

## BAB IV

### PROGRAM ARSITEKTUR

#### 4.1. Konsep Program

Konsep pemrograman dalam pembangunan perusahaan game di kota Bandung dapat dilihat melalui 3 aspek berikut ;

##### 4.1.1. Aspek Citra

Bentuk bangunan perusahaan game ini menciptakan sebuah citra kreatifitas. Kreatifitas ini berdasar pada pelaku yang merupakan *developer game*. *Developer game* ini merupakan orang – orang kreatif yang harus mencari ide, inovasi, dan kreasi untuk menciptakan sebuah game baru yang menarik sehingga mendapat ketertarikan dari semua kalangan, baik anak – anak, remaja ataupun orang tua.

Bentuk citra bangunan secara arsitektural ditampilkan secara eksterior dan interior. Kreatifitas dalam mengolah bentuk yang dinamis menciptakan fasad eksterior bangunan yang unik sehingga dapat memunculkan citra game dari bangunan ini. Sedangkan untuk interior, menggunakan penerapan *creative working space* yang terwujud dalam penataan perabot, desain interior dan fasilitas yang ditata kreatif sehingga tidak menimbulkan rasa bosan bagi para *developer game*. Desain *creative working space* juga bisa menjadi tolakan untuk membantu para developer dalam mencari ide kreatif,

dengan kata lain bisa meningkatkan kreativitas *developer game* dengan bentuk ruang yang kreatif pula.

#### **4.1.2. Aspek Fungsi**

Perusahaan game ini memiliki fungsi utama untuk memberikan wadah dan meningkatkan kualitas para *developer game* dengan fasilitas yang lengkap sehingga dapat menghasilkan game yang semakin menarik. Profit yang di dapat dari penjualan game tersebut tentunya akan membantu meningkatkan perekonomian bangsa Indonesia sesuai dengan program Presiden Jokowi melalui Badan Ekonomi Kreatif.

Keberhasilan fungsi ini tentunya didukung dengan pemilihan lokasi yang tepat yaitu di kota Bandung. Data dari Bekraf menyebutkan bahwa kota Bandung merupakan kota yang paling banyak mempunyai penduduk yang berkecimpung di bidang *developer game*. Sehingga untuk memberikan fasilitas yang lengkap dan mengembangkan kualitas para *developer game* di Bandung perlu adanya sebuah perusahaan yang mengayomi semua *developer game* di Bandung (tidak menutup kemungkinan jika ada *developer game* dari kota lain).

#### **4.1.3. Aspek Teknologi**

Pada perusahaan game ini, pemanfaatan teknologi digunakan untuk mewujudkan konsep *eco – office architecture* dengan konservasi energy listrik dan air serta untuk penunjang kinerja

bangunan yang memenuhi aspek kenyamanan pekerja dan keindahan / keunikan dari fasad bangunan.

Ada beberapa sistem teknologi yang akan di terapkan dalam bangunan perusahaan game ini, antara lain ; Sistem *Smart Building (FTTB)* dan *LED Dancing Facade*.

#### **4.2. Tujuan Perancangan, Faktor Penentu Perancangan, Faktor Persyaratan Perancangan**

Tujuan dan faktor – faktor dalam merencanakan bangunan perusahaan game ini adalah sebagai berikut ;

##### **4.2.1. Tujuan Perancangan (*Design Objective*)**

Pembangunan proyek perusahaan game ini mempunyai beberapa tujuan, antara lain ;

##### **a. Bagi Kota Bandung dan Jawa Barat**

1. Menciptakan desain bangunan yang unik dan ramah lingkungan namun tetap mampu menampilkan citra sebuah perusahaan game yang berbeda dengan perusahaan game lainnya, sehingga menambah unsur ikonik di kota Bandung sebagai kota kreatif se Asia Pasifik.
2. Mengurangi angka pengangguran dengan membuka lapangan pekerjaan baru di kota Bandung yang akan memajukan kualitas para *developer game* yang ada di Bandung, serta akan menambah ketertarikan terhadap pembuatan game oleh orang – orang di Bandung.

