



PERPUSTAKAAN

MILIR PERPUSTAKAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Diterima

08 OCT 2007

Invenarisasi : 344 ITA (Hd. 60/2007)

Klasifikasi : RJ 720 Yeh 8

Subjek : Architecture Plan



PERPUSTAKAAN

MILIR PERPUSTAKAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

RJ 720 Yeh 8  
Architecture Plan

**GAME CENTER  
DI YOGYAKARTA**

---

---

**TUGAS AKHIR SARJANA STRATA SATU**

---

---

Oleh  
**YEHUDA ADITYA PUTRA**  
**NPM : 00.01.10388**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS ATMAJAYA  
YOGYAKARTA**

**2007**

## **LEMBAR PENGESAHAN**

### **LANDASAN KONSEPSUAL TUGAS AKHIR**

---

Judul Proyek : Game Center di Yogyakarta  
Periode : I Tahun Ajaran 2007/2008  
Penyusun : Yehuda Aditya Putra  
No. Mahasiswa : 10388 / TA  
NPM : 00.01.10388

---

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



(Ir. Sf. R. Budiharjo, MSA.) (G. O. Ida Cahyandari, ST.)

Mengesahkan  
Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta



  
(Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch.)

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya :

Nama : Yehuda Aditya Putra  
No. Mhs : 00.01.10388  
Judul Proyek : Game Center di Yogyakarta  
Pembimbing : Dosen Pembimbing I : Ir. Sf. R. Budiharjo, MSA  
Dosen Pembimbing II : G.O. Ida Cahyandari, ST

Menyatakan dengan sesunguhnya bahwa karya tugas akhir saya, merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila kelak dikemudian hari terdapat bukti yang menguatkan bahwa karya tersebut bukan karya saya sendiri, maka saya tidak keberatan untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Prodi Arsitektur Fakultas Teknik UAJY.

Yogyakarta, 08 Oktober 2007



Yang menyatakan

( Yehuda Aditya Putra )

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

---



Spesial kupersembahkan skripsi ini  
untuk orang tuaku yang telah menuntun langkahku,  
kakak dan adikku serta belahan jiwaku  
dan juga teman-teman semua  
yang telah memberikan dukungannya.

Semoga ini menjadi awal  
dari langkah masa depanku.

## KATA PENGANTAR

---

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, atas segala belas kasihan dan anugerah yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “Game Center di Yogyakarta” disusun sebagai prasyarat guna menempuh Studio Tugas Akhir dan dalam rangka meraih gelar Sarjana Strata 1 pada program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Atmajaya Yogyakarta.

Keberhasilan yang dicapai dalam penyusunan penulisan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan moril maupun materil yang tidak ternilai dari berbagai pihak. Sehingga penulis mengucapkan terima kasih yang sangat mendalam secara khusus kepada :

1. Ir. Sf. R. Budiharjo, MSA, selaku dosen pembimbing utama, yang telah banyak meluangkan waktu dan tak henti-hentinya membimbing dan mendorong dengan kesabaran dan kebijaksanaannya, sejak awal hingga selesaiya penulisan tugas akhir ini.
2. G.O. Ida Cahyandari, ST, selaku dosen pembimbing pendamping, yang senantiasa memberi motivasi dan semangat sehingga lebih memacu dalam penulisan dan penuangan ide dalam penulisan maupun selama Studio Tugas Akhir.
3. Floriberta Binarti, ST, Dipl.NDS.Arch, selaku dosen penguji, yang memberikan kritik dan saran sehingga dapat memberikan wawasan yang baru bagi penulis dan semangat yang baru.
4. Mama Djajanti tercinta yang selalu mendukung penulis baik materiil maupun spiritual dan terimakasih juga kepada papa Adi (alm) atas didikannya yang tidak pernah penulis lupa.
5. Eyang Lidia tercinta yang selalu memberikan ‘wejangan’ pada penulis yang takkan pernah lupa.
6. special thanks to, Renny atas dukungan dan perhatiannya dan juga pengertiannya selama ini.
7. Mas Noel, adik Sara terimakasih atas dukungannya.

