

GAME AND MINIMOVIE THEATER DI MANADO

Implementasi Gamespace in Architecture

Toar Robot¹
Judy O. Waani²
Frederik T. Andries³

ABSTRAK

Industri film dan game pada zaman ini adalah dua industri yang memiliki laju perkembangan yang pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang digital yang makin bertumbuh setiap waktunya membuat dua industri ini tak akan pernah mati. Makin canggih teknologi berkembang maka semakin memuaskan hasil dari produksi game dan film. Dengan mendasarkan hal tersebut maka perancangan Game and Mini Movie Theater di kota Manado dirasa perlu mengingat perkembangan masyarakat Manado yang makin modern tiap harinya. Game and Mini Movie theater merupakan wadah arsitektural yang dapat menampung rasa rindu masyarakat akan hiburan digital yang berkesan canggih. Objek rancangan ini juga dapat menjadi umpan balik akan gaya hidup masyarakat modern di Manado.

Kata Kunci : *Game, Theater*

I. PENDAHULUAN

Industri film dan game pada zaman ini adalah dua industri yang memiliki laju perkembangan yang pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang digital yang makin bertumbuh setiap waktunya membuat dua industri ini tak akan pernah mati. Hal itu terbukti dimana setiap adanya teknologi digital terbaru selalu dibarengi dengan munculnya game-game dan pembuatan film-film yang saling mendukung dengan kecanggihan teknologi tersebut. Makin canggih teknologi berkembang maka semakin memuaskan hasil dari produksi *game* dan film.

Dalam perkembangannya tersebut maka dapat dilihat bahwa sangat jelas kedua industri ini memiliki prospek bisnis yang sangat menguntungkan. Jika berbicara bisnis yang satu ini maka perlu adanya suatu wadah yang menyokong kelancaran distribusi pada konsumen akan *game* dan film tersebut. Wadah yang dimaksud harus bersifat *entertainment* karena sedianya game dan film itu adalah *entertainment* masyarakat.

Pada tahun 2011 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survey jumlah pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna internet aktif Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat 8% dari tahun 2010, dimana saat itu penggunaanya hanya sekitar 55 juta orang. Dari survey tersebut juga diketahui 65% pengguna internet yang bermain game online baik dari console, pc, hp, atau tablet. Sedangkan menurut data *SM Content Aggregation and Incubation Telkom* pada tahun 2010 jumlah *gamer* khusus *game online* terus meningkat sekitar 33% setiap tahunnya. Artinya pasar game tidak akan pernah habis seiring teknologi dan komunikasi yang terus berkembang.

Tidak bedanya dengan film, pertumbuhan penonton di Indonesia semakin bertambah mengingat menonton film di bioskop sudah bukan lagi hal yang mewah. Seiring berkembangnya kreatifitas para penggarap film serta didukung oleh kemajuan teknologi maka industri ini selalu menjadi yang terdepan dibidang *entertainment*.

Dengan melihat dari kebutuhan gaya hidup masyarakat saat ini, maka bermain game dan menonton film dapat dijadikan ladang usaha yang cukup menguntungkan. Dengan catatan, dalam menjalankan bisnis hiburan baiknya rancangan dapat disesuaikan dengan berbagai macam *issue* yang terjadi pada masyarakat belakangan ini. Konsep yang beradaptasi dengan pola gaya hidup masyarakat sekiranya dapat dengan mudah diterima, apalagi bila di terapkan di daerah yang sedang menuju pada kehidupan masyarakat maju. Sebagai eksisting objek rancangan, perlunya dibangun dimanado dikarenakan, pertama kurangnya wadah yang menampung minat dan hasrat masyarakat akan *game* di manado. Wadah yang ada pun hanyalah warnet atau tempat penyewaan game yang amatir dan tidak di manajemen dengan benar, sehingga wadah-wadah tersebut tidak bertahan lama. Padahal bisnis game dan film ini memiliki prospek besar dan dapat memberikan penghasilan dan lapangan pekerjaan yang

¹ Mahasiswa PS 1 Arsitektur UNSRAT

² Staf Dosen Pengajar, Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur UNSRAT

³ Staf Dosen Pengajar, Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur UNSRAT

besar jika di atur dengan baik. Kedua, perancangan sebuah objek arsitektur di Manado masih terlalu *mainstream* atau terlalu biasa, dimana perancangan objek masih belum terbiasa menerapkan tema arsitektural yang berbeda, kebanyakan hanya menggunakan tema arsitektural yang biasa dipakai banyak orang pada perancangannya. Dengan adanya tema perancangan *Gamespace*, objek rancangan menjadi lebih eksklusif dan memiliki nilai jual lebih.

