

## Penerapan *Futuristik* Pada *E-Sport Center Arena* di Kota Makassar

Muhammad Ramadhan Ahsyam<sup>1\*</sup>, Alfiah<sup>2</sup>, Sudarman<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar<sup>1,2,3</sup>

E-mail: \*[160100117069@uin-alauddin.ac.id](mailto:160100117069@uin-alauddin.ac.id), [alfiah@uin-alauddin.ac.id](mailto:alfiah@uin-alauddin.ac.id)

[sudarman.abdullah@uin-alauddin.ac.id](mailto:sudarman.abdullah@uin-alauddin.ac.id)

Submitted: 16-02-2025

Revised: 28-03-2025

Accepted: 12-05-2025

Available online: 01-06-2025

**How To Cite:** Najib, M. A., Marwati, M., & Nursyam, N. (2025). Penerapan Konsep Pasif dan Aktif Arsitektur Berkelanjutan pada Desain Urban Farming Center Di Kota Makassar. *TIMPALAJA : Architecture Student Journals*, 7(1), 25–36. <https://doi.org/10.24252/timpalaja.v7i1a3>

**Abstrak** Dalam desain bangunan, pendekatan futuristik sangat penting karena berfokus pada membuat bangunan yang berguna untuk masa depan. Cirta futuristik menunjukkan bangunan yang mengikuti perkembangan zaman melalui ekspresi desainnya, dengan nilai-nilai dinamis, estetis, dan inovatif, terutama dalam teknologi yang digunakan, seperti bentuk bebas dan sistem canggih yang ramah lingkungan. Proses penerapan arsitektur futuristik di ruang luar dan di dalam e-Sport Center terus berkembang untuk memungkinkan pengunjung bermain, berlatih, dan berkompetisi dalam video game. Analisis deskriptif-kualitatif digunakan untuk tiga studi kasus dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep futuristik sangat terlihat saat bentuk dan tampilan bangunan berbeda dengan lingkungan sekitar. Bentuk yang lebih unik dan asimetris, bersama dengan penggunaan teknologi struktur terkini, meningkatkan penerapan konsep futuristik ini.

**Kata kunci :** Arsitektur Futuristik; esport, video games.

**Abstract** In building design, the futuristic approach is crucial as it focuses on creating structures that serve the future. A futuristic image reflects buildings that keep up with the times through their design expressions, with dynamic, aesthetic, and innovative values, particularly in the technologies used, such as free-form shapes and advanced, environmentally friendly systems. The application of futuristic architecture in both the exterior and interior of the e-Sport Centre continues to evolve to enable visitors to play, train, and compete in video games. A descriptive-qualitative analysis is applied to three case studies in this research. The findings show that the futuristic concept is most apparent when the form and appearance of the building contrast with the surrounding environment. More unique and asymmetric forms, along with the use of the latest structural technologies, enhance the implementation of this futuristic concept.

**Keywords:** Futuristic Architecture; esports, video games.

## PENDAHULUAN

Perkembangan *E-Sport* pertama kali berkembang dari sebuah kompetisi game menariknya, kompetisi game ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul video game. Ketika itu kompetisi *game* diadakan pada 19 Oktober 1972, diadakan di Universitas Stanford ketika itu para murid diundang ke dalam sebuah kompetisi. Setelahnya satu per satu kompetisi game lain pun bermunculan. Tahun 1980, Atari menggelar kompetisi Space Invader dengan 10.000 peserta terbesar di masanya. Bahkan ketika itu, kompetisi game terbilang menjadi fenomena, dan diangkat oleh majalah ternama Amerika Serikat, Life dan Time (Mahendra et.al, 2021; Jayanto, 2021).