8. Teman-teman studio : Richad, Hendra, Maman, Made, Adi, Mr. V-Jay, Dimas, Yudi, Benny, Charles, Panjoel, Surya, Ryan, Inta, Lita, Trias, Wulan, Dewi, dan teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu terimakasih atas keceriaannya, kritik dan saran selama studio.
9. Rekan arsitek : Gunawan yang berbaik hati mencari pinjaman sepatu, Sabas yang berbaik hati meminjamkan printernya, Purnomo yang selama ini menjadi tempat konsultasi penulis, dan rekan-rekan yang lain yang tidak bisa dituliskan satu persatu
10. Pak Win, terimakasih atas bantuan dan saran-sarannya terutama bidang struktur, juga rela pulang sore setiap hari sampai studio berakhir.
11. Kamarku, komputerku, printerku, terima kasih telah menemaniku siang-malam maaf telah membuat kalian bekerja keras dan berantakan.
12. Game PES07, NFS Carbon yang selalu menemani penulis bermain dikala penulis merasa stress menghadapi studio.

Akhir kata dengan kerendahan hati penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi yang memerlukannya.

Yogyakarta, 08 Oktober 2007

Penulis

( Yehuda Aditya Putra)

## **DAFTAR ISI**

---

Lembar Judul  
Lembar Pengesahan  
Surat Pernyataan  
Lembar Persembahan  
Kata Pengantar  
Daftar Isi  
Daftar Gambar  
Daftar Tabel  
Daftar Skema  
Abstraksi

### **BAB I PENDAHULUAN**

I.1. Latar Belakang	1
I.1.1. Latar Belakang Eksistensi Proyek Secara Umum	1
I.1.1. Latar Belakang Eksistensi Proyek Secara Khusus	5
I.1.2. Latar Belakang Permasalahan	8
I.2. Rumusan Permasalahan	9
I.3. Tujuan dan Sasaran	9
I.3.1. Tujuan	9
I.3.2. Sasaran	10
I.4. Lingkup Studi	10
I.4.1. Materi Studi	10
I.4.2. Pendekatan Studi	10
I.5. Metode Pembahasan	10
I.5.1. Pola Prosedural	10
I.5.2. Tata Langkah	11
I.6. Sistematika Penulisan	11

I.6. Diagram Aliran Kerangka Berpikir	12
<b>BAB II TINJAUAN UMUM <i>GAME CENTER</i></b>	
II.1. Pengertian <i>Game Center</i>	13
II.2. Fungsi	13
II.3. Tujuan dan Manfaat	14
II.3.1. Tujuan <i>Game Center</i>	14
II.3.2. Manfaat <i>Game Center</i>	14
II.4. Sejarah <i>Game</i>	15
II.5. Perkembangan <i>Game</i>	16
II.6. Arah Perkembangan <i>Game</i>	27
II.3.1. Industri <i>Game Onlie</i>	27
II.3.2. Industri Perangkat <i>Game</i>	28
II.7. <i>Game Center</i> Sebagai Pusat Informasi dan Hiburan	30
II.8. Jenis – Jenis <i>Game</i>	30
<b>BAB III DESKRIPSI PROYEK</b>	
III.1. Deskripsi Wilayah Kota Yogyakarta dan Sekitarnya	34
III.1.1. Letak Geografis dan Iklim	34
III.1.2. Potensi Kota Yogyakarta	35
III.1.3. Potensi Perkembangan Game Center di Yogyakarta	37
III.2. Identifikasi <i>Game Center</i> Sebagai Wadah	
Informasi dan Hiburan	38
III.2.1. Identifikasi Kegiatan dan Karakteristik Kegiatan	38
III.2.1.1. Identifikasi Pengguna / Pelaku Kegiatan	38
III.2.1.2. Jenis Kegiatan	39
III.2.1.3. Pendekatan Kegiatan	43
III.2.2. Identifikasi Ruang	45
III.2.2.1. Kebutuhan Jenis Ruang	45
III.2.2.2. Besaran Ruang	48

