



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SAM RATULANGI
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Jl. Kampus UNSRAT Bahu, Manado 95115

Telp/ Fax.: (0431) 823705

Email : fatek@unsrat.ac.id, Laman : <http://fatek.unsrat.ac.id>

Kepada Yth:

Kepala PTI Universitas Sam Ratulangi Manado

Di- Tempat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nefriyandi A.F Tirukan

NIM : 14021102055

Untuk keperluan Yudisium saya bermaksud mengajukan permohonan publikasi karya Ilmiah saya yang berjudul "Game Center di Gorontalo, tema: Arsitektur Futuristik". Adapun isi artikel ilmiah yang saya buat ini adalah tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian Surat permohonan ini dibuat atas perhatiannya di ucapakan terima kasih.

Mahasiswa Pemohon

Nefriyandi A.F Tirukan
NIM. 14021102055

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Ir. Rahmat Prijadi, M.Ars
NIP. 196004071991031002

Dosen Pembimbing II

Ir. Leidy M. Rompas, ST., MT
NIP. 198208052010122003

GAME CENTER di GORONTALO

“Arsitektur Futuristik”

Nefriyandi A.F. Tirukan¹

Rachmat Prijadi²

Leidy M. Rompas³

Abstrak

Dewasa ini aktivitas bermain game telah menjadi profesi yang menjanjikan. Baik sebagai *tutor* dalam bermain game, pengulas game, *live streamer* game, bahkan professional gamer. Popularitas aktivitas dan minat bermain game di Gorontalo cukup tinggi. Para pemain game yang ada di Gorontalo pada umumnya beraktivitas di rumah, kafe, dan warung internet. Namun, tempat-tempat tersebut memiliki standar yang di bawah rata-rata untuk menunjang lahirnya pemain-pemain game professional yang handal. Karena, spesifikasi komputer dan gadget, koneksi internet, serta kenyamanan untuk beraktivitas rendah, sehingga mempengaruhi performa pemain. Bahkan mengurangi minat dan potensi para pemain game. Berdasarkan masalah tersebut, tugas akhir ini merancang game center di Gorontalo sebagai pusat para gamers Gorontalo untuk beraktivitas dan mengasah kemampuan. Game center Gorontalo ini menerapkan tema arsitektur futuristic. Lokasi Game Center Gorontalo berada di DUWALOLO, Kota Tengah. Luas bangunan yang dirancang adalah **1000 m²**. Adapun Fasilitas yang tersedia di dalamnya dilengkapi dengan, pusat perbelanjaan, food corner, studio game, arena game dan pusat training game.

Kata Kunci :

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era sekarang video game saat ini bukan hanya sekedar sebagai sarana untuk bersenang – bersenang semata, namun juga dapat menjadi sebuah profesi yang menjanjikan. Orang yang bekerja di bidang video game sebagai pemain di sebut profesional gamer. Berdasarkan artikel *suara.com*¹, tentang rata rata gaji profesional gamer untuk divisi game Mobile Legends, bahwa untuk upah minimum pemain berkisar 5,4 juta per bulan tiap pemainnya, angka tersebut jauh berada di atas UMR tiap daerah, ini membuktikan bahwa menjadi seorang profesional gamer sangat menjanjikan dan layak diperhitungkan.

Di Kota Gorontalo sendiri untuk fasilitas yang mewadahi kegiatan – kegiatan seperti area bermain, tempat kompetisi serta tempat penjualan perlengkapan sudah ada seperti warung – warung internet dan café – café dengan koneksi internet, namun sayangnya fasilitas – fasilitas tersebut belum memiliki standar yang baik seperti spesifikasi komputer yang rendah, koneksi internet yang buruk dan tingkat kenyamanan yang rendah, hal – hal tersebut dapat mempengaruhi performa permainan dan dapat mengurangi minat dan potensi dari para pemain game tersebut.

Berdasarkan permasalahan ini, muncullah keinginan untuk merancang sebuah *Game Center di Kota Gorontalo* dengan standar dan fasilitas yang memadai, serta memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi agar dapat mewadahi minat dan potensi dari kaum gamers di Kota Gorontalo yang berminat dan berpotensi menjadi seorang *Profesional Gamer*. Penerapan tema yang di ambil untuk objek *Game Center* di Gorontalo adalah arsitektur futuristik, tema ini dipilih karena adanya hubungan erat dengan fungsi objek karena *video game* itu sendiri identik dengan perkembangan teknologi maka pemilihan

¹ <https://www.suara.com/teknologi/2020/11/07/193050/menjanjikan-segini-gaji-pro-player-di-ajang-mp1>

konsep arsitektur futuristik dimaksudkan untuk merepresentasikan perkembangan teknologi tersebut dengan penerapan berupa penggunaan material paling mutakhir saat ini pada bangunan dan bentuk bangunan modern yang menggambarkan sebuah konsep rancangan masa depan.