II. METODE PERANCANGAN

II.1 Pendekatan Perancangan

Dalam merancang *Game and Mini Movie Theater* di Manado, digunakan beberapa pendekatan perancangan seperti :

- **Pendekatan Tematik.** Tema yang diambil adalah “ Implementasi *Gamespace in Architecture* “ dimana tema ini dikaitkan langsung dengan dunia game dan movie.
- **Pendekatan Tipologi Objek.** Pengidentifikasian tipe/tipologi dan tahap pengolahan tipe.
- **Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan.** Perlu dilakukan analisis pemilihan lokasi site dan analisis tapak beserta lingkungan sekitar.

II.2 Metode Penelitian

Sebagai bentuk dari strategi perancangan dalam melakukan pendekatan perancangan dan memperoleh informasi, perlu dilakukan metode penelitian berupa metode pengumpulan data yang terbagi atas :

- **Metode Primer.** Metode ini berupa survei, observasi, dan eksperimen desain.
 1. Survei dapat berupa wawancara dalam hal ini menganalisa dan merangkum pendapat-pendapat hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dan dosen penguji dan narasumber yang berkaitan dengan judul serta tema yang diangkat.
 2. Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung pada lokasi yang berhubungan dengan objek perancangan sehingga kondisi lokasi dapat diketahui dengan jelas.
 3. Eksperimen Desain dalam hal ini menguji cobakan gagasan desain melalui proses transformasi sampai pada perwujudan ide-ide desain 2 dimensi maupun 3 dimensi.
- **Metode Sekunder.** Metode ini merupakan berbagai macam studi yang dilakukan baik berupa studi literatur, studi komparasi, ataupun studi image.
 1. Studi Literatur untuk mendapatkan dan mempelajari penjelasan mengenai judul dan tema desain.
 2. Studi Komparasi yaitu mengadakan studi komparasi dengan objek atau fasilitas sejenis atau hal-hal kontekstual yang berhubungan dengan objek desain yang sumbernya diambil melalui internet, buku-buku, majalah, dan objek yang sudah terbangun.
 3. Studi Image menilai objek-objek secara visual untuk merumuskan konsep-konsep desain yang diperlukan.

III. KAJIAN PERANCANGAN

III.1 Definisi Objek

Setelah ditinjau dari berbagai sumber dan literatur, didapat satu kesimpulan pengertian *Game and Mini Movie Theater di Manado* adalah : suatu bangunan atau ruang yang mewadahi aktivitas bermain banyak permainan dan menonton film dalam teater yang lebih kecil atau privat di kota Manado.

III.2 Deskripsi Objek

- **Kedalaman Pemaknaan Objek Rancangan**

Game atau permainan adalah sesuatu yang dilakukan untuk mencapai skor tertentu atau untuk dimenangkan dengan maksud dan tujuan sebagai hiburan. *Game* atau permainan juga bisa berupa aktivitas untuk dipertontonkan suatu keahlian atau keterampilan dalam melakukan kegiatan yang dapat memberikan kesenangan atau kepuasan tertentu baik bagi pemain maupun penontonnya. *Game and Mini Movie Theater* adalah objek rancangan yang mewadahi kegiatan atau aktivitas bermain berbagai jenis permainan dan kebutuhan akan hiburan berupa *movie* dalam skala kecil dengan tujuan agar lebih private.

- **Prospek dan Fisibilitas Proyek**

Prospek perancangan *Game and Mini Movie Theater* di Manado dapat ditinjau dari berbagai segi seperti :

- **Pendidikan**
Jenis permainan edukasi dirancang khusus untuk menstimulasi otak khususnya pada anak sehingga bermanfaat pada perkembangan dan pendidikan anak usia dini tidak hanya untuk hiburan semata.
- **Kenyamanan dan Keamanan**
Orang yang berminat menikmati permainan dan hiburan tidak perlu mengalami kesulitan dalam mencari tempat yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan karena telah dihadirkan di dalam kota Manado.
- **Kelayakan**
Memenuhi kebutuhan masyarakat manado akan kebutuhan edukasi dan entertainment.
- **Jangkauan**
Bukan hanya untuk pulau Sulawesi tetapi objek dirancang juga untuk menjangkau semua wilayah Indonesia bagian tengah dan bagian timur.

