



## Laporan Tugas Akhir

### **Perancangan Esports Arena dengan pendekatan High Tech Architecture di kota Semarang**

**Ihya Husni Muzakki  
17660125**

**M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T**

**Prodi Teknik Arsitektur  
Fakultas Sains Dan Teknologi  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Laporan Tugas Akhir ini telah disahkan untuk diujikan pada 07 Desember 2023

Malang, 07 Desember 2023



M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc  
19870414 201903 1 007

(Dosen Pembimbing 1)



Ir. Arief Rakhman Setiono, M.T  
19790103 200501 1 005


(Dosen Pembimbing 2)


## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR


Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh :  
Nama : Ihya Husni Muzakki  
NIM : 17660125  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Esports Arena dengan pendekatan High Tech Architecture di kota Semarang  
Tanggal Ujian : 07 Desember 2023  
Disetujui oleh :

  
1. Dr. Agus Subagjo, M.T. (Ketua Penguji)  
19740825 200901 1 006

  
2. Luluk Maslucha, M.Sc. (Anggota Penguji 1)  
19800917 200501 2 003

  
3. Moh. Arsyad Bahar, M.Sc. (Anggota Penguji 2/Sekretaris Penguji)  
19870414 201903 1 007

  
4. Ir. Arief Rakhman Setiono, M.T. (Anggota Penguji 3)  
19790103 200501 1 005



## LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

Yang bertandatangan di bawah ini:

1.   
Dr. Agus Subaquin, M.T.  
19740825 200901 1 006 (Ketua Penguji)
2.   
Luluk Masluha, M.Sc.  
19800917 200501 2 003 (Anggota Penguji 1)
3.   
Moh. Arsyad Bahar, M.Sc.  
19870414 201903 1 007 (Anggota Penguji 2/Sekretaris Penguji)
4.   
Ir. Arief Rakhman Setiono, M.T.  
19790103 200501 1 005 (Anggota Penguji 3)

dengan ini menyatakan bahwa :

Nama Mahasiswa : Ihya Husni Muzakki

NIM Mahasiswa : 17660125

Judul Tugas Akhir : Perancangan Esports Arena dengan pendekatan High Tech Architecture di kota Semarang

telah melakukan revisi sesuai catatan revisi sidang tugas akhir dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2023.

Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

## PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ihya Husni Muzakki  
NIM : 17660125  
Program Studi : Teknik Arsitektur  
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan Laporan Tugas Akhir saya dengan judul

**"Perancangan Esports Arena dengan pendekatan High Tech Architecture di kota Semarang"**

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka.

Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku,

Malang, 07 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum, Wr. Wb*

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, hidayah, dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Perancangan Esports Arena dengan pendekatan High Tech Architecture di kota Semarang.

Tugas akhir ini yang berjudul Perancangan Esports Arena dengan pendekatan High Tech Architecture di kota Semarang di susun untuk memenuhi syarat kelulusan di Program studi Teknik Arsitektur, Fakultas sains dan teknologi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses menyelesaikannya, tidak dapat dipungkiri bahwa membutuhkan usaha yang keras yang tidak lepas dari bantuan orang-orang di sekitar penulis. Sehingga penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Zainuddin, MA, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu Dr. Sri Harini, M.Si selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Ibu Dr. Nunik Junara, M.T selaku ketua Program studi Arsitektur Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak Moh Arsyad Bahar, S.T, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing 1, yang selalu sabar, dan memberikan waktu, arahan dan nasehat kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik
5. Bapak Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T. selaku dosen pembimbing 2, yang selalu memberikan waktu, banyak masukan dan ilmu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Segenap dosen Program studi Teknik Arsitektur yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama proses perkuliahan. Serta seluruh staf yang selalu sabar melayani dalam memenuhi segala administrasi selama proses menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Ibu Zumroti Trihastuti yang selalu memberikan dukungan, bimbingan dan cintanya yang tak terbatas sehingga tanpa doa beliau maka skripsi ini tidak akan pernah terwujud.
8. Bapak M Zakka Mubarok yang memberi saya dorongan dan doanya untuk mendukung anaknya menyelesaikan skripsi ini sehingga bisa selesai dengan baik.

9. Keluarga besar bani Zainuri yang tak hentinya memberikan dukungan secara lahir dan batin untuk menunggu anak ini menyelesaikan masa studinya hingga akhir.
10. Terima kasih kepada adik saya Naja Sani Muzakki yang telah mendukung kakaknya untuk segera menuntaskan masa studinya di kota Malang ini.
11. Seperti lirik Bring Me The Horizon yang menyatakan, “We’re the only ones who can save us from ourselves.” Terima kasih kepada diri saya sendiri yang menjadi penyelamat dalam menyelesaikan skripsi ini, mengatasi diri sendiri dari keraguan dan hambatan.
12. Seperti bait lagu Arctic Monkeys yang menyuarakan, “And in my mind, when she’s not right there beside me, I go crazy.” Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada Rafida Fadila yang selalu mendukung, menjadi tempat saya berbicara dan membuat malam-malam skripsi penuh makna.
13. Teman-Teman Teknik Arsitektur angkatan 2017 (Werkudara) selaku teman teman seperjuangan penulis yang selalu mendukung, dan menemani setiap proses perkuliahan hingga tugas akhir.
14. Terkhusus kepada billa, shinta, silvi, ayang, peel, amalina, ghozi, mufi, zaky, rivan, tyo, gian, bubur, agiv, kiki, uje, bana, hisbul, isa, mas hanif yang senantiasa memberi bantuan, canda dan tawa kepada penulis sehingga penulis dapat bertahan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dan mendoakan penulis sehingga penulis dapat penyelesaian tugas akhir ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik demi perkembangan selanjutnya. Akhirnya penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini bisa bermanfaat serta dapat menambah wawasan keilmuan khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.

*Wassalamualaikum wr.wb.*

## ABSTRAK

Perancangan Esports Arena dengan pendekatan arsitektur high tech di Kota Semarang menjadi suatu tantangan menarik dalam mengeksplorasi perpaduan teknologi mutakhir dan estetika modern di ruang publik. Konsep high tech architecture ini diwujudkan melalui penggunaan material transparan, geometri futuristik, dan integrasi teknologi canggih, seperti sistem pencahayaan LED yang dinamis dan audio surround, menciptakan pengalaman gaming yang mendalam. Ruang interior didesain dengan memprioritaskan kenyamanan pengunjung, melibatkan pemilihan kursi ergonomis dan fasilitas pendukung berupa area lounge dengan perangkat gaming terkini. Aspek keberlanjutan diperhatikan melalui penerapan teknologi ramah lingkungan, termasuk penggunaan panel surya dan sistem manajemen energi pintar. Esports Arena ini, dengan perpaduan teknologi dan desain estetika, diharapkan mampu menjadi ikon modern yang mendukung pertumbuhan industri esport lokal sambil memberikan pengalaman unik bagi para pengunjungnya.

Kata Kunci : Esports, High tech, dinamis, gaming.

## ABSTRACT

Designing an Esports Arena using a high-tech architectural approach in the city of Semarang is an interesting challenge in exploring the combination of cutting-edge technology and modern aesthetics in public spaces. This high-tech architectural concept is realized through the use of transparent materials, futuristic geometry, and the integration of advanced technologies, such as a dynamic LED lighting system and surround audio, creating an immersive gaming experience. The interior space is designed with visitor comfort in mind, including the selection of ergonomic chairs and supporting facilities in the form of a lounge area with the latest gaming equipment. Aspects attended through the application of environmentally friendly technology, including the use of solar panels and smart energy management systems. This Esports Arena, with a combination of technology and aesthetic design, is expected to become a modern icon that supports the growth of the local esports industry while providing a unique experience for its visitors.

Keywords: Esports, high technology, dynamic, gaming

a

## نبذة مختصرة

يعد تصميم ساحة الرياضات الإلكترونية باستخدام نهج معماري عالي التقنية في مدينة سيمارانج تحديًا مثيرًا للاهتمام في استكشاف مزيج من التكنولوجيا المتطورة والجماليات الحديثة في الأماكن العامة. يتم تحقيق هذا المفهوم المعماري عالي التقنية من خلال استخدام مواد شفافة وهندسة مستقبلية وتكامل التقنيات المتقدمة، مثل الصوت المحيطي، مما يخلق تجربة ألعاب غامرة. تم تصميم المساحة الداخلية LED بنظام الإضاءة الديناميكي مع أخذ راحة الزائر في الاعتبار، بما في ذلك مجموعة مختارة من الكراسي المريحة والمرافق الداعمة على شكل منطقة صالة مزودة بأحدث معدات الألعاب. وتناولت الجوانب التي تم تناولها من خلال تطبيق التكنولوجيا الصديقة للبيئة، بما في ذلك استخدام الألواح الشمسية وأنظمة إدارة الطاقة الذكية. ومن المتوقع أن تصبح ساحة الرياضات الإلكترونية هذه، بمزيج من التكنولوجيا والتصميم الجمالي، أيقونة حديثة تدعم نمو صناعة الرياضات الإلكترونية المحلية مع توفير تجربة فريدة لزوارها.

الكلمات المفتاحية: الرياضات الإلكترونية، التكنولوجيا العالية، الديناميكية، الألعاب.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	ii	<b>BAB 5 PENUTUP</b>	37
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR</b>	iii	<b>KESIMPULAN &amp; SARAN</b>	38
<b>LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK</b>	iv	<b>BAB 6 DAFTAR PUSTAKA</b>	40
<b>PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA</b>	v	<b>BAB 7 LAMPIRAN</b>	42
<b>KATA PENGANTAR</b>	vi		
<b>ABSTRAK BAHASA INDONESIA</b>	viii		
<b>ABSTRAK BAHASA INGGRIS</b>	ix		
<b>ABSTRAK BAHASA ARAB</b>	x		
<b>DAFTAR ISI</b>	xi		
<b>BAB 1 PROFIL RANCANGAN</b>	1		
<b>BAB 2 PROSES RANCANGAN</b>	14		
<b>BAB 3 KONSEP RANCANGAN</b>	15		
<b>KONSEP DASAR</b>	16		
<b>KONSEP TAPAK</b>	17		
<b>KONSEP SIRKULASI</b>	18		
<b>KONSEP VEGETASI</b>	19		
<b>KONSEP UTILITAS</b>	18		
<b>KONSEP BENTUK &amp; FASAD</b>	22		
<b>KONSEP STRUKTUR</b>	23		
<b>KONSEP RUANG</b>	24		
<b>BAB 4 HASIL RANCANGAN</b>	27		
<b>HASIL RANCANGAN ESPORTS ARENA</b>	28		
<b>HASIL RANCANGAN SIRKULASI</b>	29		
<b>HASIL RANCANGAN AREA SERVIS</b>	30		
<b>HASIL RANCANGAN ZONASI BANGUNAN</b>	31		
<b>HASIL RANCANGAN DENAH</b>	32		
<b>HASIL RANCANGAN ESPORTS ARENA HALL</b>	33		
<b>HASIL RANCANGAN GAMING ZONE</b>	34		
<b>HASIL RANCANGAN HALL OF FAME</b>	35		
<b>HASIL RANCANGAN EXTERIOR</b>	36		



Bab 1

# Profil Rancangan



## Identifikasi Isu Objek



# Apa Itu Esports Dan Bagaimana Perkembangannya ?

merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Aliran permainan video yang biasanya dihubungkan dengan olahraga elektronik adalah aliran strategi waktu-nyata, perkelahian, tembak-menembak orang-pertama, dan arena pertarungan daring multipemain.



Per tahun 2020 menurut laporan Digital 2020: Global Digital Overview bahwa terdapat total dari pemain gim berjumlah 3.5 Milliar untuk wilayah global

## Jenis game yang dilombakan dalam Esports



**Multi Online Battle Arena**  
Pemain : 5 Orang  
Durasi : 20-40 menit



**Shooting & Battle Royale**



**Fighting**  
Pemain : 2 Orang  
Durasi : 5-20 menit



**Racing**  
Pemain : 5 Orang  
Durasi : 5-20 menit



**Sports**  
Pemain : 2-4 Orang  
Durasi : 10-15 menit



**MMORPG**  
Pemain : 8 Orang  
Durasi : 1-4 jam



Per tahun 2021 menurut KOMINFO bahwa mengklaim bahwa bahwa 53.4 juta pemain menggunakan konsol PC dan 133.8 juta pemain menggunakan handphone

## Timeline Sejarah Perkembangan Esports



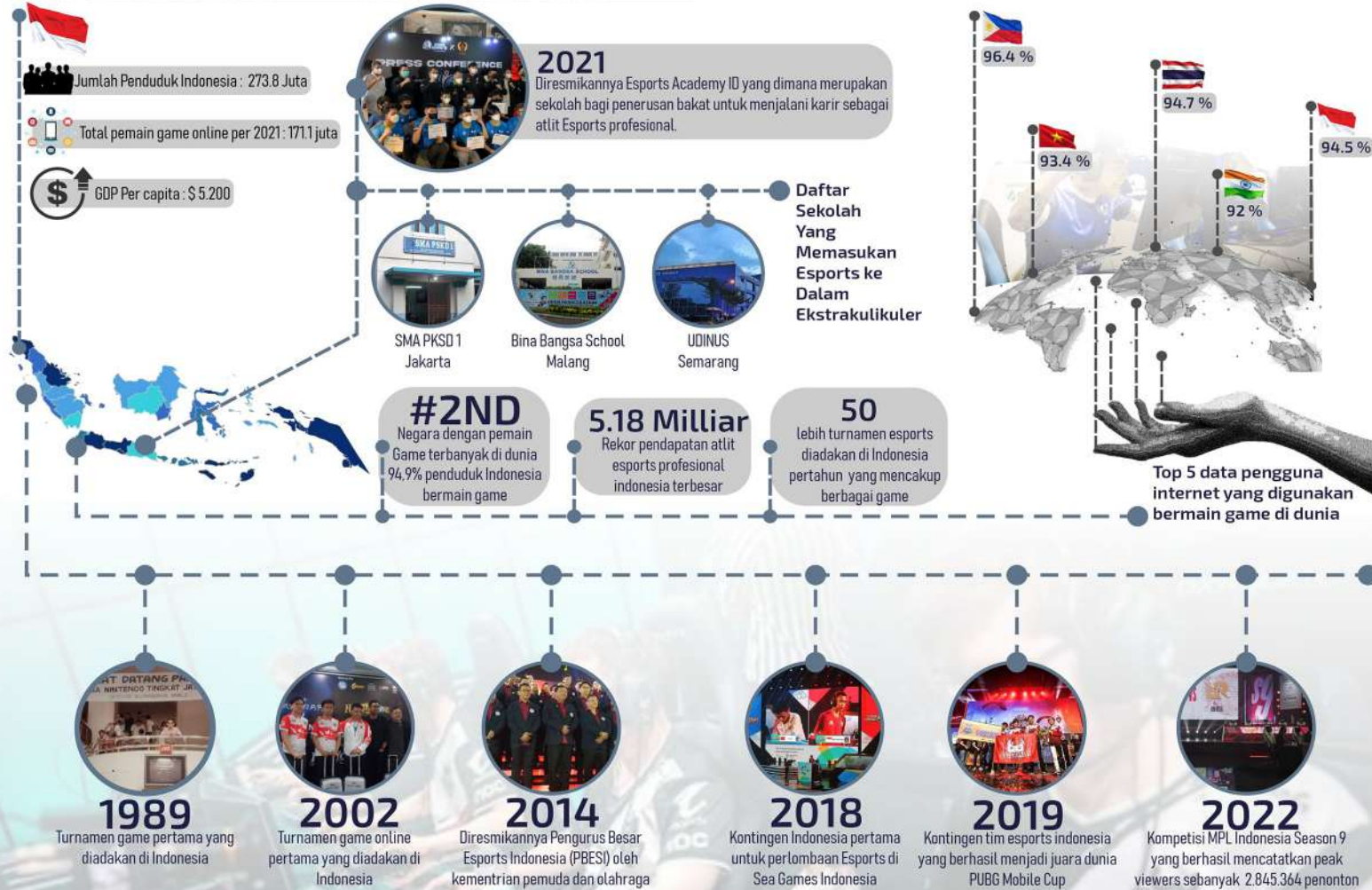
**1972**  
Turnamen *Video Game* pertama *Space Wars* yang diadakan di Universitas Stanford, Amerika tapi masi dalam skala sanat kecil

**1980**  
Turnamen *Video Game* *Space Invaders* pertama yang diikuti dalam skala besaryaitu diikuti 10.000 total pemain

**1994**  
Turnamen *Red Anihilation* yang bergenre *First Person Shooter* yang merupakan salah satu turnamen gim yang diadakan secara online

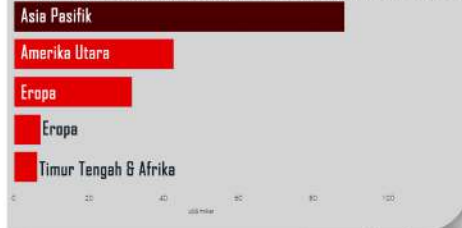
**2002**  
Turnamen *Intel Extreme Master* yang merupakan salah satu turnamen gim online pertama yang diikuti oleh tim Esports profesional

## Identifikasi Isu Perancangan

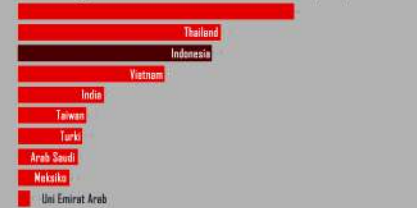


## Identifikasi Isu Objek

Pasar game online global berdasarkan wilayah per 2021



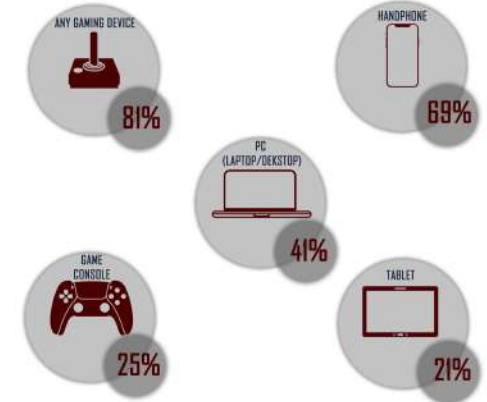
Pemain game online berdasarkan wilayah per 2021



Pertumbuhan audiens Esports global per 2021



Persentase pengguna internet usia 16-24 tahun yang bermain Video Game di setiap jenis perangkat



**2018**

HyperX Arena Las Vegas yang dibuka tahun 2018 yang memfasilitasi seluruh kegiatan esports dari kompetisi dan produksi konten



**2021**

Turnamen MPL ID Season 8 yang menjadi rekor turnamen terbesar di Indonesia yang menyatukan penonton offline terbanyak 3300 penonton di Tennis Indoor Senayan



**2022**

Free Fire World Series 2021 Singapore yang menjadi turnamen esports yang paling banyak ditonton di dunia per 2021



**2022**

China Hangzhou E-Sports Center yang tercatat sebagai venue resmi E-sports arena terbesar di dunia



**Kemajuan Teknologi**

## Alur Perkembangan Industri Esports di Indonesia

**Dukungan Esports Indonesia**

**Perkembangan Esports Di Indonesia**



### 2002-Kompetisi Game Online pertama di Indonesia

perkembangan industri teknologi dari masa ke masa turut mengembangkan juga indsutri dari *video game online* dan kemajuan *Esports* di Indonesia ditandai pada tahun 1999 dan ditandai dengan keikutsertaan dalam kompetisi *game online*.



### 2014-Pembentukan Indonesia Esports Association (IESPA)

Pembentukan organisasi pertama yang menaungi Esports yaitu *Indonesia Esports Association (IESPA)* yang diresmikan pada 1 April 2014 yang lalu, dan bersinergi dengan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) yang betugas menanungi segala kegiatan dari *game online* maupun *offline* di Indonesia.

Pemerintah Indonesia yang akhirnya melihat kemajuan pesat dari *game online* akhirnya dari Kementerian Pemuda Dan Olahraga meresmikan Pengurus Besar (PB) *Esports* pada sabtu 18 Januari 2020 di hotel Kepminski, Jakarta, Dan menunjuk Kepala Badan Intelijen Negara (BIN), Jenderal Pol (Purnawirawan) Budi Gunawan sebagai ketua umum.

(Indo Esports, diakses Agustus 2021)



### 2019-Atlit Indonesia untuk cabang Mobile Legends pada kejuaraan SEA Games

Dikutip dari *IndoEsports* bahwa dengan berkembangnya industri Esports mulai banyak diadakan turnamen lokal hingga pembentukan tim Esports profesional dan pada tahun 2019 diberangkatkannya atlit indonesia pada kejuaraan SEA Games untuk cabang Mobile Legends (Indo Esports, diakses Agustus 2021)

# Esports & Perkembangannya

Menanggapi perkembangan esport di Indonesia, *Co-Founder and Chief Marketing Officer* EVOS Esports, Michael Wijaya, mengungkap bahwa Indonesia merupakan negara pendorong utama pertumbuhan industri esports di Asia Tenggara. Dari total 274,5 juta *gamers* di Asia Tenggara pada 2021, Indonesia berkontribusi sekitar 43% terhadap jumlah total tersebut.

(Selular.Id, Diakses September 2021)

## Tantangan Venue Dan Stadion Esports Indonesia



2016  
Gelaran Kompetisi Lokal Esports Pertama di Mall Taman Angrek



2018  
Gelaran Kompetisi Esports Internasional Di Tennis Indoor Senayan  
Potensi Bisnis Esport di Indonesia

Diungkapkan oleh Michael Wijaya bahwa Indonesia sendiri telah menyumbang pendapatan terbesar senilai \$ 2,08 miliar dollar AS (sekitar Rp 30 triliun rupiah). Tingginya jumlah gamers dan jumlah pendapatan ini menjadi indikasi bahwa industri *esports* memiliki potensi yang cukup besar di Indonesia dan dapat dikembangkan lebih lanjut lagi. (Selular.Id, Diakses September 2021)



2018  
Kontingen Indonesia untuk kejuaraan PUBG Internasional yang menjuarai juara I Internasional



## Peningkatan Prestasi Esports di Kancah Internasional

Peluncuran sekolah esports pertama di Indonesia yaitu Esports Academy ID

## Potensi Industri & Penggemar Esport di Indonesia

Perkembangan dari industri Esports tak lepas juga dari semakin berkembangnya jumlah pemain dan juga penonton yang semakin menggemari Esports ini, dikutip dari Hybrid, bahwa industri Esports ini sudah memiliki penonton hampir dengan satu miliar orang dan juga sudah menjadi industri yang bernilai US\$1,1 miliar. (Hybrid.co.id, Diakses September 2021)

# Potensi Perancangan Esports Arena Dan Perkembangannya

## Tantangan perkembangan Venue Esports Indonesia

Dikutip dari Rezaly Surya Afhany, Manager Esports di Telkomsel dan Hsead of Digital Games Product Management bahwa Indonesia bahwa beberapa kompetisi besar Esports di Indonesia masih terkendala akan lokasinya yang masih belum memadai untuk menggelar kompetisi Esports skala diatas 1.000 orang penonton dan itu masih berbasis satu kompetisi games belum memadai untuk kompetisi multigames.  
(Ellavie Ichlasa Amalia, Mengulik Tantangan Stadion Dan Venue Esports Di Indonesia, [www.hybrid.co.id](http://www.hybrid.co.id), Diakses pada 08 September 2021)



Valve Bali Major Tournament pada tahun 2002



China Hangzhou E-sports Center untuk venue Esports Asian Games 2023



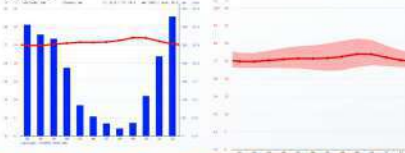
Venue Kejuaraan E-sports pada tahun 2002 di GBK dengan rekor penonton 3300

## Dampak Perkembangan Esports Indonesia Terhadap Fasilitasnya

Indonesia yang menjadi penggerak utama industri Esports di kawasan Asia Tenggara sendiripun belum memiliki venue yang layak untuk menggelar kompetisi Esports untuk tingkat internasional mengingat bahwa sudah banyak kompetisi Esports tingkat Internasional yang sudah diadakan di Indonesia tetapi masih menggunakan gedung ataupun venue pada tempat lain.

# Identifikasi Tapak

## Iklm

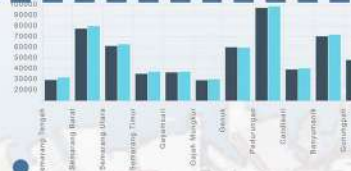


Secara klimatologi bahwa iklim di kota Semarang cenderung dengan iklim tropik basah yang dipengaruhi angin muson barat dan angin muson timur. Lalu pada bulan november di kota ini yang pada bulan juni hingga oktober yang cenderung musim kemarau dan november hingga mei yang cenderung musim hujan.

