

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game center merupakan sebuah bisnis dibidang *entertainment* yang menyediakan fasilitas untuk bermain *video game*. Perkembangan teknologi dalam dunia *video game* yang semakin pesat memungkinkan para *gamer* untuk dapat bermain *game* di rumah dengan nyaman. Hal tersebut mendorong *game center* untuk dapat memberikan fasilitas yang tidak bisa didapatkan para *gamer* hanya dengan bermain di rumah.

Dalam sebuah fasilitas game untuk public, *ambience* adalah faktor penting yang dapat menarik minat pengunjung untuk menggunakan fasilitas tersebut (Kolter, 2007:177). *Ambience* atau suasana merupakan salah satu cara *game center* dapat menarik minat *gamer* untuk bermain di sebuah *game center* daripada di rumah. *Ambience* pada *game center* dapat diciptakan dari banyaknya fasilitas yang diberikan oleh game center seperti fasilitas untuk bermain dan juga mengadakan turnamen. Penerapan *ambience* dalam perancangan *game center* akan menarik minat *gamer* untuk bermain di *game center* karena *game center* memberi *ambience* yang tidak bisa didapatkan *gamer* dengan bermain *game* dirumah.

Immortal game center merupakan salah satu game center di Kota Bandung yang bertaraf Internasional dengan mengantongi sertifikat gold dari Nvidia, sebuah brand internasional untuk chip VGA. Immortal game center memiliki beberapa fasilitas seperti ruang gold, silver dan bronze yang dibagi menurut spesifikasi hardwarenya. Masalah hasil observasi Immortal game center adalah luasan eksisting game center tidak dapat menampung seluruh pengunjung yang datang sehingga terjadi antrean pada game center, kurangnya luasan eksisting pada game center membatasi jumlah fasilitas yang bisa diberikan oleh Immortal game center. Dengan mengantongi sertifikat gold dari Nvidia seharusnya Immortal game center dapat memenuhi standard minimum dari i-cafe gold Nvidia namun pada eksisting di Immortal game center masih jauh dari standar minimum gold i-cafe Nvidia. Pemindahan site merupakan solusi yang bisa diterapkan Immortal game center untuk dapat menampung pengunjung yang datang dan juga memfasilitasi seluruh kegiatan gamer. Pemindahan site Immortal game center ke Jalan R.E Martadinata No.7 didasari pada potensi yang bisa didapat

dari lokasi site yang dekat dengan Istana BEC yang merupakan pusat elektronik dan juga teknologi di Kota Bandung.

Terkait dengan ambience yang diharapkan pada perancangan game center harus menarik minat gamers untuk bermain di game center karena fasilitas yang diberikan untuk gamers tidak hanya sekedar bermain game, berbeda dengan aktifitas yang bisa dilakukan gamers dirumah. Para gamers umumnya memiliki komunitas yang membutuhkan sarana untuk saling bertukar informasi dan juga bertransaksi mengenai item pada game, sarana untuk gathering dan juga untuk melangsungkan turnamen. Memfasilitasi seluruh kegiatan gamers dapat menciptakan ambience yang menarik sehingga dapat menarik minat gamers untuk bermain di game center. Penerapan konsep perancangan yang berdasar pada genre video game yang sedang populer seperti Sci-Fi dapat menjadi penciptaan ambience kepada gamers agar imajinasi mereka dapat terealisasikan tentang genre game tersebut yang penuh tantangan, kejutan dan menyenangkan, sehingga memberikan experience baru yang belum pernah dirasakan sebelumnya oleh para gamer.

Perancangan Video Game Center Di Kota Bandung dengan penekanan ambience pada ruang game diangkat sebagai tugas akhir agar menghasilkan perancangan interior game center di Kota Bandung dengan ambience yang menyenangkan dan dapat merealisasikan imajinasi gamers dan juga dapat memfasilitasi seluruh kegiatan gamers mulai dari bermain game, gathering dan juga turnamen agar dapat menarik minat gamers untuk bermain game di game center.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang diatas, maka dapat teridentifikasi masalah yang menjadi pertimbangan untuk membuat sebuah perancangan ulang game center, diantaranya :

- Kurangnya luasan eksisting pada Immortal game center menyebabkan tidak dapat terpenuhinya kebutuhan pengunjung yang datang.
- Tidak sesuainya fasilitas yang disediakan dengan standard minimum i-cafe gold dari Nvidia.

- Tidak terciptanya ambience yang menarik minat gamers untuk pergi ke game center

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang game center dengan luasan yang mencukupi dan dapat memfasilitasi seluruh pengunjung?
2. Bagaimana merancang game center yang sesuai dengan standard i-cafe gold Nvidia?
3. Bagaimana merancang game center dengan ambience yang dapat menarik minat gamers untuk bermain ke game center?

