

BAB IV DATA DAN ANALISIS

4.1 Studi Literatur

Menurut Anthony Khoo dalam *More or Less : Democracy and New Media* (2012) halaman 263 menyatakan bahwa “E - Sports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection”. Terdapat dua buah suku kata yakni E (electronic) yang berarti sesuatu yang bekerja dengan menggunakan microchip atau transistor (Merriam Webster dictionary) , dan Sport yang didefinisikan suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding untuk hiburan. Jadi dapat disimpulkan E – Sport adalah suatu aktifitas ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktifitas fisik maupun non – fisik yang dilakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan virtual.

Esports sangat mirip dengan olahraga tradisional, tetapi perbedaan utamanya adalah bahwa olahraga umumnya dilakukan secara online. Paling umum, esports mengambil bentuk kompetisi permainan video terorganisir, biasanya antara pemain profesional. Ini biasanya melibatkan permainan berbasis tim sebagai olahraga penonton, dengan pertandingan berperingkat, meskipun ada kompetisi esports individu. Ada turnamen besar di seluruh dunia yang berlangsung di arena besar dengan kerumunan besar dan kumpulan hadiah kolosal.

Esports pada dasarnya adalah industri pemula dengan lusinan perusahaan pemula di dalamnya. Karena memerlukan permainan secara kompetitif, ada banyak judul yang dapat dimainkan pada tingkat kompetitif. Peningkatan aksesibilitas ke perangkat yang memungkinkan game semakin meningkatkan cakupan esports. Pikirkan berapa banyak game yang dapat Anda mainkan di konsol, komputer pribadi atau bahkan ponsel Anda. Yang diperlukan hanyalah elemen kompetitif dari gim ini yang berpotensi tumbuh sebagai esport. Saat potensi industri ini terwujud, semakin banyak penerbit game akan mengembangkan game mereka dengan mempertimbangkan esports.

4.2 Sejarah E-Sport

Kompetisi permainan video paling awal terjadi pada tahun 1972 di Stanford University untuk permainan Spacewar. Kompetisi itu disebut 'Olimpiade Antariksa Antar-galaksi', di mana para pemain diadu satu sama lain dalam format gaya arena, Sekitar 24 pemain berkumpul untuk bersaing dalam kompetisi lima pemain gratis untuk semua dan tim untuk mendapatkan kesempatan memenangkan langganan satu tahun ke Rolling Stone.

Pada tahun 1980, kompetisi video game berskala besar pertama diadakan oleh Atari, yang disebut Space Invaders Championship. Kompetisi ini menarik lebih dari 10.000 peserta di seluruh AS yang berusaha untuk mencatat skor tertinggi, menjadikan permainan kompetitif sebagai hobi utama. Pada tahun 1981, Twin Galaxies (organisasi rekor dunia game) dibentuk dan mulai melacak skor

pemain top dalam judul-judul seperti Donkey Kong dan Space Invaders. Mereka terus berlari hingga hari ini.

Sejak 1990-an dan seterusnya, industri mendapat manfaat dari peningkatan konektivitas internet dan peningkatan teknologi, terutama untuk game PC. Ini sangat menguntungkan esports dan merupakan periode di mana video game mengambil langkah besar. Game yang lebih kompetitif muncul, seperti Super Street Fighter II dan Doom. Turnamen esport besar juga diadakan selama periode ini, seperti Kejuaraan Dunia Nintendo 1990 dan 1994 yang melakukan tur di seluruh Amerika Serikat. Video Blockbuster juga menjalankan Game Dunia mereka sendiri

Kejuaraan di awal tahun 90-an di mana warga dari Amerika Serikat, Kanada, Inggris, Australia dan Chili memenuhi syarat untuk bersaing.

Pada akhir 90-an, jumlah turnamen mulai berkembang biak. Kompetisi yang didirikan pada periode ini meliputi: QuakeCon, Professional Gamers League (PGL) dan Cyberathlete Professional League (CPL).

QuakeCon adalah konvensi tahunan yang didirikan pada tahun 1996 yang mencakup turnamen kompetitif membawa-komputer-sendiri (BYOC) yang diadakan setiap tahun di Texas, AS. Dua puluh satu tahun kemudian, acara ini masih berjalan, dengan ribuan gamer dari seluruh dunia yang hadir.

Professional Gamers League (PGL) didirikan pada tahun 1997 dan merupakan salah satu liga esport gaming profesional pertama, yang dijalankan oleh Total Entertainment Network (TEN) dan disponsori oleh perusahaan multinasional, terdaftar di NASDAQ, perusahaan AMD Inc. Turnamen profesional pertama yang mereka adakan adalah untuk StarCraft, di mana mereka menerima sponsor dari Microsoft, Nvidia, dan Levi Strauss & Co, mengumpulkan lebih dari \$ 1,2 juta uang sponsor. Itu terus berjalan di hari ini, dengan kompetisi diadakan untuk berbagai permainan termasuk Counter-Strike, Dota-2 dan Hearthstone.

Cyberathlete Professional League (CPL) juga didirikan pada tahun 1997, yang memelopori turnamen video game profesional. Para profesional Esports mulai membuat nama untuk diri mereka sendiri melalui CPL, seperti Johnathan Wendel. Johnathan, yang dikenal sebagai 'Fatal1ty', dilaporkan telah menerima hadiah sekitar setengah juta dolar AS selama karir esports-nya, menandatangani beberapa kesepakatan sponsor dan bahkan menciptakan merek aksesoris permainannya sendiri. CPL menyelenggarakan kompetisi untuk berbagai gim, termasuk Counter-Strike, Quake, dan Warcraft hingga sekitar 2007. Sejak 2007 dan seterusnya, jumlah gim yang dimainkan di CPL meningkat jumlahnya, termasuk gim populer seperti League of Legends dan StarCraft II.