II. PROSES DAN METODE PERANCANGAN

2.1. Tinjauan Teori Metodologi Perancangan

Proses perancangan yang digunakan untuk objek ini adalah proses desain generasi ke II oleh Jhon Seizel (inquiry by design). Proses desain ini lebih dikenal sebagai proses desain spiral, dimana proses desain berlangsung secara terus menerus dan hanya dibatasi oleh faktor-faktor tertentu. Proses desain ini tidak membatasi perancangan sehingga perancang dapat menghasilkan hasil akhir desain yang lebih optimal. Proses desain generasi II terdiri atas dua fase proses yaitu fase satu; pengembangan wawasan komprehensif dan fase dua; pengembangan wawasan komprehensif.

2.2. Pendekatan Perancangan

- Pendekatan Tematik

Pendekatan tematik (Biomimikri), melalui pendekatan ini akan dirancang bangunan yang mengurangi dampak positif dengan cara, meniru tingkalku sekitar yang dapat di manfaatkan oleh bangunan tersebut

- Pendekatan Tipologi Objek

Perancangan melalui tipologi objek dibedakan atas dua tahap, yaitu identifikasi tipe/tipologi dan tahap pengelolaan tipe tipologi

- Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan

Melalui pendekatan ini, akan dilakukan analisis untuk pemilihan site dan juga untuk tapak terpilih

2.3. Kerangka Pikir, Proses dan Metode Perancangan

A. Kerangka Pikir dan Proses

Kerangka pikir merupakan proses berpikir penulis dari awal sampai akhir untuk menghasilkan objek rancangan. Dalam menjalankan proses desain yang pertama adalah mengetahui dengan pasti hal yang melatar belakang hadirnya objek, sehingga benar-benar objek hadir karenandianggap tepat menjawab isu permasalahan yang ada. Dari latar belakang yang ada di temukan 3 aspek utama yaitu, objek rancangan, tema perancangan, dan lokasi. Dari 3 aspek yang menjadi gagasan aka perlu pengembangan wawasan proses seperti berikut :

- Memahami dan mendalami definisi dari objek rancangan lewat studi tipologi dan studi komparasi
- Mempelajari dan mengkaji tipologi dan tema perancangan yang ada dengan didukung lewat studi komparasi
- Melakukan kajian lokasi dan tapak yang di dukung dengan analisis pemilihan lokasi terpilih

B. Metode Perancangan

- Wawancara mengadakan tanya jawab dengan orang, lembaga maupun instansi yang terkait maupun sumber lain yang berkaitan dengan objek rancangan
- Studi literature untuk mempelajari pengertian dan pendalaman objek
- Studi komparasi mengumpulkan data tentang objek serupa (fungsi dan bentuk) melalui literature/data kepustakaan, internet dan objek yang sudah terbangun kemudian diolah dan disesuaikan terhadap objek rancangan

- Observasi Lapangan mengadakan observasi lapangan untuk mendapatkan data lokasi objek perancangan, kemudian data di analisa untuk mendapatkan konsep-konsep yang selanjutnya di gunakan dalam perencanaan dan perancangan objek
- Analisa mengkomunikasikan semua data-data yang di peroleh untuk keperluan objek
- Sintesa kesimpulan hasil untuk diterapkan dalam perancangan Manado Game Center
- Desain berupa hasil rancangan bentuk, ruang serta lansekap pada Manado Game Center

III. KAJIAN KONTEKS PERANCANGAN

3.1. Kajian Tipologi Objek Perancangan

A. Argumentasi Prospek & Fisibilitas Objek Perancangan

Game Center merupakan sesuatu yang belum ada di Indonesia khususnya di Provinsi Gorontalo. Setiap orang yang memiliki bakat dalam hal Game akan menempati bangunan yang akan dirancang untuk para Gamers. Dengan adanya Game Center di Gorontalo, maka akan menciptakan orang-orang atau kelompok-kelompok Game di Gorontalo, untuk mengembangkan game dan juga E-SPORT yang akan menjadi semakin berkembang dalam bidang Game untuk mencapai tingkat yang lebih luas dalam sebuah Turnamen Game berskala luas atau Universal.

