

PENGOLAHAN TAMPILAN BANGUNAN STUDIO PENGEMBANGAN *MOBILE GAME* DI YOGYAKARTA BERDASARKAN TEORI METAFORA

Tamarindus Indica, Tri Joko Daryanto, Maya Andria Nirawati
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
marveltam33@gmail.com

Abstrak

Komunikasi visual pada bangunan sangat penting dalam perancangan Studio Pengembangan Mobile Game karena berfungsi untuk memunculkan impresi awal bangunan secara visual. Penerapan komunikasi tersebut dilakukan dengan cara mengolah tampilan bangunan berdasarkan kepada prinsip dan sifat-sifat bangunan Studio Pengembangan Mobile Game. Tampilan bangunan Studio Pengembangan Mobile Game diupayakan semaksimal mungkin supaya dapat merepresentasikan sifat interaktif dan dinamis dari sebuah mobile game. Teori metafora dipilih untuk memecahkan permasalahan arsitektur dengan cara mengiaskan sifat-sifat tersebut ke dalam bentuk massa dan ornamentasi bangunan. Permasalahan desain tampilan dapat diselesaikan dengan menggunakan teori metafora gabungan dari metafora abstrak dan metafora konkret. Jenis data yang dikumpulkan berupa data primer yang didapatkan dari tinjauan pustaka literatur terkait teori metafora, meliputi: definisi metafora, gambar-gambar berupa foto tampilan bangunan yang mengaplikasikan teori metafora, aktivitas user, dan kondisi tapak. Setelah data primer terkumpul, tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dan menerapkan teori metafora ke dalam tampilan bangunan Studio Pengembangan Mobile Game di Yogyakarta. Penerapan teori metafora gabungan pada tampilan Studio Pengembangan Mobile Game di Yogyakarta menghasilkan tampilan sebagai berikut: sifat interaktif direpresentasikan dengan bentuk sepasang tangan yang menggenggam ornamen tampilan LED sebagai representasi dari layar LCD mobile device, sedangkan sifat dinamis direpresentasikan dengan bentuk massa yang bertingkat-tingkat dan tidak statis. Warna bangunan didominasi dengan warna putih dengan aksen hitam yang memberikan kesan sederhana. Bahan yang digunakan pada dinding bangunan adalah batu bata, sedangkan pada bagian balok dan kolom digunakan bahan beton karena bentuknya yang mudah direkayasa.

Kata kunci: Tampilan, interaktif, dinamis, studio pengembangan mobile game, yogyakarta, metafora

1. PENDAHULUAN

Studio Pengembangan *Mobile Game* adalah sebuah tempat yang mewadahi kegiatan *mobile game developer* dari fase *prototyping* sampai perilisan yang berlokasi di Kota Yogyakarta. (Pemerintah Kota Yogyakarta, 2012). Daerah Istimewa Yogyakarta dipilih sebagai lokasi tapak karena provinsi ini mempunyai komunitas pengembang *video game* terbanyak kedua menurut data Kemenkominfo. Persentase persebaran pengembang *video game* di Indonesia secara regional adalah sebagai berikut: Jabodetabek berada pada urutan pertama dengan persentase 31%, Yogyakarta dan sekitarnya berada di urutan kedua dengan persentase 24%, Bandung menyusul di urutan ketiga dengan persentase 23%, Surabaya di urutan keempat dengan persentase 18%, sedangkan daerah lain hanya 4%. Selain itu, ada faktor-faktor lain yang mendukung Kota Yogyakarta sehingga layak dijadikan tapak untuk Studio Pengembangan *Mobile Game*. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain: adanya komunitas dan even-even besar yang peduli dengan perkembangan industri *video game* seperti *Bengkel GameLan Game Development Workshop* dan *Pameran Game Nasional IN.GAME Expo*, kemudian terdapat

wadah yang dapat menyelenggarakan acara-acara *game development* tersebut seperti *Jogja Digital Valley* dan Kantor *Gameloft Indonesia* (Kuntarto, 2016).

Secara umum, Studio Pengembangan *Mobile Game* memiliki tiga prinsip: *discipline differ layout*, *privacy balance between collaborative and personal space*, serta *unique design and crazy perks*. Prinsip *discipline differ layout* memiliki arti bahwa studio pengembangan *mobile game* diusahakan memiliki perbedaan jenis *layout* ruang yang merepresentasikan jenis disiplin ilmu masing-masing kelompok pelaku kegiatan. Prinsip *privacy balance between collaborative and personal space* memiliki arti bahwa studio pengembangan *mobile game* harus menyeimbangkan ruang kolaborasi dan privasi dari pelaku kegiatan. Maka, kebutuhan ruang personal harus berbanding lurus dengan jumlah ruang komunal. Ruang Privat dan ruang kolaboratif bisa berasal dari pengaturan jenis furnitur ataupun jenis ruang tersendiri. Sedangkan prinsip *unique design and crazy perks* memiliki arti bahwa studio pengembangan *mobile game* diupayakan memiliki desain arsitektur yang sesuai dengan sifat *mobile game* yang interaktif dan dinamis, ditampilkan secara unik, gila, menarik dan merefleksikan visi dari tim pengembang (Detsaridis, 2015)

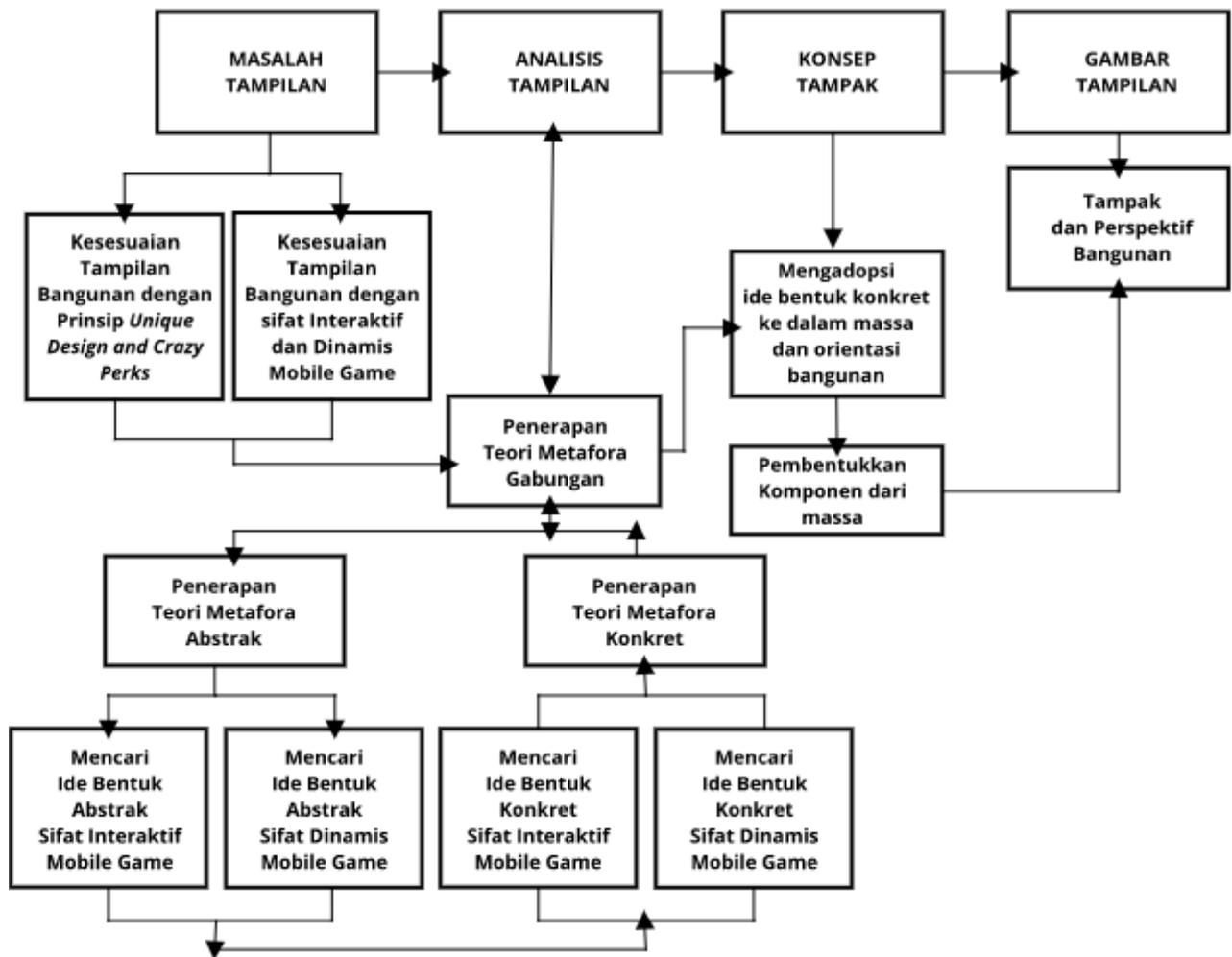
Komunikasi visual pada bangunan sangat penting dalam perancangan Studio Pengembangan *Mobile Game* karena berfungsi untuk memunculkan impresi awal bangunan secara visual. Penerapan komunikasi visual dilakukan dengan cara mengolah tampilan bangunan sesuai dengan prinsip dan sifat-sifat bangunan. Prinsip yang dapat diterapkan pada aspek komunikasi visual Studio Pengembangan *Mobile Game* adalah prinsip *unique design and crazy perks*, sedangkan prinsip *discipline differ layout* dan *privacy balance between collaborative and personal space* hanya dapat diterapkan pada aspek aktivitas dan peruangan. Prinsip *unique design and crazy perks* akan diasosiasikan dengan teori metafora untuk selanjutnya diterapkan pada tampilan bangunan. Metafora adalah