

# Perancangan BSD Game Hub dengan Pendekatan Active Design

Christopher Michael Delvino<sup>1</sup>, Marchelia Gupita Sari<sup>2</sup>, Dicke Nazzary Akbar<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa, Program Studi Arsitektur, Universitas Pradita

<sup>2</sup> Dosen, Program Studi Arsitektur, Universitas Pradita

<sup>3</sup> Dosen, Program Studi Arsitektur, Universitas Pradita

Email: christopher.michael@student.pradita.ac.id

---

## Abstrak

Perkembangan industri *game* di Indonesia, sebagai ekosistem teknologi dan inovasi, mendorong kebutuhan akan ruang komunitas yang tidak hanya mewadahi aktivitas digital, tetapi juga mengedepankan kesehatan dan interaksi sosial. Perancangan BSD *Game Hub* merespons tantangan ini dengan mengusung pendekatan *Active Design* sebagai landasan utama dalam menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, namun juga merangsang pergerakan dan keterlibatan aktif penggunanya. Konsep *Active Design* diterapkan melalui berbagai strategi arsitektural seperti sirkulasi vertikal yang eksploratif, penempatan tangga sebagai elemen dominan ruang, penciptaan ruang transisi yang mengundang interaksi, serta integrasi antara ruang dalam dan luar yang mendukung aktivitas fisik ringan. Program ruang yang meliputi area permainan, co-working, ruang pamer, dan zona pelatihan, secara sengaja dirancang dengan konektivitas tinggi untuk mendorong mobilitas dan kolaborasi. Fasilitas kebugaran ringan dan area rekreasi luar ruang menjadi elemen pendukung gaya hidup aktif, sehingga ruang komunitas ini tidak hanya menjadi pusat aktivitas digital, tetapi juga menjadi agen perubahan terhadap gaya hidup sedentari yang sering diasosiasikan dengan dunia *game*. Dengan pendekatan ini, BSD *Game Hub* diharapkan dapat menjadi model desain ruang komunitas *game* yang adaptif, sehat, dan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Pusat Permainan, Desain Aktif, Komunitas *Game*

---

## Abstract

*The development of the gaming industry in Indonesia, as a technology and innovation ecosystem, has driven the need for community spaces that not only accommodate digital activities but also prioritize health and social interaction. The design of the BSD Game Hub responds to this challenge by adopting an Active Design approach as the main foundation in creating a space that is not only functional but also stimulates movement and active engagement of its users. The Active Design concept is implemented through various architectural strategies such as exploratory vertical circulation, the placement of stairs as a dominant element of the space, the creation of transitional spaces that invite interaction, and the integration of indoor and outdoor spaces that support light physical activity. The spatial program, which includes a gaming area, co-working, showroom, and training zone, is deliberately designed with high connectivity to encourage mobility and collaboration. Light fitness facilities and outdoor recreation areas become elements that support an active lifestyle, so that this community space is not only a center for digital activities, but also an agent of change towards the sedentary lifestyle often associated with the world of gaming. With this approach, the BSD Game Hub is expected to become a model for designing an adaptive, healthy, and sustainable gaming community space.*

**Keywords:** Game Hub, Active Design, Game Community

---

**Article history:** Received; 2025-08-02 Revised; 2025-12-22 Accepted; 2025-12-29

## PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, industri *game* di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang sangat signifikan, menjadikannya salah satu sektor kreatif dengan potensi besar dalam ekonomi digital. Indonesia kini menempati posisi strategis di Asia Tenggara sebagai kontributor utama dalam jumlah pemain *game online*. Berdasarkan laporan Niko Partners (2021), terdapat sekitar 180 juta pemain aktif, atau setara dengan 64,5% dari total populasi, yang secara aktif memainkan *game*, baik melalui perangkat PC maupun mobile. Global Market Report 2021 pun mencatat bahwa Indonesia menempati peringkat ke-17 sebagai pasar *game* terbesar di dunia.

Pertumbuhan pesat ini tidak lepas dari kemudahan akses internet serta tingginya kepemilikan perangkat pintar. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 menyebutkan bahwa mayoritas pengguna internet berasal dari kalangan ekonomi menengah ke bawah, ditopang oleh keberadaan paket data terjangkau. Selain itu, menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, sebanyak 67,29% penduduk Indonesia telah memiliki smartphone, menjadikan mobile gaming sebagai aktivitas digital yang sangat mudah diakses lintas usia dan wilayah.

