

DEMBUATAN *GAME HOUSE* DENGAN KONSEP FUTURISTIK DI COLOMADU

Yudhistira Galuh P¹,

¹ Program Studi Desain Interior, Universitas Sahid Surakarta
E-mail: galuhyudhistira@gmail.com

Abstrak: Pertumbuhan *smartphone* sangat pesat pengembang *game* pun mulai bermunculan dan menciptakan *game-game* yang bisa dinikmati oleh banyak kalangan. Dengan adanya *game* yang dinikmati banyak kalangan munculah beberapa *profesional club* yang menampung para profesional player untuk di pertandingan dan mendapatkan juara. Dari *club* tersebut para pemilik *club* mulai membuat sebuah asrama atau *game house* yang berfungsi sebagai tempat latihan serta tempat untuk bekerja. Konsep futuristik di pilih bertujuan untuk menunjukkan desain baru dalam sebuah *game house* serta para pemain merasakan suasana seperti masa depan dengan peralatan yang canggih.

Kata Kunci: Futuristik, *Game House*, *Profesional Club*

Abstract: *The growth of smartphone is very rapid. Game developers have begun to emerge and create games that can be enjoyed by the people. With the game being enjoyed by the people, there are several professional clubs that accommodate professional players to compete and get a champion. From the club, the club owners started to make a hostel or game house that functioned as a training ground and a place to work. The futuristic concept chosen aims to show new designs in a game house and the players feel the atmosphere like the future with sophisticated equipment.*

Keywords: : *Futuristic, Game house, Professional club*

Pendahuluan

Beberapa tahun ini dunia permainan mulai berkembang yang dahulu orang hanya bisa bermain di tanah lapang, sekarang orang-orang tidak perlu tanah lapang yang luas untuk bermain permainan. Ini di sebabkan oleh perkembangan zaman yang dimana perkembangan teknologi mulai berkembang sangat pesat (Setyawan 2016) .

Pada tahun 2015 keluarlah teknologi *SmartPhone* yang dimana ada beberapa game yang bisa di mainkan secara *online* 2 hingga 3 pemain dan ini menyasar kalangan menengah yang ingin bermain game secara online tanpa harus ke warnet untuk bermain *game online*. Saat ini perkembangan *SmartPhone* mulai berkembang sangat cepat hingga kalangan bawah pun bisa merasakan kesenangan bermain *game online* dengan *smartphone* yang dapat bermain hingga 100 orang dalam satu game. Pada tahun 2019 game yang berada di elektronik sering di sebut *E-Sport* dan sudah masuk cabang yang di perlombakan *Sea Game*, *Asian Game*, *Olimpiade* dunia dan beberapa turnamen Internasional. Dari sini lah muncul beberapa orang kemudian membuat sebuah Kelompok *Esport* (Christiawan, Anwar, and Sudarisman 2018).

Di Indonesia terdapat kurang lebih 12 kelompok *Esport*, setiap kelompok mempunyai beberapa divisi mulai dari divisi Dota, Point Blank, Counter Strike, Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) komputer, *Fornite*, *Apex Legends*, *Konsole*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Arena Of Valor*, *Mobile Legend*, kelompok *Esport* umumnya memiliki *basecamp* yang biasa disebut dengan *Game House*.

Belakangan ini banyak tim-tim esport yang membuat game house karena sudah banyaknya divisi game di sebuah *esport* serta banyaknya turnamen yang mengharuskan sebuah tim membangun kekompakan antar player saat menjalankan turnamen nanti

Game house ini sudah menjadi kewajiban sebuah tim *esport* yang di gunakan para player untuk kerja, latihan, dan istirahat di area tesebut. Karena para profesional palyer ini terikat oleh kontrak yang di mana kontrak tersebut mewajibkan para player berlatih, bekerja, dan bertempat tinggal di game house. Umumnya sebuah *game house* berisikan paling sedikit 5 orang dengan rincian 4 profesional player inti dan 1 pelatih dan yang terbanyak kurang lebih 14 orang dengan pembagian 5 pro player inti 1 pemain cadangan dan 5 pro player inti liga dua 1 pemain cadangan serta 2 pelatih. Ini menyebabkan penumpukan aktivitas orang dalam satu area.

