

LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
TUGAS AKHIR PERIODE 141



“CONVENTION HALL DENGAN FASILITAS ESPORTS”

DISUSUN OLEH:

Adrian Dwi Hargika Putra
21020113120059

DOSEN PEMBIMBING:

Ir. Dhanoe Iswanto, M.T.
Ir. Bambang Adji Murtomo, MSA

DOSEN PENGUJI:

Ir. Hermin Werdiningsih, M.T.
Ir. Wijayanti, M.Eng.

DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2018

HALAMAN
PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Semarang, 10 Juli 2018



Adrian Dwi Hargika Putra

NIM. 21020113120059




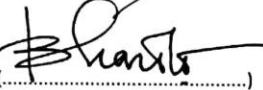
HALAMAN PENGESAHAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini diajukan oleh :

Nama : Adrian Dwi Hargika Putra
NIM : 21020113120059
Departemen / Program Studi : Arsitektur / Sarjana (S-1)
Judul Skripsi : Convention Hall dengan Fasilitas Esports di Jakarta


Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana / S1 pada Departemen / Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

TIM DOSEN

| | | |
|----------------------|--|--|
| Pembimbing I | : Ir. Dhanoe Iswanto, M.T. NIP. 195712221987031001 |  (.....) |
| Pembimbing II | : Ir. Bambang Adji Murtomo, MSA NIP. 195305051985031001 | (.....) |
| Penguji I | : Ir. Wijayanti, M.Eng. NIP. 196307111990012001 |  (.....) |
| Penguji II | : Ir. Budi Sudarwanto, M.Si NIP. 196408041991021002 |  (.....) |
| Penguji III | : Bharoto, ST, MT NIP. 197306161999031001 |  (.....) |



Semarang, 11 Juli 2018
Ketua Program Studi S1 Arsitektur



Dr. Ir. Erni Setyowati, MT
NIP. 196704041998022001

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adrian Dwi Hargika Putra

NIM : 21020113120059

Departemen / Program Studi : Arsitektur / S1

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro Hak Bebas Royalti Non - Eksklusif (*None Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

CONVENTION HALL DENGAN FASILITAS ESPORTS DI JAKARTA

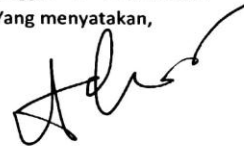
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada Tanggal : 10 Juli 2018

Yang menyatakan,



Adrian Dwi Hargika Putra

ABSTRAK

Convention Hall dengan Fasilitas Esports di Jakarta

Oleh : Adrian Dwi Hargika Putra

Di sekitar satu dekade terakhir, dengan harga komputer yang semakin murah dan internet yang semakin cepat yang membuat orang-orang lebih mudah untuk bermain *game* digital (selanjutnya disebut dengan *game*), dan membuat para pemain *game* di seluruh dunia terhubung dengan mudah, sehingga mereka dapat bermain dan menonton pertandingan bersama. Saat ini pemain semakin mahir dan membuat banyak penggemar dimana-mana, *game* menjadi lebih terorganisir, kompetitif dan profesional. Fenomena ini sering disebut dengan nama eSports (BBC, 2017).

ESports adalah sebuah bentuk kompetisi yang difasilitasi oleh sistem elektronik, pada khususnya kompetisi permainan *video game*. Jenis *game* yang biasa diasosisikan dengan *eSports* adalah *real-time strategy*, *fighting*, *first-person shooter*, *multiplayer online battle arena*. The International untuk game Dota 2, the League of Legends World Championship untuk game League of Legends, The Evolution Championship Series untuk game PES adalah salah satu contoh dari kompetisi tahunan yang menyediakan liputan langsung yang dapat diakses oleh masyarakat dunia melalui internet serta hadiah uang untuk para pesertanya sehingga menambah daya tarik *eSports* itu sendiri (Juho, et al., 2016). Menurut laman steamcharts.com Dilihat dari 4 juta pemilik akun Steam (distributor *game* digital) di Indonesia, sekitar 89,16% mengunduh *game* Dota 2. Dapat disimpulkan Dota 2 adalah *game* yang paling diminati di Indonesia.

Kata Kunci : Hiburan, Permainan, Convention Hall, Esports, Jakarta

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaykum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji Syukur kepada Allah SWT., atas karunia yang telah diberikan-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Sinopsis sebagai salah satu syarat pelaksanaan Tugas Akhir Periode 141 dengan judul "CONVENTION HALL DENGAN FASILITAS ESPORTS".