Pada tahun 1999, game menembak baru muncul seperti Unreal Tournament dan Counter Strike. Seri Counter Strike telah menjadi salah satu game esports paling populer di dunia. Pada abad ke-21, game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) memasuki lokasi dan menjadi hit nyata. Genre permainan ini sering membuat dua tim saling berhadapan, memadukan strategi dan elemen RPG bersamaan. Setiap pemain mengontrol satu karakter, yang dapat naik level, membeli item baru untuk menjadi lebih kuat dan bekerja dengan rekan satu tim untuk mengalahkan tim musuh. Dua game MOBA paling populer, League of

Legends dan Dota 2, telah memperoleh banyak pengikut. Hari ini, League of Legends memiliki sekitar 100 juta pemain aktif.

Kedua game MOBA ini telah menjadi makanan pokok di kancah permainan kompetitif. Bersamaan dengan itu, di abad ke-21, esports telah berkembang pesat dalam hal pemirsa dan hadiah uang. Meskipun turnamen esports besar didirikan sebelum abad ke-21, jumlah dan cakupan turnamen telah meningkat secara signifikan. Saat ini, esports lebih besar dari sebelumnya.

Pertumbuhan esport dapat dikaitkan dengan banyak faktor pendorong, termasuk; meningkatkan peningkatan konektivitas internet, peningkatan teknologi, meningkatkan variasi game dan popularitas game di masyarakat. Saya akan mengevaluasi berbagai faktor pendorong untuk pertumbuhan industri di bagian selanjutnya

4.3 E-Sport Genre

Dalam industri game, ada beberapa genre yang bisa dikategorikan sebagai game. Berbagai genre ini menarik bagi demografi yang berbeda, yang membuat esport sangat menguntungkan dan menyenangkan. Seringkali, Di bawah ini adalah beberapa genre esport teratas.

4.3.1 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)



Gambar 4. 1 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
(sumber :Internet)

Genre ini juga dikenal sebagai Action Real-Time Strategy (ARTS). Game ini biasanya dimainkan oleh Tim, di mana karakter para pemain biasanya memiliki berbagai kemampuan dan kelebihan yang berbeda-beda dan akan terus meningkat di setiap permainannya. Game ini merupakan perpaduan antara game Action, RolePlaying dan Strategi Real-Time. Game ini telah Game yang sering di lombakan dalam pertandingan E-Sport, dan termasuk juga game yang populer di masyarakat. Pada jaman sekarang MOBA ini sangat mendunia dan banyak di mainkan oleh semua kalangan.

Game MOBA membutuhkan strategi untuk bermain. Telah dilakukan studi tentang tingkatan strategi para pemain yang fokus pada game MOBA. Cara bermainnya yaitu pemain akan berhadapan satu sama lain, dengan tujuan untuk mengalahkan tim lawan. Setiap pemain menggunakan sary avatar yang memiliki

bentuk dan kelebihan yang unik . game MOBA ini mengharuskan para pemain untuk mengingat kelemahan dan kekurangan lawan dan juga strategi untuk mengalahkan lawan.

4.3.2 First-Person Shooters (FPS)



Gambar 4. 2 First-Person Shooters (FPS)
(sumber : Internet)

First-Person Shooters adalah video game yang berupa pertempuran dan kita memainkan salah satu dari pemain pertempuran tersebut, pertempuran tersebut menggunakan senjata seperti pisau, granat maupun senjata api. Game ini berGenre action. Untuk memainkan game ini kita harus cepat tanggap menghadapi musuh, game ini merupakan salah satu game yang populer dalam genre action karena menyumbang royalti yang terbesar dalam penjualan video game. Waralaba Call of Duty, misalnya, telah memiliki lebih dari 175 juta royalti.

4.3.3 Fighting Games



Gambar 4. 3 Fighting Games
(sumber : Internet)

Sama seperti game-game sebelumnya para pemain pada game ini juga mengendalikan avatar yang ada di game yang berada di dalam pertempuran jarak dekat. Untuk melumpuhkan lawan main, game ini sering menggunakan kekerasan.

Biasanya berupa pukulan tangan, dengan di dukung juga dengan senjata yang di miliki pemain.

Genre game pertarungan populer pada tahun 1990-an tetapi dengan berjalannya waktu mengalami penurunan. Bahkan waralaba populer pada tahun rilis 1990-an belum mendapatkan royalti dari game pertarungan sebelumnya.

4.3.4 Real-Time Strategy



Gambar 4. 4 Real-Time Strategy (RTS)
(sumber : Internet)

Pada game ini kita bisa memilih beberapa avatar untuk memainkan fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan strategi pemain. Cara bermainnya yaitu bertarung dengan bergilir dengan lawan.

4.3.5 Game Olahraga



Gambar 4 . 5 Game Olahraga
(sumber : Internet)

Genre permainan olahraga biasanya mensimulasikan olahraga-olahraga yang sudah populer di masyarakat seperti sepak bola. Dalam Game ini pemain dapat memilih tim mana yang mereka suka dalam dunia nyata. Permainan olahraga ini memiliki seri yang populer yaitu seri video game FIFA Dan PES .

Game dengan Genre ini sudah muncul pada awal terciptanya video game yaitu Pong di tahun 70-an, game dengan genre olahraga ini masih populer.

4.3.6 Game Balapan



Gambar 4. 6 Game Balapan
(sumber : Internet)

Game dalam genre balapan ini biasanya bermain dengan melawan waktu atau lawan, dengan menggunakan beberapa alat transportasi yang ada. Game balap ini dapat di kategorikan dalam game olahraga.

4.4 E-Sport Title

Dalam industri game ada beberapa game yang dimainkan dengan memperhatikan kenaikan level pada permainan tersebut, tetapi tidak semua game e-sport memperhatikan level tersebut. Game – game e-sport yang populer pada saat ini sangat membutuhkan pemahaman dan strategi bagi para pemain. Banyak juga permainan E-sport yang membutuhkan pemain tim untuk memainkannya, ada tingkat kerja tim yang tinggi juga diperlukan.

Tidak selalu menciptakan game-game yang populer game esport juga datang dan pergi. Banyak judul esport populer di tahun 90-an tidak lagi berada di urutan populer dari segi peminatnya. Dalam pembuatan judul game e-sport ini harus di perhatikan agar dapat menjadi game yang populer.

