



INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA

**KAJIAN STANDARDISASI RUANG
PADA FASILITAS OLAHRAGA ELEKTRONIK
DI TANGERANG SELATAN, BANTEN**

SKRIPSI

**NAMA : MUHAMMAD AMZAT
NIM : 1221600028**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
TANGERANG SELATAN
2021**



INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA

**KAJIAN STANDARDISASI RUANG
PADA FASILITAS OLAHRAGA ELEKTRONIK
DI TANGERANG SELATAN, BANTEN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

**NAMA : MUHAMMAD AMZAT
NIM : 1221600028**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
TANGERANG SELATAN
2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Muhammad Amzat

NIM : 1221600028

Tanda Tangan :

Tanggal : 22 Februari

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Muhammad Amzat
NIM : 1221600028
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Kajian Standardisasi Ruang Pada Fasilitas
Pelatihan Olahraga Elektronik Di Tangsel, Banten

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur Pada Program Studi Arsitektur Institut Teknologi Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir Rino Wicaksono, MAUD, MURP, PhD, IAP
()
Penguji 1 : Estuti Rochimah, ST, M.Sc
()
Penguji 2 : Titiandy Lie S, Ars, MT
()
Penguji 3 : Aliviana Demami, S.Ars, M, Ars
()

Ditetapkan di : Kampus Institut Teknologi Indonesia, Tangerang Selatan
Tanggal : 23 Februari 2021

KETUA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR


(Estuti Rochimah, ST, M.Sc)



ABSTRAK

Globalisasi akan terus meningkat dan tentunya akan muncul suatu keprofesian yang baru sehingga butuh suatu tempat atau wadah yang menampung kegiatan tersebut, dinamisasi ini merupakan suatu yang tumbuh dan peningkatannya sangat cepat dan pesat pada tahun 2015 seorang pemuda kelahiran Pakistan merupakan atlit *E-Sport* Dota II yang memenangkan kejuaraan internasional, saat ini penghasilan Sumain di Tim Evil Genius yaitu 4.5 m perbulan. Olah karena itu, dengan semakin maraknya fenomena ini banyak tim luar negeri maupun dalam negeri berlomba lomba mejadi tim E-Sport terbaik hingga pada tahun 2017 dan 2019 munculah cabang baru yaitu E-sport dengan berbagai jenis permainan di dalamnya, sehingga dibutuhkan suatu Fasilitas pelatihan Olahraga Elektronik yang dapat menampung kegiatan tersebut, sehingga harus ada fasilitas tersebut yang mumpuni bagi penggunanya. Penelitian mandiri ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang membentuk pola ruang pada Fasilitas pelatihan Olahraga Elektronik serta memahami penerapan pola ruang yang baik pada Fasilitas pelatihan Olahraga Elektronik.

Penelitian diawali dengan mempelajari pengertian dan hal-hal mendasar mengenai Fasilitas pelatihan Olahraga Elektronik, studi kasus beberapa bangunan yang serupa dengan Fasilitas pelatihan Olahraga Elektronik seperti *Team kinguin performance center*, *Team liquid Headquarter*, dan *Team Nxl Esport Center*.

Hasil penelitian ini menunjukkan seperti apa seharusnya pola ruang yang baik untuk Fasilitas pelatihan Olahraga Elektronik di Indonesia. Dengan merujuk pada hasil penelitian ini akan membantu untuk proses perancangan Fasilitas pelatihan Olahraga Elektronik.

Kata Kunci: Fasilitas pelatihan Olahraga Elektronik, Kelengkapan ruang Pola Ruang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya tulis sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Penulis banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Rino Wicaksono, MAUD, MURP, PhD, IAP, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu serta banyak memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian mandiri ini.
2. Ibu Estuti Rochimah, ST, M.Sc, selaku Kepala Program Studi Arsitektur Institut Teknologi Indonesia.
3. Ibu dan Bapak, dan Adik yang telah memberikan dukungan doa, moril, materil dan kasih sayang.
4. Wima Sindu Kholifia yang selalu memberi dukungan dan selalu mengingatkan dalam hal apapun.
5. Teman teman Vhadyaswasti yang selalu ada dan memberi dukungan.

Dengan ini semoga hasil dari karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan generasi selanjutnya.