suatu cara memahami suatu objek seolah-olah objek tersebut sebagai suatu objek yang lain, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Metafora dibagi menjadi tiga jenis, meliputi: *metafora abstrak*, *metafora konkret*, dan *metafora gabungan*. Metafora abstrak adalah jenis metafora yang tidak bisa dibendakan. Aspek-aspeknya dapat berupa konsep, ide, kondisi manusia sekitar, atau kualitas-kualitas khusus. Kualitas khusus yang dimaksud antara lain: individualitas, kealamian, komunitas, budaya, dan tradisi. Metafora konkret adalah jenis metafora yang mengiaskan suatu benda nyata. Sementara metafora gabungan adalah jenis metafora yang menggabungkan metafora konkret dan abstrak. Pada jenis metafora gabungan terdapat ide bentuk abstrak dan kiasan visual berupa ide bentuk konkret yang saling melengkapi sebagai komposisi utama, dan dieksekusi secara visual untuk mendeteksi sifat-sifat, kualitas-kualitas, dan dasar-dasar dari sebuah wadah visual khusus (Antoniades, 1990).

Teori metafora gabungan diharapkan dapat memunculkan semua ide dalam sebuah *mobile game* ke dalam tampilan bangunan. Baik ide bentuk abstrak, maupun ide bentuk konkret yang berhubungan dengan sifat-sifat *mobile game*.

2. METODE PENELITIAN

Jenis data yang dikumpulkan berupa data primer yang didapatkan dari tinjauan pustaka literatur terkait teori metafora. Setelah data primer terkumpul, tahap selanjutnya adalah menganalisis data dan menerapkan teori metafora tersebut ke dalam tampilan bangunan Studio Pengembangan *Mobile Game* di Yogyakarta. Analisis data dan penerapan teori metafora dilakukan dengan cara: mencari sifat-sifat *mobile game*, mencari ide bentuk abstrak dari sifat *mobile game* tersebut, lalu memvisualisasikan ide bentuk abstrak tersebut ke dalam ide bentuk konkret, kemudian tahap yang terakhir adalah mengadopsi ide bentuk konkret tersebut ke dalam massa dan ornamentasi bangunan (lihat gambar 1).

