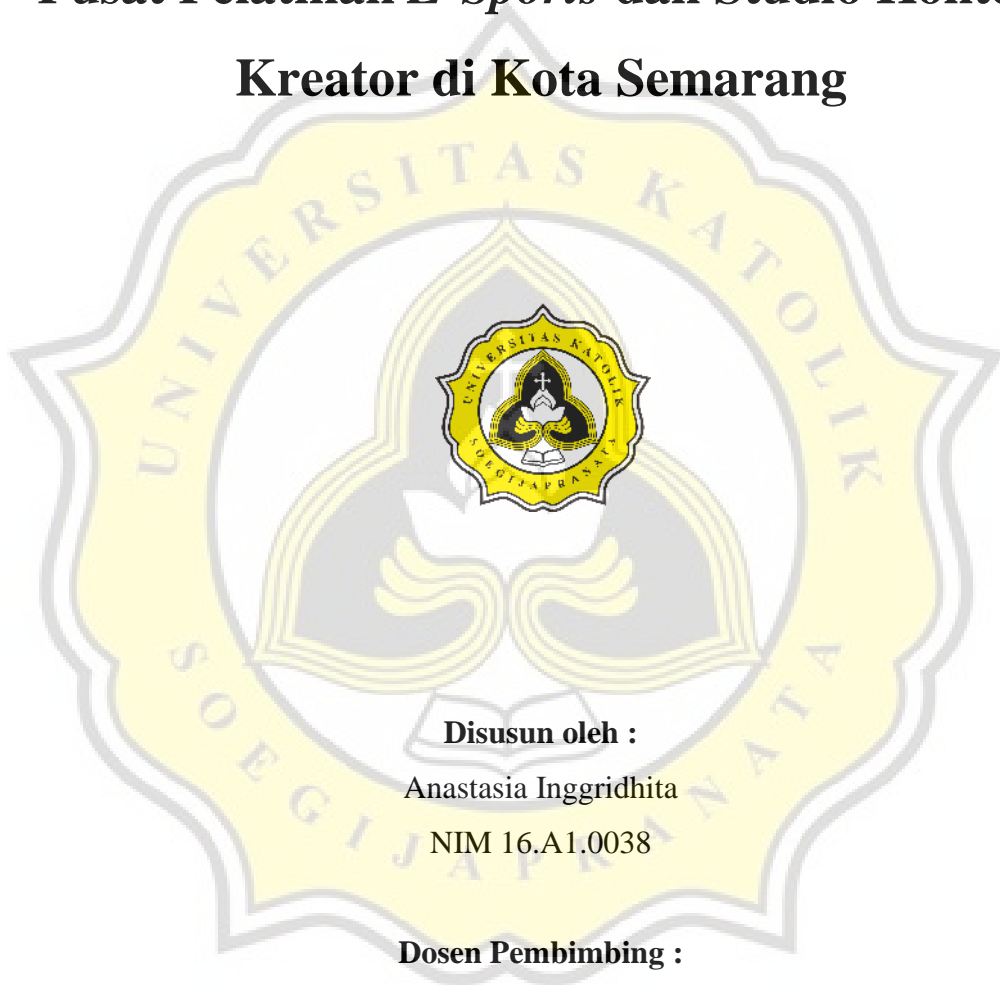


PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 82, Semester Ganjil, Tahun 2022/2023

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

Pusat Pelatihan *E-Sports* dan Studio Konten
Kreator di Kota Semarang



Disusun oleh :

Anastasia Ingridhita

NIM 16.A1.0038

Dosen Pembimbing :

Gustav Anandhita S.T., M.T.

NIDN 0622108904

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITETUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

2022

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 82, Semester Ganjil, Tahun 2022/2023

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

Pusat Pelatihan *E-Sports* dan Studio Konten Kreator di Kota Semarang

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



Disusun oleh :

Anastasia Ingridhita

NIM 16.A1.0038

Dosen Pembimbing :

Gustav Anandhita S.T., M.T.

NIDN 0622108904

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

2022

HALAMAN PENGESAHAN
Projek Akhir Arsitektur
Periode LXXXII Semester Ganjil Tahun 2022/2023

Program Studi Arsitektur
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang

Judul : Pusat Pelatihan Esports dan Studio Konten Kreator di Kota Semarang
Tema Desain : Arsitektur Kontemporer
Fokus Kajian : Mengintegrasikan antara ruang pelatihan, studio konten dengan *healing space*.
Penyusun : Anastasia Ingridhita
NIM : 16.A1.0038
Pembimbing : Gustav Anandhita S.T., M.T.
Penguji : - Ir. Yulita Titik, MT.
- Ir. Etty Endang Listiati, MT.
- Dr. Ir. Albertus Sidharta, MT.