A.1 Prospek Perancangan

Secara besar melalui latar belakang permasalahan serta solusi mengenai objek yang akan dihadirkan, maka prospek yang dapat dilihat adalah:

1. Menjadikan objek rancangan sebagai peluang bagi para pro-gamer untuk berkarya,, memperdalam wawasan mengenai game mengembangkan bakat dan meningkatkan kreatifitas game untuk dipamerkan sehingga dapat di nikmati dan dilihat oleh masyarakat.
2. Dapat menjadi wadah bagi para gamers untuk mengembangkan potensi mereka di bidang video game agar dapat menjadi seorang profesional gamer yang menjanjikan
3. Menjadikan objek rancangan sebagai sarana Kompetisi dan Edukasi.

A.1. Fisibilitas perancangan

Objek perancangan ini akan dipusatkan di daerah Gorontalo agar masyarakat Gorontalo dapat melihat serta mengetahui lebih banyak tentang game, rancangan ini dibuat untuk mengembangkan serta menjadi wadah untuk mengembangkan bakat para games dan menjadi objek kompetisi game yang akan diselenggarakan baik oleh komunitas game itu sendiri maupun oleh E-SPORT atau Pemerintah.

B. Pemahaman Objek Berdasarkan Studi Literatur dan Preseden

B. Studi Literatur Game Center Gorontalo

• Game

Game merupakan kata dalam bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.

• Center

Arti kata center kamus Inggris Indonesia maksud kata definisi pengertian makna dan arti kata center. **center**: kb. 1 pusat. 2 bagian tengah. 3 (soccer) penyerang tengah. -kkt. menempatkan di tengah-tengah. to c. around 1 mengerumuni, mengelilingi. 2 mengisahkan tentang, berkisar sekitar.

• Gorontalo

Gorontalo adalah provinsi di Indonesia yang lahir pada tanggal 5 Desember 2000^[8] dan memiliki ibu kota provinsi bernama sama yaitu, Kota Gorontalo. Sama halnya dengan ibu kotanya,

Provinsi Gorontalo terkenal dengan julukan "Serambi Madinah". Dalam catatan sejarah Indonesia, satu-satunya Presiden RI yang berasal dari Suku Gorontalo adalah Presiden Republik Indonesia ke-3, Prof. DR. Ing. B.J. Habibie, dari garis keturunan ayahnya yang memiliki marga Habibie, yaitu Alwi Abdul Jalil Habibie. Disisi lain, masyarakat Gorontalo juga memiliki budaya "*Moleleyangi*" atau dalam bahasa Indonesia disebut "Merantau", dimana penyebaran etnis Gorontalo paling banyak tersebar di Sulawesi Utara, Sulawesi Tengah, dan Kalimantan Timur. Ditengarai, penyebaran Diaspora Orang Gorontalo telah mencapai 5 kali lipat dari total penduduknya sekarang yang tersebar di seluruh dunia.

- **Game Center**

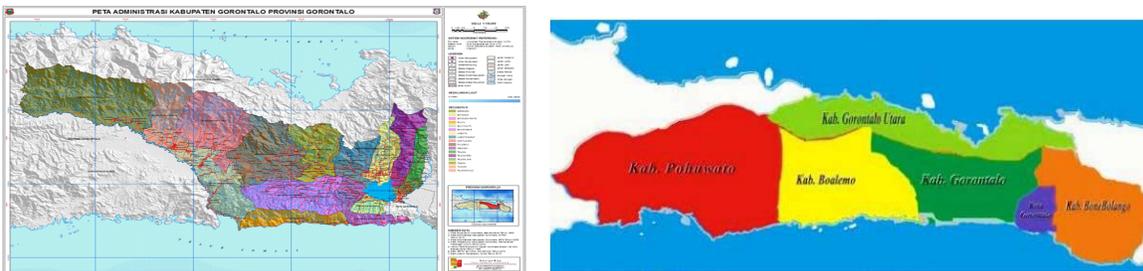
Pusat permainan dalam jaringan atau di kenal juga sebagai game center , atau game net adalah jenis wirausaha yang menyewakan computer beserta sambungan internet dan LAN yang khusus di gunakan untuk permainan dalam jaringan. Pusat permainan dalam jaringan merupakan pengembangan dari warung internet, karena selain menyediakan koneksi internet seperti warnet, usahan ini juga menyediakan berbagai permainan computer. Computer pribadi yang di sediakan oleh game center memiliki spesifikasi yang jauh lebih tinggi dari pada warung internet, umunya juga menyediakan computer dalam jumlah yang lebih banyak.

