

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT
PERBELANJAAN E SPORT DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR MODERN KONTEMPORER**



STUDIO TUGAS AKHIR

**Dibuat Untuk Memenuhi Persyaratan Akademik Strata Satu (S1)
Program Studi Arsitektur Universitas Tridinanti**

Disusun Oleh:

**ATTALA YUZA LOGAN PRATAMA
NPM : 1902250015**

**Dosen Pembimbing I : Andy Budiarto, S.T., M.T.
Dosen Pembimbing II : A. Malik Abdul Aziz, S.T, M.Ars**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TRIDINANTI**

2026

HALAMAN PENGESAHAN

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TRIDINANTI

STUDIO TUGAS AKHIR – ARS422

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN E SPORT
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN KONTEMPORER

Disusun Oleh :

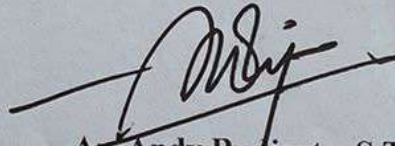
ATTALA YUZA LOGAN PRATAMA
NPM. 1902250015

Mengetahui,
Program Studi Arsitektur,
Ketua



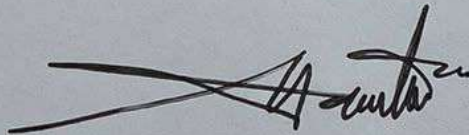
Ar. Aditha Maharani Ratna. M.T. IAI
NIDN. 00230986601

Palembang, 18 Juli 2026
Diperiksa & Disetujui Oleh,
Pembimbing I



Ar. Andy Budiarto, S.T., M.T. IAI
NIDN. 0211108305

Pembimbing II



Ar. A. Malik Abdul Aziz. M.Ars. IAI
NIDN. 0226089501

Disahkan Oleh,
Dekan



Dr. Ani Firda. S.T., M.T.
NIDN. 0020117701

LEMBAR PENYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Attala Yuza Logan Pratama
NPM : 1902250015
Program Studi : Arsitektur
Alamat : Jl. Karya Muda I, Lr.Serasan No.02 Kelurahan Sako,
Kecamatan Sako Baru Kota Palembag, 30161

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul :

**“PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN
E SPORT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN
KONTEMPORER”**

Merupakan judul orisinil serta bukan merupakan plagiat dari judul tugas akhir atau sejenisnya dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya serta akan saya pertanggung jawabkan.

Palembang, 18 Juli 2026



Attala Yuza Logan Pratama

NIM. 1902250015

MOTTO :

“Aku ingin hidup lebih lama, sementara waktu berjalan terlalu cepat.....”

Kupersembahkan Untuk :
Mama Cik Nani (Nenek ku)
Bunda Lia dan Ayah iwan
Bunda Ait dan Ayah Ridwan
Adikku Rafsyah
Seseorang yang selalu
menyemangatiku dan selalu
menemaniku Dian Septi Adelia
Bapak/Ibu Dosen Program Studi
Arsitektur Universitas Tridinanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan konsep yang berjudul “PERENCANAAN DAN PERANCANGAN KANTOR PUSAT PERBELANJAAN E SPORT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN KONTEMPORER ” ini dengan tepat waktunya.

Konsep ini merupakan persyaratan Kedua agar dapat melanjutkan ke tahap berikutnya dalam penyelesaian Studio Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi penyajian bahasa maupun secara ilmiahnya. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun.

Dalam proses penulisan ini, saya menyadari bahwa tidak sedikit bantuan, bimbingan, serta dukungan yang saya terima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Yth. Ibu Dr. Ani Firda, S.T., M.T.**, selaku Dekan Fakultas Teknik, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, dan dukungan positif sehingga penulis tetap bersemangat serta tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan studi ini.
2. **Yth. Ibu Aditha Maharani Ratna, S.T., M.T.**, selaku Ketua Program Studi Arsitektur yang telah memberikan arahan dan kebijakan yang mendukung proses akademik saya.

3. **Yth. Bapak Andy Budiarto, S.T., M.T.**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berarti dalam proses penyusunan proposal ini.
4. **Yth. A. Malik Abdul Aziz, S.T, M.Ars** selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, membimbing serta meluangkan waktu nya untuk memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tridinanti yang telah memberikan ilmu selama masa studi.
6. Terima kasih kepada Mama (Nenek saya) Cik Nani, yang sejak kecil selalu merawat dan menemani saya hingga kuliah. Kepada Bunda Lia dan Ayah Iwan yang selalu menyayangi serta mendukung saya, juga Bunda Ait dan Ayah Ridwan yang sudah seperti orang tua sendiri karena selalu memberikan yang terbaik.