Secara grafik suhu bahwa suhu terendah umumnya terdapat di bulan september yaitu 21,1 C hingga paling tertinggi yang tercatat pada bulan mei yang mencapai 32,9 C.

## Kependudukan Kota Semarang

Total data kependudukan kota Semarang per bulan desember di tahun 2020 mencapai 1.685.909 jiwa yang tersebar di 16 kecamatan di kota Semarang.



## Profil Kota Semarang

Kota Semarang yang menjadi ibukota provinsi Jawa Tengah yang dimana ini membuka kesempatan besar bagi perkembangan Industri Esports dengan berbagai fasilitas kota yang siap mendukung majunya industri ini dengan fasilitas baik kemudahan akses hingga fasilitas pendukung lainnya.



## Kondisi Site

## Site Perancangan

## Konektivitas

Kemudahan Akses site yang bisa diakses melalui dua jalan yaitu Jln Sultan Agung dan Jln Dr Wahidin

### Strong



Akses ke site yang dimana jalan utama yang menyebabkan kemacetan pada jam sibuk

### Weakness



Site yang dikelilingi area perkantoran dan area komersil sehingga menambah daya tarik sendiri dan dilalui akses utama kota Semarang

### Opportunities



Beberapa titik pada area akses site yang kurang baik menyerap hujan sehingga menyebabkan genangan air yang menyusahkan ketika ada hujan.

### Threat



## Site Perancangan

## Konektivitas

Site yang bisa diakses dari pusat kota dari 2 jalan utama yaitu Jln Sultan Agung dan juga bisa diakses dari sisi timur site yaitu lewat Jln Dr Wahidin yang dimana menghubungkan dengan pusat kota.



Site yang bisa diakses dari bandara Ahmad Yani yang hanya menempuh jarak 25 menit dan dekat dengan berbagai terminal kota Semarang dengan jarak paling jauhnya hanya 20 menit.



Adapun untuk akses ke 2 stasiun utama kota Semarang yang hanya memakan jarak 20 menit dan juga jarak ke pelabuhan Tanjung Mas yang menempuh jarak yang kurang lebih sama yaitu 23 menit untuk diakses dari site perancangan

## Identifikasi Tapak

Identifikasi tapak dalam perancangan *Esports Arena* di Kota Semarang adalah :

## Lokasi Atau Wilayah

Batasan lokasi atau wilayah dalam perancangan *Esports Arena* adalah Jalan Sisimangaraja, Candisari, Semarang, Jawa Tengah



Luas Total : 1,1 hektar  
Koordinat :  
-7.016003685523193, 110.42380663531875

## Ruang Lingkup Pengguna

Esports Arena ini mencakup berbagai pengguna sebagai berikut :

- Atlit *esports* (PC dan Mobile)
- Staff
- Pengelola
- Wartawan
- Pengunjung
- Direktur

Pengguna bangunan ini sendiri mencakup dari kalangan :



Anak-Anak  
8-12 tahun



Remaja  
16-24 tahun



Dewasa  
27-35 tahun



Lansia  
40-60 tahun

## Ruang Lingkup Objek

Batasan objek dari perancangan ini terbagi menjadi :

- 1- Objek Utama  
*Auditorium esports arena*
- 2- Objek Pendukung  
*Food Court, Hall, Rental Office, Ruang Konfrensi Pers, Rest area*
- 3- Objek Penunjang  
*Area parkir, kamar mandi, ruang terbuka hijau*

Objek perancangan yang menampung pertandingan mulai dari babak klarifikasi grup hingga pertandingan utama yang biasanya diikuti oleh 10 tim yang perharinya bertanding 2-3 tim dan durasi pertandingan yang meliputi 1-2 jam per pertandingannya

Objek game yang diperlombakan dalam objek perancangan kali ini yaitu :

1. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)  
Meliputi 3-5 Pemain yang setiap pertandingannya berdurasi 1-2 jam
2. FPS (*First Person Shooter*)  
Meliputi 5 pemain yang terdiri dari 5 babak dan per babak yang berdurasi 15-30 Menit
3. *Battle Royale*  
Meliputi 20-30 Orang yang terdiri dari 1 babak dan perbabaknya berdurasi 30 menit-1 jam
4. *Racing & Sports*  
Meliputi 2-4 pemain yang terdiri dari 1-2 babak dan perbabaknya berdurasi 10-15 Menit
5. *Auto Battler*  
Meliputi 1-2 pemain yang terdiri 1-3 babak dan perbabaknya berdurasi 15-30 menit
6. *Fighting*  
Meliputi 1-2 pemain yang terdiri dari 2-3 babak dan perbabaknya berdurasi 10-20 menit
7. *Real Time Strategy*  
Meliputi 2-4 pemain yang terdiri dari 1-2 babak dan perbabaknya berdurasi 1-2 jam

## Ruang Lingkup Pendekatan

Dalam buku Charles Jenks pada bukunya yang berjudul "The New Modern From Late To Neo-Modernism" bahwa prinsip perancangan dengan menggunakan pendekatan High Tech Architecture adalah :

1. *Inside Out*
2. *Celebration Of Process*
3. *Transparency, Layering And Movement*
4. *Flat Bright Colouring*
5. *A Lightweight Filigre Of Tensile Member*
6. *Optimistic Confidence In Scientific Culture*

## Ruang Lingkup Pelayanan

Mencakup dari area kota Semarang maupun sekitarnya dan juga mencakup wilayah Indonesia maupun dari luar negeri juga

## Data Tapak

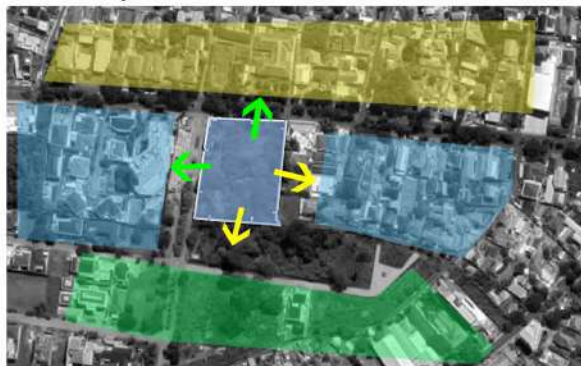
### Profil Tapak



Luas Total :  
11.437,09 m<sup>2</sup> (1.1 Hektar)

Koordinat :  
-7.016003685523193,  
110.42380663531875

### Orientasi Tapak

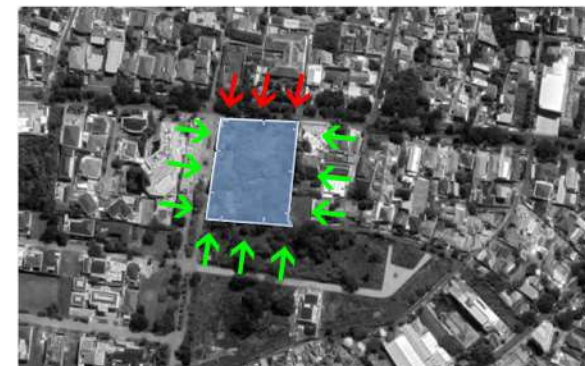


-  Area Komersil
-  Area Perkantoran
-  Area Redensial

### Potensi View Tapak



### Potensi Kebisingan Tapak



Lokasi tapak untuk perancangan E-sports arena ini berada di jalan Sisimangaraja, kecamatan Candisari, kota Semarang, Jawa Tengah yang berada di daerah tengah kota dan juga dekat dengan berbagai sarana dan fasilitas publik

# Data Tapak

## Data Akses Mobilitas Tapak



Bus  
Trans Semarang



Mobil



Motor

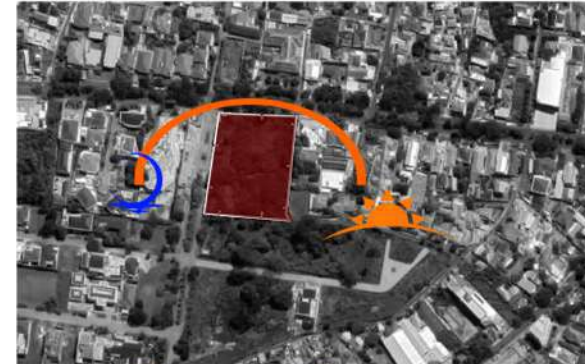


Jalan Kaki

## Orientasi Arah Angin Tapak



## Orientasi Proyeksi Arah Sinar Matahari Pada Tapak



Data Suhu Semarang, Jawa Tengah, Indonesia											
Bulan	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst	Sept	Okto	Nov
Rata-rata tertinggi °C (°F)	30 (86)	30 (86)	30 (86)	30 (86)	30 (86)	30 (86)	30 (86)	30 (86)	30 (86)	30 (86)	30 (86)
Rata-rata terendah °C (°F)	23 (73)	23 (73)	23 (73)	23 (73)	23 (73)	23 (73)	23 (73)	23 (73)	23 (73)	23 (73)	23 (73)
Rata-rata kelembaban °C (°F)	75 (165)	75 (165)	75 (165)	75 (165)	75 (165)	75 (165)	75 (165)	75 (165)	75 (165)	75 (165)	75 (165)
Rata-rata curah hujan °C (°F)	100 (212)	100 (212)	100 (212)	100 (212)	100 (212)	100 (212)	100 (212)	100 (212)	100 (212)	100 (212)	100 (212)
Persentase kelembaban	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Kelembaban relatif	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
% kelembapan	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Rata-rata kelembapan	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75

## Neighborhood Context



## IDENTIFIKASI ISU PENDEKATAN & NILAI ISLAM DESAIN

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

PENINGKATAN  
FASILITAS

FASILITAS

Imam al-Hasan al-Bashri rahimahullah berkata:  
*"Wahai Ibnu Adam (manusia), kamu itu hanyalah (kumpulan) hari-hari, tiap-tiap satu hari berlalu, hilang sebagian dirimu."*

Dari Ibnu Abbas RA dia berkata, Nabi SAW bersabda:  
*Dua kenikmatan, kebanyakan manusia tertipu pada keduanya, yaitu kesehatan dan waktu luang.*  
(HR Bukhari).

*"Boleh Jadi kamu membenci sesuatu, Padahal ia amat baik bagimu, dan boleh Jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, Padahal ia Amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui."*  
(Q.S. Al-Baqarah 2: 216)

PENDEKATAN PERANCANGAN

HIGH-TECH ARCHITECTURE

PENINGKATAN MINAT

MUTU KEGIATAN

PEMBERDAYAAN  
SUMBER DAYA MANUSIA



INSIDE OUT  
ORIENTASI BANGUNAN



TRANSPARANCY, LAYERING AND MOVEMENT  
ZONASI & SEKAT BANGUNAN



CELEBRATION OF PROCESS  
DETAIL BANGUNAN



OPTIMISTIC CONFIDENCE IN SCIENTIFIC CULTURE  
PEMILIHAN MATERIAL BANGUNAN



FLAT, BRUGHT COLOURING  
PEMILIHAN WARNA BANGUNAN



A LIGHTWEIGHT FILLIGREE OF TENSILE MEMBER  
PEMILIHAN STRUKTUR BANGUNAN

## KAJIAN KEISLAMAN DESAIN



Dari Ibnu Abbas RA dia berkata, Nabi SAW bersabda: *Dua kenikmatan, kebanyakan manusia tertipu pada keduanya, yaitu kesehatan dan waktu luang.* (HR Bukhari).

Imam al-Hasan al-Bashri rahimahullah berkata: *"Wahai Ibnu Adam (manusia), kamu itu hanyalah (kumpulan) hari-hari, tiap-tiap satu hari berlalu, hilang sebagian dirimu.*

*"Boleh Jadi kamu membenci sesuatu, Padahal ia amat baik bagimu, dan boleh Jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, Padahal ia Amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui."* (Q.S. Al-Baqarah 2: 216)



## PERTAPAKAN

ZONASI

PROGRAM

SIRKULASI

ORIENTASI

## REFRENSI OBJEK DESAIN

LOL Park, Seoul, South Korea



Frame Pada Game League Of Legends

Elemen Implementasi



Entrance stadium LOL Park

Mengimplementasi Elemen Pada Game Yang Diletakkan Pada Desain Bangunan



Bagian Elevator LOL Park



Frame Pada Game League Of Legends



Frame Pada Game League Of Legends



Exterior LOL Park

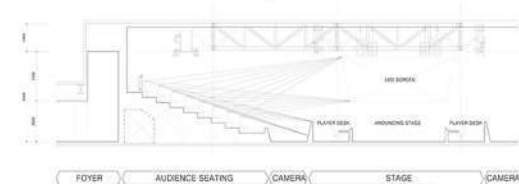
Fasad Bangunan yang mengadaptasi salah elemen khusus dalam Game League Of Legends



Venue stadium LOL Park



Arah pandangan penonton yang telah disesuaikan dengan tingkat kenyamanan menonton pertandingan



Detail Potongan Stadion LOL Park



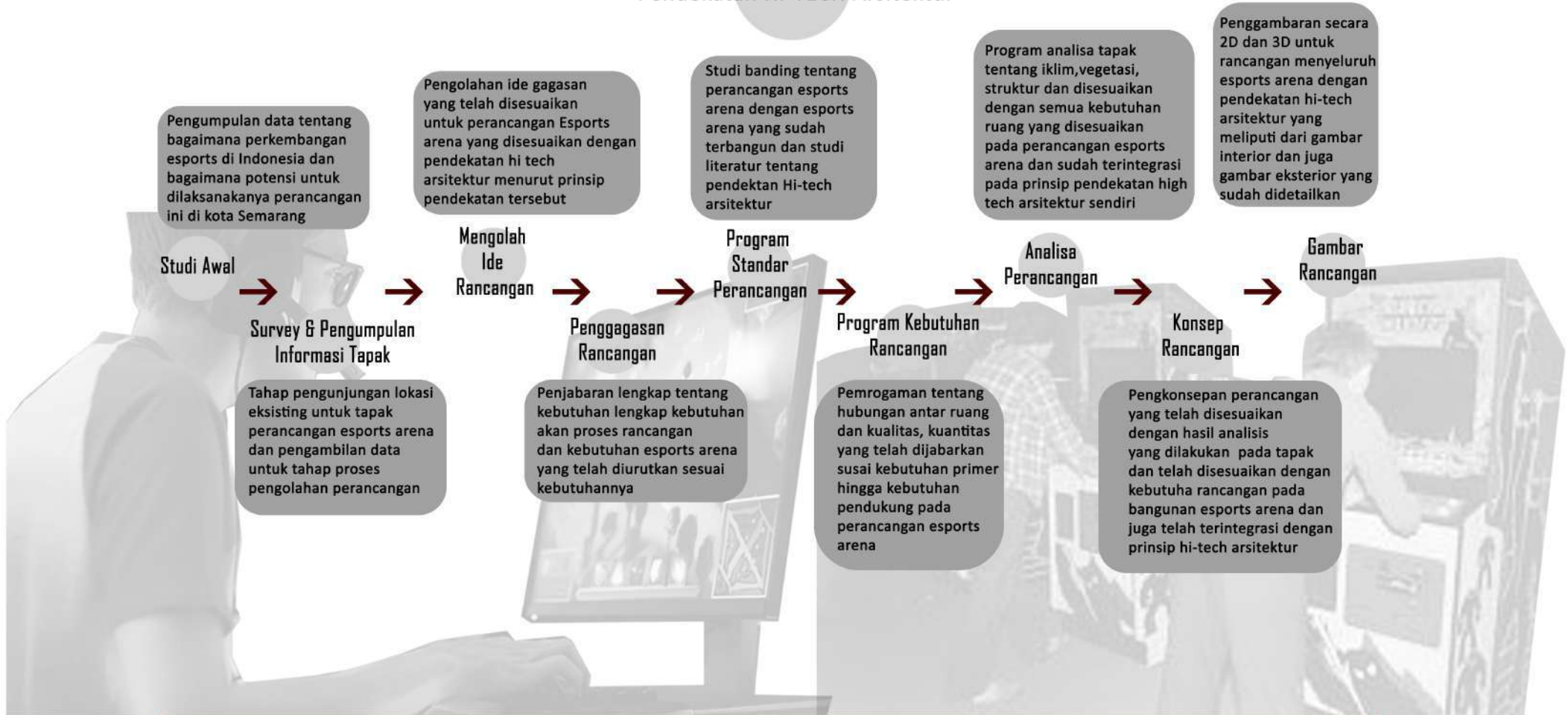
Bab 2

# Proses Rancangan



## SKEMA PROSES DESAIN

### Esports Arena Di Kota Semarang Dengan Pendekatan Hi-TECH Arsitektur





Bab 3

# Konsep Rancangan



# Konsep Dasar



## Gaming Space With Hi-Tech Ambient

Esports Arena yang didesain dengan penyesuaian segala aspek pendekatan hi-tech arsitektur dari segala sisinya mulai dari eksterior hingga interior bangunan dengan penekanan kebutuhan pada aspek kebutuhan Esports Arena ini sendiri

### High Tech Architecture

Inside Out  
Celebration Of Process  
A Lightweight Filligre Of Tensil Member  
Flight, Bright And Colouring  
Optimistic Confidence In Scientific Culture



#### Inside Out

Penggunaan material kaca pada bangunan agar memperlihatkan area dalam bangunan kepada area luar bangunan sehingga menjadi view tersendiri pada bangunan ini



#### Celebration Of Process

Permainan push and pull pada bangunan sehingga mendapat area struktur yang terkepos sehingga menjadikan struktur yang terekspos menjadi view tersendiri pada bangunan



#### A Lightweight Filligre Of Tensil Member

struktur baja yang diekspos pada area bangunan ini sehingga tidak hanya sekedar menjadi struktur bangunan tapi juga menjadi sculpture tersendiri pada bangunan



#### Flight, Bright And Colouring

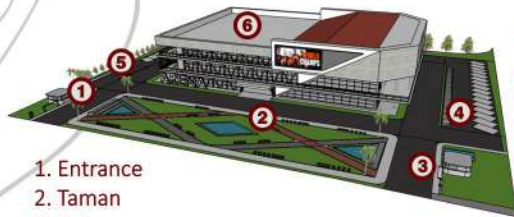
permainan warna yang cerah dan mencolok sehingga menjadi point of view pada bangunan mewakili akan prinsip high tech arsitektur yang ditampilkan pada bangunan ini



#### Optimistic Confidence In Scientific Culture

penggunaan material modern pada bagian exterior hingga interior bangunan ini yang mewakili akan perkembangan arsitektur pada high tech arsitektur yang berusaha ditampilkan

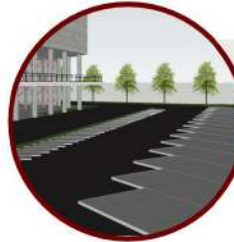
# Konsep Tapak



- 1. Entrance
- 2. Taman
- 3. Exit
- 4. Area Parkir
- 5. Area Parkir
- 6. Esports Arena



**Signage**  
signage entrance kawasan yang didesain seirama dengan bentuk bangunan dan juga dekat dengan jalan raya sehingga mudah ditemukan oleh pengguna



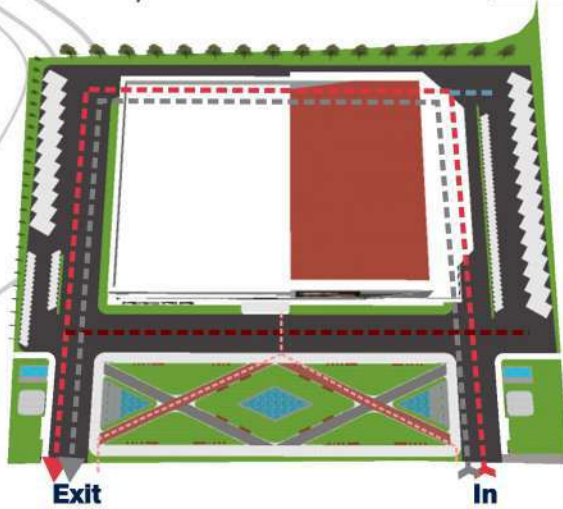
**Area Parkir**  
area parkir yang didesain miring sehingga memaksimalkan space untuk parkir kendaraan dengan luasan yang ada



**Area Taman**  
Area taman yang selain difungsikan untuk ruang terbuka hijau tapi juga untuk public space dan juga area istirahat pengunjung pada site perancangan



# Konsep Sirkulasi



## Sirkulasi

**Sirkulasi Servis** : sirkulasi servis dibuat searah dengan jalur sirkulasi kendaraan

**Sirkulasi Kendaraan** : sirkulasi kendaraan yang dibuat one way dengan mengitari bangunan utama guna memperlihatkan view ke area dalam bangunan (In Out-High Tech Architecture)

**Sirkulasi Pengunjung** : sirkulasi pengunjung yang dibuat dapat diakses dari segala arah dan dapat mengakses ke segala area site dan juga mendapatkan view bangunan



Signage In



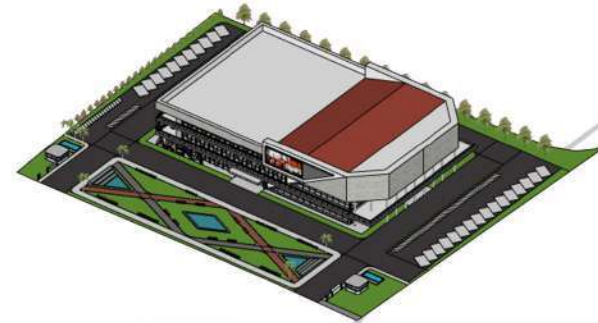
Signage Exit



Area Parkir  
Kendaraan

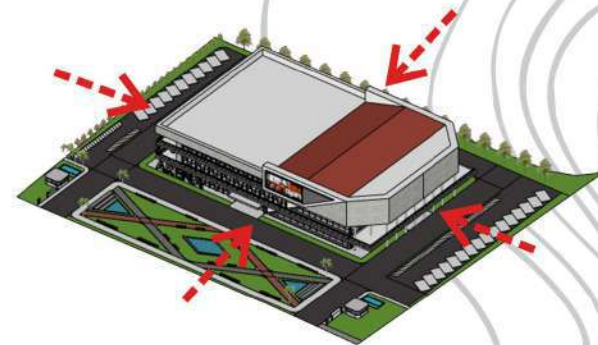


Pedestrian



### Zonasi

Zonasi yang dibagi menjadi 4 yaitu bangunan utama, RTH, Area Parkir dan juga jalur sirkulasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing



### Tata Massa

tata massa bangunan yang bersifat memusat/radial yang telah disesuaikan dengan analisis tapak pada perancangan sehingga sesuai dengan kebutuhan bangunan maupun site

# Konsep Vegetasi



pohon glodok tiang pada area ini dimaksudkan untuk pembayangan alami pada tapak dan penutup alami pada bangunan yang berada di sebelah site

**Pohon Glodok Tiang**



pohon Pucuk merah pada area ini dimaksudkan untuk pembayangan alami pada tapak dan peneduh pada area parkir kendaraan sehingga membuat nyaman pengunjung

**Pohon Pucuk Merah**



Pohon Angsana pada area ini dimaksudkan untuk memecah kebisingan dari area jalan raya agar tidak terlalu mengganggu area site dan juga peneduh pada area parkir

**Pohon Angsana**



**Bambu Kuning**



**Ketapang Kencana**



**Canna Indica**



**Palem Putri**



**Lidah Mertua**

Vegetasi yang diletakkan pada tapak telah disesuaikan oleh kebutuhan tapak akan vegetasi dan juga setiap vegetasi yang diletakkan telah memiliki fungsi masing-masing



