

**LAPORAN SKRIPSI**

**COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG**

**TEMA DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID)**

SKRIPSI – AR. 8324

SEMESTER GANJIL 2009 - 2010

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Teknik Arsitektur



*Disusun oleh :*

**RANGGA RIZKYJA HERNANDIA**

**05.22.001**

*Dosen pembimbing :*

**Ir. Didiek Suharjato, MT**

**Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2010**

0102

СЛУЖБА ЗАШТИТЕ ПРАВОСЛАВНОСТИ  
НА РЕСПУБЛИЦИ БЕЛОРУСИЈА

Управа заштите православности

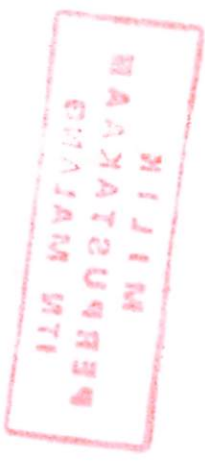
ул. Савинская, 10

Минск

010010

СЛУЖБА ЗАШТИТЕ ПРАВОСЛАВНОСТИ

Минск



Служба заштите православности

Служба заштите православности

Служба заштите православности

Служба заштите православности

СЛУЖБА ЗАШТИТЕ ПРАВОСЛАВНОСТИ  
НА РЕСПУБЛИЦИ БЕЛОРУСИЈА

Служба заштите православности

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN****JUDUL****COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG****TEMA****ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID)**

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik

di Jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang

Disusun oleh :


Nama : Rangga Rizkyja Hernandia

NIM : 05.22.001


Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,




  
( Ir. Didiék Suharjanto, MT )  
NIP.Y:1039000215


Dosen Pembimbing II,

  
( Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT )  
NIP: 196111071993031002

Dosen Penguji I,

  
( Ir. Adhi Widarthara, MT )  
NIP: 196012031988111002

Dosen Penguji II,

  
( Ir. Gaguk Sukowiyono, MT )  
NIP.Y:1028500114

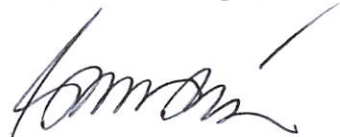
### LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

1. Judul Skripsi : **Computer Game Center Kota Malang Dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid**  
 Topik : **Perancangan Computer Game Center**  
 Sub Topik : **Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid**  
 Lokasi : **Malang, Jawa Timur**
2. Peneliti  
 Mahasiswa : **Rangga Rizkyja Hernandia**  
 NIM : **05.22.001**
3. Waktu Pelaksanaan : **7 Oktober 2009 – 2 Februari 2010**
4. Waktu Pengujian : **1 Februari 2010**  
 Hasil Ujian : **LULUS NILAI "C"**

N O	TAHAP PELAKSANAAN	MINGGU KE															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Analisa Dan Pembahasan																
2	Visualisasi Desain																

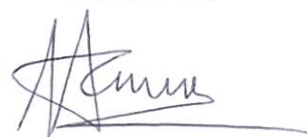
Malang, 28 Februari 2010

Koordinator Skripsi,



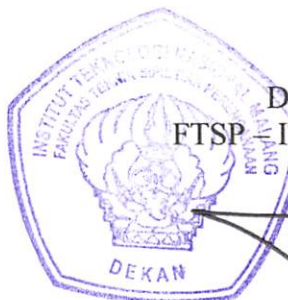
( Ir. Gatot Adi Susilo, MT )  
 NIP.Y : 1018800185

Mahasiswa,



( Rangga Rizkyja Hernandia )  
 NIM : 05.22.001

Mengetahui :



Dekan  
 FTSP ITN Malang,

( Ir. A. Agus Santoso, MT )  
 NIP.Y : 1018700155



Ketua Jurusan  
 Teknik Arsitektur,

( Ir. Didiek Suharjanto, MT )  
 NIP.Y : 1039000215

## KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sedalam-dalamnya penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi skripsi dengan judul ***Computer Game Center Kota Malang dengan Tema Dekonstruksi (Zaha Hadid)*** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Administrasi.

Penulis menyadari tanpa bantuan beberapa pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku dosen pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT selaku dosen pembimbing II.
3. Mama, Papa tercinta atas doa, biaya dan dorongan semangatnya selama penyusunan skripsi ini.
4. Nievia Afina Wilujeng,S.AP yang udah banyak memberi saran, kritik, bantuan moril dan sprit dalam proses pengerjaan skripsi ini.
5. Dody Purna Yudianto, ST atas bimbingan dalam menyusun skripsi ini.
6. Rekan-rekan Mahasiswa dan sahabat-sahabat serta Semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu saran serta kritik yang membangun sangat kami harapkan. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan khususnya di lingkungan Institut Teknologi Nasional.

Malang, 13 Maret 2010

Penulis

**COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG**  
**DENGAN TEMA**  
**ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID)**

---

**RANGGA RIZKYJA HERNANDIA**

(Jurusan teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

**ABSTRAKSI**

Modernisasi tanpa Modern.

Modernisasi merupakan sebuah pergeseran atau bahkan sebuah perubahan yang mana sesuai dengan tuntutan saat ini, sedangkan pergeseran atau perubahan tersebut terjadi salah satunya adalah karena adanya sebuah kritik terhadap apa yang sudah ada sebelumnya. Dimana sesuatu yang modern belum tentu sesuai dengan kondisi saat ini. Hal inilah yang terjadi dalam dunia Arsitektur, dimana munculnya *Arsitektur Dekonstruksi* merupakan sebuah kritik terhadap Arsitektur Modern yang selama ini seolah-olah di perbudak oleh teknologi dengan cara mencoba untuk mendobrak kemapanan Arsitektur Modern itu sendiri.

*Arsitektur Dekonstruksi* sendiri merupakan salah satu perwujudan dari pemikiran-pemikiran Dekonstruksi yang dituangkan dalam karya Arsitektur berbentuk 3 dimensi, oleh karena itu Arsitektur dipahami sebagai perwakilan Dekonstruksi, perwakilan nyata dari ide yang abstrak. Ide yang abstrak disini mengandung pengertian bahwa Dekonstruksi tidak memiliki ideologi atau tujuan formal, kecuali semangat untuk membongkar kemapanan dan kebakuan, seperti salah satu tokoh *Dekonstruksi Non Derridean, Zaha Hadid* Perbedaan *Zaha Hadid* dengan Arsitek-arsitek lainnya adalah dia berusaha membongkar konsep form follow function dari Louis Sullivan, dia berpendapat bahwa bentuk dan fungsi selalu hadir bersama-sama dalam posisi yang tidak saling overlap.

Oleh karena itu, perancangan *Computer Game Center* ini lebih difokuskan pada bentuk dan tampilan. Karena berdasarkan identifikasi melalui studi literatur maupun studi banding, dapat disimpulkan bahwa mayoritas bentuk dan tampilan dari sebuah *Game Center* selalu identik dengan Arsitektur Modern. Ciri tersebut nampak sekali karena dari bentuk dan tampilannya selalu memakai elemen-elemen kaca polos dengan bentuk kotak-kotak, yang mana akan memberikan kesan kaku dan monoton. Dan diterapkannya tema *Arsitektur Dekonstruksi Non Derridean* dari *Zaha Hadid* di harapkan mampu menjawab permasalahan tersebut, karena *Arsitektur Dekonstruksi* sendiri merupakan perwujudan kritik dari rasa kebosanan yang ditimbulkan oleh terlalu lamanya dunia Arsitektur terpaku pada kebiasaan-kebiasaan dalam Arsitektur Modern.

**Kata Kunci :** *Game Center , Arsitektur Dekonstruksi Non Derridean, Zaha Hadid, Computer Game Center.*

## DAFTAR ISI

Lembar Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Kata Pengantar .....	v
Abstraksi.....	vi
Daftar Isi .....	viii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Batasan Objek .....	5
1.5 Batasan Tema .....	6

### **BAB II KAJIAN OBJEK GAME COMPUTER CENTER**

#### **2.1 Konsep Game Center**

2.1.1 Pengertian Permainan Komputer dan Computer Game Center.....	7
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game Komputer .....	8
2.1.3 Elemen-elemen dalam Game Komputer .....	10
2.1.4 Jenis-jenis Permainan Komputer .....	11
2.1.5 Jenis-jenis Permainan .....	17

#### **2.2 Studi Banding Objek .....**

#### **2.3 Aktivitas dan Program Pengunjung dan Pengelola**

2.3.1 Aktivitas Pengunjung dan Pengelola .....	25
--	----



2.3.2 Program Ruang Pengunjung dan Pengelola .....	27
<b>2.4 Besaran Ruang Pengunjung</b>	
2.4.1 Fasilitas Ruang Permainan .....	28
2.4.2 Fasilitas Ruang Perlombaan .....	32
2.4.3 Fasilitas Hobi Arena .....	34
2.4.4 Fasilitas Ruang Seminar Dan Costum Show .....	36
2.4.5 Fasilitas Retail Shop .....	38
2.4.6 Fasilitas Cafeteria .....	41
<b>2.5 Besaran Ruang Pengelola</b>	
2.5.1 Fasilitas Pengelola .....	44
<b>BAB III KAJIAN TEMA</b>	
<b>3.1 Arsitektur Dekonstruksi</b>	
3.1.1 Filsafat Dekonstruksi .....	48
3.1.2 Lahirnya Arsitektur Dekonstruksi .....	53
3.1.3 Aliran-Aliran Dalam Arsitektur Dekonstruksi .....	58
<b>3.2 Konsep Arsitektur Dekonstruksi</b>	
3.2.1 Pengertian Arsitektur Dekonstruksi .....	59
3.2.2 Paradigma Arsitektur Dekonstruksi .....	62
3.2.3 Prinsip Dasar Dekonstruksi .....	64
<b>3.3 Penerapan Dekonstruksi dalam Arsitektur .....</b>	<b>66</b>
<b>3.4 Prinsip Arsitektur Dekonstruksi (Neo Constructivist By Zaha Hadid)</b>	
3.4.1 Profil Zaha Hadid .....	70
3.4.2 Teori Neo Constructivist Zaha Hadid.....	71
3.4.3 Central Building – Bmw Plant .....	73

## **BAB IV TINJAUAN LOKASI**

4.1 Gambaran Umum Lokasi .....	77
4.2 Kriteria Pemilihan Tapak .....	78
4.3 Lokasi Tapak .....	78
4.4 Potensi dan Kelemahan Tapak .....	81
4.5 Hubungan Timbal Balik antara Bangunan yang Dirancang dengan Lingkungan sekitar .....	83
4.6 Kerangka Konseptual.....	84

## **BAB V KESIMPULAN**

### **5.1 Konsep Bentuk**

5.1.1 Site Plan .....	86
5.1.2 Layout Plan .....	87
5.1.3 Denah Lantai I .....	88
5.1.4 Denah Lantai II .....	89
5.1.5 Denah Lantai III .....	90
5.1.6 Tampak Depan .....	91
5.1.7 Tampak Samping .....	92
5.1.8 Potongan A-A .....	93
5.1.9 Potongan B-B .....	94
5.1.10 Denah Utilitas Air Bersih .....	95
5.1.11 Potongan C-C .....	96

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bermain game komputer merupakan salah satu kegiatan guna mengisi waktu luang, bermain game juga termasuk hobi tidak pandang tua ataupun muda orang dewasa pun masih gemar dengan bermain game. Pada era kemajuan teknologi sekarang ini game komputer sudah tidak dimainkan sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang saja tetapi juga dijadikan ajang kompetisi antar pemain game seluruh dunia. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game komputer telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali game center yang muncul. Game center itu sendiri tidak seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. Game komputer juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game komputer dengan pemain lainnya, Game komputer kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Dengan semakin maraknya game atau permainan dan jumlah peminat yang ada di Indonesia khususnya kota malang, maka sebuah sarana untuk bermain game komputer menjadi unsur yang tidak dapat di abaikan pada saat ini dan masa yang akan datang dikarenakan di Indonesia sekarang ini belum ada tempat untuk memainkan game komputer yang menyediakan fasilitas-fasilitas khusus untuk bermain dan arena untuk perlombaan seluruh indonesia. Oleh karena itu adanya

sebuah wadah untuk sarana bermain game komputer sangat dibutuhkan. Dan Game Computer center merupakan salah satu jawaban dari kebutuhan tersebut.

Setelah melakukan beberapa identifikasi studi literatur dapat di simpulkan bahwa bentuk dan tampilan dari bangunan selalu identik dengan tema arsitektur modern. Ciri tersebut nampak sekali karena dari bentuk dan tampilan, sebuah bangunan selalu memakai elemen kaca polos dengan bentuk kotak-kotak, yang mana akan memberikan kesan monoton dan kaku. Dan Arsitektur dekonstruksi di harapkan mampu menjawab permasalahan tersebut.

Dengan demikian, maka sebuah bangunan Game center akan lebih memiliki nilai arsitektural bila di terapkan unsur-unsur dalam arsitektur dekonstruksi Zaha Hadid, mengingat kesan bentuk dan tampilan dari sebuah bangunan yang kaku dan monoton di harapkan bisa di koreksi dan di rubah dengan tema tersebut, karena prinsipnya yang menuntut seorang perancang keluar dari keterikatan perancangan yang monoton. Selain itu bangunan game center ini diharapkan bisa memfasilitasi seluruh pemain game.

Hadirnya sebuah bangunan tentunya juga menghadirkan sebuah bentukan serta aliran dalam berarsitektur. Dimana dengan adanya bentukan tersebut nantinya akan mempermudah untuk mengenali dan mengidentifikasinya. Arsitektur sebagai perpaduan antara ilmu dan seni, berkembang sejalan dengan perkembangan pola pikir manusia serta teknologi pada jamannya. Perkembangannya sejalan dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat, yaitu kebudayaan manusia yang terdiri dari pola pikir dan pola hidupnya. Faktor lain yang menyebabkan berkembangnya arsitektur adalah munculnya rasa kebosanan yang di timbulkan oleh terlalu lamanya dunia arsitektur terpaku pada kebiasaan-kebiasaan dalam arsitektur modern, sehingga muncul berbagai sudut pandang baru yang merupakan sebuah kritik terhadap arsitektur modern. Salah satunya adalah di hadirkannya dekonstruksi dalam dunia arsitektur.

Konsep arsitektur dekonstruksi sendiri banyak di pengaruhi oleh filsafat dekonstruksi Jaques Deridda yang merupakan seorang filsuf dari perancis dan orang pertama yang mengemukakan cara berfikir dekonstruksi sebagai sebuah aliran. Metode dekonstruksi menurut deridda adalah membaca teks secara teliti,

sehingga premis-premis yang melandasinya dapat di gunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang di susun atas premis tersebut. Deridda berpendapat bahwa suatu karya harus bisa berbicara menurut pesona dan kapasitasnya masing-masing, di mana keseluruhannya berangkat dari suatu metode komposisi dengan merajut rangkaian hubungan-hubungan. Artinya, dekonstruksi dalam arsitektur adalah melakukan konstruksi kembali dengan mengangkat atau mencari hal-hal yang paling mendasar dan substansial dalam arsitektur.

Arsitektur dekonstruksi sendiri merupakan salah satu perwujudan dari pemikiran-pemikiran dekonstruksi yang di tuangkan dalam karya arsitektur berbentuk 3 dimensi, oleh karena itu arsitektur di pahami sebagai perwakilan dekonstruksi, perwakilan nyata dari ide yang abstrak. Ide yang abstrak di sini mengandung pengertian bahwa dekonstruksi tidak memiliki ideologi atau tujuan formal, kecuali semangat untuk membongkar kemapanan dan kebakuan, seperti yang di ungkapkan deridda, semangat tersebut telah di realisasikan dalam dunia arsitektur oleh para arsitek-arsitek yang bosan terhadap kebakuan dan peraturan pada masa arsitektur modern.

Frank O. Gehry, peter Eisenmen, Bernar Tschumi, Zaha Hadid, Daniel Libeskind, Rem Koolhaas, dan Coop Himmeblau adalah tokoh-tokoh yang menjadi pelopor lahirnya arsitektur dekonstruksi, yaitu pada saat di selenggarakannya diskusi Academy Forum di Tate Galerry, London, pada tahun 1988 yang kemudian di susul dengan pameran “deconstructivist Architecture” di Museum of Art, New York, yang memamerkan karya-karya arsitekturnya, di mana setiap karyanya memiliki karakter yang berlainan satu sama lain, tetapi seolah-olah memiliki persamaan pada bentuk luarnya yang “kacau”, abstrak, dan memiliki satu tujuan, yaitu membongkar kemapanan dan kebakuan.

Perbedaan karakter dari tiap bangunan salah satunya di sebabkan oleh adanya perbedaan definisidari arsitektur dekonstruksi sendiri, yang mana cenderung bersifat subjektif bila di lihat dari sudut pandang tiap-tiap tokohnya, itu di karenakan Deridda membuka dimensi “proses”dari suatu pendekatan atau cara berfikir dalam dekonstruksi. Dengan sikap ini terlihat sebuah keinginan untuk terus belajar dan terbuka terhadap situasi maupun pernyataan baru. Oleh karena iu

Dekonstruksi menolak berhenti dengan suatu definisi yang khusus dan universal. Derrida menginginkan suatu metode berfikir yang dapat terus berkembang, sehingga pemahaman tentang sesuatu tidaklah berhenti sampai di suatu titik tertentu. Sehingga apa yang di katakan Derrida adalah benar bahwa Dekonstruksi adalah bukan gerakan yang tunggal dan koheren. Dan dalam konteks ini tiap arsitek memiliki metode dan cara pemikiran yang berbeda dalam mendekonstruksikan karya arsitekturnya.

Perbedaan konsep dekonstruksi tersebut oleh Geoffrey Broadbent di golongkan menjadi 2 kelompok, yaitu : Pertama, dekonstruksi Derridean (kelompok yang mengikuti konsep Derrida). Konsep pemikirannya antara lain : Difference (Pembedaan dan penundaan makna); Hierarchy reversal (pembalikan hirarki); Centrality and marginality (pusat dan marginal); Iterability and meaning (pengulangan dan makna). Sedangkan dekonstruksi Non Derridean (kelompok yang tidak mengikuti konsep Derrida). Konsep pemikirannya antara lain: Revelatory modernist (bahan bangunan); Shards and Shards (bentuk dan komposisi); Textualist (makna bangunan); New Mythologist (konsep perancangan); dan Technomorphisme (teknologi).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Arsitektur Modern yang banyak diterapkan pada perancangan bangunan Computer Game Center, seringkali menyebut dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi, dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga pada waktu itu tidak ada alternatif pikiran lain di dalam arsitektur selain 'berpikir monoton' seperti halnya paham fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern. Pengaruh dari suatu fenomena baru fungsi-fungsi yang dijanjikan dapat dirasakan pada bentukan yang terjadi, sehingga menghasilkan bentukan-bentukan yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan 'kotak-kotak' sederhana. Makin lama Keadaan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul konflik penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari 'jalur' yang ada.

### 1.3 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana merubah bentuk dan tampilan bangunan Computer game center dari image arsitektur modern menjadi arsitektur dekonstruksi dengan tidak meninggalkan karakter tapaknya, sehingga di harapkan dapat menghadirkan identitas bagi kawasan maupun bangunan tersebut?
2. Bagaimana menghadirkan sebuah game center yang dapat memfasilitasi seluruh pemain game dan memperkenalkan game yang tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai ajang kompetisi dan hobi dengan didukung bentuk dan tampilan bangunan yang mencerminkan arsitektur Dekonstruksi?

### 1.4 Batasan Obyek

1. *Computer Game Center Kota Malang* merupakan bangunan komersial dan suatu wadah untuk peminat game komputer dimana mereka dapat menyalurkan bakat mereka di jalur permainan ini.
2. Lingkup pelayanan *Computer Game Center Kota Malang* meliputi permainan, kompetisi, dan rekreasi.
3. *Computer Game Center di Malang Kota Malang* merupakan arena perlombaan yang bertaraf nasional.
4. Perancangan ini meliputi perancangan perbedaan antara ruang-ruang yang akan dihadirkan berdasarkan pembagian dari jenis-jenis game (permainan).
5. Pada proyek game center ini mencakup fasilitas permainan Game, yang didalamnya terdapat berbagai keperluan untuk memainkan game komputer.
6. Pengunjung yang datang ke *Computer Game Center Kota Malang* ini bersifat umum (semua golongan), seperti :
  - a. Anak – anak umur 6 tahun sampai 13 tahun
  - b. Remaja umur 14 sampai 20 tahun

c. Dewasa 20 tahun keatas

### 1.5 Batasan Tema

1. Tema yang diangkat untuk perancangan *Computer Game Center Kota Malang* adalah Arsitektur Dekonstruksi. Proyek ini hanya terkait dari segi tampilan bangunan yang menonjolkan sisi asitekturnya, dan memiliki acuan arsitektur dekonstruksi Zaha Hadid.
2. Lingkup pembahasan dibatasi pada masalah-masalah yang sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur terutama penekanannya pada permasalahan bangunan yang berhubungan dengan *Computer Game Center Kota Malang*. Hal-hal lain yang diluar disiplin ilmu arsitektur apabila dianggap menentukan dan mendasari perencanaan dan perancangan fisik akan dibahas secara asumtif dengan logika dan hipotesa sederhana.



## BAB II

### KAJIAN OBJEK GAME COMPUTER CENTER

#### 2.1 Konsep Game Komputer Dan Komputer Game Center

##### 2.1.1 Pengertian Permainan Komputer Dan Komputer Game Center

Menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah game didefinisikan sebagai

*“A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.”*

Pada ensiklopedia Wikipedia definisi game lebih mendalam yaitu:

*“...is a recreational activity involving one or more players, defined by a) a goal that the players try to reach, and b) some set of rules that determines what the players can do. Games are played primarily for entertainment or enjoyment.” (www.wikipedia.org diakses pada tanggal 15 Agustus 2009)*

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan ciri utama suatu permainan:

- a. Ada tujuan akhir yang ingin dicapai sang pemain
- b. Ada sejumlah aturan yang menentukan batas-batasan tindakan yang bisa dilakukan pemain
- c. Tindakan pemain diluar batas-batasan tersebut akan dianggap sebagai tindakan curang.

Lebih lanjut lagi menurut Wikipedia definisi tentang permainan komputer:

*A computer game is any sort of game that is played using a computer. The term is usually used in reference to games played using a personal computer. (www.wikipedia.org diakses pada tanggal 15 Agustus 2009)*

Computer Game Center memiliki pengertian, yaitu Computer Game dan Center. Game computer adalah sebuah permainan elektronik yang dimainkan pada sebuah komputer, komputer sendiri adalah alat yang digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melakukan pekerjaan yang bersifat elektronik dan Center adalah Pusat (tujuan utama) atau dengan kata lain disebut Pusat Permainan komputer. Jadi Game Computer Center adalah suatu wadah fisik yang menjadi pusat kegiatan Bermain, berkompetisi, mencari kesenangan, Hobi serta penyediaan jual beli dan aksesoris Game.

### **2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game Komputer**

Perkembangan game komputer sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games komputer saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game komputer pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game komputer semakin cepat

Menurut Ligagame Indonesia(ligagames.com), game komputer muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game komputer yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG(role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game komputer yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia. Berikut adalah game komputer yang hadir di Indonesia:

**Tabel Game Komputer di Indonesia**

<b>Nama Games (1)</b>	<b>Muncul Tahun (2)</b>	<b>Pemegang Lisensi (3)</b>	<b>Tipe Game (4)</b>	<b>Tipe Grapis (5)</b>	<b>Status (6)</b>
Nexia	2001	BolehGame	RPG	2D	Ditutup thn 2004
RedMoon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup thn 2005
Laghaim	2003	Boleh Game	RPG	3D	Ditutup thn 2006
Ragnarok	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh Game	Action RPG	3D	Masih
Xian	2004	Boleh Game	Strategy RPG	3D	Masih
Risk Your Life	2004	Dream Web Tech	Action RPG	3D	Masih
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	Ditutup thn 2006
GetAmped	2005	Lyto	RPG	2,5D	Masih
Stargate	2005	Borneo X	RPG	2D	Ditutup thn 2006
TS	2005	Global World Technology	RPG	2D	Ditutup thn 2008
O2jam	2005	Infomedia Nusantara	Musical	3D	Masih
Pangya	2005	Boleh Game	Sport	3D	Ditutup thn 2008

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Knight	2005	Infomedia Nusantara	RPG	3D	Ditutup thn 2007
Vital Sign	2005	-	FPS	3D	Ditutup thn 2007
SEAL	2006	Lyto	RPG	3D	Masih
RAN	2006	Jaspac	RPG	3D	Masih
Deco	2006	Playon	RPG	3D	Masih
AyoDance	2006	Maxus Infotech	Musical	3D	Masih
DOMO	2007	Datakom Wijaya Pratama	RPG	3D	Masih
Angle Love	2007	WaveGame	RPG	3D	Masih
Rising Force	2007	Lyto	RPG	3D	Masih
Ghost	2007	Kreon	RPG	2D	Masih

Selain game diatas, ada juga game-game seperti Warcraft, Counterstrike, Age Of Empire, Need For Speed Series yang juga banyak menyita perhatian para gamer di Indonesia walaupun tidak sebesar game-game yang disebutkan diatas. Contohnya Countersrtike lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet karena latencynya yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain game ada jeda membuat gamers menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan Warcraft dan Age of empire.

### 2.1.3 Elemen-elemen dalam Game Komputer

Menurut Wolf dan Perron (2001) setiap permainan digital memiliki elemen-elemen dasar, berupa:

- a. *Grafis*, yakni tampilan *game* tersebut di layar atau display alat elektronik, bisa berupa kumpulan pixel (satuan unit gambar terkecil) atau salah satu bagian gambar tersebut menunjukkan gerakan yang adalah hasil manipulasi si pemain.
- b. *Interface*, alat pengantara dimana pemain memanipulasikan *game* yang mengantarai dan memproses manipulasi pemain menjadi input

dalam game, dapat berupa keyboard, mouse, joystick ataupun tampilan-tampilan tertentu dalam *game*

- c. aktivitas pemain, yakni jantung hati dari *pengalaman* bermain game, tanpa aktivitas pemain maka tidak akan ada suatu permainan; aktivitas bisa bersifat *diegetic* (bagaimana karakter si pemain berubah aktivitas pemain) dan bersifat *extradiegetic* (apa yang terjadi secara fisik pada diri pemain tersebut).
- d. sebuah algoritme, yakni jantung hati dari *program* game yang merupakan serangkaian program berisi otak dan seperangkat aturan yang mendasari dinamika game tersebut.

#### 2.1.4 Jenis-Jenis Permainan Komputer

Adapun jenis-jenis game terbagi dalam beberapa kategori, sebagai berikut:

##### a. Berdasarkan jenis "*platform*" atau alat yang di gunakan:

- 1) *Arcade games*, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa "masuk" dan "menikmati", seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).
- 2) *PC Games* , yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers..
- 3) *Console games*, yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.

- 4) *Handheld games*, yaitu yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.
- 5) *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA..

