

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVII, Semester Genap, Tahun 2019/2020

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM PUSAT KOMUNITAS PEMAIN GAME ONLINE DI BSB CITY SEMARANG

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Arsitektur



Dosen Pembimbing :

Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo, MSA.

NIDK : 8873523419

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR,
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

Februari 2020

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Michael Wijaya Gunawan

NIM : 14.A1.0003

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa **Projek Akhir Arsitektur 77 tahap Landasan Teori dan Program dengan judul Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang** ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam **Projek Akhir Arsitektur 77 tahap Landasan Teori dan Program** ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk peniruan yang lain dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 17 Februari 2020,

Penulis



Michael Wijaya Gunawan

NIM : 14.A1.0003

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang
Diajukan oleh : Michael Wijaya Gunawan
NIM : 14.A1.0003
Tanggal disetujui : 17 Februari 2020
Telah setuju oleh
Pembimbing : Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo, MSA.
Penguji 1 : Dr. Ir. Krisprantono, MA
Penguji 2 : Ir. Albertus Sidharta M. MT.
Penguji 3 : Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT
Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M. Ars
Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=14.A1.0003

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Michael Wijaya Gunawan
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Projek Akhir Arsitektur Periode 77

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 17 Februari 2020,

Yang menyatakan



Michael Wijaya Gunawan

NIM : 14.A1.0003

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Teori dan Program (LTP) Proyek Akhir Arsitektur dengan judul “Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang” sebagai syarat menyelesaikan Proyek Akhir Arsitektur ke-77 dalam Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang.

Landasan Teori dan Program (LTP) Proyek Akhir Arsitektur ini dibuat berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak yang terkait. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. A. Rudyanto Soesilo, MSA., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran selama proses pembuatan Landasan Teori dan Program (LTP) ini.
2. Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT., selaku dosen koordinator Proyek Akhir Arsitektur 77 yang memberikan kesempatan dan menyetujui judul untuk dilanjutkan ke tahap Landasan Teori dan Program (LTP).
3. Ir. FX. Bambang Suskiyatno, MT., selaku dosen wali yang telah membantu dan memberi pengarahan selama masa perkuliahan.
4. Kedua orang tua dan keluarga yang telah membantu dan mendukung baik secara materi dan doa untuk menyelesaikan Landasan Teori dan Program (LTP) ini.

Penulis menyadari bahwa Landasan Teori dan Program (LTP) ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu Penulis terbuka untuk kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun. Akhir kata, Penulis berharap Landasan Teori dan Program (LTP) ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang membutuhkan informasi mengenai Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang.

Semarang, 17 Februari 2020,
Penulis



Michael Wijaya Gunawan

NIM : 14.A1.0003

ABSTRAK

Olahraga elektronik atau E-Sports saat ini sudah banyak dikenal dan diminati oleh kalangan muda dan dewasa baik pria maupun wanita. Game online yang kini diminati sebagai hobi ternyata dapat disalurkan menjadi suatu profesi yang diminati karena menghasilkan uang yang cukup banyak. Electronic Sport atau E-Sports ini khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang bertanggung jawab kepada Menpora RI dan Peraturan Pemerintah No.16/2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.

Bahwa sudah berkembangnya industri game di Indonesia dan sudah diresmikan oleh pemerintah bahwa para gamers dapat diangkat menjadi atlet nasional melalui berbagai tahapan, namun belum memiliki wadah atau fasilitas untuk mengapresiasi para gamers tanah air.

Gambaran umum projek Pusat Komunitas Game Online di BSB City Semarang merupakan bangunan yang dirancang sebagai bangunan baru juga sebagai bangunan untuk mengembangkan minat masyarakat dalam industri gaming, sebagai tempat untuk menyalurkan hobi masyarakat dalam bermain game online, sebagai tempat perkumpulan komunitas game online yang ada di Semarang dan menjadi tempat pembekalan untuk tata cara menjadi atlet olahraga E-Sports.

Dalam perancangan Pusat Komunitas Game Online di BSB City Semarang akan menyoroti pada aspek desain yang berkonsep postmodern metafora dan terdapat pendekatan adaptif yang dimaksudkan untuk menyesuaikan kebutuhan fasilitas utama, komersial, dan penunjang pada setiap masing-masing kegiatan sehingga dapat ditentukan peletakan ruang-ruang fasilitas yang dibutuhkan dan bersifat adaptif sehingga menyesuaikan perkembangan game online yang terus berkembang.

