BAB I
DATA

PUSAT PERMAINAN
EKSPRESI BANGUNAN DARI INSPIRASI
GAME NEED FOR SPEED UNDERGROUND

1. Pengertian judul

Definisi pusat permainan adalah :

-Pusat : titik yang ditengah / paling lengkap / pokok pangkal yang menjadi pimpinan segala urusan (yang berkaitan dengan)

-Permainan : dari kata main yang berarti melakukan kegiatan yang menyenangkan hati, sedangkan arti permainan sendiri adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang / sesuatu yang dimainkan.[1]

Dari kedua definisi dua kata diatas maka bisa disimpulkan bahwa definisi dari pusat permainan adalah tempat dimana ada kegiatan permainan dengan menggunakan alat-alat permainan tertentu yang lengkap.

1.1 Batasan Pengertian Judul

Pusat permainan, sebuah upaya penciptaan perancangan arsitektural menciptakan pusat permainan dan pusat retail berbagai macam perlengkapan *game* dengan pendekatan konsep dari *game* **Need For Speed Underground.**

1.1.1 Batasan pengertian Pusat

Yang dimaksud pusat disini adalah tempat paling lengkap.

1.1.2 Batasan pengertian Permainan

Sedangkan batasan permainan disini adalah permainan dengan teknologi terkini. Atau lazim disebut sebagai video game. Baik berupa game arcade maupun game dengan basis game PC dengan mengandalkan LAN (Local Area Network).

[1] Sumber kamus besar Bahasa Indonesia edisi kedua cetakan keempat 1995

1.1.3 Batasan pengertian ekspresi

Ekspresi yang dimaksud disini adalah diwujudkan dalam bentuk eksterior maupun interior bangunan. Dengan mengambil konsep atau inspirasi dari *game* Need For Speed (NFS) Underground.

2. Latar belakang

2.1 Semakin menjamurnya tempat-tempat permainan

Fenomena yang terjadi sekarang ini menjamurnya bisnis yang bergerak dibidang jasa pelayanan hiburan khususnya game. Banyak kita lihat di sekitar kampus/pusat pendidikan muncul tempat-tempat game. Hal ini sebenarnya wajar karena ketika mahasiswa itu mengalami tekanan mental menghadapi kuliah mereka akan lari mencari hiburan dan tempat game itulah salah satu solusinya. Maka tidak heran banyak tempat-tempat game muncul khususnya playstation. Ini bisa dibuktikan dengan adanya 4 rental playstation ada di sekitaran kampus UII. Dibawah ini adalah data tentang game center yang tersebar di beberapa tempat yang masih dalam batas wilayah propinsi DIY.

Jumlah tempat-tempat permainan yang ada di Yogyakarta ini bisa jadi membengkak karena data yang disebutkan diatas adalah mereka yang mempunyai ijin usaha, padahal banyak usaha sejenis yang tidak berijin.

2.2 Perkembangan dunia game saat ini

Kita menyadari bahwa sekarang kita hidup di abad 21 yang hampir semuanya serba digital. Kita bisa komunikasi dengan orang di lain negara hanya dengan memencet tombol-tombol keyboard computer (atau yang dinamakan chating). Termasuk juga game. Adalah gebrakan ketika muncul fenomena baru adanya game on line. Game ini adalah game dimana kita bisa berkomunikasi dengan orang lain di seluruh Indonesia. Game serupa ini pun sudah ada di negara

lain, bahkan di Thailand game ini sangat mempengaruhi kehidupan disana sampai-sampai perdana menteri Thailand melarang warganya agar main game pada saat jam-jam setelah bekerja atau sekolah dan jika tidak dipatuhi server on line nya akan dimatikan. Hal ini juga membuktikan tidak hanya anak-anak yang berpatisipasi tapi juga kalangan yang sudah bekerja/dewasa. Di negara Jepang yang notabene adalah negara pencipta game, pameran game disana bahkan persiapannya maupun pelaksanaannya menyerupai pameran otomotif. Macam-macam game yang ada sekarang ini pun sudah banyak sehingga tidak bisa disebutkan satu persatu. Hanya saja saat ini yang up to date ada beberapa, ambil contoh ada PS2, Nintendo 64, X-BOX, dan banyak lagi. Game-game tersebut disebut up to date karena hampir menyerupai real/nyata baik dari segi warna maupun kualitas grafiknya.

Game yang dimaksud disini bisa dibagi menjadi 3 golongan / jenis.

Adapun jenis-jenis *game* tersebut yaitu :

- Arcade *game*
- Komputer / PC *game*
- Konsol *game*

Dari ketiga jenis tersebut diatas bisa dijelaskan sebagai berikut.

