



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tabletop merupakan kategori permainan fisik yang dimainkan di atas meja, mencakup *board game*, *card game*, *miniature wargame*, dan *role-playing game* (RPG), dan lain sebagainya. Permainan ini menunjukkan pertumbuhan signifikan di ranah global dengan nilai pasar mencapai USD 27,27 miliar pada tahun 2023 dan diproyeksikan tumbuh menjadi USD 49,17 miliar pada tahun 2029 dengan tingkat pertumbuhan tahunan sebesar 10,32% (*Globe Newswire*, 2024). Tren ini tercermin dari meningkatnya *board game café*, turnamen kompetitif berskala internasional, serta dominasi platform *crowdfunding* yang terbukti secara empiris memfasilitasi inovasi produk dalam industri *board game* (Wachs et al., 2021). Di Indonesia, meskipun pasar *tabletop gaming* masih relatif lebih kecil dibandingkan negara-negara maju, industri ini menunjukkan perkembangan positif dengan nilai pasar *board games* mencapai USD 222,36 juta pada tahun 2024 dan diproyeksikan tumbuh menjadi USD 521,12 juta pada tahun 2033 dengan tingkat pertumbuhan tahunan sebesar 8,89% (IMARC Group, 2024). Tren pertumbuhan ini mengindikasikan potensi besar dan kebutuhan akan fasilitas pendukung yang memadai untuk mengakomodasi perkembangan komunitas *tabletop gaming* di Indonesia.

Di tingkat regional, khususnya di Kota Surabaya, pasar *tabletop gaming* menunjukkan perkembangan yang konsisten dari tahun ke tahun, yang tercermin dari bertambahnya jumlah fasilitas komersial yang menyediakan layanan bermain *tabletop* secara terbuka bagi masyarakat. Berdasarkan pendataan penulis pada tahun 2025, pada Tabel 1. 1 Fasilitas *Tabletop* di Surabaya, tercatat sedikitnya 20 fasilitas aktif dalam mendukung aktivitas *tabletop*, dengan penambahan fasilitas baru hampir setiap tahun sejak 2015 hingga 2025. Sebagian besar fasilitas tersebut, sekitar 13, berfokus pada kategori *board game*, sedangkan yang mewadahi *card game* berjumlah 12. Fasilitas yang secara khusus memperuntukkan *miniature wargame* dan *tile-based game* masih sangat terbatas, masing-masing hanya satu lokasi. Pola perkembangan ini menunjukkan bahwa meskipun minat terhadap aktivitas *tabletop* di Surabaya terus meningkat, struktur fasilitas yang ada masih didominasi *board game* dan belum

sepenuhnya mengakomodasi keragaman bentuk *tabletop gaming*. Kondisi tersebut menegaskan urgensi pengembangan sebuah fasilitas komunitas multifungsi dan terintegrasi yang mampu memfasilitasi beragam kebutuhan komunitas *tabletop* secara menyeluruh.

Tabel 1. 1 Fasilitas *Tabletop* di Surabaya

Nama Tempat	Tahun	Jenis <i>Tabletop</i>					Fasilitas	Rata Rata Pemain
		Board Game	Card Game	RPG	Miniatur Wargame	Tile Based		
The Outpost	2015	☐	☒	☒	☒	☐	<i>Tabletop</i> saja	14- 20 /hari
Table Toys	2016	☒	☒	☒	☐	☐	<i>Tabletop</i> terintegrasi <i>cafe</i>	30-60 /sesi
Utopia Cards	2017	☐	☒	☐	☐	☐	<i>Tabletop</i> saja	20-50 /event
Board Game Time	2017	☒	☐	☒	☐	☐	<i>Tabletop</i> saja	15-25 /hari
Nexus Ngagel	2019	☒	☒	☐	☐	☐	<i>Tabletop</i> saja	25-50 /hari
Sini Duduk	2019	☒	☐	☒	☐	☐	<i>Tabletop</i> terintegrasi <i>cafe</i>	10-20 /hari
Board Game Academy	2020	☒	☐	☒	☐	☐	<i>Tabletop</i> saja	20-40 /sesi
The Vault	2020	☒	☐	☒	☐	☐	<i>Tabletop</i> terintegrasi <i>cafe</i>	20-50 /sesi
TimeWalk	2020	☒	☒	☐	☐	☐	<i>Tabletop</i> terintegrasi <i>cafe</i>	15-30 /hari
Grand Colosseum	2021	☒	☐	☒	☐	☐	<i>Tabletop</i> saja	20-40 /sesi
Happy Hobbies Headquarter	2021	☐	☒	☐	☐	☐	<i>Tabletop</i> saja	20–50 / event / minggu
OGRE Satelit	2021	☐	☒	☐	☐	☐	<i>Tabletop</i> saja	15–30 / event
Markas TCG & Hobbies	2022	☐	☒	☐	☐	☐	<i>Tabletop</i> saja	20–40 / event
Todawa Cafe & Hobby	2023	☒	☒	☐	☐	☐	<i>Tabletop</i> terintegrasi <i>cafe</i>	20–40 orang / hari

