

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Taylor, T. L. 2012. *Raising The Stakes : E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*

Khoo, Anthony. 2012. *More or Less*

Krenk, S. (2013). *Statics and Mechanics of Structures*. London: Springer

Jenny, S. E., M. C. Keiper, and B. J. Taylor, "eSport Venues A New Sport Business Opportunity," *J. Appl. Sport Manag.*, vol. 10, no. 1, 2018.

K. Hallmann and T. Giel, "eSports – Competitive sports or recreational activity?," 2017.

M. Borowy, "Public Gaming : eSport and Event Marketing in the Experience Economy," 2012.

L. Rai and G. Yan, "Future Perspective on Next Generation e-Sports Infrastructure and Exploring Their Benefits," *Int. J. Sport. Sci. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 27–33, 2009

Internet:

https://www.researchgate.net/publication/322325381_eSports_Venues_A_New_Sport_Business_Opportunity

<https://www.beardsley.com/blog/esports-arena-conceptual-design/>

<https://www.hotspawn.com/guides/the-history-of-esports/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Esports>

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games

- Bramantya, Bayu. 2011. Esport Community Center di Semarang. Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro. Semarang.
- D. K. Ching, Francis. 1996. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Khoo, Anthony. 2012. *eSocial Networking and eSport. More or Less : Democracy & New Media*. 258-273.
- Peraturan Menteri Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2018 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan gedung Olahraga.
- Soejatno, Eric. 2020. Bergelimang Prestasi, Ini 5 Tim Indonesia Terbaik Versi Esports.ID. diakses dari <https://esports.id/other/news/2020/01/690bb330e5e7e3e07867fafc4d32ec82/bergelimang-prestasi-ini-5-tim-indonesia-terbaik-versi-esportsid>
- Neufert, E., Neufert, P. (2012). *Architects Data*, 4th Edition, Wiley Blackwell.
- Aaron Betsky. 1998. *Zaha Hadid The Complete Buildings and Projects*. Rizzoli. United Kingdom.
- Croline Klein. 2011. *Vision of Future Living Futuristic*. DAAB MEDIA GMBH. Scheidtweilerstrasse Germany.
- Klaus Sedlbauer. 2012. *Building for The Future-The Future for Building*. Fraunhofer Building Innovation Alliance. Fraunhoferstrasse Germany.
- Lawrence Rainey, dkk. 2009. *Futurism An Anthology*. Kingley Trust Association Publication. United States of America.

<https://hybrid.co.id/post/observer-dan-referee-pekerjaan-penting-yang-tersembunyi-di-balik-hingar-bingar-esports>

<https://britishesports.org/careers/admin-referee/>

D. K. Ching, Francis. 2008. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan*. Jakarta :

Penerbit Erlangga. Diambil dari:

https://www.academia.edu/9046736/Arsitektur_by_Francis_D_K_Ching_Bentuk_Ruang_dan_Tatanan_

De Chiara, Joseph. 1973. *Time Saver Standart for Building Types 2nd Edition*.

Frendi. 2018. *Esports Centre dengan Pendekatan Arsitektur Hi Tech di*

Pontianak. Skripsi S-1 Fak. Arsitektur, Universitas Tanjungpura-

Indonesia. Diambil dari:

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmarsitek/article/download/30881/7567653>

Hansen, Bobby Hartanto. 2016. *Studi Kasus Fasilitas Pelatihan Pemain Esports*, <article/download/5056/4658> International e-Sports Federation. 2017. *IeSF Competition Regulations*. IeSF. Incheon.

7c6c75def3a4bd35/_170807__IeSF_Compensation_Regulation_WC_2017.pdf

Julio. 2016. *Studi Kasus E-Sport Arena Bertaraf Internasional di Badung, Bali*.

Skripsi S-1. Fak. Arsitektur, Universitas Udayana. Diambil dari :

<https://sinta.unud.ac.id/uploads/wisuda/12042050801HALAMAN%20AWAL.pdf>

Bramantya, Bayu. 2011. *Esport Community Center di Semarang*. Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro. Semarang.

- D. K. Ching, Francis. 1996. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Khoo, Anthony. 2012. *eSocial Networking and eSport. More or Less : Democracy & New Media*. 258-273.
- Peraturan Menteri Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2018 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan gedung Olahraga.
- Casselman, B. (2015). Resistance is futile: eSports is massive and growing. Retrieved Januari 10, 2016, from <http://espn.go.com/>
- Chiara, J.D. & John, C. (1983). *Times saver standards for building types* (2nd ed.) Singapore: McGraw-Hill Book Co.
- Guzman, J. (2015). The world's biggest and best eSports arenas. Retrieved Januari 11, 2016, from <http://www.redbull.com/>
- Littlefield, D. (Eds.). (2008). *METRIC HANDBOOK Planning and Design Data*. Oxford: Linacre House.
- Lubis, M. (2015). *Gaming and Computer Show 2015 di Surabaya "United We eSport"*. Retrieved Januari 7, 2016, from <http://gudanggaming.com>
- Mc. Guinness, et al. (1993). *Mechanical and electrical equipment for buildings* (7th ed.). Singapore: John Wiley & Sons Inc.
- Mills, E. D. (1976). *Building for Administration entertainment and recreation*. Scotland: Butterworths.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek* (2nd ed.) (Sunarto Tjahyadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, E. (2002). *Architects Data* (3rd ed.) Oxford : Blackwell Science.
- White, E. T. *Site Analysis*. Architectural Media

- Newzoo. (2015). Newzoo Summer Series #21: Indonesian Games Market. <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-21-indonesian-games-market/>. Diakses 21 Januari 2019.
2017. The Indonesian Gamer. <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/#>. Diakses 22 Januari 2019.
- Oxford Dictionaries. <https://en.oxforddictionaries.com/definition/e-sport>. Diakses 18 Januari 2019.
- Sachs, G. (2018). There's No Stopping Esports. <https://www.goldmansachs.com/insights/pages/infographics/e-sports/>. Diakses 12 Februari 2019.
- Setiawan, R. (2017). Seberapa Besar Industri Game Indonesia? <https://rickysetiawan.com/2017/03/18/seberapa-besar-industri-game-indonesia/>. Diakses 21 Januari 2019.
- L. Rai and G. Yan, "Future Perspective on Next Generation e-Sports Infrastructure and Exploring Their Benefits," *Int. J. Sport. Sci. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 27–33, 2009.
- K. Hallmann and T. Giel, "eSports – Competitive sports or recreational activity?," 2017. .
- Jenny, S. E., M. C. Keiper, and B. J. Taylor, "eSport Venues A New Sport Bussiness Opportunity," *J. Appl. Sport Manag.*, vol. 10, no. 1, 2018.
- M. Borowy, "Public Gaming : eSport and Event Marketing in the Experience Economy," 2012.
- D. C. Funk, A. D. Pizzo, and B. J. Baker, "eSport management : Embracing eSport education Littlefield, D. (Eds.). (2008). METRIC HANDBOOK Planning and Design Data. Oxford: Linacre House.

Tan, B. (2012). Coaching-How it works. Retrieved Januari 11, 2016, from <http://www.gamerinstitute.com/>

LAPORAN PERANCANGAN
ARENA *E-SPORT* DI MAKASSAR

OLEH :
A. MUH. AWAL SEPTIAN
D511 16 316



DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR TABEL	iii
A. Ringkasan Proyek	1
B. Metode Perancangan.....	2
C. Perancangan Fisik Makro.....	3
1. Lokasi.....	3
2. Tapak	3
3. Bentuk Bangunan	4
4. Rencana Tapak.....	5
D. Perancangan Fisik Mikro.....	5
1. Kebutuhan dan Kelompok Ruang	5
2. Sistem Struktur Bangunan.....	6
3. Tata Ruang Luar	7
4. Tata Ruang Dalam	8
5. Sistem Sirkulasi Bangunan	8
E. Sistem Utilitas Bangunan	9
1. Sistem Air Bersih dan Air Kotor	9
2. Sistem Mekanikal Elektrikal.....	10
3. Sistem Pencegahan Kebakaran.....	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Arena <i>E-Sport</i> Di Makassar	1
Gambar 2 Lokasi perancangan	3
Gambar 3 Tapak Perancangan	4
Gambar 4 Transformasi bentuk bangunan	5
Gambar 5 Rencana tapak	5
Gambar 6 Isometri sistem struktur pada bangunan	6
Gambar 7 Rencana ruang luar	7
Gambar 8 Rencana ruang dalam	8
Gambar 9 Isometri sistem sirkulasi dalam tapak	9
Gambar 10 Isometri sistem sirkulasi dalam bangunan	9
Gambar 11 Isometri sistem air bersih dan air kotor	10
Gambar 12 Isometri sistem mekanikal elektrik	10
Gambar 13 Isometri sistem pencegahan kebakaran dalam bangunan	11

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rekapitulasi besaran ruang	6
--	---

A. Ringkasan Proyek

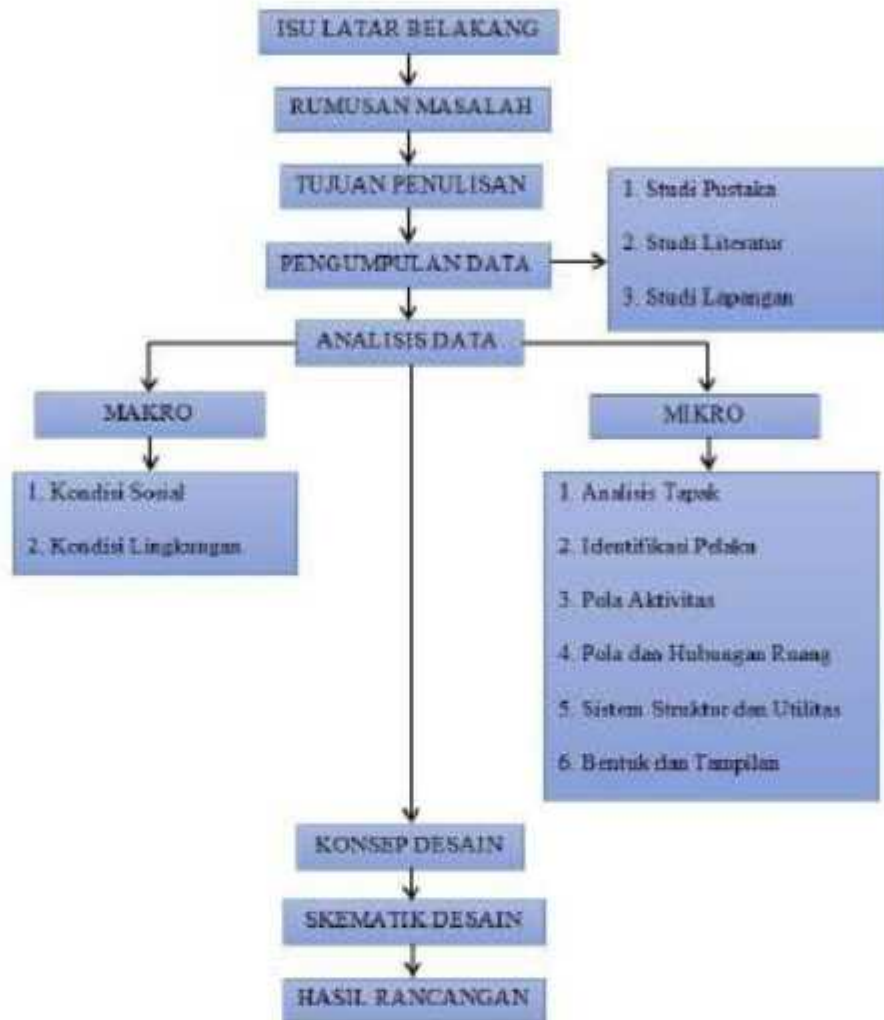
Nama Proyek	: Arena <i>E-Sport</i> Di Makassar
Lokasi Proyek	: Jalan Metro Tanjung Bunga, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar
Luas Tapak	: ±50.839 m ²



Gambar 1 Arena E-Sport di Makassar

Arena *e-sport* di Makassar adalah sebuah wadah yang memfasilitasi kegiatan para pemain *e-sport* baik pemain biasa dan profesional di Kawasan Indonesia Timur untuk menyalurkan hobi dan profesi mereka dalam pelatihan dan pertandingan *e-sport* dan menjadi tempat hiburan bagi para peminat dan penonton *e-sport* serta melakukan kegiatan pengenalan, bisnis dan kegiatan penunjang yang berhubungan dengan *e-sport*. Bangunan ini dibangun dengan tema *science-fiction* dengan konsep futuristik, dimana gubahan bentuk diambil dari bentuk dasar spaceship dan lansekap dibuat berdasarkan gambaran lingkungan angkasa. Praktek perancangan ini sebagai strategi untuk membuat *e-sport* di Makassar semakin berkembang dan dapat mewadahi kegiatan *e-sport* di Makassar secara maksimal dan dapat menarik minat pengunjung untuk datang sehingga bisa menambah kemajuan Indonesia di bidang bisnis dan olahraga agar bidang *e-sport* di Kota Makassar bisa lebih produktif dan berkembang lebih maju.

B. Metode Perancangan



Bagan 1 Metode Perancangan

C. Perancangan Fisik Makro

1. Lokasi



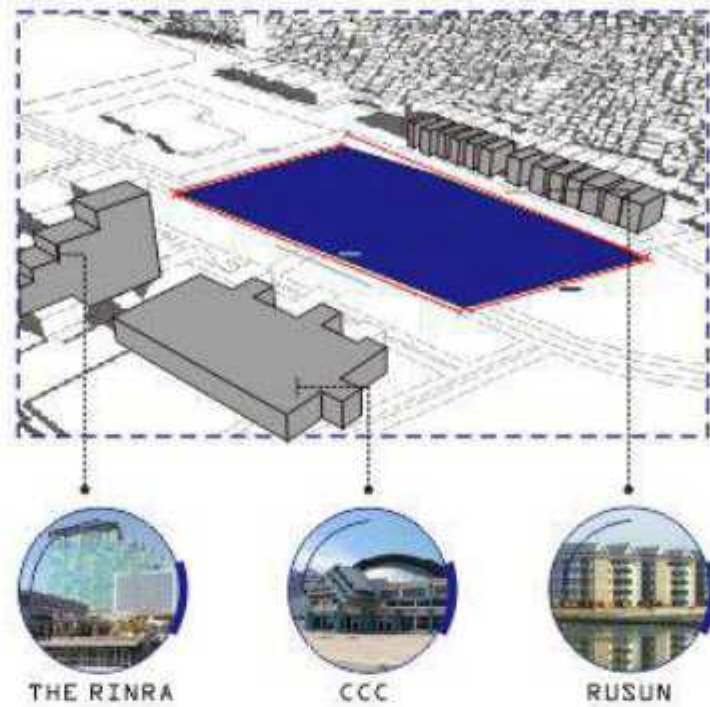
Gambar 2 Lokasi perancangan

Lokasi perancangan Arena E-Sport di Makassar berada di Kecamatan Tamalate, Kota Makassar.

2. Tapak

Tapak berada di jalan Metro Tanjung Bunga yang masuk dalam rencana pembangunan jalan Lingkar akses Kawasan Bisnis Global. Disekitar tapak terdapat beberapa bangunan dengan berbagai macam fungsi, diantaranya:

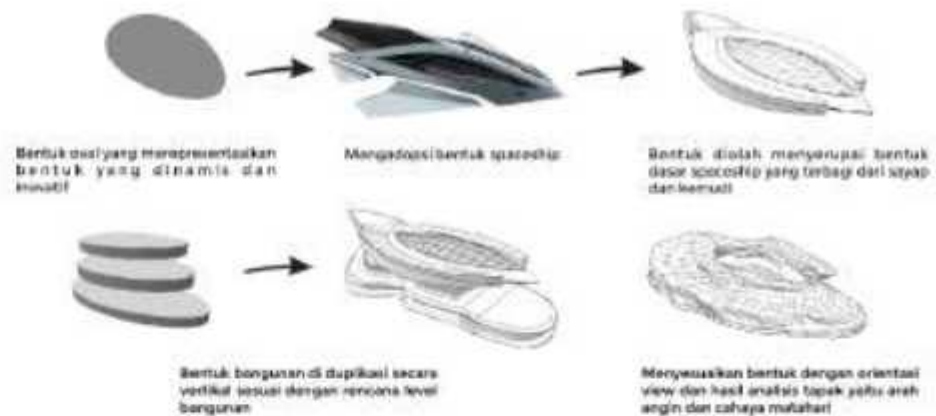
- a. Sebelah Utara : Mall GTC Makassar
- b. Sebelah Timur : Lahan kosong dan Perumahan Water Side
- c. Sebelah Selatan : Bangunan rumah dan toko
- d. Sebelah Barat : Pantai Akkarena



Gambar 3 Tapak Perancangan

3. Bentuk Bangunan

Konsep bentuk yang digunakan pada perancangan Arena E-Sport mengaplikasikan tema science-fiction, yaitu tema yang menggambarkan pengaturan temporal di masa depan, eksplorasi luar angkasa, di alam semesta lain, kemampuan paranormal seperti kontrol pikiran, telekinesis, dan telepati, kemajuan sains dan teknologi pada masa depan dengan menggunakan bentuk spaceship (pesawat luar angkasa)



Gambar 4 Transformasi bentuk bangunan

4. Rencana Tapak

Dari hasil analisis tapak dan gubahan bentuk bangunan, maka rencana tapak untuk Arena E-Sport di Makassar sebagai berikut:



Gambar 5 Rencana tapak

D. Perancangan Fisik Mikro

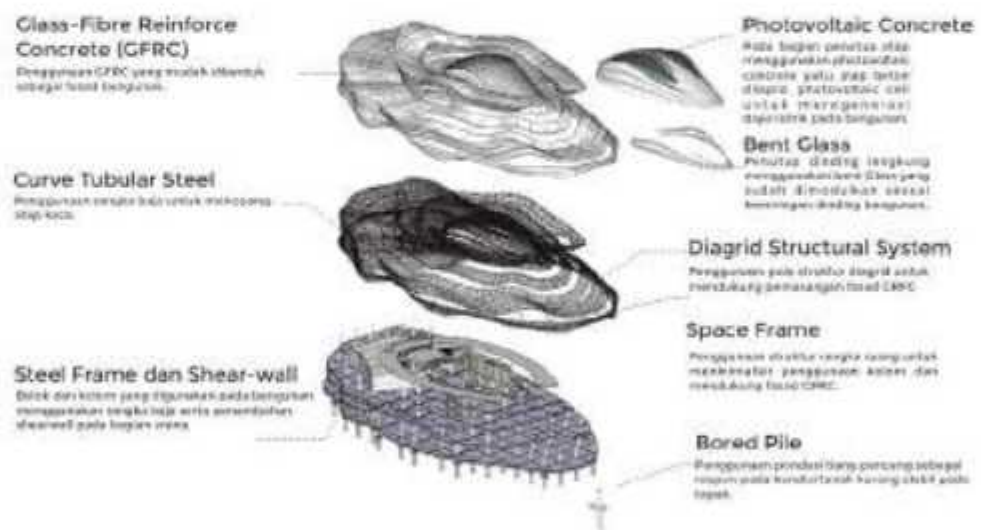
1. Kebutuhan dan Kelompok Ruang

Berdasarkan hasil rekapitulasi kebutuhan dan besaran ruang yang diperlukan dalam Arena E-Sport di Makassar adalah sebagai berikut:

No	Zona	Besaran Ruang
1	Arena Pertandingan	1.587 m ²
2	Area Publik	1.214 m ²
3	Area Pengelola	202 m ²
4	Area Servis/Pelayanan	370 m ²
5	Area Media	94 m ²
6	Area Pelatihan E-Sport	121 m ²
7	Area Parkir	3.504 m ²
Total		7.092 m ²

Tabel 1 Rekapitulasi besaran ruang

2. Sistem Struktur Bangunan



Gambar 6 Isometri sistem struktur pada bangunan

a. Struktur bawah

Struktur bawah adalah pondasi dan struktur bangunan yang berada di bawah permukaan tanah. Setiap bagian tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda di dalam sebuah struktur dan menjadi satu kesatuan yang utuh.

Sistem struktur bawah yang akan digunakan dalam perancangan adalah jenis pondasi tiang pancang. Jenis pondasi ini dapat digunakan untuk segala macam jenis tanah dari yang terlembek sampai kepada yang terkeras.

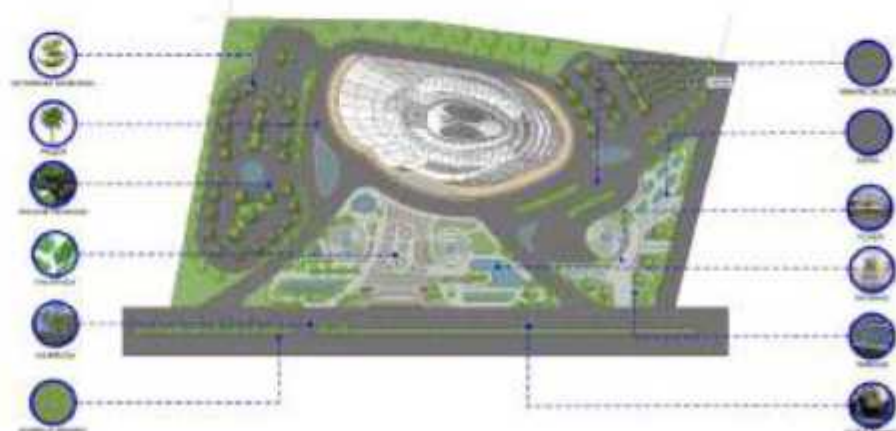
b. Struktur atas

Struktur atas suatu gedung adalah seluruh bagian struktur gedung yang berada di atas muka tanah (SNI 2002). Struktur atas terdiri atas kolom, balok, pelat, dan atap bangunan dimana masing-masing bagian memiliki peran yang sangat penting.

Sistem struktur menggunakan sistem rangka kaku yaitu kolom dan balok dari bahan beton bertulang. Dari segi pelaksanaan dan perawatan sistem struktur ini tergolong mudah. Sementara bagian atap yang digunakan struktur rangka baja dan penutup atap gfrc yang mudah dibentuk.

3. Tata Ruang Luar

Penataan ruang luar memiliki keterkaitan dengan segala aktivitas yang berlangsung pada Arena E-Sport Di Makassar. Perencanaan ini menggunakan elemen hardscape dan softscape yang telah ditentukan untuk mendapatkan visual pada perancangan.



Gambar 7 Rencana ruang luar

4. Tata Ruang Dalam

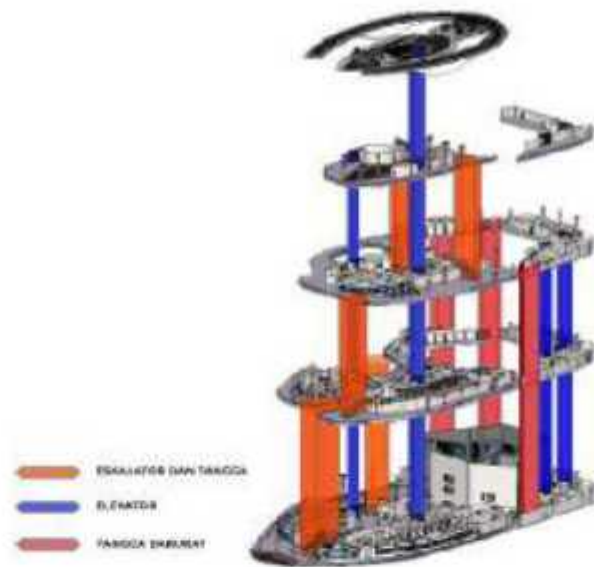
Konsep ruang dalam pada bangunan Arena E-Sport Di Makassar tetap akan mengacu pada penerapan arsitektur futuristik . ditandai dengan permainan lampu LED dan *digital wall* di beberapa sisi interior bangunan.



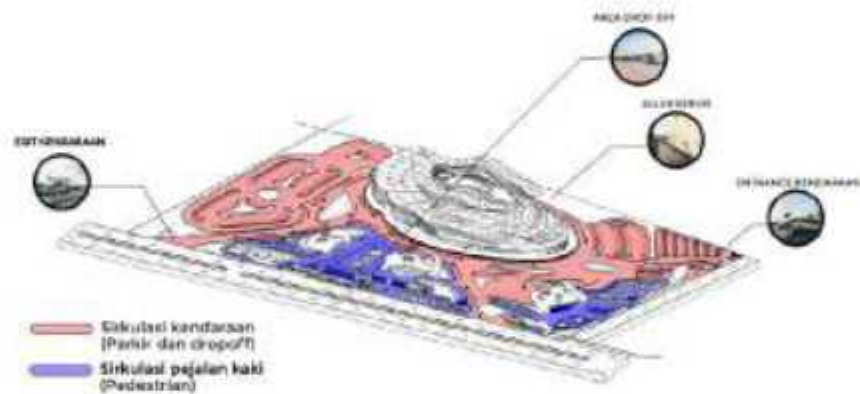
Gambar 8. Rencana ruang dalam

5. Sistem Sirkulasi Bangunan

Suatu bangunan memerlukan suatu alat angkut atau transportasi untuk memberikan suatu kenyamanan dalam berlalu-lalang. Alat transportasi tersebut mempunyai sifat sebagai alat angkut dalam bentuk: vertikal berupa eskalator, elevator, dan tangga.



Gambar 9 Isometri sistem sirkulasi dalam bangunan



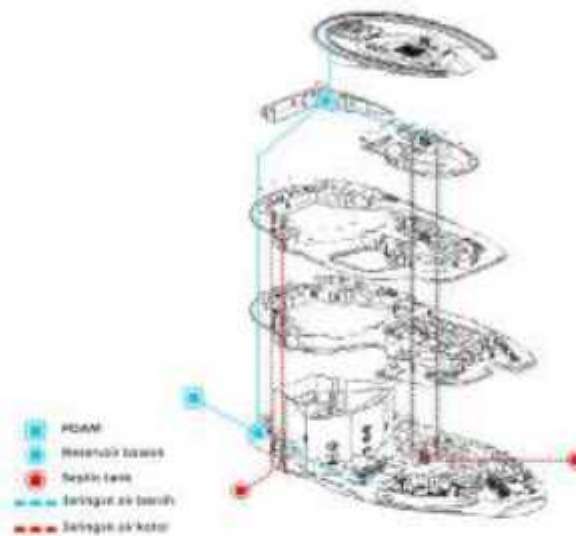
Gambar 10 Isometri sistem sirkulasi dalam tapak

E. Sistem Utilitas Bangunan

1. Sistem Air Bersih dan Air Kotor

Untuk membuang dan mengalirkan air kotor ini, ada yang dapat digabung pembuangannya dan ada yang harus dipisahkan. Sistem air kotor *plumbing* harus diperhatikan cara pembuangan dan penyambungannya agar tidak terjadi perembesan yang berakibat mencemarkan lingkungan. Selain itu, pipa-pipa dibuat/dipasang dalam ukuran besar mulai dari

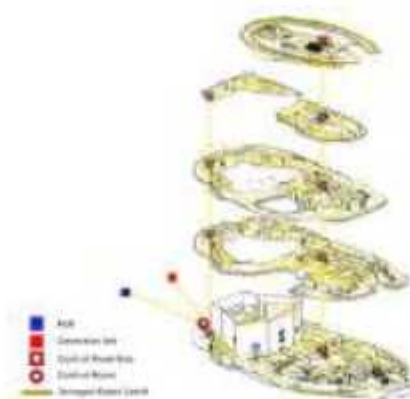
diameter 3" sampai dengan 6" dengan kemiringan tertentu untuk memudahkan pengaliran air kotor tersebut.



Gambar 11 Isometri sistem air bersih dan air kotor

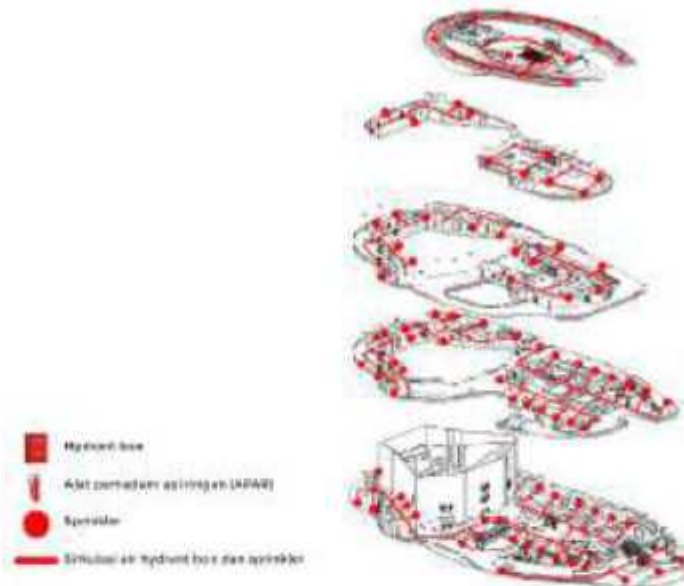
2. Sistem Mekanikal Elektrikal

Sumber utama tenaga listrik pada bangunan direncanakan berasal dari Perusahaan Listrik Negara (PLN), serta generator set (genset) sebagai cadangan.



Gambar 12 Isometri sistem mekanikal elektrikal

3. Sistem Pencegahan Kebakaran



Gambar 13. Isometri sistem pencegahan kebakaran dalam bangunan

Untuk menghindari terjadinya kebakaran pada rancangan gedung Arena *E-Sport* di Makassar diperlukan suatu sistem pencegahan kebakaran. Untuk bangunan kantor klasifikasi bangunan menurut ketentuan struktur utamanya harus tahan terhadap api sekurang-kurangnya 2 jam.