- Arcade game; adalah jenis *game* yang menggunakan alat peraga *game* sebagai perlengkapan utamanya. Sebagai contoh jika game tersebut adalah permainan balap mobil maka kita benar-benar seperti menaiki mobil dengan layar / screen sebagai alat untuk melihat track / jalannya permainan. Dan pada mobil simulasi itu juga lengkap dengan steer, kopling, dan juga pedal gas maupun rem. Jadi sangat mirip dengan keadaan aslinya.

- Komputer / PC *game;* adalah jenis *game* yang berbasis pada PC / komputer. Sesuai dengan basis mesin *game* nya maka permainan ini bisa dijalankan dengan maksimal jika spesifikasi komputer memadai. Dan permainan ini bisa dimainkan berpuluh-puluh pemain bahkan

beratus-ratus pemain dengan fasilitas LAN (Local Area Network). Karena jenis permainan ini dimainkan pada komputer maka grafisnya bisa nampak seperti asli. Tentu saja komputernya harus di up grade dulu sehingga memadai untuk memainkan permainan dengan grafis tinggi seperti itu.

- Konsol *game;* adalah jenis *game* yang menggunakan mesin-mesin permainan pabrikan / konsol. Sebagai contohnya yang sering kita lihat di retail-retail khusus *game* seperti PS2, N64, dan sebagainya. Beda dengan komputer yang bisa memainkan satu permainan dengan pemain yang cukup banyak, maka *game* jenis ini hanya maksimal bisa dimainkan oleh 2 pemain dan dengan peralatan tertentu bisa di up grade sehingga bisa dimainkan maksimal 4 pemain.

2.3 Belum adanya pusat perlengkapan game

Walaupun bisnis game ini menjamur tapi belum ada pusat perlengakapannya. Yang ada hanya toko-toko kecil yang menyebar belum terpusat. Ini akan menyulitkan konsumen yang akan membeli atau sekedar melihat-lihat game. Letak kesulitannya adalah ketika konsumen itu mencari di satu toko tapi ternyata tidak ada atau mahal, sehingga konsumen itu harus mencari di toko lain sedangkan jaraknya jauh.

2.4 Pusat permainan sebagai salah satu fasilitas hiburan

DIY sebagai daerah dengan tingkat pertumbuhan penduduk yang tinggi dan aktifitas yang padat sangat membutuhkan apa yang dinamakan hiburan. Memang sekarang juga sudah ada fasilitas-fasilitas hiburan lain, contohnya bioskop, café, maupun daerah pariwisata. Tapi tidak menutup kemungkinan game centre ini sebagai salah satu pilihan hiburan dari yang sudah ada. Ada satu hal yang menarik disini yaitu bahwa pada dasarnya manusia itu menyukai hal-hal yang berbau permainan. Tidak hanya anak-anak saja yang menyukai permainan bahkan usia dewasa pun juga suka akan permainan. Ini terbukti dari tempat-tempat permainan yang ada di

Jogjakarta tidak hanya di dominasi oleh anak-anak.. Rata-rata usia yang menyukai dan mendatangi tempat-tempat permainan semacam ini berkisar usia 10-30 tahun.[2]

Dari data yang tersedia dibagian lampiran bisa disimpulkan bahwa pertambahan penduduk dari tahun 1990 sampai tahun 2000 mengalami kenaikan sekitar 7,13%, sehingga rata-rata pertahun mengalami pertambahan penduduk sebesar 0,71 % dengan catatan tidak termasuk penduduk yang tidak bertempat tinggal tetap. Jika dilihat dari kecenderungan usia yang menggemari permainan ini maka tiap tahunnya penduduk yang berkisar antara 10 sampai 30 tahun mengalami pertambahan penduduk sebesar 0,02 %. Dari nominal itu memang kelihatannya kecil tapi jika dilihat dari jumlah penduduk usia 10-30 tahun menurut sensus tahun 2000 bahwa ini suatu pasar yang menjanjikan untuk usaha game center atau pusat permainan.

3. Pemilihan site

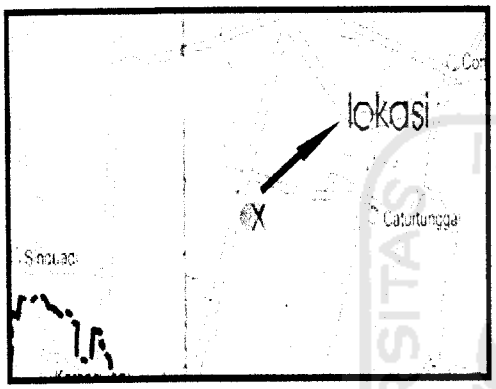
Site yang akan dipilih adalah daerah yang masih berada di wilayah kabupaten Sleman. Ada beberapa alasan mengapa Sleman dianggap tepat sebagai site bangunan ini nantinya. Alasan pertama dilihat dari sudut pandang pertumbuhan ekonomi. Ternyata merupakan kabupaten yang paling tinggi pertumbuhan ekonominya yaitu sebesar 7,01 % pada tahun 2000. Bahkan kodya Yogyakarta sendiri pada tahun 2000 hanya mengalami pertumbuhan ekonomi sebesar 6,44 %.[3] Dari data yang ada ternyata penduduk kodya justru mengalami penurunan sebesar – 0,39 % pada tahun 1990-2000 karena berpindah daerah. Justru kabupaten Sleman mengalami peningkatan jumlah penduduk yang signifikan. Hal ini mengindikasikan terdapatnya perpindahan penduduk dari pusat kota ke daerah pinggiran kota, implikasi dari perkembangan perumahan baru yang dibangun oleh developer di daerah pinggiran kota.[4]

