

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game di Kota Bandung sudah mulai meningkat. Menurut hasil survey di sebuah pusat iCafe di Bandung, dalam sehari mampu menampung 50-90 gamers yang bermain dan bisa mengadakan kompetisi minimal 2 kali dalam sebulan. Kompetisi yang diselenggarakan dilihat dari game yang sedang trending. Menurut ketua harian IeSPA Jawa Barat, dari tahun 2015-2019 peminat game online di Jawa Barat berturut-turut adalah 57% di kota Bandung, diikuti 32% di Bekasi dan 11% dari Bogor. Hal ini menunjukkan animo pemain game online di kota Bandung adalah yang tertinggi.

Tingginya animo pemain game online di Bandung tidak disertai dengan dukungan fasilitas yang memadai. Hal ini terlihat dari kurangnya game center di Bandung sebagai wadah untuk menampung pengguna game online. Dari beberapa game center di Bandung juga masih belum adanya fasilitas meliputi ruangan VIP dan ruang Battle Arena. Ruangan VIP memiliki peranan yang penting karena ruangan tersebut dikhususkan untuk pengunjung yang ingin berlatih sebagai pemain E-Sport sedangkan ruang Battle Arena dikhususkan untuk pengunjung yang ingin menguji kekuatan team dengan team yang lain. Dua ruangan ini membutuhkan desain yang baik sehingga pengunjung yang berlatih bisa tetap fokus saat ada di ruangan ini.

Menurut hasil survey ruangan VIP dan Battle Arena di beberapa game center Bandung belum memperhatikan kenyamanan untuk berlatih seperti dari segi intensitas cahaya yang harusnya memiliki tingkat pencahayaan 200 lux, sehingga fokus pada ruangan ini menjadi tidak kondusif. Perhatian pada ruangan ini seperti intensitas cahaya matahari di minimalisir ke monitor, material ruangan yang digunakan untuk meredam kebisingan. Oleh karena itu perlunya perancangan baru game center dengan standar iCafe di Bandung dengan fasilitas - fasilitas yang bisa memenuhi kebutuhan pengguna game online. Salah satunya perancangan game center dengan standar iCafe ini yaitu dengan menggunakan brand ASUS ROG.

Terpilihnya brand ASUS ROG di perancangan game center ini karena dari ASUS sendiri sudah memperlihatkan dukungan kepada pengguna game online dari seri ROG melalui perangkat game dan kebutuhan pengguna game online sendiri meliputi kursi gaming, meja gaming, peralatan untuk bermain game pc, perangkat pc serta ASUS ROG sering menjadi sponsor utama pada event-event E-Sport di Indonesia. Di perancangan game center ini juga difokuskan untuk game pc yang dominan diadakannya pertandingan-pertandingan besar di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dihadapi dalam perancangan di Bandung yaitu :

1. Kurangnya fasilitas pada game center di kota Bandung yang meliputi :
 - Ruang VIP
 - Ruang Battle Arena
 - Ruang Streaming
 - Ruang Caster
 - Retail Store
 - Cafe
2. Belum adanya game center yang memperhatikan desain ruang VIP dan Battle Arena sebagai ruang berlatih dengan tujuan meningkatkan fokus atau konsentrasi pengunjung yang berlatih.
3. Kurangnya kenyamanan bermain pada area berlatih game center seperti intensitas cahaya yang berlebihan sehingga terganggunya fokus dan konsentrasi pengunjung yang sedang berlatih seperti kebisingan, intensitas cahaya pada ruangan.

1.3 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang terdapat diidentifikasi masalah, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang fasilitas game center yang ada di kota Bandung.

2. Bagaimana merancang ruang game center di Bandung agar pengunjung lebih fokus kegiatan berlatih.
3. Kurangnya kenyamanan berlatih untuk pengunjung di ruangan VIP dan Battle Arena.

1.4 Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, dapat disimpulkan tujuan dan sasaran perancangan baru game center sebagai berikut :

1. Merancang game center dengan berbagai fasilitas yang sesuai dengan standar iCafe ASUS ROG.
2. Merancang ruangan VIP dan Battle Arena di game center Bandung sehingga pengunjung yang berlatih bisa fokus dan konsentrasi.
3. Memberikan kenyamanan bermain pada area berlatih game center Bandung.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan – batasan dalam perancangan sebagai berikut:

1. Perancangan game center di kota Bandung dengan standar iCafe ASUS ROG.
2. Perancangan ruang yang berhubungan dengan aktivitas pengunjung di ruangan VIP dan Battle Arena.
3. Memberikan kenyamanan bermain pada ruangan VIP dan Battle Arena agar pengunjung yang berlatih bisa fokus dan konsentrasi.

1.6 Metodologi Perancangan

Metode pengumpulan data pada perancangan ASUS Gaming Center, antara lain :

1. Observasi Melakukan pengamatan langsung atau survey lapangan terhadap objek perancangan yaitu pada beberapa warnet yang berstandar iCafe yang berlokasi di Bandung. Observasi dilakukan terkait kualitas pada fasilitas interior Esport Stadium. Pengamatan bertujuan untuk merasakan suasana interior dan permasalahan yang terjadi pada esport stadium, sehingga layak untuk dilakukan pencarian solusi terkait permasalahan.

2. Wawancara dilakukan dengan pegawai dan pemain di beberapa iCafe Bandung . Proses ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pemain esport dan beberapa aturan yang terkait interior perancangan Esport Stadium dan untuk mencari tau tingkat kepuasan pemain

Metode perancangan pada Interior Showroom Stadium E-Sport, antara lain :

a. Data

Mengumpulkan data studi kasus yang ada di Bandung, diluar Bandung, maupun di luar Indonesia untuk nantinya akan diproses melalui analisa

b. Analisa

Data yang diperoleh dari studi kasus lapangan non lapangan akan di komparatif dengan studi literatur yang relevan atau dengan studi banding yang mempunyai permasalahan yang sama.

c. Sintesa

Dengan melakukan komparasi dari data literatur dan studi banding akan muncul kesimpulan sementara berupa gagasan desain.

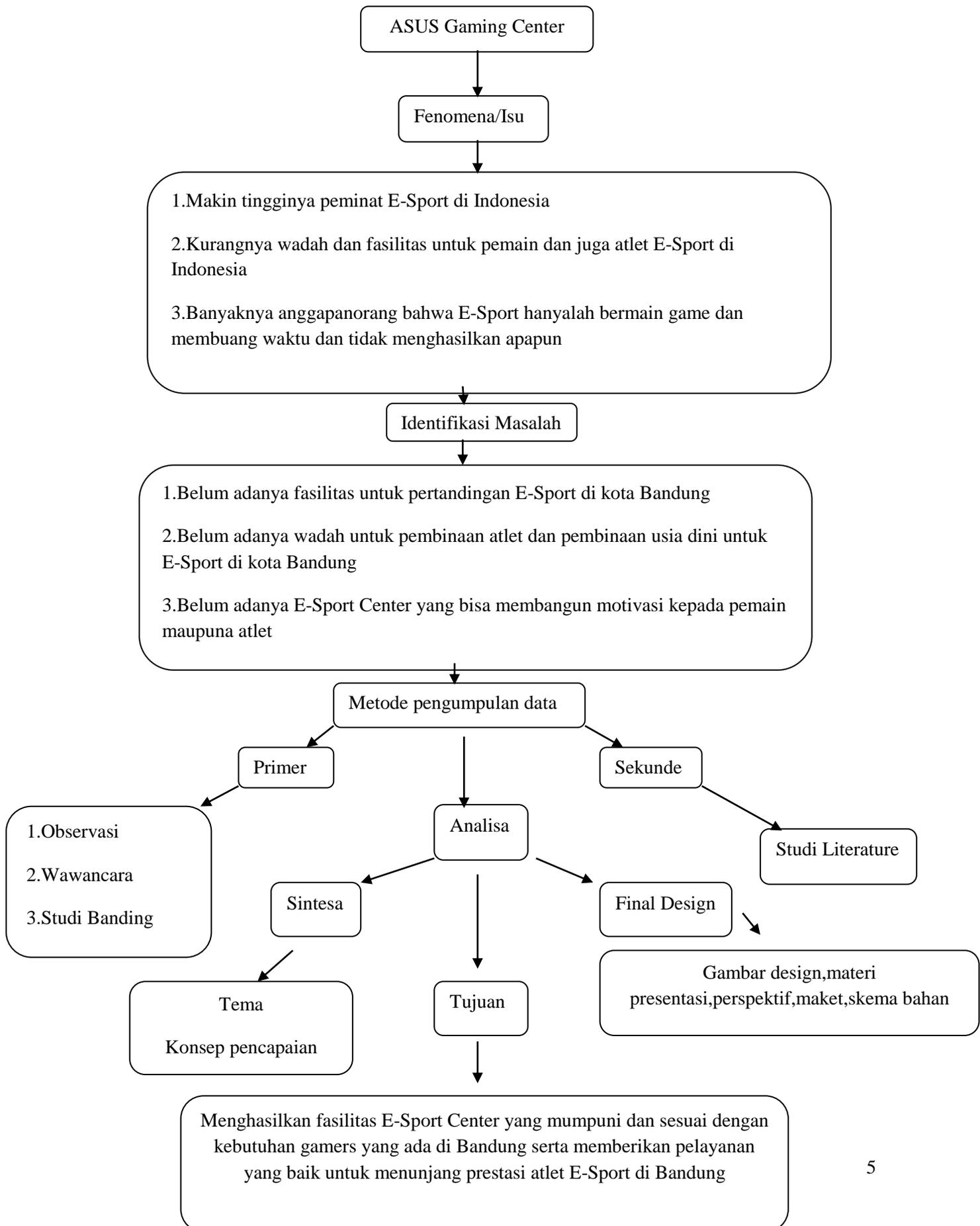
d. Evaluasi

Dengan muncul gagasan ide sementara akan di evaluasi untuk mewujudkan desain yang mampu menyelesaikan masalah yang ada dalam perancangan Esport Stadium.

e. Output

Hasil proses berpikir untuk pemecahan masalah yang akan diimplementasikan kedalam desain.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang dari ne design perancangan Esport Stadium Bandung, masalah-masalah yang ada didalam esport, tujuan akhir dari perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II Deskripsi dan Analisa Data

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori atau literatur yang relevan untuk digunakan dalam perancangan baru, menguraikan data dan analisa proyek hingga analisa konsep perancangan interior.

BAB III Tema dan Konsep Perancangan

Berisi tentang uraian konsep perancangan, organisasi ruang dan layout furniture, konsep visual, serta persyaratan umum ruang.

BAB IV Konsep Perancangan Visual Denah Khusus

Berisi tentang uraian pemilihan denah khusus, konsep tata ruang persyaratan teknis ruang, dan penyelesaian elemen interior.

BAB V Kesimpulan dan saran

Merupakan bab terakhir dari laporan, menghasilkan kesimpulan akhir dari perancangan baru interior Esport Stadium Bandung, serta saran yang di peruntukkan untuk pembaca yang mungkin bermanfaat bagi proyek yang serupa.