BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

I.1.1 Latar Belakang Eksistensi Proyek Secara Umum

Perkembangan teknologi memasuki abad 21 sangat meningkat dengan cepat khususnya dalam bidang elektronik. Hal ini juga secara tidak langsung memberikan pengaruh yang besar pada perkembangan *game* yang ada di dunia. Pengaruh perkembangan teknologi dalam bidang elektronik pada perkembangan *game* sangat terasa lajunya jika dilihat secara global. Perkembangan *game* sampai saat ini sudah berkembang dari dua dimensi hingga sampai multi dimensi.

Jika pada awalnya *game* dibuat untuk sekadar permainan sederhana yang menguji ketangkasan ataupun kecepatan reaksi pemain, dalam perkembangannya *game* sudah menjadi sebuah bagian dari bisnis. *Game* berkembang dengan berbagai jenis *game* (*genre*), mulai dari game yang mengetengahkan cerita dan fantasi seperti jenis *Role Playing Game* (RPG), racing, sports, simulasi pesawat / mobil dll. Berbagai *genre* terus bermunculan, sebagian ada yang merupakan perbaikan atau pengembangan dari *genre* yang lama, sebagian lagi *genre* yang baru dan sebagian kombinasi dari beberapa *genre* yang sudah ada. Semua ini membuat game semakin bervariatif dengan berbagai macam keunggulannya masing – masing dan semakin banyak pula produk *game* yang muncul.

Perkembangan *game* bukanlah merupakan hal yang remeh karena perkembangan *game* juga memberikan pengaruh yang besar pada dunia. Sebagai contohnya beberapa *game* yang memberikan pengaruh pada dunia :

Table 1. Beberapa Game Yang Mempengaruhi Dunia

No	Judul Game	Pengaruh
1.	Guitar Hero	Guitar Freak boleh jadi sebagai pelopor *game* gitar di Jepang, tapi Guiter Hero mampu membuat *gamer* di Amerika dan Eropa tergila-gila. *Game* yang yang berisi campuran lagu rock klasik dan modern ini juga dapat menjaga eksistensi lagu tersebut sehingga dapat terus dinikmati oleh generasi – generasi penerus.
2.	Tonny Hawk Pro Skater's	**Game** bernuansa sports ini memberikan pengaruh terhadap olah raga skateboard karena dengan adanya *game* ini maka olah raga skateboard dapat lebih dikenal oleh masyarakat umum dan juga dapat menambah supports bagi para skater's sehingga keberadaannya dapat berkembang lebih lagi.
3.	Counter Strike	*Game shooting* ini merupakan *game PC* yang paling berpengaruh dalam sejarah *game. Game* ini berkembang menjadi salah satu *game online* yang paling fenomenal dan berkembang pesat menjadi sebuah turnamen dunia.
4.	The Sim's	*Game* RPG yang sering beralur tentang kehidupan keluarga, persahabatan, hubungan asmara dll. Semuanya berawal dari realita dan dibuat serealita mungkin sehingga *gamer* dapat merasakan berbagai macam perasaan maupun kehidupan yang berbeda – beda. *Game* ini juga mengajarkan tentang berbagai kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

5.	World of Warcraft	Belum ada *game online* yang sanggup menumbangkan rekor *WoW* dalam hal luasnya daerah penjualan dan sekaligus jumlah angka penjualannya. Sudah terjual 6 juta unit di seluruh dunia, dari ujung Amerika sampe Asia, dan angka ini terus bertambah. Nggak hanya itu, *WoW* juga menciptakan fans yang sangat 'mengabdi'. Mereka menciptakan film, musik, *action figure* dan masih banyak lagi didedikasikan buat *WoW*. *WoW is more than a game, it's a lifestyle*, begitu kata sebuah media.Jika kamu ingin tau masa depan dunia game.