Fenomena ini menunjukkan keterlibatan yang tinggi dari generasi muda, terutama anak-anak dan remaja, dalam aktivitas bermain *game*. Survei BPS (2023) menyebutkan bahwa kelompok usia 0–18 tahun mendominasi segmen pemain *game online* di Indonesia. Dalam konteks ini, *game* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga *platform* untuk membangun relasi sosial, mengelola stres, dan mengembangkan keterampilan kognitif dan emosional. Beberapa studi menunjukkan bahwa *game* berbasis kerja sama atau interaksi dengan karakter virtual mampu meningkatkan interaksi positif, menurunkan tingkat kecemasan, serta mendukung proses pembelajaran non-formal.

Namun demikian, meskipun memberikan sejumlah manfaat, aktivitas bermain *game* yang dilakukan secara berlebihan juga menimbulkan dampak negatif. Mulai dari gangguan fisiologis seperti kelalahan mata, postur tubuh yang buruk, hingga kurang tidur; hingga dampak emosional dan sosial seperti stres, perilaku agresif, serta isolasi dari lingkungan sekitar. Hal ini menjadi tantangan dalam menciptakan keseimbangan antara aktivitas digital dan kebutuhan fisik serta sosial pemain *game*, khususnya generasi muda.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan *Active Design* menjadi sangat relevan dalam konteks perancangan ruang komunitas *game*. *Active Design* adalah pendekatan desain arsitektur yang bertujuan untuk mendorong aktivitas fisik sehari-hari melalui elemen-elemen ruang yang terintegrasi dengan mobilitas aktif. Prinsip ini dikembangkan berdasarkan penelitian lintas disiplin yang menunjukkan bahwa lingkungan binaan memiliki pengaruh besar terhadap pola hidup sehat masyarakat. Dalam praktiknya, *Active Design* diterapkan melalui strategi seperti penggunaan tangga yang menarik secara visual, konektivitas ruang yang tinggi, penyediaan ruang terbuka aktif, serta pengaturan sirkulasi yang merangsang interaksi sosial dan pergerakan tubuh.

Melalui penerapan *Active Design*, ruang komunitas *game* tidak hanya menjadi wadah interaksi digital, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman ruang yang mendukung kesehatan fisik, keseimbangan emosional, dan kualitas hidup yang lebih baik bagi penggunanya. Pendekatan ini sekaligus membuka peluang untuk menciptakan model ruang komunitas yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, namun tetap berlandaskan pada prinsip keberlanjutan dan kesejahteraan manusia.