**Vegetasi Area Timur Site**



**Kolam Pada Area Taman**

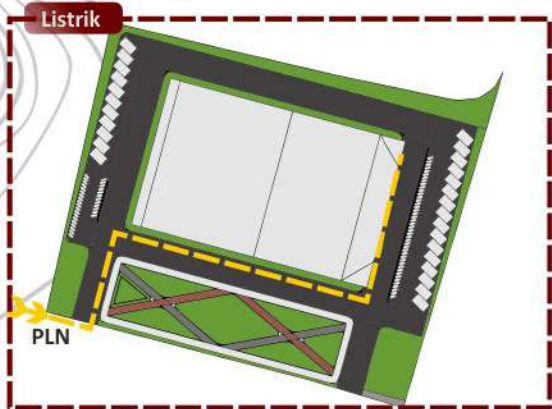


**Vegetasi Pada Area Utara Site**



**Ruang Terbuka Hijau**

# Konsep Utilitas



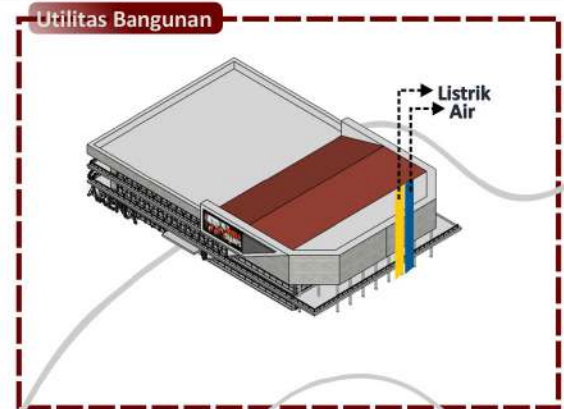
PLN → Transformator [Ruang MEP] → Panel → Bangunan

Saluran utama yang berasal dari kabel PLN lalu menuju ruang MEP yang akan didistribusikan ke seluruh bangunan dan juga terdapat genset cadangan pada ruang MEP

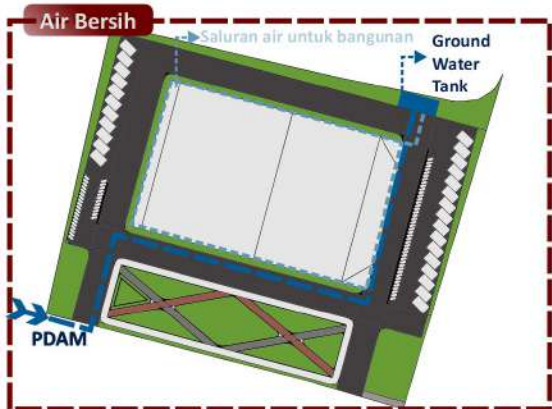


Bangunan → Ruang Olah Limbah Sementara → TPA

Tempat sampah yang telah disediakan pada titik-titik pada pengunjung yang nantinya akan menuju ruang olah limbah sementara pada bangunan yang selanjutnya langsung menuju ke TPA

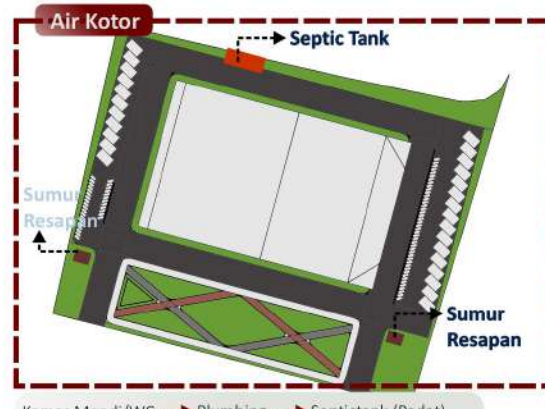


Utilitas dalam bangunan yang dibedakan menjadi 2 shaft yaitu listrik dan air dimana langsung terhubung ke ruang plumbing dan ruang kelistrikan sehingga memudahkan untuk dikontrol



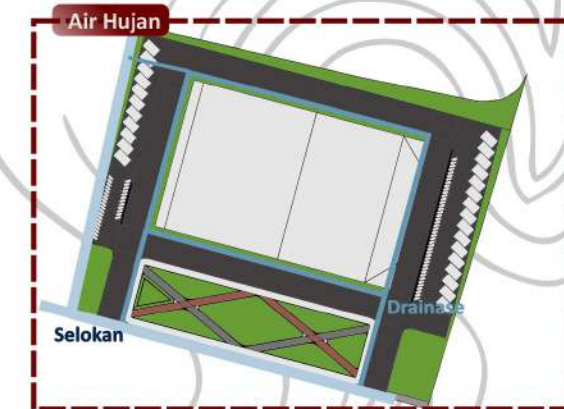
PDAM → Ground Water Tank → Ruang Panel MEP → Bangunan

aliran utama air yang berasal dari PDAM menuju penyimpanan sementara di ground water tank yang selanjutnya akan langsung didistribusikan melalui ruang MEP



Kamar Mandi/WC → Plumbing → Septictank (Padat) → Sumur Resapan (Cair)

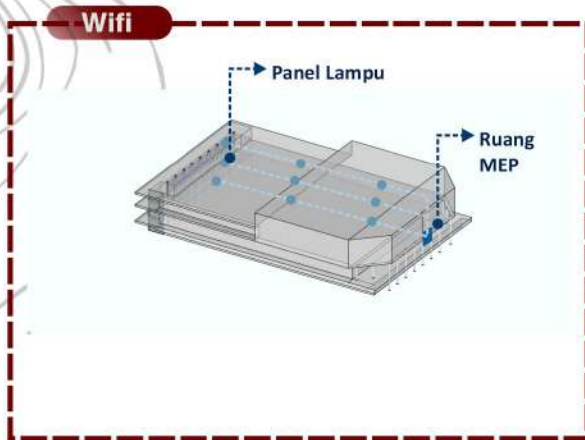
Pembuangan air kotor yang telah dibedakan menjadi 2 yaitu jenis padat yang disalurkan ke septic tank dan jenis cair yang dialirkan menuju ke sumur resapan



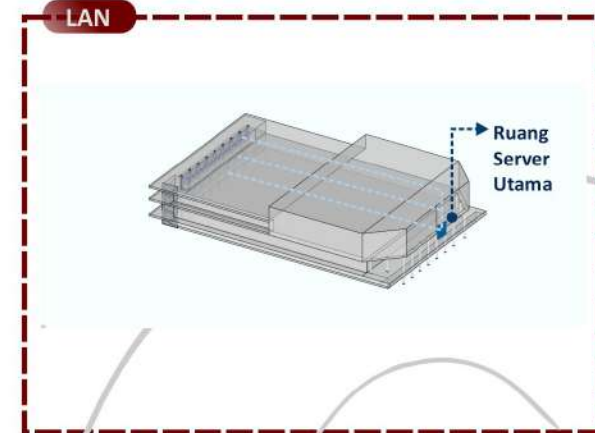
Talang Air → Drainase → Selokan

Penanganan air hujan yang disalurkan langsung dari talang menuju drainase site yang selanjutnya disalurkan langsung menuju ke selokan utama

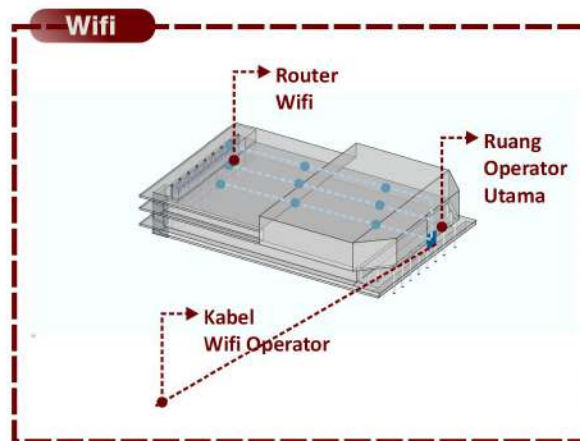
# Konsep Utilitas



Ruang MEP ---> Panel Lampu Per Lantai ---> Saklar Lampu  
Pengontrolan lampu yang dikontrol dari ruang MEP dan pada setiap lantainya yang terdapat panel lampu per lantainya



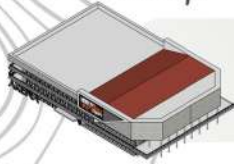
Ruang server utama yang dimana mengontrol server LAN pada gedung ini lalu pendistribusian ke seluruh server pada bangunan ini



Kabel Wifi ---> Ruang Operator Utama ---> Router Wifi Tiap Lantai

Wifi yang didistribusikan dari kabel wifi telepon lalu disalurkan ke ruang operator utama yang mendistribusikan jaringan wifi ke router per lantainya

# Konsep Bentuk & Fasad



Bentuk bangunan yang telah disesuaikan dengan zonasi sifat ruang setiap lantainya dan juga berbagai perubahan yang dilakukan guna merespon layout dari kebutuhan ruang pada bangunan dan juga perubahan bentuk yang dilakukan guna merespon prinsip high tech arsitektur yang ditetapkan pada bangunan

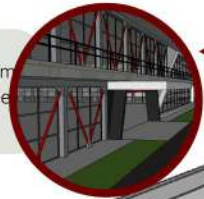
Eksposing utilitas bangunan dan pewarnaan Tangga pada bangunan yang diekspos sehingga menjadi satu bagian dari fasad dan diwarnai dengan warna yang dominan sehingga menjadi point of view pada bagian ini



Eksposing utilitas bangunan dan pewarnaan Tangga pada bangunan yang diekspos sehingga menjadi satu bagian dari fasad dan diwarnai dengan warna yang dominan sehingga menjadi point of view pada bagian ini



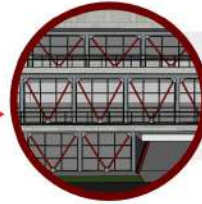
Material  
Penggunaan material kaca sebagai fasad agar memperlihatkan sisi dalam/interior bangunan sehingga menjadi view yang menarik bagi pengunjung dari luar bangunan



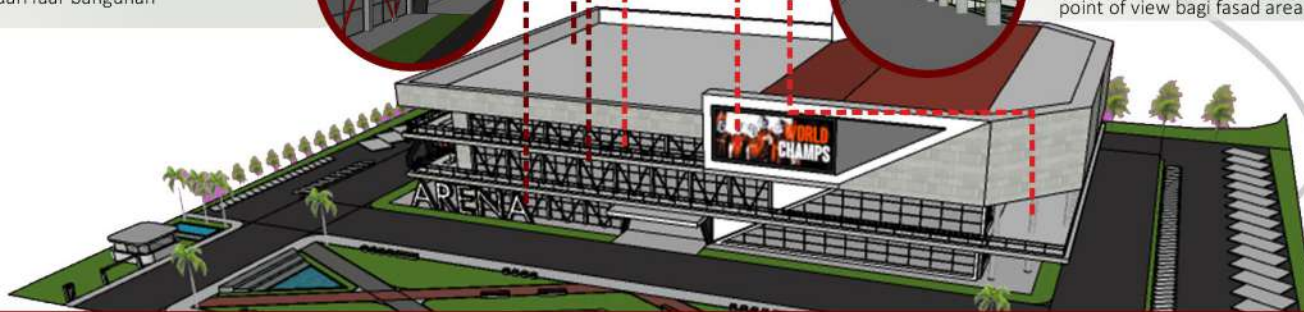
Videotron  
Penggunaan videotron pada area lantai 3 bangunan yang selain menjadi bagian fasad tapi juga menjadi media informasi bagi area luar



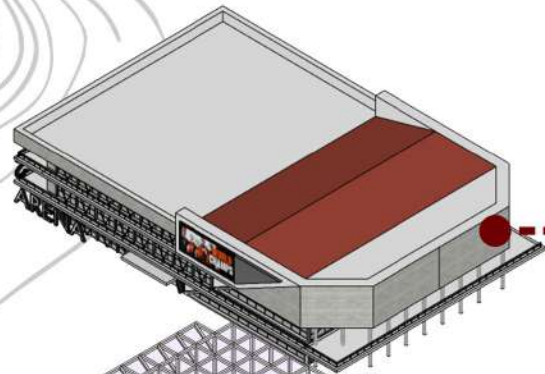
Eksposing struktur baja dan pewarnaan struktur baja yang diekspos lalu diwarnai dengan warna yang dominan sehingga menjadi sculpture tersendiri pada fasad bangunan dan juga point of view



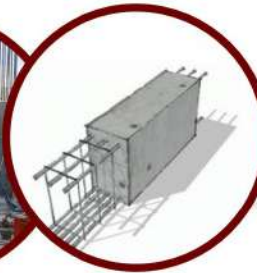
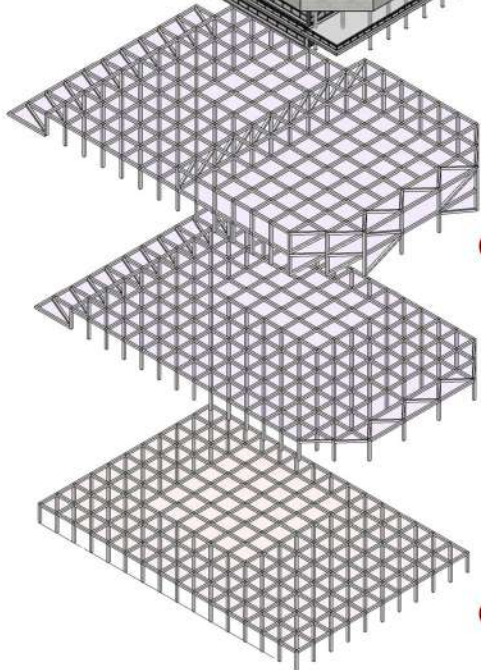
Eksposing struktur kolom  
struktur kolom yang diekspos pada fasad bangunan ini menjadi point of view bagi fasad area ini



# Konsep Struktur



**Up Structure**  
Penggunaan struktur baja agar mendapat bentangan yang lebar tanpa diperlukannya kolom penyangga diantaranya sehingga space tidak terhalangi



**Mid Structure**  
Penggunaan balok beton bertulang dan juga kolom beton bertulang pada bagian mid structure bangunan



**Low Structure**  
Penggunaan pondasi bor pile yang dirasa sesuai dengan model rencana struktur yang akan digunakan untuk bagian low structure bangunan ini

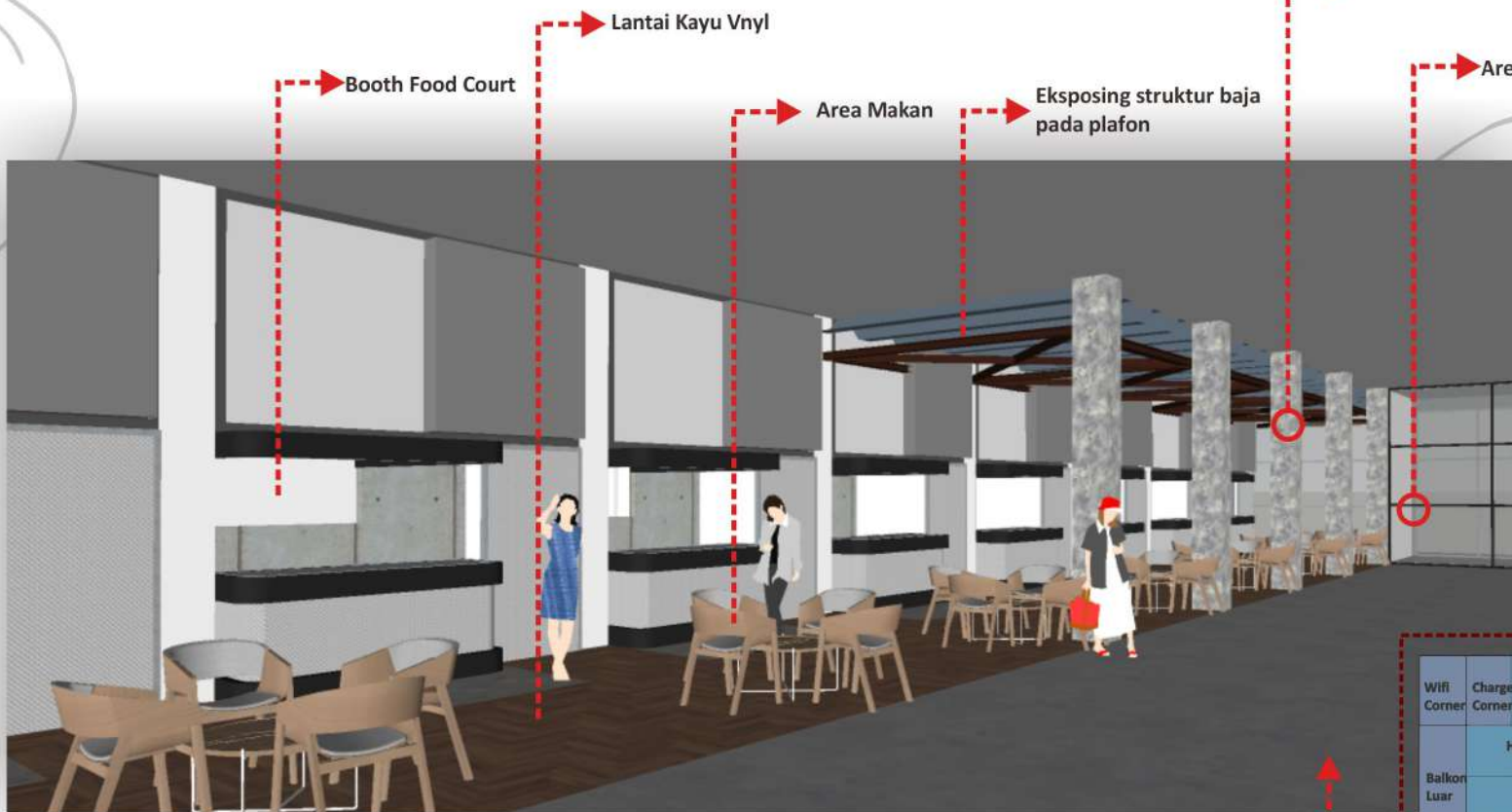
# Konsep Ruang



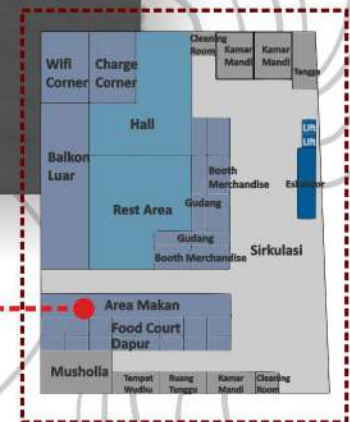
Ruang Esports Arena yang terletak pada lantai 3 sebagai fungsi utama dari bangunan ini yang didesain dengan bentuk yang dinamis mengikuti tema dari game Esports yang diperlombakan pada gedung ini yang difasilitasi tribun yang berjarak dekat dengan panggung sehingga memadai view penonton pada pertandingan Esports dan juga dilengkapi oleh tribun VVIP dan juga locker room bagi atlet Esports yang sedang bertanding dan juga permainan lampu yang dihadirkan pada ruang Esports Arena ini guna menjadi aksesoris tersendiri bagi ruangan dan juga beberapa bagian dari utilitas yang berada pada ruangan yang diberi warna mencolok yang akan sesuai dengan prinsip pendekatan hi-tech arsitektur



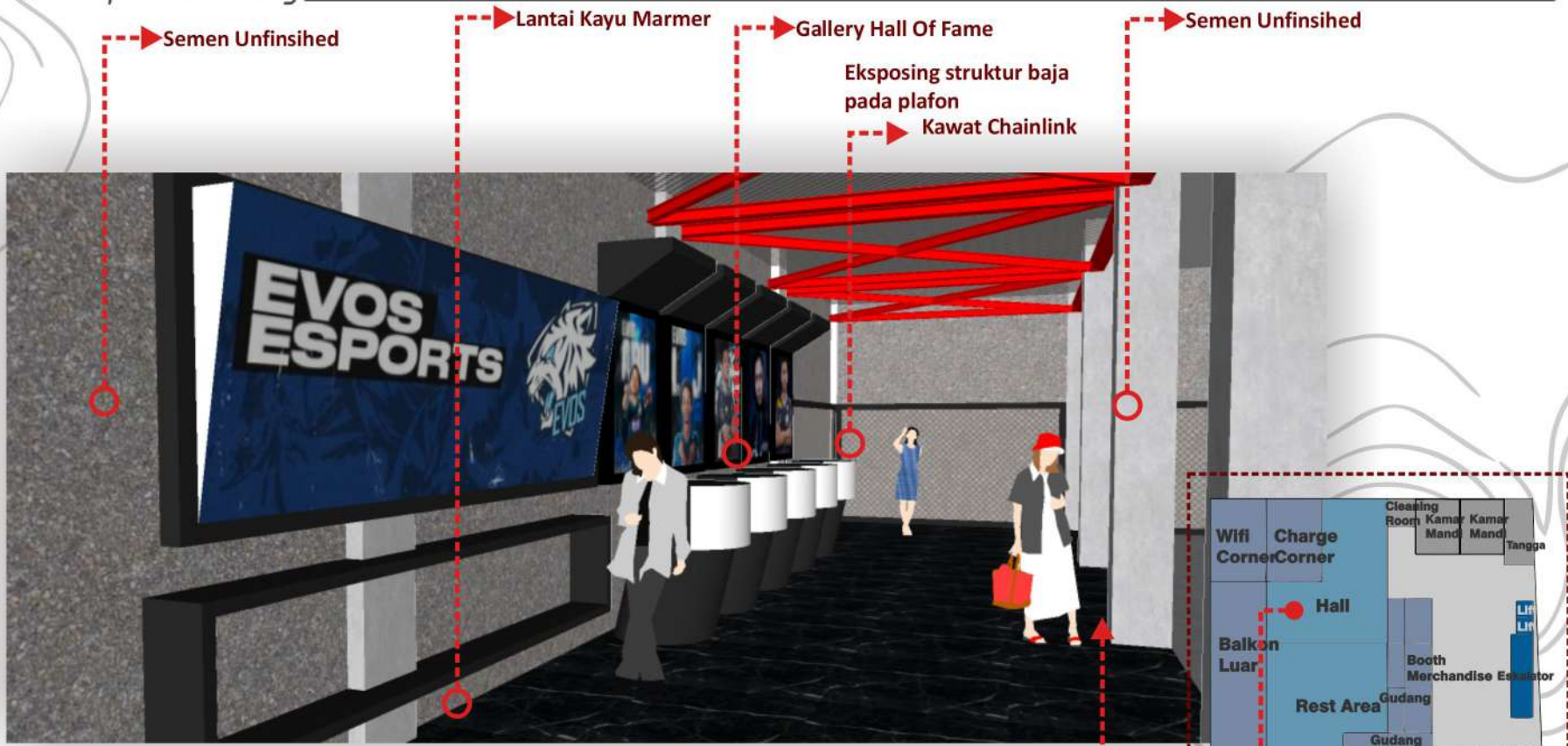
# Konsep Ruang



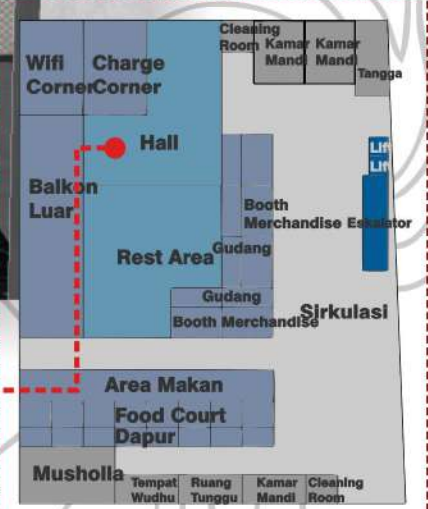
Area foodcourt yang terletak pada lantai 2 bangunan yang menjual perihal makan dan minuman didesain dengan penekanan prinsip hi-tech yang diangkat yaitu (Flat,Bright and Colouring & Celebration Of Proccess) pada desain ruangan ini guna mengikuti prinsip pada high tech arsitektur dengan eksposing beberapa struktur dan utilitas lalu pemberian beberapa warna yang dominan sehingga menjadi point of view lalu food court yang bersebelahan dengan area balkon sehingga mendapatkan view ke arah luar dengan baik



# Konsep Ruang



Area Hall yang terletak pada lantai 2 bangunan yang sebagai public space, tempat istirahat dan juga gallery dari dunia esports didesain dengan tema industrial guna mengikuti prinsip pada high tech arsitektur dengan mengekspos beberapa struktur dan utilitas yang sesuai dengan pendekatan hi-tech arsitektur yaitu (Celebration Of Proccess & A Tensile of Filligree Member ) lalu pemberian beberapa warna yang dominan sehingga menjadi point of view dan juga keserasian dengan tema yang dirancang pada bangunan ini yang mengikuti kaidah (Flat, Bright & Colouring) yang menekankan prinsip pendekatan yang diambil





Bab 5

# Penutup



## Kesimpulan

Kesimpulan  
Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu turut membawa juga perkembangan pada industri esports yang dari waktu ke waktu mengalami kemajuan dan juga membawa antusias bagi para pemainnya yang berkembang drastis seiring dengan kemajuan industri ini mulai dari segi permainan hingga kompetisi yang diadakan bagi para pemainnya

Dan dengan seiring waktu berkembangnya industri ini mulai menarik untuk menggelar berbagai kompetisi yang berlomba mulai dari tingkat regional hingga sampai pada tahap internasional yang dari Indonesia sendiri sering mengirimkan banyak atlet esports nya untuk berlomba dalam kancah internasional sehingga membawa harum nama Indonesia di kancah internasional.

