

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Teknik (FT)
Program Studi Arsitektur

Undergraduate Papers

Hutabarat, Riauli Setia Dame

2025

Perancangan Pusat Gaming di Kota Medan dengan Tema Arsitektur Metafora

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/623>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PERANCANGAN PUSAT
GAMING DI KOTA MEDAN
TEMA
ARSITEKTUR METAFORA**

**Laporan Perencanaan dan Perancangan Tugas Akhir Program
Studi Arsitektur
Angkatan LX
Tahun Akademik 2024/2025**

**Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Arsitektur**

Oleh :

RIAULI SETIA DAME HUTABARAT

190320012



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

*Perancangan Pusat Gaming di Kota Medan dengan Tema
Arsitektur Metafora*

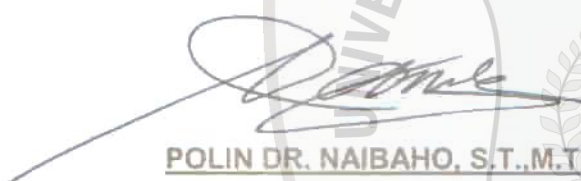
Laporan Perancangan
Tugas Akhir Arsitektur Angkatan 60 TA. 2024/2025

Penyusun

RIALI SETIA DAME HUTABARAT
190320012

Pembimbing I

Pembimbing II


POLIN DR. NAIBAHO, S.T., M.T.


SANGGAM B. SIHOMBING, S.T., M.T.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR

**"PERANCANGAN PUSAT GAMING DI KOTA MEDAN DENGAN
TEMA ARSITEKTUR METAFORA"**

NAMA : Riauli Setia Dame Hutabarat

NPM : 190320012

TAHUN AKADEMIK : 2024 - 2025

TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

DOSEN PEMBIMBING I: Polin DR. Naibaho, S.T., M.T.

DOSEN PEMBIMBING II: Sanggam B. Sihombing, S.T., M.T.

TELAH DISAHKAN DAN LULUS PADA TANGGAL 11 JUNI 2025

DISAHKAN

Polin DR. Naibaho, S.T., M.T.
KETUA PROGRAM STUDI



Ir. Olean Sitohan, S.T., M.T.
DEKAN FAKULTAS TEKNIK

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Puser Gaming di Kota Medan dengan Tema Arsitektur Metafora” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Katolik Santo Thomas Medan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai bentuk perwujudan dari pemahaman penulis mengenai proses perancangan arsitektur, dengan fokus pada fasilitas publik yang mengakomodasi aktivitas e-sport, hiburan digital, dan komunitas gamer.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Maidin Gultom, S.H., M.Hum selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
2. Bapak Ir. Oloan Sitohang, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
3. Bapak Polin DR. Naibaho, S.T., M.T selaku Ketua Program Studi Arsitektur dan Dosen Pembimbing yang selama ini telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir.
4. Bapak Sanggam B. Sihombing, S.T., M.T selaku Koordinator Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing yang selama ini telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir.
5. Bapak Yulianto, S.T., M.Eng selaku Dosen Penguji dan Sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang juga telah memberikan masukan guna kelengkapan tugas akhir ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Teknik yang telah membekali pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
7. Ayah, ibu dan keluarga yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat pada penulis agar dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
8. Teman-teman serta sahabat-sahabat yang tak dapat penulis sebutkan satu-persatu.
9. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu yang banyak membantu dan memberikan petunjuk serta saran-saran dalam menyusun tugas akhir ini.

Penulis juga sangat menyadari bahwa masih ada kekurangan baik dari segi konsep

maupun teknis dalam tugas akhir ini, mengingat keterbatasan pengetahuan dan waktu yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya saran maupun kritik yang bersifat membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Medan, 24 Juni 2025

