

# KONSEP ARSITEKTUR METAFORA PADA PERANCANGAN GEDUNG AKADEMI *E-SPORTS*

## METAPHORIC ARCHITECTURAL CONCEPT IN *E-SPORTS ACADEMY* BUILDING DESIGN

Diterima: 1 Oktober 2023

Disetujui: 10 November 2023

**Tika Nurannisa<sup>1</sup>, Rika Cheris<sup>2</sup>, Hendri Silva<sup>3</sup>**

<sup>1&3</sup> Prodi Arsitektur, Universitas Lancang Kuning

<sup>2</sup> Prodi Arsitektur, Universitas Ekasakti

Email: rika.cherish@gmail.com

### Abstrak

Pertandingan *E-Sports* merupakan pertandingan *game online* yang mana saat ini sedang berkembang dengan cepat dikalangan masyarakat millennial orang dewasa maupun anak muda. Namun fasilitas untuk pertandingan jenis *E-Sport* ini belum terutama di Kota Pekanbaru. Dengan banyaknya masyarakat yang mengenal pertandingan *E-Sports* ini diperlukan sebuah wadah untuk menampung kegiatan tersebut dalam sebuah wadah dalam bentuk pendidikan secara non-formal. Tujuan penelitian ini adalah mencari sebuah konsep arsitektur metafora yang paling sesuai untuk sebuah fasilitas *E-Sport Academy*. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif analisis untuk mendapatkan sebuah disain arsitektur metafora yang menarik. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah disain bangunan *E-Sport Akademi* dengan menjadikan bentuk Mause sebagai bentuk dasar yang akan di lakukan Transformasi disain.

**Kata kunci:** *E-Sports academy, arsitektur metafora, transformasi disain*

### PENDAHULUAN

Belakangan ini di berbagai negara khususnya di negara Indonesia telah banyak di temukan minat atau bakat di dunia *E-Sports*. Dari mulai tingkat anak-anak sampai dengan orang dewasa pun telah terlibat pada kegiatan di dunia *E-Sport* ini. Tentunya dalam mempertajam keahlian di bidang ini tidak sedikit orang belajar menjadi seorang *gamers* profesional.

Tingginya minat kalangan millennial untuk mengikuti *E-Sport* ini belum seiring dengan fasilitas yang memadai sebagai bentuk dukungan terhadap pertandingan ini. Oleh sebab itu perlunya sebuah fasilitas yang memadai, mulai dari komputer, jaringan internet, serta pemahaman dibidang *E-*

*Sports*. Dengan adanya fasilitas terkait tentu memudahkan seorang *gamers* profesional dapat berkontribusi dalam dunia *E-Sports*. Pada beberapa tingkat pertandingan di dunia *E-Sports* telah banyak menguasai pasaran di dunia. Banyaknya minat dari berbagai belahan dunia ini yang nantinya akan membuat sebuah *E-Sports Akademi* ini berkembang dengan pesat. Untuk saat ini *E-Sports* telah masuk kedalam jajaran pertandingan nasional di Indonesia yaitu PON (Pekan Olahraga Nasional).

Reza Wahyudi (2017) lebih lanjut juga menegaskan bahwa *E-Sport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis,

ataupun basket (Kurniawan, 2020). Model dalam perancangan ini mengambil topik dari arsitektur metafora. Arsitektur Metafora merupakan gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari sesuatu benda. Mengambil konsep dari benda nyata atau nilai yang sudah umum dikenal masyarakat. Dalam perwujudan bentuk ini perlu adanya pemahaman mendalam dari bentuk apa yang akan di angkat dan persoalan atau permasalahan arsitektur yang timbul. Pada perancangan bangunan *E-Sport* ini akan mengambil bentuk benda yang sering digunakan dengan bidang ini yaitu mouse. Tentunya dalam perwujudan ini akan timbul persoalan struktur dan juga perwujudan fasad yang menjadi titik fokus permasalahan.

Perancangan Esports Akademi dengan Konsep Pendekatan Arsitektur Metafora ini merupakan suatu bentuk mendukung para pemain di kota Pekanbaru yang memiliki minat dan bakat di bidang *E-Sports*. Dengan adanya tempat khusus yang memiliki fungsi sebagai wadah ini menuntun para pemain agar lebih profesional lagi dalam mendalami perannya. Tidak hanya itu hal ini tentunya bisa membuat para pemain yang berada di kota Pekanbaru bisa membanggakan di tingkat nasional atau bahkan di tingkat internasional. Dengan mengangkat topik arsitektur metafora dari bentuk mouse akan membuat pengguna bangunan ini lebih merasakan kenyamanan dan sebagai daya tarik dari bentuk fasadnya.

