

**PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
PERIODE LXXVIII, SEMESTER GANJIL, 2020/2021**

LANDASAN TEORI DAN PEMROGRAMAN

**STADION E – SPORT
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
FUTURISTIK DI KOTA SEMARANG**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh :

Rizky Wikaputera (NIM : 16.A1.0094)

Dosen Pembimbing :

Ir. Afriyanto Sofyan St. B, MT (NIDN : 0616046301)

**Program Studi Arsitektur
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata**

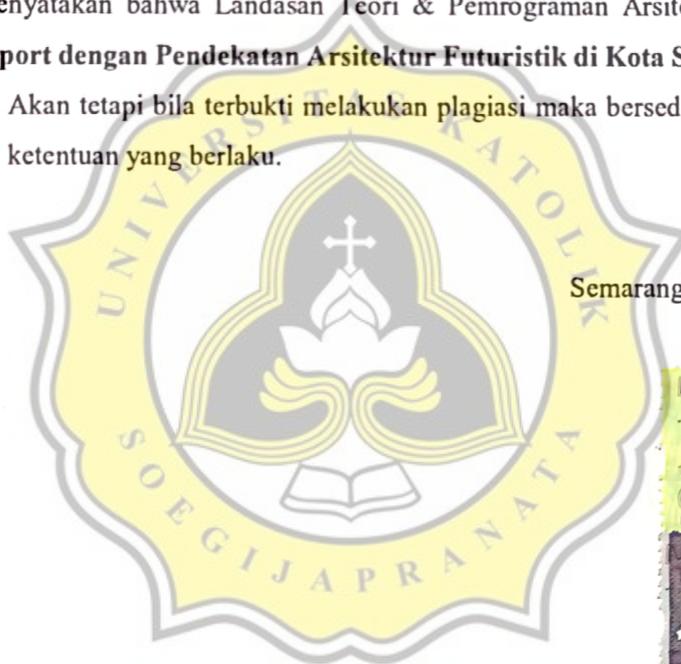
2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizky Wikaputera
NIM : 16.A1.0094
Progdi : Arsitektur
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Landasan Teori & Pemrograman Arsitektur dengan judul **“Stadion e – Sport dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik di Kota Semarang”** tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 9 September 2020

Yang menyatakan,



Rizky Wikaputera

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Stadion e-Sports Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik di Kota Semarang
Diajukan oleh : Rizky Wikaputera
NIM : 16.A1.0094
Tanggal disetujui : 10 September 2020
Telah setuju oleh
Pembimbing : Ir. Afriyanto Sofyan St. B. M.T.
Penguji 1 : Prof.Dr-Ing.Ir. L. M. F. Purwanto
Penguji 2 : Ir. Ch. Koesmartadi M.T.
Penguji 3 : Maria Damiana Nestri Kiswari S.T., M.Sc.
Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M. Ars
Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.A1.0094

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizky Wikaputera

NIM : 16.A1.0094

Progdi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Landasan Teori & Pemrograman Arsitektur (SKRIPSI)

Menyetujui / ~~Tidak Menyetujui~~ untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Stadion e – Sport dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik di Kota Semarang”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 9 September 2020

Yang menyatakan,



Rizky Wikaputera

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat-Nya dapat menyelesaikan Proposal Projek Akhir Arsitektur (PAA) 78 dengan judul **Stadion E – Sport Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik Di Kota Semarang**. Penyusunan landasan Proposal Projek Akhir Arsitektur diajukan dengan tujuan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Universitas Katolik Soegijapranata. Pada penyusunan proposal ini penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yaitu kepada:

1. Ir. Yulita Titik S, MT selaku dosen coordinator Projek Perancangan Arsitektur (PAA) 78.
2. Ir. Afriyanto St. B, MT sebagai dosen pembimbing Projek Perancangan Arsitektur (PAA) 78 yang banyak memberikan motivasi, kritik, saran dan masukan dari awal hingga penyelesaian proposal ini.
3. Kedua orang tua dan keluarga yang telah membantu dan mendukung keberhasilan menyusun Proposal ini.
4. Rekan seangkatan dan sahabat yang telah memberikan dukungan dan doa. Semoga proposal ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi pembaca mengenai judul Projek Akhir Arsitektur ini. Kiranya kritik dan saran yang membangun akan sangat bermanfaat bagi perkembangan penyusunan proposal ini, terimakasih.