Basecamp Board Game	2024	☒	☐	☒	☐	☐	Tabletop saja	10–25 /hari
Nexus Dharmahusada	2024	☒	☒	☐	☐	☐	Tabletop saja	25–50 /sesi
Hype and Play	2024	☐	☒	☐	☐	☐	Tabletop saja	10–24 /sesi
Overboard	2024	☒	☐	☐	☐	☐	Tabletop saja	10-20 /sesi
House of Mahjong	2025	☐	☐	☐	☐	☒	Tabletop saja	4-16 /sesi
Addicted Board Game & Hobbies	2025	☒	☒	☐	☐	☐	Tabletop saja	10-20 /sesi

Sumber: Analisa Penulis, 2025

Komunitas *tabletop gaming* di Surabaya kini semakin hidup dan berkembang, terlihat dari banyaknya kelompok hobi yang rutin mengadakan kegiatan, mulai dari kumpul bermain mingguan, lokakarya mengecat miniatur, hingga turnamen *turnamen* tingkat regional yang terlampir pada Tabel 1.2 Frekuensi Kegiatan Komunitas. Kegiatan-kegiatan ini bukan sekadar hobi, melainkan sarana efektif untuk membangun hubungan pertemanan, kerja sama, dan rasa kebersamaan yang erat antar sesama pemain, sebuah kualitas interaksi tatap muka yang sering kali hilang dalam permainan digital masa kini (Konieczny, 2012). Sayangnya, semangat komunitas ini terbentur oleh minimnya tempat yang memadai. Fasilitas yang ada di Surabaya sebagian besar hanya berupa kafe *board game* biasa yang belum mampu memenuhi kebutuhan khusus komunitas *wargame*, *RPG*, maupun *trading card game* yang membutuhkan ruang bermain spesifik. Akibatnya, komunitas menjadi terpecah-pecah, sulit merekrut anggota baru, dan kehilangan kesempatan untuk saling berkolaborasi, yang pada akhirnya menghambat perkembangan ekosistem tabletop di Surabaya secara utuh.

Tabel 1.2 Frekuensi Kegiatan Komunitas

Komunitas	Member	Kegiatan	Frekuensi
Happy Hobbies HQ	816	Casual Play	7x /minggu
		Tournament	1-2x /minggu
		Meetup Event	2-4x/ bulan
	1.700	Uji Coba Prototype	1x /minggu

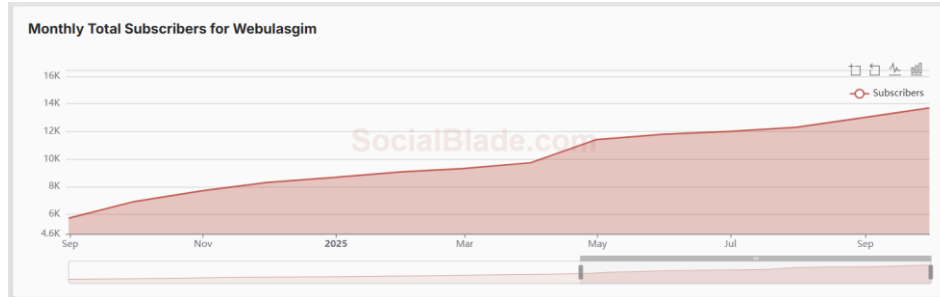
PADAS (Papan Dolanan Suroboyo)		Fun Competition	1x /bulan
		Event Family Playday	1x /bulan
		Talkshow	1x /3 bulan
STC (Surabaya Tabletop Community)	59	Casual play / painting session	2-5x /minggu
		Workshop	1x /3 bulan
		Tournament	1x /3 bulan

