

PERANCANGAN PUSAT GAME OLAHRAGA VIRTUAL DI PALEMBANG

LAPORAN TUGAS AKHIR TA PERIODE 58

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)
Pada
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik UM Palembang

Oleh :
RAHMADANTI ADMAJA
NRP. 14 2018 009

PEMBIMBING :
ANSON FERDIANT. DIEM, S.T., M.T.
NIDN 003107301



**FAKULTAS TEKNIK
UM PALEMBANG
2022**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Jl. Jendral A. Yani 13 Ulu Palembang 30623, Telp. (0711) 518764, Fax (0711) 519408
Terakreditasi B dengan SK Nomor: 483/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2014

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Nama : RAHMADANTI ADMAJA
NRP : 142018009
Judul Tugas : PERANCANGAN PUSAT GAME OLAHRAGA VIRTUAL DI
PALEMBANG
Tema : DEKONTRUSI

Telah Mengikuti Ujian Sidang Komprehensif TA AKHIR Periode – 58 Prodi Arsitektur,
pada Tanggal Dua Puluh Lima Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua.

Dinyatakan Lulus Dengan Nilai : **B**

Palembang, 29 Agustus 2022

Dewan Penguji
Ketua,

Sisca Novia Angrini, S.T., M.T
NBM/NIDN : 126747/0215118202

Panitia TA Prodi Arsitektur
Koordinator,



Zulfikri, S.T., M.T
NBM/NIDN: 985562/0209027402

Menyetujui,
Pembimbing

Anson F Diem, ST, M.T
NBM/NIDN : 1051323/003107301

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Teknik

Dr. Ir. K. A. Koni, M.T., IPM.
NBM/NIDN : 703049/0227077004

Ketua Prodi
Teknik Arsitektur



Riduan, ST, M.T
NBM/NIDN : 939020/0208047303

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PUSAT GAME OLAHRAGA VIRTUAL DI PALEMBANG

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Rahmadanti Admaja
NRP. 142018009

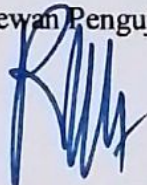
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 29 Agustus 2022
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Pembimbing Pertama,



Anson F Diem, S.T., M.T.
NIDN. 003107301

Dewan Penguji:



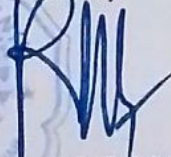
1. Riduan, S.T., M.T.
NIDN. 0208047303



2. Dr. Ir. Zuber Angkasa, M.T.
NIDN. 0205106302

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars)
Palembang, 29 Agustus 2022
Program Studi Arsitektur

Ketua,



Riduan, S.T., M.T.
NIDN. 0208047303



HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmadanti Admaja
NRP : 142018009
Judul : Perancangan Pusat Game Olahraga Virtual di Palembang
Program Studi : Arsitektur

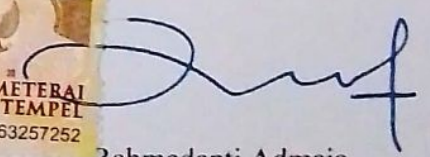
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan, dan gambar desain yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pengarahan dari pada pembimbing yang ditetapkan, bukan hasil plagiasi baik narasi, sketsa dan atau gambar desain,
2. Sepanjang sepengetahuan saya karya tulis ini asli bukan hasil plagiasi dan tidak terdapat karya tulis lain secara identik, dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di Universitas /Perguruan Tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 29 Agustus 2022




Rahmadanti Admaja
NRP. 142018009

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmadanti Admaja

NRP : 142018009

Judul : "Perancangan Pusat Game Olahraga Virtual di Palembang"

Memberikan izin kepada Pembimbing dari Program Studi Arsitektur UM Palembang untuk mempublikasikan Produk Tugas Akhir saya untuk kepentingan akademik apabila diperlukan. Dalam kasus ini saya setuju untuk menempatkan Pembimbing sebagai penulis korespondensi (*corresponding author*).

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Palembang, 29 Agustus 2022



Rahmadanti Admaja
NRP. 142018009

RINGKASAN

PERANCANGAN PUSAT GAME OLAHRAGA VIRTUAL DI PALEMBANG

Rahmadanti Admaja; dibimbing oleh Anson F Diem, S.T.,M.T.

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UM Palembang

19 + 89 halaman, 12 tabel, 95 gambar

RINGKASAN :

Seiring dengan bertambahnya laju penduduk, maka kebutuhan manusia akan hiburan juga terus meningkat. Beberapa hiburan yang terus diminati oleh masyarakat dan akan terus mengalami perkembangan ialah olahraga dan juga bermain *game*. Olahraga maupun *game* memiliki berbagai macam jenis, salah satu cara menikmati *game* dan olahraga ialah menggunakan *virtual reality*.

Di Kota Palembang sendiri olahraga dan juga *game* yang menggunakan *virtual reality* belum ada. Oleh sebab itu direncanakanlah Pusat *Game* Olahraga Virtual di Kota Palembang guna menunjang hiburan di Kota Palembang dengan memperhatikan aspek kenyamanan pengguna serta diharapkan mampu menarik wisatawan untuk mencoba kegiatan hiburan berbasis *virtual reality*.

Kata Kunci : Game, Olahraga, Virtual Reality

SUMMARY

DESIGN OF VIRTUAL GAME SPORT CENTER IN PALEMBANG

Rahmadanti Admaja; supervised by Anson F Diem, S.T.,M.T.

Architectural Studies Program of Engineering Faculty UM Palembang

19 + 89 pages, 12 tables, 95 pictures

SUMMARY :

The human need for entertainment is growing in tandem with the increase in population. Sports and gaming are two forms of entertainment that are still popular with the general public and will continue to grow in popularity. There are various types of sports and games, and one way to enjoy games and sports is to use virtual reality.

Sports and games that make use of virtual reality do not yet exist in Palembang. As a result, a Virtual Sports Game Center is being planned in Palembang to support entertainment in the city while paying attention to aspects of user comfort, and it is expected to be able to attract tourists to try virtual reality-based entertainment activities.

Keyword: Game, Sport, Virtual Reality

Motto :

CARPE DIEM.

Seize the day ; To put aside all differences, all fears, all worries, and just go for it.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanallahu wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Pusat Game Olahraga Virtual di Palmebang

Adapun dalam proses penulisan dan penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dalam pengumpulan data maupun hal-hal lainnya, maka penulis harap dapat dimaklumi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir ini khususnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, serta kelancaran sehingga saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua saya yang telah mendoakan segala yang terbaik untuk saya serta selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun materi.
3. Adik saya, Kinanti Admaja yang selalu meberikan dukungan dalam berbagai hal.
4. Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya Bapak Anson F Diem, S.T.,M.T yang telah dengan sabar mengajarkan saya banyak hal hingga saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan nilai yang baik.
5. Kepada sahabat terbaik saya, Khoirunnisa dan Yola Veronika yang telah banyak memberikan saran, dukungan, dan banyak hal lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu disini.
6. Teman teman penghuni Kampung Durian Runtuh yang telah memberikan dukungan, menemani, dan membantu saya sejak awal masa perkuliahan, semoga dilancarkan dalam segala hal.
7. Teman teman Tugas Akhir periode 58 yang sama sama berjuang di dalam maupun di luar studio hingga kita bisa lulus bersama sama.

8. Kepada idola saya, Taylor Swift yang lagu lagunya menemani hari-hari saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
9. Dan terakhir, Terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah mampu bertahan sejauh ini.

Penulis berharap kiranya Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi orang lain.

Wassalamual'aikum Wa rahmatullah Wa Barakatuhu.

