

BAB I

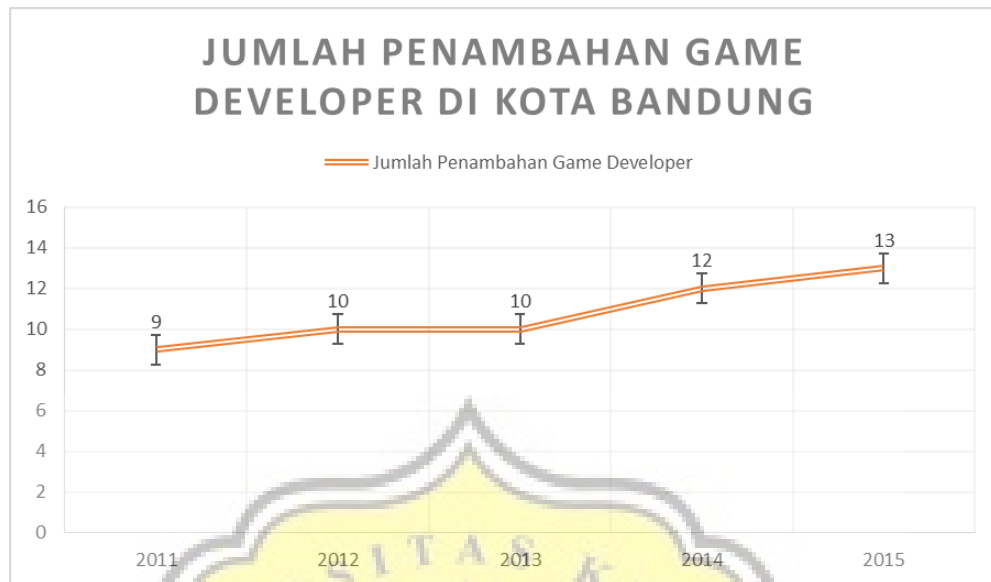
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Bandung adalah ibu kota Jawa Barat. Sebagai ibu kota maka kota Bandung menjadi kota metropolitan yang terbesar di Jawa Barat dan menjadi salah satu contoh icon kota kreatif se Asia Pasifik. (Aryadi DI, 2012, 323).

Dalam kurun waktu 10 tahun terakhir, kota bandung mengalami peningkatan pesat di bidang ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif di Indonesia terdapat 16 sektor yang termasuk di dalamnya, yaitu musik, fesyen, film, animasi video, fotografi, kriya (kerajinan tangan), kuliner, aplikasi dan pengembangan game, arsitektur dan desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio.

Dari ke-16 sektor ekonomi kreatif tersebut, yang paling tinggi di kota Bandung adalah pada sektor pengembangan game (*developer game*). Hal ini juga didukung oleh survey yang dilakukan oleh Industri Game Rating System (IGRS) di tahun 2015, bahwa setiap tahunnya komunitas *developer game* di kota Bandung semakin meningkat (lihat gambar 1.1).



Gambar 1.1 : Grafik penambahan *developer game* di kota Bandung
 Sumber : DPIIKKI, 2015, 34

Para *developer game* di Bandung secara spontan membuat komunitas – komunitas kecil yang bisa bekerja sama untuk menghasilkan sebuah produk game dengan peralatan yang terbatas. Komunitas *developer game* secara standart minimal harus terdiri dari *creator, artist, programmer* dan *editor*.

Peningkatan komunitas *developer game* di kota Bandung membutuhkan sebuah wadah berupa perusahaan yang mampu memberikan fasilitas dan meningkatkan kemampuan para developer untuk menghasilkan game yang lebih menarik sehingga game dapat terus berkembang. Pengadaan perusahaan game ini merupakan langkah untuk terus meningkatkan kualitas dari para developer serta memberikan mata pencaharian yang tetap bagi mereka.

Alasan dan motivasi pembuatan perusahaan game ini dikarenakan belum ada perusahaan yang mampu memberikan fasilitas yang lengkap

untuk mengembangkan kemampuan para *developer game* di Bandung. Selain itu, kota Bandung ini juga mempunyai peluang terbesar untuk pertumbuhan para *developer game* yang baru serta pemasaran game juga akan semakin diminati oleh anak – anak hingga orang dewasa, dikarenakan adanya inovasi – inovasi baru untuk membuat game yang lebih menarik. Hal ini tentunya dapat direalisasikan dengan merencanakan adanya perusahaan game tersebut.