III.3 Lokasi dan Tapak

Penentuan lokasi dan tapak disesuaikan dengan *Zoning Regulation* dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Manado 2006 – 2016 dimana sesuai dengan arahan lokasi untuk Kawasan perdagangan dan jasa dan sebagainya tersebar di tiga kawasan yang terdapat di tiga kecamatan yaitu kecamatan Malayang, kecamatan Wenang dan kawasan reklamasi, dan kecamatan Mapanget. Dengan melakukan proses penilaian melalui beberapa kriteria (aksesibilitas, ketersediaan lahan, kebisingan) yang disesuaikan dengan faktor-faktor tapak yang akan mempengaruhi fungsi objek, maka diperoleh site terpilih yang memiliki skor tertinggi pada pemilihan site.



Lokasi perancangan objek *Game and Mini Movie Theater* terletak di Provinsi Sulawesi Utara. Tepatnya di Kota Manado, di Kelurahan Kairagi, Kecamatan Mapanget.

- **Kondisi Tapak**
Berikut adalah batas – batas area di sekeliling site :
 - Sebelah Utara : Lapangan Golf dan Golden Kawanua
 - Sebelah Timur : Lahan Kosong
 - Sebelah Selatan : Jalur Ring Road II
 - Sebelah Barat : Restoran Nyiur Melambai dan Lokasi Pameran Kayuwatu

Lokasi dan site untuk objek rancangan ini sangat mudah di akses karena terletak di pusat kota Manado di area boulevard yang dipenuhi berbagai fasilitas. Di sekitar site terdapat sarana olahraga, perumahan elite, pertokoan, fasilitas pendidikan, kantor dan lain-lain. Jarak tempuh ke berbagai fasilitas sangatlah dekat dan tepat di depan site adalah jalur kendaraan umum dari dan menuju Bandar Udara. Sehingga berbagai bentuk transportasi baik berjalan kaki, roda dua, ataupun roda empat dengan jenis kendaraan pribadi maupun kendaraan umum semuanya dapat digunakan untuk menuju ke lokasi tapak dari tempat-tempat fasilitas publik atau sebaliknya dari tapak menuju ke tempat lain.

III.4 Kajian Tema

Dalam perancangan *Game and Mini Movie Theater* di Manado tema yang digunakan adalah “Implemetasi *Gamespace in Architecture*”. Menurut Mark Wigley dalam buku *Space Time Play, Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, Gamespace* secara garis besar situasi dimana kita yang berada didunia nyata tapi pikiran dan kesadaran kita tenggelam dalam dunia buatan yang menarik seluruh perhatian dalam kesadaran seakan-akan secara psikologi membuat kita untuk tetap berada dalam dunia tersebut. Dan dunia itu adalah dunia game.

Beberapa unsur dalam game yang membuat game itu menarik sehingga menciptakan sebuah dunia *gamespace*, dapat diambil untuk menjadi bentuk kreatifitas dalam merancang bangunan. Dalam buku *Space Time Play, Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, dijelaskan bahwa dalam setiap game memiliki unsur-unsur keunikannya tersendiri sehingga membuat setiap game berbeda satu sama lainnya. Unsur keunikan beberapa diantaranya adalah sudut pandang (*viewpoint*), kebebasan (*freedom*), gaya masa lampau dan masa depan (*classic & future style*), control, dan sebagainya. Dengan mengimplementasikan keunikan-keunikan game tersebut pada bangunan dengan benar, maka dunia *gamespace* dapat tercerminkan pada bangunan itu.

Gamespace adalah suatu ruang dan situasi dalam permainan secara digital yang terbentuk karena adanya unsur-unsur menarik perhatian yang sengaja dirancang ke dalam permainan tersebut agar manusia yang melakukan kegiatan permainan dipaksa untuk selalu awas (menaruh perhatian penuh) dan mengikuti akan situasi tersebut dengan tidak memperdulikan situasi dunia nyata. *Gamespace* membuat dunia sendiri dalam waktu singkat dan keberadaannya tidak terikat akan keadaan dunia nyata. Dalam buku *space time play* dikatakan pemain dalam *gamespace* tidak memerlukan makanan, minuman, atau tempat tinggal, artinya keadaan realitas sebenarnya akan dunia nyata telah berbelok. Dikarenakan keadaan dunia nyata dapat dimasukkan kedalam permainan, bahkan permainan bisa dikatakan mengkonsumsi dunia nyata agar keberadaannya semakin nyata.