Untuk adik saya, Rafsyah, terima kasih atas kesabaranmu—saya ingin menjadi kakak yang bisa memberi contoh baik untukmu.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi, kebersamaan, serta saling membantu dalam menghadapi berbagai tantangan selama penyusunan tugas akhir ini.

Palembang, 18 Juli 2026

Penulis,



Attala Yuza Logan Pratama

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN E
SPORT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN
KONTEMPORER**

Attala Yuza Logan Pratama (19.02.25.00.15)

Email : attalayuza@gmail.com

ABSTRAK

Kota Palembang memiliki dominasi penduduk usia produktif dan tingkat penetrasi internet yang tinggi, sehingga mendorong berkembangnya aktivitas game online dan e-sport. Namun, ketersediaan fasilitas e-sport terintegrasi masih terbatas. Oleh karena itu, perancangan Pusat Perbelanjaan E-Sport direncanakan sebagai wadah aktivitas kompetitif, komunitas digital, dan fungsi komersial pendukung. Pendekatan arsitektur modern kontemporer diterapkan untuk menghadirkan efisiensi ruang, fleksibilitas fungsi, serta ekspresi arsitektur yang sesuai dengan gaya hidup digital generasi muda. Fasilitas ini diharapkan mendukung industri kreatif dan menjadi pusat hiburan digital baru di Kota Palembang.

Kata Kunci: perencanaan, perancangan, pusat perbelanjaan, e-sport, arsitektur modern kontemporer.

ABSTRACT

Palembang City is dominated by a productive-age population with a high level of internet penetration, which has encouraged the growth of online gaming and e-sports activities. However, integrated e-sports facilities remain limited. Therefore, the design of an E-Sports Shopping Center is proposed as a space for competitive activities, digital communities, and supporting commercial functions. A modern contemporary architectural approach is applied to provide spatial efficiency, functional flexibility, and architectural expression that reflects the digital lifestyle of young generations. This facility is expected to support the creative industry and become a new digital entertainment hub in Palembang City.

Keywords: *Planning, design, shopping center, e-sport, Modern Contemporary Architecture*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	7
a. Tujuan.....	7
b. Manfaat.....	7
1.4. Batasan Masalah.....	8
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	9
a. Data Primer.....	9
b. Data Sekunder.....	9
1.6. Kerangka Berfikir.....	10
1.7. Sistematik Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1. Perencanaan dan Perancangan.....	13

2.2. Pusat Perbelanjaan E Sport.....	14
2.1.1. Prinsip dan Klasifikasi Pusat Perbelanjaan E Sport.....	17
2.1.2. Standar, Sirkulasi, dan Zonasi Pusat Perbelanjaan E Sport....	21
2.3. Definisi dan Tujuan Arena E Sport.....	23
2.3.1. Genre Permainan E-Sport.....	25
2.3.2. Kegiatan E-Sport.....	29
2.3.3. Ruang Utama E-Sport.....	32
2.4. Arsitektur Modern Kontemporer.....	34
2.4.1. Prinsip Arsitektur Modern Kontemporer.....	36
2.4.2. Strategi Desain Arsitektur Modern Kontemporer.....	40
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....	45
3.1. Rancangan Penelitian dan Perancangan.....	45
3.2. Tahap Perencanaan.....	45
3.2.1. Pemilihan Lokasi Perancangan.....	46
3.2.2. Alternatif Site dan Data Tapak.....	47
a. Alternatif 1.....	48
b. Alternatif 2.....	50
3.2.3. Penentuan Site Terpilih.....	51
3.3. Studi Preseden.....	53
a. Palembang Icon Mall dan PSCC - Palembang.....	53
b. Mall Taman Anggrek - Jakarta.....	58
c. LOL Park - Korea Selatan.....	61
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	69

4.1 Analisis Tapak	69
4.1.1 Kondisi Existing Tapak.....	69
4.1.2 Analisis Sirkulasi dan Pencapaian	73
4.1.3 Analisis Konsep Tapak	75
4.1.4 Analisis Klimatologi	78
a. Orientasi Matahari dan Temperatur Udara	78
b. Analisis Angin dan Hujan	81
c. Analisis Vegetasi.....	83
4.1.5 Analisis View.....	84
4.2 Analisi Pola Sirkulasi Bangunan	87
4.3 Analisi Pengguna	88
4.3.1 Aktivitas Pengguna	89
4.3.2 Kelompok Ruang	90
4.3.3 Asumsi Jumlah Pengguna	91
4.4 Kebutuhan Ruang	94
4.4.1 Program Ruang	94
4.4.2 Standar Ruang	95
a. Arena E Sport (Gedung Bentang Lebar)	96
b. Fasilitas Utama - Pusat Perbelanjaan.....	96
c. Fasilitas Ruang Pengelola dan Komunitas.....	97
d. Fasilitas Ruang Service dan Teknis.....	97
4.4.3 Analisis Hubungan Antar Ruang	97
4.5 Analisis Struktur dan Konstruksi	98

