



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG PROYEK**

*Game* MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Play-Game*) merupakan salah satu jenis *game* yang mengarah ke dalam kolaborasi sosial seperti kerja sama tim untuk memainkannya maka terbentuk berbagai macam komunitas virtual sehingga pemain dapat saling berinteraksi di dalam *game* seperti di dunia nyata. Komunitas ini seringkali berkumpul dan menjalankan aktivitas bersama di dunia nyata, yang biasa disebut dengan *gathering*.

Berbagai sumber mengatakan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh komunitas tersebut pada saat *gathering* adalah berbincang-bincang seperti membahas *game* yang

biasa mereka mainkan, saling berbagi pengalaman, memberi tips mengenai game yang mereka mainkan, membahas strategi, bertansaksi barang, dan menonton bersama bahkan mengadakan *event* seperti foto cosplay. Selain itu komunitas game MMORPG dapat menghadiri beberapa acara untuk *gathering* dengan pengembang game (*developer game*) tertentu yang akan memperkenalkan game terbarunya. Akan tetapi, komunitas tersebut tidak memiliki wadah yang dapat menampung seluruh aktivitasnya, karena fasilitas yang tersedia tersebar ke dalam beberapa tempat, sehingga komunitas tidak mendapatkan pengalaman penuh pada saat beraktivitas bersama komunitasnya. Bahkan para pengembang game harus menyewa tempat untuk menyelenggarakan acara *gathering* tersebut dengan komunitasnya. Dengan demikian diperlukan sebuah wadah khusus yang dapat memfasilitasi seluruh kegiatan komunitas pemain MMORPG tersebut. Selain itu, komunitas MMORPG ini terdiri dari grup pemain yang sering kali berkumpul pada tempat yang tidak memiliki identitas para pemainnya.

Ditinjau dari fenomena yang dijabarkan diatas, maka diperlukan sebuah perancangan yang dapat memfasilitasi kegiatan komunitas game MMORPG yang dapat menyatukan sarana yang tersebar sehingga menjadi *one stop gathering building* bagi pemain game MMORPG, dan mewadahi komunitas agar dapat melaksanakan *gathering* langsung dengan pengembang game, sehingga dapat menjadi arena promosi dan umpan balik bagi perusahaan ataupun pemegang lisensi game.

Maka penulis menyimpulkan untuk merancang suatu perancangan fasilitas untuk *gathering* para komunitas dengan judul “MMORPG *Game Gathering Community Center* dengan konsep “*The City Of Heroes*”.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang proyek diatas, maka dapat disimpulkan terdapat beberapa masalah yang hadir, yaitu:

- Suasana yang diberikan oleh fasilitas sebelumnya belum terasa dan masih dapat dikembangkan
- Pengalaman yang diberikan oleh fasilitas sebelumnya kurang berkesan dan masih dapat diperbaiki

### **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang proyek diatas, maka dapat disimpulkan terdapat beberapa masalah yang hadir, yaitu:

- Bagaimana memberikan pengalaman yang berkesan pada pelanggan mengenai dunia MMORPG?
- Bagaimana cara menciptakan suasana agar pengunjung merasa berada di dalam dunia MMORPG?

### **1.4 IDE & GAGASAN**

Tempat yang digunakan sebagai *gathering* untuk komunitas game MMORPG ini menghadirkan sarana untuk memfasilitasi kegiatan tersebut. Pada “MMORPG *Game Gathering Community Center*” ini akan dirancang sebagai tempat dimana komunitas harus dapat dengan mudah berinteraksi satu sama lain, dapat berkumpul bersama, dapat bermain game dimanapun mereka berada.

Interior pada bangunan ini dirancang agar para pengunjung dapat dengan sepenuhnya merasakan pengalaman di dalam dunia game MMORPG. Para pengunjung diharapkan dapat mendapat pengalaman seolah-olah sedang bermain game pada saat berkunjung.

### **1.5 MANFAAT PERENCANAAN**

- Sebagai wadah yang memiliki identitas untuk komunitas dalam melakukan acara *gathering*
- Agar komunitas lebih mudah dalam melakukan acara *gathering* dan menyediakan fasilitas yang mendukung acara tersebut.

- Agar pengembang game dapat mempermudah

## 1.6 RUANG LINGKUP PERENCANAAN

- Fasilitas yang akan dihadirkan berupa area café yang dapat digunakan sebagai tempat bermain game bersama, area turnamen yang dapat digunakan sebagai ajang membuktikan diri bagi komunitas dan dapat juga digunakan sebagai warnet apabila tidak ada turnamen, area *update* informasi mengenai game terbaru, area retail mini yang menjual cosplay dan berbagai merchandise, area *team games* yang dapat berfungsi untuk mendukung silaturahmi ataupun dapat dibuka apabila membutuhkan ruang yang besar untuk event tertentu.
- User yang dituju adalah pemain game MMORPG yang memiliki grup, komunitas ataupun *solo player*.