*E-Sports Academy* ini adalah suatu lembaga pendidikan non formal di bidang olahraga elektronik dengan menghadirkan fasilitas sarana dan prasarana guna menunjang kegiatan dalam mengasah kemampuan pemain di bidang *E-Sports*. Arti umum dari *E-Sports* adalah suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya

pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik (Deviena et al., 2021). *E-Sport* adalah suatu aktifitas ketangkasan yang di lakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktifitas fisik maupun non fisik yang di lakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan virtual (Aldiansyah A., 2020).

Akademi Esports adalah tempat yang mewadahi bagi para *gamer*, mulai dari profesional sampai amatir. Para atlet *E-Sport* tidak bertanding secara fisik tapi lebih memprioritaskan strategi dan pertandingannya secara online melalui media digital sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka. *E-Sports* mendukung para *gamers* menyusun hubungan relasi dan kerjasama tim untuk penataan suatu tim untuk berpartisipasi di kompetisi *video game*, yang akan mejadikan profesi sebagai *gamers* professional. Di Indonesia, skala pertandingan masih dalam skala nasional dan jarang menuju internasional (Deviena et al., 2021).

### **ARSITEKTUR METAFORA**

Beberapa pengertian metafora menurut para ahli; Menurut Aristoteles, metafora merupakan sarana berpikir yang sangat efektif untuk memahami suatu konsep abstrak, yang dilakukan dengan cara memperluas makna konsep tersebut dengan cara membandingkannya dengan suatu konsep yang sudah dipahami; Metafora merupakan ungkapan figuratif yang didasarkan pada perbandingan; Metafora merupakan sesuatu yang istimewa dan hanya digunakan oleh orang-orang berbakat sebagai ornamen retorik.

Secara etimologis, terminologi metafora dibentuk melalui perpaduan dua kata Yunani, yaitu “meta” (diatas) dan

“pherein” (mengalihkan/memindahkan). Dalam bahasa Yunani Modern, kata metafora juga bermakna “transfer” atau “transpor”. Dengan demikian, metafora adalah pengalihan citra, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain (Duha, 2018). Menurut Anthony C Antoniadis dalam bukunya *Poetic of Architecture*, terdapat tiga jenis kategori dari pendekatan metafora dalam arsitektur (Duha, 2018), yaitu

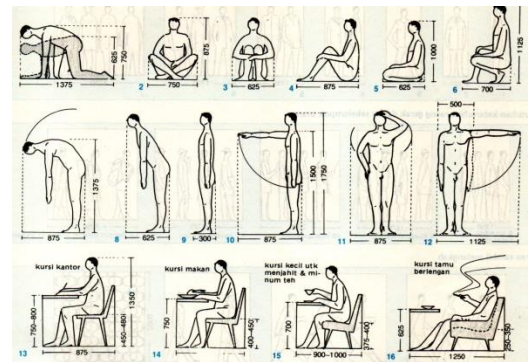
1. Metafora Konkrit, metafora yang berasal dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana.
2. Metafora Abstrak, metafora yang berasal dari sebuah konsep, hakikat manusia, nilai-nilai dan ide seperti : individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, dan budaya. Ide dari metafora jenis ini berasal dari konsep yang abstrak.
3. Metafora Kombinasi, merupakan pengabungan antara metafora konkrit dan metafora abstrak dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Metafora kombinasi dapat dipakai sebagai sarana dan acuan kreativitas perancangan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan menggunakan metode kualitatif dalam penentuan disain dan analisis didalam menggali teori arsitektur yang mulai diminati masyarakat yaitu teori arsitektur metafora. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan studi literatur, wawancara dan metode penelusuran internet mengenai bentuk2 pertandingan *E-Sport* karena belum ada di Indonesia.

## ANALISA DAN HASIL

Sebuah bangunan pertunjukkan memiliki beberapa persyaratan yang telah banyak disebutkan di beberapa buku-buku standard arsitektur dan pada artikel, diantaranya yang paling penting adalah ukuran tubuh manusia yaitu hubungan proporsi dengan skala manusia, dimana ukuran manusia (Neufrest, 1996). Diantaranya standard ukuran manusia berdiri dan duduk;



Gambar 1; Ukuran manusia

Ruang-ruang yang akan dirancang tentunya harus mengikuti modul ukuran tubuh manusia, juga untuk peralatan mobile seperti kursi, meja dan lain-lain.