Di saat ini tim-tim *esport* membuat game house dengan cara mengalih fungsikan bangunan seperti apartemen, rumah tinggal, hotel, dan ruko di sebuah mall. Ini menyebabkan banyak game house yang hanya nyaman untuk ditinggali dan tidak sesuai etika seperti contoh satu ruang tidur berisikan 9 orang, area *live streaming* di tempatkan dekat dengan area tidur, menggunakan peredam yang kurang maksimal sehingga menyebabkan banyak masalah internal *game house* maupun eksternal. Mereka hanya terfokuskan bagaimana bisa menampung banyak orang dalam satu area tetapi melupakan apa yang akan terjadi jika satu ruangan tersebut terdapat banyak orang. Ini tidak berlaku bagi kelompok esport yang memiliki bangunan tidak memadai untuk digunakan banyak orang mereka lebih baik memulangkan beberapa palyernya supaya tidak memakan banyak tempat atau mengurangi ruangan yang ada (Frick 1999). Melihat dari permasalahan yang ada untuk membangun sebuah gambaran game house yang bagus tidak melupakan etika dan kebutuhan para playernya supaya nyaman dalam melakukan kegiatan. Konsep futuristik ini sangat cocok digunaka untuk mendesain game house tanpa menghilangkan sisi estetika, kemandan dan kenyamanan.

Metode

Observasi

Menurut Hadi bahwa, teknik observasi adalah teknik pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena-fenomena (Sumardjo 2000). Melalui teknik ini maka penulis langsung melakukan pengamatan ke lapangan yang dimulai dengan pengamatan fisik bangunan dan pengamatan bangunan terhadap bangunan lainnya.

Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung atau tidak langsung (melalui telepon) dengan orang yang bergerak dibidangnya dan mampu memberikan data serta informasi tentang objek desain.

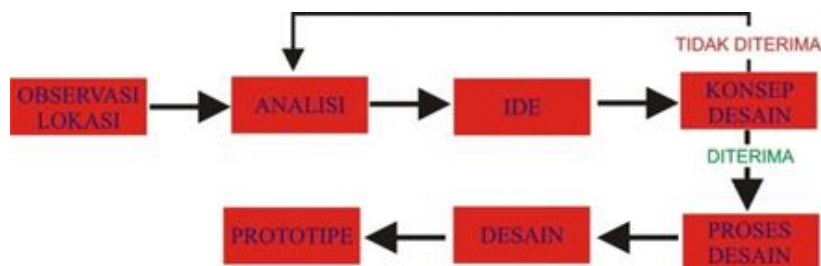
Dalam hal ini mengadakan tanya jawab dengan pemilik bangunan, pengguna bangunan lain yang masih berada disatu wilayah dan pengguna yang akan menempati bangunan tersebut (Panero and Zelnik 1979).

Kepustakaan

Mencari literatur yang diperlukan sebagai data komparatif yang didapatkan dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan. Dari terori ini penulis mencari data-data melalui jurnal dan Tugas Akhir yang berkaitan dengan konsep tersebut serta beberapa buku yang digunakan untuk melengkapi data-data tersebut

Dokumentasi

Menurut Winarno Surakhmad (1980; 123) dokumen di sini berarti segala macam bentuk atau benda yang tertulis maupun tidak tertulis. Menjadi keterangan dalam memperoleh data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang lainnya. Pengumpulan dokumen yang dapat dilakukan dalam penelitian yaitu dengan memotret atau mendokumentasikan ruang bangunan tersebut sehingga dapat dianalisa untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam.

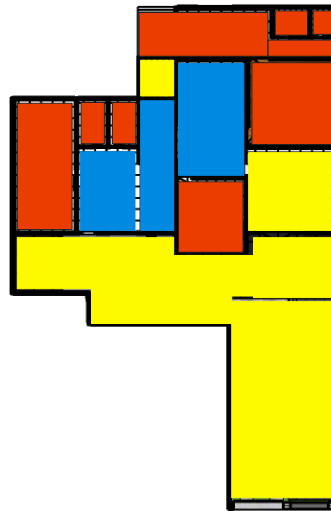


Gambar 1. Skema Proses Penelitian

Hasil

Tabel 1. Tabel Kegiatan Dan Besaran Ruang

Pengguna	Kegiatan	Ruang	Kebutuhan Besar Ruang (m ²)	Pelatih	tidur	badroom 2 atau 1	
Pengunjung	Parkir	parking area	7,35		mandi	wc 1, 2, dan 3	4
	melihat penghargaan	hall of fame	19,12			wc 2, dan 3	3
	main bareng	hall of fame	19,12		makan	dining room	12,8
	merokok	smoking area	19,6	istirahat	living room	20,52	
							tidur
Pemain	mandi	wc 1, 2, dan 3	3	Manager	menonton tv	living room	
							bab/bak
makan	dining room	12,8	rapat	mandi	wc 1, 2, dan 3	3	
							memasak
latihan	live stream room	20,25	istirahat	makan	dining room	12,8	
							rapat
kerja	live stream room	20,25	merokok	meeting room	meeting room	12,96	
							merokok
olahraga	fitness room	6	menonton tv	istirahat	living room	20,52	
							menonton tv
edit video	live stream room	20,25		olahraga	fitness room	6	
							main bareng

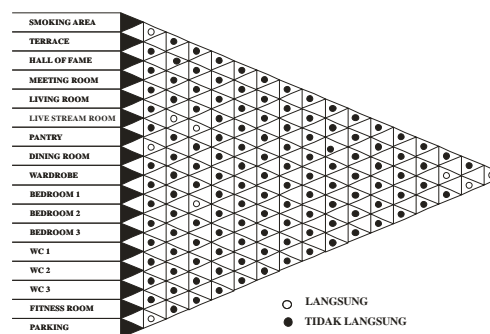


Gambar 2. Zoning Grouping

Keterangan:

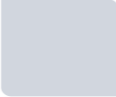
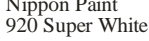
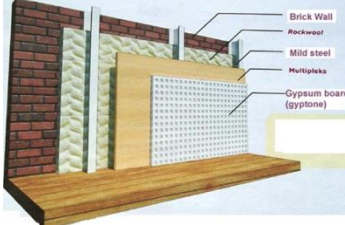
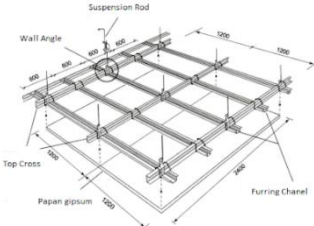
PRIVATE	SEMI-PRIVATE	PUBLIC
MEETING ROOM	LIVING ROOM	SMOKING AREA
WARDROBE	PANTRY	TERRACE
BEDROOM 1	DINING ROOM	HALL OF FAME
BEDROOM 2		FITNESS ROOM
BEDROOM 3		PARKING
WC 1		WC 3
WC 2		
LIVE STREAM ROOM		

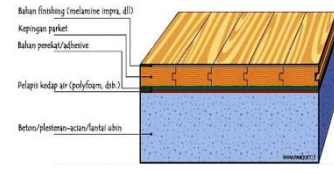
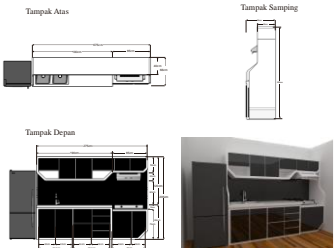
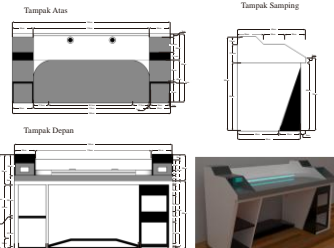
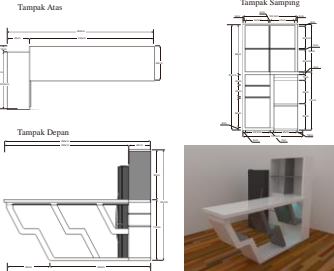
Tabel 2. Tabel Hubungan Antar Ruang