League of Legends (LoL)

League of Legends adalah video game arena pertempuran online multi-pemain (MOBA), dikembangkan dan diterbitkan oleh Riot Games, untuk Microsoft Windows dan MacOS. Game ini menggunakan model freemium, yang didanai oleh transaksi mikro untuk membeli champion, skin champion, skin ward, dan beberapa multi-game boost tertentu.

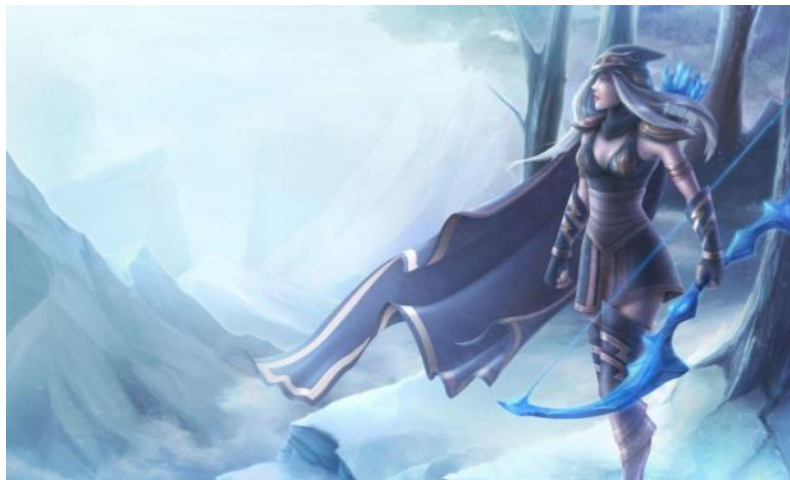
Game yang sangat populer ini dirilis pada 2009 pada saat ini sudah lebih dari seratus juta pemain aktif setiap bulan. LoL ini telah banyak di review atau di mainkan oleh para gamers, review tersebut ada di media streaming online seperti YouTube dan Twitch. Karena game ini cukup populer maka merchandise game LoL ini banyak diminati oleh para pecinta game LoL ibi seperti Tas, Baju dan aksesoris.

Di LoL, gamer memerankan salah satu avatar yang memiliki kekuatan unik. Mereka bermain dengan melawan tim lawan atau dengan avatar yang dikendalikan oleh komputer. Ada banyak mode permainan yang berbeda dengan tujuan untuk menghancurkan 'nexus' tim lawan – hal tersebut berupa sebuah struktur yang di lindungi.

Hero akan meningkat kekuatannya jika mendapatkan sebuah item yang baru pada game tersebut. Pada Agustus 2017, saat ini ada 138 juara di LoL. Perbedaan dari hero yang terdapat pada game ini adalah kekuatan dalam menghancurkan lawan yang memiliki keunikannya masing-masing.

Para juara pada game ini dapat memilih tingkatan level untuk melawan tim lawan. Selanjutnya, dapat memilih karakter hero yang mereka sukai. Klasifikasi resmi Kerusakan dari para juara adalah sebagai berikut:

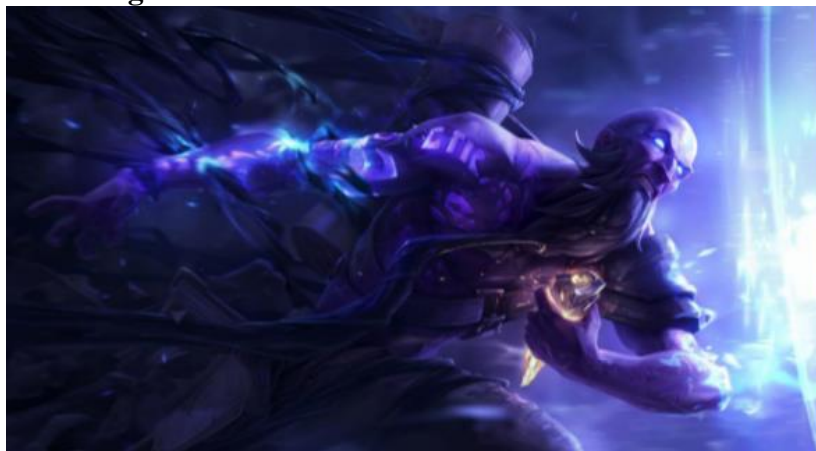
4.4.1 Range



Gambar 4. 7 Range
(sumber : Internet)

Hero ranged yang ahli dalam merusak fisik lawan main. Hero ini biasanya mampu merusak lawan dalam hitungan detik (DPS) karena hero ini fokus untuk merusak lawan untuk kerusakan yang parah seperti meledakan bom.

4.4.2 Mage



Gambar 4. 8 Mage
(sumber : Internet)

Hero magis memiliki kekuatan yang unik di bidang sihir. Hero mage ini mampu mengalahkan musuh dari jarak jauh dengan super cepat. Tetapi hero ini memiliki pertahanan yang lemah dan mobilitas yang lemah.

4.4.3 Assasin



Gambar 4. 9 Assasin
(sumber : Internet)

Hero ini bermain dengan melawan melalui jarak dekat. Hero ini memiliki mobilitas yang sangat baik jika di dibandingkan dengan hero lain tetapi juga memiliki pertahanan musuh yang lemah..

4.4.4 Tank



Gambar 4. 10 Tank
(sumber : Internet)

Hero ini paling kuat dan memiliki pertahanan lawan yang sangat baik. Mereka mampu mengontrol tim lawan dalam jumlah banyak agar terkecoh dengan strategi permainannya, biasanya hero ini digunakan sebagai pelindung tim nya.

4.4.5 Fighter



Gambar 4. 11 Fighter
(sumber : Internet)

Hero ini memiliki perpaduan atribut dari dealer dan tank, hero ini memiliki pertahanan yang sedang. Hero ini untuk para pemain yang senang dengan pertempuran jarak dekat, hero ini juga mampu bertahan cukup lama untuk mendekati target mereka.