**b. Berdasarkan "genre" permainannya :**

- 1) Aksi – Shooting, (tembak-tembak , atau hajar-hajaran bisa juga tusuk-tusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya), video game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari game jenis ini adalah tembak, tembak dan tembak. Termasuk didalam-nya : *First person shooting (FPS)* seperti Counter Strike dan Call of Duty, *.Drive n' shoot*, menggunakan unsur simulasi kendaraan tetapi tetap dengan tujuan utama menembak dan menghancurkan lawan, contoh : Spy Hunter, Rock and Roll Racing, Road Rash. , *Shoot em' up*, seperti Raiden, 1942, dan gradius, *Beat 'em up* (tonjok hajar) seperti Double Dragon dan Final Fight, lalu *hack and slash* (tusuk tebas) seperti Shinobi dan Legend of Kage. Dan *light gun shooting*, yang menggunakan alat yang umumnya berbentuk seperti senjata, seperti Virtua Cop dan Time Crisis.
- 2) Fighting ( pertarungan ) Ada yang mengelompokan video game fighting di bagian Aksi, namun penulis berpendapat berbeda, jenis ini memang memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi mata-tangan, tetapi inti dari game ini adalah penguasaan jurus (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan timing sangatlah penting, o iya, *combo*-pun menjadi esensial untuk mengalahkan lawan secepat mungkin. Dan berbeda seperti game Aksi pada umumnya yang umumnya hanya melawan Artificial Intelligence atau istilah umumnya *melawan komputer* saja, pemain jenis *fighting game* ini baru teruji kemampuan sesungguhnya dengan

melawan pemain lainnya. Seri Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, Soul Calibur dan King of Fighter adalah contohnya.

- 3) Aksi-Petualangan. Memasuki gua bawah tanah, melompati bebatuan di antara lahar, bergelayutan dari pohon satu ke pohon lain, bergulat dengan ular sambil mencari kunci untuk membuka pintu kuil legendaris, atau sekedar mencari telepon umum untuk mendapatkan misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam video game jenis ini. Menurut penulis, game jenis ini sudah berkembang jauh hingga menjadi genre campuran *action beat-em up* juga, dan sekarang, di tahun 2000 an, jenis ini cenderung untuk memiliki visual 3D dan sudut pandang orang ke-tiga. Tomb Rider, Grand Theft Auto dan Prince of Persia termasuk didalamnya.
- 4) Petualangan. Bedanya dengan jenis video game aksi-petualangan, refleks dan kelihaihan pemain dalam bergerak, berlari, melompat hingga memecut atau menembak tidak diperlukan di sini. Video Game murni petualangan lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat. Termasuk didalamnya: *Petualangan dengan teks* atau sistem tunjuk dan klik, contoh: Kings Quest, Space Quest, Heroes Quest, Monkey Island, Sam and Max, dan *Novel atau film interaktif*, seperti game “*dating*” yang banyak beredar di Jepang, Dragons Lair dan Night Trap.
- 5) Simulasi, Konstruksi dan manajemen. Video Game jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Dari mencari jodoh dan pekerjaan, membangun rumah, gedung hingga kota, mengatur pajak dan dana kota hingga keputusan memecat atau menambah karyawan. Dunia kehidupan rumah tangga

sampai bisnis membangun konglomerasi, dari jualan limun pinggir jalan hingga membangun laboratorium cloning. Video Game jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: Sim City, The Sims, Tamagotchi.

- 6) Role Playing. Video game jenis ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain ( biasanya menjadi semakin hebat, semakin kuat, semakin berpengaruh, dll) dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman maupun makhluk peliharaan. Secara kebudayaan, pengembang game Jepang biasanya membuat Role Playing Game (RPG) ke arah cerita linear yang diarahkan seolah karakter kita adalah tokoh dalam cerita itu, seperti Final Fantasy, Dragon Quest dan Xenogears. Sedangkan pengembang game RPG Eropa, cenderung membuat karakter kita bebas memilih jalan cerita sendiri secara non-linear, seperti Ultima, Never Winter Nights, Baldur's Gate, Elder Scroll, dan Fallout.
- 7) Strategi. Kebalikan dari video game jenis action yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, video game jenis strategi, layaknya bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Video game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Pemain game strategi melihat dari sudut pandang lebih meluas dan lebih kedepan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan game action.



Unsur-unsur permainannya biasanya berkisar sekitar, prioritas pembangunan, peletakan pasukan, mencari dan memanfaatkan sumberdaya (uang, besi, kayu,minyak,dll), hingga ke pembelian dan peng-upgrade-an pasukan atau teknologi. Game jenis ini terbagi atas:

- a) *Real time Strategy*, game berjalan dalam waktu sebenarnya dan serentak antara semua pihak dan pemain harus memutuskan setiap langkah yang diambil saat itu juga berbarengan mungkin saat itu pihak lawan juga sedang mengeksekusi strateginya. Contoh: Starcraft, Warcraft , dan Command and Conquer.
- b) *Turn based Strategy* , game yang berjalan secara bergiliran, saat kita mengambil keputusan dan menggerakkan pasukan, saat itu pihak lawan menunggu, begitu pula sebaliknya, layaknya catur. contoh: Front Mission, Super robot wars, Final Fantasy tactics, Heroes of might and magic, Master of Orion.

Sebenarnya ada yang memilah lagi menjadi jenis tactical dan strategi, namun penulis cenderung untuk menggabungkannya karena perbedaannya hanya ada di masalah skala dan kekomplek-an dalam manajemen sumber daya-nya saja.

- 8) Puzzle. Video game jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, melewati labirin, sampai mendorong-dorong kota masuk ke tempat yang seharusnya, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam video game petualangan maupun game edukasi. Tetris, Minesweeper, Bejeweled, Sokoban dan Bomberman.
- 9) Simulasi kendaraan. Video Game jenis ini memberikan pengalaman atau interaktifitas sedekat mungkin dengan kendaraan yang aslinya, meskipun terkadang kendaraan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detil dan pengalaman

realistik menggunakan kendaraan tersebut. Terbagi atas beberapa jenis:

- a) **Perang.** Video game simulasi kendaraan yang sempat tenar di tahun 90-an ini mengajak pemain untuk menaiki kendaraan dan berperang melawan kendaraan lainnya. Dan kebanyakan diantaranya memiliki judul sama dengan nama kendaraannya. Contoh : Apache 64, Comanche, Abrams, YF-23, F-16 fighting eagle.
- b) **Balapan.** Dari namanya sudah jelas, siapa sampai duluan di garis finish dialah pemenangnya! Terkadang malah pemain dapat memilih kendaraan, mendandani, upgrade mesin bahkan mengecatnya. Contoh: Top Gear, Test Drive, Sega Rally Championship, Daytona, Grand Turismo, Need For Speed, Mario Kart, ManXTT.
- c) **Luar Angkasa.** Walau masih dapat dikategorikan simulasi kendaraan perang, tetapi segala unsur fiksi ilmiah dan banyaknya judul yang beredar membuat subgenre ini pantas dikategorikan diluar simulasi kendaraan perang. Jenis ini memungkinkan pemain untuk menjelajah luar angkasa, berperang dengan makhluk alien, mendarat di planet antah berantah atau sekedar ingin merasakan bagaimana menjadi kapten di film fiksi ilmiah kesayangan kamu. Contoh: Wing Commander, Freelancer , Star Wars X-Wing, Star Wars Tie Fighter, dll.
- d) **Mecha.** Pendapat bahwa hampir tidak ada orang yang terekspos oleh film robot jepang saat kecilnya tidak memimpikan ingin mengendalikan robot, memang sulit dibantah. Dipopulerkan oleh serial Mechwarrior oleh Activision, subgenre Simulasi Mecha ini memungkinkan pemainnya untuk mengendalikan robot dan menggunakannya untuk menghancurkan gedung, helikopter dan tentu saja robot lainnya. Contoh: Mechwarrior, Gundam Last war Chronicles, dan Armored Core.

10) *Olahraga*. Singkat padat jelas, bermain sport di PC atau konsol anda. Biasanya permainannya diusahakan serealistik mungkin walau kadang ada yang menambah unsur fiksi seperti NBA JAM. Contohnya pun jelas, Seri Winning Eleven, seri NBA, seri FIFA, John Madden NFL, Lakers vs Celtics, Tony hawk pro skater, dll.

### c. Kategori-Kategori lainnya :

Multiplayer Online. Game yang lagi trend di Indonesia bahkan dunia, menjadi salah satu titik balik mengapa dunia game dan internet di Indonesia dapat berkembang. Dan karena dimainkan online dan dengan sistem pembayaran menggunakan voucher, pembajakan sudah tidak menjadi masalah lagi. Game yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang (bahkan dapat mencapai puluhan ribu orang dalam satu waktu) membuat pemain dapat bermain bersama dalam satu dunia virtual dari sekedar chatting hingga membunuh naga bersama teman yang entah bermain di mana. Umumnya permainan tipe ini dimainkan di PC dan bertema RPG, walau ada juga yang bertema music atau action. Contoh: Ragnarok online, O2jam, World of Warcraft, Ayo Dance, Lineage, Rose online.

### 2.1.5 Jenis-jenis Pemain

Adanya berbagai jenis games menandakan adanya beberapa jenis gamers. Eddy Lim, direktur *ligagame.com* berpendapat bahwa ada yang disebut *casual gamers* yakni mereka yang bermain karena *iseng* atau untuk mengisi waktu luang; *pro-gamers*, mereka yang benar-benar suka main game tapi belum disebut sebagai maniac; dan *maniac gamers*, yang bermain game kadang sampai lupa segalanya. Lim juga berpendapat bahwa jumlah gamers di ketiga level tersebut semakin bertambah (Investor Daily, 2004).

Richard A. Bartle, salah satu pencipta MUD (*Multi-User Domain*, sejenis game online yang berbasis teks yang juga merupakan pendahulu MMORPG) mengamati perilaku para pemain MUD. Dari hasil pengamatannya dan perbincangannya dengan para pemain, dia merumuskan 4 tipe pemain:

1. Achievers, yakni mereka yang bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan meningkatkan kemampuan mereka didalam game tsb;
2. Explorers, yakni mereka yang suka menjelajah dan menyelidiki dunia permainan;
3. Socializers, yakni mereka yang suka bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain lain dan tidak selalu dalam konteks permainan;
4. Griefs, yakni mereka yang suka mengganggu atau menyakiti para pemain lain. (Bartle, 1996)

Tipe-tipe tersebut bersifat informal dan bisa saling tumpang tindih, tetapi pemikiran tersebut menjadi basis untuk penelitian lebih lanjut tentang sisi-sisi motivasi pemain game online. Dari pembahasan ini, jelas bahwa masih terbuka banyak kesempatan untuk melakukan studi tentang *gamers*.

Didalam permainan game komputer seorang pemain (*gamers*) harus mempunyai motivasi. Dalam pengertian secara psikologi, motivasi merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan fenomena yang melibatkan dorongan-dorongan, insentif dan motif-motif (Drever, 1952).

Menurut Robert Franken, motivasi adalah disposisi yang berkaitan dengan interaksi biologis dan proses hasil pembelajaran dan proses kognitif yang menyebabkan suatu perilaku bisa terjadi (Franken, 1994). Ketiga komponen tersebut saling terlibat dalam berbagai derajat sehingga menghasilkan perilaku. Perilaku itu sendiri bukanlah terjadi hanya karena hal biologis, atau hasil dari suatu proses belajar atau melalui proses kognitif tertentu saja, melainkan dari interaksi ketiga-tiganya (Kleinginna & Kleinginna, 1981a).

Nicholas Yee (2002) membuat survei pada 6700 pemain MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) tentang motivasi bermain mereka dan mencoba meneliti validitas dari studi tipe-tipe pemain menurut Bartle. Dari hal itu yang menjadi pertanyaan utama yang muncul ke permukaan adalah apakah ada perbedaan-perbedaan fundamental yang bisa ditemukan pada pemain game MMORPG yang didasarkan perbedaan jenis kelamin, usia atau jenis kepribadian.

Dengan merancang suatu model motivasi para pemain MMORPG, Yee berharap dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti:

1. Elemen-elemen manakah yang lebih penting pada tiap motivasi, manakah yang kurang penting?
2. Bagaimana interaksi antara para pemain yang berlainan motivasinya?
3. Ketika sebuah game dipenuhi oleh para pemain bermotivasi tertentu, bagaimanakah dinamika game itu berubah?
4. Ketika game (online) baru diluncurkan, pemain manakah yang akan meninggalkan game itu?

Dari penelitiannya itu, Yee membuat daftar motivasi-motivasi bermain, yaitu:

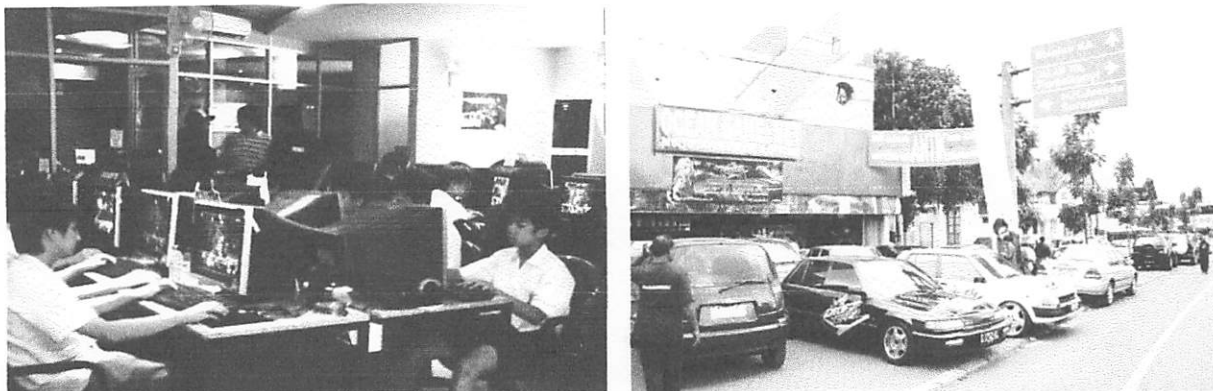
1. *Relationship*, faktor motivasi berkaitan dengan keinginan pemain mengembangkan hubungan yang bermakna dengan orang lain.
2. *Immersion*, sebagaimana seorang menyelami dan menjadi bagian dari dunia maya tersebut.
3. *Grief*, faktor motivasional yang mengukur keinginan pemain untuk menyakiti dan mengganggu untuk kepentingan mereka sendiri.
4. *Achievement*, faktor motivasional yang mengukur keinginan pemain untuk menjadi lebih kuat dalam konteks game
5. *Leadership*, faktor motivasional yang mengukur *assertiveness* dan kepemimpinan si pemain.

## 2.2 Studi Banding Objek

Karena di Indonesia belum terdapat tempat yang benar-benar menyediakan untuk bermain game komputer secara khusus yang didalamnya juga menyediakan berbagai fasilitas-fasilitas untuk bermain dan juga ajang kompetisi adapun studi Banding yang diambil adalah dari

literatur dan survey langsung Warung-warung internet (Warnet) yang didalamnya juga menyediakan Game komputer.

### 1. Ocean Game Internet Cafe Bandung



**Gambar 1. Ocean Game Internet Cafe Bandung**

Jl Padjajaran no 29 bandung

Jumlah PC :

250 client + 1 Billing + 5 Server

Fasilitas :

1. No Smoking Area
2. Game Area
3. Internet Area (Webcam+Headset)
4. Cafe
5. TV Cable
6. Open 24 Hours
7. Koneksi Wireless 512 / 256

Sebuah franchise game & internet café yang dikelola oleh PT.Wahana Inovasi Sejahtera dan didirikan pada tahun 2004, yang tidak hanya menawarkan penggunaan merek dan logo saja

tetapi juga memberikan sebuah system operasi yang lengkap mengenai bagaimana menjalankan sebuah bisnis dengan sukses. Adapun visi dari Ocean Game Internet Cafe Bandung yaitu : “Menjadi game center nomor

satu dan terbaik di Indonesia serta dapat menjadi salah satu pemain dominan dalam bisnis game center International”. Dala mencapai visi tersebut dibutuhkan misi. Adapun misinya yakni ”Menyediakan fasilitas edukasi dan game center terpadu dengan konsep yang unik dan selalu menjadi yang terdepan dalam hal teknologi & layanan”.



Gambar 2. Suasana permainan komputer pada wiz Game Internet Cafe Bandung

Fasilitas Ocean Game Internet cafe Bandung :

1. Internet, wiz game memberikan pelayanan internet dengan kecepatan tinggi untuk browsing , chatting yahoo messenger, MSN Messenger , Webcam , Digital Printing , HeadSet , Scanning
2. Game Online, produk utama yang kami tawarkan dimana gamer dapat bermain secara realtime dengan gamer lain di tempat yang berbeda dalam waktu yang bersamaan.
3. Game LAN, permainan / game yang dimainkan secara multiplayer dengan waktu realtime di dalam satu area lokal saja didalam suatu jaringan
4. Voucher Game Online, wiz game menyediakan berbagai macam jenis voucher game online mulai dari nominal yang terendah sampai yang tertinggi
5. Cafe, wizgame menyediakan menu makanan yang enak dan lezat dengan harga yang terjangkau, seperti aneka steak, chinese food, kentang goreng, juice, soft drink, nuggets dll

6. Accessoris Game, wiz menjual berbagai macam perlengkapan untuk gamers dan internet seperti Joystick, Flashdisk, Mouse, Webcam, Keyboard, Headset dll
7. Mercahandise, wiz juga menyediakan berbagai macam merhandise dari publisher game seperti, kaos, jacket, CD game, poster game dll.

## 2. Empire Game Center



Empire Internet Game Center yang berada di Jl. Affandy No. 6, Yogya

Hari Operasional : Senin - Minggu

Jam Buka : 08.00 wib – 22.00 wib

Jumlah Unit Cliet :

10 Unit Personal

25 Unit Game Center

dan Maxsimal 4 User Hotspot

Tarif :

Personal ( Hotspot & Internet ) : ( Rp. 3.000,00/30 menit pertama dan Rp. 1.000,00/10 menit selanjutnya )

Game : ( Rp. 1.000,00/20 menit )



Paket (Khusus Game) : Rp. 10.000,00 ( untuk 5 jam )

Fasilitas :

1. Full AC
2. No Smoking Area
3. Tersedia makanan dan minuman kecil
4. Tersedia Cam untuk Fasilitas Chating



Gambar 3. Suasana permainan komputer pada Empire Game Center

Sumber : [www.rfonline.web.id](http://www.rfonline.web.id)

Dari kedua obyek kajian diatas menunjukkan seberapa besar pengaruh daya tarik suatu bangunan bila dilihat dari tampilan maka dari pada itu jelas bahwa suatu bentuk atau visualisasi mencerminkan suatu identitas dari suatu rancangan. Kesan dari kedua obyek tersebut mengarah pada tema arsitektur modern yang memiliki prinsip (Form Follow Function) “Bentuk Mengikuti fungsi” yang dikemukakan oleh Louis Sullivan, melihat dari fungsi obyek yang dipilih yaitu suatu fasilitas tempat hiburan yaitu game & internet Cafe maka obyek dapat dilihat memiliki kesan kaku dan kesan monoton sebab ditinjau dari filosofi bentuk tempat bermain game komputer dilihat dari fasilitas bermain game komputer itu sendiri yaitu meja,monitor,keyboard,CPU yang memiliki bentuk persegi panjang, hal ini mengakibatkan tampilan luar banguan mengikuti fungsi yang ada.

Dilihat dari interior dari kedua objek dari fungsi yang ada Internet Game Center ini memberikan pelayanan jasa yang mengutamakan kenyamanan pemain yang ada di dalamnya khususnya kenyamanan

sirkulasi, namun dalam kedua obyek sirkulasi dan kenyamanan tidak muncul sebab hal ini terkait dengan keterbatasan lahan dan fasilitas sehingga sering kali orang menunggu untuk bermain selain itu jarak antara meja komputer dan monitor yang satu dengan yang lain terlalu berdekatan sehingga ruang untuk memainkan sebuah game menjadi kurang nyaman.



**Gambar4.** Pengunjung yang menunggu untuk bermain terlihat penuh sesak sehingga menimbulkan sirkulasi yang kurang nyaman.



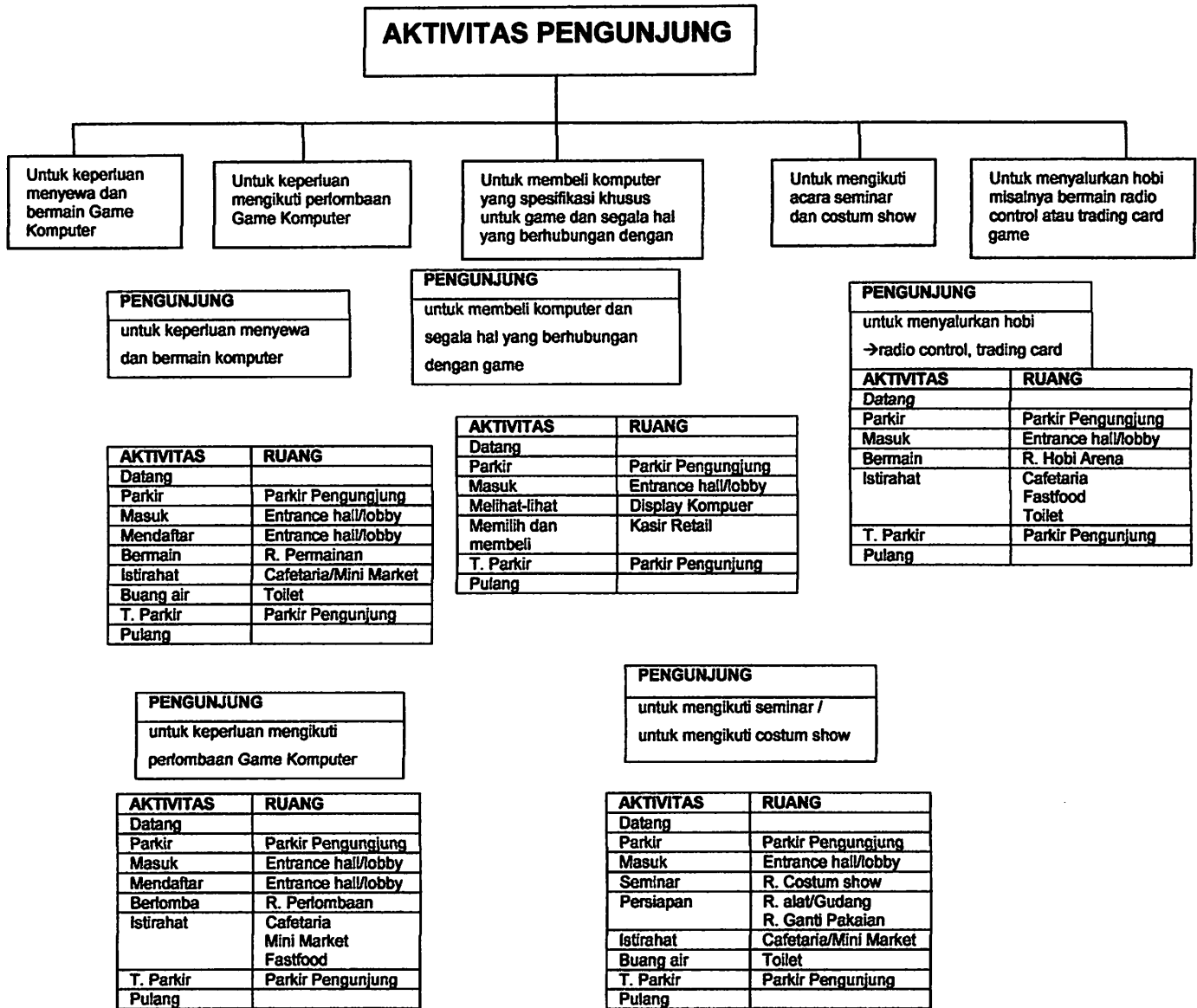
**Gambar 5.** Suasana pertandingan Grand Final WCG ( World Cyber Game)2009

WCG 2009 National Grand Final di Indonesia berlangsung selama 5 hari dari tanggal 15 Juli hingga 19 Juli 2009, yang berlokasi di Mal Taman Anggrek

### 2.3 Aktivitas dan Program Ruang Pengunjung dan Pengelola

Adapun aktivitas pengunjung dalam penulisan ini terbagi atas 2 aktivitas yakni aktivitas pengunjung dan aktivitas pengelola. Adapun skemanya dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

#### a. Aktivitas Pengunjung

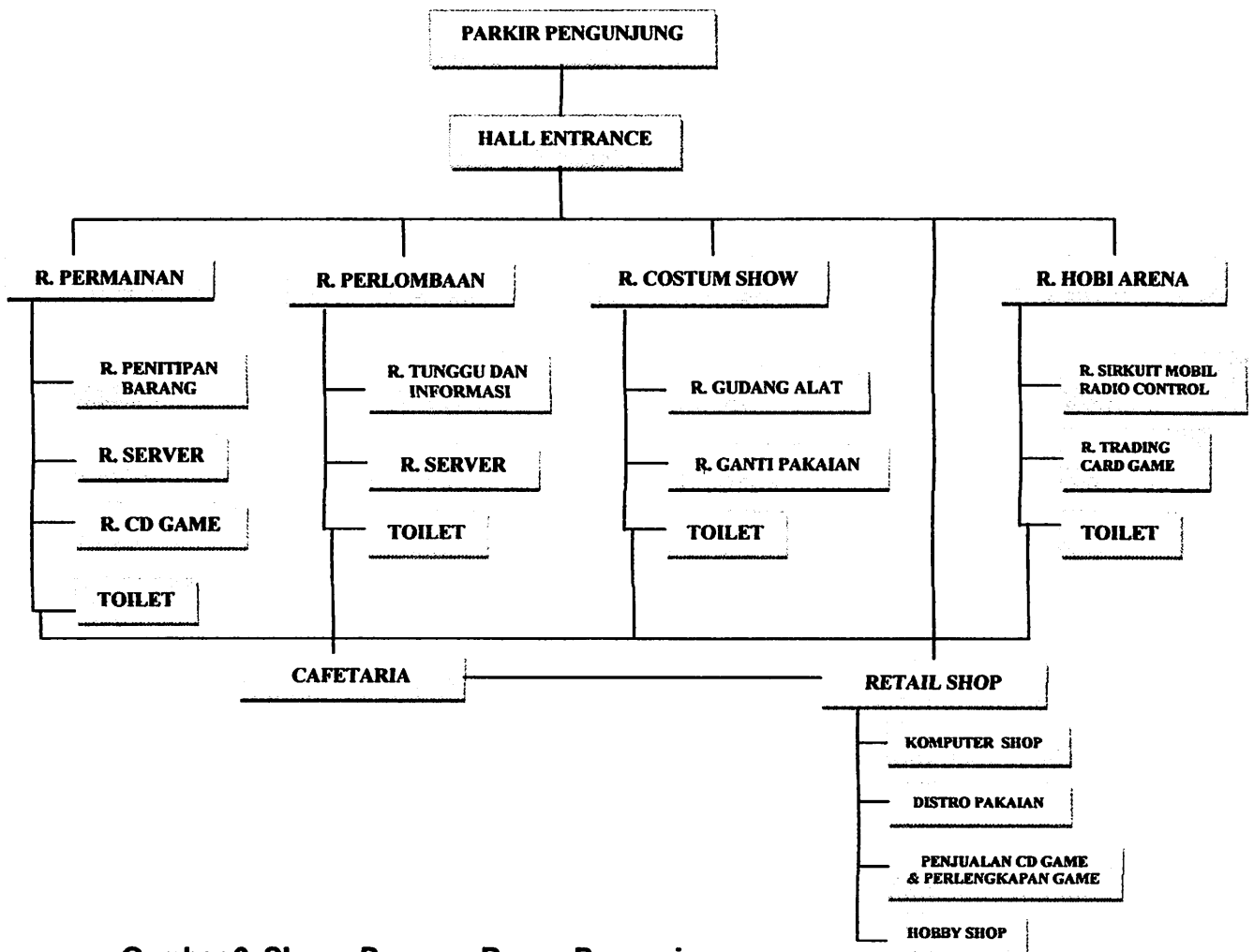


### 2.3.2 Program Ruang Pengunjung dan Pengelola

Adapun program ruang dalam penulisan ini dibagi menjadi 2 yakni program ruang pengunjung dan program ruang pengelola. Adapun uraiannya sebagai berikut:

#### 1. Program Ruang Pengunjung

Adapun skema dari program ruang pengunjung dapat dilihat dari bagan dibawah ini:

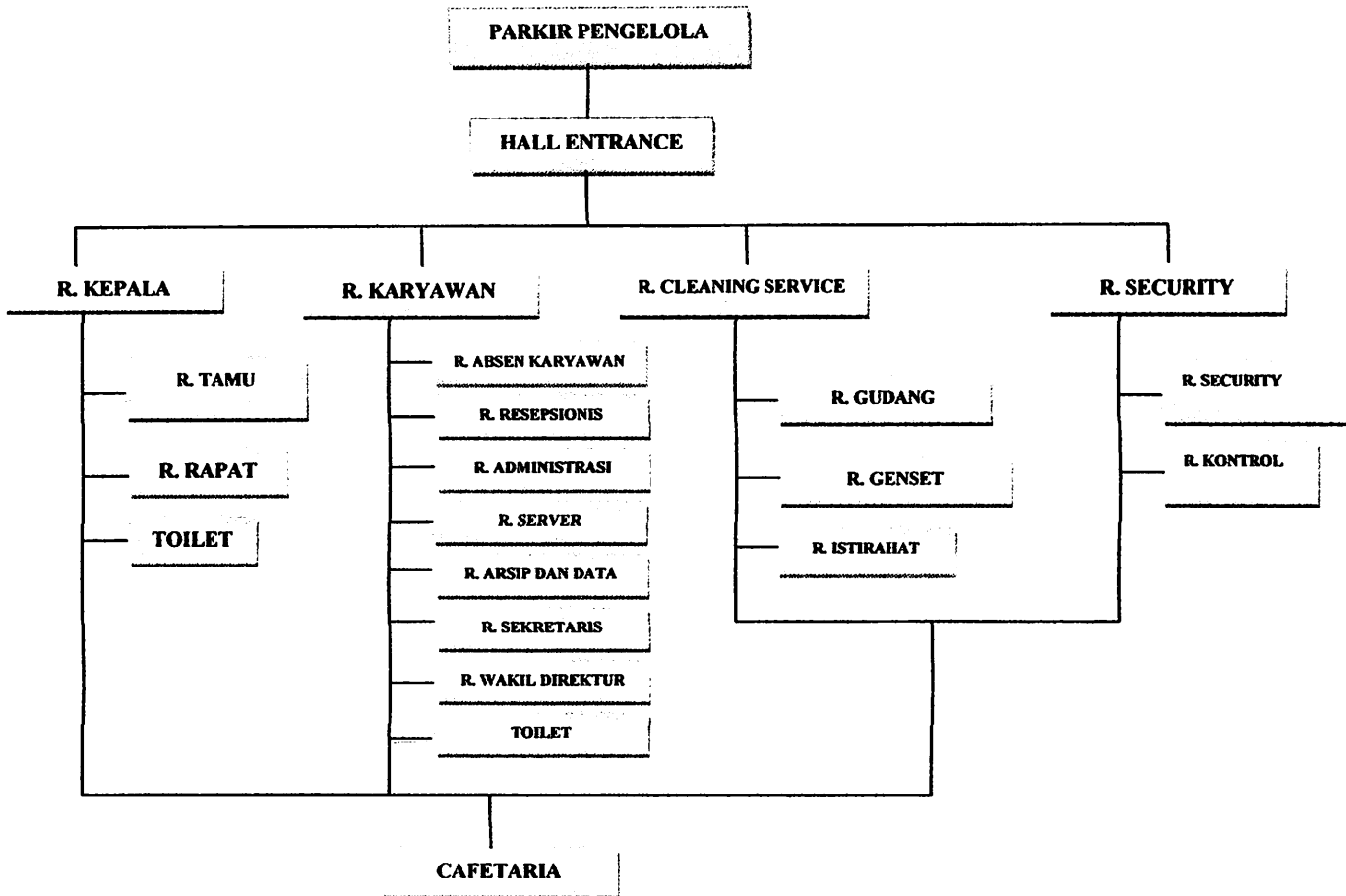


Gambar 6. Skema Program Ruang Pengunjung

## 2. Program Ruang Pengelola

Adapun skema dari program ruang pengelola dapat dilihat dari bagan dibawah

ini:



**Gambar 7. Skema Program Ruang Pengunjung**

### 2.4 Besaran Ruang Pengunjung

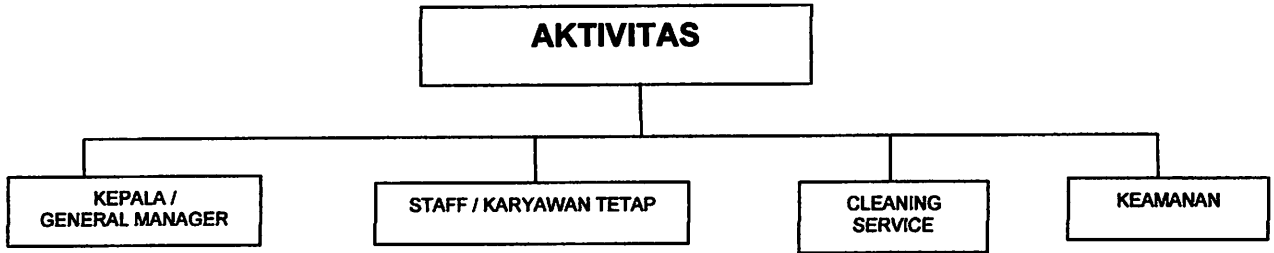
#### 2.4.1 Fasilitas Ruang Permainan

##### 1) HALL ENTRANCE

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang :

Jumlah kapasitas/ didasarkan pada pengamatan studi banding pada:

b. Aktivitas Pengelola



PENGELOLA	
Sebagai Kepala/General Manager	
Manager	

AKTIVITAS	RUANG
Datang	
Parkir	Parkir Pengunjung
Masuk	Entrance hall/lobby
Kerja	R. General Manger R. Tamu R. Rapat
Buang air	Toilet
T. Parkir	Parkir Pengunjung
Pulang	

PENGELOLA	
Staff / Karyawan Tetap	

AKTIVITAS	RUANG
Datang	
Parkir	Parkir Pengunjung
Masuk	Entrance hall/lobby
Absen	Ruang Absen Karyawan
Kerja	Ruang Wakil Direktur Ruang Sekretaris Ruang Administrasi Ruang Bagian Keuangan Ruang Resepsionis Ruang Arsip dan Data Ruang Server Komputer
Istirahat	Cafeteria Minimarket
Buang air	Toilet
T. Parkir	Parkir Pengelola
Pulang	

PENGELOLA	
Cleaning Service	

AKTIVITAS	RUANG
Datang	
Parkir	Parkir Pengunjung
Masuk	Entrance hall/lobby
Kerja	Merawat & membersihkan seluruh ruang-ruang Gudang R. Cleaning Service
Istirahat	Cafeteria
Buang air	Toilet
T. Parkir	Parkir Pengelola
Pulang	

PENGELOLA	
Keamanan	

AKTIVITAS	RUANG
Datang	
Parkir	Parkir Pengunjung
Masuk	Entrance hall/lobby
Kerja	Ruang Keamanan Ruang Control
Istirahat	Cafeteria
Buang air	Toilet
T. Parkir	Parkir Pengelola
Pulang	

- Game center OCEAN Jalan padjajaran no.29 Bandung terdapat 250 PC dan tiap hari maksimal menampung 200 pengunjung.
- WCG (*World Cyber Game*) tahun 2009 di Mall Taman Anggrek Jumlah Pengunjung 800 orang.
- Empire Game Center Jalan Affandy no 6 Yogya, terdapat 35 unit PC dan tiap hari maksimal menampung 30 pengunjung.

Jumlah rata-rata :  $200+800+30$

c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$

d. Luasan Keseluruhan:

Fasilitas : 10%

Sirkulasi : 50%

Luasan : 100%

Kapasitas x Standart =  $343 \times 1\text{m}^2 = 343 \text{m}^2$

$100\% - (10\% + 50\%) \times 477 = 137,3 \text{m}^2$

Luas Total =  $480,3 \text{m}^2$

## 2) RUANG PERMAINAN

a. Jumlah ruang : 1

b. Kapasitas Ruang: Berdasarkan 80% dari pengunjung WCG tahun 2009 yaitu  $80\% \times 800 = 320$  orang

c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$ ,  $2,25\text{m}^2/\text{meja+kursi komputer}$

d. Luas keseluruhan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

Kapasitas x Standart =  $320 \times 3,5\text{m}^2 = 1120 \text{m}^2$

$$100\%-(40\%+20\%) \times 1120 = 448 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 1568 \text{ m}^2$$

### 3) RUANG PENITIPAN BARANG

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang : diperkirakan 4 orang
- c. Standart :  $1 \text{ m}^2/\text{orang}$ .  $0,6 \times 3 = 1,8 \text{ m}^2/\text{rak barang}$
- d. Luas keseluruhan:

$$\text{Fasilitas} : 40\%$$

$$\text{Sirkulasi} : 20\%$$

$$\text{Luasan} : 100\%$$

$$\text{Kapasitas} \times \text{Standart} = 4 \times 1 \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2$$

$$= 1,8 \text{ m}^2 \times 2 = 3,6 \text{ m}^2$$

$$\text{Sehingga didapat total} = 4 \text{ m}^2 + 3,6 \text{ m}^2 = 7,6 \text{ m}^2$$

$$100\%-(40\%+20\%) \times 7,6 \text{ m}^2 = 3,04 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 10,6 \text{ m}^2$$

### 4) RUANG CD GAME

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang : 6 orang petugas, 4 rak CD game.
- c. Standart :  $1 \text{ m}^2/\text{orang}$ .  $3 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 1,5 \text{ m}^2/\text{rak CD game}$
- d. Luas keseluruhan:

$$\text{Fasilitas} : 40\%$$

$$\text{Sirkulasi} : 20\%$$

$$\text{Luasan} : 100\%$$



$$\begin{aligned} \text{Kapabilitas x Standart} &= 6 \times 1 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2 \\ &= 1,5 \text{ m}^2 \times 4 = 6 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\text{Sehingga didapat total} = 6 \text{ m}^2 + 6 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$$

$$100\% - (40\% + 20\%) \times 12 \text{ m}^2 = 4,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 16,8 \text{ m}^2$$

#### 5) RUANG MODEM DAN SERVER

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapabilitas Ruang : berdasarkan petugas survey 4 orang
- c. Standart :  $1 \text{ m}^2/\text{orang}$ .  $2,25 \text{ m}^2/\text{meja+kursi}$
- d. Luas keseluruhan :

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

$$\text{Kapabilitas x Standart} = 4 \times 3,5 \text{ m}^2 = 14 \text{ m}^2$$

$$100\% - (40\% + 20\%) \times 14 \text{ m}^2 = 4,2 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 18,2$$

#### 6) TOILET

- a. Jumlah ruang : 8
- b. Kapabilitas Ruang : 1 orang/toilet
- c. Standart :  $1 \text{ m}^2/\text{orang}$ .  $0,6 \text{ m}^2/\text{closet duduk}$
- d. Luas keseluruhan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 1 \times 1,6 \text{m}^2 = 1,6 \text{m}^2$$

$$100\% - (40\% + 20\%) \times 1,6 \text{m}^2 = 0,64 \text{m}^2$$

$$\text{Luas Total per toilet} = 2,24 \text{m}^2 \times 8$$

$$= 17,92 \text{m}^2$$

#### 7) RUANG AHU (*Air Handling Unit*)

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang : standart
- c. Standart :  $16 \text{m}^2$
- d. Luas keseluruhan :  $16 \text{m}^2$

Jadi luas total Ruang Permainan :  $2127,52 \text{m}^2$

### 2.4.2 Fasilitas Ruang Perlombaan

#### 1) RUANG PERLOMBAAN GAME KOMPUTER

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang: berdasarkan 80% dari pengunjung permainan komputer  $320 \times 80\% = 256$  orang
- c. Standart :  $3,5 \text{m}^2/\text{orang} +$  meja dan kursi komputer
- d. Luasan:
  - Fasilitas : 30%
  - Sirkulasi : 30%
  - Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 256 \times 3,5 \text{m}^2 = 896 \text{m}^2$$

$$100\% - (30\% + 30\%) \times 896 \text{m}^2 = 352 \text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 1254 \text{m}^2$$

## 2) RUANG TUNGGU DAN INFORMASI

a. Jumlah ruang : 1

b. Kapasitas Ruang: berdasarkan 5% dari pengunjung perlombaan  $256 \times 5\% = 12,8$  orang = 13 orang

c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$

d. Luasan:

Fasilitas : 50%

Sirkulasi : 10%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas} \times \text{Standart} = 13 \times 1\text{m}^2 = 13\text{m}^2$$

$$100\% - (10\% + 50\%) \times 13\text{m}^2 = 5,12\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 18,12\text{m}^2$$

## 3) RUANG SERVER DAN ELEKTRIKAL

a. Jumlah ruang : 1

b. Kapasitas Ruang : 4 orang

c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$ .  $2,25\text{m}^2/\text{meja+kursi}$

d. Luasan:

Fasilitas : 50%

Sirkulasi : 10%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas} \times \text{Standart} = 4 \times 3,25\text{m}^2 = 13\text{m}^2$$

$$100\% - (50\% + 10\%) \times 13\text{m}^2 = 5,12\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 18,12\text{m}^2$$

## 4) TOILET

a. Jumlah ruang : 4

b. Kapasitas Ruang: 1 orang/toilet= 4orang

c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$ .  $0,06\text{m}^2/\text{closet}$

d. Luasan:

Fasilitas : 50%

Sirkulasi : 10%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas} \times \text{Standart} = 1 \times 1,6\text{m}^2 = 1,6\text{m}^2$$

$$100\% - (50\% + 10\%) \times 1,6\text{m}^2 = 0,64\text{m}^2 = 2,24\text{m}^2 \times 4$$
$$= 8,96\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 9\text{m}^2$$

Sehingga luas total area perlombaan =  $1299,32\text{m}^2$

### 2.4.3 Fasilitas Hobi Arena

#### 1) RUANG SIRKUIT MOBIL DAN RADIO CONTROL

a. Jumlah ruang : 1

b. Kapasitas Ruang:

berdasarkan literatur  $10 \times 20 = 200\text{m}^2 + 20$  orang.

c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$ .

d. Luasan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas} \times \text{Standart} = 20 \times 200\text{m}^2 = 220\text{m}^2$$

$$100\% - (40\% + 20\%) \times 220\text{m}^2 = 88\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 308\text{m}^2$$

## 2) RUANG TRADING CARD GAME

a. Jumlah ruang : 1

b. Kapasitas Ruang:

Berdasarkan survei  $2 \times 1 = 2 \text{m}^2$ /meja mesin.

40 orang. 20 meja mesin

c. Standart :  $1 \text{m}^2$ /orang.  $2 \text{m}^2$ /meja mesin

d. Luasan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas} \times \text{Standart} = 20 \times 2 \text{m}^2 = 40 \text{m}^2$$

$$40 \times 1 \text{m}^2 = 40 \text{m}^2$$

$$= 80 \text{m}^2$$

$$100\% - (40\% + 20\%) \times 80 \text{m}^2 = 32 \text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 112 \text{m}^2$$

## 3) TOILET

a. Jumlah ruang : 4

b. Kapasitas Ruang: 1 orang/toilet. 4 orang

c. Standart :  $1 \text{m}^2$ /orang.  $0,6 \text{m}^2$ /closet

d. Luasan:

Fasilitas : 50%

Sirkulasi : 10%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas} \times \text{Standart} = 1 \times 1,6 \text{m}^2 = 1,6 \text{m}^2$$

$$100\% - (50\% + 10\%) \times 1,6\text{m}^2 = 0,64\text{m}^2 = 2,24\text{m}^2 \times 4$$

$$= 8,96\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 9\text{m}^2$$

Sehingga luas total area hobi arena = 429 m<sup>2</sup>

#### 2.4.4 Fasilitas Ruang Seminar Dan Costum Show

##### 1) LOBBY

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang: berdasarkan 5% dari jumlah pengunjung  
 $343 \times 50\% = 17,5 = 17 \text{orang}$
- c. Standart : 1m<sup>2</sup>/orang
- d. Luasan:
  - Fasilitas : 10%
  - Sirkulasi : 50%
  - Luasan : 100%
  - Kapasitas x Standart =  $17 \times 1\text{m}^2 = 17\text{m}^2$
  - $100\% - (10\% + 50\%) \times 17\text{m}^2 = 6,86\text{m}^2$
  - Luas Total = 23,86m<sup>2</sup>

##### 2) RUANG SEMINAR DAN CUSTOM SHOW

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang: berdasarkan 30% dari jumlah rata-rata pengunjung  
 $343 \times 30\% = 102,9 = 103 \text{orang}$
- c. Standart : 1m<sup>2</sup>/orang
- d. Luasan:
  - Fasilitas : 30%
  - Sirkulasi : 30%
  - Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 103 \times 1 \text{m}^2 = 103 \text{m}^2$$

$$100\% - (30\% + 30\%) \times 143 \text{m}^2 = 47,16 \text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 144,16 \text{m}^2$$

### 3) RUANG GANTI

a. Jumlah ruang : 1

b. Kapasitas Ruang: 2 orang

c. Standart :  $1 \text{m}^2/\text{orang}$

d. Luasan:

Fasilitas : 10%

Sirkulasi : 50%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 2 \times 1 \text{m}^2 = 2 \text{m}^2$$

$$100\% - (10\% + 50\%) \times 2 \text{m}^2 = 0,8 \text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 2,8 \text{m}^2$$

### 4) GUDANG ALAT

a. Jumlah ruang : 1

b. Kapasitas Ruang: 2 almari. 10 orang

c. Standart :  $0,8 \times 3 = 2,4 \text{m}^2/\text{almari}$ .  $1 \text{m}^2/\text{orang}$ .

d. Luasan:

Fasilitas : 20%

Sirkulasi : 40%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 2 \times 2,4 \text{m}^2 = 4,8 \text{m}^2$$

$$= 10 \times 1 \text{m}^2 = 10 \text{m}^2$$

$$= 4,8 \text{m}^2 + 10 \text{m}^2 = 14,8 \text{m}^2$$

$$100\%-(20\%+40\%) \times 14,8\text{m}^2 = 5,92\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 20,72 \text{ m}^2$$

#### 5) TOILET

- a. Jumlah ruang : 4
- b. Kapasitas Ruang: 1 orang/toilet= 4orang
- c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$ .  $0,06\text{m}^2/\text{closet}$
- d. Luasan:

Fasilitas : 50%

Sirkulasi : 10%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas} \times \text{Standart} = 1 \times 1,6\text{m}^2 = 1,6\text{m}^2$$

$$100\%-(50\%+10\%) \times 1,6\text{m}^2 = 0,64\text{m}^2 = 2,24\text{m}^2 \times 4$$
$$= 8,96 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Total} \quad \quad \quad 1=9 \text{ m}^2$$

Sehingga luas total area costum show =  $200,54 \text{ m}^2$

### 2.4.5 Fasilitas Retail Shop

#### 1) TOKO KOMPUTER

- a. Jumlah ruang : 2
- b. Kapasitas Ruang: berdasarkan survei 4 etalase komputer.  
40orang. 1 gudang barang
- c. Standart :  $3\text{m}^2/\text{etalase}$ .  $1\text{m}^2/\text{orang}$ .  
Untuk gudang barang :  $4 \times 3\text{m} = 12\text{m}^2$
- d. Luasan:

Fasilitas : 40%



Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

$$\begin{aligned}\text{Kapasitas x Standart} &= 4 \times 3 \text{m}^2 = 12 \text{m}^2 \\ &= 40 \times 1 \text{m}^2 = 40 \text{m}^2 \\ &= 12 \text{m}^2 + 40 \text{m}^2 = 52 \text{m}^2\end{aligned}$$

$$100\% - (40\% + 20\%) \times 52 \text{m}^2 = 20,8 \text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 72,8 \text{m}^2 + 12 \text{m}^2 = 84,8 \text{m}^2$$

## 2) DISTRO PAKAIAN

a. Jumlah ruang : 2

b. Kapasitas Ruang: 20 orang, 4 etalase pakaian, 1 rak pakaian, 1 gudang barang.

c. Standart :

$$20 \text{orang} = 1 \text{m}^2 \times 20 \text{Orang} = 20 \text{m}^2$$

$$4 \text{ etalase pakaian} = 4 \times 0,8 \text{ m}^2 = 3,2 \text{ m}^2$$

$$3 \text{ rak pakaian} = 3 \times 0,8 \text{ m}^2 = 2,4 \text{ m}^2$$

$$\text{Untuk gudang barang : } 4 \times 3 \text{m} = 12 \text{m}^2$$

d. Luasan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 20 \text{m}^2 + 3,2 \text{m}^2 + 2,4 \text{m}^2 = 25,6 \text{m}^2$$

$$100\% - (40\% + 20\%) \times 25,6 \text{m}^2 = 10,2 \text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 35,84 \text{m}^2$$

## 3) PENJUALAN PERLENGKAPAN GAME DAN CD GAME

a. Jumlah ruang : 3

b. Kapasitas Ruang: 10 orang, 2 etalase barang

c. Standart :  $1\text{m}^2$ /orang.  $3\text{m}^2$ /etalase.

Untuk gudang barang :  $4 \times 3\text{m} = 12\text{m}^2$

d. Luasan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

Kapasitas x Standart =  $10\text{m}^2 + 6\text{m}^2 = 16\text{m}^2$

$100\% - (40\% + 20\%) \times 16\text{m}^2 = 6,4\text{m}^2$

Luas Total =  $22,4\text{m}^2$

#### 4) HOBI SHOP

a. Jumlah ruang : 2

b. Kapasitas Ruang: 10 orang, 2 etalase barang

c. Standart :  $1\text{m}^2$ /orang.  $3\text{m}^2$ /etalase.

Untuk gudang barang :  $4 \times 3\text{m} = 12\text{m}^2$

d. Luasan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

Kapasitas x Standart =  $10\text{m}^2 + 6\text{m}^2 = 16\text{m}^2$

$100\% - (40\% + 20\%) \times 16\text{m}^2 = 6,4\text{m}^2$

Luas Total =  $22,4\text{m}^2$

Sehingga luas total area ratal shop =  $165,44\text{m}^2$

## 2.4.6 Fasilitas Cafeteria

### 1) RUANG MAKAN+MINUM

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang: berdasarkan 50% dari jumlah pengunjung yang ada di hall  $50\% \times 343 = 171$  orang

c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$ .

d. Luasan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

Kapasitas x Standart =  $171 + 1\text{m}^2 = 171\text{m}^2$

$100\% - (40\% + 20\%) \times 171\text{m}^2 = 68,6\text{m}^2$

Luas Total =  $239,9\text{m}^2$

### 2) RUANG SAJI

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang: 6 orang
- c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$ .

d. Luasan:

Fasilitas : 10%

Sirkulasi : 50%

Luasan : 100%

Kapasitas x Standart =  $6 + 1\text{m}^2 = 6\text{m}^2$

$100\% - (50\% + 10\%) \times 6\text{m}^2 = 2,4\text{m}^2$

Luas Total =  $8,4\text{m}^2$

### 3) RUANG KASIR

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang: 4 orang
- c. Standart :  $1\text{m}^2/\text{orang}$ .
- d. Luasan:

Fasilitas : 10%

Sirkulasi : 50%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 4 \times 1\text{m}^2 = 4\text{m}^2$$

$$100\% - (50\% + 10\%) \times 4\text{m}^2 = 16\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 5,6\text{m}^2$$

#### 4) DAPUR

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang: 6 orang
- c. Standart :  $4\text{m}^2/\text{orang}$ .
- d. Luasan:

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 6 \times 4\text{m}^2 = 24\text{m}^2$$

$$100\% - (40\% + 20\%) \times 24\text{m}^2 = 9,6\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 33,6\text{m}^2$$

#### 5) GUDANG BAHAN

- a. Jumlah ruang : 1
- b. Kapasitas Ruang: 4 orang
- c. Standart :  $2,25\text{m}^2/\text{orang}$ .

**d. Luasan:**

Fasilitas : 50%

Sirkulasi : 10%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 4 + 2,25\text{m}^2 = 9\text{m}^2$$

$$100\% - (50\% + 10\%) \times 9\text{m}^2 = 3,6\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 12,6\text{m}^2$$

**6) CLEANING ROOM**

a. Jumlah ruang : 1

b. Kapasitas Ruang: 4 orang

c. Standart :  $1,25\text{m}^2$  /orang.

**d. Luasan:**

Fasilitas : 40%

Sirkulasi : 20%

Luasan : 100%

$$\text{Kapasitas x Standart} = 4 + 1,25\text{m}^2 = 5\text{m}^2$$

$$100\% - (50\% + 10\%) \times 5\text{m}^2 = 2\text{m}^2$$

$$\text{Luas Total} = 7\text{m}^2$$

**7) RUANG ATM**

a. Jumlah ruang : 4unit

b. Kapasitas Ruang: 1 orang/unit

c. Standart :  $1,25\text{m}^2$  /orang.

**d. Luasan:**

Fasilitas : 50%

Sirkulasi : 10%

Luasan : 100%

Kapasitas x Standart =  $4 + 1,25m^2 = 5m^2$

$100\% - (50\% + 10\%) \times 5m^2 = 2m^2$

Luas Total =  $7m^2$

Sehingga luas total area ratal shop =  $313,8 m^2$

## 2.5 Besaran Ruang Pengelola

### 2.5.1 Fasilitas Pengelola

#### 1) TUANG TUNGGU/TAMU

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 15 orang

Standart :  $1,9m^2/orang$

Luas keseluruhan :  $15 \times 1,9m^2 = 28,5m^2 + sirkulasi 20\%$   
 $= 34,2m^2$

#### 2) RUANG GENERAL MANAGER

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 1 orang

Standart :  $18m^2/orang + meja + kursi$

Luas keseluruhan :  $1 \times 18m^2 = 18m^2 + sirkulasi 20\%$   
 $= 21,6m^2$

#### 3) RUANG WAKIL DIREKTUR

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 1 orang

Standart :  $18m^2/orang + meja + kursi$

Luas keseluruhan :  $1 \times 18m^2 = 18m^2 + sirkulasi 20\% = 21,6m^2$

#### 4) RUANG SEKRETARIS

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 5 orang

Standart :  $4\text{m}^2/\text{orang} + \text{meja} + \text{kursi}$

Luas keseluruhan :  $5 \times 4\text{m}^2 = 20\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$   
 $= 24\text{m}^2$

#### 5) RUANG BAGIAN ADMINISTRASI

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 5 orang

Standart :  $4\text{m}^2/\text{orang} + \text{meja} + \text{kursi}$

Luas keseluruhan :  $5 \times 4\text{m}^2 = 20\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$   
 $= 24\text{m}^2$

#### 6) RUANG BAGIAN KEUANGAN

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 4 orang

Standart :  $8\text{m}^2/\text{orang} + \text{meja} + \text{kursi}$

Luas keseluruhan :  $4 \times 8\text{m}^2 = 32\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$   
 $= 38,4\text{m}^2$

#### 7) RUANG BAGIAN TEKNIS

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 10 orang

Standart :  $8\text{m}^2/\text{orang} + \text{meja} + \text{kursi}$

Luas keseluruhan :  $10 \times 8\text{m}^2 = 80\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$   
 $= 96\text{m}^2$

#### 8) RUANG RAPAT

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 30 orang

Standart :  $8\text{m}^2/\text{orang} + \text{meja} + \text{kursi}$

Luas keseluruhan :  $30 \times 8\text{m}^2 = 240\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$   
 $= 288\text{m}^2$

#### 9) RUANG RESEPSIONIS

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 2 orang

Standart :  $1,2\text{m}^2/\text{orang}$

Luas keseluruhan :  $2 \times 1,2\text{m}^2 = 2,4\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$   
 $= 3,36\text{m}^2$

#### 10) RUANG ABSEN KARYAWAN

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 2 orang

Standart :  $1,9\text{m}^2/\text{orang}$

Luas keseluruhan :  $2 \times 1,9\text{m}^2 = 3,8\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$   
 $= 3,8\text{m}^2$

#### 11) RUANG ABSEN PEMASARAN

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 6 orang

Standart :  $8\text{m}^2/\text{orang}$

Luas keseluruhan :  $6 \times 8\text{m}^2 = 48\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$   
 $= 57,6\text{m}^2$

#### 12) RUANG CLEANING SERVICE

Jumlah Ruang : 1



Kapasitas Ruang : 12 orang

Standart :  $4\text{m}^2/\text{orang}$

: 1 gudang =  $16\text{ m}^2$

Luas keseluruhan :  $4 \times 12\text{m}^2 = 48\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$

$$= 57,6\text{m}^2 + 6\text{ m}^2$$

### 13) RUANG KEAMANAN

Jumlah Ruang : 1

Kapasitas Ruang : 8 orang

Standart :  $8\text{m}^2/\text{orang}$

Luas keseluruhan :  $8 \times 8\text{m}^2 = 64\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$

$$= 76,8\text{m}^2$$

Sehingga luas total area ruang pengelola =  $762,9\text{ m}^2$

## BAB III

### KAJIAN TEMA

#### 3.1 Arsitektur Dekonstruksi

##### 3.1.1 Filsafat Dekonstruksi

Istilah ini dimunculkan oleh Jacques Derrida, yang merupakan metode membaca teks, yang memperlihatkan adanya konflik dalam impretasi “ makna” teks tersebut. Dalam dekonstruksi pengertian membaca teks adalah merupakan usaha untuk memperlihatkan ketidak utuhan atau kegagalan tiap upaya dari teks itu untuk menutup diri, menghidupkan kembali kekuatan-kekuatan yang tersembunyi yang membangun teks tersebut. Teks tak pernah merupakan ungkapan transparan pemikiran secara langsung, dibalik teks yang terdapat bukanlah kekosongan, melainkan sebuah teks lain, suatu jaringan- jaringan kekuatan yang pusat reparasinya tak jelas<sup>1</sup>.

##### 1. Bahasa

Jacques Derrida mengajukan sebuah konsep penting yang berkaitan dengan bahasa, yaitu “ saos rature”, yang diturunkan dari Martin Heidegger yang berisi: karena kata tidak akurat dan tidak memadai, maka harus dicoret. Tetapi karena masih dibutuhkan, maka harus tetap dapat dibaca. Menurut Derrida, penanda (*signifier*) tidak secara langsung menggambarkan pertanda seperti kaca memantulkan bayangan. Hubungan tanda – tanda tidak seperti dua sisi dari sehelai kertas yang digambarkan Saussure, karena tidak ada pemisahan yang jelas antara penandan dan petanda. Apabila kita ingin mengetahui makna suatu petanda, kita harus melihat kamus. Tetapi yang ditemukan adalah petanda – petanda lain yang petandanya harus dicari kembali. Jadi proses interpretasi selalu bersifat tanpa batas dan sirkuler. Penanda beralih bentuk menjadi petanda,

---

<sup>1</sup> Susilo, G.A.1999. *Pemahaman Arsitektur Postmodernisme dan Dekonstruksi*, Karya Ilmiah. Jurusan Teknik Arsitektur . Malang : Institut Teknologi Nasional.

demikian pula sebaliknya, sehingga kita sebenarnya tidak pernah sampai pada petanda akhir yang bukan penanda. Interpretasi dengan demikian merupakan aktifitas tanpa akhir dan tanpa dasar.

## 2. *Metoda Dekonstruksi*

Dekonstruksi menurut Derrida adalah metoda membaca teks secara teliti, sehingga premis – premis yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Dekonstruksi dengan demikian membuktikan bahwa bibit kehancuran sebuah teks ada dalam dirinya, berupa inkonsistensi dan paradoks dalam penggunaan premis dan konsep. Dengan kata lain, teks selalu gagal menurut kriterianya sendiri. Dekonstruksi dengan demikian menyangkal kemungkinan hadirnya suatu makna yang tunggal dan koheren dalam teks. Dekonstruksi mencoba membedah teks untuk menunjukkan dasar – dasar inkoherensinya. Derrida menggunakan konsep “difference” yang merujuk pada kemungkinan tanpa batas untuk bermain dengan makna – makna yang berbeda, sehingga sehingga interpretasi definitif suatu teks tidak pernah dimungkinkan. Seperti diyakini oleh Derrida, “there is nothing outside the text”.

Derrida mengaitkan metoda dekonstruksi dengan kritik terhadap “metaphysics of presence” yang menjadi asumsi dasar para siluf tradisional. Derrida menolak gagasan bahwa ada yang disebut “ present” dalam pengertian suatu saat yang terdefinisikan sebagai sekarang. “the present” bagi hampir semua orang daerah yang dikenali. Dengan konsep tersebut Derrida ingin menjelaskan bahwa tanda mencirikan “an absent presence”. Manusia menggunakan tanda agar tidak perlu menghadirkan obyek secara langsung, meski makna tanda harus tertangguhkan.

## 3. *Phonocentrisme*

Akibat asumsi tentang “presence” yang demikian kuat, juga karena bahasa ucapan lahir lebih dahulu dari bahasa tulisan, makna manusia memberikan prioritas pada bahasa ucapan, alih – alih bahasa tulisan. Dalam ucapan manusia dapat menangkap makna dan kesan kehadiran secara langsung. Akibatnya bahasa ucapan dihargai lebih tinggi dari bahasa tulisan.

Usaha untuk mendekonstruksikan oposisi antara ucapan dan bahasa tulisan menurut Derrida dapat dilakukan melalui kritik terhadap “metaphysics of presence”. Kata – kata yang diucapkan manusia segera hadir dalam kesadarannya secara intim, sementara tulisan cenderung merampas eksistensi manusia. Melalui kritik “metaphysics of presence”. Derrida berusaha mengangkat bahasa tulisan mempunyai posisi yang sejajar dengan bahasa tulisan.

#### 4. *Logosentrisme*

Apabila phonosentrisme bertumpu pada suara, maka logosentrisme menurut Derrida bertumpu pada konsep kebenaran dan realitas hakiki yang tidak dapat dikritik, yang disebut Meta – fisika. Derrida menilai makna transendental tersebut sebagai hakiki ( origin ), karena kehadiran makna tersebut harus didahului oleh kehadiran tanda – tanda lain. Metafisika adalah sistem berpikir yang berlandaskan pada “binary opposition”, dua kutub yang satu dengan yang lain saling menyangkal. Oposisi binary mencerminkan suatu cara memandang atau ideologi yang cenderung menarik garis tegas antara apa yang bisa diterima dan apa yang harus ditolak, antara yang dianggap benar dan yang salah antara permukaan dan isi. Oposisi binary menurut Derrida berkaitan dengan “sentrisme”, yaitu kerinduan manusia akan pusat.

Derrida berusaha menghancurkan oposisi binary yang dianggap telah membatasi cara pikir manusia dan memperkuat kehadiran metafisika dalam pikiran manusia. Ia memusatkan analisisnya pada daerah di antara oposisi tersebut ( margin ) dan berusaha menggeser fokus perhatian manusia dari pusat ke tepi, dari persamaan ke perbedaan, dari kesatuan ke fragmentasi, dan dari “presence” ke “absence”, atau dari elemen pertama yang selama ini dianggap penting dan dominan ke elemen kedua yang dianggap tidak penting, subordinat, interior atau negatif.

#### 5. *Relevansi terhadap arsitektur*

Filsafat Dekonstruksi Derrida sangat relevan karena menawarkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur, sehingga proses pemikiran kembali premis dan kaidah tradisional arsitektur dapat dilakukan.

Untuk memperjelas masalah tersebut perlu pengertian singkat pemahaman derrida tentang: bahasa; metode dekonstruksi; phonosentrisme; logosentrisme. Metode dekonstruksi menurut derrida adalah membaca teks secara teliti, sehingga premis-premis/argumen-argumen yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Contoh:

- a. Teks kemerdekaan AS
- b. Atas nama rakyat disahkan UU
- c. Atas nama rakyat? Padahal saat itu belum ada pemilu
- d. Kenapa jarak kolom sama? Karena untuk efisiensi
- e. Apakah efisiensi itu?
- f. Hirarki: dari kecil ke besar. Kenapa?
- g. Alasannya diteliti kemudian dibalik untuk menyerang

Bagi orang tertentu yang menghendaki perubahan dalam cara berpikir dari arsitektur yang ada (arsitektur modern) filsafat derrida sangat relevan. Pemikiran tersebut didasar pada adanya alasan filsafat tersebut menawarkan pemahaman dan prespektif baru tentang arsitektur. Sehingga proses pemikiran kembali (*re-thinking*) premis (dalil-dalil) dan kaidah tradisional arsitektur dapat dilakukan.

Istilah Dekonstruksi pertamakali digunakan dalam Ilmu Kesustraan dan Ilmu Filsafat Perancis dengan konotasi arti sebagai metoda. Metoda dalam konteks filosofis yang dilahirkan dari konsep anti-filosofis (Norris,1987). Gagasan ini berasal dari pandangan-pandangan Husserl, Saussure, dan Levi-Strausse yang berakar dari filsafat Yunani Kuno dan sejalan dengan pandangan skeptisme.

Pengertian ini digunakan oleh pencetus gagasannya, Derrida (yang selanjutnya dikenal sebagai Bapak Dekonstruksivisme) untuk merehabilitasi filsafat bahasa tulis terhadap keabsolutan kebenaran filsafat bahasa lisan (Derrida, 1967). Derrida mengembangkan konsep dekonstruksi kedalam berbagai eksperimen yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal. Oleh karena itu faham Derridean ini dipandang sebagai suatu kontroversi besar dalam bidangnya, bahkan populer dengan sebutan *the genius of Irony* (O'Hara, 1983).

Dari berbagai latar belakang diatas dapat digambarkan bahwa pandangan dekonstruksi lahir dari suatu atmosfer yang berlandaskan pada konsep filosofi-anti. Pandangan yang membatasi perspektif keabsolutan kebenaran, menolak berbagai hubungan kausatif (sebab-akibat) dan mengembangkan filsafat historis-hermeneutis yang memperlihatkan ciri-ciri sebagai berikut (Kleden, 1987) :

1. Jalan untuk mendekati kebenaran bukannya melalui observasi, melainkan melalui pemahaman arti atau makna.
2. Kontrol terhadap salah benarnya pemahaman tersebut tidak dilaksanakan melalui test yang direncanakan melainkan melalui interpretasi. Interpretasi yang benar akan meningkatkan intersubyektivitas sedangkan yang salah akan mendatangkan sangsi.
3. Pemahaman hermeneutis selalu mendasarkan pemahamannya pada pra-pengertian yang dihasilkan dari situasi-situasi reflektif. Melihat berbagai filosofi yang melatarbelakangi lahirnya faham dekonstruksi ini, akan mudah diduga bahwa pengaruhnya terhadap berbagai bidang akan selalu diawali dengan kontroversi. Demikian pula dalam konteks arsitektural, dekonstruksi oleh sementara kelompok dipandang telah memutarbalikan prinsip-prinsip primordial dalam arsitektur (Zenghelis, 1988).

Menjamurnya perkembangan dekonstruksi dalam arsitektur di Amerika dan Eropa telah mengundang kontroversi baik pro maupun

kontra dalam berbagai media cetak. Hal tersebut disebabkan karena berbagai tokoh dekonstruksi tersebut adalah para arsitek besar yang sangat berpengaruh (influential) terhadap arah kecenderungan arsitektur dewasa ini. Sejalan dengan ciri konseptual dekonstruksi yang licin , semakin memudahkan terjadinya salah interpretasi baik dalam pengolahan komposisi maupun struktur pembacaannya (Jenks, 1988).

### 3.1.2 Lahirnya Arsitektur Dekonstruksi

Seiring dengan berkembangnya jaman, gejala ‘*dekon*’ dalam arsitektur telah menjadi tajuk perdebatan yang hangat. Usaha untuk mencari kejelasan tentang gejala tersebut telah ditempuh melalui berbagai cara: symposium, pameran, essai , wawancara, dan lain-lain. Dekonstruksi secara luas digunakan dalam lingkungan intelektual di Perancis dan Inggris, berlandaskan pada asumsi bahwa gejala dekon secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan filsafat kritis Jacques Derrida. Label tersebut secara resmi dikukuhkan pada “*International Symposium on Deconstruction*” yang diselenggarakan oleh *academy group* di Tate Gallery, London, tanggal 8 April 1998. dari symposium diperoleh kesepakatan bahwa Dekonstruksi bukanlah gerakan yang tunggal atau koheren. Dekonstruksi lebih merupakan suatu sikap, suatu metode kritik yang berwajah gemuk majemuk. Dekonstruksi tidak ideology ataupun tujuan formal, kecuali semangat untuk *membongkar kemapanan dan kebakuan*<sup>2</sup>.

Lahirnya kira-kira pada musim semi 1977, ketika Peter Eisenman mempublikasikan editorial *Post Fictionalism*-nya, dengan nama majalahnya *opposition*. Hadir sebagai reaksi terhadap pameran arsitektur rasional dan *Ecole des Beaux Arts*, pada museum seni modern Eisenman mengkarakteristikan kedua pameran tersebut sebagai post modern dan bahkan lebih buruknya mengangkat segi-segi kemanusiaan (humanism) dari sebuah bangunan. Padahal sebagai mana diketahui bahwa modernisme sangat anti-humanis. Pada dasarnya hal tersebut merupakan pertanda lahirnya seni abad 19 dan 20 yang mana abstrak,

---

<sup>2</sup> [www.proyeksi.com/kajian design/mengenal arsitektur dekonstruksi.htm](http://www.proyeksi.com/kajian_design/mengenal_arsitektur_dekonstruksi.htm)

atonal, dan atemporal. Taktiknya adalah dengan membuat segalanya yang typical menjadi 'tidak' atau 'pemecahan' bentuk yang lain.

Menggunakan ide Michael Foucault dari *new episteme* yang memecahkan humanisme. Eisenman mengedepankan bahwa modern arsitektur menjauhkan manusia dari pusat bumi ini, memperkenalkan ide bahwa sesuatu kepemilikan dan fungsionalisme dapat diubah menjadi atemporal dan mode dekomposisi. Suatu metode desain dengan bentukan yang diyakini berasal dari seri bagian-bagian tanda tanpa makna. Bila ini terdengar familiar, pastilah karena dekonstruksi telah menjadi salah satu fakultas seni terkemuka di Ivy League, dan sekarang telah menjadi suatu ortodoks/paham.

Ditekankan bahwa mereka bukan diibaratkan sebagai orang Ethiopia yang berharap untuk mengubah lingkungan, melainkan lebih meminkan bentuk modern dengan memasukan unsur estetika; kesan esensial mereka bukanlah etik namun bergaya. Goldberger mengklaim bahwa bangunan yang dapat dikategorikan neo-modern saat itu adalah Bernard Tschumi- parc de la Villette, karena rancangannya merupakan hasil fantasi tanpa adanya ideologi yang pasti. Pendapat ini bisa benar dan salah; benar karena Tschumi membuat bentukan paviliun dengan memainkan bentuk constructivisme yang melayang; salah karena Mannerisme merupakan salah satu karakteristik dari purna dan post-modern arsitektur. Tschumi berkeras bahwa folies yang ada mengilustrasikan teori dari dekonstruksi.

Pada ideologi ini dihubungkan dengan Eisenman, yang benar-benar memperbaharui new modernism dengan bentuknya yang 'baru' dalam arsitektur. Anti humanist, decentring, penghilangan manusia dari dunia, menurut Eisenman akan eksis di filosofi modern, akan tetapi dalam arsitektural hal itu tidak terjadi. Cukup beralasan sebab, arsitek hingga sekarang harus menyesuaikan fungsi bangunan mereka dan mencocokkan dengan lingkungan yang ada. Sekarang new modern tidak lagi mempercayai humanism; mereka lebih memilih untuk mengerjakan rancangan mereka



sebagai *self justifying*, yang bermain dengan ide metafisik. Arsitek-arsitek yang memelopori aliran ini adalah Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Fujii, Frank Gehry, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, Morphosis/ Thom Mayne dan Hejduk, tapi bukan Foster, Rogers, Hopkins, Maki, dan Pei. Merekalah pembentuk dekonstruksi dengan melanjutkan gerakan modern dengan cara mengelaborasi dan menggabungkan bentuk-bentuk yang kompleks. Mengacu pada filosofi Dekonstruksi Derrida, segi-segi bagian dan potongan itu merupakan premis-premis yang menyangga esensi arsitektur yang kita pandang absolut selama ini. Seperti hirarki, struktur, fungsi, bentuk, dan hal lain yang bersifat mendasar dirombak untuk menemukan sesuatu yang baru yang mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai. Bangunan yang tidak memiliki unsur logis, bentuknya tidak berhubungan satu dengan lain, abstrak, jika dilihat dari segi *visio sentris* (pengutamaan indera penglihatan), karena dalam arsitektur, dekonstruksi mencoba mengangkat atau mengembangkan potensi indera yang lain<sup>3</sup>.

Perbedaan konsep dekonstruksi tersebut digolongkan menjadi 2 kelompok yaitu:

a. Dekonstruksi Derrida (kelompok yang mengikuti konsep Derrida).

Konsep pemikirannya antara lain:

- Perbedaan dan penundaan makna (difference)
- Pembalikan hirarki (hierarchy reversal)
- Pusat dan marginal (centrality dan marginality)
- Pengulangan dan makna (iterability dan meaning)

b. Dekonstruksi Non Derridean (kelompok yang tidak mengikuti konsep Derridean). Konsep pemikirannya antara lain:

1) Revelatory modernist

Diantara semua, kelompok ini yang paling konserfatif, masih mengutamakan prinsip abstraksi dan mengutamakan fungsi

---

<sup>3</sup> Wiryomartono, Bagoes. P. *Apresiasi Karya Rancang Bangun*, Bandung : Penerbit Institut Teknologi Bandung (ITB Press), 1998. hll-4.

mengoptimalkan kemungkinan hasil industri bahan dan prefabrikasi namun dengan menfragmentasi potongan-potongan, konteks, dan program prefabrikasi tersebut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan obyek yang terfragmentasi. Yang termasuk kelompok ini: Gunther Behnisch dan partner, Jean Nouvel, Helmut John, Amilou Ambass, Stphen Hall, Eric Owen Moss.

Kelompok ini menampilkan bentuk-bentuk serpihan batang dan lempeng yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga kesannya semrawut, menakutkan dan penuh teka-teki. Diantara semuanya, kelompok ini adalah yang paling radikal, programnya adalah membedah, mengolok-olok dan merombak proses modernisasi dan mencerminkan lingkungannya yang chaos, penuh kekerasan dan berbahaya.

Yang termasuk kelompok ini: Fank Gehry, Gunther Domenig, Coop Himmelblau, Kazuo Shinohara, Zaha Hadid.

## 2) Textualist Shards & Sharks

Kelompok ini melihat bahwa arsitektur yang ada sebagai “ Build Language ” yang tidak mampu lagi memainkan struktur dan kebenaran yang ada seperti hanya kata sebagai tanda tidak mampu serta merta menyampaikan makna (kelompok ini sebenarnya termasuk kelompok *dekonstruksi derridean*). Denah dan tampak bangunan yang ada hanyalah menampilkan hias yang pucat (topeng) dari struktur struktur kenyataan yang ada, terlalu banyak yang diredam (repressed). Untuk itu struktur-struktur yang diredam (*absence*) perlu ditampilkan dengan mewngangkat konflik-konflik internal yang ada. Bernad Tschumi sebagai salah satu eksponen kelompok ini menyatakan :

*“Menciptakan arsitektur adalah membayangkan ‘cation’ dengan cara yang kreatif dan produktif yaitu lewat narasi dengan medium kata ( bahasa) fografi dan gambar”.*

Seperti Derrida, Tschumi memanfaatkan kemungkinan kreatif dari komposisi intertextual antara arsitektur dengan bahasa, fotografi dan film. Yang termasuk kelompok ini: Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Bend Nicholson, Steven Holl, Diller + Scofidio.

### 3) New Mythologist

Utopia merupakan motos yang selalu ada pada setiap kurun waktu karena tidak ada harapan tanpa utopia. Utopia Arsitektur Modern adalah dunia yang satu, utuh, dan nyaris sama (International style) yang gagal memenuhi misi kemanusiaannya. Utopia kedua adalah kebalikannya: **Dystopia** atau vision of self-destruction yang tidak berkembang karena kesadaran manusia untuk tetap mempertahankan. Kelompok ini menciptakan suatu utopia sebagai suatu mitologi baru, suatu dunia yang lain yang lokasi dan kaitannya dengan masa lalu, masa kini yang mendatang tidak dikenali. Diilhami cerita dan film – film fiksi seperti Star Wars, Blade Runner dan Star Trek kelompok ini menggagas proyek – proyek imajiner yang menerobos kungkungan gravitasi, iklim, langgam dan semua tatanan yang ada yang termasuk kelompok ini: Paulo Soleri, Lebbeus Woods, Hodgetts & Fung Design associates.

### 4) Technomorphisme

Pada mulanya manusia menciptakan alat (teknologi) hanya sebagai perpanjangan tangannya namun dengan berkembangnya teknologi, hubungan manusia sudah sedemikian menyatu. Telekomunikasi jarak jauh telah menghapuskan jarak dan waktu dan pada gilirannya mengubah tatanan sosial bangsa-bangsa. Di bidang kedokteran, organ tubuh manusia sudah bisa digantikan dengan peralatan atau mesin. Sebagai penerus proyek modern proyek ini mengakomodasi teknologi dan membuatnya menjadi artefak yang tidak hanya menjadi teknologi bisa dilihat sebagai usaha mengekstensi, manipulasi, mediasi, representasi

serta memetakan selfnya. Yang termasuk kelompok ini : Macdonald Salter, Tokyo Ito, Morphosis Architecture, Holt, Hinshaw, PFAU, Jones.

### 3.1.3 Aliran-Aliran Dalam Arsitektur Dekonstruksi

Ada beberapa perbedaan aliran dalam dekonstruksi, yang mana dipengaruhi oleh pergerakan masing – masing arsitek. Pada dasarnya ada kecenderungan 4 bagian dekonstruksi yang mana nantinya tiap arsitek akan memiliki ciri khas aliran sendiri yang akan dibahas pada contoh kasus berikutnya. Bagian dekonstruksi:

#### 1. Fragmentasi and Discontinuity

Pecahan dan diskontinuitas, aliran ini dianut oleh Frank Gehry, yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian pecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

#### 2. Neo Constructivist yang dipelepori Zaha Hadid

Inversional rotasi dari potongan-potongan besar menjadi dekomposisi perspektif yang distorsinya colorful. Atau juga sebagaimana dapat dilihat pada Parc de La Villette, Tschumi yang mana dapat terlihat permainan sirkulasi, grid, strip, dan confeti. Dalam Neo Constructivist, Zaha Hadid juga terkenal dengan flying beam dan cocktail stick, dan proyek lin yang membuat dekonstruksi menjadi begitu indah, dislocated – mengutip kata-katanya dan Leodinov – biasa disebut anti gravitational. Neo Constructivist ini terkenal optimis dan realistic sehubungan dengan mass culture.

#### 3. Folies, Bernard Tschumi

Persilangan antara *late constructivist Chernikov*, estetik dari Kandinsky, dan dekonstruksi Perancis (Foucault dan Derrida). Mereka terkenal dan diperhitungkan sebagai titik pergerakan kemajuan *constructivist*, akan tetapi ide dan bentuk yang sama disintesis dan diambil sebagai titik ekstrim oleh Daniel Libeskind. Ia telah meyerap 'paham' dari beberapa sumber antara lain: Fragmentation milik Gehry; Flying Beams, dan

Cocktail milik Koolhaas; representasi *hermetic* milik Eisenman. Kemudian kesemuanya itu dikombinasikan dengan satuan bentuk dan bahasa yang lain, yang mana keduanya sangat bersifat personal dan anti *architectural*.

#### 4. Positive Nililism, Peter Eisenman

Yang mana menemukan bahwa representasi itu sendiri merupakan tujuan akhir arsitektur. Adalah benar adanya bahwa telah pasti dengan kehilangan pusat, perbedaan yang tidak dapat dipisahkan dengan modernisme, massa yang uprooted, akhir dari identitas etnik – akan tetapi tema ini selalu menomor duakan figure retorisnya dan disublimasi menjadi satu set perubahan: catachresis, arabesque, grotesques atau pada masa lampau disebut: scaling, self similarity, dan transformation. Hampir seluruh bagian arsitekturnya bersifat secara abstrak (meskipun beberapa representasi konvensional telah masuk), ia tetap konsisten. Kebanyakan orang sulit untuk memahami karyanya, karena konsep yang ia terapkan sulit dipahami. Satu-satunya cara agar dapat menghargai karya Eisenman adalah dengan membaca dan melihat karyanya, maka akan ditemukan estetika, keindahan dan sedikit pergerakan, namun tetap privat.

### 3.2 Konsep Arsitektur Dekonstruksi

#### 3.2.1 Pengertian Arsitektur Dekonstruksi

Hampir semua orang memiliki pemahaman yang berbeda-beda sejak konsep ini ada pada tahun 1971 dan telah menjadi fokus utama *teori literature* Amerika dan Perancis. Di luar itu, kita harus mewaspadai central paradox yang mengatakan bahwa dekonstruksi telah menjadi akademik ortodoks dalam beberapa universitas Amerika, Kampus seni dan arsitektur, dan lain-lain. Dekonstruksi adalah sekolah filsafat di perancis pada akhir 1960 dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap

kritisme di Amerika. Penciptanya adalah Jacques Derrida. Lahir sebagai respon kompleks terhadap teori dan pergerakan filosofi abad 20<sup>4</sup>.

