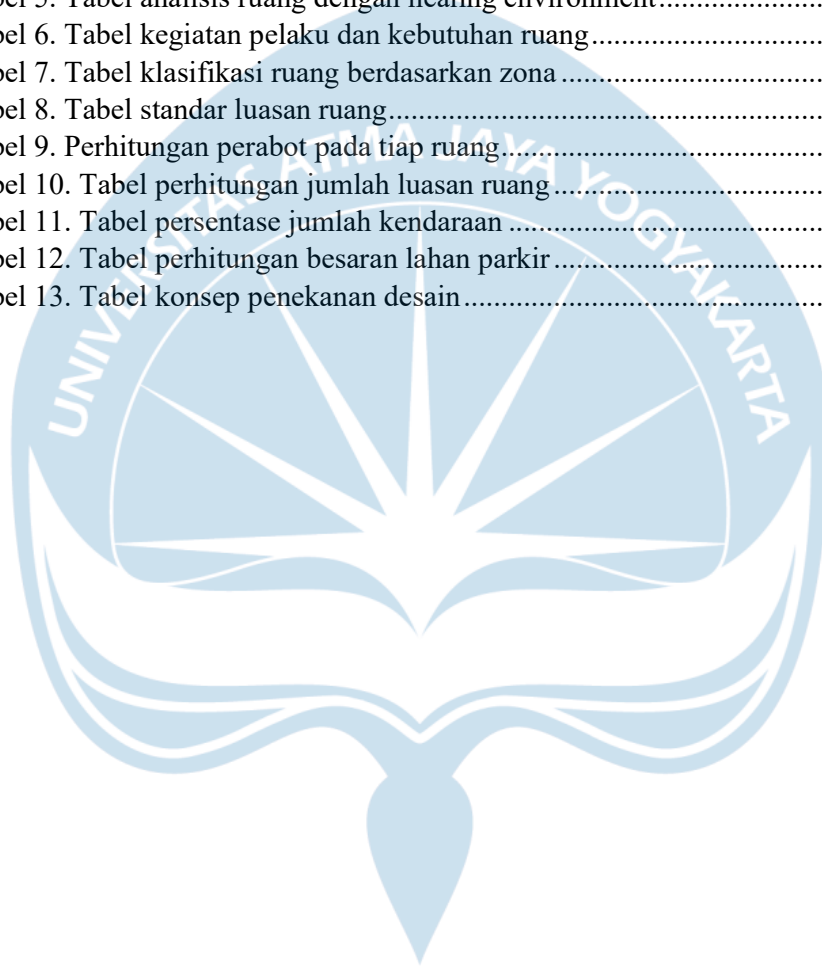
HALAMAN JUDUL	I
SURAT PERNYATAAN	II
LEMBAR PENGABSAHAN DOKUMEN TUGAS AKHIR.....	III
ABSTRAKSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
Latar Belakang Permasalahan	4
1.3. Rumusan Permasalahan	6
1.4. Tujuan dan Sasaran	6
Tujuan.....	6
Sasaran.....	6
1.5. Lingkup Studi	6
Lingkup Spatial.....	6
Lingkup Substansial	6
Lingkup Temporal.....	7
1.6. Pendekatan Studi.....	7
1.7. Metode Studi	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL	12
2.1. <i>eSports Center</i>	12
2.2. Cakupan Genre dan judul <i>video game</i> yang tergolong <i>eSports</i>	14
2.4. Analisis Preseden	18
CLG Performance Center.....	18
Complexity's GameStop Performance Center.....	20
100 Thieves Cash App Compound	22
Sumber : dokumen penulis (2020).....	30
ESL Frankfurt 2015, Commerzbank-Arena	31
The Kuala Lumpur Major. Axiata Arena	32
ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational Singapore.....	33

BAB III TINJAUAN SITE	37
Tinjauan secara Makro, Negara Indonesia	37
Tinjauan secara Meso, DKI Jakarta	39
Tinjauan secara Mikro, Kemayoran, Jakarta Utara	41
BAB IV TINJAUAN KONSEPTUAL	51
4.1. Definisi Healing Environment	51
4.2. Wawancara	52
4.3. Analisis Preseden	54
The John Hopkins Hospital	54
Montefiore Healing Center	55
Bundang Seoul National University Hospital	56
4.4. Standar Desain dengan Pendekatan <i>Healing Environment</i>	57
BAB V ANALISIS	60
5.1. Identifikasi Pelaku dan Kegiatan	60
5.4. Analisis Tapak	72
Analisis <i>Spacesyntax</i> dan <i>Visibility</i>	72
Analisis Akses	73
Analisis View to Site	74
Analisis Kebisingan	74
5.5. Analisis Perancangan Tapak	75
Material	76
Artwork	77
Warna	78
Naturally Exposed Room	79
5.6. Analisis Perancangan Aklimatisasi Ruang	80
Penghawaan	80
Pencahayaan	81
Akustika	82
5.7. Analisis Struktur	83
Struktur Bawah	83
Struktur Atas	83
5.8. Analisis Utilitas	84
Sistem Penyediaan Air Bersih	84

Sistem Pengolahan Air Kotor	84
Pembuangan Sampah	85
Proteksi Kebakaran	85
Penangkal Petir	86
Jaringan CCTV	86
Jaringan Telekomunikasi dan Sound System	87
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	88
6.1. Konsep Karakteristik Kegiatan	88
Pelatihan <i>eSports</i> tingkat <i>competitive</i>	88
Diskusi mendalam terkait strategi bermain <i>eSports</i>	88
Pengenalan <i>eSports</i> melalui gallery dan <i>demo room</i>	89
Mengurangi tingkat stres melalui <i>healing environment</i>	89
Mewadahi turnamen <i>eSports</i> dalam skala besar maupun kecil	90
Tempat penjualan <i>merchandise eSports</i>	90
Mewadahi <i>streamer</i>	91
Sebagai tempat pengembangan karir di bidang <i>eSports</i>	91
6.2. Konsep Perancangan Tapak	92
6.3. Konsep Perancangan	94
6.4. Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang	95
6.5. Konsep Penekanan Desain	98
6.6. Sketsa Awal Penekanan Desain	101