---

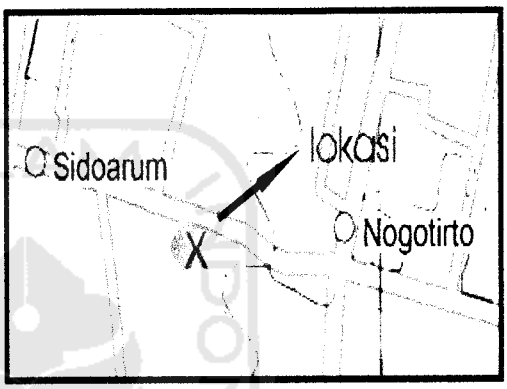
[2] Sumber : survey dan pengamatan
[3] sumber : YUDP DIY
[4] sumber : YUDP DIY

Dari identifikasi yang dilakukan di Sleman terdapat wilayah yang merupakan kawasan pendorong sektor perdagangan yaitu[5] :

- kawasan yang tersebar di sepanjang jalan Kaliurang dan lokasi lain sekitar kampus UGM
- kawasan sepanjang Ring-road utara terutama ruas Jl. Magelang – Jl. Maguwo
- kawasan jalan Godean
- kawasan jalan AM Sangaji (monjali) ke utara.



Gambar 1 : Kawasan Jln. Kaliurang
Sumber : YUDP 2001 dan diolah



Gambar 2 : Kawasan Jln. Godean
Sumber : YUDP 2001 dan diolah



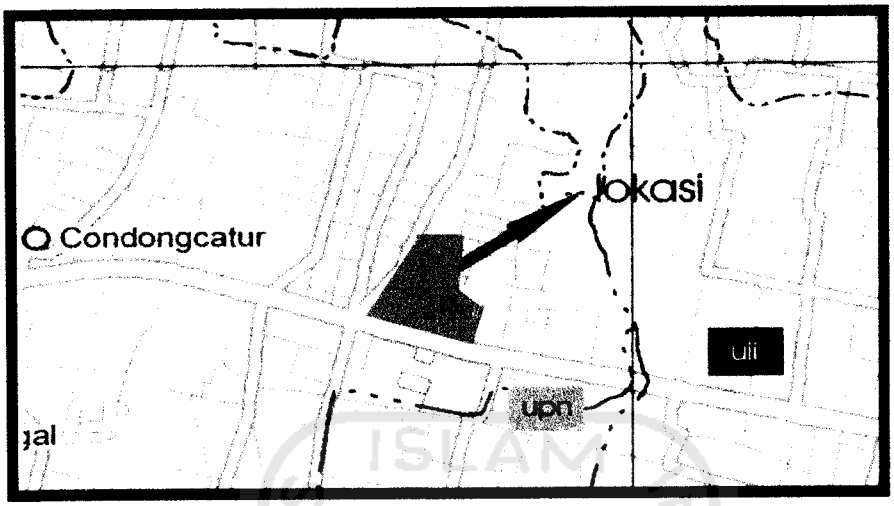
Gambar 3 : Kawasan Jln. AM Sangaji
Sumber : YUDP 2001 dan diolah

Dari semua kawasan yang disebutkan di atas semuanya mempunyai bobot berimbang, hanya saja dalam penulisan ini site yang dipilih nantinya adalah **kawasan Ring-road utara.** Kenapa daerah ini yang dipilih karena merupakan salah satu jalur kendaraan yang sibuk (merupakan jalur antar kota antar propinsi), dan juga relatif dekat dengan jalan Kaliurang yang

---

[5] sumber : YUDP DIY

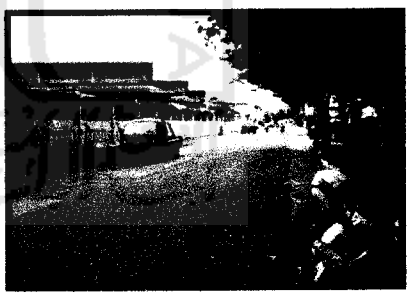
merupakan poros jalan utama yang menghubungkan kota Yogya dengan Sleman. Adapun peta lokasi yang akan dijadikan target penulisan bisa dilihat di bawah ini.