## KEBUTUHAN RUANG

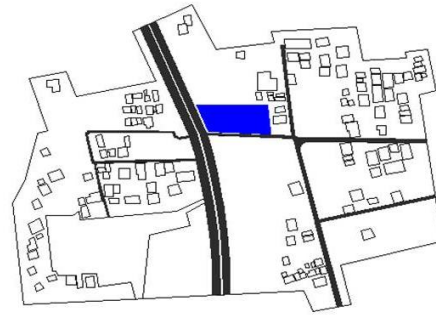
Terdapat 4 pembagian ruang yang diperlukan didalam merencanakan *E-Sport* akademi seperti pada penjelasan dibawah ini.

1. Pada area stadium terdapat:
  - a. *Stage*, yaitu panggung sebagai tempat pemain bermain dan tempat pertunjukan diadakan, dimana terdapat layer besar pada bagian belakang dari panggung ini.
  - b. Tribun penonton, tribun sebagai tempat penonton menyaksikan jalannya pertandingan, tribun dapat diakses secara umum melalui lantai 2, dan secara khusus dapat diakses melalui lantai 1.
2. Pada area *game* terdapat:

- a. Ruang *game* regular, ruang *game* ini diperuntukan untuk pemain pemula dengan kapasitas ruangan bisa menampung 60 orang pemain.
  - b. Ruang *game* VIP, ruang *game* ini diperuntukan untuk tim khusus yang akan mendalami serta akan diikuti sertakan dalam sebuah pertandingan baik secara nasional maupun internasional.
  - c. Ruang pertandingan, pada ruang *game* ini diperutukan untuk melakukan latihan dengan 2 tim didalam ruagan ini.
  - d. Ruang consule, ruang ini diperuntukan untuk melakukan evaluasi terhadap cara bermain dari setiap pemain pada tim VIP.
3. Pada area penunjang terdapat:
    - a. Kafetaria, kafetaria dapat menampung 50 orang pengunjung didalamnya dan dapat diakses di lantai dua
    - b. Retail, retail diperuntukan untuk area jual beli barang barang penunjang acara atau pelatihan *game*.
    - c. Mushalla
    - d. Lobby
  4. Pada area pengelola terdapat:
    - a. Ruang pengelola
    - b. Ruang rapat
    - c. Ruang tunggu
    - d. *Backstage*

### ANALISA TAPAK DAN ZONING

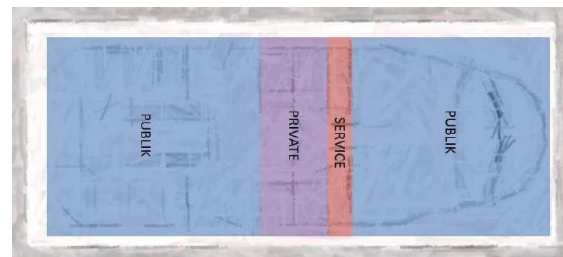
Lokasi Penelitian dan perencanaan terletak pada kecamatan Rumabai Pesisir Kota Pekanbaru. Tapak terletak di area yang cukup sunyi dan pemukiman yang tidak terlalu padat. Tapak juga berada dekat dengan pusat kota yang dapat mempermudah akses dan jembatan leton 4 sebagai potensi view. Tapak memiliki kontur tanah yang datar karena pada tapak telah dilakukan penimbunan.



Gambar 2. warna biru adalah lokasi Tapak pada jalan

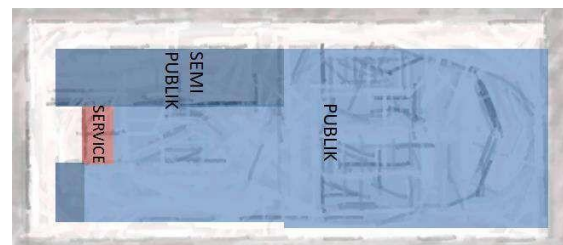
### ZONASI BANGUNAN

Pada bangunan lantai 1 terdiri dari zona service (merah) yaitu parkir dan toilet, zona private (ungu) berupa ruang team, selain itu juga terdapat zona publik (biru), yaitu lobby, ruang pameran, stadium dan retail.