Skema Metode Desain

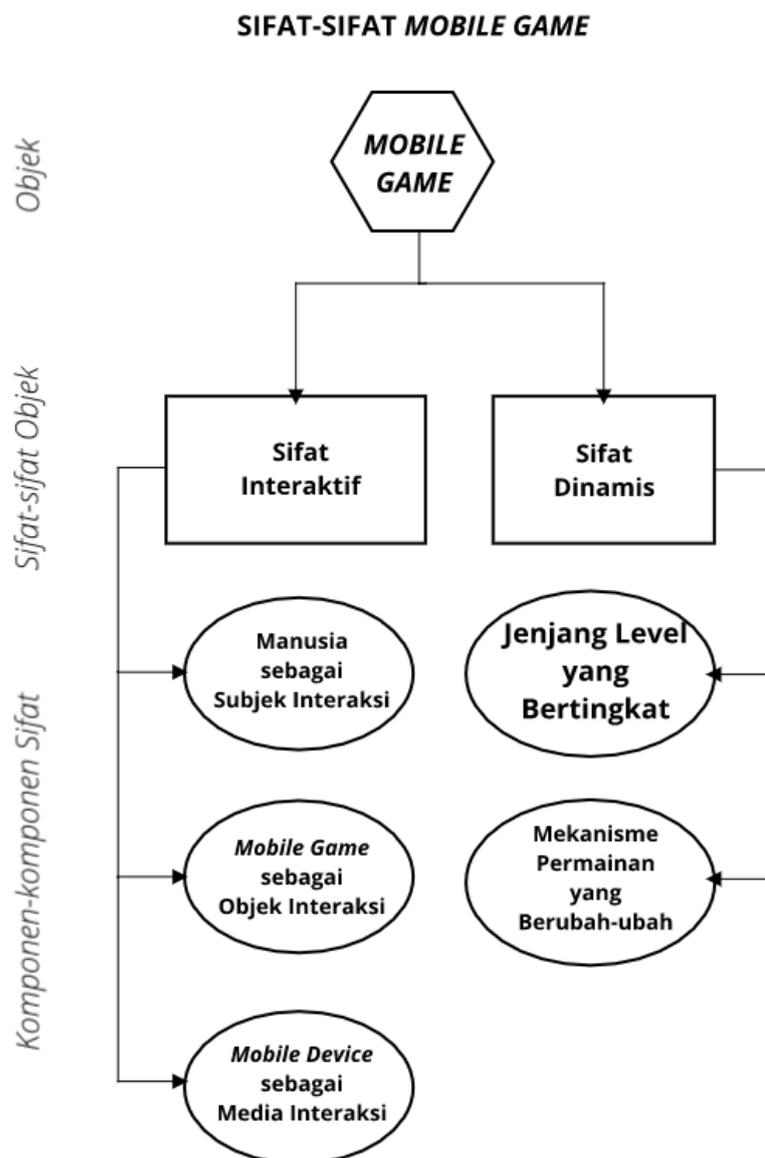


Gambar 1
Skema Metode Desain Pengolahan Tampilan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembentukan tampilan Studio Pengembangan *Mobile Game* di Yogyakarta didasarkan pada teori gabungan antara metafora abstrak dan metafora konkret. Metafora abstrak adalah jenis metafora yang tidak bisa dibedakan. Aspek-aspeknya dapat berupa konsep, ide, kondisi manusia sekitar, atau kualitas-kualitas khusus. Kualitas khusus yang dimaksud antara lain: individualitas, kealamian, komunitas, budaya, dan tradisi. Metafora konkret adalah jenis metafora yang mengiaskan suatu benda nyata. Sementara metafora gabungan adalah jenis metafora yang menggabungkan metafora konkret dan abstrak. Pada jenis metafora gabungan terdapat ide bentuk abstrak dan kiasan visual berupa ide bentuk konkret yang saling melengkapi sebagai komposisi utama, dan dieksekusi secara visual untuk mendeteksi sifat-sifat, kualitas-kualitas, dan dasar-dasar dari sebuah wadah visual khusus. Secara ringkas, jenis metafora ini mengiaskan ide bentuk abstrak ke dalam ide bentuk konkret, lalu dikiasan lagi dalam bentuk massa yang arsitektural. Ide bentuk abstrak diambil dari dua sifat *mobile game*, yaitu *sifat interaktif* dan *sifat dinamis*. Sifat interaktif berarti sebuah *mobile game* memerlukan suatu media atau perantara interaksi atau aktivitas sebagai salah satu elemen inti interaksi. Sedangkan sifat dinamis berarti sebuah *mobile game* memiliki jenjang *level* yang bertingkat

