

PERANCANGAN GEDUNG PUSAT REHABILITASI PECANDU GAME ONLINE

Ferhan Zakaria¹, Soepardi Harris², Asri Budiarto³

¹Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Arsitektur
Frhnzkria@gmail.com

²Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Arsitektur
soepardiharris.yahoo.co.id

³Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Arsitektur
asribudiarto@gmail.com

Abstract :

Technological progress with the times, is very influential on human work, with a variety of technological advances especially in diverse IT fields, such as the internet, blogger videos, websites and especially game programming. In its development, the game has positive and negative impacts, moreover for adolescents with the development of the game which is very significant in its visuals and graphics so as to be able to attract addicts to interested ones. The tendency to play games that play is too capable of disturbing the mental and emotions of game addicts and disrupting the activities of their lives. This causes serious problems for the community. In designing this online game addict rehabilitation center building using the "hi-tech" architecture theme, where this theme exposes all forms of existing buildings so that the technology in the building is able to make the addict more familiar and not feel disturbed by himself, so that after rehabilitation it is expected to be able to return social with the community.

Abstrak Kemajuan teknologi dengan perkembangan jaman, sangat berpengaruh terhadap pekerjaan manusia, dengan beragam kemajuan teknologi apalagi dalam bidang IT yang beragam, seperti dunia internet, video blogger, website dan pemrograman khususnya game. Dalam perkembangannya, game mempunyai dampak positif dan negatif, terlebih lagi bagi remaja dengan perkembangan game yang sangat signifikan pada visual dan grafisnya sehingga mampu menarik pecandu bagi peminatnya. Kecenderungan bermain game yang bermain terlalu mampu mengganggu mental dan emosi pecandu game serta mengganggu aktivitas kehidupan mereka. Hal ini menyebabkan permasalahan yang serius bagi masyarakat. Dalam perancangan gedung pusat rehabilitasi pecandu game online ini menggunakan tema "hi-tech" arsitektur, dimana tema ini mengekspos segala bentuk bangunan yang ada sehingga teknologi dibangun mampu membuat pecandu lebih akrab dan tidak merasa mengalami gangguan pada dirinya, sehingga selepas dari rehabilitasi diharap mampu kembali bersosial dengan masyarakat.

Kata Kunci : Perancangan Gedung Pusat Rehabilitasi Pecandu *Game Online*, Arsitektur *Hi tech*.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi masa kini terjadi di berbagai lini sektor dari ekonomi, sosial dan budaya tidak terkecuali dari sektor hiburan yang merupakan salah satu cara manusia untuk bersenang senang. internet saat ini telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak kegiatan atau tujuan dalam penggunaan internet sendiri. Mulai dari jejaring sosial, *browsing*, *instan messaging*, mendapatkan berita terkini, jual beli, video streaming, bahkan untuk bermain *game* (asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia, 2015).

Dengan segala kemudahan, orang-orang menjadi lebih sering menjalankan aktivitas tersebut. Lalu permainan teknologi yang sedang berkembang di era milenial saat ini adalah *game online* dimana *game online* sendiri awalnya adalah game komputer yang dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan

komputer (LAN atau INTERNET) sebagai medianya, tetapi dengan kemajuan teknologi *game* tidak hanya didapat dari komputer saja melainkan dari *smartphone* yang memang menyediakan berbagai macam aplikasi *game*. *Game online* menurut Kim dkk (dalam Aziz 2011:13) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online atau internet. Selanjutnya winn dan fisher mengatakan bahwa *multiplayer online game* adalah pengembangan dari *game single player* dengan bentuk dan metode yang sama serta konsep yang sama dengan *game* lain akan tetapi dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang sama.

Rancangan bangunan yang digunakan dengan tema *Hi Tech building*, dengan pengaplikasian konsep ini, diharap pecandu tidak merasa terpenjara ataupun merasa dirinya punya

gangguan jiwa, yang dimana jika pecandu merasakan hal tersebut, maka pecandu cenderung merasa tidak nyaman, sehingga terciptanya ruang dalam proses rehabilitasi dalam beberapa tingkatan, ringan, sedang dan berat.

METODOLOGI

Metode perancangan yang digunakan untuk merancang Pusat rehabilitasi Pecandu *Game Online* berdasarkan beberapa aspek yang menjadikan suatu upaya dalam merancang yaitu :

1. Kegunaan bangunan terhadap lingkungan dan masyarakat.
2. Memberikan kenyamanan bagi pecandu agar nyaman di lingkungan rehabilitasi.
3. Menjadikan Gedung rehabilitasi sebagai tempat identitas dan pusat informasi rehabilitasi pecandu game online.
4. Memaksimalkan lahan yang memiliki keterbatasan.

Untuk menciptakan aspek – aspek diatas pada perancangan ini, penggunaan metode perancangan Hi tech arsitektur digunakan untuk dapat menjadikan Pusat rehabilitasi dengan keseimbangan antar manusia dan lingkungan dan sebagai salah satu contoh bangunan yang bersahabat dengan lingkungan



Diagram 1. Metode perancangan Rehabilitasi Pecandu game online

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Tapak



Gambar 1. Lokasi Tapak

Alamat : Jl..Rawa Belong Palmerah RT.1/RW.11
Kecamatan Palmerah, Kota Jakarta Barat

Zoning Area



- Zona Umum
 - Zona Semi Publik
 - Zona Private
- a. Zona umum : Taman, Plaza, dropoff, parkir
b. Zona Semi Publik : Office, Kantin, amplitheater
c. Zona Private : Area rehabilitasi, Kamar tidur dan asrama pasien

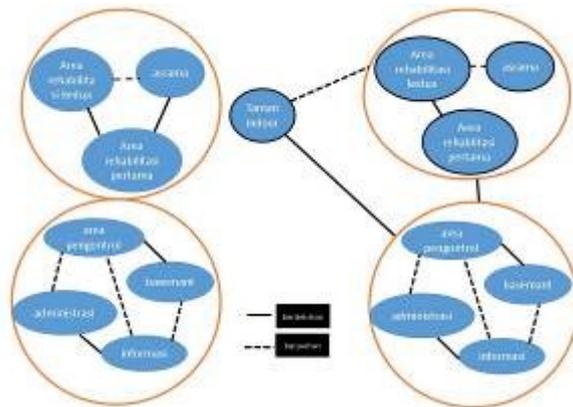
Gambar 3. Perencanaan Penzonigan

Konsep penzonigan pada perancangan Rehabilitasi ini akan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

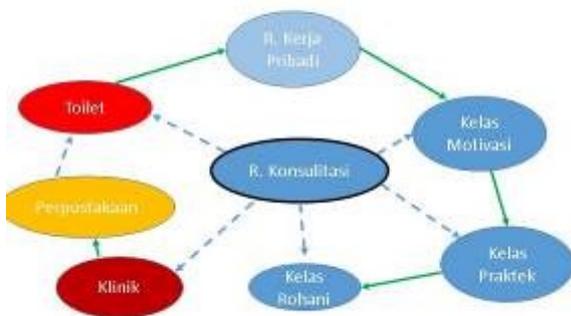
- a. Zona 1 : Hijau, Area yang berupa taman, plaza, dropoff, parkir.
- b. Zona 2 : Kuning, Area yang berupa office, kantin, amplitheater.
- c. Zona 3 : Merah, Area yang berupa area rehabilitasi, kamar tidur,
- d. Zona 4 : Orange, Area yang berupa fasilitas balai warga & pengelola.
- e. Zona 5 : Biru muda, Area yang berupa fasilitas kesehatan.
- f. Zona 5 : Meah muda, Area yang berupa fasilitas hunian yaitu took
- g. Zona 6 : Hijau, Area yang berupa kasawsan lingkungan hijau.

Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada tapak menggunakan organisasi ruang Radial. Organisasi Radial adalah bentuk-bentuk terpusat menuntut adanya dominasi secara visual dalam keteraturan geometris, bentuk yang harus ditempatkan terpusat,

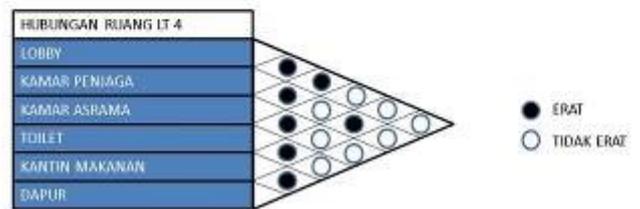
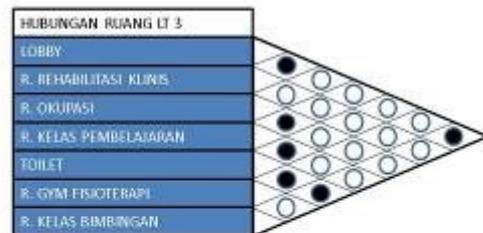
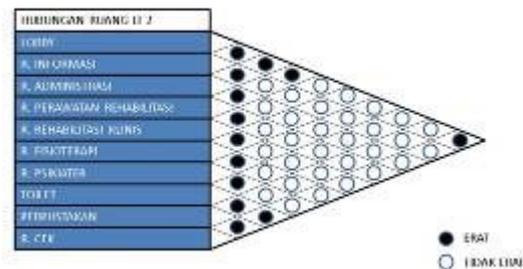
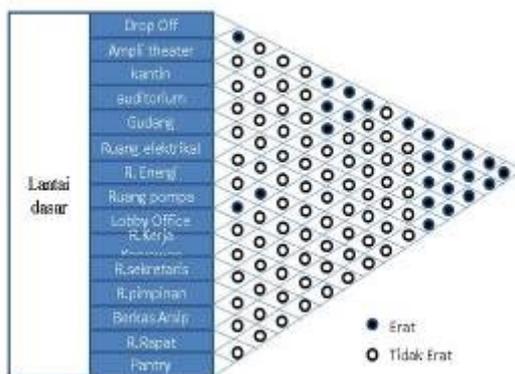


Gambar 4. Organisasi Ruang Makro



Gambar 5. Organisasi Ruang Mikro

Hubungan Antar Ruang



Gambar 6. Hubungan Antar Ruang

Sistem Struktur Perencanaan Atap

Pada sistem struktur atap akan menggunakan model dak beton. Beton adalah bahan bangunan yang multifungsi. Walaupun pada penggunaannya lebih sering digunakan sebagai material untuk bagian struktur bangunan.

Dalam pemakaian beton sebagai atap, seringkali juga disebut sebagai dak beton. Atap dak beton berbentuk umumnya datar. Berbahan dasar campuran pasir, semen, dan pecahan batu split yang diberi tulangan baja lalu di cor langsung pada lokasi. Beberapa keuntungan jika diaplikasikan dak beton adalah berikut :

- Permukaan yang datar bisa juga difungsikan sebagai lantai, bisa menempatkan seperti furniture ataupun tanaman tanaman juga ingin dibuat *roof garden*.
- Termasuk atap yang tahan api sehingga tidak mudah terbakar
- Mampu menahan sinar matahari dengan baik. Dak beton biasanya memiliki

- ketebalan yang cukup sehingga mampu meredam panas matahari dengan baik
- d. Lebih hemat biaya perawatan
- e. Tergolong atap yang kuat dan tidak mudah rusak, tahan terhadap cuaca dan angin.

