

PROYEK AKHIR SARJANA ARSITEKTUR

(PASA 76)

**PERANCANGAN KOMPLEKS ARENA *ESPORTS* BERSKALA
INTERNASIONAL DENGAN KONSEP FUTURISTIK DI SENEN,
JAKARTA PUSAT**

SKRIPSI

Oleh:

GABRIELLE CHARLES JOURDAN LESILOLO

2254050602



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA**

2025

PERANCANGAN KOMPLEKS ARENA *ESPORTS* BERSKALA
INTERNASIONAL DENGAN KONSEP FUTURISTIK DI SENEN,
JAKARTA PUSAT

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana
Arsitektur (S.Ars) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Kristen Indonesia

oleh

GABRIELLE CHARLES JOURDAN LESILOLO

2254050602



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2025**



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabrielle Charles Jourdan Lesilolo

NIM : 2254050602

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir berjudul
**“PERANCANGAN KOMPLEKS ARENA *ESPORTS* BERSKALA
INTERNASIONAL DENGAN KONSEP FUTURISTIK DI SENEN,
JAKARTA PUSAT”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 24 Juni 2025



(Gabrielle Charles Jourdan)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMPLEKS ARENA *ESPORTS* BERSKALA
INTERNASIONAL DENGAN KONSEP FUTURISTIK DI SENEN, JAKARTA
PUSAT

Nama : Gabrielle Charles Jourdan Lesilolo

NIM : 2254050602

Program Studi : Arsitektur

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu/ pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia.

Jakarta, 24 Juni 2025

Menyetujui:

Pembimbing I

(Dr. Sally S. Napitupulu, S.T., M.T.)

NID : 0324098902

Pembimbing II

(Grace Putri Dianty ST., M.Ars)

NID : 0307019202

Ketua Program Studi Arsitektur

(Grace Putri Dianty, S.T., M.Ars.)

Dekan Fakultas Teknik

(Dikky Antonius, ST., M.Sc)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA FAKULTAS TEKNIK

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada 24 Juni 2025 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia, atas nama :

Nama : Gabrielle Charles Jourdan Lesilolo
NIM : 2254050602
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik

Termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN KOMPLEKS ARENA *ESPORTS* BERSKALA INTERNASIONAL DENGAN KONSEP FUTURISTIK DI SENEN, JAKARTA PUSAT”** oleh tim penguji yang terdiri dari :

No.	Nama Penguji	Jabatan Dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. Ir. James Rilatupa, MS	,sebagai Ketua	
2.	Dr. Ir. Ramos Pasaribu, M.T.	,sebagai Anggota	
3.	Ir. Ulinata, S.T.Ars, M.T.	,sebagai Anggota	
4.	Dr. Sally Napitupulu, S.T., M.T.	,sebagai Anggota	
5.	Dr. M. Maria Sudarwani, S.T., M.T.	,sebagai Anggota	

Jakarta, 24 Juni 2025

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabrielle Charles Jourdan Lesilolo
NIM : 2254050602
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul : PERANCANGAN KOMPLEKS ARENA *ESPORTS*
BERSKALA INTERNASIONAL DENGAN KONSEP
FUTURISTIK DI SENEN, JAKARTA PUSAT

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi mana pun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non-eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Dibuat di Jakarta
Pada tanggal 24 Juni 2025



(Gabrielle Charles Jourdan)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yesus Kristus atas segala kemampuan, berkat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana Arsitektur (PASA), Studio LXXVI (76) periode semester genap 2024/2025 dengan judul **“PERANCANGAN KOMPLEKS ARENA *ESPORTS* BERSKALA INTERNASIONAL DENGAN KONSEP FUTURISTIK DI SENEN, Jakarta PUSAT”**.