b. *Bagi Developer Game*

1. Menyusun perancangan ruang kerja yang kreatif pada perusahaan game sehingga dapat mengoptimalkan fungsi bangunan dengan memberikan kenyamanan pada developer game yang berkerja di dalamnya.
2. Memberikan fasilitas yang lengkap untuk para *developer game* sehingga dapat menghasilkan game yang lebih kreatif dan inovatif.
3. Menciptakan ketertarikan pada para pemain game untuk belajar bagaimana cara membuat game (menjadi *developer game*) melalui program *training* dari pemilik perusahaan.

c. *Bagi Pemilik Perusahaan*

1. Membuka kesempatan untuk bekerjasama dengan para investor guna meningkatkan perkembangan perusahaan dan pemasaran game agar mendapat profit yang besar.
2. Merancang teknologi dan penggunaan energy alternatif yang terkait dengan usaha penerapan konsep *eco – office architecture* agar bisa mengurangi biaya operasional kantor.

**4.2.2. Faktor Penentu Perancangan (*Design Determinant*)**

Dalam merencanakan pemrogram bangunan perusahaan game, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perancangan tersebut. Faktor – faktor tersebut antara lain ;

a. Sasaran Pelaku

Bangunan perusahaan game ini memiliki sasaran pelaku yaitu para *developer game*. Sehingga perlu memahami peran pelaku sebagai pembuat game untuk menentukan ruang – ruang apa saja yang harus ada dalam perusahaan game.

b. Aktivitas Pelaku

Fungsi dari perusahaan game ini menjadi wadah bagi para *developer game* sehingga perlu juga memahami aktivitas para *developer game* untuk menciptakan ruang kerja yang kreatif dan nyaman serta mampu mengembangkan kualitas para developer dengan penyediaan fasilitas yang lengkap.

c. Jadwal Operasional

Jadwal operasional perusahaan game yang mencapai 24 jam ini akan mempengaruhi bagaimana bangunan arsitektur akan menampilkan respon dari keadaan pagi, siang, sore dan malam yang tentunya mempengaruhi kinerja para *developer game* yang bekerja di dalam perusahaan game ini.

d. Persyaratan Ruang

Ruang yang dibutuhkan untuk mewadahi setiap aktivitas dari para *developer game* mempunyai persyaratan yang berbeda antara satu ruang dengan ruang lain, agar setiap ruang dapat digunakan dengan nyaman dan tentunya fungsi setiap ruang juga akan sesuai dengan perencanaannya.

e. Regulasi Daerah

Perancangan arsitektur bangunan perusahaan game di kota Bandung ini mengikuti dan mempertimbangkan peraturan yang ada di kota Bandung, seperti Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) kota Bandung dan Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Bandung.

f. Kondisi Tapak

Kondisi, potensi dan kendala pada tapak perlu di analisa sehingga menentukan desain arsitektur dari perusahaan game ini. Dalam melakukan analisa dilakukan penelitian mengenai jenis tanah, kekuatan tanah, dan dokumentasi area sekeliling tapak. Setelah analisis tersebut maka program pembangunan adalah dengan memaksimalkan potensi tapak dan meminimalkan kendala dari tapak yang ada.

#### 4.2.3. Faktor Persyaratan Perancangan (*Design Requirement*)

Ada 3 faktor persyaratan perancangan desain bangunan perusahaan game ini, antara lain sebagai berikut ;

a. Persyaratan Arsitektural

1. Peletakan ruang – ruang yang memperhatikan sirkulasi dan alur kerja produksi game
2. Bentuk massa bangunan yang memperhatikan keunikan dan keindahan serta menampilkan citra game.

3. Penentuan fasilitas yang lengkap sehingga mampu mengembangkan kualitas *developer game*.
4. Penerapan konsep *creative working space* (tatanan perabot, warna, desain interior dll) yang dapat memicu ide kreatif dalam proese pembuatan game.
5. Memiliki konsep bangunan yang jelas sehingga tercipta keterkaitan antara fungsi dan bentuk bangunan.