Semarang, 02 Januari 2023
Mengetahui dan Mengesahkan



Dekan,
Fakultas Arsitektur dan Desain

Dra. B. T. Susanti, M.A., Ph.D.
NIDN: 0626076501

Ketua,
Fakultas Arsitektur dan Desain

Christian Monaga, S.T., M.Ars.
NIDN: 0618039101

Koordinator,
Fakultas Arsitektur dan Desain

Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, M.T.
NIDN: 0611086201

HALAMAN PENGESAHAN

Projek Akhir Arsitektur

Periode LXXXII Semester Ganjil Tahun 2022 / 2023

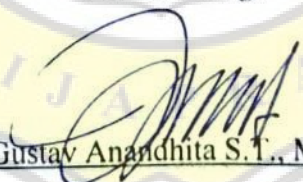
Program Studi Arsitektur
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang

Judul : Pusat Pelatihan Esports dan Studio Konten Kreator di Kota Semarang
Tema Desain : Arsitektur Kontemporer
Fokus Kajian : Mengintegrasikan antara ruang pelatihan, studio konten dengan *healing space*.
Penyusun : Anastasia Ingridhita
NIM : 16.A1.0038
Pembimbing : Gustav Anandhita S.T., M.T.
Penguji : - Ir. Yulita Titik, M.T.
- Ir. Etty Endang Listiati, M.T.
- Dr. Ir. Albertus Sidharta Muljadinata, M.T.

Semarang, 02 Januari 2023

Mengetahui dan mengesahkan

Pembimbing,


Gustav Anandhita S.T., M.T.

NIDN 0622108904

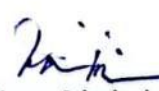
Penguji,


Dr. Ir. Albertus Sidharta

Muljadinata, M.T.


NIDK. 8952150022

Penguji,


Ir. Etty Endang Listiati, M.T.

NIDK. 8935740022

Penguji,


Ir. Yulita Titik, M.T.

NIDN. 0612066201

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anastasia Ingridhita

NIM : 16.A1.0038

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Proyek Akhir Arsitektur tahap Landasan dan Program dengan judul “Pusat Pelatihan E-Sports dan Studio Konten Kreator di Kota Semarang” ini merupakan hasil karya, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri bebas dari plagiasi terhadap karya milik orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila kemudian hari Proyek Akhir Arsitektur tahap Laporan Perancangan ini terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan keaslian, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh pihak Universitas.

Semarang, 02 Januari 2023



Anastasia Ingridhita

16.A1.0038

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Anastasia Ingridhita

Program Studi : Arsitektur

Program Studi : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Nonekslusif atas karya ilmiah yang berjudul “Pusat Pelatihan E-Sports dan Studio Konten Kreator di Kota Semarang” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasi tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 02 Januari 2023

Yang menyatakan



Anastasia Ingridhita

16.A1.0038

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Landasan Teori dan Program Proyek Akhir Arsitektur ini guna memenuhi syarat kelulusan gelar Sarjana (S1), Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, yaitu kepada :

1. Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, M.T., selaku Dosen Koordinator PAA Periode LXXXIX
2. Christian Moniaga, S.T., M.Ars., selaku Kepala Program Studi Arsitektur
3. Gustav Anandhita S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing
4. Orang tua dan teman-teman yang telah memberikan doa, banyak semangat dan bantuan baik secara fisik maupun psikis.

Penulis berharap agar Landasan Teori dan Program Tugas Akhir Arsitektur ini dapat memberikan informasi, wawasan dan ilmu baru yang sangat berguna bagi para pembaca mengenai proyek yang sedang dibuat. Penulis sangat berharap adanya kritik dan saran yang membangun, agar landasan teori dan program ini dapat menjadi lebih baik lagi dikepedannya. Terima kasih.