Melihat perkembangan game esport dari tahun 2012-2022 di Kota Makassar perlunya dibuatkan fasilitas sarana dan prasarana esport yang memadai yang sesuai dengan tingkat antusias masyarakat sebagai olahraga dan hiburan. Dengan penekanan desain arsitektur futuristik akan menjadikan esport Center Kota Makassar sebagai suatu icon olahraga di Makassar yang mampu menjadi kebanggaan warga Kota serta menjadi tempat olahraga *online* yang akan di era digital yang semakin maju. *E-Sport Center* akan menjadi fasilitas yang memadai untuk para peminat games *online* dan dapat menyaksikan secara langsung pertandingan-pertandingan serta menjadi tempat para peminat gamers. Serta fasilitas penunjang yang akan menjadi daya tarik masyarakat untuk mengisi waktu luang, dengan game house akan memenuhi kebutuhan-kebutuhan para peminat *E-Sport*, dengan adanya game house juga akan memudahkan para organisasi-organisasi di setiap game lebih mudah berlatih (Arta et al., 2022).

Pendekatan futuristik dalam suatu desain sangatlah memiliki arti yang penting dalam sebuah bangunan yang kokoh, futuristik mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju masa depan. Citra futuristik pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan zaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan. Bangunan itu dapat mengikuti dan menampung tuntutan kegiatan yang senantiasa berkembang. Futuristik sebagai *core values* yang nilai-nilai yaitu; dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang dipakai (dinamis, canggih dan ramah lingkungan) dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu. Dalam futuristik juga perlu dipikirkan mengenai estimasi atau perkiraan Pengenalan akan bangunan futuristik dapat dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kebutuhan manusia (Tyas, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, game/permainan mempunyai banyak pandangan baik itu positif maupun negatif namun sebaik mungkin akan diarahkan ke hal positif mengingat di era zaman ini game menjadi satu hal yang disengangi banyak disemua kalangan sehingga mendukung pembangunan *E-Sport Center*. Untuk itu perlunya pembangunan *E-Sport Center* yang diharapkan dapat menjadi penyedia fasilitas dan pengembangan kualitas. Perlunya konsep perancangan esport akan menitik beratkan pada fungsi komersial sebagai tempat beraktivitas para pecinta *video game*, sebagai tempat berkumpul nya pecinta video game dan dilengkapi fasilitas pendukung seperti tempat pertandingan dan bootcamp. Pembangunan yang lebih menuju dengan pedekatan arsitektur futuristik pada pengolahan ruang luar dan dalam, untuk menyesuaikan dengan kegunaan bangunan sebagai tempat bermain, berlatih, dan bertanding *video games* yang teknologinya terus berkembang.

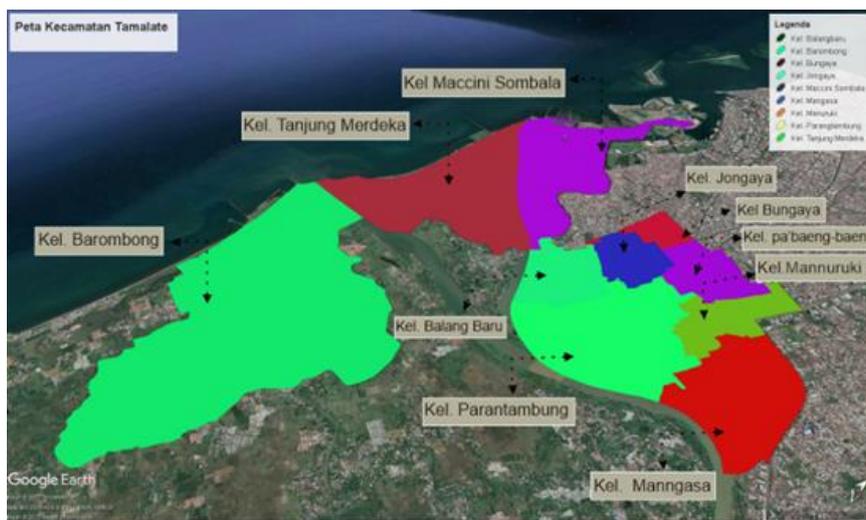
## METODE

Metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif dengan mengidentifikasi elemen-elemen Arsitektur Futuristik yang telah diimplementasikan dalam studi kasus desain *E-Sport Center Arena* di Kota Makassar. Elemen-elemen ini kemudian dianalisis melalui studi komparatif dengan penelitian terkait. Tujuannya adalah untuk mencapai kesimpulan yang mengungkapkan konsep Arsitektur Futuristik yang paling sesuai untuk diterapkan dalam desain *E-Sport Center Arena* di lokasi tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperjelas praktik desain yang dipilih, tetapi juga menyediakan landasan yang kuat untuk pengembangan arsitektur yang memenuhi kebutuhan fungsional bangunan yang cocok di Kota Makassar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tinjauan Lokasi dan Bentuk

