BAB IV

PENELUSURAN MASALAH

4.1. Analisa Masalah

4.1.1. Masalah Fungsi Bangunan dengan Aspek Pengguna

Di jaman modern ini, banyak acara turnamen e-sport diselenggarakan tetapi dengan tempat yang salah seperti di mall, di hotel dan theater. Tidak ada tempat khusus untuk acara e-sport dengan konsekuensi padatnya jadwal penggunaan tempat sehiingga penyelnggara harus berebut dengan acara konvensional lain dan spesifikasi tempatnya yang belum sesuai dengan kebutuhan turnamen. Pengunjung turnamen e-sport untuk saat ini hanya sekedar menonton pertandingan, tidak ada kegiatan yang lebih dari itu. Selain itu pengguna tidak dapat memaksimalkan aktivitasnya jika penempatannya turnamen e-sport tidak pada tempat yang dikhususkan.

4.1.2. Masalah Fungsi Bangunan dengan Tapak

- Akses hanya bisa diakses dari 1 jalan raya
- Kebisingan sangat terasa
- Sirkulasi eksisting kurang efektif

4.1.3. Masalah Fungsi Bangunan dengan Lingkungan di Luar Tapak

- Bangunan disekitarnya terdapat bangunan komersial seperti hotel, restoran, caffe dan lain sebagainya.
- Terdapat warung kecil disekitar tapak
- Kendaraan padat

4.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan analisa yang telah dilaksanakan, munculah beberapa permasalahan. Permasalahan-permasalahan yang ada seperti berikut:

1. Masyarakat Kota Semarang belum memiliki fasilitas e-sport yang memadahi, serta pengunjung tidak dapat melakukan kegiatannya dengan maksimal
2. Kegiatan e-sport fisik dan non fisik tidak dapat dilakukan karena tidak ada fasilitas yang belum memadahi

4.3. Pernyataan Masalah

Penentuan pernyataan masalah berdasarkan analisis dan identifikasi yang telah dilakukan, masalah-masalah dominan yang berkaitan dengan arsitektural, yang mana permasalahan ini berhubungan dengan respon terhadap fungsi bangunan dengan pengguna, respon tapak dan lingkungan , berikut merupakan penjabaran permasalahan desain ;

4. Bagaimana merancang sebuah Stadion e-Sport di Kota Semarang dengan menggunakan pendekatan arsitektur futuristik agar dapat berfungsi dengan baik?
5. Bagaimana penataan ruang yang sesuai dengan kaidah-kaidah arsitektur futuristik untuk sebuah Stadion e-Sport?
6. Bagaimana suasana ruang sebuah Stadion e-Sport yang dapat mengekspresikan arsitektur futuristik?.

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA