

## STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

### PERANCANGAN GEDUNG PELATIHAN DAN TURNAMEN *E-SPORT* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DI KOTA PADANG



Dosen Koordinator :

**Duddy Fajriansyah., S.T, M.T**

Dosen Pembimbing :

**Dr. I Nengah Tela S.T., MSc**  
**Duddy Fajriansyah S.T., M.T**

Disusun Oleh :

**AHLUL JANNTAHUL HIDAYAH**

**1710015111044**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**UNIVERSITAS BUNG HATTA**  
**Semester Genap 2021/2022**

**SURAT PERNYATAAN**  
**KEASLIAN TUGAS STUDIO AKHIR ARSITEKTUR**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama,

**Ahlul Janthul Hidayah**

Nomor Pokok Mahasiswa,

**1710015111044**

Program Studi,

**Arsitektur**

Dengan sejujur-jujurnya saya menyatakan bahwa hasil Laporan Studio Akhir Arsitektur, dengan judul :  
**PERANCANGAN GEDUNG PELATIHAN DAN TURNAMEN E-SPORT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR**  
**METAFORA DI KOTA PADANG** Merupakan hasil karya yang dibuat sendiri, bukan jiplakan dari Tugas Akhir atau Karya Tulis atau Studio Akhir Arsitektur lain, dengan menjunjung tinggi kode-etik akademik di lingkungan ilmiah dan almamater. Jika dikemudian hari ternyata tidak sesuai dengan pernyataan diatas, penulis bersedia untuk mempertanggungjawabkannya.

Padang, 27 Januari 2023

  
  
Ahlul Janthul Hidayah

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**STUDIO AKHIR ARSITEKTUR**  
**PERANCANGAN TERMINAL PENUMPANG**  
**BANDAR UDARA ROKOT SIPORA MENTAWAI**

Disusun oleh :

**Nanda Putra**

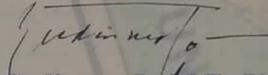
1810015111074

Padang, 20 Januari 2023

Menyetujui:

Dosen Pembimbing,

Dosen Pembimbing,

  
( Ir. Sudirman Is, M.T., Ph.D )

  
( Dr. Nengah Tela.ST., M.sc )

Mengetahui :

Ketua  
Program Studi Arsitektur,

Koordinator  
Studio Akhir Arsitektur,

  
( Ir. Nasril S., MT., IAI )

  
( Duddy Fajriansyah, S.T., M.T )

# JUDUL ARTIKEL

## Perancangan Gedung Pelatihan Dan Turnamen *E-Sport* Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Di Kota Padang

Ahlul Janntahul Hidayah<sup>1)</sup>, Nengah Tela<sup>2)</sup>, Duddy Fajriansyah<sup>3)</sup>.  
Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, universitas Bung Hatta.

Email: [AhlulNungchix@Gmail.com](mailto:AhlulNungchix@Gmail.com) , [Nengahtela@bunghatta.ac.id](mailto:Nengahtela@bunghatta.ac.id), [duddyfajriansyah@bunghatta.ac.id](mailto:duddyfajriansyah@bunghatta.ac.id)

### ABSTRACT

*E-Sports is currently more visually attractive. Electronic Sports (E-Sport) refers to the agility competition carried out by individuals or groups among professional gamers using their electronic, mental, and social devices in the use of information and communication technology. This shows that in order to support tournament activities, a training container is needed for prospective players. This will allow e-sport players to train time management, financial management, and other management skills better and will prepare them better to participate in national and international tournament.*

**Keywords :** *Training, Tournament, E-Sport, Metaphor.*

### PENDAHULUAN

Mengingat telah berkembang menjadi format elektronik yang dikenal sebagai olahraga elektronik (*E-Sports*), olahraga ini lebih dari sekadar menarik secara visual. *E-Sports* adalah jenis olahraga kompetitif di mana peserta melatih keterampilan fisik, mental, dan sosial mereka dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi<sup>[7]</sup>. Olahraga elektronik (*E-Sport*) mengacu pada kompetisi adu ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok di antara para *gamer* profesional dengan menggunakan alat elektronik yaitu *video game*<sup>[4]</sup>. Umumnya kegiatan turnamen tersebut menggunakan bangunan umum seperti mall yang bukan semestinya digunakan<sup>[12]</sup>. Di Kota Padang tempat pergelaran turnamen juga masih menggunakan mall, gedung universitas, hotel, dan gedung. Untuk melaksanakan turnamen *E-Sport* seharusnya memiliki tempat atau ruang sendiri, dikarenakan penggunaan alat-alat elektronik seperti penggunaan panel-panel layar lebar, ruangan untuk tim *E-Sport* dan ruangan teater agar penonton nyaman dalam melihat turnamen yang sedang berlangsung. Hal diatas menggambarkan bahwa untuk mendukung kegiatan turnamen tersebut perlu di dukung dengan adanya sebuah wadah pelatihan untuk para *gamers* yang berpotensi.

### METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini dimulai dari pengumpulan data, melakukan observasi lapangan, melakukan wawancara dan melakukan studi literatur yang terkait dengan judul penelitian.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Site yang terpilih untuk perencanaan gedung pelatihan dan turnamen *E-Sport* dengan pendekatan arsitektur metafora yaitu pada Jl.Khatib Sulaiman, Ulak Karang Selatan, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat, yang berada pada kawasan strategis Kota. Memiliki Luas lahan 16,472 m2 dan lebar jalan 23 m.

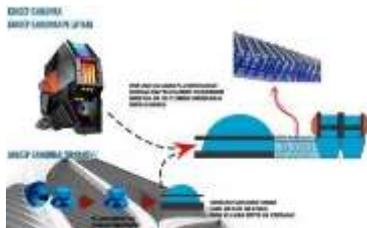


**Gambar 1.** Lokasi Tapak  
(Sumber: Google Maps,2022)

Batasan-batasan tapak meliputi :

- Utara : Berbatasan dengan Jl. Jhoni Anwar, dan Kawasan perdagangan
- Selatan : Berbatasan dengan TK Islam Al-Azhar 32
- Barat : Berbatasan dengan kawasan komersial dan bisnis
- Timur : Berbatasan dengan rel kereta Kampung Lapai atau pemukiman warga

## Konsep



**Gambar 2.** Konsep Bangunan  
(Sumber: Analisa Penulis,2022)



**Gambar 3.** Site Plan  
(Sumber: Analisa Penulis,2022)



**Gambar 4.** Desain Eksterior  
(Sumber: Analisa Penulis,2022)

## KESIMPULAN DAN SARAN

*E-Sport* atau Elektronik sport pada saat ini dijadikan sebuah olahraga bergengsi dikarenakan banyaknya muncul event yang sering di selenggarakan di berbagai tempat, dan seiring dengan munculnya event tersebut muncul komunitas-komunitas baru khususnya di Kota Padang. Bentuk Metafora pada bangunan diharapkan dengan mudah mengetahui atau dikenali oleh masyarakat Kota Padang sebagai bangunan *E-Sport* serta menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung bangunan, selain itu desain gedung pelatihan dan turnamen *E-Sport* ini dapat menjadi

ikon baru di Kota Padang dan menjadi daya tarik baru untuk wisatawan yang berkunjung ke Kota Padang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ashadi. (2019). Konsep Metafora Dalam Arsitektur . Jakarta : Arsitektur UMJ Press.
- [2] Aziz, A. A. (2019). Perancangan E-Sport Arena di Kota Bandung dengan. TIARSIE, 10.
- [3] Blazevic, T. (2017). New Business Model In The Growing E-Sports Industry . Poslvnost Zagreb , 12.
- [4] Indro. (2019). E-SPORT ARENA RESPON DARI KEBUTUHAN KAUM MILENIAL. STUPA, 16.
- [5] Kwanda, B. H. (2016). FASILITAS PELATIHAN PEMAIN E-SPORT. JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR,
- [6] M.Abdillah. (2016). Bandung E-Sport Arena Membangun Ekosistem E-Sport Indonesia . Jurnal Sains Dan Seni ITS , 4.
- [7] Mahesa, R. R. (2020). Pusat Pelatihan E-Sport Mobile dan Personal Computer. TEKSTUR, 10.
- [8] Maria, K. P. (2017). Stadion dan Fasilitas Pelatihan eSport di. JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR VOL. V, NO. 2, 8.
- [9] Matthew. (2019 , 07 16). VB. Retrieved from Games Beat: <https://venturebeat.com/2019/07/16/100-thieves-raises-35-million-and-starts-building-new-l-a-headquarters>
- [10] mid, T. s. (2022, 3 26). TSM's Esports Performance Center. Retrieved from youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=VzxP7EIL2eW>
- [11] Nur'aini, R. D. (2020). PENERAPAN METODE STUDI KASUS YIN DALAM PENELITIAN . INERSIA, Vol. XVI No. 1, 92-104.
- [12] Padang, W. (2010-2030). RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA PADANG. padang
- [13] Padang, W. (2010-2030). RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA PADANG. padang : Walikota Padang .
- [14] Putra, B. P. (2020). Pusat Komunitas Gamer di Surabaya. TEKSTUR: Journal of Architecture, 8.
- [15] Putra, H. (2022). Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Keputusan Pembelian Anak Muda Pada E-Sport . SCIENTIA JURNAL , 9.
- [16] Ramadhan, A. S. (2020). Perancangan Komplek Turnamen E-Sport, di Surabaya. Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan, 8