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

**MAKASSAR
E-SPORT
ARENA**



**A. MUH AWAL SEPTIAN
D51116316**

LATAR BELAKANG



INDUSTRI GAME

Perkembangan industri game memengaruhi perekonomian beberapa negara, bahkan di Indonesia



E-SPORT

Pesatnya pertumbuhan industri game khususnya game elektronik secara global melahirkan sebuah ekosistem baru yaitu "E-Sports"



TURNAMEN DUNIA

Tingginya minat para pemain E-Sport untuk ikut berpartisipasi, banyak organisasi mulai menyelenggarakan pertandingan E-Sport.



ARENA E-SPORT

Perlunya kriteria ruangan khusus untuk acara E-Sport membuat beberapa negara mulai membuat fasilitas khusus bertatih dan bertanding yaitu Arena E-Sport.

E-SPORT

E-Sport adalah suatu aktivitas ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktivitas fisik ataupun non-fisik yang dilakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan *virtual*.

ARENA E-SPORT

Arena E-Sport adalah sebuah wadah yang memfasilitasi kegiatan para pemain E-Sport baik pemain biasa dan profesional untuk menyalurkan hobi dan profesi mereka dalam pelatihan dan pertandingan E-Sport dan menjadi tempat hiburan bagi para peminat dan penonton E-Sport serta melakukan kegiatan pengenalan, bisnis dan kegiatan yang berhubungan dengan E-Sport.

LOKASI DAN TAPAK

Kota Makassar merupakan salah satu kota dengan pertumbuhan dan perkembangan E-Sport yang cukup pesat di Indonesia, tetapi masih belum semua kebutuhan dan kegiatan E-Sport terwadahi. Beberapa kegiatan E-Sport di Makassar masih menggunakan media yang bukan peruntukan kegiatan E-Sport. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pemain game online di Kota Makassar mencapai 350 ribu orang pada tahun 2018, dan naik menjadi 400 ribu orang pada tahun 2019,(APJII 2020).

Kota Makassar Merupakan lokasi yang strategis dalam pengadaan fasilitas E-Sport karena merupakan pintu gerbang wilayah Indonesia bagian timur yang memiliki potensi besar di bidang bisnis dan Olahraga



FASILITAS



ARENA PERMAINAN



AREA STREAM



AREA INTERVIEW




ELECTRONIC STORE



AREA BERLATIH E-SPORT



AREA BERMAIN E-SPORT

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	SKEMATIK DESAIN	Tanpa Skala	1	85	

Peta Kota Makassar



1. Kecamatan Ujung Pandang

Kecamatan Ujung Pandang terdiri dari 10 kelurahan dengan luas wilayah 2,63 km² dengan jumlah penduduk yaitu 29.054 jiwa pada tahun 2019.

2. Kecamatan Mariso

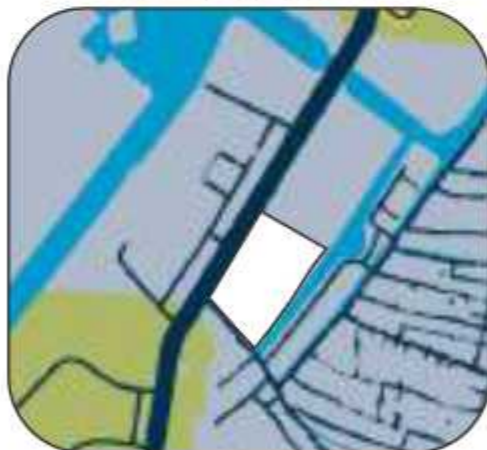
Kecamatan Mariso merupakan salah satu dari 15 kecamatan di Kota Makassar yang terdiri dari 9 kelurahan dengan luas wilayah 1,82 km² dengan jumlah penduduk yaitu 60.499 jiwa pada tahun 2019

3. Kecamatan Tamalate

Kecamatan Tamalate terdiri dari 11 kelurahan dengan luas wilayah 20,21 km² dengan jumlah penduduk yaitu 205.541 jiwa pada tahun 2019 Berada di Pusat Kota Makassar

KRITERIA	1	2	3
Lokasi berada di kawasan pusat kota atau dekat dengan pusat kota	3	4	4
Lokasi sesuai dengan kebijakan pemerintah dalam RTRW Kota Makassar dengan fungsi sebagai sarana kompetisi olahraga, rekreasi dan komersial	4	2	2
Aksesibilitas yang mudah untuk jalur transportasi kota	3	4	4
Kondisi lingkungan dan ketersediaan lahan yang mendukung perancangan bangunan	4	3	2
Lokasi memiliki unsur sarana dan prasarana infrastruktur	4	3	3
TOTAL	18	16	15

TAPAK 1




TAPAK 2



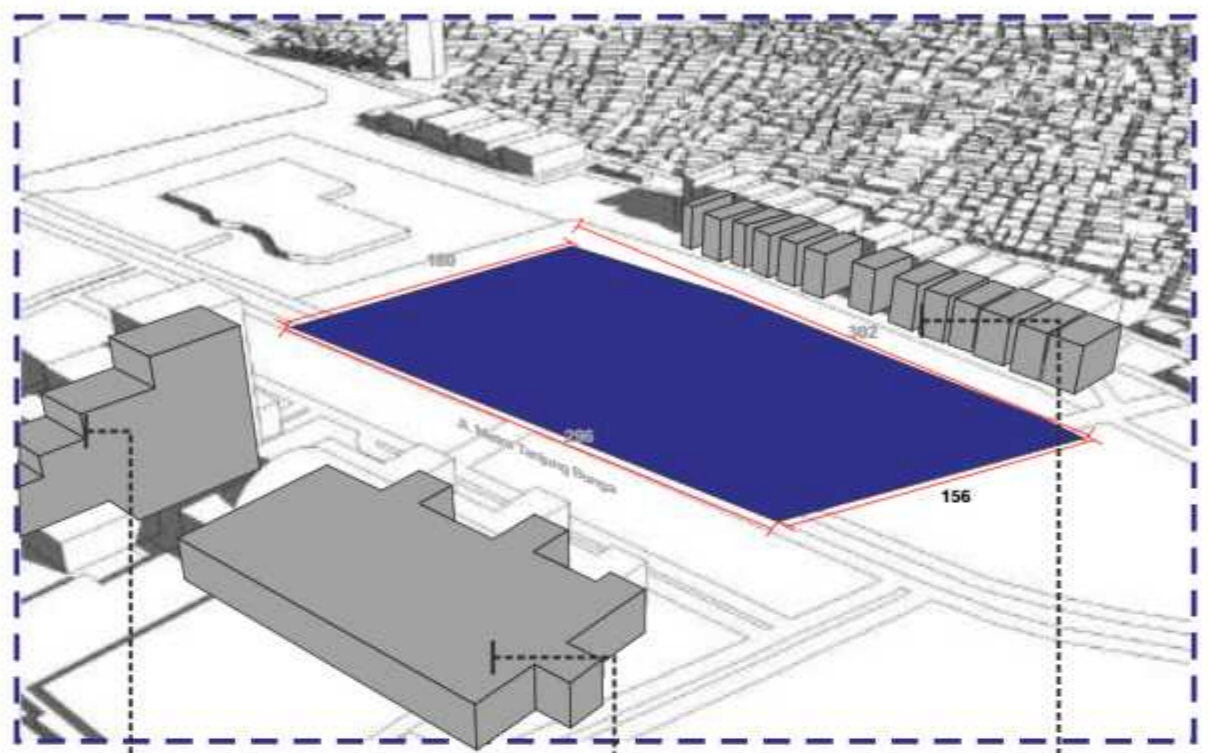
TAPAK 3



KRITERIA	1	2	3
Tapak berada dekat dengan bangunan penunjang yang lain	4	4	4
Aksesibilitas yang mudah untuk masuk dan keluar tapak	4	3	4
Kondisi lingkungan sekitar tapak yang ideal untuk perancangan bangunan	4	4	3
Tapak mudah dijangkau dari titik sarana dan prasarana infrastruktur	4	3	4
TOTAL	16	14	15

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	PEMILIHAN LOKASI DAN TAPAK	Tanpa Skala	2	85	

RONA AWAL



THE RINRA



CCC

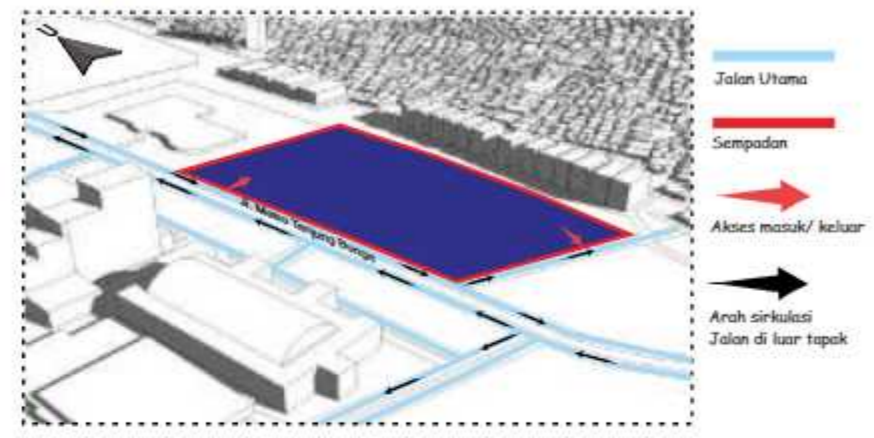


RUSUN

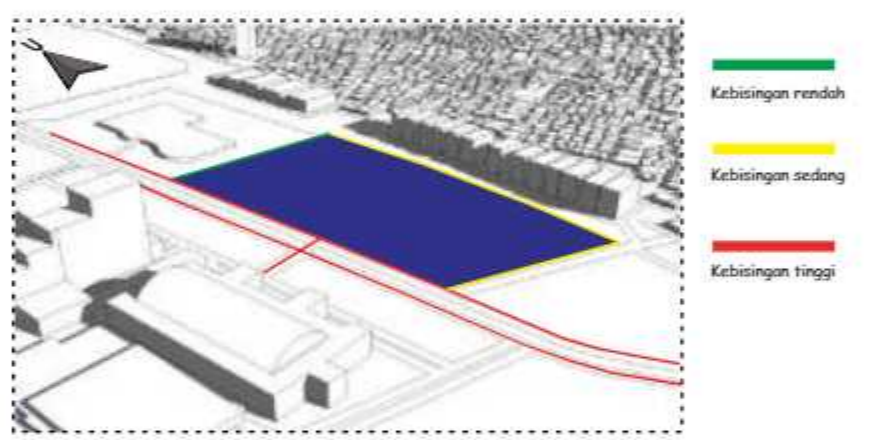
Tapak Terpilih merupakan lahan kosong yang berada di jalan Metro Tanjung Bunga, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar dengan luas tapak sekitar 5,1 Ha. Disekitar tapak terdapat beberapa bangunan dengan berbagai macam fungsi diantaranya:

- Sebelah Utara : Tanah terbengkalai
- Sebelah Timur : Rusunawa Rajawali
- Sebelah Selatan : Perumahan Jalan Nuri
- Sebelah Barat : Hotel The Rinra dan Mall Phinisi Point

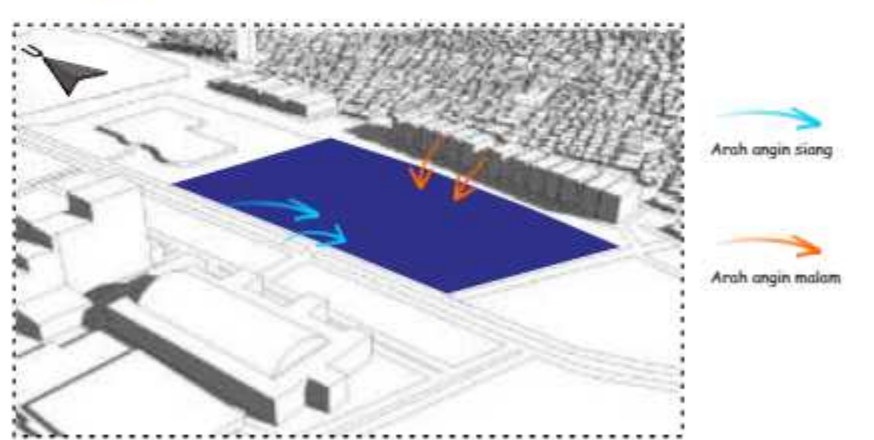
PENCAPAIAN



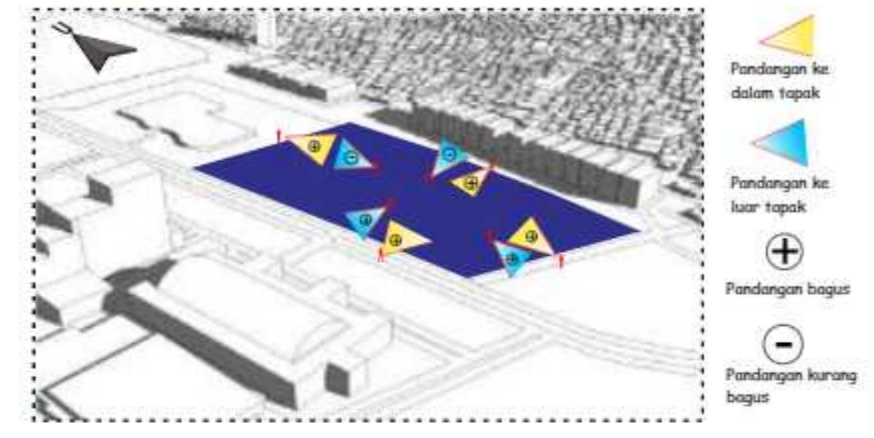
KEBISINGAN



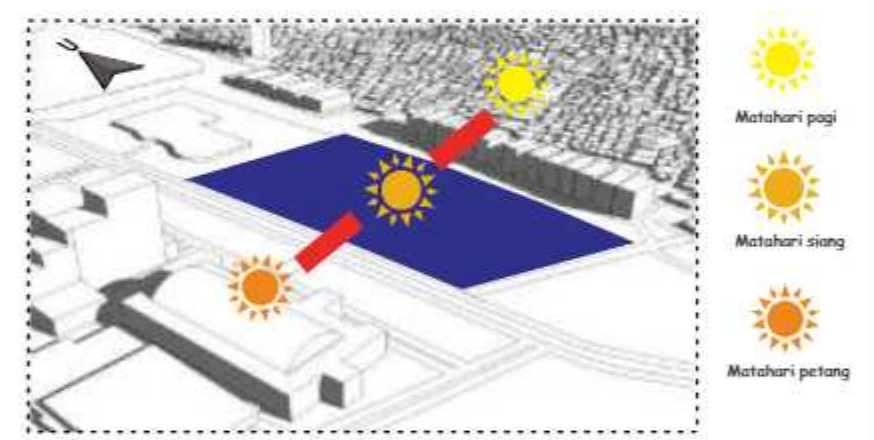
ARAH ANGIN



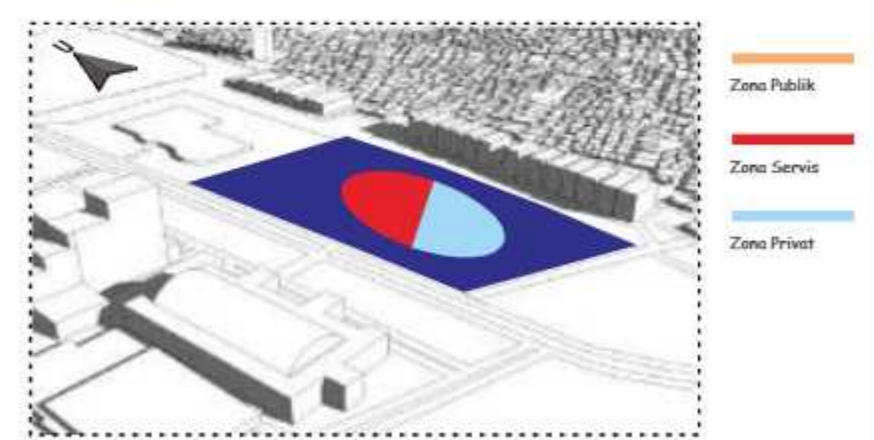
PANDANGAN




ORIENTASI MATAHARI



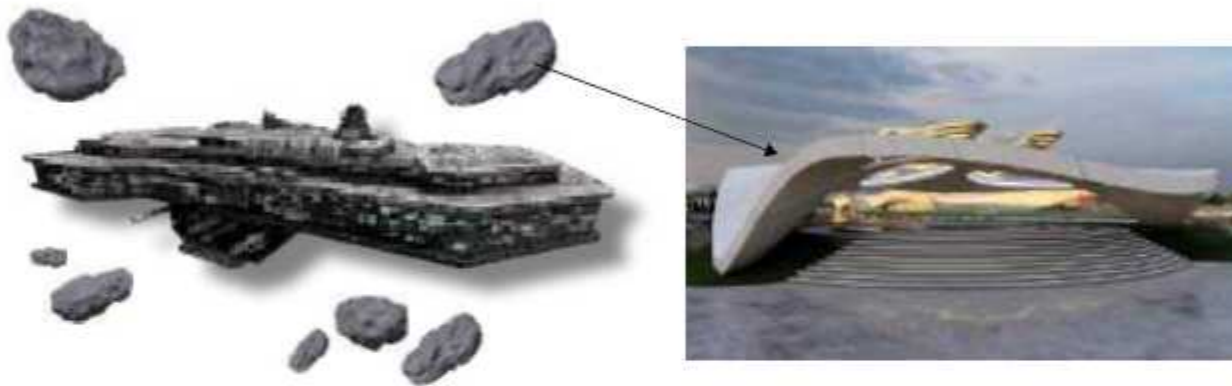
ZONASI



 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	ANALISIS TAPAK	Tanpa Skala	3	85	

ARSITEKTUR DAN LANSEKAP


Untuk mendukung tema science-fiction pada perancangan Arena E-Sport di Makassar, perencanaan lansekap dibuat menyatu dengan bangunan agar tercipta lingkungan yang menggambarkan sebuah kapal luar angkasa yang dikelilingi asteroid (batu angkasa).



INTERIOR BANGUNAN

Untuk menghadirkan lingkungan E-Sport yang mendukung konsep futuristik kepada pengguna bangunan, furnitur yang digunakan pada Arena E-Sport di Makassar menggunakan pengaturan warna "RGB" dengan sistem kontrol yang dikombinasikan sistem pencahayaan terpusat dan desain futuristik.



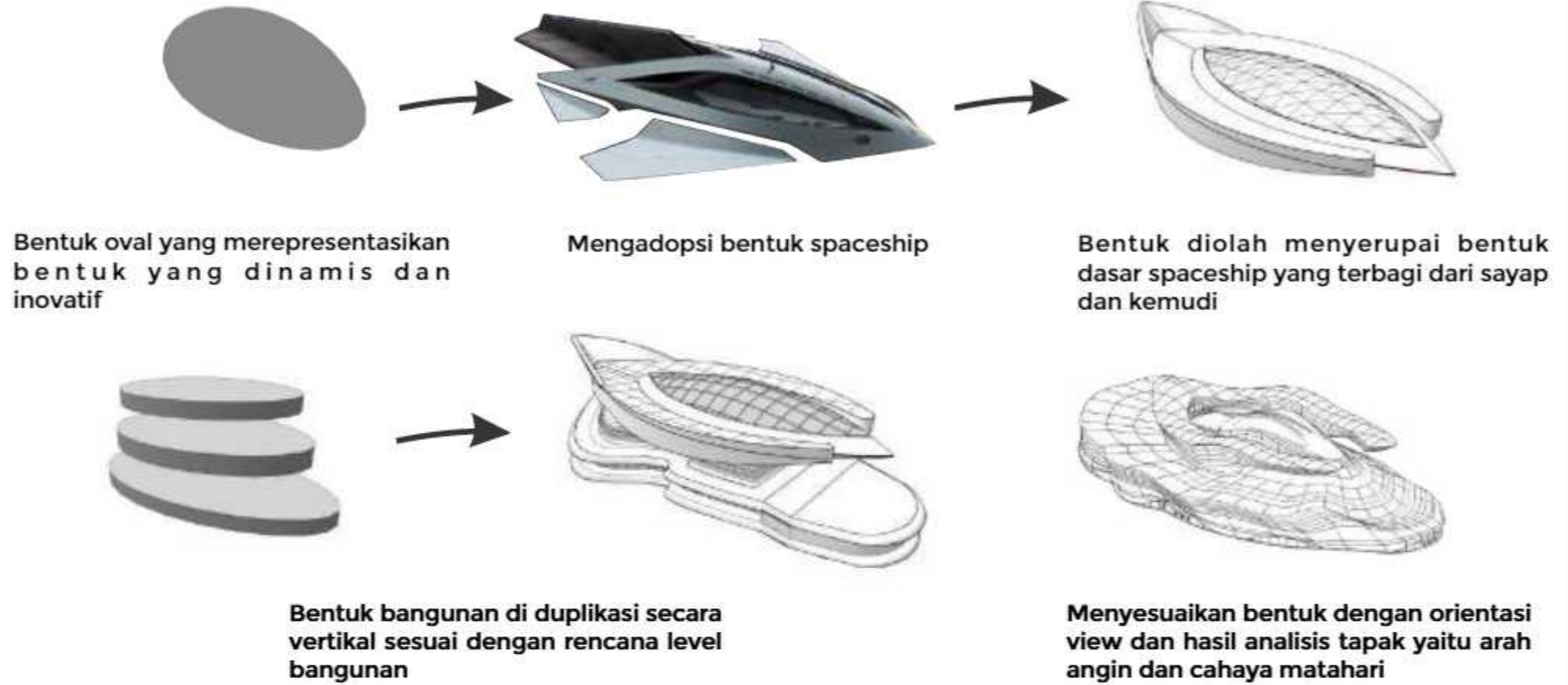
		JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
 <p>Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin</p>	<p>Studio Akhir Perancangan Arsitektur</p>	<p>Arena E-Sport Di Makassar</p>	<p>Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahrana Syam S.T., MT.</p>	<p>A. Muh. Awal Septian (D51116316)</p>	<p>PENERAPAN KONSEP FUTURISTIK PADA PERANCANGAN</p>	<p>Tanpa Skala</p>	<p>4</p>	<p>85</p>	

PENDEKATAN GUBAHAN BENTUK

Konsep bentuk yang digunakan pada perancangan Arena E-Sport mengaplikasikan tema science-fiction, yaitu tema yang menggambarkan pengaturan temporal di masa depan, eksplorasi luar angkasa, di alam semesta lain, kemampuan paranormal seperti kontrol pikiran, telekinesis, dan telepati, kemajuan sains dan teknologi pada masa depan. Untuk perancangan Arena E-Sport di Makassar menggunakan bentuk spaceship (pesawat luar angkasa) sebagai dasar ide bentuk bangunan.




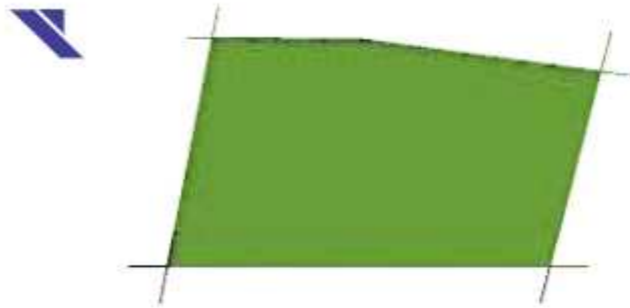
TRANSFORMASI BENTUK



HASIL AKHIR GUBAHAN BENTUK



 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	KONSEP BENTUK	Tanpa Skala	5	85	



Bentuk awal tapak berupa persegi panjang



Tapak dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan zona peruntukan tapak (Area Parkir), Taman, Rest Area, Bangunan, Dan lain lain) dengan mengadopsi modul motherboard pada laptop/komputer

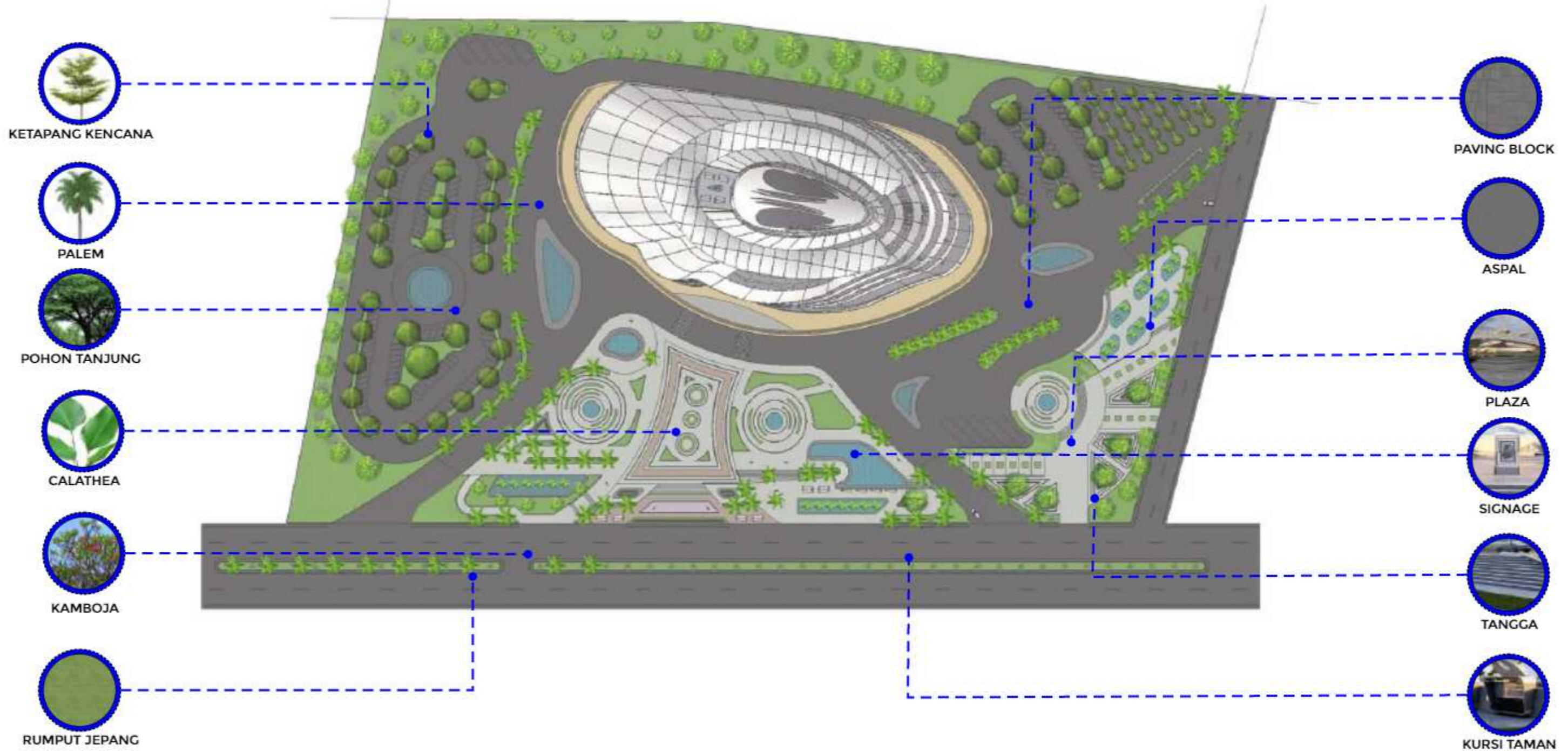


Menggunakan pola radial sehingga sirkulasi pada tapak terlihat berpusat pada bangunan



Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahrana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	KONSEP TATA MASSA	Tanpa Skala	6	85	

Penataan ruang luar memiliki keterkaitan dengan segala aktivitas yang berlangsung pada Arena E-Sport Di Makassar. Perencanaan ini menggunakan elemen hardscape dan softscape yang telah ditentukan untuk mendapatkan visual pada perancangan.



Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR Arena E-Sport Di Makassar	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	MAHASISWA A. Muh. Awal Septian (D51116316)	JUDUL GAMBAR KONSEP PENATAAN RUANG LUAR	SKALA Tanpa Skala	NO. HAL 7	JUMLAH HAL 85	PARAF

UNSUR FUTURISTIK

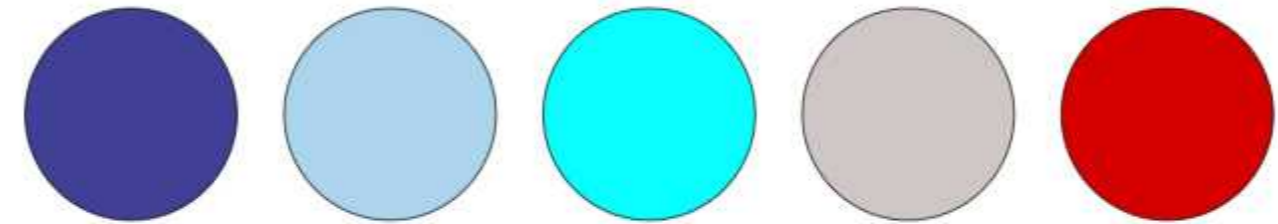


ATTRACTIVE STRIP LED DIGITAL WALL SCINCE-FICTION

KONSEP PENGGUNAAN WARNA & MATERIAL



KONSEP WARNA



KONSEP MATERIAL

PRINSIP FUTURISTIK



FUTURE CONCEPT

Perancangan bentuk sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur sehingga bentuk bangunan dapat memisahkan diri dengan bangunan lain di sekitarnya sebagai bangunan masa depan



UNCOMMON FORM

Penerapan bentuk yang tidak biasa dan mengejutkan pada bangunan dengan penggunaan elemen garis, bidang ataupun gubahan bentuk yang aneh



NEW TECHNOLOGY UTILIZE

Pemanfaatan kemajuan di era teknologi melalui penggunaan struktur dan konstruksi menggunakan material batu dan berteknologi maju



MATERIAL EXPOSE

Mengexpose bahan atau material yang dipakai secara jujur dan apa adanya.

