

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH

4.1. Analisis Masalah

A. Fungsi Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang dengan Aspek Pengguna

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, sehingga dengan adanya fasilitas E-Sports(*Game Centre*) dalam proyek Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang tersebut memberikan potensi kepada para gamers yang khususnya berada di Kota Semarang. Sasaran pelaku utama dari perancangan proyek ini adalah pemain profesional yang terbentuk sebagai tim yang sudah di akui oleh assosiasi E-Sport game tanah air, lalu ada pemain pemula atau semi profesional dengan umur di atas 17 tahun atau tamat SMP baik dari kalangan remaja maupun dewasa yang baru mulai menggeluti dunia E-Sport, dan pengunjung umum yang memiliki hobi bermain game online atau keperluan dalam kegiatan hiburan.

B. Fungsi Bangunan Game Center dan Ekshibisi Hall dengan Tapak

Pada fungsi bangunan Game Center dan Ekshibisi Hall dalam proyek ini akan berlokasi di jalan Raya Semarang-Boja, BSB City, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. Area tapak berdasarkan tata guna lahan Kecamatan Mijen merupakan area yang termasuk dalam kawasan perdagangan dan jasa. Pada area tapak memiliki regulasi dengan ketentuan KDB 60%, KLB 2,4 dan GSB 29 meter.

C. Fungsi Pusat Komunitas Pemain Game Online dengan Lingkungan di Luar Tapak

Pada proyek Pusat Komunitas Pemain Game Online ini akan menyediakan fasilitas pelatihan, hiburan dan komersil sehingga lokasi tapak berada di *Central Bisnis District* (CMD), BSB City Semarang. Bentuk

bangunan yang terbangun di sekitar lingkungan tapak berupa ruko, kawasan perumahan yang memiliki gaya arsitektur modern dan ekologis.

4.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan hasil dari data mengenai tinjauan umum fungsi bangunan Game Center dan Ekshibisi Hall serta data dari tapak yang sudah dikumpulkan lalu dapat digunakan untuk membuat suatu kajian analisis mengenai potensi dan kendala berkaitan dengan aspek-aspek tersebut.

a) Potensi

- Lokasi lahan yang strategis berada di *Central Business District* (CBD) BSB City dengan bentuk bangunan modern dan ketinggian bangunan sekitar tapak merupakan *low-rise building* (1 - 3 lantai) sehingga mendukung terhadap fungsi bangunan sebagai game center dan ekshibisi hall dengan bentuk *low-rise building* (1 - 3 lantai) dan berkonsep postmodern metafora.
- Dengan kondisi lahan yang datar dari tapak maka pengolahan site menjadi lebih mudah dan tidak perlu mengeluarkan biaya yang terlalu mahal.
- Pada tapak sudah tersedia vegetasi di pinggir tapak dan di sepanjang akses utama jalan Raya Semarang-Boja, sebagai respon peneduh dan peredam kebisingan pada bangunan itu sendiri di dalam tapak.
- Tersedianya fasilitas buatan seperti jaringan PLN dan saluran PDAM.

b) Kendala

- Kurangnya vegetasi eksisting dalam tapak.
- Menciptakan keselarasan unsur lingkungan dengan keselarasan bentuk bangunan yang metaforik terhadap lingkungan sekitar merupakan kendala dan tantangan tersendiri sehingga esensi dari kontekstual di dalam lingkup site dapat terasa.

4.3. Pernyataan Masalah

- Bagaimana mendesain Pusat Komunitas Pemain Game Online yang menerapkan gaya Arsitektur Postmodern dengan konsep Metafora?
- Bagaimana mendesain sebuah Pusat Komunitas Pemain Game Online yang bertaraf E-Sports game?




Berikut ini adalah penjabaran analisis masalah ke dalam bentuk tabel matriks:

Tabel 4. 1 Analisis Masalah

	Tujuan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi	<p><u>Aspek Pelaku</u> Fungsi bangunan game center dan ekshibisi hall yang dapat berfungsi sebagai pusat wadah komunitas pemain game online di BSB City Semarang dengan menyediakan fasilitas bertaraf esports game.</p> <p><u>Aspek Aktivitas</u> Fungsi bangunan game center dan ekshibisi hall yang menyediakan fasilitas edukasi, hiburan, dan komersil. Akan ada kegiatan ruang pelatihan game khusus strategi & FPS, kegiatan bermain game online untuk umum, dan kegiatan pameran produk IT & event game.</p>	<p><u>Aspek Pelaku</u> Luas tapak akan seluas ±10.000m² dengan bangunan Game Center sebesar 40% dari luas keseluruhan tapaknya. Studi lalu lintas di sekitar tapak tidak terlalu ramai karena masih area pembangunan. Pengguna game center merupakan pemain profesional, pemain pemula, & pengunjung umum yang berumur 17 tahun ke atas dari berbagai kalangan baik remaja maupun dewasa.</p> <p><u>Aspek Aktivitas</u> Komunitas tim pemain eSport biasanya berdiskusi, berkumpul melihat pameran, berlatih untuk berkompetisi. Pengunjung umum biasanya bermain, berkumpul melihat pameran berbelanja. Pola kegiatan pengguna memarkirkan kendaraan, menitipkan barang,</p>	<p><u>Aspek Pelaku</u> Kelompok pengelola terdapat kepala, manager, karyawan untuk menunjang pengelolaan bangunan dan pelayanan yang menunjang aktivitas pengguna game center. Kelompok pengguna terdapat pemain Pro-Gamer, Semi Pro-Gamer, dan Pengunjung Umum. Kelompok servis terdapat staff pelayanan, petugas keamanan, petugas kebersihan, petugas maintenance.</p> <p><u>Aspek Aktivitas</u> Alur kegiatan di bangunan game center ini dipisahkan secara garis besar adalah saat masuk ke dalam kawasan game center lalu parkir kendaraan, masuk dan menitipkan barang lalu mendaftar/booking tempat, masuk ke ruang PC/Consol game untuk</p>	<p><u>Aspek Pelaku</u> Kebutuhan ruang dibagi menurut aktifitasnya yaitu bertanding (PvP), pelatihan, bermain, komersial, diskusi / berkumpul para komunitas tim eSport dan pengunjung pameran IT & game, serta penunjang. Kebutuhan area parkir dibagi menjadi 3 jenis yaitu parkir mobil, motor, dan sepeda untuk menunjang ±1800 pengunjung setiap harinya dalam waktu yang berbeda-beda.</p> <p><u>Aspek Aktivitas</u> Kebutuhan ruang luar terdapat pada parkir dan ruang terbuka hijau.</p>	<p>Bangunan dengan fungsi game center dan ekshibisi hall ini adalah sebagai bangunan pelatihan, bermain dan pameran, sehingga diperlukan-nya kenyamanan, termal, visual, akustik yang mendukung. Penataan ruang dan fungsi bangunan harus dapat merespon iklim dan keadaan lingkungan sekitar sehingga memungkinkan untuk menghemat pemakaian energi untuk kebutuhan gedung serta bentuk dan fungsinya dapat selaras demi memaksimalkan penataan ruang yang ada pada fungsi bangunan game center dan ekshibisi hall ini.</p>

		<p>mendaftar/booking tempat, bermain/berlatih, istirahat.</p> <p><u>Aspek Hubungan</u> Kebutuhan ruang game center fasilitas pokok r. pelatihan, r. bertanding, r. bermain PC (VIP/REG), r. bermain konsol (VIP/REG), r. Pameran. Fasilitas penunjang café, toko, kantor pengelola, area parkir. Fasilitas servis keamanan, kebersihan, maintenance.</p>	<p>bermain/berlatih, istirahat dan melihat pameran, lalu pergi/pulang setelah selesai berkunjung.</p> <p><u>Aspek Hubungan</u> - Pengelola & karyawan - Pemain Pro-Gamer, Semi Pro-Gamer & pengunjung umum. - Petugas kebersihan, keamanan, dan maintenance.</p>		
Bentuk	<p><u>Aspek Tapak</u> Tapak yang digunakan dipilih tapak di daerah (CBD) BSB City Semarang sehubungan fungsi bangunan yang akan dibangun adalah game center dan ekshibisi hall yang berfungsi untuk tempat bermain, pelatihan eSport game, dan komersil pameran IT. Penggunaan seluruh tapak seluas ±10.000 m², terdapat ruang terbuka untuk area taman dan area parkir akan terdapat sirkulasi pedestrian</p>	<p><u>Aspek Tapak</u> Tapak berkontur datar dengan vegetasi alami hanya berada di sekeliling tapak, akses jalan masuk ke tapak dari jalan Raya Semarang-Boja. Beriklim tropis yaitu musim kemarau dan hujan, pada siang hari matahari bersinar terik dengan kondisi cerah tidak berawan. Lalu bersuhu lebih tinggi dibanding daerah perbukitan di sekitar Semarang.</p> <p><u>Aspek Lingkungan</u></p>	<p><u>Aspek Tapak</u> Tapak yang sebelumnya tanah kosong digunakan sebagai bangunan game center dan pameran sehingga meningkatkan nilai tapak tersebut dan sekitar tapak dalam segi sosial dan ekonomi. Pengendali iklim dilakukan dengan desain bangunan yang merespon sinar matahari, memanfaatkan cahaya alami dan melawan panasnya serta merespon gerakan angin di sekitar tapak untuk dijadikan</p>	<p><u>Aspek Tapak</u> Kualitas material bangunan akan menggunakan bahan yang tahan lama serta ramah lingkungan dan bahan yang dapat di daur ulang sehingga tidak merusak lingkungan. Kualitas bangunan ditunjukkan dengan umur bangunan ini yang masih dapat dioperasikan hingga 100 tahun ke depan. Pemilihan fungsi bangunan game center dan ekshibisi hall di lokasi tapak tersebut, selain dikarenakan tata guna</p>	<p>Dalam penentuan desain ditujukan pada bentuk bangunan yang dapat merespon serta dapat selaras dengan lingkungan sekitar sehingga tidak merusak lingkungan dan menimbulkan kesenjangan pada lingkungan sekitar. Pertimbangan utama bentuk yang akan mempengaruhi desain bangunan adalah bentuk ruang pada fasilitas utama, yaitu ruang game</p>