3.2. Kajian Lokasi & Tapak Perancangan

A. Argumentasi Penetapan / Pemilihan Lokasi & Tapak Perancangan

3.1. Tinjauan Lokasi Makro

Provinsi Gorontalo terletak pada Semenanjung Gorontalo di Pulau Sulawesi, tepatnya di bagian barat dari Provinsi Sulawesi Utara. Luas wilayah provinsi ini 12.435,00 km² dengan jumlah penduduk sebanyak 1.166.142 jiwa (2018), dengan laju pertumbuhan penduduk sebesar 0.91%. Provinsi Gorontalo memiliki 77 kecamatan dengan jumlah total desa dan kelurahan sebanyak 732. Wilayah daratan dari provinsi Gorontalo sebagian besar merupakan perbukitan, pegunungan dengan ketinggian yang beragam serta sungai-sungai. Gorontalo juga memiliki pesisir pantai sepanjang 655,8 km. Terbagi atas 6 Kabupaten dan Kota yakni Kabupaten Boalemo, Kabupaten Bone Bolango, Kabupaten Gorontalo, Kabupaten Gorontalo Utara, Kabupaten Pohuwato, Kota Gorontalo



Gambar 1. Peta Adminsitration Provinsi Gorontalo
(Sumber : Bapelitbangda.co.id)

3.2. Tinjauan Lokasi Mikro

Kabupaten Gorontalo terdiri dari 19 kecamatan, 14 kelurahan, dan 191 Desa. Pada tahun 2017, Luas wilayahnya mencapai 1.750,83 km² dan jumlah penduduk 391.944 jiwa dengan sebaran penduduk 223 jiwa/km². Dari sekian banyaknya kecamatan di Kabupaten Gorontalo maka penulis tertarik dengan 1 Kecamatan, yaitu Kecamatan Kota Tengah yang akan menjadi lokasi perancangan Game Center di

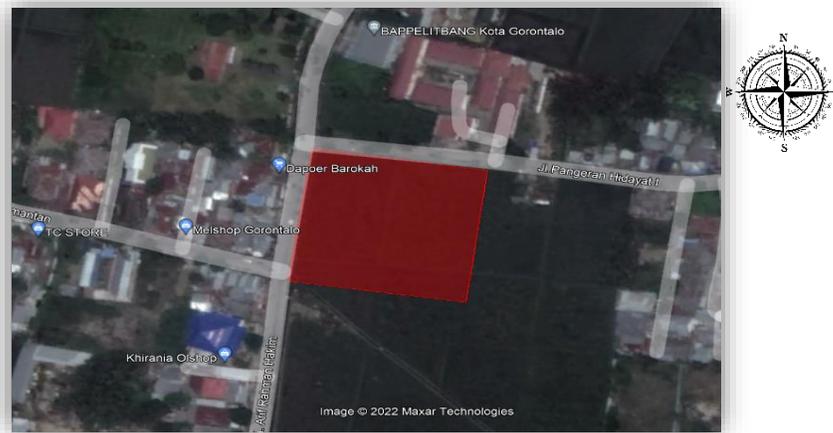
Gorontalo dengan Tiap tapak memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing dalam menunjang konsep perancangan, sehingga ada beberapa poin berikut yang merupakan poin-poin pertimbangan yang menjadi landasan kriteria pemilihan tapak.

- Topografi atau kondisi tapak yang menarik tentunya yang berkaitan dengan objek perancangan
- Dimensi tapak, hal ini mengacu pada luasan tapak dimana tapak di harapkan mampu mengakomodasikan fungsi yang di programkan
- Bentuk tapak yang sederhana memberikan poin lebih tinggi karena bisa bersosialisasi langsung dengan kemudahan perancangan
- Kondisi lingkungan masyarakat sekitar
- Kondisi saran dan prasarana penunjang objek perancangan
- Akseibilitas berdasarkan titik tertentu yang dianggap penting untuk penggunaan objek kedepannya
- Tingkat kemacetan yang terjadi terhadap akses menuju tapak.