4.4.6 Support



Gambar 4. 12 Support
(sumber : Internet)

Hero ini memiliki keunggulan yaitu membantu tim kita dengan bisa mengembalikan atau menyembuhkan kembali ketika di serang oleh tim lawan, Hero ini merupakan salah satu yang sangat di butuhkan dalam Game ini..

Game ini sangat populer dan sudah menyelenggarakan sekitar 1900 turnamen diselesaikan dan hadiah hadiah lebih dari \$ 48 juta.

4.5 Pemain Esport

Pemain esports profesional biasanya berlatih selama beberapa jam sehari agar mereka memiliki kecepatan dalam bermain yang cepat. Dalam beberapa permainan E-sport, pemain di minta untuk berlatih lebih dari 300 menit setiap latihan, jika ada pembaruan dalam game mereka, gamer perlu memastikan bahwa mereka telah menguasai setiap perubahan yang telah terjadi.

Pemain terbaik seringkali berlatih lebih dari pemain yang lain agar dapat mempertahankan posisis tersebut. Biasanya mereka tidak memiliki olahraga lain selain olahraga Golf, pemain reguler dapat menggunakan karakter yang sama dan bermain dengan para pemain terbaik. Berkat platform streaming seperti Twitch, penggemar dapat menonton pemain esport favorit mereka yang sedang berlatih online dan biasanya selalu memberikan tips dalam bermain game.

Meskipun para pemain profesional esport memiliki beberapa kekuatan yang tidak sebanding dengan pemain inti, para pemain ini sangat berarti bagi kesejahteraan industri E-sport. Tanpa para pemain, esports tidak akan bisa berkembang sampai sejauh ini. Jika tidak ada pemain yang memiliki popularitas baik tentu e-sport tidak akan berkembang sejauh ini.

4.6 Penonton Esport

Penonton E-sport merupakan salah satu hal yang penting dalam industri E-sport ini. Tanpa 385 juta penggemar esports, industri ini tidak akan berkembang. Para penonton dan para pemain merupakan salah satu hal yang paling penting dalam industri E-sport.

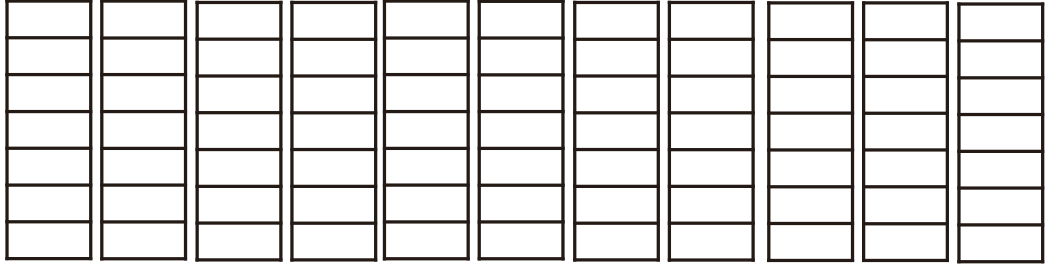
Dengan banyaknya para penggemar E-sport dari berbagai profil masyarakat, tentu dapat meningkatkan popularitas industri ini sehingga banyak di minati oleh iklan. Semua pemain inti E-sport harus menjaga nama baik mereka di industri ini agar para penggemar tidak kecewa. Para penggemar harus mendengarkan pendapat dan sarannya serta harus dilibatkan dalam industri ini. Jika game kehilangan penonton atau penggemar dalam kompetisi tentu akan menurun juga popularitas dari industri ini.

4.7 Sistem Permainan

Ketika esports pertama kali dimulai keuntungan yang didapat tidak terlalu besar. Biasanya turnamen di laksanakan pada ballroom hotel dan pembayarannya hanya beberapa ribu dolar. Namun, seiring dengan perkembangan industry dan jumlah turnamen telah berkembang dengan pesat, dan keuntungan pun telah berkembang jauh dari pertama kali dimulainya turnamen.

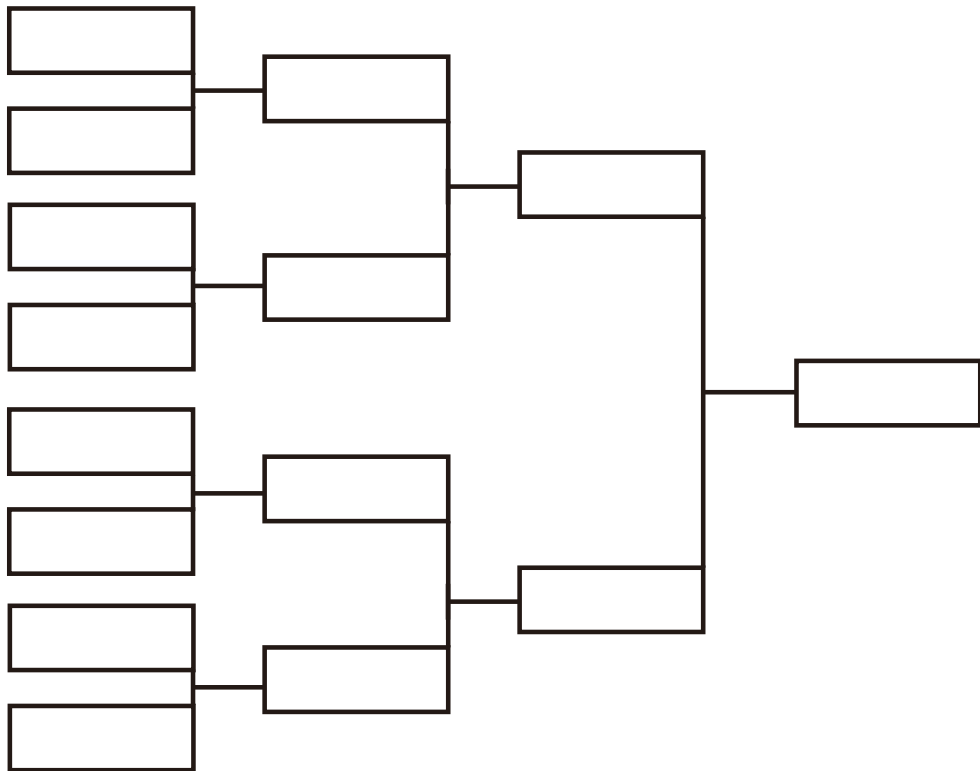
Kompetisi Esports memiliki banyak sistem permainan yang berbeda, dengan berbagai sub tipe. Variabel-variabel ini dapat mencakup:

- Jenis Pertandingan - Terbaik dari satu, dua atau tiga pertandingan
- Tahapan Kelompok - Round robin, round robin ganda atau penyemaian swiss



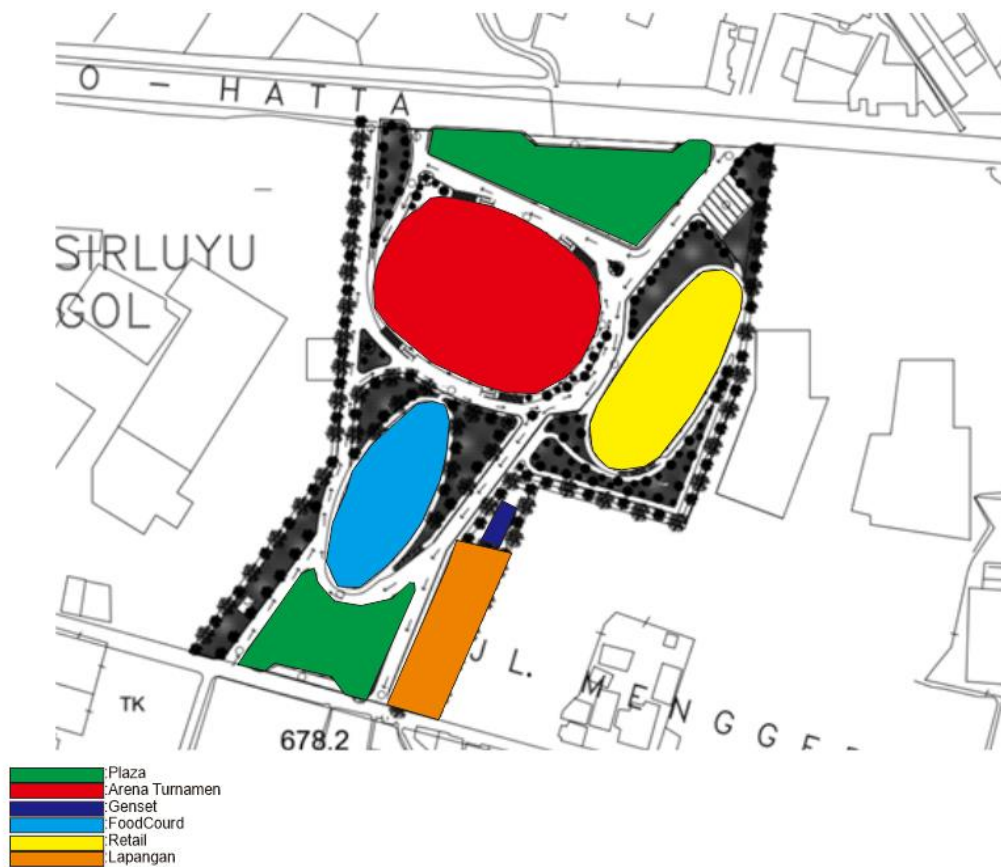
Gambar 4. 13 Team Round Robin
(sumber : Internet)

· Knockout Stages - Bracket eliminasi tunggal atau ganda.



Gambar 4. 14 Knocout Stages
(sumber : Internet)







4.8 Pemitakan





















Gambar 4.16 Pemitakan
Sumber : (Dokumen pribadi)

Pada area pintu masuk utara dan selatan terdapat plaza, plaza tersebut dibuat untuk mendukung lingkungan sekitar dan untuk pengunjung E-sport, di area plaza tersebut terdapat zona free wifi yang dapat di akses oleh pengunjung. Pada pintu masuk sebelah utara langsung terdapat arena turnamen E-sport, arena turnamen tersebut dapat menampung kurang lebih 3000 penonton, di dalamnya terdapat desain akustik agar suara dari permainan tidak kearah luar. Selanjutnya terdapat 2 bangunan retail dengan fungsi yang berbeda. Retail yang berada di sisi timur merupakan retail penjualan alat-alat elektronik dari berbagai merek. Untuk retail arah selatan merupakan foodcourt untuk pengunjung maupun pemain E-sport. Area utilitas di letakan pada sisi timur, didalamnya terdapat ruang genset. Lapangan pada sisi utara bisa digunakan untuk masyarakat sekitar maupun pengunjung E-sport center.

