



BAB I

PENDAHULUAN

I.1. JUDUL

DESAIN INTERIOR HI TECH FUTURISTIK PADA INTERNASIONAL CYBER GAME CENTRE SEBAGAI SARANA HIBURAN MODERN YANG REKREATIF DAN KOMUNIKATIF UNTUK REMAJA DI INDONESIA.

I.2. LATAR BELAKANG

Teknologi merupakan suatu solusi manusia dalam memecahkan permasalahan dan kebutuhan-kebutuhannya. Seiring dengan berkembangnya kebutuhan manusia, maka teknologi pun semakin berkembang pula, bahkan mengalami kemajuan yang pesat. Begitu pula dengan kebutuhan manusia terhadap hiburan, khususnya di dunia *Game* dan *Computer*.

Teknologi Game dan Computer dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat cepat, baik dalam perangkat lunak (*software*) maupun perangkat kerasnya (*hardware*). Pada perangkat lunak (*software*), para pengembang (*developer*) game bersaing untuk membuat game-game terbaru yang interaktif dan menghibur. Sehingga saat ini banyak bermunculan *developer-developer* game baru, baik nasional maupun internasional yang ingin memasuki pasar tersebut. Sedangkan dari perangkat keras (*hardware*), para *developer* game tengah bersaing untuk membuat perangkat-perangkat game, baik dalam bentuk *console* maupun komputer yang canggih, interaktif dan menyenangkan.

Keberadaan dan perkembangan dunia game kini berlanjut ke perkembangan yang tidak hanya melakukan interaksi antara satu manusia dengan sebuah perangkat game saja, tetapi sudah mengarah pada adanya hubungan sosial antara beberapa manusia dalam satu permainan game yang sama. Dengan adanya teknologi jaringan online, para gamers dalam satu area bahkan dalam skala internasional (seluruh dunia) bisa bermain bersama dalam satu wadah permainan yang sama. Mereka tidak hanya bisa bermain bersama saja, mereka bisa mengobrol, bertarung dan lain – lain.





Begitu juga dengan pemenuhan kebutuhan akan game dan perangkatnya. Hal ini setara dengan perkembangan kebutuhan masyarakat terhadap game serta perangkat game yang tersedia. Baik antara perkembangan teknologi, kebutuhan akan area bermain game yang berkapasitas memadai, serta kebutuhan akan perangkat game. Dimana saat ini minat dan bakat masyarakat terhadap game meningkat. Serta banyak pula event-event yang menyelenggarakan pertandingan maupun perlombaan game baik tingkat nasional maupun internasional, bahkan saat ini telah diselenggarakan olimpiade game sedunia yang diadakan setiap tahun yang diberi nama World Cyber Game (WCG).

Sehingga hal ini menjadikan perlunya dibuat suatu area tertentu yang khusus memenuhi segala kebutuhan akan sebuah perkembangan dunia teknologi game dan komputer bagi masyarakat khususnya remaja.

I.3. KEBUTUHAN INDUSTRI GAME UNTUK HIBURAN REMAJA SAAT INI

Seperti yang dapat kita lihat saat ini banyak para remaja sangat menyukai permainan game mulai dari game handphone hingga game console, arcade dan PC, berdasarkan survey dari beberapa surat kabar mengatakan bahwa remaja metropolis usia 12 – 25 tahun menyukai hiburan ini bahkan usia lebih dari 25 tahun masih banyak yang hobi bermain game karena game saat ini adalah jenis hiburan yang akan selalu berkembang dan menawarkan inovasi inovasi baru sehingga semakin lama dapat diprediksikan bahwa industri game elektronik semakin lama akan menjadi sebuah industri yang dapat disejajarkan dengan industri industri lainnya.

Saat ini hampir diseluruh wilayah kota kota besar setiap sudut kotanya dapat kita jumpai game centre terutama di wilayah yang dekat dengan universitas dan sekolahan atau wilayah yang banyak remajanya. Bahkan para pengelola game centre berani menggunakan lebih dari 100 unit perangkat komputer untuk menarik konsumennya yang sebagian para remaja atau biasa disebut “gamers” agar beramai ramai bermain di tempatnya, karena semakin banyak unit perangkat komputer maka semakin banyak kapasitasnya sehingga para gamers yang datang tidak sendirian melainkan





dengan beberapa temannya sehingga dapat memberikan keuntungan bagi opengelolanya.