Palembang, 29 Agustus 2022
Perencana,

Rahmadanti Admaja
NRP.142018009

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LAPORAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
RINGKASAN	vi
SUMMARY	vii
MOTTO :	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Batasan Perancangan	2
1.5 Metoda Perancangan	3
1.6 Sistematika Pembahasan	3
1.7 Alur Perancangan	5
BAB II	6
TINJAUAN PROYEK	6
2.1 Landasan Teori	6
2.2 Terminologi Judul	6
2.3 Tinjauan Umum Game	7
2.3.1 Pengertian Game	7
2.3.2 Genre Game	7
2.4 Tinjauan Umum Olahraga	9
2.4.1 Pengertian Olahraga	9
2.4.2 Manfaat Olahraga.....	9

2.5	Tinjauan Umum Bioskop	10
2.5.1	Pengertian Bioskop	10
2.5.2	Persyaratan dan Standarisasi Bioskop.....	10
2.6	Tinjauan Umum Virtual Reality.....	14
2.6.1	Pengertian Virtual Reality.....	14
2.6.2	Manfaat Penggunaan Virtual Reality	15
2.6.3	Perangkat Virtual Reality.....	16
2.6.4	Standarisasi Ruang Virtual Reality	18
2.6.5	Game dan Sport Virtual Reality.....	18
2.6.6	Bioskop Virtual Reality	21
2.7	Tinjauan Lokasi.....	22
2.7.1	Kriteria Pemilihan Lokasi	22
2.7.2	Penetapan Lokasi	22
2.8	Tinjauan Tema.....	24
2.8.1	Pengertian Arsitektur Dekonstruksi	24
2.8.2	Prinsip Arsitektur Dekonstruksi.....	25
2.8.3	Tokoh Arsitektur Dekonstruksi.....	26
2.9	Studi Banding Tema Sejenis	28
2.9.1	Phaeno Science Center	28
2.9.2	Seattle Central Library	30
2.10	Studi Banding Fungsi Sejenis.....	32
2.10.1	The Oriental Science Fiction Valley	32
2.10.2	VR Zone Shinjuku	34
2.10.3	SoReal Virtual Reality Entertainmet center.....	36
BAB III.....		37
PROGRAM RUANG, TAPAK, DAN FASAD.....		37
3.1	Program Ruang.....	37
3.1.1	Alur Kegiatan Pelaku	37
3.1.2	Kebutuhan Ruang.....	38
3.1.3	Besaran Ruang	38
3.1.4	Perhitungan Parkir.....	41
3.1.5	Penzoningan Ruang.....	42

3.1.6	Pola Sirkulasi Ruang	44
3.2	Program Tapak	47
3.2.1	Lokasi Tapak	47
3.2.2	Kondisi Eksisting	48
3.2.3	Tata Guna Lahan	48
3.2.4	Analisa Klimatologi	50
3.2.5	Analisa Aksesibilitas	52
3.2.6	Analisa Kebisingan	54
3.2.7	Analisa Vegetasi.....	54
3.2.8	Analisa View	55
3.2.9	Sirkulasi Luar Tapak	56
3.3	Program Utilitas	58
3.3.1	Sistem Distribusi Air Bersih	58
3.3.2	Sistem Air kotor	58
3.4	Program Struktur	58
3.4.1	Struktur Bawah	58
3.4.2	Struktur Atas	59
3.5	Program Fasad	59
BAB IV	62
KONSEP PERANCANGAN	62
4.1	Konsep Tapak.....	62
4.1.1	Penzoningan Tapak	62
4.1.2	Sirkulasi Kendaraan	62
4.1.3	Sirkulasi Pejalan Kaki	63
4.1.4	Perspektif Site	64
4.2	Konsep Bentuk	65
4.2.1	Konsep Bentuk Gubahan Massa dan Fasad	65
4.2.2	Simulasi Bentuk Akhir	66
4.3	Konsep Struktur.....	67
4.3.1	Pondasi	67
4.3.2	Kolom.....	68
4.3.3	Balok	68