*Sedang dalam arsitektur dekonstruksi adalah suatu pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dari segi bagian dan potongan. Bentuk dasar arsitektur dirombak semua. Bangunannya tidak memiliki unsur logis : bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, tidak harmoni, abstrak.*<sup>5</sup>

Dekonstruksi adalah post-strukturalism yang merupakan reaksi pertama terhadap teor dan praktek struktural dari Claude Levu Strauss, Noam Chomsky dan semua yang mendapatkan pengertian dan pertentangan dalam struktur. Akan tetapi post - structuralism tidak memiliki sifat dekostruksi di dalamnya sebagaimana dimaksudkan adalah adanya proses *dislocation, de-composing, dan de-coding*.<sup>6</sup>

Untuk singkatnya, bila diturutkan dalam dunia dan hubungan *etymological* dari Nietzsche dan Derrida, kita dapat mendengar bahwa kata ‘*de*’ dan ‘*di*’ terangkum dalam kata dekostruksi. Hal ini memusatkan, mengkomposisikan, dan memisahkan keseluruhan struktur menjadi 3 bagian : yakni *debunk* (menghilangkan); *deridies* (mengejek); dan *deprecates* (mencela) semua nilai dan norma yang mana telah ada dalam kehidupan.

Menurut Nietzsche dan Derrida, Dekonstruksi adalah terdiri dari komponen *de* dan *dis* yang bila diartikan:

*“Dekonstruksi itu tidak tersentral, tidak terkomposisi dan memisah struktur ke dalam bagian menolak kepalsuan, mencemooh, mengutuk, mencela semua nilai dan tujuan yang dicapai oleh pemikiran tunggal dan menunjukkan sejauh mana keterkaitannya. Merendahkan sistem unity, menon-manusiawikan kemanusiaan, menon-sakralkan agama, menurunkan monarkhi, menon-sentralkan kota,*

---

<sup>4</sup> First paragraph of a seven-page explanation in the Encyclopedia of Contemporary Literary Theory (Toronto : University of Toronto Press, 1993)

<sup>5</sup> <http://architecture.about.com/library/blgloss-deconstructivism.htm>

<sup>6</sup> Charles Jencks, 1980

*menghancurkan dan menurunkan kualitas atau hanya dengan memindahkan saja.”*

Akhirnya untuk mereka yang menginginkan keharmonisan sosial dan setidaknya gedung berdiri saja harus ada pengrusakan, pembongkaran dan penghancuran. Asas Dekonstruksi harus humor, ironis, skeptical, penuh dengan peran atau tidak tersikap, kesalahpahaman terhadap agendanya sendiri dan pengkhianatan terhadap ketidakjujuran”.

Dekonstruksi berlandaskan pada semangat *constructivisme* Rusia. Dimana di dalamnya mencoba untuk mengoyak mimpi indah tersebut melalui penampilan bidang-bidang yang simpang siur dan garis-garis merentang sehingga keseluruhan struktur seolah-olah akan segera ‘runtuh’. Banyak kritik dilontarkan terhadap usaha Johnson dan Wigley dalam membeberkan *paralelisme* antara arsitektur dan dekonstruktivisme Rusia. Alasannya karena mereka hanya mendasarkan pada kemiripan bentuk dan prinsip estetika, tapi sama sekali mengabaikan konteks sosial, politik, dan ideologis dimana kedua gejala tersebut tumbuh.

*Dekonstruksi menganalisis poin dan konsep yang sebenarnya dapat dimengerti diri kita sendiri secara alami, dengan tujuan memasukkan unsur filosofi dalam menghadirkan bentukan baru yang bertolak belakang satu sama lain. Dekonstruksi merupakan bentuk kritik postmodern terhadap arsitektur modern yang ingin mengakhiri dominasi arsitektur modern, ingin melepaskan diri dari form follow function*

Artinya disini bahwa Dekonstruksi adalah merupakan suatu gerakan yang ingin melepaskan diri dari ketergantungan pada arsitektur modern, melepaskan diri dari kungkungan doktrin *form follow function*, menitikberatkan bentukan daripada fungsi, mengubah slogan menjadi *function follow form* atau ada juga yang menggantinya dengan *form follow fun*, bentukan bisa semaunya berdasarkan konsep sang arsitek, fungsi ruang mengikuti belakangan tanpa mengurangi nilai fungsi dan estetis. Dalam mencapai bentukan yang diinginkan terkadang menghadirkan dua hal yang

saling bersebrangan dan berlawanan, antara ada dan tidak ada, ide kebanyakan berangkat dari elemen –elemen ruang yang telah dipisah –pisah dan diuraikan menjadi bagian – bagian yang kemudian dikomposisi ulang.

### **3.2.2 Paradigma Arsitektur Dekonstruksi**

Membahas dekonstruksi dalam arsitektur tidak bisa dilepaskan dari preseden- preseden yang dihasilkan oleh arsitek-arsitek yang dikelompokkan dalam arsitek dekonstruksi seperti : Frank Gehry, Peter Eisenman, Zaha Hadid, Bernard Tschumi, dan Penelusuran preseden sangat diperlukan untuk menemukan arah kecenderungan dari paradigma (pola) suatu model sebagai produk dan obyek yang kongkrit dalam mempresentasikan image <sup>7</sup>.

#### **a. Frank Gehry**

Frank Gehry memulai dari beberapa rumah tinggal di California, kemudian museum Aerospace di Santa Monica, dan Restoran ikan di Kobe. Kesemuanya tampak sebagai suatu ekspresi skulptural (barang seni) dari pada wadah suatu fungsi. Sosok solid masif mengesankan kenihilan atau suatu the presence of absence.

Di dalam mengkomposisikan ruang dan bidang tidak nampak prinsip-prinsip order dari arsitektur klasik yang digunakan seperti : unity, harmony, dan balance. Secara keseluruhan bangunan meninggalkan citra sebagai suatu komposisi yang retak, terpuntir, dan berkesan belum selesai.

#### **b. Peter Eisenman**

Peter Eisenman yang melambung oleh karya-karyanya yang dekonstruktif seperti House I sampai dengan House X, mendasarkan komposisi ruang-ruangnya pada komposisi yang memutarbalikkan order-order dalam arsitektur klasik. Ruang-ruang ciptaannya diwarnai oleh berbagai patahan, ruang-ruang melayang, dan balok-balok yang berkesan berterbangan.

---

<sup>7</sup> [http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus\\_dh/Paradigma Konseptual Arsitektur Dekonstruksi.pdf](http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh/Paradigma%20Konseptual%20Arsitektur%20Dekonstruksi.pdf)



Secara keseluruhan komposisi ruangnya sangat naratif dan mampu mengungkapkan komposisi superposisi dari sebuah perjalanan sejarah masa silam, merasakan masa kini, dan sekaligus melayangkan lamunan ke masa datang.

#### c. Zaha Hadid

Zaha Hadid menjangkakan struktur berlapis yang berkesan lentur pada karya-karyanya. Denah bersusun dengan dimensi yang berbeda akan menciptakan komposisi void dan solid yang sangat kaya dan sekaligus tidak efektif. Filosofi “anti” tercermin dalam berbagai konsep “dis-“ dan “de-“ pada semua karyanya yang anti pusat, anti as, anti simetri, anti seimbang, anti selaras, dan anti fungsi. Berbagai hal tersebut diatas telah menempatkan dirinya sulit dikelompokkan dalam arsitektur pasca-fungsionalis karena bukan termasuk pasca-modern maupun neo-klasik. Karyanya sebenarnya cenderung kepada pasca-strukturalis atau sejalan dengan dekonstruksi.

#### d. Bernard Tschumi

Bernard Tschumi dalam pendekatan perancangannya menggunakan Teori Manhattan Transcript yaitu transgresi dan regresi. Teori ini mendasarkan studi gerak manusia sebagai dasar untuk menggerakkan titik, garis, dan bidang dalam membentuk ruang. Hasilnya bisa dilihat pada Parc La-Villette yang merupakan gambaran nyata dari ideologi dekonstruksi. Dari ideologi ini style bangunan dapat terbaca. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dekonstruksi bukan style (gaya) melainkan suatu proses yang bisa menghasilkan banyak style.

Dari perbedaan-perbedaan karakter gaya dan 4 tokoh dekonstruksi di atas akan nampak bahwa makna dekonstruksi itu sendiri seolah-olah kabur karena tidak adanya kesamaan, sedangkan adanya subjektifan yang nyata dari tiap karakter. Dekonstruksi merupakan suatu kebangkitan kembali dan perkembangan lanjutan dari apa yang telah ada di era-era tahun sebelumnya, suatu aliran yang populer dan berkembang pesat di Rusia, yaitu *suprematism* dan *constructivist*.

Dekonstruksi memiliki arti yang berbeda-beda bagi tiap orang. Oleh karena itu untuk mengerti artinya, maka harus mengerti perbedaan dari tiap tokoh dan karyanya masing-masing.

### **3.2.3 Prinsip Dasar Dekonstruksi**

Adapun Prinsip-prinsip dasar dalam berdekonstruksi adalah sebagai berikut:

- a. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki di mana seluruh arsitektur harus berkembang. Gaya klasik, tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- b. Tidak ada ontologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figur yang perlu di dewakan atau disanjung.
- c. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- d. “Visiocentrism” atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- e. Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model dan fisik bangunan, dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, mode dan bangunan harus setara, karena ide, gambar dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

Ideologi dekonstruksi antara lain:

1. Pentingnya perbedaan, keterbedaan dari yang lain.
2. Bentuk asematik
3. Memperlihat ke 'dekonstruksian'nya dengan kesan 'tulisan' yang didapat dari bangunan

4. Tiap arsiteknya memiliki hak penuh atas desain bangunannya
5. 'menaklukan' suatu kasus perancangan
6. Terpecah-pecah, terbagi-bagi (fragmented), tidak jelas bentuknya (destructive)
7. Arsitek adalah metafisika

Gaya yang dianut:

1. Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama
2. Kompleksitas disjungsi, kecenderungan kaku, kacau, bengkok, dan berbeda dari yang lain
3. Ruang eksplosif dengan lantai miring (tilted floors), cocktail sticks, penyimpanan/pembengkokan (warps), distorsi, anamorfisme
4. Bentuk abstrak yang ekstrim
5. Frenzied cacophony; violated perfection; random noise
6. Tidak adanya keterikatan antara bentuk dan ruang yang ada di dalamnya
7. Estetika nol derajat (degree zero), kekosongan erotik mesin machine eroticism)
8. Ornamen pokoknya: pemecahan/fractal, skala, self similarity, catachresis, apocalypse
9. Memperlihatkan kode pribadi
10. Pro restricted metaphors: planetary arch; flying beam/balok melayang; knife blades; fish bananas
11. Memunculkan kembali searah yang ada
12. Kehancuran semu
13. Simbolik pribadi

Ide desainnya antara lain:

1. Non place sprawl; grid point; teori chaos/kehancuran

2. Fungsi indeterminan
3. Ahistorikal dan neo constructivist
4. Mengandung banyak kata-kata yang halus (rhetorically redundant)
5. Ruang dan massa yang saling berpenetrasi—'chora'
6. Obyek skulptur yang tidak berkesinambungan
7. Patahan, ruang yang terjadi karena 'ketidaksengajaan'
8. Ketidak harmonisan, 'random noise'
9. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada cara atau gaya yang terbaik.
10. Gaya klasik, tradisional, modern, dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan
11. yang sama untuk berkembang.
12. Tidak ada antologi dan tekologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figure yang harus atau perlu didewakan
13. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
14. Visiocentrism atau pengutamaan indera penglihatan daam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang
15. Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model, dan fisik bangunan dengan jangkauan dan aksentuasi berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, model, ke bangunan harus setara karena ide, gambar dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

### 3.3 Penerapan Dekonstruksi dalam Arsitektur

Arsitektur sebagai suatu rancang-bangun yang berdasar pada faktor utama konstruksi dan estetika. Arsitektur dalam konteks bahasan ini dapat dilihat sebagai suatu struktur yang ber-grammar (tata bahasa). Oleh karena itu pemahaman membacaannya berakar erat pada pemahaman filosofis dan kemampuan membacanya (literate).

Penggunaan istilah konstruktif dalam arsitektur sendiri sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1920 semasa perkembangan arsitektur *avant-garde* di Rusia. Pada masa itu konstruktif lebih dipandang sebagai metoda dari pada style (gaya). Hal ini bisa dilihat dari beberapa karya arsitek masa itu seperti Rodchenko dan Chernikov yang menjadikan arsitektur sebagai agenda teknologi dan bukan sebaliknya.

Secara substantif, metaphora dekonstruktif yang dilandasi oleh konsep filosofi anti ini mempunyai ekspresi-ekspresi yang berada diantara pemahaman rasional dan irasional. Oleh karena itu pemahaman secara ilmiah saja tidaklah cukup, dituntut suatu kemampuan imajinasi. Kemampuan imajinasi memiliki kelemahan karena ketidakterbatasannya dan akan menjadi sesuatu yang esensial hanya apabila hasilnya bisa dikontrol dengan pemahaman.

Tanpa terjadinya pemahaman, dekonstruksi dalam arsitektur adalah tidak mungkin ditelusuri. Berdasarkan empiris, dekonstruksi membawa bentuk-bentuk geometri yang cenderung berbentuk aneh. Hal ini disebabkan oleh adanya pembatasan penerimaan keabsolutan terhadap keaslian bentuk-bentuk geometri yang selama ini dikenal.

Esensi bentuk bukan merupakan indikator utama dalam Arsitektur Dekonstruksi. Indikator utamanya adalah esensi makna dan simbol. Mendasarkan konsep makna/symbol sebagai suatu esensi kehidupan, maka penelusurannya akan sampai kepada simbol tertua yang lahir dari kehidupan manusia yaitu bahasa. Dari pendekatan inilah struktur kemanusiaan dapat digali karena struktur ini merupakan

interkoneksi dari berbagai simbol/makna yang ada dalam masyarakat. Konsep tentang struktur makna/symbol itu sendiri akan berbeda untuk kondisi masyarakat yang berbeda.

Sejak tahun 1988 gejala “Dekon” dalam arsitektur telah menjadi tajuk perdebatan yang hangat. Usaha untuk mencari kejelasan tentang gejala tersebut telah ditempuh melalui berbagai cara: symposium, pameran, essai, wawancara dan lain sebagainya. Label Dekonstruksi secara luas digunakan dalam lingkungan intelektual di Perancis dan Inggris, berlandas pada asumsi bahwa gejala Dekon secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan filsafat kritis Jacques Derrida. Label tersebut secara resmi dikukuhkan dalam “International Symposium on Deconstruction” yang diselenggarakan oleh academy group di Tate Gallery, London, tanggal 8 April 1988. Dari symposium diperoleh kesepakatan bahwa Dekonstruksi bukanlah gerakan yang tunggal atau koheren. Dekonstruksi lebih merupakan suatu sikap, suatu metoda kritik yang berwajah majemuk. Dekonstruksi tidak memiliki ideology ataupun tujuan formal, kecuali semangat untuk membongkar kemapanan dan kebakuan.

Dekonstruksi :

- a. lebih merupakan sikap atau metode kritik

*Yang berwajah prural ( majemuk )*

- b. bukan ideology atau tujuan formal

*Hanya semangat untuk membongkar kemapanan kebakuan*

Derrida :

- c. Dekonstruksi ada bukan untuk membangun sesuatu yang *Nyeleneh*, sia-sia, tanpa bisa dihuni, tetapi untuk *membebaskan* seni bangunan dari segala keterselesaian
- d. Dekonstruksi tidak secara sederhana melupakan masa lalu tetapi membuat inskripsi kembali yang melibatkan rasahormat pada tradisi dalam bentuk *memorial*

Dekonstruksi Derridian :

- a. Dekonstruksi *teks* : “ terbuka tapi tertutup “ “ simetri tapi tidak simetri “(*Robert Ventury*)
- b. Dekonstruksi *program* : berusaha mematahkan otonomi modernisme dan kaidah-kaidah lainnya seperti konsep estetika, fungsi dan bentuk (*Bernard Tschumi, Peter Eisenman*)

Dekonstruksi Non-Derridian :

a. Dekonstruksi *Bentuk Arsitektural* :

- 1) Permainan *system geometri* yang kompleks dan Canggih (*Peter Einsemann*)
- 2) Secara pragmatic atau mekanik melalui metode *Trial and Error*, sketsa dan eksperimen lapangan (*Frank Gehry, Zaha Hadid*).
- 3) Secara intuitif melalui pengembangan *respons* dan *impuls kreatif* dalam diri arsitek (*Rem koolhas dan Oma*)

b. Dekonstruksi *Struktur* (melalui metode pragmatic trial & error)

1) Dekonstruksi *Konstruksi Massa*

Contoh : “choral work” (Peter Eisenmann dan Derrida)

2) Dekonstruksi *Konstruksi Bidang*

Contoh : ”best products” (James Wine and Site)

“berlin museum” (Daniel Libeskind)

3) Dekonstruksi *Konstruksi Rangka*

Contoh : “roof conversion” (Coop Himmelblau)

4) Dekonstruksi *Konstruksi Kulit*

### 3.4 Prinsip Arsitektur Dekonstruksi (Neo Constructivist By Zaha Hadid)

#### 3.4.1 Profil Zaha Hadid<sup>8</sup>



Gambar8. Foto Zaha Hadid

Wanita kelahiran London, Inggris ini menempuh pendidikan arsitektur di Architectural Association pada tahun 1972-1977 dalam pengeplorasian ide, idenya hadir menuangkannya melalui sketsa tangan dan gambar-gambar yang merupakan lahan percobaan. Hadid yang menghasilkan karya-karya beraliran modern, mendapatkan penghargaan diantaranya:

The First Woman to Become Laureate of The Pritzker Architecture Prize, The Peak (Hong Kong, 1983), Cardiff Bay Opera House (Wales, 1994), Dusseldorf Art and Media Centre (1992/1993), Thames Water /Royal Academy Habitable Bridge Competition (1996), The Contemporary Art Center (Cincinnati, 1998), University of North London Holloway Road Bridge (1998), The Center of Contemporary Arts (Rome, 1999), dan The Bergisel Sky-Jump in Innsbruck (Austria, 1999). Selain penghargaan di atas ada satu penghargaan yang cukup bergengsi diperoleh Hadid yakni 'The First Woman To Become The 2004 Laureate of The Pritzker Architecture Prize'.

Zaha Hadid telah memenangkan berbagai penghargaan atas karyanya tersebut dan mendapatkan pengakuan publik. Eksistensinya ditunjukkan oleh karya-karyanya yaitu di antaranya: The Vitra Fire Station and The L'Fone Pavillion in Weil am Rhein, Germany (1993/1998), proyek perumahan untuk IBA-Block 2, Berlin (1993) dan the Mind Zone at the Millennium Dome, Greenwich London (1999). Dia juga menggarap furniture dan interior seperti Bitar, London (1985), Moonsoon Restaurant, Sapporo (1990), Pavillion untuk Blueprint Magazine di Interbuild, Birmingham

---

<sup>8</sup> Architect : Zaha Hadid << Pretty Larasti Blog



(1995). Exhibition design "The Great Utopia Guggenheim Museum, New York (1992), 'Wish Machine' at The Vienna Kunsthalle (1996), 'Addressing the Century' at the Hayward Gallery, London (1998), instalasi Paper Art Biennale, Duren (1996), Venice Biennale Masters Pavillion (1996), stage sets 'Pet Shop Boys World Tour (1992/2000), Charleroi Dnce Compny, Belhium (2000) ; exhibition design for The Palais des Beux Arts, Brussels (2000). Zaha Hadid has recently exhibited her furniture design Z-Scape at Saaya & Moroni ousing Furniture fAir in Milan (2000); exhibition projects at the Venice Biennale; Austria Pavilliun, Bergisel Ski-Jum, Austria, Spittelau Viaducts, Vienna; International Pavillion, Contemporary Arts Centr, Rome, Contemporary Arts Center Cincinnati; British Pavillion, Halloway Road Bridge Link, London, Thames Water Habitable Bridge, London dan the Mind Zone, Millenium Dome, London; an installation 'Meshwork' for the garden for the Villa Medici in Rome (2000). Dari beberapa karya tersebut, diambil beberapa karya yang akan dibahas pada bagian selanjutnya, seperti Begisel Ski-Jump (Austria), Central Building-BMW Plant (Jerman), Ordrupgaard Museum Extension (Denmark), Contemporary Arts Center-CAC (Ohio).

### **3.4.2 Teori Neo Constructivist Zaha Hadid<sup>9</sup>**

Zaha Hadid dimasukkan ke dalam dekonstruksi neo constructivist, dimana system konstruksi bangunan dibuat seefisien mungkin sebagai dasar perancangannya. Dapat berarti menciptakan suatu sitem struktur yang tidak pernah terpikir sebelumnya, dan ternyata mampu mendukung seluruh bangunan tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan, menurut Zaha Hadid suatu bangunan haruslah dirancang bengan bertolak belakang dari pemikiran sebagai berikut:

1. Bangunan adalah suatu proyek atau percobaan yang tidak pernah selesai, sehingga akan selalu menghasilkan suatu yang sama sekali baru yang belum ada. Bahkan dimungkinkan suatu bentuk dari masa

---

<sup>9</sup> *Theories and manifestoes of contemporary architecture, zaha hadid.*

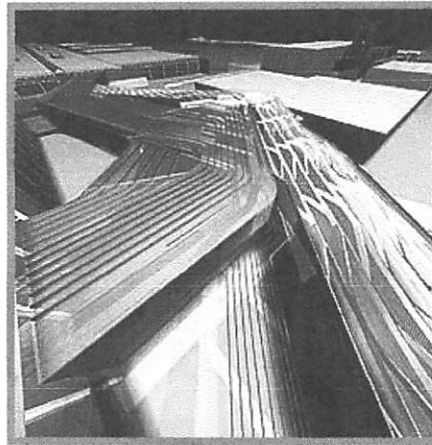
depan (future). Zaha Hadid menganut aliran Russian Suprematism, suatu aliran yang mengawali dekonstruksi pada umumnya.

2. Suprematism menggambarkan “sesuatu yang melawan masa lampau”, seperti seorang seniman yang melawan hal-hal yang natural. Bagi Zaha Hadid, Arsitektur adalah bereksperimen tentang seni arsitektur yang bebas dengan ide yang baru sama sekali.
3. Dari bentuk bangunannya Zaha Hadid termasuk seorang Constructivist. Bangunannya harus menampilkan ide berupa fantasi atau suatu yang abstrak dari pengarangnya, ke dalam suatu bentuk nyata atau model cerita itu sendiri yaitu bentuk bangunan itu sendiri. Pada karyanya Peak Club Building Hongkong terlihat bahwa bentukannya merupakan suatu bentuk abstrak dari pegunungan.
4. Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi dari tiap-iap orang yang melihatnya, untuk memancing emosi dan imajinasi paa bangunan Zaha Hadid menggunakan warna-warna ‘berani’, terutama pada bagian penyajiannya.
5. Bangunan menggambarkan sesuatu yang abstrak dan liar, bahkan mungkin menjadi brutal.
6. Bangunan adalah pemersatu ruang dalam dan ruang luar. Antara bangunan dan lingkungan sekitar, merupakan kesatuan yang utuh dan saling melengkapi.
7. Bangunan adalah tempat untuk melaksanakan aktivitas yang berbeda-beda. Karena itu, maka bangunan juga terdiri dari elemen-elemen atau bentuk-bentuk yang berbeda dan disatukan oleh sistem sirkulasi dengan penonjolan sistem konstruksi.
8. Pembedaan aktivitas dilakukan dengan pembedaan elemen-elemen bangunannya. Selain itu juga berfungsi untuk menghindari kesan monoton. Sebagaimana banyak ditemui pada arsitektur modern
9. Banyaknya bangunan Zaha Hadid yang menggunakan flying beam membuatnya dijuluki sebagai arsitek dekonstruksi aliran anti-

gravitational space. Banyaknya balok yang melayang menciptakan bangunan seolah-olah tidak ada yang menopang semakin menambah ciri khas dekonstruksi bangunannya.

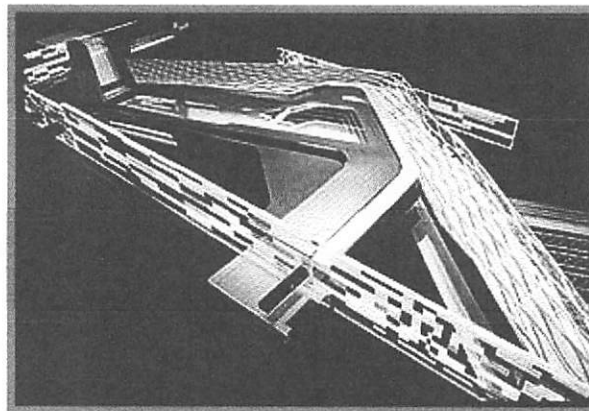
### 3.4.3 Central Building – Bmw Plant

Leipzig, Germany Zaha Hadid Architec



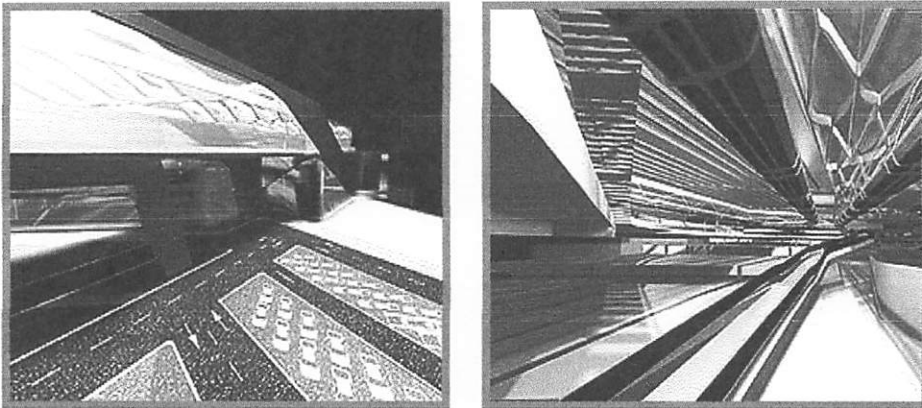
**Gambar 9.**

Arsitek Zaha Hadid baru-baru ini menang dalam suatu kompetisi mendisain 40,000 meter-kwadrat Central Building menjadi Pabrik BMW yang baru di Leipzig, Jerman. Proyek ini adalah suatu kesempatan yang unik, yang diajukan oleh suatu klien yang senang bertualang, mendorong batasan-batasan dari desain kantor zaman sekarang, melafalkan suatu ketransparanan dan fleksibilitas dari organisasi internal yang sangat menggairahkan dan baru.