1.4 Batasan Perancangan

Batasan-batasan perancangan agar lebih terperinci adalah sebagai berikut :

- Perancangan interior game center dengan luasan 1600 m².
- Perancangan interior game center terdiri dari 3 lantai.
- Pemindahan site berlokasi di Jalan R.E. Martadinatha no 4 Bandung, Jawa Barat.
- Perancangan ruang yang berhubungan dengan aktivitas *game center* yaitu dapat memfasilitasi kegiatan bermain *game* bagi pengunjung dan juga aktivitas kerja bagi pegawai.
- Jenis *game* yang disediakan pada *game center* berfokus pada *video game online PC* dan *console*.

1.5 Tujuan dan sasaran perancangan

Adapun tujuan perancangan ulang interior Immortal game center adalah sebagai berikut :

1. Merancang game center dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung..
2. Merancang game center dengan berbagai fasilitas yang sesuai dengan standar i-cafe gold Nvidia.

3. Merancang interior game center dengan ambience yang menarik layaknya genre-genre dalam video game.

Adapun sasaran dari perancangan ulang interior Immortal game center adalah sebagai berikut :

- Bagi perancang
 - Memperoleh pengetahuan terkait perancangan game center.
- Bagi pengunjung
 - Terpenuhinya kebutuhan pengguna akan *game center* yang memberi suasana *video game* yang nyaman dan dapat memfasilitasi kegiatan pengguna.
- Bagi gamer
 - Terpenuhinya fasilitas para *gamer* untuk berkumpul dengan komunitas, bertransaksi, *gathering* dan juga mengadakan turnamen.
- Bagi perusahaan
 - Dapat menjadi studi banding bagi para pengusaha *game center* untuk membuat *game center* yang nyaman dan dapat menarik minat *gamer* untuk bermain di *game center*.

1.6 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan adalah dengan metode wawancara atau tanya jawab dan metode pengamatan lapangan.

1.6.1 Metode pengumpulan data

a. Observasi

Observasi sebagai studi yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, sistematis, dan terencana sesuai tujuan yang akan dicapai dengan mengamati & mencatat seluruh kejadian dan fenomena yang terjadi dan mengacu pada syarat dan aturan dalam penelitian atau karya ilmiah. Hasil observasi ilmiah ini, dijelaskan secara teliti, tepat dan

akurat, serta tidak diperbolehkan untuk ditambah atau dikurangi dan dibuat-buat sesuai keinginan peneliti (Prof. Heri). Data-data yang di dapat merupakan hasil survey dari beberapa *game center* yaitu FLUX *game center* yang berada di Jl. Letjen. S. Parman No. 104 Malang, Jawa Timur. Underground Infinite *game center* yang berada di Pluit Karang Utara blok A3 Utara no.141 RT 001 RW 018, Jakarta, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450. Immortal *game center* yang berada di Jl. Sido Mukti No.99, Sukaluyu, Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat

b. Metode wawancara

Metode ini dilakukan dengan berinteraksi tanya jawab dengan bapak Rizki yang merupakan salah satu admin yang berada di Immortal *game center*, bapak Okky yang merupakan salah satu admin yang ada di FLUX *game center*, dan bapak Rilo admin di Uderground *game center*. Tanya jawab dilakukan pada masing-masing admin *game center* agar mendapatkan data yang akurat. Wawancara yang dilakukan terkait bentuk kegiatan, jumlah pengguna, fasilitas yang tersedia dan lain sebagainya.

c. Metode Lapangan

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai perancangan yang akan di rancang, survey langsung ke lokasi yang akan kita rancang agar mengetahui langsung permasalahan apa saja yang ada di lokasi dan kegiatan apa saja yang dilakukan.

1.6.2 Analisa

Analisis yang berkaitan dengan standar-standar dalam perancangan interior dengan pengumpulan data secara primer dan sekunder untuk menunjang perancangan ulang Immortal *game center*, melalui analisis sirkulasi, aktifitas, luasan dan kondisi ruang, tata layout, furniture, penggunaan material, dan pemilihan warna sesuai standar.

