

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN
E-GAME CENTER DI KOTA PALEMBANG**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur**



**IMAM ZAKI
03061381924062**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

ABSTRAK

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN E-GAME CENTER DI KOTA PALEMBANG

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir, 06 November 2023

Imam Zaki; Dibimbing oleh Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. dan Fuji Amalia, S.T., M.Sc.

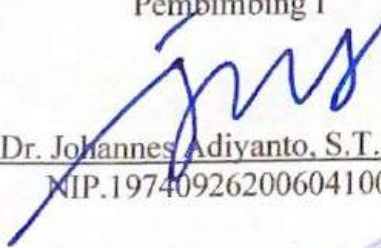
Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

RINGKASAN

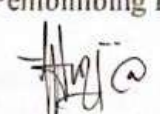
Pelatihan *E-Sport* dalam menciptakan pemain yang handal dan kompetitif dalam permainan *video* profesional di Kota Palembang. Pelatihan ini juga mencakup berbagai aspek, termasuk manajemen waktu, latihan teknis, analisis taktik, dan kesehatan fisik maupun mental. Adanya pembangunan ini bisa menarik peminat orang-orang sekitar kota Palembang untuk berlatih dan melatih *gaming skills* mereka sehingga dapat bergabung dalam dunia *E-Sport* dan tersedia ruang pelatihan seperti *Game PC* dan *Game Mobile*. Pusat pelatihan *E-Game Center* di Kota Palembang adalah perencanaan yang pertama untuk bagi peminat *game online*. Pelatihan untuk bagi para peminat yang mau terjun ke dunia *E-Sport* antar *regional*, nasional, maupun internasional. *E-Sport* atau olahraga elektronik telah berkembang pesat menjadi industri yang signifikan dalam dunia *game* hiburan dan kompetitif. *E-Sport* adalah istilah untuk kompetisi *video game multiplayer*, umumnya antara pemain profesional. Bangunan ini menggunakan pendekatan tema yaitu arsitektur futuristik dengan adanya perkembangan atau kemajuan teknologi. Konsep futuristik adalah gaya yang mengutamakan penggunaan warna, bentukan, dan teknologi yang dianggap unik dan *modern*. Konsep ini tidak hanya dapat dilihat dari bentukan *visuals*, bahkan dapat dilihat dari cara pemilihan dari penggabungan dalam pencahayaan dengan lampu *LED*, dekorasi ruang, *furniture*, dan penggunaan warna yang menarik.

Kata Kunci: Pelatihan, *E-Sport*, Futuristik

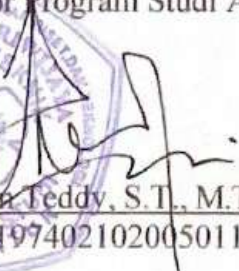
Pembimbing I


Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP.197409262006041002

Pembimbing II


Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
NIP.198602152012122002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur


Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.
NIP.197402102005011003

SUMMARY

PLANNING AND DESIGN OF THE E-GAME CENTER TRAINING CENTER IN PALEMBANG CITY

Scientific papers in the form of Final Project Reports, 06 November 2023

Imam Zaki; Supervised by Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. and Fuji Amalia, S.T., M.Sc.

Architectural Engineering, Faculty of Engineering, Sriwijaya University

SUMMARY

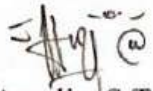
E-Sport training in creating reliable and competitive players in professional video games in Palembang City. This training also covers various aspects, including time management, technical training, tactical analysis, and physical and mental health. The existence of this development can attract interested people around the city of Palembang to practice and train their gaming skills so they can join the world of E-Sports and training rooms such as PC Games and Mobile Games are available. The E-Game Center training center in Palembang City is the first planned for online game enthusiasts. Training for enthusiasts who want to enter the world of regional, national and international E-Sports. E-Sport or electronic sports has rapidly developed into a significant industry in the world of entertainment and competitive gaming. E-Sport is a term for multiplayer video game competitions, generally between professional players. This building uses a theme approach, namely futuristic architecture with technological developments or advances. The futuristic concept is a style that prioritizes the use of colors, shapes and technology that are considered unique and modern. This concept can not only be seen from the visual formation, it can even be seen from the choice of combination of lighting with LED lights, room decoration, furniture, and the use of attractive colors.