Sumber : www.hotgame-online/artikel/1/edisi172/hotstory.asp

Dalam perkembangan *game*, dulu hanya sebuah bisnis yang dikonsumsi anak-anak, jenis permainannya juga masih sederhana. Seiring dengan berjalannya waktu, kini sebagian besar konsumen produk *game* justru kalangan orang tua hingga remaja, tidak lagi di dominasi oleh anak-anak. Namun dalam pandangan orang tua, *game* merupakan musuh yang harus diberantas. Mereka menganggap jika anaknya sering bermain *game*, maka akan menimbulkan hal-hal yang negatif seperti malas belajar dan kurang sosialisasi. Para orang tua yang memusuhi *game* karena alasan-alasan tersebut hanyalah orang tua yang kurang wawasan. Sebagai contoh kasus menirukan adegan kekerasan dari *game*, setiap *game* yang dirilis memiliki rating, seperti *teen* untuk anak SD, *mature* untuk dewasa, 15+, *everyone*, dan sebagainya. Para orang tua seharusnya bisa memberi *game* yang sehat dan mendidik sesuai dengan perkembangan anak sehingga dapat membantu anak dalam menyalurkan inspirasi, motivasi, menambah ilmu dan wawasan.[1]

Dibawah ini merupakan beberapa alasan, bahwa *game* dapat sebagai media penyaluran inspirasi, motivasi, menambah ilmu dan wawasan bagi anak – anak :

a. *Game* pendukung sekolah

Game dapat mendukung sekolah sebagai contoh dalam pelajaran sejarah. Saat *gamer* belajar tentang Perang Dunia II, dengan hanya melihat buku pelajaran yang penuh tulisan dan diselingi dengan gambar yang mungkin

[1] Majalah Game "Ultima Next Generation", Volume 71, Juli, Minggu ke-1, Hal 94, 2004

hitam putih tentu akan sulit membayangkan seperti apa suasana pada saat itu. Dengan *game* bertema Perang Dunia II seperti Call of Duty dan Blitzkrieg, *gamer* dengan mudah dapat memahami cerita sejarah perang dunia II.

Dalam bidang ekonomi, bisa bermain Sim City atau *game* bisnis lainnya seperti Capitalism 2, Roller Coaster Tycoon, Industri Giant 2, Railroad Typoon 3, dan lain-lain yang menanamkan dasar-dasar dan praktek ekonomi. Pemain akan tahu bagaimana cara menjual produk, mengatur biaya untuk iklan, efisiensi, hingga masalah saham (Capitalism 2). Pengalaman-pengalaman seperti itu mungkin tidak akan didapatkan jika hanya belajar dari buku. Hal-hal yang sudah dipelajari di sekolah dapat langsung diterapkan pada beberapa *game* tersebut. Begitu pula sebaliknya, hal-hal dan wawasan yang didapat dari *game* tersebut dapat diterapkan saat belajar.[2]

b. Sosialisasi dengan bermain *game*

Para orang tua "kuno" juga beranggapan dengan bermain *game*, anak cenderung individual dan susah bersosialisasi. Melalui game MMORPG seperti Ragnarok, Nexia, Final Fantasi XI, *gamer* bisa mendapatkan teman yang sangat banyak dari dalam maupun luar negeri. Secara tidak langsung perjuangan untuk mendapatkan *level* secara bersama-sama akan meningkatkan rasa sosial, saling membutuhkan yang berakhir dengan persahabatan.[3]

c. Penambah wawasan dan pengalaman

Game juga menambah wawasan dan pengalaman *gamer*. Game bertema *soccer management* akan membawa *gamer* menjadi pelatih tim bola favorit. *Gamer* akan mengetahui dan menganalisa taktik dan strategi. Hal tersebut secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan analisa *gamer*[4]

Game berjenis simulator kehidupan seperti Singles, The Sims juga mengajarkan bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi. Jadi *gamer* tidak canggung saat berteman[5].

d. Menambah pengetahuan teknis

---

[2] Ibid
[3] Ibid
[4] Majalah Game "Ultima Next Generation", Volume 71, Juli, Minggu ke-1, Hal 94, 2004
[5] Ibid

Khusus *gamer* PC, *gamer* tentu wajib memiliki kemampuan dasar berkomputer dan memecahkan persoalan sederhana *game* PC. Tidak seperti pada konsul yang hanya masukkan CD, di PC, *game* harus diinstal terlebih dulu, kemudian diatur konfigurasinya sesuai dengan kemampuan komputer dan seterusnya. *Gamer* lambat laun akan mengetahui istilah-istilah teknik komputer seperti *anti aliasing, depht of field, texture, shanding* dan lain-lain serta kemampuan untuk mengatasi *trouble* pada *PC*[6].

