

PUSAT PENGEMBANG GAME DAN OTAKU DENGAN PENDEKATAN ESTETIKA IDIOMATIK DI YOGYAKARTA

Ratnasari Widyatama P, Titis S. Pitana, Dyah S. Pradnya P

Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email : widyatamaputri@gmail.com

Abstract: *The planning and designing of Game Developer and Otaku Centre in Yogyakarta is caused by local game development industry progress in Indonesia, including in Yogyakarta, which is not followed by availability of supporting facilities in professional game development as well as the unavailability of game development industry existence signifier. Game developer and Otaku centre is game developers workspace and Otaku gathering space that provides game development industry supporting facilities and involves Otaku as game player and game creator. There are several design issues in planning and designing of game developer and Otaku centre, (1) how the space programming concept of game developer and Otaku centre could support the game developers activities and stimulate the emergence of creative ideas, and (2) how the building appearance concept could be a signifier of local game developers existence and game characters. The approach used in planning and designing is Camp idiomatic aesthetic by using rubic cube as analogy of game characters that composed through the process of deformation, distortion, and duplication of material, in this case are rubic cube and game characters. Design decisions obtained through the analysis process are the design of game developers workspaces, co-working areas for game developers beginners, community meeting rooms, local game marketing rooms, and entertainment areas accommodated in a building complex with monumental scale and dynamic form.*

Keywords : *Idiomatic Aesthetic, Game Developer Centre, Otaku.*

I. PENDAHULUAN

Perancangan pusat pengembang *game* dan *Otaku* dilatarbelakangi oleh perkembangan industri pengembangan *game* lokal di Indonesia termasuk di Yogyakarta yang dapat menggali potensi pengembang *game* lokal. Namun, ketidaktersediaan fasilitas pendukung industri pengembangan *game*, menjadikan pengembang *game* lokal tidak berkembang.

Pengembang *game* berarti orang yang memiliki profesi dan minat dalam pengembangan dan pembuatan *game*. Istilah *game* diartikan sebagai permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi (Nilwan, 1998 : 21). Secara umum *Otaku* adalah istilah bahasa Jepang yang digunakan untuk menyebut orang yang betul-betul menekuni hobi (<https://id.wikipedia.org/wiki/Otaku>, diakses pada 8 Januari 2016). Sedangkan *Otaku* di Indonesia dipahami sebagai orang maupun kelompok perorangan yang memiliki kecenderungan minat pada *game*, *anime*,

manga, *cosplay*, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan Jepang. *Otaku* memiliki relevansi dengan pusat pengembang *game* yaitu *Otaku* berperan sebagai pembuat dan pemain *game*.

Pengadaan pusat pengembang *game* dan *Otaku* merupakan upaya untuk menyediakan ruang kerja bagi pengembang *game* lokal yang memenuhi kebutuhan industri pengembangan *game* profesional. Pusat pengembang *game* dan *Otaku* yang direncanakan mencoba melibatkan peran *Otaku* sebagai pemain dan pembuat *game*.

Dalam perancangan pusat pengembang *game* dan *Otaku*, terdapat masalah desain yaitu bagaimana konsep pemrograman ruang yang dapat menunjang kegiatan pengembang *game* dan menstimulasi munculnya ide kreatif, dan bagaimana konsep penampilan bangunan dapat memberi informasi mengenai keberadaan pengembang *game* lokal dan karakter *game*. Untuk mencapai fungsi bangunan dan mengatasi masalah desain dalam perancangan

pusat pengembang *game* dan *Otaku* digunakan pendekatan Estetika Idiomatik.

