



BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

I.1.1 Latar Belakang Eksistensi Proyek Secara Umum

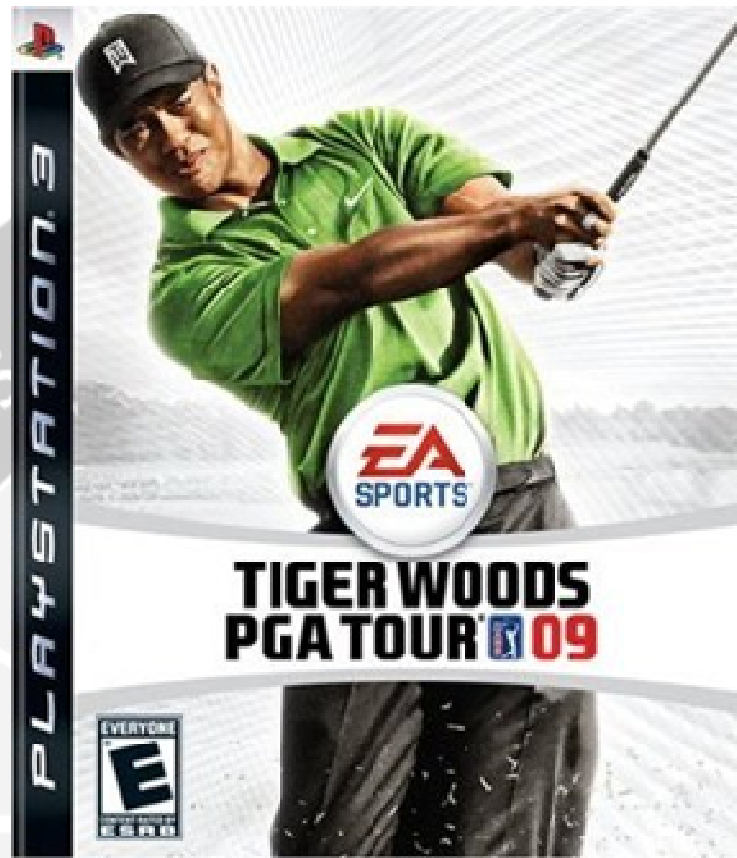
Perkembangan teknologi khususnya di bidang elektronik di dunia dewasa ini semakin maju setiap waktu. Hal ini juga secara tidak langsung memberikan pengaruh yang besar pada perkembangan *game* yang ada di dunia. Perkembangan *game* sampai pada saat ini sudah berkembang dari *game* dua dimensi hingga multi dimensi.

Game adalah salah satu penerapan teknologi dalam bidang elektronik yang mampu memberikan hiburan tersendiri bagi para *Gamers*. Jika pada awalnya *game* dibuat untuk sekedar permainan sederhana yang menguji ketangkasan ataupun kecepatan reaksi pemain, tetapi berjalan dengan seiringnya waktu *game* sudah menjadi sebuah bagian dari bisnis. *Game* berkembang dengan berbagai jenis *game* (*genre*), mulai dari *game* yang menentanghkan cerita dan fantasi seperti *Role Playing Game* (RPG), *Racing*, *Sports*, dan *Simulator*. Berbagai *genre* terus bermunculan, sebagian ada yang merupakan perbaikan atau pengembangan dari *genre* lama, sebagian lagi *genre* yang baru dan sebagian kombinasi dari beberapa *genre* yang sudah ada. Semua ini membuat *game* semakin bervariasi dengan berbagai macam keunggulannya masing-masing dan semakin banyak pula produk *game* yang muncul.

