

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	i
KATA PENGANTAR PENULIS	i
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	i
DAFTAR TABEL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
BAB I PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Dan Sasaran.....	14
1.4 Metode	15
1.5 Sistematika Penulisan	16
1.6 Keaslian Penulisan.....	16
1.7 Kerangka Berfikir.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 Game	19
2.2 Game Developer.....	23
2.3 Game Center.....	30
2.4 Game Training Facility	32
2.5 Mixed-Use	33
2.6 Preseden.....	34
2.7 Tabel Perbandingan Preseden.....	40
BAB III PENDEKATAN TIPOLOGI	42
3.1 Arsitektur Kontemporer	42
3.2 Studi Kasus	48
3.3. Komparisasi Tabel	53
BAB IV TINJAUAN DAN ANALISIS TAPAK	55
4.1 Tinjauan Kota Surabaya.....	55
4.2 Pendekatan Pemilihan Lokasi.....	57
4.3 Potensi Perancangan Studio Game Developer Di Surabaya	58
4.4 Pemilihan Lokasi Menggunakan Metode Parametric Analysis	60
4.4.1. Analisis Circumscribed Circle (3 points circle).....	60
4.4.2. Analisis <i>Voronoi Diagram</i>	61
4.5 Pemilihan Tapak.....	63
4.5.1 Alternatif Tapak.....	63



4.5.2.1 Penilaian Kualitas Tapak Sesuai dengan Kriteria	66
---	----

BAB V ANALISIS PERANCANGAN 69

5.1. Analisis Makro	69
---------------------------	----

5.1.1. Analisis Kondisi Tapak	69
-------------------------------------	----

5.1.2 Analisis Infrastruktur Tapak.....	69
---	----

5.1.2.1 Fungsi Bangunan Eksisting.....	69
--	----

5.1.2.2 Kondisi Jalan Menuju Tapak	70
--	----

5.1.2.3 Kualitas Jaringan dari berbagai Provider.....	71
---	----

5.1.2.4 Fitur Area Tapak.....	73
-------------------------------	----

5.1.3. Analisis Iklim Tapak	75
-----------------------------------	----

5.1.4. Orientasi Tapak terhadap Jalan	76
---	----

5.1.5. Analisis Kebisingan.....	77
---------------------------------	----

5.1.6. Peraturan Tapak	77
------------------------------	----

5.1.7 Analisis SWOT Pada Tapak.....	79
-------------------------------------	----

5.2. Analisis Meso	80
--------------------------	----

5.2.1. Orientasi Tapak terhadap Jalan	80
---	----

5.2.2. Strategi Desain.....	81
-----------------------------	----

5.1. Analisis Mikro	89
---------------------------	----

5.1.1. Analisis Studio Game Developer dan Game Center di Kota Surabaya.....	89
---	----

5.1.2. Alur Pendanaan	91
-----------------------------	----

5.1.2.1. Model Bisnis	92
-----------------------------	----

5.1.2.2. Fasilitas.....	93
-------------------------	----

5.1.3 Analisis Pengguna.....	93
------------------------------	----

5.1.4. Aktivitas Pengguna	95
---------------------------------	----

5.1.4.1. Aktivitas Pengelola dan Kegiatan Pengelola	95
---	----

5.1.4.2. Aktivitas Karyawan dan Pola Kegiatan Karyawan.....	97
---	----

5.1.4.3. Aktivitas Staff dan Pola Kegiatan Staff.....	104
---	-----

5.1.4.4. Aktivitas Pengunjung dan Pola Kegiatan Pengunjung	109
--	-----

5.1.5. Program Ruang Arsitektur	113
---------------------------------------	-----

5.1.5.1. Diagram Zonasi Program Ruang Arsitektur	116
--	-----

5.1.6. Penerapan Arsitektur Kontemporer	117
---	-----

5.1.7. Respon Desain.....	117
---------------------------	-----

5.1.8 Penerapan Strategi Desain pada Bangunan.....	119
--	-----

BAB VI KONSEP PERANCANGAN 120

6.1. Kerangka Perancangan.....	120
--------------------------------	-----

6.2. Konsep Makro	121
-------------------------	-----

6.2.1. Game Developer AAA sebagai jawaban dari kurangnya sektor formal dalam industri game di Kota Surabaya	121
---	-----

6.2.2. Studio Game Developer AAA sebagai jawaban dari kurangnya fasilitas produksi game di Kota Surabaya	121
--	-----

6.3. Konsep Meso	122
------------------------	-----



6.3.1. Bentuk Bangunan.....	122
6.3.2. Konsep Struktur	122
6.3.3. Zonasi	123
6.3.4. Landscape.....	123
6.3.5. Sirkulasi.....	124
6.4. Konsep Mikro	124
6.4.1. Arsitektur Kontemporer.....	124
6.4.2. Gamification dalam Arsitektur	125
6.4.2.1. Transformasi Elemen Point terhadap Bangunan.....	125
6.4.2.2. Transformasi Elemen Level terhadap Bangunan	126
6.4.2.3. Transformasi Elemen Level <i>Challenges</i> terhadap Bangunan.....	127
6.4.3. Konsep Material.....	127
6.4.4. Konsep Pencahayaan	128
6.4.5. Konsep Penghawaan	128
6.4.6. Fasad.....	129
6.4.7. Konsep Utilitas.....	129
DAFTAR PUSTAKA.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Perumbuhan Penggunaan Gim Dunia	6
Gambar 1.2 Diagram Jumlah Pengguna Gim Dunia.....	6
Gambar 2.1 Permainan Tic-Tac-Toe	20
Gambar 2.2 Konsol Game ATARI	20
Gambar 2.3 Mesin Pong	21
Gambar 2.4 Konsol NES.....	22
Gambar 2.5 Proses Desain Game.....	30
Gambar 2.6 Fasad Bangunan Mihoyo.....	34
Gambar 2.7 Entrance Bangunan Mihoyo.....	35
Gambar 2.8 Interior Bangunan Mihoyo.....	35
Gambar 2.9 Interior Bangunan Mihoyo.....	35
Gambar 2.10 Entrance Bangunan Kuro Games	36
Gambar 2.11 Entrance Bangunan Kuro Games	36
Gambar 2.12 Entrance Bangunan Kuro Games	37
Gambar 2.13 Fasad Tencent Game HQ	38
Gambar 2.14 Transformasi Desain Tencent HQ.....	38
Gambar 2.15 Interior Tencent HQ	39
Gambar 3.1 Façade Agora Tech Park	48
Gambar 3.2 Area Tengah Agora Tech Park.....	49
Gambar 3.3 Exterior Supercell's Headquarters	49
Gambar 3.4 Kolom Kayu Exposed pada Supercell's Office Building	50
Gambar 3.5 Interior Supercell's Office Building	51
Gambar 3.6 Exterior Xi'an Qujiang Art Center	51
Gambar 4.1 Peta Kota Surabaya	55
Gambar 4.2 Data Iklim Kota Surabaya	56
Gambar 4.3 Data Rincian Jumlah Penduduk Kota Surabaya.....	56
Gambar 4.4 Data Kecamatan dan Kelurahan Kota Surabaya	57
Gambar 4.5 Analisa Circumscribed Circle Tahap 1	60
Gambar 4.6 Analisa Circumscribed Circle Tahap 2	61
Gambar 4.7 Analisa Voronoi Diagram Tahap 1	62
Gambar 4.8 Analisa Voronoi Diagram Tahap 2	62
Gambar 4.9 Fungsi Ketentuan Lahan di Kota Surabaya.....	63
Gambar 4.10 Alternatif Tapak 1	63
Gambar 4.11 Alternatif Tapak 2	64
Gambar 4.12 Alternatif Tapak 3	65
Gambar 5.1 Identifikasi Sekitar Tapak	69
Gambar 5.2 Penggunaan Lahan Alternatif 2.....	70
Gambar 5.3 Kondisi Jalan di Sekitar Tapak	71
Gambar 5.4 Persebaran Jaringan IM3 di Area Tapak.....	71
Gambar 5.5 Persebaran Jaringan Smartfren di Area Tapak.....	72
Gambar 5.6 Persebaran Jaringan Telkomsel di Area Tapak	72
Gambar 5.7 Persebaran XL- Axiata di Area Tapak	73
Gambar 5.8 Vegetasi di Tapak.....	74
Gambar 5.9 Fitur Buatan Manusia.....	74
Gambar 5.10 Utilitas Air Kotor Kota Surabaya.....	74
Gambar 5.11 Analisis Sunpath Kota Surabaya.....	75
Gambar 5.12 Analisis Kelembapan dan Iklim Kota Surabaya	75
Gambar 5.13 Analisis Windrose Kota Surabaya	76
Gambar 5.14 Akses Menuju Tapak.....	76
Gambar 5.15 Potensi Sumber Kebisingan	77
Gambar 5.16 Area Tapak.....	78
Gambar 5.17 KDB dan KDH Tapak.....	78



Gambar 5.18 Sempadan Tapak	79
Gambar 5.19 Orientasi Jalan Pada Tapak	80
Gambar 5.20 Skema Pada Tapak	86
Gambar 5.21 Skema Sirkulasi Pada Tapak	87
Gambar 5.22 Skema Orientasi Massa	88
Gambar 5.23 Skema Landscape Pada Tapak	88
Gambar 5.24 Diagram Pendanaan Studio Game Developer di Indonesia	91
Gambar 5.25 Fasilitas Komersial.....	93
Gambar 5.26 Diagram Pengelompokkan Pengguna	93
Gambar 5.27 Diagram Aktivitas Pengelola	97
Gambar 5.28 Diagram Aktivitas Karyawan.....	104
Gambar 5.29 Diagram Aktivitas Staff	108
Gambar 5.30 Diagram Aktivitas Trainer	109
Gambar 5.31 Diagram Kegiatan Tamu	112
Gambar 5.32 Diagram Aktivitas Anak-anak dan Remaja.....	113
Gambar 5.33 Diagram Zonasi Kantor Developer	116
Gambar 5.34 Diagram Zonasi Training Facility dan Game	116
Gambar 5.35 Diagram Strategi Perancangan	117
Gambar 5.36 Skema Orientasi Massa	118
Gambar 5.37 Skema Zonasi Berdasarkan Massa	118
Gambar 5.38 Diagram Penerapan Strategi Desain.....	119
Gambar 6.1 Diagram Konsep	117
Gambar 6.2 Diagram Konsep Makro	118
Gambar 6.3 Skema Bentuk Massa Bangunan.....	2019
Gambar 6.4 Struktur Bangunan	119
Gambar 6.5 Skema Zonasi	120
Gambar 6.6 Skema Landscape Pada Tapak	120
Gambar 6.7 Sirkulasi Masuk dan Keluar	121
Gambar 6.8 Diagram Gamifikasi	122
Gambar 6.9 Diagram Elemen Gamifikasi.....	122
Gambar 6.10 Desain Checkpoint	123
Gambar 6.11 Desain Studio Produksi	123
Gambar 6.12 Desain Touchscreen	124
Gambar 6.13 Desain Penggunaan Material.....	36
Gambar 6.14 Skematik Pencahayaan.....	125
Gambar 6.15 Skematik Penghawaan	38
Gambar 6.16 Desain Fasad	38
Gambar 6.17 Skema Air Bersih	39
Gambar 6.18 Skema Air Hujan.....	127
Gambar 6.19 Skema Air Kotor	127
Gambar 6.20 Skema Jaringan Sampah	128
Gambar 6.21 Skema Titik Kumpul	128

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar <i>Game Developer</i> dan Jumlah Karyawan	12
Tabel 1.2 Daftar Tinjauan Karya Tulis	16
Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan Ruang Primer	28
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang Sekunder	28
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang Penunjang	28
Tabel 2.4 Program Ruang Studio <i>Game Developer</i>	29
Tabel 2.5 Program Ruang Game Center	31
Tabel 2.6 Tabel Perbandingan Preseden	40
Tabel 3.1 Tabel Komparisasi	53
Tabel 4.1 Identifikasi Penyedia Game di Kota Surabaya	59
Tabel 4.2 Identifikasi Komunitas Game di Kota Surabaya.....	59
Tabel 4.3 Perbandingan Nilai Kualitas Tapak	66
Tabel 4.4 Regulasi Pembangunan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya.....	68
Tabel 5.1 Jenis Jalan di Sekitar Tapak Terpilih	70
Tabel 5.2 SWOT Tapak Terpilih	79
Tabel 5.3 Tabel Analisis Orientasi.....	81
Tabel 5.4 Analisis Tata Massa	82
Tabel 5.5 Analisis Bentuk Bangunan.....	83
Tabel 5.6 Analisis Struktur	84
Tabel 5.7 Analisis Respon Desain	86
Tabel 5.8 Unit Kantor Game Developer Indie.....	92
Tabel 5.9 Biaya Sewa dan Jual di Kota Surabaya Barat	93
Tabel 5.10 Target Pengguna 1	94
Tabel 5.11 Target Pengguna 2.....	94
Tabel 5.12 Aktivitas Pengelola	95
Tabel 5.13 Aktivitas Karyawan	97
Tabel 5.14 Aktivitas Staff.....	104
Tabel 5.15 Analisis Kegiatan Pengunjung.....	109
Tabel 5.16 Program Ruang Studio <i>Game Developer</i>	113