

TUGAS AKHIR

**WARHAMMER 40K BASE: TABLETOP
COMMUNITY CENTER DI SURABAYA**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



Diajukan oleh :

MOCH. HANIF MAULANA
22051010081

Dosen Pembimbing :

DIAN KARTIKA SANTOSO, S.P., M.T

FAKULTAS ARSITEKTUR & DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2026

HALAMAN PENGESAHAN
WARHAMMER 40K BASE: TABLETOP COMMUNITY
CENTER DI SURABAYA

Disusun oleh :
MOCH. HANIF MAULANA
22051010081

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 03 Juli 2026

Pembimbing



Dian Kartika Santoso, S.P., M.T.
NIP. 19940904 202406 2001

Penguji I



Ir. Eva Elviana, M.T.
NIPPPK. 19660411 202121 2001

Penguji II



Yusrvika Ratri Harmunisa, S.Ars., M.Ars
NIP. 19960822 202506 2009

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK' 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**WARHAMMER 40K BASE: TABLETOP COMMUNITY
CENTER DI SURABAYA**

Disusun oleh :

MOCH. HANIF MAULANA
22051010081

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 03 Juli 2026

Pembimbing



Dian Kartika Santoso, S.P., M.T.
NIP. 19940904 202406 2001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Ketua Program Studi Arsitektur



Heru Prasetyo Utomo, S.T., M.T.
NIP. 19871117 202203 1002

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MOCH. HANIF MAULANA
NPM : 22051010081
Program : Sarjana(S1)/~~Magister (S2)~~ /~~Doktor (S3)~~
Program Studi : ARSITEKTUR
Fakultas : ARSITEKTUR DAN DESAIN

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 13 JULI 2026.....

Yang Membuat pernyataan



Nama MOCH. HANIF MAULANA
NPM 22051010081

WARHAMMER 40K BASE: TABLETOP COMMUNITY CENTER DI SURABAYA

Moch. Hanif Maulana
22051010081

ABSTRAK

Perkembangan komunitas *tabletop gaming* di Surabaya yang meliputi *board game*, *card game*, *miniature wargame*, dan *role-playing game* (RPG) menunjukkan tren yang terus meningkat seiring berkembangnya industri hobi dan ekonomi kreatif. Namun, pertumbuhan tersebut belum diimbangi dengan ketersediaan fasilitas yang mampu mengakomodasi kebutuhan bermain, belajar, berkompetisi, berkarya, dan berinteraksi secara terpadu. Aktivitas komunitas masih tersebar pada berbagai kafe maupun ruang komersial yang belum memenuhi kebutuhan teknis permainan *tabletop*, sehingga menghambat pengembangan komunitas dan kolaborasi antar pengguna. Oleh karena itu, dirancang *Warhammer 40K Base: Tabletop Community Center* di Surabaya sebagai pusat komunitas tematik yang mengintegrasikan fungsi rekreasi, edukasi, sosial, dan komersial dalam satu kawasan. Perancangan dilakukan melalui studi literatur, studi preseden, analisis aktivitas pengguna, kebutuhan ruang, kondisi tapak, serta kajian teknis bangunan sebagai dasar penyusunan konsep desain. Pendekatan perancangan menggunakan metode *Concept-Based Framework* dengan tema *Ludic Stratified Voyage*, yang menerjemahkan perjalanan pemain dari tingkat pemula hingga komunitas profesional ke dalam hirarki ruang, organisasi massa, dan pengalaman spasial. Karakter visual bangunan mengadaptasi metafora *space warship Warhammer 40K* melalui komposisi massa, proporsi, dan bahasa arsitektur neo-gotik futuristik tanpa mereplikasi bentuk secara literal sehingga tetap mempertahankan fungsi dan kenyamanan bangunan. Program ruang meliputi area bermain kasual, arena turnamen, ruang RPG privat, *workshop* perakitan dan pengecatan miniatur, galeri, kafe tematik, toko ritel, serta fasilitas pendukung komunitas yang dirancang fleksibel dan saling terintegrasi. Hasil perancangan menghasilkan sebuah pusat komunitas yang tidak hanya menjadi wadah aktivitas *tabletop gaming*, tetapi juga menghadirkan pengalaman ruang yang imersif, memperkuat identitas komunitas, mendukung perkembangan industri kreatif, serta berpotensi menjadi *landmark* destinasi hobi baru di Kota Surabaya.