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



a. *Tiger Wood's PGA Tour*



Gambar I.1. Gambar Game Tiger Woods PGA Tour 09

Sumber : Google Images

Game bernuansa *sports* (olah raga) yang diproduksi oleh *EA sports* ini merupakan salah satu *game sports* yang cukup diminati para *gamers*, permainan yang biasa hanya dimainkan oleh kalangan kelas atas ini sekarang sudah bisa dimainkan oleh siapa saja. Meskipun bermain dalam layar kaca namun detail dari *game* ini sangat menyerupai aslinya. *Game* ini juga sangat bermanfaat bagi para pemula pemain *golf* untuk mengetahui peralatan yang digunakan, dasar-dasar dan istilah-istilah yang biasa dipakai dalam permainan ini, seperti : *Hole in One*, *Eagle*, *Birdie*, *Boogey* dan *Par*, peralatan seperti : *Flags*, *Woods*, *Iron* dan *Putter*.



GAME - X BUILDING
EVERY GAMES HAVE THEIR OWN STORIES... AND RULES !!!

b. Counter Strike



Gambar I.2. Gambar Game Counter Strike

Sumber : Google Images

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.



c. *The Sim's*



Gambar I.3. Gambar *Game The Sims 3*

Sumber : Google Images

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 berbagai kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



d. *World Of Warcraft*



Gambar I.4. Gambar Game World of Warcraft

Sumber : Google Images

Belum ada *game online* yang sanggup melampaui rekor *game* ini dalam hal luasnya daerah penjualan dan angka penjualannya. *Game* ini sudah terjual lebih dari 11 juta unit di seluruh dunia.

Dalam perkembangannya, *game* pada jaman dulu hanyalah sebuah permainan yang dikonsumsi oleh anak-anak saja. Dengan berjalannya waktu, sebagian besar konsumen produk *game* pada saat ini justru para remaja bahkan orang tua sekalipun. Namun dalam sudut pandang orang tua terkadang ada yang berbeda, bagi mereka *game* merupakan 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. Para orang tua yang memusuhi *game* karena alasan-alasan tersebut hanyalah orang tua yang kurang wawasan, sebagai contoh kasus banyak anak-anak yang



menirukan salah satu adegan kekerasan dari *game*, padahal setiap *game* yang dirilis memiliki rating tersendiri, seperti :

- a. *Teen*, untuk anak SD sampai SMP
- c. *Mature*, untuk dewasa
- d. 15+, untuk para remaja diatas 15 tahun
- e. *Everyone*, untuk semua kalangan

Para orang tua seharusnya dapat membimbing dan memantau anak-anak mereka dalam memainkan *game*, sehingga dapat membantu perkembangan anak dalam menyalurkan inspirasi, motivasi, menambah ilmu dan wawasan¹.

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

a. **Game Pendukung Sekolah**

Banyak *game* yang dapat mengajarkan dan menjelaskan berbagai macam pelajaran-pelajaran yang juga diajarkan di sekolah², seperti :

- *Dora the Explorer*, mengajarkan pengenalan bentuk, warna dan benda-benda yang ada di sekeliling kita.
- *Call of Duty*, lebih menjelaskan kepada kita tentang situasi sejarah Perang Dunia II dan berbagai alat-alat perang dari senjata hingga pada kendaraan yang digunakan dengan gambaran yang nyata dan detail.
- *Tycoon*, *Hotel Giant*, *Restaurant Empire*, dll, *game* ini lebih menekankan pada dasar-dasar ekonomi. Dimana pemain akan lebih diarahkan bagaimana cara menjual sebuah produk, mengatur biaya

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

²Ibid



untuk iklan, efisiensi dan me-*manage* sebuah perusahaan. *Game* jenis ini biasanya dibuat serealita mungkin dengan aslinya.

b. Sosialisasi Dalam Bermain *Game*

Kebanyakan orang tua beranggapan, dengan bermain *game* anak-anak mereka cenderung lebih bersifat individual dan susah untuk bersosialisasi. Namun melalui *game* seperti *Ragnarok online*, *The Sims*, dll. Para *gamer* bisa mendapatkan banyak teman dari tingkat sosial mereka dalam *game* tersebut, seperti saling menolong teman atau grup mereka dalam sebuah *game*³.