Dengan meningkatnya animo masyarakat ini dengan berkembangnya industri Esports pada sekarang ini maka dari segala lini hingga dari pemerintah sendiri juga mendukung untuk berkembangnya esports di Indonesia, maka dari itu berbagai kompetisi diadakan untuk mencetak atlet-atlet yang bisa berkompetisi dan juga dalam rangka membantu para peminat Esports di Indonesia untuk lebih berkembang dalam hal yang lebih positif.

Dalam tahap perancangan Esports Arena di kota Semarang ini dengan harapan bahwa bisa menjadi wadah yang bisa membantu lebih jauh para peminat Esports untuk berkembang dan menjadi atlet profesional dan bisa membanggakan, dan juga turut mengembangkan mereka ke dalam hal yang lebih positif mengingat bahwa industri terkadang masih di pandang negatif oleh banyak kalangan.

## Saran

Dalam penyusunan Pra tugas akhir ini yang masih jauh dari kata sempurna maka dari itu saya selaku penyusun dan penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam kata, data ataupun penyusunan dalam pra tugas akhir ini.

Dalam penyusunan Pra Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, keterbatasan untuk memperoleh data dalam kondisi seperti ini menyebabkan minimnya informasi yang didapatkan. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan wawancara, sehingga isu yang didapatkan bisa dibahas dengan lengkap dan dapat bermanfaat. Diharapkan perancangan ini dapat direalisasikan, sehingga kedepannya terdapat Esports arena di kota Semarang yang dapat membantu berkembangnya industri Esports kedepannya



Bab 6

# Daftar Pustaka



# Daftar Pustaka

[1] <https://www.indoesports.com/news/esports-bisnis/perkembangan-esports-indonesia-sampai-tahun-2020>  
Diakses 8/8/2021

[2] <https://www.indoesports.com/news/esports-bisnis/terkait-peluang-esports-di-indonesia-stafsus-menpora-negara-harus-merangkul-dan-berikan-fasilitas>  
Diakses 8/8/2021

[3] <https://selular.id/2021/08/pendapatan-capai-rp30-triliun-industri-esports-punya-potensi-besar-di-indonesia/>  
Diakses 17/9/2021

[4] <https://archive.esportsobserver.com/allied-esports-deal-analysis/>  
Diakses 8/9/2021

[5] <https://hybrid.co.id/post/feature-venue-esports>  
Diakses 8/9/2021

[5] [http://msii.unimus.ac.id/?page\\_id=187](http://msii.unimus.ac.id/?page_id=187)  
Diakses 12/9/2021

[6] [http://msii.unimus.ac.id/?page\\_id=192](http://msii.unimus.ac.id/?page_id=192)  
Diakses 12/9/2021

[7] [http://msii.unimus.ac.id/?page\\_id=180](http://msii.unimus.ac.id/?page_id=180)  
Diakses 12/9/2021

[8] Charles Jencks, 1990, *New Moderns From Late to Neo Modernism*, Academy Group Ltd

[9] Davies, Collins, 1988  
*High Tech Architecture*

[10] Neufert, Ernst. 1993. *Data Arsitek Kedua Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.

[11] Neufert, Ernst. 2000. *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid II*. Jakarta : Erlangga

[12] Huggins, John. 1986, "BNZ Building: Wellington as symbol and architecture".

[13] Brown, Louise (16 September 2006). "Rx for excellence". *The Toronto Star*.

[14] "Great Amber Concert Hall / Volker Giencke" 16 Nov 2015. *ArchDaily*.  
Diakses 26 Apr 2021.

[14] <https://www.iklimjateng.info/index.php/informasi-iklim/informasi-iklim-2>  
Diakses 20 Mei 2021



Bab 7

# Lampiran





## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

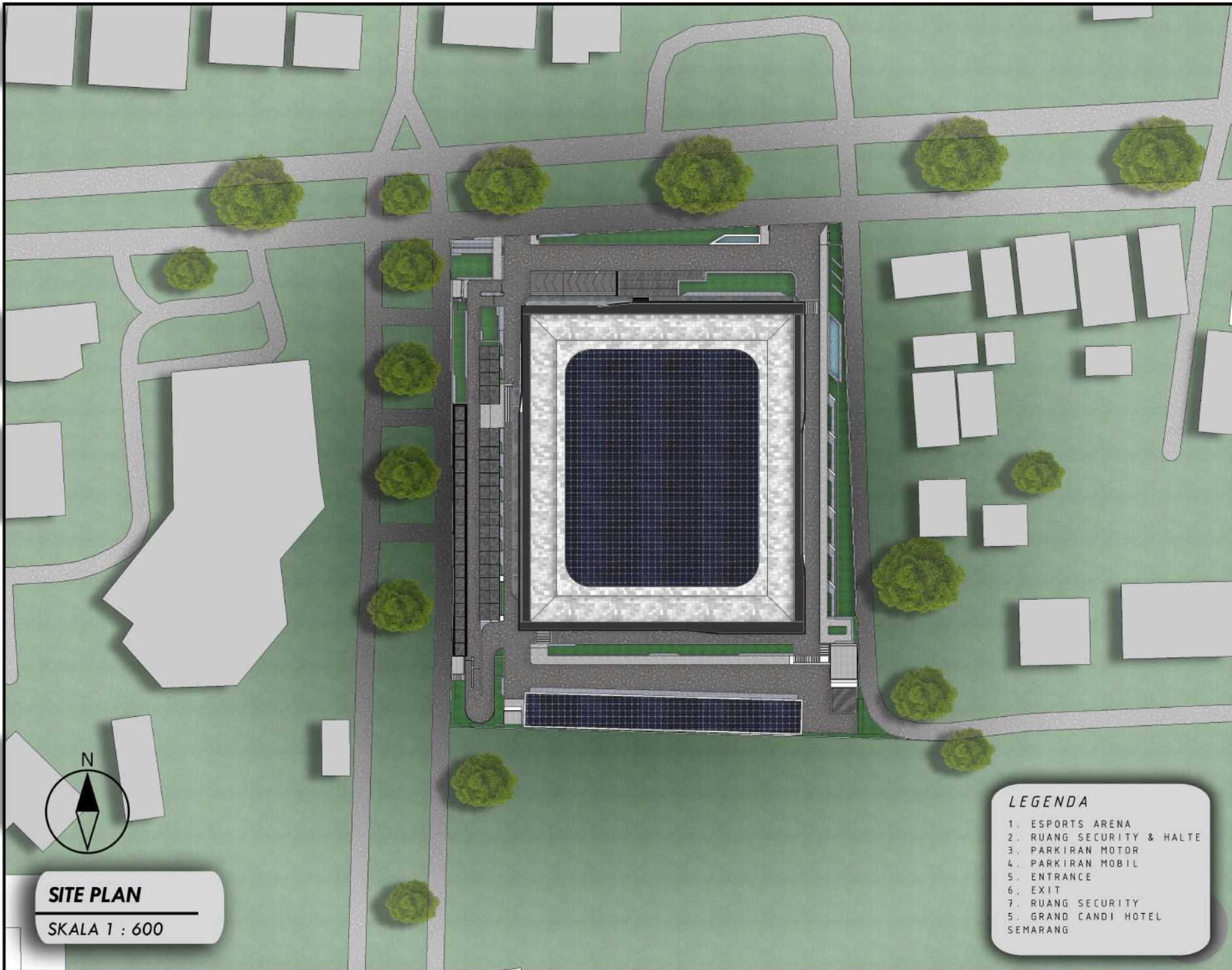
NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
DENAH SITEPLAN

SKALA  
1 : 600



**SITE PLAN**

SKALA 1 : 600

### LEGENDA

1. ESPORTS ARENA
2. RUANG SECURITY & HALTE
3. PARKIRAN MOTOR
4. PARKIRAN MOBIL
5. ENTRANCE
6. EXIT
7. RUANG SECURITY
5. GRAND CANDI HOTEL  
SEMARANG



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

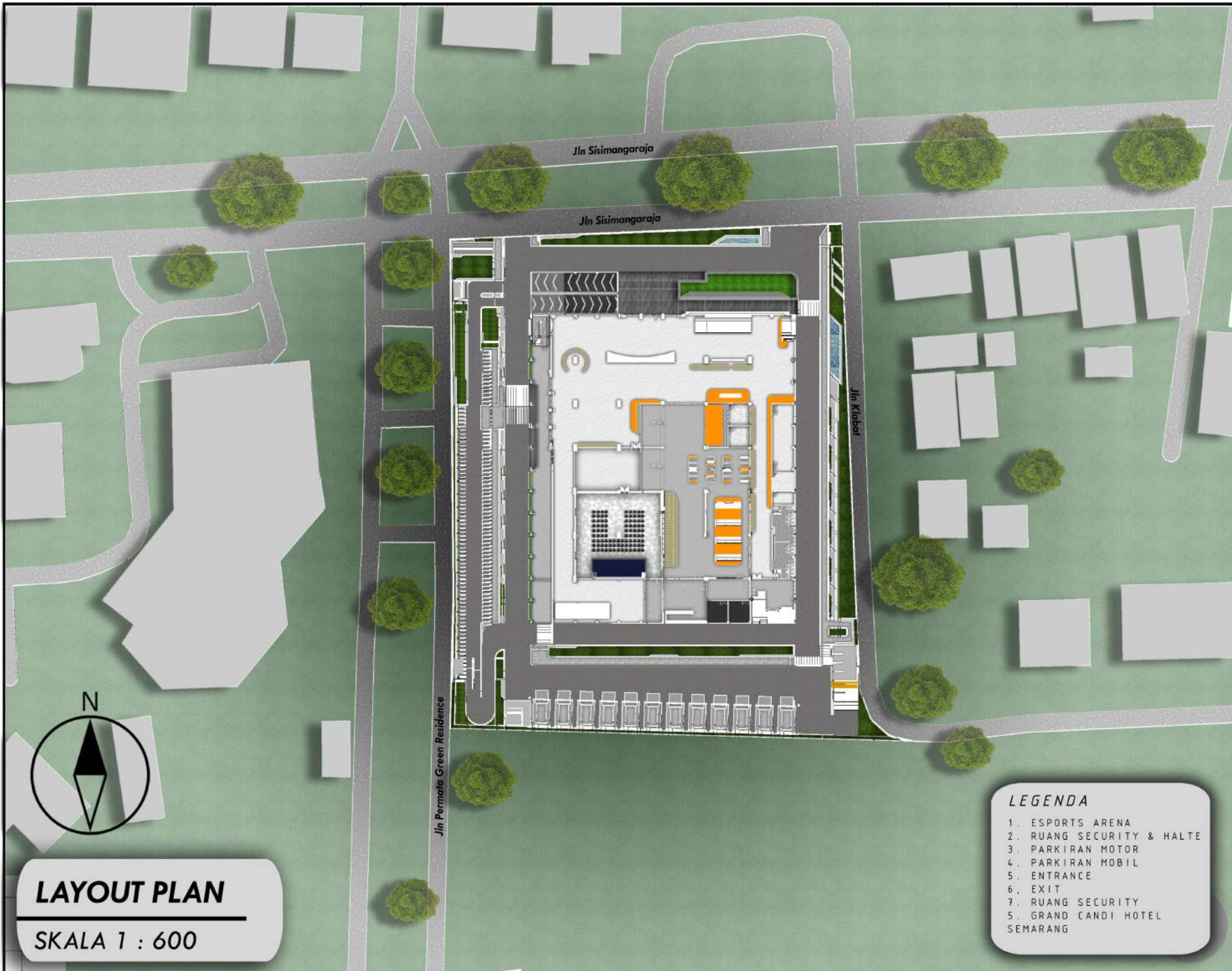
NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
LAYOUT PLAN

SKALA  
1 : 600



Jln Permata Green Residence

Jln Klabat

Jln Sisimangaraja

Jln Sisimangaraja

## LAYOUT PLAN

SKALA 1 : 600

### LEGENDA

1. ESPORTS ARENA
2. RUANG SECURITY & HALTE
3. PARKIRAN MOTOR
4. PARKIRAN MOBIL
5. ENTRANCE
6. EXIT
7. RUANG SECURITY
5. GRAND CANDI HOTEL SEMARANG



# ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

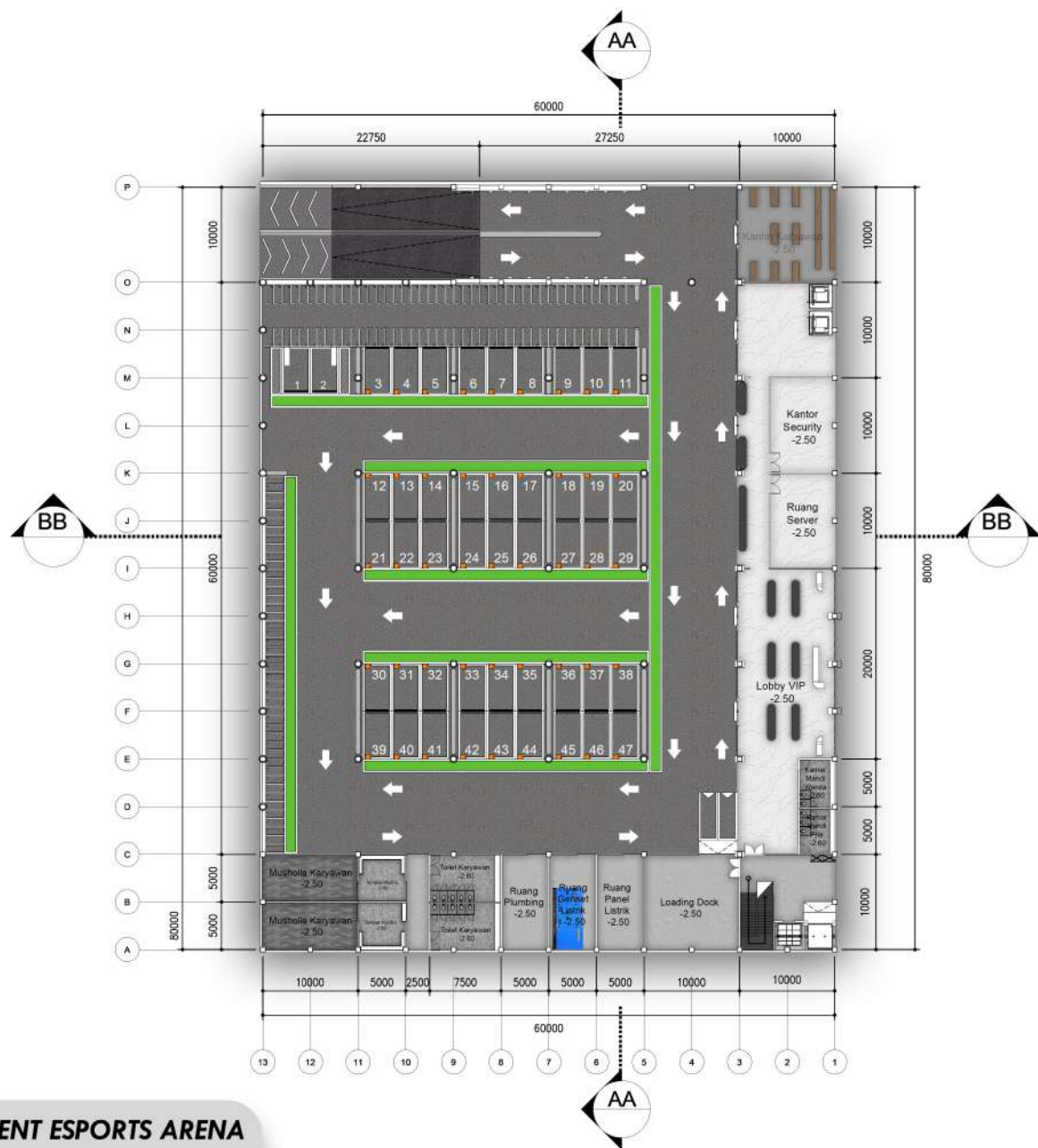
JUDUL GAMBAR  
DENAH LANTAI BASEMENT

SKALA  
1 : 450



## DENAH LANTAI BASEMENT ESPORTS ARENA

SKALA 1 : 450





# ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

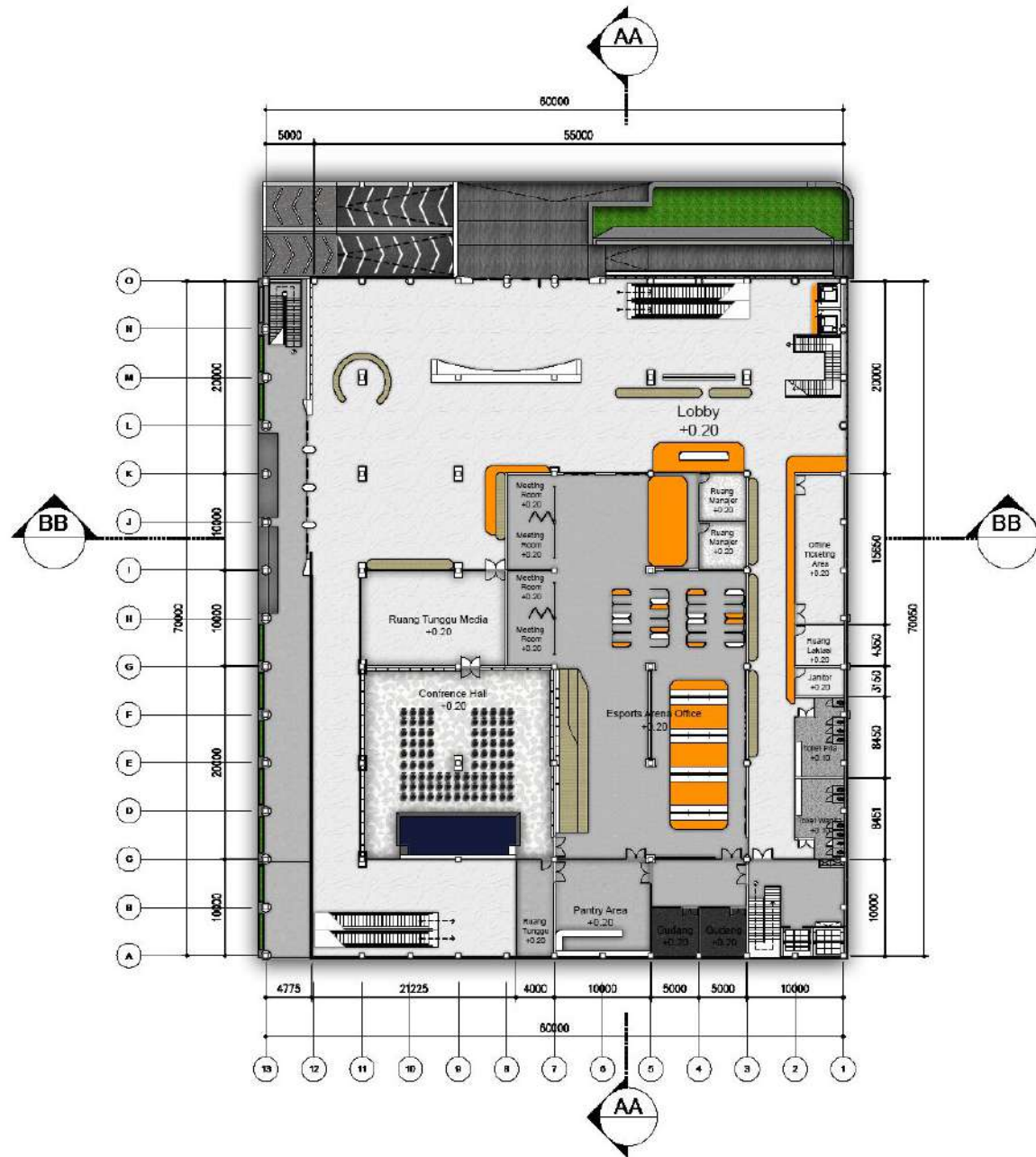
NAMA MAHASISWA  
IH-YA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
DENAH LANTAI 1

SKALA  
1 : 450



## DENAH LANTAI 1 ESPORTS ARENA

SKALA 1 : 450



# ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

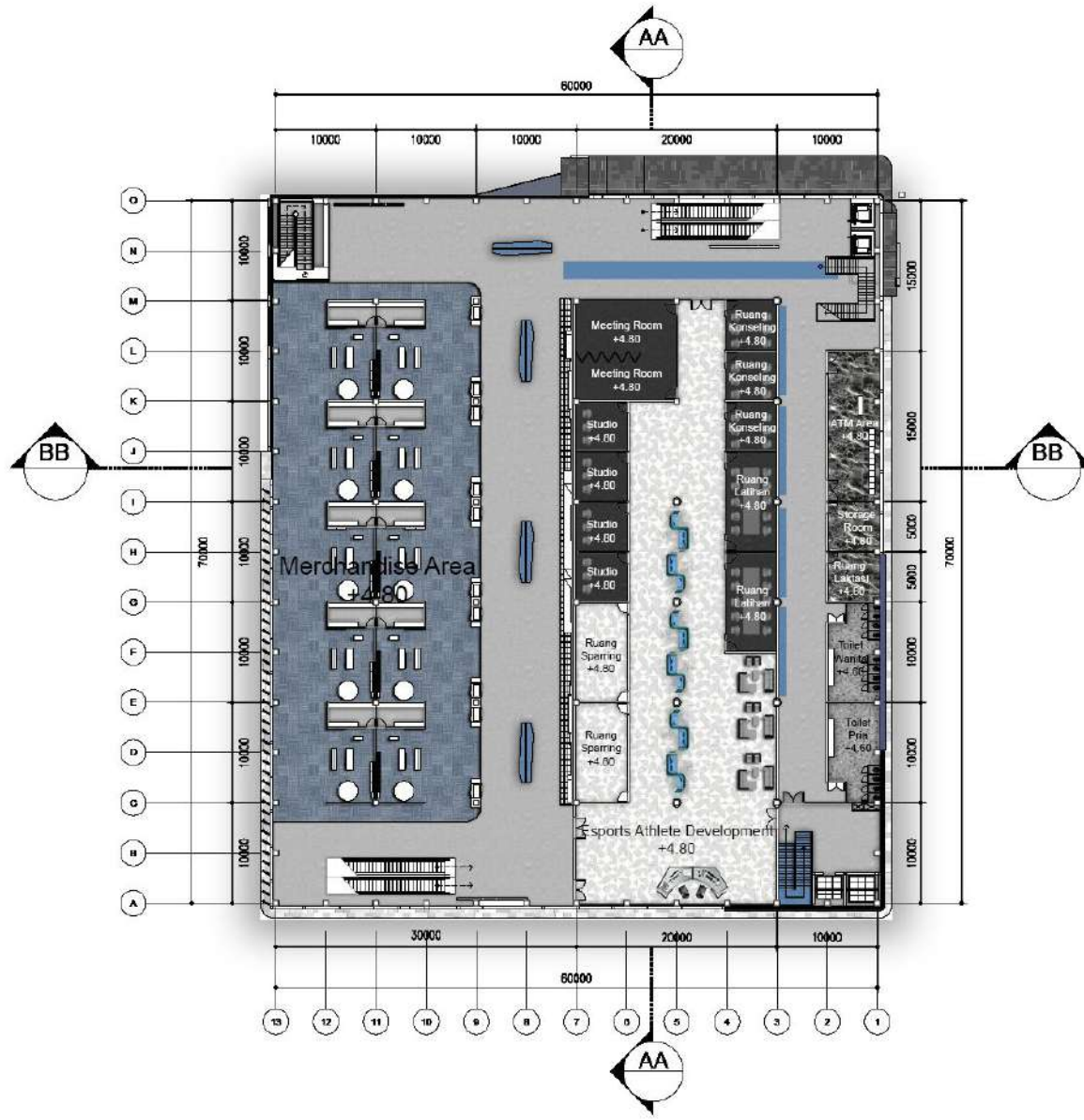
NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 1  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
DENAH LANTAI 2