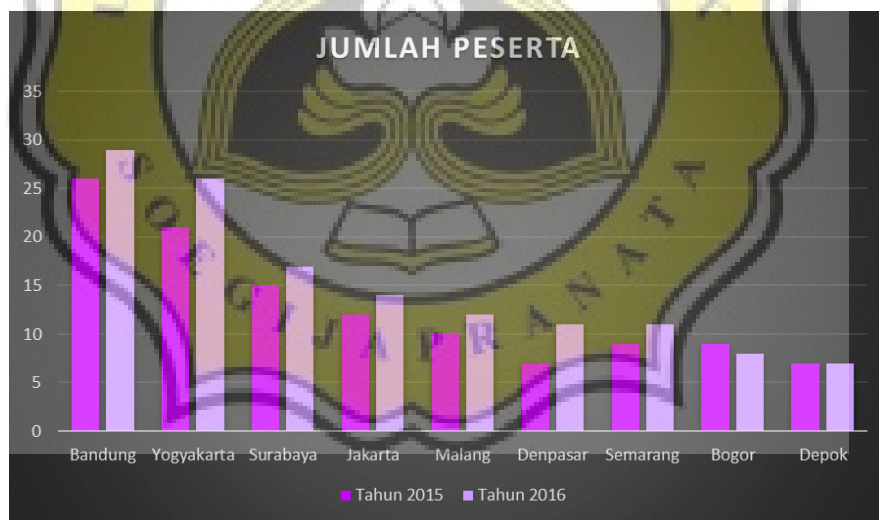
Ketertarikan (*Interest*)

Mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan manusia terhadap sebuah game, dapat melatih para manusia tersebut untuk lebih berinovasi dalam pembuatan game tersebut. Melalui ide – ide kreatif dari para pecinta game, mereka akan semakin tertarik bagaimana cara pembuatannya.

Terbentuknya komunitas – komunitas *developer game* menandakan adanya ketertarikan orang – orang akan pembuatan sebuah game, dan dalam survey di buktikan bahwa orang – orang yang tertarik dalam pengembangan game semakin meningkat dari tahun ke tahun.

Selain itu alasan pemilihan lokasi di kota Bandung juga dikarena ketertarikan orang – orang di sana terhadap pengembangan game. Hal ini dibuktikan saat 2 tahun terakhir ini pada event GGJ 48 (Global Game Jam 48). Event ini baru diadakan 2 kali (setahun sekali) oleh salah satu komunitas game terkenal yang bernama “*Game Lan*” di bawah koordinasi dari Bekraf. GGJ 48 adalah sebuah perlombaan pembuatan game dalam

waktu 48 jam *nonstop* yang diadakan di kota – kota besar di pulau Jawa. Setiap kota mengirimkan beberapa grup developer game untuk mengikuti perlombaan tersebut. Dan dari data yang ada, pada tahun 2015 dan 2016, kota Bandung terdaftar mengirimkan banyak *developer game* dibandingkan dengan kota – kota lainnya (lihat gambar 1.2). Sehingga Nampak bahwa semakin banyak orang di kota Bandung yang tertarik dengan pembuatan game. Oleh karena itu perlu adanya sebuah perusahaan yang mampu mewadahi dan memberikan fasilitas yang lengkap serta dapat mengembangkan kreatifitas orang – orang yang tertarik pada pembuatan game atau yang disebut dengan *developer game* (www.teknojurnal.com, 2016).



Gambar 1.2 : Data perlombaan GGJ 48
 Sumber : www.teknojurnal.com

Kepentingan (*urgency*)

Semakin meningkatnya jumlah *developer game* di kota Bandung juga di dukung oleh Presiden RI yaitu Joko Widodo. Pada bulan Oktober 2015 lalu, Presiden Jokowi mengeluarkan terobosan baru yaitu

pembentukan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dalam susunan pemerintahan. Pembentukan Bekraf ini di ketuai oleh Triawan Munaf yang sebelumnya berkecimpung di bidang ekonomi kreatif. Bekraf ini mengembangkan 16 sektor bidang kreatifitas yang salah satunya adalah pengembangan game (CNN Indonesia, Selasa, 20 Oktober 2015).

Presiden Jokowi optimistis bahwa ekonomi kreatif kelak menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Berbeda dengan sektor lain yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Karya seni, arsitektur, buku, inovasi teknologi, dan animasi, berasal dari ide-ide kreatif pemikiran manusia. Untuk mewujudkan upaya tersebut maka dibuatlah Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif (CNN Indonesia, Selasa, 20 Oktober 2015).

