

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

GAME CENTRE
DI YOGYAKARTA
(Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*)

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT
SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

**LUFTI AFFANDI HARAHAHAP
NPM: 02.01.11195**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2011**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lufti Affandi Harahap

NPM : 02.01.11195

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:

GAME CENTRE DI YOGYAKARTA
(Transformasi Game DotA Warcraft III The Frozen Throne)

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 27 September 2011

Yang Menyatakan,



Lufti Affandi Harahap

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

**SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

GAME CENTRE DI YOGYAKARTA (Transformasi *Game Dota Warcraft III The Frozen Throne*)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**LUFTI AFFANDI HARAHAH
NPM: 02.01.11195**

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 22 September 2011 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



(Ir. YD. Krismiyanto, MT.)

Penguji II



(Ir. YP. Suhodo Tjahyono, MT.)

Yogyakarta, 22 September 2011

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

(Augustinus Madyana Putra, S.T., M.Sc.)

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



(Ir. F. Christian J. Sinar Tanudjaja, MSA.)

LEMBAR PERSEMBAHAN



Spesial kupersembahkan skripsi ini
kepada orang tuaku yang telah menuntun langkahku,
kakak-kakakku
dan juga semua teman-teman
yang telah memberikan dukungannya.

Semoga ini menjadi awal
dari langkah masa depanku.

Amin

ABSTRAKSI

Game atau permainan merupakan sesuatu hal yang tidak dapat terlepas dari kegiatan seseorang pada umumnya, baik sebagai hiburan, penghilang stress maupun hal lainnya. *Video Games* adalah salah satu alat atau perangkat yang digunakan dalam memainkan *game* tersebut. Seiring perkembangan jaman, kini dikenal *game on-line* yang banyak menyita perhatian dan minat bagi para pencinta *game* itu sendiri untuk terlibat dalam penggunaannya.

Perkembangan *game on-line* yang semakin pesat menjadi sebuah fenomena yang hadir di Indonesia. Seakan tidak ingin ketinggalan, banyak masyarakat dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua seakan terhipnotis kedalamnya. Hal ini turut berdampak pada kegiatan yang hadir disekitarnya, menjadi lahan bisnis dalam memenuhi kebutuhan akan tuntutan para pengguna *game* tersebut.

Sebagai wadah yang menampung segala kebutuhan yang diperlukan oleh para pencinta dan pengguna *game*, pengadaan akan fasilitas tersebut semakin diperlukan. Inilah yang menjadi dasar hingga banyaknya bermunculan tempat-tempat hiburan yang menyediakan layanan jasa dalam penggunaan *game* tersebut berupa *Game Centre*. Diharapkan, *Game Centre* yang ada dapat menampung segala aktifitas tuntutan maupun kegiatan seseorang yang menggunakannya hingga merasa nyaman untuk berada di dalamnya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala Anugerah dan Berkah-Nya yang selalu menyertai setiap langkah penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir tentang Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan "Game Centre Di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozene Throne*)".

Tugas Akhir ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Sejak awal hingga akhir penulisan Tugas Akhir ini, tidak akan berhasil dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka atas terselesaikannya Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu menyertai dan memberikan kekuatan serta kesehatan kepada penulis dari awal hingga akhir dari penulisan ini.
2. Kedua **Orang Tuaku** yang telah sabar dan setia mendukung penulis baik secara moral dan material. Terima kasih atas doanya **mak, pak**.
3. **Kakak-kakakku** yang sangat menguatkan dan selalu mendukung penulis.
4. **Ir. YD. Krismiyanto, MT.** selaku Dosen Pembimbing I dalam Tugas Akhir ini, atas segala bimbingan, ilmu, waktu maupun masukannya dalam menyelesaikan penulisan ini.
5. **Ir. YP. Suhodo Tjahyono, MT.** selaku Dosen Pembimbing II dalam Tugas Akhir ini, atas segala bimbingan, ilmu, waktu maupun masukannya dalam menyelesaikan penulisan ini.
6. **Wali** dan **teman-teman kost** yang telah banyak membantu selama penulis menetap di Yogyakarta.
7. Teman kuliahku: **Heru** dan **Halim**, terima kasih buat segala bantuan dan waktu dalam menemani proses penyelesaian penulisan ini. **Yohanes**, terima kasih buat sumbangan datanya. **Eldest**, terima kasih buat dukungan dan

masukannya. Serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya.

8. **Komputer dan Laptopku**, yang telah mengerahkan segenap kekuatannya dan rela diaktifkan sepanjang hari meskipun sering disia-siakan dalam penyusunan penulisan ini.
9. Kendaraanku '**Jenggo**', yang telah setia menemani dan mengantarku kemanapun yang kumau tanpa pernah lelah sekalipun.
10. **Anak-anak angkatan 2002**, *we can do it all!*
11. Dan yang terspesial; **Rini**, terima kasih ya atas segala dukungan, bantuan, waktu maupun kesabarannya untuk menemani dalam tahap penyelesaian penulisan ini.