LANTAI

Epoxy Resin Tile



Aluminium Honeycomb



PANEL DINDING

ACP



Cat Glossy




PLAFON

Metal Plafond



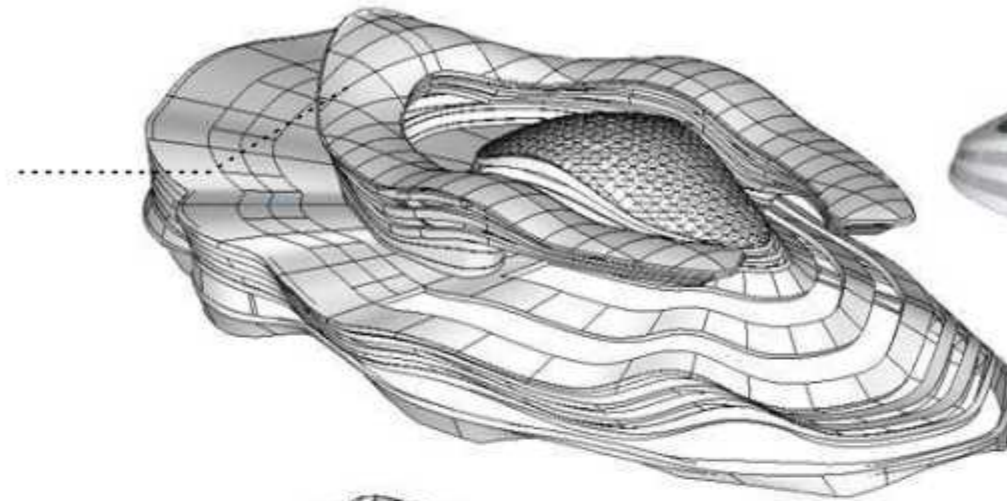
Gypsum



 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	KONSEP PENATAAN RUANG DALAM	Tanpa Skala	8	85	

Glass-Fibre Reinforce Concrete (GFRC)

Penggunaan GFRC yang mudah dibentuk sebagai fasad bangunan.



Photovoltaic Concrete

Pada bagian penutup atap menggunakan photovoltaic concrete yaitu atap beton dilapisi photovoltaic cell untuk meregenerasi daya listrik pada bangunan.

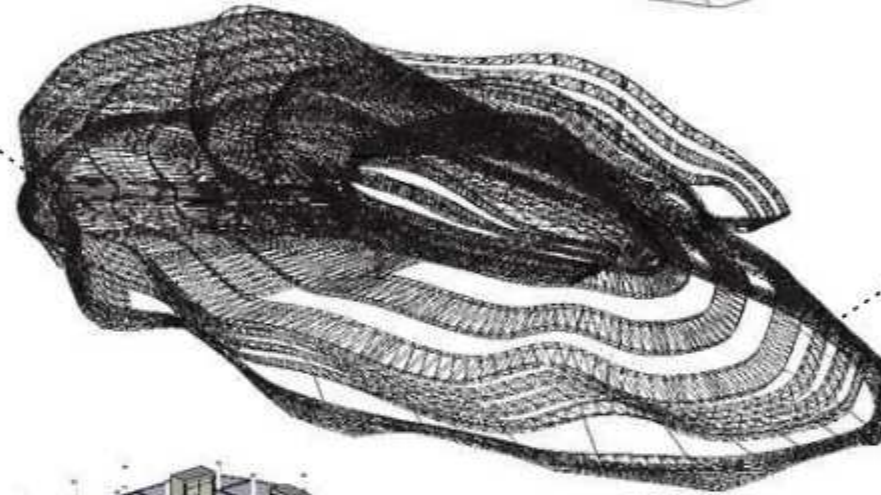


Bent Glass

Penutup dinding lengkung menggunakan bent Glass yang sudah dimodulkan sesuai kemiringan dinding bangunan.

Curve Tubular Steel

Penggunaan rangka baja untuk menopang atap kaca.

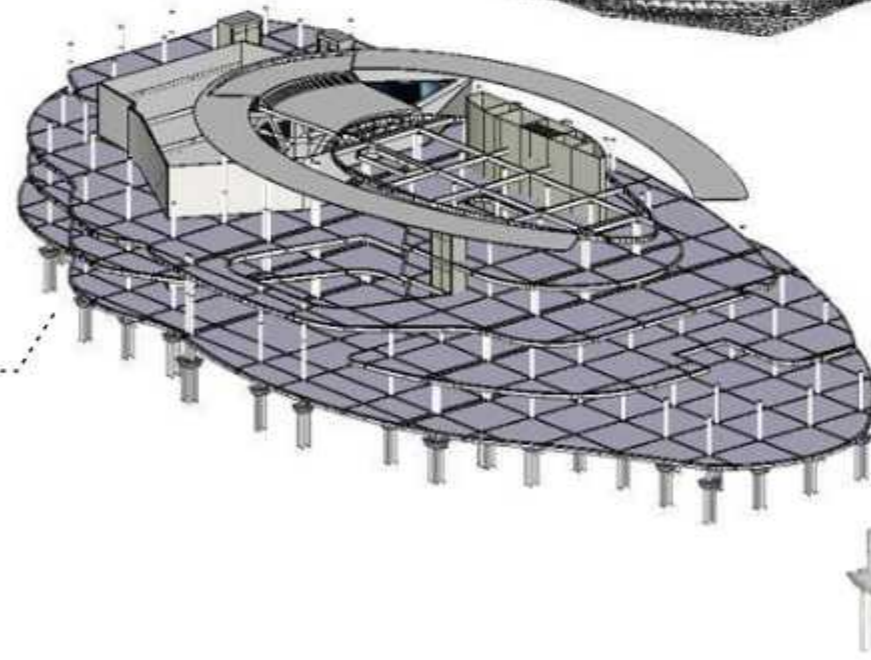


Diagrid Structural System

Penggunaan pola struktur diagrid untuk mendukung pemasangan fasad GRFC

Steel Frame dan Shear-wall

Balok dan kolom yang digunakan pada bangunan menggunakan rangka baja serta penambahan shearwall pada bagian arena.




Space Frame

Penggunaan struktur rangka ruang untuk meminimalisir penggunaan kolom dan mendukung fasad GFRC.

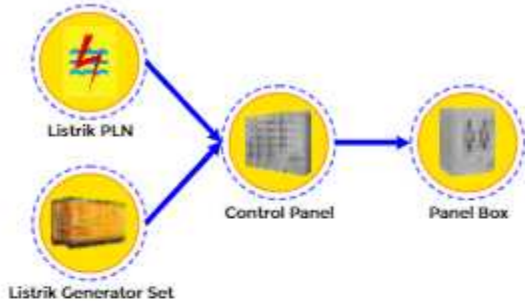
Bored Pile

Penggunaan pondasi tiang pancang sebagai respon pada kondisi tanah kurang stabil pada tapak.

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	KONSEP STRUKTUR	Tanpa Skala	9	85	

Jaringan Listrik

Jaringan listrik yang digunakan bersumber dari PLN, dan pemakaian generator set sebagai alternatif jika jaringan listrik dari

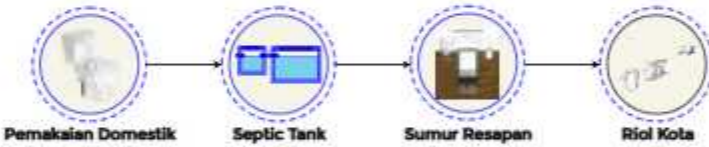


Jaringan Air Bersih dan Air Kotor

Jaringan air bersih dalam konsep perancangan Arena E-Sport Di Makassar menggunakan air PDAM sebagai sumber utama kemudian di tampung di reservoir sebelum di distribusikan ke



Air kotor dari bekas water closet, urinoir, dan buangan yang mengandung air kotor lainnya di alirkan menuju septic tank dan



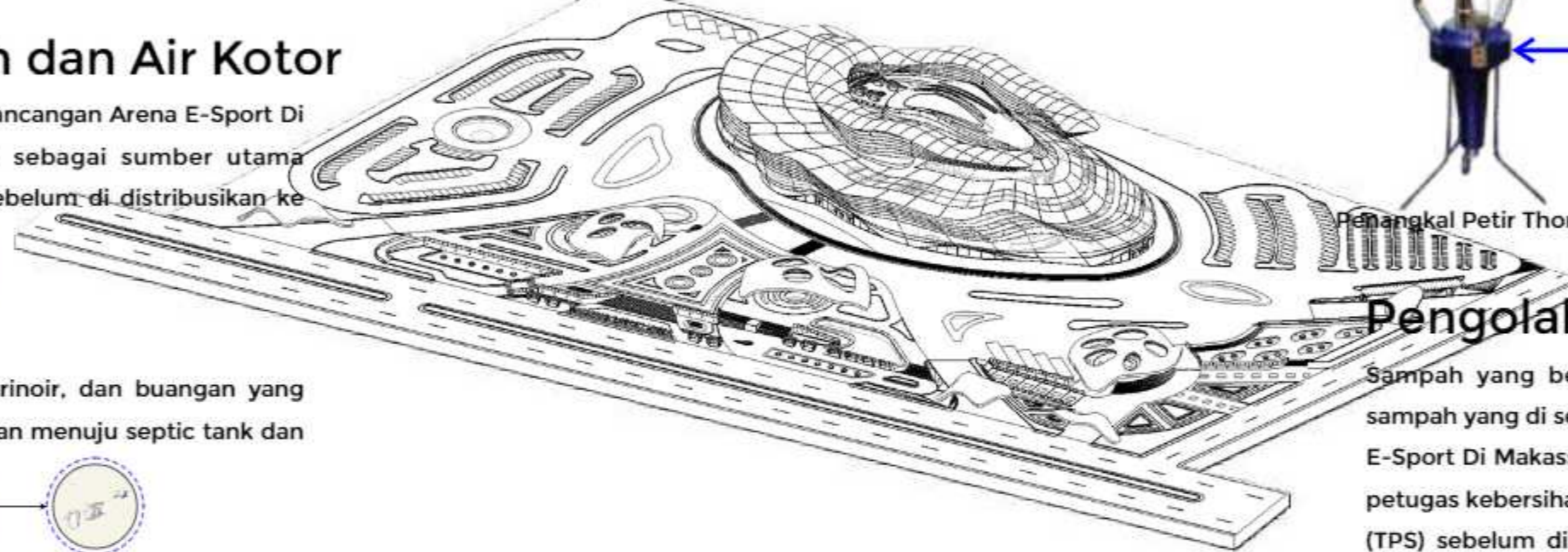
Keamanan dan CCTV

Sistem keamanan dengan memasang kamera pengawas CCTV 24 jam di beberapa titik dan di kontrol oleh petugas di pos penjagaan dan pemasangan metal detector di tiap pintu masuk bangunan.



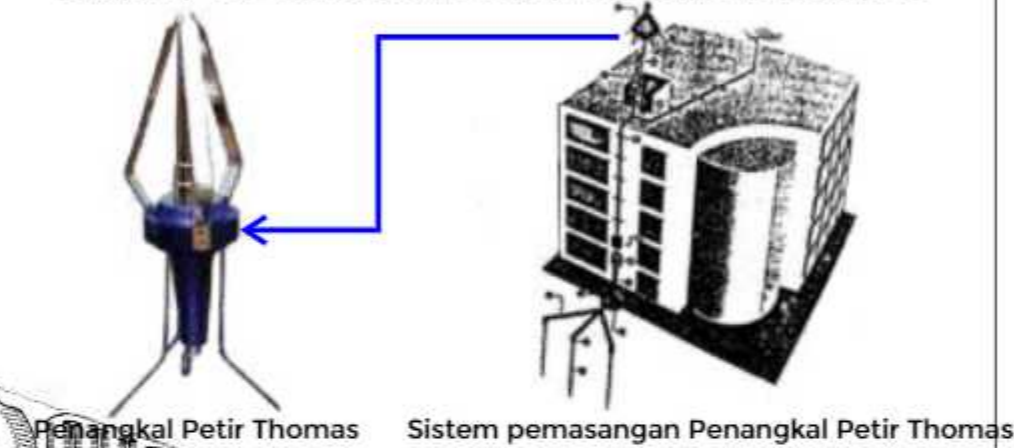
Pencegahan Kebakaran

Pencegahan untuk menghindari kebakaran gedung dengan memasang alarm kebakaran dengan sistem deteksi menggunakan smoke detector dan heat detector. sementara untuk Penanggulangan cepat jika terjadi kebakaran dengan menggunakan sprinkler otomatis dan fire hydrant yang di



Penangkal Petir

Untuk pengamanan jaringan kabel dan efeknya pada perangkat elektronik maka bangunan akan dilengkapi dengan penangkal petir. penangkal petir yang di gunakan adalah jenis Thomas type R125 radius jangkauan mencapai 125 meter dengan cara memasang titik puncak/kepala dari alat penangkal petir di atap bangunan dan dihubungkan dengan pipa tembaga menuju ke



Pengolahan Sampah


Sampah yang bersumber dari pengguna dibuang ke kotak sampah yang di sediakan di beberapa titik dalam kawasan Arena E-Sport Di Makassar, kemudian sampah tersebut di angkut oleh petugas kebersihan menuju ke Tempat Pembuangan Sementara (TPS) sebelum dibawa oleh petugas kebersihan kota ke TPA



Transportasi Dalam Bangunan

Alat transportasi dalam bangunan dalam bangunan berupa alat transportasi vertikal berupa eskalator, travelator, dan tangga.



 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	KONSEP UTILITAS BANGUNAN	Tanpa Skala	12	85	

LIGHTING STAGE

FOLLOW SPOT



LAMPU PANEL



CENTERPIECE



MOVING HEAD



PAR



LAMPU FRESNEL

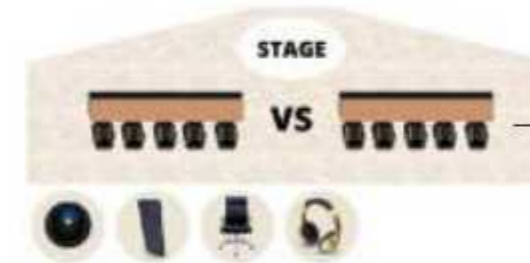


LAMPU BAR



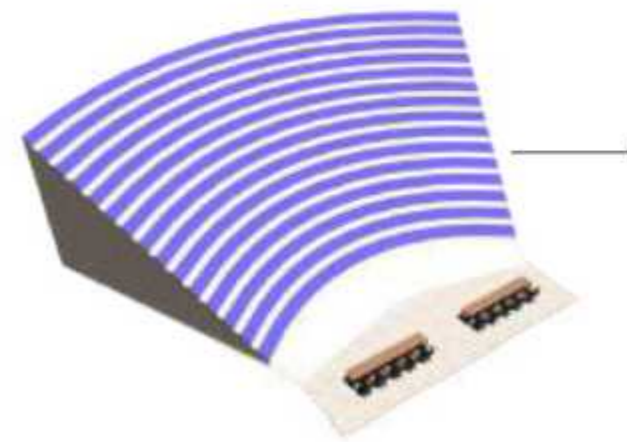
LAYOUT PERTANDINGAN


Layout Pertandingan E-Sport yang dipilih adalah jenis pertandingan yang paling populer saat ini yaitu Handheld Games yang dimainkan dengan menggunakan Smartphone antar 5 pemain melawan 5 pemain lainnya.



BENTUK ARENA PERTANDINGAN

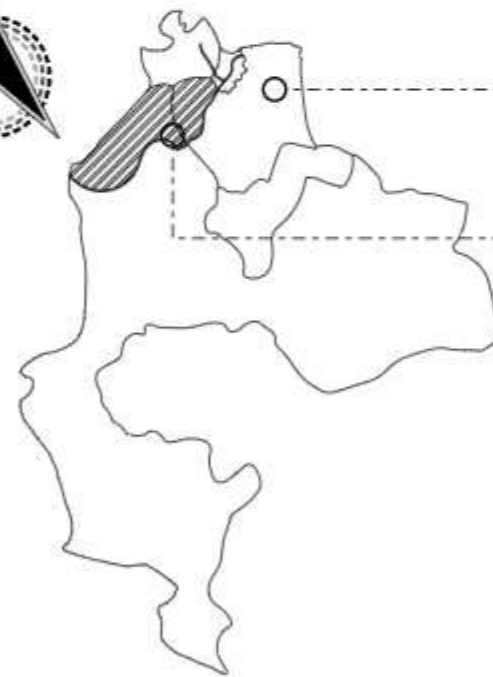
Arena pertandingan menerapkan bentuk wide fan dimana penonton hanya bisa melihat kearah panggung dari 3 sisi panggung, sedangkan bagian belakang panggung difungsikan sebagai area backstage.



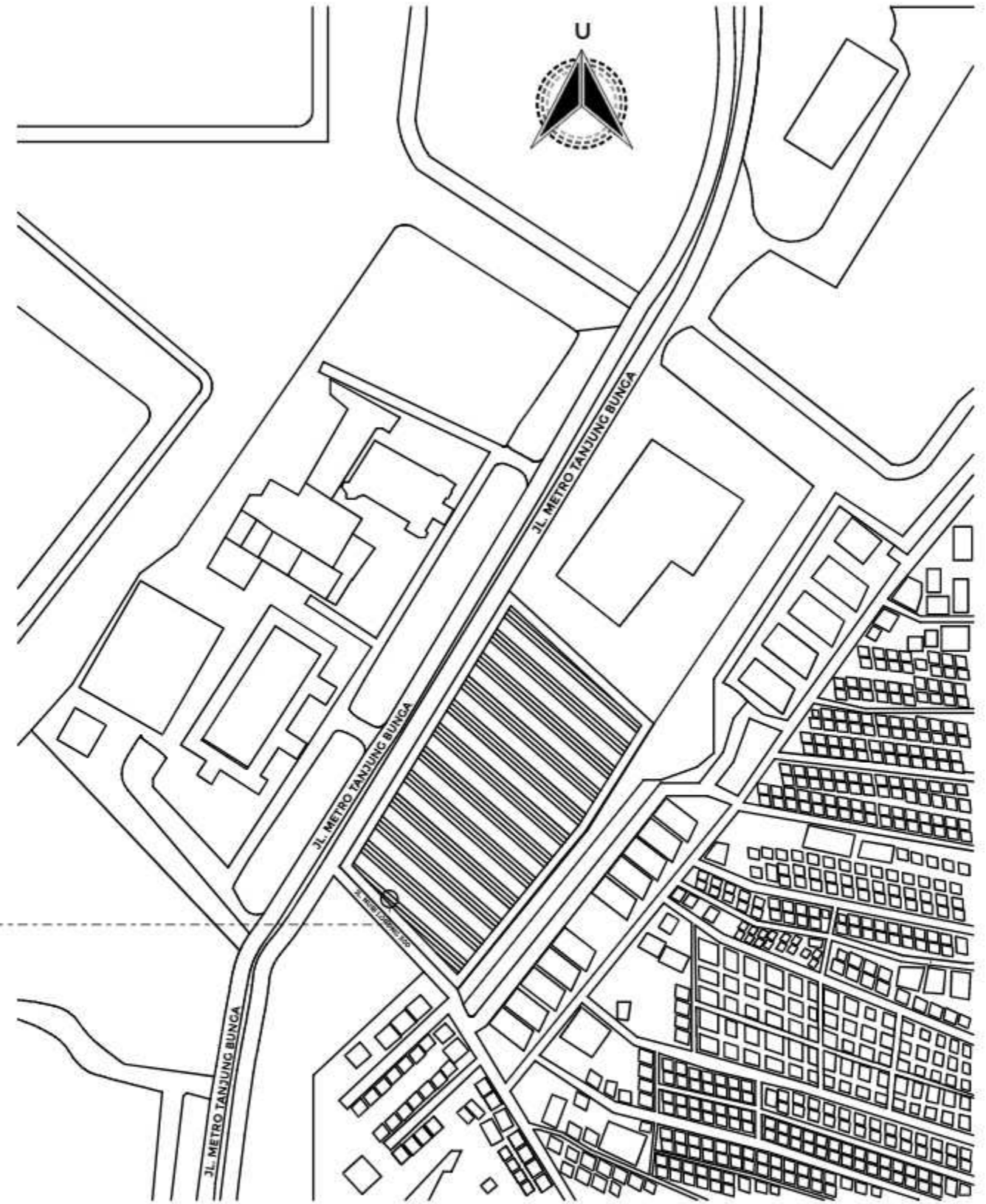
 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	KONSEP INTERIOR ARENA	Tanpa Skala	13	85	




PETA KOTA MAKASSAR

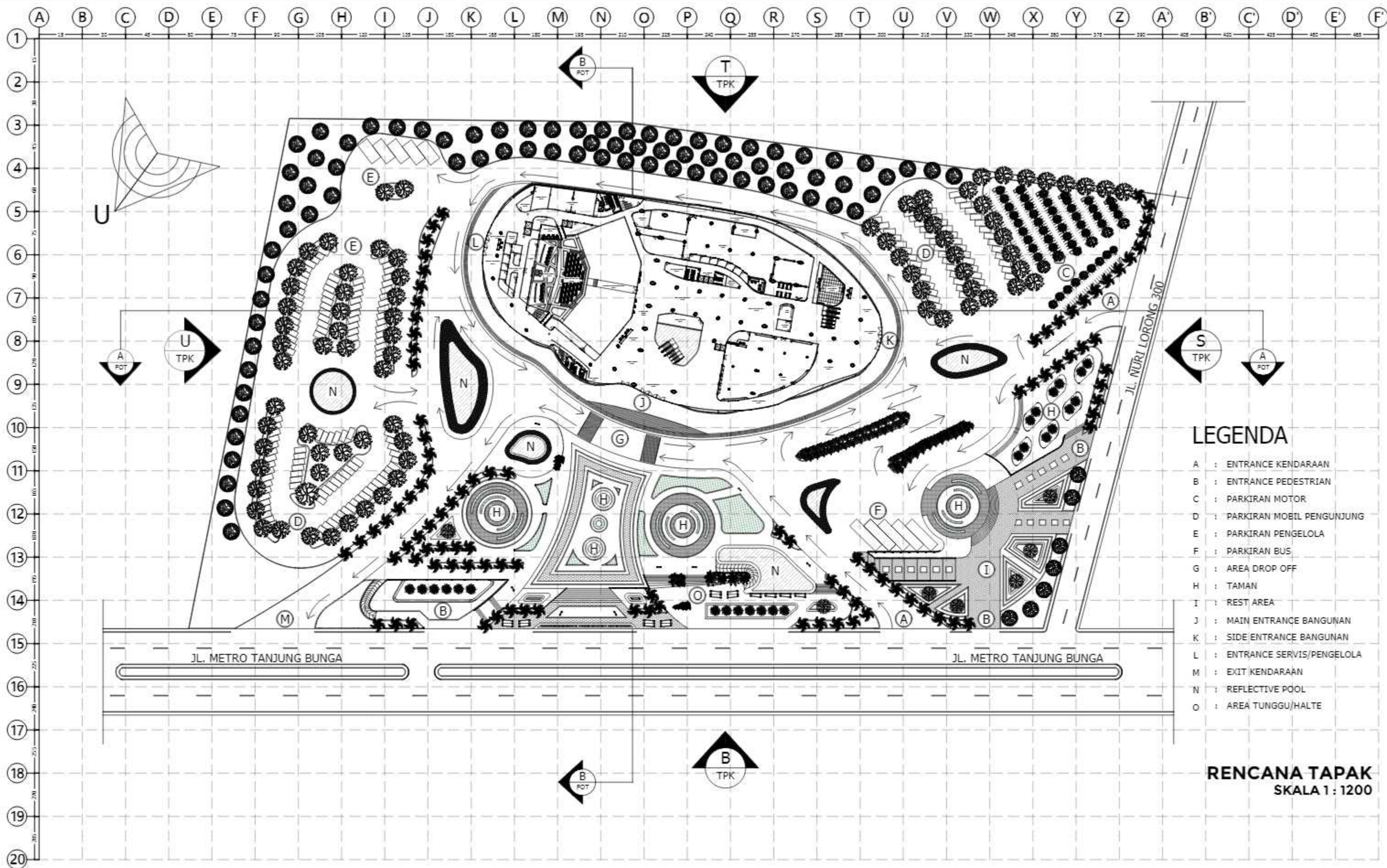


KAWASAN BISNIS DAN OLAHRAGA



TAPAK TERPILIH


 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	LOKASI DAN TAPAK	Tanpa Skala	15	85	

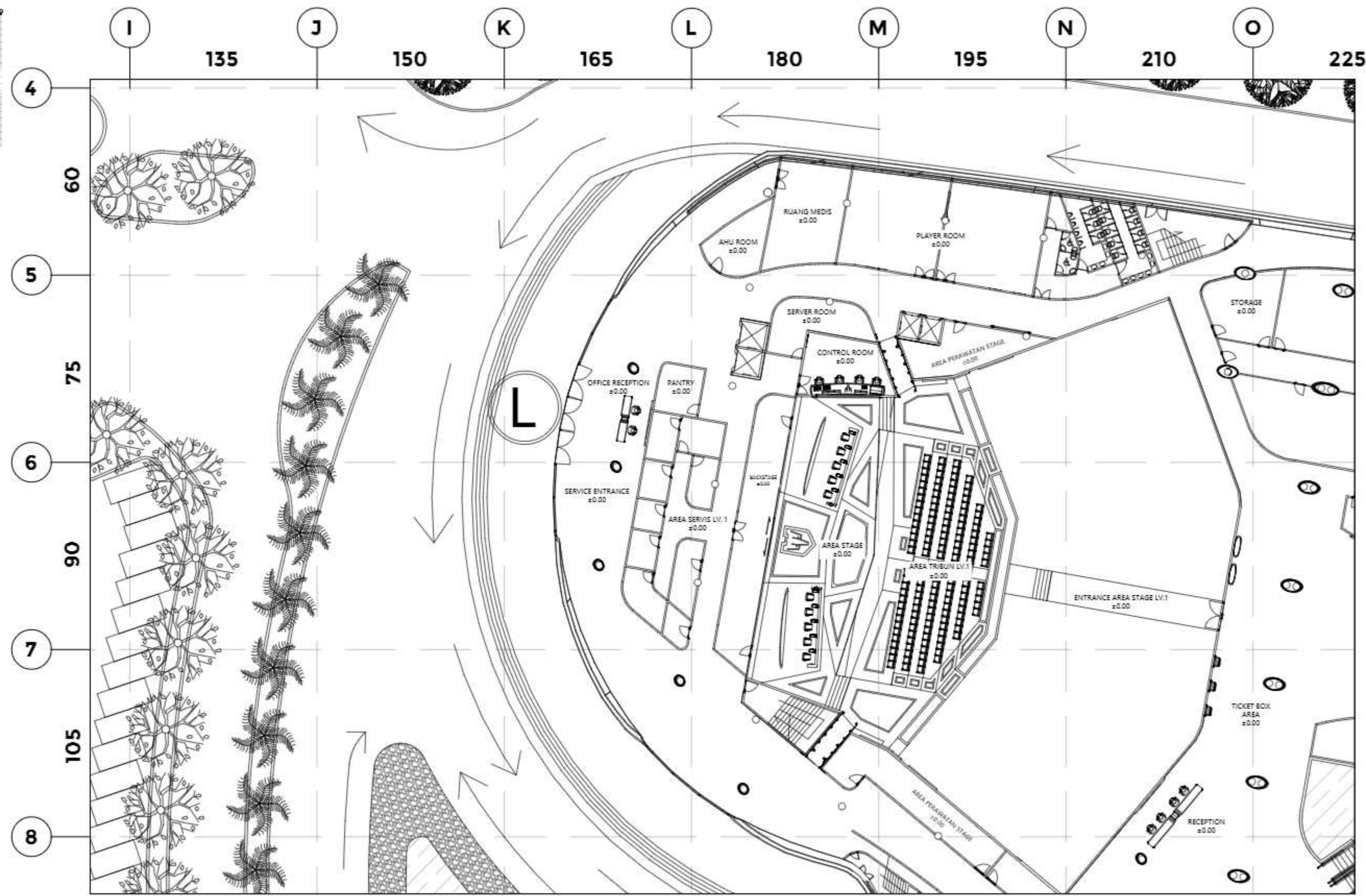
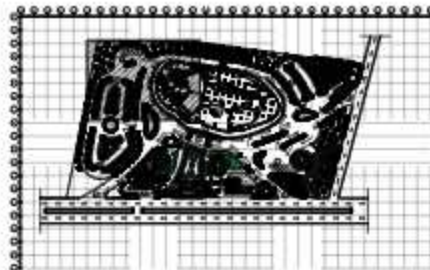


LEGENDA


- A : ENTRANCE KENDARAAN
- B : ENTRANCE PEDESTRIAN
- C : PARKIRAN MOTOR
- D : PARKIRAN MOBIL PENGUNJUNG
- E : PARKIRAN PENGELOLA
- F : PARKIRAN BUS
- G : AREA DROP OFF
- H : TAMAN
- I : REST AREA
- J : MAIN ENTRANCE BANGUNAN
- K : SIDE ENTRANCE BANGUNAN
- L : ENTRANCE SERVIS/PENGELOLA
- M : EXIT KENDARAAN
- N : REFLECTIVE POOL
- O : AREA TUNGGU/HALTE

