



BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online*, telah mengalami perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar maupun kota-kota kecil di Indonesia dengan banyaknya tempat permainan atau yang biasa disebut *Game Centre* bermunculan. *Game Centre* itu sendiri tidak seperti halnya warnet (warung internet), memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dengan tingkat waktu penggunaan yang lebih lama dibanding pengguna warnet. Inilah yang membuat *Game Centre* hampir selalu ramai dikunjungi. Dari berbagai sumber diketahui minat pengguna internet di nusantara untuk mengakses *game online*, sebagai salah satu aktivitas di dunia maya sangat tinggi sepanjang tahun 2010 ini.

Saat ini, game tidak seperti dahulu (muncul pertama kali tahun 1960, dimana komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*), dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan oleh 100 orang bahkan lebih yang sekaligus dimainkan dalam waktu yang bersamaan.

Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan sebagian menjadikannya sebagai pekerjaan untuk mendapatkan penghasilan dari bermain *game* tersebut.

Tahun 2001 dikatakan puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat. Menurut liga *game* Indonesia (*ligagames.com*), *game online* muncul di Indonesia pertama kali ditahun 2001. Pada *game online*, internet adalah sebuah fasilitas yang memungkinkan kita bermain pada jalur protokol yang digunakan jaringan tersebut, walaupun *game online* tidak selalu berarti *game* yang dapat dimainkan secara *multiplayer*, tetapi umumnya *game online* dengan skala yang cukup besar mendukung permainan *multiplayer*, hal inilah yang menjadi salah satu faktor kepopuleran *game* tersebut.



Dengan bermain *multiplayer* secara *online*, pemain tidak perlu takut pertarungan pada permainannya dapat berlanjut pada kehidupan nyata, karena kemungkinan musuh dalam permainan tersebut berada di benua lain. *Game-game* komputer tempo dulu merupakan nenek moyang *game online* saat ini, misalnya tipe *game online* yang bertema *first person shooter* seperti *Counter Strike* sebenarnya sudah dikenal sejak tahun 1992 saat game *Wolfenstein 3D* dirilis.

Game online memang sejak beberapa tahun yang lalu telah diyakini oleh banyak pihak akan mengalami kemajuan yang pesat.

Istilah *multiplayer game* sendiri pada awalnya merujuk pada *game* yang dimainkan terbatas pada *LAN*, karena saat itu untuk mewujudkan *game online* masih membutuhkan biaya yang relative mahal untuk kebutuhan koneksi dan *bandwidth* internet. Kemajuan teknologi membawa ruang lingkup jaringan dari skala kecil menjadi semakin besar. *Game Centre* tidak melulu hanya menawarkan *game* dengan jaringan lokal, tetapi juga *game online* dengan jaringan internet. Tidak jarang tempat yang tadinya adalah warnet, telah berubah wajah menjadi *Game Centre* atau paling tidak menambahkan fasilitas untuk bermain *game online*.

Dari menjamurnya *game online*, juga merangsang diadakannya *event-event* misalnya kompetisi bermain atau kompetisi membuat *game*. Keseluruhan aspek ini membentuk sinergi yang berkesinambungan yang saling membutuhkan. Fenomena ini membentuk jaringan bisnis raksasa yang terus berkembang dengan pesat.

Sesuatu yang sedang hangat-hangatnya selalu menuai kontroversi, demikian pula dengan *booming game online*, apakah membawa para *gamers* ke arah yang positif atau negatif? *Game* cukup banyak memberi manfaat, memperkaya kosakata bahasa Inggris atau menimbulkan minat yang besar terhadap teknologi. Bagaimanapun, *game* sebenarnya adalah refleksi kehidupan nyata, sama-sama memiliki tujuan, dan untuk mencapai tujuan tersebut, ada usaha yang harus dilakukan.