Dengan biaya sekali main setiap game centre memiliki standart harga yang berbeda beda itu dilihat dari fasilitas dan kenyamanannya mulai dari Rp 3000,- hingga Rp 6000,- perjam dan biasanya setiap game centre buka 24 jam nonstop dan memberikan potongan harga hingga 50% yang berlaku untuk waktu malam hari mulai pukul 23.00 keatas hingga pagi hari. Dengan harga yang relatif murah tersebut banyak para gamers yang menghabiskan lebih dari 4 jam untuk bermain dan berkomunikasi dengan para gamers lainnya yang ada di seluruh indonesia maupun dunia internasional.

I.4. TUJUAN

I.4.1 Tujuan perancangan interior

- Desain interior yang dapat memenuhi segala aktifitas dan kegiatan para gamer.
- Desain interior yang dapat mewadahi kegiatan para gamer maupun developer game untuk menuangkan kreasi, minat dan bakatnya di Indonesia.
- Menciptakan karakteristik tersendiri pada rancangan agar menjadi sebuah obyek yang menarik dan dapat menjadi media komersialisasi yang menampung aspirasi para konsumen dan produsen game.
- Memberikan fasilitas fasilitas yang lebih kompleks seperti area pameran, cafe dan pertokoan yang berhubungan dengan dunia game
- Mendesain interior yang dapat menciptakan kenyamanan keselarasan dan nuansa yang hitech agar image game yang identik dengan teknologi dapat terpenuhi.

I.4.2 Tujuan sasaran perancangan

- Para remaja khususnya gamer mania.
- Developer dan pengembang game game di Indonesia.
- Masyarakat umum yang ingin mencari hiburan.





I.5. PERMASALAHAN

Image game centre di Indonesia saat ini belum menemukan dampak negatif yang sangat buruk bagi remaja hanya saja banyak orang tua yang khawatir jika putra putrinya yang masih sekolah jadi malas belajar dan lupa waktu karena lebih suka bermain game, memang saat ini hanya itu sisi negatif yang ditemukan berdasarkan penelitian di Indonesia. Dan game centre yang ada saat ini untuk mengurangi dampak negatifnya hanya melarang remaja yang datang memakai seragam sekolah tak lebih dari itu, oleh karena itu dalam riset tugas akhir ini nantinya masalah tersebut akan dicoba untuk mencari solusinya.

Pada dasarnya tidak semuanya image game maupun game centre memiliki nilai negatif saja tetapi juga memiliki sisi positifnya yaitu dapat menghilangkan kejenuhan, bersosialisasi melalui jaringan maya serta dapat merangsang para animator animator Indonesia untuk berkreasi menciptakan sebuah software game baru dan masih banyak lagi sisi positif yang dapat ditemukan dalam game.

Dengan demikian image game di Indonesia memiliki dampak yang beragam maka penulis ingin mencoba mencari solusi dengan merancang Internasional Cybergame Centre yang nantinya agar lebih baik dan menjadi sarana remaja untuk mengikuti perkembangan teknologi yang akan datang.

I.5.1 RUMUSAN MASALAH

- Kurangnya bangunan dan desain interior sebagai wadah untuk kebutuhan teknologi game di Indonesia.
- Pusat pusat game centre yang ada saat ini hanya berupa pemanfaatan ruang dari ruko ruko yang kecil dari bangunan fungsional.
- Kurangnya fasilitas pendukung dalam game centre yang ada misalnya cafe, ruang pameran dan sebagainya.
- Kurangnya memberikan nilai komersial terhadap konsumen.
- Image game centre yang ada saat ini dianggap masih kurang baik oleh masyarakat terutama orang tua.
- Kebutuhan para developer dan produser game untuk menampung aspirasi dan kreasinya saat ini di Indonesia masih belum ada.





I.6. BATASAN MASALAH

- Bentuk bangunan Arsitektur yang bertema teknologi modern.
- Regulasi tentang standart interior game centre yang baik berdasarkan literatur dan sasaran konsumen yaitu remaja.
- Memaksimalkan luasan ruang yang ada.
- Obyek desain meliputi tata ruang, tata lampu, akustik ruang dan penambahan fasilitas penunjang.