b. Persyaratan Bangunan

1. Pemilihan material bangunan yang ramah lingkungan
2. Pemilihan struktur bangunan yang sesuai dengan analisa struktur yaitu bangunan dengan jumlah lantai 4 – 5 lantai.
3. Penataan modul struktur yang tepat agar ruang bisa digunakan secara efektif.
4. Solusi terhadap ruang yang memiliki persyaratan tertentu seperti *motion capture studio* dan *sound recording studio*.
5. Menjamin kelancaran jaringan utilitas (mekanikal dan elektrik) pada bangunan sehingga tidak membahayakan para *developer game* saat bekerja.

c. Persyaratan Lingkungan

1. Terjangkau oleh utilitas kota seperti air PDAM, jaringan telepon dan jaringan listrik.

2. Memperhatikan keterjangkauan sarana transportasi umum yang melewati tapak sehingga mengurangi kendaraan pribadi.
3. Pemilihan lahan harus sesuai dengan peraturan pemerintah mengenai tata guna lahan untuk bangunan industri perkantoran.
4. Pemilihan lingkungan yang strategis sehingga memudahkan para *developer game* untuk mobilitas ke tempat kerja.
5. Perancangan memperhatikan lingkungan tapak dan sebisa mungkin tetap mempertahankan vegetasi alami.
6. Kondisi sekitar tapak harus stabil dan terjaga keamanannya.

#### **4.3. Program Arsitektur**

Pada aspek program arsitektur akan didapat kebutuhan ruang dan lahan yang akan dibutuhkan. Di samping itu juga didukung dengan pemilihan sistem struktur, sistem utilitas dan program pengembangan tapak. Penjelasan masing – masing program sebagai berikut ;

##### **4.3.1. Program Kegiatan**

Dalam program kegiatan yang ada di perancangan perusahaan game, maka di dapatkan ruang – ruang untuk mewadahi kegiatan kerja tersebut. Ruang yang ada di kelompokkan menjadi 5, yaitu ; ruang pengelola, ruang produksi, ruang penunjang, ruang pelatihan dan ruang servis. Berikut daftar ruang dan total luasan yang dibutuhkan dalam perancangan perusahaan game (lihat tabel 4.1) ;



**Tabel 4.1** : Total kebutuhan lahan  
 Sumber : Analisis pribadi

| <b>A</b> | <b>Ruang Pengelola</b>        |                          |      |                         |
|----------|-------------------------------|--------------------------|------|-------------------------|
| No       | Nama Ruang                    | Luasan (m <sup>2</sup> ) | Unit | Total (m <sup>2</sup> ) |
| 1        | Ruang Direktur Utama          | 16.0                     | 1    | 16.0                    |
| 2        | Ruang Direktur Keuangan       | 23.1                     | 1    | 23.1                    |
| 3        | Ruang Direktur Personalia     | 22.5                     | 1    | 22.5                    |
| 4        | Ruang <i>Legal Officer</i>    | 22.5                     | 1    | 22.5                    |
| 5        | Ruang <i>Manager</i>          | 22.5                     | 1    | 22.5                    |
| 6        | Ruang Kepala <i>Staff</i>     | 22.5                     | 1    | 22.5                    |
| 7        | Ruang Rapat A                 | 36.7                     | 4    | 146.8                   |
| 8        | Ruang Rapat B                 | 66.2                     | 3    | 198.6                   |
| 9        | Ruang Tamu                    | 13.7                     | 6    | 82.2                    |
| 10       | Ruang Arsip Perusahaan        | 22.4                     | 1    | 22.4                    |
| 11       | Ruang Receptionis             | 14.4                     | 6    | 86.4                    |
| 12       | Lobby                         | 10.4                     | 6    | 62.4                    |
|          |                               | Jumlah (m <sup>2</sup> ) |      | 727.9                   |
| <b>B</b> | <b>Ruang Produksi</b>         |                          |      |                         |
| No       | Nama Ruang                    | Luasan (m <sup>2</sup> ) | Unit | Total (m <sup>2</sup> ) |
| 13       | Ruang Kerja                   | 9.3                      | 384  | 3,571.2                 |
| 14       | Ruang Simulasi Game           | 85.5                     | 1    | 85.5                    |
| 15       | Ruang Presentasi              | 51.2                     | 2    | 102.4                   |
| 16       | <i>Motion Capture Studio</i>  | 265.4                    | 1    | 265.4                   |
| 17       | <i>Sound Recording Studio</i> | 30.0                     | 1    | 30.0                    |
| 18       | Ruang Percetakan              | 23.5                     | 1    | 23.5                    |
| 19       | Ruang Arsip Game              | 16.8                     | 1    | 16.8                    |
| 20       | Ruang Administrasi            | 13.4                     | 1    | 13.4                    |
| 21       | Ruang Absensi                 | 64.8                     | 3    | 194.4                   |
|          |                               | Jumlah (m <sup>2</sup> ) |      | 4,302.6                 |