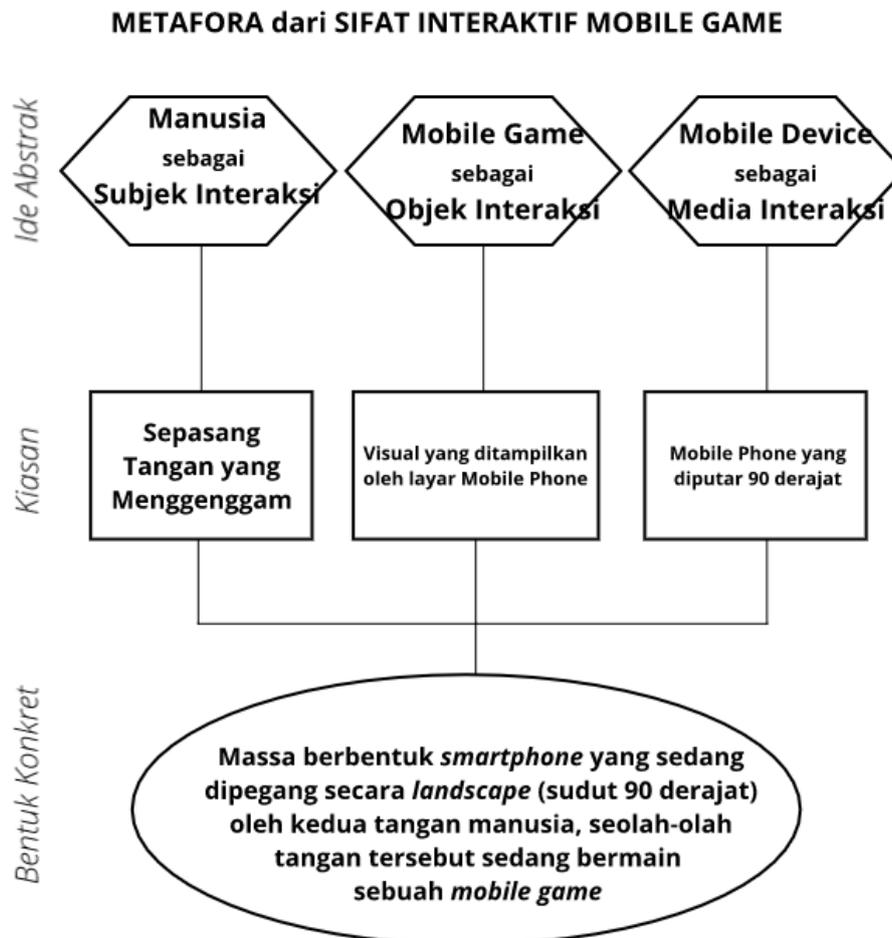
dengan aturan yang berbeda tiap jenjang. Hal ini selaras dengan tingkat kesulitan permainan yang akan bertambah seiring dengan meningkatnya *level* permainan. Oleh karena itu, diperlukan suatu mekanisme peraturan permainan yang berubah-ubah agar permainan terasa variatif (Baskoro, 2015).