Sketsa Awal Area Lobby	101
Sketsa Awal Practice Room	102
Sketsa Awal Discussion Room	103
Sketsa Konsep Aklimatisasi Ruang	103
Sketsa Konsep Struktur	104
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel analisis ruang eSports Center.....	24
Tabel 2. Tabel analisis ruang eSports Arena.....	34
Tabel 3. Tabel besaran lahan, KDB, KLB, KDH, dan GSB	46
Tabel 4. Tabel kapasitas pengguna pada masing-masing preseden	50
Tabel 5. Tabel analisis ruang dengan healing environment.....	57
Tabel 6. Tabel kegiatan pelaku dan kebutuhan ruang.....	61
Tabel 7. Tabel klasifikasi ruang berdasarkan zona	62
Tabel 8. Tabel standar luasan ruang.....	64
Tabel 9. Perhitungan perabot pada tiap ruang.....	65
Tabel 10. Tabel perhitungan jumlah luasan ruang.....	69
Tabel 11. Tabel persentase jumlah kendaraan	71
Tabel 12. Tabel perhitungan besaran lahan parkir	71
Tabel 13. Tabel konsep penekanan desain.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta persebaran pendapatan eSports pada tiap region.....	2
Gambar 2. Contoh bentuk game bergenre FPS (Counter Strike Global Offensive)	14
Gambar 3. Contoh game bergenre MOBA (DOTA 2).....	15
Gambar 4. Contoh game bergenre fighting (Tekken 7).....	16
Gambar 5. Contoh game bergenre TPS (Playerunknown's Battlegrounds)	16
Gambar 6. Contoh game bergenre sports (Rocket League)	17
Gambar 7. Training room CLG Performance Center.....	18
Gambar 8. CLG Performance Center.....	18
Gambar 9. Denah CLG Performance Center	19
Gambar 10. Public Space pada Complexity's GameStop Performance Center....	20
Gambar 11. Decompression Porch pada Complexity's GameStop Performance Center	20
Gambar 12. Denah skematik Complexity's GameStop Performance Center	21
Gambar 13. Lounge pada 100 Thieves Cash App Compound.....	22
Gambar 14. Open Space Office pada 100 Thieves Cash App Compound	22
Gambar 15. Denah 3D 100 Thieves Cash App Compound	23
Gambar 16. ESL Frankfurt 2015.....	31
Gambar 17. Susunan tempat duduk pada ESL Frankfurt 2015.....	31
Gambar 18. The Kuala Lumpur Major	32
Gambar 19. Susunan tempat duduk pada The Kuala Lumpur Major	32
Gambar 20. ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational Singapore	33
Gambar 21. Susunan tempat duduk pada ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational Singapore	33
Gambar 22. Diagram ruang-ruang pada eSports Center	36
Gambar 23. Jumlah pemain eSports di enam negara Asia Tenggara.....	37
Gambar 24. Jumlah Pemain eSports pada platform PC tahun 2017 38	
Gambar 25. Peta batas wilayah DKI Jakarta.....	39
Gambar 26. Grafik jumlah keluarga berdasarkan kelompok umur di Provinsi DKI Jakarta	40
Gambar 27. Peta letak site (indikator berwarna biru) dan Kawasan sekitar site di Kemayoran	41
Gambar 28. Lokasi site tinjauan	42
Gambar 29. Peta akses jalan menuju site	47
