

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan	4
1.2.1 Maksud.....	4
1.2.2 Tujuan	4
1.3 Lingkup Pembahasan	4
1.3.1 Ruang Lingkup Substansial.....	4
1.3.2 Ruang Lingkup Spasial	5
1.4 Metode Penulisan	5
1.5 Sistematika Pembahasan	5
1.6 Alur Pikir.....	7
BAB II TINJAUAN UMUM RUMAH PRODUKSI VIDEO GAME INDIE	8
2.1 Pengertian Rumah Produksi Video Game Indie.....	8
2.2 Fungsi, Jenis Pelaku Kegiatan, Proses, Jenis Game, dan Teknologi di Dalam Rumah Produksi Video Game Indie	9
A. Fungsi Rumah Produksi Video Game Indie.....	9
B. Jenis Pelaku Kegiatan di Dalam Rumah Produksi Video Game Indie.....	9
C. Proses Pembuatan Video Game di Dalam Rumah Produksi Video Game Indie.....	11
D. Jenis Game yang Dikembangkan Dalam Rumah Produksi Video Game Indie.....	14
E. Teknologi yang Digunakan untuk Mengembangkan Video Game Dalam Rumah Produksi Video Game Indie.....	15
BAB III TINJAUAN KHUSUS RUMAH PRODUKSI VIDEO GAME INDIE.....	21
3.1 Studi Banding Agate Studio Bandung.....	21
3.1.1 Lokasi Agate Studio.....	21
3.1.2 Pelaku Kegiatan	21
3.2 Studi Banding Motion Capture Studio	23
3.2.1 Alvernia Studio	23
3.2.2 Deakin Motion Lab	24
3.3 Studi Banding Skala Rumah Produksi Video Game Indie di Indonesia	25
3.4 Tinjauan lokasi Proyek.....	27
A. Kondisi Fisik	27
B. Peraturan Daerah Kota Bandung.....	28
C. Potensi Eksisting	30
D. Lokasi Proyek.....	30
BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN RUMAH PRODUKSI VIDEO GAME INDIE.....	31
4.1 Pendekatan Fungsi Rumah Produksi Video Game Indie	32
4.2 Pendekatan Kegiatan di Dalam Rumah Produksi Video Game Indie	32
A. Kegiatan Pengembangan Video Game.....	32
B. Kegiatan Pengelolaan	34
C. Kegiatan Penunjang.....	35

4.3 Pendekatan Pelaku Kegiatan di Dalam Rumah Produksi Video Game Indie	35
A. Kegiatan Pengembangan Video Game.....	35
B. Kegiatan Pengelolaan	38
C. Kegiatan Penunjang.....	38
D. Analisa Pelaku Kegiatan	39
4.4 Pendekatan Fasilitas Rumah Produksi Video Game Indie	41
A. Kelompok Ruang Kegiatan Pengembangan Video Game	41
B. Kelompok Kegiatan Pengelolaan	42
C. Kelompok Kegiatan Penunjang.....	42
4.5 Pendekatan Persyaratan Teknis Fasilitas dalam Rumah Produksi Video Game Indie.....	45
A. Pendekatan Hubungan Ruang	45
B. Pendekatan Sirkulasi	46
C. Pendekatan Persyaratan Ruang	48
D. Pendekatan Besaran Ruang	50
4.6 Pendekatan Lokasi Tapak.....	58
4.7 Pendekatan Utilitas Ruang	64
4.8 Pendekatan Struktur dan Konstruksi	67
4.9 Pendekatan Konsep Arsitektur	67
BAB V LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
RUMAH PRODUKSI VIDEO GAME INDIE	68
5.1 Program Ruang.....	68
5.2 Persyaratan Ruang.....	70
5.3 Lokasi Tapak Terpilih	71
5.4 Struktur dan Konstruksi yang Digunakan	72
5.5 Konsep Arsitektur yang Digunakan	72
DAFTAR PUSTAKA	73
Lampiran	viii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Diagram Alur Pikir LP3A	7
Gambar 2	Tiga Tahap Utama Dalam Alur Proses Pengembangan Video Game..	13
Gambar 3	Alur Proses Pengembangan Video Game dan Tingkat Keterlibatan Pelaku Kegiatan Selama Proses Pengembangan Video Game	14
Gambar 4	Ruang Studio Motion Capture	15
Gambar 5	Perangkat Mechanical Motion Capture System	16
Gambar 6	Perangkat Magnetic Motion Capture System	16
Gambar 7	Perangkat Optical Motion Capture System.....	17
Gambar 8	Perangkat Kamera Multisensor Dalam Ruang Studio Mocap	18
Gambar 9	Prinsip Kerja Kamera Multisensor Kinect	19
Gambar 10	Transformasi Visual Objek 3D Nyata menjadi Objek 3 Digital oleh Kinect	19
Gambar 11	Kamera Multisensor Kinect	20
Gambar 12	Agate Studio	21
Gambar 13	Ruang Kerja Pengembang Video Game Agate Studio	21
Gambar 14	Alvernia Motion Capture Studio 1	23
Gambar 15	Alvernia Motion Capture Studio 2	24
Gambar 16	Deakin Motion Capture Studio	25
Gambar 17	Peta Kawasan Bandung Utara	30
Gambar 18	Diagram Alur Pikir Analisa	31
Gambar 19	Diagram Hubungan Kelompok Ruang.....	45
Gambar 20	Diagram Sirkulasi Staf Pengembang Video Game	46
Gambar 21	Diagram Sirkulasi Staf Pengelola	47
Gambar 22	Diagram Sirkulasi Tamu	48
Gambar 23	Studi Ruang Kerja Staf Senior	50
Gambar 24	Studi Ruang Rapat Staf Senior	50
Gambar 25	Studi Ruang Kerja Staf Umum	51
Gambar 26	Studi Dimensi Area Kerja Perpustakaan	53
Gambar 27	Studi Ruang Rapat Staf Pengelola.....	54
Gambar 28	Peta Kota Bandung	60
Gambar 29	Peta Lokasi Lahan Terpilih Pada Kawasan Bandung Utara	60
Gambar 30	Peta Lokasi Alternatif Tapak	60
Gambar 31	Peta Lokasi Tapak Alternatif A.....	61
Gambar 32	Peta Lokasi Tapak Alternatif B.....	62
Gambar 33	Peta Lokasi Tapak Alternatif C	62
Gambar 34	Alat Active Noise Control.....	64
Gambar 35	Siteplan Alvernia Studio	67
Gambar 36	Peta Lokasi Tapak Alternatif C.....	71
Gambar 37	Siteplan Alvernia Studio	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Analisa Pelaku Kegiatan Pengembangan Video Game	39
Tabel 2	Analisa Pelaku Kegiatan Pengelola	40
Tabel 3	Analisa Pelaku Kegiatan Penunjang	40
Tabel 4	Jenis Kegiatan, Fasilitas, dan Pelaku Kegiatan.....	43
Tabel 5	Pendekatan Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Pengembangan Video Game	53
Tabel 6	Pendekatan Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Pengelolaan.....	55
Tabel 7	Pendekatan Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Penunjang.....	56
Tabel 8	Pendekatan Kebutuhan Area Parkir Staf.....	57
Tabel 9	Pendekatan Kebutuhan Area Parkir Tamu.....	58
Tabel 10	Rekapitulasi Besaran Ruang	58
Tabel 11	Analisa Pemilihan Tapak.....	63
Tabel 12	Jumlah Total Besaran Ruang	68

LAMPIRAN