I.6.1 RUANG LINGKUP RANCANGAN

- Luasan denah rancangan dan pengembangan minimal 500 m²
- Penataan interior dan penentuan tema ruang serta pengembangan ruang ruang pendukung kegiatan game lainnya seperti ruang server, area registrasi dan atrium untuk bisa dijadikan tempat untuk event event tertentu.
- Sistem interior yang meliputi tata lampu, tata suara dan tata kursi beserta workstationnya

I.7. ASPEK DESAIN

- **Media yang dapat memenuhi seluruh kegiatan para gamer dan developer game**

Yaitu memenuhi segala macam kebutuhan pengguna ruangan agar tercapainya kenyamanan dan kepuasan saat bermain, maka unsur unsur yang dikembangkan adalah :

1. Memaksimalkan fungsi ruangan
2. Workstation yang memenuhi kenyamanan
3. Kursi yang ergonomis
4. Penghawaan yang sesuai standart kesehatan
5. Pencahayaan yang baik
6. Fasilitas penunjang yang memadai.





- **Hiburan komersial masyarakat remaja**

Menjadi obyek desain yang dapat memberikan keuntungan yang besar dalam pendapatan oleh karena itu unsur yang dikembangkan adalah :

1. Memberikan pelayanan yang memuaskan.
2. Penambahan fasilitas penunjang untuk kegiatan dan aktifitas konsumen.
3. Memiliki ciri khas desain interior yang sesuai image game centre. Yang menekankan pada estetika ruang.
4. Kemudahan akses agar dapat melakukan aktifitasnya dengan mudah dan nyaman.
5. Organisasi ruang yang sesuai dengan kegiatan konsumen.

- **Sarana pendukung perkembangan game di Indonesia**

Menjadi obyek desain yang dapat menampung kreatifitas minat dan bakat para gamers beserta developer game di Indonesia, maka penerapan pada desainnya adalah:

1. Pengadaan area yang informatif dan komunikatif untuk event event yang akan diadakan.
2. Desain yang memenuhi standart internasional agar dapat memenuhi kebutuhan saat adanya event event internasional.

I.8. KARAKTERISTIK TEMA RANCANGAN

Karakteristik dari International Cybergame Centre ini, yaitu :

- **Rekreatif**
sebagai sarana ekspresi dan hiburan serta sarana penampung minat , bakat dan aspirasi dalam dunia game para remaja.
- **Edukatif**
diharapkan obyek dapat mendorong pertumbuhan perkembangan teknologi game, sehingga dapat bersaing secara internasional.
- **Komunikatif**
sebagai wadah komunikasi baik sesama gamer, maupun pengenalan game kepada masyarakat umum.





I.9. METODOLOGI

Dalam mengkaji atau membahas obyek rancangan ini digunakan metoda – metoda yang sering digunakan secara umum. Sebagai berikut :

- **Tahap identifikasi obyek dan permasalahan**

Yaitu tahap awal dari sebuah perancangan dilakukan dengan survey dan pengamatan berdasarkan definisi obyek serta latar belakang fungsinya kemudian mencari permasalahan dan beberapa faktor faktor yang terkait. Dari beberapa permasalahan yang didapatkan berdasarkan survey tersebut dicari permasalahan utama yang relevan, berdasarkan masalah tersebut dan melalui pertimbangan faktor faktor yang terkait ditentukanlah batasan dalam merancang nantinya

- **Pengumpulan data.**

Pengumpulan data-data literatur baik dari buku-buku referensi maupun internet, serta pengumpulan fakta-fakta dari studi obyek pembandingan. Untuk mencari data data tersebut agar mendapatkan informasi yang relevan maka beberapa sumber tersebut, antara lain :

- *Data dari narasumber*, yaitu data primer yang diperoleh dari pihak pihak yang terkait dalam obyek perancangan salah satunya dari beberapa pusat *Multiplayer game* yang ada di Surabaya
- *Data survey* , yaitu data yang didapatkan dengan mensurvey melalui pengamatan di lapangan sebagai pembandingan antara lain aktifitas dan sirkulasi manusia dalam ruang
- *Data wawancara*, yaitu data yang diperoleh dengan wawancara dengan para gamers terutama di Surabaya melalui kuisioner kemudian diklasifikasikan.
- *Data literatur*, yaitu data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber referensi teks baik yang bersifat teori kualitatif, perhitungan kuantitatif, dan spesifikasi teknis.

