

SKRIPSI

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT REKREASI
-
EDUKASI GAME
DI PALEMBANG**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan pendidikan sarjana strata 1 (S-1) pada
Program Studi Teknik Arsitektur*



Dibuat Oleh :
RIDHO DWI BAROKAH
03061281419033

Dosen Pembimbing :
DR. JOHANNES ADIYANTO S.T. M.T.
NIP. 197409262006041002
HARRINI MUTIARA HAPSARI, S.T M.Sc M.Ci

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2018

S
925.007 590 16
hid
P
2018

- 502662 . .

2

LANDASAN KONSEPTUAL TUGAS AKHIR
**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT REKREASI
EDUKASI GAME
DI PALEMBANG**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan pendidikan sarjana srata 1 (S-1) pada
Program Studi Teknik Arsitektur*



Disusun Oleh :
RIDHO DWI BAROKAH
03061281419053

Dosen Pembimbing:
DR. JOHANNES ADIYANTO S.T. M.T.
NIP. 197409262006041002
Harini Mutiara Hapsari, S.T M.Si M.Sc

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT REKREASI EDUKASI
GAME DI KOTA PALEMBANG**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Gelar Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

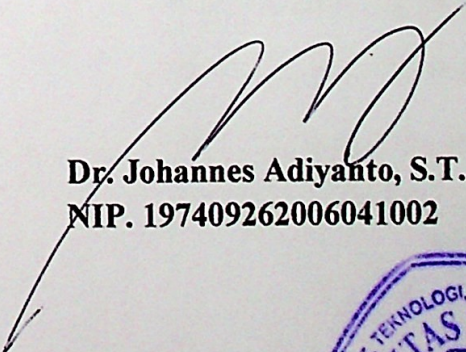
RIDHO DWI BAROKAH


NIM. 03061281419053

Palembang, Mei 2018

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197409262006041002


Harrini Mutiara Hapsari, S.T. M.Sc. M.Si
NIP.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Ia Subriyer Nasir, M.S., Ph.D.
NIP. 196009091987031004



HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah Laporan Tugas Akhir ini dengan judul "Perencanaan dan Perancangan Pusat Rekreasi Edukasi Game" telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Ilmiah Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya pada tanggal 21 April 2018.

Palembang, Mei 2018

Tim Penguji Karya Ilmiah berupa skripsi

Pembimbing :

1. Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.

NIP. 197409262006041002

2. Harrini Mutiara Hapsari, S.T. M.Sc. M.Si

NIP.

Penguji :

3. Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., PhD

NIP. 195812201985031002

4. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc.

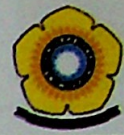
NIP. 198310242012121001



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Ir. Subriver Nasir, M.S., Ph.D.

NIP.196009091987031004



HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ridho Dwi Barokah
NIM : 03061281419053
Jurusan : Teknik Arsitektur
Alamat : Jl. Srijaya Negara, Bukit Besar, Palembang

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul :

Perancangan dan Perencanaan Pusat Rekreasi Edukasi Game

Merupakan judul yang orisinil serta bukan merupakan plagiat dari judul tugas akhir atau sejenisnya dari karya orang lain.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, serta akan saya pertanggung jawabkan.

Palembang, April 2018



NIM. 03061281419053



ABSTRAK

Barokah, Ridho Dwi “Pusat Rekreasi Edukasi Game”
Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya Kampus Palembang, Jalan
Srijaya Negara, Bukit Besar, Ilir Barat I, Bukit Lama, Kota Palembang, Sumatera
Selatan 30128

Phone : +62 711 580 169, 580069, 580129, 580645

Fax : +62 711 5806444

Email : humas@unsri.ac.id

Email : ridhodwibarokah1@gmail.com

Game merupakan hasil desain yang dipandang sebagai hiburan. Peminatnya pun beragam mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia. Konten yang disajikan pun bermacam-macam, ada yang hanya berupa hiburan semata, ataupun ditambahkan unsur-unsur lain seperti edukasi, pemasaran, bisnis hingga riset. Hal ini membuat industri dunia game tidak akan pernah sepi seiring berkembangnya teknologi digital. Game akan selalu menghadirkan hal yang baru bagi penikmatnya.