Keywords: *Training, E-Sport, Futuristic*

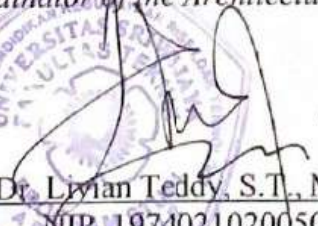
1st Supervisor

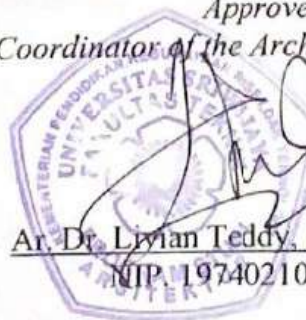

Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP.197409262006041002

2nd Supervisor


Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
NIP.198602152012122002

*Approved by,
Coordinator of the Architecture Study Program*


Ar. Dr. Ljvian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.
NIP. 197402102005011003



HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imam Zaki

NIM : 03061381924062

Judul : Perencanaan dan Perancangan Pusat Pelatihan E-Game Center Di Kota Palembang

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Palembang, 14 November 2023



Imam Zaki

HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN E-GAME CENTER DI KOTA PALEMBANG

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur

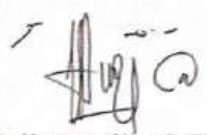
IMAM ZAKI

NIM: 03061381924062


Palembang, 16 November 2023
Pembimbing I


Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP.197409262006041002

Pembimbing II


Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
NIP.198602152012122002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur


Ar. Dr. Livia Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.
NIP. 197402102005011003

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perencanaan Dan Perancangan Pusat Pelatihan E-Game Center di Kota Palembang” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 14 November 2023.

Palembang, 17. November 2023

Pembimbing :

1. Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197409262006041002

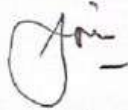
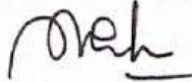
2. Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
NIP. 198602152012122002

()
()

Penguji :

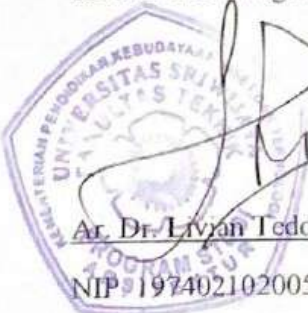
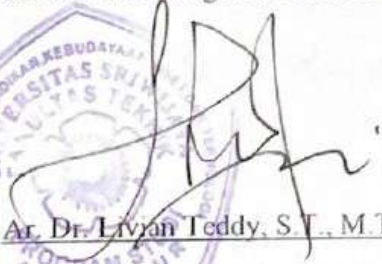
3. Ir. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D.
NIP. 195812201985031002

4. Dr. Wienty Triyuly, S.T., M.T.
NIP. 197705282001122002

()
()

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Arsitektur


()
Ar. Dr. Livyan Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU.
NIP. 197402102005011003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Sehingga penulis dapat menyusun laporan yang berjudul “Perencanaan dan perancangan pusat pelatihan E-Game Center di Kota Palembang” sesuai dengan suasana dan waktu yang baik telah ditentukan.

Dalam penulisan selama pengerjaan laporan ini banyak sekali mendapatkan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. yang telah memberikan kelancaran segala urusan
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan memberikan do'a selalu atas kelancaran melaksanakan apapun dengan semangat.
3. Bapak Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU. Selaku Kepala Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya.
4. Kedua dosen pembimbing penulis, Bapak Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. dan Ibu Fuji Amalia, S.T., M.Sc. yang telah menyempatkan waktu dan memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Kedua dosen penguji penulis, Bapak Dr. Ir. Ari Siswanto, MCRP., dan Ibu Dr. Wienty Triyuly, S.T., M.T. yang telah memberikan masukan dan meluruskan kesalahan penulis sehingga dapat memberikan yang lebih maksimal.
6. Dr. Wienty Triyuly, S.T., M.T., Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc., dan Ar. Dessa Andriyali A, S.T., M.T., IAI. Sebagai koordinator TA.
7. Sahabat dan teman-teman masa perkuliahan yang telah menyemangati dan mendukung dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
8. Diri sendiri

Penulis masih banyak kekurangan atau belum sempurna dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Karena hal itu, masukan berupa kritik dan saran untuk memperbaiki laporan berguna untuk yang lebih baik lagi kedepannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua yang membaca dan membutuhkan.