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Tujuan Dan Sasaran .....	2
1.3.1    Tujuan .....	2
1.3.2    Sasaran .....	2
1.4    Manfaat Penelitian .....	2
1.5    Keterbaruan Penelitian.....	3
1.6    Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.6.1    Ruang Lingkup Spasial .....	3
1.6.2    Ruang Lingkup Substansial .....	4
1.7    Kerangka Berfikir .....	4
1.8    Sistematika pembahasan .....	1
BAB II.....	3
TINJAUAN PUSTAKA .....	3
2.1    Tinjauan Teori.....	3
2.1.1    E-Sport .....	3
2.1.2    Arsitektur Metafora.....	3
2.1.3    Gedung Pelatihan .....	3
2.1.4    Turnamen .....	3
2.2    Tinjauan Umum E-Sport (Electronic Sport) .....	3
2.2.1    Genre dan Titel Game E-Sport .....	3
2.1.2    Sejarah E-Sport .....	4
2.3    Tinjauan Umum Arsitektur Metafora .....	5
2.3.1    Metafora Dalam Arsitektur .....	5
2.3.2    Jenis-Jenis Metafora.....	6
2.3.3    Prinsip-Prinsip Arsitektur Metafora.....	6
2.4    Review Jurnal .....	7
2.4.1    Penelitian dilakukan oleh Reno Rizky Mahesa dkk, pada tahun 2020 .....	7
2.4.2    Penelitian dilakukan oleh Indro, dan Andi Surya Kurnia pada tahun 2019 .....	8
2.4.3    Penelitian dilakukan oleh Aldi Salvian Ramadhan dkk, pada D .....	8
2.4.4    Penelitian dilakukan oleh Bima Pratama Fauzi Putra dkk, pada tahun 2020.....	8
2.4.5    Penelitian ini dilakukan oleh Kannigia Putra Liang, pada tahun 2017 .....	8
2.4.6    Penelitian yang dilakukan oleh Bobby Hartanto Hansen dkk pada tahun 2016 .....	9

2.4.7 Penelitian yang dilakukan oleh Algalif Abdul Aziz pada tahun 2019 .....	9
2.4.8 Kesimpulan .....	9
2.4.9 Kriteria Desain .....	9
2.5 Riview Preseden Desain .....	10
2.5.1 TSM <i>E-Sport Facility</i> .....	10
2.5.2 Alianceware <i>Training Facility</i> .....	15
2.5.3 Piano House .....	17
2.5.4 Basket Building .....	18
2.5.6 The 100 Thieves .....	20
2.5.5 Prinsip Desain .....	23
BAB III .....	24
METODA PENELITIAN .....	24
3.1 Jenis Penelitian .....	24
3.1.1 Strategi Penelitian .....	24
3.1.2 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.1.3 Teknik Analisis Data .....	26
3.2 Subjek Penelitian .....	27
3.3 Jadwal Penelitian .....	27
3.3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
A.Tempat penelitian .....	27
B. Waktu Penelitian .....	27
3.5 Kriteria pemilihan Lokasi .....	28
3.5.1 Alternatif Lokasi 1 .....	29
3.5.2 Alternatif lokasi 2 .....	30
3.5.3 Alternatif Lokasi 3 .....	30
BAB VI .....	32
TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN .....	32
4.1 Tapak Terpilih .....	32
4.2 Deskripsi Tapak .....	33
4.2.1 Potensi Tapak .....	34
4.2.2 Permasalahan Tapak .....	34
4.3 Data Lokasi .....	35
4.3.1 Batasan Dan Tautan Lingkungan .....	35
4.3.2 Kondisi Eksisting Pada Tapak .....	35
4.4 Peraturan Terkait Dengan Tapak .....	42
BAB V .....	46
PROGRAM ARSITEKTUR .....	46
5.1 Zoning Ruang Luar .....	46
5.1.1 Analisa dan Tanggapan Ruang Luar .....	46
5.1.2 Zoning Ruang Luar .....	53