Dalam penyusunan LP3A ini, penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada :

1. Bapak Ir. Dhanoë Iswanto, M.T. selaku Dosen Pembimbing Utama Tugas Akhir, Bapak Ir. B. Adji Murtomo, MSA sebagai Koordinator Tugas Akhir Periode 141
2. Bapak Ir. Indriastjario, M.Eng., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Departemen Arsitektur Universitas Diponegoro
3. Ibu Ir. Erni Setyowati, M.T., selaku Ketua Program Studi S-1 Departemen Arsitektur Universitas Diponegoro
4. Bapak Ir. Agung Budi Sarjono, M.T., selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
5. Orang tua dan teman-teman penyusun yang dibanggakan, yang telah memberikan dukungan moral dan rohani untuk menyelesaikan penyusunan Sinopsis ini.

Akhir kata, penyusun menyadari bahwa penyusunan Sinopsis ini masih memiliki kekurangan. Untuk itu, penyusun menyampaikan permohonan maaf apabila dalam naskah Sinopsis ini terkandung materi yang kurang berkenan atau mengandung kesalahan yang tidak disengaja.

Semarang, 4 Januari 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| KATA PENGANTAR..... | 6 |
| DAFTAR ISI..... | 7 |
| DAFTAR GAMBAR..... | 9 |
| DAFTAR TABEL | 11 |
| BAB I..... | 12 |
| 1.1. LATAR BELAKANG | 12 |
| 1.2. TUJUAN DAN SASARAN | 13 |
| 1.3. MANFAAT | 13 |
| 1.4. RUANG LINGKUP..... | 13 |
| 1.5. METODE PEMBAHASAN | 14 |
| 1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN | 14 |
| 1.7. ALUR PIKIR | 15 |
| BAB II..... | 16 |
| 2.1. TINJAUAN UMUM ESPORTS CONVENTION HALL..... | 16 |
| 2.1.2. Fungsi Dan Tujuan Konvensi | 16 |
| 2.1.6. PEDOMAN PERENCANAAN CONVENTION CENTER..... | 18 |
| 2.1.7. ANALISIS FASILITAS | 20 |
| 2.2. STANDAR PERENCANAAN CONVENTION CENTER..... | 20 |
| 2.2.4. Auditorium | 21 |
| 2.2.5. Ballroom dan Meeting Room..... | 23 |
| 2.2.7. Pencahayaan | 25 |
| 2.2.8. Parkir Kendaraan..... | 25 |
| 2.3. PENEKANAN DESAIN..... | 26 |
| 2.4. STUDI BANDING PROYEK YANG SEJENIS..... | 27 |
| BAB III..... | 40 |
| 3.1. TINJAUAN UMUM KOTA JAKARTA PUSAT | 40 |
| 3.1.2. Letak Administratif Kota Jakarta Pusat..... | 40 |
| 3.1.3. Kondisi Iklim Kota Jakarta Pusat | 40 |
| BAB IV | 44 |
| 3.1. Kesimpulan..... | 44 |

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 3.2. Batasan..... | 44 |
| 3.3. Anggaran | 45 |
| BAB V | 46 |
| 5.1. PENDEKATAN ASPEK FUNGSIONAL..... | 46 |
| 5.2. PENDEKATAN KONTEKSTUAL | 63 |
| 5.3. PENDEKATAN ASPEK KINERJA | 68 |
| 5.4. PENDEKATAN ASPEK TEKNIS | 70 |
| BAB VI..... | 71 |
| 6.1 PROGRAM DASAR PERENCANAAN..... | 71 |
| 6.2 PROGRAM DASAR PERANCANGAN | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA | 74 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------|--|----|
| 2.1. | Bentuk Teater Bujur Sangkar..... | 25 |
| 2.1. | Bentuk Huruf U..... | 25 |
| 2.1. | Bentuk Kelas..... | 26 |
| 2.1. | Bentuk Konferensi..... | 26 |
| 2.1. | Bentuk Berongga..... | 27 |
| 2.1. | Bentuk Meja Bundar..... | 27 |
| 2.1. | Bentuk Teater Bujur Sangkar..... | 29 |
| 2.2. | Bentuk Teater Bujur Tapal Kuda..... | 29 |
| 2.3. | Bentuk Teater Hexagonal | 30 |
| 2.4. | Papan Serat / <i>fiber board</i> | 31 |
| 2.5. | Tabir Pengahalg Bunyi..... | 32 |
| 2.6. | Ilustrasi Pengaruh <i>Barrier</i> pada Penyebaran Gelombang Suara..... | 33 |
| 2.7. | Saluran <i>AC Ducting</i> | 36 |
| 2.8. | Skema <i>Kerja AC Ducting</i> | 36 |
| 2.9. | Bentuk Sirkulasi pada Gedung Konvensi..... | 31 |
| 2.10. | Sistem <i>Traditional</i> | 39 |
| 2.11. | Sistem <i>Continental</i> | 39 |
| 2.12. | Bentuk Theatre 360 Encirclement..... | 40 |
| 2.13. | Bentuk Theatre 210-220 Encirclement..... | 40 |
| 2.14. | Bentuk <i>Theatre Zero Encirclement</i> | 41 |
| 2.15. | Dimensi Bangku Auditorium..... | 42 |
| 2.16. | Dimensi Letak Kursi Roda pada Bangku..... | 43 |
| 2.17. | <i>Model Logitudinal Section Through Hall</i> | 44 |
| 2.18. | <i>Prependicular classroom style</i> | 37 |
| 2.18. | <i>Classroom style</i> | 37 |
| 2.19. | <i>Central conferences tables</i> | 37 |
| 2.20. | <i>Square and inclined grouping</i> | 37 |
| 2.21. | Konfigurasi Parkir Roda..... | 38 |
| 2.22. | Konfigurasi Parkir Roda 4..... | 38 |
| 2.23. | Konfigurasi Parkir Roda 4..... | 38 |
| 2.24. | Konfigurasi Parkir Roda 4..... | 39 |
| 2.25. | Gedung <i>Indonesian Convention and Exhibition</i> | 40 |
| 2.26. | Panorama Gedung <i>Indonesian Convention and Exhibition</i> | 40 |
| 2.27. | Gereja Blenduk..... | 42 |
| 2.28. | Lokasi <i>Marina Convention Center (MCC)</i> | 43 |
| 2.29. | Kondisi Fasad <i>MCC</i> | 44 |
| 2.30. | Elemen struktur <i>MCC</i> | 44 |
| 2.31. | Suasana Kepadatan Interior <i>MCC</i> | 44 |
| 2.32. | Suasana Interior <i>MCC</i> saat Pameran Mobil..... | 45 |
| 2.33. | Suasana Interior <i>MCC</i> saat Tidak ada Pengunjung..... | 45 |
| 2.34. | Lokasi <i>Jakarta Convention Center (JCC)</i> | 46 |
| 2.35. | Grafis Peta Kota <i>Jakarta Convention Center (JCC)</i> | 46 |
| 2.36. | Denah <i>Exhibition</i> dan <i>pre-function Hall A</i> | 47 |