- **Analisa data .**

Menganalisa data yang ada dan mencari permasalahannya kemudian mencari solusi terbaik untuk mendapatkan desain interior





yang memenuhi kebutuhan berdasarkan permasalahan tersebut. Dari uraian tersebut akan ditentukan parameter tentang keberhasilan suatu obyek berdasarkan pemenuhan standar pada analisa beberapa faktor untuk menghasilkan suatu produk yang optimal, meliputi :

1. *Analisa bangunan dan space*

Bentuk arsitektur gedung yang bernuansa teknologi dan space yang cukup luas serta bentuk denah yang asimetris menjadi faktor yang mempengaruhi desain interior dalam bangunan tersebut. Selain itu juga dapat mempengaruhi bentuk furniture dan elemen estetis lainnya agar menjadi kesatuan yang dinamis antara interior dan arsitektural.

2. *Analisa aktivitas user dan fungsi*

Yaitu analisa tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan user, dimana studi aktifitas dilakukan untuk mengetahui kebutuhan ruang, besaran ruang, sirkulasi ruang, hubungan antar ruang, dan kebutuhan furniturnya.

3. *Analisa pembandingan*

Yaitu analisa terhadap obyek-obyek sejenis yang ada di Surabaya sebagai pembandingan untuk mencari standart desain interior game centre yang dibutuhkan agar dapat menjadi acuan atau referensi dalam perancangan.

▪ **Tahap penyusunan konsep rancangan**

Membuat konsep berdasarkan analisa data dan image dari obyek untuk mencari ide dalam memecahkan permasalahan yang ada (diketahui dari hasil analisa), kemudian dari beberapa ide tersebut dibuat beberapa alternatif desain hingga terpilih salah satu ide terbaik yang kemudian akan diaplikasikan pada desain akhir.

▪ **Mengaplikasikan konsep kedalam rancangan desain**

Proses mewujudkan konsep rancangan kedalam desain interior lapangan yang sesuai dengan image dan kebutuhan. Agar konsep desain dapat terwujud dengan jelas maka beberapa faktor yang harus diperhatikan adalah :

- *Furniture*





Pemilihan furniture yang tepat berdasarkan space ruangan dan sesuai dengan style desain interior agar terjadi keserasian dan kedinamisan sehingga desain interior obyek dapat memiliki nilai estetis tersendiri serta memberikan kenyamanan bagi para konsumen terutama para gamer pada saat beraktifitas.