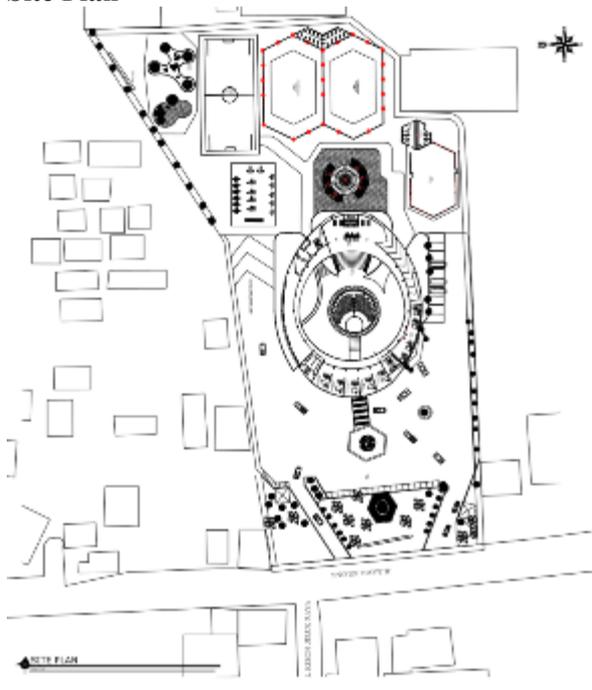
Blok Plan



Gambar 7. Blok Plan

Tata letak pada blok plan diletakkan berdasarkan zonasi dengan cara penataan antar fungsi bangunan yang dimana penataan zonasi dan organisasi ruang diperhatikan. Dengan perletakan bagian *entrance* kawasan yang dapat dijadikan zona umum bagi masyarakat sekitar yang ingin bermain ataupun sekedar rekreasi pada kawasan, dapat menimbulkan dampak positif juga bagi pecandu agar dapat berbaaur dengan masyarakat sekitar.

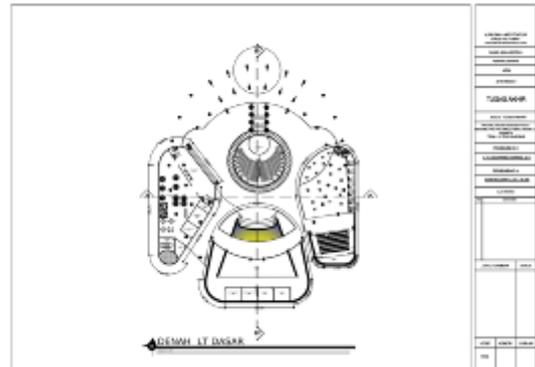
Site Plan



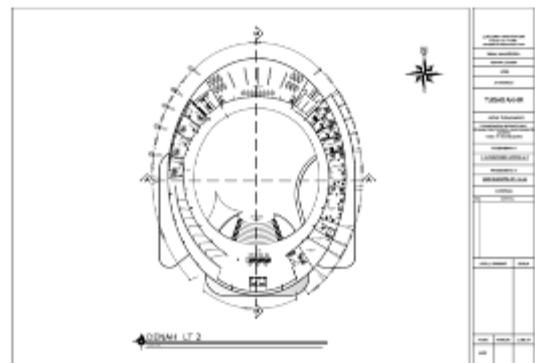
Gambar 8. Site Plan

Denah Rehabilitasi

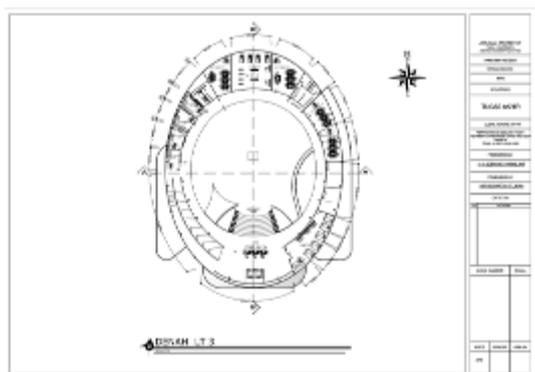
Denah rehabilitasi terdiri dari empat lantai dengan pembagian fungsi yang sama dimana terdapat ruang-ruang di rehabilitasi pecandu *game online* Jakarta.