Semarang, 23 Juni 2020

Penulis,



Rizky Wikaputera

ABSTRAK

Stadion e – Sport merupakan tempat atau sarana untuk kegiatan turnamen ataupun perlombaan dalam bidang teknologi khususnya video game. Stadion dirancang dengan rangkaian arena indoor dan pusat acara yang didedikasikan untuk e-Sport dan terdiri dari lapangan atau panggung dimana sebagian ataupun keseluruhannya dikelilingi oleh struktur berjenjang yang dirancang untuk memungkinkan para penonton menikmati pertunjukan turnamen e-Sport. Dengan adanya stadion e – sport dengan pendekatan arsitektur futuristic dapat menampung seluruh kegiatan yang ada.

Kata Kunci : Stadion, e-Sport, Teknologi, Video Game, Arsitektur Futuristik



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA.....	4
DAFTAR ISI.....	7
BAB I.....	10
PENDAHULUAN	10
1.1. Latar Belakang.....	10
1.2. Rumusan Masalah.....	11
1.3. Tujuan	12
1.4. Orisinalitas	12
BAB II.....	13
GAMBARAN UMUM	13
2.1. Gambaran Umum Proyek	13
2.1.1. Terminologi Proyek Stadion e-Sport Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik di Kota Semarang.....	13
2.1.2. Pengertian Stadion.....	13
2.1.2.1. Stadion Konvensional.....	13
2.1.2.2. Ketentuan Stadion Konvensional.....	14
I. Teknis Perencanaan	14
II. Komponen Bangunan.....	22
III. Bahan dan Struktur	27
2.1.2.3. Stadion e – Sport.....	28
2.1.2.4. Ketentuan Stadion e – Sport	30
I. Teknis Perencanaan	30
II. Komponen Bangunan.....	33
2.1.3. Pengertian e-Sport	35
2.1.4. Aktifitas.....	35
2.1.4.1. Aktifitas e-Sport.....	35
2.1.4.2. Aktifitas Stadion e-Sport.....	37
2.1.5. Jenis - jenis e-Sports.....	38
2.1.6. Studi Preseden	41
2.2. Gambaran Umum Topik	44

2.2.1.	Futuristik	44
2.3.	Gambaran Umum Lokasi	46
2.3.1.	Pemilihan Lokasi dan Tapak	46
2.3.2.	Gambaran Umum Lokasi di Luar Tapak.....	56
BAB III		58
ANALISA DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR		58
3.1.	Analisa dan Program Fungsi Bangunan.....	58
3.1.1.	Kapasitas dan Karakteristik Pengguna	58
3.1.2.	Studi Aktivitas.....	59
3.1.3.	Pola Kegiatan	68
3.1.4.	Persyaratan Ruang	71
3.1.5.	Studi Besaran Ruang	75
3.1.6.	Struktur Ruang	83
3.2.	Analisa dan Program Tapak.....	85
3.3.	Analisa Lingkungan Buatan.....	86
3.3.1.	Analisa Bangunan Sekitarnya	86
3.3.2.	Analisa Transportasi dan Utilitas	86
3.3.3.	Analisa Vegetasi.....	86
3.4.	Analisa Lingkungan Alami	87
3.4.1.	Analisa Klimatik	87
3.4.2.	Analisa Lansekap	88
BAB IV		89
PENELUSURAN MASALAH.....		89
4.1.	Analisa Masalah.....	89
4.1.1.	Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna.....	89
4.1.2.	Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak.....	89
4.1.3.	Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar Tapak.....	89
4.2.	Identifikasi Permasalahan	89
4.3.	Pernyataan Masalah	90
BAB V		91
LANDASAN TEORI.....		91
5.1.	Kajian Teori Masalah Desain 1.....	91
5.2.	Kajian Teori Masalah Desain 2.....	92
5.3.	Kajian Teori Masalah Desain 3.....	95
BAB VI.....		97

PENDEKATAN PERANCANGAN	97
6.1. Pemahaman Tentang Arsitektur Futuristik	97
6.2. Penerapan Pendekatan Desain pada Perancangan	98
BAB VII.....	99
LANDASAN PERANCANGAN	99
7.1. Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan	99
7.2. Landasan Perancangan Bentuk Bangunan	99
7.3. Landasan Perancangan Struktur Bangunan	99
7.4. Landasan Perancangan Bahan Bangunan	100
7.5. Landasan Perancangan Wajah Bangunan	101