Serpong, 2021

Muhammad Amzat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PENILAIAN	v
HALAMAN ASISTENSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Pengertian Judul	1
I.2 latar Belakang	2
I.3 Rumusan Permasalahan	3
I.4 Tujuan Penelitian.....	3
I.5 Lingkup dan Batasan Pembahasan	4
I.6 Lokasi Penelitian	4
I.7 Metode Penelitian.....	4
I.8 Sistematika Pembahasan.....	5
I.9 Kerangka Berpikir	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Tinjauan Fasilitas Pelatihan Olahraga Elektronik.....	7
II.1.1 Pengertian Fasilitas Pelatihan Olahraga Elektronik	7
II.1.2 Macam atau Jenis Fasilitas	8
II.2 Tinjauan Pola Ruang	10
II.2.1 Pengertian Pola Ruang	10
II.2.2 Pengertian hubungan Ruang.....	26
II.2.3 Unsur Pola Ruang.....	27

DAFTAR ISI

BAB III DATA DAN FAKTA

III.1 <i>Kinguin esports performance center</i>	28
III.1.1 Profil <i>Kinguin esports performance center</i>	28
III.1.2 Sejarah <i>Kinguin esports performance center</i>	28
III.1.3 Fasilitas <i>Kinguin esports performance center</i>	29
III.1.4 Lokasi Tapak	32
III.1.5 Denah <i>Kinguin esports performance center</i>	34
III.1.6 Pola Ruang <i>Kinguin esports performance center</i>	34
III.2 <i>Team Liquid Headquarter</i>	41
III.2.1 Profil <i>Team Liquid Headquarter</i>	41
III.2.2 Sejarah <i>Team Liquid Headquarter</i>	41
III.2.3 Fasilitas <i>Team Liquid Headquarter</i>	42
III.2.4 Denah <i>Team Liquid Headquarter</i>	45
III.2.5 Keadaan tapak dan Lingkungan sekitar	45
III.2.6 Pola Ruang <i>Team Liquid Headquarter</i>	46
III.3 <i>Team nxl E-sport center</i>	51
III.3.1 Profil <i>Team nxl E-sport center</i>	51
III.3.2 Sejarah <i>Team nxl E-sport center</i>	52
III.3.3 Fasilitas <i>Team nxl E-sport center</i>	52
III.3.4 Keadaan Tapak dan lingkungan Sekitar.....	56
III.3.5 Denah <i>Team nxl E-sport center</i>	56
III.3.6 Pola Ruang <i>Team nxl E-sport center</i>	57

BAB IV ANALISI DATA

IV.1 Analisis Organisasi Ruang	62
IV.2 Analisi pengguna	99
IV.3 Tabel besaran ruang	109
IV.3.1 Analisi bangunan	113
IV.3.2 Analisi Struktur bangunan	115
IV.3.3 Analisis material bangunan	118
IV.3.4 Analisi sistem utilitas bangunan	123
IV.4 Analisis Tapak	129
IV.4.1 Analisis tapak terpilih	130

BAB V KONSEP PERANCANGAN

V.1 Konsep dasar perancangan	136
V.2 Konsep tata ruang luar.....	137
V.2.1 Pencapaian.....	137
V.2.2 Sirkulasi ruang luar.....	137
V.3 Orientasi dan tata masa bangunan.....	138
V.4 Zonasi Fungsional.....	139
V.5 Konsep material.....	139

DAFTAR ISI

V.6 Konsep hardscape dan softscape.....	141
V.7 Konsep Vegetasi.....	141
V.8 Konsep struktur bangunan.....	142
V.9 Pendekatan Perancangan.....	143
V10 Transformasi bentuk.....	144
V11 konsep tapak.....	145
DAFTAR PUSTAKA.....	..146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang dalam Ruang	10
Gambar 2.2 Ruang dalam Ruang	11
Gambar 2.3 Bentuk Ruang dan Penampung Sama.....	11
Gambar 2.4 Bentuk Ruang dan Penampung Berbeda	11
Gambar 2.5 Ruang yang Saling Mengunci	12
Gambar 2.7 Bagian Terkunci Menyatu pada Salah Satu Ruang.....	12
Gambar 2.8 Bagian Terkunci Menyatu Berkembang Sendiri.....	12
Gambar 2.9 Ruang-Ruang yang Berdekatan	13
Gambar 2.10 Bidang sebagai Pembatas	13
Gambar 2.11 Bidang Berdiri Sendiri.....	13
Gambar 2.12 Sebaris Kolom sebagai Pemisah	14
Gambar 2.13 Pemisah dengan Perbedaan Ketinggian.....	14
Gambar 2.14 Ruang Dihubungkan oleh Ruang Bersama	14
Gambar 2.15 Ruang Membentuk Linier	15
Gambar 2.16 Ruang Perantara Penghubung Ruang Jauh	15
Gambar 2.17 Ruang Perantara Menjadi Jauh	15
Gambar 2.18 Bentuk Ruang Perantara	16
Gambar 2.19 Organisasi Terpusat.....	16
Gambar 2.20 Ruang Pusat pada Organisasi Terpusat	16
Gambar 2.21 Organisasi Linier	17
Gambar 2.22 Ruang Berulang pada Organisasi Linier.....	18
Gambar 2.23 Ruang Linier Tunggal yang Mengorganisir.....	18
Gambar 2.24 Organisasi Radial	19
Gambar 2.25 Organisasi Radial	19
Gambar 2.26 Organisasi Terklaster.....	19
Gambar 2.27 Organisasi Grid	21
Gambar 2.28 Pencapaian Frontal	21