4.6 Analisis Struktur Rangka Atap	101
4.7 Analisis Utilitas	104
4.7.1 Sistem Elektrikal	104
4.7.2 Sistem Air Bersih	105
4.7.3 Sistem Pengelolaan Limbah	107
a. Sistem Air Bekas	107
b. Sistem Air Kotor	108
4.7.4 Sistem Pengelolaan Sampah	108
BAB V KONSEP PERANCANGAN	110
5.1 Konsep Tapak	110
5.1.1 Zonasi Tapak	111
5.1.2 Pencapaian dan Sirkulasi	112
5.1.3 Lansekap.....	113
5.2 Konsep Ruang	116
5.2.1 Program Ruang.....	117
5.2.2 Zoning Ruang	120
5.2.3 Penerapan Ruang Didalam Bangunan	122
5.3 Konsep Bentuk	126
5.3.1 Gubahan Massa.....	127
5.3.2 Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Bangunan.....	129
5.3.3 Material Arsitektur Kontemporer yang Digunakan.....	130
5.4 Konsep Struktur dan Konstruksi	132
5.5 Konsep Utilitas	135

5.5.1 Sistem Elektrikal	135
5.5.2 Sistem Air Bersih.....	136
5.5.3 Sistem Air Limbah.....	136
5.5.4 Sistem Pengelolaan Sampah	137
DAFTAR PUSTAKA.....	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Jumlah Pengguna Internet (Sumber: APJII, 2025).....	2
Gambar 1.2	Kelompok Presentasi Game Online (Sumber: APJII, 2025) ..	4
Gambar 1.3	Kerangka Berpikir.....	10
Gambar 2.1	Permainan E Sport ML(Sumber: Google, 2025).....	26
Gambar 2.2	Permainan E Sport PUBG (Sumber: Google, 2025)	26
Gambar 2.3	Permainan E Sport FIFA (Sumber: Google, 2025).....	27
Gambar 2.4	Permainan E Sport Takken (Sumber: Google, 2025).....	28
Gambar 2.5	Permainan E Sport Warcraft (Sumber: Google, 2025).....	28
Gambar 2.6	Layout Umum Kompetisi Game PC.....	30
Gambar 2.7	Layout Umum Kompetisi Game Console.....	31
Gambar 2.8	Arena Bentuk Segi Empat.....	33
Gambar 2.9	Ruang Latihan Linear dan Berhadapan.....	33
Gambar 2.10	Contoh Bangunan Arsitektur Modern Kontemporer.....	34
Gambar 3.1	Lokasi Opsi Site 1 (Sumber: Google Earth, 2025).....	48
Gambar 3.2	Lokasi Opsi Site 2 (Sumber: Google Earth, 2025).....	50
Gambar 3.3	Lokasi Palembang Icon Mall(Google Maps, 2025).....	54
Gambar 3.4	Tampak Fasad Palembang Icon dan PSCC (Google, 2025)	55
Gambar 3.5	Tampak Dalam Palembang Icon Mall.....	55
Gambar 3.6	Tampak Atrium Palembang Icon Mall.....	56
Gambar 3.7	Ruang dalam PSCC (Google, 2025).....	57
Gambar 3.8	Fasilitas PSCC dan Facad (Google, 2025).....	57
Gambar 3.9	Tampak Exterior Palembang Icon Mall.....	58
Gambar 3.10	Lokasi Mall Taman Anggrek (Google Maps, 2025).....	58
Gambar 3.11	Fasad Mall Taman Anggrek (Google, 2025).....	59
Gambar 3.12	Fasad LED Mall Taman Anggrek (Google, 2025).....	60
Gambar 3.13	Atrium Mall Taman Anggrek (Google, 2025).....	60
Gambar 3.14	Lokasi LOL Park, Korea Selatan (Google Maps, 2025).....	61
Gambar 3.15	Gedung LOL Park, Korea Selatan (Google Maps, 2025).....	62