Penyelesaian tugas akhir ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan program studi arsitektur Universitas Kristen Indonesia, sedangkan penulisan skripsi ini ditujukan sebagai laporan pekerjaan dan hasil pencapaian penulis selama melaksanakan Tugas Akhir di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, tugas akhir ini tidak akan diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir ini yaitu :

1. Grace Putri Dianty, ST., M.Ars., selaku Ketua Prodi Arsitektur Universitas Kristen Indonesia sekaligus Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis memahami tata tulis, memberikan arahan, saran, dan masukan selama penulisan skripsi dan perancangan.
2. Dr. Sally S. Napitupulu, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik Angkatan 2022 sekaligus Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis memahami analisis perancangan, memberikan arahan, saran, dan masukan selama penulisan skripsi dan perancangan.
3. Seluruh Dosen Program Studi Arsitektur yang telah mendedikasikan hidupnya untuk berbagi ilmu maupun pengalaman kepada Mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Indonesia
4. Orang tua dan adik serta keluarga tercinta yang selama ini telah berusaha mendukung penulis dalam berbagai aspek hingga tetap mampu dan kuat menempuh pendidikan sampai saat ini.

5. Rekan-rekan Mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Indonesia yang telah saling mendukung dalam menempuh perkuliahan.
6. Sahabat penulis yang selalu memberikan *support* selama perkuliahan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat.

Jakarta, April 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan.....	3
1.4. Kerangka Berpikir.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Umum.....	6
2.1.1 <i>Esports</i>	6
2.1.2 Kompetisi Esports	8
2.2. Tinjauan Khusus (<i>Arena Esports</i>).....	10
2.2.1 Definisi.....	10
2.2.2 Aspek Perancangan.....	11
2.2.3 Fasilitas Utama.....	13
2.2.4 Fasilitas Pendukung	15
2.3. Tinjauan Tematik (Arsitektur Futuristik).....	17
2.3.1 Definisi.....	17
2.3.2 Karakteristik dan Prinsip.....	18
2.4. Tinjauan Studi Preseden.....	21