SKALA  
1 : 450



## DENAH LANTAI 2 ESPORTS ARENA

SKALA 1 : 450



# ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

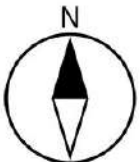
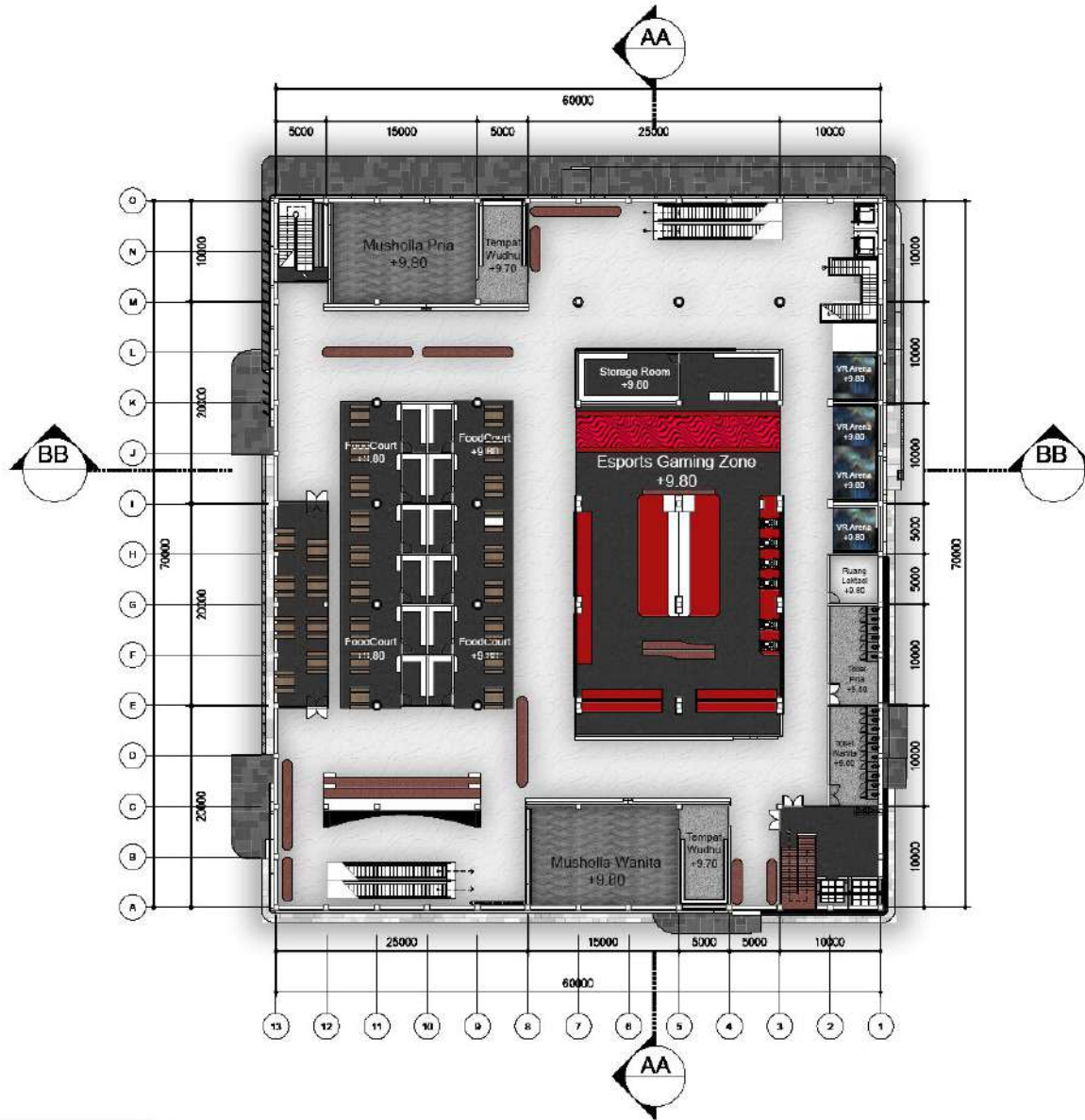
NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 1  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
DENAH LANTAI 3

SKALA  
1 : 450



## DENAH LANTAI 3 ESPORTS ARENA

SKALA 1 : 450



# ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

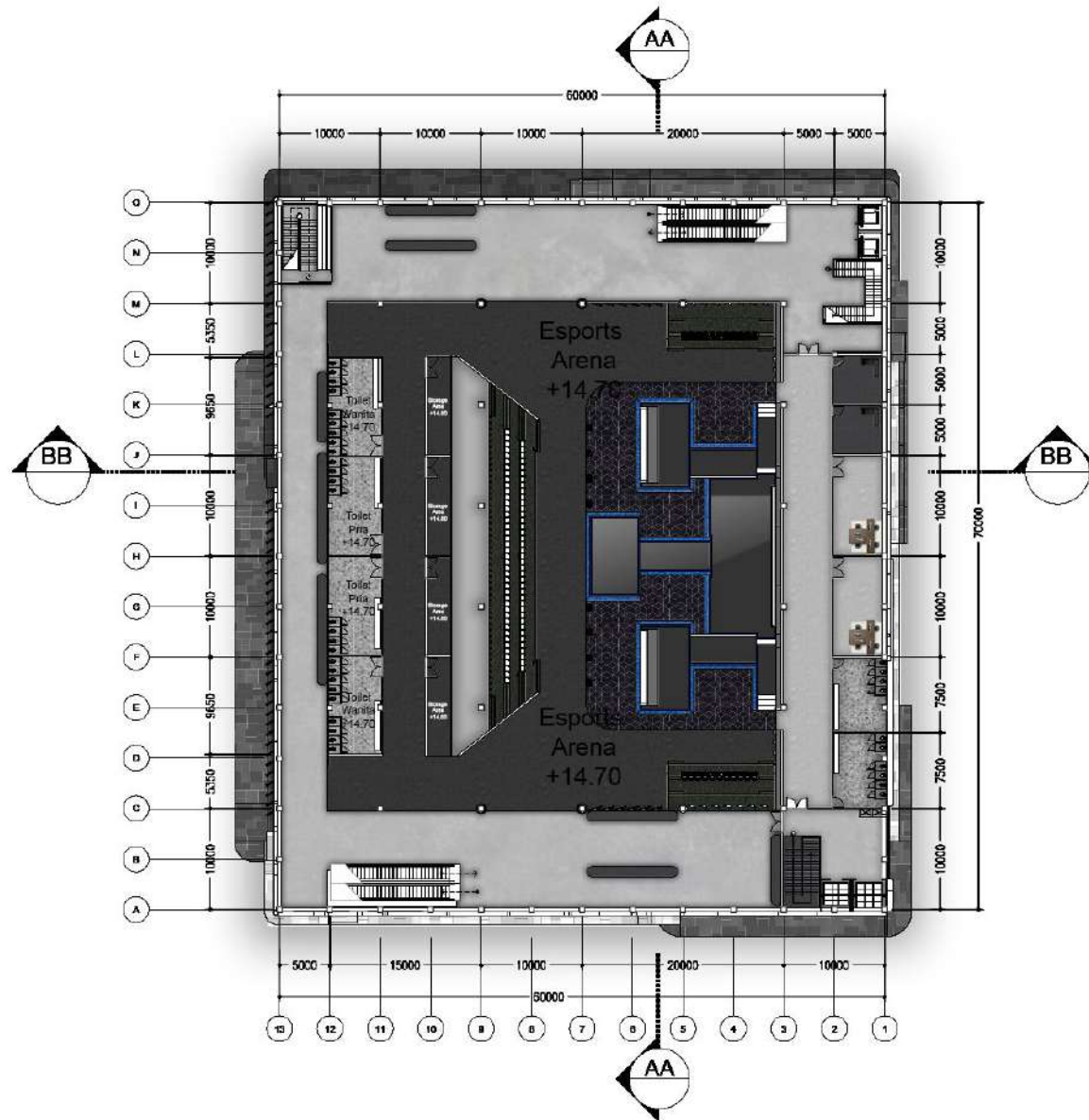
NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 1  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
DENAH LANTAI 4

SKALA  
1 : 450



## DENAH LANTAI 4 ESPORTS ARENA

SKALA 1 : 450



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODITEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

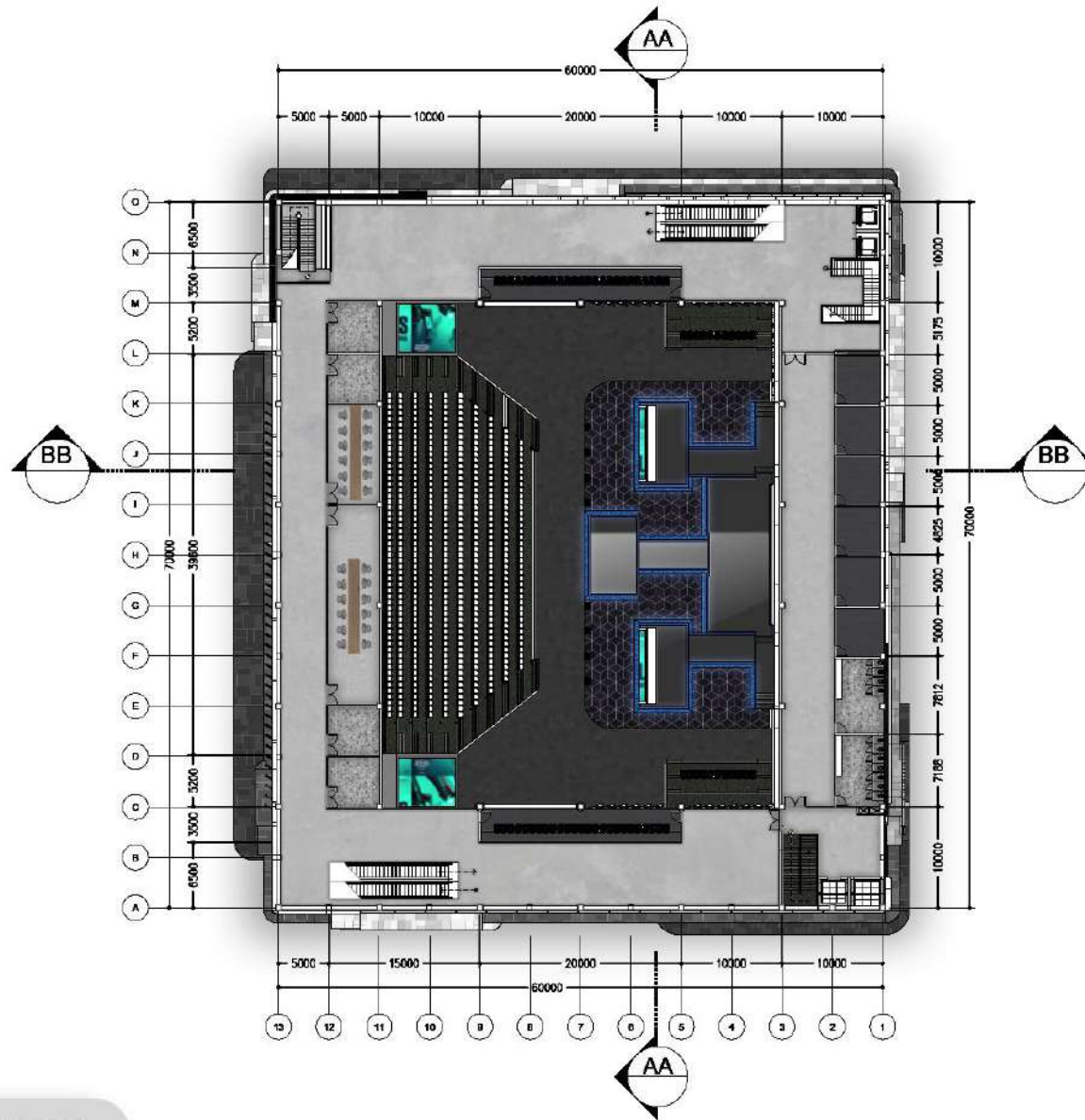
NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
DENAH LANTAI 5

SKALA  
1 : 450



**DENAH LANTAI 5 ESPORTS ARENA**

SKALA 1 : 450



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

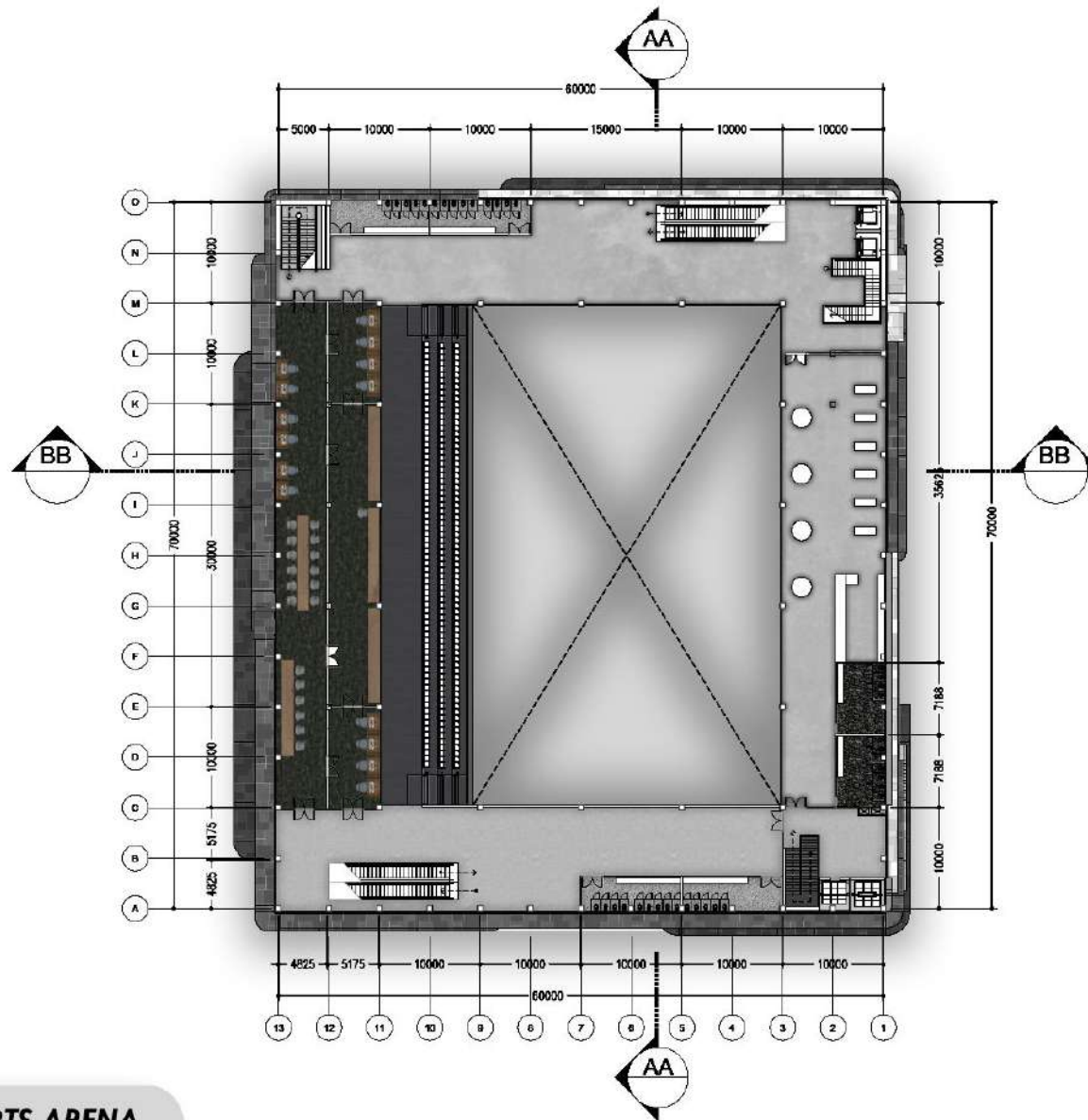
NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
DENAH LANTAI 6

SKALA  
1 : 450



**DENAH LANTAI 6 ESPORTS ARENA**

SKALA 1 : 450



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

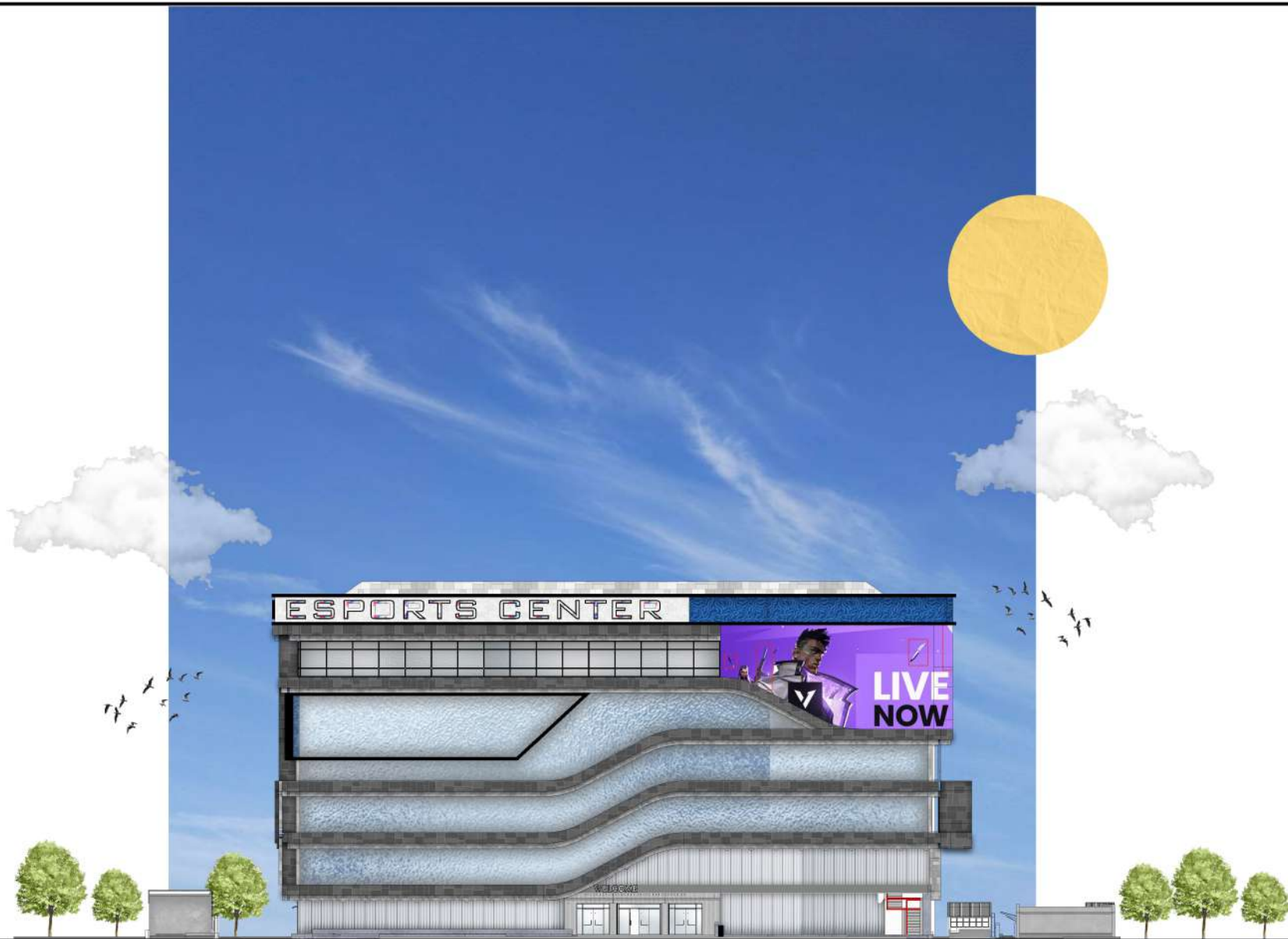
NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMANN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
TAMPAK DEPAN KAWASAN

SKALA  
1 : 600



**TAMPAK DEPAN KAWASAN ESPORTS ARENA**

SKALA 1 : 600



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
TAMPAK SAMPING KAWASAN

SKALA  
1 : 450



**TAMPAK SAMPING ESPORTS ARENA**

SKALA 1 : 450



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN  
HIGH TECH ARCHITECTURE  
DI KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1:  
M. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2:  
ARIEF RAKHMAH SETIOJO, S.T, M.T.

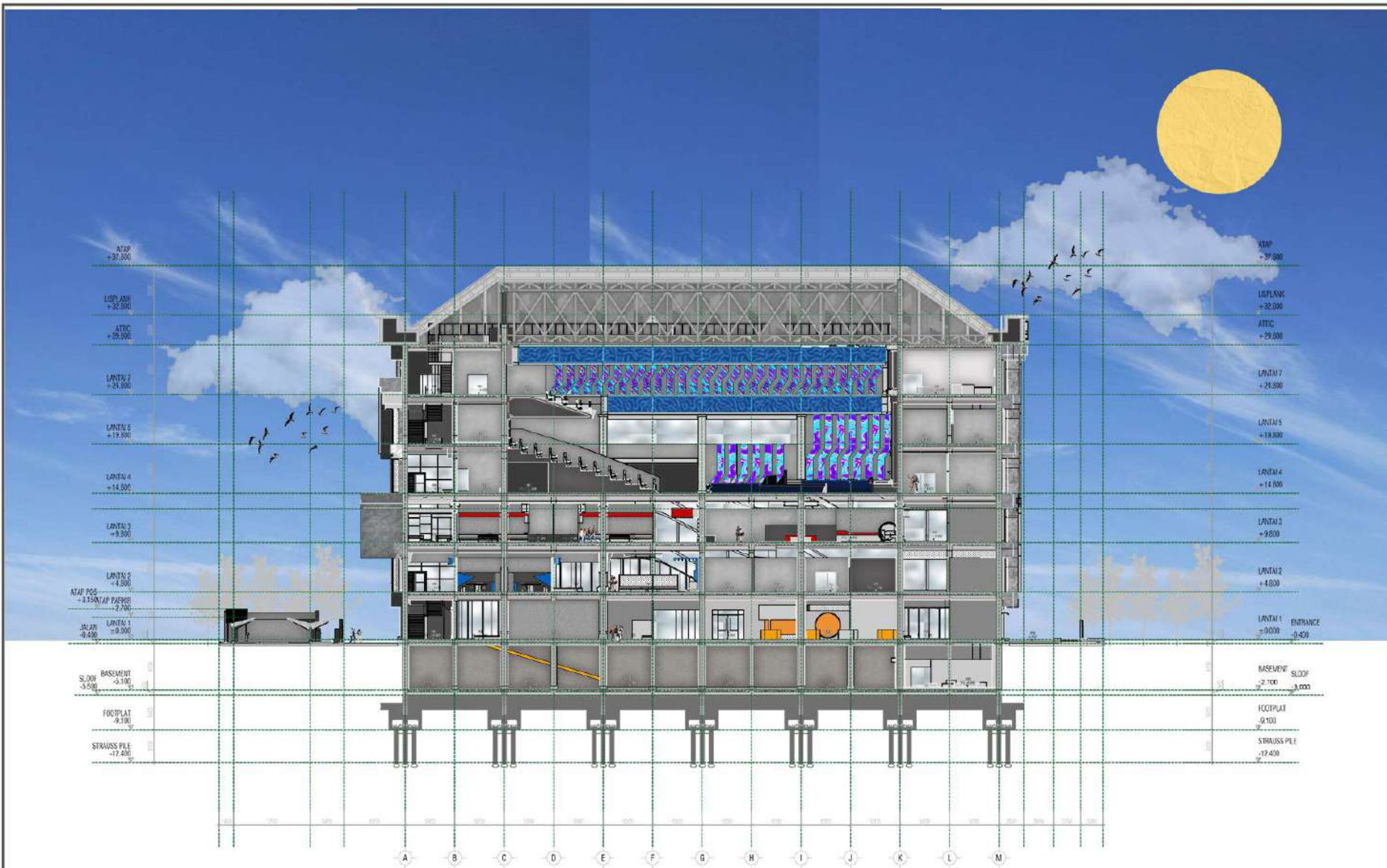
JUDUL GAMBAR:  
POTONGAN B-B

SKALA:  
1 : 650

NO. GAMBAR:

POTONGAN A-A'

SKALA 1 : 650



POTONGAN A-A'

SKALA 1 : 650





ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN  
HIGH TECH ARCHITECTURE  
DI KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

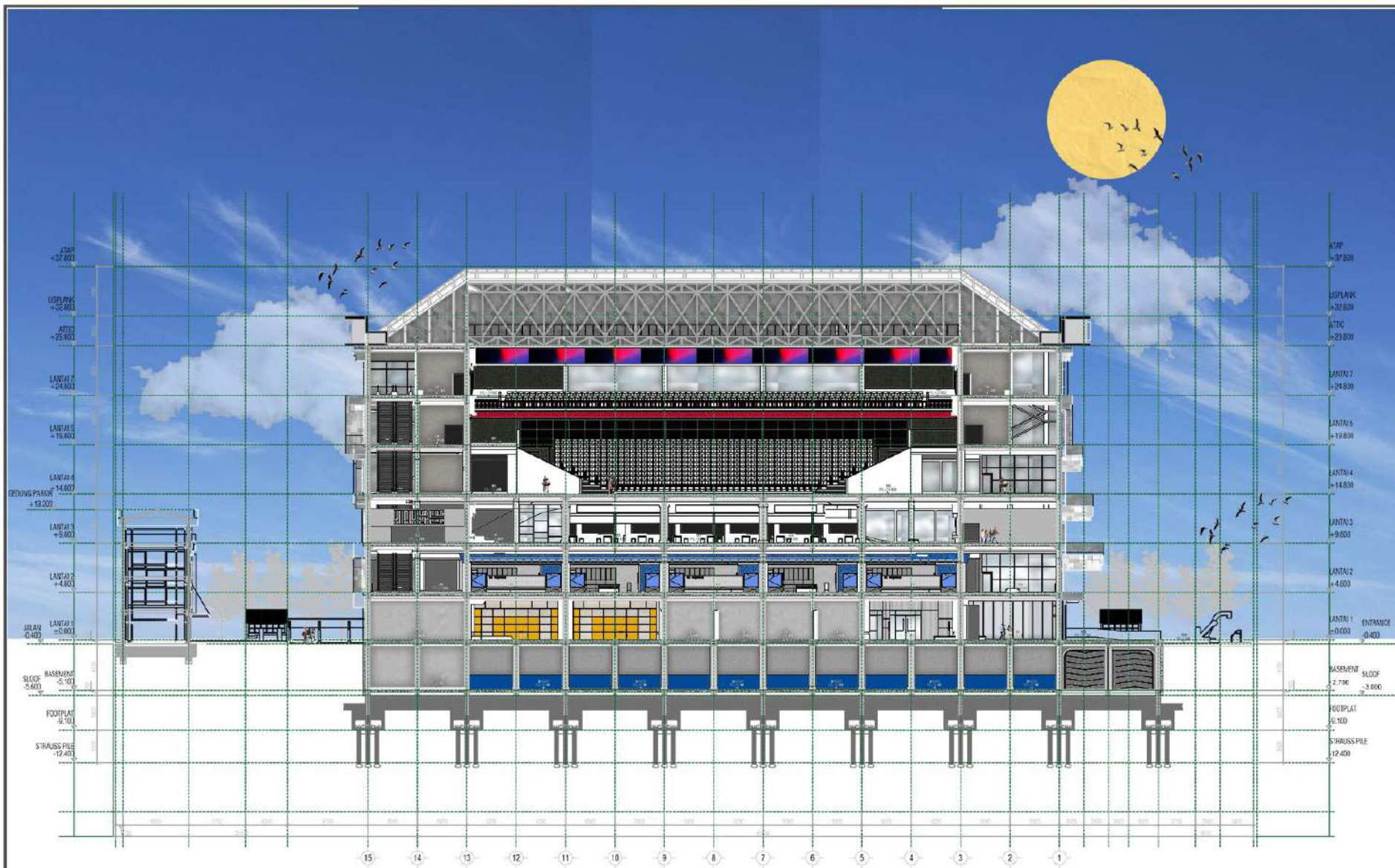
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2:  
ARIEF RAKHMAH SETIOWO, S.T, M. T.