Gambar 3.16 Arena LOL Pak, Korea Selatan (lolpark, 2025).....	63
Gambar 3.17 Merchandise LOL Park (studiointune.com/lolpark, 2025)....	63
Gambar 3.18 Lobi dan Cafe LOL Park (lolpark, 2025).....	64
Gambar 3.19 Jalur sirkulasi LOL Park (studiointune.com/lolpark, 2025)...	64
Gambar 3.20 Interior LOL Park (studiointune.com/lolpark, 2025).....	65
Gambar 4.1 Lokasi Tapak (Sumber: Google Earth, 2024).....	70
Gambar 4.2 Batasan Tapak.....	72
Gambar 4.3 Respon Sirkulasi dan Pencapaian.....	73
Gambar 4.4 Respon Konsep Ide Tapak.....	77
Gambar 4.5 Analisis Matahari dan Temperatur Udara.....	79
Gambar 4.6 Respon Paparan Sinar Matahari.....	80
Gambar 4.7 Analisis Angin dan Hujan.....	82
Gambar 4.8 Analisis Vegetasi.....	84
Gambar 4.9 Analisis View.....	86
Gambar 4.10 Analisis Pola Sirkulasi.....	87
Gambar 4.11 Analisis Struktur dan Konstruksi.....	100
Gambar 4.12 Analisis Struktur dan Konstruksi.....	103
Gambar 4.13 Energi solar panel.....	105
Gambar 4.14 <i>Down Feed System</i>	106
Gambar 4.15 Skema Air Bekas.....	107
Gambar 4.16 Skema <i>grease trap</i>	107
Gambar 4.17 Sistem Kerja <i>Bio Septic Tank</i>	108
Gambar 5.1 Konsep Tapak.....	110
Gambar 5.2 Zonasi Tapak.....	111
Gambar 5.3 Skema Pencapaian Pada Tapak.....	113
Gambar 5.4 Perencanaan Tata Ruang Luar Pada Tapak.....	114
Gambar 5.5 Sketsa Penempatan Elemen Keras.....	114
Gambar 5.6 Elemen Keras pada area outdoor.....	115
Gambar 5.7 Gambaran umum zoning ruang.....	121
Gambar 5.8 Ruang Pusat Perbelanjaan.....	123
Gambar 5.9 Arena E Sport.....	124

Gambar 5.10 Restroom Perempuan dan Laki-laki.....	125
Gambar 5.11 Gubahan Massa Pusat Perbelanjaan.....	127
Gambar 5.12 Gubahan Massa Arena E Sport.....	128
Gambar 5.13 Kedua Gubahan Massa didalamSite.....	129
Gambar 5.14 Material Kaca dan ACP.....	130
Gambar 5.15 Material WPC Hollow.....	131
Gambar 5.16 Struktur Gedung Tinggi.....	133
Gambar 5.17 Struktur Gedung Bentang Lebar.....	134
Gambar 5.18 Struktur Gedung Tinggi.....	135
Gambar 5.19 Sistem air kotor.....	137
Gambar 5.20 Jenis Media Bak Penampung Kompos.....	138

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis SWOT Lokasi.....	52
Tabel 3.2	Kesimpulan Studi Preseden (Penulis, 2025).....	66
Tabel 3.3	Penerapan elemen arsitektural dari Studi Preseden.....	67
Tabel 4.1	Zonasi Fungsional.....	78
Tabel 4.2	Aktivitas Pengguna.....	89
Tabel 4.3	Kelompok Ruang.....	91
Tabel 4.4	Asumsi Jumlah Pengguna Lain.....	92
Tabel 4.5	Asumsi Jumlah Kendaraan.....	93
Tabel 4.6	Program Ruang Service.....	94
Tabel 4.7	Program Ruang Terbuka.....	95
Tabel 4.8	Program Ruang Fasilitas Layanan Utama.....	95
Tabel 4.9	Program Ruang Penunjang.....	95
Tabel 4.10	Arena E Sport (Gedung Bentang Lebar).....	93
Tabel 4.11	Fasilitas Utama - Pusat Perbelanjaan.....	93
Tabel 4.12	Fasilitas Kantor Pengelola dan Komunitas.....	94
Tabel 4.13	Fasilitas Ruang Service dan Teknis.....	94
Tabel 4.14	Hubungan Antar Ruang.....	95
Tabel 5.1	Elemen Lunak.....	115
Tabel 5.2	Besaran Ruang.....	117
Tabel 5.3	Total Luas Lantai.....	119
Tabel 5.4	Perhitungan Besaran Parkir.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Palembang sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Selatan merupakan salah satu kota besar yang mengalami pertumbuhan penduduk cukup signifikan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) dan Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil, jumlah penduduk Kota Palembang pada tahun 2024 mencapai sekitar 1,78 juta jiwa atau hampir 20% dari total penduduk Provinsi Sumatera Selatan. Jika dilihat lebih jauh, komposisi penduduknya didominasi oleh kelompok usia produktif (15–59 tahun) dengan persentase sekitar 63,96%. Kondisi ini menunjukkan bahwa Palembang memiliki karakter sebagai kota urban yang aktif, baik secara ekonomi, sosial, maupun dalam aktivitas digital (BPS; Dukcapil, 2024).

Secara nasional, Indonesia juga mengalami pertumbuhan penduduk yang besar. Pada tahun 2024, jumlah penduduk Indonesia mencapai sekitar 281,6 juta jiwa dan menjadikannya sebagai salah satu negara dengan populasi terbesar di dunia (Detik.com, 2024). Pertumbuhan penduduk yang tinggi, terutama di wilayah perkotaan, berdampak langsung pada meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap ruang publik, fasilitas komersial, serta sarana hiburan yang relevan dengan gaya hidup modern. Dalam berbagai presentasi mengenai perkembangan kota dan budaya

digital, fenomena ini sering dikaitkan dengan perubahan pola aktivitas masyarakat yang semakin bergeser ke arah hiburan berbasis teknologi, termasuk game online.