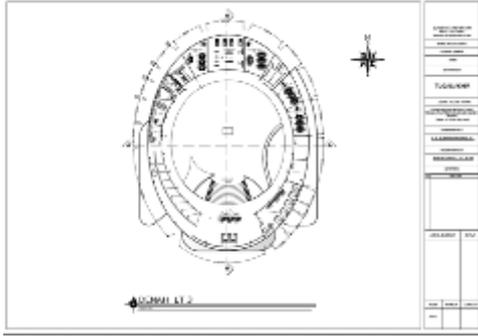
Gambar 9. Denah Lantai Dasar



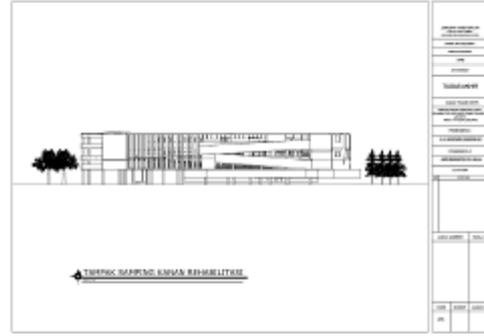
Gambar 10. Denah Lantai 2



Gambar 11. Denah lantai 3



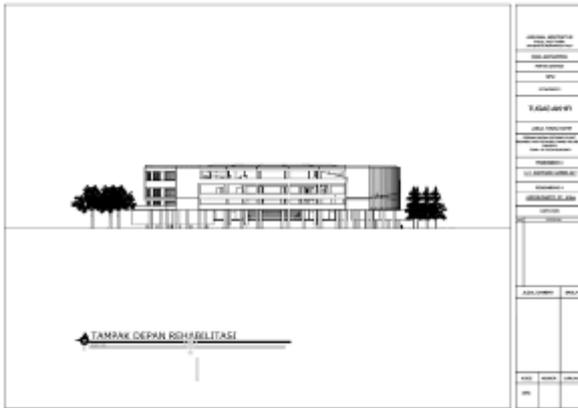
Gambar 12. Denah lantai 4



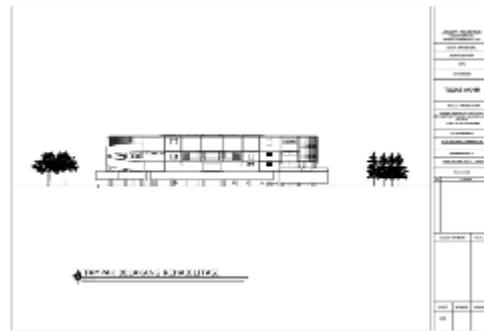
Gambar 15. Tampak samping kanan rehabilitasi

Tampak Bangunan Rehabilitasi

Penggunaan ekspos struktur pada bangunan mengaplikasikan dari tema Hi tech arsitektur, dalam arsitektur Hi tech dikaitkan sebagai suatu aliran arsitektur yang bermuara pada ide gerakan arsitektur modern yang membesar besarkan struktur dan teknologi suatu bangunan.