| <b>C</b> | <b>Ruang Pelatihan</b>  |                          |      |                         |
|----------|-------------------------|--------------------------|------|-------------------------|
| No       | Nama Ruang              | Luasan (m <sup>2</sup> ) | Unit | Total (m <sup>2</sup> ) |
| 22       | Ruang Training          | 81.0                     | 2    | 162.0                   |
| 23       | Ruang Wawancara         | 8.9                      | 1    | 8.9                     |
| 24       | Ruang Seminar           | 83.0                     | 1    | 83.0                    |
|          |                         | Jumlah (m <sup>2</sup> ) |      | 253.9                   |
| <b>D</b> | <b>Ruang Penunjang</b>  |                          |      |                         |
| No       | Nama Ruang              | Luasan (m <sup>2</sup> ) | Unit | Total (m <sup>2</sup> ) |
| 25       | Game Store              | 53.5                     | 1    | 53.5                    |
| 26       | Game Centre             | 385.0                    | 1    | 385.0                   |
| 27       | Ruang Pamer             | 83.5                     | 1    | 83.5                    |
| 28       | Food Court              | 171.6                    | 1    | 171.6                   |
| 29       | Ruang Santai            | 65.0                     | 1    | 65.0                    |
| 30       | Ruang Gym               | 48.8                     | 1    | 48.8                    |
| 31       | Ruang Karaoke           | 28.0                     | 1    | 28.0                    |
| 32       | Ruang Sport Indoor      | 110.7                    | 1    | 110.7                   |
| 33       | Ruang Music             | 20.0                     | 1    | 20.0                    |
| 34       | Ruang Gaming            | 36.0                     | 1    | 36.0                    |
| 35       | Ruang Penjualan GC      | 22.2                     | 1    | 22.2                    |
| 36       | Ruang Serba Guna / Aula | 172.0                    | 1    | 172.0                   |
| 37       | Ruang Kesehatan         | 19.3                     | 1    | 19.3                    |
|          |                         | Jumlah (m <sup>2</sup> ) |      | 1,215.6                 |

| <b>E</b> | <b>Ruang Servis</b>      |                               |      |                         |
|----------|--------------------------|-------------------------------|------|-------------------------|
| No       | Nama Ruang               | Luasan (m <sup>2</sup> )      | Unit | Total (m <sup>2</sup> ) |
| 38       | Toilet                   | 48.0                          | 9    | 432.0                   |
| 39       | Musholla                 | 28.8                          | 3    | 86.4                    |
| 40       | Dapur Kantin             | 5.0                           | 2    | 10.0                    |
| 41       | Pantry                   | 9.4                           | 1    | 9.4                     |
| 42       | Ruang Staff Kebersihan   | 22.4                          | 1    | 22.4                    |
| 43       | Pos Satpam               | 7.0                           | 2    | 14.0                    |
| 44       | Ruang Istirahat Staff    | 30.8                          | 3    | 92.4                    |
| 45       | Ruang Genset             | 22.0                          | 2    | 44.0                    |
| 46       | Ruang Sound Sistem       | 10.6                          | 3    | 31.8                    |
| 47       | Ruang Water Pump         | 4.0                           | 2    | 8.0                     |
| 48       | Ruang ME (Shaft)         | 2.3                           | 3    | 6.8                     |
| 49       | Rang Filtrasi Air        | 9.0                           | 1    | 9.0                     |
| 50       | Ruang Sistem Solar Panel | 9.0                           | 1    | 9.0                     |
| 51       | Roof Tank                | 19.3                          | 1    | 19.3                    |
| 52       | Ground Tank              | 19.3                          | 1    | 19.3                    |
| 53       | Ruang CCTV               | 18.8                          | 1    | 18.8                    |
| 54       | Ruang MDF                | 4.0                           | 3    | 12.0                    |
| 55       | Ruang PABX               | 4.0                           | 3    | 12.0                    |
| 56       | Ruang Colling Tower      | 19.5                          | 1    | 19.5                    |
| 57       | Ruang Control AC         | 4.0                           | 1    | 4.0                     |
| 58       | Ruang Trafo              | 4.0                           | 1    | 4.0                     |
| 59       | Gudang                   | 9.0                           | 9    | 81.0                    |
| 60       | Tangga                   | 12.5                          | 9    | 112.3                   |
| 61       | Lift                     | 7.0                           | 18   | 125.5                   |
|          |                          | <b>Jumlah (m<sup>2</sup>)</b> |      | <b>1,202.8</b>          |