c. Wawasan dan Pengalaman Dalam Sebuah *Game*

Game juga dapat menambah wawasan dan pengalaman para *gamer*, misalnya : *game* bertema *simulator* seperti : *Flight Simulator*, *Train Simulator*, *Ship Simulator*, dll. Yang mana *gamer* dapat belajar untuk mengendalikan sebuah pesawat, kereta api kapal dan lain-lain. Keadaan *cabin* dibuat sedetail dan serealita mungkin dengan keadaan aslinya, seperti *cabin* pesawat *boeing 787 dreamline* , dll.

d. Menambah Pengetahuan Teknis

Khusus pada *gamer* PC, para *gamer* tentu wajib memiliki kemampuan dasar berkomputer dan memecahkan persoalan sederhana pada *game*⁴, *game* pada PC harus di *install* terlebih dahulu, kemudian diatur konfigurasinya sesuai dengan kemampuan komputernya. Para *gamer* lambat laun akan mengetahui istilah-istilah teknik pada komputer seperti *anti-aliasing*, *depth of field*, *texture*, *shader*, dan lain-lain serta kemampuan untuk mengetahui masalah pada PC(*Personal Computer*)⁵.

³Ibid

⁴Ibid

⁵Ibid



e. Menambah Kemampuan Dalam Berbahasa Inggris

Sebagian besar *game* dirilis dalam Bahasa Inggris, *gamer* secara tidak langsung akan terpaksa belajar bahasa tersebut karena penasaran pada alur cerita *game* tersebut. Panduan (*guide*) dalam bermain *game* kebanyakan dibuat dalam Bahasa Inggris⁶.

Peran *game* dalam membantu pendidikan secara tidak langsung cukup besar. Para orang tua yang bijaksana tentu tidak menganggap *game* sebagai sesuatu yang negatif. Di luar negeri banyak sekolah- sekolah yang telah siap untuk mengajarkan teknik pembuatan *game*.

I.1.2 Latar Belakang Eksistensi Proyek Secara Khusus

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dengan kepadatan penduduk 13.687 km/jiwa merupakan salah satu kota yang sangat berpotensi untuk menjalankan bisnis *game*. Kota Yogyakarta memiliki fasilitas yang dibutuhkan bagi para *gamers*, mulai dari para *gamers*, biro *game*, maupun media *game*. Hal ini terlihat pada banyaknya pertumbuhan tempat-tempat untuk bermain *game*. Namun tempat-tempat ini belum mencerminkan sebuah *Game Center* yang sesungguhnya, sehingga fasilitas yang ditawarkan masih sangat minim.

Perkembangan *gamer* yang ada di kota Yogyakarta dari hari ke hari selalu bertambah dan terus meningkat. *Game Center* yang ada pada 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 dapat menunjang bagi para *gamers* pada arah positif.

⁶Ibid



Untuk mengetahui fasilitas *Game Center* yang ada di kota Yogyakarta saat ini dipilih 4 tempat yang tingkat pengunjungnya tinggi untuk diamati. Tabel 1 berikut ini menyajikan hasil survey dan pengamatan pada fasilitas *Game Center* yaitu Rumah Mirota (Kota Baru), *Empire* (Jalan Gejayan), *Studio One* (Jalan Gejayan) dan *Shelter* (Demangan).

Tabel I.1. Pengamatan Penulis

FASILITAS	GAME CENTER			
	Rumah Mirota	Empire	Studio One	Shelter
1. Ruang bermain				
- <i>Smoking Room</i>	Ada	Ada	Ada	Ada
- <i>Non Smoking</i>	Ada	Ada	Ada	Ada
2. Fasilitas Media				
- <i>Media Console</i>	-	Ada	-	-
- <i>Media PC</i>	Ada	Ada	Ada	Ada
- <i>Asesoris</i>	-	-	Ada	-
3. <i>Game servis</i>				
- <i>Servis Console</i>	-	-	-	-
- <i>Servis PC</i>	-	-	Ada	-
Fasilitas Pendukung				
1. Ruang Pamer	-	-	-	-
2. Ruang Display <i>Game</i>	-	-	-	-
3. <i>Developer Game</i>	-	-	Ada	-
4. <i>Retail Game</i>	-	-	-	-
5. Ruang Servis (KM/WC)	-	-	Ada	-
	Ada	Ada	Ada	Ada

Sumber : Analisis Penulis (2010)

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa *Game Center* yang ada di kota Yogyakarta saat ini masih belum ada yang memiliki fasilitas yang cukup lengkap bagi kegiatan bisnis *game* sebagai sebuah wadah yang berorientasi pada *Full Game Service*.



