

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

**“ELECTRONIC SPORTS” (“E-
SPORTS”) “CENTER” DI BANDUNG
DENGAN PENDEKATAN SIMBOLIKA**



DISUSUN OLEH:

NATALIA FEBIOLA WARTAMA

170116763

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

**UNIVERSITAS ATMA JAYA
YOGYAKARTA TAHUN 2020**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

“ELECTRONIC SPORTS” (“E-SPORTS”) “CENTER” DI BANDUNG DENGAN PENDEKATAN SIMBOLIKA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

NATALIA FEBIOLA WARTAMA

NPM: 170116763

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur

pada Program Studi Arsitektur

Yogyakarta, 18 Oktober 2021

Dosen Pembimbing

Trias Mahendarto, S.T., M.Arch.



Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur

Adityo, S.T., M.Sc.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Natalia Febiola Wartama

NPM : 170116763

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

"Electronic Sports" ("E-Sports") "Center" di Bandung dengan Pendekatan Simbolika

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 batang tubuh 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, 19 Desember 2020

Yang Menyatakan,




NATALIA FEBIOLA WARTAMA

KATA HANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektural (LKPPA) Tugas Akhir Sarjana Strata-1 dengan judul "Electronic Sports" ("E-Sports") "Center" di Bandung dengan Pendekatan Simbolika.

Dalam menyusun dan menyelesaikan LKPPA ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, kritik, saran, semangat, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan terimakasih secara tulus kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan LKPPA ini, yaitu:

1. Bapak Trias Mahendarto, S.T., M.Arch. selaku Dosen Pembimbing Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektural (LKPPA) dan atas segala masukan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Bapak Adityo, S.T., M.Sc. selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan masukan terkait kekurangan pada laporan.
3. Kedua Orangtua penulis yang selalu memberi semangat baik secara materil maupun *psikis* sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini di tengah pandemi.
4. Park Jongseong selaku figur inspiratif yang sudah memberikan semangat dan dukungan secara tidak langsung melalui karya dan tindakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan LKPPA ini dengan baik dan penuh pikiran positif.
5. Stefani Septi Hadian, Brigitta Pramesthi Saraswati, Randy Christopher, Patrisia Masela dan Early Siditarigas P.A.B selaku orang terdekat penulis yang memberi masukan dan membantu untuk berdiskusi dan saling bertukar informasi untuk melengkapi laporan ini.
6. Teman dan kerabat yang secara tidak langsung membantu dan memberi semangat kepada penulis sehingga laporan ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

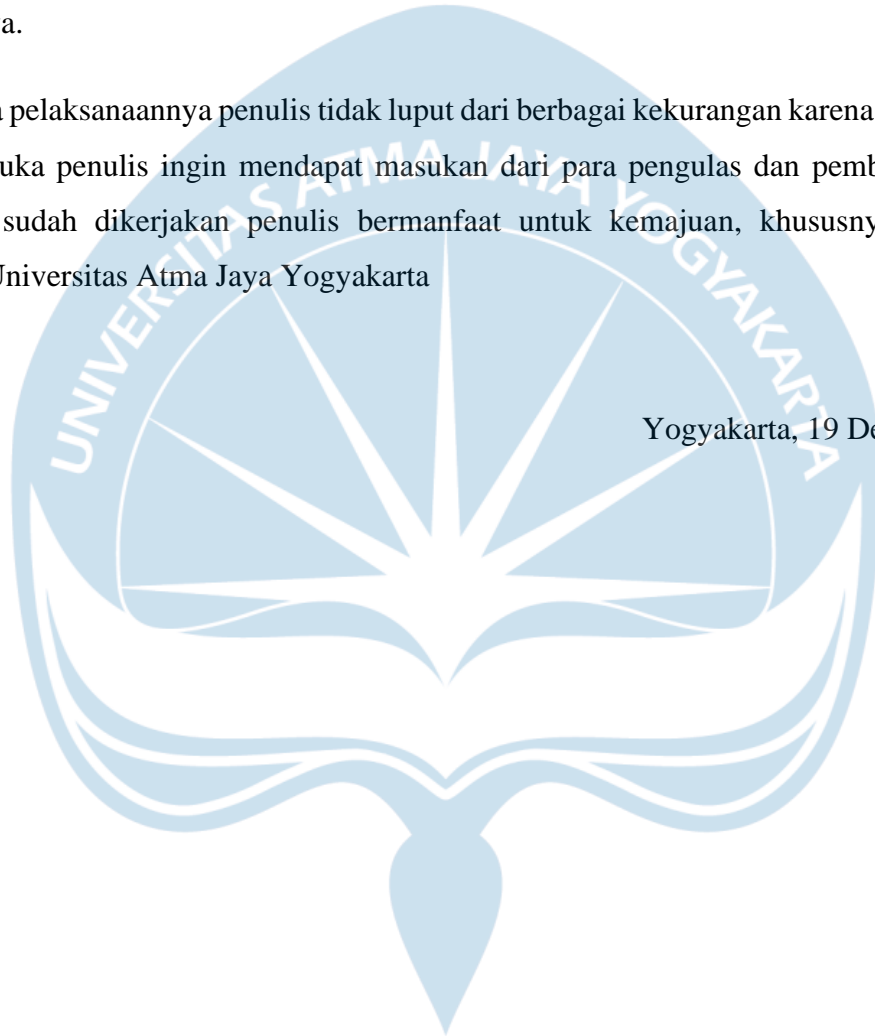
7. Diri sendiri yang sudah berjuang dan selalu positif dalam berproses sehingga dapat menghadirkan kondisi tubuh yang baik dan pikiran yang kreatif dalam penyusunan laporan ini.