Setelah berjalan hingga tahun 2017, Bekraf mengalami peningkatan pesat sehingga bulan juli lalu, Presiden Jokowi mengalokasikan dana ke Bekraf sebesar Rp 10,8 miliar untuk 2 sektor yang berkembang pesat yaitu pada sektor *developer game* dan kuliner. (www.merdeka.com, Jumat, 14 July 2017)

Dukungan dari pemerintah Indonesia akan kemajuan *developer game* yang menjadi bagian dari Bekraf merupakan dasar bahwa untuk mewadahi dan meningkatkan sumber daya manusia tersebut diperlukan sebuah bangunan yang mampu memberikan fasilitas secara lengkap

terhadap *developer game*. Sebuah wadah berupa perusahaan game ini mampu mengembangkan kualitas *developer game* dan sekaligus membuka mata pencaharian sehingga mengurangi angka pengangguran.

Sehubungan dengan pembuatan perusahaan game, tentunya akan mengeluarkan banyak energy dalam menggunakan teknologi dan fasilitas yang ada. Maka dari itu, dalam perancangan desain perusahaan game ini perlu adanya sebuah konsep *eco – office* yang bertujuan untuk mereduksi pengeluaran energy dari bangunan itu sendiri serta memberikan kenyamanan bagi para pembuat game ketika bekerja di dalam ruang. Selain itu juga didukung dengan konsep *creative working space* untuk memberikan kesan ruang kerja yang kreatif sehingga memancing inovasi yang kreatif saat proses pembuatan game.

Kebutuhan (*need*)

Kecanggihan teknologi semakin berkembang cepat dari tahun ke tahun, terutama teknologi digital dan internet yang semakin canggih. Trend saat ini, anak – anak lebih cenderung bermain game dalam mengisi waktu luang mereka, baik melalui produk digital berupa *handphone* maupun komputer. Tidak dikalangan anak – anak saja, bahkan remaja maupun orang dewasa masih sering untuk bermain game ketika ada waktu luang ataupun sedang mengalami beban stress yang berat. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah perusahaan dimana bisa memberikan fasilitas pelatihan untuk orang – orang *developer game* dan mewadahi orang – orang untuk menghasilkan program aplikasi berupa game beserta dengan iklan dan

videonya yang mempunyai keterkaitan dengan kemajuan internet, sehingga orang tidak akan bosan dikarenakan selalu hadir game – game baru yang lebih kreatif, mendidik dan inovatif.

Kebutuhan akan adanya pengembangan perusahaan game yang maksimal lebih mengarah pada pengelolaan swasta. Dimana perusahaan swasta di kota Bandung didukung dengan modal investasi yang terus meningkat dari tahun ke tahun sehingga menghasilkan profit yang bisa digunakan untuk terus mengembangkan fasilitas dalam perusahaan game ini (lihat tabel 1.1).

Tabel 1.1 : Data penanaman modal di kota Bandung
Sumber : DPMPSTSP kota Bandung

| NO | TAHUN | NILAI INVESTASI | | |
|----|-------|-------------------|-------------------|--------------------|
| | | PMA (Rp) | PMDN (Rp) | JUMLAH (Rp) |
| 1 | 2012 | 5.638.343.324.783 | 4.073.648.504.528 | 9.711.991.829.311 |
| 2 | 2013 | 6.232.595.155.983 | 5.984.690.427.604 | 12.217.285.583.587 |
| 3 | 2014 | 6.872.072.655.983 | 6.863.535.531.592 | 13.735.608.187.575 |
| 4 | 2015 | 7.994.841.055.983 | 7.037.787.331.592 | 15.032.628.387.575 |
| 5 | 2016 | 8.130.867.357.313 | 7.873.375.650.852 | 16.004.243.008.165 |

Keterkaitan (*relevancy*)

Berdasarkan penjelasan di atas terkait kebutuhan, ketertarikan, dan kepentingan mendesak yang telah dijabarkan, dapat dilihat bahwa kebutuhan yang paling utama bagi para *developer game* adalah adanya sebuah wadah berupa perusahaan yang mampu mewadahi dan mengembangkan para *developer game* agar lebih inovatif, serta dapat memberikan lapangan pekerjaan baru bagi para developer. Namun dengan

kinerja fungsi bangunan yang cukup banyak mengeluarkan energy maka perlu adanya langkah penerapan konsep *eco – office* yang bermanfaat untuk mereduksi pengeluaran energy tersebut, serta memberikan kenyamanan pada para developer ketika bekerja di dalam ruang.