Estetika Idiomatik merupakan diskursus posmodern ditandai oleh peralihan-peralihan besar serta titik balik dalam tatanan objek, pengaturan dan penggunaan ruang, bentuk, kekuasaan, serta kondisi kehidupan yang diciptakan (Piliang, Y.A. 2003:117-118). Idiom estetik yang digunakan dalam perancangan pusat pengembang *game* dan *Otaku* yakni Idiom *Camp*. *Camp* tidak begitu tertarik pada sesuatu yang otentik atau orisinal, namun *Camp* tertarik pada duplikasi dari apa yang telah ditemukan untuk tujuan dan kepentingan sendiri (Piliang, Y.A. 2003:198). Sedangkan objek yang akan digunakan sebagai objek amatan yakni kubus *rubic* yang diasumsikan dapat merepresentasikan karakter *game* yang kemudian akan dikembangkan menjadi penanda eksistensi industri pengembangan *game*.

Dengan demikian, pusat pengembangan *game* dan *Otaku* di Yogyakarta merupakan upaya penyediaan ruang kerja bagi pengembang *game* lokal dan mewadahi potensi peran *Otaku* sebagai pencipta dan pemain *game* melalui Idiom Estetik *Camp* dengan objek kubus *rubic*.

II. METODE

Metode perancangan yang dilakukan dalam proses perancangan pusat pengembang *game* dan *Otaku* merupakan proses pengolahan data primer dan sekunder yang telah didapat dari proses pencarian data. Adapun serangkaian proses yang ditempuh dalam perancangan pusat pengembang *game* dan *Otaku* yakni.

A. Observasi dan Pemilahan Data

Hal yang pertama dilakukan yakni melakukan observasi tapak, preseden, dan literatur. Observasi tapak dilakukan di wilayah Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Observasi preseden dilakukan dengan mendatangi Studio Gameloft Yogyakarta dan Jogja *Digital Valley*. Observasi literatur dilakukan dengan memahami literatur mengenai *game*, pengembang *game*, *Otaku*, dan Estetika Idiomatik *Camp*. Data yang didapat dari observasi di atas yakni kegiatan, pelaku, kebutuhan ruang, hubungan ruang, dan dimensi ruang.

Setelah melakukan observasi, hal yang kemudian dilakukan yakni pemilahan data. Pemilahan data dilakukan agar didapat data-data yang valid untuk digunakan sebagai acuan proses perancangan pusat pengembang *game* dan *Otaku*.

B. Penerjemahan Konsep

Setelah mendapatkan data dan konsep desain dari hasil pemilahan data, hal yang selanjutnya dilakukan yakni melakukan penerjemahan konsep desain. Penerjemahan konsep desain dilakukan dengan mengaplikasikan konsep desain dalam gambaran desain bangunan pusat pengembang *game* dan *Otaku*.

C. Proses Penggubahan Massa

Hal yang dilakukan ketika sudah mendapat gambaran desain, maka hal yang dilakukan adalah melakukan gubahan massa untuk tiap unit bangunan berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahi. Gubahan massa didapatkan dengan proses pengaplikasian Estetika Idiomatik *Camp*, yakni deformasi, distorsi, dan penciptaan keartifisialan kubus *rubic*. Setelah didapat bentuk massa yang akan digunakan, dilakukan penataan massa dalam tapak dengan memperhitungkan kondisi tapak termasuk pencapaian dari luar tapak.

D. Penataan Ruang

Setelah didapat massa setiap unit bangunan, maka hal yang selanjutnya dilakukan yakni melakukan penataan ruang atau perencanaan denah. Denah ditata mengikuti bentuk bangunan dengan modul kolom 8 meter.

E. Perancangan Eksterior dan Interior

Ketika sudah didapat denah ruang setian unit bangunan pusat pengembang *game* dan *Otaku*, hal yang selanjutnya dilakukan yakni perancangan eksterior dan interior ruang. Perancangan eksterior dan interior tetap dengan menggunakan kaidah Estetika Idiomatik *Camp*.

F. Perancangan Utilitas Bangunan

Perancangan utilitas bangunan dilakukan untuk menunjang jalannya kegiatan dalam bangunan. Dikarenakan pusat pengembang *game* dan *Otaku* merupakan

bangunan yang menggunakan banyak peralatan elektronik, maka perencanaan utilitas listrik sangat diperhatikan untuk mencapai keamanan bangunan.

G. Perancangan Lansekap

Perancangan yang dilakukan setelah semua perancangan unit bangunan dilakukan yakni perancangan lansekap. Lansekap pusat pengembang *game* dan *Otaku* dirancang sesuai dengan kaidah Estetika Idiomatik *Camp*, yakni duplikasi konsep lansekap pada *game*. Duplikasi lansekap tersebut merupakan konsep duplikasi konsep lansekap dalam *game*.

III. ANALISIS

A. Analisis Kegiatan dan Peruangan

Analisis kegiatan dan peruangan dilakukan untuk mendapat konsep kebutuhan ruang pada pusat pengembang *game* dan *Otaku*. Adapun kegiatan dan kebutuhan ruang pusat pengembang *game* dan *Otaku* yakni dijelaskan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

JENIS KEGIATAN	PELAKU	RUANG
Penerimaan	Seluruh pengguna	– Area Parkir – <i>Drop Off</i> – <i>Entrance Hall</i> – Ruang Resepsionis
Produksi	– Pengembang <i>Game</i> – Peserta <i>Study Tour</i>	– Ruang Kerja dan Komputer – Ruang Diskusi – Ruang Rapat – Studio <i>Motion Capture</i> – Studio Musik – Ruang Simulasi
Edukasi	– Peserta Pelatihan – Staff Pengajar	– Ruang Informasi dan Pendaftaran – Ruang Kelas Komputer – Ruang Diskusi – Studio Serbaguna – Studio Musik – Studio <i>Motion Capture</i> – Ruang Pengajar

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

JENIS KEGIATAN	PELAKU	RUANG
		– Perpustakaan – Ruang Seminar
Hiburan dan promosi	Seluruh Pengguna	– Galeri – Hall Pameran – <i>Foodcourt</i> – Komunal – <i>Game Centre</i> – <i>Shopping Area</i> – Ruang Pemasaran
Pengelolaan	Pengelola	– Ruang Tamu – Ruang Pimpinan – Ruang Kerja – Ruang Rapat – Ruang Arsip
Servis	– Karyawan Servis – Seluruh Pengguna	– Dapur – <i>Foodcourt</i> – Pos Jaga – Ruang CCTV – Ruang MEE – Mushola – Lavatory – Janitor Dan Gudang

Berdasarkan kebutuhan ruang di atas, maka diperoleh besaran ruang sesuai persyaratan ruang yakni dijelaskan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Besaran Ruang

JENIS KEGIATAN	L (m ²)	V (m ³)
Kegiatan Penerimaan	39,6	166,4
Kegiatan Produksi	1336,47	3681,325
Kegiatan Edukasi	1179,06	3167,316
Kegiatan Promosi	496,12	1391,86
Kegiatan Hiburan	912,215	3008,53
Kegiatan Pengelolaan	311,65	808,9
Kegiatan Servis Parkir	1345,64	4144,35
Flow 20%	1592	
Total	8655	25918,111

B. Analisis Penentuan Lokasi dan Tapak

Tujuan dari analisis penentuan tapak adalah untuk mendapatkan lokasi tapak yang sesuai dengan kriteria pemilihan tapak untuk pusat pengembangan *game* dan *otaku* di Yogyakarta. Faktor yang menjadi pertimbangan penentuan tapak untuk pusat pengembangan *game* dan *Otaku* di Yogyakarta yakni.

1. Teletak pada zona pengembangan pendidikan, industri, dan pariwisata. Lokasi tersebut telah ditentukan yaitu wilayah Kabupaten Sleman, Kecamatan Depok.
2. Tingkat aksesibilitas tinggi.
3. Tapak merupakan lahan siap bangun, bukan lahan produktif.
4. Tidak ada bangunan/fasilitas publik yang dibangun pada tapak.

Dari analisis di atas serta beberapa alternatif tapak, didapat tapak paling potensial untuk pusat pengembangan *game* dan *Otaku*. Tapak tersebut berada di Jalan Ring Road Utara yakni di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Tapak memiliki luas 14.076 m² dengan KDB 60%. Tapak terpilih diilustrasikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Tapak Terpilih.