| F  | Area Parkir                               |                                |      |                         |
|----|---|--------------------------------|------|-------------------------|
| No | Nama Ruang                                | Luasan (m <sup>2</sup> )       | Unit | Total (m <sup>2</sup> ) |
| 62 | Area Parkir                               | 2,978.2                        | 1    | 2,978.2                 |
|    |   | Jumlah (m <sup>2</sup> )       |      | 2,978.2                 |
|    | Area Indoor                               | Total Luasan (m <sup>2</sup> ) |      | 7,731.6                 |
|    |   | Sirkulasi                      | 30%  | 2,319.5                 |
|    |   | Luas Bang. (m <sup>2</sup> )   |      | 10,051.1                |
|    | Area Parkir                               | Total Luasan (m <sup>2</sup> ) |      | 2,978.2                 |
|    |   | Sirkulasi                      | 30%  | 893.5                   |
|    |   | Luas Bang. (m <sup>2</sup> )   |      | 3,871.7                 |
|    | Lantai 1                                  |                                | 25%  | 2,512.8                 |
|    | Lantai 2                                  |                                | 20%  | 2,010.2                 |
|    | Lantai 3                                  |                                | 20%  | 2,010.2                 |
|    | Lantai 4                                  |                                | 20%  | 2,010.2                 |
|    | Lantai 5                                  |                                | 15%  | 1,507.7                 |
|    |   | Luas Bang. (m <sup>2</sup> )   |      | 10,051.1                |
|    | KDB (Lantai 1) adalah 40% dari Luas Lahan |                                |      |                         |
|    | KLB adalah 1.6                            |                                |      |                         |
|    | Total Kebutuhan Lahan                     |                                |      | 6,281.9                 |
|    | RTH (konsep eco - office)                 |                                |      | 30%                     |
|    | Sisa Lahan Tanpa Bangunan                 |                                |      | 1,884.6                 |
|    | Basement                                  |                                |      | 1,987.1                 |

Perhitungan luas lahan dari penggunaan KDB 40% adalah sebagai berikut ;

$$\underline{\text{Luas Dasar Bangunan} = 40\% \times \text{Luas Lahan}}$$

Maka,

$$\begin{aligned} \text{Luas Lahan} &= \text{Luas Dasar Bangunan} : 40\% \\ &= 2.512,8 : 40\% \\ &= 6.281,9 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Perhitungan luas lahan dari penggunaan KLB sebesar 1.6 adalah sebagai berikut ;

$$\underline{\text{Luas Seluruh Bangunan} = 1.6 \times \text{Luas Lahan}}$$

Maka,

$$\begin{aligned} \text{Luas Lahan} &= \text{Luas Seluruh Bangunan} : 1.6 \\ &= 10.051,1 : 1,6 \\ &= 6.281,9 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Dari perhitungan luas lahan dengan ketentuan KDB 40% dan KLB sebesar 1.6 tersebut, maka luas lahan yang dibutuhkan adalah 6.281,9 m<sup>2</sup> atau dibulatkan ke atas menjadi **6.300 m<sup>2</sup>**.