Gambar 2.29 Pencapaian Tidak Langsung	22
Gambar 2.30 Pencapaian Spiral	22
Gambar 2.31 Konfigurasi Jalur Linier	23
Gambar 2.32 Konfigurasi Jalur Radial	23
Gambar 2.33 Konfigurasi Jalur Spiral	23
Gambar 2.34 Konfigurasi Jalur Grid	24
Gambar 2.35 Konfigurasi Jalur Jaringan	24
Gambar 2.36 Jalur Melewati Ruang	25
Gambar 2.37 Jalur Lewat Menembus Ruang	25
Gambar 2.38 jalur Menghilang dalam Ruang	25
Gambar 3.1 <i>Kinguin esports performance center</i>	28
Gambar 3.2 <i>Training room</i>	29

Gambar 3.3 <i>Analisyst room</i>	29
Gambar 3.4 <i>Conference room</i>	30
Gambar 3.5 <i>Players room</i>	30
Gambar 3.6 <i>Canteen</i>	31
Gambar 3.7 <i>Relaxing room</i>	31
Gambar 3.8 <i>Pshycologist & Therapish room</i>	32
Gambar 3.9 Keadaan Tapak Dan Lingkungan Sekitar	32
Gambar 3.10 Denah lantai dasar	33
Gambar 3.11 Denah lantai 1	33
Gambar 3.12 Denah lantai 2-3.....	34
Gambar 3.13 <i>Team Liquid Headquarter</i>	41
Gambar 3.14 Ruang kantor	42
Gambar 3.15 <i>War room</i>	43
Gambar 3.16 <i>Screening room</i>	43
Gambar 3.17 <i>Players room</i>	44
Gambar 3.18 Cafeteria.....	44
Gambar 3.19 Denah <i>Team Liquid Headquarter</i>	45
Gambar 3.20 Lokasi <i>Team Liquid Headquarter</i>	45
Gambar 3.21 The Breeze BSD.....	51
Gambar 3.22 <i>Alpha Chamber room</i>	52
Gambar 3.23 <i>Omega Chamber room</i>	52
Gambar 3.24 <i>Blue & portal room</i>	53
Gambar 3.25 <i>Mobile room</i>	53
Gambar 3.26 <i>PC room</i>	54
Gambar 3.27 <i>Nxl Store</i>	55
Gambar 3.28 <i>Conference room</i>	55
Gambar 3.29 Lokasi tapak	56

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Kerangka Berpikir	00
Diagram 3.1 Organisasi Ruang <i>Kinguin esports performance center</i>	35
Diagram 3.2 Pencapaian	35
Diagram 3.3 Konfigurasi jalur lantai dasar	36
Diagram 3.4 Konfigurasi jalur lantai 1	36
Diagram 3.5 Konfigurasi jalur lantai 2-3	37
Diagram 3.6 Bentuk bangunan	37
Diagram 3.7 Orientasi arah hadap	38
Diagram 3.8 Hubungan ruang lantai dasar	39
Diagram 3.9 Hubungan ruang lantai 2-3	39
Diagram 3.10 Zonasi ruang <i>Kinguin esports performance center</i>	40
Diagram 3.11 Organisasi Ruang <i>team liquid headquarter</i>	45
Diagram 3.12 Pencapaian	46
Diagram 3.13 Konfigurasi jalur <i>Kinguin esports performance center</i>	47
Diagram 3.14 Bentuk, Orientasi & Arah Hadap	48
Diagram 3.15 Jenis hubungan ruang	49
Diagram 3.16 zonasi & karakteristik	50
Diagram 3.17 Denah <i>Team nxl E-sport center</i>	56
Diagram 3.18 Organisasi Ruang <i>Team nxl E-sport center</i>	57
Diagram 3.19 Pencapaian	58
Diagram 3.20 Konfigurasi jalur	58
Diagram 3.21 Bentuk, Orientasi & Arah Hadap	59
Diagram 3.22 Jenis hubungan ruang	60
Diagram 3.23 Zonasi & karakteristik ruang	60

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis Organisasi Ruang	62
Tabel 5.1 Pola Ruang Pada Subjek Penelitian	96
Tabel 5.2 Kesimpulan Organisasi Ruang	97

