

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi memberikan efek terhadap perkembangan dunia permainan tradisional menjadi semakin *modern* sehingga dapat dimainkan di setiap tempat dan kalangan. Peningkatan minat masyarakat terhadap *game* mempengaruhi kebutuhan bangunan fungsi publik yang berorientasi terhadap *game*. Kota Pekanbaru merupakan kota yang belum memiliki fasilitas *game center* yang memadai. *Game center* menjadi kebutuhan ruang masyarakat Pekanbaru untuk menuangkan minat bakat atau hanya sekedar hiburan. Kota Pekanbaru memiliki jumlah peminat dalam dunia *game* yang cukup tinggi tercermin dari mulai banyaknya pembangunan fasilitas *game*. Perancangan dalam Pra Tugas Akhir **Game Center dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Kawasan Komersial Pekanbaru** diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan terkait fasilitas *game center* pada masyarakat Pekanbaru.

Proses perancangan **Game Center dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Kawasan Komersial Pekanbaru** mengacu kepada program ruang dan massa bangunan yang disesuaikan dengan metode analisis dan sintesis yang telah disajikan. Jenis permainan yang akan diwadahi menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih bentuk dan luasan ruang bangunan pada *game center*. Jenis permainan yang akan diwadahi dapat dikelompokkan berdasarkan aktifitas pemain yaitu permainan aktif, permainan semi pasif dan permainan pasif. Ruang permainan aktif mewadahi permainan boling dan biliard, ruang permainan semi pasif mewadahi permainan dadu dan catur, serta ruang permainan pasif mewadahi permainan konsol dan komputer.

Penyusunan ruang dan bentuk massa bangunan akan dikaitkan dengan hasil analisis berdasarkan pendekatan arsitektur perilaku yang dinilai dapat memberikan hasil optimal dalam program ruang, zonasi, luasan ruang dan faktor keruangan lainnya. Kegiatan yang akan dilakukan pelaku sangat mempengaruhi konsep ruang dan tata massa dalam proses perancangan. Pemilihan pendekatan arsitektur perilaku juga berdasar pada teori arsitektur perilaku yang berisikan tentang hubungan arsitektur dengan manusia sehingga sangat cocok dengan konsep fungsi bangunan berupa *game center*.

Kata kunci : *Game center, Arsitektur Perilaku, Pekanbaru*

## ABSTRACT

*Technology development give an effect on traditional game become more modern so they can be played at any time places and circles. Incresed of public interest about gaming influences our needed for public function building, especially on game center. Pekanbaru is a city that does not have enough game center facilities. Game center become a space that Pekanbaru citizen needs to express their interest on gaming talent or just entertain their self. Pekanbaru has pretty much player that interest about game, it reflected by so many building of game facilities exist. In this thesis named " **Game Center with behavioral architecture at commercial district of Pekanbaru** " expected to be solution for problem that related to game center facilities at Pekanbaru.*

*In design development "**Game Center with behavioral architecture at commercial district of Pekanbaru**" given to space programming and building mass which be adapted by analysis method and synthesis method that served. Game type that will accommodated become one of consideration for choosing form and building space of game center. Game type will classified by activity are active game, semi-passive game and passive game. Active game room will consists of bowling game and billiards game, semi-passive game room will consists of board game and chess, also passive game will consists of console game and computer game.*

*Arrangement of space and mass form will be related with analysis results based on behavioral architecture that rated it can give optimum result for space programming, zoning, area of space and another space factor. Subject activities will be very affected to space concept and spatial planning process. Behavioral architecture was selected because it containing about relationship between human and space so that will be appropriate with functional concept building for game center.*

*Keywords : Game center, Behavioral Architecture, Pekanbaru*