Gambar 3. Zoning Lantai 1

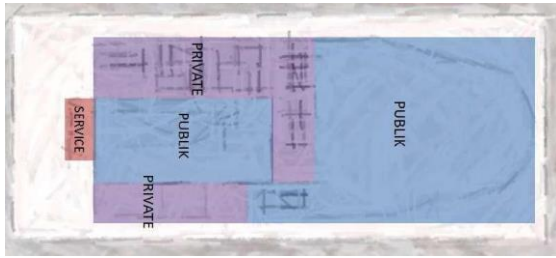
Selanjutnya pada lantai 2 terdiri dari zona publik (biru) seperti café dan stadium. Tidak lupa juga zona semi publik (biru tua) seperti gudang café dan mushalla. Dan juga terdapat zona service (merah) seperi toilet.



Gambar 4. Zoning Lantai 2

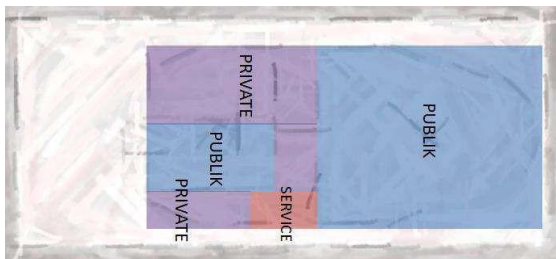
Pada lantai 3 terdiri dari zona publik (biru) seperti ruang operator *game* dan ruang tanding. Kemudian zona private (ungu) seperti ruang pc *game* regular, ruang pc

game VIP, ruang consule, dan ruang control game. Dan juga zona service (merah) seperti toilet.



Gambar 5. Zoning Lantai 3

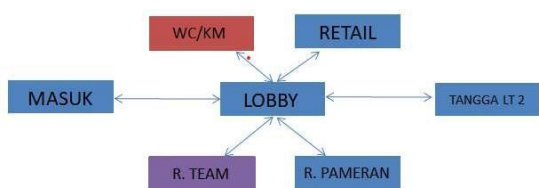
Untuk lantai 4 terdiri dari zona publik (biru) yaitu ruang tunggu. Zona private (ungu) terdiri dari ruang pengelola, ruang karyawan, dan ruang rapat. Dan zona service (merah) yaitu pantry.



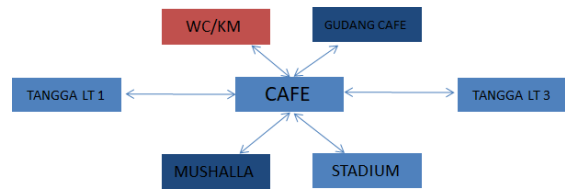
Gambar 6. Zoning Lantai 4

### HUBUNGAN, ORGANISASI DAN SIKULASI BANGUNAN

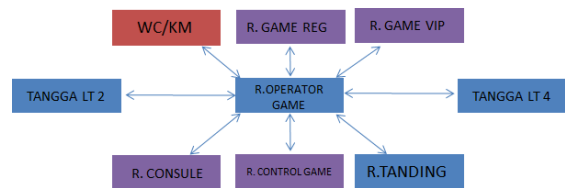
Pada bangunan ini terdapat jenis pola organisasi ruang yang sama yaitu pola organisasi ruang terpusat, pola ini berulang disetiap lantai. Pada pola lantai 1 memiliki pola organisasi ruang terpusat, pola lantai 2 memiliki pola organisasi ruang terpusat, pada pola lantai 3 memiliki pola organisasi ruang terpusat, dan pada pola lantai 4 juga memiliki pola organisasi ruang terpusat.



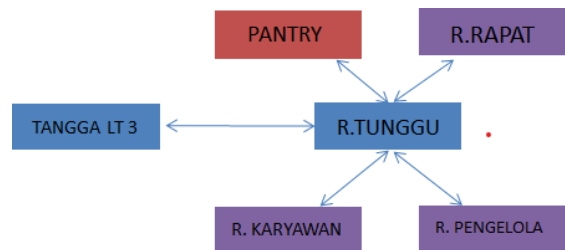
Skema 1. Hubungan, Organisasi dan Sirkulasi Lantai 1