Semarang, 02 Januari 2023



Anastasia Inggridhita

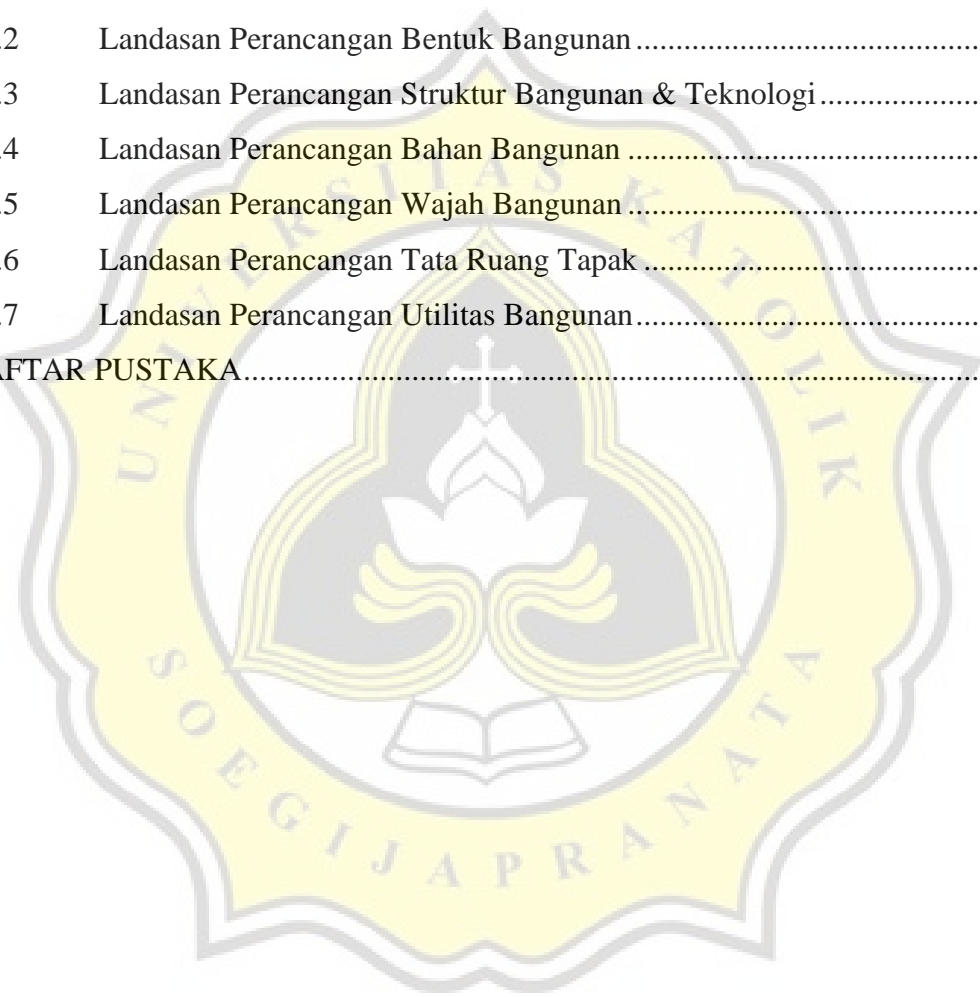
NIM 16.A1.0038

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I.....	15
PENDAHULUAN.....	15
1.1. Latar Belakang	15
1.2. Pernyataan Masalah	18
1.3. Tujuan	19
1.4. Orisinalitas	19
BAB 2.....	21
GAMBARAN UMUM.....	21
2.1 Gambaran Umum Proyek	21
2.1.1. Terminologi Proyek	21
A. Definisi Olahraga	21
B. Definisi <i>eSports</i>	21
C. Definisi Kecemasan	26
D. Definisi <i>Stress</i>	29
2.1.2. Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	31
2.1.2.1. Fungsi Pelatihan <i>eSports</i>	32
2.1.2.2. Fungsi Studio Konten Kreator	32
2.1.2.3. Fungsi <i>Game Centre</i> dan Fasilitas Pendukung	32
2.1.3. Gambaran Aktivitas	33