5.2	Ruang Dalam .....	53
5.2.1	Analisa Pelaku .....	53
5.2.2	Analisa Aktifitas .....	56
5.2.3	Analisa Kebutuhan Ruang .....	61
5.2.4	Layout Ruang.....	70
5.2.5	Besaran Ruang .....	90
5.2.6	Hubungan Ruang .....	98
	A. Zoning Ruang Kantor Pengelola.....	98
5.3	Zoning Ruang Dalam.....	100
5.4	Analisa Bangunan .....	101
5.4.1	Analisa Masa Bangunan .....	101
5.4.2	Analisa Struktur Bangunan.....	101
5.4.3	Analisa Utilitas .....	102
BAB VI.....		104
KONSEP PERENCANAAN .....		104
6.1	Konsep Tapak .....	104
6.1.1	Konsep Panca Indra .....	104
6.1.2	Konsep ekseibilitas Dan Sirkulasi.....	104
6.1.3	Konsep Vegetasi Alami .....	105
6.1.4	Konsep Utilitas Bangunan .....	106
6.2	Konsep Bangunan.....	106
6.2.1	Konsep Masa Bangunan .....	106
6.2.2	Konsep Ruang Bangunan.....	107
6.2.3	Konsep Struktur Bangunan.....	107
6.2.4	Konsep Utilitas Bangunan .....	108
BAB VII.....		109
PERENCANAAN TAPAK .....		109
7.1	Draft Site Plan.....	109
BAB VIII .....		112
KESIMPULAN.....		112
8.1	Kesimpulan .....	112
DAFTAR PUSTAKA .....		113

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> Jadwal Penelitian.....	27
<b>Tabel 3. 2</b> Kriteria Pemilihan Alternatif Site .....	31
<b>Tabel 4. 1</b> Matriks Pengaturan Intensitas Ruang Berdasarkan Hirarki Jalan .....	44
<b>Tabel 5. 1</b> Analisa Kebutuhan Ruang ( Sumber : Data Pribadi).....	61
<b>Tabel 5. 2</b> Kebutuhan Ruang Lobby ( Sumber : Data Pribadi) .....	66
<b>Tabel 5. 3</b> Kebutuhan Pemain Esport ( Sumber : Data Pribadi).....	67
<b>Tabel 5. 4</b> Kebutuhan Ruang Turnamen ( Sumber : Data Pribadi) .....	67
<b>Tabel 5. 5</b> Kebutuhan Ruang pengelola ( Sumber : Data Pribadi) .....	68
<b>Tabel 5. 6</b> Kebutuhan Ruang Teknis ( Sumber : Data Pribadi).....	69
<b>Tabel 5. 7</b> Kebutuhan Ruang Penunjang ( Sumber : Data Pribadi).....	69
<b>Tabel 5. 8</b> Standar Kebutuhan Ruang.....	73
Tabel 5. 9 Standar kebutuhan Ruang .....	73
<b>Tabel 5. 10</b> Layout Kebutuhan Ruang.....	75
Tabel 5. 11 Jumlah Pengelola Gedung Pelatihan dan Turnamen E-Sport .....	88
<b>Tabel 5. 12</b> Besaran Ruang .....	90
<b>Tabel 5. 13</b> Analisa Parkir.....	96
<b>Tabel 5. 14</b> Luas Total Ruang .....	97