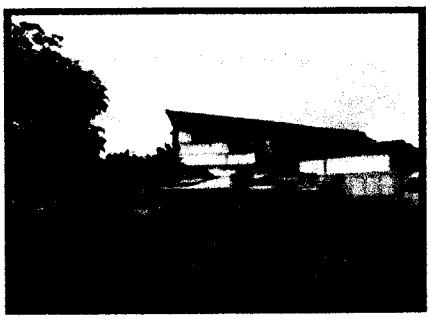
Gambar 4 : Kawasan Jln. Ringroad Utara
Sumber : YUDP 2001 dan diolah



Gambar 5 : Deretan pertokoan di Ringroad Utara
Sumber : Dokumentasi

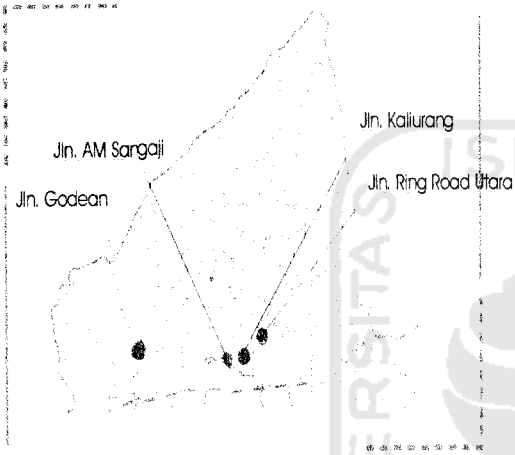


Gambar 6 : Pasar Concat
Sumber : Dokumentasi



Gambar 7 : UPN
Sumber : Dokumentasi

Dari peta lokasi itu rasanya tidak berlebihan jika site tersebut sangat strategis. Terletak diantara dua kampus besar yang notabene adalah suatu pasar yang potensial, sangat menjanjikan untuk bisnis hiburan khususnya game center. Lokasi ini juga mudah untuk didirikan suatu bangunan dengan lebih dari satu lantai karena topografi di daerah kecamatan depok ini hanya 0-2 %[6].



	Jln. Godean	Ring-road utara	Jln. AM Sangaji	Jln. Kaliurang
1. Lokasi	••	•••	••	•••
2. Tataguna lahan	•••	•••	••	••
3. Lalulintas	••	•••	•••	•••
4. Bangunan yang berdekatan	•	•••	•	•••
5. Keistimewaan alamiah	•••	••	••	••

Gambar 8 : Peta DIY
Sumber : YUDP 2001 dan diolah

4. Keuntungan yang akan diperoleh dari Pusat Permainan (Game Centre)

Secara umum memang dapat dikatakan bahwa sebuah Pusat Permainan sangatlah dibutuhkan dan diperlukan. Selain potensial juga memberikan keuntungan kepada berbagai pihak baik itu masyarakat Yogyakarta, para pedagang, dan juga pemerintah setempat. Adapun keuntungan yang dapat diperoleh oleh masing-masing pihak tersebut adalah :

1. Bagi masyarakat

Keuntungan yang akan didapat oleh masyarakat adalah kemudahan dalam mencari perlengkapan *game* dan juga fasilitas arena *game* yang lebih lengkap. Karena didalamnya terdapat retail-retail yang merupakan pusat

[6] YUDP DIY

perdagangan barang-barang perlengkapan *game* seperti mesin *game* nya sendiri, suku cadang konsol-konsol (mesin) *game* tersebut, CD/DVD dari macam-macam permainan yang sudah dirilis dan sebagainya. Selain itu juga dari segi harga akan sangat menguntungkan masyarakat dikarenakan tingkat persaingan harga yang akan terjadi pada pusat permainan ini khususnya bagian perdagangan / retail.

2. Bagi pedagang

Bagi para pedagang tempat ini bisa dijadikan sebagai area penjualan baru barang-barang dagangan mereka baik itu bagi para pedagang yang sudah memiliki tempat usaha ditempat lainnnya ataupun bagi para pedagang yang memang masih belum mempunyai tempat usaha sebelumnya.