Dengan pertimbangan prospek bisnis *game*, pengadaan *Game Center* cukup menjanjikan bagi pengusaha *game* dan para *gamer*, yakni :

Bagi pengusaha *game* :

- Memberikan peluang bisnis yang lebih besar
- Sebagai pemacu dalam penciptaan produk *game* yang lebih berkualitas

Bagi para *gamer* :

- Memperoleh informasi dalam dunia *game* dengan cepat
- Memudahkan dalam pemilihan jenis *game*

Dengan melihat perkembangan bisnis *game* yang begitu pesat dan orientasi wadah kegiatan *game* yang mengalami perubahan serta dikaitkan dengan kondisi pada wadah kegiatan *game* yang ada di Yogyakarta, maka dapat disimpulkan bahwa kota Yogyakarta harus memiliki wadah kegiatan *game* yang lengkap dan terpadu.

I.1.3 Latar Belakang Permasalahan

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

Pendekatan bentuk tampilan modern lebih diarahkan pada karakteristik kebebasan kreatifitas. Yang kemudian diterjemahkan melalui analogi dalam bermain*game* yang dianggap sebagai tempat penyaluran



ekspresi dan emosi para *gamer* sehingga mampu mencerminkan kesesuaian tema yang ingin diangkat.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengadaan suatu bangunan yang secara spesifik berfungsi sebagai *Game Center* harus dapat mewadahi kegiatan informasi *game* (melalui majalah, display perkembangan *game*), promosi produk-produk *game* melalui pameran tetap maupun temporer, dan kegiatan perkantoran khusus bagi developer *game* sebagai sarana kegiatan pemasaran.

Pengembangan *Game Center* lebih berorientasi pada fisik bangunan yang lebih akrab bagi para *gamers* untuk memperkuat guna dan citra. Maka, bentuk *Game Center* lebih mengacu pada sesuatu yang akrab dengan para *gamers*, yaitu kesan modern dan fantasi dari sebuah *game*.

I.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan bangunan *Game Center* sebagai pusat Informasi dan Hiburan melalui transformasi ciri khas game RPG yang terpopuler pada saat ini?

I.3 Tujuan dan Sasaran

I.3.1 Tujuan

Terwujudnya rancangan bangunan *Game Center* di Yogyakarta yang mampu mengungkapkan identitas sebagai *Game Center* dengan transformasi bentuk bangunannya mencirikan pada *game* RPG yang terpopuler.



I.3.2 Sasaran

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

- Sebagai wadah informasi dan hiburan.
- Bentuk tampilan bangunan Game Center dengan memberikan kesan penasaran, ekspresi dan emosi yang kuat, melalui pendekatan analogi dalam bermain sebuah *game*.

I.4 Lingkup Studi

I.4.1 Materi Studi

Materi studi ditekankan pada permasalahan yang diungkapkan berkaitan dengan proses rancangan bangunan yang menarik bagi pengunjung terhadap tampilan bangunan *Game Center* sebagai ungkapan bangunan yang bernuansa komunikatif, rekreatif dan edukatif.