2.4.1	Esports Stadium Arlington, Texas, Amerika Serikat.....	21
2.4.2	HyperX Esports Arena Las Vegas, Amerika Serikat.....	22
2.4.3	Ligagame Esports Arena, Jakarta Barat, Indonesia	24
2.4.4	FTL GYM	28
BAB III METODE PEMBAHASAN		33
3.1.	Teknik Pengumpulan Data	33
3.2.	Teknik Analisis Data	34
3.3.	Tahapan Pembahasan	34
3.4.	Data Tapak	35
BAB IV ANALISIS		38
4.1.	Analisis Lingkungan	38
4.1.1	Pemilihan Tapak	38
4.1.2	Linkage	41
4.1.3	Transportasi Publik	42
4.1.4	Kepadatan Lalu Lintas	43
4.2.	Analisis Tapak.....	44
4.2.1	Klimatologi, Kebisingan, dan Respon Perancangannya	44
4.2.2	Aksesibilitas dan Respon Perancangannya	47
4.2.3	Visibilitas dan Respon Perancangan	49
4.2.4	Utilitas Kota & Respon Perancangan	51
4.2.5	Analisis Zoning Tapak dan Penempatan Massa	53
4.3.	Analisis Kegiatan & Sistem Ruang.....	54
4.3.1	Analisis Pengguna.....	55
4.3.2	Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	55
4.3.3	Organisasi Ruang dan Alur Kegiatan	57
4.3.4	Program Ruang	60
BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		67
5.1.	Dasar Perencanaan dan Perancangan	67
5.2.	Konsep Perencanaan dan Perancangan	67
5.3.	Kesesuaian Prinsip dan Karakteristik Arsitektur Futuristik	69
BAB VI KESIMPULAN.....		72
DAFTAR PUSTAKA		73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Beberapa turnamen <i>esports</i> skala internasional di Indonesia	9
Tabel 2. 2 Hasil Observasi Ligagame Esports Arena	25
Tabel 2. 3 Elemen futuristik pada interior FTL Gym	29
Tabel 3. 1 Data Wilayah	36
Tabel 3. 2 Batas Tapak.....	36
Tabel 3. 3 Informasi Tapak.....	36
Tabel 4. 1 Analisis Matahari, Angin, Kebisingan, Debu dan Pasir	45
Tabel 4. 2 Analisis ruang pertandingan <i>esports</i>	56
Tabel 4. 3 Analisis ruang latihan dan persiapan tim	56
Tabel 4. 4 Analisis ruang <i>fan meet</i> dan interaksi pemain	56
Tabel 4. 5 Analisis ruang penyiaran dan produksi konten.....	56
Tabel 4. 6 Analisis ruang penyelenggaraan dan manajemen acara	56
Tabel 4. 7 Analisis ruang rekreasi dan sosial.....	57
Tabel 4. 8 Program Ruang Kelompok Area <i>Esports</i>	61
Tabel 4. 9 Program Ruang Kelompok Area Komersial.....	62
Tabel 4. 10 Program Ruang Kelompok Area Penginapan.....	63
Tabel 4. 11 Program Ruang Kelompok Area Service & Utilitas Gedung.....	64
Tabel 4. 12 Program Ruang Parkir	65
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Luas Lantai Bangunan	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir	4
Bagan 4. 1 Organisasi Ruang & Alur Kegiatan antar massa bangunan.....	57
Bagan 4. 2 Organisasi Ruang & Alur Kegiatan Arena <i>Esports</i>	58
Bagan 4. 3 Organisasi Ruang & Alur Kegiatan Plaza <i>Esports</i>	59
Bagan 4. 4 Organisasi Ruang & Alur Kegiatan <i>Guesthouse</i>	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Diagram Lingkaran populasi gamers Indonesia.....	1
Gambar 2. 1	Ilustrasi Kompetisi Esports dengan Game Kompetitif	8
Gambar 2. 2	Ilustrasi arena <i>esports</i> dari sudut pandang penonton	11
Gambar 2. 3	Referensi Denah <i>Guesthouse</i>	16
Gambar 2. 4	Referensi Denah <i>Guesthouse</i>	17
Gambar 2. 5	Ilustrasi bentuk geometris tidak biasa	18
Gambar 2. 6	Ilustrasi penggunaan material canggih.....	19
Gambar 2. 7	Ilustrasi teknologi canggih	19
Gambar 2. 8	Ilustrasi keberlanjutan dan ramah lingkungan	20
Gambar 2. 9	Ilustrasi pencahayaan futuristik memakai lampu LED	20
Gambar 2. 10	Eksterior dan Interior Esports Stadium Arlington, Texas	21
Gambar 2. 11	Layout Interior Esports Stadium Arlington, Texas	22
Gambar 2. 12	Interior Area Stage HyperX Esports Arena	22
Gambar 2. 13	Denah Lantai 1 HyperX Esports Arena	23
Gambar 2. 14	Denah Lantai 2 HyperX Esports Arena	23
Gambar 2. 15	Interior Ligagame Esports Arena.....	24
Gambar 2. 16	Denah Ligagame Esports Arena	25
Gambar 2. 17	Fasad beberapa FTL GYM di Jakarta	29
Gambar 3. 1	Lokasi Tapak, Senen, Jakarta Pusat.....	35
Gambar 4. 1	Hasil Tes Kecepatan Jaringan Internet di Kecamatan Senen.....	40
Gambar 4. 2	Analisis Fasilitas Kota	42
Gambar 4. 3	Analisis Transportasi Publik	43
Gambar 4. 4	Analisis Kepadatan Lalu Lintas	44
Gambar 4. 5	Respon Perancangan	47
Gambar 4. 6	Analisis Aksesibilitas Tapak.....	48
Gambar 4. 7	Respon Perancangan	49
Gambar 4. 8	Analisis Visibilitas	50
Gambar 4. 9	Respon Perancangan	51
Gambar 4. 10	Analisis Utilitas Kota.....	52
Gambar 4. 11	Respon Perancangan	53
Gambar 4. 12	Kesimpulan : Zonasi <i>publik</i> , <i>semi-private</i> , dan <i>private</i> pada tapak	53
Gambar 4. 13	Kesimpulan : Perletakan massa dan keseluruhan respon analisis.....	54
Gambar 5. 1	Pembagian Massa Bangunan pada Zonasi	68
Gambar 5. 2	Gubahan Massa Plaza <i>Esports</i> , Arena <i>Esports</i> , dan <i>Guesthouse</i>	69