Industri game di Indonesia juga berkembang dengan pesat. Dari tahun 2011 yang diprediksi menghasilkan sekitar 400 game dari 42 pengembang, saat ini diperkirakan sudah ada lebih dari 900 game yang dihasilkan oleh lebih dari 100 pengembang game. Dari hal tersebut merupakan peluang untuk memajukan industry game di Indonesia. Maka dari itu diperlukan suatu pendidikan game yang dapat menghasilkan generasi anak bangsa yang mampu menghasilkan produk game yang dapat bersaing di pasar global.

Kata Kunci : Game, Industri Game, Pendidikan Game, Arsitektur Kontemporer

**Menyetujui,
Dosen Pembimbing 1**

Dr. Johannes Adiyanto, S.T M.T

NIP : 197409262006041002

**Menyetujui,
Dosen Pembimbing 2**

Harrini Mutiara Hapsari, S.T M.Sc M.Si

NIP :

Mengetahui,



**Dekan Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya**

Prof. Ir. Subriyer Nasir, M.S Ph.D

NIP : 196509251991022001



ABSTRACT

Barokah, Ridho Dwi “Educational Recreational Game Center”
Department of Architecture Engineering, Faculty of Engineering
University of Sriwijaya, Campus Of Palembang, Jalan Srijaya Negara, Bukit Besar, Ilir
Barat I, Bukit Lama, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128
Phone : +62 711 580 169, 580069, 580129, 580645
Fax : +62 711 5806444
Email : humas@unsri.ac.id
Email : ridhodwibarokah1@gmail.com

Games is the result of design that is seen as an entertainment. The enthusiasts came from various level of age, ranging from children, adolescents, adults and even the elderly. Content presented also vary, from only a mere entertainment to educational purpose, business or even research. This makes gaming industry will never lack of demand along with the development of digital technology as games will always bring something new for the audience.

The game industry in Indonesia is also growing rapidly. In 2011 predicted that this industry will produce about 400 games from 42 developers, but currently estimated there are already more than 900 games produced by more than 100 game developers. According to that, there’s an opportunity to advance the game industry in indonesia. Therefore required a game education that can produce a generation that is able to produce games that can compete in the global market.

Keywords : Games, Games Industry, Educational Games, Architecture Contemporer

Approved by,
Supervisor 1

Approved by,
Supervisor 2


Dr. Johannes Adiyanto, S.T M.T

NIP : 197409262006041002


Harrini Mutiara Hapsari, S.T M.Sc M.Si

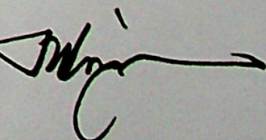
NIP :

Accepted by,

Dean of Faculty of Engineering

University of Sriwijaya




Prof. Ir. Subriyer Nasir, M.S Ph.D

NIP : 196509251991022001



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “ Pusat Rekreasi Edukasi Game”

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 Program Studi Arsitektur di Universitas Sriwijaya. Selama mengikuti pendidikan S1 Teknik Arsitektur sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Allah SWT karena telah memberikan saya kesehatan dan nikmat hidup untuk dapat menjalankan kewajiban saya sebagai seorang mahasiswa dan manusia yang mampu berusaha memberikan yang terbaik.
2. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan berupa doa, materil dan moril .
3. Ibu Ir. Tuter Lusetyowati, M.T , selaku ketua Program Studi Arsitektur, yang selalu bersikap komunikatif terhadap mahasiswanya.
4. Bapak Dr. Johannes Adiyanto, ST., MT, Bapak Dr.Ir. Setyo Nugroho, M.Arc dan Mba Ria Dwi Putri, ST., M.Sc, Selaku dosen pengampu dalam menyusun dan membantu dalam proses menuju akhir S1 dari para mahasiswanya.
5. Bapak Johannes Adi yanto, S.T., M.T. dan Mba Harini Mutiara Hapsari S.T M.Si M.Sc selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak / Ibu Dosen khususnya Program Studi Arsitektur di Universitas Sriwijaya yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
7. Teman –teman seperjuangan Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya Angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

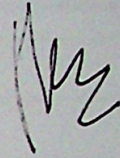
**Perencanaan dan Perancangan Pusat
Rekreasi Edukasi Game Di Palembang**



Ridho Dwi Barokah | 03061281419053

Akhir kata, saya berharap laporan praktek profesi ini dapat bermanfaat bagi saya selaku penulis serta para pembaca, khususnya mahasiswa arsitektur Universitas Sriwijaya.