3. Bagi pemerintah

Sedangkan keuntungan bagi pemerintah salah satunya adalah memudahkan pekerjaan pemerintah dalam hal ketertiban. Seperti yang kita tahu bahwa banyak retail-retail menempati lokasi yang dilarang untuk dibangun. Dengan demikian memudahkan pemerintah dalam merencanakan kota sesuai dengan tata kota. Lalu juga akan memudahkan dalam hal pengawasan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh jenis usaha seperti ini. Selain itu dengan dibangunnya pusat perdagangan ini, maka akan meningkatkan anggaran pendapatan bagi pemerintah setempat dari sektor perdagangan dan jasa yang selama ini memang menjadi andalan pemasukan bagi pemerintah provinsi Yogyakarta

5. Permasalahan

5.1 Latar belakang permasalahan.

Sering kita lihat bahwa banyak tempat permainan yang hanya ala kadarnya. Dalam arti hanya berupa suatu wadah berbagai alat perlengkapan game atau dengan kata lain yang penting PC atau video game tersebut masuk kedalam bangunan tersebut. Karena memang pada dasarnya tempat-tempat game tersebut hanya merupakan ruko atau retail yang awalnya tidak dirancang untuk tempat permainan sehingga ekspresi bahwa tempat tersebut adalah sebuah tempat permainan tidak muncul.

5.2 Permasalahan umum.

Adapun permasalah umum yang akan dicapai adalah bagaimana merancang sebuah bangunan komersial dimana pada bagunan tersebut mewadahi kegiatan komersial yang berupa entertain maupun penjualan perangkat elaktronik untuk game. Sehingga diharapkan para pengunjung nantinya dapat menikmati sarana hiburan didalam bangunan ini sekaligus mendapatkan kebutuhan perangkat game.

5.3 Permasalahan khusus.

Bagaimana mendeskripsikan setting dan alur cerita dalam game Need for Speed Underground ke dalam desain bangunan game center baik yang berupa arsitektural dan non arsitektural.

6. Tujuan dan Sasaran

6.1 Tujuan.

Terciptanya suatu bangunan game center yang mampu mewadahi kegiatan pengunjung akan sarana hiburan khususnya dalam bidang game dan juga menciptakan area komersil akan perangkat game.

6.2 Sasaran.

Sasaran yang ingin dicapai adalah tampilan (interior & eksterior) bangunan yang mencirikan salah satu game (Need For Speed), sehingga para pengguna bangunan bisa merasakan kesan memasuki sebuah dunia yang maya menjadi nyata.

7. Spesifikasi proyek

7.1 Fungsi Bangunan.

Secara garis besar fungsi bangunan yang ada didalam bangunan ini adalah komersial dan entertain / rekreasi, namun berdasarkan fungsi kegiatan yang dijalankan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Komersial (Bangunan komersial)

   Yaitu sebagai bangunan dengan pusat kegiatan perdagangan dan servis barang-barang yang berhubungan dengan perlengkapan ataupun peralatan *game*. Hal ini diwujudkan dalam bentuk toko-toko kecil (retail). Dari sini jelas bahwa konsumen yang akan dijaring adalah kelas menengah keatas karena barang-barang yang berhubungan dengan *game* ini tentu saja bukan barang murah.

2. Rekreasi / entertainment (Bangunan dengan sarana hiburan)

   Yaitu sebagai bangunan yang menyediakan sarana hiburan. Dalam hal ini berfungsi sebagai **Game Center**. Karena *game center* ini merupakan salah satu fungsi utama dari bangunan ini maka skalanya juga besar dan mendapatkan prioritas utama dari perencanaan bangunan ini nantinya.

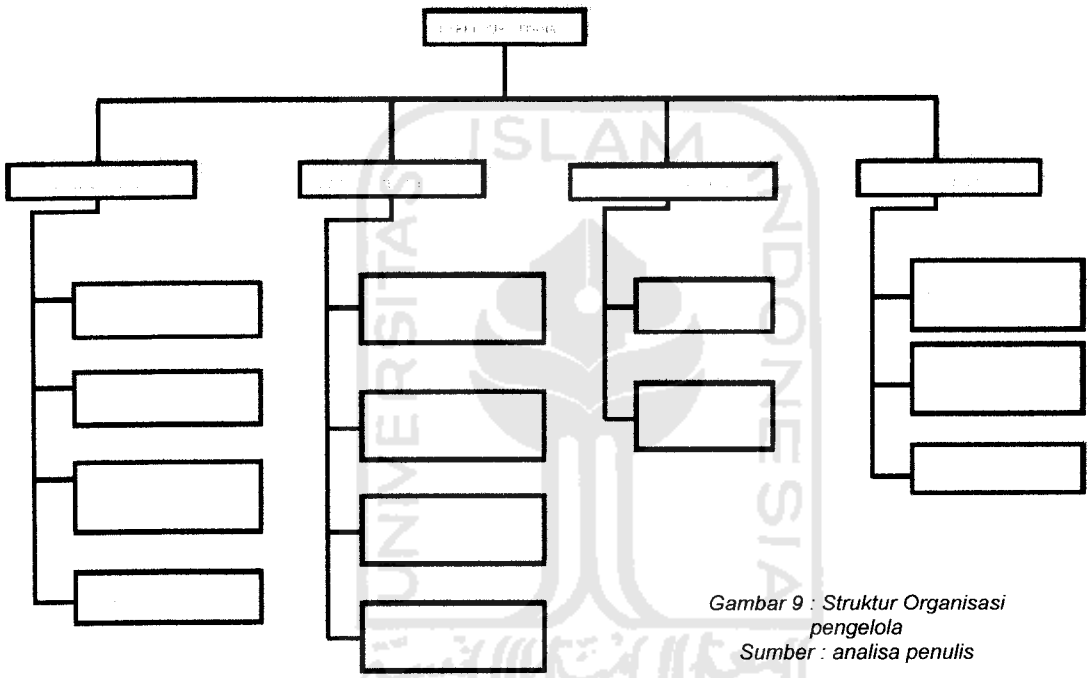
   Sebagai fasilitas pelengkap dari kegiatan utama dari bangunan ini disediakan berupa fasilitas restoran dan pameran tentu saja pameran khusus hal-hal yang berhubungan dengan *game*.