Tabel 1. *Guideline Active Design*

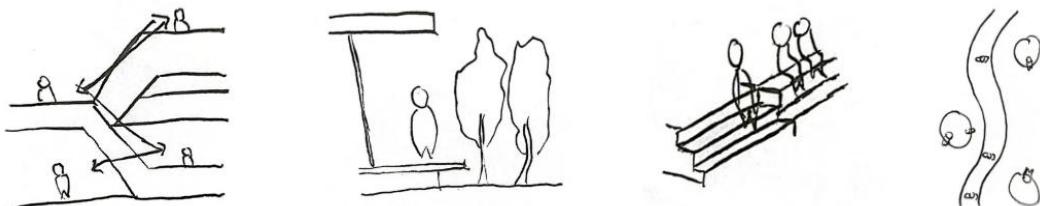
ACTIVE DESIGN	BETA	NYC	VANCOUVER	ARUP	IOP
<b>Routes</b>					
Senses ask to be stimulated	o				o
Make stairs as appealing as adjacent areas	o	o	o		o
High-quality materials last longer	o				o
Safe staircases are used by more people	o	o	o		
Well-lit stair environments are safer and more inviting	o	o	o		
Signage encourages physical activity	o	o	o		
Visible signage is effective	o	o			
A programmed elevator makes climbing stairs more favourable	o	o	o		
Natural ventilation makes a welcome change	o				o
Curiosity evokes movement	o				o
Daylight attracts	o				o
Visible stair environments stimulate use	o	o	o		
Hidden elevators are used less frequently	o	o	o		
Wide stairs are more appealing	o	o	o		
Stairs with a lower inclination are easier to climb	o	o	o		
Horizontal variation enhances experience	o	o	o		
Combining routes and destinations creates experience	o	o	o		
Interior and exterior views are rewarding	o	o	o		
Stairs near the entrance are more likely to be used	o	o	o		
Stairs near the elevator are more likely to be used	o	o	o		
Stairs on main routes are more likely to be used	o	o	o		
Unique stair configuration invite use	o	o	o		
<b>Destination</b>					
A variety of moods makes people move	o		o		
Social hubs attract	o		o		
Drinking fountains encourage short breaks	o				o
Centralization benefits activity and the environment	o				o
Keep distances reasonable and practical	o				o
Collective spaces attract	o				o
Grouping auxiliary functions generates social contact	o				o
Dispersal of auxiliary functions prompts physical activity	o				o
Unique building functions invite physical activity	o	o			o
Communal outdoor spaces form a destination	o	o			o
Entrance functions on alternate floors prompt movement	o	o			o
Combine destinations and routes	o	o			o
Place frequently used functions at a distance	o	o			o
Combine outdoor spaces and routes	o	o			o
<b>Activity Programme</b>					
Active furniture promoted health	o	o		o	o
Exercise equipment prompt physical activity	o	o		o	o
Activity spaces encourage physical activity	o	o		o	o
Visible activity spaces are more frequently used	o	o		o	o
Activity spaces with a view are more frequently used	o	o		o	o
Broadly oriented activity spaces are more frequently used	o	o		o	o
Changing rooms and showers encourage sports	o			o	o
Storage encourages sports	o			o	o
<b>Building Surrounding</b>					
Variety and continuity encourage physical activity	o	o	o	o	o
Multiple entrances and transparency activate public space	o	o	o	o	o
Well integrated entrances generate movement between interior and exterior	o	o	o	o	o
Canopies and awnings provide shelter	o	o	o	o	o
Prevent adverse effects on liveability	o	o	o	o	o
Stairs and ramps act as a buffer between private and public spaces	o	o	o	o	o
Destinations in public space encourage physical activity	o	o	o	o	o

Sumber: Penulis, 2025

## PEMBAHASAN DAN HASIL

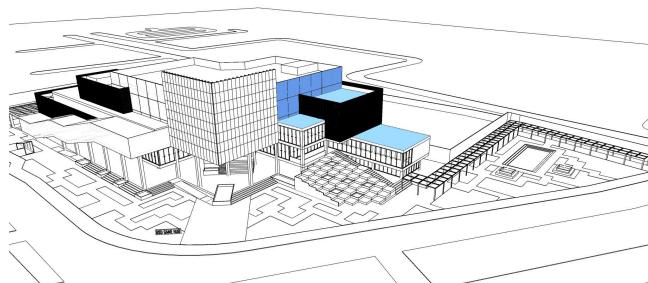
Konsep desain BSD *Game Hub* menekankan penerapan *Active Design* melalui penciptaan ruang yang mendorong aktivitas fisik sekaligus memperkuat keterhubungan antar pengguna. Salah satu strategi utama yang digunakan adalah menghadirkan koneksi visual yang kuat antara ruang luar dan dalam serta antar lantai, sehingga menciptakan sirkulasi yang lebih aktif dan dinamis. Ruang-ruang transisi seperti tangga terbuka, void, dan bukaan besar memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung secara visual dan spasial, yang mendorong rasa ingin menjelajah dan bergerak. Integrasi antara manusia dan alam diwujudkan melalui pemanfaatan cahaya alami, ventilasi silang, serta keberadaan ruang hijau yang tersebar di seluruh area, menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan mendukung aktivitas yang sehat. Sirkulasi horizontal tidak hanya berfungsi sebagai jalur perpindahan, tetapi juga dikembangkan sebagai ruang sosial dengan

menghadirkan area duduk, spot interaksi informal, dan zona display komunitas. Di beberapa titik, ruang dimanfaatkan sebagai area bersantai dan beraktivitas santai, seperti zona bermain kasual, ruang diskusi terbuka, atau tempat istirahat aktif yang tetap terhubung dengan elemen ruang lainnya. Pendekatan ini memperkuat karakter bangunan sebagai wadah komunitas yang inklusif, interaktif, dan memfasilitasi gaya hidup aktif dalam konteks budaya digital.



