

BAB 6

PENDEKATAN PERANCANGAN

Bangunan Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang ini adalah bangunan yang memiliki fungsi utama yaitu sebagai pusat pelatihan, edukasi, hiburan dan komersil bagi masyarakat tentang dunia game online dan E-Sport Game. Fungsi bangunan tidak lepas dari aspek estetis dan bentuk bangunan yang lebih, sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk mengunjungi dan menikmati aktivitas di dalam bangunan. Maka diperlukan pendekatan perancangan untuk mengarahkan perencanaan rancangan desain agar berhasil mencapai tujuan pada proyek ini.

Adapun pendekatan perancangannya menyesuaikan dengan pernyataan masalah desain dan teori yang dikembangkan, maka pendekatan perancangan dalam proyek Pusat Komunitas Pemain Game Online ini adalah pendekatan secara fungsional, pendekatan yang adaptif dan pendekatan analogi bentuk bangunan.

Pendekatan fungsional dimaksudkan untuk menentukan kebutuhan ruang dan standar fungsi bangunan sesuai fungsi utamanya yaitu fungsi Game Center dan Ekshibisi Hall dan kemudian dibagi antar masing-masing fungsi ruangnya sehingga kegiatan yang terjadi di dalamnya dapat berjalan secara efisien.

Pendekatan adaptif 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 dengan menyesuaikan perkembangan game online yang akan terus berkembang.

Pendekatan analogi bentuk bangunan merupakan penerapan dari konsep Arsitektur Postmodern Metafora yang dipakai sebagai konsep proyek ini, dengan begitu bentuk bangunan Pusat Komunitas Pemain Game Online ini dapat menciptakan aspek estetis dan bentuk bangunan yang dapat mengartikan fungsi dari bangunan itu sendiri, sehingga masyarakat dapat langsung mengetahui fungsi bangunan tersebut.

Berikut adalah penjabaran melalui bagan mengenai pendekatan perancangan di atas:

