

**PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN GAME DI KOTA
SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR CRITICAL
REGIONALISM**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

Mochammad Rafli Handono

H93219045

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mochammad Rafli Handono

NIM : H93219045

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya berjudul “Perancangan Pusat Pengembangan Game di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Critical Regionalisme”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 9 Juli 2023

Yang menyatakan,



Moch. Rafli Handono

NIM H93219045

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : Mochammad Raflic Handono

NIM : H93219045

JUDUL : Perancangan Pusat Pengembangan Game di Kota Surabaya
dengan Pendekatan Arsitektur Critical Regionalism

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 7 Juli 2023

Dosen Pembimbing I



Arfiani Syari'ah, M.T.
NIP. 198302272014032001

Dosen Pembimbing II



Efa Suriani, M.Eng, CCMs.
NIP. 197902242014032003

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Mochammad Raflic Handono ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 11 Juli 2023

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Dosen Penguji I



Arfitani Syari'ah, M.T.
NIP. 198302272014032001

Dosen Penguji II



Efa Surlani, M.Eng, CCMs.
NIP. 197902242014032003

Dosen Penguji III



Ir. Qurrotul A'yun, ST., MT., IPM., ASEAN Eng
NIP. 198910042018012001

Dosen Penguji IV



Kusnul Prianto, ST, MT, IPM
NIP. 197904022014031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Ampel Surabaya




Dr. Saepul Hamdani, M.Pd.
NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mochammad Rafli Handono
NIM : H93219045
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Arsitektur
E-mail address : raflihandono@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN GAME DI KOTA SURABAYA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR CRITICAL REGIONALISM

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 juli 2023

Penulis

(Mochammad Rafli Handono)

ABSTRAK
PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN GAME DI KOTA
SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR CRITICAL
REGIONALISM

Indonesia ialah negara yang kental akan budayanya, mulai dari seni tari, seni batik, dan seni Arsitektural nya, Kota Surabaya merupakan Kota terbesar ke 2 di Indonesia. Dimana merupakan kota yang padat dan mulai penuh dengan kemajuan teknologi yang cenderung terkena dampak masif dari efek globalisasi.

Menurut Ungkapan tersebut menggambarkan pandangan Guru Besar Sastra UI, Riris K Toha Sarumpaet, pada tahun 2016 tentang dampak era globalisasi terhadap generasi muda di Indonesia. Era globalisasi mempengaruhi generasi muda, membuat mereka melupakan budaya lokal dan jati diri tanah air. Kondisi ini menyebabkan bangsa ini menjadi berjiwa konsumtif dan hedonis, hanya peduli pada barang-barang semata, tanpa memperhatikan bagaimana barang itu diciptakan dengan kualitas baik.

Dalam dunia masyarakat millennial, Game menjadi mayoritas hobby mereka, yang di dalam industri game sendiri memiliki suatu peluang yang sangat pesat, dimana 40% total hasil penghasilan dari parekraf indonsia berasal dari game, namun hanya 4% saja yang milik asli dari indonesia.

Hal tersebut yang mendasari perancangan “Pusat Pengembangan Game” berikut dengan pendekatan “Arsitektur Critical Regionalism” untuk menjawab kedua masalah makro tersebut, agar Ekosistem Game indonesia bisa saling berkumpul dalama satu tempat yang harmonis.

Kata Kunci : Budaya, Globalisasi, Game, Arsitektur Critical Regionalism

ABSTRACT
DESIGN OF A GAME DEVELOPMENT CENTER IN THE CITY
OF SURABAYA WITH A CRITICAL REGIONALISM ARCHITECTURE
APPROACH

Indonesia is a country that is thick with its culture, ranging from dance, batik art, and architectural art, Surabaya City is the 2nd largest city in Indonesia. Where is a densely populated city and is full of technological advances that tend to be massively affected by the effects of globalization.

According to this expression, it describes the views of UI Professor of Literature, Riris K Toha Sarumpaet, in 2016 regarding the impact of the globalization era on the younger generation in Indonesia. The era of globalization affects the younger generation, making them forget local culture and national identity. This condition causes this nation to become a consumptive and hedonic spirit, only concerned with goods, without paying attention to how good quality goods are made.

In the world of millennial society, games are the majority of their hobby, which in the game industry itself has a very rapid opportunity, where 40% of the total income from Indonesian parekraf comes from games, but only 4% is originally from Indonesia.

This is what underlies the design of the "Game Development Center" along with the "Architectural Critical Regionalism" approach to answer these two macro problems, so that the Indonesian Game Ecosystem can come together in one harmonious place.

Keywords: Culture, Globalization, Games, Critical Regionalism Architecture

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	vii
BAB I.....	1
1.1 Pengertian Judul.....	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Ruang Lingkup Proyek.....	5
1.4.1 Batasan Perancangan.....	5
1.4.2 Batasan Tema.....	6
BAB II.....	7
2.1 Definisi Objek.....	7
2.1.1 Definisi Studio Game.....	7
2.1.2 Unsur-unsur dalam studio game.....	7
2.2 Gambaran Umum Kondisi Site.....	9
2.3 Analisis Fungsi dan Aktivitas.....	10
2.3.1 Analisis Fungsi.....	11
2.3.2 Analisis Pengguna.....	11
2.3.3 Analisis Aktivitas.....	14
2.4 Analisis Ruang.....	21
2.4.1 Analisis Zonasi Ruang.....	21
2.4.2 Kriteria Ukuran Ruang.....	22
BAB III.....	28
3.1 Pendekatan Rancangan.....	28
3.1.1 Definisi Arsitektur Regionalisme.....	28

3.1.2 Definisi Arsitektur Critical Regionalisme.....	29
3.1.3 Integrasi Keislaman.....	32
3.2 Konsep Perancangan (Objek).....	34
3.2.1 Konsep Dasar	34
3.2.2 Konsep Bangunan	34
3.2.3 Tagline	35
BAB IV	36
4.1 Rancangan Arsitektur.....	36
4.1.1 Konsep Tapak	36
4.1.2 Konsep Ruang.....	38
4.2 Rancangan Struktural.....	40
4.3 Rancangan Utilitas	40
BAB V	43
5.1 Kesimpulan	43
DAFTAR PUSTAKA	44



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1.1 Peta RDTR Lokasi Perancangan.....	9
2. Gambar 3.1.2.1 Diagram Critical Regionalism.....	30
3. Gambar 3.2.2.1 Gulat Okol.....	35
4. Gambar 4.1.1 Wujud Bangunan.....	36
5. Gambar 4.1.1.2 Wujud Siteplan.....	37
6. Gambar 4.3.1 Basement Bangunan Perancangan	41

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.3.1 Analisis Fungsi	11
2. Tabel 2.3.2 Analisis Pengguna.....	12
3. Tabel 2.3.3 Analisis Aktivitas.....	14
4. Tabel 2.4.1 Analisis Zonasi Ruang	21
5. Tabel 2.4.2 Analisis Kebutuhan Besaran Ruang.....	22

DAFTAR BAGAN

1. Diagram 2.3.2.1 : Aktivitas Karyawan Game Developer Tetap	12
2. Diagram 2.3.2.2 : Aktivitas Pengunjung Harian	13
3. Diagram 2.3.2.3 : Aktivitas Pengunjung Musiman.....	13
4. Diagram 2.3.2.4 : Aktivitas Developer / Penyewa Lokal	13
5. Diagram 2.3.2.5 : Aktivitas Karyawan Servis.....	14

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Berikut adalah penjelasan mengenai judul Perancangan Pusat Pengembangan Game di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme:

1. *Game* (Permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.
2. *Game development* (Pengembangan Game) adalah proses menciptakan dan mengembangkan video game. Game development melibatkan komponen-komponen seperti perancangan konsep game design, baik level design, gameplay, maupun mekanisme game, serta pembuatan desain asset visual dan audiovisual game.
3. *Center* (Pusat) dalam terjemahan ke bahasa Indonesia adalah pusat dan arti pusat dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah tempat yang letaknya bagian tengah, pokok pangkal yang menjadi pempunan.

Yang dapat disimpulkan bahwa perancangan akan memberi tempat pokok untuk proses pengembangan game dari berbagai aspek dan dari segala bentuk produksi yang di fokuskan untuk mengembangkan game.

1.2 Latar Belakang

Industri Game di Indonesia menjadi yang terunggul dalam mendapat keuntungan se-Asia Tenggara. Menurut data dari Newzoo Indonesian Gaming industry 2019-2020 revenue Indonesia meningkat pesat sebanyak 1.3 milyar US Dollar dan meningkat sebesar 31% menjadi 1.7 milyar US dollar dengan perkiraan akan meningkat 10% per-tahunnya. Pembagian revenue ditinjau dari media ponsel

sebesar 1.4 Milyar US dollar (80%), PC 0.2 Milyar US dollar (14 %) dan Console 0.1 milya US dollar (6%). Sekarang indonesia menempati nomor 1 se-Asia tenggara yang diikuti Malaysia sebesar 0.9 milyar US dollar di urutan ke dua, dan Thailand sebesar 0.7 milyar US dollar di urutan ke tiga.

Meski begitu Menteri Komunikasi dan Informasi (Menkominfo) Johnny G. Plate mendukung langkah untuk mendorong industri game di indonesia dan menguasai pasar dalam negeri, dikarenakan dalam data industri game lokal dari Asosiasi Game Indonesia (AGI) di tahun 2020 menyatakan bahwa hanya 2% game developer lokal yang berkecimpung di indonesia, dimana pasar masih dikuasai oleh negara luar. Johnny G.Plate bertujuan ingin melihat para pelaku industri game dalam negeri dapat menguasai pangsa pasar yang lebih besar di negeri sendiri, agar dapat menciptakan produk-produk game yang bisa bersaing dengan game developer global, dan membuka mata dunia bahwa Indonesia bukan sekadar pasar tapi juga pemain penting dalam tatanan industri game dalam negeri maupun luar negeri.

Untuk menghasilkan bakat-bakat berkompetensi guna mendorong perkembangan industri game di Indonesia, berbagai universitas di Surabaya telah menyediakan program studi Pengembangan Game, seperti ITS, UBAYA, UC, dan PENS, yang telah meluluskan banyak ahli pengembang game yang siap untuk menciptakan game berkualitas, mulai dari edukatif hingga game yang populer di pasaran. Sayangnya, terdapat sedikit jumlah studio pengembang game di Surabaya yang dapat menampung lulusan-lulusan tersebut.

Menurut Samuel Henry dalam bukunya yang berjudul Cerdas Dengan Game (2010), terdapat persepsi negatif terhadap game yang muncul karena orang tua kurang memahami manfaat dan potensi game dalam perkembangan dan pendidikan anak-anak. Sebenarnya, tidak semua game memiliki dampak negatif secara inheren. Namun, sebagai pengaruh bagi anak-anak, penting bagi orang tua untuk mempertimbangkan jenis game yang sesuai untuk anak dan mengatur batasan waktu bermain. Pengaruh positif game dapat memiliki aspek edukatif di berbagai jenisnya, seperti strategi, teka-teki, peran-peranan, permainan arkade, petualangan, pertarungan, dan aksi. Game-game ini dapat mengasah fokus dan keterampilan pemecahan masalah, dalam webinar, Daphne Bavelier (2012) menyampaikan, "Game aksi memberikan manfaat yang signifikan, dan ini adalah fakta. Penelitian

kami juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui bermain game ternyata dapat dengan cepat diserap oleh seseorang. Dengan kata lain, game dapat membantu individu yang menghadapi kesulitan dalam konsentrasi."

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak selamanya game hanya memiliki dampak negatif. Game juga mengandung pelajaran yang terkait dengan keterampilan yang sulit dilakukan secara manual. Keahlian dalam penglihatan, keterampilan dalam menghubungkan mata dan tangan, serta kemampuan berpikir, secara tidak langsung ditingkatkan melalui bermain game. Minat terhadap game mendorong seseorang untuk terus memainkannya. Seiring berjalannya waktu, kemampuan tersebut perlahan-lahan akan meningkat.