2.1.4.	Gambaran Fasilitas.....	34
2.1.5.	Gambaran Bangunan Sejenis	36
2.2	Gambaran Umum Lokasi.....	40
BAB 3.....		42
ANALISIS PROGRAM ARSITEKTUR		42
3.1	Analisis Fungsi Bangunan	42
3.1.1	Karakteristik Pengguna.....	42
3.1.2	Kegiatan Pengguna	46
3.1.3	Sifat dan Kelompok Ruang.....	51
3.1.4	Persyaratan Ruang	53
3.1.5	Perhitungan Ruang Khusus.....	55
3.1.6	Dimensi dan Kapasitas Ruang Dalam.....	62
3.1.7	Struktur Ruang.....	69
3.1.7.1	Pengelompokan Ruang	69
3.1.7.2	Organisasi Ruang.....	70
3.1.7.3	Struktur Ruang Makro	70
3.1.7.4	Struktur Ruang Mikro	71
3.2	Analisis dan Program Tapak.....	74
3.2.1	Pemilihan Tapak	74
3.2.1.1	Kriteria Lokasi	74
3.2.1.2	Alternatif Tapak.....	75
3.2.1.3	Tinjauan Lokasi Terpilih.....	77
3.2.1.4	Analisis Tapak	79
3.2.3	Program Tapak.....	81
3.3	Analisis Struktur	83
3.4	Analisis Lingkungan Buatan.....	83
3.5	Analisis Lingkungan Alami	84
BAB 4.....		86
PENELUSURAN MASALAH DESAIN		86
4.1	Analisis Masalah.....	86
4.2	Identifikasi Permasalahan	87
4.3	Pernyataan Masalah	88

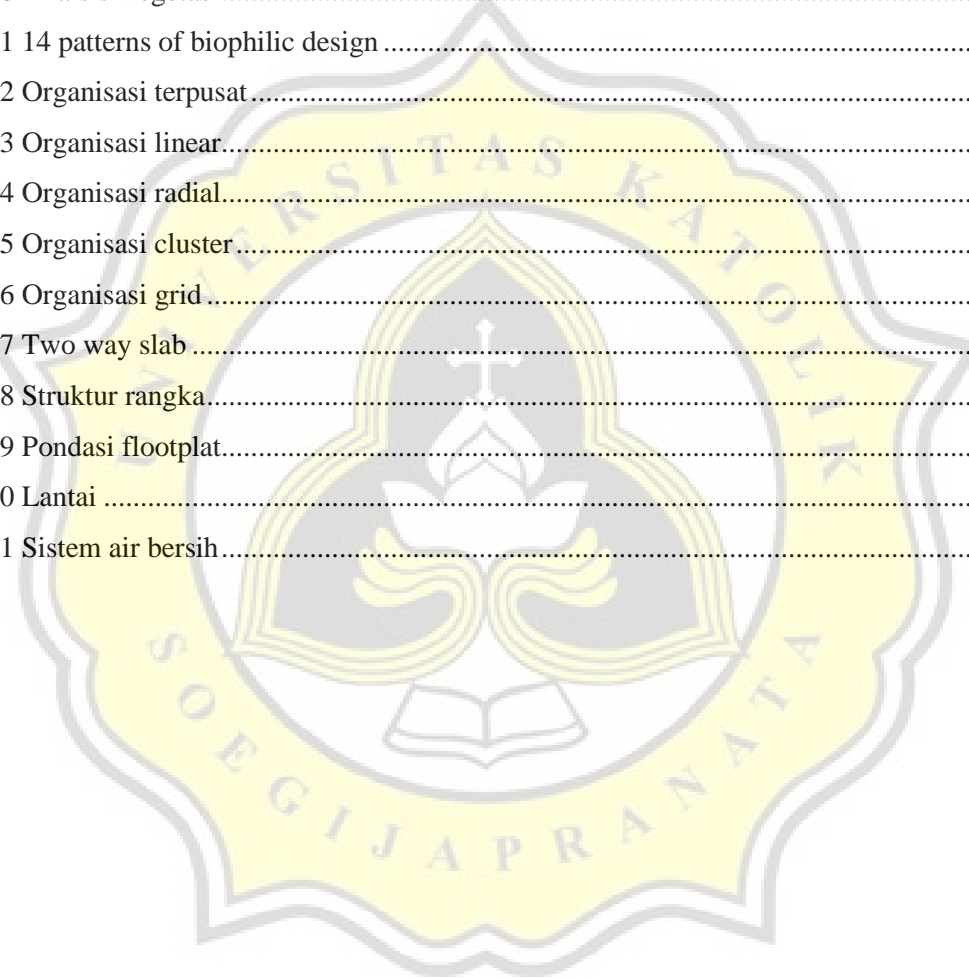
BAB 5.....	89
LANDASAN TEORI	89
5.1 Permasalahan 1	89
5.2 Permasalahan 2	92
BAB 6.....	95
PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN	95
6.1 Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan	95
6.2 Landasan Perancangan Bentuk Bangunan	95
6.3 Landasan Perancangan Struktur Bangunan & Teknologi.....	95
6.4 Landasan Perancangan Bahan Bangunan	97
6.5 Landasan Perancangan Wajah Bangunan	98
6.6 Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak	98
6.7 Landasan Perancangan Utilitas Bangunan.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	101