4.3.4	Space Frame	68
4.4	Konsep Utilitas	69
4.4.1	Sistem Air Bersih	69
4.4.2	Sistem Air Kotor	70
4.4.3	Sistem Elektrikal	71
4.4.4	Sistem Pencahayaan	71
4.4.5	Sistem Penghawaan.....	72
4.4.6	Sistem Proteksi Kebakaran	72
4.4.7	Sistem Pembuangan Sampah	74
4.4.8	Sistem Transportasi.....	75
BAB V	78
HASIL RANCANGAN	78
5.1	Desain Gambar	78
5.1.1	Site Plan	78
5.1.2	Block Plan	78
5.2	Bangunan Utama	79
5.2.1	Denah Bangunan Utama	79
5.2.2	Zonasi.....	81
5.2.3	Tampak Bangunan Utama.....	83
5.2.4	Potongan Bangunan Utama.....	84
5.3	Pesrpektif Interior	84
5.4	Perspektif Eksterior	87
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jarak dan Urutan Kursi Bioskop	13
Gambar 2.2 Bentuk Layar Pada Ketinggian yang Sama.....	13
Gambar 2.3 Kemiringan Lantai Bisokop	14
Gambar 2.4 Pesyaratan Visual Gedung Pertunjukan	14
Gambar 2.5 Sensory Immersion VR	16
Gambar 2.6 CAVE	17
Gambar 2.7 Egg Chair.....	17
Gambar 2.8 Standart Ruang VR.....	18
Gambar 2.9 Vr Bike dan Skiing Simulator	19
Gambar 2.10 Vr Racing Simulator.....	19
Gambar 2.11 Vr Shooting Simulator	20
Gambar 2.12 Self Service Vr Machine	20
Gambar 2.13 SoReal Bioskop VR	21
Gambar 2.14 9D Vr Chair.....	21
Gambar 2.15 Peta Lokasi	22
Gambar 2.16 Alternatif Peta Lokasi 2.....	23
Gambar 2.17 Phaeno Science Center	28
Gambar 2.18 Denah Lantai Dasar Phaeno Science Center	29
Gambar 2.19 Interior Phaeno Science Center	29
Gambar 2.20 Potongan Phaeno Science Center	30
Gambar 2.21 Tampak Phaeno Science Center	30
Gambar 2.22 Seattle Central Library	30
Gambar 2.23 Pembagian Lantai Seattle Central Library	31
Gambar 2.24 Interior Seattle Central Library	31
Gambar 2.25 3D Struktur Seattle Central Library	32
Gambar 2.26 The Oriental Science Fiction Valley	33

Gambar 2.27 Interior Game VR The Oriental Sci-FiValley	33
Gambar 2.38 Interior The Oriental Sci-FiValley	33
Gambar 2.29 VR Zone Shinjuku.....	34
Gambar 2.30 Peta VR Zone Shinjuku.....	34
Gambar 2.31 Lobby VR Zone Shinjuku	35
Gambar 2.32 Interior VR Zone Shinjuku.....	35
Gambar 2.33 Peta SoReal	36
Gambar 2.34 Interior SoReal	36
Gambar 3.1 Alur Kegiatan Pengunjung.....	37
Gambar 3.2 Alur Kegiatan Pengelola	38
Gambar 3.3 Penzoningan Ruang Lantai Dasar	42
Gambar 3.4 Penzoningan Ruang Lantai 1 dan 2.....	43
Gambar 3.5 Penzoningan Ruang Lantai 3	43
Gambar 3.6 Penzoningan Ruang Lantai 4	44
Gambar 3.7 Sirkulasi Ruang Linear.....	45
Gambar 3.8 Sirkulasi Ruang Radial.....	45
Gambar 3.9 Lokasi Tapak.....	47
Gambar 3.10 Kondisi Eksisting Tapak	48
Gambar 3.11 Tata Guna Lahan	49
Gambar 3.12 Struktur Jaringan Kawasan	50
Gambar 3.13 Analisa Klimatologi	51
Gambar 3.14 Analisa Aksesibilitas	52
Gambar 3.15 Analisa Kebisingan	54
Gambar 3.16 Analisa Vegetasi.....	55
Gambar 3.17 Analisa View dari Luar Tapak	55
Gambar 3.18 Analisa View dari Dalam Tapak	56
Gambar 3.19 Analisa Sirkulasi Kendaraan Luar Tapak.....	57
Gambar 3.20 Analisa Sirkulasi Manusia Luar Tapak	57