Penulis

Riauli Setia Dame Hutabarat



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Maksud dan Tujuan	6
1.4 Metode Perancangan	6
1.5 Kerangka Berpikir	7
1.6 Sistematika Laporan	8
BAB 2 TINJAUAN TEORI	9
2.1 Pengertian Judul	9
2.2 Interpretasi Judul	10
2.2.1 Tinjauan Pusat Gaming	10
2.2.1.1 Klasifikasi Game	10
2.3 Studi Preseden	27
2.3.1 Wanyoo Esports Studio	27
2.3.2 HyperX Esports Arena	29
2.4 Elaborasi Tema	31
2.4.1 Pengertian Metafora	31
2.4.2 Pengertian Arsitektur Metafora	32
2.4.3 Interpretasi Tema	32
BAB 3 TINJAUAN PROYEK	34
3.1 Tinjauan Lokasi Proyek	34
3.1.1 Kriteria Pemilihan Site	35
3.1.2 Alternatif Site	35
3.1.3 Penentuan Lokasi	37
3.2 Deskripsi Proyek	38

3.2.1	Deskripsi Umum	38
3.2.2	Program Kegiatan	39
3.2.3	Kebutuhan Ruang	39
BAB 4 ANALISIS DAN KONSEP		41
4.1	Analisis Perancangan	41
4.1.1	Analisis Fungsi	41
4.1.2	Analisis Pola Kegiatan	41
4.1.3	Analisis Kebutuhan Ruang	42
4.1.4	Analisis Kebutuhan Parkir	47
4.2.5	Analisis Lokasi, Kondisi dan Potensi Lahan	48
4.1.6	Analisis Orientasi Matahari dan Angin	49
4.1.7	Analisis View	50
4.1.8	Analisis Struktur Bangunan	50
4.1.9	Analisis Instalasi Listrik	51
4.1.10	Analisis Sistem Air Bersih dan Air Kotor	51
4.1.11	Analisis Sistem Penghawaan	52
4.1.12	Analisis Sistem Pencegah Kebakaran	52
4.1.13	Analisis Sistem Keamanan	53
4.1.14	Analisis Sistem Komunikasi	53
4.1.15	Analisis Sistem Penangkal Petir	53
4.1.16	Analisis Sistem Transportasi	53
4.2	Konsep	54
4.2.1	Konsep Zoning	54
4.2.2	Konsep Bentuk	54
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN		

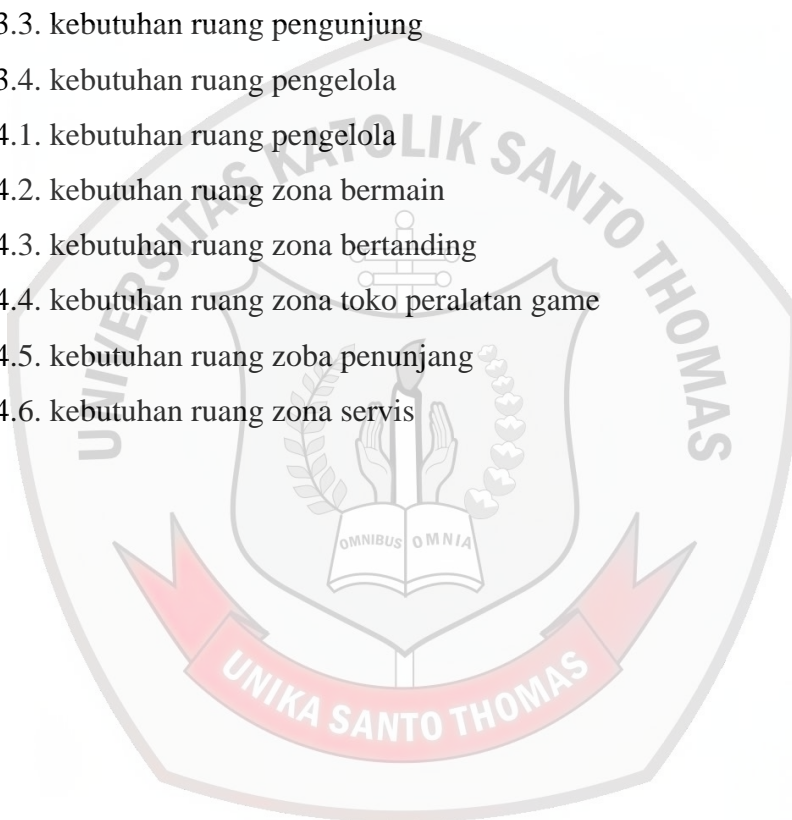
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data pemain video game terbanyak	1
Gambar 2.1. Into the Dead	11
Gambar 2.2. Call of Duty	11
Gambar 2.3. Ghostrunner 2	11
Gambar 2.4. The King of Fighters-A	12
Gambar 2.5. Shadow Fight 2	12
Gambar 2.6. Swipe Fight	12
Gambar 2.7. Valorant	13
Gambar 2.8. Delta Force	13
Gambar 2.9. Pixel Gun 3D	13
Gambar 2.10. PUBG	14
Gambar 2.11. Star Wars Hunter	14
Gambar 2.12. Guns at Dawn	14
Gambar 2.13. Age of Empires II Definitive Edition	15
Gambar 2.14. Clash of Clans	15
Gambar 2.15. Rusted Warfare	15
Gambar 2.16. Elden Ring	16
Gambar 2.17. Final Fantasy	16
Gambar 2.18. Honkai Star Rail	16
Gambar 2.19. Ragnarok M Eternal Love	17
Gambar 2.20. Genshin Impact	17
Gambar 2.21. Ice Age Adventure	17
Gambar 2.22. The Sims	18
Gambar 2.23. Bus Simulator Indonesia	18
Gambar 2.24. Love and Deepspace	18
Gambar 2.25. 8 ball pool	19
Gambar 2.26. The Spike	19
Gambar 2.27. EA sport FC	19
Gambar 2.28. Forza Horizon 5	19
Gambar 2.29. motoGP	20
Gambar 2.30. Riders Republic	20
Gambar 2.31. minecraft	20
Gambar 2.32. Mobile Legend Bang Bang	20