Palembang, April 2018



Ridho Dwi Barokah



DAFTAR ISI

UPT PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

NO. DAFTAR : ~ 182333

TANGGAL : 05 JUL 2018

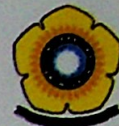
Halaman Pengesahan.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pernyataan Integritas.....	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Bagan.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Sasaran	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Judul.....	7
2.1.1 Perencanaan dan Perancangan.....	7
2.1.2 Pusat Rekreasi Edukasi Game.....	8
2.1.3 Jenis-jenis Game Berdasarkan Platform	10



2.1.4 Jenis-jenis Permainan Berdasarkan Genre Permainannya	10
2.1.5 Tahapan Pembuatan Game.....	10
2.1.6 Kota Palembang.....	10
2.2 Tinjauan Fungsional	17
2.2.1 Aktivitas	17
2.2.2 Kebutuhan Ruang	17
2.3 Tinjauan Tapak.....	19
2.3.1 Kawasan Seberang Ulu I.....	19
2.3.2 Kawasan Alang-Alang Lebar	20
2.3.3 Pembobotan Tapak	21
2.4 Tinjauan Struktur.....	22
2.5 Tinjauan Utilitas.....	22
2.6 Arsitektur Kontemporer.....	24
2.7 Studi Preseden.....	27
2.7.1 Electronic Arts Corporate Campus.....	27
2.7.2 Google Mexico	28
BAB III METODE PERANCANGAN	30
3.1 Pengumpulan Data Penunjang Perancangan.....	30
3.1.1 Data Primer	30
3.1.2 Data Sekunder	30
3.2 Analisis Pendekatan Rancangan	31
3.2.1 Analisa Kawasan	31
3.2.2 Analisa Obyek	32
3.3 Kerangka Berpikir Perancangan	34
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	36
4.1 Analisis Fungsi.....	36



4.2 Analisis Pengguna	37
4.3 Analisis Aktivitas	38
4.4 Analisis Kebutuhan Ruang	40
4.5 Analisis Spasial	42
4.6 Analisis Persyaratan Ruang	44
4.7 Analisis Hubungan Ruang	46
4.8 Analisis Kontekstual.....	48
4.8.1 Latar Belakang Pemilihan Tapak	48
4.8.2 Kriteria Pemilihan Tapak	48
4.8.3 Analisa Kontekstual Lingkungan Sekitar	48
4.8.4 Analisa Peraturan dan Regulasi Tapak	50
4.8.5 Analisa Akseibilitas, Sirkulasi, Kebisingan	51
4.8.6 Analisa Matahari.....	53
4.8.7 Analisa Angin.....	53
4.8.8 Analisa View in-Out	54
4.9 Analisis Geometri an Enclosure.....	55
4.9.1 Analisa Geometri	55
4.9.2 Analisa Enclosure	56
4.10 Analisis Struktur.....	59
4.11 Analisis Utilitas	65
4.11.1 Sistem Elektrikal.....	65
4.11.2 Sistem Sanitasi.....	66
4.11.3 Sistem Penangkal Petir.....	67
4.11.4 Sistem Jaringan Sampah	69
BAB V KONSEP PERANCANGAN	70