Gambar 2
Komponen-komponen sifat dari sebuah *Mobile Game*

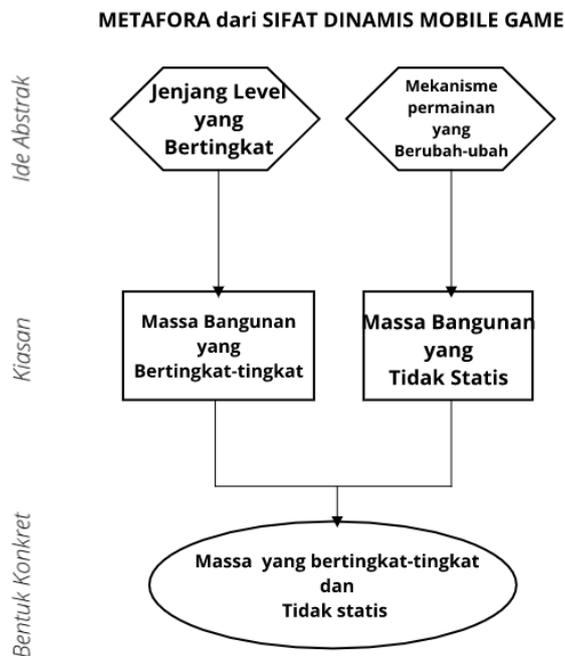
Sifat interaktif berarti sebuah *mobile game* memerlukan suatu media atau perantara interaksi atau aktivitas sebagai salah satu elemen inti interaksi. Sifat interaktif pada sebuah *mobile game* memiliki dua ide bentuk abstrak yang meliputi: permainan sebagai objek interaksi, manusia sebagai pelaku interaksi, dan *mobile device* sebagai media interaksi. Pengisian ide bentuk abstrak sifat interaktif menjadi benda konkret, meliputi: ide bentuk abstrak “manusia sebagai pelaku interaksi” dikiaskan dalam ide bentuk konkret massa “tangan manusia”, ide bentuk abstrak “*mobile device* sebagai media interaksi” dikiaskan dalam ide bentuk konkret massa “*smartphone* atau *tablet*”, dan ide bentuk abstrak “Permainan sebagai objek interaksi” dikiaskan dalam ide bentuk konkret massa “Tangan manusia yang memegang *smartphone* atau *tablet* seolah sedang bermain *mobile game*”. Pengisian ide bentuk abstrak yang bersifat interaktif ke dalam ide bentuk konkret tersebut

menghasilkan bentuk yang merepresentasikan *mobile device* yang umum, yaitu ponsel pintar atau *smartphone* yang sedang dipegang secara *landscape* oleh kedua tangan manusia, seolah-olah tangan tersebut sedang bermain sebuah *mobile game* (lihat gambar 3).



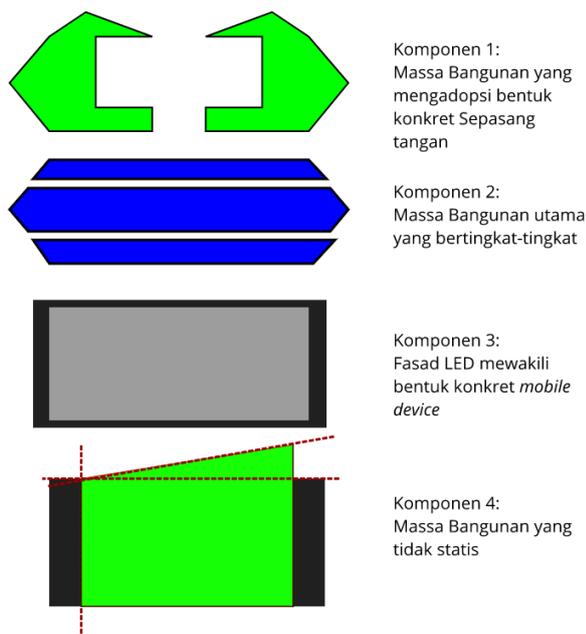
Gambar 3
Proses pengiasan ide bentuk abstrak sifat interaktif *mobile game* ke dalam ide bentuk konkret

Sifat dinamis pada sebuah *mobile game* memiliki dua ide bentuk abstrak yang meliputi: jenjang level yang bertingkat dan mekanisme permainan yang berubah-ubah atau bervariasi. Pengiasan ide bentuk abstrak sifat dinamis menjadi benda konkret, meliputi: ide bentuk abstrak “jenjang *level* yang bertingkat” dikiaskan menjadi ide bentuk konkret “massa bangunan yang bertingkat-tingkat” dan ide bentuk abstrak “mekanisme permainan yang berubah-ubah atau bervariasi” dikiaskan menjadi ide bentuk konkret “massa Bangunan tidak statis”. Dari pengiasan ide bentuk abstrak sifat dinamis *mobile game* tersebut ke dalam ide bentuk konkret, bentuk tampilan bangunan yang akan dirancang akan mempunyai massa yang bertingkat-tingkat dan tidak statis (lihat gambar 4).



Gambar 4
Proses pengiasan ide bentuk abstrak sifat dinamis *mobile game* ke dalam ide bentuk konkret

Setelah ide bentuk abstrak dari sifat interaktif dan dinamis *mobile game* dikiaskan ke dalam ide bentuk konkret, langkah selanjutnya adalah mengadopsi ide bentuk konkret tersebut ke dalam massa dan ornamentasi bangunan Studio Pengembangan *Mobile Game* di Yogyakarta. Ide bentuk konkret tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat komponen (lihat gambar 5).



Gambar 5
Komponen-komponen massa bangunan

Pemilihan warna, tekstur, dan bahan bangunan didasarkan pada ide bentuk konkret dari sifat interaktif dan dinamis. Pada komponen 1,2, dan 4, bahan yang digunakan pada dinding bangunan

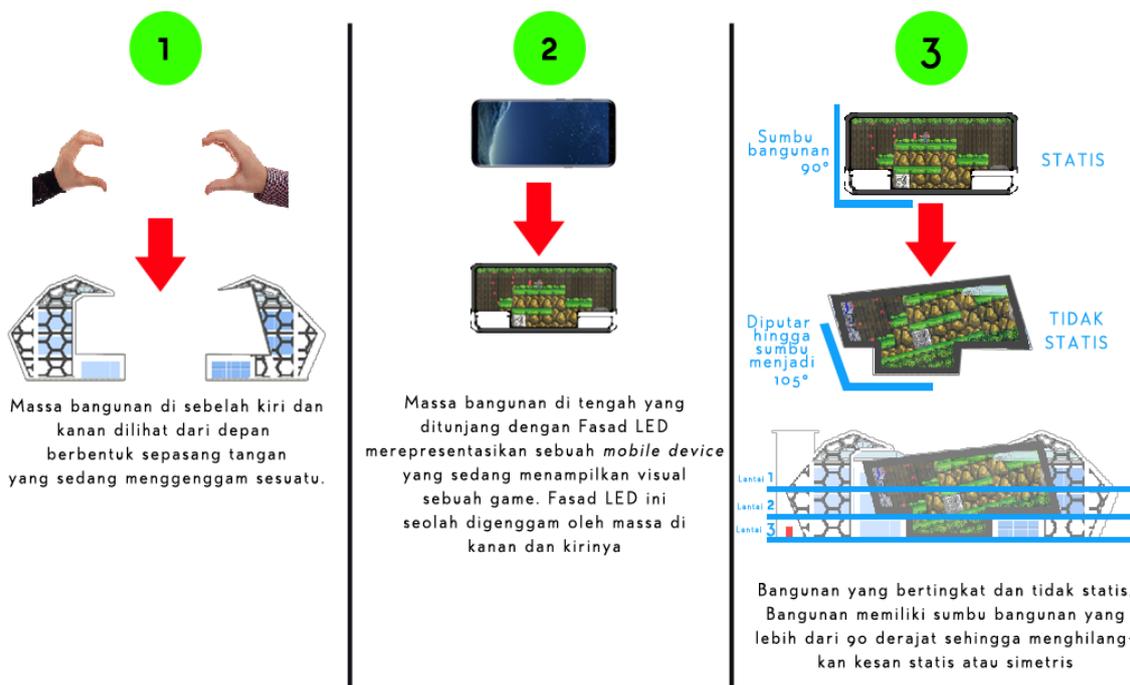
adalah batu bata, sedangkan pada bagian balok dan kolom digunakan bahan beton karena bentuknya mudah direkayasa. Massa bangunan yang berwarna putih memberi kesan sederhana. Pada komponen 3, massa bangunan memiliki warna dan tekstur berwarna hitam yang merepresentasikan *mobile device*, sedangkan ornamen tampilan LED diterapkan untuk merepresentasikan layar LCD dari *mobile device*.