Kurangnya pemahaman dalam apresiasi membuat para developer merasa enggan untuk memasarkan game mereka di dalam negeri. Kurangnya pemahaman akan proses pembuatan dan bentuk sebuah karya seni dalam game menjadi hambatan bagi para developer lokal untuk bernaung menguasai pasar lokal. Banyak sekali budaya cacian, kritik pedas, ujaran kebencian, kekurangan bentuk apresiasi hingga khususnya budaya pembajakan atau *piracy* yang membuat kerugian kepada pengembang game itu sendiri yang kerap terjadi, sehingga terkesan kental dalam perilaku warga Indonesia dan sangat susah untuk merubahnya, hal-hal seperti itulah yang membuat para game developer lokal enggan untuk memasarkan game nya di dalam negeri.

Kekurangannya koneksi fisik dan ruang yang terjalin dengan para Developer lokal antar Developer lokal serta Publisher dan juga penikmat game masih juga belum terjalin dengan lancar dimana mereka tidak tahu banyak tentang satu sama lain antar Developer, dalam suatu interview game developer lokal Toge Production Founder nya menyatakan bahwa hubungan antar developer masih belum sepenuhnya dapat terjawab, keinginan untuk bekerja sama belum dapat terjawab dalam status via internet saja. Sama halnya dengan faktor penjualan, dimana *Physicall Copy* game nya serta pengenalan tentang berita pengembangan game masih sepenuhnya berdasar dari akses Internet, masih belum ada ruang khusus

untuk bertemunya aspek Ekosistem Game di Indonesia untuk bersama secara harmonis.

Menurut ungkapan oleh Guru Besar Sastra UI, Riris K Toha Sarumpaet (Jakarta, 2016), Seiring berkembangnya jaman, era globalisasi ini juga mempengaruhi generasi muda lupa akan budaya lokal, melupakan jati diri tanah air bangsa. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dalam arus globalisasi yang tinggi intensitasnya dan tidak diimbangnya dengan penanaman ideologi bangsa yang kuat dan kualitas pendidikan yang memadahi dari penyelenggara negara pada rakyatnya, menyebabkan bangsa ini hanya melahirkan insan – insan yang gila akan pragmatisme dan konsumerisme, hingga bangsa ini telah menjadi bangsa berjiwa konsumtif dan hedonis yang gila akan barang-barang semata, tanpa mau belajar bagaimana cara barang itu diciptakan dengan kualitas baik. Gencarnya arus globalisasi dengan diikuti hadirnya kecanggihan teknologi di dalam penerapannya yang menerpa Indonesia, membuat lahirnya peradaban menuju kearah dunia barat. Lahirnya modernisasi di dalam masyarakat kita telah sedikit banyak merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat, sehingga peradaban yang tercipta merupakan duplikasi budaya masyarakat barat yang cenderung berjiwa konsumtif dan hedonis. Berbagai macam fenomena kehidupan yang terjadi di lingkungan masyarakat dewasa ini, telah mengilustrasikan suatu keadaan yang mencerminkan layaknya kehidupan masyarakat dunia barat.

Dengan banyaknya isu game developer lokal, penelitian ini bertujuan untuk membuat pengaruh positif dan ekosistem dari yang gersang hingga berkembang baik dalam industri game di indonesia, dalam bentuk rancangan *Mixed-Use Building* yang akan menjadi suatu tempat bernaungnya Ekosistem Industri Game yang meliputi; Produksi; Monetisasi; Distribusi; Apresiasi; dan Studi. Rancangan akan berupa pusat para Game Developer, Publisher, Player, serta Mahasiswa dan Pelajar berkumpul menumbuhkan ekosistem industri game dengan baik, Pusat Pengembangan Game (*Game Development Center*) ini diharapkan dapat menyatukan aspek-aspek tersebut menjadi kesatuan yang harmonis.

Arsitektur Critical Regionalisme akan digunakan dalam rancangan ini, bertujuan untuk menjawab krisis identitas negara Indonesia dan ruang sebagai koneksi ekosistem yang berada pada dalam negeri serta pada luar negeri dalam bentuk bangunan massive, dan membuat kesadaran tentang eksistensi Indonesia kepada para masyarakat luar negeri serta dalam negeri dengan wujud bangunan yang mewakili wujud identitas Game Developer Indonesia di Indonesia sendiri. Dikarenakan isu game developer ialah masalah eksistensi dan koneksi, selaras dengan tema dan tujuan dari Arsitektur Regionalisme, dimana budaya dan identitas suatu daerah ditransformasi dan diangkat dalam bentuk gaya arsitektural untuk menarik ketertarikan para masyarakat dalam negeri dan luar negeri akan eksistensi Game di Indonesia, serta sebagai tempat dimana para pembuat dan pembeli serta orang awam dapat bergabung dalam satu tempat untuk mengangkat ekosistem game Indonesia dengan baik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan dengan bagaimana rancangan *Game Development Center* menciptakan tempat dimana Ekosistem Game Developer dalam negeri bisa berkembang dan tumbuh dengan baik?, dan bagaimana pendekatan perancangan dapat menjawab permasalahan objek rancangan?

1.4 Ruang Lingkup Proyek

1.4.1 Batasan Perancangan

Lingkup batasan perancangan yaitu berfokus pada Fungsi dimana Ekosistem Game Indonesia bisa saling berkumpul dalam satu tempat, yang menjadikan bangunan ini menjadi Mixed Use Building, meliputi Studio Game, Area Exhibition, Retail dan ruang pelatihan / Kelas yang disesuaikan pada aspek bentuk arsitektural dan fungsi bangunan serta untuk mewadahi segala kegiatan yang dibutuhkan seperti fasilitas kantor, dan kebutuhan ruang kelas, ruang multimedia, meeting room, exhibition space, Retail Electronic serta F&B.

1.4.2 Batasan Tema

Dalam lingkup Arsitektur Regionalisme berfokus pada cara mengangkat aspek budaya suatu kawasan menjadi bentuk arsitektural, mentransformasi menjadi bentuk yang dominan dan mewakili sehingga menjadi bentuk suatu identitas dalam wujud suatu bangunan. dengan olahan dari material tradisional seperti kayu dan batuan yang dielevasi menjadi dengan teknologi yang lebih modern sebagai fasad dan bentukan bangunan yang menunjukkan transformasi suatu tradisi menjadi identitas yang dapat menjadi wajah yang dikenal.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Definisi Objek

Pusat Pengembangan Studio Game di Surabaya merupakan objek rancangan yang berfokus pada pengembangan suatu video game yang berupa gedung dan perkantoran serta menjadi objek lapangan pekerjaan baru bagi sarjana yang mempunyai keahlian di bidang editing, arsitektur maupun multimedia.

2.1.1 Definisi Studio Game

Jika kita mengacu pada makna kata-kata yang disebutkan, studio game bisa dijelaskan sebagai sebuah tempat yang secara spesifik digunakan untuk menciptakan game. Studio game berfokus pada dua area utama. Pertama, studio tersebut bertanggung jawab untuk membuat dan mengembangkan game yang diproduksi oleh mereka. Kedua, mereka juga bertugas untuk memasarkan game tersebut kepada masyarakat secara luas, baik dalam bentuk fisik (copy fisik) maupun digital (copy digital).

Dalam konteks Studio Game, terdapat tiga kategori berdasarkan fungsi dan aktivitasnya, yaitu primer, sekunder, dan penunjang. Fungsi primer pada bangunan melibatkan area-area yang bersifat pribadi seperti ruang kerja, ruang manajemen, ruang rapat, dan ruang penyimpanan. Fungsi sekunder pada bangunan melibatkan area-area yang bersifat semi-publik atau publik seperti ruang resepsionis dan ruang pelatihan. Sedangkan, fungsi penunjang melibatkan area-area yang bersifat publik seperti aula, mushola, dan kafe.

2.1.2 Unsur-unsur dalam studio game

Menurut Erik Bethke (2003, 39-62), dalam studio game terdapat beberapa unsur yang terlibat. Unsur tersebut terdiri dari:

1. Bagian Produksi Game:
 - a) Divisi Desain: Bertanggung jawab dalam merancang konsep dan elemen-elemen game.
 - b) Divisi Gambar: Menghasilkan gambar-gambar yang meliputi antarmuka pengguna, karakter, dan lingkungan game.

- c) Divisi Suara: Menciptakan efek suara, musik, dan dialog yang terdapat dalam game.
 - d) Divisi Coding: Mengembangkan dan memprogram fitur-fitur game serta elemen-elemen pergerakan yang ada di dalamnya.
 - e) Divisi Manajemen Produksi: Mengatur produksi animasi, termasuk Animasi dapat dibuat dengan memanfaatkan teknik key framing dan motion capture.
2. Divisi Jaminan Kualitas (QA):
- a) Divisi Penerbit QA: Menguji game sebelum diluncurkan ke pemain beta tester.
 - b) Beta Test: Tahap pengujian oleh pemain beta tester untuk menemukan dan melaporkan masalah dalam game.
3. Divisi Bisnis:
- a) Divisi Pengembang Bisnis: Bertanggung jawab atas penjualan dan pemasaran game.
 - b) Divisi Lisensi: Mengurus pengaturan lisensi untuk game yang akan dijual.
 - c) Divisi Promosi: Memasarkan dan mempromosikan game kepada pembeli potensial.
 - d) Divisi Pedoman dan Strategi Bermain: Membuat panduan bermain dan strategi untuk game yang telah dibuat.
 - e) Divisi Produksi Pabrikasi: Melakukan proses replikasi game yang siap untuk didistribusikan ke pasar.
 - f) Divisi Menghasilkan perangkat keras yang dirancang khusus untuk game yang telah dibuat.

4. Divisi Setelah Peluncuran:

Bertanggung jawab dalam perbaikan, pembaruan, dan dukungan terhadap game setelah diluncurkan kepada pemain.

Setiap divisi memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda dalam proses produksi dan pemasaran game.

2.2 Gambaran Umum Kondisi Site

Lokasi tapak berukuran 25.000 m², Terletak di Jl. Mayjend. Jonosewojo, Kec. Dukuhpakis, Kota SBY, Jawa Timur. Menurut Peta Peruntukan RDTR Surabaya area tersebut termasuk zona Perdagangan dan Jasa, Kawasan Khusus sebagai pusat pertumbuhan. Oleh karena itu, site ini memiliki potensi untuk dibangun sebuah area lapangan pekerjaan dan perkantoran seperti Studio Game untuk mewadahi lulusan game yang berada di Surabaya dan sekitarnya.