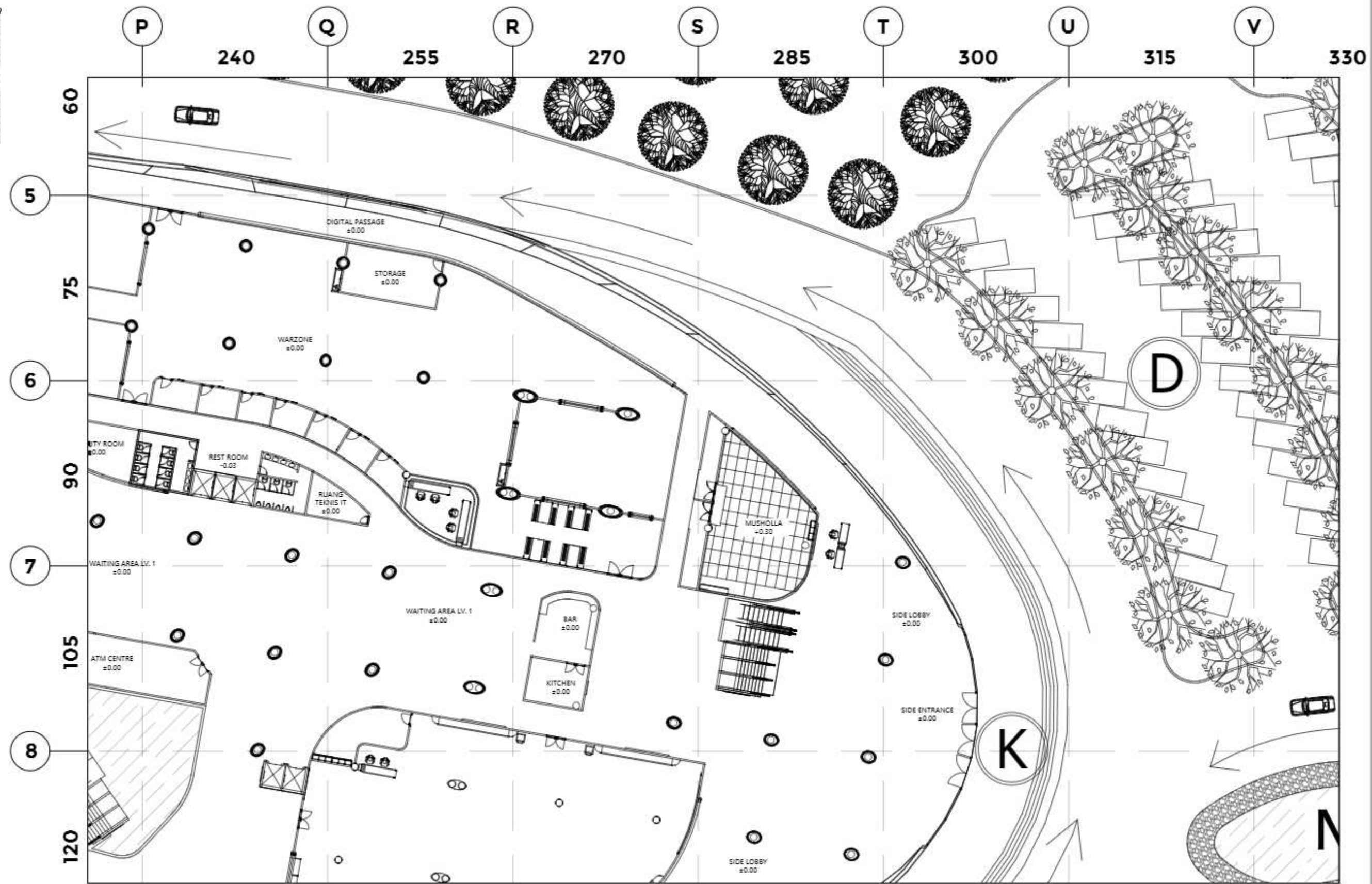
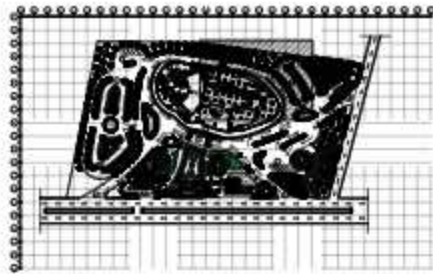
RENCANA TAPAK
SKALA 1 : 1200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	RENCANA TAPAK	1 : 1200	15	68	




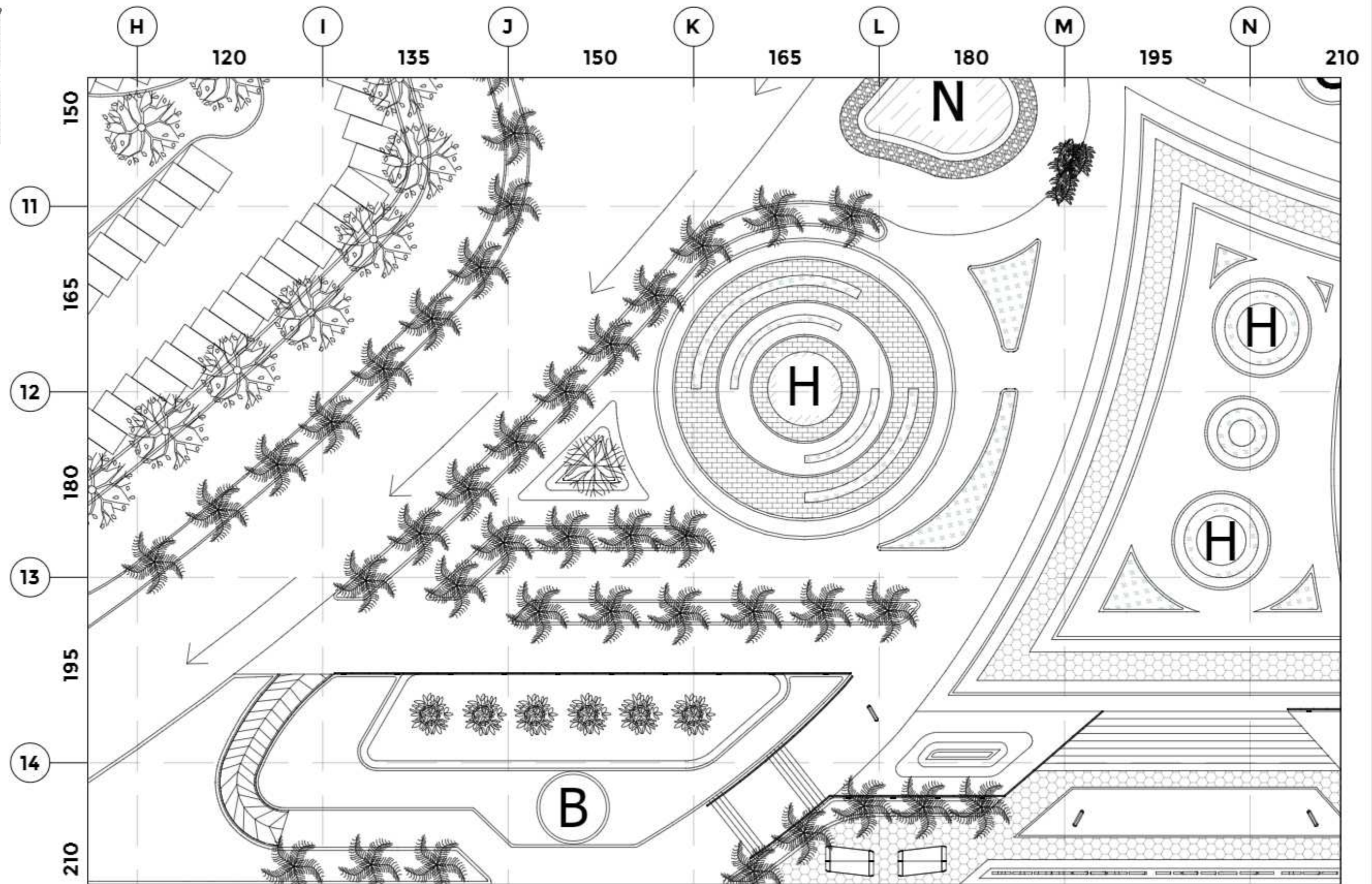
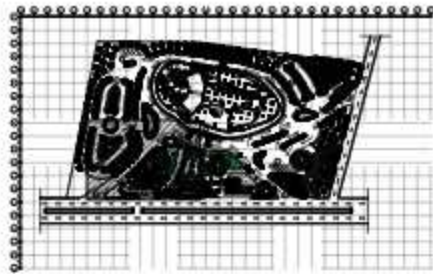
BLOW UP A RENCANA TAPAK
SKALA 1 : 300

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	BLOW UP RENCANA TAPAK	1 : 300	17	78	




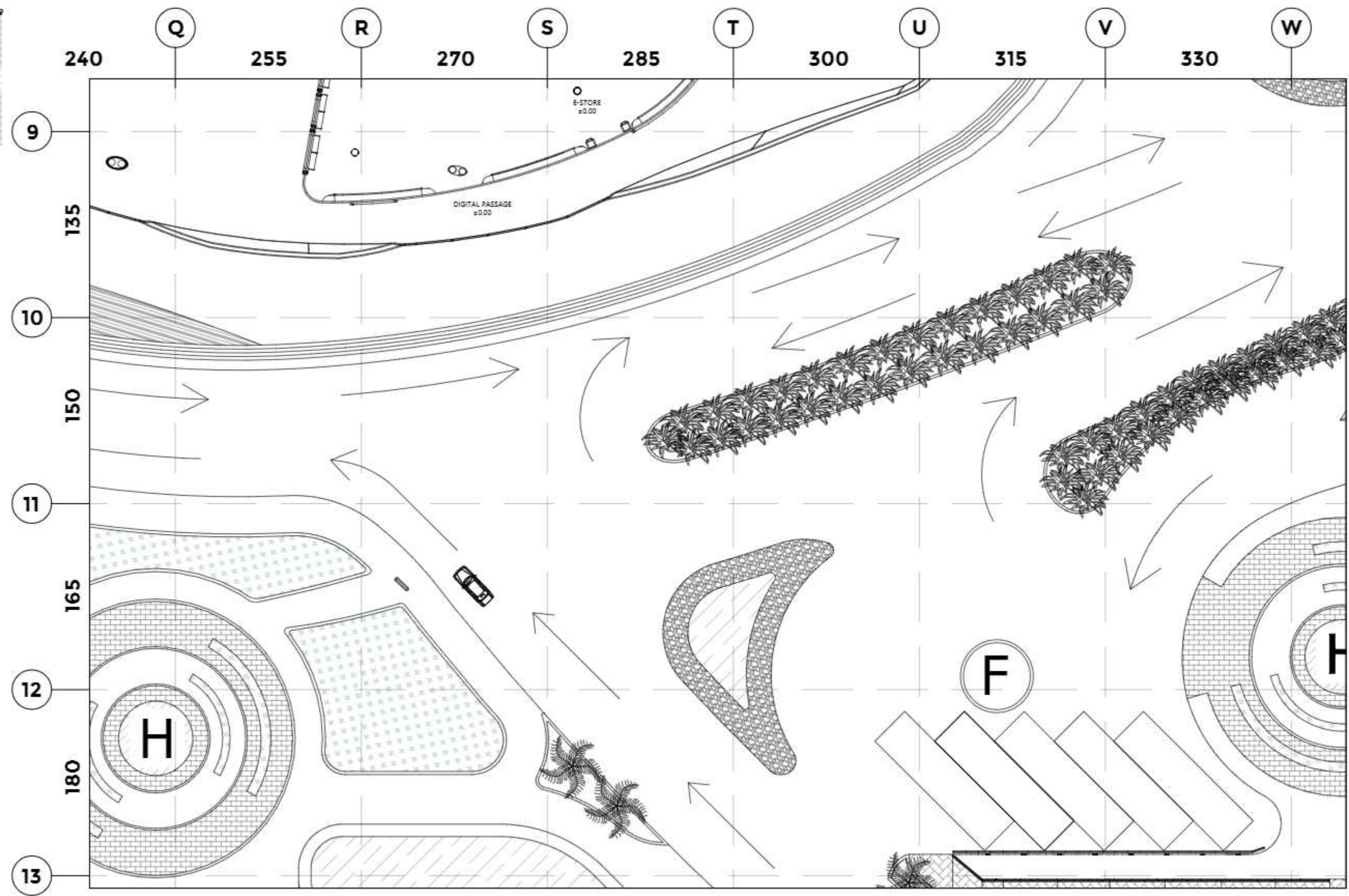
BLOW UP B RENCANA TAPAK
SKALA 1 : 300

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	BLOW UP RENCANA TAPAK	1 : 300	18	78	




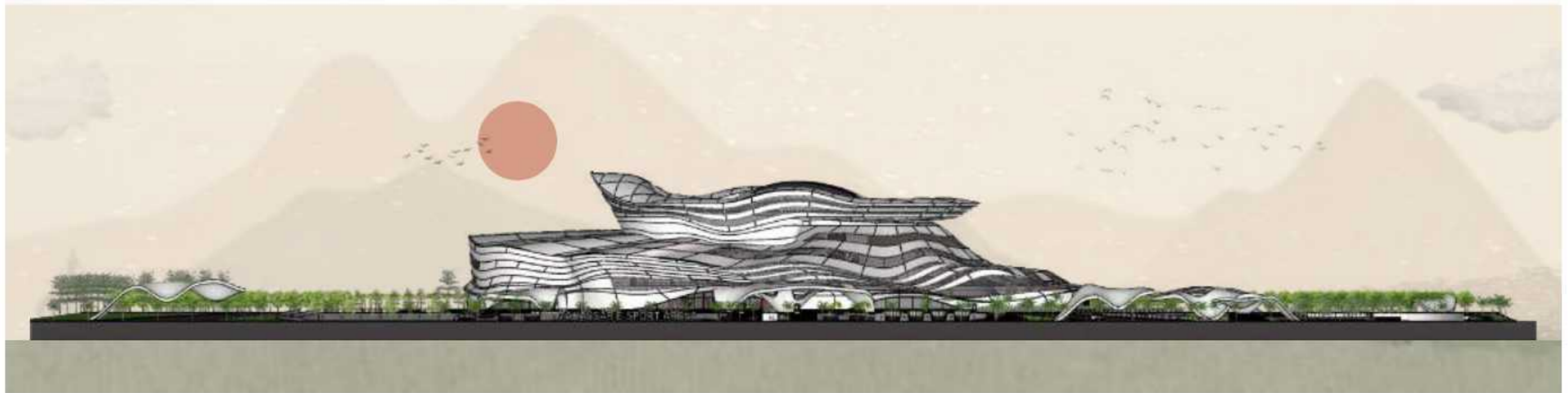
BLOW UP C RENCANA TAPAK
SKALA 1 : 300

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	BLOW UP RENCANA TAPAK	1 : 300	19	78	

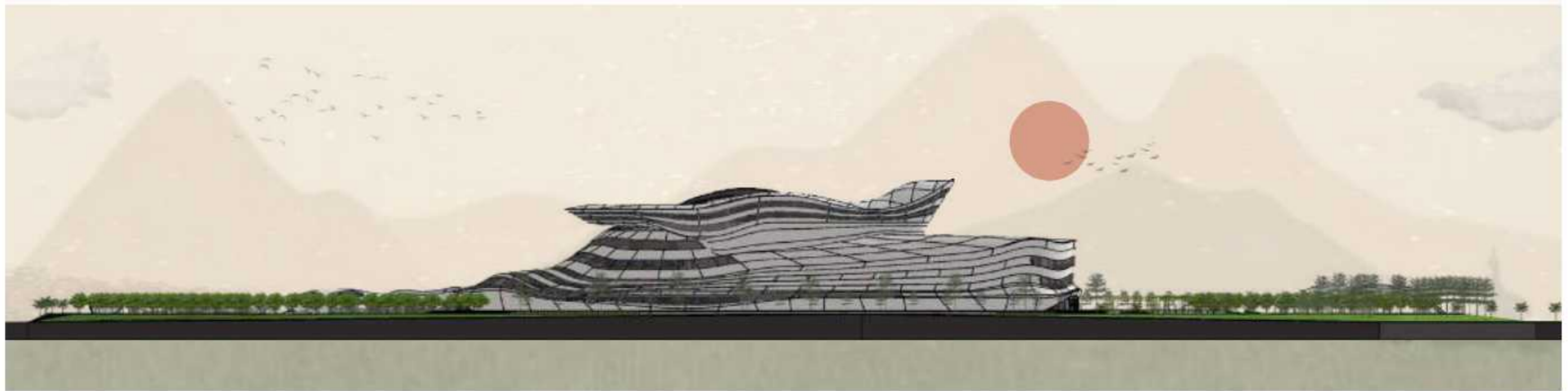


BLOW UP D RENCANA TAPAK
SKALA 1 : 300


 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	BLOW UP RENCANA TAPAK	1 : 300	20	78	

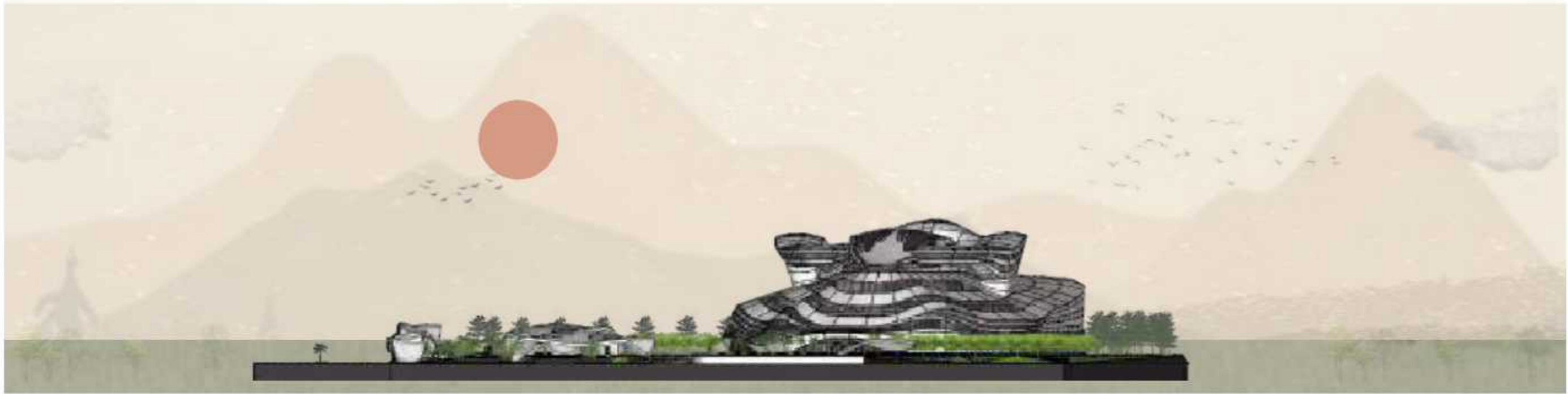


TAMPAK KOMPLEKS SISI BARAT
SKALA 1 : 1000



TAMPAK KOMPLEKS SISI TIMUR
SKALA 1 : 1000


		JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
 <p>Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin</p>	<p>Studio Akhir Perancangan Arsitektur</p>	<p>Arena E-Sport Di Makassar</p>	<p>Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.</p>	<p>A. Muh. Awal Septian (D51116316)</p>	<p>TAMPAK KOMPLEKS</p>	<p>1 : 1000</p>	<p>21</p>	<p>85</p>	



TAMPAK KOMPLEKS SISI UTARA
SKALA 1 : 1000



TAMPAK KOMPLEKS SISI SELATAN
SKALA 1 : 1000


 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	TAMPAK KOMPLEKS	1 : 1000	22	85	

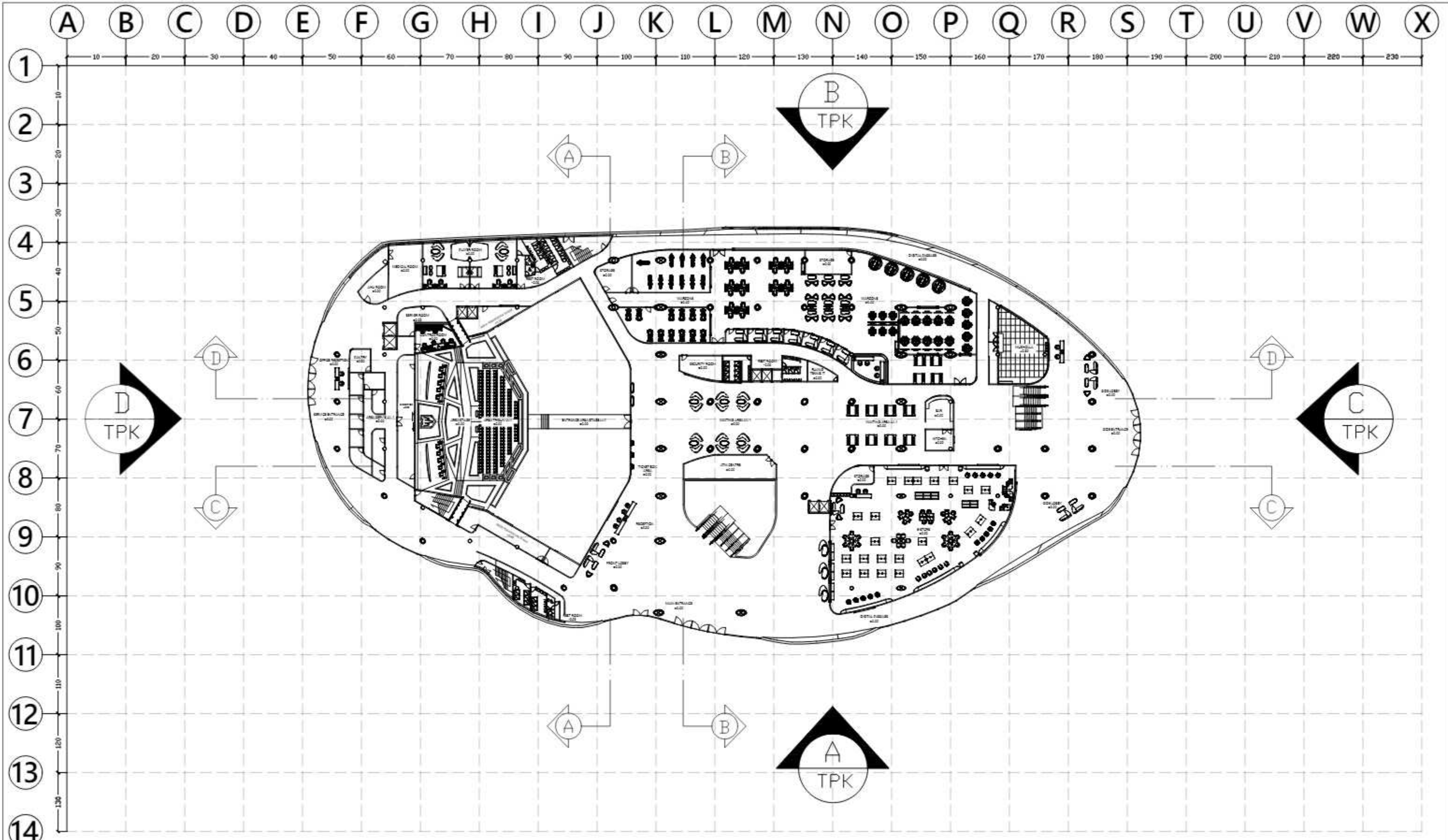


POTONGAN KOMPLEKS A-A
SKALA 1 : 1000




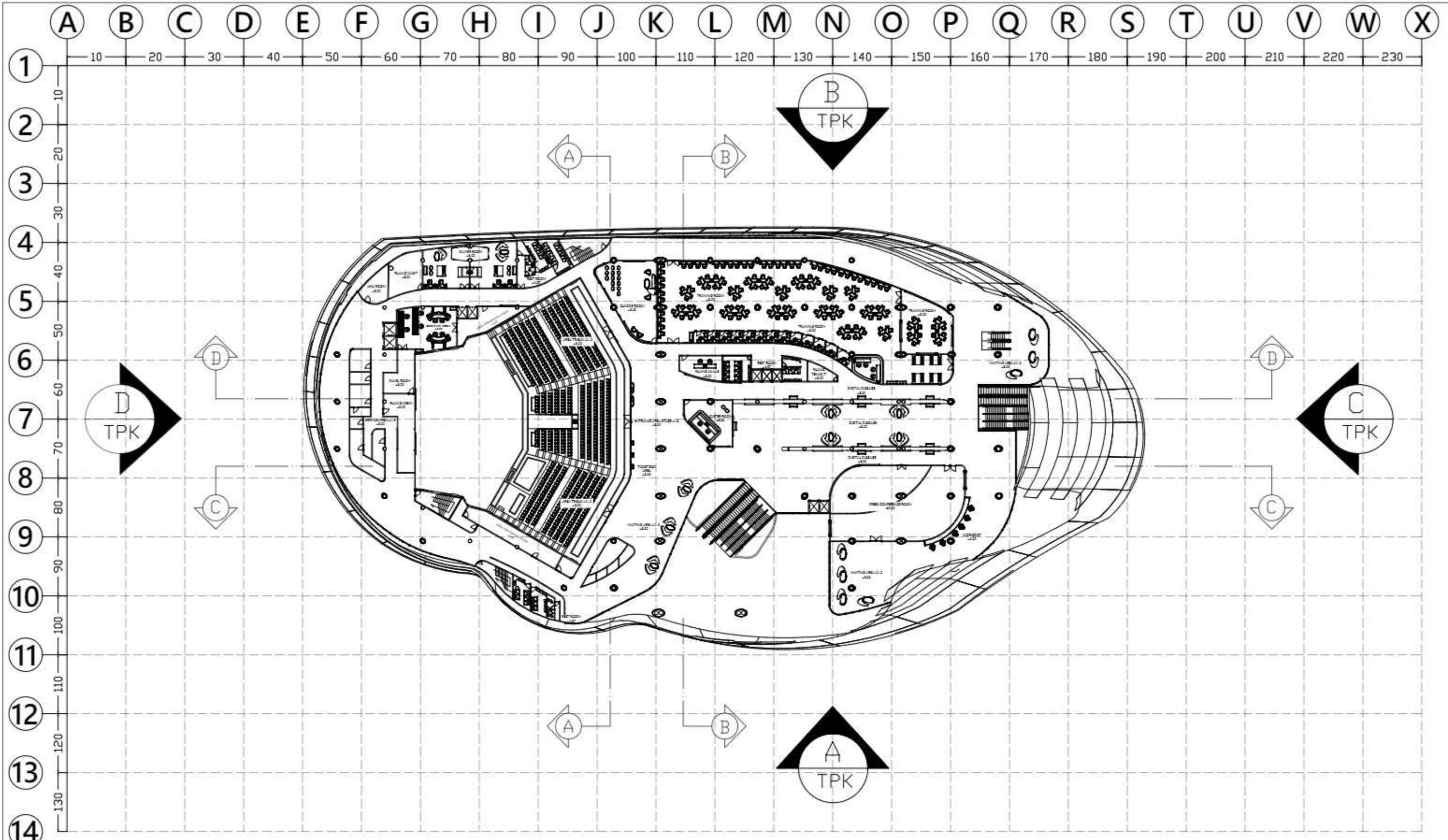
POTONGAN KOMPLEKS B-B
SKALA 1 : 1000

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	POTONGAN KOMPLEKS	1 : 1000	23	85	




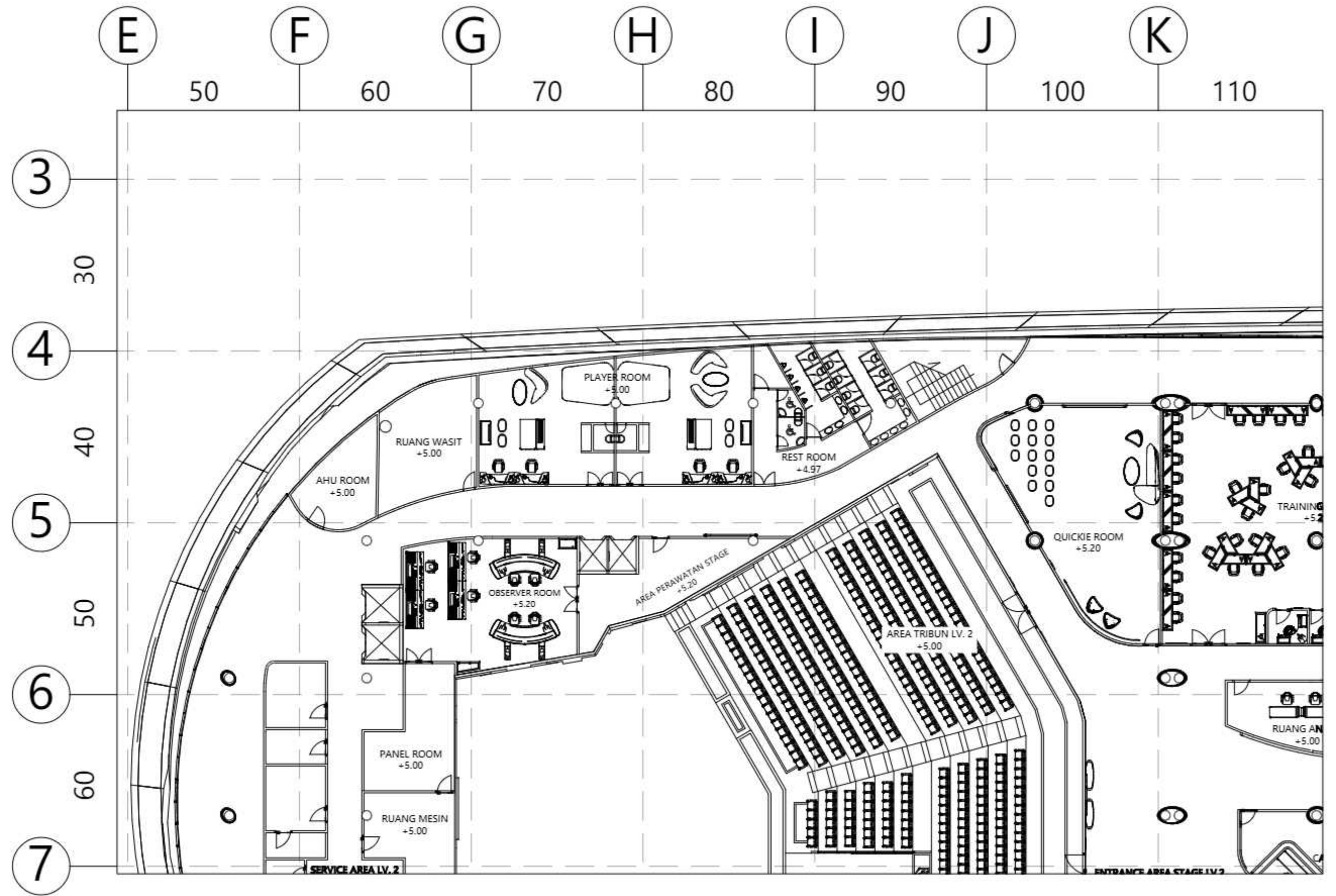
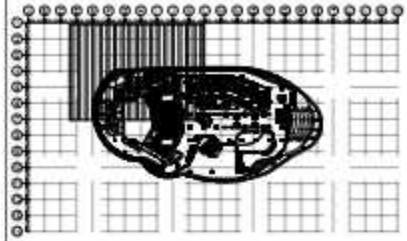
DENAH LANTAI 1
SKALA 1 : 600