Palembang, 14 November 2023

DAFTAR ISI

BAB 1	PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang	1
1.2	Masalah Perancangan	3
1.3	Tujuan dan Sasaran	3
1.4	Ruang Lingkup	4
1.5	Sistematika Pembahasan	4
BAB 2	TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1	Pemahaman Proyek	5
2.1.1	E-Game	5
2.2	Tinjauan Fungsional	6
2.2.1	Kelompok Fungsi dan Pengguna	6
2.3	Studi Preseden Objek Sejenis	7
2.3.1	The Pantheon Internet Café	7
2.3.2	EVOS ITF (Integrated Training Facility)	8
2.3.3	Riot Games Esports Stadium	11
2.3.4	Esport Arena Arlington	12
2.3.5	Conservatoire De Rennes	14
2.4	Tinjauan Konsep Program	16
2.4.1	Bandara Internasional Sir Seewoosagur Ramgoolam	16
2.4.2	Stadion Esport Tronton	17
2.5	Tinjauan Lokasi	19
2.5.1	Lokasi Terpilih	19
BAB 3	METODE PERANCANGAN	21
3.4	Pencarian Masalah Perancangan	21
3.4.1	Pengumpulan Data	21
3.4.2	Perumusan Masalah	22
3.4.3	Pendekatan Perancangan	22
3.5	Analisis	23
3.5.1	Fungsional dan Spasial	23
3.5.2	Konteksual	23
3.5.3	Selubung	23
3.6	Sintesis dan Perumusan Konsep	24
BAB 4	ANALISIS PERANCANGAN	25
4.1	Analisis Fungsional dan Spasial	25
4.1.1	Analisis Kegiatan	25
4.1.2	Analisis Kebutuhan ruang	26
4.1.3	Analisis Luasan	30
4.1.4	Analisis Hubungan Antar Ruang	34
4.1.5	Ruang Game	34
4.1.6	Analisis Spasial	36
4.2	Analisis Kontekstual	38
4.2.1	Konteks Lingkungan Sekitar	38

4.2.2	Fitur Fisik Alam	40
4.2.3	Sirkulasi.....	41
4.2.4	Infrastruktur.....	42
4.2.5	Manusia dan Budaya.....	44
4.2.6	Iklim	45
4.2.7	Sensory	46
4.3	Analisis Selubung Bangunan	48
4.3.1	Analisis Sistem Struktur.....	48
4.3.2	Analisis Sistem Utilitas	49
BAB 5	KONSEP PERANCANGAN.....	53
5.1	Konsep Perancangan	53
5.1.1	Konsep Perancangan Tapak.....	53
5.1.2	Konsep Perancangan Arsitektur	55
5.1.3	Konsep Perancangan Struktur.....	57
5.1.4	Konsep Perancangan Utilitas.....	58
	DAFTAR PUSTAKA	59
	LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ruang Permainan Console/Mobile	7
Gambar 2. 2 Ruang Permainan PC	7
Gambar 2. 3 Ruang Pelatihan.....	8
Gambar 2. 4 Ruang Pertandingan	8
Gambar 2. 5 Lobby EVOS ITF	9
Gambar 2. 6 Ruangan kantor EVOS ITF	9
Gambar 2. 7 Ruangan streaming dan pembuatan content di EVOS ITF.....	10
Gambar 2. 8 Ruang Latihan para player EVOS Esport.....	10
Gambar 2. 9 Riot Games Esport Stadium	11
Gambar 2. 10 Area Tournament Esport	11
Gambar 2. 11 Area Museum, Riot Store, Ruang Kerja.....	12
Gambar 2. 12 Esport Stadium Arligton, Texas	12
Gambar 2. 13 Area Tournament.....	13
Gambar 2. 14 Pusat Permainan	13
Gambar 2. 15 Bangunan Stadion Sepak Bola Marseille, Prancis	16
Gambar 2. 16 Bangunan Perpustakaan Dan Pusat Pembelajaran.....	16
Gambar 2. 17 Bangunan Perpustakaan Dan Pusat Pembelajaran.....	17
Gambar 2. 18 Venue Pertunjukan Esport dan Hotel	17
Gambar 2. 19 Area Pertunjukan Esport dan Multiguna	18
Gambar 2. 20 Site Plan.....	18
Gambar 2. 21 Peta Administrasi Palembang.....	19
Gambar 2. 22 Peta Makro	19
Gambar 2. 23 Peta Mikro.....	19
Gambar 2. 24 Peta Terpilih	20
Gambar 3-1 Skematik Metode perancangan dalam arsitektur.....	24
Gambar 4. 1 Diagram matrik antar ruang.....	34
Gambar 4. 2 Bagan Ruang Game.....	34
Gambar 4. 3 Layout Ruang Game PC/komputer	35
Gambar 4. 4 Layout Ruang Game Mobile/Ponsel.....	35
Gambar 4. 5 Layout Pelatihan I & II.....	35
Gambar 4. 6 Layout Area Tournament	36
Gambar 4. 7 Bubble Diagram Bangunan Arena.....	36
Gambar 4. 8 Bubble Diagram Bnagunan Pelatihan	37
Gambar 4. 9 Diagram spasial	37
Gambar 4. 10 Peta Garis	38
Gambar 4. 11 Peta Lingkungan Sekitar	38
Gambar 4. 12 Respon Jalur pada Site	40
Gambar 4. 13 Analisa Vegetasi.....	40
Gambar 4. 14 Respon Vegetasi	41
Gambar 4. 15 Sirkulasi.....	41
Gambar 4. 16 Respon Sirkulasi.....	42
Gambar 4. 17 Analisa Infrastruktur.....	42
Gambar 4. 18 Fasilitas infrastruktur sekitar tapak.....	43