Sumber: Analisa Penulis, 2025

Tabletop gaming berfungsi sebagai solusi strategis untuk mengatasi dampak buruk gaya hidup digital dengan cara menghidupkan kembali interaksi sosial yang berkualitas. Urgensi alternatif ini semakin mendesak mengingat dominasi permainan digital terbukti berkorelasi dengan peningkatan perilaku agresif, isolasi sosial, dan penurunan empati pada remaja (Basori et al., 2025). Sebaliknya, mekanisme interaksi tatap muka dalam *tabletop gaming* secara empiris mampu menstimulasi perkembangan kompetensi kognitif dan sosial yang esensial. Bagi anak-anak dan remaja, aktivitas ini memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir strategis, kontrol emosi, serta kemampuan komunikasi interpersonal secara langsung (O'Neill, 2022). Manfaat ini meluas secara inklusif ke demografi dewasa, di mana permainan papan berfungsi sebagai sarana terapeutik yang efektif menurunkan tingkat stres dan depresi, serta meningkatkan kesejahteraan psikososial di tengah tekanan rutinitas kerja (Alweis et al., 2024). Lebih jauh, studi terbaru menyoroti potensi unik *tabletop gaming* sebagai jembatan komunikasi lintas generasi (*intergenerational bonding*), menciptakan ruang dialog yang positif antara orang tua dan anak yang kerap tergerus oleh kesenjangan teknologi (Sun et al., 2025).

Untuk memaksimalkan nilai-nilai *tabletop gaming* yang telah dijelaskan, *Warhammer 40k* dipilih sebagai tema strategis karena ekosistemnya yang mampu memayungi spektrum hobi yang luas dalam satu ekosistem, mulai dari aspek strategis *wargaming*, kreativitas seni merakit dan mengecat miniatur, hingga pendalaman narasi melalui *lore* dalam novel (Meriläinen, 2020). Kompleksitas aktivitas multidimensi ini menciptakan fondasi kuat bagi pertumbuhan komunitas yang berkelanjutan. Dalam konteks Indonesia, pertumbuhan komunitas *Warhammer 40k* menunjukkan tren positif yang konsisten setiap tahunnya. Fenomena tersebut dapat diamati melalui pertumbuhan kanal YouTube Webulasgim, yaitu kanal

terbesar berbahasa Indonesia yang secara konsisten membahas *Warhammer 40k*. Kanal ini mengalami peningkatan rata-rata 665 pelanggan setiap bulan dalam kurun waktu satu tahun terakhir (Social Blade, 2025).



Gambar 1. 1 Perkembangan Pelanggan Kanal Youtube Webulasgim

Sumber: Social Blade (2025)

Kompleksitas ekosistem *Warhammer 40k* yang tinggi memiliki potensi besar sebagai strategi diferensiasi desain komunitas. Meskipun kompleksitas ini dapat menjadi hambatan awal, justru hal ini memicu rasa penasaran bagi pemula yang baru mempelajari *tabletop gaming* untuk terus mendalami permainan hingga mencapai tingkat kemahiran yang lebih tinggi (Goodman, 2024). Desain eksterior bertema *Warhammer* yang unik dan menarik secara visual menciptakan daya tarik awal bagi pemula untuk mengunjungi dan mempelajari kompleksitas *Warhammer 40k* lebih lanjut. Selain itu, desain eksterior ini berfungsi sebagai identitas branding dan *landmark* yang membedakan *community center* dari fasilitas rekreasi generik lainnya. Sementara itu, bagi komunitas inti yang telah mapan, desain interior *community center* menawarkan pengalaman bermain yang lebih interaktif melalui integrasi mendalam dari narasi *Warhammer* dan apresiasi seni yang dapat dihadirkan dalam ruang imersif.

Meskipun minat terhadap *tabletop gaming* dan kultur *Warhammer 40k* terus menunjukkan tren peningkatan, hingga saat ini Indonesia belum memiliki satu pun fasilitas khusus yang mampu mengakomodasi kedua entitas hobi ini secara terintegrasi dan komprehensif. Ketimpangan infrastruktur ini semakin mencolok jika dibandingkan dengan konteks global, di mana negara-negara maju telah memiliki ekosistem fasilitas *tabletop* yang ter-integrasi, termasuk keberadaan pusat komunitas spesifik bertema *Warhammer* yaitu *Warhammer World* di Nottingham. Ketiadaan tempat semacam ini di tanah air menunjukkan adanya peluang besar yang belum tergarap di tengah komunitas yang justru sedang berkembang pesat. Oleh karena itu,

perancangan *Tabletop Community Center* di Surabaya menjadi sebuah urgensi arsitektural sekaligus proposisi desain yang orisinal. Proyek ini hadir bukan hanya sebagai solusi pragmatis untuk memenuhi kebutuhan ruang komunitas lokal, tetapi juga sebagai pionir fasilitas hobi tematik tingkat nasional yang diproyeksikan membawa dampak strategis dalam dimensi sosial, edukasi, serta ekonomi kreatif kawasan.