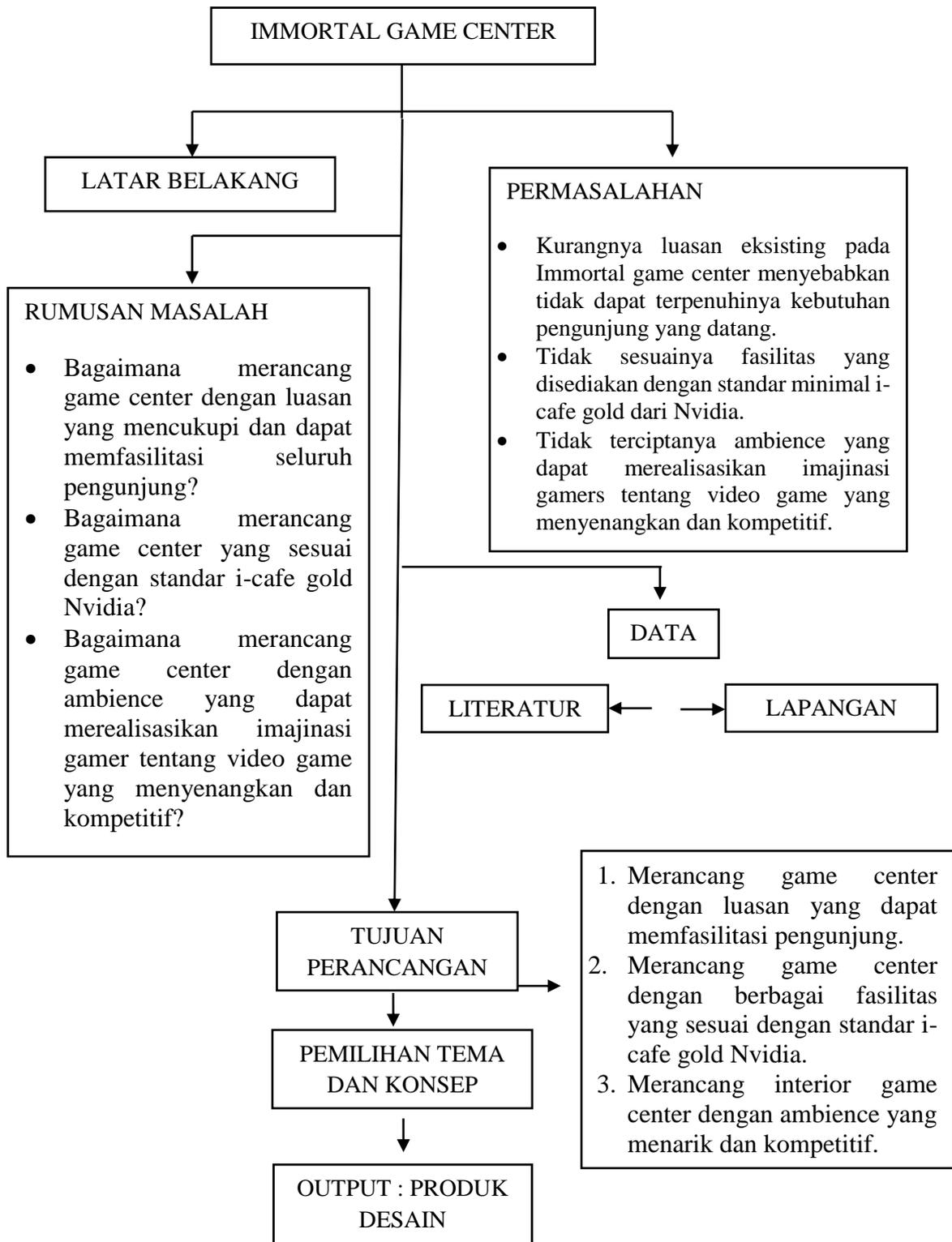
1.6.3 Tema dan Konsep

Tahap ini merupakan tahap untuk mengambil dan menentukan tema dan konsep yang akan diterapkan ke dalam perancangan sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan di dalam perancangan.

1.6.4 Output Perancangan

Hasil yang ingin didapatkan pada perancangan ulang Immortal *game center* yaitu terciptanya kenyamanan pada *game center* dengan menerapkan standar-standar yang ada dan terciptanya fasilitas yang memenuhi semua kegiatan pada *game center*.

1.7 Kerangka Berfikir



1.8 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat agar penyusunan laporan perancangan lebih mudah karena terdapat penjelasan hal-hal yang dibahas pada setiap BAB secara jelas. Berikut sistematika pembahasan laporan perancangan :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada BAB I berisi uraian tentang pembahasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir dan sistematika perancangan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Pada BAB II berisi uraian tentang kajian literature berupa studi referensi dari berbagai media dan analisa data proyek yang akan dirancang meliputi lokasi, user, aktivitas, dan problem yang diidentifikasi dari proyek tersebut.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Pada BAB III berisi uraian tentang tema dan konsep perancangan yang diterapkan pada proyek perancangan. Uraian berupa mind mapping konsep, penentuan akhir yang ingin didapat, konsep bentuk, warna, pencahayaan, material, layouting dan mood board konsep. Selain itu BAB III juga membahas implementasi tema dan konsep pada komponen interior proyek yang dirancang.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN DENAH KHUSUS

Pada BAB IV berisi tentang pemilihan denah khusus dimana pada denah ini akan menjadi titik focus perancangan, dimana segala aspek perancangan akan dijelaskan secara lugas dalam BAB IV ini.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB V berisi uraian tentang simpulan yang ditarik dari hasil akhir perancangan dan juga saran yang didapatkan selama masa perancangan.

DAFTAR PUSTAKA