	<p>di dalamnya.</p> <p><u>Aspek Lingkungan</u> Tetangga pada tapak untuk saat ini masih beberapa yang berupa lahan kosong, lalu terdapat kawasan terbangun ruko, dan kawasan perumahan BSB dengan bentuk bangunannya modern. Memiliki batas tapak yaitu batas Utara Jl. Raya Semarang-Boja, batas Selatan lahan kosong, batas Barat Jl. Gg.2, batas Timur lahan kosong. Gambaran proyek adalah fungsi bangunan game center dan ekshibisi hall yang berada di BSB City Semarang dengan konsep arsitektur postmodern yaitu bentuk fungsi bangunan menyesuaikan lingkungan sekitar (urban desain) dan mengusung konsep bangunan yang metaforik (mengartikan suatu bentuk).</p>	<p>Memiliki regulasi yang termasuk dalam kawasan BWK X, dengan ketentuan yaitu KDB = 60%, KLB = 2,4 (maks 4 lantai), GSB = 29 meter. Kondisi tapak memiliki kemiringan tapak yang cenderung rendah. Tanah berupa tanah merah dan ditutupi semak-semak ilalang. Fasilitas buatan yang sudah tersedia seperti jaringan listrik dari PLN dan jaringan air PDAM. Dekat dengan fasilitas kota, terdapat fasilitas keamanan kapolda, fasilitas pendidikan jenjang SMP sampai perguruan tinggi, fasilitas permukiman BSB, serta fasilitas komersil dan kesehatan.</p>	<p>penghawaan alami pada fungsi bangunan nantinya. Keselamatan di dalam bangunan di desain dengan memisahkan ruang antar aktivitas kegiatan sehingga terdapat akses keluar darurat pada area dengan tingkat aktivitas yang tinggi. Pondasi khusus dari berdirinya Pusat Komunitas Pemain Game Online ini adalah untuk mengakomodasi kegiatan bermain game online dan pelatihan eSport game, serta pameran produk IT & game di Semarang. Hal ini berdampak pada rencana fungsi bangunan yang dikonsepsikan untuk melahirkan atlet-atlet E-Sport game yang ada di Semarang.</p> <p><u>Aspek Lingkungan</u> Kepadatan aktivitas di dalam bangunan akan diurai dengan memisahkan alur-alur kegiatan sesuai</p>	<p>lahan pada tapak yang memungkinkan untuk dijadikan lokasi pembangunan untuk fungsi proyek ini, juga dikarenakan lingkungan di sekitar tapak yang memiliki bentuk bangunan yang berkonsep modern building 1 – 3 lantai dan cocok dengan konsep proyek ini yang merupakan <i>low - rise building</i> dengan konsep postmodern di daerah (CBD) BSB City Semarang.</p> <p><u>Aspek Lingkungan</u> Lokasi pada tapak memiliki kontur yang datar sehingga mendukung struktur rangka beton pada bangunan low-rise building. Lalu pada tapak juga sudah tersedia fasilitas alami dan fasilitas buatan.</p>	<p>center terdapat kapasitas mesin game dan ruang ekshibisi hall terdapat kapasitas pameran stand serta kebutuhan untuk penunjang, dan pengelola yang akan mempengaruhi dan menentukan kualitas & bentuk bangunan ini.</p>
--	--	--	---	---	--

			<p>dengan jalur-jalur kegiatannya dan pengadaan jadwal operasional pada bangunannya serta pemberian paket & sistem billing untuk para pengguna.</p> <p>Alur satu dengan yang lain dapat saling berketergantungan dengan adanya persimpangan alur kegiatan pada bangunan dengan fungsi game center dan ekshibisi hall ini, maka bangunan akan di desain untuk saling berintegrasi antar satu alur kegiatan dengan yang lainnya dalam persimpangan alur kegiatan yang terbentuk.</p> <p>Untuk orientasi bangunan akan menghadap ke arah Utara tapak karena langsung menghadap akses jalan utama dengan lebar jalan 9 meter, jalur 2 arah.</p>		
--	--	---	---	--	--