1.2 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dari dikembangkannya objek perancangan *Tabletop Community Center* ini adalah:

- Menyediakan wadah interaksi sosial yang inklusif untuk memulihkan kualitas komunikasi tatap muka dan mengatasi dampak isolasi digital, dengan memfasilitasi pertemuan lintas komunitas mulai dari penggemar *board game*, pemain *wargame*, hingga masyarakat umum.
- Mendukung pengembangan ekosistem kreatif dan edukatif melalui aktivitas hobi *tabletop* yang komprehensif, seperti seni merakit dan mengecat miniatur (*miniaturing*), berpikir strategis dalam *wargaming*, serta *storytelling* dalam *role-playing games*.
- Memperkenalkan kekayaan narasi dan budaya *tabletop gaming*, khususnya semesta *Warhammer 40K*, kepada masyarakat luas sebagai alternatif rekreasi positif yang mampu menjembatani kesenjangan komunikasi antar-generasi (*intergenerational bonding*).
- Mendorong pertumbuhan industri kreatif dan komunitas hobi di tingkat lokal maupun nasional dengan menghadirkan pusat aktivitas yang profesional untuk penyelenggaraan turnamen, *workshop*, dan festival komunitas.

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dengan dirancangnya *Warhammer 40K Base: Tabletop Community Center* ini adalah:

- Menghadirkan tata ruang yang fungsional dan fleksibel untuk mengakomodasi berbagai skala kegiatan, mulai dari area bermain kasual, ruang privat untuk sesi RPG yang membutuhkan ketenangan, hingga aula utama berkapasitas besar untuk penyelenggaraan turnamen skala nasional dan internasional.
- Menerapkan strategi zonasi yang efektif untuk membedakan area publik yang terbuka bagi pengunjung umum rekreasi dengan area khusus yang dirancang memenuhi standar teknis kebutuhan para *hobbyist* dan pemain profesional.

- Menciptakan fasilitas pendukung hobi yang lengkap dan terintegrasi, seperti area *workshop* pengecatan dengan pencahayaan khusus, ruang penyimpanan komunitas (*lockers*), serta area ritel dan kafe tematik yang mendukung keberlanjutan operasional bangunan.
- Mengembangkan desain bangunan dengan identitas visual *Warhammer 40K* yang kuat namun tetap fungsional, menciptakan lingkungan imersif yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah bermain, tetapi juga sebagai *landmark* destinasi wisata hobi baru di Surabaya.

1.3 Batasan Dan Asumsi

Batasan :

- Proyek *Warhammer Base: Tabletop Community Center* di Surabaya ini difokuskan untuk melayani segmen pengunjung utama mulai usia remaja hingga dewasa produktif, mengingat kompleksitas aturan permainan strategis dan tema visual *Warhammer 40k*. Namun, fasilitas ini juga menyediakan area introduksi khusus di zona publik yang ramah anak (*kids-friendly*) untuk mengenalkan konsep dasar *board game* kepada pengunjung usia dini di bawah pengawasan orang tua.
- Bangunan dirancang dengan zonasi akses yang terbagi menjadi area publik dan semi-privat. Area publik bersifat terbuka dan inklusif meliputi lobi, kafe tematik, area ritel/toko *merchandise*, serta zona bermain kasual dengan sistem sewa meja (*table rental*) per jam. Sementara itu, area semi-privat dikhususkan bagi anggota komunitas (*membership*) dan pemain serius, mencakup ruang turnamen standar, area *workshop* pengecatan, ruang penyimpanan pribadi (*locker*), dan ruang-ruang privat untuk sesi permainan RPG intensif.
- Jam operasional fasilitas direncanakan berlangsung setiap hari mulai pukul 10.00 hingga 22.00 WIB, dengan opsi perpanjangan jam operasional khusus di akhir pekan atau saat penyelenggaraan turnamen besar. Waktu ini dipilih agar dapat mengakomodasi kebutuhan pengunjung dari berbagai kalangan, mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga pekerja yang cenderung aktif di sore hingga malam hari sepulang sekolah atau bekerja.

Asumsi :

- Proyek *Tabletop Community Center* ini diasumsikan dimiliki dan dikelola oleh pihak swasta (investor) yang menjalin kerja sama strategis dengan distributor resmi produk *tabletop gaming* di Indonesia. Asumsi ini didasarkan pada model bisnis

industri hobi yang memerlukan manajemen profesional dalam penyediaan produk, lisensi *branding*, serta penyelenggaraan *event* resmi yang berkelanjutan.