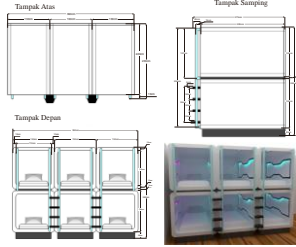


Tabel 4.2. Tabel Hubungan Antar Ruang

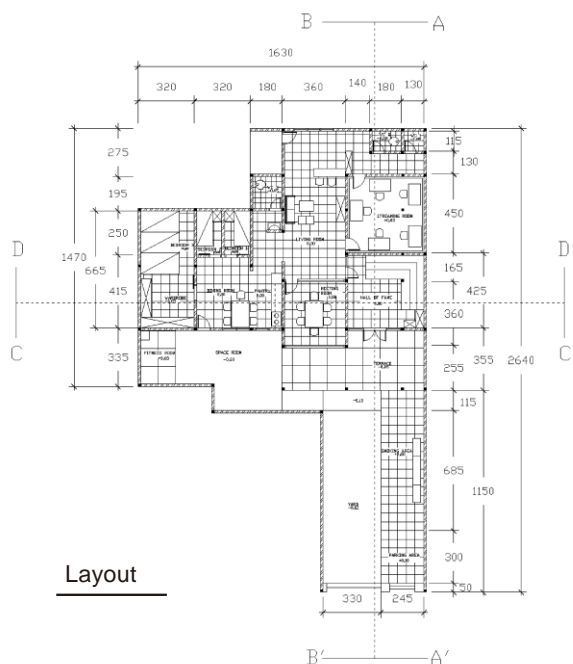
No	Penggunaan	Pengaplikasian
1.	Dinding	Dinding game house dengan konsep Futuristik ini menggunakan material bata merah ukuran 20 x 10 x 5 cm dengan finising plester acain semen. Material batu bata digunakan di seluruh bagian dinding game house dan digunakan sebagai rangka utama dalam pembentuk ruang.

No	Penggunaan	Pengaplikasian
		<p>Untuk finising menggunakan cat tembok diantaranya</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Nippon Paint Np218 Tropical Grey Digunakan di seluruh ruang</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Nippon Paint 920 Super White</p> </div> </div> <p>Khusus untuk bagian <i>live streaming</i> karena akan menimbulkan kebisingan maka digunakanlah peredam suara <i>rockwool</i>, ini biasa digunakan di studio-studio band atau studio rekaman, berikut detail pemasangan peredam.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. detail pemasangan peredam suara</p>
2.	Ceiling	<p>Game house dengan konsep <i>Futuristik</i> untuk bagian keseluruhan <i>ceiling</i>, menggunakan material plafon <i>Gypsum board</i> merek jaya ukuran 0,9x120x240 cm. untuk penyangga <i>Gypsum Board</i> ini menggunakan besi hollow, karena besi hollow sangat kokoh dan tahan lama. Untuk finising menggunakan cat plafon Delux Peralite Ceiling warna putih</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4. Detal kontruksi <i>Ceiling</i> (sumber : https://www.hargasatuan.com/analisa-harga-saturangka-metal-furring-plafon-gypsum-/)</p>
3.	Floor	<p>Game house dengan konsep <i>Futuristik</i> pada bagian <i>floor</i> menggunakan material parquet denga ukuran 5 x 20cm, dan ketebalan 1,2 cm, ini digunakan untuk area <i>live streaming</i> saja gunanya untuk mereduksi suara. Untuk bagian selain <i>live streaming</i> menggunakan kereamik mulai dari ukuran 30x30cm, 50x50cm dan 100x100cm.</p>

No	Penggunaan	Pengaplikasian
		 <p>Gambar 5. Urutan pemasangan parquet (Sumber : http://jagobangunan.com)</p>
4.	Furniture	<p><i>Game house</i> dengan konsep futuristik menggunakan <i>furniture</i> bermaterial rata-rata multiplek dan besi yang ringan, karena konsep futuristik memiliki bentuk yang lebih dinamis maka multiplek lah yang cocok karena mudah dibentuk. Berikut furnitur dengan tema monochrome :</p> <p>a. Kitchen Set</p>  <p>b. Meja Komputer</p>  <p>c. Mini Bar</p> 

No	Penggunaan	Pengaplikasian
		<p>d. Tempat Tidur</p> 
5.	Lighting	<p>Untuk <i>lighting game house</i> menggunakan <i>downlight</i> merek philips dengan diameter 5 inci, ini di gunakan sebagai cahaya utama dalam <i>game house</i>. Sebagai <i>lighting</i> sekunder atau pembentuk suasana futuristik menggunakan <i>light strip</i> RGB dan neon T5</p>