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b>	<b>1 Kerangka Berfikir</b>	4
<b>Gambar 2</b>	<b>1 Denah lobby</b>	11
<b>Gambar 2</b>	<b>2 Ruang Server</b>	11
<b>Gambar 2</b>	<b>3 Marchandise room</b>	12
<b>Gambar 2</b>	<b>4 Ruang bigginer dan evaluasi</b>	12
<b>Gambar 2</b>	<b>5 Ruang streaming</b>	13
<b>Gambar 2</b>	<b>6 lobby tallen</b>	13
<b>Gambar 2</b>	<b>7 Ruangan Pelatihan</b>	14
<b>Gambar 2</b>	<b>8 Ruang Gym dan Spa</b>	14
<b>Gambar 2</b>	<b>9 Caffe Out Door</b>	15
<b>Gambar 2</b>	<b>10 Ruang Lobby Alianceware</b>	15
<b>Gambar 2</b>	<b>11 Sirkulasi</b>	16
<b>Gambar 2</b>	<b>12 Natural Light</b>	16
<b>Gambar 2</b>	<b>13 Material</b>	17
<b>Gambar 2</b>	<b>14 Ruang pelatihan Alianceware</b>	17
<b>Gambar 2</b>	<b>15 Piano House</b>	18
<b>Gambar 2</b>	<b>16 Basket Building</b>	19
<b>Gambar 2</b>	<b>17 Basket building</b>	19
<b>Gambar 2</b>	<b>18 Basket Building</b>	20
<b>Gambar 2</b>	<b>19 The 100 thieves</b>	20
<b>Gambar 2</b>	<b>20 Pati</b>	21
<b>Gambar 2</b>	<b>21 Natural Light 100 Thieves</b>	21
<b>Gambar 2</b>	<b>22 Ruang Show</b>	22
<b>Gambar 2</b>	<b>23 Interior Pelatihan</b>	22
<b>Gambar 2</b>	<b>24 Struktur bangunan 100 Thieves</b>	23
<b>Gambar 3.</b>	<b>1 Alternatif 1</b>	29
<b>Gambar 3.</b>	<b>2 Alternatif 2</b>	30
<b>Gambar 3.</b>	<b>3 Alternatif 3</b>	30
<b>Gambar 4.</b>	<b>1 Tapak terpilih</b>	32
<b>Gambar 4.</b>	<b>2 Fasilitas pendukung</b>	33
<b>Gambar 4.</b>	<b>3 Fasilitas Pendukung</b>	33
<b>Gambar 4.</b>	<b>4 Permasalahan Tapak</b>	35
<b>Gambar 4.</b>	<b>5 Batasan dan Tautan Lingkungan</b>	35
<b>Gambar 4.</b>	<b>6 Existing View Tapak</b>	36
<b>Gambar 4.</b>	<b>7 Kondisi Eksisting Vegetasi Alami</b>	37
<b>Gambar 4.</b>	<b>8 Kondisi Eksisting Sirkulasi Tapak</b>	38
<b>Gambar 4.</b>	<b>9 Kondisi Utilitas Tapak</b>	39
<b>Gambar 4.</b>	<b>10 Kondisi Kebisingan Tapak</b>	40
<b>Gambar 4.</b>	<b>11 Pencahayaan alami</b>	41
<b>Gambar 4.</b>	<b>12 Penghawaan alami tapak</b>	41
<b>Gambar 4.</b>	<b>13 Kawasan Strategis Kota Padang</b>	43

<b>Gambar 5. 1</b>	Analisa Ukuran Dan Tata Guna Lahan.....	46
<b>Gambar 5. 2</b>	Analisa View .....	47
<b>Gambar 5. 3</b>	Keistimewaan Alami .....	48
<b>Gambar 5. 4</b>	Analisa Keistimewaan Alami .....	48
<b>Gambar 5. 5</b>	Keistimewaan Buatan .....	49
Gambar 5. 6	Analisa Sirkulasi Pada tapak .....	49
<b>Gambar 5. 7</b>	Analisa Penghawaan Alami pada Site .....	50
<b>Gambar 5. 8</b>	Analisa Kebisingan Pada Site.....	50
<b>Gambar 5. 9</b>	Analisa Pencahayaan Alami Pada Site .....	51
Gambar 5. 10	Super Impos .....	52
<b>Gambar 5. 11</b>	Zoning Ruang Luar.....	53
<b>Gambar 5. 12</b>	Struktur E-Sport.....	54
<b>Gambar 5. 13</b>	Penerapan Konsep Metafora Pada Layout.....	71
Gambar 5. 14	Analisis Perlengkapan Game MOBA .....	72
<b>Gambar 5. 15</b>	Analisis Perlengkapan Game RTS.....	72
<b>Gambar 5. 16</b>	Analisa Perlengkapan Game BR .....	73
<b>Gambar 5. 17</b>	Presentase Kenyamanan Sirkulasi Ruang.....	90
<b>Gambar 5. 18</b>	Bubble diagram ruang service .....	98
<b>Gambar 5. 19</b>	Bubble Diagram ruang pelatihan .....	99
<b>Gambar 5. 20</b>	Bubble Diagram Ruang Turnamen.....	99
<b>Gambar 5. 21</b>	Bubble Diagram Ruang Dalam.....	100
<b>Gambar 5. 22</b>	Analisa Massa Bangunan.....	101
<b>Gambar 5. 23</b>	Pondasi Tiang Pancang.....	102
<b>Gambar 5. 24</b>	Ilustrasi Utilitas Air Bersih.....	102
<b>Gambar 5. 25</b>	Ilustrasi Utilitas Jaringan Listrik .....	103
Gambar 5. 26	Ilustrasi Penyaluran air kotor .....	103
Gambar 6. 1	Analisa Panca Indra.....	104
Gambar 6. 2	Konsep Eksebitas dan Kirkulasi .....	105
Gambar 6. 3	Konsep Vegetasi Alami.....	105
Gambar 6. 4	Konsep Massa bangunan.....	107
Gambar 6. 5	Konsep Ruang Bangunan .....	107
Gambar 6. 6	Konsep Struktur bentang lebar.....	108
Gambar 6. 7	Konsep Utilita Bangunan .....	108
<b>Gambar 7. 1</b>	Site plan .....	109
Gambar 7. 2	Basement.....	110