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DENAH LANTAI 1	1 : 600	24	78	



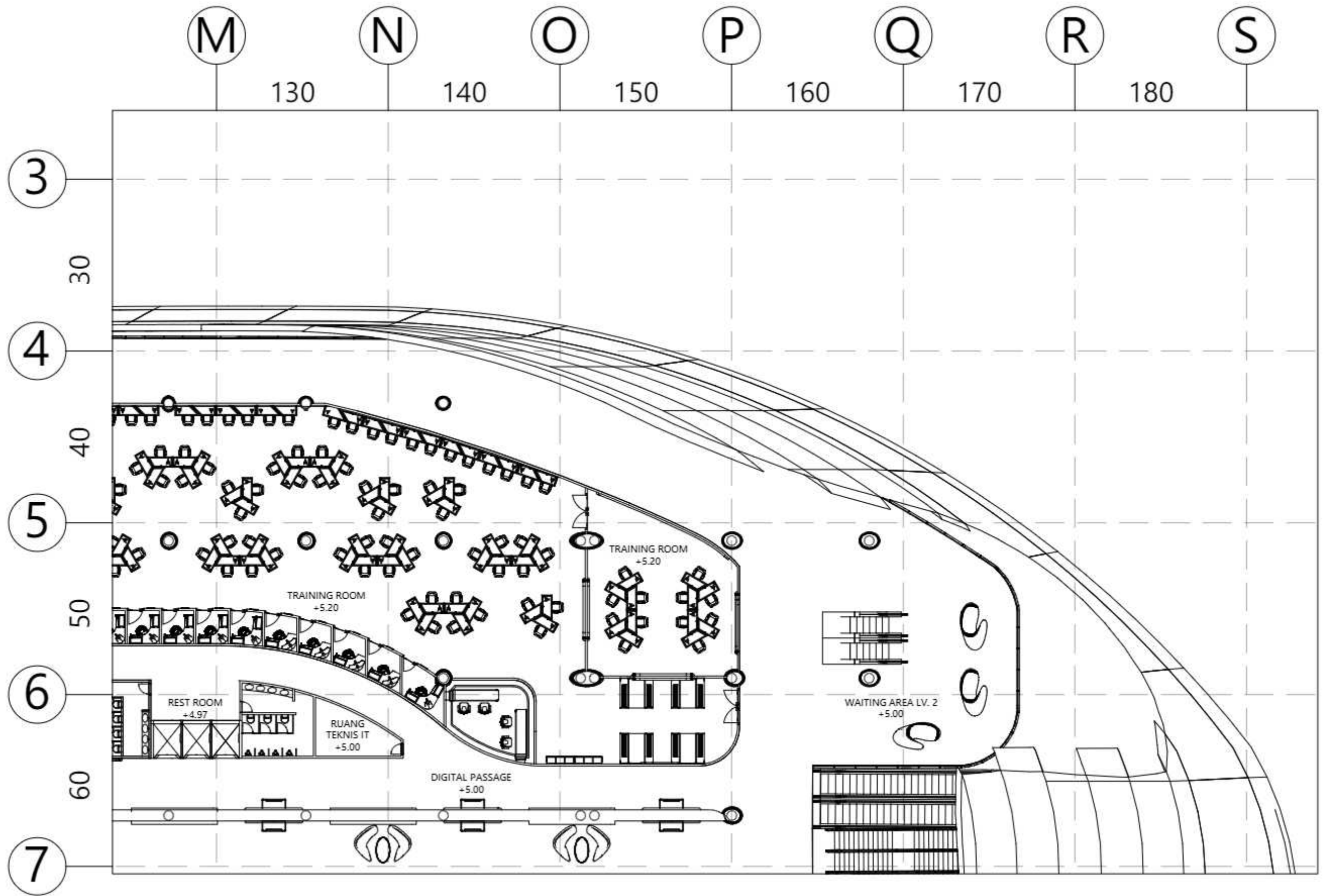
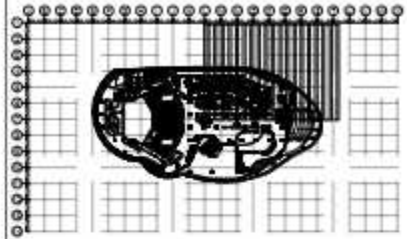
DENAH LANTAI 2
SKALA 1 : 600

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DENAH LANTAI 2	1 : 600	29	78	



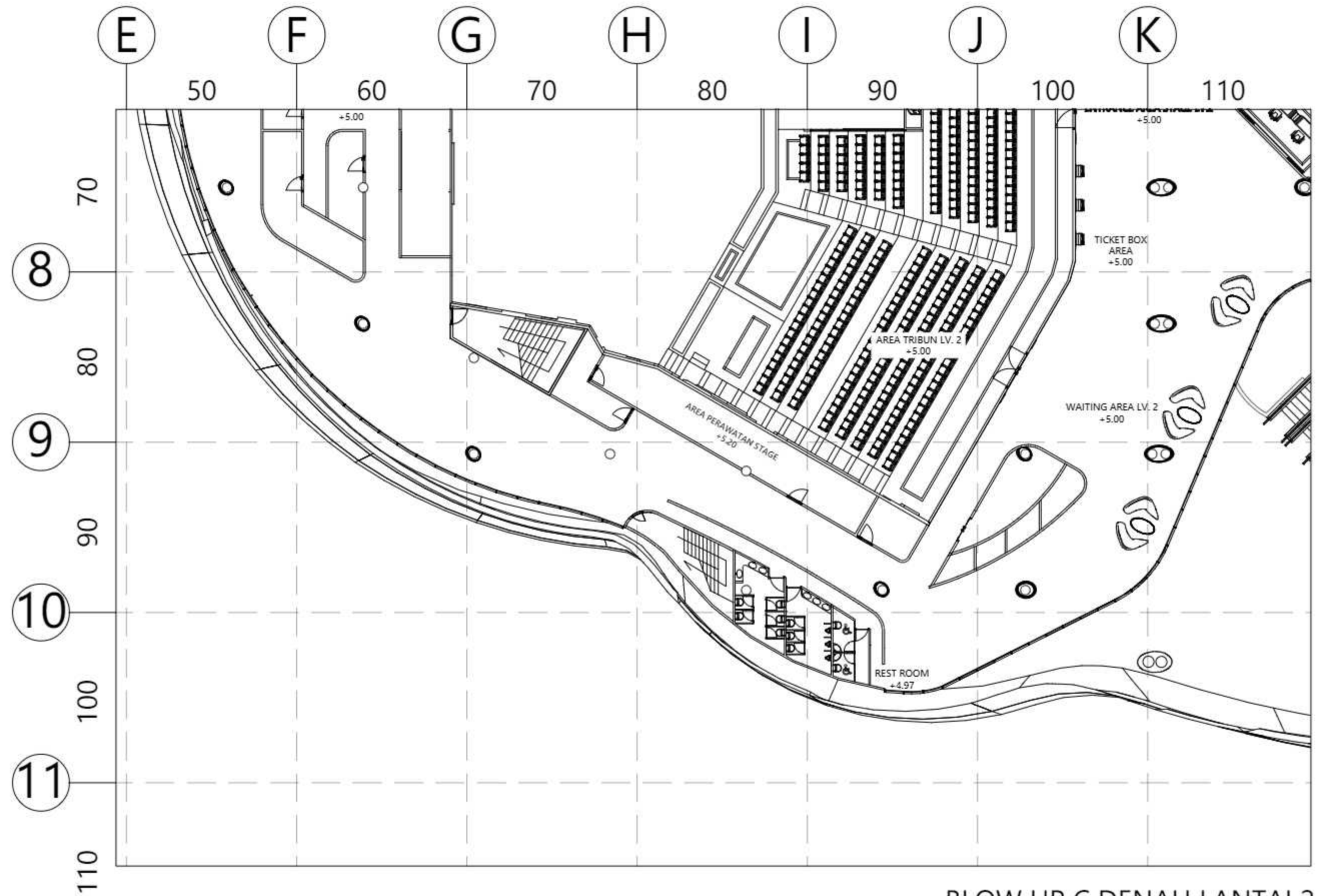
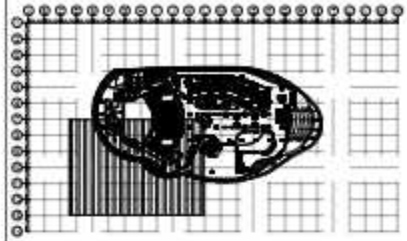
BLOW UP A DENAH LANTAI 2
SKALA 1:200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JMLH HAL	PARAF
		Arena E-Sport di Makassar	Ir. H. M. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam, S.T., M.T.	A. Muh. Awal Septian D51116316	BLOW UP DENAH LANTAI 2	1:200	30	78	



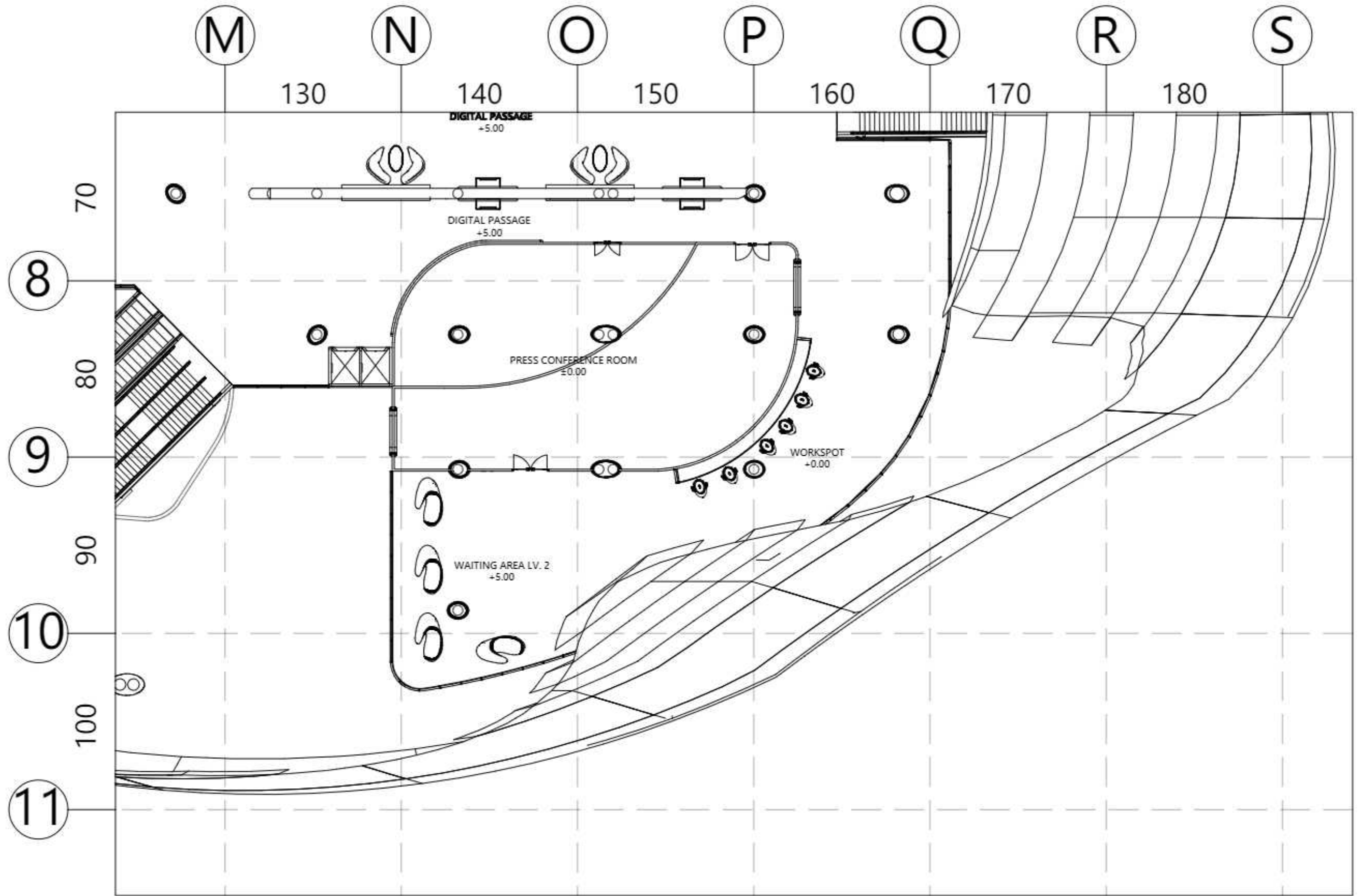
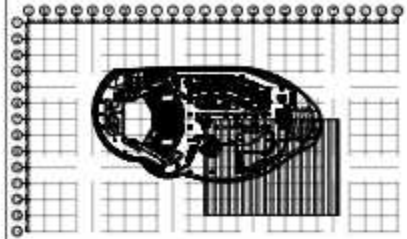
BLOW UP B DENAH LANTAI 2
SKALA 1:200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JMLH HAL	PARAF
		Arena E-Sport di Makassar	Ir. H. M. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam, S.T., M.T.	A. Muh. Awal Septian D51116316	BLOW UP DENAH LANTAI 2	1:200	31	78	



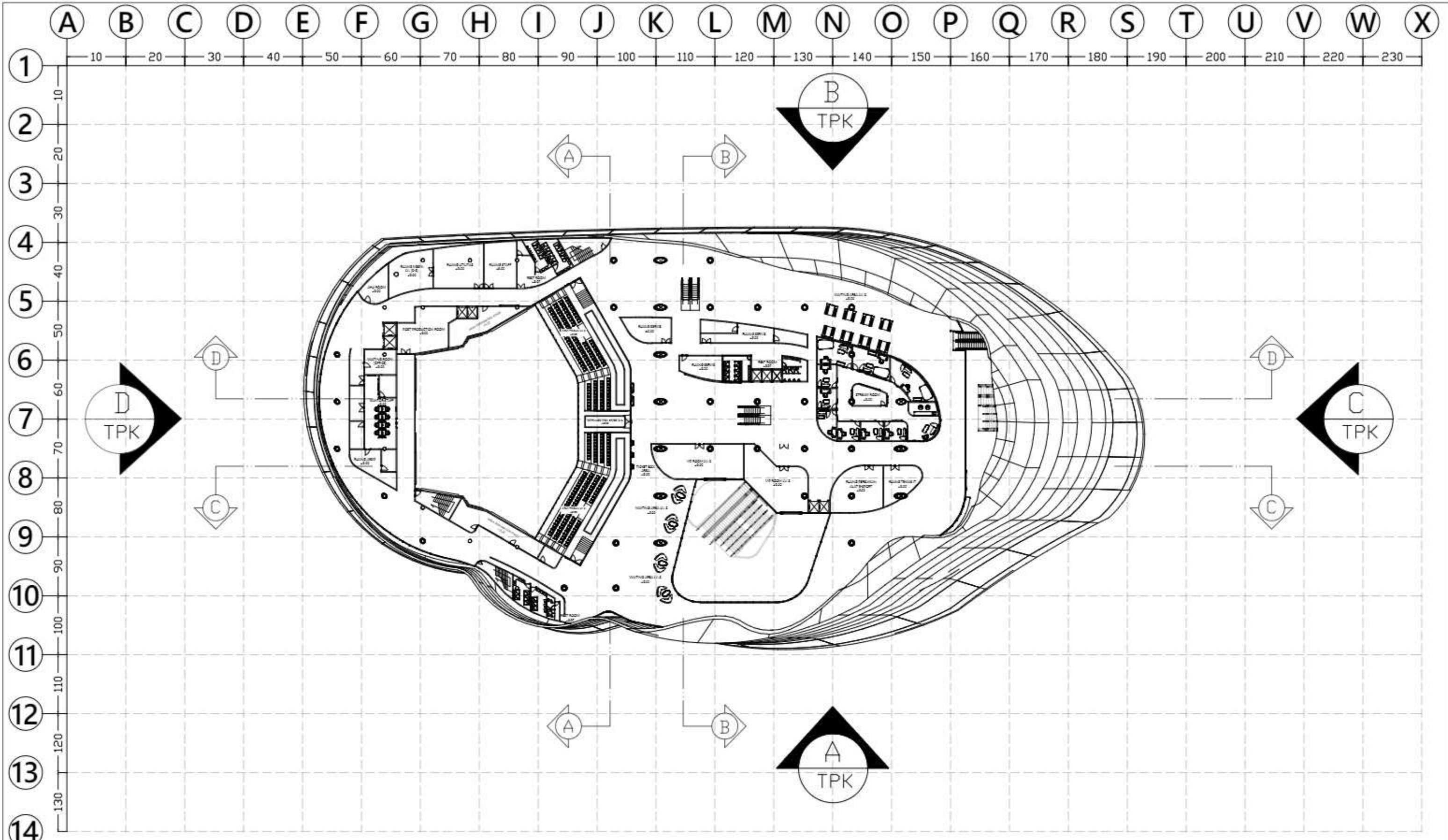
BLOW UP C DENAH LANTAI 2
SKALA 1:200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JMLH HAL	PARAF
		Arena E-Sport di Makassar	Ir. H. M. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam, S.T., M.T.	A. Muh. Awal Septian D51116316	BLOW UP DENAH LANTAI 2	1:200	32	78	




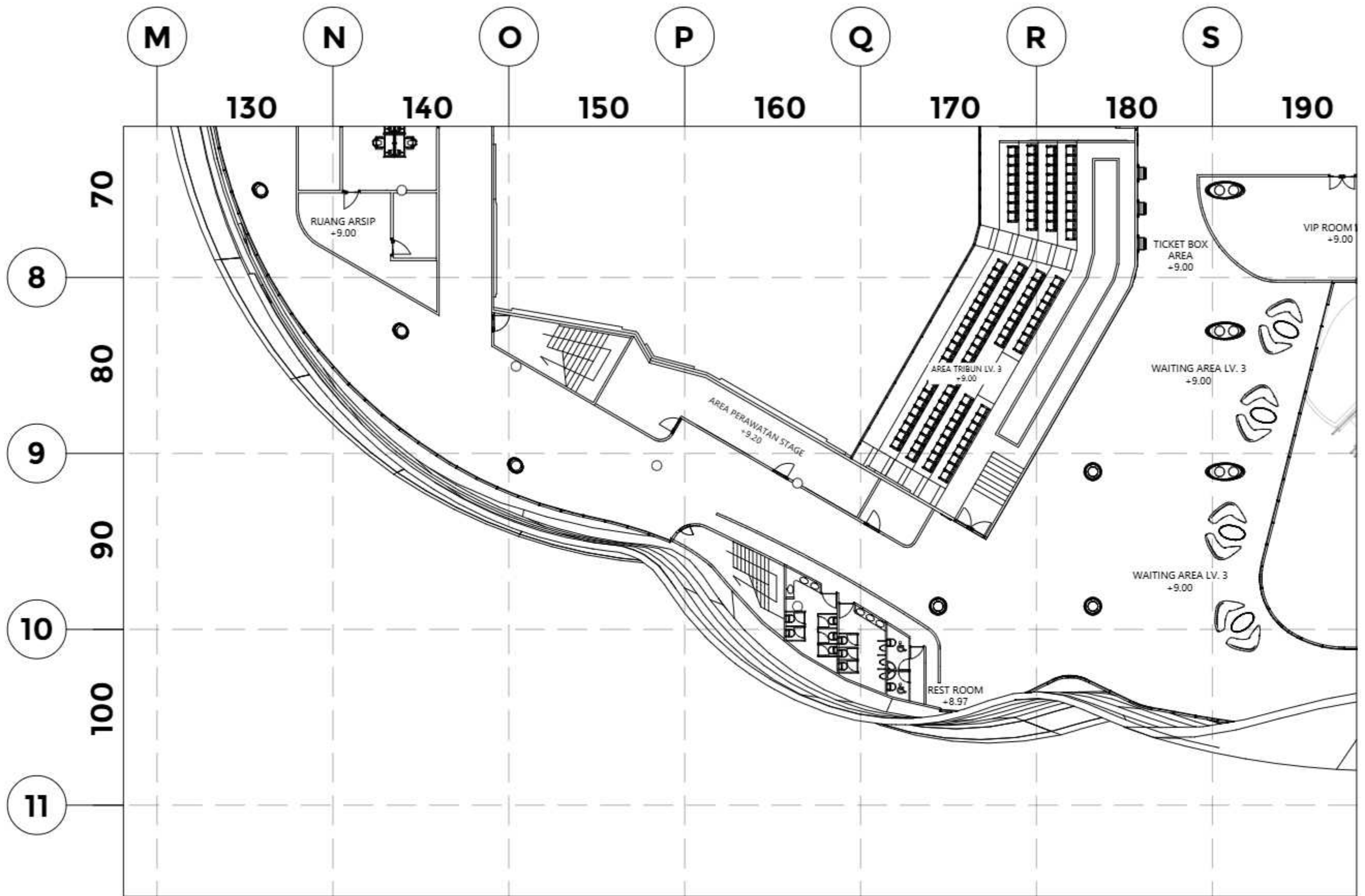
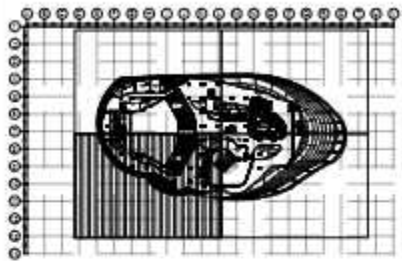
BLOW UP D DENAH LANTAI 2
SKALA 1:200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR Arena E-Sport di Makassar	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. M. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam, S.T., M.T.	MAHASISWA A. Muh. Awal Septian D51116316	JUDUL GAMBAR BLOW UP DENAH LANTAI 2	SKALA 1:200	NO. HAL 33	JMLH HAL 78	PARAF



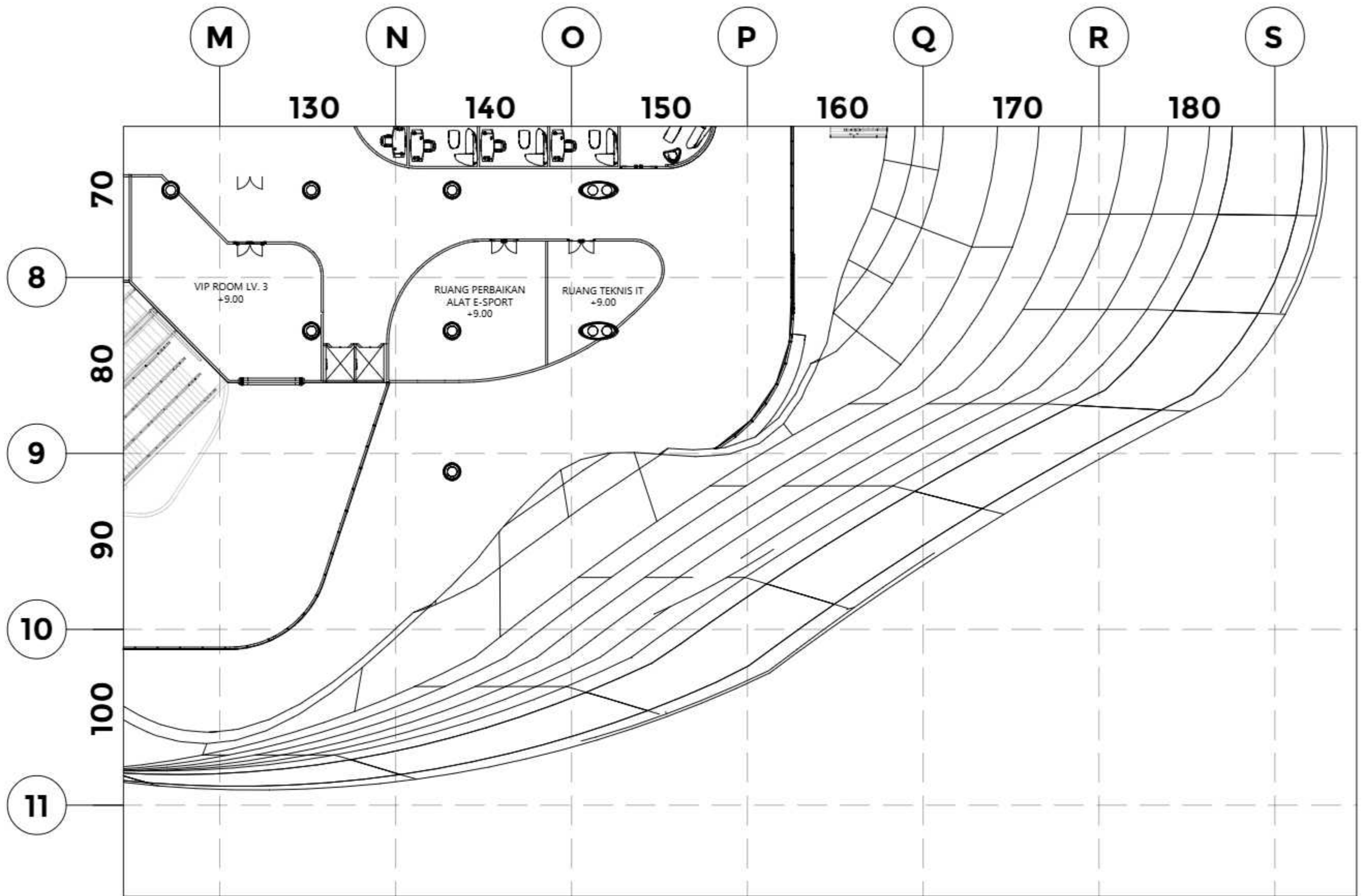
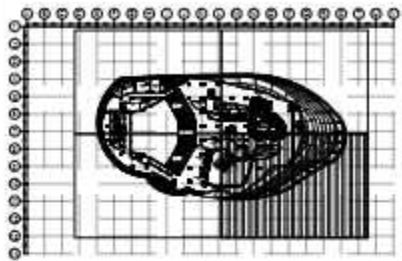
DENAH LANTAI 3
SKALA 1 : 600

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DENAH LANTAI 3	1 : 600	34	78	