Gambar 3.21 Pondasi Mini Pile	59
Gambar 4.1 Penzoningan Tapak	62
Gambar 4.2 Sirkulasi Kendaraan	63
Gambar 4.3 Sirkulasi Pejalan Kaki	63
Gambar 4.4 Perspektif Site View 1	64
Gambar 4.5 Perspektif Site View 2.....	64
Gambar 4.6 Perspektif Site View 3.....	64
Gambar 4.7 Transformasi Gubahan Massa.....	65
Gambar 4.8 Program Fasad.....	66
Gambar 4.9 Simulasi Bentuk Akhir.....	67
Gambar 4.10 Pondasi Mini Pile	68
Gambar 4.11 Space Frame	69
Gambar 4.12 Up Feed Sistem	69
Gambar 4.13 Pompa Simitzu PC 375 BIT	70
Gambar 4.14 Ground Tank	70
Gambar 4.15 Sistem Air Kotor	71
Gambar 4.16 Sistem Elektrikal	71
Gambar 4.17 Sistem Penghawaan Buatan	72
Gambar 4.18 Sistem Pembuangan Sampah	75
Gambar 4.19 Spesifikasi Eskalator	76
Gambar 4.20 Tinggi Ruangan Pada Tangga Darurat	76
Gambar 4.21 Detail Rail Pada Tangga Darurat	77
Gambar 5.1 Site Plan.....	78
Gambar 5.2 Block Plan	78
Gambar 5.3 Denah Bangunan Utama Lantai Dasar	79
Gambar 5.4 Denah Bangunan Utama Lantai 1 dan 2.....	79
Gambar 5.5 Denah Bangunan Utama Lantai 3	80
Gambar 5.6 Denah Bangunan Utama Lantai 4	80

Gambar 5.7 Zonasi Lantai Dasar	81
Gambar 5.8 Zonasi Lantai 1 dan 2	81
Gambar 5.9 Zonasi Lantai 3	82
Gambar 5.10 Zonasi Lantai 4	82
Gambar 5.11 Tampak Depan dan Belakang Bangunan Utama	83
Gambar 5.12 Tampak Samping Kanan dan Kiri Bangunan Utama	83
Gambar 5.13 Potongan Bangunan Utama	84
Gambar 5.14 Interior Lobby	84
Gambar 5.15 Interior Snack Bar Bioskop	85
Gambar 5.16 Interior Vr Room	85
Gambar 5.17 Interior Ruang Rapat	86
Gambar 5.18 Interior Retail	86
Gambar 5.19 Perspektif Eksterior	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan kriteria lokasi	22
Tabel 2.2 Keterangan kriteria lokasi	23
Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang	38
Tabel 3.2 Sumber Besaran Ruang	39
Tabel 3.3 Tabel Program Ruang	39
Tabel 3.4 Tabel Penentuan Satuan Ruang Parkir.....	41
Tabel 3.5 Tabel Sistem Sirkulasi Ruang.....	46
Tabel 3.6 Tabel Kecepatan Angin Kota Palembang 2021	50
Tabel 3.7 Tabel Data Curah Hujan Kota Palembang 2021	51
Tabel 3.8 Tabel Keterangan Gambar Analisa Aksesibilitas	53
Tabel 3.9 Tabel Program Fasad	60
Tabel 4.1 Sistem Proteksi Kebakaran Aktif.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan bertambahnya laju penduduk, maka kebutuhan manusia akan hiburan juga terus meningkat. Hal ini juga disertai dengan semakin berkembangnya teknologi dalam dunia hiburan. Beberapa hiburan yang terus diminati oleh masyarakat dan akan terus mengalami perkembangan salah satunya ialah olahraga dan juga bermain *game*.