Gambar 30. Peta Lokasi Site dan Area Tetangga	48
Gambar 31. Tampak dari Titik A.....	48
Gambar 32. Tampak dari Titik B	49
Gambar 33. Tampak dari Titik C	49
Gambar 34. Peta Peruntukan Lahan Area Kawasan Kemayoran.....	49
Gambar 35. The John Hopkins Hospital.....	54
Gambar 36. Sara's Garden.....	54

Gambar 37. Montefiore Hospital	55
Gambar 38. Montefiore Healing Garden	55
Gambar 39. Bundang Seoul National University Hospital	56
Gambar 40. Bundang Seoul National University Hospital	56
Gambar 41. Diagram elemen desain pada healing environment.....	59
Gambar 42. Matriks kedekatan ruan	63
Gambar 43. Analisis visibility dengan spacesyntax.....	72
Gambar 44. Analisis akses	73
Gambar 45. Analisis View to Site.....	74
Gambar 46. Analisis kebisingan	74
Gambar 47. Bubble diagram hubungan ruang	75
Gambar 48. Analisis penggunaan material di tiap ruang	76
Gambar 49. Contoh ruangan dengan material alami.....	76
Gambar 50. Analisis ruangan dengan artwork.....	77
Gambar 51. contoh artwork berbentuk hologram	77
Gambar 52. Kepadatan warna di tiap ruang.....	78
Gambar 53. Rentang warna yang akan digunakan.....	78
Gambar 54. Ruangan yang memiliki pandangan langsung menuju taman.....	79
Gambar 55. Contoh ruangan dengan pandangan langsung menuju taman	79
Gambar 56. Sistem penghawaan di tiap ruang.....	80
Gambar 57. Sistem pencahayaan di tiap ruang	81
Gambar 58. Sistem akustika di tiap ruang	82
Gambar 59. Contoh pondasi tapak dan pondasi bore pile.....	83
Gambar 60. Contoh bangunan bentang lebar.....	83
Gambar 61. Sistem distribusi air bersih	84
Gambar 62. Sistem pengolahan air limbah	84
Gambar 63. Contoh bak sampah.....	85
Gambar 64. Berbagai perlengkapan proteksi kebakaran.....	85
Gambar 65. Peta radius penangkal petir	86
Gambar 66. Contoh perlengkapan jaringan CCTV	86
Gambar 67. Contoh perlengkapan telekomunikasi dan sound syste.....	87
Gambar 68. Tim astralis didampingi oleh coach mereka , zonic	88
Gambar 69. eSports coaching	88
Gambar 70. Contoh galeri eSports di Las Vegas	89
Gambar 71. Jungle Cafe.....	89
Gambar 72. Turnamen eSports skala kecil (kiri) dan turnamen eSports skala besar (kanan).....	90
Gambar 73. Retail area di eSports stadium Arlington	90
Gambar 74. Contoh streamer	91
Gambar 75. Potret tim liquid, juara The International 7	91
Gambar 76. Block plan eSports Center.....	92
Gambar 77. Konsep program ruang	94
Gambar 78. Konsep organisasi ruang	94

Gambar 79. Sketsa awal bentuk denah eSports Center.....	95
Gambar 80. Denah practice area	96
Gambar 81. Denah lobby dan area perkantoran.....	97
Gambar 82. Sketsa awal lobby.....	101
Gambar 83. Sketsa awal practice room.....	102
Gambar 84. Sketsa awal discussion room.....	103
Gambar 85. Sketsa konsep aklimatisasi ruang.....	103
Gambar 86. Sketsa awal konsep struktur	104