Gambar 1.1. Jumlah Pengguna Internet (Sumber: APJII, 2025)

Seiring dengan pertumbuhan tersebut, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia juga berlangsung sangat pesat. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, tingkat penetrasi internet nasional telah mencapai 80,66%, dengan jumlah pengguna internet sekitar 229.428.417 jiwa dari total populasi 284,4 juta jiwa (APJII, 2025). Angka ini menunjukkan peningkatan yang konsisten dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, yaitu sebesar 64,80% pada tahun 2018 dan 79,50% pada tahun 2024. Tingginya akses terhadap internet ini memperkuat berkembangnya aktivitas digital masyarakat, yang dalam banyak presentasi game online sering disebut sebagai faktor utama tumbuhnya budaya gaming dan e-sport.

Berdasarkan gender, tingkat penetrasi internet pada laki-laki tercatat sebesar 82,73%, sedikit lebih tinggi dibandingkan perempuan sebesar 78,57%. Sementara itu, berdasarkan kelompok generasi, Generasi Z dan Generasi Milenial menunjukkan tingkat penetrasi tertinggi, masing-masing di atas 87%, disusul oleh Generasi Alpha. Secara keseluruhan, generasi muda menjadi kelompok mayoritas pengguna internet di Indonesia (APJII, 2025). Dominasi generasi muda ini secara langsung mendorong berkembangnya budaya digital, khususnya dalam aktivitas bermain game online dan keterlibatan dalam e-sport.

Perkembangan e-sport di Indonesia menunjukkan tren yang sangat pesat dan menempatkan Indonesia sebagai salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara (Databoks, 2024). Sebagian besar pengguna internet pada rentang usia produktif (16–64 tahun) tercatat aktif bermain video game, baik sebagai hiburan maupun dalam skala kompetitif (Databoks, 2024). Fenomena ini selaras dengan laporan Newzoo yang menyebutkan bahwa Indonesia memiliki populasi gamer aktif yang sangat besar, mencapai puluhan juta pengguna, dengan dominasi permainan berbasis perangkat seluler. Tingginya persentase gamer ini sering ditampilkan dalam berbagai presentasi game online sebagai indikator kuat bahwa e-sport telah menjadi bagian dari gaya hidup digital masyarakat Indonesia (Newzoo, 2023).

Selain itu, perkembangan e-sport juga tercermin melalui penyelenggaraan turnamen berskala nasional, seperti Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia, yang secara rutin menarik jutaan penonton dan peserta, baik secara

langsung maupun melalui platform streaming digital. Fenomena ini menunjukkan bahwa e-sport tidak lagi sekadar hiburan, melainkan telah berkembang menjadi industri kreatif dan ruang interaksi sosial bagi generasi muda (Wikipedia, 2024).



Gambar 1.2. Kelompok Presentasi Game Online (Sumber: APJII, 2025)

Survei GoodStats tahun 2025 menunjukkan bahwa sekitar 28,17% responden di Indonesia menyukai dan aktif bermain game online. Dari berbagai jenis permainan, Mobile Legends menjadi game yang paling banyak dimainkan dengan persentase 48,99%, diikuti oleh Free Fire sebesar 23,05% dan PUBG Mobile sebesar 11,05% (GoodStats, 2025). Dominasi ketiga game tersebut menegaskan tingginya minat masyarakat terhadap game kompetitif berbasis genre MOBA dan Battle Royale, yang merupakan inti dari ekosistem e-sport modern.

Secara umum, genre e-sport yang populer di Indonesia meliputi MOBA, Battle Royale, Racing dan Sports, Fighting Games, serta Real-Time Strategy (RTS). Popularitas genre ini semakin diperkuat oleh keberadaan tim profesional seperti RRQ dan ONIC Esports yang aktif berkompetisi di berbagai ajang nasional dan internasional, sehingga meningkatkan eksposur dan minat masyarakat terhadap dunia e-sport (Wikipedia, 2024).

Pada skala lokal, meskipun data statistik resmi mengenai jumlah pengguna e-sport di Kota Palembang belum tersedia secara spesifik, dominasi usia produktif, tingginya akses internet, serta karakter masyarakat urban menunjukkan bahwa Kota Palembang memiliki potensi besar sebagai pusat pertumbuhan e-sport regional. Hal ini sejalan dengan tren nasional serta dinamika perkembangan komunitas digital yang semakin aktif di berbagai kota besar di Indonesia.

