

## ABSTRAK

Nama : Farhan M Fadzilah  
Program Studi : Arsitektur  
Judul : Perancangan Stadion “Indonesia E-Sports Arena” di Kota Tangerang  
Dosen Pembimbing : Aliviana Demami, S. Ars., M. Ars

### **Abstrak :**

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk industri hiburan. Salah satu sektor yang mengalami transformasi besar adalah industri *game*. Sejak kemunculan permainan video pertama pada tahun 1970-an, teknologi telah mengubah cara orang bermain dan berinteraksi dengan game. Peningkatan dalam grafis, pemrosesan data, dan konektivitas internet telah memungkinkan pengalaman bermain yang lebih imersif dan realistis. Selain itu, perkembangan platform permainan, seperti konsol, PC, dan perangkat *mobile*, telah memperluas aksesibilitas dan popularitas game di seluruh dunia. Seiring dengan kemajuan teknologi, industri *game* juga berkembang menjadi industri yang sangat menguntungkan dengan berbagai genre dan model bisnis yang inovatif. Perkembangan ini menciptakan peluang baru dalam dunia hiburan digital, termasuk munculnya permainan daring yang memungkinkan pemain berkompetisi secara global. Salah satu evolusi terbesar dalam industri game adalah kemunculan *E-Sports*, yaitu kompetisi permainan video yang diorganisir secara profesional. *E-Sports* telah berkembang pesat menjadi fenomena global dengan turnamen besar, sponsor, dan audiens yang terus bertambah. Pertumbuhan *E-Sports* dipicu oleh teknologi yang memungkinkan streaming langsung dan konektivitas global, serta oleh komunitas pemain yang semakin besar dan terorganisir. Kejuaraan *E-Sports* sekarang disaksikan oleh banyak orang di seluruh dunia, baik secara langsung maupun melalui platform streaming. Selain itu, *E-Sports* juga membuka peluang karir baru bagi pemain, pelatih, komentator, dan berbagai profesional lainnya di industri ini. Dengan terus berkembangnya teknologi dan infrastruktur digital, masa depan *E-Sports* terlihat cerah, menjanjikan pengalaman bermain dan menonton yang semakin menarik dan interaktif bagi semua pihak yang terlibat.

**Kata Kunci : Perkembangan Teknologi, Perkembangan Game, Perkembangan E-Sports**