Dalam buku *space time play* pada bagian ketiga yang lebih banyak berbicara pada kondisi real yang memungkinkan diangkat atau mempengaruhi perkembangan virtual "*games performance*" di mana kota dan lingkungan kita pun adalah *puzzle games* yang berpotensi untuk "dimainkan", disusul dengan peran praktik nyata di mana game² dan visualisasi virtual lainnya dalam desain arsitektur maupun perencanaan. Dengan berdasarkan adanya hubungan pada game dan arsitektur yang dapat membuat suatu situasi *gamespace* maka unsur dalam game yang dapat diterapkan pada arsitektur sebagai elemen yang membuat game menarik adalah:

1. *Story*

Story adalah jalan cerita pada *game* yang menjadi urat nadi kemana game itu akan berjalan. Bila diterapkan pada desain arsitektur *story* dapat diterapkan pada pola-pola pengaturan ruang pada objek rancangan baik ruang dalam maupun ruang luar. Tata letak massa, pengaturan pola dan ruang-ruang yang tercipta akan menunjukkan dan menentukan tahap-tahap aktivitas apa saja yang terjadi pada objek rancangan. Serta *story* merupakan penerapan hubungan ruang yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan analisa untuk menciptakan suatu cerita yang lengkap dan jelas tentang objek rancangan serta fungsi dan kegiatan di dalam objek rancangan.

2. *Aesthetics*

Agar pemain dapat lebih merasakan elemen-elemen dalam *video game*, diperlukan unsur estetika yang mendukung permainan. Maksud dari kata 'mendukung' adalah sesuai dengan tema permainan. Misalkan pada *game genre horror, background music* yang dimainkan bernuansa mencekam dan menegangkan, tema tampilan dunia permainan pun gelap dan menyeramkan. Dalam penerapannya pada arsitektur, *aesthetics* atau estetika dapat diterapkan pada olahan bentuk dan fasade bangunan yang terkait dengan objek rancangan. Untuk objek rancangan ini, tampilan visual dunia digital entertainment dalam hal ini *game* dan *movie* dapat diterapkan untuk menunjukkan karakteristik dan identitas bangunan objek rancangan.

3. *Mechanics*

Unsur mekanik dalam *game* juga mendukung seberapa 'nyata' dan logis suatu *game*. Unsur inilah yang mengatur suatu *game*, misalnya apa tujuan *game* tersebut, bagaimana cara pemain mencapai tujuan, apa saja yang dapat dilakukan oleh pemain dalam *game* tersebut dan lain-lain. Pada penerapannya untuk desain arsitektur dapat diterapkan pada hasil-hasil rancangan berupa pengaturan sistem pada bangunan objek rancangan baik sistem sirkulasi dan transportasi, sistem utilitas, dan sebagainya. Sistem-sistem ini adalah unsur pada bangunan yang mendukung seberapa 'nyata' dan 'logis' objek rancangan ini, meskipun fasade dan bentuk bangunan didominasi dengan permainan tampilan digital dengan kesan bebas dari segi estetika. Berbagai sistem pada bangunan ini juga merupakan elemen penting yang mendukung fungsi setiap ruang pada bangunan sehingga fungsi ruang dan bangunan nampak jelas.

4. *Technology*

Teknologi membatasi *game* seperti apa yang dapat kita buat, tetapi juga memacu kita untuk memanfaatkan sumber daya yang ada sebaik-baiknya. Kita dapat memikirkan *game* apa yang tepat untuk *handphone*, atau untuk PC dengan spesifikasi standar, atau bahkan permainan konvensional yang mudah dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dengan siapa saja. Jika pada arsitektur

penerapan unsur teknologi game dapat di terapkan pada penggunaan teknologi pada bangunan tersebut yang mendukung jati diri objek rancangan. Contohnya dengan memunculkan kesan canggih pada objek rancangan seperti penggunaan *electronic tools* sebagai pendukung *game* dan *movie* pada objek

III.5 Analisa Perancangan

- **Program Pelaku dan Aktivitas**

- Pengunjung adalah pemakai yang mengakses tapak dan fasilitas public pada bangunan untuk menikmati fasilitas utama dari objek rancangan yaitu bermain game dan menonton film.
- Pengelola adalah pemakai yang mengakses tapak dan bangunan untuk mengatur jalannya aktivitas di dalam objek rancangan. Mengawasi aktivitas pengunjung dan memantau kinerja karyawan.
- Pegawai adalah pemakai yang melakukan pekerjaan mengurus administrasi, kebersihan (cleaning service), pembayaran, keamanan dan lain-lain.