<b>III.3. Pemilihan Lokasi Tapak</b>	<b>59</b>
<b>III.3.1. Kriteria Pemilihan Lokasi Tapak</b>	<b>59</b>
<b>III.3.2. Potensi Lokasi Tapak</b>	<b>63</b>
<b>III.3.2. Analisis Tapak dan Tanggapan</b>	<b>64</b>
 <b>BAB IV ANALISIS DAN KONSEP PERMASALAHAN</b>	
<b>IV.1. Rumusan Permasalahan</b>	<b>67</b>
<b>IV.2. Kajian Teori Tampilan Bangunan</b>	<b>67</b>
<b>IV.2.1. Kajian Teori Tentang Tampilan Bentuk Bangunan</b>	<b>67</b>
<b>IV.2.2. Kajian Teori Pendekatan Arsitektural</b>	<b>68</b>
<b>IV.2.1. Teori Simbol</b>	<b>68</b>
<b>IV.2.2. Teori Bentuk</b>	<b>77</b>
<b>IV.2.3. Hubungan Antara Simbol dan Bentuk</b>	<b>89</b>
<b>IV.3. Analisis Permasalahan</b>	<b>93</b>
<b>IV.3.1. Analisis Karakter Komponen Game</b>	<b>93</b>
<b>IV.3.2 Analisis Karakter <i>Gamepad, Mouse dan Keyboard</i></b>	<b>94</b>
<b>IV.3.1. Analisis Karakter <i>Gamepad</i></b>	<b>94</b>
<b>IV.3.2. Analisis Karakter <i>Mouse</i></b>	<b>96</b>
<b>IV.3.3. Analisis Karakter <i>Keyboard</i></b>	<b>98</b>
<b>IV.4. Analisis Hubungan Karakter <i>Gamepad, Mouse dan Keyboard</i> Dengan Elemen Arsitektural</b>	<b>100</b>
<b>IV.5. Analisa Pendekatan Arsitektural</b>	<b>101</b>
<b>IV.6. Konsep Peletakan Massa Pada Site</b>	<b>106</b>
<b>IV.6.1. Analisis Tatanan Massa</b>	<b>106</b>
<b>IV.6.2. Analisis Tata Massa Pada Site</b>	<b>109</b>
<b>IV.7. Konsep Pemecahan Permasalahan</b>	<b>110</b>
<b>IV.7.1. Konsep Perencanaan Bentuk</b>	<b>110</b>
<b>IV.7.2. Konsep Penekanan Desain</b>	<b>111</b>
 <b>BAB V Analisis dan Konsep Non Permasalahan</b>	

V.1. Analisis Perancangan Non Permasalahan	112
V.1.1. Analisis Struktur Bangunan	112
V.1.2. Analisis Aklimitasi Bangunan	113
V.1.3. Analisis Utilitas Bangunan	115
V.2. Konsep Perancangan Non Permasalahan	119
V.2.1. Konsep Struktur Bangunan	119
V.2.2. Konsep Aklimitasi Bangunan	119
V.2.3. Konsep Utilitas Bangunan	120

Daftar Pustaka

Lampiran

## **DAFTAR GAMBAR**

---

No.	Gambar	Halaman
1.	Game Console Atari .....	16
2.	Game Console Nintendo .....	17
3.	Game Console Sega dan Super Nintendo .....	18
4.	Game Console Playstation .....	19
5.	Game Console XBOX dan XBOX 360 .....	20
6.	Game Console Playstation 2 dan Playstation 3 .....	21
7.	Gambar Keyboard .....	23
8.	Gambar Mouse .....	24
9.	Gambar Kartu Grafis .....	24
10.	Gambar Gamepad Nintendo, PS-X / PS2 dan PS3 .....	29
11.	Milwaukee Art Museum .....	74
12.	Alamillo Brige .....	75
13.	L'Hemisferic (Planetarium) .....	76
14.	Perubahan-perubahan dimensi .....	78
15.	Perubahan-perubahan akibat pengurangan .....	79
16.	Perubahan-perubahan akibat penambahan .....	79
17.	Persenyawaan bentuk yang bersatu menciptakan bentuk komposit yang baru .....	80
18.	Persenyawaan bentuk yang menerima bentuk lain secara Keseluruhan .....	80
19.	Persenyawaan bentuk yang mempertahankan identitas masing-masing .....	80
20.	Persenyawaan bentuk yang menekankan kebutuhan yang berbeda .....	81
21.	Persenyawaan Bentuk yang mengarah pada bentuk-bentuk tertentu .....	81
22.	Persenyawaan bentuk yang berbeda dalam topografi dan	