1.2. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

Adapun tujuan dan sasaran dalam pembahasan Landasan Teori dan Program adalah sebagai berikut ;

1.2.1. Tujuan

Pembahasan dalam penulisan Landasan Teori dan Pogram ini bertujuan untuk :

- a. Membantu penyusunan perancangan Perusahaan Game di Bandung sehingga berfungsi secara optimal berdasarkan sifat dan kebutuhan pelaku.
- b. Menciptakan desain ruang dengan konsep *creative working space* yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja *developer game* sebagai orang – orang kreatif.
- c. Membantu mendesain kantor dengan konsep *eco – office architecture* sehingga akan menciptakan bangunan yang ramah lingkungan dan meningkatkan konservasi energi listrik dan air serta memanfaatkan sistem teknoogi untuk mempermudah aktivitas pelaku saat bekerja.

1.2.2. Sasaran

Sasaran yang ingin di capai melalui Landasan Teori dan Program ini adalah sebagai berikut ;

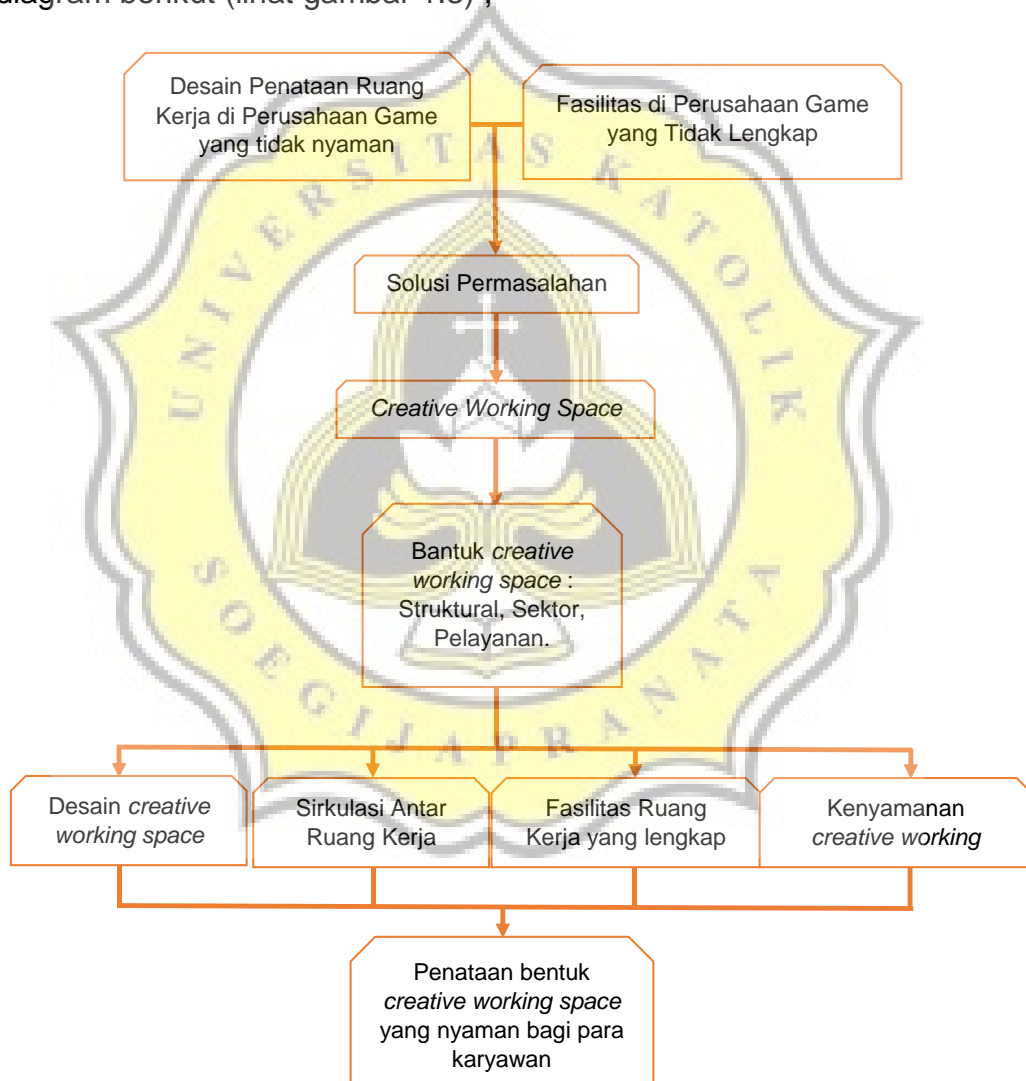
- a. Mengkaji bentuk dan struktur bangunan yang dikaitkan dengan cirikhas dari sebuah perusahaan game (juga bisa dikaitkan dengan identitas pemilik perusahaan).
- b. Mengkaji mengenai penataan ruang dengan prinsip *creative working space* (termasuk kenyamanan visual, acoustic, dan thermal) beserta fasilitas pendukung yang terkait dengan fungsi utama bangunan.
- c. Mengkaji perihal penerapan konsep *eco – office architecture* terkait dengan penggunaan teknologi dan konservasi energy.
- d. Mengkaji perihal peralatan, sarana dan prasarana, kecanggihan teknologi dan jaringan internet untuk perkembangan sumber daya manusia sebagai *developer game*.