Lokasi tapak yang dipilih sebagai tempat perencanaan *E-Sport Center Arena* terletak Kota Makassar. Tepatnya berada di Kecamatan Tamalate, dengan arah pengembangan berupa kawasan olahraga terpadu yang berada pada bagian selatan kota.



**Gambar 1.** Peta Kecamatan Tamalate  
Sumber : Olah Data, 2023

Faktor pemilihan lokasi, kondisi geografi, dan potensi lokasi perencanaan adalah beberapa kriteria dasar yang harus diperhatikan saat memilih lokasi. Kriteria ini merupakan komponen penting dari pertimbangan pemilihan lokasi. Dalam wilayah ini, ada lokasi yang tepat untuk membangun sirkuit balap yang memenuhi kriteria dasar tersebut. Lokasi perancangan dipilih di Barombong, Kecamatan Tamalate, berdasarkan aturan RTRW Kota Makassar, transportasi umum yang mudah diakses, dan ketersediaan jaringan telepon, listrik, dan air bersih.

Daya dukung lingkungan yaitu lahan yang memiliki kedekatan dengan sarana dan prasarana yaitu akses yang dekat dengan sarana transportasi umum, ketersediaan infrastruktur pendukung yaitu tersedianya jaringan listrik, telepon, internet, air bersih dan drenase, maka tapak yang terpilih yang berada pada Jl. Permandian alam dengan total luas lahan keseluruhan mencapai 10 Ha atau sekitar 100.000 m<sup>2</sup>.



**Gambar 2.** . Lingkungan Sekitar Lokasi Tapak  
Sumber : Olah Data, 2023

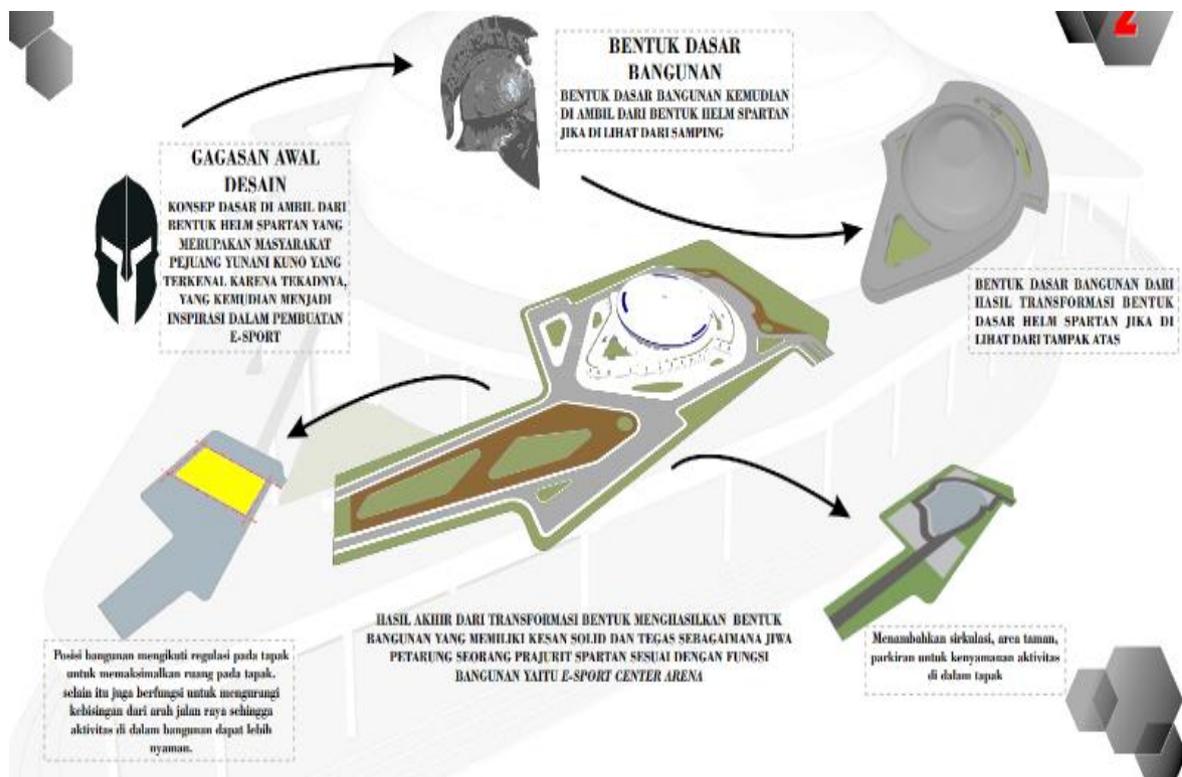
Gambar 2 menunjukkan lokasi yang dipilih untuk perancangan E-Sport Center Arena di Kota Makassar, dengan pertimbangan aksesibilitas dan kemungkinan pengembangan. Untuk menerapkan desain futuristik di E-Sport Center, area tersebut memanfaatkan ruang terbuka (tanah kosong) dan fasilitas pendukung seperti stasiun dan area permukiman yang sudah ada di sekitarnya.