23.	pemanfaatan jalur gerak .....	81
24.	<b>Artikulasi bentuk yang membedakan permukaan bentuk .</b>	82
25.	<b>Artikulasi bentuk yang menghilangkan sudut permukaan bentuk .....</b>	82
26.	Artikulasi bentuk yang menciptakan terang dan gelap Pada permukaan bentuk .....	82
27.	Sosok Bentuk .....	83
28.	Olahan tampak bangunan .....	83
29.	Bahan Bangunan .....	84
30.	Elemen Tambahan .....	85
31.	Pengorganisiran irama ukuran .....	86
32.	Pengorganisiran irama bentuk wujud .....	87
33.	Pengorganisiran irama karakteristik detail .....	87
34.	Pengantar skala .....	87
35.	Transformasi Bentuk Pengembangan Rencana The North Indian Cella .....	89
36.	Bangunan pabrik .....	90
37.	The Sydey Opera House karya John Utson .....	91
38.	Mesjid raya meda .....	92
39.	bentuk gamepad keluaran Nintendo.....	95
40.	Variasi desain gamepad .....	96
41.	Variasi desain mouse .....	98
42.	Variasi desain keyboard .....	99
43.	Layout rencana konfigurasi bentuk .....	102
44.	layout rencana tampilan bangunan .....	103
45.	Warna Monokromatis dan warna penanda .....	103
46.	Irama perulangan bentuk .....	104
47.	Proporsi dan skala bangunan .....	104
48.	Transformasi analogi bentuk .....	105
49.	Analisa tata massa .....	107
	Zoning horizontal tapak .....	10 7

50.	Zoning vertical tapak .....	108
51.	Sirkulasi dalam site .....	109
52.	Peletakan massa pada site .....	110

## **DAFTAR TABEL**

---

No.	Tabel	Halaman
1.	Beberapa game yang mempengaruhi dunia .....	2
2.	Hasil survey pengamatan pada fasilitas kegiatan game center di yogyakarta .....	3
3.	Penurunan jumlah game consoli di Indonesia .....	22
4.	Jumlah penduduk berdasarkan sensus menurut kelompok umur dan jenis kelamin di DIY tahun 2003 .....	36
5.	Hasil pengamatan game center yang berkembang di Indonesia .....	37
6.	Rekapitulasi perhitungan luas kelompok ruang .....	59
7.	Uraian kondisi alternative 1 .....	61
8.	Uraian kondisi alternative 2 .....	62
9.	komparasi kedua site terpilih .....	62
10.	Jenis warna serta kesan yang ditimbul .....	85
11.	Analisis hubungan karakter gamepad, mouse dan keyboard .....	100
12.	Analisis pendekatan arsitektural .....	105

## ABSTRAKSI

Pada era informasi dan teknologi ini perkembangan *Game Center* sebagai pusat permainan elektronik berkembang sangat pesat, dari permainan yang dimainkan secara *offline* hingga permainan *online*. Perkembangan dunia *Game* secara umum maupun di Yogyakarta yang merupakan kota pelajar diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan hiburan seputar dunia *game*. Untuk itu, sangat dibutuhkan suatu wadah untuk menampung kebutuhan tersebut.

Dengan hadirnya *Game Center* diharapkan dapat memberikan informasi dan hiburan yang dibutuhkan *gamer*. Namun untuk mudah dikenal, maka *Game Center* haruslah mempunyai identitas yang telah dikenal oleh *gamer*, karena perkembangan *Game Center* di Yogyakarta saat ini kurang menampilkan citra dari sebuah *game* sehingga *image* yang ada kurang mendukung bagi para *gamer*.

Guna mewujudkan *Game Center* yang dapat menampilkan citra dari sebuah *game* di dalamnya, diwujudkan melalui pengolahan bentuk bangunan dengan analogi gabungan *gamepad*, *mouse* dan *keyboard* yang berfungsi sebagai tempat *gamer* mendapatkan informasi dan hiburan. Dengan bentuk analogi gabungan *gamepad*, *mouse* dan *keyboard* diharapkan dapat memberikan identitas yang jelas tentang bangunan *game center*.

