

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

Ahlul Janntahul Hidayah¹⁾, Nengah Tela²⁾, Duddy Fajriansyah³⁾.
Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, universitas Bung Hatta.

Email: AhlulNungchix@Gmail.com , Nengahtela@bunghatta.ac.id, 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^[7]. 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*^[4]. Umumnya kegiatan turnamen tersebut menggunakan bangunan umum seperti mall yang bukan semestinya digunakan^[12]. 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.

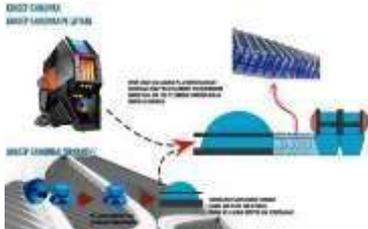


Gambar 1. Lokasi Tapak
(Sumber: Google Maps,2022)

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