E-Sport Center Arena ini dapat dirancang dengan memanfaatkan area yang luas dan strategis (seperti tanah kosong atau area permukiman yang berkembang). Desain futuristik ini dapat menggabungkan teknologi tinggi, desain ramah lingkungan, dan fasilitas canggih untuk mendukung kegiatan e-sport. Konsep futuristik ini dapat mencakup penggunaan material kontemporer seperti kaca dan baja ringan, serta fitur teknologi seperti pencahayaan otomatis, sistem pendinginan berbasis energi tenaga surya, dan sistem pendinginan berbasis Pemilihan lokasi yang terhubung dengan jaringan transportasi (stasiun Barombong) memberikan kemudahan akses bagi pengunjung, sementara area permukiman di sekitarnya memberikan peluang pertumbuhan yang menguntungkan bagi komunitas lokal dan ekonomi sekitarnya. E-Sport Center Kota Makassar akan dirancang dengan pendekatan futuristik. Ini akan menjadi pusat hiburan kontemporer dan simbol integrasi teknologi dan keberlanjutan dalam pengembangan ruang perkotaan.

Gambar 2 menunjukkan lokasi yang dipilih untuk perancangan E-Sport Center Arena di Kota Makassar, dengan pertimbangan aksesibilitas dan kemungkinan pengembangan. Untuk menerapkan desain futuristik di E-Sport Center, area tersebut memanfaatkan ruang terbuka (tanah kosong) dan fasilitas pendukung seperti stasiun dan area permukiman yang sudah ada di sekitarnya.

E-Sport Center Arena ini dapat dirancang dengan memanfaatkan area yang luas dan strategis (seperti tanah kosong atau area permukiman yang berkembang). Desain futuristik ini dapat menggabungkan teknologi tinggi, desain ramah lingkungan, dan fasilitas canggih untuk mendukung kegiatan e-sport. Konsep futuristik ini dapat mencakup penggunaan material kontemporer seperti kaca dan baja ringan, serta fitur teknologi seperti pencahayaan otomatis, sistem pendinginan berbasis energi tenaga surya, dan sistem pendinginan berbasis Pemilihan lokasi yang terhubung dengan jaringan transportasi (stasiun Barombong) memberikan kemudahan akses bagi pengunjung, sementara area permukiman di sekitarnya memberikan peluang pertumbuhan yang menguntungkan bagi komunitas lokal dan ekonomi sekitarnya. E-Sport Center Kota Makassar akan dirancang dengan pendekatan futuristik. Ini akan menjadi pusat hiburan kontemporer dan simbol integrasi teknologi dan keberlanjutan dalam pengembangan ruang perkotaan.