- **Program Ruang dan Fasilitas**

Secara garis besar kebutuhan ruang dan program ruang dapat dibagi dalam 4 jenis fasilitas yaitu :

- **Fasilitas Public**, hall game arcade, hall game e-sport non fisik, ruang game edukasi, ruang lobby receptionist dan kasir, atrium, retail game dan movie store, food court, cyber cafe.
- **Fasilitas SemiPublic**, kantor pengelola, ruang e-sport fisik, ruang game console, mini theater large dan executive.
- **Fasilitas Private**, ruang pimpinan pengelola, mini theater small dan medium, ruang e-sport fisik khusus, ruang loker karyawan .

- **Fasilitas Service**, toilet dan kamar mandi, dapur, instalasi daya dan jasa, pos security, gudang.

Tabel. Rekapitulasi Besaran Ruang Game and Mini Movie Theater di Manado

Fasilitas Public	Hall game arcade dan hall game e-sport non fisik	500,50m ²
	Atrium	625m ²
	Rg informasi / receptionist	26,52m ²
	Rg. game edukasi	77m ²
	Retail Game dan Movie store	1978m ²
	Mini Studio	607,25m ²
	Cyber cafe	m ²
Fasilitas SemiPublic	Rg. game console	260m ²
	Mini theatre large dan executive	740,88m ²
	Rg. E-Sport fisik	490m ²
Fasilitas Private	Kantor Pengelola	50,76m ²
Fasilitas Service	Food Court	1385,72m ²
	Dapur/Pantry	23,4m ²
	gudang	100m ²
	Toilet	54m ²
	Pos Security	10,87m ²
	Rg. Genset dan Utilitas	150m ²

- **Analisa Bentuk dan Ukuran Site**

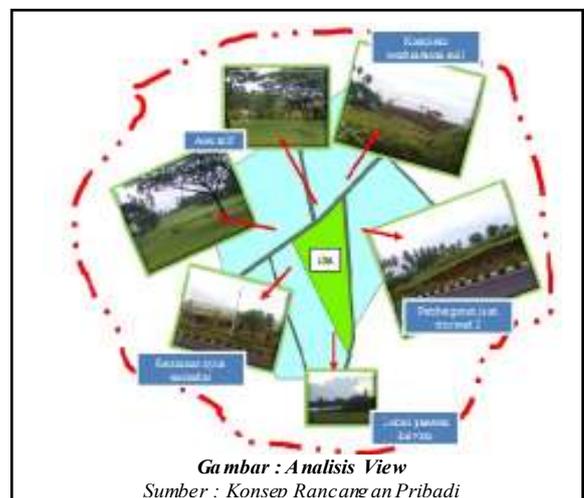
- Total Luas Site = 72339.19m²
- Total Luas Sempadan = 9983m²
- Total Luas Site Efektif = 62356.19m²
- Luas Lantai Dasar = BCR x TLSE = 50% x 62356.19m² = 31178.095m²
- Luas RTH = TLSE - LLD = 62356.19 - 31178.095 = 31178.095m²
- Total Luas Lantai Maks = FAR x TLSE = 200 % x 62356.19 = 124.712,38m²

- **Analisis View, Vegetasi, Angin, Orientasi Matahari dan Kebisingan Tapak**

Lokasi site didaerah yang banyak dilalui kendaraan besar maupun kecil. Karena itu sumber suara bising dari luar site cukup banyak sedangkan objek adalah jenis bangunan yang tidak membutuhkan kebisingan dari luar bangunan.

Tanggapan Perancangan :

- Sebaiknya fasade terbuka menghadap ke selatan dan utara agar meniadakan radiasi langsung dari cahaya matahari rendah dan konsentrasi tertentu yang menimbulkan penambahan panas.