Olahraga memiliki berbagai jenis, seperti lari, *fitness*, golf, yoga, tenis, sepeda, hingga *pilates*. Olahraga pada dasarnya membutuhkan ruang yang luas, namun, dengan menggunakan *virtual reality* diharapkan mampu menghadirkan pengalaman berolahraga seperti di lapangan sesungguhnya. Sama halnya dengan bermain *game*. *Game* yang hanya dimainkan melalui *tablet*, *handpone* ataupun komputer lama kelamaan akan menimbulkan rasa bosan, sehingga salah satu solusi untuk mengatasi kebosanan dalam hiburan *game* dengan menggunakan teknologi *virtual reality*.

Menurut aplikasi VR *Exercise Tracker* latihan menggunakan *virtual reality* (VR) bisa lebih efektif daripada gym, apabila dilakukan dengan benar. Olahraga menggunakan VR juga tidak memerlukan terlalu banyak ruang, namun memiliki efek yang sama nyatanya dengan melakukan olahraga secara outdoor. Dalam studi yang dipublikasi oleh jurnal *Games Health*, sekitar 30 persen *game* VR di pasaran masuk dalam kategori olahraga tingkat sedang dengan tiga di antaranya termasuk olahraga berat. Hal yang menjadi keunggulan olahraga ini adalah pengguna merasa bersemangat dan tidak terlalu lelah karena terdistraksi dengan permainan.

Selain olahraga, VR juga dikembangkan dalam bentuk *game*. Bermain *game* mungkin tidak akan menyaingi aktivitas fisik dalam hal membakar kalori, namun bermain *game* menggunakan VR mampu membakar kalori lebih banyak daripada bermain *game* konsol atau PC. VR *game* juga mampu menjadi salah satu relaksasi dan mengurangi stress dengan cara meningkatkan stimulan pada otak yang menimbulkan perasaan lebih bahagia. Contohnya menggunakan *game* simulasi,

yang diharapkan dapat membantu orang dengan mengubah cara mereka melihat dirinya sendiri dan mengajarnya untuk menjadi pribadi yang lebih bahagia.

Di Kota Palembang sendiri olahraga dan juga *game* yang menggunakan *virtual reality* belum ada. Oleh sebab itu direncanakanlah Pusat *Game* Olahraga Virtual di Kota Palembang guna menunjang hiburan di Kota Palembang dengan memperhatikan aspek kenyamanan pengguna serta diharapkan mampu menarik wisatawan untuk mencoba kegiatan hiburan berbasis *virtual reality* dengan penerapan konsep dekonstruksi pada bangunan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah perancangan yang akan dihadapi dalam perancangan *Game* dan Sport *Virtual Reality* di Kota Palembang

- a. Bagaimana merancang Pusat *Game* Olahraga *Virtual* dengan memperhatikan aspek kenyamanan visual dan audio bagi pengguna.
- b. Bagaimana menentukan tapak yang sesuai dengan ide perancangan dengan memperhatikan aspek kemudahan bagi pengguna.
- c. Bagaimana mengaplikasikan struktur sebagai estetika pada perancangan *Game* Olahraga *Virtual*.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan dalam Palembang *Senior Living* ialah:

- a. Merencanakan sebuah *Game* Olahraga *Virtual* dengan menerapkan arsitektur dekonstruksi
- b. Merancang *Game* Olahraga *Virtual* dengan memperhatikan aspek kenyamanan visual dan audio serta aspek kemudahan bagi pengguna