JUDUL GAMBAR:  
POTONGAN B-B'

SKALA:  
1 : 650

NO. GAMBAR:



POTONGAN B-B'

SKALA 1 : 650





**PERSPEKTIF EXTERIOR ESPORTS ARENA**



## **ARSITEKTUR UIN MALANG**

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

**JUDUL PERANCANGAN :**  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

**LOKASI PERANCANGAN :**  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

**NAMA MAHASISWA**  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

**DOSEN PEMBIMBING 1**  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

**DOSEN PEMBIMBING 2**  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

**JUDUL GAMBAR**  
PERSPEKTIF EXTERIOR  
ESPSPORTS ARENA



**PERSPEKTIF EXTERIOR ESPORTS ARENA**



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODITEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
PERSPEKTIF EXTERIOR  
ESPSPORTS ARENA



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODITEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
PERSPEKTIF INTERIOR  
ESPORTS ARENA LOBBY



**PERSPEKTIF INTERIOR ESPORTS ARENA LOBBY**



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODITEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
PERSPEKTIF INTERIOR  
ESPORTS ARENA OFFICE



**PERSPEKTIF INTERIOR ESPORTS ARENA OFFICE**



**PERSPEKTIF INTERIOR WALL OF FAME**



## **ARSITEKTUR UIN MALANG**

PRODITEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

**JUDUL PERANCANGAN :**  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

**LOKASI PERANCANGAN :**  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

**NAMA MAHASISWA**  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

**DOSEN PEMBIMBING 1**  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

**DOSEN PEMBIMBING 2**  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

**JUDUL GAMBAR**  
PERSPEKTIF INTERIOR  
WALL OF FAME



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
PERSPEKTIF INTERIOR  
GAMING ZONE



PERSPEKTIF INTERIOR GAMING ZONE



**PERSPEKTIF INTERIOR ESPORTS ARENA**



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

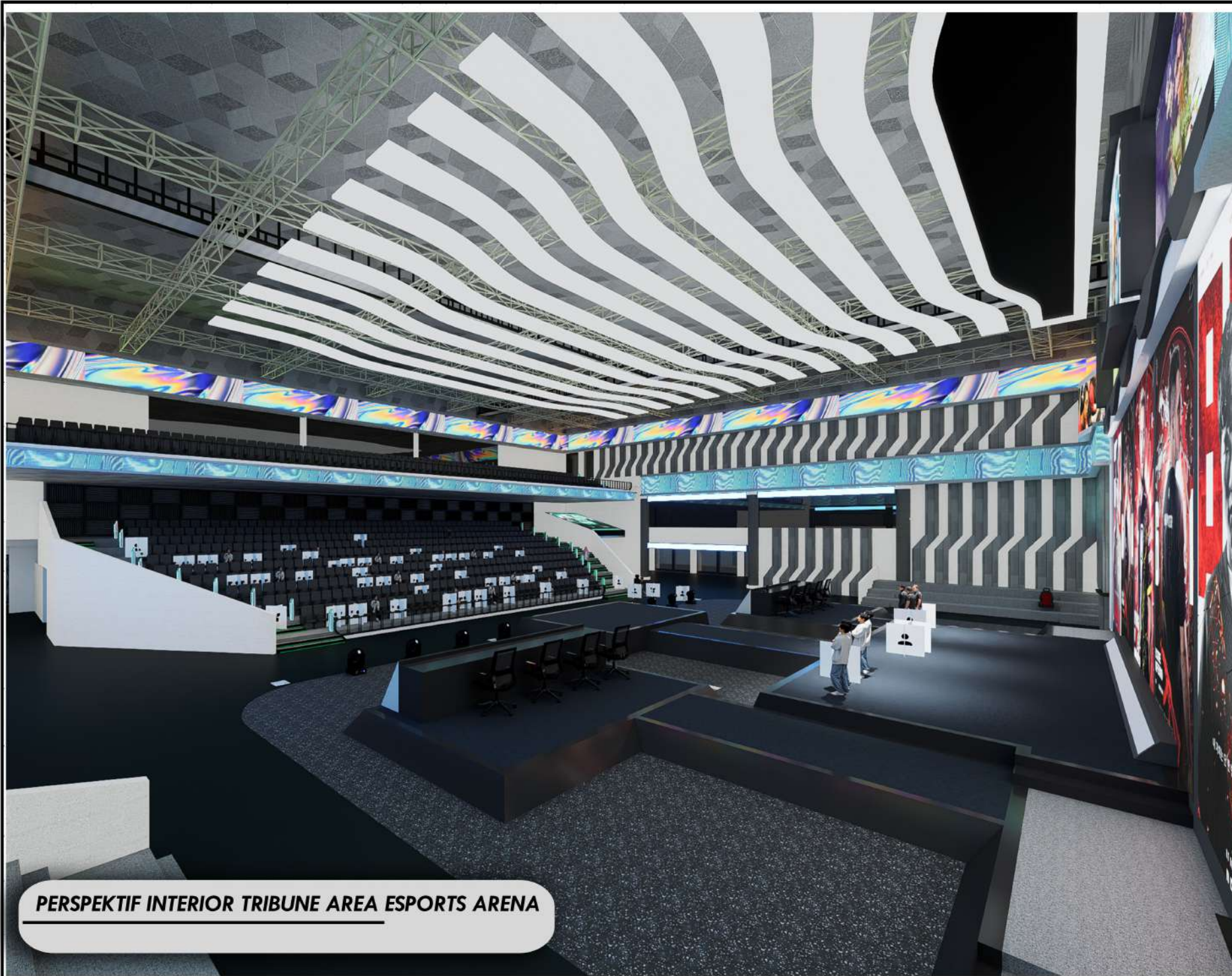
LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
PERSPEKTIF INTERIOR  
ESPSPORTS ARENA



**PERSPEKTIF INTERIOR TRIBUNE AREA ESPORTS ARENA**



## ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODITEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH-TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

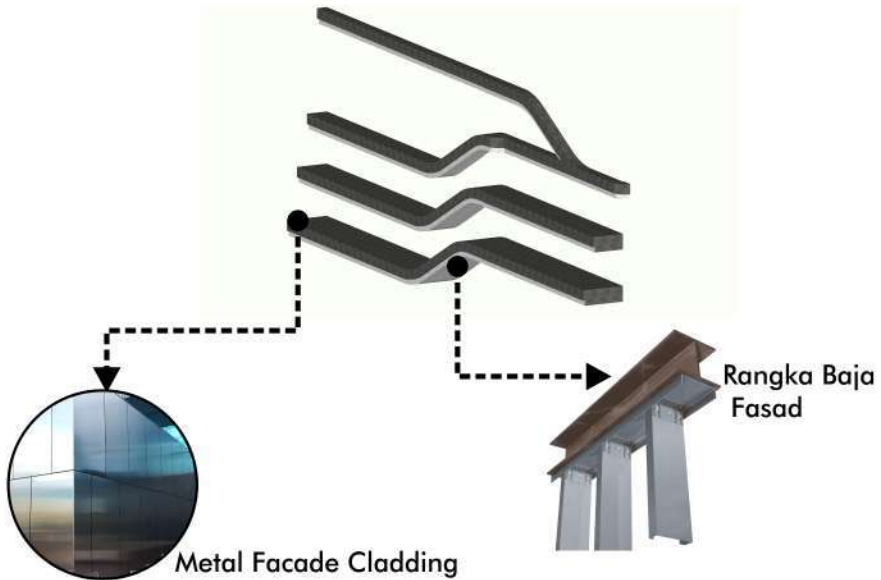
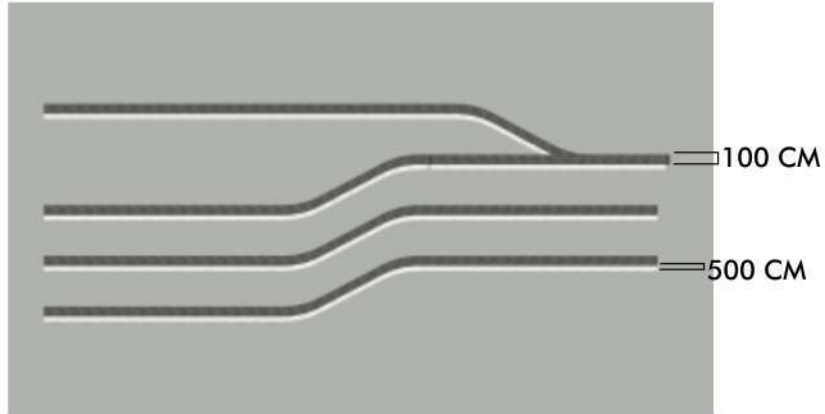
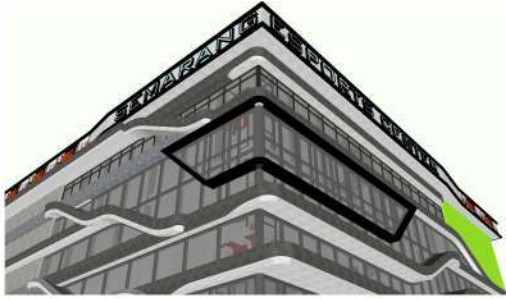
LOKASI PERANCANGAN :  
JALAN SISINGAMANGARAJA,  
CANDISARI, SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

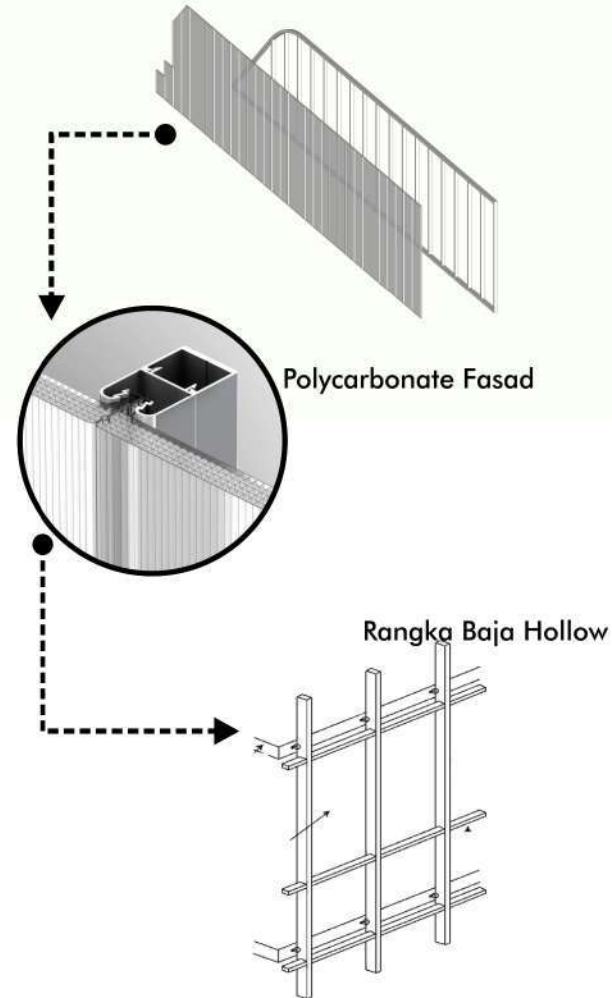
DOSEN PEMBIMBING 1  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR  
PERSPEKTIF INTERIOR  
TRIBUNE AREA ESPORTS ARENA



## DETAIL FASAD ESPORTS ARENA



**ARSITEKTUR**  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

JUDUL PERANCANGAN :  
PERANCANGAN  
ESPORTS ARENA  
DENGAN  
PENDEKATAN HIGH TECH ARCHITECTURE  
DI KOTA SEMARANG

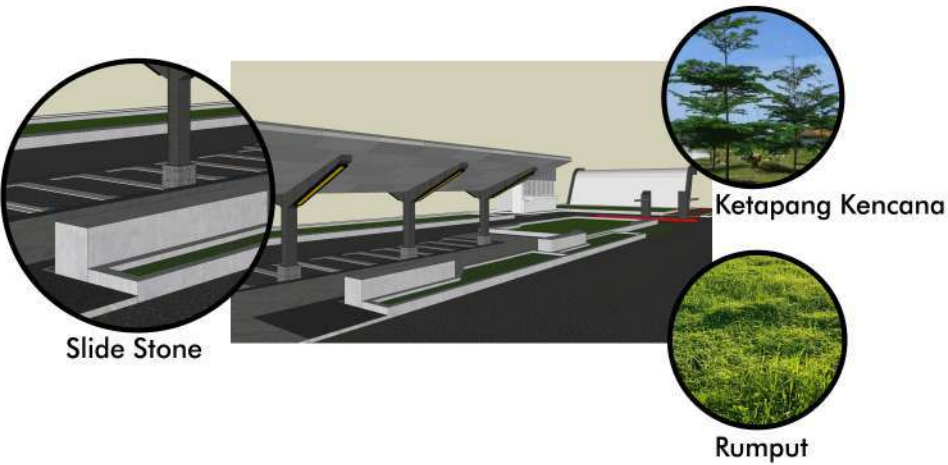
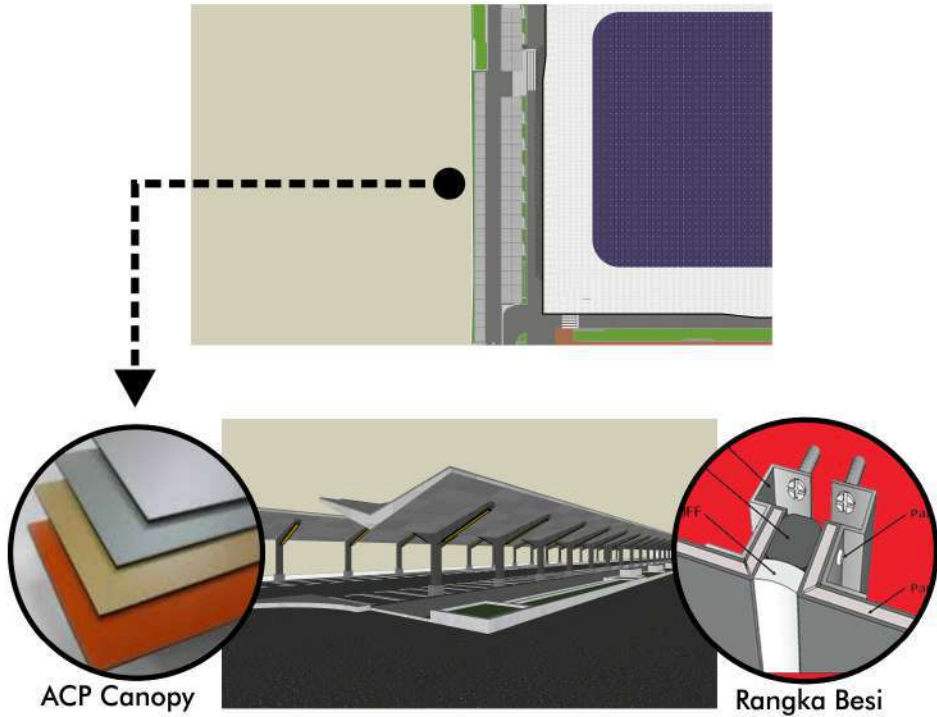
LOKASI PERANCANGAN :  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA :  
IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660125

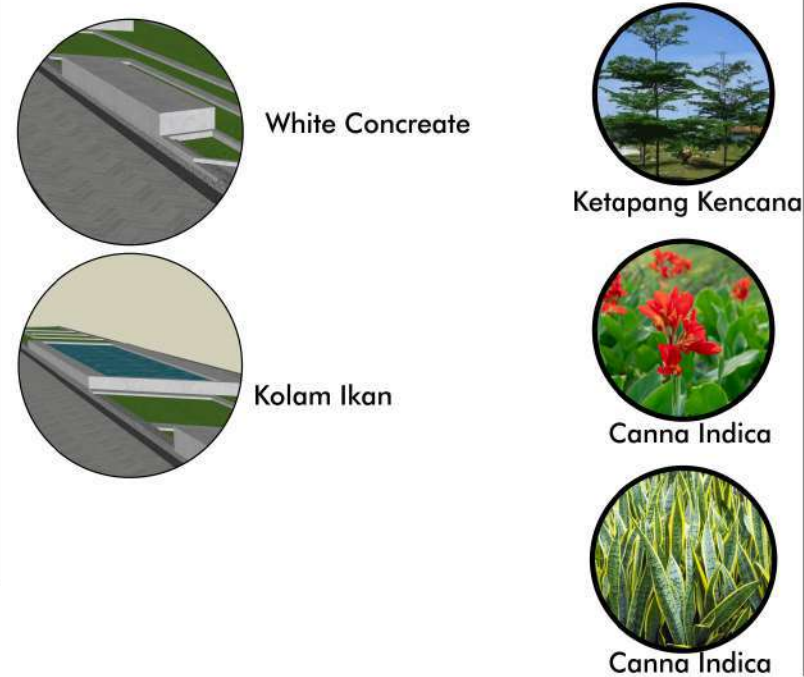
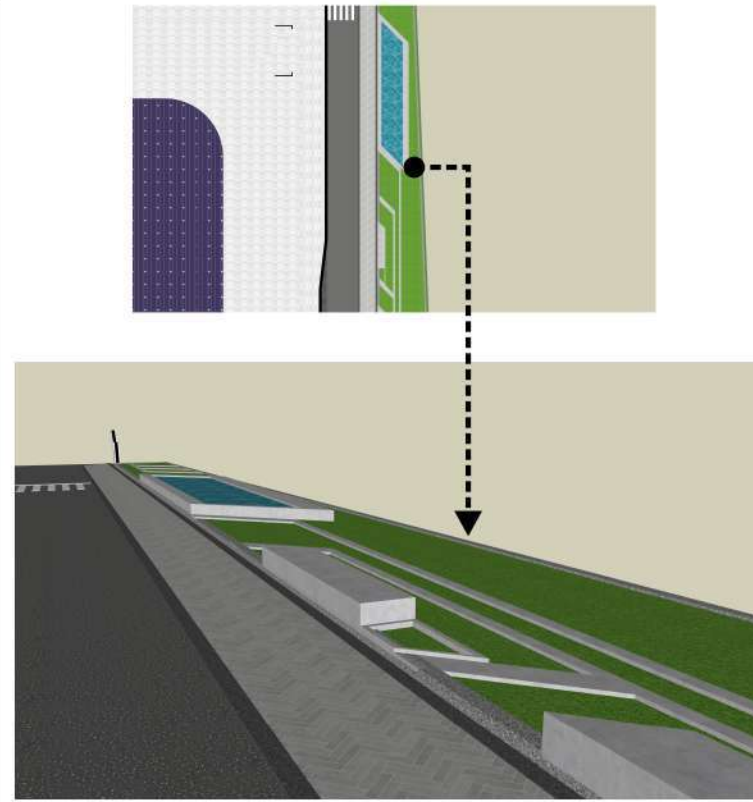
DOSEN PEMBIMBING 1 :  
M ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2 :  
ARIEF RAKHMAN SETIONO, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR :  
DETAIL FASAD ARSITEKTUR



## DETAIL LANDSCAPE ESPORTS ARENA





ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI KOTA  
SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

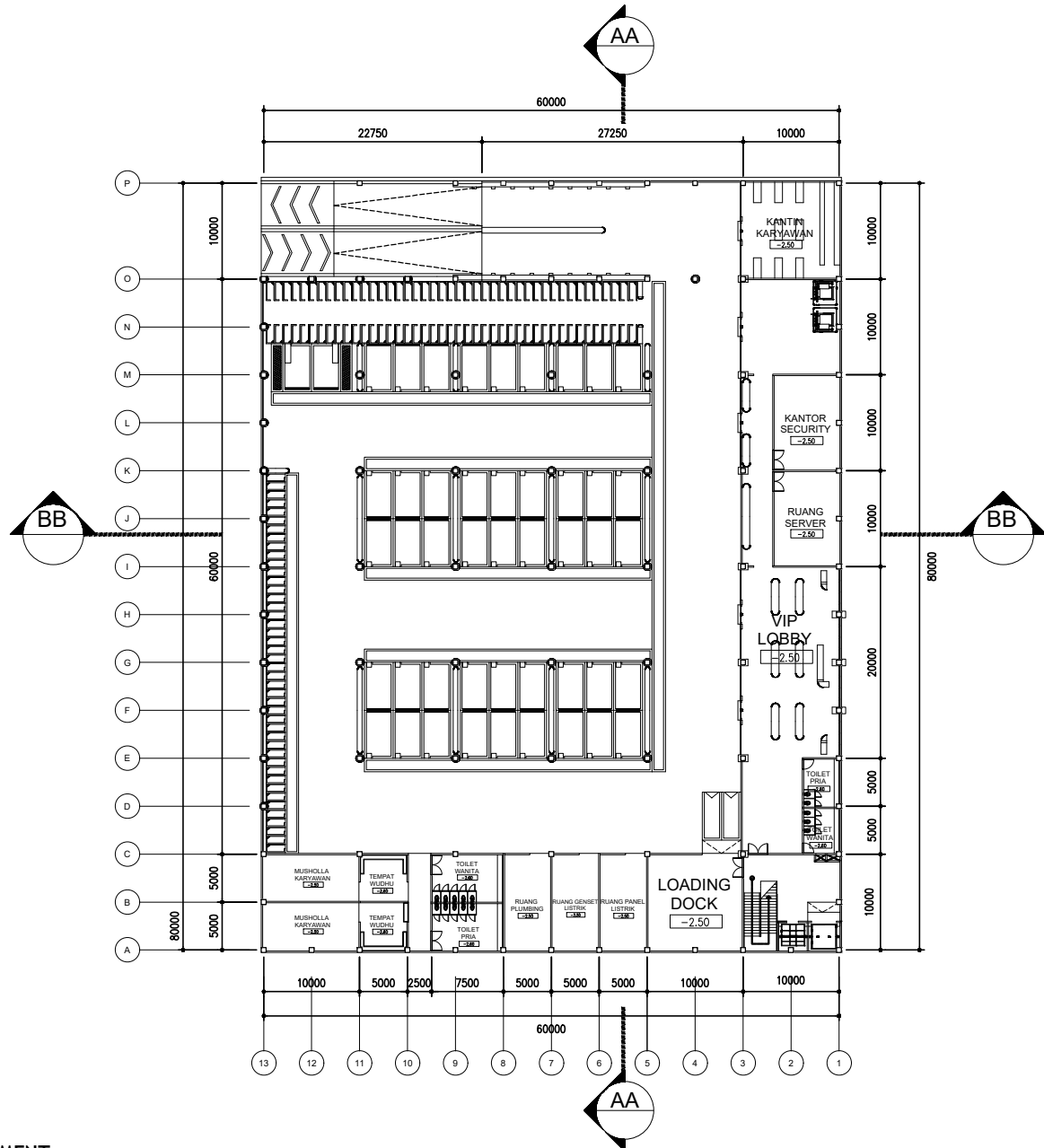
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR:  
DENAH LANTAI BASEMENT