Sebagai salah satu propinsi di Indonesia dengan jumlah tingkat penggunaan sarana teknologi seperti halnya internet yang tinggi, yang banyak didukung dengan jumlah mahasiswa maupun pelajar, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu tempat tujuan ataupun sasaran dari para pebisnis maupun usahawan yang



menyediakan dan memfasilitasi penggunaan sarana teknologi tersebut. Hal ini dapat terlihat dengan banyaknya jumlah sarana dan prasarana yang tersedia dalam penggunaan internet maupun *game online* yang bermunculan diberbagai tempat di Yogyakarta. Dengan target pengguna mahasiswa dan pelajar, baik sarana maupun prasarana yang didirikan tetap banyak menarik minat sehingga selalu ramai dikunjungi walaupun penyediaannya terkadang kurang nyaman untuk digunakan. Inilah yang mendorong pemilihan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai tempat untuk membangun sarana dan prasarana yang berkaitan dengan *game online* berupa *Game Centre*.

⁽¹⁾ Beberapa tempat *Game Centre* yang terdapat di Yogyakarta:

1. Roemah Mirota *Game Centre* Yogyakarta, Jl. Surotono.1 Kotabaru Yogyakarta.
2. *Chalenger Game Centre*, Jl.Palagan Tentara Pelajar no. 31 Yogyakarta
3. *Shelter Game Centre*, Jl. Demangan Baru No.4c Yogyakarta
4. "*Blessing game online*" Jl.Babarsari I no 4 Yogyakarta (Belakang univ Atmajaya)
5. *Undercover Online Game Centre*, Jl. Seturan C-10A
6. *Underground Online Game Centre*, Jl. Kenari No 6, Demangan Baru.
7. *Plaza GameNet* Yogyakarta, Jl. Nologaten 8A.
8. *Plaza GameNet* Yogyakarta, JL.Nologaten No.189a.

Sebagai salah satu Kabupaten di Yogyakarta, Kabupaten Sleman merupakan wilayah yang banyak ditemukan sarana pendidikan baik berupa Universitas, Sekolah maupun sarana-sarana Kursus Pendidikan. Kehadiran sarana pendidikan tersebut memancing peningkatan jumlah mahasiswa maupun pelajar yang melakukan studi didalamnya yang kemudian bermukim disekitarnya. Sebagai target dari pembangunan sarana *Game Centre* itu sendiri (pelajar dan mahasiswa), lokasi ini sangatlah cocok dipilih untuk proses pengadaan sarana dan prasarana tersebut.

⁽¹⁾<http://www.indogamers.com/archive/index.php/t-307.html/2011>



I.2 Latar Belakang Permasalahan

Game Centre di Yogyakarta memiliki batasan pengertian sebagai wadah atau tempat untuk menampung segala kegiatan yang berhubungan dengan permainan *game* baik *offline* maupun *online*, penggunaan perangkat *game*, pagelaran berupa *event* maupun turnamen dari segala permainan yang ditawarkan serta proses lainnya (jual beli perangkat permainan, servis) kedalam sebuah bangunan. Keberadaan *Game Centre* di Yogyakarta ini didasarkan atas tingginya minat pengguna permainan (biasa disebut *gamers*) di Yogyakarta, namun segala fasilitas yang ada selama ini dirasakan kurang nyaman dan kurang menarik untuk digunakan bagi masyarakat pencinta *game* di Yogyakarta termasuk penulis sendiri sebagai pencinta *game*. Apalagi pengguna *game* tersebut umumnya masih pelajar ataupun mahasiswa yang kebiasaannya tentu berbeda dengan orang yang telah berkeluarga (kategori berumur/tua) yang biasanya masih seandainya sendiri seperti membuat kebisingan dengan memegang rokok tanpa habisnya walaupun ada juga sebagian yang tidak seperti itu.

Adanya *Game Centre* di Yogyakarta ini dilihat dari fungsi yang akan ditampung, merupakan bangunan yang mempunyai fungsi beragam, karena dalam bangunan ini akan terjadi berbagai macam bentuk aktivitas yang berlangsung secara bersama-sama, sehingga tidak menutup kemungkinan bagi pengunjung untuk datang lebih dari satu kali, apalagi dalam penggunaan permainan *game* biasanya para pengguna menghabiskan cukup banyak waktu untuk bermain. Dengan adanya jumlah pengunjung yang banyak akan mempengaruhi derajat dan kualitas ruang yang ada di dalam bangunan itu sendiri.