E. *English Language*

Sebagian besar *game* yang dirilis berbahasa Inggris atau Jepang. *Gamer* secara tidak langsung akan terpaksa belajar bahasa tersebut karena penasaran dengan cerita *game* tersebut. *Guide* juga kebanyakan dibuat dalam bahasa Inggris[7].

Peran *game* dalam membantu pendidikan cukup besar. Orang tua yang bijaksana tentu tidak akan menganggap *game* sebagai sesuatu yang sangat negatif. *Game* juga mempengaruhi kecerdasan alami, seperti analisa, logika untuk menyelesaikan *puzzle*, kemampuan ruang, imajinasi dan lain-lain[8].

Pertentangan yang terjadi antara orang tua dan anak tidak terjadi di Amerika, di Amerika beberapa sekolah telah siap untuk menerapkan *technology game* di dalam ruang kelas mereka. Sebuah cabang dari University Of Texas Austin IC Institute, yang disebut sebagai *digital media collaboratory*, sedang merencanakan untuk membawa *game* ke dalam daftar akademik sekolah untuk menyambut abad 21.[9]

I.1.2 Latar Belakang Eksistensi Proyek Secara Khusus

Daerah Istimewa Yogyakarta dengan kepadatan penduduk 13.687km/jiwa merupakan salah satu kota yang sangat potensial untuk menjalankan bisnis *game*. Kota Yogyakarta memiliki fasilitas yang dibutuhkan bagi para *games*, mulai dari para *gamers*, biro *game*, maupun media *game*. Hal ini terlihat dari terus

---

[6] Ibid
[7] Ibid
[8] Ibid
[9] Majalah Game "Ultima Next Generation", Volume 71, Juli, Minggu ke-1, Hal 94, 2004

bermunculan *game center* di berbagai tempat. *Game Center* yang ada saat ini belum mencerminkan sebuah game center yang sesungguhnya sehingga fasilitas yang ditawarkan masih terasa minim.

Perkembangan gamer sendiri di Kota Yogyakarta dari hari ke hari selalu bertambah dan meningkat terus menerus. *Game center* saat ini lebih cenderung sebagai tempat bermain tanpa ada unsur pendidikan. Dengan melihat hal tersebut maka dibutuhkan suatu wadah (*Game Center*) yang memiliki fasilitas yang memadai dan menunjang bagi perkembangan *gamers* lebih kearah yang positif.

Untuk mengetahui fasilitas *Game Center* yang dimiliki di Yogyakarta saat ini dipilih 3 *Game Center* untuk diamati. Tabel 2 berikut ini menyajikan hasil survey dan pengamatan pada fasilitas *Game Center* yaitu Dino *Game Center*, Revolt *Game Center*, dan Studio One *Game Net*.

Tabel 2. Hasil survey pengamatan pada fasilitas kegiatan *game center* di Yogyakarta

Fasilitas	***Game Center***		
	Dino (console)	**Revolt *(console)***	**Studio One *(on – line)***
Fasilitas Utama			
1. Ruang bermain			
• *Smoking*	■		■
• *Non smoking*	■		■
2. Fasiltas media			
• Media Console	■	■	
• Media PC			■
• Asesoris	■	■	■
3. Game servis			
• Servis *console*	■	■	
• Servis PC			
Fasilitas Pendukung			
1. Ruang pamer	■		■
2. Ruang *display game*	■	■	■
3. Developer			

4. Retail game	■	■	■
5. Ruang Servis (Km/Wc)	■		■

Sumber : Pengamatan, Tanggal 5 September 2006.

Dari tabel 2 menunjukkan *Game Center* yang ada di Yogyakarta saat ini masih belum ada yang memiliki fasilitas yang lengkap bagi kegiatan bisnis *game* sebagai suatu *game center* yang beroreantasi pada *full game sevice*.

Dengan pertimbangan prospek bisnis *game*, pengadaan *Game Center* cukup menjanjikan. Beberapa keuntungan dari pengadaan *Game Center* adalah :

Bagi pengusaha *game* :

- Memberikan peluang bisnis yang lebih besar.
- Pemacu penciptaan produk *game* yang lebih berkualitas.