#### 4.3.2. Program Sistem Struktur dan *Enclosure* Bangunan

Bentuk bangunan yang direncanakan di bagi menjadi dua, yaitu ; sistem struktur dan *enclosure* bangunan. Penjelasan dari masing – masing program adalah sebagai berikut ;

##### A. Sistem Struktur

Sistem stuktur yang akan digunakan untuk perancangan perusahaan game adalah sebagai berikut (lihat tabel 4.2) ;

Tabel 4.2 : Sistem struktur bangunan  
Sumber : Analisis pribadi

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Pondasi Tiang Pancang            | - Harga relatif lebih murah untuk menekan budget pengeluaran                            |
|                                  | - Proyek di jalan raya / jalan besar sehingga alat besar bisa masuk ke area tapak       |
|                                  | - Kualitas tiang pancang lebih terjamin karena buatan pabrik                            |
| Dinding Penahan (Retaining Wall) | - Digunakan sebagai pondasi sekaligus dinding penahan pada area basement                |
|                                  | - Proses pembuatan lebih mudah dan bisa di sesuaikan dengan kondisi tapak               |
| Struktur Rangka dan Inti         | - Pembuatan kolom bisa di sesuaikan dengan bentang dan ketinggian desain bangunan       |
|                                  | - Kekakuan lebih fleksible dan bisa di sesuaikan dengan modul desain bangunan           |
|                                  | - Balok lantai menggunakan sistem two way slab karena bisa menyesuaikan desain bangunan |

|                |  |
|----------------|--|
|                | - Untuk ukuran tinggi balok yang dibutuhkan bisa di sesuaikan dengan bentang antar kolom   |
|                | - Pembuatan kolom dan balok dari beton bertulang dengan perbandingan 1 PC : 2 PS : 3KR   |
|                | - Pengembangan ke kolom dan balok baja juga memungkinkan untuk area - area tertentu  |
|                | - Untuk plat lantai menggunakan beton bertulang dengan tebal 12 cm   |
| Atap Dak Beton | - Pemilihan dag beton pada area servis di roof top yang sering membutuhkan maintenance seperti rumah lift, roof tank, sistem solar panel dan ruang servis lainnya yang ada di roof top |
|                | - Lebih hemat dari segi perawatan bangunan   |
| Roof Garden    | - Area roof garden juga harus bisa di akses oleh pengguna kantor   |
|                | - Penggunaan roof garden bisa mengurangi kebisingan dan menambah area RTH  |
|                | - Bangunan akan tampak ramah lingkungan sesuai dengan konsep eco - office  |

## B. *Enclosure* Bangunan

*Enclosure* bangunan yang akan digunakan untuk perancangan perusahaan game adalah sebagai berikut (lihat tabel 4.3) ;

Tabel 4.3 : Enclosure bangunan  
Sumber : Analisis pribadi

| <u>Penutup Lantai</u> | <u>Dinding</u>      | <u>Kusen</u> | <u>Plafond</u>     |
|-----------------------|---------------------|--------------|--------------------|
| Keramik               | Bata Ringan         | UPVC         | Plafond Akustik    |
| Parquet               | Kaca                | Aluminium    | Plafond Kalsiboard |
| Plester Expose        | Partisi             |              | Plafond PVC        |
| Karpet                | Clading             |              |                    |
|                       | Vertical Vegetation |              |                    |

#### 4.3.3. Program Sistem Utilitas

Program utilitas yang akan digunakan dalam pembangunan perusahaan game di Bandung ini adalah sebagai berikut ;

