PERANCANGAN ULANG INTERIOR IMMORTAL GAME CENTER DI KOTA BANDUNG

REDESIGN INTERIOR IMMORTAL GAME CENTER IN BANDUNG

Yuan Lingga Mahendra, Drs. Tri Haryotedjo M.Ds

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Yuanlm21@gmail.com , triharyotedjo@gmail.com

Abstak : Perkembangan teknologi di bidang hardware komputer memungkinkan untuk gamers dapat bermain video game dengan nyaman di rumah. fenomeni ini memicu game center untuk dapat menarik minat gamers bermain di game center. Dalam fasilitas pubik, ambience merupakan salah satu cara menarik minat konsumen. Tema Sci-fi dan konsep spaceship dipilih dengan tujuan untuk memberikan visualisasi desain baru bagi game center. Mengusung penggayaan futuristik, konsep spaceship mendekatkan para gamers agar terbawa dalam suasana Sci-fi. Konsep spaceship memfokuskan pada bentuk-bentuk geometris yang dipadukan untuk menciptakan estetika. Penggunaan material mesi, kaca, alumunium dan permainan hidden lamp akan memberikan kesan memasuki spaceship yang menjelajah luar angkasa.

Kata kunci : Desain Interior, Game center, Spaceship, Futuristik.

Abstract : The development of technology in the field of computer hardware allows for gamers can play video games comfortably at home. this phenomenon triggers the game center to be able to attract gamers to play in the game center. In public facilities, ambience is one way to attract consumers. The Sci-fi theme and spaceship concept were chosen with the aim of providing a new design visualization for the game center. Carrying a futuristic style, the concept of spaceship closer gamers to get carried in a Sci-fi atmosphere. The spaceship concept focuses on geometric shapes combined to create aesthetics. The use of iron, glass, aluminum and hidden lamps will give the impression of entering the space spaceship.

Keyword : Interior Design, Game center, Spaceship, Futuristic

1. Pendahuluan

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 *hardware*nya. 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. Masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut :

a. Kurangnya luasan eksisting pada Immortal game center menyebabkan tidak dapat terpenuhinya kebutuhan pengunjung yang datang.
b. Tidak sesuainya fasilitas yang disediakan dengan standard minimum i-cafe gold dari Nvidia.
c. Tidak terciptanya ambience yang menarik minat gamers untuk pergi ke game center

Untuk memperjelas batasan perancangan yang akan dilakukan maka akan dijabarkan tujuan beserta sasarannya sebagai berikut:

a. Merancang game center dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung..
b. Merancang game center dengan berbagai fasilitas yang sesuai dengan standar i-cafe gold Nvidia.
c. Merancang interior game center dengan ambience yang menarik layaknya genre-genre dalam video game.

2. Metode Perancangan

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

- Metode pengumpulan data

- 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 dikurangai 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

- 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.

- 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.

- 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.

- 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.

- 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*.

3. Pembahasan

- **Konsep dan Tema**

  Pada perancangan game center Immortal akan menerapkan tema "Sci-Fi", science fiction sendiri merupakan salah satu genre permainan video yang sangat populer. Science fiction adalah genre fiktif spekulatif yang berhubungan dengan konsep imajinatif seperti sains dan teknologi futuristik. Penggunaan tema "Sci-fi" itu sendiri memiliki alasan karena science fiction merupakan salah satu cara menciptakan ambience yang imajinatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat para gamers untuk bermain di game center setelah mereka mendapat gambaran bahwa game center tersebut memberikan ambience yang berbeda dari game center lainnya.

  Pada penerapan tema sci-fi ini konsep yang akan diterapkan pada game center adalah spaceship yang merupakan gabungan dari beberapa unsur science fiction (luar angkasa, perjalanan waktu, robot, teknologi masa depan,etc) yang akan memberikan imajinasi seolah-olah berada didalam sebuah kapal luar angkasa.

- **Penyelesaian Elemen Interior**
  - **Warna**

    Penerapan warna pada game center menggunakan warna dominan pada spaceship yang berupa warna-warna monocrome seperti abu-abu dengan tujuan untuk memperkuat kesan spaceship pada gamecenter. Untuk menghindari kesan monotone pada game center

diterapkan beberapa warna aksen yang didapat dari warna-warna aksen pada interior spaceship.

- **Material**

  Penggunaan material pada game center didasari pada material-material yang dapat memberi kesan futuristik layaknya spaceship. Pemilihan material yang mencirikan masa depan *(future)* antara lain material-material yang dihasilkan melalui hasil proses industri seperti penggunaan material *stainless steel, clear glass*, *finishing* kayu *duco*, finishing kayu *laquer, acrylic, fnishing HPL*. Memadukan material-material ini pada material dinding, *ceiling*, dan lantai. Material lainnya yang digunakan adalah material yang memiliki sifat penyerap suara atau yang bersifat *absorben*t yang jauh lebih baik seperti penggunaan material lapisan karpet, karet padat, *foam* dan *burgess steel* . material – materialIini akan diaplikasikan pada ruangan yang memerlukan penanganan tata suara khusus lainnya dan dipadukan dengan material yang bersifat *reflector.*

- **Bentuk**

  Penggunaan bentuk yang akan diterapkan pada perancangan game center mengacu pada bentuk-bentuk interior spaceship yang nantinya akan diolah kembali. Interior pada spaceship memiliki bentuk-bentuk yang geometris dan juga simetris. Bentuk geometris akan diterapkan pada berbagai elemen interior game center, bentuk furniture, treatment dinding dan pola lantai.