1. Gambar 3.1.1 Peta RDTR Lokasi Perancangan

Sumber: Peta RDTR Surabaya, 2022

Berikut merupakan data site terpilih dengan kegiatan CBD (Central Bussiness District):

1. Lokasi : Jl. Mayjend. Jonosewojo
2. Batasan Site : - Utara : Permukiman (Bukit Golf)
- Barat : Perdagangan & Jasa (Trading Co.)
- Timur : Perdagangan & Jasa (Elektronik Hartono)
- Selatan : Perdagangan & Jasa (Mall Lenmarc)
3. Luasan Site : 14.000 m²
4. Potensi Site : - Akses tapak mudah dicapai dekat dengan Jalan Raya
- Dekat dengan fasilitas penunjang

- Kondisi tanah baik dan relative datar
- Jaringan utilitas yang memadai

Terdapat peraturan zona peruntukan lahan seperti :

1. Zona : Perdagangan dan Jasa (K)UP VIII DUKUH PAKIS
2. Sub-Zona : Skala Regional/Kota/UP (K-5)
3. Kegiatan : Central Bisnis/Superblok (Mixed Use)
 - a) KDB maksimum : 50%
 - b) KLB maksimum : 2 poin = 4 Lantai
 - c) KDH minimum : 10%
 - d) Tinggi maksimum yang diizinkan ialah : 200 m
(untuk lebar jalan 20 m - 40 m)
(Lebar Jalan = 30 m)
 - e) GSB minimum : 5 meter
 - f) Jumlah lantai basement maksimum : 3 lantai
4. Kegiatan : Kantor (Sistem blok)
 - a) KDB maksimum : 50%
 - b) KLB maksimum : 9 poin = 18 Lantai
 - c) Tinggi bangunan maksimum yang diizinkan : 200 meter
5. Kegiatan : Pusat perbelanjaan/Mall
 - a) KDB maksimum : 50%
 - b) KLB maksimum : 2 poin = 4 Lantai
 - c) Tinggi bangunan maksimum yang diizinkan : 50 meter

2.3 Analisis Fungsi dan Aktivitas

Studio Game adalah suatu konsep yang bertujuan untuk menjadi tempat bagi lulusan yang memiliki keahlian di industri permainan, sebagai ruang kerja untuk pengembang lokal, untuk memasarkan dan melelang permainan, serta sebagai lokasi untuk mengadakan acara-acara permainan dan sebagai pusat pertemuan para pengembang permainan di Surabaya dan seluruh Indonesia.

2.3.1 Analisis Fungsi

Rancangan studio game memiliki beberapa tujuan untuk memberikan tempat bagi semua kegiatan di dalamnya. Tujuan dalam rancangan ini terdiri dari tiga jenis, yaitu tujuan utama, tujuan pendukung, dan tujuan penunjang. Berikut adalah penjelasan mengenai tujuan utama, tujuan pendukung, dan tujuan penunjang:

1. Tabel 2.3.1 Analisis Fungsi

No.	Jenis Fungsi	Fungsi	Kebutuhan Ruang Makro
1	Primer (Pembuatan game)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studio Game berperan sebagai pusat tempat pembuatan, pengembangan, dan distribusi game. 2. Studio Game menjadi tempat yang menyediakan fasilitas bagi para Developer game lokal yang membutuhkan ruang kerja. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Game Studio 2. Rental Studio
2	Sekunder (Tempat berkumpulnya pengunjung/non Karyawan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studio Game berperan sebagai tempat pertemuan bagi masyarakat yang ingin memperoleh informasi tentang permainan. 2. Studio Game menjadi tempat berkumpul para Pengembang Game untuk saling berinteraksi. 3. Studio Game berfungsi sebagai lokasi pertemuan antara masyarakat dengan para Pengembang Game. 4. Studio Game menjadi pusat penyelenggaraan acara permainan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Serbaguna 2. Exhibition Hall/Retail 3. Venue
3	Penunjang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studio Game berperan sebagai fasilitas untuk istirahat. 2. Studio Game berfungsi sebagai fasilitas untuk menyegarkan diri. 3. Studio Game menjadi tempat untuk beribadah. 4. Studio Game berperan sebagai fasilitas untuk merawat lokasi. 5. Studio Game menjadi pusat penempatan kendaraan. 6. Studio Game berfungsi sebagai tempat parkir kendaraan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamar Tamu 2. Gym, Taman, F&B 3. Mushollah 4. Ruang servis dan perawatan 5. Area Parkir Terpusat

Sumber : Hasil Analisis, 2022

2.3.2 Analisis Pengguna

Dalam konteks ini, istilah "pengguna" mengacu pada orang atau kelompok individu yang memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam rancangan ini. Dalam perancangan studio game, ada beragam jenis pengguna yang dapat diidentifikasi berdasarkan analisis aktivitas sebelumnya. Oleh karena itu, dalam rancangan ini,

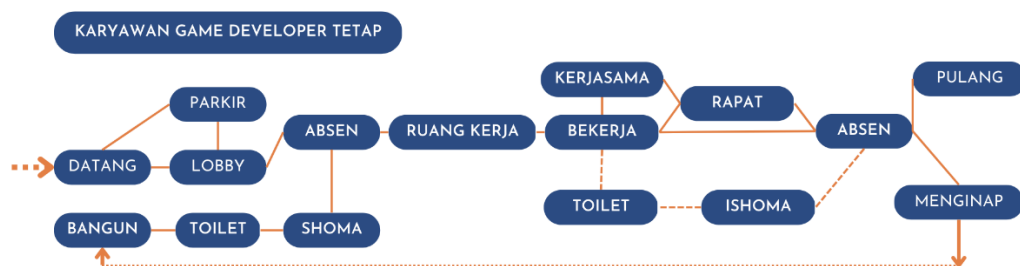
pengguna diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori yang dijelaskan secara rinci dalam tabel berikut ini:

2. Tabel 2.3.2 Analisis Pengguna

No	Pengguna Secara Makro	Pengguna Secara Mikro
1	Karyawan Game Developer Tetap	Desainer Konsep Permainan, Pemimpin Permainan, Pembuat Lisensi, Ahli Jaringan Koneksi, Animator, Pemberi Suara, Profesional, Perancang Level, Programmer Permainan, Komposer Musik, Tim Manajemen, Perancang Perangkat Keras, Teknisi, Pembawa Acara, Duplikator, Asisten Direktur, Desainer Grafis 3D, Penanggung Tanggung Jawab, Desainer Grafis, Aktor, Programmer Animasi, Sutradara, Pengembang Panduan Bermain, Fotografer, dan Staf Resepsionis.
2	Pengunjung	Pendana, Pelajar, Pengunjung umum, Peserta demo game, Pembeli, Mahasiswa, dan Tamu.
3	Pengunjung Musiman	Peserta acara, media massa, staf penjualan tiket, peserta pertandingan E-Sport, pengunjung acara, dan tamu undangan.
4	Developer & Penyewa Lokal	Penyewa Kantor, Developer Lokal.
5	Karyawan Servis	Staff kebersihan, plumbing, kelistrikan, perawatan bangunan, staff keamanan.

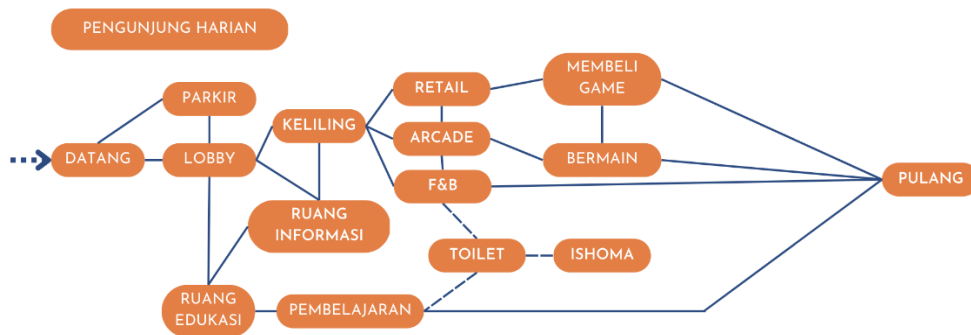
Sumber : Hasil Analisis, 2022

Dari hasil analisis yang ada dalam gambar berikut, dijelaskan tentang bagaimana alur pergerakan pengguna dalam ruangan tersebut.



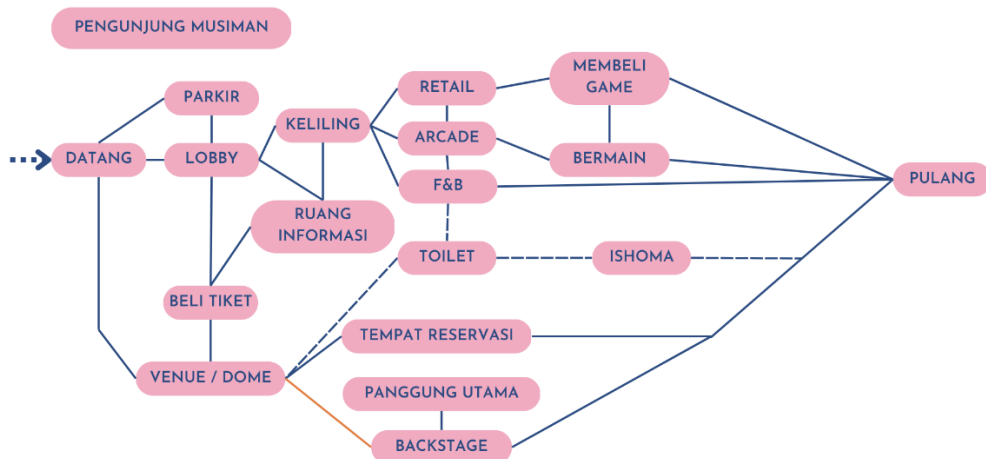
1. Diagram 2.3.2.1 : Aktivitas Karyawan Game Developer Tetap

Sumber : Hasil Analisis, 2022



2. Diagram 2.3.2.2 : Aktivitas Pengunjung Harian

Sumber : Hasil Analisis, 2022



3. Diagram 2.3.2.3 : Aktivitas Pengunjung Musiman

Sumber : Hasil Analisis, 2022



4. Diagram 2.3.2.4 : Aktivitas Developer / Penyewa Lokal

Sumber : Hasil Analisis, 2022



5. Diagram 2.3.2.5 : Aktivitas Karyawan Servis

Sumber : Hasil Analisis, 2022

2.3.3 Analisis Aktivitas

Peserta dalam kegiatan di studio game memiliki keanekaragaman latar belakang, dari mereka yang terlibat dalam pekerjaan di studio game hingga masyarakat yang datang mengunjungi studio tersebut. Analisis aktivitas ini diuraikan melalui pengelompokan fungsi dengan penjelasan tentang klasifikasi fungsi, jenis aktivitas, karakteristik aktivitas, peserta aktivitas, dan pola perilaku beraktivitas. Seluruh informasi ini akan disajikan secara terperinci dalam tabel yang disediakan berikut ini:

3. Tabel 2.3.3 Analisis Aktivitas

Kategori Fungsi	Varian Kegiatan	Rincian Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Peserta Kegiatan	Pola Perilaku	Lingkungan
PRIMER	Produksi Game	Visual Design, Game Design	Fleksibel, Senin-Jum'at	Illustrator	Beberapa tindakan yang terjadi termasuk datang, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, menggambar, dan bergerak secara aktif.	Game Studio
				Concept Designer	Beberapa aktivitas yang dilakukan meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, merancang konsep permainan, dan menulis skenario permainan, dan bergerak secara dinamis.	
				3D Illustrator	Beberapa aktivitas yang terlibat meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, membuat model 3D, dan bergerak secara aktif.	

		Melakukan pergerakan dan menyusun gambar yang sudah dipersiapkan.	Fleksibel, Setiap Hari	Animator	Beberapa kegiatan yang dilakukan termasuk datang, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, membuat animasi, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	Studio Animasi
				Sutradara	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, mengarahkan, mengawasi, berdiskusi, melihat hasil rekaman, dan bergerak secara aktif.	
Kategori Fungsi	Varian Kegiatan	Rincian Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Peserta Kegiatan	Pola Perilaku	Lingkungan
PRIMER	Produksi Game	Memberi gerakan dan menyusun gambar yang telah disiapkan	Fleksibel, Setiap Hari	Pembantu Sutradara	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, mengarahkan, mengawasi, berdiskusi, melihat hasil rekaman, dan bergerak secara aktif.	Studio Animasi
				Juru Kamera	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, melakukan perekaman, berdiskusi, melihat hasil rekaman, dan bergerak secara aktif.	
				Aktor	Beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi berkomunikasi, duduk, berjalan, melakukan gerakan sesuai skenario, berdiskusi, melihat hasil rekaman, bergerak secara aktif, kedatangan, dan berdiri.	
				Staff Helper	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi berkomunikasi, berdiskusi, memberikan bantuan dalam berbagai jenis kegiatan di dalam Studio, duduk, melihat hasil rekaman, bergerak secara aktif, berdiri, berjalan, dan kedatangan.	
			Melakukan pembuatan mesin permainan dan mengintegrasikan gambar ke dalam permainan.	Fleksibel, Senin - Jum'at	Game Programmer	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk merancang mesin permainan, berdiskusi, bergerak secara aktif, berkomunikasi, duduk, menciptakan animasi permainan, kedatangan, berdiri, dan berjalan.