1.4 Batasan Perancangan

Adapun batasan perancangan dalam Palembang *Senior Living* terdiri dari:

- a. *Game* Olahraga *VR*
- b. Bioskop *VR*
- c. Sistem penunjang

1.5 Metoda Perancangan

Perancangan ini menggunakan beberapa tahapan dalam pelaksanaannya, antara lain :

a. Metoda Pengumpulan Data

Metoda pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada pihak terkait, selain itu juga dilakukan observasi dan survey langsung untuk melihat dan memahami kondisi pada tapak.

b. Pengkategorian Data

Data dikategorikan berdasarkan sub-sub konsep perancangan, lalu dilakukan penyesuaian terhadap data yang tidak sinkron.

c. Pengolahan Data

Pengolahan data dari proses perancangan terdiri atas angka, gambar, peta, sketsa, dan narasi.

d. Transformasi Data

Merupakan metoda perancangan dimana perubahan data yang awalnya berupa angka dan narasi diubah menjadi sebuah ide desain yang terstruktur.

1.6 Sistematika Pembahasan

Pembahasan Karya Tugas Akhir, yang berjudul Perancangan *Game* Olahraga *Virtual* di Kota Palembang dengan tema Arsitektur Dekonstruksi, terbagi dalam beberapa bab, yang merupakan proses awal dari perencanaan dan perancangan, sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan gambaran umum mengenai kebutuhan sebuah tempat hiburan untuk *game* dan juga olahraga yang berbasis *virtual reality* di Kota Palembang dengan meninjau berbagai hal dan aspek yang tercantum dalam Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Batasan Perancangan, Metoda Perancangan, Sistematika Penulisan, dan Alur Perancangan.

2. BAB II TINJAUAN PROYEK

Berisikan mengenai tinjauan umum serta khusus mengenai definisi, terminologi, karakteristik, regulasi, dan kaidah terkait judul proyek.

Selain itu juga menjelaskan mengenai terkait pemilihan lokasi, landasan teori, serta referensi atau studi banding proyek sejenis.

3. BAB III PROGRAM RUANG, TAPAK DAN FAÇADE

Pada bab ini menjelaskan tentang:

- a. Program ruang (kebutuhan, besaran, persyaratan, hubungan ruang, penzoningan, sirkulasi dan modul) baik secara teori ataupun referensi/ rujukan,
- b. Program tapak (penzoningan, akses, sirkulasi dalam tapak) baik secara teori ataupun referensi/rujukan,
- c. Pemilihan system struktur (modul/trafee, system struktur, dan bahan) baik secara teori ataupun referensi/rujukan,
- d. Perogram Façade (elemen estetika dan tematik proyek) baik secara teori ataupun berdasarkan referensi/ rujukan.

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini menerangkan :