1.4 Tahapan Perancangan

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini menggunakan pendekatan menyeluruh (*overall approach*) yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu: *Schematic Level*, *Preliminary Level*, dan *Final Level*.

1. *Schematic Level*

Tahap awal ini dimulai dari interpretasi judul dan pemahaman isu perancangan. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- Mengkaji latar belakang, tujuan, sasaran, serta asumsi dasar perancangan.
- Mengumpulkan data primer dan sekunder yang relevan, meliputi kondisi tapak, studi literatur, standar teknis (SNI, Neufert), serta data sosial budaya masyarakat Surabaya.
- Melakukan analisis data berupa analisis tapak, analisis kebutuhan ruang, analisis aktivitas pengguna, serta analisis sosial budaya untuk mendukung pendekatan arsitektur yang sesuai dengan karakter *Tabletop Community Center*.
- Menyusun *design criteria* berupa asas-asas dan metode rancang yang akan menjadi acuan dalam perumusan konsep awal.

2. *Preliminary Level*

Tahap ini merupakan pengembangan awal rancangan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- Merumuskan tema dan konsep arsitektur yang relevan dengan fungsi *Tabletop Community Center*, terutama sebagai ruang interaktif, rekreatif, dan edukatif.
- Membuat alternatif skematik desain berupa gubahan massa, zonasi ruang, orientasi, sirkulasi, serta organisasi ruang sesuai kebutuhan program *Tabletop Community Center*.
- Menentukan strategi perancangan adaptif, misalnya fleksibilitas ruang, integrasi area publik dan semi publik, serta dukungan aktivitas komunitas board game.

- Melakukan seleksi terhadap alternatif desain terbaik yang paling sesuai dengan tujuan dan sasaran perancangan.

3. Final Level

Tahap ini merupakan penyempurnaan rancangan menuju hasil akhir (*final design*). Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- Mengembangkan desain terpilih secara detail, mencakup sistem struktur, utilitas, material, serta elemen pendukung interior maupun eksterior.
- Menyusun detail rancangan ruang publik (kafe, restoran, toko merchandise) serta semi publik (arena *hobbyist*) agar berfungsi sesuai dengan target pengguna.
- Mengintegrasikan prinsip estetika, kenyamanan, dan keberlanjutan dalam rancangan bangunan.
- Menyajikan hasil akhir berupa gambar presentasi arsitektural (site plan, denah, tampak, potongan, perspektif), maket atau model 3D, serta laporan pendukung yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis maupun praktis.

1.5 Sistematika Laporan

Sistematika penyusunan laporan ini terdiri atas 4 (empat) bab pokok bahasan yang saling berkaitan.

- **Bab I Pendahuluan** membahas tentang latar belakang perlunya pembangunan *Tabletop Community Center*, yang diperkuat dengan data mengenai perkembangan peminat *Tabletop*, pengaruh budaya populer, serta potensi edukasi dan rekreasi yang ditawarkan oleh *Community Center*. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai rumusan masalah, tujuan, sasaran, asumsi, serta lingkup perancangan yang menjadi dasar pijakan untuk pengembangan rancangan.
- **Bab II Tinjauan Objek Perancangan** menguraikan konsep-konsep teoritis terkait *Tabletop*, *Community Center*, *Warhammer 40K*, serta prinsip desain arsitektur imajinatif dan interaktif yang relevan dengan konteks sosial budaya masyarakat urban. Selain itu, pada bab ini juga disajikan studi preseden dari berbagai *Tabletop Community Center* dan galeri *Warhammer 40k*, baik di dalam maupun luar negeri yang menjadi referensi pembandingan dalam merumuskan pendekatan perancangan.

- **Bab III Tinjauan Lokasi Perancangan** berisi uraian pemilihan tapak dan membahas latar belakang pemilihan tapak perancangan, serta mengumpulkan data data fisik dan non fisik yang ada di tapak tersebut dan lingkungan sekitar tapak.
- **Bab IV Analisis Perancangan** membahas tentang data data analisa tapak untuk dievaluasi dan dibuat respon desainnya.
- **Bab V Konsep Rancangan** membahas perumusan konsep desain *Tabletop Community Center* sebagai wadah interaktif yang mengintegrasikan fungsi rekreasi hobi, edukasi kreatif, dan pusat komunitas. Bab ini menguraikan transformasi tema naratif *Warhammer 40K* menjadi strategi spasial yang nyata melalui penyusunan program ruang yang fungsional, pengaturan zonasi yang imersif, serta pengolahan sirkulasi dan bentuk massa bangunan, hingga menghasilkan rancangan akhir (*final design*) yang representatif sebagai ikon destinasi hobi di Surabaya.