3.3. Data dan Analisa Karakteristik Tapak Perancangan dan Lingkungannya

- Eksisting Site

Berdasarkan tinjauan tapak, lokasi tapak berada di Jalan Arif Rahman Hakim, Kelurahan Dulalowo, Kecamatan Kota Tengah, Kabupaten Gorontalo dengan batasan – batasan site :

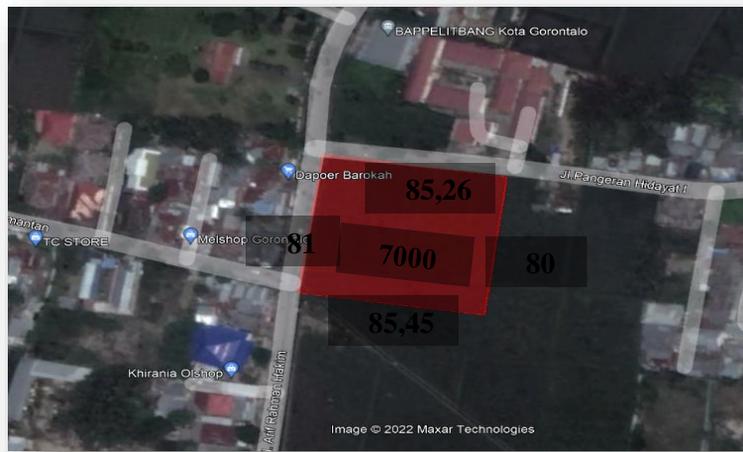


Gambar 2. Lokasi Tapak Perancangan

(Sumber : Bapelitbangda.co.id)

Batasan Site	:	Utara	:	Jalan Pangeran Hidayat
		Selatan	:	Lahan Kosong
		Timur	:	Jalan Kalimantan dan Pemukiman penduduk
		Barat	:	Lahan Kosong

- Kapabilitas Tapak



Gambar 3. Lokasi Tapak Perancangan
(Sumber : Bapelitbangda.co.id)

Berdasarkan RTRW Provinsi Gorontalo tahun 2010-2030 berikut hitungan kapabilitas tapak :

- Total Luas Site (TLS)	: 7000 m ² (7Ha)
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: 40 %
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	: 160 %
- Koefisien Dasar Hijau	: 60 %
- Luas Lantai Dasar	: TLS x 40 %
: 7000 x 0,4 = 2800 m ²	
- Total Luas Lantai	: 7000 x 1,6 = 11.200 m ²
- Ketinggian Bangunan	: 11.200 / 2800 = 4 Lantai
- Ruang Terbuka Hijau	: 7000 x 0,6 = 4.200 m ²
- Luas Sempadan Jalan	: ½ x 6 + 1 x 85,25 = 341
½ x 6 + 1 x 81 = 324	
- Luas Sempadan Total (GSJ)	: 341 + 324 = 665
- Luas Lahan Efektif (LLE)	: TLS – GSJ
: 7000 – 665	
- Luas Lahan Efektif	: 6335 m ²

3.3. Kajian Tema Perancangan

A. Argumentasi Asosiasi Logis Tema dengan Objek atau Lokasi Perancangan

GAME CENTER menerapkan tema *Arsitektur Futuristik* yang merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan ke dalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Hasil dari futuristik ini adalah sesuatu yang dinamis, selalu berubah-ubah sesuai keinginan dan zamannya. Penerapan futuristik ini hanya terlihat pada penampilan atau tampaknya dengan tetap memperhatikan dan memperhitungkan fungsi dari objeknya. Arsitektur Futuristik sejalan dengan perkembangan teknologi dimana dengan semakin majunya teknologi yang diciptakan manusia maka keberadaan futuristik itu juga akan semakin berkembang. Sama seperti teknologi, futuristik ini merupakan upaya untuk menciptakan suatu masa depan yang lebih baik. Pemikiran akan futuristik itu sendiri jauh lebih kreatif dan inovatif ke depannya dan jauh lebih maju dari masanya. Penerapan Arsitektur Futuristik dianggap tepat di dalam rancangan ini karena pemikiran masa depan diterapkan ke dalam desain bangunan yang Secara tak langsung bangunan yang nantinya menjadi lingkungan tempat mereka beraktivitas, tentunya akan memilih tempat dan fasilitas yang lebih modern dan dapat menjadi kebanggaan dan icon baru di kota Gorontalo dengan ciri teknologinya yang maju.

B. Pemahaman Tema Perancangan Menurut Studi Literatur & Preseden

B.1. Arsitektur Futuristik

Futurist adalah sebuah gerakan seni murni Italia dan sebuah pergerakan kebudayaan pertama dalam abad ke-20 yang diperkenalkan secara langsung kepada masyarakat luas. Bermula dari konsep dalam pergerakan sastra, kemudian merasuk ke dalam bidang kesenian seperti: seni lukis, seni patung, seni musik, desain dan arsitektur. Falsafah yang dipakai oleh kaum futurism hampir sebagian besar diambil dari latar belakang sejarah kemunculan Moderism. Sebab Futurism ini merupakan gerakan awal lahirnya Moderism.