5.1 Konsep Dasar	70
5.2 Konsep Perancangan Tapak.....	71
5.2.1 Konsep Zonasi Dalam Tapak	71
5.2.2 Konsep Sirkulasi.....	72
5.2.3 Konsep Vegetasi	72
5.3 Konsep Perancangan Arsitektural	73
5.3.1 Gubahan Massa	73
5.3.2 Konsep Fasad Bangunan	75
5.4 Konsep Struktural.....	76
5.4.1 Sistem Struktur	76
5.5 Konsep Utilitas.....	80
5.5.1 Konsep Pencahayaan Buatan.....	80
5.5.2 Konsep Penghawaan Buatan	81
5.5.3 Konsep Air Bersih dan Kotor	82
5.5.4 Konsep Listrik	83
5.5.5 Konsep Proteksi Kebakaran	83
5.5.6 Konsep Pembuangan Sampah	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Internet Di Indonesia	4
Gambar 2.1 Penggunaan Arcade games pada permainan	10
Gambar 2.2 Perangkat Komputer (PC) Sebagai Sarana Memainkan Game	10
Gambar 2.3 Penggunaan Console Games pada permainan	11
Gambar 2.4 Penggunaan Handheld Games Pada Permainan	11
Gambar 2.5 Penggunaan Mobile Games Pada Permainan	11
Gambar 2.6 Peta Kota Palembang	16
Gambar 2.7 Letak Site di kawasan SU 1 Kota Palembang	19
Gambar 2.8 Letak Site di kawasan Alang-alang Lebar Kota Palembang	20
Gambar 2.9 Electronic Arts Canada	27
Gambar 2.10 Green Rooftop dan Interior	28
Gambar 2.11 Kantor Google Mexico	28
Gambar 2.12 Denah Google Mexico	29
Gambar 4.1 Keadaan Lingkungan Sekitar Tapak	50
Gambar 4.2 Analisa Regulasi Tapak	51
Gambar 4.3 Analisa Kebisingan	53
Gambar 4.4 Analisa Iklim	54
Gambar 4.5 View in-Out	56
Gambar 4.6 Struktur Badan	64
Gambar 4.7 Analisa Air Kotor	68
Gambar 4.8 Sistem Penangkal Petir	69
Gambar 5.1 Konsep Zonasi Dalam Tapak	72
Gambar 5.2 Sirkulasi	73
Gambar 5.3 Konsep Vegetasi.....	74



Gambar 5.4 Konsep Gubahan Massa Utama	75
Gambar 5.5 Konsep Gubahan Massa Pengelola	75
Gambar 5.6 Transformasi Hasil Gubahan Massa	76
Gambar 5.7 Konsep Fasad Bangunan	77
Gambar 5.8 Kolom dan Balok Utama	78
Gambar 5.9 Kolom dan Balok Kedua	79
Gambar 5.10 Potongan Pondasi	79
Gambar 5.11 Struktur Badan Massa Utama	80
Gambar 5.12 Struktur Atap.....	80
Gambar 5.13 Konsep Pencahayaan	81
Gambar 5.14 Lampu TL dan Lampu Down Light	82
Gambar 5.15 Ilustrasi Decorative Lighting	82
Gambar 5.16 Skema Distribusi Penghawaan AC Central	83
Gambar 5.17 Skema Distribusi Aliran Air Bersih	83
Gambar 5.18 Skema Distribusi Aliran Air Kotor	84
Gambar 5.19 Skema Distribusi Aliran Listrik	84
Gambar 5.20 Konsep Pembuangan Sampah	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer	17
Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang	38
Tabel 2.2 Pembobotan Tapak	21
Tabel 2.3 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer	26
Tabel 4.1 Analisis Pengguna Tetap	38
Tabel 4.2 Analisis Pengguna Tidak Tetap	39
Tabel 4.3 Analisa kebutuhan ruang	43
Tabel 4.4 Analisis Luasan Ruang	44
Tabel 4.5 Analisis Luasan Ruang Pengelola, Operasional dan Fasum	45
Tabel 4.6 Analisis Persyaratan Ruang	46
Tabel 4.7 Peraturan dan Regulasi Bangunan	51
Tabel 4.8 Aksesibilitas Pada Tapak.....	62
Tabel 4.9 Analisa geometri	57
Tabel 4.10 Analisa Arsitektural	58
Tabel 4.11 Material Bangunan	60
Tabel 4.12 Analisa Struktur Bawah	61
Tabel 4.13 Analisa Struktur Badan	64
Tabel 4.14 Analisis struktur atap	66
Tabel 5.1 Sistem Struktur	78



DAFTAR BAGAN

Tabel 2.1 Tinjauan Pembuangan Sampah	24
Tabel 3.1 Skema kerangka berfikir	35
Tabel 4.1 Alur Aktivitas Pengunjung	39
Tabel 4.2 Alur Aktivitas Dosen	40
Tabel 4.3 Alur Aktivitas Pengelola	40
Tabel 4.4 Alur Aktivitas Mahasiswa	41
Tabel 4.5 Pola Hubungan Ruang Lantai 1	47
Tabel 4.6 Pola Hubungan Ruang Lantai 2	47
Tabel 4.7 Pola Hubungan Ruang Lantai 3	48
Tabel 4.8 Pola Hubungan Ruang Massa 2	48
Tabel 4.9 Analisa Sistem Elektrikal	67
Tabel 5.1 Konsep Dasar	71