Kata kunci; E-Sports, Fasilitas Game Online, Postmodern Metafora

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pernyataan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Orisinalitas	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM	4
2.1 Gambaran Umum Projek	4
2.1.1 Terminologi Projek.....	4
2.1.2 Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	5
2.2 Gambaran Umum Topik	22
2.3 Gambaran Umum Lokasi dan Tapak	23
2.3.1 Pemilihan Lokasi dan Tapak.....	23
2.3.2 Gambaran Umum Lokasi di Luar Tapak	24
2.3.3 Gambaran Umum Tapak.....	29
BAB 3 ANALISIS DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR	30
3.1 Analisis dan Program Fungsi Bangunan	30
3.1.1 Kapasitas dan Karakteristik Pengguna.....	30
3.1.2 Studi Aktivitas	36
3.1.3 Ruang Dalam	51
3.1.4 Struktur Ruang.....	79
3.2 Analisis dan Program Tapak	82
3.2.1 Jenis Ruang Luar.....	82
3.2.2 Organisasi Ruang Luar	83

3.2.3	Luas Lahan Efektif	83
3.3	Analisis Lingkungan Buatan	85
3.3.1	Analisis Bangunan Sekitar	85
3.3.2	Analisis Transportasi, Utilitas Kota	87
3.3.3	Analisis Vegetasi	89
3.4	Analisis Lingkungan Alami	90
3.4.1	Analisis Klimatik	90
3.4.2	Analisis Lansekap	90
BAB 4	PENELUSURAN MASALAH	93
4.1.	Analisis Masalah	93
4.2.	Identifikasi Permasalahan	94
4.3.	Pernyataan Masalah	95
BAB 5	LANDASAN TEORI	102
5.1	Arsitektur Postmodern	102
5.1.1	Arsitektur Postmodern Metafora	103
5.2	Fasilitas E-Sport Game	105
BAB 6	PENDEKATAN PERANCANGAN	107
BAB 7	LANDASAN PERANCANGAN	109
7.1	Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan	109
7.2	Landasan Perancangan Bentuk Bangunan	109
7.3	Landasan Perancangan Citra Bangunan	109
7.4	Landasan Perancangan Struktur Bangunan	109
7.5	Landasan Perancangan Bahan Bangunan	110
7.6	Landasan Perancangan Wajah Bangunan	111
7.7	Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak	111
7.8	Landasan Perancangan Utilitas Bangunan	111
	DAFTAR PUSTAKA	115
	LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	<i>Layout Denah Cellular System(SEL)</i>	6
Gambar 2. 2	<i>Layout Denah Group Space System</i>	7
Gambar 2. 3	<i>Layout Denah Open Plan Office System</i>	7
Gambar 2. 4	XYZ Games and Internet Café Semarang	8
Gambar 2. 5	FLUX Game Center Malang	9
Gambar 2. 6	Lay Out Ruang Stand Pamer Pola A	11
Gambar 2. 7	Lay Out Ruang Stand Pamer Pola B	12
Gambar 2. 8	Lay Out Ruang Stand Pamer Pola C	12
Gambar 2. 9	Lay Out Ruang Stand Pamer Pola D	14
Gambar 2. 10	Kondisi dalam Jatim Expo.....	15
Gambar 2. 11	Tampak Gedung Jatim Expo	15
Gambar 2. 12	Game Online Dota.....	16
Gambar 2. 13	Game Online PUBG	16
Gambar 2. 14	Ruang Bertanding	16
Gambar 2. 15	Ruang PC Game	17
Gambar 2. 16	Ruang Console Game	17
Gambar 2. 17	<i>Brand IT Exhibition Booth</i>	17
Gambar 2. 18	Jarak – jarak minimal untuk jalan	20
Gambar 2. 19	Tata <i>Lighting</i> Lampu Pameran IT	21
Gambar 2. 20	Master Plan di BSB City Semarang	24
Gambar 2. 21	Master Plan di BSB City Semarang	24
Gambar 2. 22	Peta Administrasi Kota Semarang.....	26
Gambar 2. 23	Tata Guna Lahan BSB City Semarang.....	27
Gambar 2. 24	Peta Topografi Kecamatan Mijen.....	28
Gambar 2. 25	Peta Kebencanaan Kecamatan Mijen	28
Gambar 3. 1	Posisi Duduk yang Ergonomic	56
Gambar 3. 2	R. PC Game Kelas Strategi & FPS.....	56
Gambar 3. 3	R. PC Game (VIP)	57
Gambar 3. 4	R. PC Game (Reguler).....	58
Gambar 3. 5	R. Bertanding (PVP).....	59
Gambar 3. 6	R. Console Game (VIP).....	60
Gambar 3. 7	R. Console Game (Reguler)	61
Gambar 3. 8	Ruang Pameran.....	62
Gambar 3. 9	Tata Guna Lahan BSB City Semarang	85
Gambar 3. 10	Peta kawasan sekitar tapak	86
Gambar 3. 11	Kondisi Jalan Raya Semarang-Boja	87
Gambar 3. 12	Master Plan di BSB City Semarang	88
Gambar 3. 13	Situasi lingkungan sekitar tapak	89
Gambar 3. 14	Kondisi lingkungan dalam Tapak.....	89

