

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

***GAME CENTER***  
**DI YOGYAKARTA**

**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:**

**ARDIE PRASETYA**  
**NPM: 020111190**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**  
**2010**

# LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI  
BERUPA  
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

## GAME CENTER DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**ARDIE PRASETYA**  
**NPM : 020111190**

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 25 September 2010 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

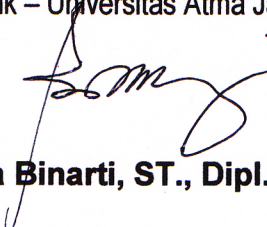
  
**Ir. Sf. R. Budihardjo, MSA.**

Penguji II

  
**Ir. Soesilo Budi Leksono, MT.**

Yogyakarta, 25 September 2010

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

  
**Floriberta Binarti, ST., Dipl.NDS.Arch.**

Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta,

  
**Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA.**

# SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ardie Prasetya

NPM : 020111190

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 CENTER DI YOGYAKARTA**

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, 25 September 2010

Yang Menyatakan,



Ardie Prasetya

## ABSTRAKSI

*Video games* adalah merupakan salah satu *entertainment* yang paling populer pada saat ini, bahkan karena kepopulerannya *video games* telah memiliki banyak sekali ragam jenis permainannya, juga terbentuk berbagai komunitas penggemar *games-games* tertentu. *Video games* merupakan salah satu karya seni abad ini setelah penemuan televisi dan *microprocessor*, perkembangan *video games* sangat cepat dan pesat. *Video games* dapat dijalankan dengan dua elemen, yaitu *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak).

Perkembangan *video games* di Indonesia menciptakan sebuah fenomena yang buruk, *video games* bagi para orang tua adalah musuh yang harus dikalahkan, karena kebanyakan dari mereka menganggap jika anaknya sering bermain *game*, maka akan menimbulkan hal-hal negatif seperti : malas belajar dan kurang bersosialisasi.

Wadah untuk sebuah tempat untuk bermain *game* di Yogyakarta sangatlah sedikit dan minim akan fasilitas, berbeda halnya dengan di luar negeri yang telah memiliki banyak sekali *game center* dengan fasilitas yang sangat lengkap. Keberadaan *game center* di Yogyakarta diharapkan dapat merubah pandangan masyarakat akan sebuah *game*.

Bentuk fisik *game center* dapat mewadahi semua kegiatan hiburan dan pusat informasi dan juga dapat memberikan kesan fantasi yang kuat juga memiliki kualitas arsitektural yang berbeda antara satu sama lain, kualitas ruang arsitektural yang diperhatikan merupakan kualitas ruang (dimensi, wujud, pencahayaan dan nuansa ruang) dan kualitas sirkulasi (konfigurasi alur gerak dan bentuk ruang sirkulasi).

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kasih dan karunia-Nya sehingga penulisan Tugas Akhir yang berjudul “*Game Center* di Yogyakarta” ini dapat diselesaikan dengan baik.

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. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai dan memberikan kekuatan kepada penulis sehingga semuanya indah pada waktunya.
2. Ir.Sf. R. Rachmat Budihardjo, MSA., selaku dosen pembimbing I yang sudah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama proses Tugas Akhir, baik selama penulisan maupun studio.
3. Ir. Soesilo Boedi Leksono, MT., selaku dosen pembimbing II yang sudah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama proses Tugas Akhir, baik selama penulisan maupun studio.

4. Papa, mama, dan semua saudara yang telah memberikan dukungan semangat, materiil dan doa dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Team A3 Design Work ( MINZ, AS, JUST) yang selalu menemani lembur dalam studio A3, kalian adalah sahabat terbaik sepanjang masa.
6. Koh Didy dan team atas bantuan pembuatan maketnya.
7. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Arsitektur yang sama-sama studio, atas kebersamaan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan penulisan yang akan datang dan semoga Tugas akhir ini dapat berguna bagi siapa saja yang membaca. Terima Kasih.

Yogyakarta,

2010

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Surat Pernyataan.....	iii
Abstraksi.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
I.1 Latar Belakang .....	1
I.1.1 Latar Belakang Eksistensi Proyek Secara Umum.....	1
I.1.2 Latar Belakang Eksistensi Proyek Secara Khusus.....	8
I.1.3 Latar Belakang Permasalahan.....	10
I.2 Rumusan Permasalahan .....	11
I.3 Tujuan dan Sasaran .....	11
I.3.1 Tujuan .....	11
I.3.2 Sasaran .....	12
I.4 Lingkup Studi .....	12
I.4.1 Materi Studi .....	12
I.4.2 Pendekatan Studi .....	12
I.5 Metoda Pembahasan .....	12
I.5.1 Pola Prosedural .....	12
I.5.2 Tata Langkah .....	13
I.6 Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II    TINJAUAN UMUM <i>GAME CENTER</i></b>	
II.1 Tinjauan <i>Game Center</i> .....	16
II.1.1 Pengertian <i>Game</i> .....	16
II.1.2 Sejarah <i>Game</i> .....	16
II.1.3 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	17
II.2 Perkembangan <i>Game</i> .....	20
II.3 Arah Perkembangan <i>Game</i> .....	33
II.3.1 Industri <i>Game Online</i> .....	33
II.3.2 Industri Perangkat <i>Game</i> .....	34
II.4 Pengertian <i>Game Center</i> Sebagai Wadah Informasi dan Hiburan. ....	37
II.5 Fungsi, Tujuan dan Manfaat <i>Game Center</i> .....	37