Untuk mendukung aktivitas-aktivitas yang ada di dalamnya, *Game Centre* di Yogyakarta ini menawarkan suasana yang *imajinatif*, *rekreatif* serta *ekspresif* bagi para pengunjung yang ditunjukkan dalam pengolahan bentuk bangunan serta penataan terhadap ruang dalam maupun ruang luar pada bangunan tersebut. Dengan pemilihan desain berdasarkan **gagasan desain *Ekspressionisme*** pada pengolahan ruang dalam dan ruang luar dan pengolahan bentuk secara arsitektural bangunan ini nantinya diharapkan dapat menjadi salah satu icon dari *game centre* yang ada di Yogyakarta.



⁽²⁾Kata *imajinatif* berasal dari kata imajinasi yang secara umum berarti kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Ide atau gambaran tersebut baru dapat diterjemahkan dan dilihat oleh “mata dan pikiran”.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Imajinasi/2010>)

⁽³⁾Kata *rekreatif* berasal dari kata rekreasi, dari bahasa Latin, *re-creare*, yang secara harfiah berarti 'membuat ulang', merupakan kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang disamping bekerja seperti pariwisata, olahraga, bermain, dan hobi. Rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang secara sengaja sebagai kesenangan atau untuk kepuasan, umumnya dalam waktu senggang.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Rekreasi/2010>)

⁽⁴⁾Kata *ekspresif* sendiri merupakan kata sifat yang berarti efektif menyampaikan perasaan, ide, ataupun suasana hati.

(<http://dictionary.reference.com/browse/expressive/2010>)

⁽⁵⁾Arsitektur *ekspresionis* adalah gerakan arsitektur yang berkembang di Eropa selama dekade pertama abad ke-20 secara paralel dengan ekspresionis dan pertunjukan seni visual. Arsitektur ekspresionis menjelaskan jenis arsitektur yang menggunakan bentuk bangunan sebagai sarana untuk membangkitkan atau mengekspresikan kepekaan batin dan perasaan penampil atau arsitek, menekankan perasaan subyektif dan emosi sebagai reaksi terhadap standar-standar akademik yang berlaku di Eropa sejak *Renaissance* (abad ke-14 sampai abad ke-17).

(http://en.wikipedia.org/wiki/Expressionist_architecture/2010)

Nuansa yang *imajinatif*, *rekreatif* serta *ekspresif* sangat mendukung dalam kegiatan bermain game, dimana para *gamers* dapat menjelajahi dunia permainannya sehingga dapat menimbulkan kreatifitas dalam memainkan permainannya. Kualitas ruang yang nyaman baik dari segi visual, termal, akustik, sistem informasi, maupun kenyamanan ruang dari segi bentuk dan ukuran membuat ruang tersebut mampu menampung segala kegiatan yang berhubungan dalam penggunaan jenis permainannya.



Kenyamanan menjadi faktor terpenting, karena dengan kualitas ruang yang nyaman pengunjung akan merasa nyaman untuk berada didalam untuk melakukan segala kegiatannya sehingga mereka dapat menghabiskan waktu ataupun betah untuk berada didalam ruangan tersebut.

Sebagai salah satu *game online* terpopuler baik di dalam maupun luar negeri, game *DotA Warcraft III The Frozen Throne* tentunya memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan game lainnya. Dengan tampilan visual, karakter bentuk bangunan serta unsur-unsur pembentuk dan pendukung lainnya memberikan kesan serta identitas tersendiri pada permainan tersebut.



Gbr 1 . Tampilan Visual *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*
Sumber: Game DotA III The Frozen Throne/2011



Gbr 2 . Tampilan Bangunan *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*
Sumber: Game DotA III The Frozen Throne/2011

Dengan melekatnya unsur-unsur pembentuk dalam game tersebut (*strength, agility* dan *intelligent*) serta pendukung lainnya (*earth, fire, water, light, dark, nature*) memberikan nuansa yang begitu kuat dalam permainan tersebut, dengan keterkaitan antara satu dengan lainnya, permainan game ini cukup familiar untuk diingat dan diketahui oleh para pengguna permainan game *online* walau hanya melihat dari tampilan gambarnya saja.

Berangkat dari pemikiran tersebut *Game Centre* di Yogyakarta dirancang dengan mentransformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne* melalui penyatuan berbagai karakteristik yang terdapat pada game tersebut kedalam sebuah



bangunan sehingga menampilkan nuansa dan karakter tersendiri membuatnya berbeda dengan beberapa *Game Centre* lainnya yang telah ada. Selain sebagai wadah dalam penggunaan permainan game *online*, nantinya masyarakat luas (pengguna permainan game *online*) dapat mengetahui, mengenali, dan tertarik untuk datang ke tempat tersebut.