<p>Waktu</p>	<p><u>Aspek Present</u> Perubahan dimungkinkan sesuai dengan tuntutan perubahan zaman maupun penambahan fungsi dan jumlah pengguna / pelaku dari proyek komunitas pemain game online itu sendiri. Sedangkan untuk pertumbuhan dimungkinkan sesuai dengan rencana pengembangan Bappeda kota Semarang khususnya di kawasan BSB City Semarang.</p> <p><u>Aspek Future</u> Pada proyek pusat komunitas pemain game online dalam fungsi bangunan game center dan ekshibisi hall ini akan bersifat dinamis yaitu mengikuti perkembangan jaman dari segala aspek karena perkembangan kebutuhan dari era yang ada nantinya. Lalu diharapkan penggunaan bangunan dalam proyek ini dapat</p>	<p><u>Aspek Past</u> Siknifikasi nilai estetis yang dapat dipertahankan karena bentuk gedung dengan fungsi game center dan ekshibisi hall ini berkonsep analogi yang dapat menginterpretasikan suatu bentuk metaforik, pertama kali didirikan di BSB City Semarang dan membuat hal ini menjadi sebuah nilai yang historis.</p> <p><u>Aspek Present</u> Aktivitas pada fungsi bangunan game center dan ekshibisi hall dalam proyek untuk saat ini adalah sebagai tempat berkumpulnya komunitas pemain game online dengan kegiatan berlatih, bermain dan pameran yang berkaitan dengan E-Sports game. Proyeksi kebutuhan yang akan datang, mungkin akan memerlukan adanya fasilitas stadium arena eSport sebagai wadah penyelenggaraan event kompetisi E-Sports Game</p>	<p><u>Aspek Present</u> Penggunaan bersamaan bangunan ini sangat dimungkinkan disatu sisi fungsi ekshibisi hall sebagai tempat pameran serta perkumpulan event komunitas pemain game online, dan di sisi lain fungsi game center sebagai wadah bermain dan berlatih E-Sport games, sehingga akan terdapat 2 massa bangunan yang terpisah untuk membagi sirkulasi dan menjaga akustik, kegiatan di dalamnya. Pada fungsi game center ini akan memiliki jadwal operasional hampir 24 jam, dan juga terdapat pengadaan paket dan sistem billing dengan tujuan bukan untuk membatasi pemain, namun lebih untuk mengontrol waktu bermain para pemain.</p> <p><u>Aspek Future</u> Pada perkembangannya nanti gedung opera ini</p>	<p><u>Aspek Present</u> Padaberjalannya waktu nantinya fungsi interior bangunan ini akan terjadi perubahan namun secara bertahap sesuai dengan fungsi ruang apa yang ditambahkan berdasarkan jenis game, kapasitas pelaku, jenis kegiatan, dll. serta dana yang tersedia untuk tahap perubahannya nanti.</p> <p><u>Aspek Future</u> Kenaikan harga pada paket dan sistem billing dalam kegiatan game center akan berlangsung seiring dengan laju ekonomi di Indonesia maupun kota Semarang dalam hal inflasi di daerah tersebut.</p>	<p>Pengaruh atau perkembangan terhadap kinerja jangka panjang bangunan pada proyek ini dapat dilihat dari perkembangan akan kebutuhan/ penambahan fungsi pada bangunan game center dan ekshibisi hall yang akan berdampak secara langsung dengan kinerja bangunan dimasa mendatang dengan adanya penambahan fasilitas dan fungsi maupun perkembangan pada kawasan pusat komunitas pemain game online di BSB City tersebut. Semakin tingginya kualitas serta baiknya sarana prasarana sebagai fasilitas penunjang berdampak pada ketertarikan pengunjung yang akan datang.</p>
---------------------	--	--	---	--	---

	<p>digunakan selama 100 tahun dari saat gedung dibangun atau lebih.</p>	<p>yang bertaraf nasional untuk ajang perlombaan bagi atlet-atlet team E-Sports dalam negeri khususnya Kota Semarang.</p> <p><u>Aspek Future</u> Jadwal linear projek pada masa depan dimulai dengan pembangunan fasilitas tambahan sesuai yang dibutuhkan pada masa mendatang lalu berlanjut dengan pengoperasian fasilitas-fasilitas baru tersebut dimasa mendatang.</p>	<p>dapat memiliki fungsi stadium arena E-Sports sebagai tempat perlombaan E-Sports game yang bertaraf Nasional.</p> <p>Kemungkinan perluasan gedung sangat tergantung pada kebutuhan yang meningkat untuk kegiatan komunitas pemain game online ini serta penambahan fungsi pada bangunan game center dan ekshibisi hall itu sendiri.</p>		
--	---	--	---	--	--

(Sumber : Analisis Pribadi)