				Visual Programmer	Beberapa kegiatan yang dilakukan termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, mengimplementasikan desain ke dalam permainan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	
				Programer Level Designer	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, merancang tingkat kesulitan dan misi dalam permainan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	
				Internet Connection Programmer	Beberapa kegiatan yang dilakukan termasuk datang, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, mengkonfigurasi jaringan nirkabel game, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	
Kategori Fungsi	Varian Kegiatan	Rincian Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Peserta Kegiatan	Pola Perilaku	Lingkungan
PRIMER	Produksi Game	Melakukan proses pembuatan rekaman suara dan audio yang akan diintegrasikan ke dalam permainan.	Fleksibel, Setiap Hari	Komposer	Beberapa aktivitas yang terlibat mencakup tindakan kedatangan, interaksi komunikasi, posisi duduk, posisi berdiri, pergerakan berjalan, proses perekaman suara, kreativitas dalam menciptakan audio dan musik, diskusi, dan keterlibatan dalam gerakan aktif.	Recording Studio
				Pengisi Suara	Beberapa kegiatan yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, merekam, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	
				Staff Helper	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, membantu komposer, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	
		Melakukan diskusi mengenai hasil atau hal-hal yang akan dikerjakan.	Fleksibel, Kondisional	Karyawan Studio produksi game	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	Ruang Rapat
Jaminan Kualitas	Melakukan uji coba terhadap permainan yang telah dibuat untuk memastikan tidak terdapat kesalahan (bug) di dalamnya.	Fleksibel, Setiap Hari	Penanggung Jawab	Beberapa kegiatan yang terjadi melibatkan tindakan kedatangan, interaksi komunikasi, posisi duduk, posisi berdiri, pergerakan berjalan, penjelasan permainan, penerimaan laporan, pengawasan, diskusi, dan partisipasi dalam gerakan aktif..	Ruang Percobaan game	

				Karyawan Studio produksi game	Beberapa kegiatan yang terjadi melibatkan tindakan kedatangan, interaksi komunikasi, posisi duduk, posisi berdiri, pergerakan berjalan, proses instalasi game, mencoba game, diskusi, dan partisipasi dalam gerakan aktif.	
				Game Tester	Beberapa kegiatan yang terjadi meliputi tindakan kedatangan, interaksi komunikasi, posisi duduk, posisi berdiri, pergerakan berjalan, bermain game, pembuatan laporan dari hasil bermain, diskusi, dan partisipasi dalam gerakan aktif.	
		Kegiatan berdiskusi dan membuat laporan mengenai hasil uji coba game.	Fleksibel, Kondisional	Karyawan Studio produksi game	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	Ruang Rapat
Kategori Fungsi	Varian Kegiatan	Rincian Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Peserta Kegiatan	Pola Perilaku	Lingkungan
PRIMER	Pemasaran Game dan penjualan	Tahap terakhir dalam pembuatan game sebelum diluncurkan ke masyarakat.	Fleksibel, Senin - Jum'at	Pihak yang bertanggung jawab dalam menciptakan lisensi.	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, membuat lisensi, dan bergerak secara aktif.	Ruang pra-pemasaran
				Pihak yang bertugas dalam menciptakan pedoman bermain.	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, membuat pedoman bermain, dan bergerak secara aktif.	
				Pihak yang bertanggung jawab dalam menciptakan perangkat keras.	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, membuat alat bermain, dan bergerak secara aktif.	
				Pihak yang bertugas dalam membuat salinan fisik	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, membuat salinan game, dan bergerak secara aktif.	

		Melakukan aktivitas pemasaran untuk mempromosikan game yang siap diluncurkan.	Fleksibel, Setiap Hari	(hardcopy).	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, menerima laporan, melakukan pemasaran, dan bergerak secara aktif.	Retail Pemasaran
				Penanggung Jawab		
	Pengawasan dan pemonitoring game secara online	Melakukan pengendalian dan pemeliharaan terhadap game berbasis internet yang telah dipublikasikan.	Fleksibel, Kondisional	Mekanik	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, melakukan perawatan server, mengunggah pembaruan game, dan bergerak secara aktif.	Ruang Server
					Fleksibel, Kondisional	Game Master
		Fleksibel, Senin - Jum'at	Resepsionis	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, menerima keluhan, menerima saran, membuat laporan, memberikan laporan kepada pemimpin, dan bergerak secara aktif.	Ruang Costumer Service	
Kategori Fungsi	Variasi Kegiatan	Rincian Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Peserta Kegiatan	Pola Perilaku	Lingkungan
SEKUNDER	Membuat game	Developer lokal memanfaatkan ruangan di Studio Game sebagai tempat kerja mereka.	Fleksibel, Setiap Hari	Developer Lokal	Beberapa kegiatan yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, bergurau, membuat game, dan bergerak secara aktif.	Studio Sewa
	Membeli atau memesan game	Para Developer lokal menggunakan ruangan di Studio Game	Fleksibel, Kondisional	Sales	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, melakukan pemasaran produk, dan bergerak secara aktif.	Retail

		sebagai kantor mereka..		Investor	Beberapa kegiatan yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, melakukan pemesanan game, dan bergerak secara aktif.		
				Pembeli	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, membeli game, dan bergerak secara aktif.		
	Bermain game	Mengikuti percobaan bermain game yang telah dipasarkan.	Fleksibel, Kondisional	Pengunjung	Beberapa kegiatan yang terjadi termasuk kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, bergurau, bermain game, dan bergerak secara aktif.	Ruang Bermain	
	berkumpul sesama	Melakukan pertemuan antara para Developer untuk berkumpul.	Fleksibel, Kondisional	Developer Lokal	Beberapa kegiatan yang terjadi meliputi kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, bergurau, dan bergerak secara aktif.	Ruang Berkumpul	
	Pengadaan Event skala Nasional dan Internasional		Melakukan penyelenggaraan turnamen E-Sport di Studio Game.	Fleksibel, Kondisional	Pemain pertandingan E-Sport	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, bertanding, berlatih, dan bergerak secara aktif.	DOME
					Penonton	Beberapa kegiatan yang terjadi termasuk kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, bergurau, berteriak, menonton, dan bergerak secara aktif.	
					Caster	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, menceritakan jalannya permainan, dan bergerak secara aktif.	
					Media masa	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, mengambil gambar, dan bergerak secara aktif.	
					Staf penjualan tiket	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, menjual tiket, dan bergerak secara aktif.	
	Kategori Fungsi	Varian Kegiatan	Rincian Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Peserta Kegiatan	Pola Perilaku	Lingkungan
SEKUNDER	Edukasi	Menyediakan pelatihan dan edukasi kepada masyarakat yang ingin mempelajari	Fleksibel, Kondisional	Siswa SMK	Beberapa aktivitas yang terjadi termasuk kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, bergurau, menyimak, dan bergerak secara aktif.	Ruang Diskusi	

		tentang game dan proses pembuatannya.		Mahasiswa	Beberapa kegiatan yang terjadi termasuk kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, bergurau, mendengarkan, dan bergerak secara aktif.	
				Praktisi	Beberapa kegiatan yang terjadi meliputi kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, bergurau, mendengarkan, dan bergerak secara aktif.	
				Masyarakat umum	Beberapa aktivitas yang terjadi meliputi kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, bergurau, mendengarkan dengan saksama, dan bergerak secara aktif.	
PENUNJANG	Beristirahat	Menghilangkan kelelahan setelah melakukan aktivitas.	Fleksibel, Kondisional	Tamu	Beberapa kegiatan yang terjadi meliputi kedatangan, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	Kamar penginapan
				Karyawan studio	Tiba, berkomunikasi, duduk, bangun, melangkah, berdialog, dan bergerak secara aktif	
	Berolahraga	Melakukan peregangan pada anggota tubuh setelah menghabiskan waktu sehari di Studio.	Fleksibel, Kondisional	Karyawan Studio	Sampai, berbicara, mengambil tempat duduk, berdiri, melangkah, berpartisipasi dalam diskusi, dan bergerak dengan energik.	Gym, Jalur Joging
				Tamu Event	Menghadirkan diri, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	
	Beribadah	Melakukan serangkaian ritual agama.	Secara teratur, setiap harinya.	Pengguna Studio Game yang beragama Islam.	Mengunjungi, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan melakukan gerakan secara aktif.	Mushollah
	Makan dan minum	Melakukan makan dan istirahat sejenak untuk mengisi kembali energi dan memulihkan diri.	Fleksibel, Kondisional	Keseluruhan	Mengunjungi, berbicara, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan melakukan gerakan secara aktif.	Mimi Resto dan Cafe

Kategori Fungsi	Varian Kegiatan	Rincian Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Peserta Kegiatan	Pola Perilaku	Lingkungan
PENUNJANG	Merawat lokasi Studio Game	Melakukan tindakan perawatan dan membersihkan bangunan Studio Game.	Fleksibel, Kondisional	Staff Plumbing	Hadir, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	Ruang Servis
			Rutin, Setiap Hari	Staff kebersihan	Hadir, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	
			Fleksibel, Kondisional	Staff perawatan bangunan	Hadir, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	
		Melakukan pengawasan dan menjaga keamanan Studio Game.	Rutin, Setiap Hari	Staff keamanan	Hadir, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	Pos Keamanan
	Melakukan perawatan dan pemeliharaan terhadap sistem kelistrikan.	Fleksibel, Kondisional	Staff kelistrikan	Hadir, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	Ruang Genset	
Parkir kendaraan	Mengparkir kendaraan di lokasi yang telah ditentukan.	Fleksibel, Kondisional	Seluruh pengguna yang membawa kendaraan ke studio game	Hadir, berkomunikasi, duduk, berdiri, berjalan, berdiskusi, dan bergerak secara aktif.	Area Parkir	

(Sumber : Hasil Analisis, 2022)

2.4 Analisis Ruang

Setiap ruangan digunakan dengan berbagai keperluan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengguna ruangan. Oleh karena itu, ukuran dan kebutuhan ruangan dapat bervariasi. Berikut ini adalah analisis mengenai persyaratan ruangan yang dijelaskan sebagai berikut:

2.4.1 Analisis Zonasi Ruang

Berikut adalah data zonasi dari analisis berdasarkan privasi tiap ruang Perancangan Game Developer Center Di Kota Surabaya:

4. Tabel 2.4.1 Analisis Zonasi Ruang

Type	Area	Detail Ruang
Publik	Area Komersil	Retail
		Lavatory
		Game Zone
		Musholla
		F&B

	Communal Space	<i>Indoor (berkumpul)</i>
	Ruang Terbuka Hijau	<i>outdoor (berkumpul)</i>
	Area Parkir	Parkir Mobil
		Parkir Motor
Parkir Bis		
Lavatory	Toilet	
	Janitor	
	Wastafel	
	Urinoir	
Semi-Private	Venue	<i>Venue (Large Space)</i>
	Kantor Sewa	Studio Sewa
	Ruang Keamanan	Kantor dan Pos Keamanan
	Ruang Olahraga	Ruang Gym
	Ruang Pembelajaran	Ruang Kelas
	Studio Game	Recording Studio
		Studio Animasi
		Studio Coding
		Ruang Rapat
		Ruang Game Test
		Ruang pra-pemasaran
		Ruang Server dan Ruang Game Master
		Ruang Costumer Service
Servis	Ruang Servis dan Perawatan	Ruang Staff Kebersihan
		Ruang Staff Plumbing
		Ruang Staff perawatan bangunan
		Toilet