7.2 Pengguna Bangunan.

Adapun pengguna dari bangunan Game Center ini dapat dibedakan menjadi :

7.2.1 Pengelola Bangunan.

Adapun strukur organisasi dari pengelola bangunan ini adalah :



Gambar 9 : Struktur Organisasi pengelola
Sumber : analisa penulis

Tabel 1.

Kebutuhan Ruang Pengelola Bangunan

No	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standart Ruang (m2)	Luas Ruang (m2)	Unit	Luas Total (m2)	Sumber
1.	Ruang kepala	1	16.7	20	1	20	E
2.	R. Sekretaris	1	5.85	6	1	6	E
3.	R. Rapat	8	2	16	1	32	C
4.	R. Kabid bendahara dan staff	3	5	15	1	20	B
5.	Gudang	-	-	14	1	14	D
6.	R. Peralatan	-	-	14	1	14	D
7.	R. Humas	2	8	16	1	16	B
8.	R. Teknik	3	5	15	1	19	B
9.	R. Divisi Umum	3	5	15	1	16	B
10	Locker Pria	-	-	26	1	26	A
11	Locker wanita	-	-	26	1	26	A
12	Musholla	10	1	10	1	18	
13	Pos penjagaan parkir	2	4	8	2	16	
14	Sirkulasi 20%					49	
	JUMLAH					**292**	

Tabel 2.

Kebutuhan Ruang Fasilitas Pendukung

No	Kebutuhan Ruang	Jumlah pelaku (orang)	Standart Ruang (m2)	Luas Ruang (m2)	Unit	Luas Total (m2)	Sumber
1	Lobby / R. pameran	-	-	75	1	75	
2	R. Informasi	2	1.6	3.2	1	4	E
3	R. Makan	30	2.8	85	1	85	E
4	Lavatory	7	4	28	9	35	C
5	Sirkulasi 20%					40	
	JUMLAH					**239**	

Tabel 3.

Kebutuhan Ruang Fasilitas Utama

No	Kebutuhan Ruang	Jumlah pelaku (orang)	Standart Ruang (m2)	Luas Ruang (m2)	Unit	Luas Total (m2)	Sumber
1	Retail Kecil	4	6	24	35	840	
2	Retail Sedang	4	12	48	25	1200	
3	Retail Besar	6	9.5	57	9	513	
4	Area GameNet	241	2.2	546	3	1638	
5	R. Tunggu	23	0.16	4	3	12	
6	Operator	3	2.6	7.8	3	23.4	

7	R. Stabiliser dan Server	1		15	3	45	
8	Gudang			11.4	3	34.2	
9	Lavatory	3		19.5	3	58.5	
10	Area Game Arcade 1	31	13.5	430	1	430	
11	Area Game Arcade 2	55	13.5	753	1	753	
12	Sirkulasi 20%					1109	
13	**Jumlah**					**6656**	

Sumber : A. Neufert Architect's Data – The Handbook of Building Types

B. The Office Development Handbook

C. Time Saver Standart for Interior Design and Space Planning

D. Time Saver Standart for Building Types

E. The Office Interior Design Guide

Jadi luasan total area pada bangunan ini adalah 292 m2 + 239 m2 + 6656 m2

= 7781 m2

7.7.2 Pengunjung Bangunan

Pengunjung bangunan dapat dibedakan menjadi :

- pengunjung berdasarkan jumlahnya :
  - individu (1 orang)
  - kelompok (2 orang atau lebih)

- pengunjung berdasarkan kelompok umurnya :

  * Balita (< 5 tahun)

* Anak-anak (5 – 12 tahun)
* Remaja (12- 18 tahun)
* Dewasa (> 18 tahun)

- pengunjung berdasarkan tujuan kegiatan :
  * ingin bermain *game*
  * ingin membeli barang (ke retail)
  * ingin servis mesin *game* (ke retail)
  * ingin rekreasi (jalan-jalan)

Kegiatan yang dilakukan pedagang / penjual :