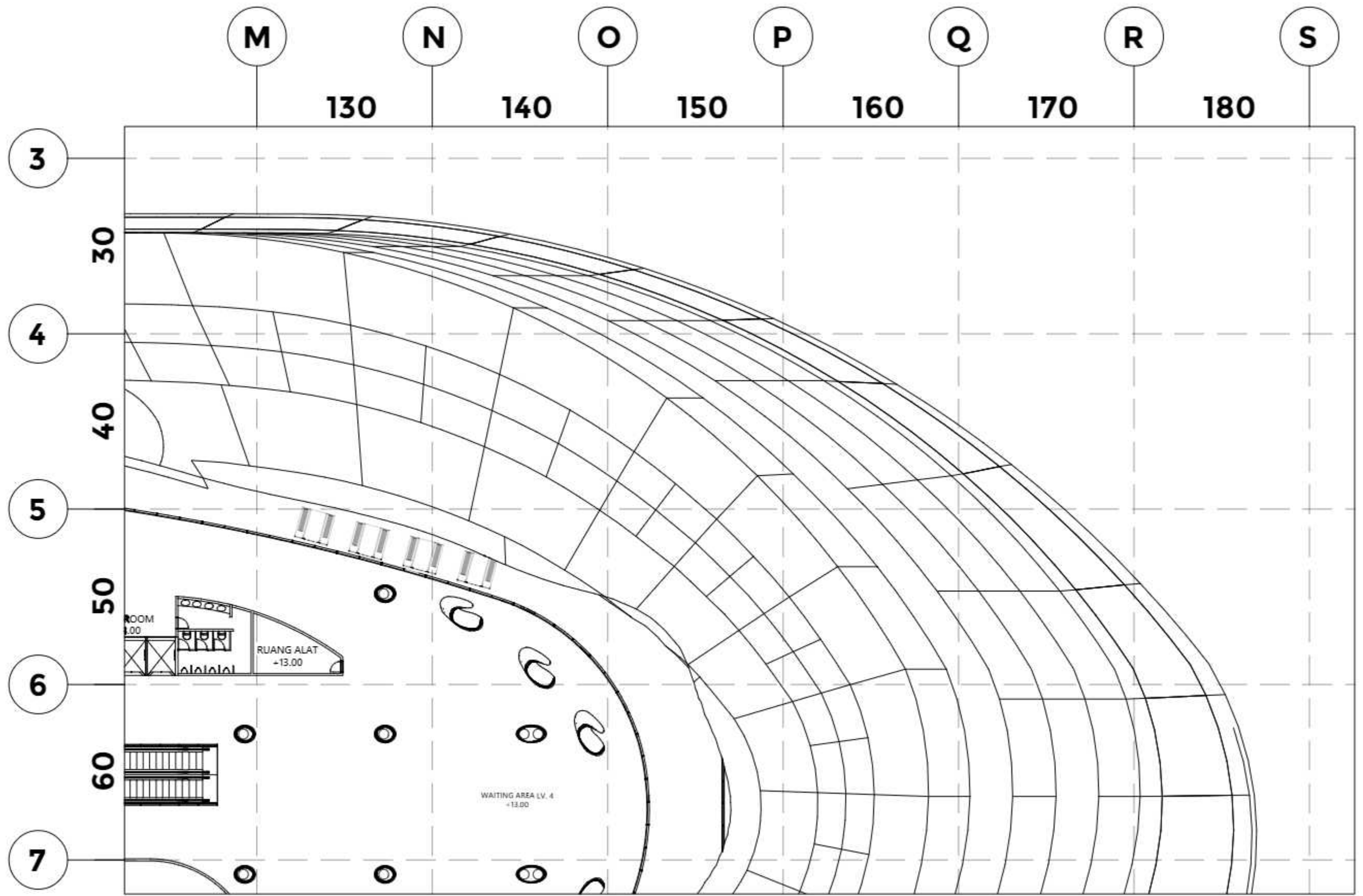
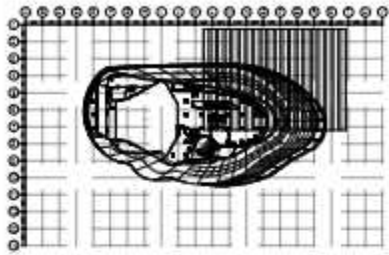
BLOW UP C DENAH LANTAI 3
SKALA 1 : 200

	Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
			Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	BLOW UP C DENAH LANTAI 3	1 : 200	37	78	




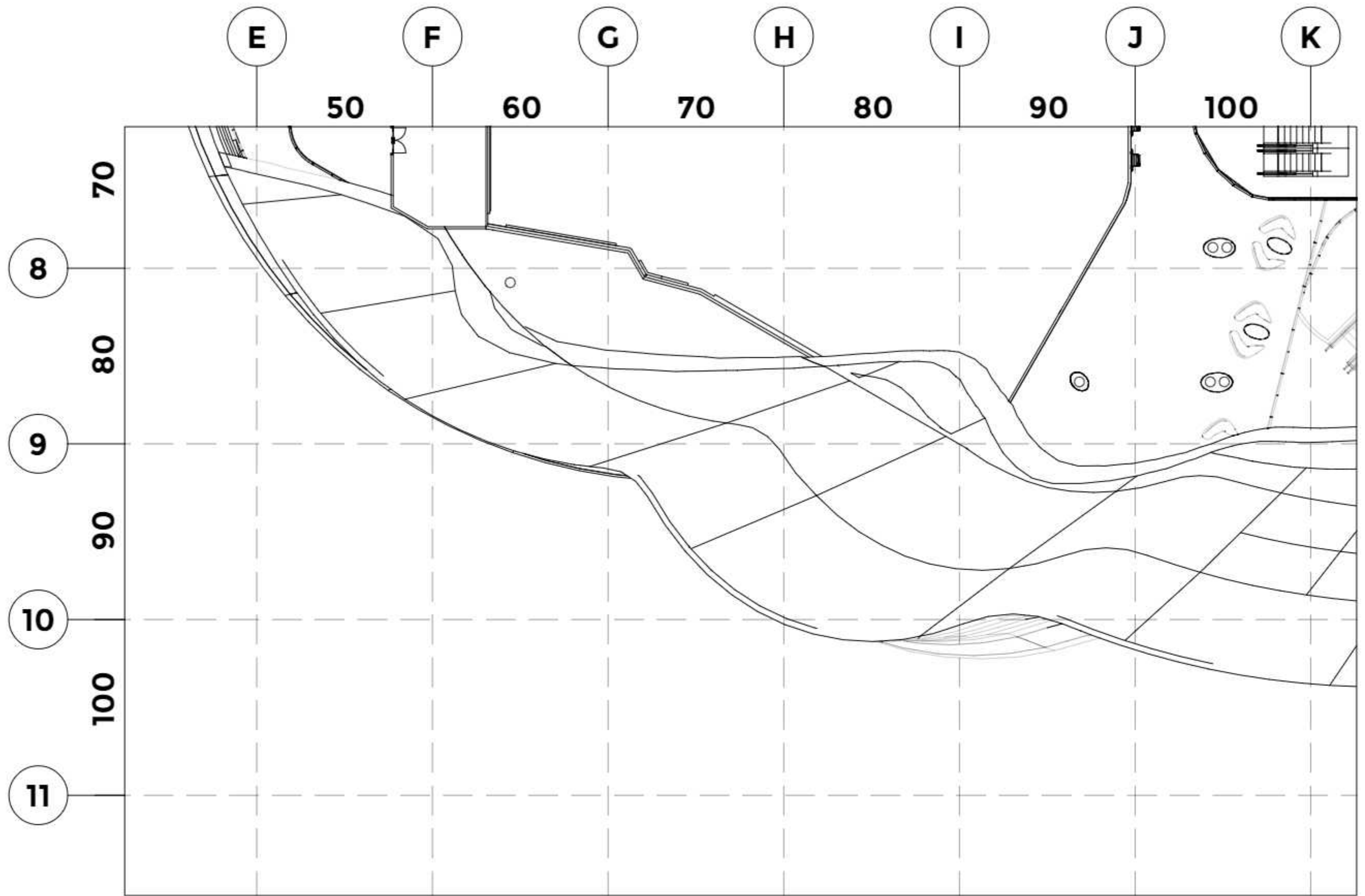
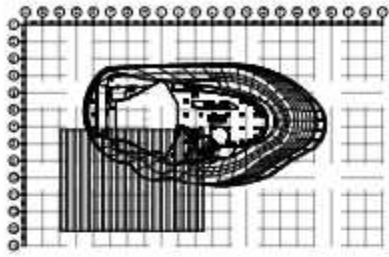
BLOW UP D DENAH LANTAI 3
SKALA 1 : 200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	BLOW UP D DENAH LANTAI 3	1 : 200	38	78	




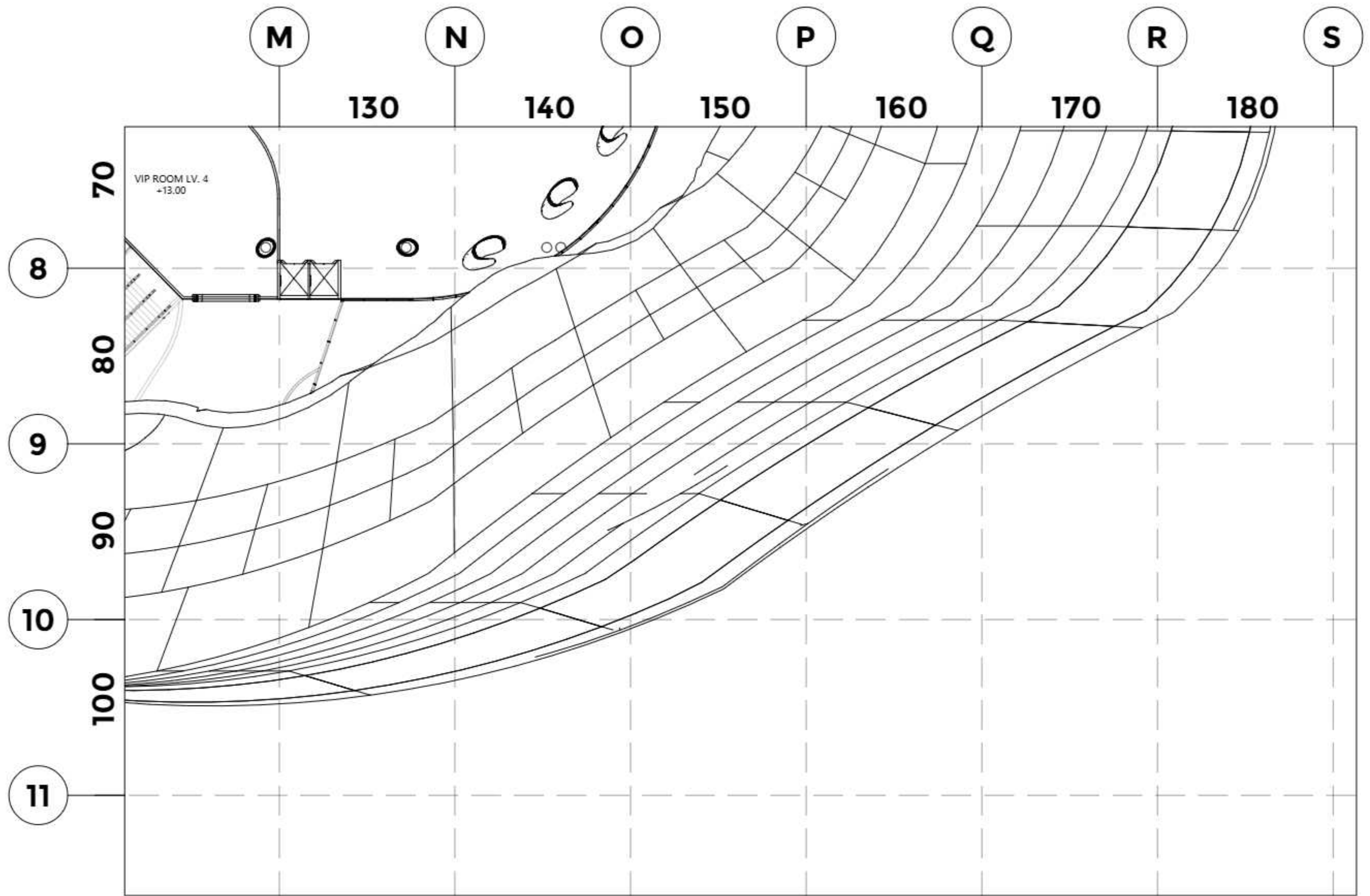
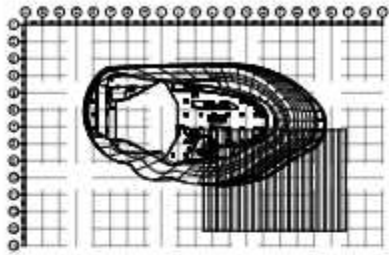
BLOW UP B DENAH LANTAI 4
SKALA 1 : 200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR Arena E-Sport Di Makassar	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	MAHASISWA A. Muh. Awal Septian (D51116316)	JUDUL GAMBAR BLOW UP B DENAH LANTAI 4	SKALA 1 : 200	NO. HAL 41	JUMLAH HAL 78	PARAF




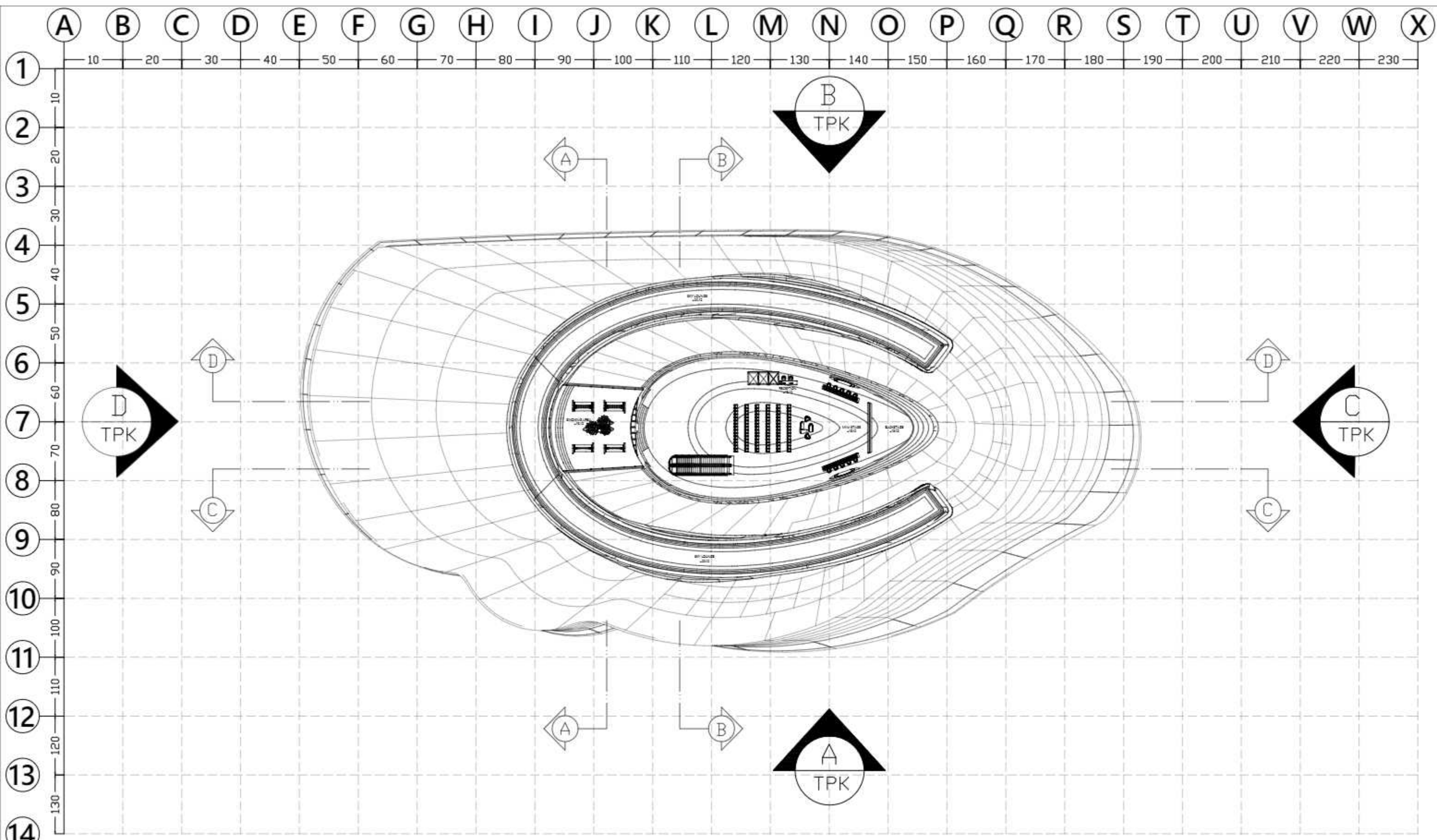
BLOW UP C DENAH LANTAI 4
SKALA 1 : 200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	BLOW UP C DENAH LANTAI 4	1 : 200	42	78	




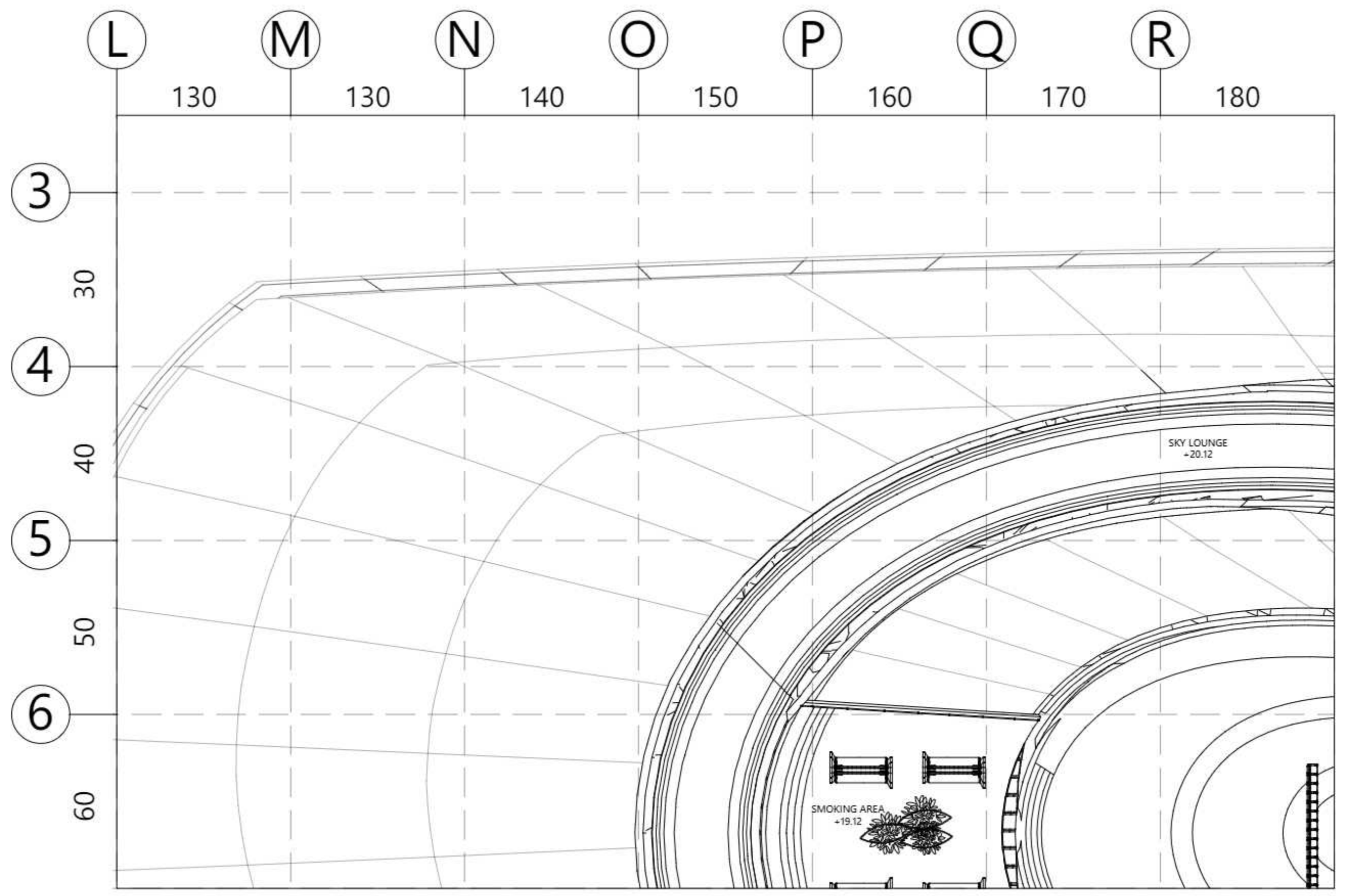
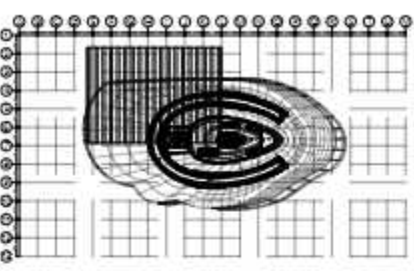
BLOW UP D DENAH LANTAI 4
SKALA 1 : 200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR Arena E-Sport Di Makassar	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	MAHASISWA A. Muh. Awal Septian (D51116316)	JUDUL GAMBAR BLOW UP D DENAH LANTAI 4	SKALA 1 : 200	NO. HAL 43	JUMLAH HAL 78	PARAF



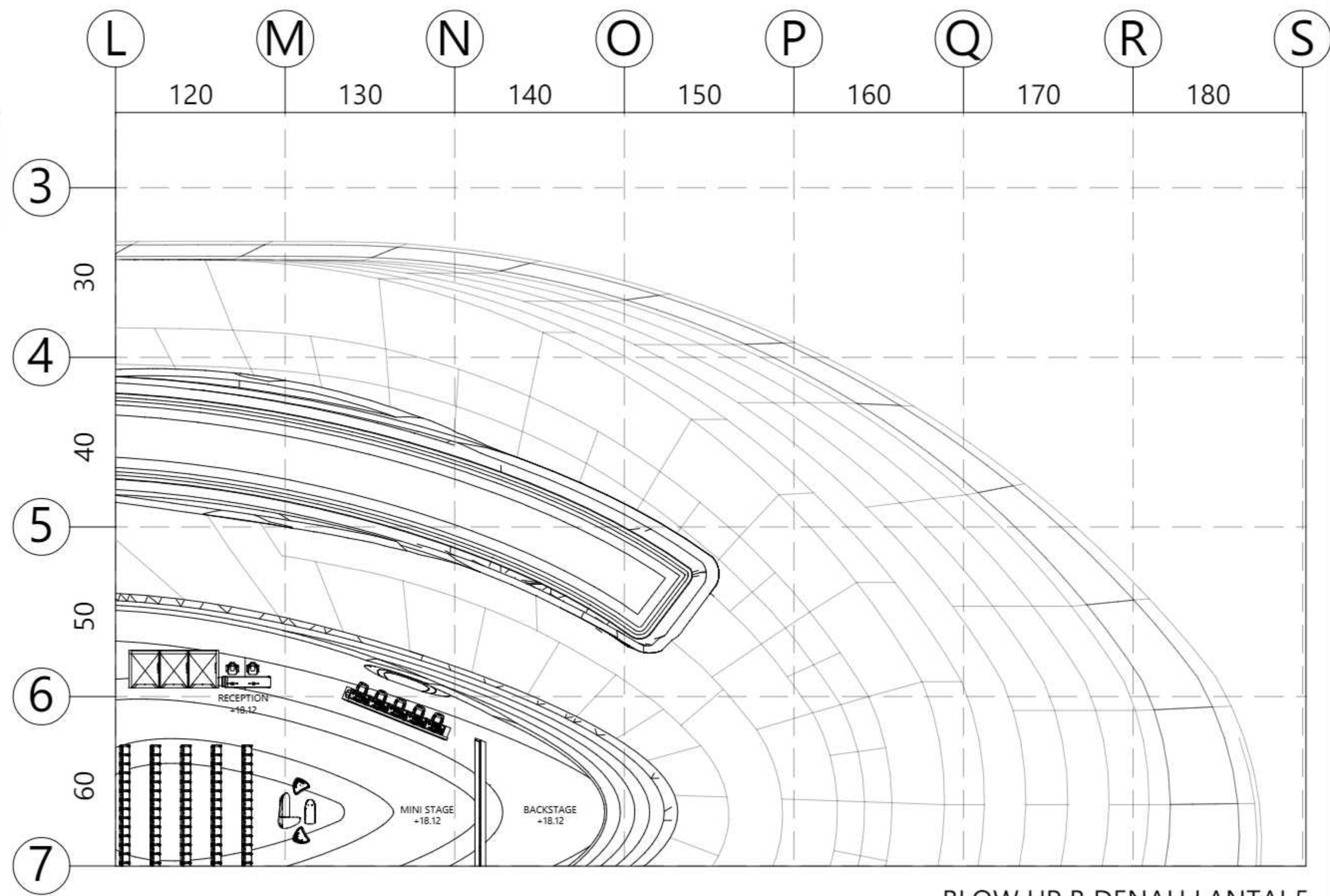
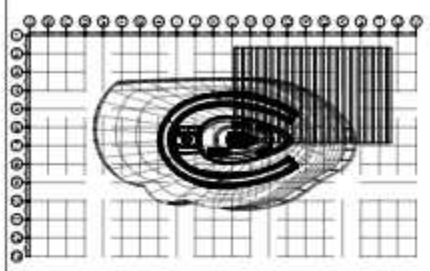
DENAH LANTAI 5
SKALA 1 : 600

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DENAH LANTAI 5	1 : 600	44	78	



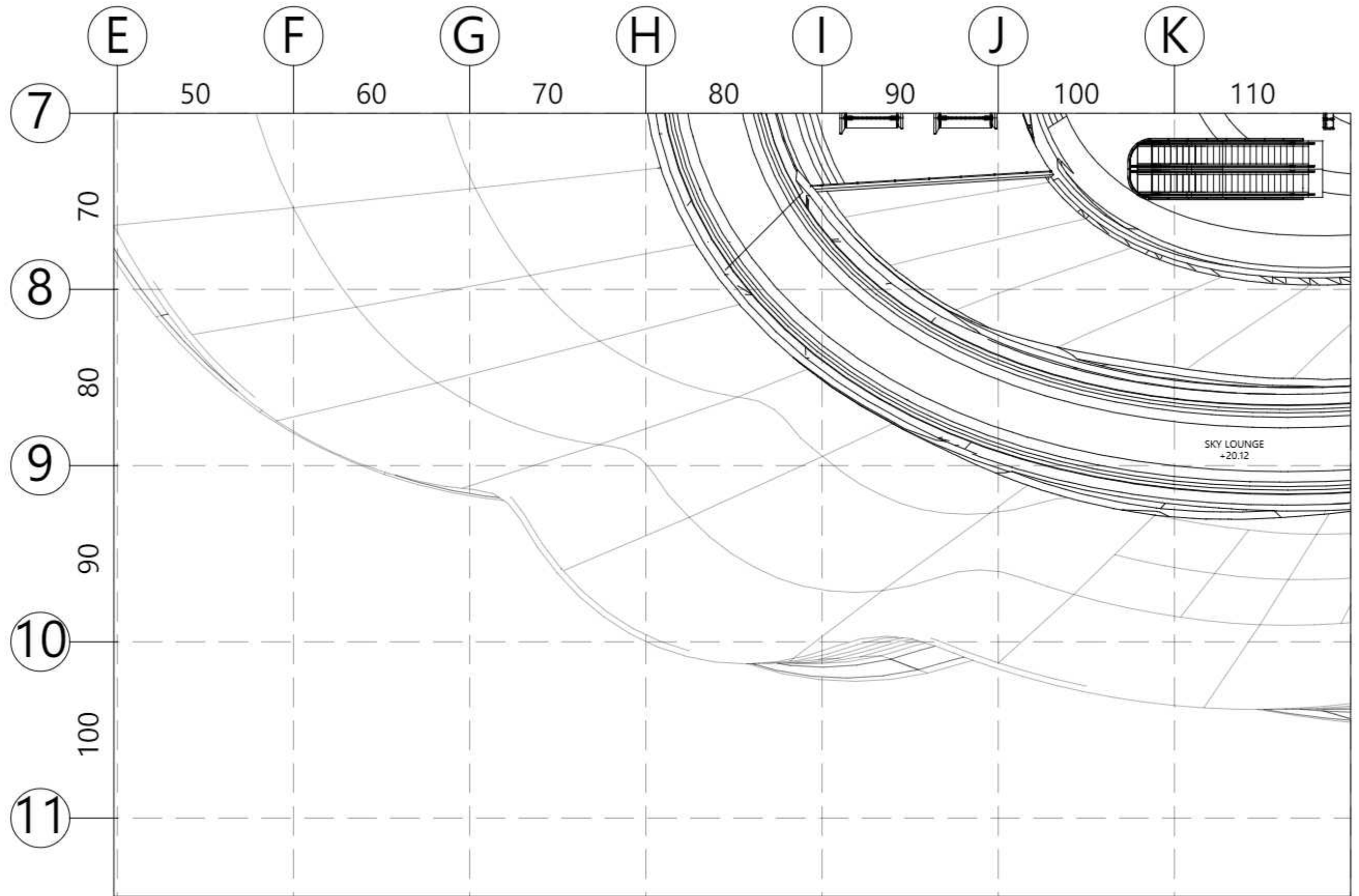
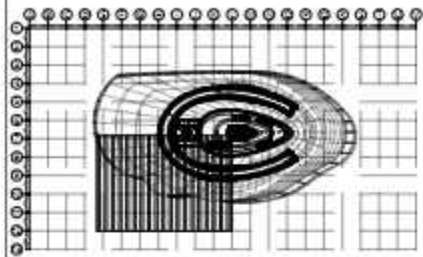
BLOW UP A DENAH LANTAI 5
SKALA 1:200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JMLH HAL	PARAF
		Arena E-Sport di Makassar	Ir. H. M. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam, S.T., M.T.	A. Muh. Awal Septian D51116316	BLOW UP DENAH LANTAI 5	1:200	45	78	