(Sumber : Hasil Analisis, 2022)

2.4.2 Kriteria Ukuran Ruang

Agar pengguna merasa nyaman saat menggunakan ruangan, faktor yang berpengaruh adalah ukuran ruangan. Berikut ini akan dijelaskan mengenai persyaratan ukuran ruangan yang sesuai dengan standar NAD (Neufert Architecture Data) guna memenuhi kebutuhan pengguna:

5. Tabel 2.4.2 Analisis Kebutuhan Besaran Ruang

NO	Jenis Ruang		Dimensi Prabot Ruang		Jumlah Pengguna	Jumlah Ruang	Besaran Tiap Ruang (m ²)	Besaran Total Ruang (m ²)	Sumber
	Makro	Mikro	Jenis	Dimensi (l x p x n)m					
1	Studio Animasi	Ruang Gambar	Pengguna	0,8x0,8x5	≤5	5	11,15	55,75	NAD, Analisis
			Meja	1,5x0,6x5					
			Kursi	0,7x0,7x5					
			Rak	1x0,5x2					
	Ruang Karya		Pengguna	0,8x0,8x4	≤4	5	11,15	55,75	
			Meja	1,5x0,6x4					
			Kursi	0,7x0,7x4					
			Rak	1x0,5x2					

		Ruang Modeling	Pengguna, Meja, Kursi, Rak	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5 1x0,5x2	≤5	5	11,15	55,75	NAD, Analisis
		Ruang Santai	Pengguna, Meja Tamu, Sofa, Meja Bufet	0,8x0,8x10 1x0,5x1 2,1x0,8x3 0,5x2x2	≤10	1	13,94	13,94	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna, WC, Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	2	0,64	1,28	NAD, Analisis
		Ruang Pembuat Gerakan	Pengguna, Meja, Kursi, Rak	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5 1x0,5x2	≤10	1	20,55	20,55	NAD, Analisis
		Ruang Kontrol	Pengguna, Meja, Kursi, Rak	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5 1x0,5x2	≤10	1	20,55	20,55	NAD, Analisis
		Motion Capture Arena	Pengguna, Area, Motion capture	0,8x0,8x1 10x1x20	≤40	1	225,6	225,60	NAD, Analisis
		Ruang Tunggu	Pengguna, Meja Tamu, Sofa, Meja Bufet	0,8x0,8x10 1x0,5x1 2,1x0,8x3 2x2x0,5	≤10	1	13,94	13,94	NAD, Analisis
		Gudang	Pengguna, Rak	0,8x0,8x3 0,5x1,5x5	≤3	1	6,00	6	NAD, Analisis
		Ruang Tunggu dan santai	Pengguna, Meja Tamu, Sofa, Meja Bufet	0,8x0,8x10 1x0,5x1 2,1x0,8x3 2x2x0,5	≤30	1	13,94	13,94	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	4	2,56	0,64	NAD, Analisis
2	Studio Coding	Ruang Komputasi	Pengguna Meja Kursi Rak	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5 1x0,5x2	≤5	20	11,15	223	NAD, Analisis
		Ruang Santai	Pengguna Meja Tamu Sofa Meja Bufet	0,8x0,8x10 1x0,5x1 2,1x0,8x3 2x2x0,5	≤10	1	13,94	13,94	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	4	0,64	2,56	NAD, Analisis
3	Studio Rekam	Ruang Komposisi	Pengguna Meja Kursi Rak	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5 1x0,5x2	≤4	1	11,15	11,15	NAD, Analisis
		Ruang Kontrol Audio	Pengguna Kursi meja Sofa Ampli,mixer	0,8x0,8x10 0,5x0,5x10 0,5x1x10 0,9x2,1x2 1x2x2	≤10	2	11,64	23,28	NAD, Analisis
NO	Jenis Ruang		Dimensi Prabot Ruang		Jumlah Pengguna	Jumlah Ruang	Besaran Tiap Ruang (m ²)	Besaran Total Ruang (m ²)	Sumber
	Makro	Mikro	Jenis	Dimensi (l x p x n)m					
3	Studio Rekam	Ruang Rekaman suara	Pengguna Kursi	0,8x0,8x5 0,5x0,5x5	≤5	1	3,25	3,25	NAD, Analisis
		Ruang Rekaman Musik	Pengguna Kursi Peralatan band	0,8x0,8x10 0,5x0,5x10 20x1x10	≤10	1	200,00	200	NAD, Analisis
		Ruang Peralatan	Pengguna Rak	0,8x0,8x3 0,5x1,5x5	≤3	1	20,00	20	NAD, Analisis

		Ruang Tunggu dan santai	Pengguna Meja Tamu Sofa Meja Bufet	0,8x0,8x10 1x0,5x1 2,1x0,8x3 0,5x2x2	≤10	1	13,94	13,94	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	4	0,64	2,56	NAD, Analisis
4	Tempat pertemuan untuk rapat.	Ruang Rapat	Pengguna Meja Kursi	0,8x0,8x10 0,6x1x10 0,5x0,5x10	≤10	10	20	200	NAD, Analisis
5	Ruang Perco baan game	Ruang PJ	Pengguna Meja Kursi Rak	0,8x0,8x5 0,6x1x5 0,7x0,7x5 0,5x1x2	≤3	1	11,15	11,15	NAD, Analisis
		Ruang Alat Game	Pengguna Meja panjang Sofa Meja komputer kursi	0,8x0,8x10 0,5x1,5x10 0,9x1,5x5 0,9x2,1x2 0,4x0,8x10 0,5x0,5x10	≤10	1	100,00	100	NAD, Analisis
		Ruang Tunggu dan santai	Pengguna Meja Tamu Sofa Meja Bufet	0,8x0,8x10 0,5x1x1 2,1x0,8x3 2x2x0,5	≤10	1	13,94	13,94	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	2	0,64	1,28	NAD, Analisis
6	Ruang prapem asaran	Ruang Komputasi	Pengguna Meja Kursi	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5	≤10	2	22,30	11,15	NAD, Analisis
		Workshop	Pengguna Rak Lemari Meja kursi	0,8x0,8x5 0,4x1,5x2 0,6x1,2x5 0,5x1,5x5 0,5x0,5x5	≤5	1	100	100	NAD, Analisis
		Ruang Tunggu dan santai	Pengguna Meja Tamu Sofa Meja Bufet	0,8x0,8x10 0,5x1x1 2,1x0,8x3 2x2x0,5	≤10	1	13,94	13,94	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	2	0,64	1,28	NAD, Analisis
7	Ruang Server dan Game Master	Ruang Server	Pengguna Komputer server	0,8x0,8x1 0,8x1x30	≤2	1	250	250	NAD, Analisis
		Ruang Komput erisasi	Pengguna Meja Kursi Rak	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5 1x0,5x2	≤10	1	11,15	11,15	NAD, Analisis
N O	Jenis Ruang		Dimensi Prabot Ruang		Jumlah Penggu na	Jumla h Ruan g	Besaran Tiap Ruang (m2)	Besaran Total Ruang (m2)	Sumber
	Makro	Mikro	Jenis	Dimensi (l x p x n)m					
7	Ruang Server dan Game Master	Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	2	0,64	1,28	NAD, Analisis
8	Ruang Costu	Ruang Telekom	Pengguna Meja	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5	≤10	1	11,15	11,15	NAD, Analisis

	mer Service	unikasi	Kursi Rak	0,7x0,7x5 1x0,5x2						
		Ruang Tunggu dan santai	Pengguna Meja Tamu Sofa Meja Bufet	0,8x0,8x10 0,5x1x1 2,1x0,8x3 2x2x0,5	≤5	1	13,94	13,94	NAD, Analisis	
		Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	2	1,28	0,64	NAD, Analisis	
	Ruang Kerja Bersama	Ruang kerja	Pengguna Meja Kursi Rak	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5 1x0,5x2	≤250	2	11,15	22,30	NAD, Analisis	
		Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	16	0,64	10,24	NAD, Analisis	
		Box Seat	Pengguna Sofa Meja	0,8x0,8x4 0,8x1,5x2 0,4x1,2x1	≤4	20	4	80	NAD, Analisis	
	Studio Sewa	Ruang Kerja	Pengguna Meja Kursi Rak	0,8x0,8x5 1,5x0,6x5 0,7x0,7x5 0,5x1x2	≤10	10	11,15	111,50	NAD, Analisis	
		Ruang Tamu	Pengguna Meja tamu Sofa	0,8x0,8x7 0,4x1,2x1 0,8x2,1x3	≤7	10	25	250	NAD, Analisis	
		Mini Bar	Pengguna Meja Kulkas	0,8x0,8x2 0,5x2x1 0,7x1,2x1	≤2	10	15	150	NAD, Analisis	
		Toilet	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	10	0,64	6,40	NAD, Analisis	
		Gudang	Pengguna Rak	0,8x0,8x3 0,5x1,5x5	1	10	6	60	Analisis	
	11	Tempat di mana game dijual dan dipasarkan.	Retail	Pengguna Meja Kursi	0,8x0,8x10 0,6x1x3 0,5x0,5x10	≤10	100	25	2.500	NAD, Analisis
	12	Ruang Bermain	Game Center	Pengguna Meja Kursi Alat bermain	0,8x0,8x50 0,5x1,5x30 0,5x0,5x50 1,5x2x50	≤50	2	500	1.000	NAD, Analisis
	13	Ruang Berku mpul	Ruang Outdoor	Area Outdoor	50x50x1	1	1	250	250	NAD, Analisis
			Ruang Indoor	Pengguna Meja Kurs	0,8x0,8x100 0,5x1,5x25 0,5x0,5x100	≤100	1	200	200	NAD, Analisis
14	Venue/Dome	Ruang Tunggu	Pengguna Meja Kursi sofa Meja Bar	0,8x0,8x10 0,5x1,5x6 0,5x0,5x10 0,8x2,1x3 0,5x2x1	≤10	10	25	250,00	NAD, Analisis	
		Toilet Ruangan	Pengguna WC Bak Mandi	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 1x1x1	1	10	3	30	NAD, Analisis	
N O	Jenis Ruang		Dimensi Prabot Ruang		Jumlah Penggu na	Jumla h Ruan g	Besaran Tiap Ruang (m2)	Besaran Total Ruang (m2)	Sumber	
	Makro	Mikro	Jenis	Dimensi (l x p x n)m						
14	Venue/Dome	Back Stage	Pengguna Peralatan panggung	0,8x0,8x1 10x20x1	50	1	50	50	NAD, Analisis	
		Gudang	Pengguna Rak	0,8x0,8x3 0,5x1,5x5	6	2	6	18	Analisis	
		Panggung Utama	Pengguna Area Pentas	0,8x0,8x1 10x20x1	≤50	1	200	200	NAD, Analisis	