Kata Kunci : *Tabletop Gaming; Warhammer 40K; Community Center*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan penyusunan tugas akhir yang berjudul “*Warhammer 40K Base: Tabletop Community Center* di Surabaya”. Proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1) di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Selama proses penyusunan proposal ini, penulis memperoleh banyak arahan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, saudara, serta keluarga besar tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan bantuan materiil selama proses perkuliahan hingga tersusunnya proposal ini.
2. Ibu Dian Kartika Santoso, S.P., M.T., dan Bapak Wendy Sunarya, S.T., M.BSc., selaku dosen pembimbing proposal dan laporan tugas Akhir
3. Ibu Yusvika Ratri Harmunisa, S. Ars., M. Ars. dan Ibu Ir. Muchlisiniyati Safeyah, M.T, selaku dosen pengampu mata kuliah Riset Desain Kelas C
4. STC (Surabaya *Tabletop Community*), atas pengalaman yang membantu penulis untuk meningkatkan pemahaman dan minat akan *Tabletop*
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan proposal ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis dengan tulus menerima saran dan kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan di masa mendatang.

Surabaya, 13/07/2026

Moch. Hanif Maulana

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Dan Sasaran Perancangan	6
1.3 Batasan Dan Asumsi.....	7
1.4 Tahapan Perancangan.....	8
1.5 Sistematika Laporan	9
BAB II TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN	11
2.1 Tinjauan Umum Perancangan	11
2.1.1 Pengertian Judul	11
2.1.2 Studi Literatur.....	12
2.1.2.1 Kajian <i>Warhammer 40K</i>	13
2.1.2.2 Kajian <i>Tabletop</i>	15
2.1.2.3 Kajian <i>Community Center</i>	20

2.1.3 Studi Kasus Obyek (<i>Tabletoys, Mox Boarding House, dan Warhammer World</i>).....	22
2.1.3.1 <i>Tabletoys</i> (Surabaya, Indonesia)	22
2.1.3.2 <i>Mox Boarding House</i> (Bellevue, USA).....	26
2.1.3.3 <i>Warhammer World</i> (Nottingham, UK).....	30
2.1.4 Analisa Hasil Studi	32
2.2 Tinjauan Khusus Perancangan.....	34
2.2.1 Penekanan Perancangan (Penerapan Perancangan Terhadap Analisis Studi Kasus)	34
2.2.2 Lingkup Pelayanan	35
2.2.3 Aktifitas Dan Kebutuhan Ruang	37
2.2.4 Perhitungan Luas Ruangan.....	40
BAB III TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN	42
3.1 Latar Belakang Pemilihan Lokasi.....	42
3.2 Penetapan Lokasi	43
3.3. Kondisi Fisik Lokasi.....	47
3.3.1 <i>Eksisting Site</i>	47
3.3.2 Aksesibilitas	48
3.3.3 Potensi Bangunan Sekitar.....	49
3.3.4. Infrastruktur Kota	49
3.3.4. Peraturan Bangunan Setempat.....	50
BAB IV ANALISA PERANCANGAN.....	51
4.1 Analisa Tapak	51
4.1.1. Analisa Aksesibilitas	53
4.1.2 Analisa Iklim	54

4.1.3 Analisa Lingkungan Sekitar	60
4.1.4 Analisa <i>Zoning</i>	60
4.2 Analisa Ruang.....	61
4.2.1 Organisasi Ruang.....	61
4.2.2 Hubungan Ruang dan Sirkulasi	63
4.2.3 Diagram Abstrak	64
4.3 Analisa Bentuk dan Tampilan	66
4.3.1 Analisa Bentuk Massa Bangunan.....	67
4.3.2 Analisa Tampilan.....	67
BAB V KONSEP PERANCANGAN	69
5.1 Tema Rancangan	69
5.1.1 Pendekatan Tema.....	69
5.1.2 Penentuan Tema Rancangan.....	70
5.2 Pendekatan Perancangan	71
5.3 Metode Perancangan.....	71
5.4 Konsep Perancangan.....	74
5.4.1 Konsep Tatahan Massa dan Sirkulasi.....	74
5.4.2 Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	75
5.4.3 Konsep Tampilan Bangunan	76
5.4.4 Konsep Ruang Dalam.....	77
5.4.5 Konsep Ruang luar	78
5.4.6 Konsep Struktur dan Material	79
5.4.7 Konsep Utilitas dan Instalasi Kebakaran.....	82
5.4.8 Konsep Mekanikal Elektrikal	84
5.4.8.1 Konsep Penghawaan.....	84