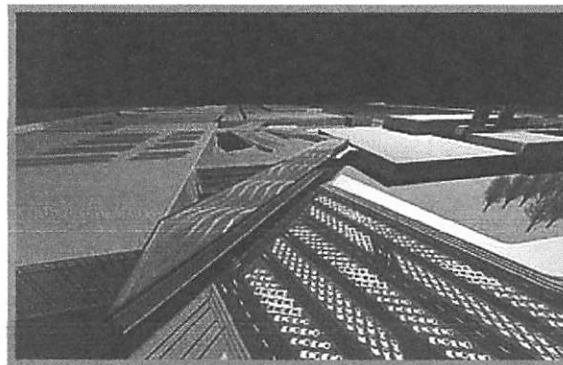
**Gambar 10**

The Central Building adalah pusat urat syaraf dari kompleks pabrik keseluruhan, bertindak sebagai suatu focal point yang dinamis untuk aktivitas utama didalamnya. Diagram yang mendasari desain ialah dengan membedakan, seperti misalnya bagian administrasi ditempatkan di tengah-tengah dari bangunan, diantara area produksi ( Body in White, Paint Shop and Assembly ). Hasilnya adalah suatu arus yang berkesinambungan dari mobil yang setengah jadi yang “mengapung” diatas sebuah sabuk penghubung, yang melalui area administrasi dan permesinan.



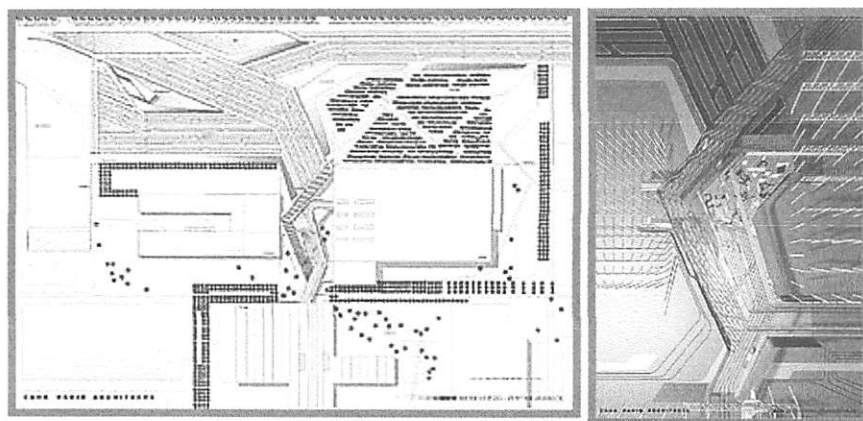
**Gambar 11. interior of the entrance**

Organisasi ruang pada bangunan terlihat sangat transparent dan fleksible, lobi memberikan area pandangan yang luas kedalam bangunan, dan pengadaan halaman dapat memberikan penerangan untuk penglihatan kedalam jantung bangunan. Interaksi yang terjadi diantara sector biru dan sector putih didukung dan dimudahkan dengan adanya perpaduan fungsi dan kreasi dalam pengkombinasian area social.



**Gambar 12. Parkir area**

Pelataran parkir merupakan perencanaan arsitektur yang lengkap yang mencerminkan pergerakan kendaraan dengan pengaruh energi yang tidak dapat dipisahkan, untuk dapat menghasilkan kesan ketidakstabilan. Hasilnya ialah suatu asimilasi dari bentuk yang kompleks dan arah orientasi yang tiada cela secara keseluruhan.



**Gambar 13. Site Plan**

Konsep dari bangunan pusat yang baru didasarkan pada " proto-urbanistic" suatu ilmu bentuk ( tipologi ) yang baru, lebih besar dari bangunan namun lebih kecil dibanding suatu kota. Bangunan mega ini dengan halus mengintegrasikan unsure-unsur kota yang berkenaan dengan pabrik, tata ruang luar dan infrastruktur kedalam suatu kesatuan ruang padu. Komposisi yang dihasilkan menimbulkan efek lebih besar dari penggabungan tiap-tiap bagiannya. Sebagai ganti hanya penentuan yang sederhana untuk tiap-tiap fungsi menuju ke area nya tersendiri selama masih berada dalam master plan. Konsep kami mengenai ruang tumpah-tindih menimbulkan suatu tingkatan dari interaksi yang tidak bisa dicapai melalui penjaran.

Bangunan pusat ini sebenarnya merupakan sebuah sintesis dari infrastruktur dan tata ruang luar, bergantung pada jalinan hubungan yang intensif diantara semua komponennya dengan berbagai skala. Struktur atap yang dapat ditembus merupakan elemen desain utama dari proyek ini untuk menciptakan hubungan baik secara horizontal maupun vertical dengan

ruang luar. Secara keseluruhan, konsep kami mengenai ruang bergantung pada rutinitas kerja sehari-hari, interaksi social dan hiburan. Dengan perubahan penggunaan, element-element tetap seperti ruang loker, restaurant, dan ruang pelatihan digunakan sebagai zona atraksi dan komunikasi sehingga dapat meningkatkan tingkat interaktivitas.

## **BAB IV**

### **TINJAUAN LOKASI**

#### **4.1 Gambaran Umum Lokasi**

Daerah dimana proyek akan dibangun menjadi pertimbangan awal dalam perancangan. Pada proyek ini dipilih lahan di Kota Malang dengan pertimbangan bahwa Malang berpotensi untuk berkembang (baik dari segi pembangunan, perekonomian, maupun dalam bidang – bidang yang lain). Selain itu, masyarakat kalangan menengah ke atas di Kota Malang semakin bertambah (seperti yang telah diuraikan pada latar belakang), tanpa didukung oleh tempat dan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu dengan adanya proyek ini sebagai jawaban akan kebutuhan masyarakat dan untuk mendukung perekonomian Kota Malang.

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur setelah Kota Surabaya. Kota yang memiliki luas 110.06 km<sup>2</sup>, dengan jumlah penduduk sampai akhir Juni sebesar 782.110 jiwa dan kepadatan penduduk kurang lebih 7106 jiwa per km<sup>2</sup>. Kota Malang terletak pada ketinggian antara 440-67 dpl, serta 112,06 Bujur Timur dan 7,06-8,02, Lintang Selatan. Batas-batas Kota Malang, yaitu :

- a. Gunung Arjuno di sebelah Utara
- b. Gunung Tengger di sebelah Timur
- c. Gunung Kawi di sebelah Barat
- d. Gunung Kelud di sebelah Selatan

Karena berbatasan dengan gunung, maka Kota Malang berhawa sejuk dan kering. Curah hujan rata-rata tiap tahun 1.833 mm dari kelembaban udara rata-rata 72 % (pada bulan Juli-Agustus rata-rata suhu tertinggi sekitar 32,2°C dan rata-rata suhu terendah sekitar 24,13°C.)

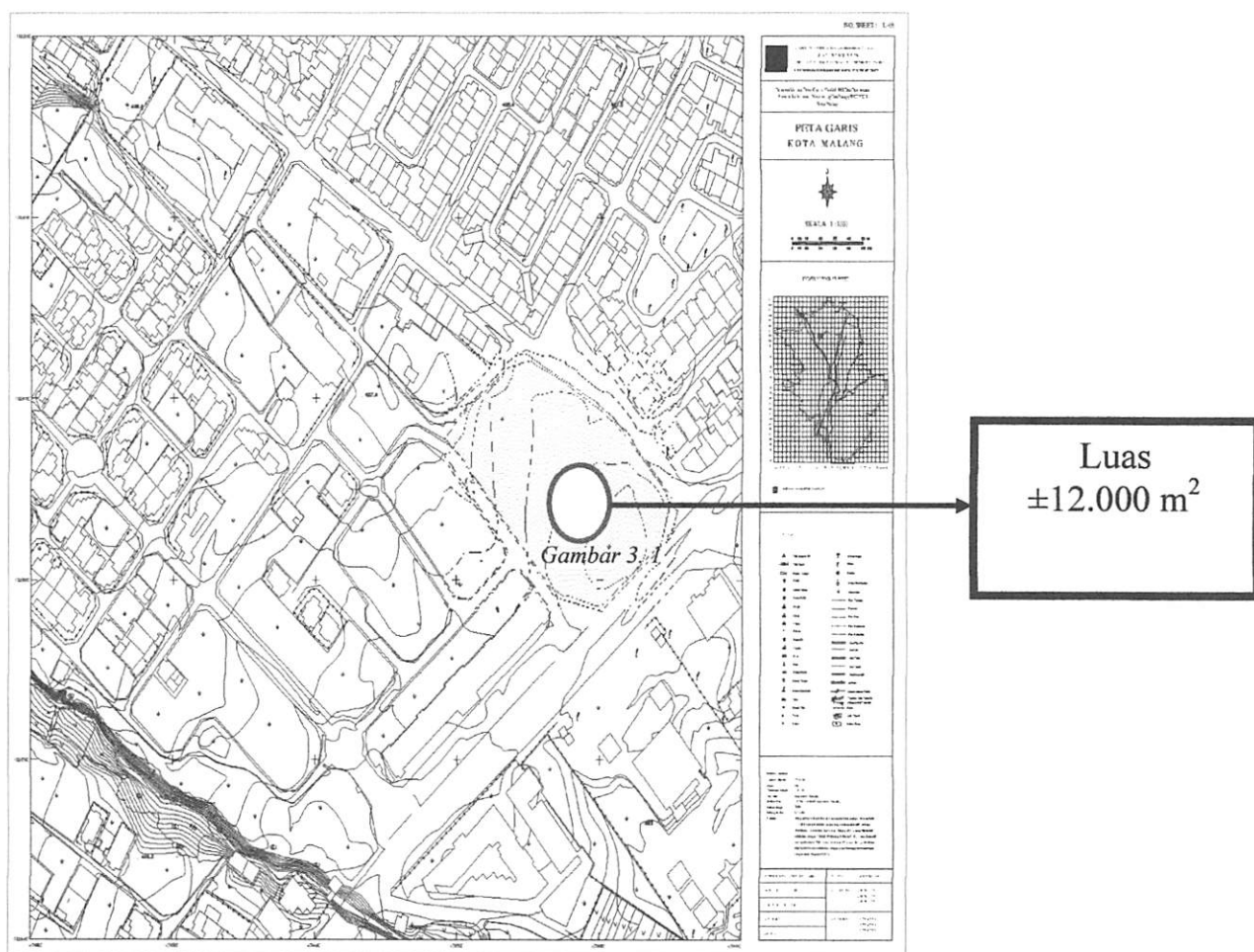
## 4.2 Kriteria Pemilihan Tapak

Dalam menentukan lokasi yang sesuai untuk proyek yang dirancang terdapat beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan, antara lain:

1. Lokasi yang strategis serta terletak pada jalur perdagangan.
2. Pencapaian yang mudah dari jalan utama maupun dari jalan penghubung.
3. Sarana dan prasana sekitar yang mendukung.
4. Terdapat fasilitas pendukung lain seperti industri kecil, toko, dan fasilitas hiburan.

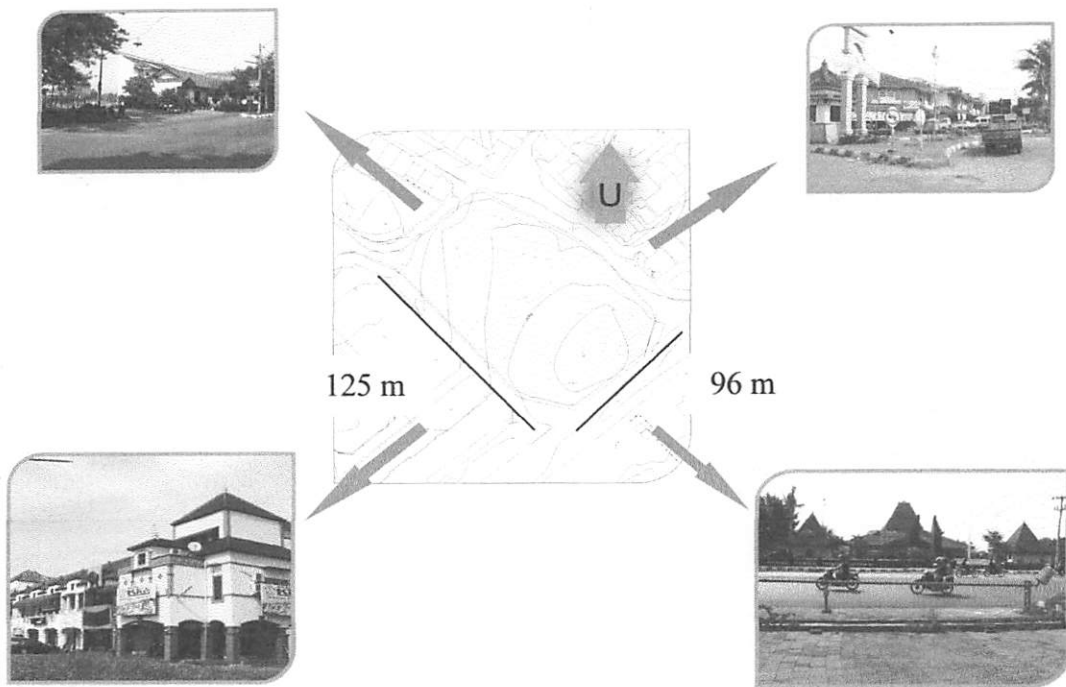
## 4.3 . Lokasi Tapak

Dari kriteria – kriteria tersebut di atas maka dipilih yang sesuai. Lokasi lahan tersebut adalah :



Gambar 13. Lokasi Tapak





**Gambar 14. Existing Lokasi**

### 1. Data Tapak

- a. Kota : Malang
- b. Kecamatan : Lowokwaru
- c. Kelurahan : Jati Mulyo
- d. Lokasi Site : Jl. Sukarno Hatta
- e. Luas Site :  $\pm 12.000 \text{ m}^2$ 
  - : Panjang  $\Rightarrow$  125 m
  - : Lebar  $\Rightarrow$  96 m
- f. Batas Utara : Perumahan Institut Pertanian.
- g. Batas Selatan : Ruko Sukarno Hatta.
- h. Batas Timur : Taman Krida Budaya.
- i. Batas Barat : Perumahan Institut Pertanian.
- j. Topografi : Kemiringan 0 – 15 %
- k. Jenis Tanah : Alluvial, Mediterania, Asosiasi Andosol dan Asosiasi Latosol, sebagian besar merupakan jenis tanah Alluvial.

## **2. Tata Guna Lahan**

Kecamatan Lowokwaru memiliki kegiatan dominan seperti : pendidikan, perumahan, perkantoran, pemerintahan, perdagangan dan jasa. Dengan adanya kegiatan – kegiatan tersebut maka daerah ini diarahkan tingkat pelayanannya sampai tingkat regional. Untuk pengelolaan struktur ruang yang ada di kecamatan lowokwaru, karena lahan kosong pada masa yang akan datang diperkirakan sudah habis maka yang akan terjadi adalah perubahan fungsi atau peralihan fungsi. Kawasan permukiman yang berada di kecamatan lowokwaru berubah menjadi kawasan komersial dan untuk kawasan permukiman cenderung berkembang di pinggiran kota. Tata guna lahan di sekitar tapak meliputi : perumahan, fasilitas umum (kantor, pendidikan, kesehatan), perdagangan (toko, warung, ruko).

## **3. Tata Ruang Kota**

Penggunaan tanah yang terdapat di suatu kawasan akan membentuk kondisi intensitas bangunan di kawasan tersebut. Adapun kondisi intensitas bangunan dapat dilihat dari Koefisien Dasar Bangunan ( KDB), Koefisien Lantai Bangunan ( KLB), dan Tinggi lantai Bangunan ( TLB ). Kondisi Intensitas bangunan ini akan membentuk kualitas lingkungan kawasan perkotaan secara keseluruhan yang pada akhirnya akan membentuk wujud kawasan perkotaan yang harmonis dan serasi apabila ditata dengan baik.

1. KDB (Koefisien Dasar Bangunan), yaitu merupakan angka perbandingan luas lahan yang tertutup bangunan dan bangunan – bangunan dalam tiap petak peruntukan dibanding dengan denagn luas petak peruntukan.
2. KLB (Koefisien Lantai Bangunan), yaitu merupakan angka perbandingan jumlah luas lantai bangunan dibanding luas kapling rumah.
3. TLB (Tinggi lantai Bangunan), yaitu merupakan penentuan tinggi bangunan didasarkan pada enveloper bangunan.

Berdasarkan pola guna tanah pada wilayah perencanaan, maka dapat dilihat kondisi intensitas bangunan di wilayah perencanaan sesuai dengan fungsi bangunan/kawasan sebagai berikut:

Mengingat obyek yang di pilih merupakan obyek yang bergerak pada bidang perdagangan dan jasa maka adapun peraturan yang ada pada kecamatan lowokwaru, khususnya kelurahan jati mulyo untuk kawasan komersial / perdagangan dan jasa yaitu Kawasan Komersial/Perdagangan dan Jasa. Pada kawasan perdagangan dan jasa disepanjang jalan – jalan utama kawasan ( Jl.MT Haryono , Jl.Tlogomas , Jl.Letjen Sutoyo , Jl.Sukarno Hatta , Jl.Borobudur. Memiliki :

1. KDB= 80% - 90%
2. KLB= 0,8 – 1,8
3. TLB= 1 – 2 lantai.
4. GSB di jl Sukarno hatta 6 meter.

#### 4.4 Potensi Dan Kelemahan Tapak

##### 1. Potensi Tapak

- a) Berada pada jalur perdagangan dan memiliki intensitas lalu lintas tinggi namun dengan adanya bolevad yang digunakan sebagai jalan keluar untuk mengatasi permasalahan intensitas lalu lintas yang padat.



Gambar 15. Jalur Lalu lintas

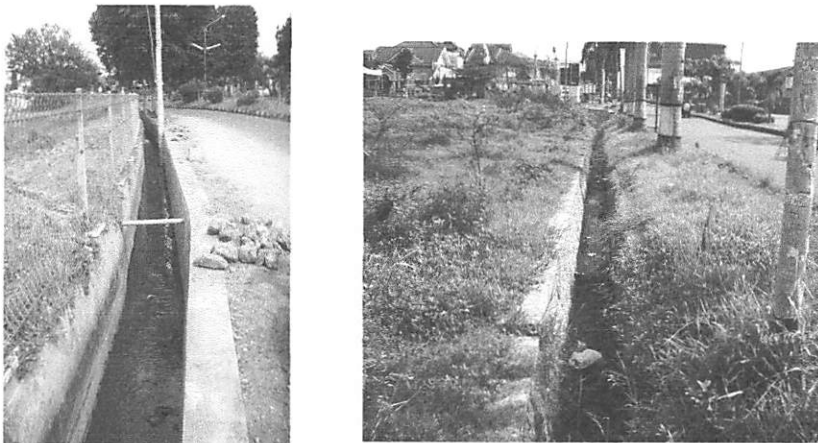
- b) Jarak pandang ke dalam tapak cukup jelas untuk melihat bangunan di dalam tapak

- c) Adanya fasilitas-fasilitas umum dan juga obyek sejenis yang memiliki fungsi sebagai fasilitas hiburan yang merupakan pendukung tapak dan obyek.



**Gambar 16. Fasilitas Pendukung**

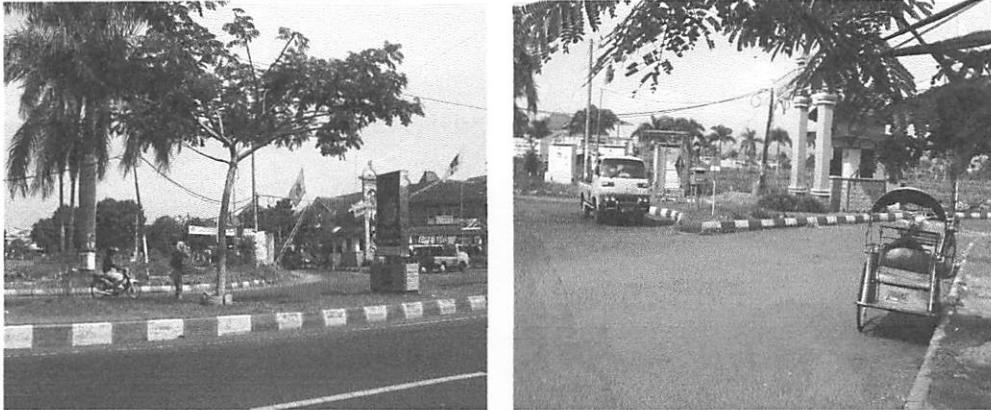
- d) Adapun saluran drainase yang ada pada tapak untuk mendukung sistem drainase pada tapak.



**Gambar 17. Drainase**

## 2. Kelemahan Tapak

1. Terletak pada persimpangan jalan masuk ke perumahan institut pertanian sehingga perlu pengolahan untuk akses masuk dan keluar site.



**Gambar 18. Pesimpangan jalan masuk perumahan**

2. Kebutuhan akan RTH yang kurang.

## 4.5 Hubungan Timbal Balik antara Bangunan yang Dirancang dengan Lingkungan sekitar.

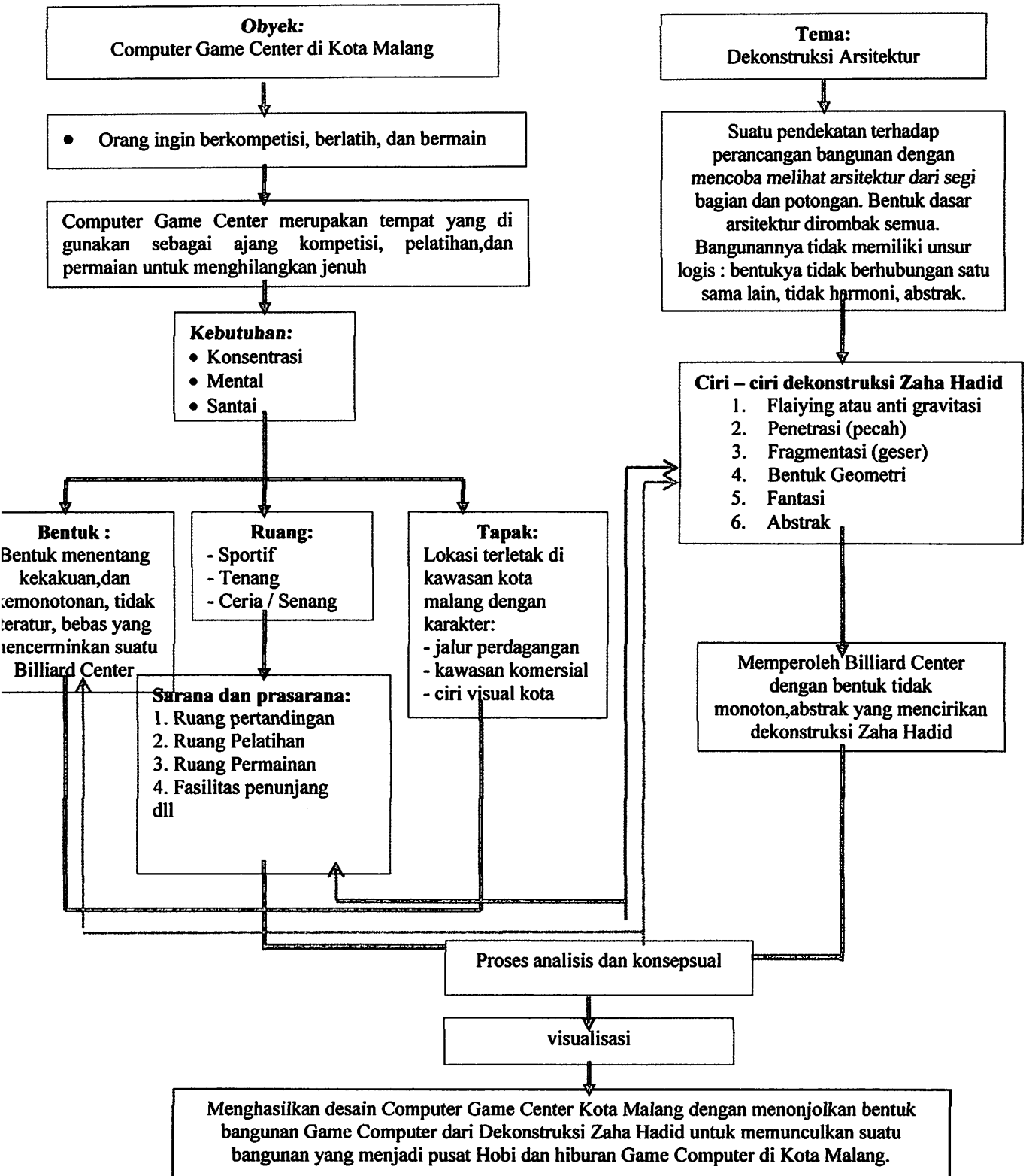
1. Pengaruh Lingkungan Sekitar terhadap Tapak.

Bangunan-bangunan di sekitar tapak didominasi oleh bangunan-bangunan yang memiliki fungsi komersial, misalnya : toko, ruko, restourant, perkantoran dan lai- lain.

2. Pengaruh Bangunan yang Dirancang terhadap Lingkungan.

Bangunan yang dirancang akan menambah kepadatan jalan di sekitar tapak. Hal ini tentunya perlu perhatian khusus dalam perancangan entrance dan exit kendaraan dan pejalan kaki ke dalam tapak. Selain itu, dengan adanya bangunan ini akan manambah lapangan pekerjaan bagi masyarakat di sekitar tapak.