Bentuk bangunan dibuat dengan transformasi bentuk dan tampilan massa menerapkan prinsip arsitektur futuristic yang menerapkan material, teknologi dan system yang terupdate pada bangunan



Gambar 3. Konsep Bentuk Bangunan  
Sumber : Olah Data, 2024

Penerapan konsep arsitektur futuristik pada bangunan esport center arena yaitu pendekatan ke material, dan interior, dan warna yang akan diterapkan pada bangunan serta fasilitas penunjang lainnya. Fasilitas *E-Sport Center arena* ini di desain dengan konsep futuristik dimana banyak hidden lamp dan garis struk arsitektur melengkung, dalam *E-Sport Center arena* ini juga didapati banyak spot light yang ditutupi dengan akrilik sehingga terlihat glow dalam lampu tersebut. Pada pemilihan bentuk furniture di tentukan pada bentukan futuristik. Bentuk futuristik ang di pilih tidak hanya sebagai estetis saja, namun memiliki fungsi untuk menunjang aktifitas pengunjung.

## B. Aplikasi Konsep *Futuristik*

### 1. Site plan

Gambar 4 menunjukkan rencana desain untuk Esport Center Arena yang berlokasi di Kota Makassar, tepatnya di Jl. Permandian Alam, Kel. Barombong. Rencana ini mencakup berbagai fasilitas, termasuk jalur masuk yang terhubung area parkir VVIP, area parkir atlet & pengunjung, bangunan utama dan ruang terbuka hijau. Ketika membandingkan desain E-Sport Center ini dengan literatur terkait arsitektur futuristik, jelas bahwa konsep yang diterapkan tidak hanya mempertimbangkan fungsionalitas tetapi juga estetika dan keberlanjutan. (Aji et al., 2022) dalam jurnal mereka menekankan bahwa pemilihan desain bangunan bertema futuristik yang menggambarkan suatu bangunan berteknologi canggih karena berkaitan dengan fungsi pada bangunan yang mengutamakan teknologi komputer.



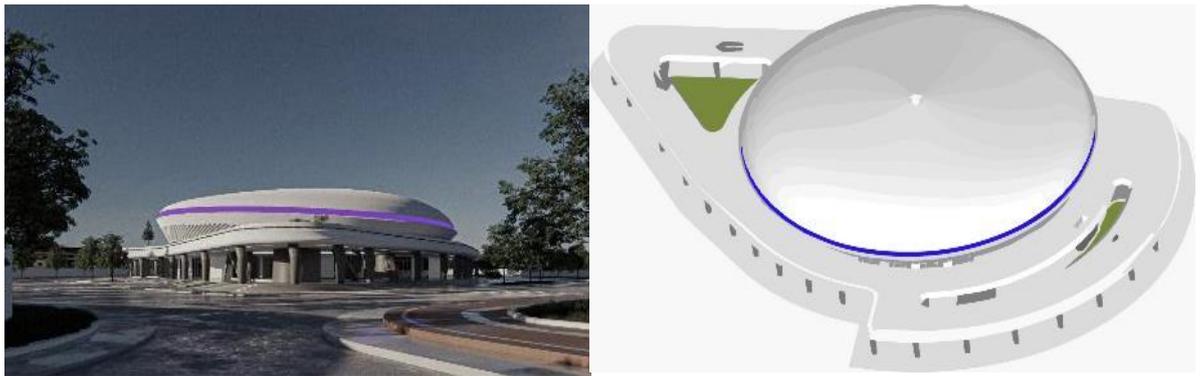
**Gambar 4.** Site Plan  
Sumber : Olah Desain, 2024

Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Sahar & Aqli (2020), yang menyatakan bahwa arsitektur futuristik harus mempertimbangkan keberanian dalam desain, menggunakan material modern, dan memasukkan elemen dinamis yang dapat beradaptasi dengan perubahan zaman dan kebutuhan. *E-Sport Center* ini, dengan bentuknya yang unik dan fasilitas mutakhir, menunjukkan penerapan prinsip-prinsip tersebut. Selain itu, penggunaan lokasi dekat dengan elektronik center, tower jaringan dan kantor internet menunjukkan pertimbangan ekologis yang kuat dalam desain.