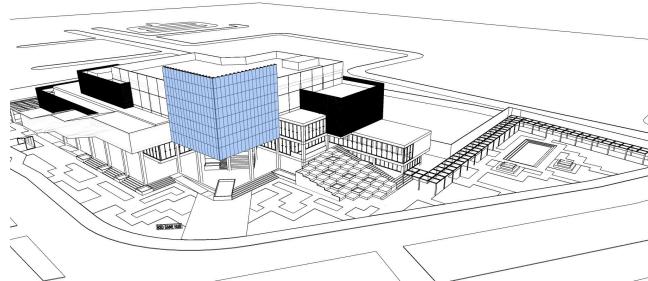
**Gambar 1. Sketsa Konsep Desain**  
Sumber: Penulis, 2025

Bentukan massa bangunan terinspirasi dari elemen visual dalam dunia permainan digital, di mana bentuk *pixel* yang khas digunakan sebagai dasar konsep, kemudian dipadukan dengan teknik penumpukan secara dinamis untuk menciptakan komposisi arsitektural yang unik, ekspresif, dan mencerminkan semangat era digital serta budaya *gaming* yang menjadi identitas utama bangunan.



**Gambar 2. Konsep Pixel**  
Sumber: Penulis, 2025

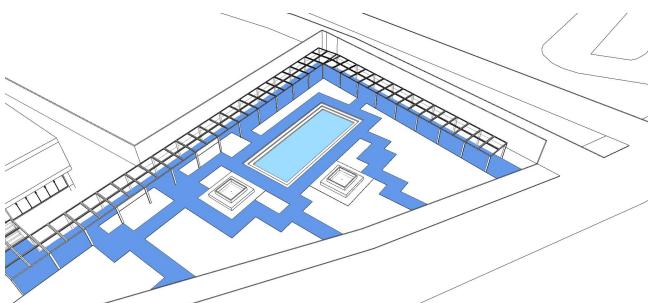
Massa bangunan berbentuk kotak yang menyambut kedatangan pengguna didesain dengan konsep melayang di atas permukaan tanah, menciptakan kesan ringan dan tidak membebani tapak, sehingga menghadirkan pengalaman visual dan ruang yang memicu imajinasi, seolah-olah pengguna sedang memasuki dunia fantasi yang tidak terikat oleh hukum gravitasi.



Gambar 3. Konsep *Flying Cube*

Sumber: Penulis, 2025

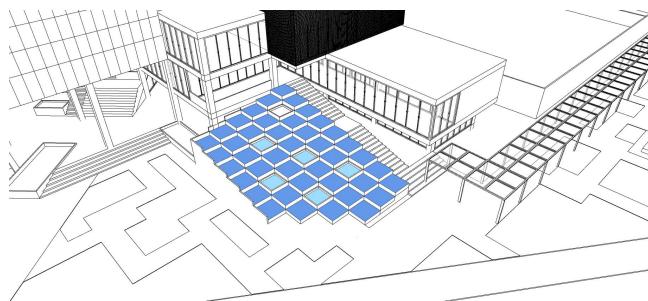
Rancangan lanskap dengan bentuk jalur yang berbelok-belok tidak hanya menciptakan visual yang dinamis dan menarik, tetapi juga memberikan kebebasan bagi pengguna untuk bereksplorasi secara intuitif, mendorong interaksi yang lebih personal dengan lingkungan sekitarnya serta menghadirkan pengalaman ruang yang lebih variatif dan tidak membosankan.



Gambar 4. Konsep *Maze*

Sumber: Penulis, 2025

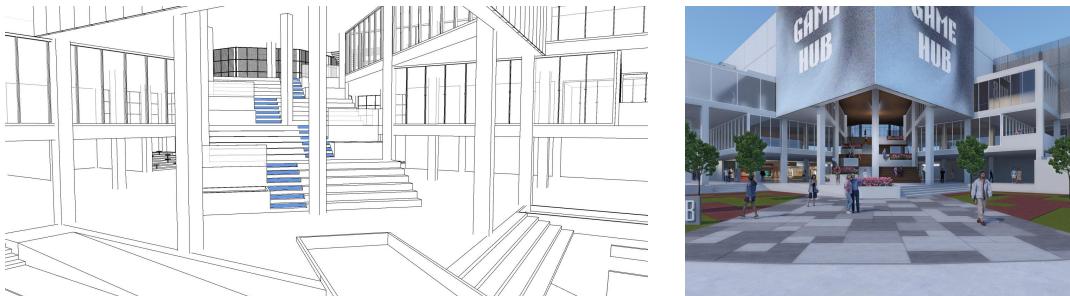
Ruang komunal yang sekaligus berfungsi sebagai sirkulasi vertikal ini dirancang secara interaktif, tidak hanya menjadi penghubung antar lantai, tetapi juga sebagai area sosial yang mendorong terjadinya pertemuan, interaksi, dan aktivitas bersama antar pengguna, sehingga memperkaya pengalaman ruang dan memperkuat rasa kebersamaan di dalam bangunan.