DAFTAR GAMBAR

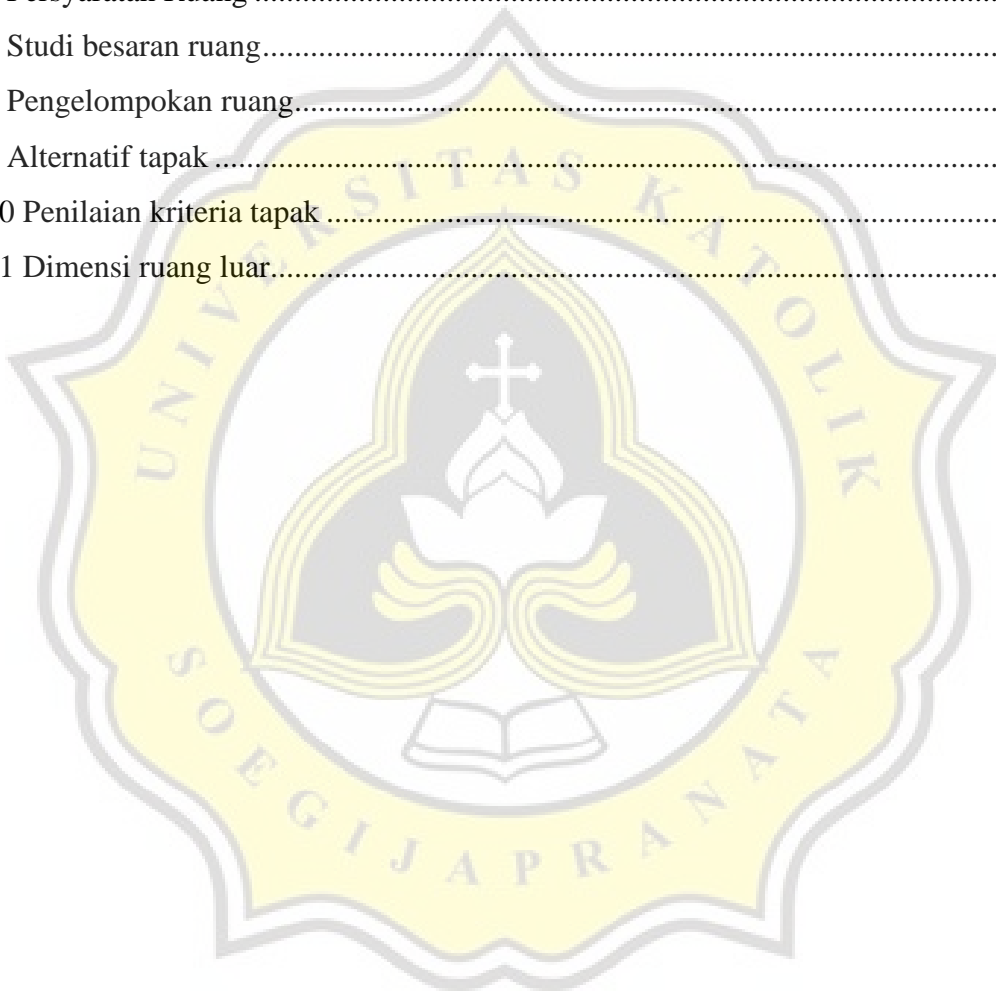
Gambar 1 Valorant Riot Game	24
Gambar 2 League of Legends (LOL) Game	24
Gambar 3 eFootball Game	25
Gambar 4 Tekken 7 Game	25
Gambar 5 Susunan meja turnamen	26
Gambar 6 TSM Performance Centre	36
Gambar 7 TSM Performance Centre	36
Gambar 8 100 thieves	37
Gambar 9 100 Thieves	37
Gambar 10 Tim Liquid & Alienware Training Facility.....	38
Gambar 11 Tim Liquid & Alienware Training Facility.....	38
Gambar 12 Populous Designs the Western Hemisphere’s Largest Esports Arena.....	39
Gambar 13 Populous Designs the Western Hemisphere’s Largest Esports Arena.....	39
Gambar 14 Peta Kecamatan Kota Semarang	40
Gambar 15 Karakteristik Pengguna	42
Gambar 16 Ukuran kursi kerja.....	55
Gambar 17 Meja Gaming dan Kursi Gaming Secretlabs.....	56
Gambar 18 Ergonomis Kursi Gaming Secretlabs	56
Gambar 19 Layout ruang pelatihan Alienware dan 100 Thieves	57
Gambar 20 Layout ruang streaming 100 Thieves.....	57
Gambar 21 Valorant Game	58
Gambar 22 DOTA Game	59
Gambar 23 eFootball Game	60
Gambar 24 Tekken Game	61
Gambar 25 Organisasi ruang	70
Gambar 26 Struktur ruang makro	70
Gambar 27 Struktur ruang pengelola	71
Gambar 28 Struktur ruang pelatih.....	71
Gambar 29 Struktur ruang pemain/atlet.....	72
Gambar 30 Struktur ruang konten kreator	72
Gambar 31 Struktur ruang pengunjung.....	73