Gambar 3. 15 Peta Administrasi Kota Semarang.....	90
Gambar 3. 16 Batas Tapak	91
Gambar 5. 1 Eksterior Game Center Poseidon Solo	103
Gambar 5. 2 Interior Game Center Poseidon Solo.....	103
Gambar 5. 3 Eksterior Game Center Helix eSport.....	104
Gambar 5. 4 Interior Game Center Helix eSport.....	104
Gambar 5. 5 Game PUBG.....	105
Gambar 5. 6 Game Dota.....	106
Gambar 5. 7 Game Sepak Bola	106



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Beberapa Contoh Judul Projek dengan kesamaan Kasus Bangunan Game Center.....	2
Tabel 2. 1 Kelebihan dan kekurangan XYZ Games Internet Café Semarang.....	8
Tabel 2. 2 Kelebihan dan kekurangan FLUX Game Center Malang.....	10
Tabel 3. 1 Kisaran jumlah mesin game pada projek sejenis	31
Tabel 3. 2 <i>Vendors market share</i> (2016 – 2020).....	33
Tabel 3. 3 <i>Top 6 vendors market share</i> (2019)	33
Tabel 3. 4 Kapasitas Pengunjung	33
Tabel 3. 5 Kapasitas Pengelola	34
Tabel 3. 6 Kapasitas Service	34
Tabel 3. 7 Analisis Pelaku Pengguna Berdasarkan Studi Kegiatan	36
Tabel 3. 8 Analisis Pelaku Pengelola Berdasarkan Studi Kegiatan	39
Tabel 3. 9 Analisis Pelaku Karyawan Berdasarkan Studi Kegiatan	44
Tabel 3. 10 Analisis Pelaku Servis Berdasarkan Studi Kegiatan.....	46
Tabel 3. 11 Jadwal Pelayanan Berdasarkan Kategori Fasilitas	49
Tabel 3. 12 Jadwal Kegiatan Berdasarkan Jenis Pelaku	50
Tabel 3. 13 Analisis Kebutuhan Ruang.....	51
Tabel 3. 14 Rekomendasi Nilai Maksimum Indeks	52
Tabel 3. 15 Kebutuhan Cahaya menurut Kegiatan	52
Tabel 3. 16 Analisis Kebutuhan Fasilitas Utama	53
Tabel 3. 17 Spesifikasi Minimum Komputer	55
Tabel 3. 18 Spesifikasi Ruang PC Game Kelas Strategi dan FPS	56
Tabel 3. 19 Spesifikasi Ruang PC Game (VIP)	57
Tabel 3. 20 Spesifikasi Ruang PC Game (Reguler).....	58
Tabel 3. 21 Spesifikasi Ruang Bertanding (PVP).....	59
Tabel 3. 22 Spesifikasi Ruang Console Game (VIP).....	61
Tabel 3. 23 Spesifikasi Ruang Console Game (Reguler).....	61
Tabel 3. 24 Jenis dan Sifat Ruang	62
Tabel 3. 25 Perhitungan Besaran Bangunan dan Lahan Utama.....	65
Tabel 3. 26 Perhitungan Besaran Bangunan dan Lahan Pendukung.....	69
Tabel 3. 27 Perhitungan Besaran Bangunan dan Lahan Penunjang.....	72
Tabel 3. 28 Perhitungan Besaran Bangunan dan Lahan Service.....	75
Tabel 3. 29 Perhitungan Besaran Ruang Lahan Parkir	78
Tabel 3. 30 Perhitungan Luas Total Bangunan	78
Tabel 3. 31 Analisis Pengelompokan Ruang	79
Tabel 3. 32 Analisis Kebutuhan Ruang Luar	82
Tabel 3. 33 Analisis Dimensi Ruang Luar	82
Tabel 3. 34 Fasilitas Kota di jalan Raya Mijen	86
Tabel 3. 35 Fasilitas Kota di jalan Perkebunan Pesantren	86
Tabel 3. 36 Fasilitas Kota di jalan Raya Ngaliyan.....	86
Tabel 3. 37 Data Survey Klimatik.....	90

Tabel 3. 38 Kekuatan dan Kelemahan Lokasi Tapak.....	92
---	-----------

Tabel 4. 1 Analisis Masalah	96
--	-----------

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Pola Kedatangan	47
Bagan 3. 2 Pola Kepulangan / Kepergian	47
Bagan 3. 3 Pola Kegiatan Pengguna	48
Bagan 3. 4 Pola Kegiatan Pengunjung Umum.....	48
Bagan 3. 5 Pola Kegiatan Pengelola	49
Bagan 3. 6 Pola Kegiatan Karyawan.....	49
Bagan 3. 7 Pola Kegiatan Servis	49
Bagan 3. 8 Pola Hubungan Makro	80
Bagan 3. 9 Pola Hubungan Mikro.....	81
Bagan 3. 10 Organisasi Ruang Luar.....	83
Bagan 6. 1 Pendekatan Perancangan.....	108
Bagan 7. 1 Jaringan Listrik	111
Bagan 7. 2 Jaringan Air Bersih	112
Bagan 7. 3 Limbah Padat	112
Bagan 7. 4 Limbah Cair	112
Bagan 7. 5 Jaringan Internet.....	113