Penerapan konsep arsitektur futuristik pada esport center arena di Kota Makassar memiliki beberapa implikasi penting. Secara ilmiah, penerapan arsitektur futuristik diharapkan dapat menjadi solusi ide bentuk-bentuk bangunan terbaru yang belum ada sebelumnya. Selain itu, penggunaan pendekatan arsitektur futuristik dapat membuat rancangan bangunan menjadi lebih menarik bagi masyarakat agar industri esport dapat terus berjalan serta berkembang. Penerapan futuristik pada rancangan ini berupa pengolahan bentuk dan penggunaan teknologi pada elemen arsitektural bangunan.

## 2. Exterior

Gambar 5 menunjukkan tampak bangunan utama dari arah jalan masuk, dimana terlihat modern dengan konsep futuristiknya yang terletak di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Struktur ini menampilkan selasar dengan pola organik geometrik yang memungkinkan pencahayaan alami dan memberikan tampilan modern yang jarang ditemui. Bentuk arsitektur futuristik memanfaatkan kemajuan di era teknologi dengan menggunakan bahan-bahan baru seperti baja, kaca, dan alumunium. (Kusuma Irja et al., 2023).



**Gambar 5** Eksterior dan Tampak Atas Bangunan  
Sumber : Olah Desain, 2024

Gambar 5 menunjukkan atap atau kubah bangunan utama dengan desain yang juga mengadopsi konsep futuristik. Atap ini dirancang dengan pola geometrik yaitu lingkaran dan dirancang menggunakan material modern yaitu *galvanis space frame* dan *Glass Fiber Reinforced Concrete (GFRC)* yang memungkinkan sirkulasi udara yang baik serta menciptakan kenyamanan pengunjung dan atlet. Desain ini menggunakan pendekatan desain arsitektur futuristik, hal ini dapat dilihat dari desain bangunan, bukaan bangunan, penggunaan material modern unsur pabrikasi, arah hadap bangunan, adanya vegetasi dalam bangunan serta memaksimalkan penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami (Kusuma Irja et al., 2023).

Desain sirkuit di Kabupaten Bulukumba ini sejalan dengan konsep arsitektur futuristik yang disebutkan dalam literatur. Fauzi & Aqli (2020) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan konsep arsitektur futuristik adalah arsitektur yang mengacu ke masa depan dalam penggunaan teknologi dan material bangunan. Adapun ciri-ciri arsitektur futuristik yaitu penerapan kemajuan teknologi, fasad dinamis, bentuk geometris, bentuk baru, tidak memakai seni ornamen, bidang kaca yang lebar, dan material ekspos (Fauzi & Aqli, 2020).

Selain itu, Maulana (2024) menekankan pentingnya memperhatikan perspektif karakteristik dan analogi arsitektur futuristik yang akan diimplementasikan diharapkan dapat menggabungkan teknologi terbaru. Atap yang ditunjukkan dalam gambar kedua mendemonstrasikan penerapan prinsip ini dengan struktur yang memungkinkan sirkulasi udara yang baik dan kenyamanan maksimal bagi pengunjung dan atlet. Desain ini juga mempertimbangkan fleksibilitas desain dan prinsip keberlanjutan (A. Maulana et al., 2024).

Penerapan konsep arsitektur futuristik pada *E-Sport Center* area di Kota Makassar memiliki beberapa implikasi penting. Secara ilmiah, desain ini memberikan contoh bagaimana prinsip-prinsip arsitektur futuristik dapat diterapkan dalam proyek infrastruktur olahraga untuk meningkatkan daya tarik dan fungsionalitasnya. Secara praktis, esport center ini tidak hanya akan meningkatkan profil internasional Kota Makassar sebagai destinasi wisata olahraga, tetapi juga diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi lokal.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur tentang penerapan arsitektur futuristik dalam proyek infrastruktur besar. Studi ini juga menunjukkan bentuk bangunan yang dinamis dan betuk yang tidak biasa dengan desain yang menuju masa depan, khususnya bentuk pada atap bangunan yang sangat berpengaruh penting terhadap penerapan arsitektur futuristik. Pada fasad bangunan yang di desain simple tidak terlalu menggunakan banyak ornamen merupakan ciri dari arsitektur futuristik. (Maulana et al., 2021).