Penerapan teori metafora pada tampilan massa dan ornamentasi bangunan hanya dapat dipahami secara jelas saat melihat tampak depan bangunan. Alasannya adalah tampak depan bangunan merupakan *view* yang pertama kali dilihat oleh orang-orang. Sifat interaktif *mobile game* divisualisasikan sebagai bentuk massa di sebelah kanan dan kiri bangunan yang seolah-olah menggenggam massa di tengah yang merepresentasikan *mobile device*. Sedangkan sifat dinamis *mobile game* divisualisasikan dengan membuat bangunan memiliki massa yang bertingkat-tingkat dan tidak statis, yaitu dengan membuat sumbu bangunan lebih dari 90 derajat (lihat gambar 6).

TAMPILAN BANGUNAN TAMPAK DEPAN (MENGHADAP BARAT):



KETERANGAN GAMBAR:

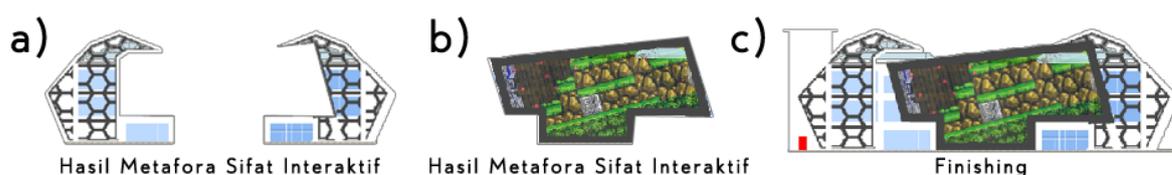


Gambar 6
Proses Pengolahan Tampilan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan teori metafora gabungan pada tampilan Studio Pengembangan Mobile Game di Yogyakarta menghasilkan tampilan tampak depan yang merepresentasikan sifat interaktif dan dinamis dari *mobile game* (lihat gambar 7), meliputi:

- Sifat interaktif direpresentasikan dengan bentuk sepasang tangan yang menggenggam ornamen tampilan *LED* sebagai representasi dari layar *LCD mobile device*.
- Sifat dinamis direpresentasikan dengan bentuk massa yang bertingkat-tingkat dan tidak statis. Kesan tidak statis diterapkan dengan membuat sumbu bangunan lebih dari 90 derajat.
- Warna bangunan didominasi dengan warna putih dengan aksen hitam yang memberikan kesan sederhana. Bahan yang digunakan pada dinding bangunan adalah batu bata, sedangkan pada bagian balok dan kolom digunakan bahan beton karena bentuknya mudah direkayasa.



Gambar 6
Hasil Olahan Tampilan

Penerapan poin-poin tersebut pada tampilan bangunan diharapkan mampu memenuhi teori metafora dan prinsip *unique design and crazy perks* pada Studio Pengembangan *Mobile Game* di Yogyakarta sehingga bangunan dapat diakses dan digunakan semaksimal mungkin oleh semua pengguna.

REFERENSI

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. Michigan: Van Nostrand Reinhold.
- Baskoro, R. (2015). *Rencana Pengembangan Permainan Interaktif Nasional 2015-2019 (1st ed.)*. Kuningan: Republik Solusi.
- Detsaridis, D. (2015). GDC 2015: Do's and Don'ts of Game Development Workplace Design. In *Do's and Don'ts of Game Development Workplace Design* (p. 28). Game Development Conference 2015.
- Kuntarto, H. B. (2016). *Peta Industri Game Indonesia 2015 (1st ed.)*. Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Informasi dan Informatika.
- Pemerintah Kota Yogyakarta. (2012). *Rancangan RPJMD Tahun 2012-2016 Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Pemerintah Kota Yogyakarta.