Penulis telah berusaha menyusun skripsi ini sesuai dengan kemampuan yang penulis miliki, meskipun demikian penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca yang bersifat membangun dalam perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis, semoga skripsi yang jauh dari sempurna ini dapat berguna dan bermanfaat, serta menambah informasi bagi pembaca.

Penulis,

Lufti Affandi Harahap



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGABSAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
I.2 Latar Belakang Permasalahan	4
I.3 Rumusan Permasalahan	7
I.4 Tujuan dan Sasaran	7
I.4.1 Tujuan	7
I.4.2 Sasaran	7
I.5 Lingkup Studi	8
I.5.1 Materi Studi	8
I.5.2 Pendekatan Studi	8
I.6 Metode Studi	8
I.7 Sistematika Pembahasan	10
I.8 Kerangka Berpikir	11
BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG GAME CENTRE	12
II.1 Pengertian <i>Game Centre</i>	12
II.2 Jenis-Jenis <i>Game</i> Berdasarkan Platform (Alat Yang Digunakan)	14
II.3 Jenis-Jenis <i>Game</i> Berdasarkan <i>Genre</i> Permainanannya	16
II.4 <i>Game DotA Warcraft III The Frozen Throne</i>	20
BAB III TINJAUAN KHUSUS TENTANG GAME CENTRE	
DI YOGYAKARTA	24
III.1 Esensi <i>Game Centre</i>	24
III.2 Sifat <i>Game Centre</i>	25
III.3 Manfaat <i>Game Centre</i>	25



III.4 Tujuan Game Centre	26
III.5 Identifikasi Game Centre Di Yogyakarta Berdasarkan Pola Kegiatannya	26
III.5.1 Kegiatan Utama	26
III.5.2 Kegiatan Pendukung	27
III.5.3 Kegiatan Pengelolaan	27
III.6 Identifikasi Pelaku Kegiatan Game Centre Di Yogyakarta	28
III.7 Studi Kasus	34
III.7.1 Walt Disney Studio	34
III.7.2 The Team Disney Building	35
III.7.3 Experience Music Project – Frank Gehry	36
III.8 Lokasi dan Site	37
III.8.1 Kondisi Geografis.....	37
III.8.2 Kondisi Kependudukan	38
III.8.3 Kondisi Klimatologi	40
III.8.4 Tinjauan Lokasi	40
BAB IV LANDASAN TEORI GAME CENTRE DI YOGYAKARTA	
(Transformasi Game DotA Warcraft III The Frozen Throne)	50
IV.1 Metoda Transformasi Perancangan Dalam Arsitektur	50
IV.2 Elemen Pembentuk Karakter Arsitektural	51
IV.2.1 Bentuk	51
IV.2.2 Hubungan Ruang	53
IV.2.3 Organisasi Ruang	55
IV.2.4 Sirkulasi	56
IV.2.5 Skala	57
IV.2.6 Warna	58
BAB V ANALISIS	62
V.1 Analisis Pelaku Dan Alur Kegiatan Pelaku Game Centre di Yogyakarta. .	62
V.2 Identifikasi Kebutuhan Ruang Game Centre di Yogyakarta	67
V.3 Identifikasi Kebutuhan Ruang Game Centre di Yogyakarta	69
V.4 Analisis Site	77