Penulis berharap hasil LKPPA ini bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan pada bidang perencanaan dan perancangan desain arsitektur dengan tipologi gedung pusat olahraga terkhusus olahraga elektronik sehingga mahasiswa, tenaga pendidik, dan kaum awam semakin mengenalnya.

Pada pelaksanaannya penulis tidak luput dari berbagai kekurangan karena keterbatasan, dengan terbuka penulis ingin mendapat masukan dari para pengulas dan pembaca. Semoga hasil yang sudah dikerjakan penulis bermanfaat untuk kemajuan, khususnya di jurusan Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 19 Desember 2020

Penulis



ABSTRAKSI

Teknologi selalu mengalami perkembangan setiap tahun bahkan setiap hari. Di samping itu munculah fenomena *Electronic Sport (e-sports)* yang merupakan salah satu cabang olahraga berbasis elektronik (menggunakan teknologi *video game* sebagai ajang perlombaan atau kompetisi utamanya). Di Indonesia sendiri belum ada fasilitas yang dapat menjamin keberlangsungan karir para atlet tersebut. Fasilitas olahraga seperti *E-Sports Center* (gedung olahraga *electronic*) sangat dibutuhkan bagi para *player* atau calon atlet yang akan bertanding dalam hal mengasah dan mempersiapkan dirinya dengan baik. Tersedianya bangunan yang mengakomodasi kegiatan tersebut akan membuat pemain *game* bersemangat untuk melakukan pelatihannya, tapi di balik itu semua akan ada dampak positif dan negatif bagi pemain *game*. Berangkat dari dampak negatif yang ditimbulkan, perancangan tatanan ruang dalam bangunan *E-Sports Center* di Bandung ini menjadi upaya untuk memfasilitasi keteraturan penjadwalan dan ketersediaan perangkat mumpuni bagi para pemain. Metode yang digunakan adalah pola prosedural studi komparasi, dan tata langkah menggunakan pengumpulan data, analisis, sintesis dan alur pola pikir perancangan. Hasil dari perancangan ini adalah berupa wujud ruang dalam bangunan *e-sports center* yang bersuasana komunikatif dengan pendekatan simbolika pada elemen-elemen ruang dalamnya sehingga dapat menjadi acuan pembuatan gedung olahraga khusus elektronik *sport*.

Kata kunci : *e-sports*, ruang dalam, komunikatif, simbolika

DAFTAR ISI

JAKET BUKU

Halaman Judul

Surat Pernyataan

KATA HANTAR/PRAKATA	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR/FOTO/SKETSA	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.3 Latar Belakang Permasalahan	3
1.4 Rumusan Permasalahan.....	6
1.5 Tujuan dan Sasaran	6
1.5.1 Tujuan	6
1.5.2 Sasaran	6
1.6 Lingkup Studi	7
1.6.1 Materi Studi.....	7
1.6.2 Pendekatan Studi.....	7
1.7 Metode Studi	7
1.7.1 Pola Prosedural	7
1.7.2 Tata Langkah	7
1.8 Sistematika Pembahasan	8
BAB II. TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI	12
2.1 Pengertian Esport.....	12
2.1.1 Pengertian <i>Sport</i>	12