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu kemajuan dari teknologi di era globalisasi ini yaitu mulai berkembangnya permainan secara online atau sering disebut dengan nama game online. Game atau yang biasa anda ketahui dalam bahasa Indonesia “permainan” inilah yang selalu menjadi solusi nomor satu pada saat bosan. Bukan hanya anak-anak yang sering bermain game, banyak orang-orang dewasa yang sering menjadikan game ini menjadi suatu aktifitas yang dapat membuat semangat kembali saat bosan. Dimana game online itu sendiri didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital di dunia maya yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing, juga dapat merangsang pemain untuk mencapai patokan yang bersifat unggul.

Perkembangan Komputer atau teknologi di jaman sekarang sangat terpengaruh terhadap game online di mana perubahannya semakin cepat hingga membuat para gamers berlomba-lomba untuk memiliki dan memainkan game yang mereka senangi sehingga memainkan dengan cara yang sangat mudah tidak perlu bersusah payah memainkannya.

Game merupakan hasil desain yang dipandang sebagai hiburan. Peminatnya pun beragam mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia. Konten yang disajikan pun bermacam-macam, ada yang hanya berupa hiburan semata, ataupun ditambahkan unsur-unsur lain seperti edukasi, pemasaran, bisnis hingga riset. Hal ini membuat industri dunia game tidak akan pernah sepi seiring berkembangnya teknologi digital. Game akan selalu menghadirkan hal yang baru bagi penikmatnya.

Peluang kerja di bidang teknologi digital pada tahun-tahun mendatang diperkirakan akan melonjak drastis seiring dengan kemajuan teknologi. Pada tahun 2015, kebutuhan tenaga IT di luar negeri mencapai 3,3 juta lapangan kerja. Sedangkan dalam negeri sendiri, kebutuhan tenaga IT diperkirakan mencapai



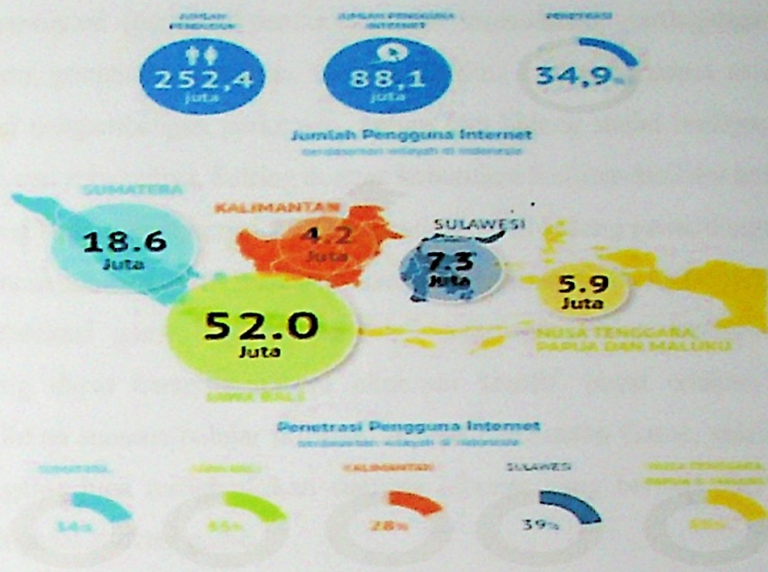
327.813 orang. Hal tersebut juga mempengaruhi perkembangan dunia game di Indonesia.

Industri game di Indonesia juga berkembang dengan pesat. Dari tahun 2011 yang diprediksi menghasilkan sekitar 400 game dari 42 pengembang, saat ini diperkirakan sudah ada lebih dari 900 game yang dihasilkan oleh lebih dari 100 pengembang game. Perkembangan yang pesat ini sayangnya masih belum mampu menyaingi industri game luar negeri. Salah satu permasalahan yang dihadapi industri game nasional adalah proses game design atau perancangan game. Proses ini merupakan proses yang sangat penting karena desain game yang baik akan menjadi media yang efektif untuk berbagai bidang. Bukan hanya hiburan, tetapi juga pendidikan, pemasaran, bisnis, maupun riset.

