

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
**E-SPORT CENTER SEBAGAI DESTINASI WISATA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK
DI SURAKARTA**

TUGAS AKHIR



Diajukan sebagai Syarat untuk Mencapai
Gelar Sarjana Arsitektur
Universitas Sebelas Maret

Disusun Oleh:
Bian Sukmo Negoro
I0215015

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2019

DAFTAR ISI

LOG BOOK.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul.....	1
B. Pengertian Judul.....	1
1. Pengertian Sport	1
2. Pengertian E-Sport	1
3. Pengertian E-Sport Center.....	1
4. Pengertian Pariwisata	1
5. Pengertian Arsitektur Futuristik.....	2
C. Latar belakang.....	2
D. Permasalahan dan Persoalan	5
1. Permasalahan.....	5
2. Persoalan	6
E. Tujuan dan Sasaran	6
1. Tujuan.....	6
2. Sasaran	6
F. Batasan dan Lingkup Pembahasan	6
G. Sistematika Penulisan	7
1. Sistematika Konsep.....	7

2.	Sistematika Studio.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		9
A.	E-Sport.....	9
1.	Jenis Aktivitas Permainan E-Sport.....	9
2.	Perangkat E-Sport	11
3.	Genre Permainan E-Sport.....	13
4.	Teknis dan Pelaku Kegiatan Kompetisi E-Sport.....	16
5.	Kompetisi E-Sport.....	17
B.	<i>E-Sport Center</i>	19
1.	Fungsi E-Sport Center	19
C.	Pariwisata.....	21
1.	Pengertian Pariwisata	21
2.	Komponen Utama Destinasi Wisata	21
3.	Unsur-Unsur Pariwisata	22
4.	Jenis-Jenis Pariwisata.....	23
5.	Sapta Pesona Wisata.....	28
D.	Arsitektur Futuristik.....	29
1.	Pengertian Arsitektur Futuristik	29
2.	Ciri-Ciri Arsitektur Futuristik	29
3.	Pedoman Arsitektur Futuristik	30
E.	Preseden	30
1.	LoL Park.....	30
2.	Seoul E-Sport Stadium	30
3.	Allianz Arena	31
4.	National Aquatic Center.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....		33
A.	Metode Perencanaan	33

1.	Metode Pengumpulan Data	33
2.	Metode Analisis dan Interpretasi Data	33
B.	Metode Perancangan	33
1.	Metode Perumusan Konsep Perencanaan dan Perancangan	33
2.	Metode Pemodelan	34
C.	Diagram Pola Pikir	34
BAB IV TINJAUAN LOKASI		36
A.	Gambaran Umum Kota Surakarta	36
1.	Letak Geografis	36
2.	Tinjauan Topografi	37
3.	Demografi	37
4.	Rencana Tata Ruang Kota Surakarta	37
5.	Rencana Sistem Pusat Pelayanan Kota Surakarta	39
6.	Tinjauan Kecamatan Banjarsari dan Kelurahan Manahan	41
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		44
A.	Analisis Perencanaan	44
1.	Deskripsi Objek Rancang Bangun	44
2.	Visi, Misi dan Tujuan	44
3.	Analisis Kegiatan	45
4.	Identifikasi Pengguna	46
B.	Analisis Perancangan	47
1.	Analisis Perumahan	47
2.	Analisis Lokasi dan Tapak	55
3.	Analisis Tata Letak Bangunan	62
4.	Analisis Bentuk Bangunan	63
5.	Analisis Tampilan Bangunan	64
6.	Analisis Struktur	67

7.	Analisis Utilitas	70
8.	Analisis Sapta Pesona Wisata pada E-Sport Center.....	75
BAB VI.....		77
A.	Konsep Perencanaan	77
1.	Pencapaian Lokasi dan Tapak	77
2.	Konsep Lanskap Kawasan	78
3.	Konsep View	78
4.	Konsep Kebisingan	79
5.	Konsep Zonasi.....	79
B.	Konsep Perancangan.....	80
1.	Konsep Perumahan.....	80
2.	Hubungan Ruang dan Persyaratan Ruang.....	82
3.	Konsep Tampilan Bangunan	83
4.	Konsep Struktur.....	83
5.	Konsep Utilitas.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		85