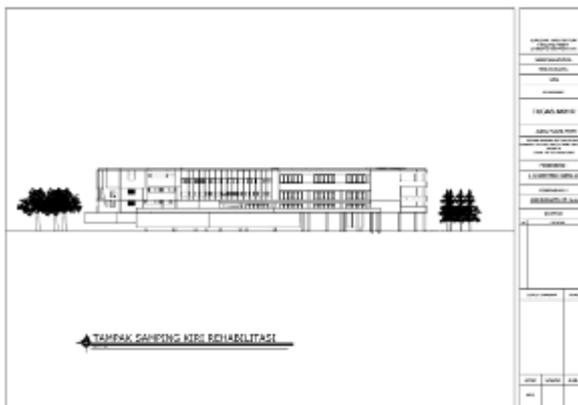
Gambar 13. Tampak Depan Rehabilitasi



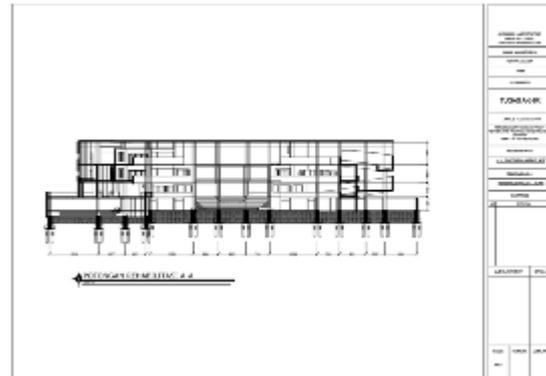
Gambar 16. Tampak Belakang rehabilitasi

Potongan Rehabilitasi

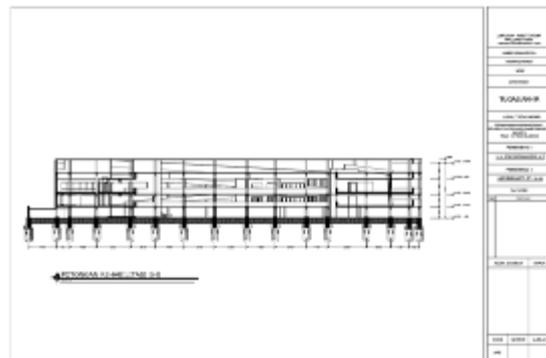
Potongan pada bangunan rehabilitasi memotong antara melintang dan membujur pada bangunan.



Gambar 14. Tampak Samping Kiri rehabilitasi



Gambar 17. Potongan A-A rehabilitasi



Gambar 18. Potongan B-B Rehabilitasi

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai Perancangan Pusat Gedung Rehabilitasi Pecandu *Game Online* Jakarta melalui studi lapangan, dan studi pustaka maka dapat disimpulkan:

1. Jika di cina dalam penanganan pecandu game online menggunakan konsep militer karna menyesuaikan dengan budaya dan paham konsep kenegaraan mereka, maka diharapkan Di Indonesia diciptakan konsep rehabilitasi sesuai dengan kaidah dan hak hak manusia yang memang sudah diatur undang undang.
2. Pusat rehabilitasi yang dapat mengarahkan pecandu ke hal hal yang lebih positif , jadi tidak pecandu tidak hanya mendapatkan perawatan rehabilitasi, namun mereka juga mendapatkan pengarahannya sesuai dengan kemampuan masing masing mereka khususnya di bidang teknologi modern, seperti programmer, ataupun segala hal di bidang IT.
3. Pendekatan dengan perancangan hi tech arsitektur mampu menghadirkan bentuk bentuk dan pendekatan ruang yang mampu mendukung kesembuhan si pecandu dan mendorong mereka untuk memanfaatkan teknologi menjadi lebih baik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan sebelumnya, maka penulis mencoba memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan ruang fasilitas rehabilitasi akan lebih efektif apabila terjalin kerja sama dengan produsen teknologi maupun peralatan yang digunakan sehingga kualitas ruang yang diinginkan maksimal.
2. Pentingnya suatu sirkulasi dan dukungan dari warga sekitar untuk membantu para pecandu agar lebih bisa berbaur dan kembali ke masyarakat.
3. Pengaplikasian tema Hi tech arsitektur diharap membuat para pecandu tidak merasa terkekang ketika proses rehabilitasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Marezyk, G., DeMatteo,D.,Fertinger,D. (2005). *Essentials of Research Design and Methodology*. John wiley & sons, inc.
- Jenks, Charles.(2011). *"The new moderns from late to Neo-Moderinsm"*. Inggris. Johnwiley and Sons Ltd.
- Ching, F.D.K. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta. Erlangga
- Schodek, D.L. (2017). *Struktur*. Bandung. Refika Aditama

Peraturan Perundangan

- Kepmenkes 1405 th 2002 tentang kebisingan pada kawasan
- peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 14/PRT/M/2017