Skema 2. Hubungan, Organisasi dan Sirkulasi Lantai 2



Skema 3. Hubungan, Organisasi dan Sirkulasi Lantai 3



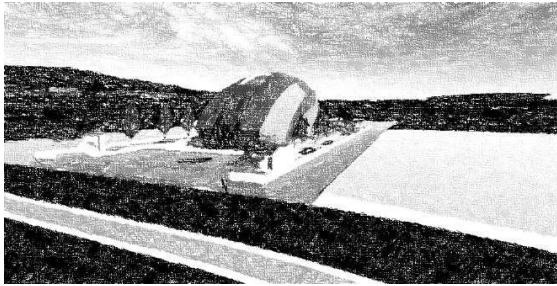
Skema 4: Hubungan, Organisasi dan Sirkulasi Lantai 4

### SISTEM DAN MODUL STRUKTUR BANGUNAN

Sistem struktur bangunan *E-Sports Academy* akan menggunakan sistem struktur rangka. Konstruksi yang akan digunakan adalah konstruksi beton, pondasi yang akan digunakan adalah pondasi tiang pancang.

### MATERIAL DAN FASAD BANGUNAN

Material yang akan digunakan pada bangunan adalah material yang umum digunakan pada bangunan tingkat tinggi. Material – material ini akan mendukung terciptanya suasana pada sebuah *game* atau *E-Sports*.



Gambar 7. Fasad Bangunan

Material lantai akan menggunakan beberapa model material lantai seperti concrete / epoxy, parket, dan karpet. Material dinding menggunakan bata, acoustic panel wall, panel decoration wall. Sedangkan untuk material plafond menggunakan gypsum. Penampilan bangunan akan menerapkan model dari arsitektur metafora dari bentuk dasar sebuah benda.



Gambar 8. Site plan Bangunan

Untuk perwujudannya akan lebih mengarah ke bentuk fasad dari bangunan yang menyerupai sebuah mouse. Hal ini dilakukan untuk menimbulkan kesan bagi orang yang melihat dan menjadi sebuah ikon bagi kota Pekanbaru.

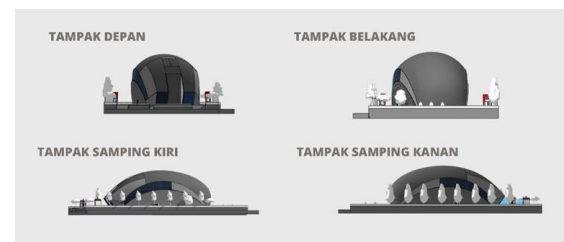


Gambar 9: Site plan Bangunan

Pada analisis lingkungan ditemukan salah satu permasalahan yaitu persilangan antara jalur sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya perbedaan anatar jalur sirkulasi kendaraan dan jalur sirkulasi pejalan kaki dengan membuat sebuah elevasi pada pola lantai atau pola tekstur pada sirkulasi



Gambar 10. Tampak dalam bentuk 3 Dimensi



Gambar 11. Tampak depan, tampak belakang, tampak samping kiri dan tampak samping kanan.

## KESIMPULAN

*E-Sports Academy* Kota Pekanbaru merupakan sebuah wadah untuk menampung talenta atau bakat dari seorang gamers dalam mengasah kemampuan perancangan *E-Sports*

*Academy* Kota Pekanbaru menggunakan pendekatan arsitektur metafora dengan perwujudan dari bentuk benda yang sering digunakan dengan bidang ini yaitu mouse. Diharapkan perwujudan fasad bangunan ini nantinya bisa menjadikan bangunan ini salah satu ikon yang berada di kota Pekanbaru.

## DAFTAR PUSTAKA

Aldiansyah A., R. (2020). *Perancangan E-Sports Center Di Surabaya Dengan Pendekatan Ikonik*. 1(11150331000034), 1–147.

Deviena, D., Hendra, F. H., & Azizah, S. (2021). Penerapan Tema Arsitektur Post Modern Pada Tampilan Bangunan Akademi *E-Sports* di Surabaya. *Jurnal Nasional Sains Dan Teknologi*, 338–344. <http://ejournal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/2242>  
<http://ejournal.itats.ac.id/sntekpan/article/download/2242/1916>

Duha, Y. (2018). *Learning Center Learning Center*. <https://www.diabetesdaily.com/learn-about-diabetes/living-with-diabetes/diabetes-and-work-life-play/alcohol-and-diabetes-what-you-need-to-know/>

Kurniawan, F. (2020). *E-Sport* dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>

Neufrest, E. (1996). *Data Arsitek 1* (1 (ed.); Issue 1). Erlangga. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>