### 3. Interior

Gambar 6 menunjukkan desain futuristik ruang turnamen di esport center area yang direncanakan di Kota Makassar. Ruangan ini menampilkan penggunaan elemen desain modern seperti pencahayaan hidden lamp dengan LED, dinding melengkung, dan perabotan minimalis. Desain ini menciptakan atmosfer yang profesional dan inovatif, sesuai dengan konsep futuristik untuk fasilitas semacam ini. Ruang ini dirancang dengan meja bermain yang ergonomis dan nyaman, dilengkapi dengan teknologi canggih untuk memenuhi kebutuhan atlet yang mengikuti turnamen E-sport. Penggunaan bentuk geometris dan pencahayaan yang efektif menciptakan lingkungan berkompetisi yang nyaman dan efisien namun tetap modern.



**Gambar 6** Interior Ruang Turnamen  
Sumber : Olah Desain, 2024

Desain ruang turnamen mencerminkan penerapan prinsip-prinsip arsitektur futuristik seperti yang dibahas oleh Adhityatma (2018). Mereka menyatakan bahwa arsitektur futuristik baiknya menggunakan elemen lampu LED yang tingkat kecerahannya bisa menyesuaikan sesuai kebutuhan pada interior bangunan. Penggunaan elemen lampu hiddenlamp LED pada E-Sport Center, mempunyai kapabilitas untuk menghemat energi dalam mewadahi berbagai kegiatan turnamen esport. (Adhityatma et al., 2018).

Selanjutnya, Sahar et al. (2020) menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam desain arsitektur futuristik untuk menciptakan lingkungan yang adaptif dan responsif. Ruang pusat media yang dilengkapi dengan stasiun kerja modern dan

teknologi canggih adalah contoh bagaimana desain futuristik dapat meningkatkan produktivitas dan kenyamanan pengguna. Desain ini juga mencerminkan prinsip-prinsip ergonomis yang penting dalam menciptakan lingkungan turnamen yang optimal (Sahar & Aqli, 2020).

Penelitian ini telah mengkaji penerapan konsep arsitektur futuristik pada esport center arena di Kota Makassar, Sulawesi Selatan, serta dampaknya terhadap diplomasi publik dan pertumbuhan ekonomi lokal. Desain E-Sport Center yang mengintegrasikan elemen modern dan inovatif, seperti struktur aerodinamis, penggunaan material canggih dan modern, telah menunjukkan bahwa prinsip-prinsip arsitektur futuristik dapat diterapkan secara efektif dalam proyek infrastruktur olahraga. Penerapan ini tidak hanya meningkatkan estetika dan fungsionalitas fasilitas, tetapi juga berpotensi meningkatkan profil dan daya tarik internasionalnya.

Adapun implikasi ilmiah dari temuan ini diantaranya kontribusi signifikan terhadap literatur tentang arsitektur futuristik, khususnya dalam konteks desain ruang fungsional untuk sarana olahraga elektronik. Secara praktis, fasilitas yang dirancang dengan baik, seperti ruang turnamen dan, akan memberikan pengalaman optimal bagi pengunjung dan atlet, meningkatkan produktivitas dan berkontribusi pada citra positif acara turnamen *E-Sport*

Dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa kombinasi teknologi modern dan desain inovatif dapat menghasilkan dampak positif yang luas, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun diplomasi publik. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan geografis dan skala penelitian. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi penerapan konsep serupa di lokasi dan konteks yang berbeda, serta mengukur dampak jangka panjang dari proyek infrastruktur turnamen futuristik di berbagai daerah.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan bermutu mengenai bagaimana desain arsitektur futuristik dapat diintegrasikan dalam proyek infrastruktur turnamen game elektronik modern guna mencapai tujuan ekonomi, sosial, dan diplomatik. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi perancang dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan proyek serupa di masa depan, yang tidak hanya mengutamakan estetika dan fungsionalitas, tetapi juga memberikan manfaat luas bagi masyarakat dan negara.

