

PERANCANGAN E-SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK DI YOGYAKARTA

Ricky Geri Ariestivo^[1], Muhammad Arief Kurniawan^[2]

^{[1],[2]}Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta
^[1] rickygeri1@gmail.com, ^[2] arip432@gmail.com

ABSTRAK

E-Sport merupakan olah raga video game yang populer di dunia dan sedang berkembang di Indonesia. E-Sport biasanya di selenggarakan di gedung olah raga yang di tata untuk acara dan event perlombaan yang mewadahi fasilitas dan kenyamanan untuk pemain E-Sport dan penontonnya. E-Sport berkaitan tentang *video game* dimana *game* selalau menjadi pembahasan yang negatif untuk sebagian orang. Dunia E-Sport pada era sekarang ini sudah berbeda tidak hanya bermain *game*, E-Sport juga mampu menjadi profesi bagi orang-orang yang bermain secara profesional dan bermain strategi. E-Sport menjadi salah satu profesi yang menguntungkan bagi beberapa orang, untuk menjadi profesional tentunya deiperlukan latihan khusus. Setelah di laksanakan penelitian terhadap E-Sport, permasalahan yang ada pada E-Sport adalah banyak orang yang tidak mengetahui apa itu E-Sport. dan kurangnya gedung yang mewadahi fasilitas untuk event E-Sport tersebut. Perancangan E-Sports Center Di Yogyakarta di rancang menggunakan pendekatan Arsitektur Futuristik. Tujuan dilaksanakannya perancangan ini adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan umum dan perkembangan teknologi tentang dunia E-Sport untuk masyarakat Indonesia, khususnya di Yogyakarta.

Kata Kunci : Arsitektur,Futuristik,E-sport Center

ABSTRACT

E-Sport is a video game sport that is popular in the world and is currently developing in Indonesia. E-Sport is usually held in a sports hall that is set up for events and competition events that provide facilities and comfort for E-Sport players and their audience. E-Sport deals with video games where games are always a negative discussion for some people. The world of E-Sport in today's era is different, not only playing games, E-Sport is also able to become a profession for people who play professionally and play strategy. E-Sport has become a profitable profession for some people. To become a professional, of course, you need special training. After conducting research on E-Sport, the problem with E-Sport is that many people do not know what E-Sport is. and the lack of buildings to accommodate the facilities for the E-Sport event. The design of the E-Sports Center in Yogyakarta is designed using a futuristic architectural approach. The purpose of this design is to obtain general knowledge and technological developments about the world of E-Sport for the Indonesian people, especially in Yogyakarta.

Keywords: Architecture, Futuristic, E-Sport Center

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Neoufert, Ernst. 1996. Data Arsitek Jilid 1. Jakarta: Erlangga
Neoufert, Ernst. 2002. Data Arsitek Jilid 2. Jakarta: Erlangga
Nafisah, Syifaun, 2003, “ pengertian perancangan”, available to

Jurnal

Kiley, Oliver. 2015. “BIG GAME THEORY, A GENOMIC FRAMEWORK FOR GAME ANALYSIS”.
Hartanto, Bobby dan Kwanda, Timoticin, 2016, “FASILITAS PELATIHAN PEMAIN E-SPORTS DI SURABAYA”
JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR” Vol. IV, No. 2, (2016)
Pertwi, Wahyunanda Kusuma. 2017. Menakar Potensi eSport di Indonesia.

Website / Sumber Referensi *online*

research and analysis. <http://www.big-game-theory.com/2015/08/a-genomic-framework-for-game-analysis.html>, diakses 2019
<https://studylibid.com/doc/920735/tinjauan-khusus-3.1-pengertian-futuristik-futuristik-memp...+&cd=8&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d>