ABSTRAK

Industri *esports* telah menunjukkan pertumbuhan yang sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir, baik di Indonesia maupun di kancah internasional. *Esports* kini tidak lagi dipandang sekadar sebagai hiburan digital, tetapi telah berkembang menjadi industri profesional yang melibatkan berbagai sektor, seperti teknologi, pariwisata, media, dan ekonomi kreatif. Jakarta, sebagai pusat kegiatan hiburan dan bisnis nasional, memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan ekosistem *esports* ini. Beberapa kali kota ini dipercaya menjadi tuan rumah turnamen *esports* berskala internasional, yang menunjukkan tingginya minat dan partisipasi masyarakat terhadap cabang olahraga elektronik ini. Namun sayangnya, penyelenggaraan turnamen-turnamen tersebut masih bergantung pada fasilitas non-khusus yang belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan teknis dan operasional dari sebuah *event esports* profesional. Ketiadaan fasilitas khusus seperti arena pertandingan yang sesuai standar, area pelatihan, serta tempat tinggal sementara untuk para peserta menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan turnamen *esports* di Jakarta. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah kompleks arena *esports* berskala internasional yang dapat menjawab kebutuhan tersebut secara menyeluruh. Kompleks ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat kompetisi, tetapi juga sebagai pusat kegiatan *esports* yang terintegrasi, menyediakan fasilitas lengkap bagi atlet, penyelenggara, media, dan pengunjung. Dengan mengusung konsep arsitektur futuristik, perancangan arena ini diharapkan mampu menciptakan suasana yang modern, inovatif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi serta tren industri *esports* ke depan. Penelitian ini disusun melalui pendekatan metodologis yang mencakup studi pustaka, observasi lapangan, wawancara, analisis data, serta perumusan dan penerapan konsep dalam proses perancangan arsitektur.

Kata kunci : arena esports, arsitektur futuristik, kompleks esports, turnamen esports

ABSTRACT

The esports industry has experienced remarkable growth in recent years, both in Indonesia and internationally. Esports is no longer seen merely as digital entertainment, but has evolved into a professional industry that encompasses various sectors such as technology, tourism, media, and the creative economy. Jakarta, as the nation's hub for entertainment and business activities, holds great potential to support the development of this esports ecosystem. The city has been trusted several times to host international esports tournaments, reflecting the high level of public interest and participation in this electronic sport. However, these tournaments are still held in non-specialized venues that are not fully equipped to accommodate the technical and operational needs of professional esports events. The lack of dedicated facilities—such as standardized competition arenas, training areas, and temporary accommodations for participants—poses a significant challenge for the optimal implementation of esports tournaments in Jakarta. Therefore, there is a need for an international-scale esports arena complex that can comprehensively address these needs. This complex should not only function as a competition venue, but also as an integrated esports center, offering complete facilities for athletes, organizers, media, and spectators. By applying a futuristic architectural concept, the design of this esports arena is expected to create an environment that is modern, innovative, and responsive to technological advancements and the evolving trends of the esports industry. This research is structured using a methodological approach that includes literature studies, field observations, interviews, data analysis, and the formulation and implementation of design concepts in the architectural design process.

Keywords: *esports arena, futuristic architecture, esports complex, esports tournament*