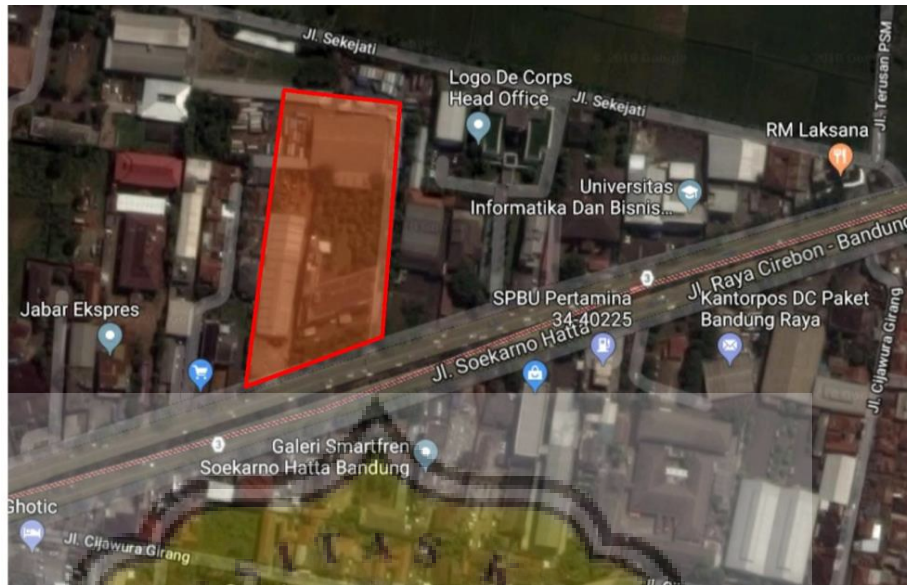
- a. Sistem distribusi air bersih menggunakan sistem *downfeed* yang bersumber dari PDAM dan sumur artesis akan didistribusikan ke pantry dan food court sedangkan dari *rain water harvesting system* akan digunakan untuk toilet dan menyiram tanaman.
- b. Pengolahan limbah cair menggunakan *bio filtration* sebelum dibuang ke saluran kota dan untuk limbah padat menggunakan *bio septictank* dan filter sehingga bisa untuk menyuburkan tanah.
- c. Pengolahan sampah organik dengan sistem biopori yang menghasilkan pupuk, sedangkan untuk sampah anorganik akan dibuang ke truk pengangkut sampah.
- d. Sistem *fire protection* pada bangunan menggunakan tangga darurat, *sprinkler*, APAR dan *hydrant*.



- e. Kebutuhan listrik akan menggunakan 3 sumber, yaitu listrik PLN, genset dan listrik dari *Solar Panel System*.
- f. Telekomunikasi menggunakan interkom dan intrakom dengan menggunakan kabel *fiber optic*.
- g. Penghawaan pada bangunan sebagian besar menggunakan AC, namun ada area – area seperti food court, balkon dan area lain yang memungkinkan untuk penghawaan alami.
- h. Pencahayaan menggunakan lampu LED agar hemat energy, namun untuk studi dan aula memang harus menggunakan lampu yang lebih terang yaitu dengan lampu PAR.
- i. Transportasi vertikal yang disediakan adalah lift dan tangga.
- j. Sistem keamanan melalui teknologi CCTV dan tenaga staff keamanan.
- k. Penangkal petir menggunakan model konvensional karena bisa mencakup luasan yang lebih luas.
- l. Penggunaan LED dancing facade yang merupakan teknologi untuk menarik perhatian pengunjung dan menunjukkan citra perusahaan game.

#### **4.3.4. Program Lokasi dan Tapak**

Lokasi yang terpilih berdasarkan analisa pemilihan lokasi adalah pada tapak yang berada di jalan Ir. Soekarno Hatta, Kelurahan Sukapura, Kecamatan Kiaracondong, Bandung Barat, Kota Bandung, Jawa Barat.



Gambar 4.1 : Area tapak terpilih  
Sumber : Google Earth

Batas dari area tapak adalah ;

- Utara : Lahan parkir bis dan jalan Sekejati
- Timur : Express Po. Parahyangan
- Selatan : Jalan Ir. Soekarno Hatta
- Barat : Rumah warga dan jalan buntu





Dari peraturan RTRW Kota Bandung dan RDTR Kota Bandung, untuk bangunan industri pada wilayah ini diatur ketentuan berikut ;






- KDB : 40% - 60%
- KLB : maksimal 4
- JML : 8 dengan tinggi maksimal 40 meter
- GSB :  $\frac{1}{2}$  dari ukuran jalan (20 meter)

Data untuk tanah keras pada tapak ini adalah 9.5 meter di bawah permukaan tanah. Data ini diambil dari data sondir boring rata – rata di wilayah Bandung Barat (Manuputty F, 2011, 47)

Program pengolahan tapak yang digunakan untuk perancangan pembangunan perusahaan game di Bandung ini adalah sebagai berikut (lihat tabel 4.4) ;