I.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*), dengan mengadopsi karakteristik *strength, agility, intelligent, earth, fire, water, light, dark, nature* dalam tatanan ruang dalam dan ruang luar bangunan serta wujud tampilan bangunan dalam penciptaan karakter game tersebut.

I.4 Tujuan dan Sasaran

I.4.1 Tujuan

Tersusunnya konsep perencanaan dan perancangan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) yang dapat membantu pengunjung dan penggunanya untuk merasakan suasana imajinatif, rekreatif dan ekspresif, memberikan rasa puas tanpa ada gangguan maupun merasa mengganggu dari siapapun melalui penciptaan karakter ruang dan bangunan yang menggambarkan sebuah *Game Centre*.

I.4.2 Sasaran

Sasaran *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) ini, adalah :

1. Penyediaan tempat dan sarana dalam permainan game baik *online* maupun *offline* di kota Yogyakarta, sarana ini diharapkan dapat memenuhi segala keinginan dalam bermain game bagi masyarakat pencinta game khususnya.
2. Merancang fasilitas-fasilitas pendukung kegiatan dalam permainan game.



3. Memacu dan mendukung akan minat masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
4. Sebagai salah satu tujuan rekreasi.

I.5 Lingkup Studi

I.5.1 Materi Studi

Pembahasan materi studi meliputi lingkup substansial, temporal, dan spasial.

- Substansial : Mengkaji bagian-bagian ruang luar dan ruang dalam serta wujud tampilan bangunan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) dengan penciptaan karakter *game* tersebut.
- Temporal : Rancangan ini akan menjadi penyelesaian penekanan studi untuk pelaksanaan Studio Tugas Akhir bagi penulis.
- Spasial : Ruang luar dan ruang dalam serta wujud tampilan bangunan sebagai obyek studi yang diolah sebagai penekanan studi *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) ini.

I.5.2 Pendekatan Studi

Titik tolak perancangan dalam penyelesaian permasalahan transformasi terhadap bentuk maupun penataan ruang dalam dan ruang luar bangunan dengan menganalisis secara khusus sehingga menghasilkan perencanaan dan perancangan bangunan sesuai dengan penekanan desain.

I.6 Metode Studi

Langkah-langkah metode studi yang ditempuh untuk menyelesaikan permasalahan sebagai berikut :

1. Metode Pendekatan Deskriptif

Dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh tentang kondisi, potensi dan permasalahan terhadap kegiatan yang ada pada *game centre* melalui pengumpulan data studi literature maupun observasi secara langsung.



2. Tahap Analisis

Berisi upaya-upaya untuk menguraikan masalah dalam mengidentifikasi permasalahan berdasarkan data-data yang telah terkumpul, analisis ini didasarkan pada landasan teori yang relevan dengan permasalahan. Pengolahan data (analisis) yang diperoleh dari studi literatur maupun pengamatan langsung (observasi)

3. Tahap Sintesa

Hasil dan tahap analisis disusun dalam kerangka yang terarah dan terpadu berupa deskripsi konsep perancangan sebagai pemecahan permasalahan melalui identifikasi permasalahan, membuat pendekatan desain, dan solusi desain.



I.7 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG GAME CENTRE

Menguraikan tentang *Game Centre* serta *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne* secara umum, mencakup bahasan mengenai perkembangan dunia game di Indonesia, serta tinjauan teoritis yang mengkaji tentang *Game Centre*.

BAB III TINJAUAN KHUSUS TENTANG GAME CENTRE DI YOGYAKARTA

Berisi mengenai *Game Centre* di Yogyakarta serta *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*) yang meliputi batasan pengertian, tujuan dan fungsi, pola kegiatan, dan pelaku kegiatan. Beberapa contoh untuk studi kasus sebagai bahan perbandingan dan bentuk-bentuk arsitektural sebagai tinjauan dalam desain serta pengadaan lokasi.

BAB IV LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori sebagai landasan dalam pemecahan masalah perencanaan dan perancangan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*).