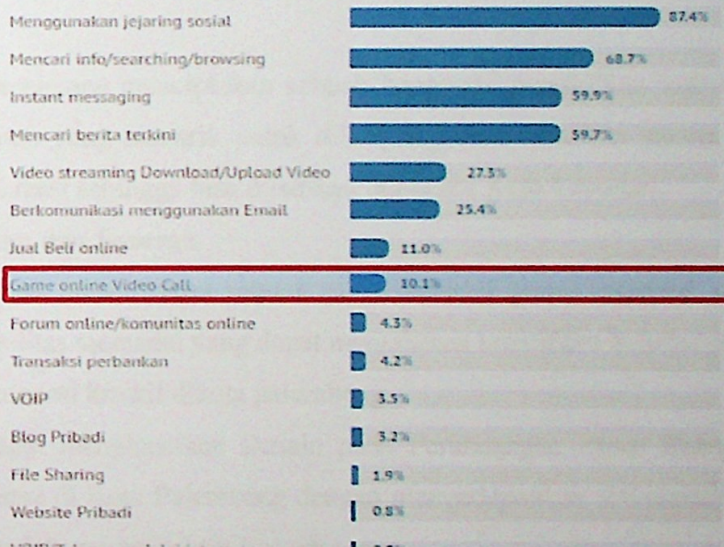
12 tahun terakhir, game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini terlihat dari banyaknya pusat game di kota-kota besar maupun kecil. Bisnis game online di dalam negeri masih besar, disebabkan ekonomi Indonesia yang tumbuh di atas 6% dari tahun ke tahun. Jumlah pemain game online di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet (Mulawati Eva, 2014).

Indonesia merupakan pasar game terbesar di Asia Tenggara. Hal ini berdasarkan laporan terbaru dari firma riset game Newzoo yang berbasis di Belanda. Disebutkan, pendapatan dari sektor industri game pada tahun ini di Indonesia diprediksi mencapai lebih dari USD840 juta. Segmen mobile masih merupakan yang terbesar mencapai 60% dengan potensi pendapatan sebesar USD542,2 juta (<http://www.kominfo.go.id>).

Terdapat lebih dari 25 juta pemain game online di Indonesia, hal ini menunjukkan tren gaming yang sangat menjamur di Indonesia sekarang ini (<http://www.tribunnews.com>). Banyak dari pengguna game online ini berkisar dari umur 12-34 tahun, diantaranya anak-anak, remaja, dan dewasa (ligagame, 2015). Internet sebagai salah satu tonggak utama penyebaran berbagai informasi dan kegiatan gaming memiliki statistik sebagai berikut :



YANG DILAKUKAN KETIKA MENGAKSES INTERNET



Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia

Sumber : Profil Pengguna Internet Indonesia 2014, Halaman 20 dan

32

Palembang sebagai ibukota propinsi Sumatra Selatan mempunyai peranan yang sangat penting sebagai pusat administrasi dan pemerintahan, pusat perdagangan dan jasa, pusat kegiatan industri, maupun pusat pendidikan dan kebudayaan. Pertumbuhan kota Palembang saat ini juga sangat pesat, baik dari



aspek demografi (populasi penduduk), alat transportasi, perdagangan, industri perumahan, pekantoran maupun fasilitas-fasilitas lain yang dapat menimbulkan implikasi pengembangan perkotaan, antara lain bidang sosial budaya, ekonomi, fisik kota dan sebagainya. Seiring dengan kebutuhan fasilitas-fasilitas tersebut, kota Palembang belum mempunyai fasilitas pendidikan di bidang game dengan fasilitas yang mencukupi. Maka dari itu diperlukan sebuah bangunan yang berfungsi sebagai tempat Edukasi game bagi semua umur agar masyarakat terutama di Kota Palembang dapat bersaing di era ekonomi kreatif. pusat edukasi game ini menghadirkan suasana belajar informal berupa pembuatan Game, selain itu pusat edukasi game juga menghadirkan suasana hiburan yang berasal dari kreatifitas belajar di pusat edukasi game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat masalah yang timbul sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan sebuah bangunan pendidikan informal dibidang game yang menarik untuk dikunjungi dan memiliki sarana edukasi dan rekreasi sehingga bisa dijadikan landmark pada kawasan.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1. Dapat menciptakan sebuah pusat edukasi game informal yang terdapat fasilitas memadai yang dapat memajukan kreatifitas industri game pada era ekonomi kreatif dikota Palembang.
2. Dapat menghasilkan Desain pada Perancangan *Pusat Rekreasi Edukasi Game* di Kota Palembang dengan mengedepankan sisi arsitektural dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang lingkup dalam perencanaan dan perancangan pusat edukasi game di Kota Palembang adalah :