SKALA:  
1 : 450

NO. GAMBAR:



NORTH



DENAH LANTAI BASEMENT

SKALA 1 : 450



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI KOTA  
SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

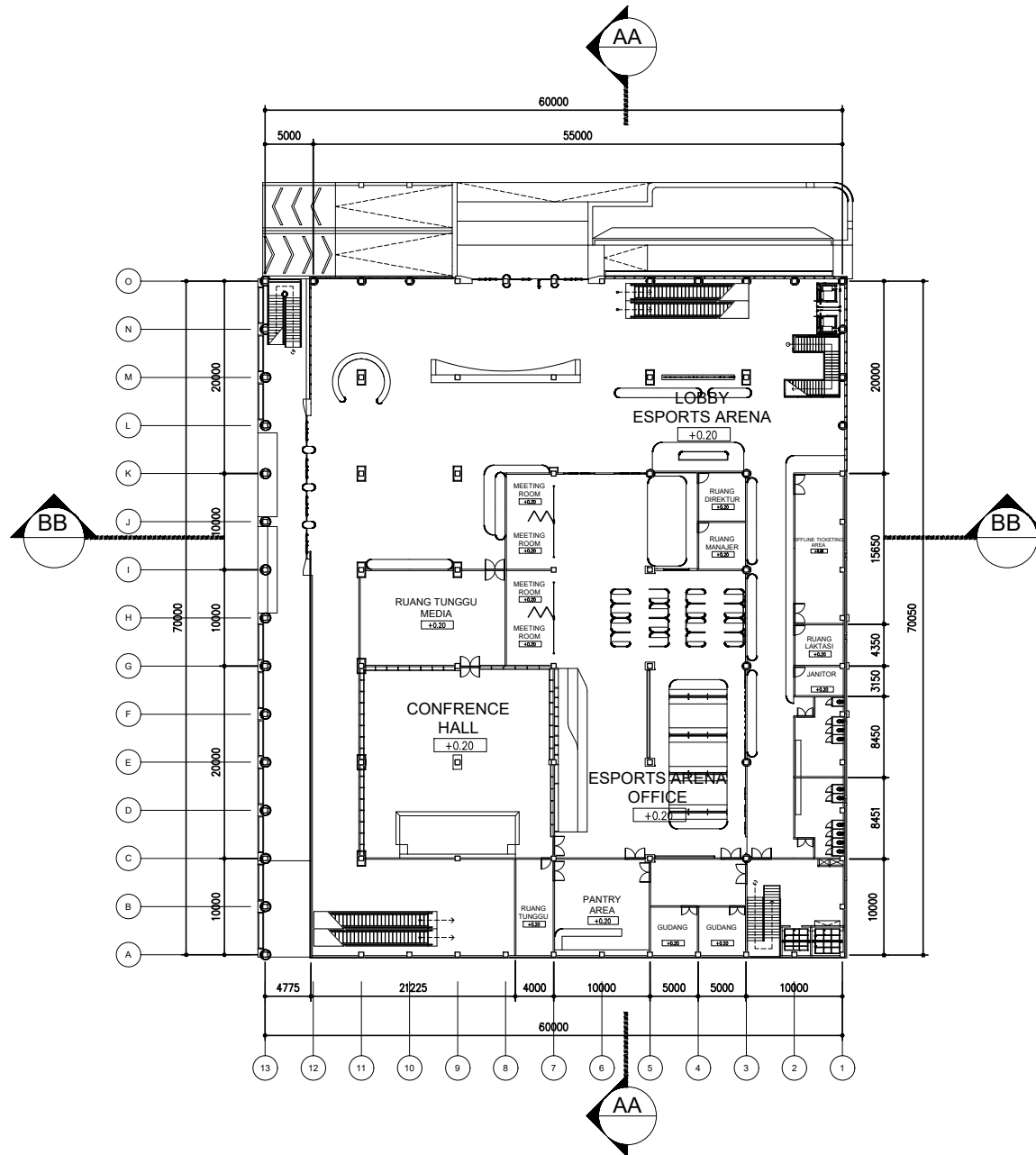
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR:  
DENAH LANTAI 1

SKALA:  
1 : 450

NO. GAMBAR:



DENAH LANTAI 1  
SKALA 1 : 450



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI KOTA  
SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

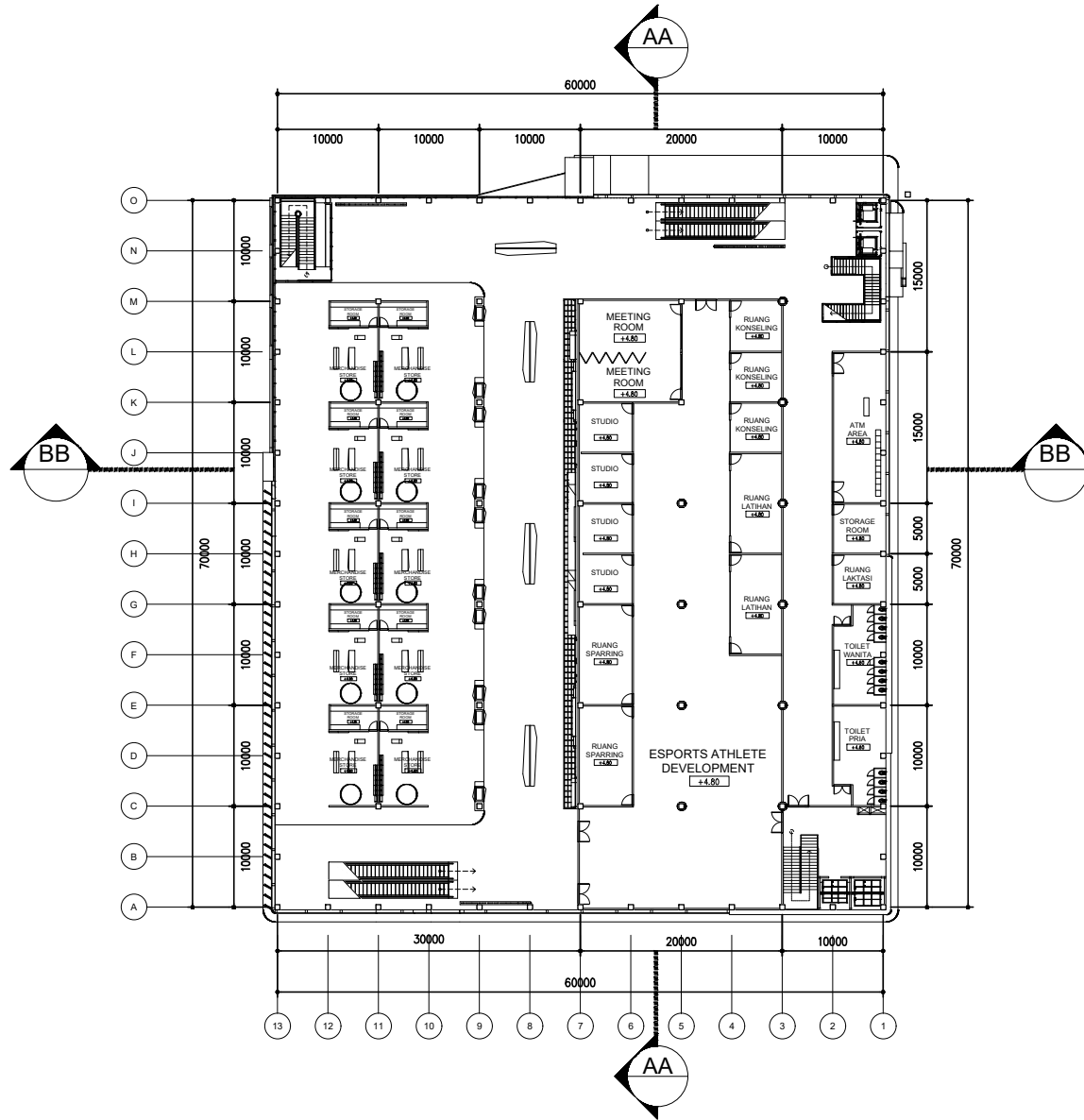
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR:  
DENAH LANTAI 2

SKALA:  
1 : 450

NO. GAMBAR:



NORTH

DENAH LANTAI 2  
SKALA 1 : 450



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI KOTA  
SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

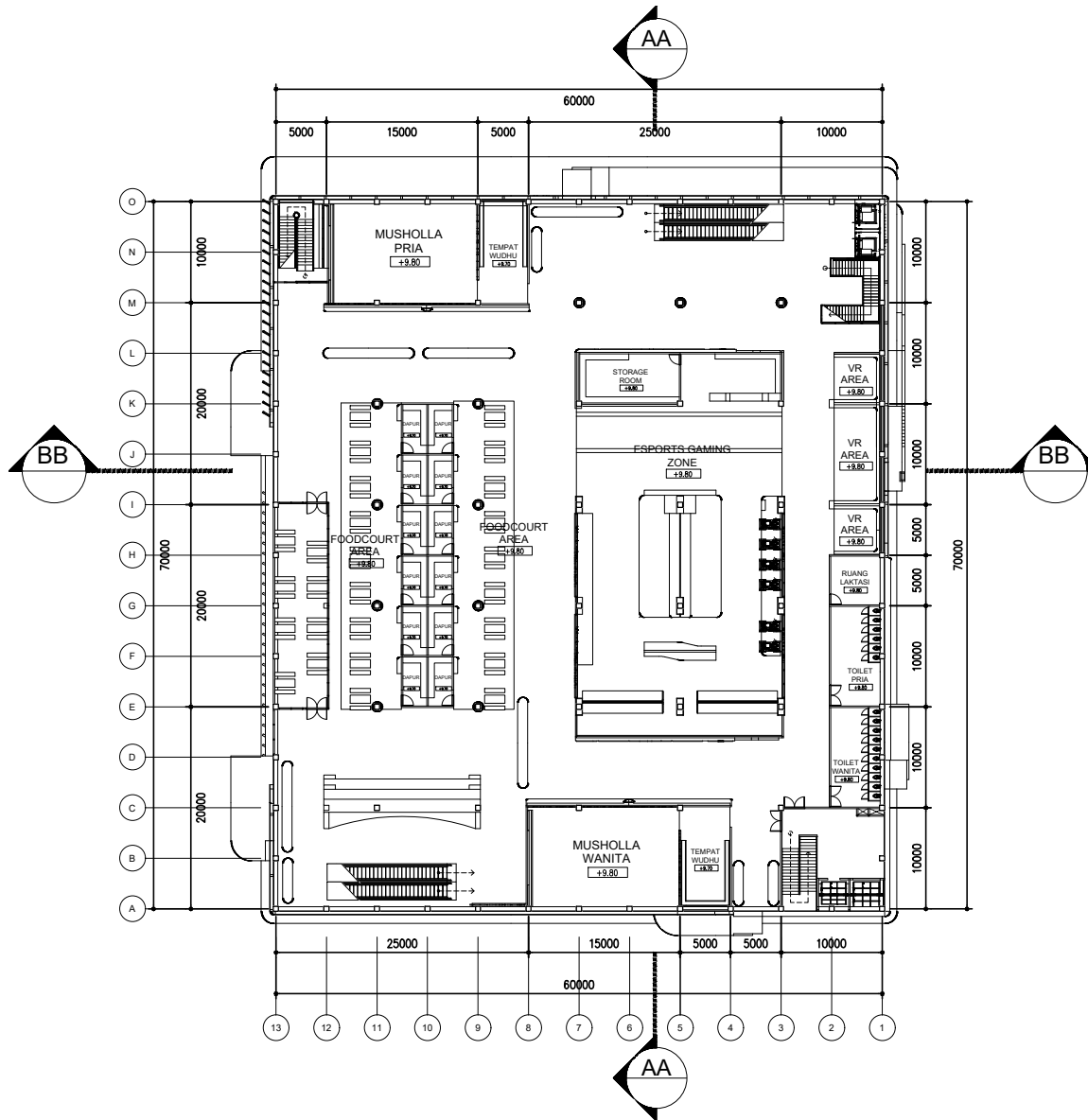
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR:  
DENAH LANTAI 3

SKALA:  
1 : 450

NO. GAMBAR:



DENAH LANTAI 3  
SKALA 1 : 450



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI KOTA  
SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

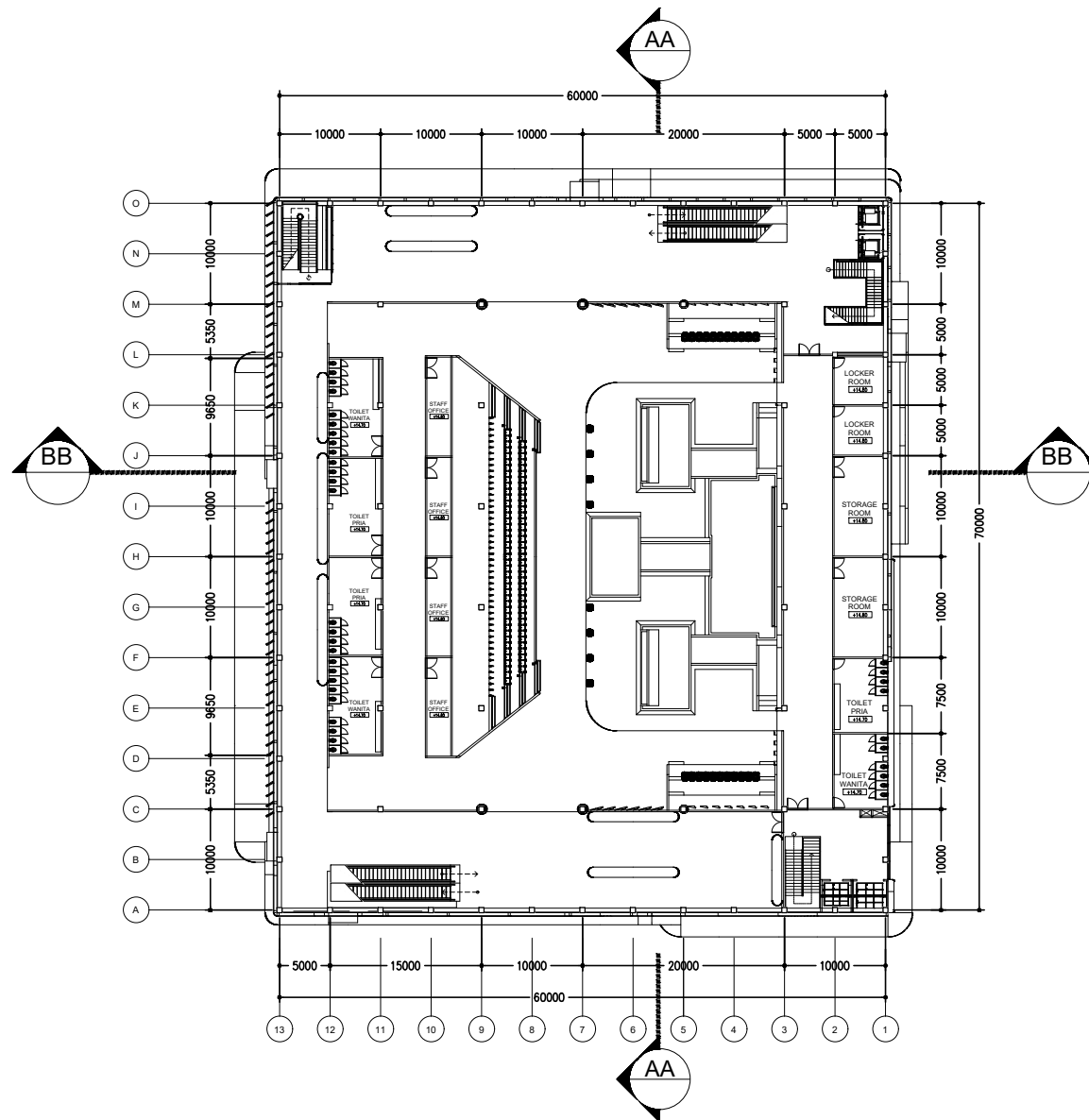
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR:  
DENAH LANTAI 4

SKALA:  
1 : 450

NO. GAMBAR:



DENAH LANTAI 4

SKALA 1 : 450



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI KOTA  
SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

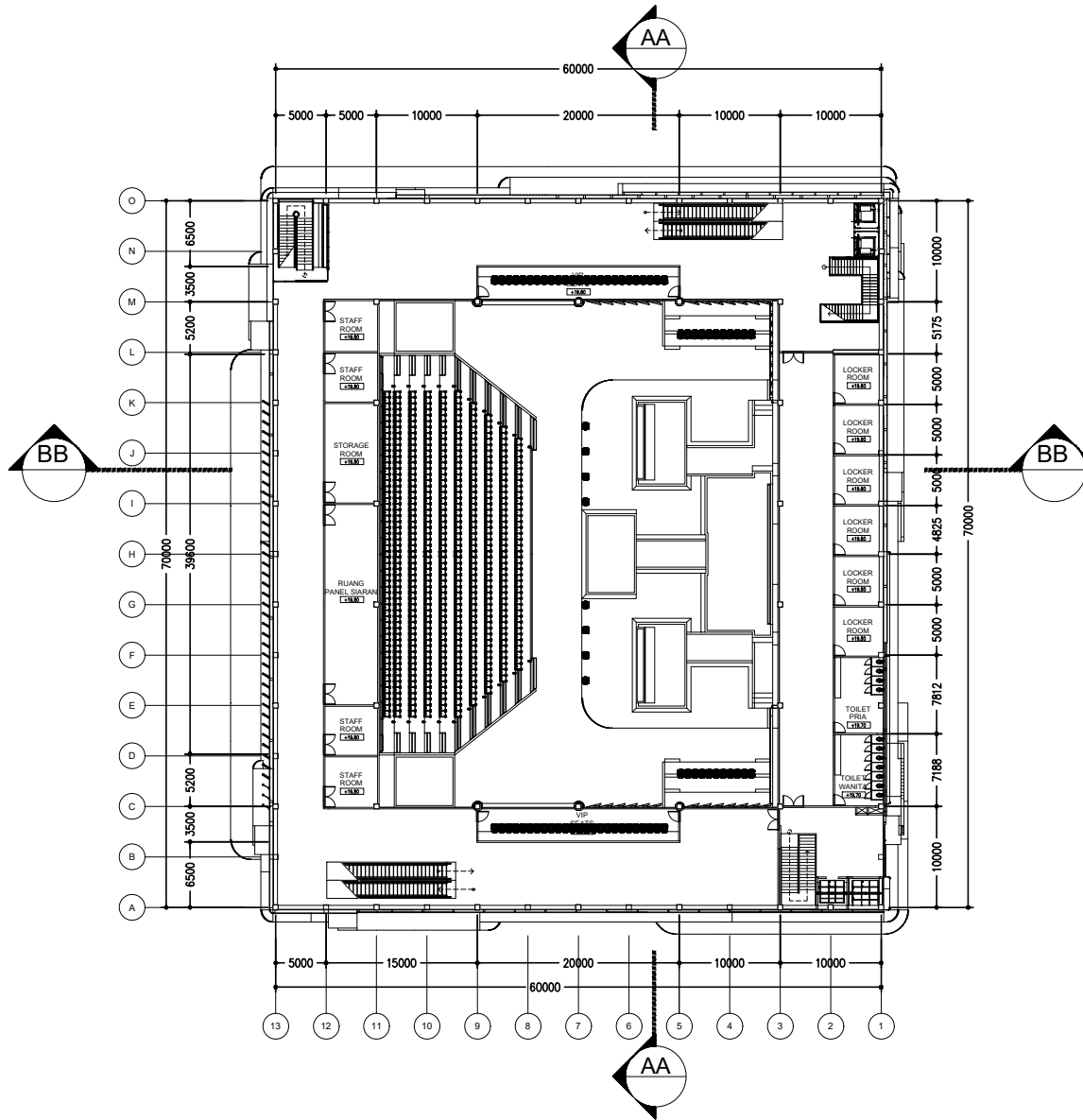
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR:  
DENAH LANTAI 5

SKALA:  
1 : 450

NO. GAMBAR:



NORTH

DENAH LANTAI 5  
SKALA 1 : 450



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI KOTA  
SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG,  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
IHYA HUSNI MUZAKKI

NIM:  
17660125

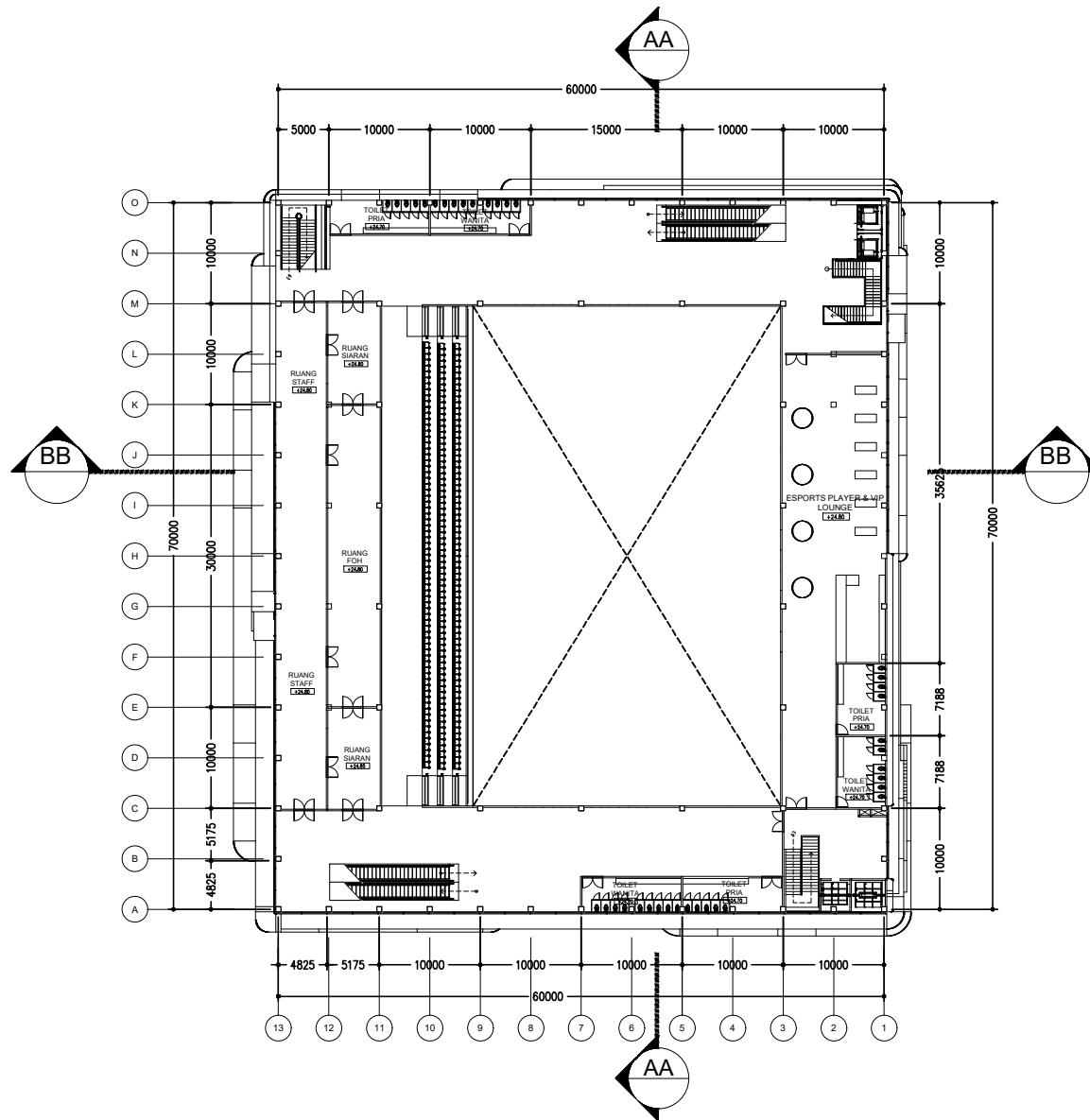
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