Gambar : Analisis View

Sumber : Konsep Rancangan Pribadi

- Arah dan kecepatan angin dimanfaatkan untuk desain ventilasi bangunan
- Namun objek rancangan juga perlu memiliki barrier sebagai filter atau penyaring berupa material pada bangunan atau vegetasi seperti pepohonan



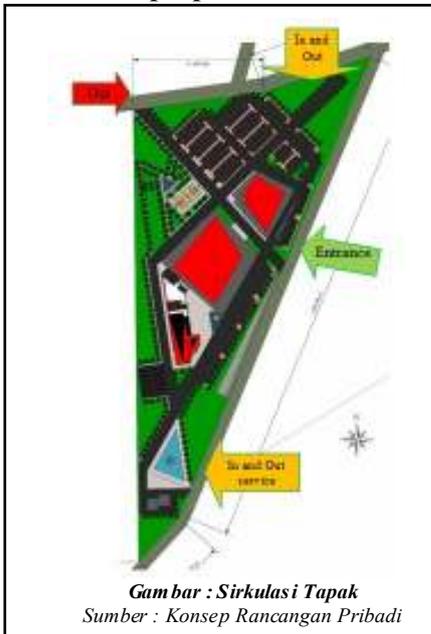
Gambar : Ruang Dalam

Sumber : Konsep Rancangan Pribadi

- sehingga sapuan angin yang kencang tidak mengganggu objek rancangan dan tetap memberikan kenyamanan bagi pelaku aktivitas di dalamnya.
- Sebaiknya bangunan tidak terlalu condong ke arah timur dan menggunakan vegetasi disisi timur untuk memblokir kebisingan dari daerah ini.
- Bagian utara diberi vegetasi yang lebih banyak karena di bagian utara adalah daerah perbelanjaan yang masih dalam tahap pembangunan
- Bagian barat dan selatan tidak terlalu membutuhkan blok untuk kebisingan karena dua daerah ini kurang menghasilkan suara bising.

IV. KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

IV.1 Konsep Aplikasi Tematik



Gambar : Sirkulasi Tapak

Sumber : Konsep Rancangan Pribadi

- **Konsep Tapak dan Ruang Luar**

Sirkulasi pada tapak pertama untuk entrance dan exit disesuaikan dengan analisa bentuk site dan kondisi di sekitar site. Sehingga dua entrance dan sdua exit saja cukup dengan merencanakan satu entrance dan exit pada satu jalur.

Sesuai dengan prinsip gamespace dengan element story yang membuat sebuah jalan cerita/alur tapak sehingga menjadi urat nadi pada objek rancangan. Saat mengakses entrance tempat parkir telah tersedia dan berhubungan langsung dengan plaza yang adalah ruang publik sekaligus *entrance* pada bangunan. Di sekeliling bangunan juga terdapat jalur untuk kendaraan menuju keluar site, menuju area service, atau mengelilingi bangunan untuk pelaku aktivitas dalam site.

Tatanan ruang luar mengadaptasi gabungan dari **prinsip story** dan **aesthetic** yaitu dirancang *jogging track*, *movie field* dan *pedestrian way* yang tidak hanya memberikan situasi gamespace yang memanipulasi tetapi juga jalur atau tracknya yang seakan memberikan sebuah urat nadi atau alur dan setiap tempat istirahat dirancang taman dengan gazebo di

atas kolam air buatan sehingga terlihat efek *story* dramatis. Jogging track taman dapat diletakkan disisi site yang menghadap ke arah pantai dengan pohon sebagai penahan angin dan penehndeh berdasarkan analisa klimatologi angin pada tapak.

Tata hijau tapak pada objek rancangan *Game and Mini Movie Theater* di Manado adalah berup ruang hijau “aktif” seperti pohon-pohon di sepanjang jalur kendaraan yang berfungsi sebagai penunjuk arah, rerumputan atau tanaman hias sebagai pembatas area parkir, dan kolam air mancur untuk