- **Pencahayaan**

  Pencahayaan yang akan diterapkan pada game center ini adalah pencahayaan buatan yang diciptakan dari lampu TL, downlight dan juga LED strip. Pencahayaan alami diminimalisir pada game center untuk merawat perangkat komputer agar tidak mudah rusak.

  Pencahayaan yang akan diterapkan adalah general lighting, spotlight, hiden light dan juga pengaplikasian stage light. Pada

ruang game center teknik pencahayaan yang dominan digunakan adalah hiden light, penggunaan hiden light pada game center memberi kesan futuristik. Spotlight diaplikasikan pada area store untuk memperkuat barang-barang yang ditampilkan. Pada area turnamen pengaplikasian stage light dengan penataan yang baik akan memberi kesan yang megah. Pencahayaan pada game center akan memberi warna yang dominan pada game center.

- **Penghawaan**

  Penghawaan yang diterapkan pada *game center* adalah penghawaan buatan. Penghawaan buatan diterapkan agar suhu pada ruangan tetap terjaga dan pengunjung tidak merasa kepanasan. Untuk penghawaan buatan digunakan AC central karena dapat dinyalakan secara bersamaan dan mudah untuk dikontrol, AC central digunakan pada area terbuka yang luas seperti area informasi. Sedangkan pada area lainnya, menggunakan AC split agar suhu ruangan tetap terjaga dengan suhu berkisar 18-20^{o}C. Pada ruang servis digunakan exhaust fan untuk menjaga suhu udara dan kelembaban ruangan.

- **Pengkondisian Suara**

  Pada beberapa ruangan seperti arena turnamen dan area bermain diterapkan berbagai material akustik untuk mengurangi kebisingan pada ruangan. *Soundsystem* juga digunakan pada seluruh ruangan terutama pada arena turnamen dan juga area bermain untuk memberikan informasi dan juga menciptakan suasana pada ruangan.

- **Keamanan**

  - Sistem pencegahan kebakaran

  Digunakan untuk mencegah bahaya kebakaran. Sprinkle gas digunakan karena tidak merusak material. Khususnya di area bermain yang terdapat banyak komputer yang mudah rusak jika terkena air. Tabung pemadam kebakaran dan hydrant juga disediakan guna menanggulangi bahaya kebakaran secara manual.

  - Sistem pengaman kriminalitas

CCTV digunakan untuk memantau situasi di dalam gedung sehingga dapat mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan. *CCTV* akan ditempatkan di ruang-ruang yang membutuhkan pengawasan ekstra seperti di *area store* dan *Gaming room*. *Security* juga sangat diperlukan didalam area game center untuk menjaga keamanan pengunjung dan kawasan bangunan.

4. Kesimpulan

Dalam penulisan tugas akhir ini bermaksud untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang perancangan interior game center. Dengan selesainya tugas akhir ini, penulis dapat menarik kesimpulan antara lain :

1. Dalam perancangan interior game center memerlukan data-data primer maupun sekunder untuk menentukan kebutuhan yang diperlukan game center. Ketepatan dan ketelitian dalam pengumpulan data sangat membantu dalam merancang interior game center.
2. Aplikasi desain interior diambil dari beberapa referensi gambar yang sesuai dengan proyek yang dirancang. Hal ini dapat membantu memberikan inspirasi sehingga perancangan interior game center dapat berjalan dengan baik.

   Penerapan gaya futuristik pada perancangan interior game center memberikan karakter yang sesuai dengan proyek yang diambil yaitu game center, dimana video game sendiri berhubungan dengan teknologi dan perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

Arioyudho, Aryudi, 2000. Desain Interior Hi Tech Futuristik Pada Internasional Cyber Game Centre Sebagai Sarana Hiburan Modern Yang Rekreatif Dan Komunikatif Untuk Remaja Di Indonesia. Jurnal Its-Undergraduate-3100007029565

Panero, Julius dan Zenik, Martin. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior (Edisi terjemahan D.Kurniawan)*. Jakarta : Erlangga.

The book reader of the future (April, 1935 issue of Everyday Science and Mechanics)

Von Ahn, L. & Dabbish, L. Labeling images with a computer game. in *CHI '04: Proc. 2004 Conf. Human Factors Comput. Syst.*, 319–326 (ACM, 2004)

Wicaksono, Andie A. dan Endah Tisnawati. 2014. *Teori Interior*. Jakarta : Griya Kreasi.

Website :

https://www.nvidia.com/content/apac/icafe/id/partners.html

factperfiction.com/2014/07/31/the-benefits-of-playing-dota-2/

goodgamingshop.com/page/about-us

my.alienwarearena.com/ucf/show/190976/boards/general-1/ForumPost/internet-cafe

www.ie-sf.com/

www.seputarmakan.com/1947/dota-cafe-ada-kok-ketika-dunia-game-dipadukan-dengan-kuliner.html

www.trendhunter.com/trends/alienware-internet-cafe