Gambar 32 Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang	78
Gambar 33 Tapak Jl. Pemuda	79
Gambar 34 Analisis klimatik	79
Gambar 35 Analisis arah angin.....	80
Gambar 36 Analisis kebisingan	80
Gambar 37 Analisis tapak.....	81
Gambar 38 Analisis bangunan sekitar	83
Gambar 39 Analisis transportasi & utilitas kota	84
Gambar 40 Analisis Vegetasi.....	84
Gambar 41 14 patterns of biophilic design	89
Gambar 42 Organisasi terpusat	92
Gambar 43 Organisasi linear.....	92
Gambar 44 Organisasi radial.....	93
Gambar 45 Organisasi cluster.....	93
Gambar 46 Organisasi grid	94
Gambar 47 Two way slab	96
Gambar 48 Struktur rangka.....	96
Gambar 49 Pondasi ffootplat.....	97
Gambar 50 Lantai	97
Gambar 51 Sistem air bersih.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Orisinalitas	19
Tabel 2 Gambaran Fasilitas	34
Tabel 3 Pembagian Wilayah Kota Semarang	40
Tabel 4 Kegiatan Pengguna	46
Tabel 5 Sifat dan Kelompok Ruang	51
Tabel 6 Persyaratan Ruang	53
Tabel 7 Studi besaran ruang	62
Tabel 8 Pengelompokan ruang	69
Tabel 9 Alternatif tapak	75
Tabel 10 Penilaian kriteria tapak	77
Tabel 11 Dimensi ruang luar	82



ABSTRAK

Saat ini perkembangan pada industri *game* sangatlah tinggi, terutama pada *online game* atau yang biasa disebut dengan *eSports*. *Esports* merupakan jenis olahraga berbasis peralatan elektronik seperti *PC* (komputer), *HP* (*mobile phone*), atau gim konsol seperti *PlayStation* atau *Xbox* yang terorganisir dengan pelatihan khusus, sama seperti atlet profesional sepak bola atau cabang olah raga lainnya. Indonesia sendiri mulai terpengaruh dengan adanya *eSports* (olahraga elektronik). Terlihat dari tim *game* Indonesia yang mulai mengikuti turnamen-turnamen yang diadakan secara nasional maupun internasional. Ini dapat menjadi peluang bagi Indonesia untuk terus mengembangkan industri *game* di bidang *eSports*, khususnya di kota Semarang. Tidak hanya turnamen, *online game* juga menghasilkan para konten kreator yang aktif membuat konten berupa *streaming* di platform yang tersedia atau mengumpulkan klip dari permainan mereka yang kemudian di unggah ke media sosial, dan sebagainya. Konten kreator bisa berasal dari pemain profesional maupun amatir, dari situ bertemulah pemain-pemain baru yang dapat dijadikan pemain profesional untuk kemudian mengikuti turnamen. Pemain *eSports* juga membutuhkan fasilitas untuk beristirahat dari penatnya permainan dan juga menjaga kesehatan fisik mereka sebelum mengikuti turnamen. Maka dari itu, dibutuhkan wadah bagi para *gamers* atau pemain *online game* untuk tempat berlatih, berkumpul, membuat konten, dan sekaligus untuk bersantai dengan menyediakan fasilitas pendukung dengan *healing space* disini. Konsep perancangan pusat pelatihan *eSports* dan studio konten kreator menggunakan pendekatan arsitektur biofilik, guna memenuhi fungsi dan tujuan dari dibangunnya bangunan ini. Tidak hanya untuk *gamers*, di dalam bangunan ini juga berisi fasilitas-fasilitas yang dapat dinikmati oleh orang umum, karena terdapat *gaming area*, toko *merchandise*, dan juga *cafe*.

Kata Kunci : Industri *Game*, Pelatihan *eSport*, Konten Kreator, Arsitektur Biofilik.