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sangat pesatnya berkembang teknologi pada saat ini, terpentingnya pada ponsel. Ponsel pintar, yang sering dikenal sebagai *smartphone*, telah berkembang menjadi alat untuk perbankan, perdagangan, pendidikan, game online, dan berbagai keperluan lainnya. Dari berbagai kegunaan ponsel akhir-akhir ini sering digunakan untuk bermain *game online*. Sekitar tahun 1972 pertama kalinya diadakan turnamen atau kompetisi *video game* yang di gelar oleh komunitas penggemar di StanFord univercity (Mahesa 2020). Kompetisi *video game* ini dinamakan *E-Sport* atau *Elektronik Sport*, *game online* ini merupakan sebuah hiburan yang sangat diminati dari berbagai kalangan dan sering juga diperlombakan. Dikarenakan berkembangnya *E-Sport* tersebut, banyaknya muncul komunitas dan organisasi yang terbentuk, sehingga berkembangnya game online yang lebih cepat dan munculnya berbagai kontes turnamen *E-sport* nasional maupun internasional.

Olahraga elektronik (*E-Sport*) mengacu pada kompetisi adu ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok di antara para *gamer* profesional dengan menggunakan alat elektronik yaitu *video game* (Indro,dkk., 2020). Indonesia menempati peringkat ke-12 di dunia terbesar pasar industri gaming di Asia Pasifik. Selain itu, tingkat pertumbuhan industri gaming juga diperkirakan mencapai di atas 10% per tahun (Moeldoko, KPS., 2020). Di Kota Padang sendiri *E-Sport* sendiri sangat banyak peminatnya, dilihat dari banyaknya dilakukan turnamen – turnamen yang sudah di selenggarakan di Kota Padang. Komunitas dan organisasi yang meningkat sebagai akibat dari *game online*, sehingga menyebabkan semakin cepat berkembangnya game online tersebut, mengakibatkan munculnya beberapa turnamen *game* dan banyak penggemar *game online* yang ingin bersaing, yang mengakibatkan minimnya fasilitas untuk menampung kegiatan tersebut. umumnya kegiatan tersebut menggunakan bangunan umum seperti mall yang bukan semestinya digunakan (Ramadhan,dkk., 2020). Namun pada saat ini Kota Padang masih menggunakan mall, gedung universitas, hotel, dan gedung lainnya sebagai tempat pergelaran turnamen. Untuk melaksanakan turnamen *E-Sport* itu sendiri seharusnya memiliki tempat atau ruang sendiri, dikarenakan penggunaan alat-alat elektronik seperti penggunaan layar lebar, ruangan untuk tim *E-Sport* dan ruangan teater agar penonton nyaman dalam melihat turnamen yang sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin merencanakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan ini. Oleh sebab itu penelitian ini berjudul “Perencanaan Gedung Pelatihan

dan turnamen *E-Sport* Di Kota Padang Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora” guna memfasilitasi atau mewadahi pelatihan dan turnamen *E-Sport* di Kota Padang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa yang memicu *E-Sport* menjadi cabang olah raga saat ini ?
2. Bagaimana perencanaan gedung dan tempat pelatihan *E-Sport* di Kota Padang ?
3. Bagaimana bentuk perencanaan gedung dan tempat pelatihan *E-Sport* menggunakan pendekatan metafora?