Visualisai Karya

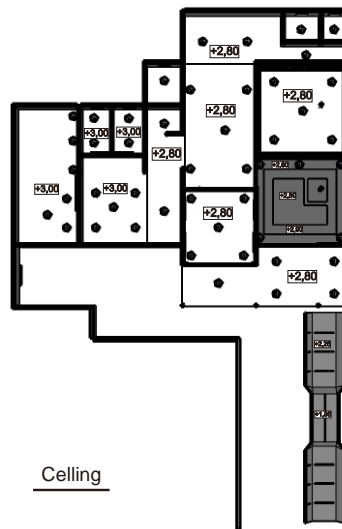


Gambar 6. Layout



Floor Plan

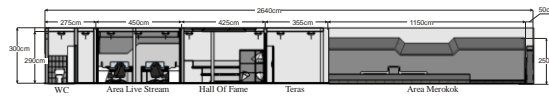
Gambar 7. Floor Plan



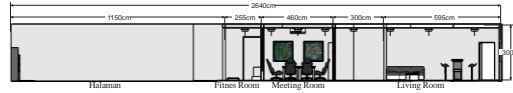
Ceiling

Gambar 8. Ceiling

POTONGAN A-A'



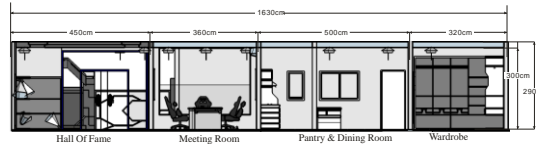
POTONGAN B-B'



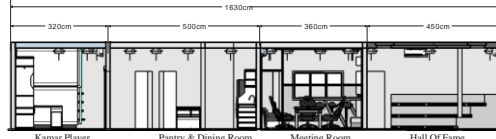
POTONGAN
1:100

Gambar 9. Potongan A-A' dan B-B'

POTONGAN C-C'

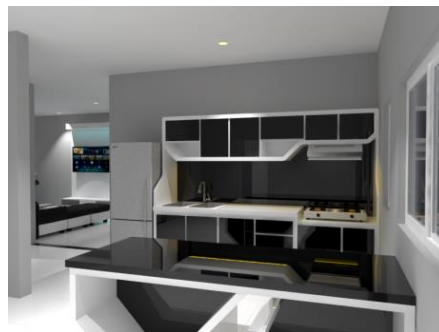


POTONGAN D-D'

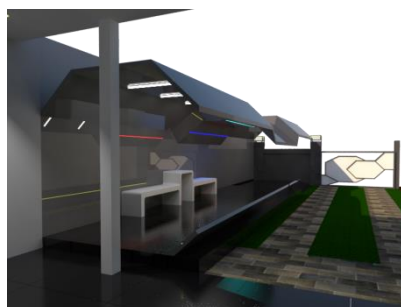


POTONGAN
1:100

Gambar 10. Potongan C-C' dan D-D'