C. Analisis Pencapaian

Dalam hal pencapaian, semiotika berperan sebagai tanda yang ditujukan pada pengamat untuk memahami petanda yang disediakan dalam konteks umum. Dasar pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan pencapaian pusat pengembangan *game* dan *Otaku* yakni.

1. Main Entrance

- Searah dengan arah jalur jalan utama menuju tapak, sehingga mudah dijangkau.
- Berada di bagian tapak yang mudah dikenali.

2. Side Entrance

- Tidak mengganggu sirkulasi utama.
- Menunjang kegiatan pengelola, karyawan, dan servis.
- Tidak berada pada jalur yang terlalu padat.

Dari pertimbangan di atas, didapat penempatan ME dan SE untuk perancangan pusat pengembangan *game* dan *Otaku* yang dapat digambarkan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Ilustrasi Pencapaian.

D. Analisis Orientasi Bangunan

Analisis orientasi bangunan bertujuan untuk menentukan orientasi bangunan yang dapat memaksimalkan nilai ekspose dan *point of interest* bangunan. Adapun dasar pertimbangan analisis orientasi dan view yakni.

1. Keadaan lingkungan sekitar tapak.
2. Nilai ekspose dan view di sekitar tapak.

Orientasi bangunan pusat pengembangan *game* dan *Otaku* yakni mengarah ke utara yaitu arah pandang utama dari pencapaian menuju bangunan. Melalui Estetika Idiomatik, *point of interest* bangunan pusat pengembangan *game* dan *Otaku* diolah sedemikian sehingga menjadikan bangunan sebuah penanda yang berskala monumental, memberi kesan kontras, dan dinamis. Pemaksimalan pandangan menuju tapak yakni dibagian utara dan barat yakni diilustrasikan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Orientasi dan Pengolahan Pandangan dari dan Menuju Tapak.

E. Analisis Bentuk Bangunan

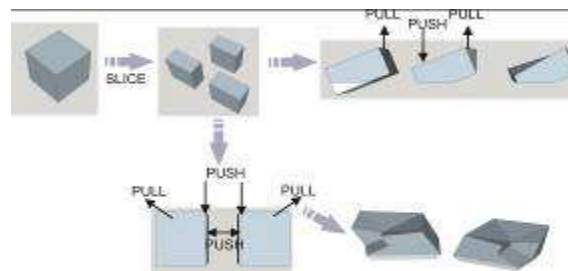
Analisis bentuk bertujuan untuk menentukan bentuk bangunan yang dapat mewujudkan kode visual *game* dalam bentuk bangunan. Proses penganalogian karakter *game* dilakukan melalui pendekatan Estetika Idiomatik *Camp* di mana objek analogi akan melalui proses deformasi sehingga didapat bentuk artifisial. Adapun dasar pertimbangan dalam analisis bentuk yakni.

1. Fungsi bangunan sebagai pusat pengembang *game*.
2. Citra yang akan disampaikan.
3. Penerapan Estetika Idiomatik *Camp*.

Sesuai dengan Idiom *Camp*, suatu bentuk akan mengalami deformasi dan distorsi dari bentuk awal. Ide bentuk yang akan digunakan adalah perubahan bentuk suatu massa ketika mendapat gaya (tekan dan tarik). Massa yang mendapat tekanan dan tarikan tersebut akan melalui proses deformasi yang menjadikan bentuk massa tidak lagi sama dengan bentuk semula.

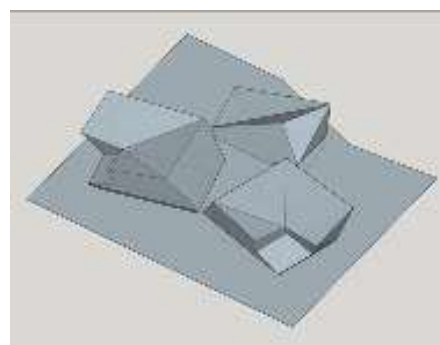
Bentuk yang akan digubah dengan pendekatan Estetika Idiomatik *Camp* sehingga didapat bentuk yang sesuai dengan bangunan pusat pengembang *game* dan *Otaku* adalah bentuk kubus *rubic*. Di mana digunakan asumsi bahwa *rubic* dapat mewakili citra suatu *game* yang tidak hanya bersifat rekreatif namun juga edukatif.

