

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kota Malang merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Timur, Kota ini merupakan salah satu kota kreatif di Indonesia, dimana sub-sektor *Game* merupakan salah satu yang paling menopang ekonomi kreatif di kota ini, banyak pemuda kreatif dan 62 perguruan tinggi di Kota Malang juga terlibat dalam industri *Game*. Pada tahun 2017 terdapat 7 Studio *Game* yang aktif dan rajin mengeluarkan produk *Game* (Oase, Budi, & Ismu, 2021). Industri pengembangan *Game* akan terus berkembang, beberapa produk *Game* yang dikembangkan dan dibuat oleh sejumlah *startup* di Kota Malang bahkan telah dilirik oleh *publisher* dari Amerika Serikat (Kusbiantoro, 2021). Pada tahun 2021 terdapat kurang lebih 13 studio *Game* yang aktif dan terdaftar pada *Database* Industri Digital Malang, mayoritas studio tersebut juga memiliki kantor dalam skala kecil. Selain studio *Game*, terdapat banyak juga komunitas *Game* dengan anggota bisa mencapai ratusan, salah satunya adalah *Game Developer Malang* yang beranggotakan 223 orang (Tempo.co, 2021).

Semakin besarnya industri ekonomi kreatif pada sektor *Game* di kota Malang tentunya membuat pelaku tersebut membutuhkan sebuah studio *Game* yang semakin banyak pula, di sisi lain kota Malang sendiri memiliki permasalahan tata guna lahan perkotaan yang tidak efisien. Banyak bangunan horizontal menggantikan ruang hijau, Kota Malang akan tumbuh dan berkembang, sementara ruang terbuka hijau dan pertanian terancam habis (Widianto, 2021).

Berangkat dari permasalahan yang berbeda tersebut yang menjadi ide dasar dalam perancangan, dimana pesatnya pertumbuhan ekonomi kreatif khususnya pada sub-sektor *Game* yang banyak menyerap tenaga kerja di Kota Malang sendiri tentunya akan ikut mempengaruhi tingkat kepadatan Kota

Malang, Jika tidak direspon pasti akan menghabiskan RTH tersisa dan akan menyebabkan kawasan urban dengan perluasan kota yang tidak terkendali.

Kawasan merupakan area pengembangan video *Game*, sehingga karakter atau kesan yang diberikan kepada orang yang melihat kawasan akan lebih baik jika memiliki unsur atau karakter dari sebuah video *Game* dan diharapkan orang lebih mudah mengidentifikasi untuk apa fungsi dari bangunan tersebut. Video *Game* Tetris adalah salah satu yang paling terkenal dan berkesan dalam sejarah industri *Game*, dengan fenomena yang kuat, sejarah yang kaya, dan pengaruh luas dalam budaya populer dan industri *Game* (Dekha, 2023). Melalui faktor-faktor tersebutlah yang membuat Pusat Pengembangan *Game* di Kota Malang ideal dan cocok untuk menggunakan tema metafora dari Video *Game* Tetris.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara merancang kawasan pengembangan *Game* yang dapat merespon dan menyesuaikan cepatnya pertumbuhan industri *Game* bersamaan dengan kepadatan kota yang akan terus bertambah, dan menambah RTH Kota Malang yang belum ideal.

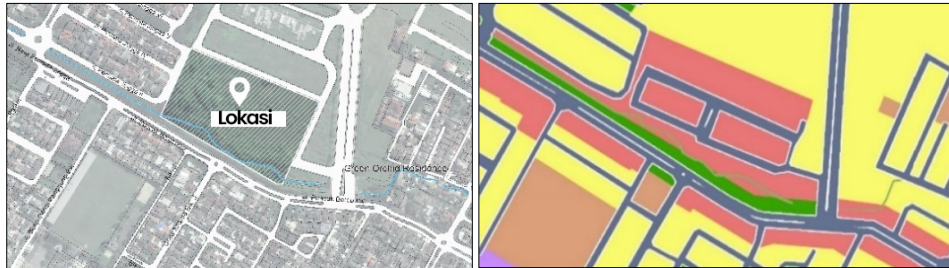
1.3. TUJUAN PERANCANGAN

Untuk menghasilkan sistem bangunan pada kawasan pengembangan *Game* yang juga dapat merespon dan menyesuaikan cepatnya pertumbuhan tenaga kerja sub-sektor *Game* dan juga ikut membantu menambah RTH Kota Malang.

1.4. LOKASI PERANCANGAN

Lokasi tapak berada di Jl. Puncak Borobudur, Tunggulwulung, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142. Alasan pemilihan tapak di lokasi ini dikarenakan merupakan kawasan strategis di Kota Malang bagian utara. Kawasan ini dilalui oleh jalan kolektor sekunder dengan arus kendaraan

yang cenderung tidak terlalu padat sehingga cocok dijadikan sebagai area perkantoran dan komersial, lokasi juga bebas banjir dan dekat dengan bangunan penunjang seperti masjid, *gym*, area pertokoan, rumah makan, SPBU, perumahan, kos-kosan, dan kampus-kampus besar di Kota Malang.



Gambar 1. Lokasi Perancangan

Gambar 2. Peta Rencana Pola Ruang

Sumber : Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kota Malang, 2023

Melalui Peta Zonasi Kota Malang oleh Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kota Malang, area tapak merupakan area peruntukan perdagangan dan jasa (notasi merah). Adapun detail dari batas tapak ialah sebagai berikut :

- Batas Tapak
 - Utara : Zona perdagangan dan jasa (notasi merah)
 - Selatan : Zona permukiman (notasi kuning)
 - Timur : Zona Permukiman, zona perdagangan dan jasa.
 - Barat : Zona permukiman
- Status lahan : Lahan Kosong
- Pertuntukan Lahan : Zona perdagangan dan jasa
- Luas Lahan : 24.286 m²