## **1.3 Tujuan Dan Sasaran**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan dari penelitian perancangan gedung turnamen dan tempat pelatihan *E-Sport* ini yaitu untuk mendeskripsikan perkembangan teknologi *smartphone* yang mempengaruhi munculnya *event* turnamen di Kota Padang, ditandai dengan munculnya fakta bahwa turnamen ini telah dilakukan di banyak tempat di Kota Padang. Kemudian mengolahnya dengan studi literatur yang relevan dengan topik penelitian ini. Sehingga dengan adanya perencanaan Gedung *E-Sport* ini dapat mewadahi dan memfasilitasi komunitas dan penggemar *E-Sport* serta memaksimalkan pelatihan *E-Sport* di Kota Padang, sehingga dapat memenuhi kebutuhan komunitas dan penggemar *game online*.

### **1.3.2 Sasaran**

Adapun sasaran yang ingin diperoleh penulis pada penelitian ini ialah :

1. Untuk mengembangkan dan menjadi cabang olah raga yang disebabkan oleh perkembangan teknologi ponsel pintar ( *smarphone*) dan banyaknya *event* yang diselenggarakan disetiap tahunnya.
2. Untuk menganalisis sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh tim *E-Sport*.
3. Untuk menjadikan gedung *E-Sport* terlihat lebih futuristik dengan mempertimbangkan kenyamanan, keamanan, dan kemajuan teknologi.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari perancangan stadion dan tempat pelatihan Esport dikota padang yaitu:

1. Bagi penulis  
Dapat menambah pengetahuan dan kemahiran tentang cara mendesain sebuah gedung turnamen dan tempat pelatihan *E-sport*.
  2. Bagi Pemerintahan setempat  
Meningkatkan produktifitas tim *E-Sport* professional di Indonesia, serta Menambah jumlah atraksi dengan fasilitas hiburan khususnya di Kota Padang .
  3. Bagi Komunitas game dan tim *E-sport*.  
Pemain *E-Sport* di Kota Padang baik umum maupun tim professional memiliki wadah dengan fasilitas yang memadai untuk bisa mengembangkan bakatnya dengan professional atau hanya sekedar bersosialisasi.
1. Bagi penelitian selanjutnya  
Dapat dijadikan sebagai acuan untuk meneliti perancangan gedung tempat pelatihan dan turnamen *E-Sport* bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam.

## **1.5 Keterbaruan Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk merencanakan sebuah bangunan yang di khususkan untuk melaksanakan pelatihan dan turnamen *E-Sport*. Seperti yang kita semua tau, perkembangan *E-Sport* ini sangat pesat yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi hingga saat ini. Penelitian tentang *E-Sport* ini sendiri masih sedikit dikarenakan *E-Sport* ini adalah olah raga yang masih baru. Oleh sebab itu, penelitian ini akan menawarkan tentang perencanaan sebuah bangunan yang difungsikan khusus untuk pelatihan dan turnamen *E-Sport*.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1.6.1 Ruang Lingkup Spasial**