BAB V ANALISIS

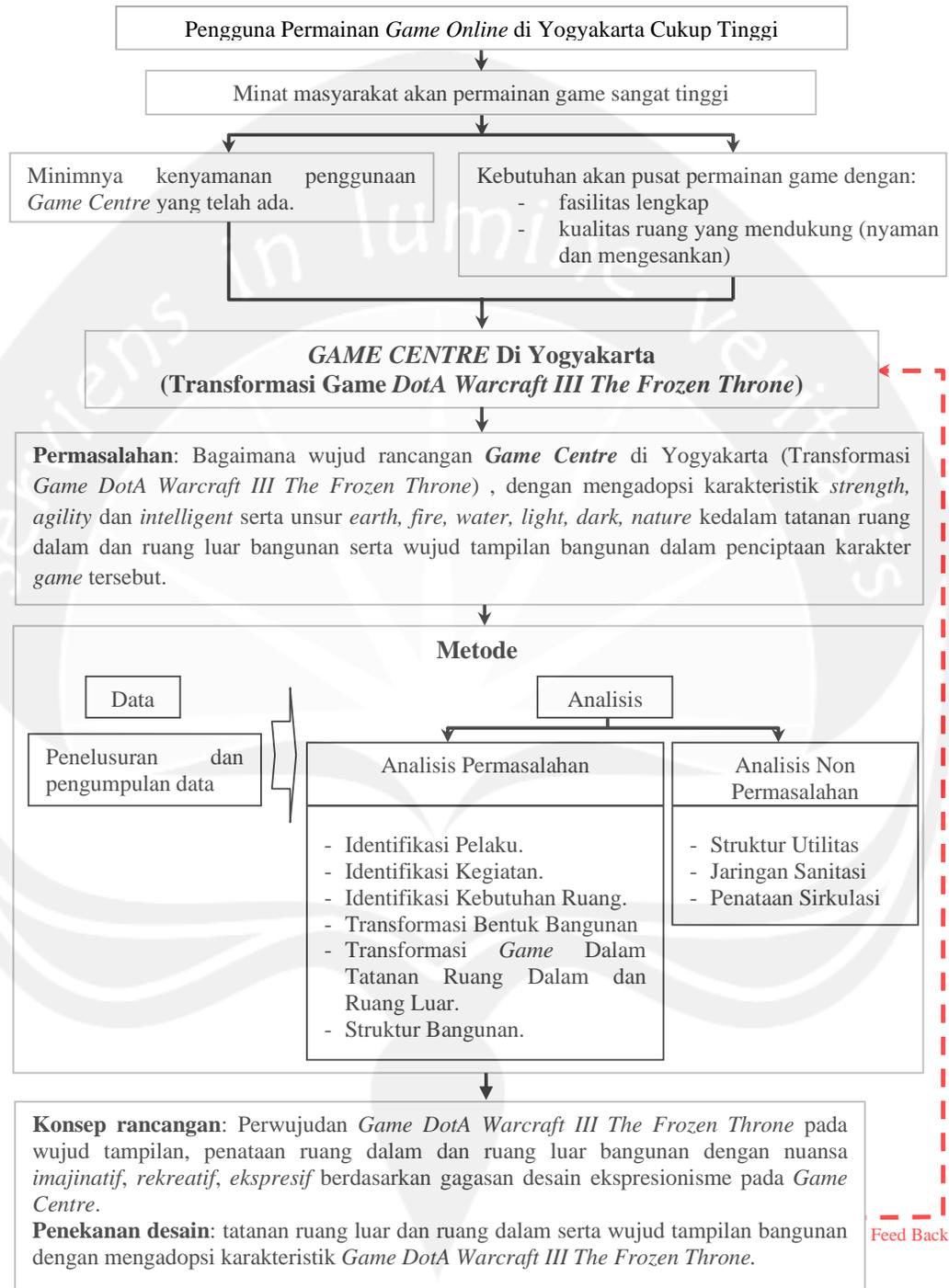
Berisi tentang analisa konsep-konsep wadah berkaitan dengan pola peningkatan imajinasi, rekreatif, ekspresif serta analisa konsep representatif bangunan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*).

BAB VI KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan yang dipakai sebagai landasan konseptual perancangan *Game Centre* di Yogyakarta (Transformasi *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*).



I.8 KERANGKA BERPIKIR



Gambar I.3 Diagram Alur Kerangka Berpikir