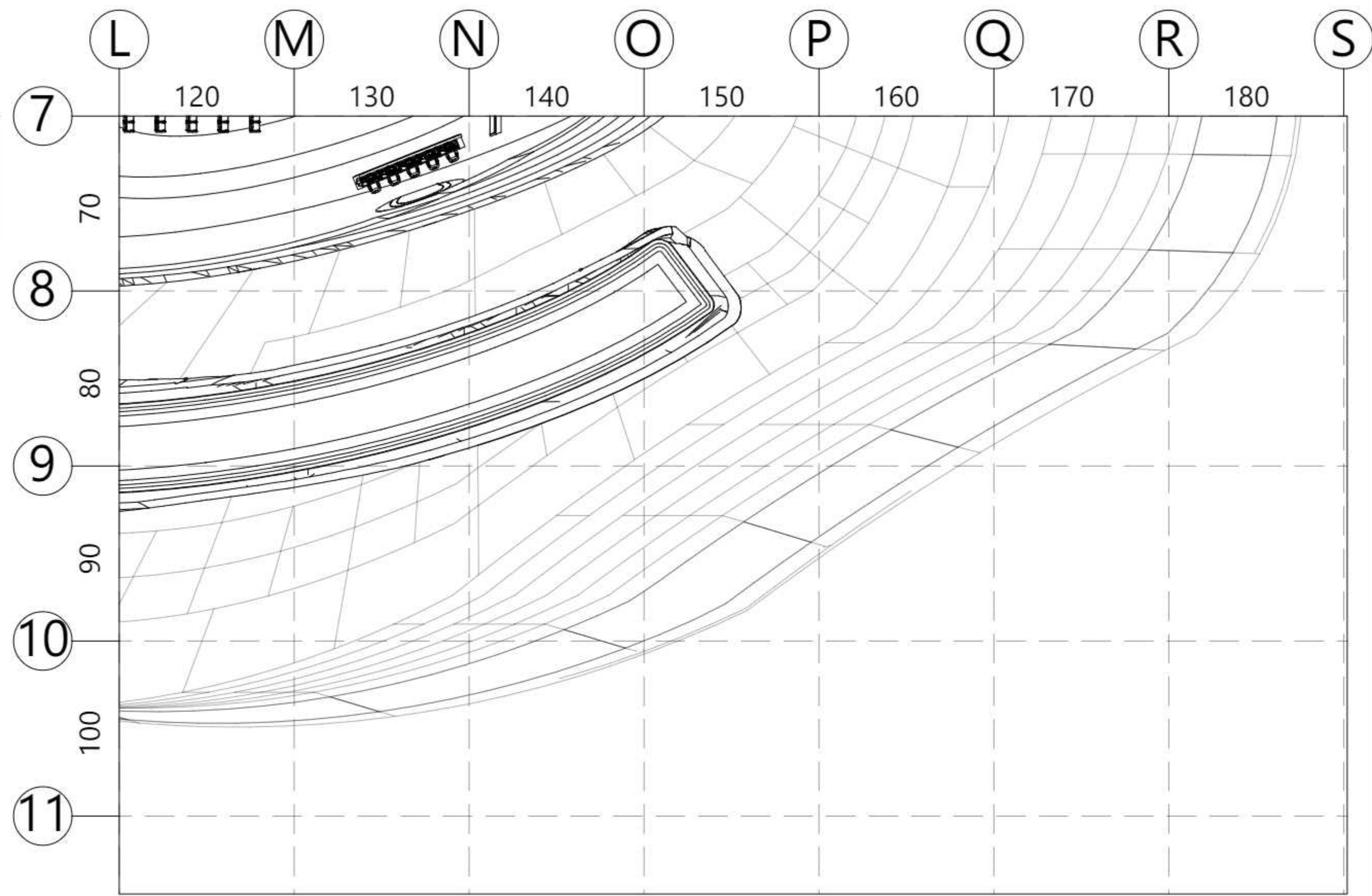
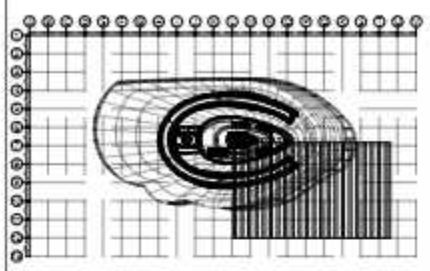
BLOW UP B DENAH LANTAI 5
SKALA 1:200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JMLH HAL	PARAF
		Arena E-Sport di Makassar	Ir. H. M. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam, S.T., M.T.	A. Muh. Awal Septian D51116316	BLOW UP DENAH LANTAI 5	1:200	46	78	



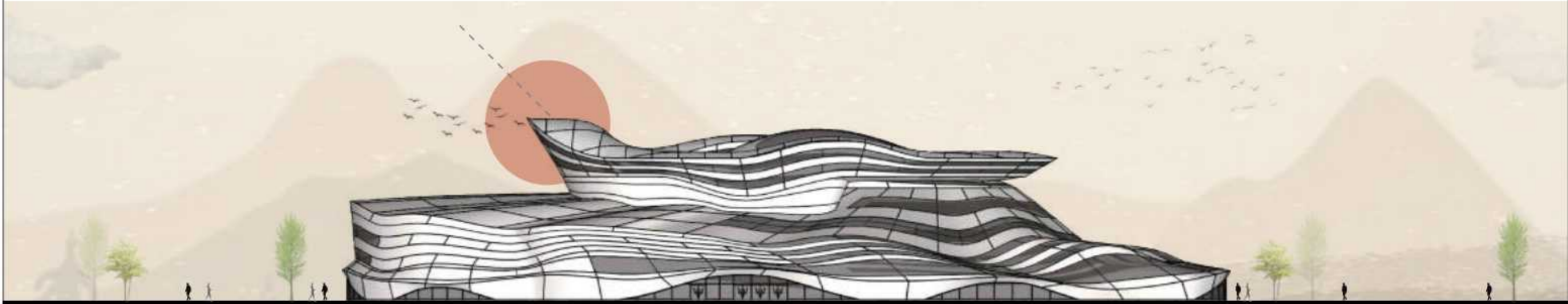
BLOW UP C DENAH LANTAI 5
SKALA 1:200

		JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JMLH HAL	PARAF
 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	Arena E-Sport di Makassar	Ir. H. M. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam, S.T., M.T.	A. Muh. Awal Septian D51116316	BLOW UP DENAH LANTAI 5	1:200	47	78	

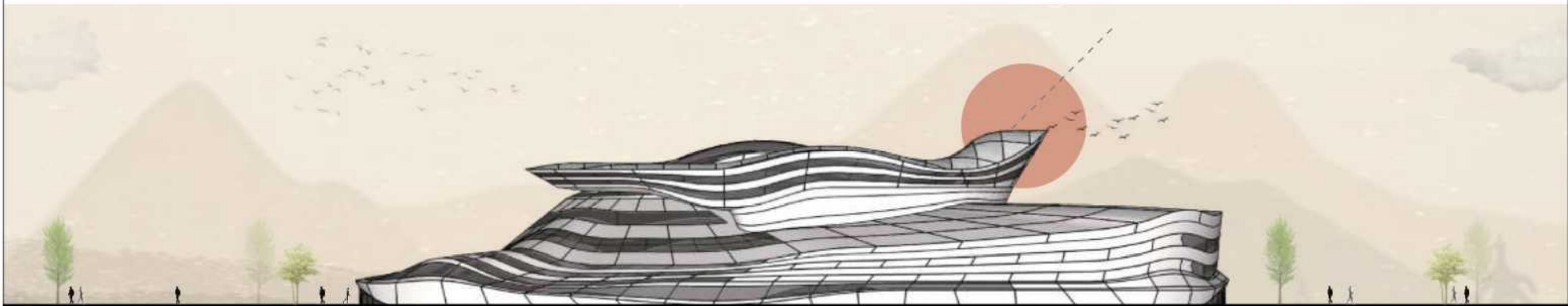


BLOW UP D DENAH LANTAI 5
SKALA 1:200


		JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JMLH HAL	PARAF
	Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	Arena E-Sport di Makassar	Ir. H. M. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam, S.T., M.T.	A. Muh. Awal Septian D51116316	BLOW UP DENAH LANTAI 5 1:200	48	78	

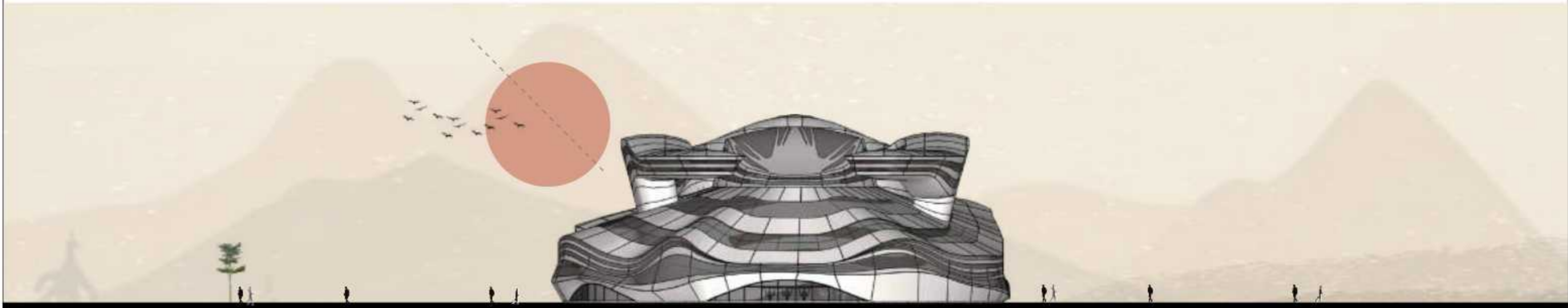


TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 600

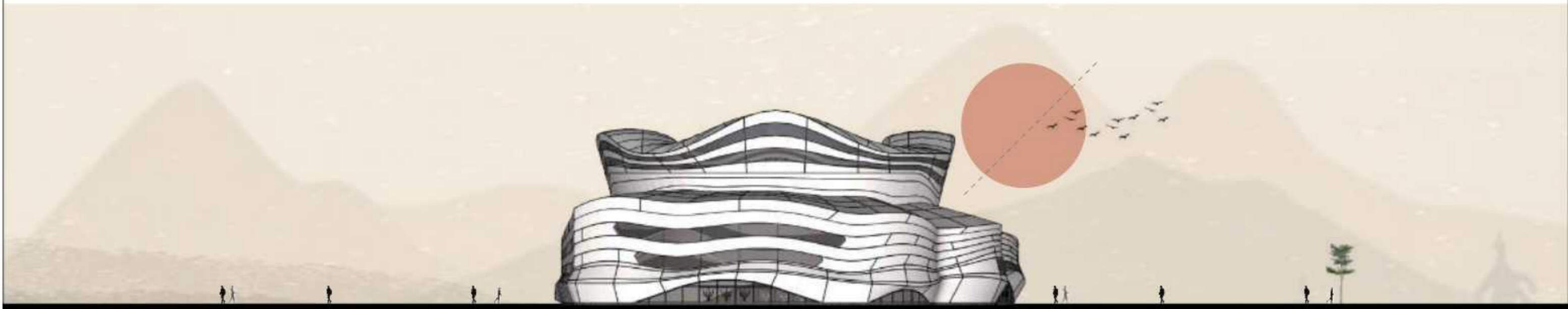


TAMPAK BELAKANG
SKALA 1 : 600


 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	TAMPAK BANGUNAN	1 : 600	49	85	

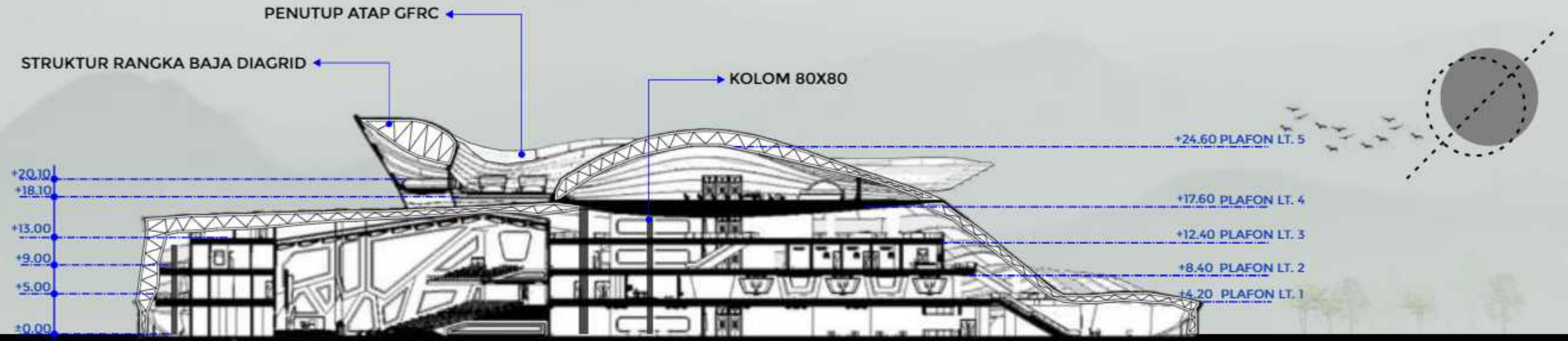


TAMPAK KIRI
SKALA 1 : 600

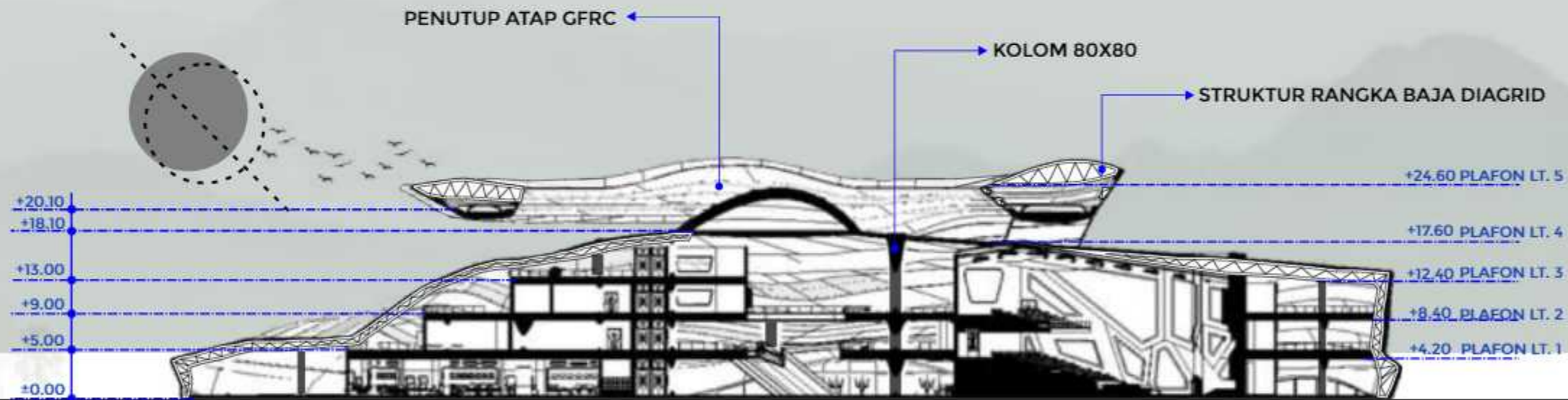


TAMPAK KANAN
SKALA 1 : 600


 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	TAMPAK BANGUNAN	1 : 600	50	85	

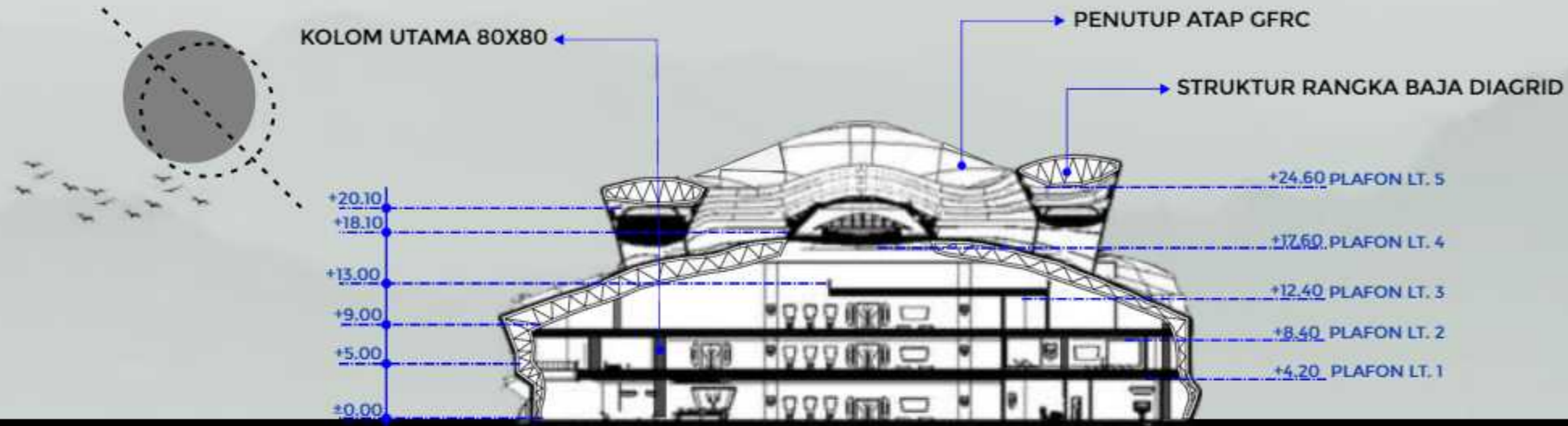


POTONGAN A-A
SKALA 1 : 600

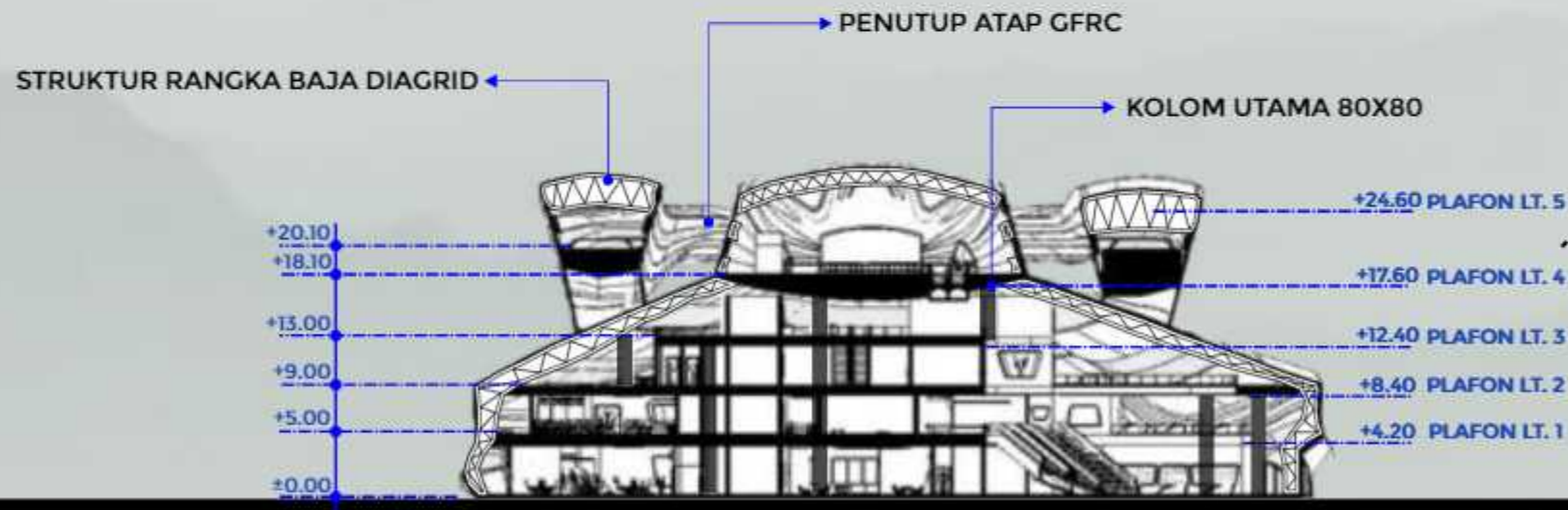


POTONGAN B-B
SKALA 1 : 600

		JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
 <p>Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin</p>	<p>Studio Akhir Perancangan Arsitektur</p>	<p>Arena E-Sport Di Makassar</p>	<p>Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.</p>	<p>A. Muh. Awal Septian (D51116316)</p>	<p>POTONGAN BANGUNAN</p>	<p>1 : 600</p>	<p>51</p>	<p>85</p>	

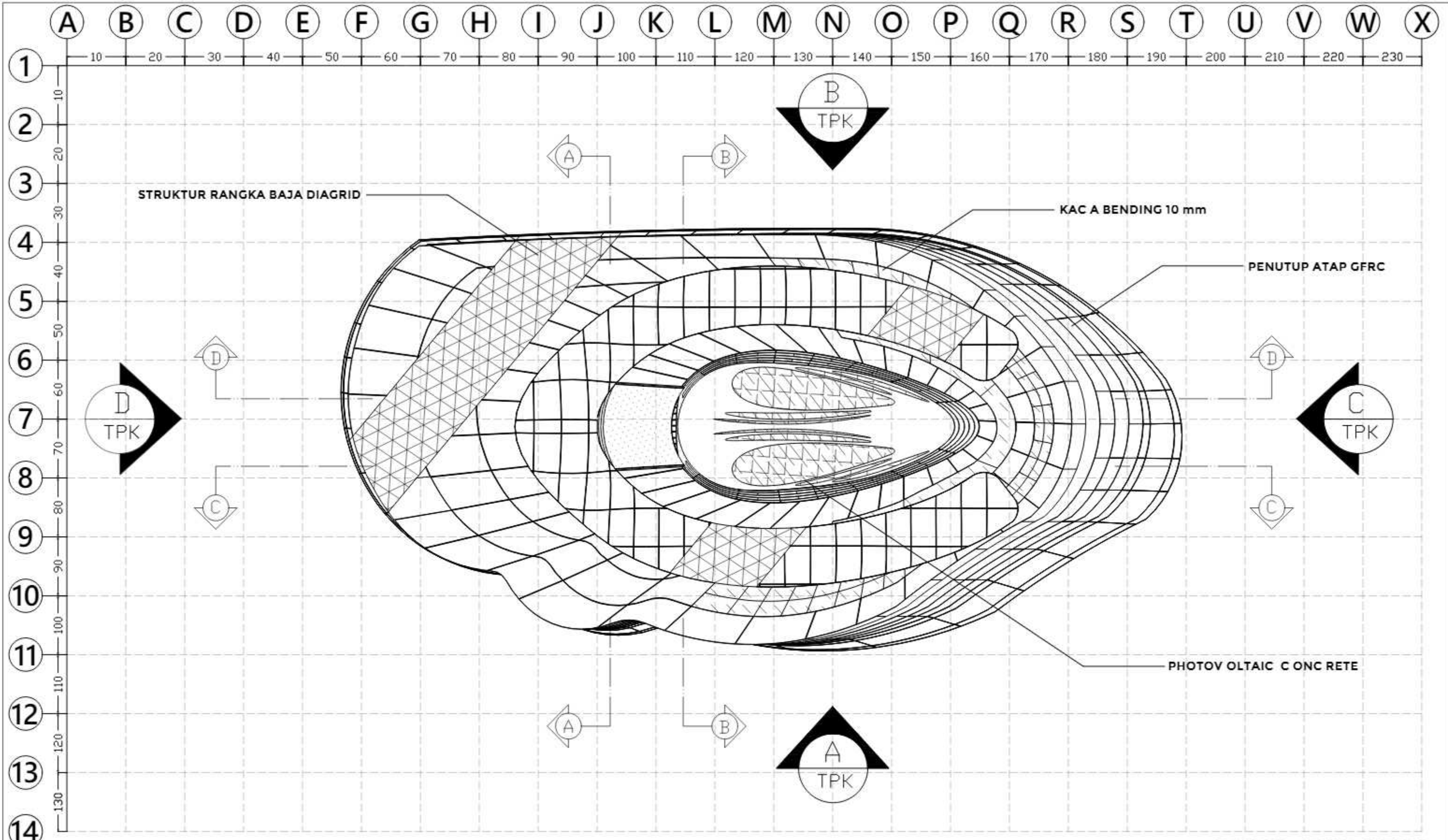


POTONGAN C-C
SKALA 1 : 600




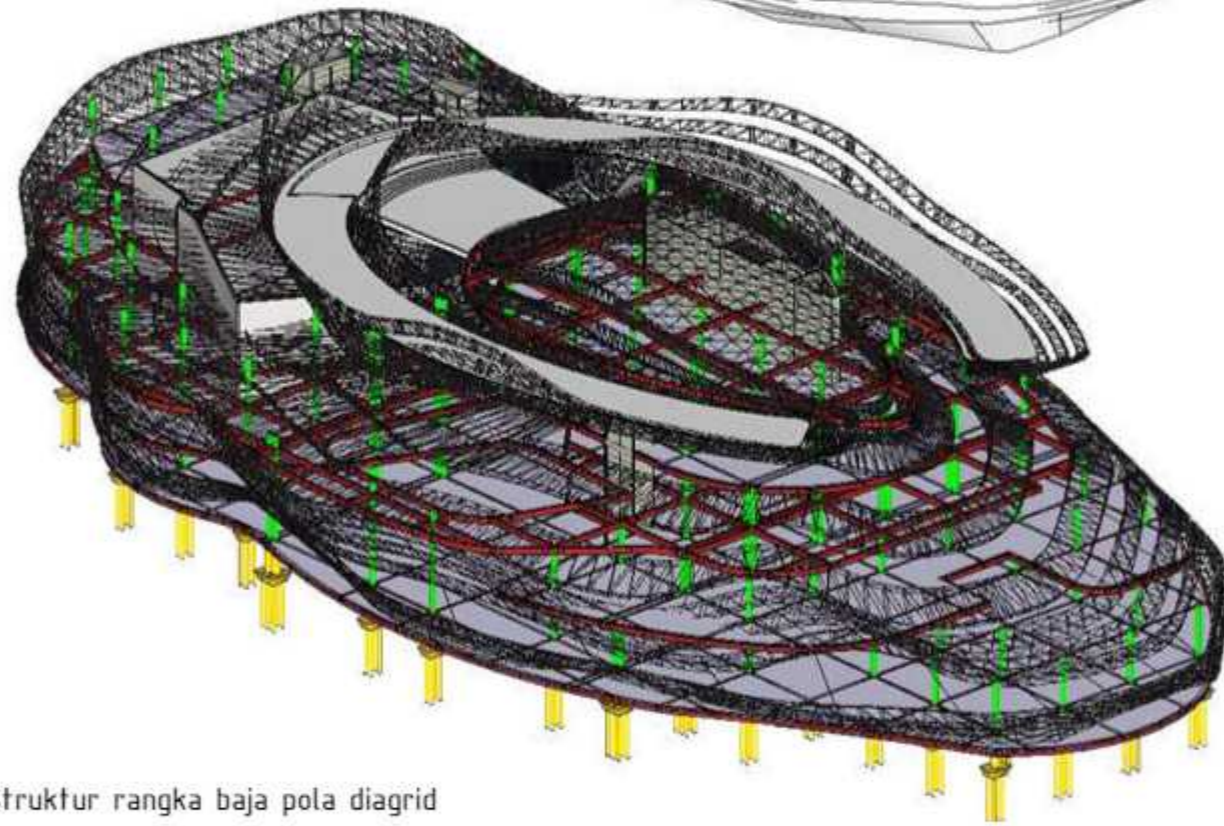
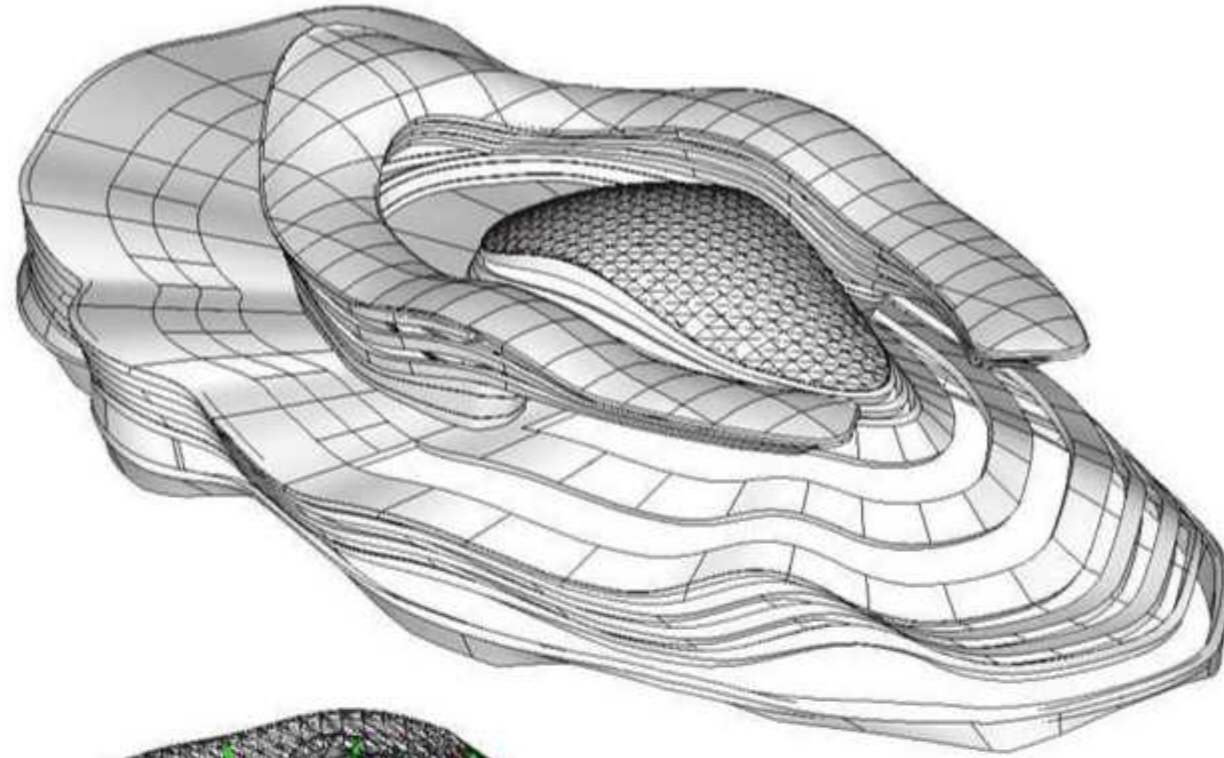
POTONGAN D-D
SKALA 1 : 600

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	POTONGAN BANGUNAN	1 : 600	52	85	