	II.5.1 Fungsi <i>Game Center</i> .....	37
	II.5.2 Tujuan <i>Game Center</i> .....	38
	II.5.3 Manfaat <i>Game Center</i> .....	38
<b>BAB III</b>	<b>DESKRIPSI PROYEK</b>	
	III.1 Keberadaan <i>Game Center</i> di Yogyakarta .....	39
	III.1.1 Kondisi Geografis, AstronomidanFisiografi Kota Yogyakarta .....	39
	III.1.2 Potensi Kota Yogyakarta .....	42
	III.2 Identifikasi <i>Game Center</i> Sebagai Wadah Informasi, Hiburan dan Promosi .....	44
	III.2.1 Identifikasi Kegiatan <i>Game Center</i> .....	44
	III.2.2 Identifikasi Ruang <i>Game Center</i> .....	48
	III.2.3 Identifikasi Besaran Ruang <i>Game Center</i> .....	51
	III.3 Pemilihan Lokasi Tapak ( <i>site</i> ) .....	59
	III.3.1 Kliteria Pemilihan Lokasi Tapak ( <i>site</i> ) .....	59
	III.3.2 Lokasi Tapak ( <i>site</i> ) .....	61
	III.3.3 Analisis Tapak ( <i>site</i> ) .....	63
	III.4 Kesimpulan .....	68
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS PERMASALAHAN WUJUD RANCANGAN <i>GAME</i> <i>CENTER</i> DI YOGYAKARTA</b>	
	IV.1 Rumusan Permasalahan .....	69
	IV.2 Informasi dan Pemahaman Tentang <i>Game RPG</i> .....	70
	IV.2.1 Pengertian <i>Game RPG</i> .....	70
	IV.2.2 Cara Bermain <i>Game RPG</i> .....	71
	IV.3 PendekatanKonsepPerencanaanBangunan .....	72
	IV.4 Kajian Teori Transformasi Dalam Perancangan Arsitektural.....	78
	IV.4.1 <i>The Traditional Strategy</i> .....	78
	IV.4.2 <i>Borrowing</i> .....	79
	IV.4.3 <i>De-Construction</i> atau <i>De-composition</i> .....	79
	IV.5 Kajian Teori Penerapan Pada Desain Arsitektur Bangunan <i>GameCenter</i> .....	80
	IV.5.1 Bentuk dan Wujud .....	80
	IV.5.2 Warna .....	89
	IV.5.3 Tekstur dan Bahan .....	92
	IV.5.4 Bukaan .....	94
	IV.5.5 Proporsi .....	94
	IV.5.6 Organisasi Ruang .....	97
	IV.6 Transformasi Wujud Rancangan Bangunan <i>Game Center</i> di Yogyakarta .....	100



BAB V	KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
	V.1 Eksterior Bangunan .....	111
	V.2 Struktur .....	114
	V.3 Sistem Utilitas .....	115
	V.4 Sistem Penangkal Petir .....	118
	V.5 Sistem Penanggulangan Sampah .....	119
	DAFTAR PUSTAKA .....	120
	LAMPIRAN .....	122



## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1.	<i>Game Tiger Woods PGA Tour 09</i> .....	2
Gambar I.2.	<i>Game Counter Strike</i> .....	3
Gambar I.3.	<i>Game The Sims 3</i> .....	4
Gambar I.4.	<i>Game World of Warcraft</i> .....	5
Gambar II.1.	<i>Atari Game Console</i> .....	21
Gambar II.2.	<i>Nintendo Game Console</i> .....	22
Gambar II.3.	<i>Sega Game Console</i> .....	22
Gambar II.4.	<i>Sony Playstation Game Console</i> .....	24
Gambar II.5.	<i>X-BOX 360 Game Console</i> .....	26
Gambar II.6.	<i>Playstation 3 Game Console</i> .....	27
Gambar II.7.	<i>Keyboard, Monitor dan Mouse</i> .....	30
Gambar II.8.	<i>Nintendo Catridge</i> .....	35
Gambar II.9.	<i>Game Pad Nintendo, Playstation, Playstation dan X-BOX 360..</i>	36
Gambar III.1.	Lingkungan Sekitar <i>Site</i> .....	63
Gambar III.2.	<i>Site</i> yang Dipilih .....	64
Gambar III.3.	Penzoningan Kawasan.....	64
Gambar III.4.	Sirkulasi Disekitar <i>Site</i> .....	65
Gambar III.5.	Sirkulasi Didalam <i>Site</i> .....	65
Gambar III.6.	Analisis Tingkat Kebisingan ( <i>noise</i> ) .....	66
Gambar III.7.	Analisis Pergerakan Angin .....	67
Gambar IV.1.	<i>World of Warcraft : Wrath of the Lich King</i> .....	74
Gambar IV.2.	<i>Crysis</i> .....	76
Gambar IV.3.	<i>Super Mario Bross</i> .....	77
Gambar IV.4.	Proses Transformasi <i>Traditional Strategy</i> .....	78
Gambar IV.5.	Proses Transformasi <i>Borrowing</i> .....	79
Gambar IV.6.	Ekspresi Garis.....	81
Gambar IV.7.	Bentuk Beraturan dan Tak Beraturan .....	84
Gambar IV.8.	Bentuk yang Secara Naluriiah Tetap Terlihat Utuh .....	85
Gambar IV.9.	Bentuk yang Dikurangi dan Tetap Mempertahankan Identitas Formalnya .....	86
Gambar IV.10.	Gaya Tarik Ruang .....	87
Gambar IV.11.	Hubungan Antar Sisi .....	87
Gambar IV.12.	Hubungan Antar Permukaan Bidang .....	88
Gambar IV.13.	Ruang-ruang yang Saling Terkait .....	88
Gambar IV.14.	Skala Akrab .....	95
Gambar IV.15.	Skala Wajar.....	95

Gambar IV.16. Skala Megah .....	96
Gambar IV.17. Skala Mencekam .....	96
Gambar IV.18. Organisasi Terpusat .....	97
Gambar IV.19. Organisasi Linier .....	97
Gambar IV.20. Organisasi Radial .....	98
Gambar IV.21. Organisasi Kluster .....	98
Gambar IV.22. Organisasi Grid .....	99
Gambar IV.23. Analisis Gubahan Massa .....	100
Gambar IV.24. Pola Sirkulasi yang Dibuak Berliku .....	102
Gambar IV.25. Pola Sirkulasi yang Dibuak Membingungkan .....	103
Gambar IV.26. Perbedaan Ketinggian Level Lantai .....	103
Gambar IV.27. Posisi Penempatan Area Hiburan .....	104
Gambar IV.28. Transformasi Bentuk Bangunan <i>PC Game Online</i> .....	106
Gambar IV.29. Transformasi Bentuk Bangunan Console Game .....	107
Gambar IV.30. Transformasi Bentuk Bangunan Arcade Game .....	108
Gambar IV.31. Transformasi Bentuk Keseluruhan Massa Bangunan Melalui Transformasi Bentuk Garis yang Bertentangan .....	109
Gambar IV.32. Gubahan Massa Keseluruhan Bangunan <i>Game Center</i> .....	110
Gambar V.1. Tatanan Massa Bangunan <i>Game Center</i> .....	111
Gambar V.2. Sketsa Wujud Bangunan <i>PC Game Online</i> .....	112
Gambar V.3. Sketsa Wujud Bangunan <i>Console Game</i> .....	112
Gambar V.4. Sketsa Wujud Bangunan <i>Arcade Game</i> .....	113
Gambar V.5. Ornamen yang Digunakan Sebagai Aksan Dalam Perancangan Eksterior Bangunan <i>Game Center</i> .....	113
Gambar V.6. Interior Pada <i>MAK Exhibition, Vienna, Austria</i> .....	114
Gambar V.7. Penggunaan Sistem Struktur Baja Terbungkus pada Bangunan <i>Denver Art Museum, USA</i> .....	115

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1.	Pengamatan Penulis .....	9
Tabel III.1.	Luas Lahan dan Kepadatan Penduduk Tiap Kabupaten di DIY .....	39
Tabel III.2.	Rata-rata Suhu Udara, Kelembaban Udara dan Curah Hujan Bulanan .....	41-42
Tabel III.3.	Fasilitas yang Tersedia Pada Beberapa <i>Game Center</i> yang ada di Yogyakarta .....	43
Tabel III.4.	Rekapitulasi Perhitungan Luas Kelompok Ruang .....	58
Tabel IV.1.	Bentuk Garis dan Kesan yang Ditimbulkan .....	82
Tabel IV.2.	Bentuk dan Wujud Dasar .....	83
Tabel IV.3.	Unsur Horizontal Pembentuk Ruang .....	84-85
Tabel IV.4.	Tekstur dan Kesan yang Ditimbulkan .....	93
Tabel IV.5.	Material dan Kesan yang Ditimbulkan .....	93-94
Tabel IV.6.	Deskripsi Pendekatan Perencanaan dan Perancangan Dalam Memainkan Sebuah <i>Game</i> .....	101

## DAFTAR BAGAN

BaganV.1.	Sistem Distribusi Air Bersih .....	116
BaganV.2.	Sistem Distribusi Air Kotor .....	116