Dari analisis di atas kemudian dilakukan gubahan massa dari bentuk dasar menjadi bentuk yang diinginkan. Berikut merupakan transformasi bentuk dasar menjadi bentuk kubus *rubic* yang akan dianalogikan dalam bangunan pusat pengembang *game* dan *Otaku*. Proses pengubahan massa dijelaskan oleh Gambar 4.



Gambar 4. Gubahan Massa.

Setelah mendapat gubahan massa, dilakukan penataan massa yang menghasilkan tata massa pada Gambar 5.



Gambar 5. Tata Massa Bangunan.

F. Analisis Tampilan Eksterior

Analisis tampilan bangunan bertujuan untuk mengkomunikasikan citra visual *game* pada fasad bangunan. Proses pengolahan fasad dengan pendekatan Estetika Idiomatik yaitu dengan mengambil unsur *game*. Adapun pertimbangan dalam analisis tampilan eksterior yakni.

1. Pengolahan tampilan eksterior mempertimbangkan karakter *game* yang atraktif.
2. Proses analogi unsur *game* pada tampilan eksterior dilakukan dengan pendekatan Estetika Idiomatik *Camp* yaitu melewati proses distorsi bahan dan penekanan pada dekorasi, tekstur, dan permukaan.
3. Pengolahan tampilan eksterior untuk mendapat citra bangunan yang monumental dan kontras dengan lingkungan.

Penerapan pengolahan tampilan eksterior pusat pengembang *game* dan *Otaku* yakni.

1. Dinding asli tidak diekspose karena akan ditutupi *secondary skin*. Konsep *secondary skin* akan digunakan sebagai pereduksi panas yang masuk ke dalam bangunan.

2. Jendela menggunakan *framless glass* yang tidak terekspos karena tertutup oleh *secondary skin*.
3. Ornamen
Pada fasad bangunan digunakan ornamen berupa garis-garis acak yang merupakan distorsi dari garis perputaran *rubic* yang hanya horizontal dan vertikal.

G. Analisis Tampilan Interior

Tujuan utama dari pusat pengembang *game* dan *Otaku* adalah mewujudkan tempat kerja yang dapat menstimulasi daya imajinasi dan kreasi pengembang *game*. Hal tersebut menandakan bahwa psikologi manusia dipengaruhi oleh lingkungan, maka diperlukan elemen-elemen interior dalam mewujudkan citra ruang yang dapat menstimulasi imajinasi dan kreasi pengembang *game* sehingga tercipta lingkungan kerja yang produktif dan efektif.

Adapun pertimbangan yang digunakan dalam analisis tampilan interior yakni.

1. Warna dan tekstur sebagai pembentuk suasana ruang.
2. Unsur *game* yang akan dianalogikan pada interior ruang dengan pendekatan Estetika Idiomatik.
3. Kegiatan dan pengguna ruang.

Warna merupakan unsur penting dalam pembentukan suasana ruang. Untuk membentuk suasana ruang yang imajinatif dan ekspresif, dipilih perpaduan semua warna. Dikarenakan imajinasi dan ekspresi tidak dapat digambarkan dengan satu atau dua warna saja. Sedangkan untuk material interior, dipilih material yang memberi kesan ringan.

H. Analisis Struktur

Analisis struktur bertujuan untuk mendapatkan mengetahui jenis struktur yang tepat untuk diterapkan pada bangunan pusat pengembang *game* dan *Otaku*. Adapun pertimbangan yang diperlukan dalam analisis struktur adalah sebagai berikut.

1. Pengaruh sistem struktur yang digunakan terhadap bentuk bangunan.
2. Optimalisasi ruang dan kualitas visual ruang dari penggunaan struktur.