Gambar : Ruang Luar

Sumber : Konsep Rancangan Pribadi



Gambar : Ruang Hijau

Sumber : Konsep Rancangan Pribadi

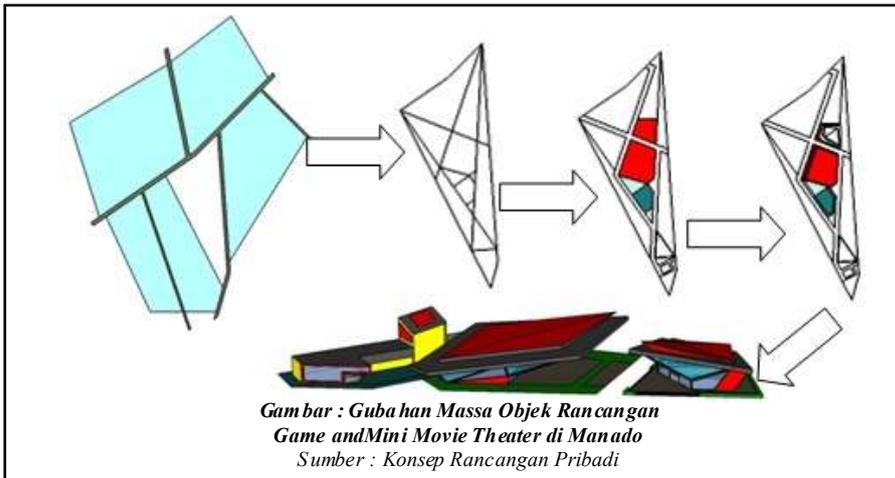
mempertegas hubungan antara entrance dan plaza.. Untuk ruang hijau “pasif” berupa pohon-pohon peneduh yang ada di taman dan tempat duduk-duduk serta di sepanjang area pejalan kaki.

- **Konsep Ruang Dalam**

Sesuai dengan studi komparasi dan tema perancangan maka interior ruangan dirancang memiliki bentangan yang lebar, langit-langit tinggi. Tema *gamespace* yang merupakan ruang virtual dalam game dengan fitur-fitur pendukung game yang sangat tinggi dan tanpa batas diterjemahkan dalam ruangan-ruangan interior yang sangat minimal pembatas agar akses pelaku aktivitas yang akan berpindah dari fasilitas utama ke *area public* atau *service* semakin mudah dan cepat. Berdasarkan analisa view dan klimatologi pada tapak, interior bangunan membutuhkan banyak ruang yang luas dengan banyak bukaan di bagian tertentu agar cukup mendapatkan sinar matahari pagi dan dapat mengakses view yang bagus.

IV.2 Konsep Perancangan Bangunan

- **Konsep Perletakan dan Gubahan Massa**



Dari bentuk tapak diambil garis dari tiap sudut untuk memberikan hubungan tiap sisi tapak dengan sudutnya. Setiap garis ditarik berdasarkan analisa terhadap view, daerah sekitar tapak, kontur, dll. Ditentukan daerah dimana bangunan akan berdiri berdasarkan BCR pada garis-garis yang telah ditarik tadi.

Penentuan sirkulasi sebagai penerapan dari tema *Gamespace* dimana sirkulasi keluar masuk yang memotong bangunan dan mengelilinginya merupakan pelambangan dari dunia game (bangunan) berada di dalam dunia nyata (daerah sekitar) yang dihubungkan dengan ruang tanpa batas (sirkulasi). Bentuk bangunan digubah berdasarkan kebutuhan ruang dan penerapan tema. Bentuk yang tidak simetris, fantasi, dan terkesan tidak teratur adalah hasil dari pendalaman *Gamespace*.

IV.3 Hasil Perancangan



Konsep penataan dan perletakan massa yang pertama mengambil aplikasi tema dimana prinsip aesthetic dan story pada karakter tanda *gamespace* sifatnya dinamis dan transformatif diterjemahkan dalam tata massa yang seperti memanipulasi dan memberi

sebuah cerita namun semuanya saling berhubungan satu dengan yang lain untuk mencapai suatu situasi dimana didalam objek menjadi pusat perhatian dari pada diluar objek. Selain itu penataan massa juga disesuaikan dengan analisa tapak atau site dimana massa yang paling besar adalah massa utama yang merupakan pusat berada di tengah dan terhubung dengan semua massa pendukung lainnya. Sehingga berdasarkan analisa kebisingan massa pusat yang berisi fasilitas utama seperti ruang theater, ruang *game* dan lain-lain tingkat kebisingannya semakin rendah karena telah disaring oleh vegetasi dan dinding massa lainnya. Kemudian massa pendukung yang lebih kecil dan kompleks seperti untuk ruang publik dan kantor berada di arah barat dan massa pendukung untuk ruang service berada di area selatan agar tetap mendapatkan sinar matahari yang cukup namun juga tetap teduh sesuai dengan analisa vegetasi dan orientasi matahari.