1.3. Lingkup Pembahasan

Perusahaan game merupakan tempat kerja yang berisi *developer game*. *Developer game* ini merupakan orang – orang kreatif yang bekerja dengan menemukan ide dan inovasi baru untuk pembuatan game – game yang menarik. Oleh karena itu sangat penting untuk menerapkan konsep *creative working space* ini agar para karyawan dapat terpacu menemukan ide baru dengan suasana ruang kerja yang kreatif pula (Stumpf C, 2013, 1). Konsep *creative working space* akan dilengkapi dengan fasilitas – fasilitas

yang membuat karyawan bisa merasa lebih santai, nyaman dan tidak mengalami tekanan kerja / stress akibat kejenuhan saat bekerja di dalam kantor. Fasilitas ini merupakan fasilitas untuk menambah kenyamanan karyawan untuk bekerja di dalam kantor.

Untuk lingkup pembahasan tersebut dapat dijelaskan dengan diagram berikut (lihat gambar 1.3) ;



Gambar 1.3 : Lingkup pembahasan terkait creative working space
Sumber : Analisis pribadi

1.4. Metode Pembahasan

Metode pembahasan dalam membuat Landasan Teori dan Program ini adalah sebagai berikut ;

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dilakukan dengan dua cara ;

A. Pengumpulan Data Primer

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang didapat dari pengamatan objek dan wawancara dengan narasumber.

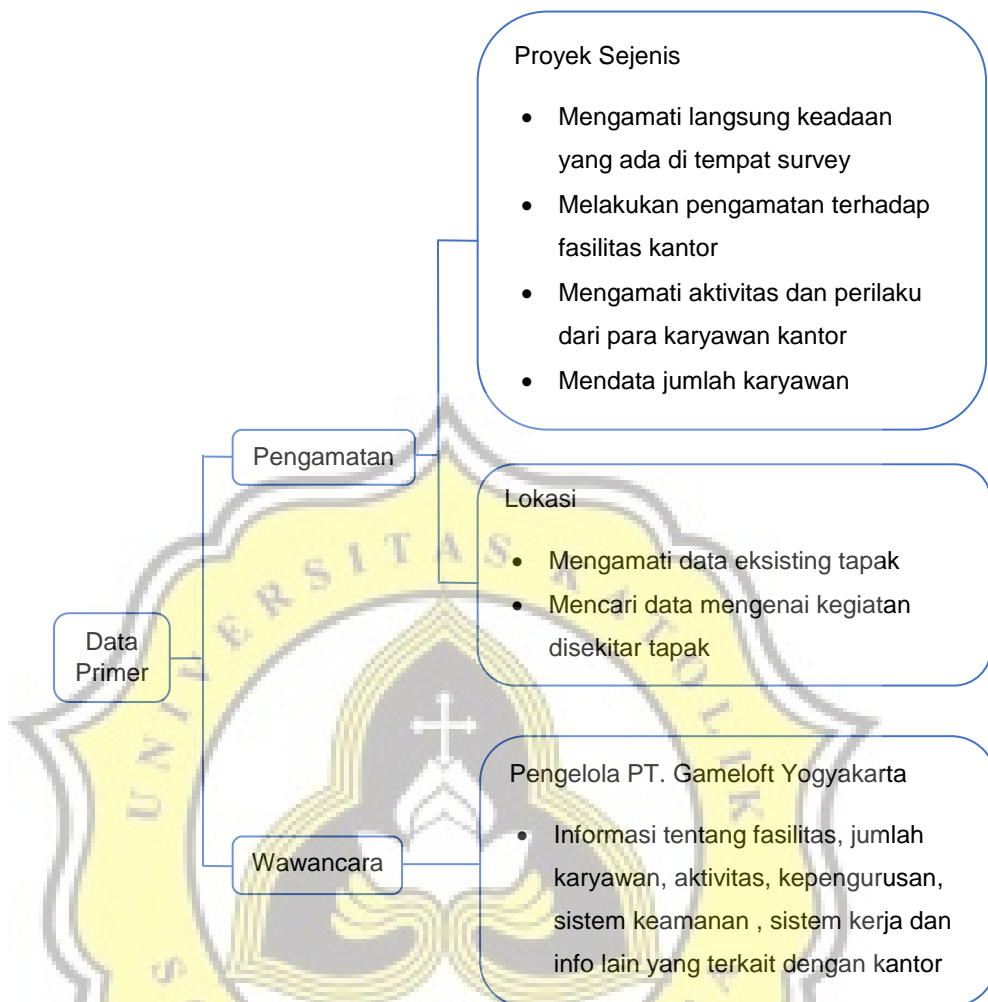
1. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan melakukan survey pada PT. Gameloft Indonesia di Yogyakarta serta survey lokasi di kota Bandung.