Gambar 4. 19 Respon infrastruktur pada tapak.....	43
Gambar 4. 20 Plaza dan pedagang kaki lima	44
Gambar 4. 21 Kondisi pedestrian dan Jl. Gub H Bastari.....	44
Gambar 4. 22 Analisa Iklim	45
Gambar 4. 23 Respon Iklim Pada Bangunan	46
Gambar 4. 24 Analisa Sensory	46
Gambar 4. 25 View di Luar Tapak.....	47
Gambar 4. 26 Respon Sensory (Kebisingan)	47
Gambar 4. 27 Struktur Space Frame	48
Gambar 4. 28 Pondasi Tiang Pancang	49
Gambar 4. 29 Skema Air Bersih Pada Bangunan	49
Gambar 4. 30 Skema Air Kotor Pada Bangunan.....	50
Gambar 4. 31 Fire Hydrant	50
Gambar 4. 32 Peredam Suara Panel	50
Gambar 4. 33 Lighting Area	51
Gambar 4. 34 Sound System	51
Gambar 4. 35 Sistem Kabut Air	51
Gambar 4. 36 Fiber Cement Panel	52
Gambar 4. 37 Alumunium Composite Panel (ACP)	52
Gambar 5. 1 Zonasi Tapak	53
Gambar 5. 2 Konsep Alur Sirkulasi	54
Gambar 5. 3 Konsep Tata Hijau dan Lansekap.....	54
Gambar 5. 4 Konsep Gubahan Massa	55
Gambar 5. 5 Konsep Lighting dan Sound.....	56
Gambar 5. 6 Konsep Perancangan Struktur Atap.....	57
Gambar 5. 7 Sistem Air Bersih	58
Gambar 5. 8 Sistem Air Kotor	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fasilitas, dan Analisa Kebutuhan Ruang.....	6
Tabel 4. 1 Tabel fungsi dan kegiatan untuk e-game center.....	25
Tabel 4. 2 Tabel kebutuhan fungsi ruang pada e-game center.....	26
Tabel 4. 3 Tabel analisis luasan ruang.....	30
Tabel 4. 4 Analisis luasan ruang	31
Tabel 4. 5 Analisis luasan ruang	32

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini game online di Indonesia sangat meningkat setiap tahun nya peminat bermain game online. Setiap perkembangan teknologi setiap waktu khususnya di bidang elektronik di dunia dewasa ini semakin maju. Sehingga perkembangan game online sampai sekarang sudah berkembang dari berbagai dari game 2 dimensi hingga multi dimensi.

Di Indonesia terutama di kota Palembang bisa kita lihat banyak peminat yang bermain game online dari kalangan muda dan dewasa baik dari pria maupun wanita, ada yang menggunakan media smartphone/HP, komputer, dan konsol game. Saat ini game online telah menjadi bagian olahraga elektronik, bahkan semakin tinggi peminat bermain game online terjadilah olahraga elektronik ini melakukan kompetisi atau Tournament berskala regional, nasional maupun hingga ke internasional dalam game online. Ada keuntungan bagi gamers adanya e-sport tersebut bisa menjadikan peluang bagi mereka / para gamers yang ada di Indonesia khususnya kota Palembang untuk ikut serta dalam ke dunia e-sport dan memainkan game online. Game online yang kini diminati sebagai hobi ternyata dapat disalurkan menjadi suatu profesi yang dimintai karena dapat menghasilkan uang yang lumayan banyak, bisa didapatkan dari Tournament, membuat video game. E-Game atau Electronic Sport terkhususnya yang di Indonesia sudah diakui salah satu dari cabang olahraga nasional yang sudah masuk bertanggung jawab kepada Menpora RI yang ada di dalam undang-undang.