RENCANA ATAP
SKALA 1 : 600

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	RENCANA ATAP	1 : 600	53	78	



- Pondasi tiang pancang
- Kolom
- Balok

- Struktur rangka baja pola diagrid
- Lantai plat beton
- Penutup atap GFRC

 <p>Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin</p>	<p>Studio Akhir Perancangan Arsitektur</p>	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahrana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	ISOMETRI SISTEM STRUKTUR	Tanpa Skala	59	85	



PERSPEKTIF STAGE
NON SKALA



PERSPEKTIF RUANG KONTROL
NON SKALA



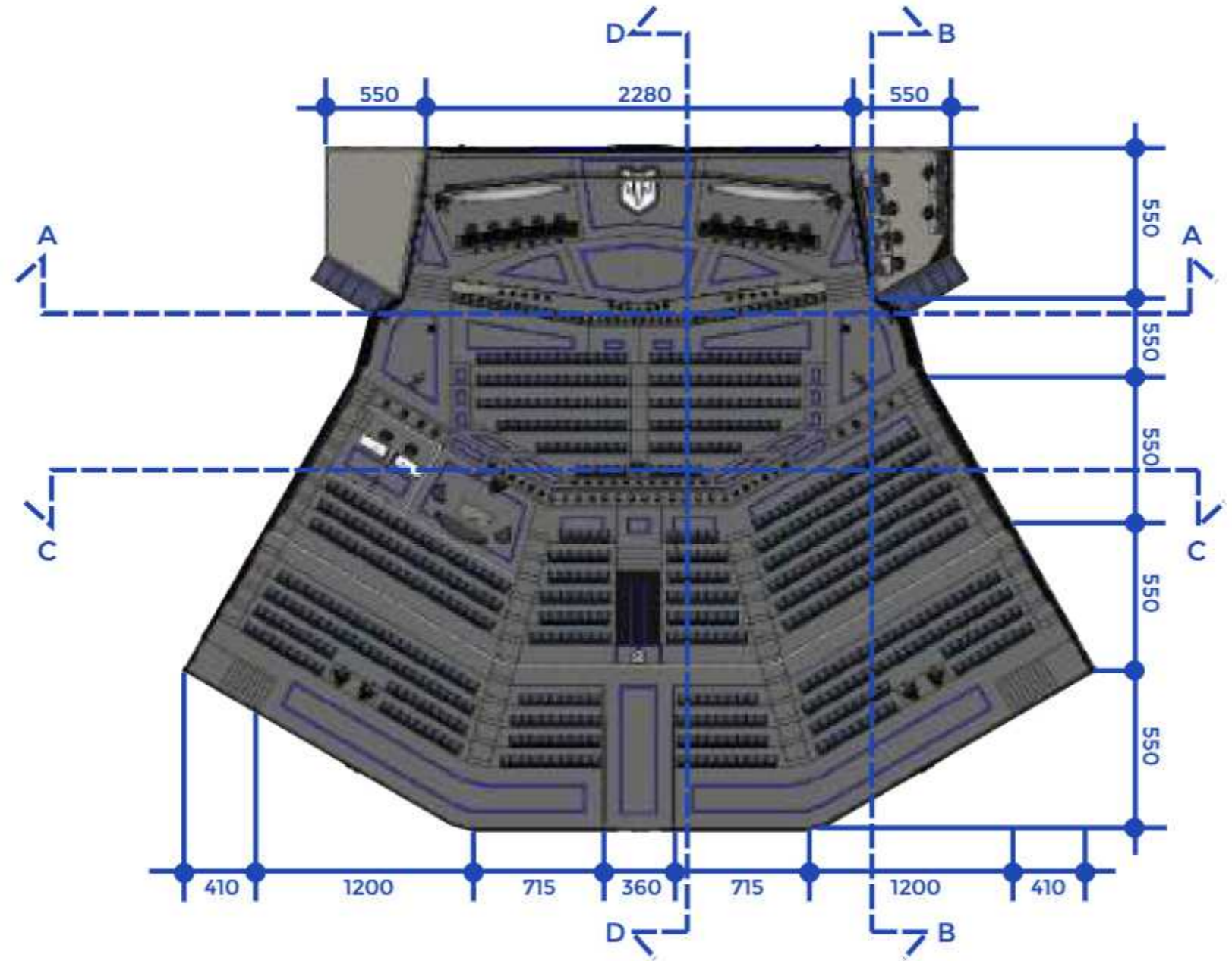
RGB FLOOR




LED GATE

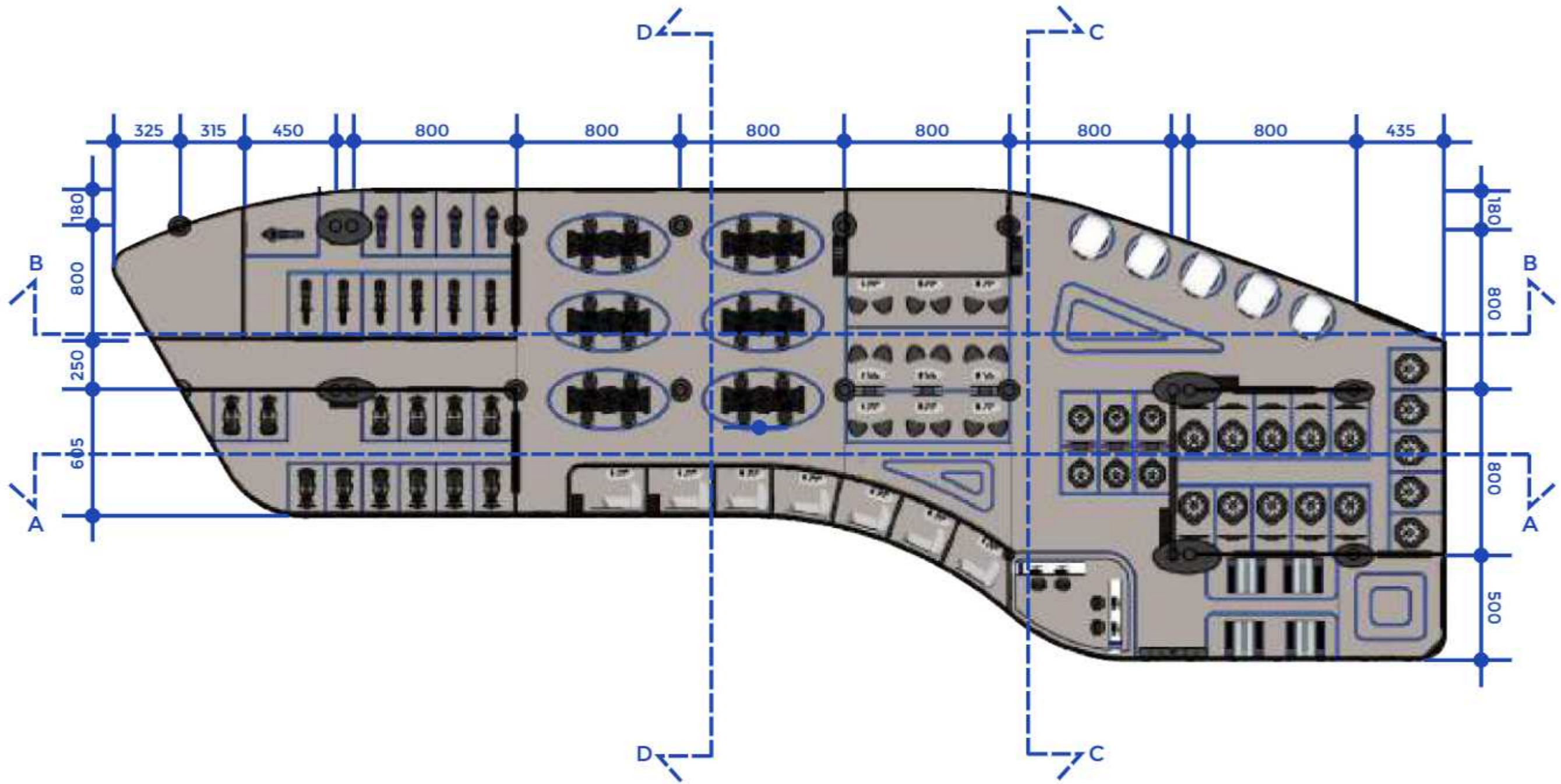


METAL PLAFOND



LAYOUT ARENA
SKALA 1 : 250

		JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL ARENA	1 : 2 50	60	85	



LAYOUT WARZONE
SKALA 1 : 200

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL WARZONE	1 : 200	62	85	



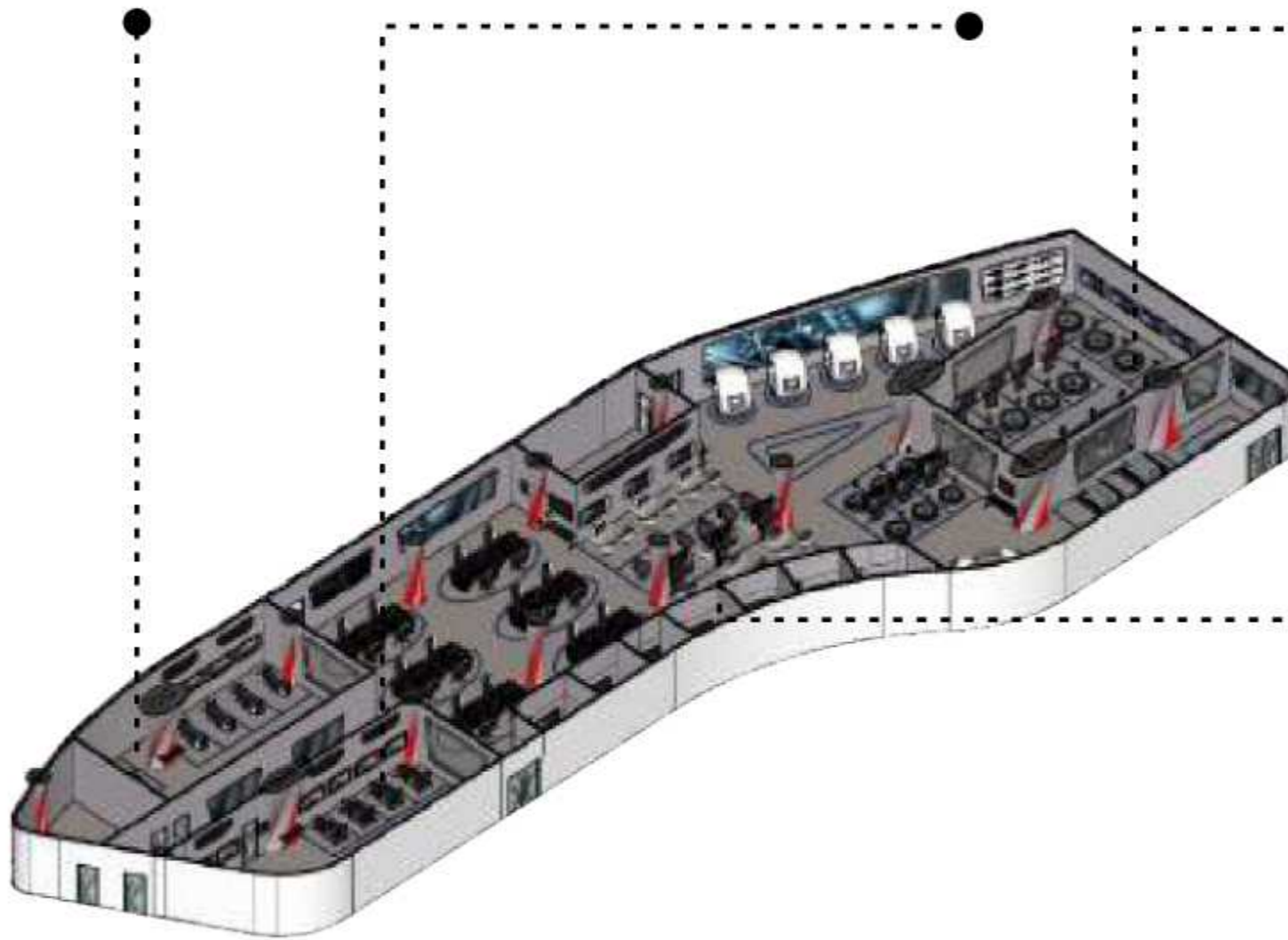
PERSPEKTIF WARZONE (RACING GAME)
NON SKALA



PERSPEKTIF WARZONE (RACING GAME)
NON SKALA



PERSPEKTIF WARZONE (VR GAME)
NON SKALA



ISOMETRI WARZONE
NON SKALA



PERSPEKTIF WARZONE (PLAYSTATION & PC)
NON SKALA




KINETIC LIGHT



EPOXY TILE



RGB FURNITURE

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL WARZONE	NON SKALA	63	85	



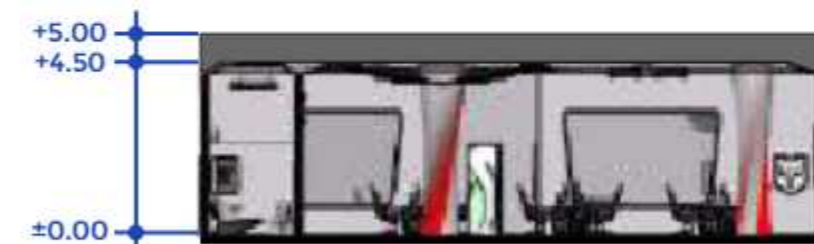
POTONGAN A-A
SKALA 1 : 200



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 200



POTONGAN C-C
SKALA 1 : 200



POTONGAN D-D
SKALA 1 : 200

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL WARZONE	1 : 200	64	85	



PERSPEKTIF TRAINING ROOM
NON SKALA



KINETIC LIGHT



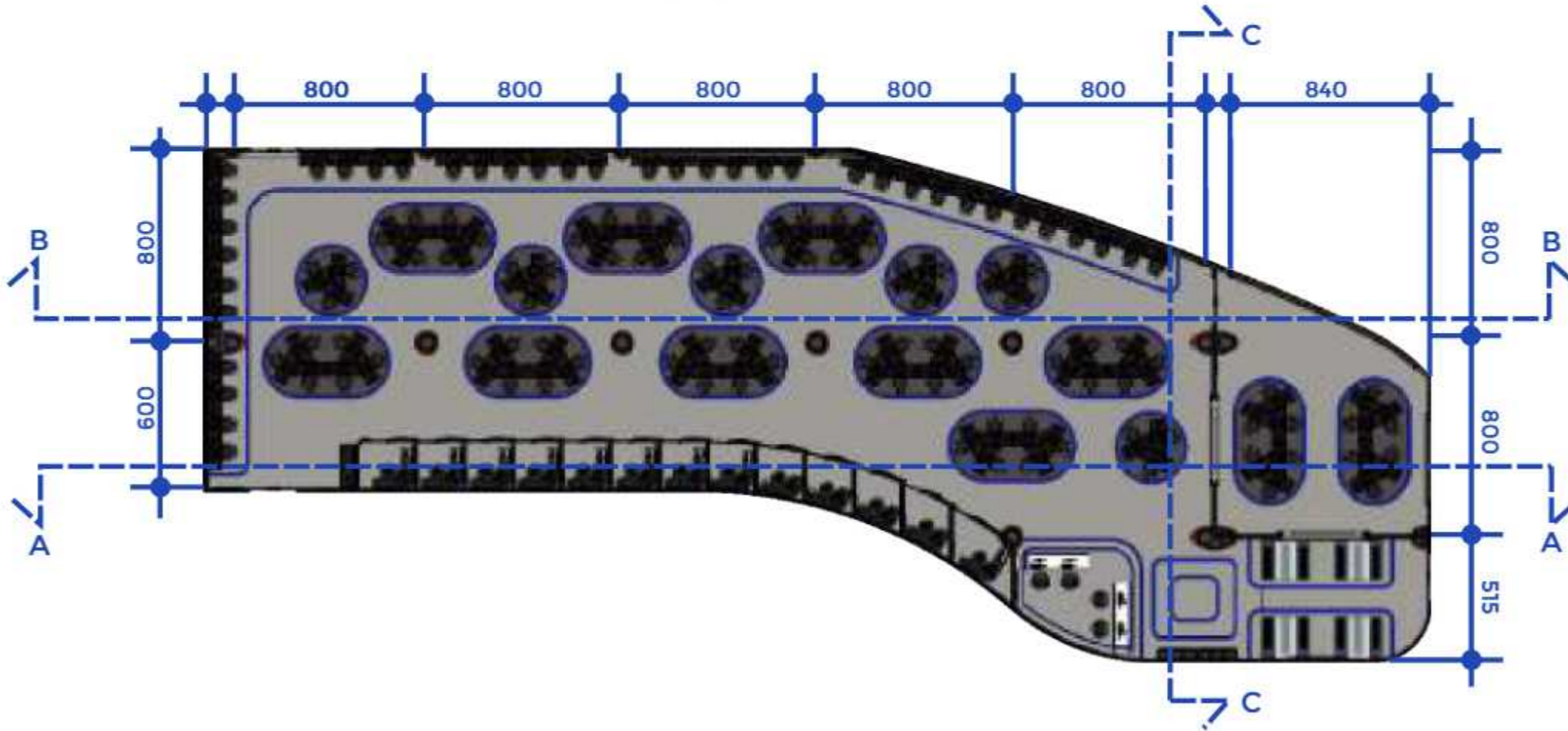
LED COLUMN



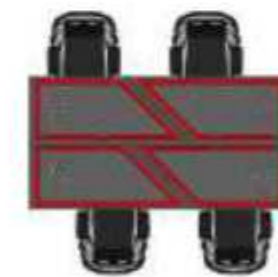
RGB FURNITURE




PERSPEKTIF TRAINING ROOM
NON SKALA



LAYOUT TRAINING ROOM
SKALA 1 : 200



LAYOUT KURSI LATIHAN

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL TRAINING ROOM	SKALA 1 : 2 00	65	85	




POTONGAN A-A
SKALA 1 : 200



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 200



POTONGAN C-C
SKALA 1 : 200

		JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
 <p>Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin</p>	<p>Studio Akhir Perancangan Arsitektur</p>	<p>Arena E-Sport Di Makassar</p>	<p>Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.</p>	<p>A. Muh. Awal Septian (D51116316)</p>	<p>DETAIL TRAINING ROOM</p>	<p>SKALA 1 : 200</p>	<p>66</p>	<p>85</p>	



EPOXY TILE



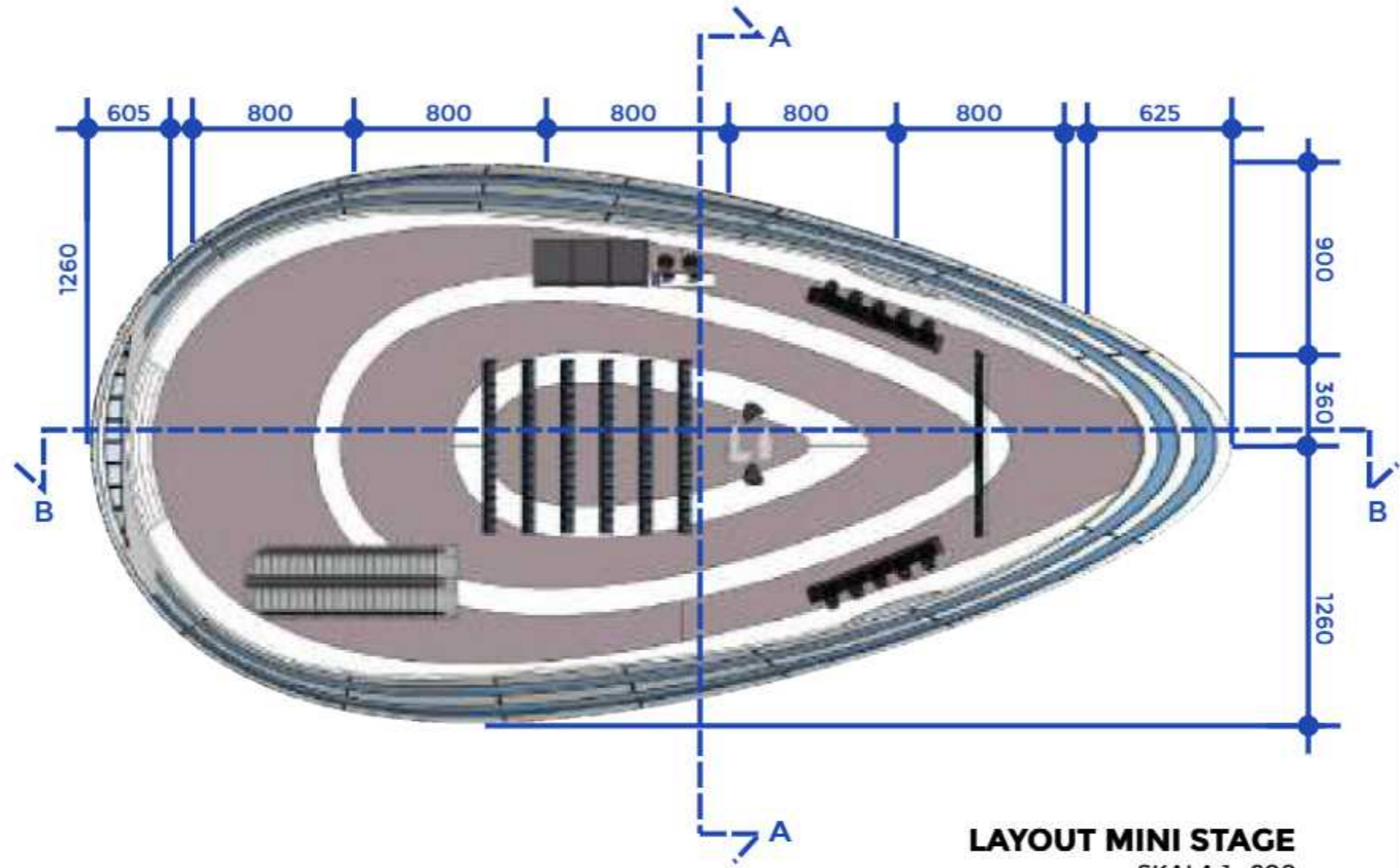
METAL PLAFOND



KINETIC LAMP



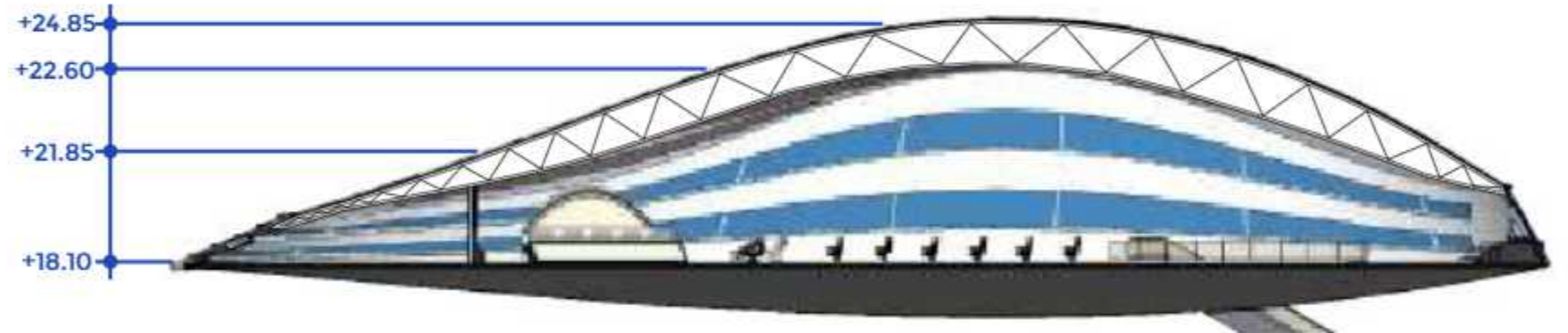
PERSPEKTIF MINI STAGE
NON SKALA




LAYOUT MINI STAGE
SKALA 1 : 200



POTONGAN A-A
SKALA 1 : 200



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 200

 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL MINI STAGE	SKALA 1 : 200	67	85	



PERSPEKTIF PLAYER ROOM
NON SKALA



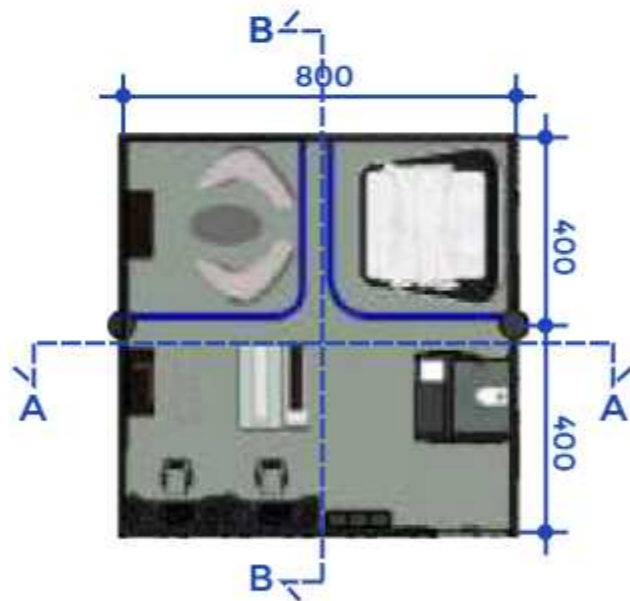
EPOXY TILE

DIGITAL WALL

EPOXY TILE



PERSPEKTIF PLAYER ROOM
NON SKALA



LAYOUT PLAYER ROOM
SKALA 1 : 150



POTONGAN A-A
SKALA 1 : 150



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 150

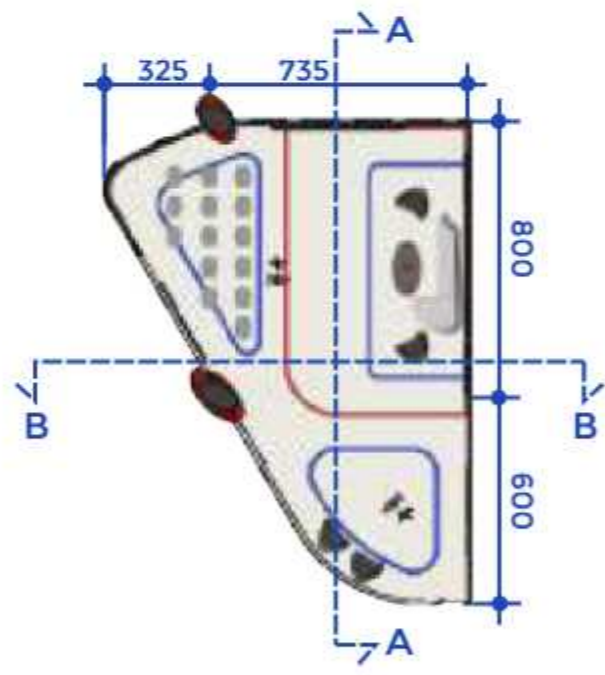
Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL PLAYER ROOM	1 : 150	68	85	



PERSPEKTIF Q UICKIE ROOM
NON SKALA



PERSPEKTIF Q UICKIE ROOM
NON SKALA



LAYOUT Q UICKIE ROOM
SKALA 1 : 150



POTONGAN A-A
SKALA 1 : 150



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 150

<p>Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin</p>	<p>Studio Akhir Perancangan Arsitektur</p>	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL Q UICKIE ROOM	1 : 150	69	85	



PERSPEKTIF OBSERVER ROOM
NON SKALA



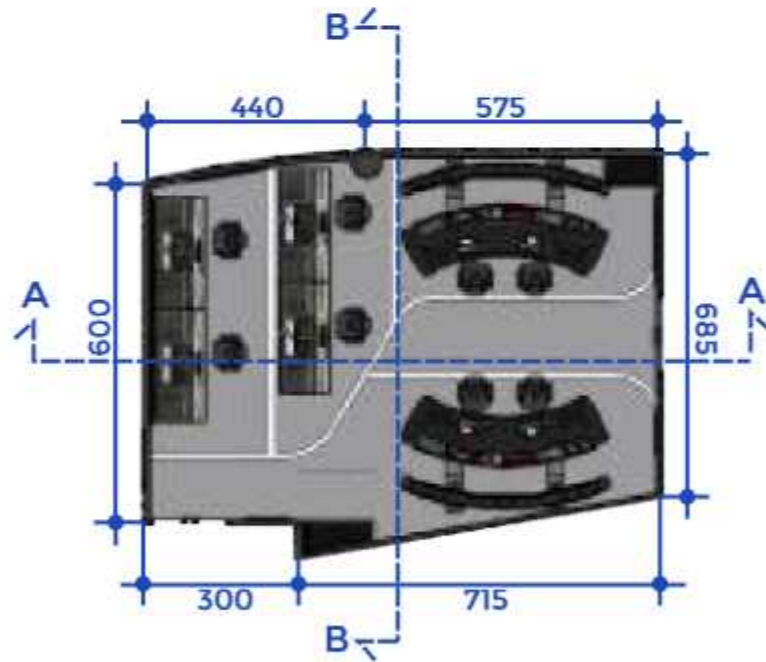
GLOSSY WALL

EPOXY TILE

RGB FURNITURE



PERSPEKTIF OBSERVER ROOM
NON SKALA



LAYOUT OBSERVER ROOM
SKALA 1 : 150



POTONGAN A-A
SKALA 1 : 150



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 150

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin	Studio Akhir Perancangan Arsitektur	JUDUL TUGAS AKHIR	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HAL	JUMLAH HAL	PARAF
		Arena E-Sport Di Makassar	Ir. H. Syavir Latif, M.Si. Dr. Syahriana Syam S.T., MT.	A. Muh. Awal Septian (D51116316)	DETAIL OBSERVER ROOM	1 : 150	70	85	