I.4.2 Pendekatan Studi

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

I.5 Metoda Pembahasan

I.5.1 Pola Prosedural

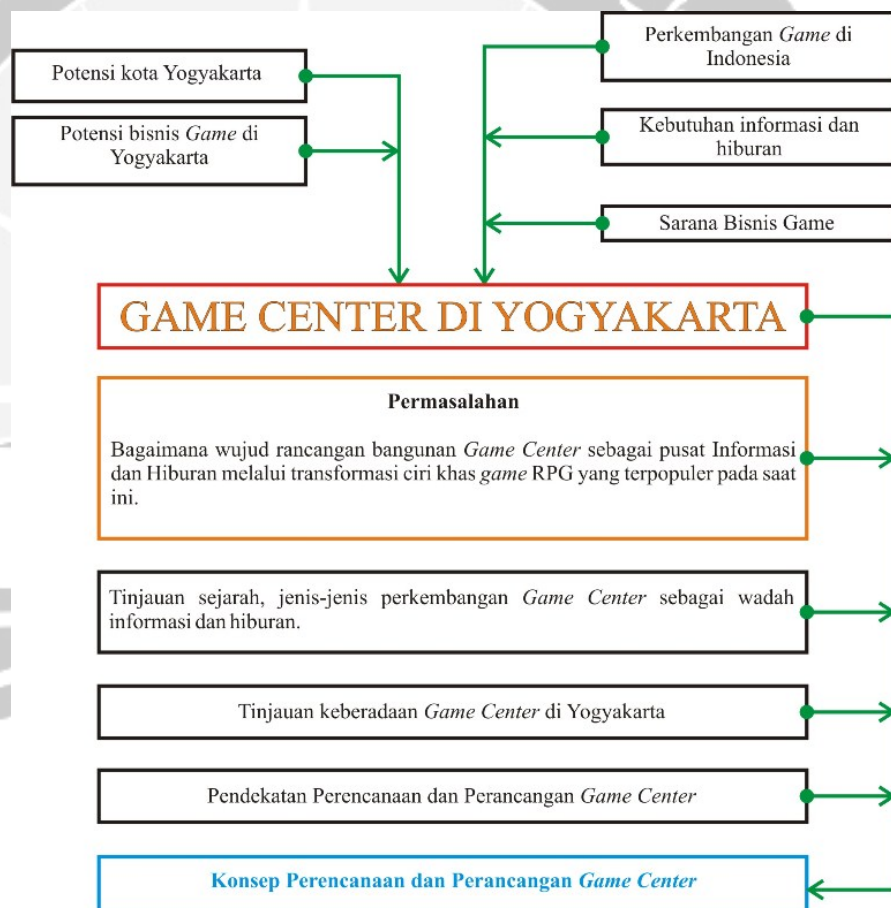
Metode yang digunakan untuk membahas permasalahan adalah metode pola pikir deduktif, yaitu telaah dilakukan



berdasarkan teori-teori dasar pengolahan bentuk yang digunakan sebagai acuan dalam mencari alternatif pemecahan masalah.

I.5.2 Tata Langkah

Tata langkah yang ditempuh dalam menganalisis permasalahan digambarkan dengan pola pemikiran secara menyeluruh menggunakan 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 Tentang *Game Center*

Berisi tentang deskripsi proyek yang terdiri dari keberadaan *Game Center* yang berisikan pengertian, sejarah, jenis-jenis game, perkembangan game dan *Game Center* sebagai wadah informasi, hiburan dan promosi.

BAB III Deskripsi Proyek

Berisikan tentang deskripsi proyek yang terdiri dari keberadaan *Game Center* di Yogyakarta yang dikaitkan dengan kondisi geografis dan potensi kota Yogyakarta, identitas *Game Center* sebagai wadah informasi, hiburan dan promosi , serta analisis kegiatan pelaku, kebutuhan ruang , besaran ruang dan pemilihan lokasi tapak yang sesuai untuk bangunan *Game Center*.

BAB IV Analisis Permasalahan

Berisi mengenai analisis permasalahan untuk menyelesaikan permasalahan utama yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *Game Center* sebagai wadah informasi dan hiburan melalui transformasi ciri khas game RPG yang terpopuler pada saat ini.



BAB V Perencanaan dan Perancangan

Berisi mengenai konsep pemecahan perancangan dan konsep non permasalahan untuk menyelesaikan permasalahan utama yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *Game Center* sebagai wadah informasi dan hiburan yang mengidentifikasi pola tatanan masa bangunan, sirkulasi, struktur dan utilitas bangunan.

Daftar Pustaka