Dalam merespons fenomena tersebut, perencanaan fasilitas e-sport yang terintegrasi dengan fungsi komersial menjadi kebutuhan yang relevan. Kehadiran pusat perbelanjaan dalam satu kawasan perencanaan dipandang mampu memfasilitasi berbagai kebutuhan pengguna e-sport, mulai dari perangkat gaming, aksesoris, hingga kebutuhan penunjang lainnya. Integrasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi aktivitas, tetapi juga menciptakan kenyamanan serta daya tarik kawasan sebagai pusat hiburan digital terpadu.

Pendekatan arsitektur modern kontemporer dinilai sesuai untuk perancangan pusat perbelanjaan e-sport. Pendekatan ini menekankan efisiensi ruang, fleksibilitas fungsi, integrasi teknologi, serta ekspresi arsitektur yang merepresentasikan dinamika industri kreatif dan gaya hidup generasi muda. Penerapan konsep ini memungkinkan perancangan dua massa bangunan utama, yaitu pusat perbelanjaan e-sport dan arena e-sport, yang saling terintegrasi namun tetap memiliki karakter fungsi yang jelas.

Berdasarkan uraian tersebut, pembangunan Pusat Perbelanjaan E-Sport dengan pendekatan arsitektur modern kontemporer di Kota Palembang merupakan peluang strategis dalam menjawab kebutuhan hiburan digital, pengembangan industri kreatif, serta ruang interaksi sosial masyarakat perkotaan. Fasilitas ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai ruang komersial, tetapi juga sebagai wadah rekreasi digital, penguatan komunitas e-sport, serta ikon baru transformasi Kota Palembang menuju kota modern yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam perencanaan dan perancangan Pusat Perbelanjaan E-Sport dengan pendekatan Arsitektur Modern Kontemporer adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip Arsitektur Modern Kontemporer dalam perancangan Pusat Perbelanjaan E-Sport agar mampu mencerminkan karakter modern, efisien, serta selaras dengan perkembangan kebutuhan dan gaya hidup masyarakat di era modern?

2. Bagaimana penyusunan konsep tata ruang, zonasi, dan sirkulasi yang efektif dan efisien sehingga mampu mendukung berbagai aktivitas e-sport, seperti turnamen, area bermain (gaming area), ritel digital, serta ruang komunitas dalam satu kesatuan fungsi yang terpadu?

1.3 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Tujuan dari perencanaan dan perancangan Pusat Perbelanjaan E-Sport dengan pendekatan Arsitektur Modern Kontemporer adalah sebagai berikut::

1. Menerapkan prinsip-prinsip Arsitektur Modern Kontemporer dalam perancangan Pusat Perbelanjaan E-Sport agar mampu menampilkan karakter modern, efisien, serta mendukung perkembangan gaya hidup digital masyarakat perkotaan di Kota Palembang..
2. Merancang tata ruang, zonasi, dan sirkulasi yang efektif dan efisien sehingga mampu mengakomodasi berbagai aktivitas e-sport, seperti turnamen, area gaming, ritel digital, serta ruang komunitas dalam satu kesatuan fungsi yang harmonis.

b. Manfaat

1. Memberikan kontribusi berupa kajian penerapan prinsip Arsitektur Modern Kontemporer dalam perancangan pusat perbelanjaan e-sport yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan masyarakat urban..
2. Menjadi referensi bagi penelitian lanjutan dan praktik perancangan di bidang arsitektur, khususnya yang mengkaji hubungan antara desain

modern kontemporer dan ruang publik komersial dalam konteks perkembangan industri kreatif.

1.4 Batasan Masalah

Perencanaan dan perancangan ini difokuskan pada pembangunan Pusat Perbelanjaan E-Sport di Kota Palembang dengan pendekatan Arsitektur Modern Kontemporer. Adapun aspek-aspek yang dibahas dalam perencanaan ini meliputi:

- a. Aspek Arsitektural, yang mencakup penataan massa bangunan, bentuk dan ekspresi arsitektur, perancangan fasad, penggunaan material modern, serta pengaturan tata ruang dalam bangunan yang mendukung fungsi dan aktivitas e-sport.
- b. Aspek Teknis, yang meliputi perencanaan zonasi ruang, sistem sirkulasi pengunjung dan kendaraan, kebutuhan utilitas bangunan (seperti sistem listrik, pendinginan, pencahayaan buatan, dan akustik), serta fasilitas pendukung kegiatan e-sport, antara lain area kompetisi, studio streaming, dan ruang komunitas.

Perencanaan ini tidak membahas secara mendalam aspek non-teknis, seperti kajian ekonomi, analisis investasi, maupun manajemen operasional pusat perbelanjaan. Batasan lokasi perencanaan ditetapkan pada kawasan strategis di Kota Palembang yang memiliki potensi pengembangan sektor hiburan digital serta tingkat aksesibilitas yang tinggi terhadap pusat aktivitas masyarakat.

