

ABSTRAK

Ahmad Khozin Nugroho,2023

PERANCANG GEDUNG E-SPORTS DENGAN PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR FUTURISTIK

(1) Yayuk Sri Rahayu.ST.,MT

(2) M. Mukdhif Al-Afghoni S.T.,M.T

Industri di bidang *E-sports* telah berkembang pesat di dunia dan masuk ke Indonesia. Beberapa indikasi bahwa *E-sports* di tanah air telah berkembang pesat yaitu adanya beberapa kampus di Indonesia yang membuka jurusan atau program studi yang berkaitan dengan dunia game. Juga membludaknya turnamen game yang di adakan di beberapa kota besar di Indonesia instannya penyebaran berita pada zaman sekarang dan fitur yang mempopulerkan *E-sports* ini salah satunya yang paling terkenal yaitu youtube dan banyak media lainnya, yang zaman sekarang media tersebut sudah sangat familiar dikalangan remaja.

Di masyarakat umum, khususnya kalangan remaja dan para pecinta game, *E-sports* telah di kenal sangat familiar, hal ini mengakibatkan pertumbuhan fasilitas-fasilitas game atau yang masyarakat umum sebut dengan istilah game center. Akan tetapi tumbuhnya perkembangan ini tidak sejajar dengan kualitas fasilitas yang memadai dan berstandar. Pada saat ini hampir seluruh fasilitas game center di Indonesia bersifat tidak berdiri sendiri, atau menumpang di dalam bangunan lain, seperti ruko, pusat perbelanjaan dan mall. Pada perancangan Gedung *E-sports* ini saya merancang bangunan baru dengan fungsi berupa hiburan yang berkaitan dengan game *E-sports* dengan fasilitas penunjang dan berbagai peralatan dan juga ruang yang lengkap dan juga berkualitas serta berstandar bagi para pemain *E-sports* sehingga dapat membantu memperkaya pengetahuan dan meningkatkan kemampuan dalam bermain dan berlatih. Dengan penerapan tema arsitektur futuristik pada desain interior bangunan agar berhubungan ketat pada dunia game dan teknologi yang selalu berkembang dan tidak akan tenggelam olen zaman.

Kata kunci : E-sports, Game, Teknologi, Game Center