Maka dari itu, diperlukan sarana pelatihan dan bermain game online di kota Palembang yang akan dirancang dengan berjudul “Pusat Pelatihan E-Game Center dengan Konsep Arsitektur Futuristik, di Kota Palembang”, serta menyediakan tempat dan fasilitas memadai para pemain game online, tidak hanya bermain saja tetapi juga dapat yang ingin belajar/pelatihan e-sport maupun mengikuti tournament game online. E-Game center tidak hanya untuk mewadahi tempat bermain dan tournament para pemain profesional tetapi mewadahi untuk orang yang ingin belajar seperti adanya pelatihan bermain game berupa game PC maupun game mobile/ponsel untuk bagi pemula sebelum terjun ke dunia e-sport.

Game center yang ada di Palembang cukup banyak tetapi dominan fasilitas untuk bermain game saja dan prasarana yang tersedia hanya seperti game komputer / PC. Dengan hanya tersedia game center seperti warnet tidak cukup untuk perkembangan para pemain game online untuk terjun ke dunia esport di kota Palembang. Dimana sekarang peminat game online sudah sangat meningkat sehingga sudah tersedia kompetisi antar nasional maupun internasional.

Dari maka itu diperlukan perencanaan untuk pembangunan pusat pelatihan e-game center di kota Palembang, sehingga adanya perencanaan bangunan ini dapat mewadahi untuk para peminat game online, tidak hanya untuk bermain saja tetapi bisa berlatih, bermain bersama dengan komunitas game, dan area tournament . Adanya pembangunan ini bisa dapat menarik peminat orang-orang yang untuk berlatih untuk melatih skill mereka sehingga dapat bergabung dalam dunia esport dan pembangunan ini juga menyediakan tempat fasilitas pelatihan game seperti game PC, game mobile/ponsel. Tidak hanya fasilitas untuk peminat berlatih dan bermain saja tetapi menyediakan tempat yang berminat berkerja sebagai content creator, streaming, developer game, dan lainnya.

Mengingat lokasi berada di kota Palembang bisa kita lihat terhadap perkembangan berapa jumlah pemain game online berdasarkan dari pengguna jaringan LAN/internet. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 lalu, pengguna internet yang terbanyak yaitu untuk bagian pulau jawa sebesar 55,2%, kemudian bagian pulau sumatera sebesar 21,6%. Pengguna internet yang tertinggi untuk bagian Sumatera yaitu berada di provinsi Sumatera Utara sebesar 6,3%, untuk Sumatera Selatan pengguna internet sebesar 3% yang merupakan peringkat ke 2 dengan pengguna internet tertinggi yang ada di pulau Sumatera.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Sumatera Selatan tahun 2017 lalu, untuk jumlah pemain game online di Sumatera Selatan semakin terus meningkat jumlah pengguna internet yaitu sebesar 45,21% dari 4.238 responden, sedangkan untuk bagian di kota besar seperti kota Palembang jumlahnya sebesar mencapai 51,83% yang didominasi sebagian besar dari remaja usia 13-19 tahun sebesar 60,15%.

1.2 Masalah Perancangan

1. Bagaimana perancangan bangunan e-game center yang dapat mewadahi kebutuhan para pengunjung atau gamers kota Palembang?
2. Bagaimana perancangan bangunan e-game center dengan fasilitas teknologi game terhadap kebisingan?
3. Bagaimana perancangan bangunan pusat pelatihan e-game center dapat menjadi sarana dan fasilitas yang mendukung gamers di kota Palembang?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan

1. Tujuan dari merancang bangunan e-game center di kota Palembang untuk menambahkan / mewadahi seluruh kegiatan para peminat game online yang layak dan nyaman bagi pengunjung, seperti bermain game bersama, menonton, dan ikut serta tournament e-sport serta juga dapat berkumpul Bersama komunitas game online.
2. Tujuan dari merancang bangunan tersebut menyediakan berbagai fasilitas yang cukup lengkap, dan tidak lupa mementingkan mengatasi kebisingan dari dalam ke luar maupun sebaliknya.
3. Tujuan dari merancang bangunan tersebut menjadikan tempat pelatihan esport yang berkualitas dan fasilitas yang memadai agar bangunan ini dapat digunakan dengan baik.