1.5 Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

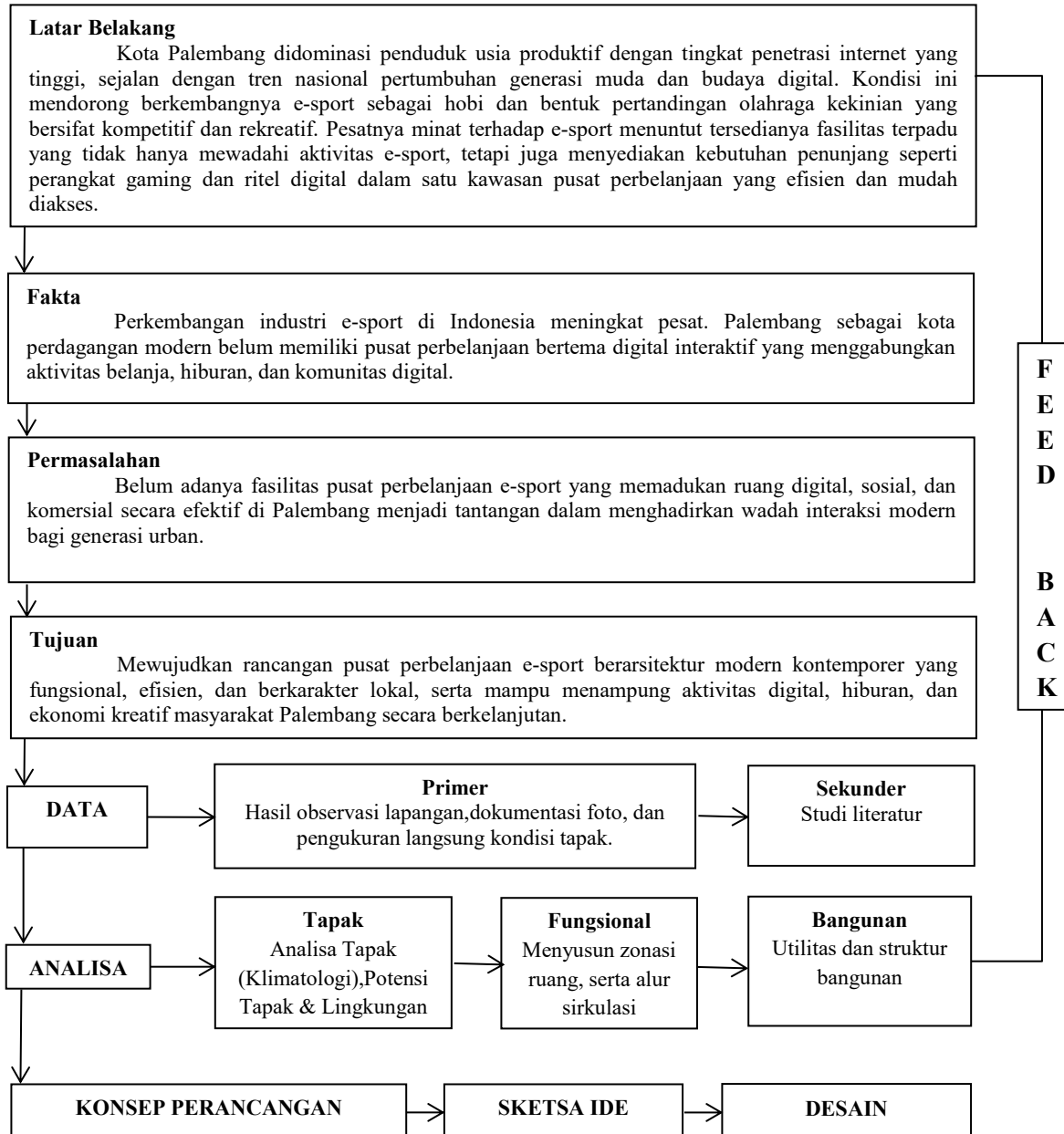
Pengumpulan data dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Observasi dengan melakukan pengamatan ke lokasi tapak yang terkait.
2. Mencatat hasil pengamatan keadaan sekitar lokasi tapak.
3. Pengamatan perilaku pengguna yang berada di lokasi tapak.
4. Dokumentasi berupa hasil foto dan video di lokasi tapak.

b. Data Sekunder

1. Data lokasi tapak mengenai kondisi kota Palembang rtrw, dan peraturan bangunan setempat.
2. Mengidentifikasi tapak bangunan eksisting.
3. Sirkulasi dan data lapangan.
4. Data sekunder standar besaran ruang untuk Pusat Perbelanjaan.
5. Studi Preseden.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1.3. Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penyusunan tugas akhir ini, laporan ini disajikan dalam lima bab yang tersusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan, permasalahan yang muncul, tujuan dan manfaat, ruang lingkup pembahasan, metode pengumpulan data, serta sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kompilasi teori-teori terkait pengertian judul, pengertian Pusat Perbelanjaan, tujuan dan fungsi pusat perbelanjaan, Teori Perencanaan Pusat Perbelanjaan, Standar Kebutuhan Ruang Pusat Perbelanjaan E-Sport, Sirkulasi dan Zonasi pada Pusat Perbelanjaan E-Sport, Arsitektur Modern, serta strategi desain Arsitektur Modern.

BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pemilihan tapak yang akan direncanakan serta mengidentifikasi permasalahan yang timbul pada tapak tersebut. Selain itu, bab ini juga membahas tinjauan kondisi Tapak, Data Pendukung dan studi pengamatan yang berhubungan dengan pusat perbelanjaan E-Sport.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis tapak, analisis kegiatan, analisis ruang, analisis kebutuhan ruang, analisis bentuk, analisis struktur dan konstruksi, serta analisis utilitas bangunan

BAB V KONSEP PERANCANGAN DAN PROGRAM RUANG

Bab ini berisi konsep tapak, program ruang, konsep ruang, konsep bentuk, dan konsep utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- American Esports. (2019). History of esports. American Esports Organization.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2025). Survei penetrasi dan profil perilaku internet Indonesia tahun 2025. APJII.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2024). Kota Palembang dalam angka 2024. BPS Kota Palembang.
- Chiara, J. D., & Callender, J. H. (1987). Time-saver standards for building types. McGraw-Hill.
- Christaller, W. (1933). Central places in southern Germany. Gustav Fischer.
- Curtis, W. J. R. (1996). Modern architecture since 1900 (3rd ed.). Phaidon Press.
- Databoks. (2024). Perkembangan industri game dan e-sport di Indonesia. Katadata Insight Center.
- Detik.com. (2024). Jumlah penduduk Indonesia tahun 2024. detikNetwork.
- Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil). (2024). Data kependudukan Kota Palembang tahun 2024. Kementerian Dalam Negeri.
- Doelle, L. L. (1993). Environmental acoustics. McGraw-Hill.
- Fisher, J. D., Martin, R., & Mosbaugh, P. (1991). Shopping center development handbook. Urban Land Institute.
- Frampton, K. (2007). Modern architecture: A critical history (4th ed.). Thames & Hudson.
- Friedman, A. (2002). The adaptable house: Designing homes for change. McGraw-Hill.
- Game Quitters. (2020). The evolution of gaming and esports. Game Quitters Publishing.
- GoodStats. (2025). Tren game online di Indonesia tahun 2025. GoodStats Indonesia.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet Research, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hertzberger, H. (1991). Lessons for students in architecture. 010 Publishers.
- Jencks, C. (2011). The story of post-modernism: Five decades of the ironic, iconic and critical in architecture. John Wiley & Sons.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2018). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “sport”. Quest, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Khoo, A. (2012). Video games and youth culture. McGraw-Hill Education.
- Maitland, B. (1984). Shopping malls: Planning and design. Architectural Press.
- Merriam-Webster. (n.d.). Electronic sport (e-sport). Merriam-Webster Dictionary.
- Mumford, L. (1961). The city in history. Harcourt, Brace & World.
- Neufert, E. (2012). Architects' data (4th ed.). Blackwell Publishing.
- Newzoo. (2023). Global games market report. Newzoo.
- Pantano, E., Priporas, C. V., Sorace, M., & Iazzolino, G. (2021). Shopping centers revisited: The interplay between technology, business models and consumers' preferences. Journal of Retailing and Consumer Services, 58, 102329. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2020.102329>
- PBESI. (2021). Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia. Pengurus Besar Esports Indonesia.

- Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 tentang Pedoman Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan, dan Toko Modern.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia Nomor 14/PRT/M/2017 tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia Nomor 29/PRT/M/2006 tentang Persyaratan Teknis Bangunan Gedung.
- Pettersen, G. R. (2024). Shopping centres as third places: Sociodemographic variation in third place use. *Journal of Place Management and Development*, 17(1), 78–95. <https://doi.org/10.1108/JPMD-06-2022-0055>
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264–272. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>
- Shrode, W. A. (1974). *Systems analysis in design*. McGraw-Hill.
- Snyder, J. C., & Catanese, A. J. (1984). *Introduction to architecture*. McGraw-Hill.
- Urban Land Institute. (1991). *Shopping center development handbook*. ULI.
- Wikipedia. (2024). E-sports di Indonesia dan Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia. Diakses tahun 2024.

LAMPIRAN

1. Surat Keputusan (SK).
2. Lembar Asistensi Tugas Akhir.
3. Gambar Kerja Perencanaan dan Perancangan Pusat Perbelanjaan E-Sport dengan Pendekatan Arsitektur Modern Kontemporer.