B.2. Pengertian Arsitektur Futuristik

• Definisi Arsitektur

Menurut Vitruvius di dalam bukunya *De Architectura* (yang merupakan sumber tertulis paling tua yang masih ada hingga sekarang), bangunan yang baik haruslah memiliki Keindahan / Estetika (*Venustas*), Kekuatan (*Firmitas*), dan Kegunaan / Fungsi (*Utilitas*); arsitektur dapat dikatakan sebagai keseimbangan dan koordinasi antara ketiga unsur tersebut, dan tidak ada satu unsur yang melebihi unsur lainnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arsitektur mempunyai arti seni bangunan, gaya bangunan.

• Definisi Futuristik

Yang dimaksud dengan futuristik adalah bersifat atau berhubungan dengan masa depan. Futuristik merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, *futuristic*. Kata tersebut digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang baru, modern, dan belum pernah ada sebelumnya.

Jadi *Arsitektur Futuristik* adalah seni/gaya bangunan atau suatu lingkungan binaan yang di dalam perencanaan dan perancangannya tidak berdasarkan oleh sesuatu yang terkait dengan masa lalu akan tetapi mencoba untuk menggambarkan masa depan dengan bentuk yang mengejutkan dan pemakaian material yang maju.

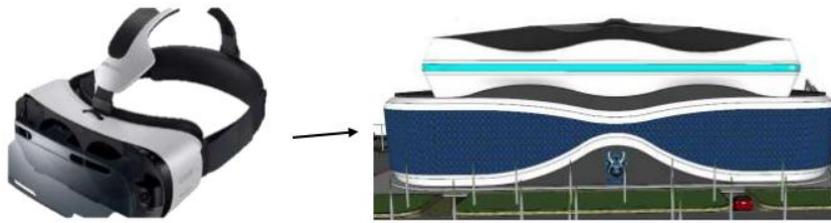
3.4. Simpulan Kajian Perancangan

Dari data-data serta analisis diatas, dapat dilihat bahwa penerapan tema Arsitektur Futuristik dalam Rancangan *Game Center* di Gorontalo akan mempengaruhi aspek dalam pembangunan penerapan tema Arsitektur Futuristik dalam suatu bangun yaitu menerapkan bangunan yang cenderung mengarah ke masa depan dengan menggunakan bahan bahan bangunan yang cenderung juga ke masa depan karena akan memberikan kesan yang modern karna diharapkan perancangan objek ini akan menjadi sebuah landmark Kota Gorontalo.

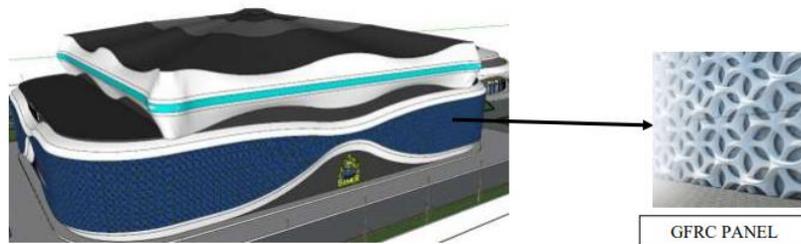
4. KONSEP PERANCANGAN

4.1. Strategi Implementasi Tema Rancangan

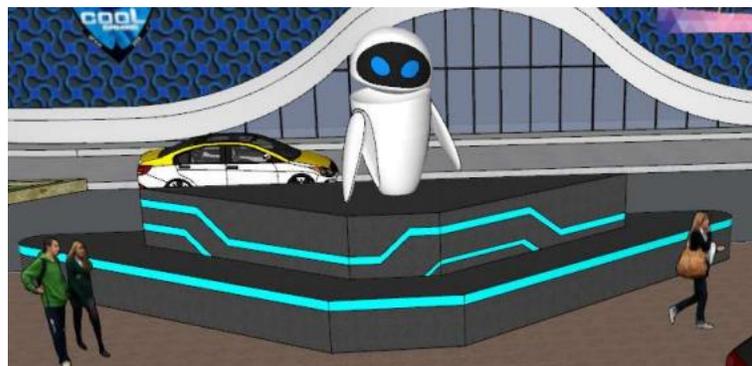
Bentukan bangunan mengambil bentuk *equipment game Virtual Reality (VR)*, karena *equipment VR* menggambarkan *equipment game* teranggih masa kini sehingga dapat mencerminkan konsep futuristik. Pada fasade bangunan menggunakan material LED Screen karena merupakan salah satu komponen terkini. Pada fasade bangunan menggunakan material Glass Fiber Reinforced Concrete (*GFRC*) karena merupakan material terkini dan untuk menambah fungsi artistik pada bangunan. Pada Ruang Luar menggunakan material LED Screen pada sebagai pencahayaan Artificial pada area landmark objek sebagai fungsi pencahayaan, dan untuk mencerminkan tema futuristik dari objek rancangan. Pemilihan konsep Landmark berupa robot bertujuan untuk mencerminkan tema futuristik itu sendiri.