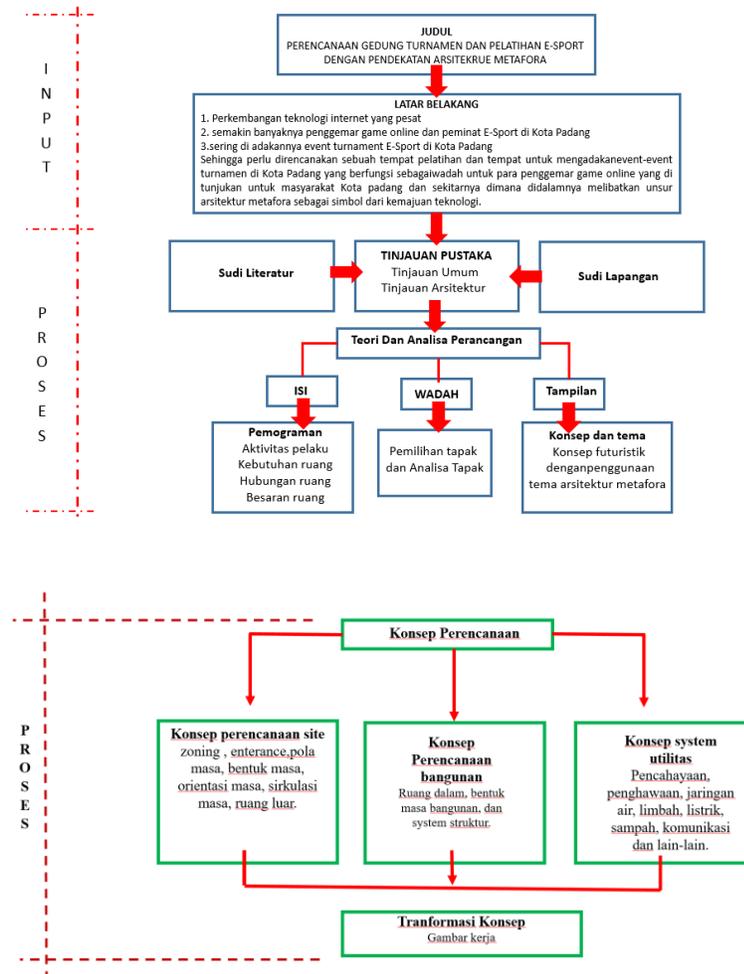
Gedung pelatihan dan turnamen *E-Sport* bisa dibangun pada lahan dengan fungsi perdagangan dan jasa. Di Kota Padang sendiri lahan yang di peruntukan untuk perdagangan dan jasa menurut RTRW pasal 69 Kota Padang yang terdiri dari Kecamatan Padang Barat, Kecamatan Padang Utara, Kecamatan Padang Selatan dan Kecamatan Padang Timur yang membentuk koridor perdagangan dan jasa.

## 1.6.2 Ruang Lingkup Substansial

Pengkajian dari Perencanaan Gedung Pelatihan Dan Turnamen *E-Sport* Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora ini dilakukan dengan mencari isu, permasalahan, potensi serta solusi dan juga untuk melengkapi sumber analisis dilakukan studi literatur, studi preseden dengan bangunan yang sudah ada sehingga di dapatkan hasil penelitian yang sesuai antara konsep dan fungsi dan tujuan perencanaan bangunan.

## 1.7 Kerangka Berfikir

Adapun kerangka atau tahapan pemikiran dalam Perencanaan Gedung Pelatihan Dan Turnamen Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora yaitu :



*Gambar 1 1 Kerangka Berfikir  
( Sumber : Analisa Penulis )*

## 1.8 Sistematika pembahasan

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat penelitian, keterbaruan penelitian ruang lingkup pembahasan, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas tentang pengertian dari judul penelitian, pengertian dari kata kunci judul penelitian, jurnal terdahulu yang bersangkutan dengan judul penelitian, preseden bangunan yang sudah ada serta prinsip desain yang akan di lakukan.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Membahas tentang apa metode yang digunakan dalam penelitian ini. Secara umum terdapat bahasan mengenai pendekatan penelitian, jadwal penelitian dan pengamatan terhadap objek yang sedang dibahas

### **BAB IV : TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN**

Membahas tentang deskripsi lokasi terpilih dari beberapa alternatif, secara umum membahas tentang potensi dan permasalahan site, batasan dari tapak, kondisi eksisting pada tapak, dan peraturan yang terkait dengan tapak.

### **BAB V : PROGRAM ARSITEKTUR**

Membahas tentang penzoningan ruang luar dengan menganalisa dan menanggapi eksisting dari tapak , zoning ruang dalam dengan menganalisa pelaku dan aktifitas pengguna bangunan, hubungan ruang, zoning ruang dalam, serta menganalisa struktur bangunan dan utilitas pada bangunan yang akan direncanakan

### **BAB VI : KONSEP PERENCANAAN**

Membahas tentang konsep tapak dari konsep iklim, konsep sirkulasi, konsep vegetasi, dan konsep utilitas. Serta konsep bangunan dengan mengeluarkan konsep masa bangunan, konsep ruang dalam, konsep struktur bangunan, dan konsep utilitas bangunan

### **BAB VII: PERENCANAAN TAPAK**

Membahas tentang hasil keluaran dari perencanaan gedung pelatihan dan turnamen *E-Sport* yaitu berupa site plan

## **BAB VIII: KESIMPULAN**

Membahas tentang kesimpulan dari perencanaan gedung pelatihan dan turnamen *E-Sport* dengan pendekatan arsitektur metafora ini