Sasaran

Sasaran dari merancang proyek e-game center di kota Palembang merupakan untuk menjadikan tempat berkumpul para komunitas game online dan juga menjadi tempat orang-orang yang ingin belajar serta pusat kegiatan game dan tersedia khusus area tournament game online di Palembang.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup adalah batasan-batasan dari proyek tersebut.

1. Perancangan bangunan e-game center dengan konsep arsitektur futuristik di kota Palembang dan fungsi sebagai bangunan yang menyediakan fasilitas yang berhubungan dengan Virtual Game dan E-Sport.
2. Perancangan bangunan e-game center juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti cafe, retail dan sarana lainnya sehingga dapat membuat para pengunjung nyaman didalamnya.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menjelaskan isi dari setiap bab laporan perancangan secara singkat. Perhatikan format penulisannya.

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, masalah perancangan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi pemahaman proyek, tinjauan fungsional, dan tinjauan objek sejenis.

Bab 3 Metode Perancangan

Bab ini berisi kerangka berpikir perancangan, pengumpulan data, proses analisis data, perangkuman sintesis dan perumusan konsep, dan kerangka berpikir perancangan berupa diagram.

Bab 4 Analisis Perancangan

Bab ini berisi analisis fungsional, analisis spasial / ruang, analisis kontekstual/tapak, dan analisis geometri dan selubung.

Bab 5 Sintesis dan Konsep Perancangan

Bab ini berisi sintesis perancangan tapak dan konsep perancangan. Sintesis perancangan berisi sintesis perancangan tapak, sintesis perancangan arsitektur, sintesis perancangan struktur, dan sintesis perancangan utilitas. Sedangkan konsep perancangan berisi konsep perancangan tapak, konsep perancangan arsitektur, konsep perancangan struktur, dan konsep perancangan utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Z., Wardianto, G., & Mandaka, M. (2021). E - GAME CENTER DI KOTA SEMARANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN. *Journal of Architecture*, 1-14.
- Julius, E., Honggowidjaja, S., & Dora, P. E. (2016). Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena. *JURNAL INTRA*, 672-681.
- Mahesa, R. R., Ramadhani, S., & Laksono, S. H. (2020). Pusat Pelatihan E-Sport Mobile dan Personal Computer Bertema Arsitektur Futuristik di Surabaya. *TEKSTUR: Journal of Architecture*, 69-78.
- Andrey Agustinus Boentoro. 2020. E-Sport Arena di Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas ATMA Jaya Yogyakarta
- Darmawan, M. D., Faisal, M., & Masruchin, F. R. (n.d.). Perancangan Pelatihan dan Arena E-Sport Di Surabaya. *Journal Architecture*, 1-11.
- Rizky Aldiansyah Arief. 2021. Perancangan E-Sport Center di Surabaya dengan Pendekatan Ikonik. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Debrina Octavia Lestari. 2020. Hubungan Adiksi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Di Kota Palembang. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya

Daftar Pustaka dari Situs Internet (*web site*):

- Data studi preseden interior, EVOS ITF di One Belpark, data diperoleh melalui situs internet : <https://games.grid.id/read/152931588/melihat-indahnyafasilitas-evos-integrated-training-facility?page=all>. Diunduh pada 5 Oktober 2022.
- Data studi preseden esport stadium arlington di Amerika Utara, data diperoleh melalui situs internet : <https://www.hendersonengineers.com/project/esports-stadium-arlington/>. Diunduh pada 11 Oktober 2022.
- Data studi preseden esport stadium arlington di Amerika Utara, data diperoleh melalui situs internet : https://www.archdaily.com/891105/populous-to-collaborate-on-design-of-north-americas-first-esports-stadium?ad_source=search&ad_medium=projects_tab&ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Diunduh pada 11 Oktober 2022.
- Dokumentasi foto-foto esport stadium arlington di Amerika Utara, data diperoleh melalui situs internet : <https://www.sportsvideo.org/2019/01/24/inside-esports-stadium-arlington-north-americas-largest-and-most-flexible-esports-venue/>. Diunduh pada 12 Oktober 2022.
- Data arsitektur futuristik merupakan dengan kemajuan era teknologi, data diperoleh melalui situs internet : <https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-futuristik>. Diunduh pada 15 November 2022.

Data Protection, V. (2021). Apa Perbedaan Fire Sprinkler dan Fire Suppression System?.
Data diperoleh melalui situs internet : <https://vincifire.com/apa-perbedaan-fire-sprinkler-dan-fire-suppression-system/>. Diakses pada tanggal 15 Februari 2023.