- *Elemen estetis*

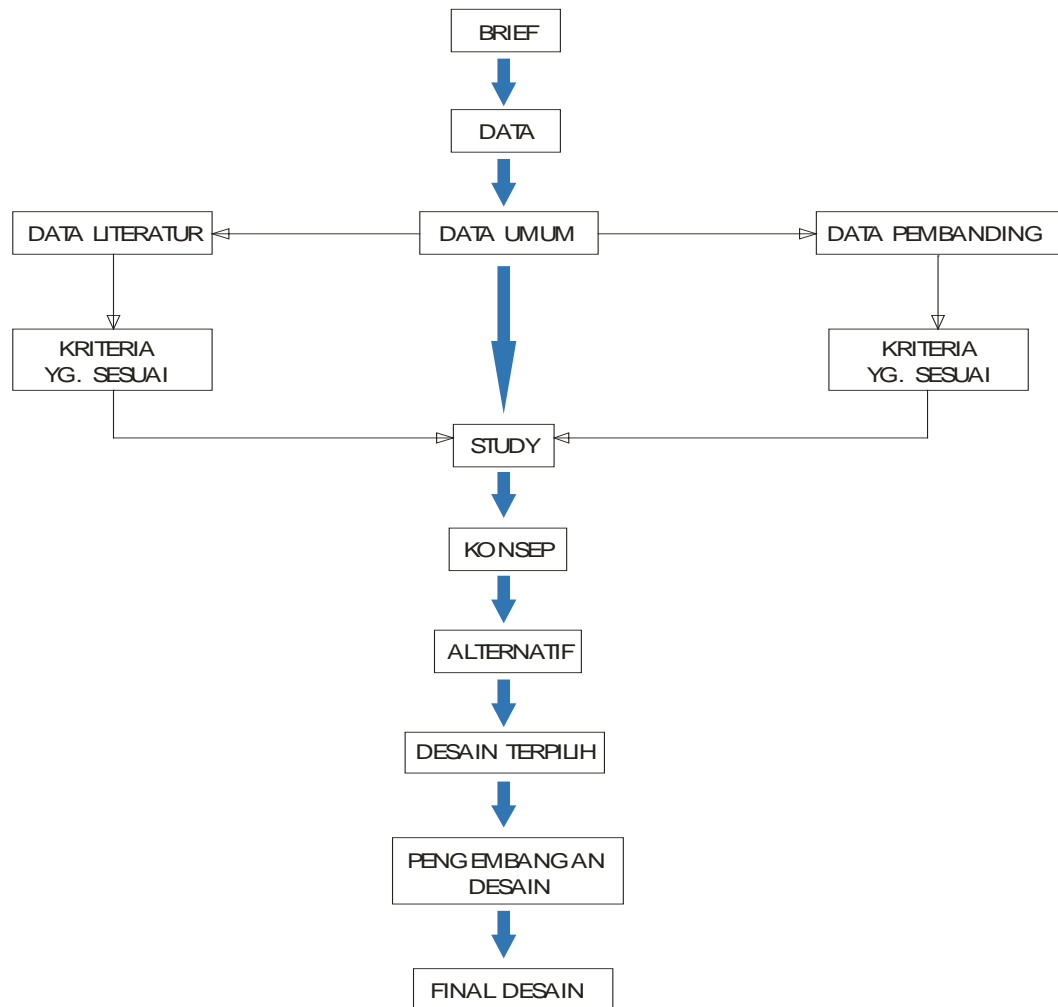
Penggunaan elemen estetis harus sesuai dengan image desain interior agar menjadi obyek ruangan yang dapat memberikan nuansa tersendiri.

- *Material*

Pemilihan material yang baik,berkualitas dan memiliki nilai estetis sangat dibutuhkan agar dapat menjadikan desain interior yang kokoh dan tahan lama sehingga dapat mengurangi biaya renovasi dalam jangka waktu yang cukup lama.

Berikut adalah proses perancangan konsep dan aplikasi ke desain





(Tabel I-1) Metodologi Perancangan

I.10. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dalam riset desain ini terbagi menjadi beberapa bab serta beberapa sub bab, dimana setiap bab menyajikan pembahasan yang berkaitan dengan obyek rancangan yang nantinya akan ditransformasikan dalam tugas akhir.

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam seminar ini adalah sebagai berikut :





BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang obyek, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode yang dipakai serta sistematika pembahasannya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Merupakan penjelasan pemilihan judul, misi dari obyek, tujuan perancangan obyek serta sasaran perancangan dan perencanaan obyek.

BAB III STUDI EKSISTING DAN ANALISA SEBAGAI PEMBANDING

Menjelaskan data – data tentang existing yang diperoleh berdasarkan survey lapangan yang berhubungan dengan perancangan, serta menganalisa existing dan beberapa hal yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan pada proses perancangan.

BAB IV KONSEP DESAIN DAN TEMA RANCANGAN

Menjelaskan tentang proses pemecahan masalah berdasarkan latar belakang, studi eksisting dan aspek aspek terkait sesuai kebutuhan pengguna ruangan agar dapat mengaplikasikan proses pengembangan perancangan dan aplikasi desain interior sesuai dengan konsep yang telah disesuaikan.

BAB V DESAIN AKHIR DAN APLIKASI KONSEP KE DESAIN

Menjelaskan proses terciptanya desain akhir dari beberapa tahapan tahapan pengembangan dan analisa yang terperinci. Serta untuk penuangannya dalam desain akan berupa gambar tiga dimensi dan maket.

BAB VI PENUTUP KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari proses desain yang telah dilakukan serta kesan – pesan dari penulis / penyusun. Dan dilampirkannya daftar pustaka.





Internasional Cyber game centre





Internasional Cyber game centre