Bagi *gamer* :

- Memperoleh informasi *game* dengan lebih cepat
- Memudahkan dalam pemilihan jenis *game*
- Mampu berkarya dalam penciptaan *game*

Dengan melihat perkembangan bisnis *game* yang begitu pesat dan oreantasi wadah kegiatan *game* yang mengalami perubahan serta dikaitkan dengan kondisi pada wadah kegiatan *game* yang ada di Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa kota Yogyakarta harus memiliki wadah kegiatan *game* yang lengkap dan terpadu sebagai pusat *game*. Didalam wadah tersebut direncanakan memiliki fasilitas-fasilitas yang berupa informasi, promosi, hiburan dan pelatihan pembuatan *game* termasuk perkantoran sebagai sarana bagi developer *game*.

Dengan adanya fasilitas yang mendukung maka perkembangan game yang ada tidak akan pernah mati bahkan akan terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Pengadaan fasilitas seperti informasi pada *Game Center*, bagi para developer *game* berfungsi sebagai sarana untuk menginformasikan dan memperkenalkan produk *game* yang dihasilkan sekaligus keberadaan developer itu sendiri, bagi *gamer* yang akan terjun dalam bidang *game* berfungsi sebagai sarana menimba ilmu, dan bagi masyarakat umum berfungsi sebagai sarana informasi dunia *game*.

I.1.3 Latar Belakang Permasalahan

Bangunan, biar benda mati namun tidak berarti tak "berjiwa". Merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia, oleh watak dan kecenderungan, oleh nafsu dan cita – citanya. Oleh karena itu ada dua lingkungan masalah yang harus diperhatikan, yaitu guna dan citra. Guna menunjuk pada kata keuntungan, pemanfaatan, dan pelayanan yang dapat diperoleh. Citra menunjuk pada suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang dimana berposisi tidak jauh sekali dari guna, tetapi lebih bertingkat spiritual. Sehingga bentuk dan fungsi, keindahan dan kegunaan bersatu dalam wujud yang efektif maupun ekspresif[10].

Berkaitan dengan tema yang ingin diwadahi, yaitu *Game Center* sebagai pusat informasi dan hiburan dengan perkembangannya yang begitu cepat, untuk memberikan adanya suatu identitas pada bangunan maka komposisi bangunan memperhatikan perancangan fasad bangunan yang mencerminkan kemajuan teknologi game yang komunikatif dan menarik. Sehingga karakteristik bangunan lebih ditekankan dan diarahkan pada bentuk tampilan bangunan dengan pendekatan pada tampilan baru, bukan melalui pendekatan tradisional atau konvensional.

Pendekatan tampilan baru yang akan dilakukan lebih mengarah pada karakteristik kebebasan kreatif dan *transendens* dalam arti tidak mengarah pada aspek fungsional saja. Yang kemudian diterjemahkan melalui analogi peralatan game yang dianggap sebagai tempat penyaluran ekspresi, emosi *gamers* sehingga mampu mencerminkan kesesuaian tema yang ingin diangkat.

Sebagai wadah kegiatan hiburan diharapkan dapat memberikan pelayanan bagi *gamer* dalam permainan, hal ini diwujudkan dalam bentuk ruang bermain. Perkembangan *game* belum sepenuhnya dirasakan oleh sebagian besar para *gamers*, hal ini disebabkan karena mahalnya peralatan-peralatan untuk memainkan *game* baik itu *game* console maupun game Pc.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pengadaan suatu bangunan yang secara spesifik berfungsi sebagai *Game Center* yang dapat

[10] Dipl. Ing. Mangunwijaya, Percetakan PT Gramedia, Jakarta, Wastu Citra, 1998, hal 25

mewadahi kegiatan informasi *game* (melalui buku, *display* perkembangan *game*), promosi produk-produk *game* melalui pameran tetap/ temporer dan kegiatan perkantoran khusus bagi developer *game* sebagai sarana kegiatan pemasaran, yang direncanakan dengan dasar pemikiran prospek perkembangan *game*. Selanjutnya dikaitkan dengan perkembangan kota Yogyakarta yang sangat pesat diberbagai bidang, dan sarana fisik kota Yogyakarta.