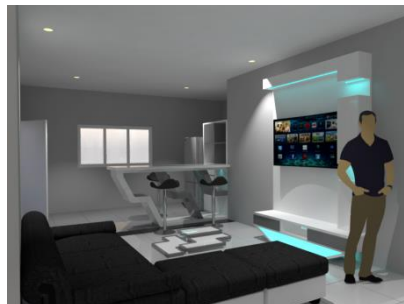
Gambar 11. Pantry



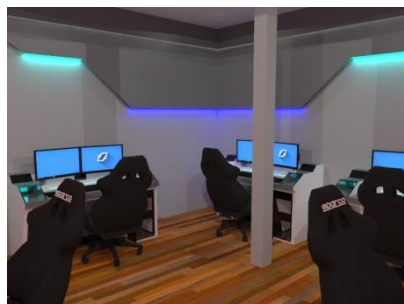
Gambar 12. Halaman



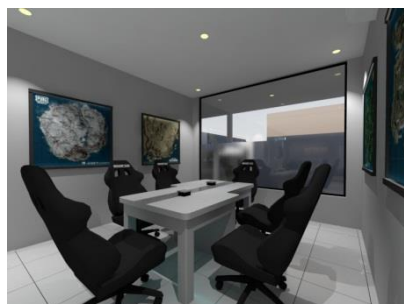
Gambar 13. *Living Room*



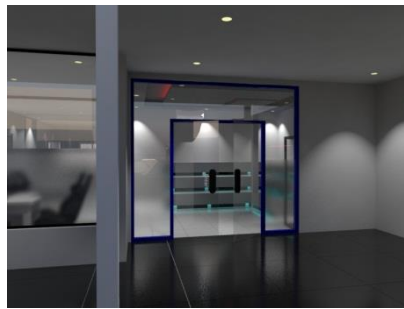
Gambar 14. *Living Room*



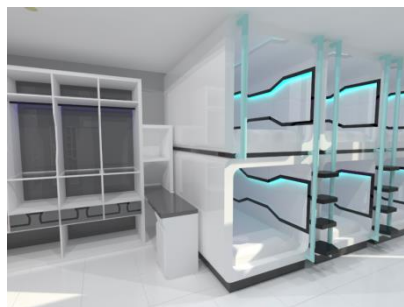
Gambar 15. *Live Stream Room*



Gambar 16. *Meeting Room*



Gambar 17. *Main Front*



Gambar 18. *Area Tidur Pemain*

Diskusi

Dari data-data yang sudah di paparkan di atas konsep yang tepat untuk *game house* ini adalah konsep futuristik dengan menggunakan tema *monochrome*.

Desain kali ini saya mengalih fungsikan rumah tinggal yang berada di desa Trowangan Rt. 07/Rw. 01 Malang jiwana, Colomadu, Karanganyar, Jawa Tengah menjadi sebuah *game house*. Saya membuat desain ini bertujuan untuk menjadikan sebuah standar dan referensi dalam membuat sebuah game house serta membuat desain yang nyaman bagi para player yang berada di tempat tersebut.

Saya mengambil gaya futuristik ini karena sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin kesini semakin banyak menggunakan alat alat elektronik yang bertujuan untuk memudahkan kegiatan kita tidak hanya itu saja dalam permainan zaman sekarang sudah bisa di mainkan oleh banyak orang dari negara atau daerah manapun serta ada sebuah game yang seolah olah kita bisa masuk kedalam game tersebut.

Disini saya menyediakan seperti tempat live streaming yang layak digunakan untuk kegiatan sehari hari, tidak ketinggalan pula area kumpul bersama para fans yang menjadi satu dengan beberapa penghargaan saat menjuarai kompetisi dan foto saat sedang melakukan pertandingan. Karena ada beberapa pengunjung dan player yang merokok, maka saya juga menyediakan area merokok yang terbuka supaya asap rokok langsung menghilang dan tidak masuk ke rumah. Adapula meeting room yang digunakan untuk rapat ataupun membicarakan strategi sebelum melakukan turnamen atau melakukan evaluasi setelah melakukan pertandingan.

Pengguna game house ini tidak cuman 1 orang saja melainkan 6 orang player, 1

pelatih, 1 manager, karena keterbatasan lokasi maka dibuatlah tempat tidur bertingkat yang gunanya untuk memaksimalkan ruangan yang terbatas ini, serta ada area fitness sederhana yang ini sangat berguna sebab para player ini lebih mementingkan bermain game sehari-hari dan akhirnya lupa untuk berolahraga.

Kesimpulan

Dari semua paparan dan data-data yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa :

1. Rumah yang berada ditengah kampung dan memiliki luas bangunan yang tidak terlalu luas akan mendapatkan beberapa masalah jika dihuni oleh banyak orang dengan intensitas kegiatan yang ekstra akan menimbulkan banyak masalah.
2. Konsep futuristik ini sangat cocok di gunakan untuk desain kali ini, sebab konsep ini berhubungan erat dengan kegiatan yang di lakukan penghuni.
3. Tema monochrom sangat cocok digunakan karena ini akan menimbulkan kesan luas dan tegas.

Daftar Referensi

- Christiawan, Robby, Hendi Anwar, and Irwan Sudarisman. 2018. "Perancangan Interior Pusat Permainan Di Bandung (Interior Design Of Game Center In Bandung)." *EProceedings of Art & Design* 5, no. 3.
- Frick, Heinz. 1999. "Koesmartadi, Ilmu Bahan Bangunan, Yogyakarta-Semarang, Pen." Kanisius-Soegijapranata Press.
- Panero, Julius, and Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards*. Watson-Guption.
- Setyawan, Deny. 2016. "Desain Interior Pusat Game Dota 2 Dengan Konsep Futuristik Di Surakarta." Tugas Akhir, Universitas Negeri Sebelas Maret. https://eprints.uns.ac.id/33244/1/C0812005_pendahuluan.pdf.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung Press.