Dari pertimbangan di atas, didapat sistem struktur untuk pusat pengembang *game* dan *Otaku*, yakni.

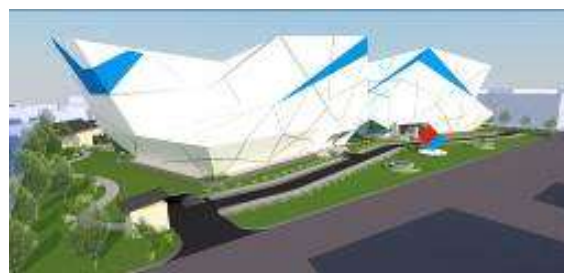
1. *Substructure* menggunakan pondasi *bored pile* yang sesuai untuk bangunan satu hingga tiga lantai.
2. *Superstructure* menggunakan *rigid frame* dengan beton pra cetak sebagai selubung bangunan.
3. *Upperstructure* menggunakan rangka *space frame* untuk menunjang atap dengan bentang lebar.

IV. KESIMPULAN (KONSEP DESAIN)

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, didapat hasil berupa rancangan pusat pengembang *game* dan *Otaku* dengan tapak berada di Jalan Ring Road Utara, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Berikut penjelasan hasil rancangan pusat pengembang *game* dan *Otaku* di Yogyakarta.

1. Eksterior

Penggunaan warna putih dan biru merupakan penerapan konsep distorsi warna kubus *rubic* yang cenderung berwarna-warni. Skala monumental dan bentuk yang ekstrim merupakan penerapan konsep pengayaan dan anti sifat alamiah dari Idiom *Camp*. Garis acak bersambung merupakan penerapan konsep distorsi dari garis perputaran *rubic* yang vertikal dan horizontal. Penggunaan material beton pracetak dan dilapisi *secondary skin* merupakan upaya penerapan konsep penekanan dekorasi, tekstur, permukaan dari Idiom *Camp*. Tampilan eksterior digambarkan pada Gambar 6.



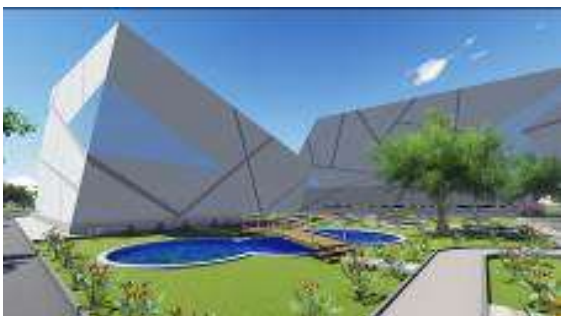
Gambar 6. Tampilan Eksterior.

Secara perspektif mata manusia dari arah barat daya, kompleks bangunan pusat pengembang *game* dan *Otaku* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Perspektif Mata Manusia dari Arah Barat Daya.

Perspektif lansekap dari kompleks bangunan pusat pengembang *game* dan *Otaku* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Perspektif Lansekap.

2. Interior

Konsep interior ruang pusat pengembang *game* dan *Otaku* menggunakan penutup dinding yakni *wallpaper*, cat, dan material kaca. Kesan ruang yang ditampilkan yakni atraktif dan tidak membosankan. Ruang kerja pengembang *game* didesain agar dapat memberi kenyamanan bagi pengembang *game* saat melakukan kegiatan produksi *game*. Interior ruang kerja pusat pengembang *game* dan *Otaku* digambarkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Perspektif Ruang Kerja Pengembang *Game*.

Interior ruang simulasi *game* didesain sehingga instalasi listrik tidak mengganggu estetika ruang. Ruang simulasi tersebut menggunakan dua konsep pencahayaan buatan. Perspektif ruang simulasi *game* dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Perspektif Ruang Simulasi *Game*.

V. REFERENSI

Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika : Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.

Nilwan, Agustinus. 1998. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Wikipedia. 2006. *Otaku*, (Online). (<https://id.wikipedia.org/wiki/Otaku>, diakses pada 8 Januari 2016).