## KESIMPULAN

*E-Sport Center* Arena di Kota Makassar merupakan wadah bagi para atlet *E-Sport* yang ingin menggunakan hobi pada turnamen game elektronik online. Perancangan esport center menggunakan pendekatan desain Architecture futuristik, hal ini dapat dilihat dari desain bangunan, bukaan bangunan, penggunaan material modern unsur pabrikan, khususnya bentuk pada atap dan interior bangunan. Sarana dan prasarana yang dirancang meliputi fasilitas gedung utama *E-Sport Center* dan sarana penunjang berupa area parkir VVIP, area parkir atlet & pengunjung dan ruang terbuka hijau. Sehingga dapat mendukung daya tampung para atlet dan penonton baik dari dalam daerah maupun luar daerah serta dapat meningkatkan pembinaan atlet-atlet. Selain itu pada perancangan *E-Sport Center* ini menerapkan bentuk filosofi helm spartan pada bangunan. Dengan dibangunnya *E-Sport Center* ini diharapkan memenuhi kebutuhan masyarakat dan dapat meningkatkan prestasi bagi pemain *E-Sport Center*.

## DAFTAR REFERENSI

- Adhityatma, T., Musyawaroh, M., & Sumadyo, A. (2018). Pusat pameran dan konvensi di surakarta dengan pendekatan arsitektur futuristik. *Senthong*, 1(1), 118–124. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/669%0Ahttps://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/viewFile/669/387>
- Aji, R. E. S., Putri, N. P. R. P. A., & Putra, I. N. G. M. (2022). Perencanaan E-Sport Center Dengan Penerapan Arsitektur Futuristik Di Denpasar Bali. *Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*, 10(2), 377–384. <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index>
- Arta, I. D. M. R. W., Gunawarman, A. A. G. R., & Darmawan, I. G. S. (2022). *Perencanaan Dan Perancangan Games Center Di Denpasar*. 10(1), 33–42. <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index>
- Fauzi, F., & Aqli, W. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor. *Journal of Architectural Design and Development*, 1(2), 165. <https://doi.org/10.37253/jad.v1i2.1387>
- Jayanto, W. N., Kurniawan, D., & Sulistiowati, A. D. (2021). *Perancangan Gedung E-Sport Arena Di Kabupaten Sleman Dengan Penerapan Arsitektur Futuristik*. 4(2), 210–222.
- Kusuma Irja, I., Soleman Raubaba, H., Alahudin, M., Arsitektur, J., Teknik, F., & Musamus Jl Kamizaun Mopah Lama Merauke, U. (2023). *E-Sport Center (Pendekatan Arsitektur Futuristik)*. 6(1), 11–22. <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/archi>
- Maulana, A., Muslimsyah, M., & Edytia, M. H. A. (2024). Penerapan Arsitektur Futuristik pada Perancangan Museum Digital Seulawah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Dan Perencanaan*, 8(1), 62–77. <https://doi.org/10.24815/jimap.v8i1.26596>
- Maulana, I., FAD, D. P.-, & 2021, undefined. (2021). Penerapan Prinsip Desain Arsitektur Futuristik Dalam Rancangan Parahyangan Ausstellung Tembaya Exhibition & Convention Center. *Eproceeding.Itenas. Ac.Id*, 1(1), 1–13. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/258>
- Sahar, K., & Aqli, W. (2020). Kajian Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Pendidikan. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 7(2), 263. <https://doi.org/10.24252/nature.v7i2a10>
- Tyas, E. W. (2020). Aplikasi Karakteristik Arsitektur Futuristik Pada Terminal Penumpang Pelabuhan Yos Sudarso Di Kota Ambon. *Arsitektura*, 15(2), 366. <https://doi.org/10.20961/arst.v15i2.15404>