| | | |
|-------|---|----|
| 2.37. | Interior <i>Exhibition Hall A</i> | 47 |
| 2.38. | Denah <i>Plenary Hall</i> | 48 |
| 2.39. | Interior <i>Plenary Hall</i> | 48 |
| 2.40. | Denah <i>Assembly Hall</i> | 49 |
| 2.41. | Interior <i>Assembly Hall</i> | 49 |
| 2.42. | Denah <i>Cendrawasih Room</i> | 49 |
| 2.43. | Interior <i>Cendrawasih Room</i> | 49 |
| 2.44. | Kondisi Fasad <i>JCC</i> di tengah aktivitas..... | 50 |
| 2.45. | Suasana Interior <i>JCC</i> | 50 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-------|--|----|
| 2.1. | Tabel Jenis Peredam dan Kegunaanya..... | 31 |
| 2.2. | Indikator Satuan Lux pada Bangunan Konvensi dan Ekshibisi..... | 34 |
| 2.3. | Dimensi Jarak Antar Baris pada Auditorium..... | 41 |
| 2.4. | Dimensi Jarak Baris Continental pada Auditorium..... | 41 |
| 2.5. | Dimensi Jarak Baris Traditional pada Auditorium..... | 42 |
| 2.6. | Dimensi Bangku Conti dan Tradi pada Auditorium..... | 42 |
| 2.7. | Dimensi Lorong dan Jarak Sirkulasi..... | 44 |
| 2.8. | Tabel Dimensi Meja..... | 44 |
| 2.9. | Tabel Luas Area..... | 44 |
| 2.10. | Hasil Studi Banding..... | 44 |
| 2.11. | Informasi lain Tentang Studi Banding..... | 44 |
| 5.1. | Analisa Pelaku dan Kebutuhan Ruang..... | 46 |
| 5.2. | Analisa Kegiatan Pelaku dan Kebutuhan Ruang..... | 48 |
| 5.3. | Rekap Jenis dan Jumlah Kegiatan Konvensi 2015-2016..... | 49 |
| 5.4. | Kegiatan Jumlah Peserta Konvensi 2015-2016..... | 50 |
| 5.5. | Rekap Jenis dan Jumlah Kegiatan Non Konvensi 2015-2016..... | 52 |
| 5.6. | Sumber Refrensi..... | 55 |
| 5.7. | Acuan Pendekatan Kapasitas Ruang..... | 58 |
| 5.8. | Besaran Ruang Kegiatan Utama dan Penunjang Konvensi..... | 60 |
| 5.9. | Kapasitas Besaran Ruang Pengelola..... | 65 |
| 5.10. | Kapasitas Besaran Ruang Servis..... | 65 |
| 5.11. | Draft Bobot Nilai Skor Pemilihan Tapak..... | 66 |
| 5.12. | Hasil Nilai Skor Pemilihan Tapak..... | 67 |