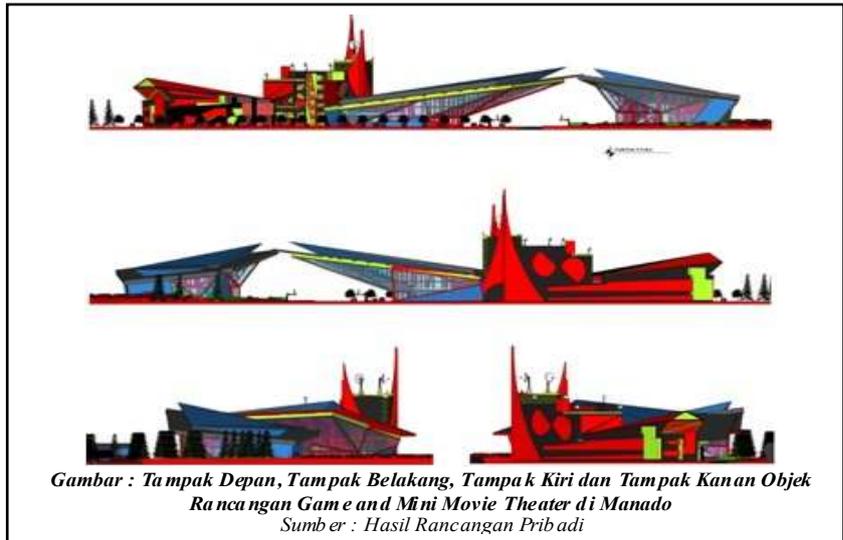
Penggunaan material disesuaikan dengan karakteristik objek dimana game dengan ciri khasnya yang canggih *digital* dan *high tect* maka dipilih material kaca untuk sebagian massa bangunan yang juga disesuaikan

dengan analisa orientasi matahari, view, angin, dan sirkulasi yaitu pada bagian public, semi public dan juga pada fasilitas pelengkap. Kemudian digabungkan dengan dinding-dinding beton untuk memperkuat penampilan bangunan dan menyelubungi bangunan.

Olahan bentuk-bentuk ekstrim kreatif dan relatif lebih bebas mengadaptasi tema dengan mempertimbangkan analisa bentukan site. Sistem struktur yang digunakan bisa lebih bebas dan terekspose. Dengan mengacu pada tema membuat suatu inovasi baru yang berbeda dari bangunan di sekitar tetapi juga harus disesuaikan dengan kondisi tanah pada tapak.



Gambar : Perspektif Objek Rancangan Game and Mini Movie Theater di Manado
Sumber : Hasil Rancangan Pribadi



Gambar : Tampak Depan, Tampak Belakang, Tampak Kiri dan Tampak Kanan Objek Rancangan Game and Mini Movie Theater di Manado
Sumber : Hasil Rancangan Pribadi

V. PENUTUP

Game and Mini Movie Theater di Manado adalah wadah arsitektural yang dirancang dengan konsep tema “Implementasi *Gamespace in Architecture*” dimana objek rancangan ini merupakan tempat berbagai aktivitas atau kegiatan bermain segala jenis permainan dan kegiatan menikmati movie dalam skala kecil dan bersifat private. Objek rancangan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung dan menunjang aktivitas dalam objek baik yang bersifat entertainment maupun yang bersifat edukasi, sehingga warga masyarakat manado dapat memiliki *passion* yang lebih terhadap *game* dan *movie* serta memiliki tempat yang layak untuk menyalurkan keinginan dalam memenuhi kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Borries, Friedrich von. Wallz, Steffen P. Boltger, Matthias 2007. *Space Time Play, Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Germain National Library, Germany.
- Castle, Helen. 2005. *Adspace : Interactive Architecture*. Wiley-Academy, Great Britain.
- Chiara, Joseph de. Callender, John. 2001. *Time Saver Standards for building Types*. McGra-Hill.
- Chiara, Joseph de. Koppelman, Lee E. 1989. *Standar Perencanaan Tapak*. Erlangga, Jakarta.
- Harland, Richard. 1987. *Superstructuralism : The Philosophy of Structuralism and Post-Structuralism*. Methuen, London.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens: "A Study of the Play-Element In Culture"* Rouldege & Kegan Paul Ltd.
- Juwana, Jimmy S. 2005. *Panduan Sistem Bangunan Tinggi untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*. Erlangga, Jakarta.
- Littlefield, David. 2008. *Metric Handbook Planning and Design Data : Third Edition*. Elsevier, Jordan Hill UK.
- Neufert, Ernst. Peter. 2000. *Architects Data: Third Edition*. Wiley-Blackwell.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufman Publishers, Burlington, USA.
- Zeisel, John. 1984. *Inquiry by Design Tools : for Environment Behavior Research*. CUP Archive.