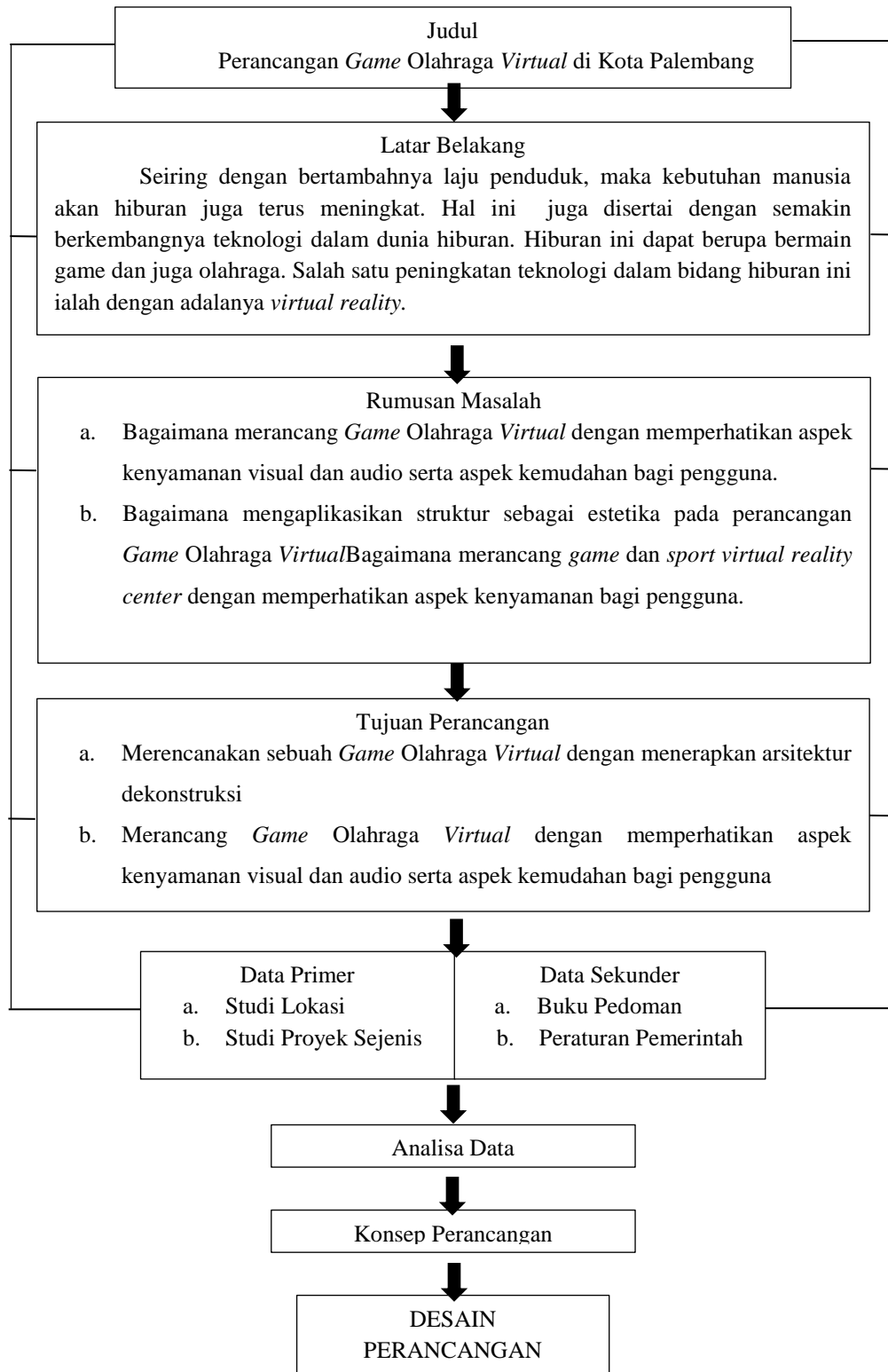
- a. Konsep terkait bangunan (venustas, fermitas dan utilitas)
- b. Konsep terkait lingkungan binaan

5. BAB V DESAIN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari hasil perancangan berupa:

- a. Gambar Site Plan skala menyesuaikan
- b. Gambar Block Plan skala menyesuaikan
- c. Denah skala maksimum 1:200
- d. Tampak skala maksimum 1:200
- e. Potongan skala maksimum 1:200
- f. Gambar 3Dimensi (ekterior dan interior)

1.7 Alur Perancangan



DAFTAR PUSTAKA

- DK Ching, F. (2008). *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Tatanannya*. Jakarta: Erlangga.
- Frick, H., & Purwanto, L. (1998). *Sistem Bentuk Struktur Bangunan dan Dasar Dasar Konstruksi Dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius.
- IAAPA. (2020). *Owatch VR Games*.
- Moeloek, & Tjokronegoro. (2004). *Kesehatan Olahraga*. Jakarta: FK UI Jakarta.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Owatch VR Games. (2020). *VR Theme Park*. China: IAAPA.
- Putra, Kridalukmana, & Martono. (2017). *Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia*.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.