2.1.2	Klasifikasi <i>Sport</i>	12
2.1.3	Pengertian <i>E-Sports</i>	12
2.1.4	Perkembangan <i>E-Sports</i>	13
2.1.5	Klasifikasi <i>E-Sports</i>	14
2.1.6	Perangkat <i>Video Game</i>	16
2.1.7	Teknis <i>E-Sports</i>	17
2.2	Fungsi dan Tipologi E-sports Center	21
2.2.1	Fungsi <i>Sport Center</i>	21
2.2.2	Tipologi <i>Sport Center</i>	21
2.2.3	Standar dan Fasilitas <i>Sport Center</i>	22
2.3	Tinjauan Terhadap Obyek Sejenis.....	40
2.3.1	Dunia.....	40
2.3.2	Indonesia.....	57
2.3.3	Simpulan Kajian Objek Sejenis	67
2.4	Atlet E-Sports	68
BAB III.	TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIKAL	70
3.1	Pengertian dan Batasan Ruang Dalam	70
3.1.1	Ruang Dalam.....	70
3.1.2	Elemen-elemen Utama	70
3.1.3	Elemen-elemen Horizontal.....	71
3.1.4	Elemen-elemen Vertikal.....	71
3.2	Tinjauan/Kajian Pustaka dan Landasan Teoretikal Tentang Suasana Komunikatif	72
3.2.1	Pengertian Suasana Komunikatif	72
3.2.2	Komunikasi Verbal	72
3.2.3	Komunikasi Non-Verbal	72
3.3	Tinjauan/Kajian Pustaka dan Landasan Teoretikal Ancangan/Pendekatan	
	Perancangan Simbolika.....	73
3.3.1	Ancangan/Pendekatan <i>Encoding</i>	73

3.3.2 Pendekatan Simbolika.....	73
BAB IV. TINJAUAN KAWASAN/WILAYAH	74
4.1Pemilihan Kawasan/Wilayah.....	74
4.1.1 Kriteria Pemilihan Kawasan/Wilayah.....	74
4.1.2 Bakal Calon Kawasan/Wilayah.....	74
4.1.3 Studi Komparasi.....	74
4.2Kondisi Administratif	75
4.2.1 Batas Wilayah	75
4.2.2 Kedudukan Administratif Wilayah	75
4.3Kondisi Geografis, Geologis, dan Flora	76
4.3.1 Letak Wilayah.....	76
4.3.2 Topografi Wilayah.....	77
4.3.3 Struktur Tanah.....	77
4.3.4 Kekayaan dan Kekhasan Flora.....	77
4.4Kondisi Klimatologis	78
4.4.1 Temperatur Udara dan Kelembaban	78
4.4.2 Curah Hujan dan Penyinaran Matahari	78
4.5Kondisi Sosial-Budaya-Ekonomi	79
4.5.1 Kependudukan	79
4.5.2 Pariwisata.....	80
4.5.3 Religi.....	80
4.6Norma dan/atau Kebijakan Otoritas Wilayah	81
4.6.1 Perekonomian.....	81
4.6.2 Kesehatan.....	82
4.6.3 Pendidikan.....	83
4.7 Kondisi Elemen-elemen Perkotaan/Kawasan	84
4.8Pemilihan Lokasi dan Tapak	84
4.8.1 Lokasi.....	84

4.8.2 Profil Gedebage.....	85
BAB V. ANALISIS	96
5.1 Analisis Perencanaan	86
5.1.1 Analisis Programatik.....	86
5.1.2 Analisis Penekanan Studi.....	108
5.2 Analisis Perancangan	110
5.2.1 Analisis Programatik.....	110
5.2.2 Analisis Perancangan Penekanan Studi.....	128
BAB VI. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	131
6.1 Konsep Perencanaan	131
6.1.1 Persyaratan-persyaratan Perencanaan	131
6.1.2 Konsep Perencanaan Lokasi dan Tapak.....	134
6.2 Konsep Perancangan	135
6.2.1 Konsep Programatik.....	135
6.2.2 Konsep Perancangan Penekanan Studi	147
DAFTAR PUSTAKA.....	151
LAMPIRAN.....	154