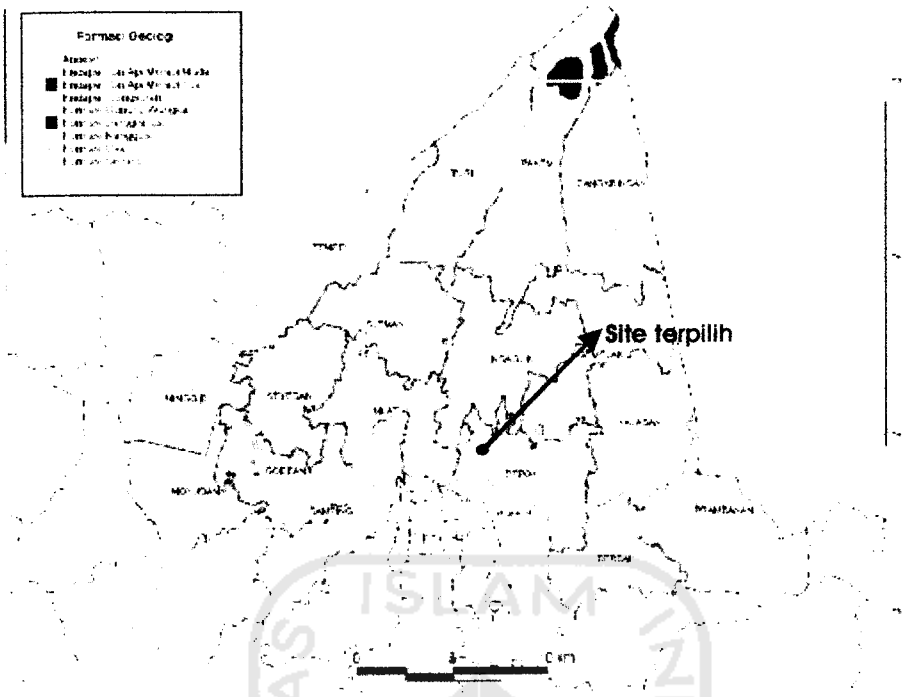
- kegiatan penjualan barang
- kegiatan servis perlengkapan/peralatan *game*
- kegiatan bongkar muat barang
- kegiatan distribusi barang

8. Karakteristik site

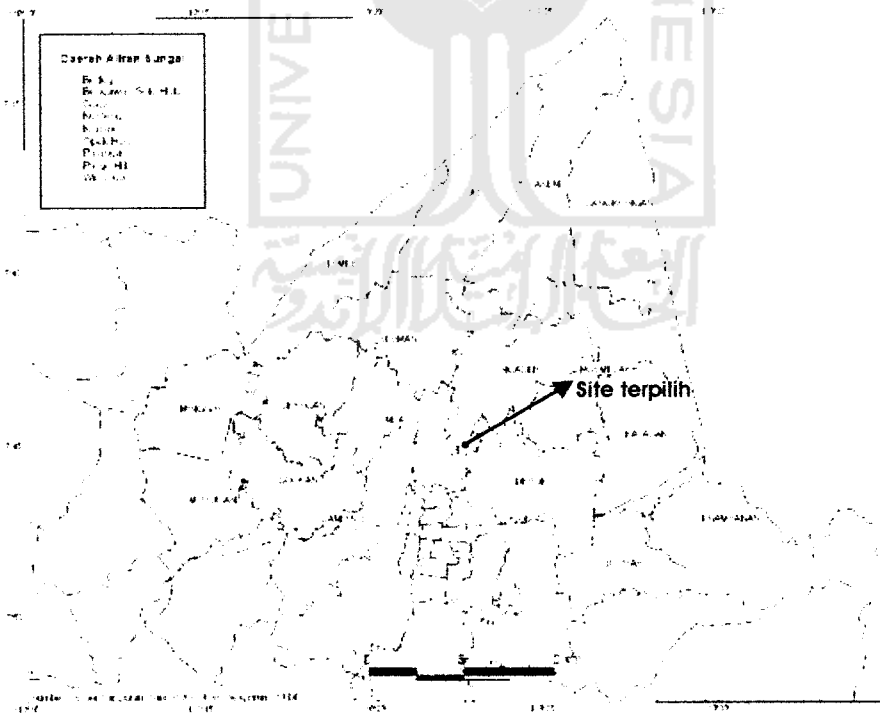
Site yang berada pada jalan Ringroad timur tepatnya di Condongcatur ini dipilih berdasarkan potensi-potensi yang ada seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang pemilihan site terdahulu. Adapun karakteristik dari site terpilih tersebut adalah :

- Kondisi Geologi dan Hidrologi

  Kondisi ekologi dasar dari site adalah bentukan dari endapan benatuan gunung merapi muda berjenis bebatuan Regeosol. Endapan bebatuan jenis ini dinilai memiliki tingkat kesuburan dan daya dukung tanah yang cukup baik.