4.9 Scoring Lahan

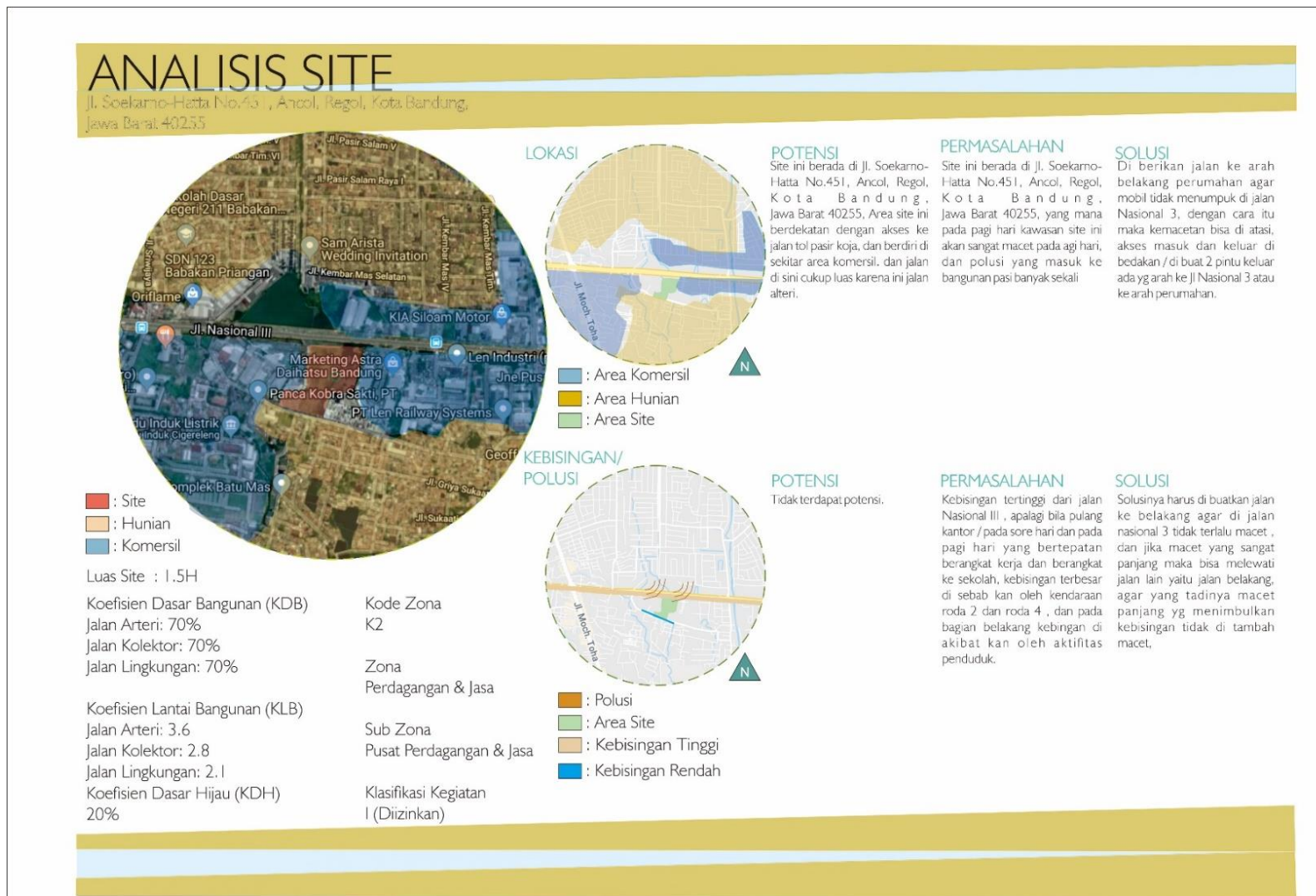
NO.	ASPEK-ASPEK	ANALISA		
		Jl. Soekarno-Hatta No.451, Ancol, Regol, Kota Bandung, Jawa Barat 40255 12.000 m ²	Jl. A.H. Nasution No.21 Jatihandap, Mandalajati, Kota Bandung, Jawa Barat 40282 18.000 m ²	Jl. Terusan Jakarta, Antapani Kulon, Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat 40291 16.000 m ²
1.	TATA GUNA LAHAN	 <p>Berlokasi di Jl. Soekarno-Hatta No.451, Ancol, Regol, Kota Bandung, Jawa Barat 40255 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berada di kawasan urban • Berada di kawasan komersil • Terdapat banyak hunian warga di sekeliling • Terdapat di jalan protokol • Terdapat Ruang Terbuka. 	 <p>Berlokasi di Jl. A.H. Nasution No.21 Jatihandap, Mandalajati, Kota Bandung, Jawa Barat 40282 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berada di kawasan urban • Berada di kawasan komersil • Banyak terdapat hunian warga • tidak terdapat ruang terbuka • berada di jalan di jalan protokol 	 <p>Berlokasi di Jl. Terusan Jakarta, Antapani Kulon, Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat 40291 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berada di kawasan urban • Berada di kawasan komersil • Banyak terdapat hunian warga • tidak terdapat ruang terbuka • Berada di jalan protokl.
		5	4	4
2.	BENTUK DAN MASSA BANGUNAN	 <p>Koefisien Dasar Bangunan (KDB) Jalan Arteri: 70% Jalan Kolektor: 70% Jalan Lingkungan: 70%</p> <p>Koefisien Lantai Bangunan (KLB) Jalan Arteri: 3.6 Jalan Kolektor: 2.8 Jalan Lingkungan: 2.1</p> <p>Koefisien Dasar Hijau (KDH) 20%</p>	 <p>Koefisien Dasar Bangunan (KDB) Jalan Arteri: 70% Jalan Kolektor: 70% Jalan Lingkungan: 70%</p> <p>Koefisien Lantai Bangunan (KLB) Jalan Arteri: 2.1 Jalan Kolektor: 2.1 Jalan Lingkungan: 1.4</p> <p>Koefisien Dasar Hijau (KDH) 20%</p>	 <p>Koefisien Dasar Bangunan (KDB) Jalan Arteri: 70% Jalan Kolektor: 70% Jalan Lingkungan: 70%</p> <p>Koefisien Lantai Bangunan (KLB) Jalan Arteri: 3.6 Jalan Kolektor: 2.8 Jalan Lingkungan: 2.1</p> <p>Koefisien Dasar Hijau (KDH) 20%</p>
		1	1	1