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Gamer Demographic</i>	3
Gambar 2. 1 Poster <i>Space Invaders</i>	13
Gambar 2. 2 Peserta <i>Game Space Invaders</i>	14
Gambar 2. 3 Poster Iklan Turnamen Atari	14
Gambar 2. 4 Sudut Pandang permainan FPS (<i>Call of Duty</i>)	15
Gambar 2. 5 Sudut Pandang permainan TPS (<i>Playerunknown's Battleground</i>)	15
Gambar 2. 6 <i>Personal Computer</i> (PC)	16
Gambar 2. 7 Bentuk-bentuk <i>Controller</i>	17
Gambar 2. 8 <i>Display Unit</i> Untuk Penonton	17
Gambar 2. 9 <i>Set-up</i> Umum Kompetisi PC	18
Gambar 2. 10 Contoh Kompetisi PC	18
Gambar 2. 11 Contoh Kompetisi <i>Mobile</i>	19
Gambar 2. 12 <i>Set-up</i> Umum Kompetisi <i>Console</i>	19
Gambar 2. 13 Contoh Kompetisi <i>Console</i>	20
Gambar 2. 14 <i>Set-Up</i> Kompetisi VR	20
Gambar 2. 15 Contoh Kompetisi VR	20
Gambar 2. 16 Kapasitas Tempat Duduk Gedung Olahraga	21
Gambar 2. 17 Zonasi Keamanan Gedung Olahraga	22
Gambar 2. 18 Diagram sirkulasi pemain, pelatih-ofisial, media, penonton, pengelola pertandingan, dan pengelola gedung	24
Gambar 2. 19 Sudut Bebas Pandang	30
Gambar 2. 20 Perbedaan Tinggi Minimum	30
Gambar 2. 21 Tribun Sementara (<i>Temporary Grandstands</i>)	31
Gambar 2. 22 Tribun Permanen dan Tribun Semi-Permanen Tipe-Lipat (<i>Retrac-table-seats/Telescopic-Grandstands/Bleacher</i>)	31
Gambar 2. 23 Pemisahan Tribun dan Arena	32
Gambar 2. 24 Dimensi Kursi Tribun VIP dan Umum	33
Gambar 2. 25 Tipe Kursi Tribun (<i>Tip-up</i> dan <i>Fix</i>) dan Jarak Antar Kursi	34
Gambar 2. 26 Pengelompokan (kompartemenisasi) tempat duduk penonton	34
Gambar 2. 27 Titik Terjauh dari Sumber Cahaya	38
Gambar 2. 28 GiGA Arena	40
Gambar 2. 29 O Square Arena	40
Gambar 2. 30 Hall OGN E-Sport Stadium	41
Gambar 2. 31 Profil Penghargaan	41
Gambar 2. 32 Cap Tangan Atlet	41
Gambar 2. 33 Keyboar dan Mouse yang Pernah Digunakan Oleh Atlet	41
Gambar 2. 34 Gedung Kinguin Esport Performance Center	42
Gambar 2. 35 Plan Lantai Satu TSM Esports Center	46
Gambar 2. 36 Plan Lantai Dua TSM Esport Center	47
Gambar 2. 37 Kelompok Ruang Lantai 1	54
Gambar 2. 38 Kelompok Ruang Lantai 2	54
Gambar 2. 39 Area Lantai 1	55
Gambar 2. 40 Area Lantai 2	55