Gambar 2.33. Pokemon Go	21
Gambar 2.34. Ilustrasi ruangan untuk bermain game konsol	23
Gambar 2.35. Wanyoo esport studio	27
Gambar 2.36. fasilitas wanyoo esport studio	27
Gambar 2.37. denah wanyoo esport studio	27
Gambar 2.38. hyperX esport arena	29
Gambar 2.39. denah hyperX esport arena	30
Gambar 3.1. peta administrasi kota medan	34
Gambar 3.2. lokasi tapak	36
Gambar 3.3. Zonasi site alternative 1	36
Gambar 3.4. lokasi tapak	37
Gambar 3.5. zonasi site alternative 2	37
Gambar 3.6. lokasi site	38
Gambar 4.1. skema aktivitas pengunjung zona permainan	41
Gambar 4.2. skema aktivitas tim esport	42
Gambar 4.3. skema aktivitas pengelola	42
Gambar 4.4. analisis kebutuhan parkir	47
Gambar 4.5. peraturan zona perdagangan dan jasa	48
Gambar 4.6. analisis matahari	49
Gambar 4.7. analisis view	50
Gambar 4.8. analisis struktur bangunan	50
Gambar 4.9. skema instalasi listrik	51
Gambar 4.10. skema distribusi air bersih	52
Gambar 4.11. zoning	54
Gambar 4.12. konsep bentuk	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Turnamen esport di kota medan	3
Tabel 2.1. peralatan dalam ruang PC	21
Tabel 2.2. jenis- jenis konsol game	22
Tabel 2.3 jenis-jenis handheld game	23
Tabel 2.4. jenis-jenis game arcade	24
Tabel 2.5. perbedaan ruang VR	25
Tabel 3.1. kriteria pemilihan site	37
Tabel 3.2. program kegiatan	39
Tabel 3.3. kebutuhan ruang pengunjung	39
Tabel 3.4. kebutuhan ruang pengelola	40
Tabel 4.1. kebutuhan ruang pengelola	42
Tabel 4.2. kebutuhan ruang zona bermain	44
Tabel 4.3. kebutuhan ruang zona bertanding	45
Tabel 4.4. kebutuhan ruang zona toko peralatan game	45
Tabel 4.5. kebutuhan ruang zoba penunjang	46
Tabel 4.6. kebutuhan ruang zona servis	46