Gambar 5. Konsep *Cube Stairs*

Sumber: Penulis, 2025

Area sirkulasi tidak hanya berfungsi sebagai jalur perpindahan antar ruang, tetapi juga dirancang untuk menjadi tempat beraktivitas yang multifungsi, sehingga menciptakan ruang yang hidup dan interaktif. Pendekatan ini memberikan nilai tambah dalam pengalaman pengguna, menarik perhatian lebih karena kemampuannya menggabungkan fungsi praktis dan sosial secara harmonis dalam satu area.



**Gambar 6. Konsep *Amphitheatre***  
Sumber: Penulis, 2025

Area sirkulasi dirancang dengan elemen semi transparan yang tidak sepenuhnya memperlihatkan isi ruang di baliknya, menciptakan kesan tersembunyi dan memicu rasa ingin tahu bagi pengguna. Pendekatan ini menghadirkan pengalaman ruang yang lebih puitis dan misterius, sekaligus menjaga privasi serta menciptakan batas visual yang tetap terasa ringan dan terbuka.



**Gambar 7. Konsep *Hidden***  
Sumber: Penulis, 2025

## KESIMPULAN

Perancangan BSD *Game Hub* menerapkan pendekatan *Active Design* untuk menciptakan ruang komunitas *game* yang mendorong aktivitas fisik, interaksi sosial, dan eksplorasi ruang. Desain menggabungkan elemen visual dari budaya digital seperti bentuk *pixel*, massa melayang, dan lanskap dinamis, yang memperkaya pengalaman pengguna. Sirkulasi difungsikan tidak hanya sebagai jalur perpindahan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang aktif dan terbuka. Dengan demikian, BSD *Game Hub* menjadi prototipe ruang komunitas yang sehat, inklusif, dan relevan dengan perkembangan industri *game* masa kini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arup. (n.d.). Active design guidelines. Arup. Retrieved September 20, 2024, from <https://www.arup.com/perspectives/publications/research/section/active-design-guidelines>
- City of New York. (2010). Active design guidelines: Promoting physical activity and health in design. New York City Department of Design and Construction.
- City of North Vancouver. (2014). Active design guidelines: In support of daily physical fitness & social interaction in buildings. North Vancouver Department of Design and Construction.
- Federico, P. (2020). Community hubs as spaces of contemporary participation.
- Jacinta, F., Billie, G., Lisa, J. W., & Matthew, K. (2012). Creating sense of community: The role of public space. *Journal of Environmental Psychology*, 32(4), 401–409. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2012.07.002>
- Jonne, A. (2019). How to define games and why we need to. *Computer Games Journal*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
- Khairina, D. (n.d.). Dilema kecanduan game online di Indonesia: Adakah manfaatnya? Kumparan. Retrieved September 20, 2024, from <https://kumparan.com/dinna-khairina/dilema-kecanduan-game-online-di-indonesia-adakah-manfaatnya-237y5UHuA3t>
- Khairuddin, R., Ibrahim, I. L., Jain, A., Amin, I., & Maherimi, F. (2021). Active design: Promoting physical activity through building layout. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 842, 012068. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/842/1/012068>
- Sinarmas Land. (n.d.). Kavling commercial BSD City. Retrieved September 20, 2024, from <https://sinarmasland.web.id/kavling-commercial-bsd-city>
- Sweyda, A. A., Faris, A. M., & Rizgar, M. A. (2023). The role of the active design approach in improving the environmental psychology of a healthy built environment: The case of a university campus. *Buildings*, 13(8), 1999. <https://doi.org/10.3390/buildings13081999>
- Wahono, R. S. (2009). Game sebagai aktivitas rekreasi dan pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 5(2), 23–30.
- beta-office. (n.d.). Ru-Pare Community Center. Retrieved September 20, 2024, from <https://beta-office.com/project/ru-pare-community-center/>