#### 4.6. Kerangka Konseptual



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Konsep Bentuk**

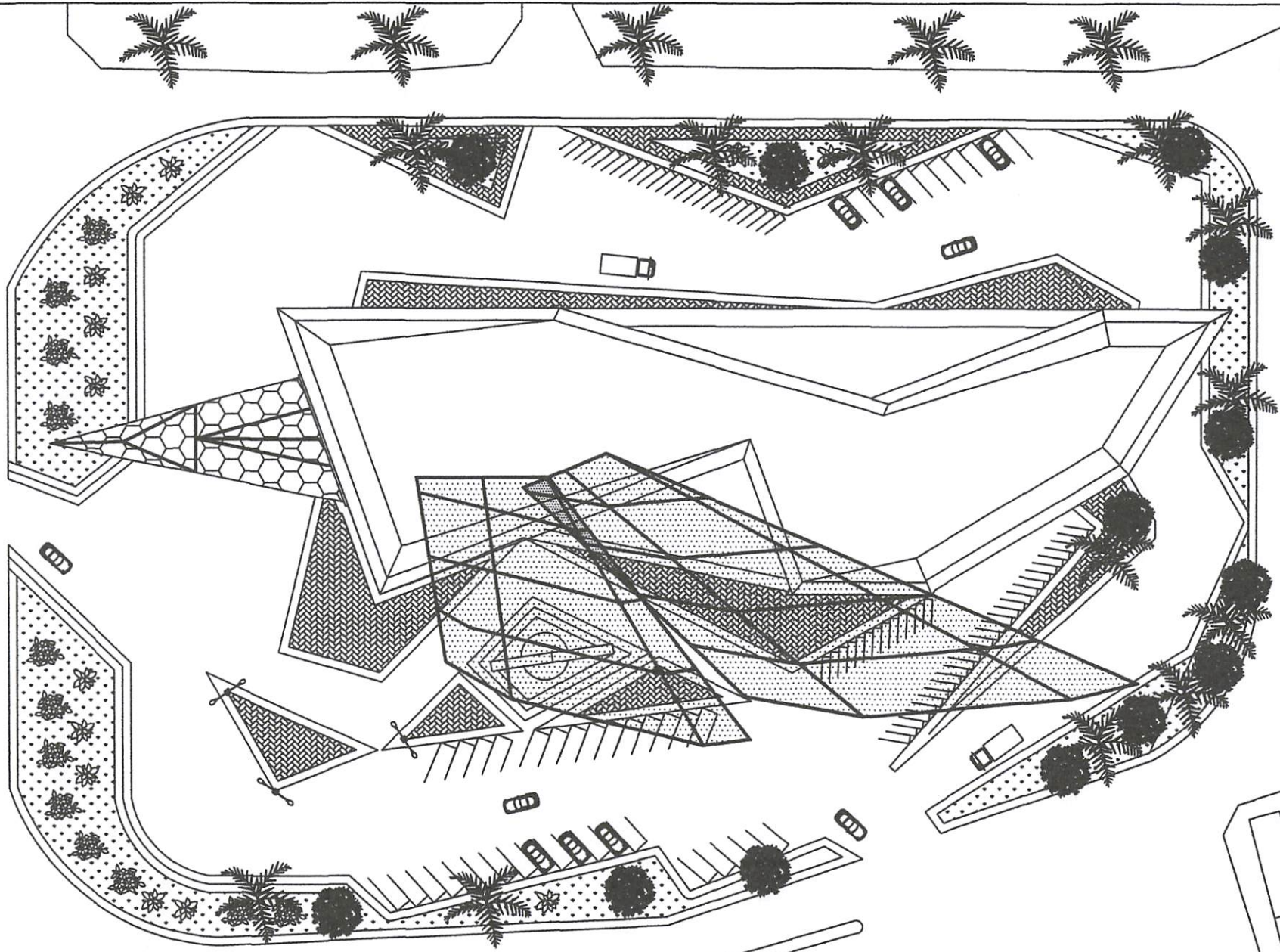
Adapun konsep bentuk dari bangunan computer game center ini terdiri atas :

- 5.1.1 Site Plan
- 5.1.2 Layout Plan
- 5.1.3 Denah Lantai I
- 5.1.4 Denah Lantai II
- 5.1.5 Denah Lantai III
- 5.1.6 Tampak Depan
- 5.1.7 Tampak Samping
- 5.1.8 Potongan A-A
- 5.1.9 Potongan B-B
- 5.1.10 Denah Utilitas Air Bersih
- 5.1.11 Potongan C-C

JL SUKARNO HATTA

Computer Game Center | 86

**SITE PLAN**  
skala 1 : 400



SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITN MALANG  
Semester ganap 2009/2010

COMPUTER GAME CENTER KOTA  
MALANG  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
DEKONSTRUKSI  
(ZAHA HADID)

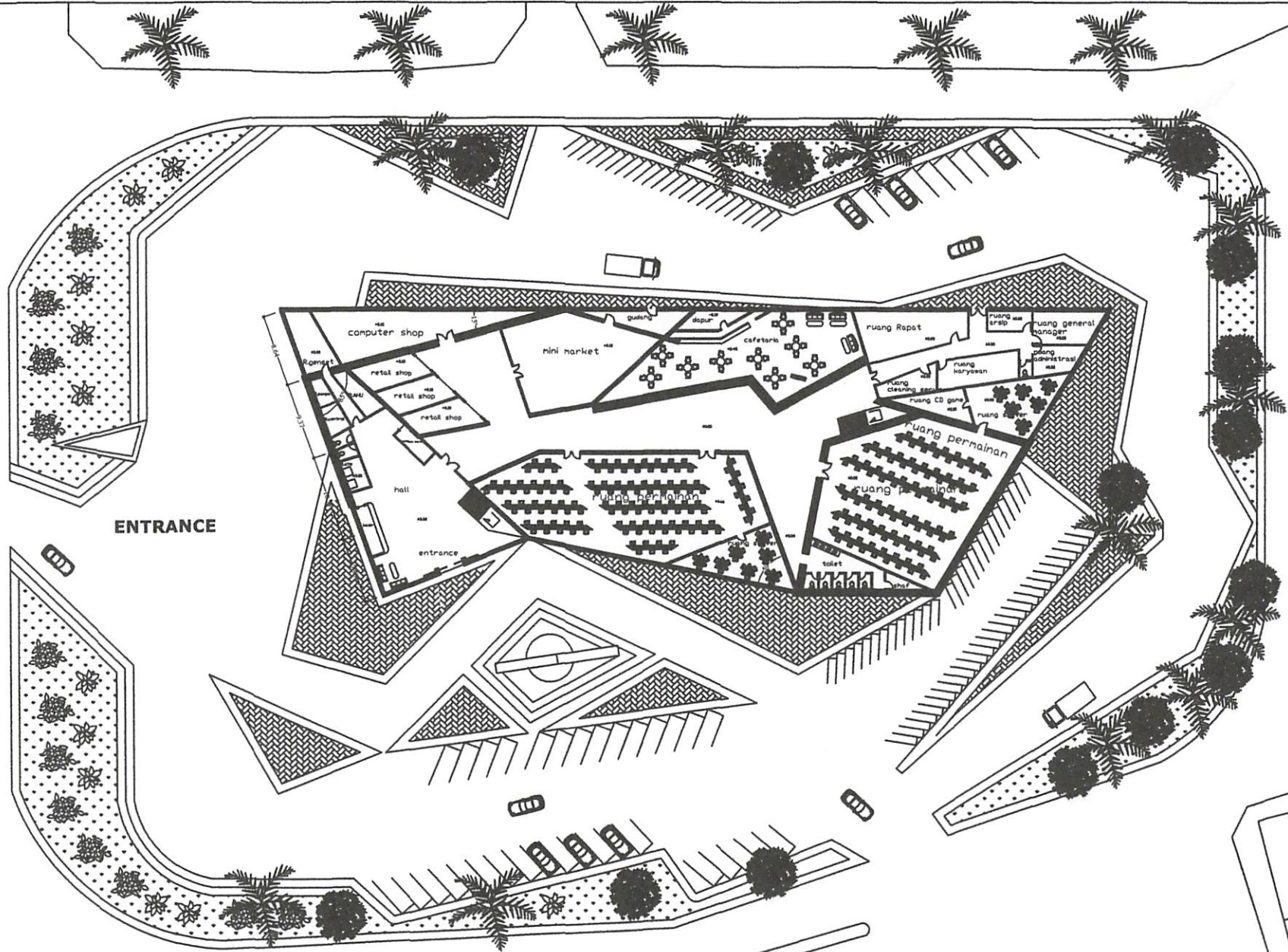
RANGGA R. HERNANDIA  
05.22.001

DOSEN PEMBIMBING :  
IR. DIDIEK SUHARJANTO., MT  
NIP. :  
IR. BAMBANG JWU, MT  
NIP. :

PENGESAHAN NO LEMBAR



JL SUKARNO HATTA



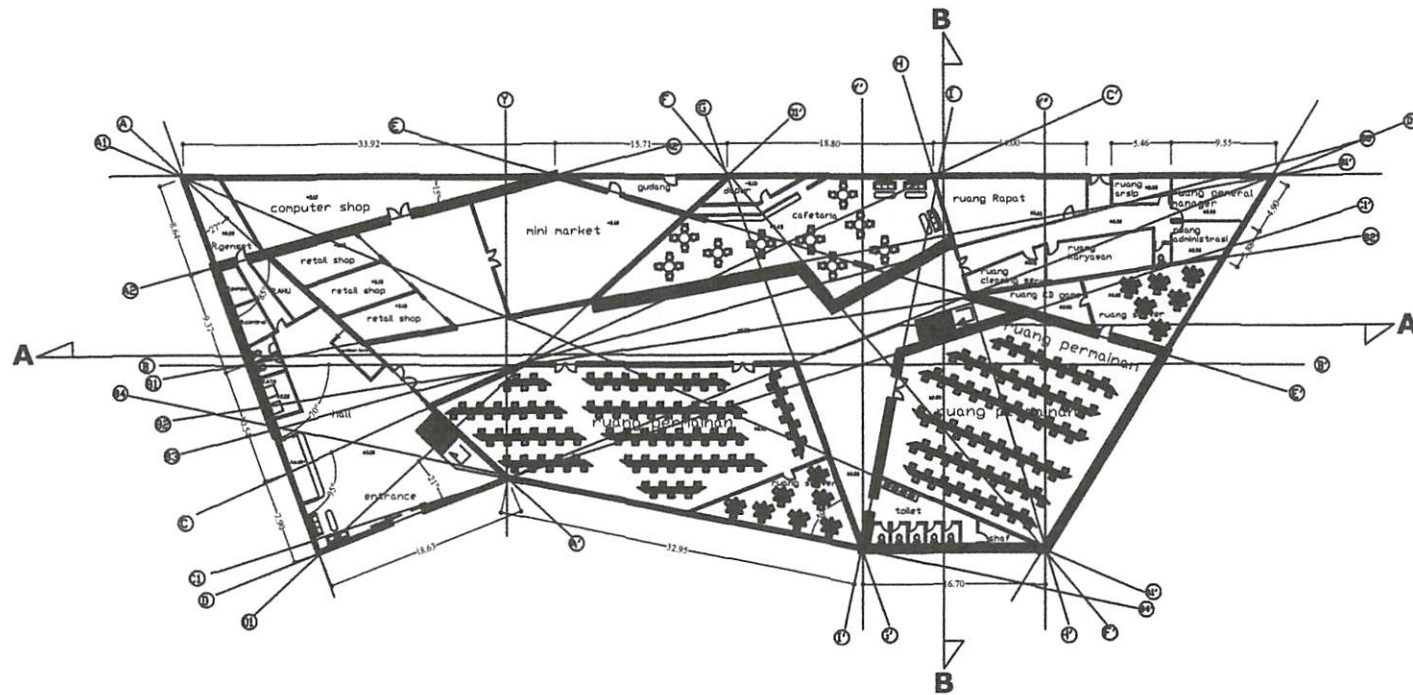
ENTRANCE



Computer Game Center | 87

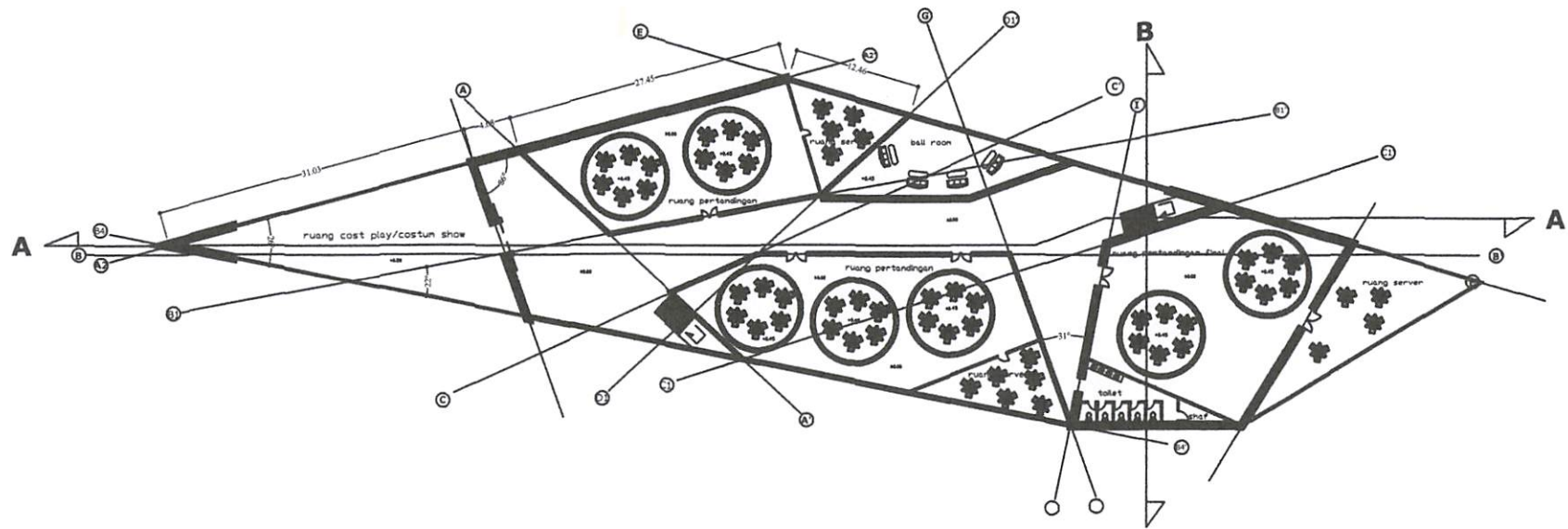
LAYOUT PLAN  
skala 1 : 400

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester genap 2009/2010	
COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID)	
RANGGA R HERNANDIA 05.22.001	
DOSEN PEMBIMBING : IR. DIDIEK SUHARJANTO., MT NIP : IR. BAMBANG JWU, MT NIP :	
PENGESAHAN	NO LEMBAR



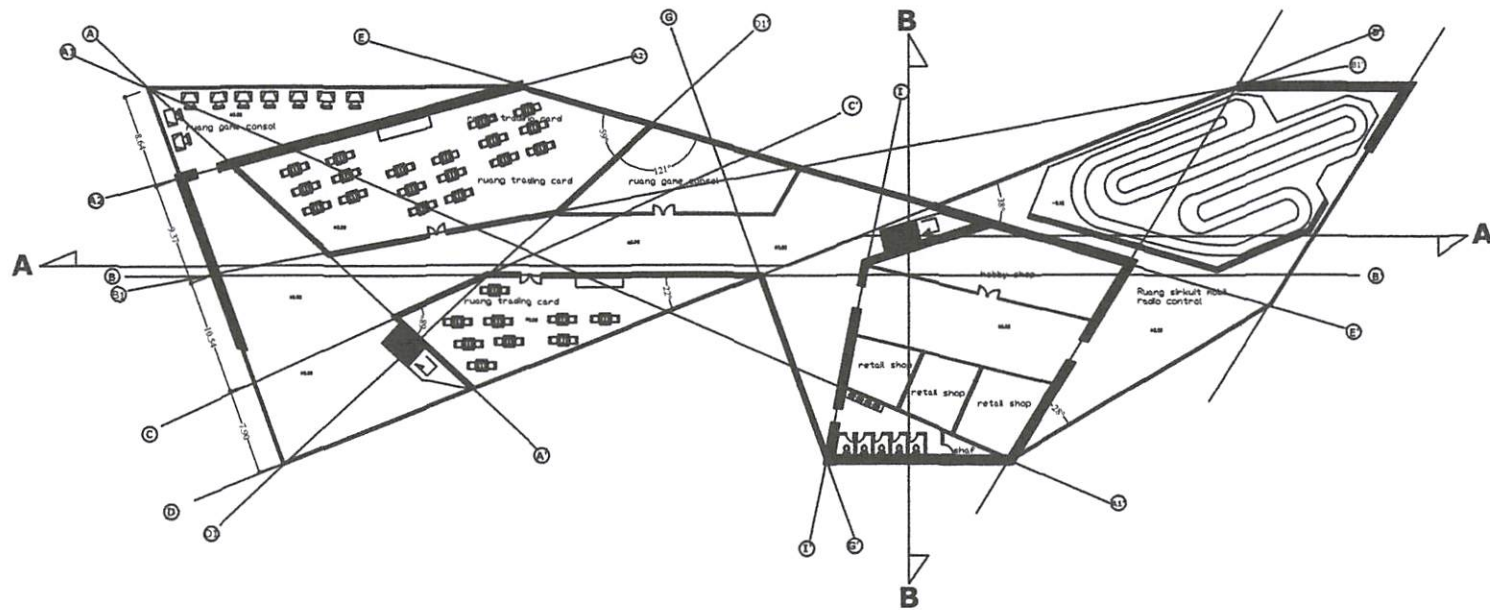
**DENAH LANTAI 1**  
**skala 1 : 300**

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester genap 2009/2010	
<b>COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG</b> DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID)	
<b>RANGGA R HERNANDIA</b> 05.22.001	
<b>DOSEN PEMBIMBING :</b> IR. DIDIEK SUHARJANTO., MT NIP : IR. BAMBANG JWU, MT NIP :	
PENGESAHAN	NO LEMBAR



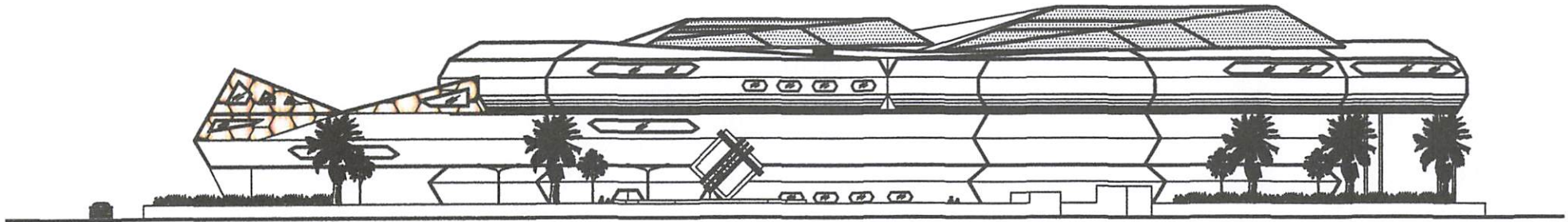
**DENAH LANTAI 2**  
**skala 1 : 300**

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester genap 2009/2010	
COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID)	
RANGGA R HERNANDIA 05.22.001	
DOSEN PEMBIMBING : IR. DIDIEK SUHARJANTO., MT NIP : IR. BAMBANG JWU, MT NIP :	
PENGESAHAN	NO LEMBAR



**DENAH LANTAI 2**  
**skala 1 : 300**

 <b>SKRIPSI ARSITEKTUR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester genap 2009/2010	
<b>COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG</b> DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID)	
<b>RANGGA R. HERNANDIA</b> 05.22.001	
<b>DOSEN PEMBIMBING :</b> IR. DIDIEK SUHARJANTO., MT NIP. : IR. BAMBANG JWU, MT NIP. :	
PENGESAHAN	NO LEMBAR



**TAMPAK DEPAN**  
skala 1 : 300



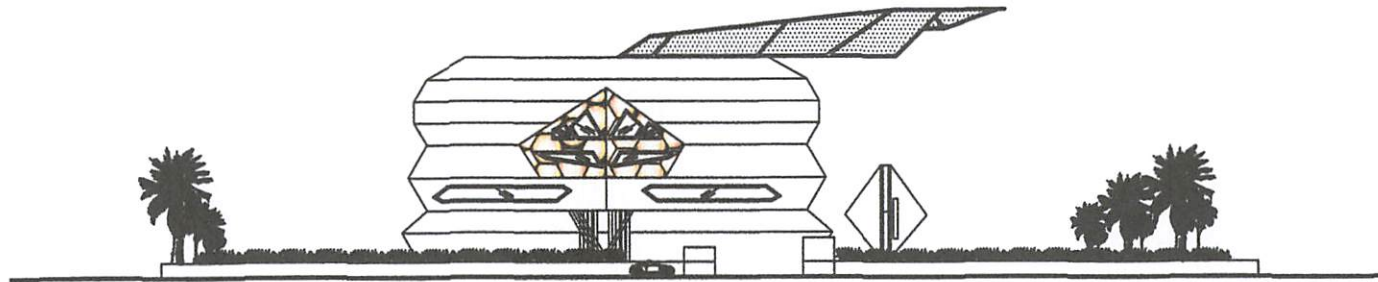
SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITS MALANG  
Semester genap 2009/2010

COMPUTER GAME CENTER KOTA  
MALANG  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
DEKONSTRUKSI  
(ZANA HADID)

RANGGA R HERNANDIA  
05.22.001

DOSEN PEMBIMBING :  
IR. DIDIEK BUHARJANTO, MT  
NIP :  
IR. BAMBANG JWU, MT  
NIP :

PENGESAHAN NO LEMBAR



**TAMPAK SAMPING**  
skala 1 : 300



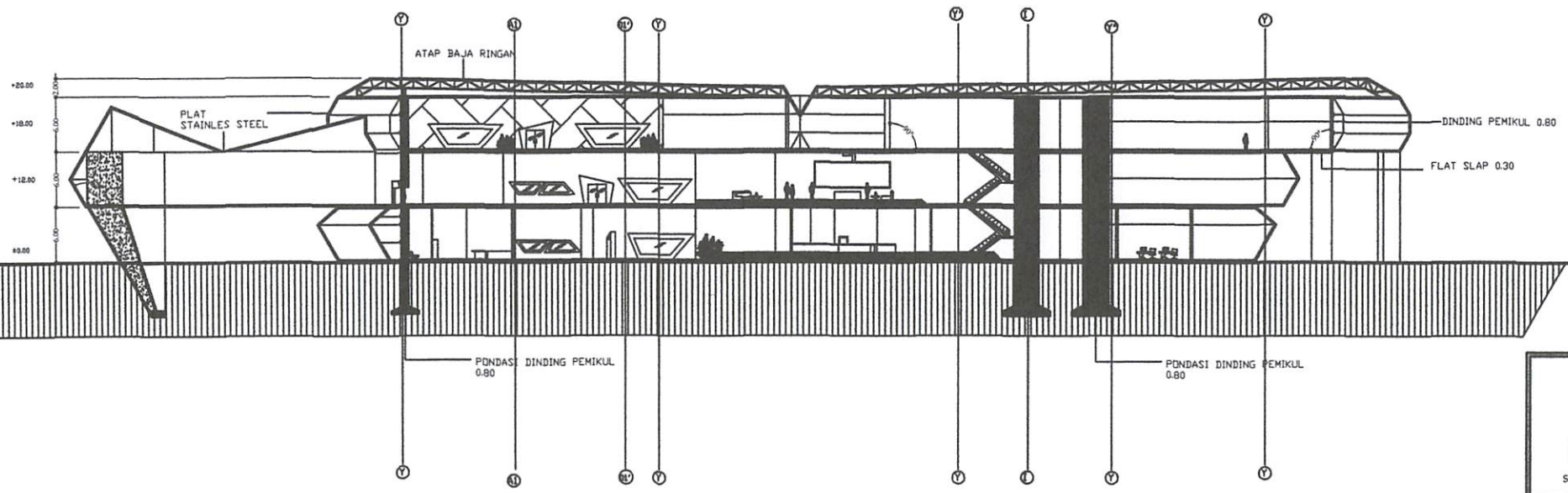
SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITN MALANG  
Semester genap 2009/2010

COMPUTER GAME CENTER KOTA  
MALANG  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
DEKONSTRUKSI  
(ZAHA HADID)

RANGGA R HERNANDIA  
05.22.001

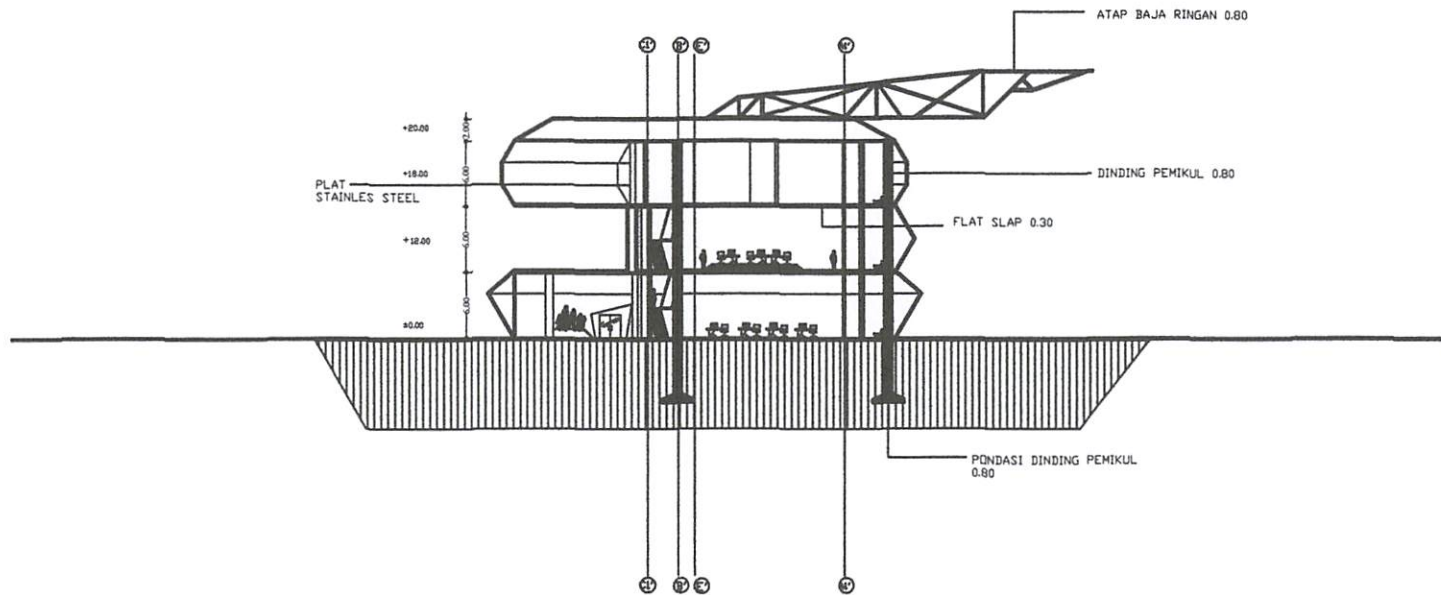
DOSEN PEMBIMBING :  
IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT  
NIP.  
IR. BAMBANG JWU, MT  
NIP.