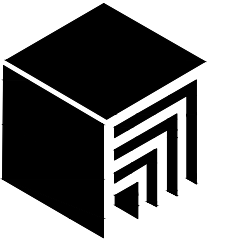
JUDUL GAMBAR:  
DENAH LANTAI 6

SKALA:  
1 : 450

NO. GAMBAR:



DENAH LANTAI 6  
SKALA 1 : 450



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

**JUDUL PERANCANGAN:**

PERANCANGAN ESPORTS  
ARENA DENGAN PENDEKATAN  
HIGH TECH ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

**LOKASI PERANCANGAN:**

JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG, JAWA  
TENGAH, INDONESIA

**NAMA MAHASISWA:**

IHYA HUSNI MUZAKKI

**NIM:**

17660125

**DOSEN PEMBIMBING 1:**

M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

**DOSEN PEMBIMBING 2:**

Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

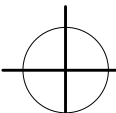
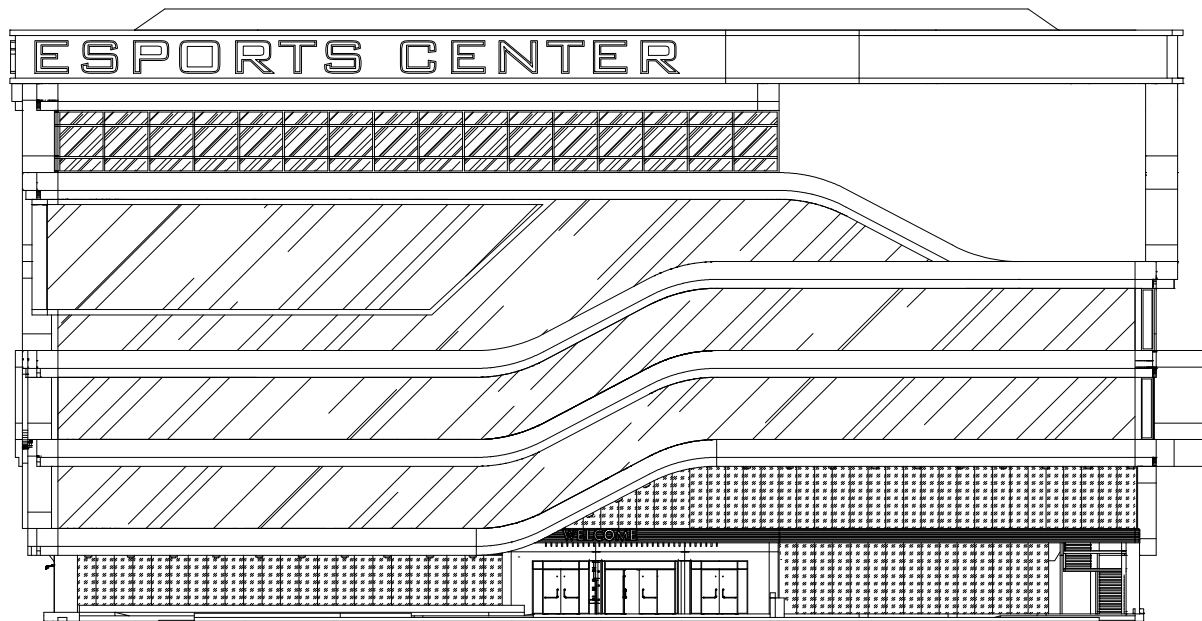
**JUDUL GAMBAR:**

TAMPAK DEPAN  
ESPORTS ARENA

**SKALA:**

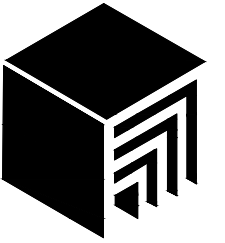
1 : 550

**NO. GAMBAR:**



TAMPAK DEPAN ESPORTS ARENA

SKALA 1 : 550



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

**JUDUL PERANCANGAN:**

PERANCANGAN ESPORTS  
ARENA DENGAN PENDEKATAN  
HIGH TECH ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

**LOKASI PERANCANGAN:**

JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG, JAWA  
TENGAH, INDONESIA

**NAMA MAHASISWA:**

IHYA HUSNI MUZAKKI

**NIM:**

17660125

**DOSEN PEMBIMBING 1:**

M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

**DOSEN PEMBIMBING 2:**

Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

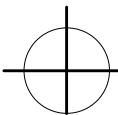
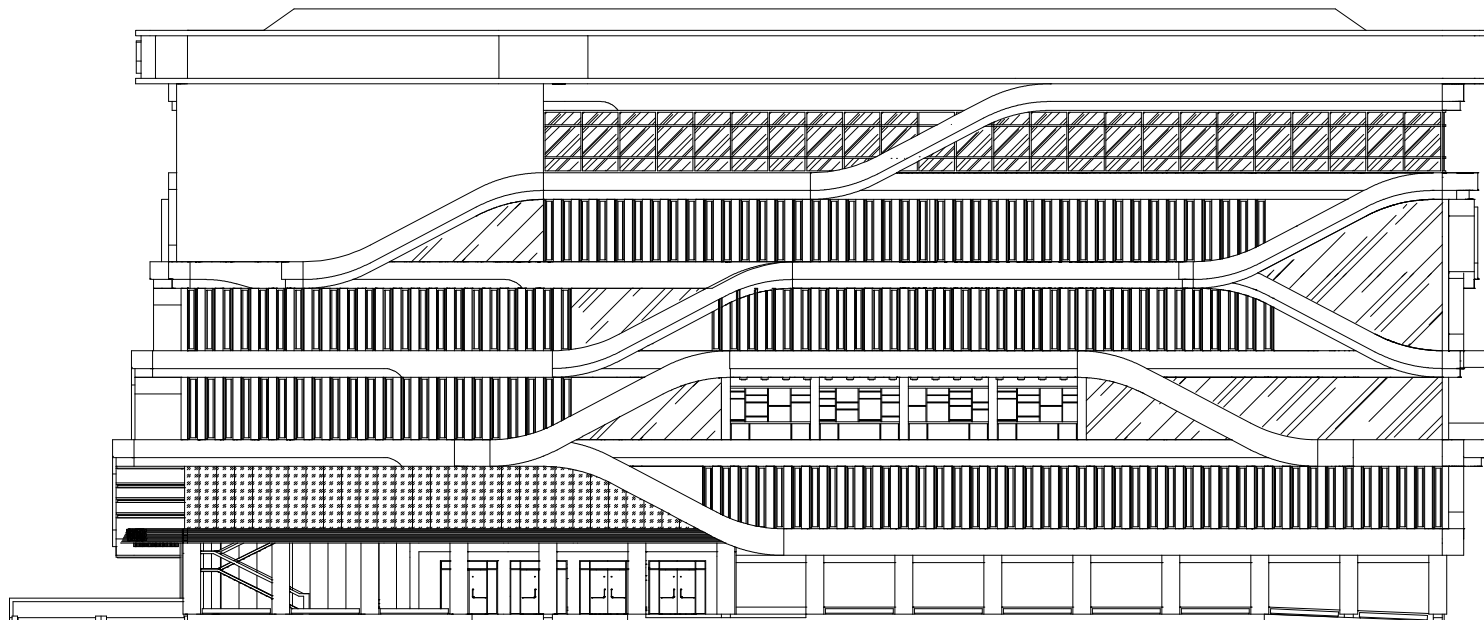
**JUDUL GAMBAR:**

TAMPAK SAMPING  
ESPORTS ARENA

**SKALA:**

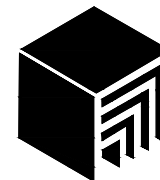
1 : 550

**NO. GAMBAR:**



TAMPAK SAMPING ESPORTS ARENA

SKALA 1 : 550



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
Ihya Husni Muzakki

NIM:  
17660125

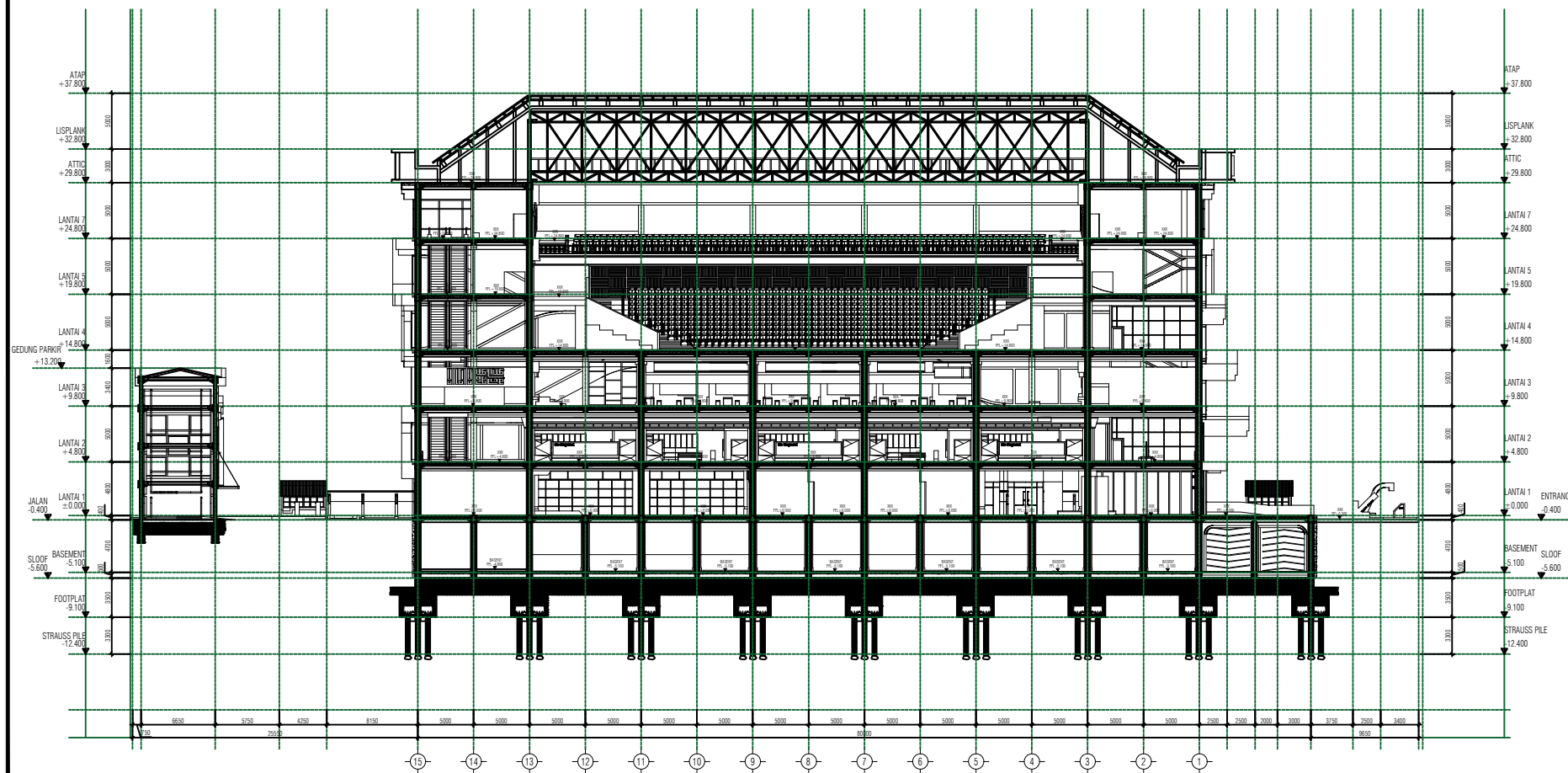
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T., M.T

JUDUL GAMBAR:  
POTONGAN A-A

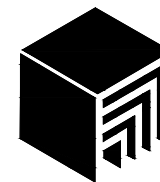
SKALA:  
1 : 300

NO. GAMBAR:



POTONGAN B-B'  
SKALA 1 : 300

02  
AR  
002



ARSITEKTUR  
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:  
PERANCANGAN ESPORTS ARENA  
DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH  
ARCHITECTURE DI  
KOTA SEMARANG

LOKASI PERANCANGAN:  
JLN. SISINGAMANGARAJA,  
KEC CANDISARI, KOTA SEMARANG  
JAWA TENGAH, INDONESIA

NAMA MAHASISWA:  
Ihya Husni Muzakki

NIM:  
17660125

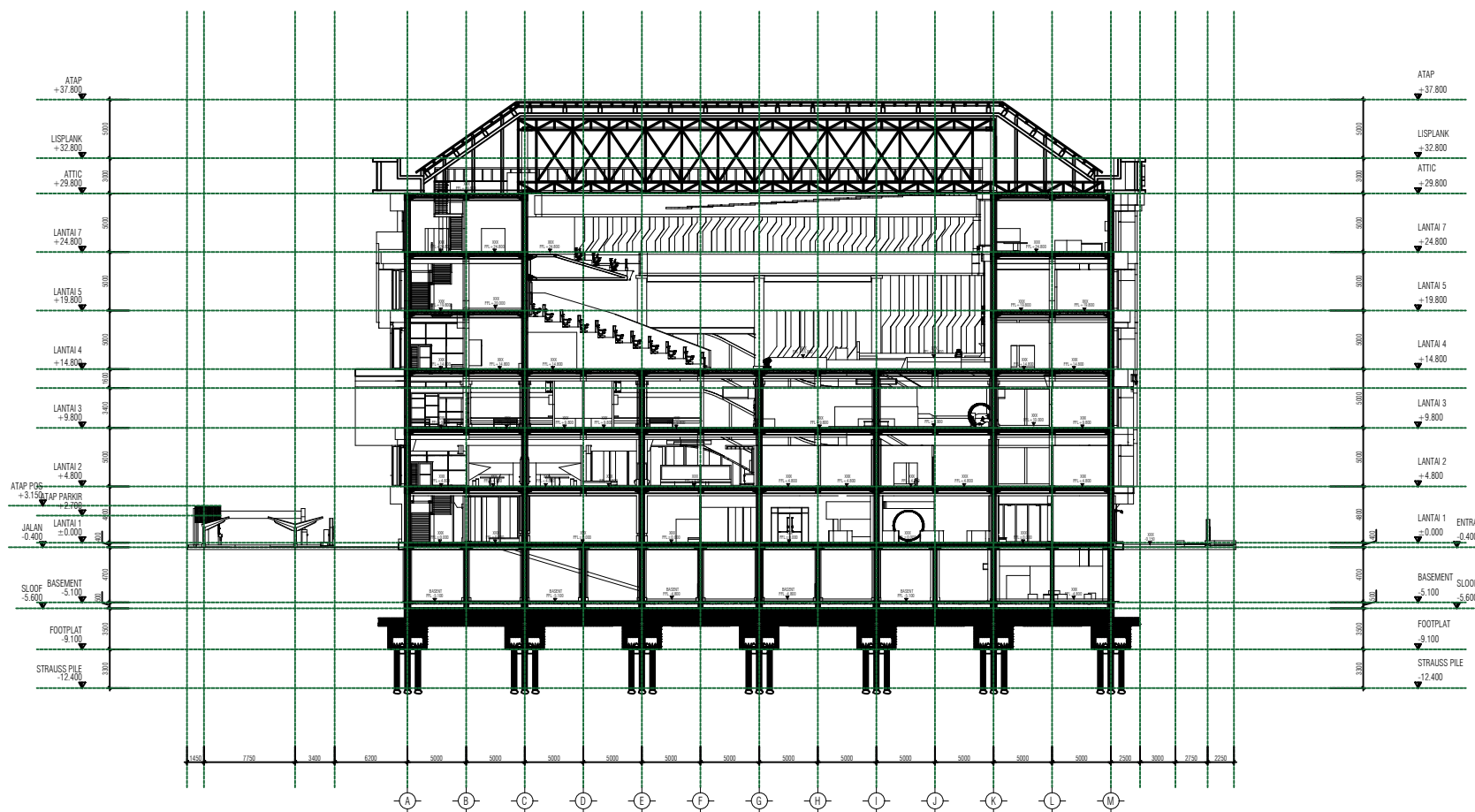
DOSEN PEMBIMBING 1:  
M Arsyad Bahar, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:  
Arief Rakhman Setiono, S.T, M.T

JUDUL GAMBAR:  
POTONGAN A-A

SKALA:  
1 : 300

NO. GAMBAR:



POTONGAN A-A'  
SKALA 1 : 300

01  
AR  
002

# PERANCANGAN ESPORTS ARENA DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH ARCHITECTURE DI KOTA SEMARANG

Esports Arena merupakan tempat kompetisi dan ajang turnamen bagi pemain video individual maupun tim, yang pada umumnya merupakan pemain profesional yang dimiliki oleh tim. Tim ini dapat saja baru saja berdiri dari 1 sampai 2 orang pemain. Dan juga bisa saja terdiri dari 5 sampai 20 orang pemain. Dan juga bisa saja terdiri dari 1 sampai 2 orang pemain yang di sponsori oleh perusahaan video game. Pemain profesional yang di sponsori oleh perusahaan video game ini akan mendapatkan hadiah uang tunai yang bisa mencapai ratusan juta rupiah.



IHYA HUSNI MUZAKKI  
17660285  
TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS BINA SAJA & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MALIK IBRAHIM MALANG

## LATAR BELAKANG



## KONSEP



## Future Gaming Space

Optimistic Confidence In Scientific Culture

High Tech Architecture

A Linelight Filigree Of Tensile Member

Celebration Of Process

Inside Out

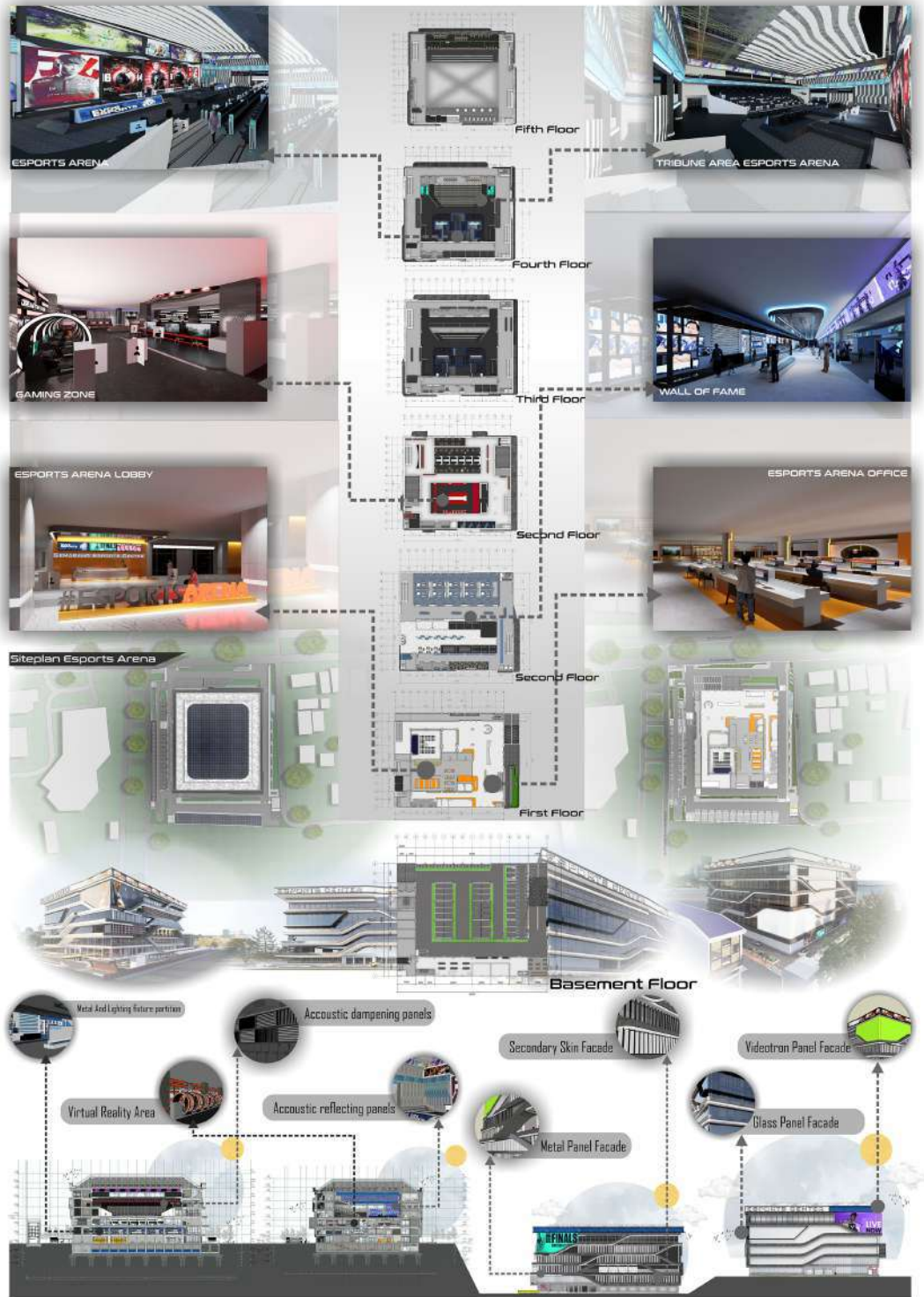
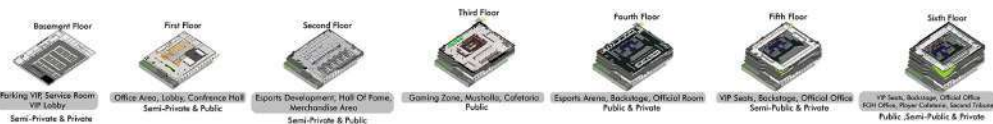
Flight, Bright & Colouring



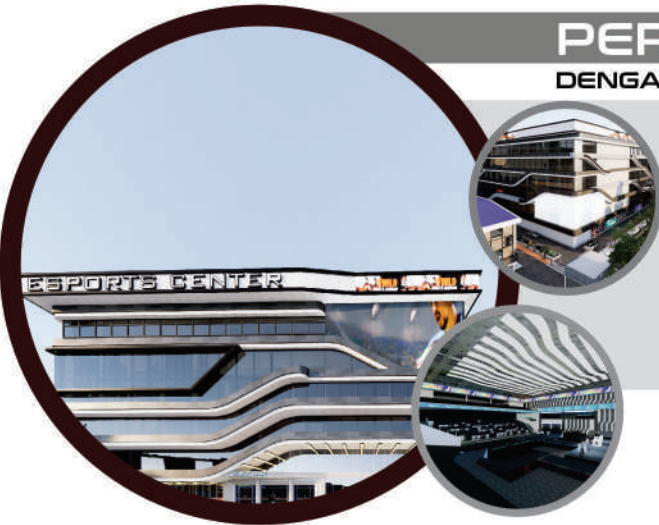
## UBAHAN BENTUK MASSA



## ZONASI BANGUNAN



# PERANCANGAN ESPORTS ARENA DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH ARCHITECTURE DI KOTA SEMARANG



Esports Arena merupakan tempat kompetisi dan pengembangan bakat permainan video individual maupun jamak yang pada umumnya merupakan antara pemain profesional yang dimana terdiri dari 1 sampai 5 tim dan juga tiap tim yang terdiri dari 1 sampai 5 orang per tim. Dan juga pada kompetisi ini umumnya terdiri mulai dari kompetisi permainan video offline maupun online yang dimana juga terdiri dari permainan olahraga elektronik, strategi waktu nyata, perkelahian hingga strategi arena daring multi pemain.

## LATAR BELAKANG



## KONSEP



Pengguna



Fungsi



Penunjang



Space

## Future Gaming Space



Sebuah wadah yang menyalurkan kegiatan esports mulai dari turnamen dan juga pelatihan esports yang dimana menunjang segala kegiatan yang diperlukan untuk Esports Arena dengan pendekatan High Tech Architecture dengan segala prinsipnya.

Optimistic Confidence In Scientific Culture

High Tech Architecture

A Lineweight Filigree Of Tensile Member

Celebration Of Process

Inside Out

Flight, Bright & Colouring