Gambar 4. Persamaan Bentuk VR dan Game Center Gorontalo



Gambar 5. Material Fasade Artistik GRFC Panel.



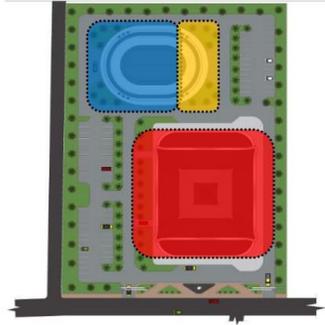
Gambar 6. Maskot Robot pada *Landmark*

4.2. Konsep Programatik

Pada bangunan Gaming Center di Gorontalo akan terdapat dua pelaku pengguna aktivitas, yaitu pengunjung dan pengelola. Pengunjung merupakan tamu yang datang ke Gaming Center, baik yang memiliki tujuan utama untuk bertanding, bermain berbelanja, atau hanya ingin menonton dan sekedar ingin menikmati fasilitas – fasilitas penunjang yang disediakan oleh pihak Gaming Center. Pengelola merupakan pihak yang bertanggungjawab di dalam sistem pengelolaan objek Gaming Center dan fasilitas – fasilitas Gaming Center Arena agar dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.

4.3. Konsep Perancangan

A. Rencana Tata Tapak (*Site Development Plan*)



Gambar 7. Zonasi

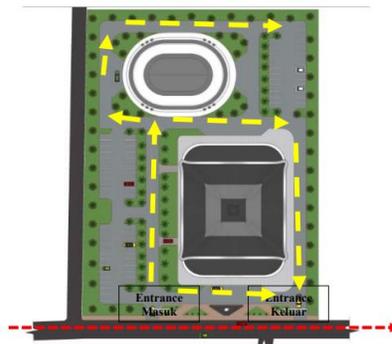
Keterangan

- : Area Service
- : Area Publik
- : Area Privat

Zona terdiri dari:

- Zona Publik Zona publik ini bersifat umum dan mudah diakses. Arena pertandingan, game center, dan parkir.
- Zona Privat Zona privat ini bersifat sangat tertutup dimana tidak sembarang orang bisa mengaksesnya. Contoh fasilitasnya ruang pengelola, ruang staff, ruang rapat, ruang keamanan dan pengawas.
- Zona Servis Zona servis ini bersifat umum yang difungsikan sebagai penunjang. Contoh fasilitasnya ruang genset, ruang ME, ruang pompa, gudang, dan lavatory.
- Zona terbuka hijau, di peruntukan sebagai lahan parkir, taman dan pedestrian

B. Konsep Sirkulasi Tapak



Gambar 8. Sirkulasi Tapak

C. Rancangan Konfigurasi Geometrik.

Bentuk dasar yang digunakan dalam perancangan GAME CENTER di GORONTALO adalah persegi. Bentuk dasar merupakan titik awal dari suatu bentuk yang kemudian akan mengalami perubahan bentuk melalui transformasi bentuk baik secara dimensional, substraktif (pengurangan) maupun aditif (penambahan) guna mencapai suatu bentuk bangunan yang diinginkan.

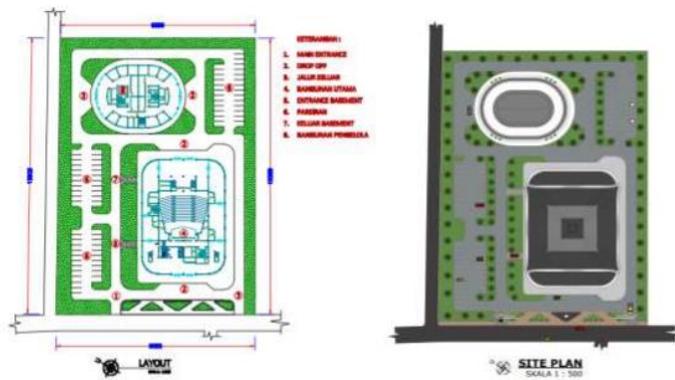
Dari bentuk dasar persegi, kemudian terjadi penggabungan bentuk antara bentuk dasar persegi dan bentuk equipment VR sehingga mendapatkan finalisasi bentuk yang mencitrakan konsep futuristik.