5.4.8.2 Konsep Pencahayaan	86
5.4.8.3 Konsep Transportasi Vertikal.....	87
5.4.8.4 Konsep Audio dan <i>Sound</i>	87
5.4.8.5 Konsep Jaringan Listrik dan Genset.....	88
5.4.8.6 Konsep Instalasi Penangkal Petir	88
BAB VI APLIKASI PERANCANGAN	89
6.1 Aplikasi Perancangan	89
6.1.1 Aplikasi Tatanan dan Peletakkan Massa	89
6.1.2 Aplikasi Sirkulasi dan Pencapaian Tapak	91
6.2 Aplikasi Ruang Dalam	93
6.2.1 Alur Kegiatan	93
6.2.2 Volume Ruang.....	94
6.2.3 Aplikasi Hubungan Antar Ruang	97
6.2.4 Aplikasi Modul Ruang / Struktur	98
6.3 Aplikasi Ruang Luar.....	98
6.4 Aplikasi Bentuk dan Tampilan.....	99
6.5 Aplikasi Struktur dan Material	100
6.5.1 Aplikasi Kekuatan	100
6.5.2 Aplikasi Material Bangunan.....	101
6.6 Aplikasi Sistem Bangunan	103
6.6.1 Sistem Penghawaan	103
6.6.2 Sistem Utilitas	104
6.6.3 Mekanikal Elektrikal	107
6.6.4 Sistem Pemadam Kebakaran	108
6.6.5 Sistem Transportasi Vertikal	109

DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	115
Daftar Revisi Sidang Tugas Akhir.....	115
LAMPIRAN BERITA ACARA SIDANG LISAN	118
Gambar Rancangan.....	140

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Perkembangan Pelanggan Kanal Youtube Webulasgim.....	5
Gambar 2. 1 Ukuran Meja <i>Board Game</i>	16
Gambar 2. 2 Gambaran Meja <i>Card Game</i>	17
Gambar 2. 3 Contoh <i>Dice Game</i>	17
Gambar 2. 4 Ukuran Meja <i>Mahjong</i>	18
Gambar 2. 5 Ukuran Meja TTPRG	18
Gambar 2. 6 Gambaran Meja <i>Miniature Wargame</i>	19
Gambar 2. 7 Muka Bangunan <i>Tabletoys</i>	22
Gambar 2. 8 Area Bermain Kasual dan Gamer Area.....	23
Gambar 2. 9 Denah <i>Tabletoys</i>	24
Gambar 2. 10 Furnitur <i>Tabletoys</i>	25
Gambar 2. 11 Sistem Pendingin <i>Tabletoys</i>	25
Gambar 2. 12 Sistem Pencahayaan <i>tabletoys</i>	26
Gambar 2. 13 Muka Bangunan <i>Mox Boarding House</i>	27
Gambar 2. 14 Denah <i>Mox Boarding House</i>	28
Gambar 2. 15 Sistem Pendingin <i>Mox Boarding House</i>	29
Gambar 2. 16 Pencahayaan <i>Mox Boarding House</i>	29
Gambar 2. 17 Muka Bangunan <i>Warhammer World</i>	30
Gambar 2. 18 Koleksi <i>Warhammer World</i>	31
Gambar 2. 19 Fasilitas Pendukung <i>Warhammer World</i>	32
Gambar 2. 20 Diagram Fungsi Ruang	35
Gambar 3. 1 Peta Tata Guna Lahan Surabaya	42
Gambar 3. 2 . Jalan <i>Toll</i> dan Jalan Nasional Kota Surabaya	43
Gambar 3. 3 Persebaran Pasar <i>Toptable</i> di Surabaya	43
Gambar 3. 4 Letak Lahan Jalan Simpang Dukuh	44
Gambar 3. 5 Letak Lahan Jalan Pengenal.....	44
Gambar 3. 6 Letak Lahan Jalan Johar.....	45
Gambar 3. 7 Kondisi Site <i>Toptable Community Center</i>	47
Gambar 3. 8 Batas Lahan Jalan Simpang Dukuh.....	47

Gambar 3. 9 Menuju Site Community Center.....	48
Gambar 4. 1 Aksesibilitas menuju Tapak	53
Gambar 4. 2 Respon Desain Aksesibilitas Tapak	54
Gambar 4. 3 Data Simulasi Matahari pada Tapak	55
Gambar 4. 4 Orientasi Matahari pada Tapak	56
Gambar 4. 5 Matahari Terbit dan Terbenam di Surabaya.....	57
Gambar 4. 6 Peletakkan Massa berdasar Respon Iklim.....	57
Gambar 4. 7 Konsep dan Efek <i>Sun Shading</i>	58
Gambar 4. 8 Konsep Pembayangan Bangunan.....	58
Gambar 4. 9 Analisa Arah Angin pada Tapak	59
Gambar 4. 10 Konsep <i>Cross Ventilation</i>	59
Gambar 4. 11 Analisa dan Respon Bangunan Sekitar	60
Gambar 4. 12 Konsep <i>Zoning</i>	61
Gambar 4. 13 Konsep Hubungan Ruang dan Sirkulasi	63
Gambar 4. 14 Diagram Abstrak General.....	64
Gambar 4. 15 Diagram Abstrak Lantai 1	65
Gambar 4. 16 Diagram Abstrak Lantai 2	65
Gambar 4. 17 Diagram Abstrak Lantai 3	66
Gambar 4. 18 Diagram Abstrak Lantai 4	66
Gambar 4. 19 Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	67
Gambar 4. 20 Konsep Tampilan Bangunan	68
Gambar 5. 1 Konsep Massa Bangunan	75
Gambar 5. 2 Transformasi Bentuk Massa Bangunan.....	76
Gambar 5. 3 Gaya Gotik di <i>Universe Warhammer 40K</i>	76
Gambar 5. 4 Hasil Konsep Tampilan Bangunan.....	77
Gambar 5. 5 <i>Zoning</i> Konsep Ruang Dalam	78
Gambar 5. 6 Konsep Ruang Luar.....	79
Gambar 5. 7 Konsep Struktur Rigid Frame	80
Gambar 5. 8 Konsep Material Pallette	81
Gambar 5. 9 Detail Kusen Area Komunitas.....	81
Gambar 5. 10 Konsep Jalur Air Bersih Bangunan.....	82