		Reguler Area	Pengguna Kursi	0,8x0,8x1500 0,5x0,5x1500	≤15 00	1	1335	1335	NAD, Analisis
		Podium Area	Pengguna Kursi	0,8x0,8x500 0,5x0,5x500	≤500	1	445	445	NAD, Analisis
		VIP Area	Pengguna Kursi Meja	0,8x0,8x10 0,75x0,75x10 0,5x0,5x10	≤10	32	8	256	NAD, Analisis
		Ruang Kontrol	Pengguna Kursi Apli	0,8x0,8x5 0,5x0,5x5 1x2x2	≤5	1	50	50	NAD, Analisis
		Loket Tiket	Pengguna Meja Kursi	0,8x0,8x5 0,5x1,5x2 0,5x0,5x5	≤5	1	9,4	9,4	NAD, Analisis
		Toilet Umum	Pengguna WC	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1	1	20	0,64	12,80	NAD, Analisis
15	Ruang Diskusi	Kelas Diskusi	Pengguna Meja Kursi Rak	0,8x0,8x50 0,6x1,5x50 0,7x0,7x50 0,5x1x2	≤50	5	110	550	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna WC Shower	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 0,8x0,8x1	1	10	0,64	6,40	NAD, Analisis
16	Gym, Jalur Joging	Ruang alat olahraga	Pengguna Peralatan gym	0,8x0,8x50 10x10x1	≤5	1	132	132	NAD, Analisis
		Ruang Loker	Pengguna Loker Kursi	0,8x0,8x20 0,4x2x4 0,4x2x4	≤20	2	25,60	51,20	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna Shower Closet	0,8x0,8x1 0,8x0,8x1 0,4x0,7x1	1	10	15,60	15,60	NAD, Analisis
17	Mushollah	Ruang Sholat	Pengguna	1,2x0,6x100	≤100	1	72	72	NAD, Analisis
		Tempat Wudhlu	Pengguna	0,8x0,8x10	≤10	3	6,4	19,20	NAD, Analisis
		Toilet	Pengguna WC Shower	0,8x0,8x1 0,4x0,7x1 0,8x0,8x1	1	4	1,92	7,68	NAD, Analisis
18	Mini Resto dan Cafe	Dapur	Pengguna Meja Kompor Kulkas Wastafel	0,8x0,8x20 0,5x1,5x10 0,8x0,9x5 0,5x1,2x5 0,6x0,5x4	≤20	3	30	90	NAD, Analisis
		Ruang Makan	Pengguna Meja Kursi wastafel	0,8x0,8x1 0,8x1,5x50 0,5x1,5x100 0,6x0,5x6	≤200	3	250	750	NAD, Analisis
19	Ruang Servis	Ruang Staff	Manusia Meja Kursi Rak	0,8x0,8x5 0,6x1,5x5 0,7x0,7x5 0,5x1x2	≤5	2	11,00	22	NAD, Analisis
		Lavatory	Pengguna Wastafel Unit Toilet	0,8x0,8x2 0,4x0,7x4 1,5x1,5x6	≤3	10	16	160	Analisis
20	Pos Keamanan	Ruang penjaga	Pengguna Meja Kursi Rak	4x0,8x0,8 4x0,6x1,5 4x0,7x0,7 1x0,5x1	≤5	2	11	22	NAD, Analisis
		Gudang	Manusia Rak	3x0,8x0,8 5x0,5x1,5	≤3	1	6	6	NAD, Analisis
N O	Jenis Ruang		Dimensi Prabot Ruang		Jumlah Pengguna	Jumlah Ruang	Besaran Tiap Ruang (m ²)	Besaran Total Ruang (m ²)	Sumber
	Makro	Mikro	Jenis	Dimensi (l x p x n)m					
21	Ruang Kelistrikan	Ruang Genset	Pengguna Genset	0,8x0,8x5 9,2x2,6x5	≤5	1	107	107	NAD, Analisis
		Ruang Kontrol	Pipa kabel Panel Listrik	2x0,1x0,1 5x2,6x9,2	≤3	2	6	12	NAD, Analisis

22	Area Parkir	Parkir Motor, Mobil, Bus	Pengguna Motor Mobil Bus	0,8x0,8x1 0,75x2x500 3x250x5 3.4 x 12.5x6	≤200 Motor ≤500 Mobil	3	4.755	14.265	NAD, Analisis
Jumlah Dimensi Ruang								24.558	
Sirkulasi 30%								4.050	
Total								29.373	

(Sumber : Hasil analisis, 2022)



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III PENENTUAN LOKASI

3.1 Pendekatan Rancangan

3.1.1 Definisi Arsitektur Regionalisme

Regionalisme dalam arsitektur merupakan gerakan yang mendorong penampilan bangunan yang menggabungkan unsur-unsur internasionalisme dengan pola budaya dan teknologi modern, tetapi tetap mengakar pada nilai-nilai tradisi dan nuansa lokal yang dipegang oleh masyarakat setempat. Arsitektur regionalisme memiliki ciri-ciri umum, antara lain: penggunaan bahan bangunan lokal dengan teknologi modern, responsif terhadap kondisi iklim setempat, mengacu pada tradisi, warisan sejarah, dan makna ruang dan tempat, serta mencari makna kultural dalam substansi, bukan hanya pada gaya sebagai hasil akhir.

Arsitektur regionalisme merupakan perkembangan dalam arsitektur modern yang sangat memperhatikan ciri kedaerahan, terutama di negara-negara berkembang. Ciri kedaerahan ini erat kaitannya dengan budaya setempat, iklim, dan teknologi pada saat itu (Ozka, 1985). Prinsip dalam pendekatan arsitektur regionalisme, menurut Jeremy Melvin dalam bukunya "Isms: Understanding Architecture" (2005), antara lain:

1. Adaptasi : Merupakan cara di mana organisme atau bangunan beradaptasi dengan tekanan lingkungan sekitarnya untuk bertahan hidup dan merespons perubahan yang terjadi. Adaptasi dalam arsitektur regionalisme melibatkan penyesuaian unsur lokal yang mewakili daerah tertentu, termasuk penyesuaian bangunan terhadap fungsi, tingkah laku, iklim, dan lingkungan.
2. Teknologi Tepat Guna : Merupakan teknologi yang dirancang khusus untuk masyarakat tertentu agar dapat disesuaikan dengan aspek lingkungan, kebudayaan, sosial, politik, dan ekonomi mereka. Teknologi tepat guna haruslah hemat sumber daya, mudah dirawat, dan memiliki dampak polusi yang minimal. Teknologi tepat guna mempertimbangkan aspek-aspek sosial, kultural, dan ekonomi dalam penerapannya dalam arsitektur.
3. Reinterpretasi : Merupakan proses penafsiran ulang terhadap interpretasi yang telah ada sebelumnya. Dalam konteks arsitektur regionalisme, reinterpretasi

bertujuan untuk memaknai kembali lingkungan melalui cara berpikir yang humanis, progresif, dan kontekstual.

4. Wilayah : Merupakan daerah yang memiliki batas dan menjadi territorial suatu kedaulatan. Dalam arsitektur regionalisme, wilayah diartikan sebagai area dengan identitas kolektif yang mencakup aspek alam, sosial, masyarakat, dan budaya yang kuat. Penggunaan material lokal merupakan salah satu penerapan arsitektur regionalisme yang dapat menggambarkan wilayah tersebut.

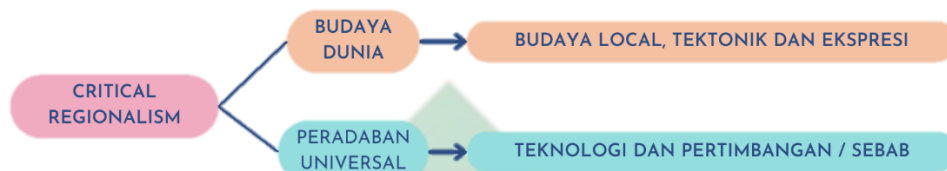
Tujuan dari gaya arsitektur regionalisme adalah menciptakan karya arsitektur yang menggabungkan adaptasi unsur lokal dengan reinterpretasi ulang dalam bangunan baru, sehingga menghasilkan perpaduan yang harmonis.

3.1.2 Definisi Arsitektur Critical Regionalisme

Critical Regionalism memiliki perbedaan dengan konsep dasar regionalisme yang menekankan pada tradisi lokal yang berlawanan dengan modernisme. Filosofi Critical Regionalism dapat dilacak dari fenomenologi Edmund Husserl yang dikembangkan oleh teorisi Paul Ricour, yang dasar teorinya diformulasikan dalam buku "Intentions in Architecture" (1963) dan "Genius Loci – Towards a Phenomenology of Architecture" (1980), serta tulisan "Towards a critical-regional" (1983) oleh Kenneth Frampton.

Pada dasarnya, critical regionalism berusaha menjawab pertanyaan Paul Ricour tentang bagaimana menjadi modern dan tetap melanjutkan tradisi, serta bagaimana menghidupkan kembali peradaban kuno yang terdormankan sebagai bagian dari peradaban universal. Frampton dalam esainya menjelaskan bahwa "kritis" berarti mengadaptasi nilai-nilai universal modernisme sambil mempertimbangkan konteks geografis sebuah bangunan. Frampton tidak secara langsung mengacu pada folklore, tetapi lebih pada iklim, pencahayaan, topografi, dan bentuk lokal tectonic yang dapat dipahami sebagai kondisi historis dan geografis dalam proses pembangunan.

Critical regionalism berusaha untuk meneruskan tradisi yang ada sambil tetap mengikuti arus modernisasi. Frampton mendefinisikan critical regionalism sebagai bangunan modern yang juga mengungkapkan "budaya lokal yang berakar". Ini mencapai keseimbangan antara modernisme global dan vernakular lokal untuk menghindari "tanpa tempat" (placelessness) dalam arsitektur.



2. Gambar 3.1.2.1 Diagram Critical Regionalism

(Sumber: Ilustrasi Pribadi 2023)

Dapat dikatakan bahwa critical regionalism lebih menekankan pada place daripada space, seperti yang diutarakan oleh Frampton dalam "Prosepects for a Critical Regionalism" (Frampton, 1983).

Berdasarkan tulisan Frampton (Ten Points on an Architecture of Regionalism : A Provisional Polemic, 2007) terdapat poin-poin yang dapat menjadi acuan dalam menentukan karakteristik arsitektur critical regionalism. Beberapa poin tersebut adalah :

1. Critical Regionalism dan Wujud Vernakular

Regionalisme tidak dibingungkan dengan vernakular, hal tersebut mempunyai kualitas yang berbeda, dapat diartikan bahwa vernakular seakan dibuat tidak sengaja dan regionalisme adalah pilihan dan dibuat dengan sengaja, Regionalisme bukan hanya gaya bangunan semata.

5. Pergerakan Modern

Inti yang kokoh dari gerakan modern masih berlaku. Ini dapat dilihat di Rumah Usonian karya Frank Lloyd Wright di mana tujuannya adalah untuk arsitektur yang membebaskan bagi kelas menengah.

6. Mitos dan Realitas Daerah

Waktu menentukan batas wilayah dan bagaimana status kelembagaannya. Frampton menggambarkan wilayah individu sebagai institusi, dalam hal pemikiran, dan menyoroti dua ide konseptual - wacana dan klien.

7. Informasi dan Pengalaman

Frampton menyarankan bahwa teknologi adalah jalur tertutup yang harus ditentang oleh regionalisme kritis.

8. Ruang/Tempat

Frampton menyoroti pengaturan ruang arsitektur dan bagaimana ini berhubungan dengan konteksnya yang lebih luas. Frampton mencoba mendamaikan hubungan kehidupan, interaksi, dan komunitas dengan pengaturan ruang formal di mana “arsitektur tidak dapat dibatasi oleh ruang fisik, dan identitas tempat tidak dapat ditampung oleh bangunan yang berdiri sendiri. Terkait penggunaan bentuk-bentuk arsitektur vernakular, Frampton memiliki statemen sebagai berikut : *“Selagi berlawanan dengan simulasi sentimental dari vernakular lokal, Critical Regionalism kadang-kadang akan memasukkan unsur-unsur vernakular interpretatif sebagai episode-episode pemisah dalam keseluruhan.”*

6. Tipologi/Topografi

Tipologi adalah peradaban yang bercampur dengan budaya dan topografi adalah sifat spesifik situs.

7. Arsitektonik/Skenografis

Arsitektur adalah tampilan bagaimana kecerdasan berinteraksi dengan alam dan skenografi hanyalah representasional di alam.

8. Buatan/Alami

Alamat kapan artifisial harus diganti dengan alami.

9. Visual/Taktil

Indra selain visual ikut berperan membuka tingkat persepsi baru. Perasaan ini jauh dalam bagaimana kita mengalami hierarki pengaturan ruang.