2. Wawancara

Data juga diambil dari wawancara kepada pengelola dan karyawan PT Gameloft Indonesia.

Pembahasan mengenai pengamatan dan wawancara yang dilakukan dapat dilihat melalui skema berikut (lihat gambar 1.4) ;



Gambar 1.4 : Skema data primer
Sumber : Analisis pribadi

B. Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder didapatkan dari studi literatur sebagai data yang mendukung dari data primer. Pengumpulan data sekunder juga digunakan dalam menentukan lokasi , berikut literatur yang akan dituju sebagai pendukung data.

Lokasi : Peraturan Daerah kota Bandung yang terkait dengan RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) dan RDTRK

(Rencana Detail Tata Ruang Kota) , serta kendala dan potensi dari lokasi di kota Bandung

1.4.2. Metode Penyusunan dan Analisa

Penyusunan dan analisa data menggunakan metode kualitatif, berikut merupakan langkah – langkahnya :

a. Metode Induktif

Metode induktif yaitu melakukan pengumpulan data dan analisa melalui pengamatan, wawancara, dokumentasi pada bangunan yang sejenis dengan pendataan fasilitas, pelaku dan kegiatan yang nantinya dapat digunakan untuk pembandingan dalam menyusun studi kebutuhan ruang, studi pelaku dan studi aktivitas.

b. Metode Deduktif

Metode deduktif yaitu melakukan pengumpulan data dan analisis dengan mencari data melalui studi literatur yang berkaitan dengan proyek sejenis. Data yang didapat kemudian diringkas agar lebih mudah untuk di pahami.

1.4.3. Metode Pemrograman Arsitektur

Dalam melakukan metode pemrograman arsitektur, dapat dilakukan dengan 2 tahap, yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Kedua tahapan ini saling berurutan sehingga harus dilakukan mulai dari tahap analisis kemudian baru ke tahap sintesis. Penjelasan dari kedua tahap ini adalah sebagai berikut ;

a. Tahap Analisis

Pada tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisa dari proyek sejenis dan lokasi eksisting dari rencana proyek. Sehingga dapat dirumuskan mengenai kebutuhan ruang dan fasilitas pendukungnya, serta desain dan bentuk ruang untuk menciptakan sebuah *creative working space*.

b. Tahap Sintesis

Tahap sintesis merupakan kelanjutan dari tahap analisis. Pada tahap sintesis sudah harus diketahui aspek – aspek apa saja yang dibutuhkan mulai dari kebutuhan ruang dan fasilitas pendukungnya, serta aspek kenyamanan dan kebutuhan dari desain *creative working space*.