Gambar 5. 11 Konsep Jalur Air Kotor Bangunan	83
Gambar 5. 12 Konsep Instalasi Kebakaran	84
Gambar 5. 13 Sistem AC <i>Single</i>	85
Gambar 5. 14 Sistem AC VRF.....	85
Gambar 5. 15 Konsep Pencahayaan dengan pedoman <i>Tabletoys dan Mox Boarding House</i>	86
Gambar 5. 16 Konsep Transportasi Vertikal.....	87
Gambar 5. 17 Penempatan Penangkal Petir	88
Gambar 6. 1 Konsep Peletakkan Massa Utama dan Pendukung	89
Gambar 6. 2 Pembagian Zona Publik, Semi Publik, dan Semi Privat	90
Gambar 6. 3 Peletakkan Zona Privat (<i>Back of House</i>)	91
Gambar 6. 4 Sirkulasi Mobil Pengunjung.....	91
Gambar 6. 5 Sirkulasi Motor Pengunjung	92
Gambar 6. 6 Sirkulasi Kendaraan Servis dan Pengurus.....	93
Gambar 6. 7 Alur Kegiatan Pengunjung	93
Gambar 6. 8 Alur Kegiatan Event Hall	94
Gambar 6. 9 Volume Ruang Area Kasual.....	95
Gambar 6. 10 Volume Ruang Area Gallery	96
Gambar 6. 11 Volume Ruang Area Komunitas	96
Gambar 6. 12 Hubungan Antar Ruang.....	97
Gambar 6. 13 Modul Hall Utama dan Event Hall.....	98
Gambar 6. 14 Ruang Luar <i>Tabletop Community Center</i>	99
Gambar 6. 15 Aplikasi Metafora Bentuk Bangunan.....	100
Gambar 6. 16 Aplikasi Kekuatan Struktur Area Kasual	101
Gambar 6. 17 Aplikasi Material.....	102
Gambar 6. 18 Aplikasi Penghawaan Alami	103
Gambar 6. 19 Aplikasi Penghawaan Buatan.....	104
Gambar 6. 20 Aplikasi Jalur Air Bersih.....	105
Gambar 6. 21 Aplikasi Utilitas Air Bersih Bangunan Utama.....	105
Gambar 6. 22 Aplikasi Utilitas Air Kotor.....	106
Gambar 6. 23 Aplikasi Drainase Air Hujan	107

Gambar 6. 24 Aplikasi Mekanikal Elektrikal	108
Gambar 6. 25 Aplikasi Jalur Evakuasi.....	108
Gambar 6. 26 Aplikasi Instalasi Pemadam Kebakaran.....	109
Gambar 6. 27 Sistem Transportasi Vertikal di Area Kasual.....	110
Gambar 6. 28 Sistem Transportasi Vertikal di Area <i>Gallery</i>	110
Gambar 6. 29 Sistem Transportasi Vertikal di Area Komunitas	111

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Fasilitas <i>Tabletop</i> di Surabaya	2
Tabel 1.2 Frekuensi Kegiatan Komunitas	3
Tabel 2. 1 Analisa simpulan dari 2 studi kasus obyek	32
Tabel 2. 2 Tabel Aktivitas Pengguna	35
Tabel 2. 3 Tabel Kebutuhan Ruang Luar	37
Tabel 2. 4 Tabel Kebutuhan Pengguna Area Kasual	37
Tabel 2. 5 Tabel Kebutuhan Gallery	38
Tabel 2. 6 Tabel Kebutuhan Area Komunitas.....	38
Tabel 2. 7 Tabel Kebutuhan Pengguna Zona Back of House	39
Tabel 2. 8 Tabel Kebutuhan Pengguna Zona Administrasi	40
Tabel 2. 9 Program Ruang	40
Tabel 3. 1 Perbandingan Penilaian <i>Site</i>	45
Tabel 4. 1 Tabel Organisasi Ruang	62
Tabel 5. 1 Penerapan Metode <i>Concept Based Framework</i>	72