10. Post-Modernisme dan Regionalisme: Sebuah Ringkasan

Dari dua kelompok, Neo-Historicists dan Neo-Avant-Gardists, dapat diklaim bahwa utopia global yang menolak lebih realistis dan konsisten dalam modernisasi yang terus berlanjut dalam kasus apa pun.

Jika sebuah bangunan memenuhi syarat-syarat berikut, maka dapat diklasifikasikan sebagai bangunan yang menerapkan prinsip critical regionalism:

1. Bangunan menggabungkan elemen arsitektur modern dengan sentuhan vernakular, tanpa terlalu membatasi diri pada satu konsep. Dalam hal ini, bangunan mencerminkan identitas lokal yang unik.
2. Bangunan dirancang dengan mempertimbangkan topografi lahan yang ada.
3. Pemanfaatan pencahayaan alami dioptimalkan, dengan memperhatikan kondisi penghawaan yang sesuai dengan lokasi.
4. Elemen alam lebih diprioritaskan daripada elemen buatan dalam desain bangunan.
5. Desain bangunan mengadopsi elemen lokal, bukan hanya dalam konteks budaya, tetapi juga dalam konteks pengalaman pengguna yang melibatkan sentuhan, tekstur, dan indra lainnya.
6. Teknologi yang digunakan dalam bangunan sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan memenuhi kriteria-kriteria tersebut, bangunan tersebut dapat dianggap sebagai representasi dari arsitektur critical regionalism zamannya.

3.1.3 Integrasi Keislaman

Terlepas dari konteks game dan budaya secara masing-masing, kebudayaan yang sudah mulai pudar karena dampak dari globalisasi, masyarakat millennial

memiliki hobby dengan mayoritas menyukai game, dalam konteks islami, hukum Bermain Game dalam Islam seperti berikut beserta pelestarian budaya pada konteks islam:

1. Hukum Bermain Game dalam Islam

Adapun hukum asal permainan dalam Islam hukumnya adalah mubah atau boleh. Selama tidak ada dalil yang melarangnya.

Sesuai dengan kaedah fikhiyah, “Hukum asal segala sesuatu adalah mubah atau boleh sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya.”

Dikutip dari laman web KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KOTA DENPASAR (2021), Menurut Syekh Wahbah Zuhaili dalam Fatawa al-Mu’asharah mengatakan,

“Bila begadang di depan komputer sampai menyebabkan terbengkalainya shalat fardhu seperti shubuh dan lainnya, maka diharamkan. Dan wajib bagi seorang ayah mengatur waktu anaknya dalam tidur dan bangun guna menjaga kesehatannya. Setiap sesuatu yang mendatangkan keharaman adalah larangan, walaupun alat permainan yang hukum asalnya mubah maupun makruh.”

Kata kutipan berikut memiliki konteks pada perancangan tentang fungsi bangunan dalam pandangan islam, bahwa bermain game memang sejatinya tidak ada salahnya ketika kita menjalankannya dengan baik dan tidak berlebihan, mengarahkan pandangan pada orang-orang yang menganggap negatif secara berlebihan menjadi lebih paham akan bagaimana menanggapi hal tersebut.

2. Pelestarian Budaya dalam Konteks Islam

Diperoleh dari sumber artikel “Pelestarian Budaya Lokal untuk Menjaga Keutuhan Bangsa: Studi Hadis Riwayat Imam Ahmad No. 3418” dari Nyimas Shoffah Shofiyatus Salamah (2023), agama dan

budaya memiliki perbedaan karena agama adalah ajaran yang berasal dari Tuhan, sementara budaya adalah hasil pemikiran dan kebiasaan manusia. Meskipun demikian, terdapat keterkaitan antara Islam dan kebudayaan. Hadis yang diriwayatkan oleh Imam Ahmad No. 3418 menyatakan bahwa kebiasaan baik umat Islam dilihat dengan baik oleh Allah, yang menunjukkan bahwa Islam mengakomodasi budaya. Hadis tersebut relevan untuk menjadi dasar dalam pengembangan budaya lokal di Indonesia. Budaya lokal memiliki peran penting dalam menjaga keutuhan bangsa, dan di dalamnya terdapat nilai-nilai religius, toleransi, gotong-royong, dan tanggung jawab yang dapat membentuk sikap nasionalisme dan cinta tanah air, sehingga masyarakat bangsa dalam mempertahankan budaya lokal.

3.2 Konsep Perancangan (Objek)

Berikut ini merupakan Konsep perancangan pada Perancangan Game Developer Center di Kota Surabaya.

3.2.1 Konsep Dasar

Konsep Perancangan Game Developer Center di Kota Surabaya ini menggunakan konsep dengan pendekatan Arsitektur Critical Regionalisme. Dengan mentransfer aspek budaya pada objek rancangan, salah satu aspek budaya tersebut ialah Permainan Tradisional, seperti salah satunya gulat okol, yang berkesinambungan dengan fungsi objek pusat pengembang Game, pendekatan objek ini menjawab krisis identitas game developer dalam negeri kepada dunia dan krisis budaya pada anak muda yang selalu berpikir ke masa depan dan melupakan akar budayanya, dengan wujud dan simbolisasi aspek budaya yang berkaitan dengan Game, fokus objek rancang.

3.2.2 Konsep Bangunan

Konsep Bangunan menggunakan gaya arsitektur Regionalisme yang mengangkat aspek permainan tradisional, yang mengangkat suatu aspek budaya menjadi bentukan yang ditransformasi menjadi sebuah ruang.

Aspek utama yang diangkat ialah berasal dari budaya pada lokasi perancangan di Surabaya bagian barat, dengan keterkaitan dengan fungsi bangunan yaitu permainan tradisional yang disebut “*Gulat Okol*”.

Gulat okol ialah permainan tradisional yang berada di Surabaya, sekilas mirip dengan olahraga Sumo dari Jepang. Gulat Okol merupakan salah satu rangkaian dari pelaksanaan sedekah bumi yang digelar masyarakat Kelurahan Made, Kecamatan Sambikerep, Kota Surabaya. Gulat Okol menjadi agenda rutin tahunan dan menjadi bagian dari wisata budaya.



3. Gambar 3.2.2.1 Gulat Okol

(Sumber: Google 2023)

3.2.3 Tagline

Konsep Bangunan menggunakan Tagline “*Manifest True New World*”. Yang berarti mewujudkan dunia baru selanjutnya yang sebenarnya dan seharusnya, dimana pendekatan akan membawa kebudayaan yang membuat karakter, kepada masa depan yang penuh potensi, tak terpaku dengan arus globalisasi, dan tak terpaku oleh stigma masa lalu.

Dengan tagline tersebut dapat dibuat pedoman untuk membuat perancangan objek ini, dimana kebudayaan tradisi dibantu oleh kemajuan teknologi, dimana permasalahan objek tentang krisis budaya terjawab, serta kebutuhan fungsi bangunan.

BAB IV ANALISIS MASALAH PERANCANGAN

4.1 Rancangan Arsitektur

Rancangan secara arsitektural menggunakan pendekatan perancangan arsitektur Critical regionalism dengan tujuan untuk mewujudkan koneksi antara masa tradisional dan masa kehidupan yang semakin kedepan, dimana permainan sebagai hobby masyarakat millennial sedang banyak di gemari.

Bentukan bangunan menunjukkan wujud distilasi Gulat okol dimana terlihat 2 kontestan gulat okol yang sedang bertarung, saling menggenggam ditunjukkan dari bagian skybridge, di atas sebuah panggung yang berada di atas podium dalam wujud bangunanya, tumpukan jerami ditunjukkan pada area roof garden di bagian atap podium dengan menunjukkan wujud jerami yang berserabut dari tanaman “li kuan yu”.



4. Gambar 4.1.1 Wujud Bangunan

(Sumber: Google 2023)

4.1.1 Konsep Tapak

Konsep tapak pada perancangan pusat pengembangan game ini meliputi:

1. Tata Massa

Tata massa bangunan menggunakan 1 massa bangunan dengan 2 tower yang mengikuti 5 aspek ekosistem game industry di indonesia, bangunan area komersil, area venue, communal space, tower studi dan tower kantor. Kelima aspek tersebut dirancang untuk menjunjung tinggi komunitas game developer dan gamer di

Indonesia. Mengoptimalkan fokus bangunan kepada 1 tujuan yang menyatu, menarik para pengguna pada bangunan masif yang kompleks dan tidak menyebar ke sekitar area tapak namun lebih fokus menengah menjadi sirkulasi yang sentralis radial.

2. Sirkulasi Tapak

Sirkulasi Tapak memiliki akses entrance dari sebelah kanan tapak (utara) dan exit di sebelah kiri tapak (selatan), dengan ukuran jalan sebesar 8 meter dengan 1 arah transportasi mengelilingi tapak untuk memperlancar sirkulasi, serta mempermudah para pengguna untuk parkir dan menikmati bangunan.

Fokus sirkulasi tapak yang sentralis menjadikan para pengguna lebih fokus dan tertarik pada bangunan yang berada di tengah tapak.



5. Gambar 4.1.1.2 Wujud Siteplan

(Sumber: Pribadi 2023)

3. Vegetasi

Vegetasi pada tapak menggunakan tanaman tropis dan identik dengan kondisi iklim area Surabaya untuk mengikuti pendekatan critical regionalism, memberikan identitas serta ciri khas pada tapak dan bangunan.

Untuk perancangan gedung high rise di Surabaya, ada beberapa jenis vegetasi yang dapat menjadi pilihan optimal. Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan adalah kondisi iklim

Surabaya yang cenderung panas dan lembap, ketersediaan ruang yang terbatas, serta kebutuhan akan tanaman yang tahan terhadap polusi dan pemeliharaan yang minimal. Vegetasi meliputi:

1. Tanaman ketapang kencana, untuk memperindah suasana view bangunan tanpa menutupi pandangan pengguna
2. Pohon pucuk merah dan tabebuya, untuk sebuah warna memperindah view tapak dan tabebuya sebagai ikon wujud vegetasi Surabaya
3. Semak li kuan yu, sebagai perwujudan karakter jerami pada gulat okol
4. Tanaman Air: Jika ada keberlanjutan untuk memasukkan elemen air dalam desain, tanaman air seperti teratai atau eceng gondok bisa menjadi pilihan menarik. Tanaman air dapat ditempatkan di kolam atau wadah yang disediakan di dalam atau di sekitar gedung.
5. Tanaman Tahan Polusi: Mengingat Surabaya adalah kota yang padat dengan polusi udara, memilih tanaman yang tahan terhadap polusi adalah penting. Beberapa contoh tanaman yang memiliki kemampuan menyaring polutan udara adalah tanaman lidah mertua (*sansevieria*), palem kipas (*livistona*), dan tanaman pacar air (*spathiphyllum*).
6. Tanaman Tropis Lokal: Menggunakan tanaman yang berasal dari ekosistem lokal juga bisa menjadi pilihan yang baik. Beberapa contoh tanaman tropis yang tumbuh baik di Surabaya adalah pohon beringin, pohon cemara udang, dan pohon jambu biji.

4.1.2 Konsep Ruang

Konsep bentukan ruang area komersil / mall yang memiliki karakter pergerakan, tegas, mengalir, dan unsur permainan adalah menghadirkan pengalaman yang dinamis, menarik, dan mengundang pengunjung untuk berinteraksi aktif dengan lingkungannya sesuai dengan karakter gulat okol. Berikut adalah deskripsi konsep tersebut: Karakter Pergerakan: Konsep ini menitikberatkan

pada pengaturan dan arah pergerakan dalam ruang mall. Rancangan ruang yang terstruktur dengan baik, seperti lorong-lorong yang lebar dan terhubung dengan lancar, akan mendorong pengunjung untuk menjelajahi berbagai area dan toko-toko yang ada. Penggunaan elemen arsitektur yang mengarahkan pandangan, seperti jalan setapak yang melengkung atau sudut-sudut menarik, dapat memperkuat pergerakan yang dinamis dan menarik minat pengunjung untuk melanjutkan eksplorasinya.