Pengembangan *Game Center* lebih berorientasi terhadap fisik bangunan (bentuk) yang lebih akrab dengan *gamers* untuk memperkuat guna dan citra. Dengan melihat hal tersebut maka bentuk *game center* lebih mengacu terhadap sesuatu yang akrab dengan *gamers*, yaitu *gamepad, mouse dan keyboard*. Ketiga hal tersebut merupakan peralatan dalam bermain game yang harus ada, tanpa keberadaan ketiga hal tersebut sebuah *game* tidak dapat dimainkan.

Berawal dari sinilah maka *Game Center* diperlukan sebagai sarana pemacu dan pendorong perkembangan *game* yang direncanakan dan dirancang guna memenuhi tuntutan *gamer* yang didukung dengan pengunaan bentuk *gamepad, mouse dan keyboard* sebagai sarana media komunikasi yang telah dikenal oleh para *gamer*.

I.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan bangunan *Game Center* sebagai pusat Informasi dan hiburan dengan pendekatan analogi gabungan bentuk *gamepad, mouse,* dan *keyboard* pada eksterior bangunan.

I.3 TUJUAN DAN SASARAN

I.3.1 Tujuan

Terwujudnya rancangan bangunan *game center* di Yogyakarta yang mampu mengungkapkan identitas sebagai *game center* dengan analogi gabungan *gamepad, mouse* dan *keyboard*.

I.3.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan *Game Center* di Yogyakarta adalah :

1. Sebagai wadah informasi dan hiburan
2. Bentuk tampilan bangunan *Game Center* dengan analogi *gamepad*, *mouse* dan *keyboard* agar komunikatif dan menarik bagi para *gamers*

I.4 LINGKUP STUDI

I.4.1. Materi Studi

Berpedoman pada tujuan akhir yang akan dicapai, maka analisis permasalahan lebih ditekankan pada ungkapan bentuk bangunan dengan pendekatan pada disiplin ilmu arsitektural.

Batasan dalam pembahasan berada dalam lingkup disiplin arsitektur dan hal – hal yang berkaitan dengan proyek yang diusulkan. Sedangkan hal-hal yang berada diluar disiplin ilmu arsitektur apabila dianggap mendasari dan menentukan faktor perancangan dan perencanaan akan dibahas dengan asumsi dan logika.

I.4.2. Pendekatan Studi

Titik tolak perancangan dalam penyelesaian permasalahan transformasi tampilan bangunan *Game Center* yaitu dengan analisis simbolisasi dan bentuk bangunan sebagai sarana komunikasi dalam menyampaikan identitas *Game Center*.

I.5 METODE PEMBAHASAN

I.5. Metode Pembahasan

I.5.1. Pola Prosedural

Metode yang digunakan untuk membahas permasalahan adalah metode pola pikir deduktif, yaitu telaah dilakukan berdasarkan teori-teori dasar pengolahan bentuk yang digunakan sebagai acuan dalam mencari alternatif pemecahan masalah.

Teknik studi yang dipergunakan dengan pencarian data dan sebagai masukan yaitu studi literatur dan wawancara.

I.5.2. Tata Langkah

Tata langkah yang ditempuh dalam menganalisis permasalahan digambarkan dengan pola pemikiran secara menyeluruh mengunakan pola pikir sebagai berikut :

I.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan yang berisikan latar belakang eksistensi proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran permasalahan, lingkup studi, metode pembahasan dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Umum

Berisi tentang tinjauan umum *Game Center* yang meliputi tinjauan *Game Center* yang berisikan pengertian, sejarah, jenis-jenis *Game*, perkembangan *Game*, dan *Game Center* sebagai wadah informasi, hiburan dan promosi.