1.4.4. Metode Perancangan Arsitektur

Pada metoda ini merupakan hasil pengolahan data, peyusunan dan analisa serta pemrograman arsitektur yang diimplementasikan ke dalam gambar desain. Dalam metode ini dijelaskan beberapa tahap berikut ;

a. Penentuan Judul

Merupakan tahap awal dalam perancangan proyek arsitektur, kemudian akan dikembangkan lagi dengan melakukan deskripsi judul.

b. Pengolahan Data

Dilakukan dengan cara pengamatan dan wawancara kemudian menghasilkan data yang akan dibuat lebih sistematis.

c. Tema Desain

Desain bangunan yang direncanakan akan menggunakan konsep *eco - office architecture* yang terkait dengan permasalahan kenyamanan ruang kerja, penghematan energy dan ramah lingkungan.

d. Landasan Teori dan Program

Merupakan hasil pengumpulan data yang akan menjadi besaran ruang, analisa kebutuhan ruang , analisa pelaku dan sebagainya.

e. Skematik Desain

Tahapan dalam membuat rancangan skematik desain adalah sebagai berikut ;

1. Analisa Tapak
2. Konsep Spasial / Lingkup Bangunan
3. Konsep Tata Bentuk
4. Konsep Pengolahan tampilan visual bangunan
5. Implementasi ke rancangan tapak dan bangunan (situasi, siteplan, tampak, denah, potongan, detail)