Gambar 10: Peta geologi
Sumber : YUDP 2001 dan diolah

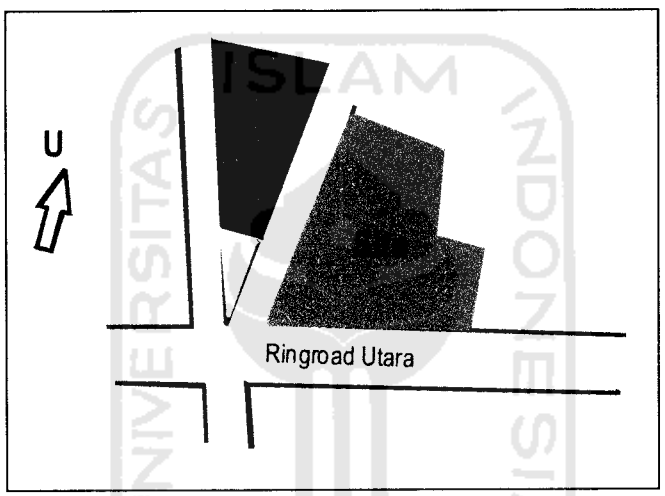


Gambar 11: Peta hidrologi
Sumber : YUDP 2001 dan diolah

- Batas-batas dan ukuran site

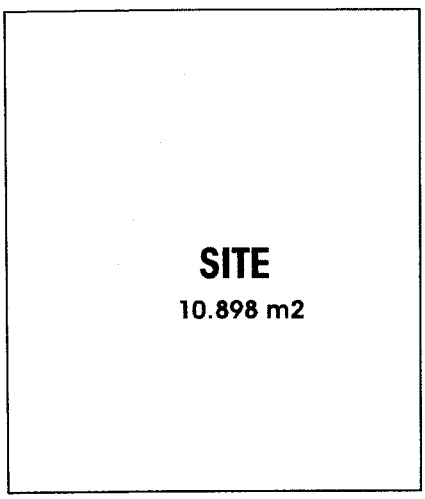
  Berdasarklan perhitungan didapat bahwa luasan total site terpilih adalah sebesar 7.781 m2. Adapun batas-batas dari site terpilih tersebur adalah :

- Batas timur : Berbatasan dengan perkampungan.....
- Batas selatan : Berbatasan dengan jalan Ringroad utara
- Batas Barat : Berbatasan dengan jalan pasar Concat
- Batas Utara : Berbatasan dengan perkampungan.....

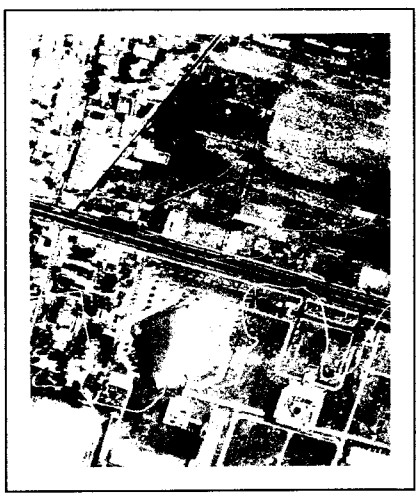


Gambar 12: Peta lokasi site
Sumber : YUDP 2001 dan diolah

: Site terpilih
: Pemukiman
: Lahan kosong
: Pasar Concat



Gambar 14: Luasan dan ukuran site
Sumber : Hasil amatan

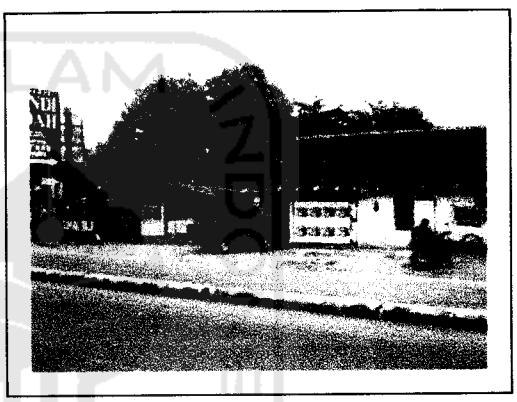


Gambar 13: Peta lokasi site
Sumber : YUDP 2001 dan diolah

Berikut adalah beberapa hasil dokumentasi yang memperlihatkan gambaran situasi dan kondisi lapangan dari site terpilih yang berada di sekitar site tersebut.



Gambar 16: Foto site terpilih
Sumber : Dokumentasi



Gambar 15: Foto site terpilih
Sumber : Dokumentasi



Gambar 18: Foto site terpilih
Sumber : Dokumentasi



Gambar 17: Foto site terpilih
Sumber : Dokumentasi