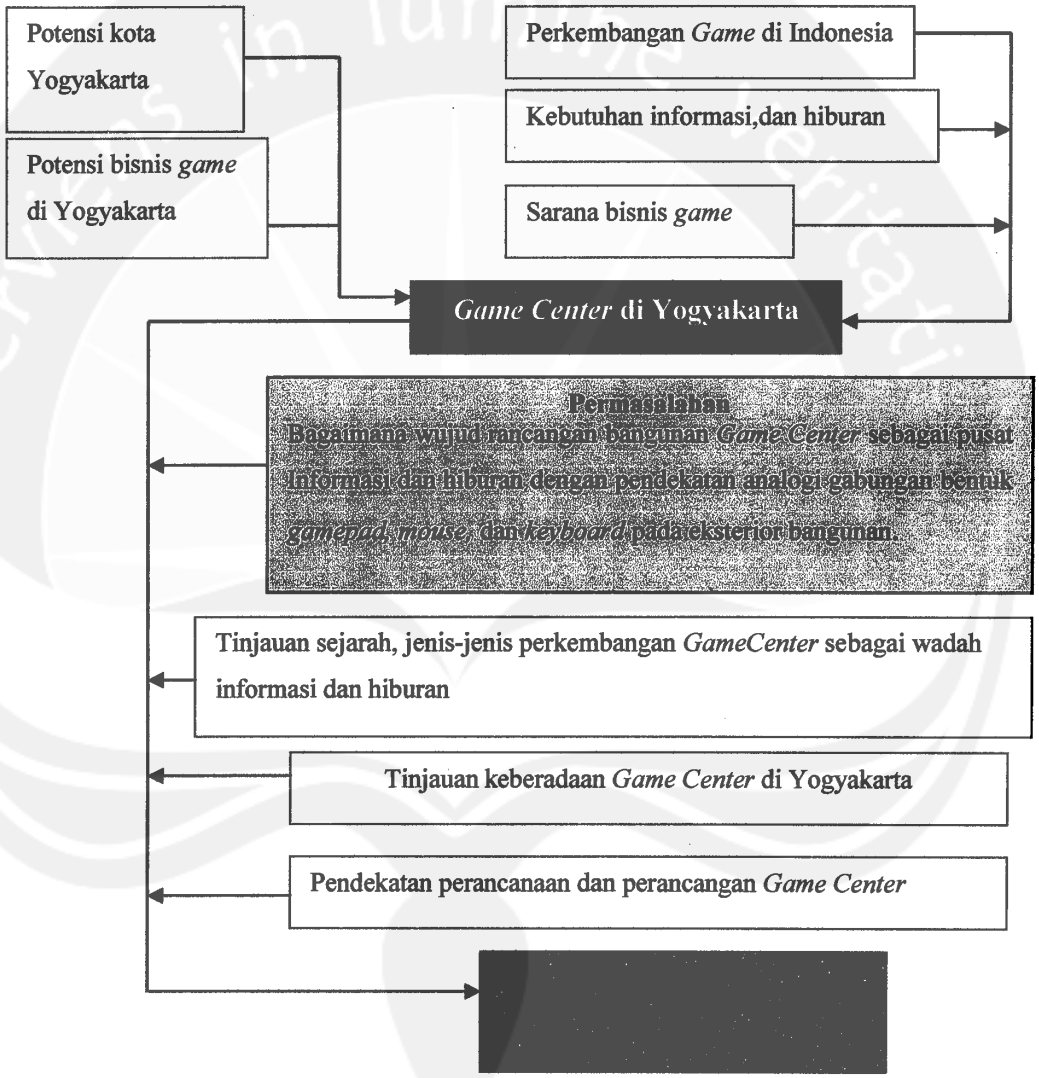
Bab III : Spesifikasi Proyek

Berisikan tantang deskripsi proyek yang terdiri dari keberadaan *Game Center* di Yogyakarta yang dikaitkan dengan kondisi geografis, astronomi, fisiografi, dan potensi kota Yogyakarta, identitas *Game Center* sebagai wadah informasi, hiburan dan promosi yang mengidentifikasi kegiatan dan ruang, serta pemilihan lokasi tapak *Game Center*.

Bab IV : Analisis Analogi Penggabungan Bentuk Gamepad, Mouse dan Keyboard Pada Bentuk Dan Tampilan Bangunan Sebagai Perwujudan Arsitektural

Berisi mengenai rumusan permasalahan, kajian teori tampilan bangunan, kajian teori tentang tampilan bangunan, kajian teori simbol, teori bentuk, hubungan antara teori symbol dan bentuk, studi presenden, analisis bentuk gamepad, mouse dan keyboard, konsep pemecahan permasalahan, konsep perancangan bentuk, konsep penekanan desain, ide perancangan.

Bab V : Konsep Perencanaan Dan Perancangan

Berisi tentang analisis dan konsep tata massa dan ruang, sistem struktur, analisis aklimitasi, analisis sistem utilitas.

I.7 DIAGRAM ALIRAN KERANGKA BERPIKIR