1. **Kekuatan Visual dan Ketegasan:** Konsep ini melibatkan penggunaan bentukan ruang yang jelas, tegas, dan mudah dikenali. Arsitektur dengan bentuk geometris yang kuat, garis-garis yang tegas, dan perpaduan material yang menarik dapat memberikan kesan visual yang menarik dan memudahkan pengunjung dalam menavigasi ruang mall. Misalnya, penggunaan tangga atau eskalator dengan desain yang menonjol dan mencolok dapat menjadi titik fokus visual yang menarik dan mempermudah pengunjung dalam mencari arah.
2. **Aliran Ruang yang Lancar:** Konsep ini mengutamakan keterhubungan antara ruang-ruang dalam mall secara visual dan fungsional. Penggunaan desain terbuka dengan pencahayaan yang baik, pintu masuk yang luas, dan pengaturan tata letak yang efisien dapat menciptakan perasaan aliran yang lancar dan memudahkan pengunjung untuk berpindah antar-ruang tanpa hambatan. Ruang-ruang terbuka seperti area pusat, taman dalam ruangan, atau atrium yang menarik dapat menjadi jembatan visual yang menghubungkan antara lantai-lantai dan menciptakan suasana yang terbuka dan menyenangkan.
3. **Unsur Permainan:** Konsep ini melibatkan penggunaan unsur-unsur permainan yang menyenangkan dan menarik bagi pengunjung, terutama untuk keluarga dan anak-anak. Misalnya, dapat ditambahkan area bermain interaktif, kolam bola, labirin, atau elemen arsitektur yang berbentuk permainan seperti tangga yang berfungsi ganda sebagai elemen bermain. Penggunaan warna-warna cerah dan kombinasi material yang menarik dapat meningkatkan suasana permainan dan mengundang pengunjung untuk berpartisipasi aktif.

Dengan konsep bentukan ruang mall yang memiliki karakter pergerakan, tegas, mengalir, dan unsur permainan ini, diharapkan pengunjung akan merasa tertarik, terlibat, dan memiliki pengalaman yang menyenangkan saat berada di dalam mall tersebut.

4.2 Rancangan Struktural

Struktur gedung highrise dengan atap space truss, pondasi bore pile, dan dilengkapi dengan skybridge menghadirkan desain yang modern, efisien, dan menarik. Berikut adalah deskripsi komponen-komponen tersebut:

1. Atap Space Truss: Atap gedung menggunakan sistem space truss, yaitu rangkaian struktur yang terdiri dari elemen-elemen balok dan tiang yang membentuk pola segitiga atau bentuk geometris lainnya. Sistem space truss menawarkan kekuatan dan kestabilan yang optimal dengan bobot yang relatif ringan. Desain atap space truss ini memberikan kesan visual yang menarik, dengan elemen-elemen struktural terbuka yang terlihat secara jelas di bagian atap gedung.
2. Pondasi Bore Pile: Pondasi gedung menggunakan sistem bore pile, yaitu struktur penopang yang dibuat dengan mengebor lubang dalam tanah dan mengisi lubang tersebut dengan tiang pancang beton. Pondasi bore pile menawarkan kestabilan yang baik dalam menghadapi beban vertikal dan lateral dari gedung tinggi. Bore pile digunakan untuk menjangkau lapisan tanah yang kuat dan mendukung bobot gedung dengan aman.
3. Struktur sistem Rigid Frame yang biasa dipakai untuk membangun bangunan, dengan lebar kolom 80cmx80cm serta bentang grid sebesar 8m akan membuat bangunan kokoh dan tidak mudah hancur terkena bencana serta sistem dilatasi bangunan antar gedung tower dan podium.
4. Skybridge: Gedung highrise dilengkapi dengan skybridge, yaitu jembatan yang menghubungkan dua bagian gedung di ketinggian tertentu. Skybridge biasanya terletak di lantai tinggi gedung dan dapat menjadi atraksi visual yang menarik serta memberikan pengalaman yang unik bagi pengunjung. Skybridge juga berfungsi sebagai jalur komunikasi antar-lantai dan meningkatkan keterhubungan antara bagian-bagian gedung, perkuatan skybridge dirangkai menggunakan rangka baja dan bracing.

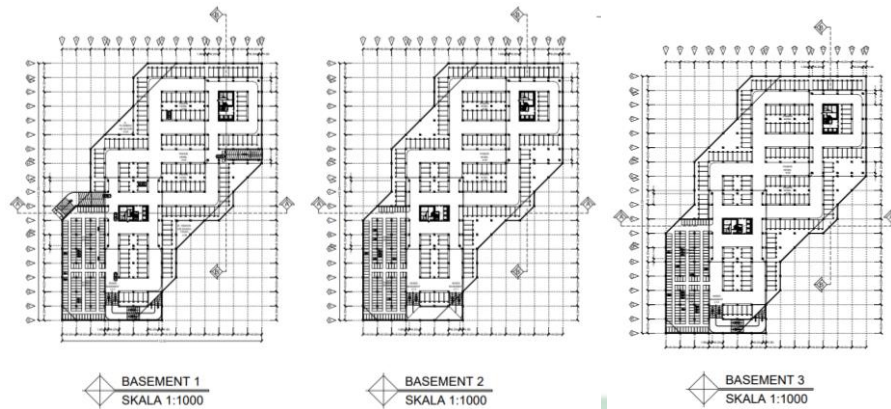
Dengan kombinasi struktur atap space truss, pondasi bore pile, dan kehadiran skybridge, gedung highrise memberikan kekuatan struktural yang optimal, stabilitas yang baik, dan estetika yang menarik. Desain ini juga menciptakan ruang dan konektivitas yang efisien, serta pengalaman visual yang menyenangkan bagi penghuni dan pengunjung gedung.

4.3 Rancangan Utilitas

Rancangan utilitas pada bangunan meliputi:

1. Gedung high rise dengan basement 3 lantai menyediakan beragam utilitas yang penting untuk memenuhi kebutuhan penghuni dan pengguna gedung. 3 Lantai basement digunakan untuk memenuhi

standart total pengunjung yang datang ke dalam bangunan, penyediaan ruang parkir memiliki 477 unit parkir mobil, 636 unit parkir motor.



6 Gambar 4.3.1 Basement Bangunan Perancangan

(Sumber: Pribadi, 2023)

Parkir Basement lantai bawah digunakan sebagai area parkir untuk kendaraan. Ruang parkir ini dirancang untuk menampung sejumlah besar mobil dan mungkin juga sepeda motor. Area parkir biasanya dilengkapi dengan tanda parkir, sistem pencahayaan yang memadai, dan jalur lalu lintas yang jelas untuk memudahkan kelancaran masuk dan keluar kendaraan.

Penyimpanan Basement juga dapat digunakan sebagai ruang penyimpanan untuk barang-barang seperti peralatan, material, atau dokumen penting. Ruang penyimpanan ini dirancang dengan sistem rak, lemari, atau kamar gudang yang aman dan mudah diakses.

2. Sistem Listrik dan Utilitas: Bangunan menyediakan ruang untuk instalasi sistem utilitas penting, termasuk sistem listrik, HVAC (Heating, Ventilation, and Air Conditioning), sistem air bersih, dan sistem sanitasi. Ruang ini juga menyediakan ruang distribusi dan pengontrolan untuk peralatan listrik dan utilitas lainnya.
3. Fasilitas Keamanan: Bangunan mempunyai sebagai pusat pengendalian keamanan gedung. Ruang ini dapat berisi sistem pemantauan CCTV, pusat kontrol akses, panel alarm kebakaran, dan sistem keamanan lainnya untuk memastikan keamanan gedung dan penghuninya.
4. Fasilitas Teknis: Bangunan memiliki tempat untuk ruang teknis yang mengakomodasi peralatan dan sistem teknis lainnya, seperti ruang mesin lift yang berada di rooftop, ruang generator cadangan, ruang pompa air yang berada di basement, atau ruang server untuk sistem komunikasi dan teknologi informasi untuk kegiatan di dalam bangunan yang berfokus dengan internet.

5. Akses dan Tangga Darurat: Bangunan ini dilengkapi dengan tangga darurat yang terhubung dengan lantai-lantai atas. Ini penting untuk evakuasi darurat dan keselamatan penghuni gedung. Juga, akses ke basement melalui pintu masuk khusus yang terletak di luar gedung atau melalui lift khusus.
6. Sistem Drainase: Basement dilengkapi dengan sistem drainase yang memastikan pengelolaan air yang efisien dan mencegah genangan air di dalam ruangan. Ini termasuk saluran pembuangan, pompa pengering, dan sistem perpipaan yang dirancang untuk menyalurkan air ke luar gedung dengan aman, drainase bagian area tapak mengelilingi area bangunan dan area parkir.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan ini bertujuan untuk memanfaatkan peluang besar dalam industri game di Indonesia, di mana masyarakat generasi milenial menghadapi tantangan dalam keberagaman budaya. Dengan pendekatan Critical Regionalism, perancangan ini dapat menjawab dua masalah tersebut dengan mempertimbangkan identitas lokasi, kebudayaan, dan kemajuan teknologi.

Dalam upaya meningkatkan kualitas industri game di Indonesia, perancangan ini akan menarik perhatian komunitas pemain dan pembuat game, serta investor, yang akan berkolaborasi di dalam satu tempat. Dengan pendekatan Critical Regionalism, perancangan ini juga akan menciptakan ikon yang menggambarkan kebudayaan lokal yang khas, sesuai dengan kebutuhan tapak yang ada.

Kesimpulannya, perancangan ini tidak hanya bertujuan untuk mengoptimalkan potensi industri game di Indonesia, tetapi juga untuk memperkenalkan dan memperkuat identitas budaya lokal.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- ALAMIN, P. S. (2022). *PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN STUDIO GAME DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN HIGH TECH ARSITEKTUR*. SURABAYA: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL.
- Bavelier, D. (2012). *Your Brain on Video games*. New York: TEDx Projects CHUV.
- Bethe, E. (2003). *Game Development Production*. Texass: Wordware Publishing, Inc.
- Cohen, J. E., C., S. G., & Bavelier, D. (2007). *Training Visual Attention with Video games: Not All Gaames are Created Equal*. In *Computer Games and Team Individual Learning*,. (H. O'Neil, & R. Perez, Eds.)
- Denpasar, K. (2021, November 04). *Hukum Bermain Game dalam Islam*. Retrieved from KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KOTA DENPASAR: <https://bali.kemenag.go.id/denpasar/berita/28846/hukum-bermain-game-dalam-islam>
- Green, C. S., Sugarman, M. A., Medford, K., Klobusicky, E., & Bavelier, D. (2012). The Effect of Action Video game Experience on TaskSwitching. *Computers in Human Behavior*, 28, 94-984.
- HASSAN, R. A. (2021). *REDESAIN PASAR TRADISIONAL OEBOBO DENGAN PENDEKATAN REGIONALISM*. MALANG: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Newzoo. (2021). *2021 Global Games Market Report & 2021 Consumer Insights*. Newzoo International B.V.
- Ozkan, S. (1985). *Regionalism within Modernism, in Regionalism in Architecture*. Singapore: Concept Media.
- PRIONO, B. H. (2018). *PERANCANGAN STUDIO GAME DI SURABAYA (TEMA : HIGH TECHNOLOGY ARCHITECTURE)* . MALANG: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM .
- Salamah, N. S. (2023). Pelestarian Budaya Lokal untuk Menjaga Keutuhan Bangsa: Studi Hadis Riwayat Imam Ahmad No. 3418. *Gunung Djati Conference Series, Volume 24*. Retrieved from <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1581>