Gambar 5. 1 Pengurus E-Sports Indonesia Cabang Bandung 2020-2024	86
Gambar 5. 2 Skema Keberadaan E-Sports Center	87
Gambar 5. 3 Skema Pengaruh E-Sports Center Terhadap Perekonomian.....	87
Gambar 5. 4 Letak Kota Bandung	88
Gambar 5. 5 Bunga Sedap Malam.....	89
Gambar 5. 6 Bunga Gladiol	89
Gambar 5. 7 Bunga Krisan.....	90
Gambar 5. 8 Bunga Anthurium	90
Gambar 5. 9 Warnet di Bandung	91
Gambar 5. 10 Warnet yang memiliki mini arena	91
Gambar 5. 11 Fasilitas Ruangan di MOD Esport Arena.....	92
Gambar 5. 12 Bangunan MOD Esport Arena	92
Gambar 5. 13 Perspektif Mata Burung Agate Studio.....	93
Gambar 5. 14 Tampak Atas Agate Studi	93
Gambar 5. 15 Skema Hubungan Antar Ruang	115
Gambar 5. 16 Organisasi Vertikal	116
Gambar 5. 17 Organisasi Ruang Horizontal 1	116
Gambar 5. 18 Organisasi Ruang Horizontal 2	116
Gambar 5. 19 Organisasi Ruang Horizontal 3	117
Gambar 5. 20 Organisasi Ruang Horizontal 4	117
Gambar 5. 21 Analisis Perancangan Tapak	118
Gambar 5. 22 Analisis Perencanaan Tata Bangunan dan Ruang	120
Gambar 5. 23 <i>Chair Lift</i>	122
Gambar 5. 24 <i>Surround Sound</i>	123
Gambar 5. 25 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	129
Gambar 5. 26 Skema Warna <i>Triadic</i>	130
Gambar 5. 27 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	130
Gambar 6. 1 Konsep Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang Horizontal.....	135
Gambar 6. 2 Konsep Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang Horizontal.....	137
Gambar 6. 3 Konsep Perancangan Tapak	138
Gambar 6. 4 Transformasi Massa	139
Gambar 6. 5 Sound System Pada Kelompok Ruang.....	143
Gambar 6. 6 <i>Hydrant Pillar Two Way</i>	145
Gambar 6. 7 Tabel Rata-Rata Kebutuhan Air Bersih	146
Gambar 6. 8 Ukuran Tangki Air FRP (GWT dan RT).....	147
Gambar 6. 9 Contoh Penerapan Bentuk Lingkaran Pada Arena	147
Gambar 6. 10 Contoh Penerapan Bentuk Lingkaran Pada Tribun	148
Gambar 6. 11 Contoh Penerapan Bentuk Lingkaran Pada Screen Arena	148
Gambar 6. 12 Penerapan Bentuk Segitiga Pada Booth Pelatihan PC	149
Gambar 6. 13 Contoh Pembagian Warna Tiap Ruang	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Teknik Pengumpulan Data	7
Tabel 2. 1 Ukuran Arena Gedung Olahraga dalam meter (m)	21
Tabel 2. 2 Tingkat Refleksi dan Warna	38
Tabel 2. 3 Contoh Interior Ruang Kinguin Esport Performance Center	43
Tabel 2. 4 Interior Ruang TSM Esports Center	47
Tabel 2. 5 Interior Ruang Fusion Arena	55
Tabel 2. 6 Interior NXL Esport Center	58
Tabel 2. 7 Interior ONIC Gaming House	61
Tabel 2. 8 Interior Rex Regum Qeon (RRQ) Headquarter	64
Tabel 2. 9 Komparasi Bangunan dengan Jenis Pelatihan	67
Tabel 2. 10 Komparasi Bangunan dengan Jenis Arena Bertanding	68
Table 4. 1 <i>Checklist</i> Kriteria per Wilayah	74
Table 4. 2 Luas Daerah per Kecamatan di Kota Bandung (%) 2019	76
Table 4. 3 Tinggi Wilayah dan Jarak ke Ibu Kota per Kecamatan di Kota Bandung (2019)	76
Table 4. 4 Produksi Tanaman Hias Menurut Jenis Tanaman di Kota Bandung (tangkai), 2019	77
Table 4. 5 Temperatur Rata-rata di Kota Bandung Menurut Bulan (2019)	78
Table 4. 6 Jumlah Curah Hujan, Hari Hujan, dan Penyinaran Matahari di Kota Bandung (2019)	79
Table 4. 7 Penduduk Kota Bandung (2019)	79
Table 4. 8 Banyaknya Wisatawan Mancanegara yang berkunjung ke Jawa Barat Melalui Pintu Masuk Bandara Husein Sastranegara Kota Bandung (2015-2019)	80
Table 4. 9 Jumlah Penduduk per Kecamatan dan Agama yang Dianut di Kota Bandung (2019)	80
Table 4. 10 Realisasi Pendapatan Pemerintah Kota Bandung Menurut Jenis Pendapatan (Ribu Rupiah), 2016-2019	81
Table 4. 11 Ketersediaan Rumah Sakit per Kecamatan di Kota Bandung	82
Table 4. 12 Ketersediaan Poliklinik per Kecamatan di Kota Bandung	82
Table 4. 13 Ketersediaan Puskesmas per Kecamatan di Kota Bandung	83
Table 4. 14 Tingkat Pendidikan di Kota Bandung (2019)	83
Table 4. 15 Banyaknya Taman Kota Menurut Kecamatan di Kota Bandung (2019)	84
Table 4. 16 Arah Pengembangan Sub Wilayah Kota (SWK) di Bandung	84
Table 4. 17 Kriteria Pemilihan Lokasi Proyek	85
Tabel 5. 1 Kelompok Kegiatan dan Klasifikasi Pelaku	96
Tabel 5. 2 Intensitas Cahaya Pelatihan	101
Tabel 5. 3 Temperatur Cahaya Pelatihan	101
Tabel 5. 4 Temperatur Cahaya Arena	102
Tabel 5. 5 Analisis Site	106
Tabel 5. 6 Besaran Ruang	111
Tabel 6. 1 Asesibilitas di Dalam Gedung	136