PENGESAHAN NO LEMBAR



**POTONGAN A-A**  
**skala 1 : 300**

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester genap 2009/2010	
COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID)	
RANGGA R HERNANDIA 09.22.001	
DOSEN PEMBIMBING : IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT NIP. : IR. BAMBANG JWU, MT NIP. :	
PENGESAHAN	NO LEMBAR



**POTONGA B-B**  
**skala 1 : 300**



SKRIPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FTSP ITN MALANG  
 Semester genap 2009/2010

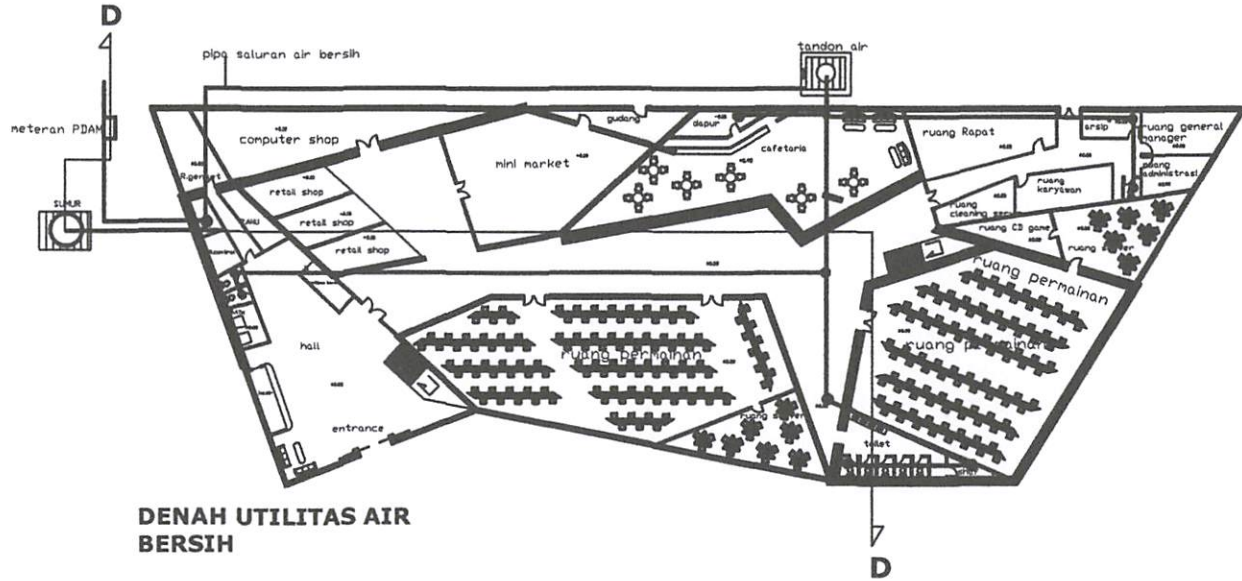
COMPUTER GAME CENTER KOTA  
 MALANG  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 DEKONSTRUKSI  
 (ZAHA HADID)

RANGGA R HERNANDIA  
 05.22.001

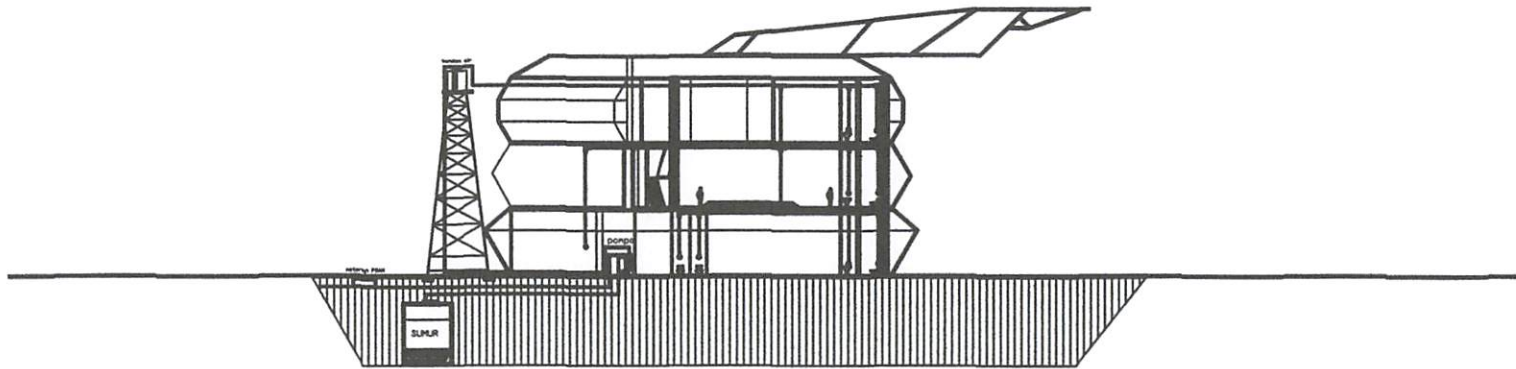
DOSEN PEMBIMBING :  
 IR. DIDIEK SUHARJANTO., MT  
 NIP :  
 IR. BAMBANG JWU, MT  
 NIP :

PENGESAHAN NO LEMBAR





**DENAH UTILITAS AIR BERSIH**



**POTONGAN  
skala 1 :**



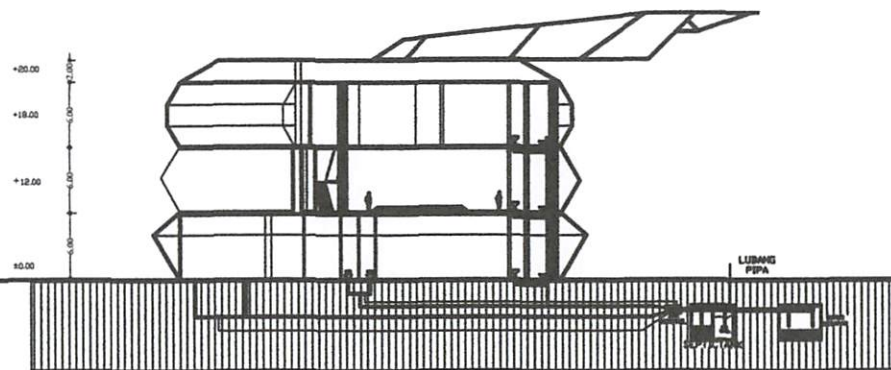
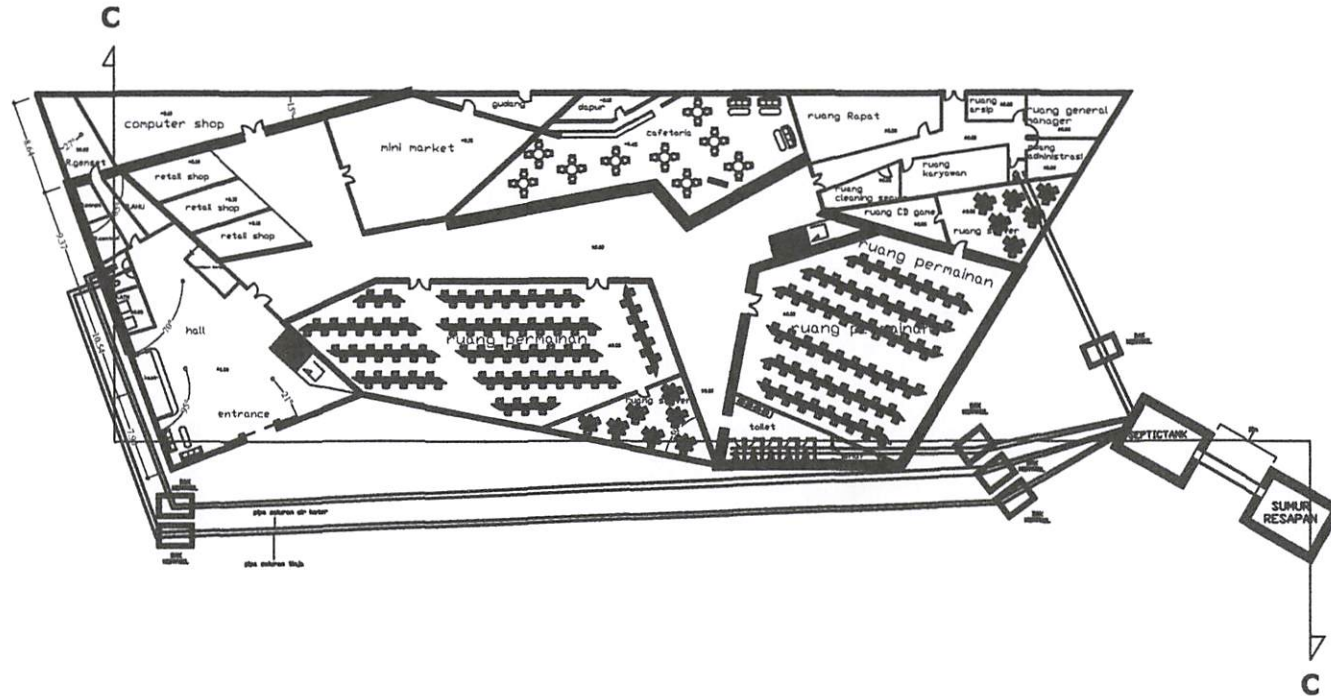
SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITN MALANG  
Semester genap 2009/2010

COMPUTER GAME CENTER KOTA  
MALANG  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
DEKONSTRUKSI  
(ZAHA HADID)

RANGGA R HERNANDIA  
05.22.001

DOSEN PEMBIMBING :  
IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT  
NIP :  
IR. BAMBANG JWU, MT  
NIP :

PENGESAHAN NO LEMBAR



**POTONGAN C-C**  
skala 1 : 300



SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITN MALANG  
Semester genap 2009/2010

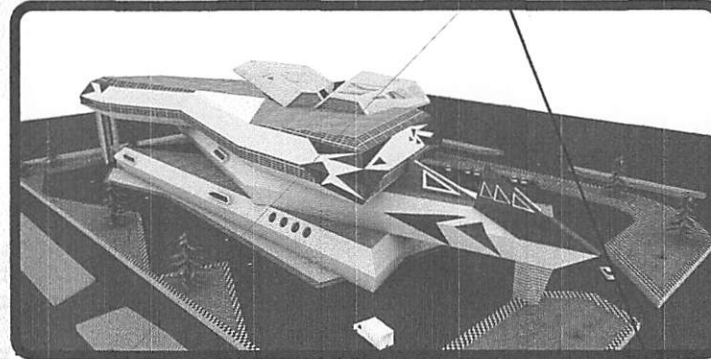
COMPUTER GAME CENTER KOTA  
MALANG  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
DEKONSTRUKSI  
(ZAHA HADID)

RANGGA R HERNANDIA  
05.22.001

DOSEN PEMBIMBING :  
IR. DIDIEK SUHARJANTO., MT  
NIP :  
IR. BAMBANG JWU, MT  
NIP :

PENGESAHAN NO LEMBAR

SKRIPSI ARSITEKTUR ITN MALANG  
SEMESTER GANJIL 2009-2010



COMPUTER GAME CENTER  
KOTA MALANG

PEMBIMBING

Ir. DIDIEK SUHARJANTO, MT  
Ir. BAMBANG JWU, MT

ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

ZAHA HADID

RANGGA R. HERNANDIA  
0522001



# COMPUTER GAME CENTER KOTA MALANG

Computer Game Center memiliki pengertian, yaitu Computer Game dan Center. Game computer adalah sebuah permainan elektronik yang dimainkan pada sebuah komputer, komputer sendiri adalah alat yang digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melakukan pekerjaan yang bersifat elektronik dan Center adalah Pusat (tujuan utama) atau dengan kata lain disebut Pusat Permainan komputer. Jadi Game Computer Center adalah suatu wadah yang menjadi pusat kegiatan Bermain, berkompelisi, mencari kesenangan, Hobi serta penyediaan jual beli dan aksesoris Game.

## ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI ZAHA HADID

- Bangunan adalah suatu proyek/percobaan yang tidak pernah selesai, sehingga akan selalu menghasilkan sesuatu yang sama sekali baru yang belum pernah ada. Bahkan dimungkinkan suatu bentuk dari masa yang akan datang ( future ). Zaha Hadid menganut aliran Russian Suprematism, suatu aliran yang mengawali dekonstruksi pada umumnya.
- Suprematism menggambarkan " sesuatu yang melawan masa lampau ", seperti seorang seniman yang melawan hal-hal yang natural. Bagi Zaha Hadid, berarsitektur adalah bereksperimen tentang seni arsitektur yang bebas dengan ide-ide yang baru sama sekali.
- Dari bentuk bangunannya, dapat dilihat bahwa Zaha termasuk seorang ' Constructivist ' Bangunannya harus dapat menampilkan ide/cerita yang masih berupa fantasi/ sesuatu bentuk abstrak dari pengarangnya, ke dalam suatu bentuk nyata atau model dari cerita itu sendiri yaitu bentuk bangunan itu sendiri. Pada bangunan ini terlihat bahwa bentukannya merupakan suatu bentuk abstrak dari pegunungan.
- Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi dari tiap-tiap orang yang melihatnya. Untuk memancing emosi dan imajinasi, pada bangunan ini, Zaha menggunakan warna-warna ' berani ', terutama pada bagian penjiwaanya.
- Bangunan menggambarkan sesuatu yang abstrak dan liar, bahkan mungkin menjadi nyata.
- Bangunan adalah pemersatu ruang dalam dan ruang luar. Antara bangunan dan lingkungan sekitarnya, merupakan kesatuan yang utuh dan saling melengkapi.
- Bangunan adalah tempat untuk melaksanakan aktifitas yang berbeda-beda. Karena itu, setiap bangunan juga terdiri dari elemen-elemen atau bentuk yang berbeda dan disatukan oleh system sirkulasi dengan penonjolan system konstruksi.
- Perbedaan aktifitas dilakukan dengan perbedaan elemen-elemen bangunannya. Selain itu, juga berfungsi untuk menghindari kesan monoton. Sebagaimana banyak ditemui pada arsitektur modern.
- Banyaknya bangunan Zaha yang menggunakan flying beam membuatnya dijuluki sebagai arsitek dekonstruksi aliran anti-gravitational space. Banyaknya balok yang melayang menciptakan bangunan seolah-olah tidak ada yang menopang semakin menambah ciri khas dekonstruksi bangunannya.

## ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

ALIRAN DERRIDEAN

ALIRAN NON DERRIDEAN

Revelatory modernist  
Textualist  
Shards & Sharks  
New Mythologist  
Techno-morphisme

ZAHA HADID

ANTI AS  
ANTI SIMETRIS  
ANTI PUSAT  
ANTI GRAVITASI  
FRAGMENTASI  
FANTASI  
ABSTRAK

## PERMASALAHAN

### Identifikasi Masalah

Arsitektur Modern yang banyak diterapkan pada perancangan bangunan Computer Game Center, seringkali menyebut dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi, dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga pada waktu itu tidak ada alternatif pikiran lain di dalam arsitektur selain 'berpikir monoton' seperti halnya paham fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern. Pengaruh dari suatu fenomena baru fungsi-fungsi yang dijanjikan dapat dirasakan pada bentuk-bentuk yang terjadi, sehingga menghasilkan bentuk-bentuk yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan 'kotak-kotak' sederhana. Makin lama keadaan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul konflik penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari 'jalur' yang ada.

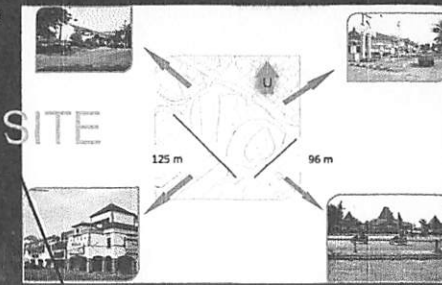
### Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana merubah bentuk dan tampilan bangunan Computer game center dari image arsitektur modern menjadi arsitektur dekonstruksi dengan tidak meninggalkan karakter tapaknya, sehingga diharapkan dapat menghadirkan identitas bagi kawasan maupun bangunan tersebut?
2. Bagaimana menghadirkan sebuah game center yang dapat memfasilitasi seluruh pemain game dan memperkenankan game yang tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai ajang kompetisi dan hobi dengan didukung bentuk dan tampilan bangunan yang mencerminkan arsitektur Dekonstruksi

Sito berada pada Jl Sukarno Hatta  
kota Malang

## EKSISTING SITE



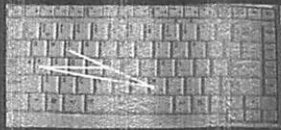
# KONSEP BENTUK

Konsep bentuk dari computer game center ini terbentuk dari pengolahan garis yang disusun melalui pengelitan lima kata judul dari objek yang dikaitkan pada sebuah keyboard komputer secara berurutan. Seperti halnya zaha hadid dalam merancang bangunan salah satunya juga dengan menggunakan metoda pengolahan garis.

COMPUTER



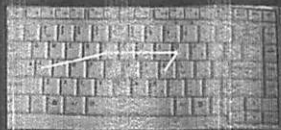
GAME



CENTER



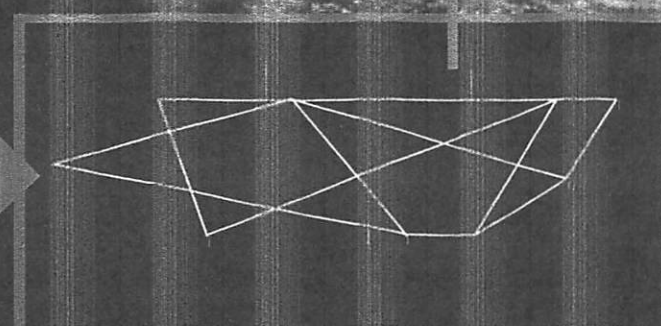
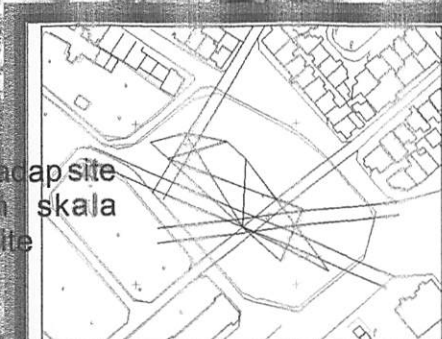
KOTA



MALANG



Proporsi bentuk ini diterapkan pada site  
Dengan menyesuaikan skala  
ukuran keyboard dengan site

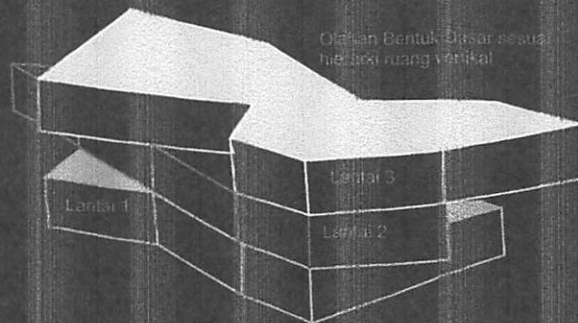
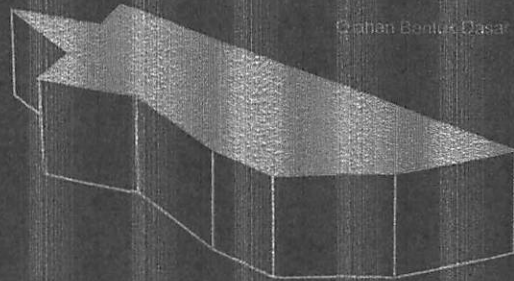


Gabungan garis yang terbentuk oleh pengolahan kata judul ini pada keyboard komputer

# KONSEP BENTUK

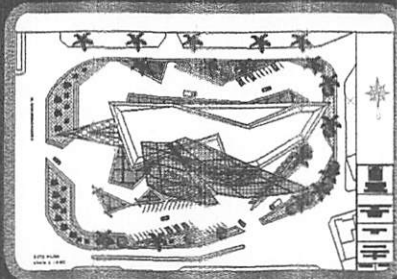
## Transformasi Bentuk 3D

Untuk transformasi bentuk 3D berdasarkan hierarki ruang secara vertikal  
Diambil dari ruang yang digunakan untuk aktivitas utama yaitu :  
Lantai 1 Permainan  
Lantai 2 Pertandingan  
Lantai 3 Hobby

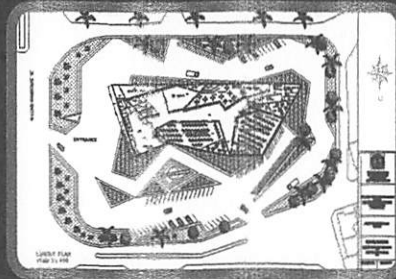


# KONSEP BENTUK

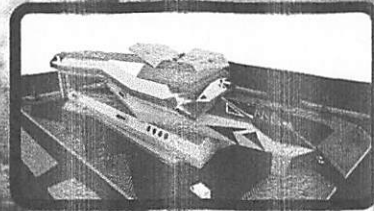
## Transformasi Bentuk, Struktur dan Ruang



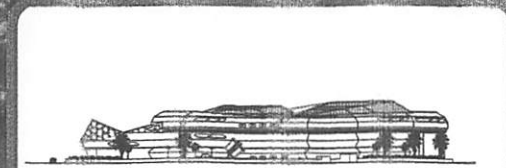
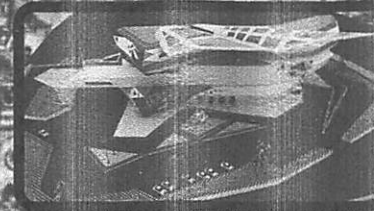
SITE PLAN



LAYOUT PLAN



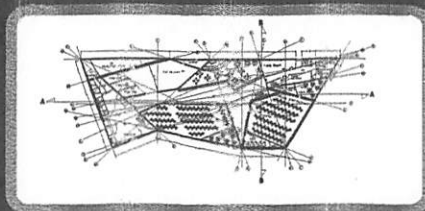
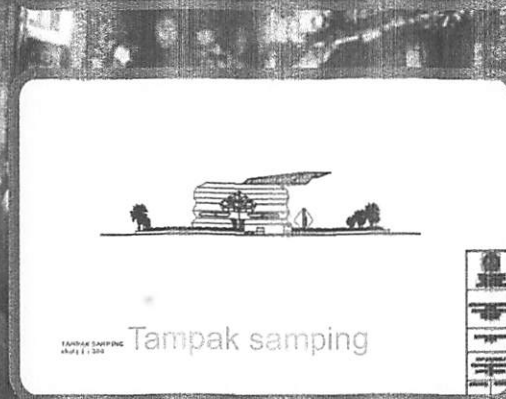
PERSPEKTIF



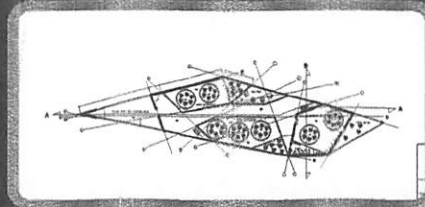
Tampak depan



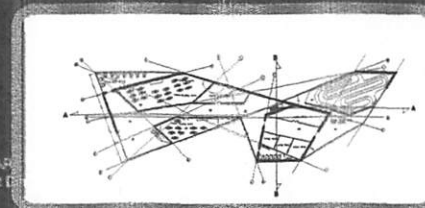
Tampak samping



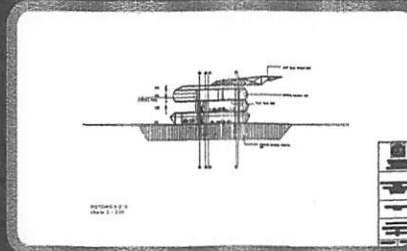
Denah It 1



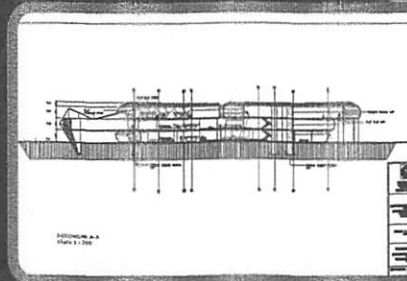
Denah It 2



Denah It 3



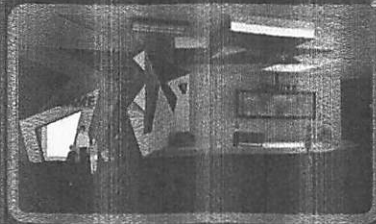
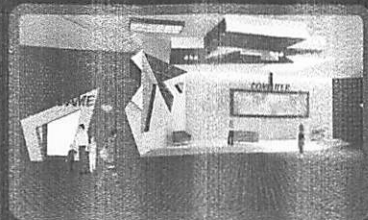
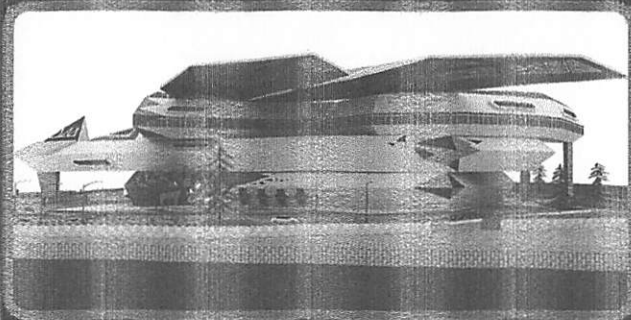
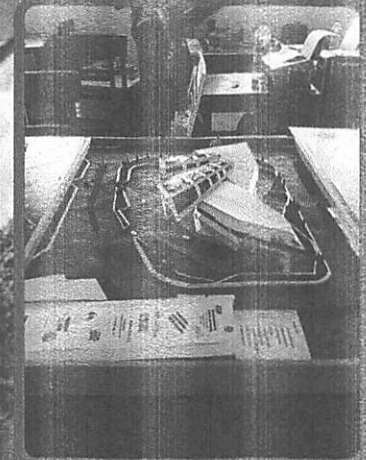
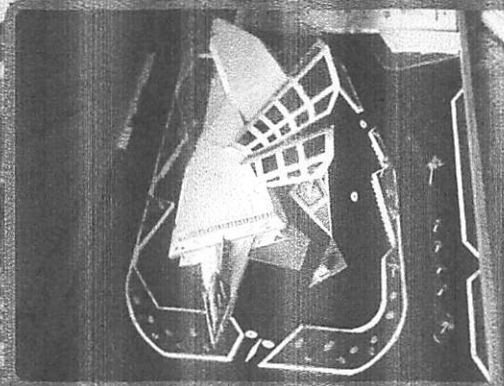
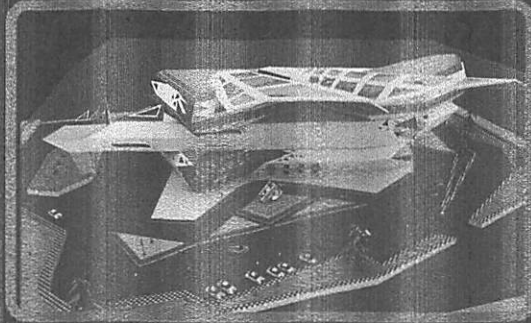
Potongan B-B



Potongan A-A

# KONSEP BENTUK

Transformasi Bentuk Bangunan terhadap site



Suasana ruang dalam



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Ashihara, Y.1983. *Merancang Ruang Luar*. Dian Surya
- Atmadi, Parmono dkk .1997. *Perkembangan Arsitektur dan Pendidikan Arsitek di Indonesia*. Gajah Mada University Press
- Benedikt, Michael. 1991. *Deconstructing The Kimbell: An Essay on meaning and Architecture*. Site Books. New York
- Broadbent, Geoffrey .1991. *Deconstruction: A Student Guide*. Academy Edition. London
- Prijotomo, Josef .1993. *Dekonstruksi: Bukan Asal Semrawut*. Arsitektur ITS Surabaya
- Prijotomo, Josef dkk (1996), *Arsitektur Dekonstruksi, dalam tinjauan Indonesia*, Kanisius
- Sumaryano. E (.....), Jacques Derrida pada buku *Arsitektur Dekonstruksi, dalam tinjauan Indonesia*, Kanisius.
- Susanti, Ivy .1997. *Dekonstruksi, Arsitektur, dan Arsitektur Dekonstruksi*, Majalah Arsitektur Imarta, SKETSA edisi 13. Universitas Tarumanagar. Jakarta

### Website :

- <http://www.famusoanet.com/achin/courses/tschumi/6concepts.pdf>. diakses pada tanggal 16 Agustus 2009
- <http://bridgefranchise.com/franchisor/> diakses pada tanggal 16 Agustus 2009
- [www.waralabaku.com/for\\_detil.php?fid=72](http://www.waralabaku.com/for_detil.php?fid=72) diakses pada tanggal 4 september 2009
- <http://www.mproprovider.wordpress.com/2008/10/25/design-dan-rancang-high-rope-steel-construction/> diakses pada tanggal 4 September Agustus 2009