3.	SIRKULASI DAN PARKIR	 <ul style="list-style-type: none"> Jalan Protokol Jalan Kolektor Area Site <ul style="list-style-type: none"> Tidak ada parkir pada site ini Sirkulasi pada site ini terdapat 2 jalan yaitu jalan Nasional III dan jalan Mengger Girang, pada jalan nasional III suka macet pada pagi dan sore hari, jika macet bisa melewati jalan Mengger Girang. 	 <ul style="list-style-type: none"> Jalan Alteri Area Site <ul style="list-style-type: none"> Tidak Memiliki Lahan parkir pada site ini. sirkulasi nya pada site ini memiliki 1 jalan Alteri dan tidak ada memiliki jalan Kolektor , hanya terdapat jalan Lingkungan saja. 	 <ul style="list-style-type: none"> Jalan Alteri Area Site <ul style="list-style-type: none"> Tidak Memiliki Lahan parkir pada site ini. sirkulasi nya pada site ini memiliki 1 jalan besar dan tidak memiliki kolektor , hanya terdapat jalan lingkungan saja. 	2
4.	PEJALAN KAKI	 <ul style="list-style-type: none"> Lokasi site sudah di lengkapi akses pejalan kaki , tetapi tidak di lengkapi dengan akses untuk disabilitas. 	 <ul style="list-style-type: none"> Lokasi site belum di lengkapi dengan akses pejalan kaki , dan masih di buat lahan parkir tetapi tidak di lengkapi dengan akses untuk disabilitas. 	 <ul style="list-style-type: none"> Bangunanya sudah di lengkapi akses pejalan kaki , tetapi tidak di lengkapi dengan akses untuk disabilitas . 	1
5.	PENDUKUNG AKTIFITAS	 <ul style="list-style-type: none"> Area Komersil Area Hunian Area Site Area Taman <ul style="list-style-type: none"> Berdekatan dengan area pemukiman Berada di kawasan komersil pasir koja; Lumayan dekat dengan Taman Terdapat sungai di bagian depan untuk potensi 	 <ul style="list-style-type: none"> Area Komersil Area Hunian Area Site <ul style="list-style-type: none"> Berada di kasawasan pemukiman Di sepanjang jalan yatu kawan komersil Tidak terdapat taman Tidak memiliki View 	 <ul style="list-style-type: none"> Area Komersil Area Hunian Area Site <ul style="list-style-type: none"> Berada di kasawasan pemukiman Di sepanjang jalan yatu kawan komersil Tidak terdapat taman Tidak memiliki View 	4

6.	PENANDA	 <p>Penanda pada site ini yaitu bagian depan nya yang sangat terligat yaitu sawah jadi jika suka dekat dengat sawah tersebut maka tidak jauh dari sana akan sampai ke area site.</p>	 <p>Area site berada di dekat lapangan futsal yang sangat terlihat bila kita di jalan, karena warna lapangan ini sangat terlihat.</p>	 <p>Area site terlihat sudah dekat jika melihat bangunan yang sudah tidak terurus, sedikit lagi dari sana maka akan sampai ke sitanya.</p>
		1	1	1
7.	RUANG TERBUKA	 <p>Pada bagian depan site terdapat sawah yang mana lumayan luntuk menjadi ruang terbuka hijau seelain sawah di sini juga berdekatan dengan lahan lahan kosong yang di penuh pepohonan .</p>	 <p>Di sekitar area site ini tidak memiliki ruang terbuka hijau yang besar , hanya terdapat pohon pohon di depan bangunannya saja,</p>	 <p>Di sekitar Area site ini tidak memiliki ruang terbuka yang besar, hanya terdapat pohon peneduh ada di sekitarnya.</p>
		2	1	1
8.	VEGETASI	 <p>Vegetasi pada site ini terdapat di sekitar area jalan nasional III saja , lalu pada bagiana depannya terdapat sawah.</p>	 <p>vegetasi di bagian depan site hanya sedikit dan tidak ada ruang terbuka juga di dekat sini.</p>	 <p>vegetasi di bagian depan site hanya sedikit dan tidak ada ruang terbuka juga di dekat sini.</p>
		2	0	0

	Kesimpulan	<p>TOTAL SCORE : 18 Jadi kawasan yang bisa di jadikan sebagai site berada di kawasan Jl. Soekarno-Hatta No.451 , Ancol, Regol, Kota Bandung, Jawa Barat 40255 yang mana kawasan ini mendapatkan skor tertinggi dari 3 pembandingnya,</p> <p>Berlokasi di Jl. Soekarno-Hatta No.451, Ancol, Regol, Kota Bandung, Jawa Barat 40255 : Berada di kawasan urban Berada di kawasan komersil Terdapat banyak hunian warga di sekeliling Terdapat di jalan protokol Terdapat Ruang Terbuka.</p> <p>Koefisien Dasar Bangunan (KDB) Jalan Arteri: 70% Jalan Kolektor: 70% Jalan Lingkungan: 70%</p> <p>Koefisien Lantai Bangunan (KLB) Jalan Arteri: 3.6 Jalan Kolektor: 2.8 Jalan Lingkungan: 2.1</p> <p>Koefisien Dasar Hijau (KDH) 20%</p> <p>Tidak ada parkir pada site ini Sirkulasi pada site ini terdapat 2 jalan yaitu jalan Nasional III dan jalan Mengger Girang, pada jalan nasional III suka macet pada pagi dan sore hari, jika macet bisa melewati jalan Mengger Girang.</p> <p>Lokasi site sudah di lengkapi akses pejalan kaki , tetapi tidak di lengkapi dengan akses untuk disabilitas.</p> <p>Berdekatan dengan area pemukiman Berada di kawasan komersil pasir koja: Lumayan dekat dengan Taman Terdapat sungai di bagian depan untuk potensi</p> <p>Penanda pada site ini yaitu bagian depan nya yang sangat terligat yaitu sawah jadi jika suka dekat dengat sawah tersebut maka tidak jauh dari sana akan sampai ke area site. 9. Pada bagian depan site terdapat sawah yang mana lumayan luntuk menjadi ruang terbuka hijau seelain sawah di sini juga berdekatan dengan lahan lahan kosong yang di penuh pepohonan .</p> <p>Vegetasi pada site ini terdapat di sekitar area jalan nasional III saja , lalu pada bagiana depannya terdapat sawah.</p>
--	------------	--

4.10 Analisis Kondisi Lingkungan



ANALISIS SITE

Jl. Soekarno-Hatta No.451, Ancol, Regol, Kota Bandung,
Jawa Barat 40255

RUANG TERBUKA



- : Area Vegetasi
- : Area Site
- : Pohon - Pohon
- : Area Vegetasi

POTENSI

Site ini memiliki ruang terbuka hijau pada bagian samping yaitu tanah kosong yang di penuh tanaman , dan juga di bagian depannya jika sungai buatan mengering di jadikan tanaman padi.