Daftar Pustaka

- Algalif, Tyas & Alfred. 2019, 04 Maret. Perancangan e-sport Arena di Kota Bandung dengan Penerapan Arsitektur Metafora. Jurnal kajian perancangan, 16, 128.
- Andi. 2024, 25 Februari. 25 rekomendasi game sport yang seru. <https://gamebrott.com/rekomendasi-game-sport-android-2024/>
- Anjani nur permatasari. 2024, 10 Januari. Game arcade paling favorit sepanjang masa, bikin nostalgia. <https://sumut.idntimes.com/tech/gadget/anjani-nur-permatasari/7-game-arcade-paling-favorit-sepanjang-masa-bikin-nostalgia?page=all>
- Arcade mania. 2022, 14 Januari. Different types of Arcade machine games and why they're popular. <https://arcademaniamania.co.uk/different-types-of-arcade-machine-games/>
- Aris Wibowo. 2016, 25 Januari. 5 Game Action Androin yang butuh reflek cepat dan kejelian. <https://www.pricebook.co.id/article/news/3573/5-game-action-android-yang-butuh-reflek-cepat-dan-kejelian>
- Badan pengembangan dan pembinaan bahasa. (2024). Perancangan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Blockchain Council. nd. Road to VR how to set up your Room for VR. <https://www.blockchain-council.org/metaverse/road-to-vr-how-to-set-up-your-room-for-vr/#>
- Circle K. 2024, 23 Januari. Mengenal esport yang banyak di gemari di Indonesia. <https://www.circlekindo.com/news/mengenal-dunia-esport-industri-yang-banyak-digemari-di-indonesia/>
- Daniel Cahyadi. 2025, 14 Januari. 20 game RPG terbaik dan terbaru 2025, Androi & Pc. <https://jalantikus.com/gaming/game-rpg-terbaru-dan-terbaik/>
- Doran Gadget. nd. Rekomendasi konsol game terbaik 2024. <https://dorangadget.com/rekomendasi-konsol-game-terbaik/>
- Firhan Aditya. 2024, 05 Februari. 20 rekomendasi game racing pc buat yang suka memacu adrenalin. <https://kincir.com/game/pc-game/rekomendasi-20-game-racing-pc/>
- Imam Ali. 2023, 7 Januari. Handheld game console terbaik gak cuman nintendo. https://www.pricebook.co.id/article/market_issue/9831/handheld-terbaik-untuk-bermain-game
- Indira Lintang. 2023, 8 Desember. 10 game petualangan terbaik dan gratis 2024, dijamin seru. <https://www.inilah.com/game-petualangan-android-terbaik>
- Jihan Fauziah. nd. 15 Game FPS Terbaik di HP Android yang sangat seru. <https://carisinyal.com/game-fps/>
- Kabar Harian kumparan. 2024, 28 April. 25 game simulator terbaik untuk hp android. <https://kumparan.com/kabar-harian/25-game-simulator-terbaik-untuk-hp-android-22cxw8UU1oc/3>
- Nadia Haudina. 2023, 06 Februari. 7 game TPS Android Terbaik yang seru dimainkan tahun 2023.

- <https://gamebrott.com/7-game-tps-android-terbaik-seru/>
- Nadia Maharani. 2015, 11 Agustus. 5 Game Gratis Fighting Terbaik untuk Android.
<https://www.pricebook.co.id/article/news/1837/5-game-gratis-fighting-terbaik-untuk-android>
- Nur Abdillah. 2023, 16 Januari. Ada 4 jenis dan 11 genre game, yang mana favorit kamu?.
<https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Rizal. 2023, 31 Agustus. Apa itu arcade: pengertian dan jenis-jenis pada game arcade.
<https://www.zonanulis.com/apa-itu-arcade/>
- Sofie Diana. 2024, 03 Maret. 25+ Game RTS Terbaik 2024 di PC yang perlu Berpikir Keras.
<https://gamebrott.com/game-rts-terbaik-2024-di-pc/>
- Tirto Oktri Rozli. 2024, 21 Mei. Mengenal lebih jauh Virtual Reality Game.
<https://www.rri.co.id/hobi/704484/mengenal-lebih-jauh-virtual-reality-game#:~:text=Virtual%20reality%20adalah%20teknologi%20yang,dilihat%20dan%20dirasakan%20oleh%20pengguna>.
- Tutorial game kumparan. 2024, 18 Juni. 5 rekomendasi game online multiplayer terbaik.
<https://kumparan.com/tutorial-game/15-rekomendasi-game-online-multiplayer-terbaik-22xd7pkjVnP/full>
- Wearesocial. 2022, 26 januari. Digital 2022 : Another Year of Bumper Growth.
<https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>.