V.5	Transformasi Game DotA Warcraft III The Frozen Throne	
	Kedalam Wujud Bangunan	81
V.5.1	Aplikasi Transformasi Karakteristik <i>Strength</i> Pada	
	Game DotA Warcraft III The Frozen Throne Kedalam	
	Wujud Bangunan	83
V.5.2	Aplikasi Transformasi Karakteristik <i>Agility</i> Pada	
	Game DotA Warcraft III The Frozen Throne Kedalam	
	Wujud Bangunan	84
V.5.3	Aplikasi Transformasi Karakteristik <i>Intelligent</i> Pada	
	Game DotA Warcraft III The Frozen Throne Kedalam	
	Wujud Bangunan	86
V.5.4	Transformasi Karakteristik Unsur-Unsur Pada	
	Game DotA Warcraft III The Frozen Throne Kedalam	
	Wujud Bangunan	87
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		
GAME CENTRE DI YOGYAKARTA		
	(Transformasi Game DotA Warcraft III The Frozen Throne)	88
VI.1	Konsep Ruang dan Bangunan	88
IV.2	Konsep Programatik	89
VI.3	Konsep Pengolahan Massa	92
VI.4	Konsep Massa Bangunan	92
VI.5	Konsep Transformasi Bentuk Yang Berkaitan Dengan	
	Penciptaan Karakter	94
VI.6	Konsep Penguatan Karakter	97
VI.7	Konsep Struktur Bangunan	98
VI.8	Konsep Utilitas Bangunan	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Tampilan Visual Game DotA III The Frozen Throne	6
Gambar I.2	Tampilan Bangunan Game DotA III The Frozen Throne	6
Gambar I.3	Diagram Alur Kerangka Berpikir	11
Gambar 2.1	Salah satu game center di Korea	13
Gambar 2.2	Salah satu game center di Indonesia	13
Gambar 2.3	Penggunaan Arcade games pada permainan	14
Gambar 2.4	Perangkat Komputer (PC) Sebagai Sarana Memainkan Game	14
Gambar 2.5	Penggunaan Console Games pada permainan	15
Gambar 2.6	Penggunaan Handheld Games Pada Permainan	15
Gambar 2.7	Penggunaan Mobile Games Pada Permainan	15
Gambar 2.8	Tampilan DotA Warcraft III The Frozen Throne	20
Gambar 2.9	Struktur Utama Sebagai Inti dari Kekuatan Musuh	21
Gambar 2.10	Tampilan Visual Game DotA Warcraft III The Frozen Throne	21
Gambar 2.11	Tower Pertahanan Pada Game DotA Warcraft III The Frozen Throne	22
Gambar 3.1	Skema Alur Pola Kegiatan Game Centre di Yogyakarta	28
Gambar 3.2	Struktur Organisasi Game Centre di Yogyakarta	30
Gambar 3.3	Fasad Walt Disney Studio	34
Gambar 3.4	Walt Disney Studio	34
Gambar 3.5	The Team Disney Building	35
Gambar 3.6	Tiang penopang The Team Disney Building	35
Gambar 3.7	Experience Music Project	36
Gambar 3.8	Peta Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	37
Gambar 3.9	Peta Wilayah Administrasi Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).	38
Gambar 3.10	Grafik Kependudukan Propinsi D.I. Yogyakarta (2010)	39
Gambar 3.11	Peta Arahan Strategi dan Program Pengelolaan Ruang Wilayah Kabupaten Sleman 2014	45
Gambar 3.12	Peta Rencana Pemanfaatan Ruang Wilayah Kabupaten Sleman 2014.	46
Gambar 3.13	Peta Zona Potensi Air Bawah Tanah Kabupaten Sleman	47
Gambar 4.1.	Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang	57
Gambar 4.2.	Lingkaran warna : primer, sekunder, tersier	60



Gambar 5.1	Alur Kegiatan Pemain PC/Arcade Game	62
Gambar 5.2	Alur Kegiatan Pemain Console Game	62
Gambar 5.3	Alur Kegiatan Komunitas Pencinta Game	63
Gambar 5.4	Alur Kegiatan Peserta Event-Event Resmi	63
Gambar 5.5	Alur Kegiatan Pengunjung Pameran	63
Gambar 5.6	Alur Kegiatan Pengguna Jasa Jual-Beli Perengkapan Game dan Servis	64
Gambar 5.7	Alur Gerak Kegiatan Pengunjung	64
Gambar 5.8	Alur Kegiatan Dewan Direksi	65
Gambar 5.9	Alur Kegiatan Bagian Administrasi	65
Gambar 5.10	Alur Kegiatan Bagian Perencanaan Dan Pemasaran	65
Gambar 5.11	Alur Kegiatan Bagian Teknik	66
Gambar 5.12	Alur Kegiatan Bagian Kepegawaian	66
Gambar 5.13	Alur Kegiatan Penyelenggara	67
Gambar 5.14	Modifikasi kolom	83
Gambar 5.15	Modifikasi balok	83
Gambar 6.1.	Penataan ruang pada site	92
Gambar 6.2.	Konsep bentuk dan tatanan massa	93
Gambar 6.3.	Konsep tatanan massa pada site	94
Gambar 6.4.	Konsep Alur Pergerakan Pada Tiap Masa Bangunan	95
Gambar 6.5.	Konsep Alur Pencapaian Pada Tiap Masa Bangunan.....	95
Gambar 6.6.	Konsep Penciptaan Bentuk Pada Bangunan.....	96
Gambar 6.7.	Konsep penguatan karakter pada bangunan.....	97
Gambar 6.8.	Konsep Pewarnaan dan pengelolaan fasad dinding pada interior bangunan dalam penciptaan karakter <i>Game DotA Warcraft III</i> <i>The Frozen Throne</i>	97
Gambar 6.9.	Konsep Pewarnaan pada bangunan sebagai penciptaan karakter <i>Game DotA Warcraft III The Frozen Trone</i>	98
Gambar 6.10.	Konsep penghawaan pada bangunan sebagai jawaban dalam penyelesaian sistem sirkulasi udara didalam ruang.....	100



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Game Online yang hadir di Indonesia	19
Tabel 3.1	Data Kependudukan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) ..	39
Tabel 3.2	Uraian kondisi alternatif site 1	42
Tabel 3.3	Uraian kondisi alternatif site 2	42
Tabel 3.4	Uraian kondisi alternatif site 3	43
Tabel 3.5	Uraian komparasi keunggulan dan kekurangan alternatif site	43
Tabel 3.6	Uraian komparasi keunggulan dan kekurangan alternatif site dengan penggunaan poin dengan nominal 1-5.....	44
Tabel 5.1.	Besaran Ruang pada Game Centre Centre di Yogyakarta	69
Tabel 6.1.	Konsep Programatik Game Centre di Yogyakarta	89