**Tabel 4.4** : Program pengolahan tapak  
Sumber : Analisis pribadi

| <b>Jenis Tanaman</b> |   |   |
|----------------------|---|---|
| <b>No</b>            | <b>Nama - Keterangan</b>  | <b>Gambar</b>   |
| 1                    | <b>Pohon Pucuk Merah</b>  |   |
|                      | Jenis pohon peneduh sekaligus juga pohon estetika karena campuran warna daun yaitu hijau dan merah  |   |
| 2                    | <b>Pohon Glodokan</b>   |   |
|                      | Jenis pohon peneduh dan pembatas untuk membatasi area samping tapak sehingga keamanan lebih terjaga |   |
| 3                    | <b>Bunga Lavender</b>   |  |
|                      | Jenis bunga dan tanaman semak yang bisa menambah estetika karena warna bunga yang berwarna ungu     |   |
| 4                    | <b>Pohon Mangga</b>   |   |
|                      | Jenis pohon peneduh yang sangat rindang sehingga bisa menurunkan iklim mikro dibagian tapak         |   |

|                                  |   |  |
|----------------------------------|---|--|
| 5                                | <b>Bunga Oleander</b>   |    |
|                                  | Jenis pohon dengan bunga berwarna merah muda yang mampu mengurangi kebisingan                                   |  |
| 6                                | <b>Pohon Angsana</b>  |    |
|                                  | Jenis pohon yang memiliki pertumbuhan yang cepat sehingga akan bisa menghisap polutan di sekitar tapak          |  |
| 7                                | <b>Rumput Gajah Mini</b>  |   |
|                                  | Jenis rumput yang menutupi bagian tanah yang masih terbuka dan dapat membantu penyerapan air hujan              |  |
| <b><u>Penutup Pedestrian</u></b> |   |  |
| <b><u>No</u></b>                 | <b><u>Nama - Keterangan</u></b>   | <b><u>Gambar</u></b>   |
| 1                                | <b>Mozaik Batu Alam</b>   |  |
|                                  | Jenis penutup ini tidak membuat licin dan sekaligus bisa untuk refleksi kaki                                    |  |
| 2                                | <b>Koral Sikat</b>  |  |
|                                  | Batu koral sikat yang tidak licin dan cocok untuk pedestrian, bisa dipasang dengan cara pembentukan suatu objek |  |



|                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| 3                                     | <b>Mozaik Keramik</b>   |   |
|                                       | <p>Penggunaan mozaik keramik digunakan untuk menambah keunikan dari warna warni di area pedestrian</p>  |  |
| <b><u>Penutup Jalur Kendaraan</u></b> |   |  |
| <b><u>No</u></b>                      | <b><u>Nama - Keterangan</u></b>   | <b><u>Gambar</u></b>   |
| 1                                     | <b>Paving</b>   |    |
|                                       | <p>Jenis penutup tanah yang tidak permanen, bisa untuk lalu lintas kendaraan dan masih bisa menyerap air hujan untuk masuk ke dalam tanah</p> |  |
| 2                                     | <b>Grass Block</b>  |   |
|                                       | <p>Penutup ini bisa digunakan untuk area parkir outdoor, nyaman untuk lalu lintas kendaraan dan masih ada unsur penghijauan</p>               |  |
| <b><u>Peneduh Pedestrian</u></b>      |   |  |
| <b><u>No</u></b>                      | <b><u>Nama - Keterangan</u></b>   | <b><u>Gambar</u></b>   |
| 1                                     | <b>Baja dan Kaca</b>  |  |
|                                       | <p>Kedua bahan ini perpaduan yang bagus untuk memberikan peneduhan pedestrian di dalam site</p>   |  |

| <b>Estetika Tapak</b> |   |  |
|-----------------------|---|--|
| <b>No</b>             | <b>Nama - Keterangan</b>  | <b>Gambar</b>  |
| 1                     | <b>Sculpture</b>  |  |
|                       | <p>Sculptur ini berguna sebagai eye catcher untuk menunjukkan perusahaan game sekaligus menjadi tempat photoshot bagi para pengunjung</p> |  |
| 2                     | <b>Air Mancur</b>   |  |
|                       | <p>Air mancur ini merupakan area penyeimbang di bagian tapak, menyeimbangkan dengan adanya air dan suara gemericik dari air mancur</p>    |  |