Gambar 9. Konfigurasi Bentuk

5. HASIL PERANCANGAN

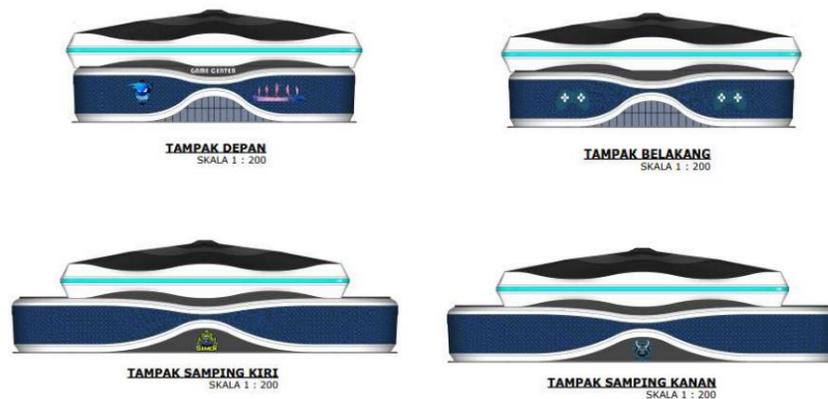
A. Layout dan Siteplan



Gambar 10. Layout dan Siteplan

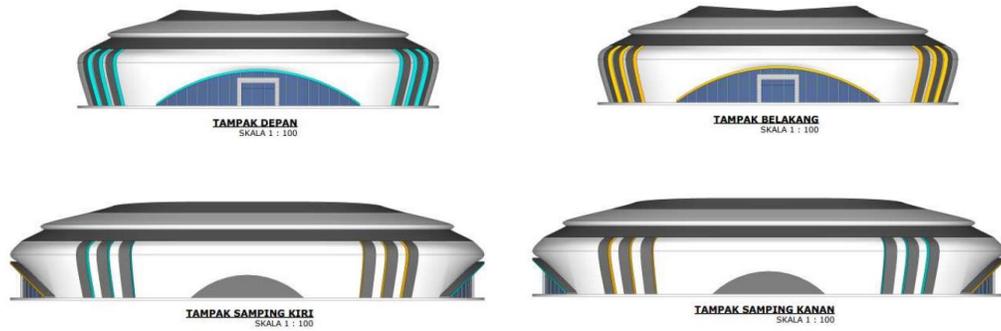
B. Tampak Bangunan

B.1. Game Center Gorontalo



Gambar 11. Empat Arah Tampak Massa Game Center

B.2. Gedung Service Center



Gambar 12. Empat Arah Tampak Massa Gedung Service Center

C. Tampak Tapak



Gambar 12. Empat Arah Tampak Massa Tapak Game Center

D. Spot Interior



Gambar 13. Spot Interior Game Center

E. Prespektif



Gambar 14. Prespektif Mata Manusia dan Mata Burung

6. PENUTUP

6.1 Kesimpulan dan Saran

Hadirnya Game Center di Gorontalo dengan tema bangunan futuristik diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan para *gamers* baik pemula atau *gamers* yang sedang mempersiapkan diri untuk menjadi atlet. Bangunan ini dibangun dengan mengutamakan kenyamanan dan kebutuhan pengunjung game center. Desain bangunan yang artistik dan futuristik, dapat membuat masyarakat Gorontalo bangga memiliki Game Center di Gorontalo.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernst. 2002 Data Arsitek Jilid 2. Erlangga, Jakarta
- Rizal, Muhammad. 2018. *Pontianak Game Center*. Pontianak, Indonesia
- Wiguna, M. Abdillah dan Ardiyan S, Wawan. 2016. *Bandung eSports Arena*. Jurnal Sains dan Seni ITS. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Vol 5, No. 2
- Neufer Alfahri, S. (2015). Mengenal Arsitektur Futuristik. Artikel ARSITAG, p. PT. Tritama Gemilang Sukses.t, Ernst, Data Arsitek Jilid 1 dan Jilid 2 Edisi 33 (Dalam Bahasa Indonesia), 2003.
- Antonio Sant’Elia, Filippo Tommaso Marinetti: Futurist Architecture-in 1914