1. Mewadahi segala aktifitas dalam pusat edukasi game.



2. Memiliki empat kelompok fasilitas, fasilitas pengelola, fasilitas edukasi, fasilitas hiburan, dan fasilitas penunjang.

1.5 Metodologi Penulisan

Metode pembahasan menggunakan metode analisa deskriptif yaitu dengan cara pengumpulan data-data baik data primer (kondisi eksisting tapak dan topografi) maupun skunder (studi bangunan sejenis) untuk dianalisa dan diperoleh dasar-dasar program perencanaan dan perancangan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Data Primer

Melalui survey langsung ke tempat yang menunjang objek perancangan, misalnya pusat edukasi game

1. Kondisi eksisting tapak
2. Penggunaan bangunan
3. Aktifitas penggunaan bangunan
4. Kebutuhan ruang
5. Peraturan pemerintah mengenai standarisasi pembangunan bangunan dengan fungsi sejenis

2. Data Sekunder

1. RTRWK Kota Palembang
2. RDTRK Kota Palembang
3. Studi banding bangunan sejenis

3. Cara pengumpulan data

1. Studi literatur dari jurnal dan internet
2. Studi literatur dari buku referensi



1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang topik yang dipilih, permasalahan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tinjauan literatur yang terdiri dari pengertian judul, tinjauan fungsional, tinjauan tapak, serta studi preseden bangunan sejenis.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang metode perancangan meliputi pendekatan yang digunakan, pengumpulan data, analisis pendekatan arsitektur, dan elaborasi pendekatan arsitektur

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis fungsional, analisa spasial dan geometri, analisa kontekstual, dan analisa arsitektural dan sintesanya.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab yang berisi konsep perencanaan terpilih yang kemudian akan ditransformasikan dalam bentuk disain.



DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F.D.K., 2007. *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Tataan Edisi Ketiga*.
Terjemahan Hanggan Situmorang. 2008. Jakarta: Erlangga.
- Schodek, D. L., 1992. *Struktur : Edisi Kedua*. Terjemahan Bambang
Suryoatmono. 1999. Jakarta : Erlangga.
- Bowles, J. E., 1988. *Analisis dan Desain Pondasi : Edisi Keempat Jilid 1*.
Terjemahan Pantur Silaban. Tanpa Tahun. Jakarta : Erlangga.
- Bowles, J. E., 1988. *Analisis dan Desain Pondasi : Edisi Keempat Jilid 2*.
Terjemahan Pantur Silaban. Tanpa Tahun. Jakarta : Erlangga.
- <http://www.imaniadesain.com/pencahayaan>, diakses 8 desember 2017
- <https://www.ilmutekniksipil.com/utilitas-gedung/macam-macam-sistem-penyediaan-air-bersih>, diakses 8 desember 2017.
- <https://nurzamancivilian.wordpress.com/2012/01/21/kenapa-menggunakan-truss/>,
diakses 24 november 2017
- Imelda, akmal. *Buku lighting*, gamedia.
- <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-dan-desain-kontemporer>, diakses 2
oktober 2017.
- <https://streamline3d.wordpress.com/2014/10/06/konsep-interior-kontemporer/>,
diakses 2 oktober 2017.
- [http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-
main-game-online](http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online), diakses 28 september 2017
- http://id.wikipedia.org/wiki/Pusat_permainan_dalam_jaringan/2010, diakses 28
september 2017.
- <http://komputerlamongan.com/artikel-game-online/974/>, diakses 25 september
2017.
- http://rzal37.blogspot.co.id/2012/07/utilitas-bangunan_13.html, diakses 12
november 2017.