KENDALA

Pada bagian depan yang di jadikan pertanian padi tersebut jarang di jadikan pertanian padi karena menunggu air dari dau buatanya surut, dan masih kurangnya ruang terbuka hijau di area site ini.

SOLUSI

Pada site nya nanti akan di buat kan penghijauan yang banyak agar daerah tersebut tidak terlalu gersang, dan enak di lihat jika banyak pohon-pohonan yang di tanam di site, dan banyak orang yang masuk ke site jika suasananya adem dan asri.

AKSESIBILITAS



- : Area Jalan Protokol
- : Area Site
- : Area Jalan Kolektor
- : Area Pedestrian

POTENSI

Akses menuju site bisa melewati jalan Nasional III dan juga bisa melewati Jl Mengger Girang, dan juga banyak angkot yang lalu lalang di jalan Nasional III, dan untuk pejalan kaki bisa melewati bahu jalan.

KENDALA

Bahu jalan / trotoar tidak ramah dengan disabilitas, dan pada pagi dan sore hari area sini macet jadi walaupun naek angkot tetep saja macet, solusinya naik motor biar tidak terlalu lama terjebak macet.

SOLUSI

Bahu jalan harus di tambah kan dengan jalur disabilitas, dan untuk di jalan nasional III yang macet solusinya menggunakan motor agar macet tidak terlalu lama, atau bisa juga berjalan kaki.

FASILITAS



- : Area Hunian
- : Area Site
- : Area Komersil

POTENSI

Pada area komersil terdapat penjualan:
1. Restoran
2. ATM
3. SuperMarket
4. Delebar
5. Rumah Sakit
6. Pom Bensin

KENDALA

Dengan banyaknya fasilitas yang terdapat di area site sehingga sering menimbulkan kemacetan pada jam-jam makan karena di area tersebut banyak terdapat area komersil

SOLUSI

Setiap bangunan komersil harus mempunyai tempat parkir sendiri sendiri agar tidak parkir di bahu jalan, dan tidak menimbulkan kemacetan yang panjang.

PENANDAAN



- : Area Site
- : Jalan Protokol
- : Jalan Kolektor

POTENSI

Pada are site terdapat penandaan yaitu bagian depannya yaitu danau buatan jadi kalau sdah melihat danau pasti sudah sampai sitenya, dan tidak gterlalu jauh juga dari tol pasir kaja.

KENDALA

Di sini tidak ada penanda yang permanen cuman danau saja yang bisa di jadikan penda jika sudah sampai bangunan yang ingin dituju.

SOLUSI

Di buat kan penanda yang berwujud dan bisa selalu di ngingat agar mudah untuk sampai ke site, dan juga bisa juga dengan memasang plang jalan untuk arah menuju ke bangunan site yang akan di rancang.

ANALISIS SITE

Jl. Soekarno-Hatta No.451, Ancol, Regol, Kota Bandung,
Jawa Barat 40255

VEGETASI



- : Area Vegetasi
- : Area Site
- : Pohon - Pohon

POTENSI

Pada site ini kawasan vegetasinya sudah ada yang berada di depan bangunan / di setiap samping jalan dan selain di samping jalan terdapat area terbuka di samping bangunan.

KENDALA

Ruang terbuka jarang di area sini hanya ada lahan kosong saja, pohon pohon hanya ada di bagian area bahu jalan saja, dan ada area terbuka tapi tertutup.

SOLUSI

Vegetasi harus di buat lebih banyak agar tidak terlalu panas, karena site ini berhadapan dengan sungai buatan yang mana pada siang hari bisa sangat panas dengan adanya pantulan dari air sungai.

PEDESTRIAN



- : Area Pedestrian
- : Area Site
- : Area Pedestrian Komplek

POTENSI

Pada sekitaran area site sudah terdapat jalan pedestrian yang berfungsi untuk orang berjalan di bahu jalan, dan juga pada bawah nya sudah di lengkapi aliran drainase untuk air hujan.

KENDALA

Pada area pedestrian tidak terdapat area untuk akses jalan difable, hanya terdapat area jalan saja tetapi tidak ramah dengan difable.

SOLUSI

Akses jalan pedestrian harus di lengkapi dengan akses untuk difable agar setiap orang dapat menggunakan, baik yang normal maupun difable.

VIEW



- : View
- : Area Site

POTENSI

Pada bagian depan site terdapat sungai buatan yang bisa di jadikan potensi view, di sungai buatan itu bisa di buat sebagai potensi view.

KENDALA

tetapi pada bagian barat dan timur penuh dengan bangunan yang menghalangi view site ini, sedangkan pada bagian belakan yaitu hanya ada perumahan saja.

SOLUSI

Pada bagian depan / utara harus di maksimalkan potensi viewnya agar bagus, seperti di Aringston Stadium yang memiliki view danau di depannya, sedangkan pada bagian samping nya di penuhi dengan vegetasi agar tidak terlihat bangunan lain.

SIRKULASI



- : Jalan Kolektor
- : Jalan Protokol

POTENSI

Sirkulasi pada site yang saya rancang pada terdapat 2 akses jalan yaitu jalan utama JL. Nasional III dan jalan Mengger Girang sebagai jalan kedua jika macet di JL. Nasional III.

KENDALA

Pada JL. Nasional III jika pada pagi dan sore hari jalan di sini sangat macet, karena aktifitas masuk dan keluar kantor dan juga aktifitas sekolah.

SOLUSI

Pada jalan Mengger Girang harus di buat jalan keluar kesana agar tidak membuat kemacetan makin parah pada jalan Nasional III, dan jalan Mengger Girang di buat jalan keluar untuk keluar site agar tidak padat saat keluar bangunan.