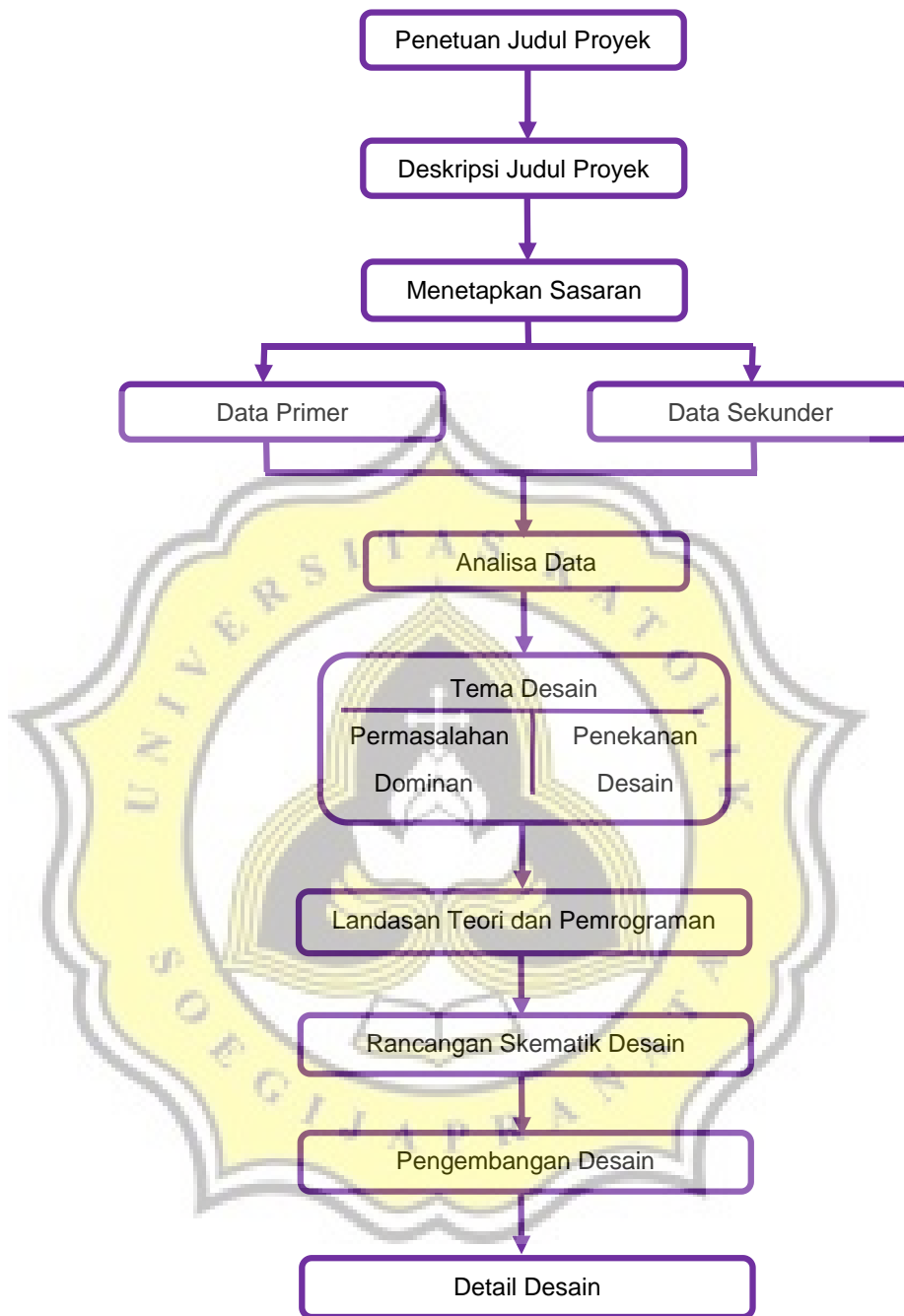
f. Gambar Kerja

Pada tahap gambar kerja ini yang harus ada dalam daftar gambar kerja adalah sebagai berikut ;

1. Situasi
 2. Siteplan
 3. Denah
 4. Potongan
 5. Tampak
 6. Detail – Detail
- g. Implementasi ke 3D
1. Isometri *Plumbing, Mechanical* dan *Electrical*
 2. Isometri Struktur
 3. Perspektif Interior
 4. Perspektif Eksterior
- h. Presentasi

Tahap presentasi berfungsi untuk menjelaskan seluruh gambar desain bangunan kepada pihak yang berhubungan dengan menggunakan *software Power Point* mengenai judul proyek yaitu Perusahaan Game di Bandung serta membuat maket proyek akhir.

Tahap dari penentuan judul hingga ke gambar detail / presentasi dapat dijelaskan dengan bagan berikut (lihat gambar 1.5) ;



Gambar 1.5 : Kerangka pikir
Sumber : Analisis pribadi

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika yang dibahas dalam Landasan Teori dan Program dibagi dalam beberapa bab. Penjelasan setiap bab tersebut adalah sebagai berikut ;

A. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab I ini dibahas mengenai pendahuluan, pengantar dan pengenalan awal mengenai seluruh landasan teori dan program tentang proyek terkait. Sub bab yang dijelaskan, diantaranya sebagai berikut ; latar belakang proyek, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan (yang didalamnya meliputi metode pengumpulan data, metode penyusunan dan analisis, metode pemrograman, dan metode perancangan arsitektur) dan yang terakhir adalah sistematika pembahasan (diantaranya adalah pendahuluan, tinjauan proyek, analisis pendekatan arsitektur, program arsitektur dan kajian teori).

B. BAB II TINJAUAN PROYEK

Pada bab II pembahasan terfokus dengan keterkaitan proyek sejenis yang dijelaskan melalui ;

1. Tinjauan Umum : Membahas perihal informasi umum yang berpengaruh pada proyek ini
2. Tinjauan khusus : Meliputi teknis arsitektur mengenai aspek – aspek yang menjadi kebutuhan dan syarat dari proyek dan semua hal yang bersifat non – arsitektural yang tentunya masih terkait satu sama lain.
3. Kesimpulan, Batasan dan Anggaran : Penjelasan mengenai kesimpulan dan batasan serta anggaran mengenai proyek terkait.

C. BAB III ANALISIS PENDEKATAN PROGRAM ARSITEKTUR

Melalui bab III akan dibahas mengenai bentuk arsitektur yang dibutuhkan dalam merencanakan suatu proyek. Analisis pendekatan program arsitektur meliputi ;

1. Analisa Konsep Lingkungan : Analisa pemilihan tapak dari segi SWOT (*Strength – Weakness – Opportunitties – Threatness*).
2. Analisa Fungsi : Studi dimensi ruang, studi aktivitas dan teknologi sistem konstruksi bangunan serta utilitasnya.

D. BAB IV PROGRAM ARSITEKTUR

Pada bab IV merupakan hasil dari analisa program arsitektur yang sudah di-*valid*-kan untuk digunakan dalam pembangunan proyek melalui aspek konsep program, tujuan perancangan, dan program arsitektur.

E. BAB V KAJIAN TEORI

Penjelasan dalam bab V mengenai kajian teori yang membahas penekanan desain yang menjadi ciri khas dalam desain proyek serta penjelasan teori yang menjadi solusi terbaik dalam menyelesaikan permasalahan dominan yang ada dalam desain tersebut.

F. DAFTAR PUSTAKA

Melalui daftar pustaka akan tertulis berbagai sumber data yang digunakan untuk menulis LTP ini.

G. LAMPIRAN

Pada bagian lampiran ini berisikan hal yang mendukung kebenaran dari proyek.