

ABSTRAK

Perkembangan games di Indonesia sudah berkembang pesat mulai dari *Pc*, *console* dan *mobile games*. Games yang sedang naik daun adalah game dengan sistem *online*, game sistem *online* tidak hanya untuk *Pc* saja melainkan juga untuk *console* dan *mobile games* yang membutuhkan koneksi internet. Berangkat dari latar belakang tersebut dibutuhkan sarana yang mendukung, salah satunya adalah *Game Net Center*. *Game net Center* merupakan suatu perancangan sarana tempat menyalurkan hobi pecinta games. Selain itu sarana ini dibuat untuk menghibur *user* yang jenuh terhadap rutinitas mereka, serta memberi informasi seputar *games*.

Dengan mengangkat konsep *Space Plane* dalam perancangannya, pengunjung *Game net Center* dapat merasakan suasana seperti didalam pesawat luar angkasa, sehingga *user* mendapatkan sensasi bermain yang berbeda. Fasilitas-fasilitas tambahan pada *game net center* yaitu *café area*, *console gaming area*, *tournament area* serta *smoking room* pada area *Pc* dan *console* yang dirancang agar seluruh *user* nyaman ketika bermain.

Pada elemen desain banyak diterapkan material logam dan transparan dan kombinasi pencahayaan *hidden lamp* dan sorotan cahaya. Desain kursi dan meja *café* menggunakan material plastik transparan dengan *moulding system*, dan pada kolom dilapisi hpl tekstur *steel*. Penerapan material transparan dan logam bertujuan memberi kesan yang kokoh seperti sebuah pesawat.

Kata kunci : *Games*, *Space Plane*, *interior*, elemen desain

ABSTRACT

The development of gaming in Indonesia is rapid, such as the PC Console and mobile games. The type of game that is booming nowadays is the online system game. It is not only for PC users but also for console and mobile games that require internet connection. Thus, a supportive facility to accommodate this trend is required. One of them is a Game Net Center. Game Net center is a game facility design to accommodate the game lovers. This facility is also designed to entertain users who feel bored of their routines, and to inform them about games.

By applying a spaceship design, the visitors of Game Net Center will feel the atmosphere of being in a spaceship that offers different gaming sensations. Additional facilities at the Game Net Center include café area, console gaming area, tournament area, and a smoking room in the PC area and console area to accommodate all users.

Steel and transparent material will be the basic material in the design, combined with hidden lamp and spot lights. Transparent material is also used in the design of the chairs and tables at the café through molding system. Steel texture will cover the columns. The use of transparent and steel materials will give a solid and strong impression of a spaceship.

Keywords: Games, spaceship, interior, design element.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ide Gagasan Perancangan	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.6 Ruang Lingkup.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3

BAB II *GAME NET CENTER* & STANDAR ERGONOMI

2.1 Pengertian Jasa	5
2.2 Perkembangan Game Console	7
2.3 Perkembangan Komputer.....	14
2.4. Jenis Game	20
2.5 Standar Ergonomi Game Center	20

2.6 Studi Banding.....	24
 BAB III ANALISIS DATA PERANCANGAN.....	 30
3.1 Deskripsi Obyek Studi	30
3.1.1 Deskripsi Fungsi Obyek Studi.....	31
3.2 Deskripsi Site	31
3.2.1 Analisis Site.....	32
3.2.2 Analisis Bangunan.....	34
3.3 Identifikasi User	35
3.3.1 <i>Bubble Diagram</i>	39
3.3.2 Tabel Kebutuhan Ruang.....	40
3.4 <i>Zoning Blocking</i>	40
3.5 Ide Implementasi Konsep.....	43
3.5.1 Penguraian Konsep.....	43
 BAB IV PENERAPAN KONSEP SPACE PLANE PADA PERANCANGAN GAME NET CENTER DI BNDUNG.....	 50
4.1 Konsep Perancangan	51
4.1.1 Konsep Bentuk.....	52
4.2 Perancangan Umum	52
4.2.1 <i>General plan</i>	52
4.2.2 <i>General Section</i>	54
4.3 Perancangan Khusus	57

4.3.1	<i>Café area</i>	57
4.3.2	<i>Pc Games Area</i>	59
4.4	Detail Interior	61
4.4.1	<i>Wall Treatment</i>	61
4.4.2	<i>Column Treatment</i>	62
4.4.3	Ceiling Tournament Area.....	63
4.5	Detail Furniture	64
4.5.1	Meja Pc	64
4.5.2	Meja Cafe	65
4.5.3	Meja Receptionist.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		67
5.1	Simpulan	67
5.1	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		56
BIODATA PRIBADI		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 Odyssey	8
Gambar 2.2 Fairchild Chanel F	8
Gambar 2.3 Atari 2600.....	8
Gambar 2.4 Nintendo	9
Gambar 2.5 Sega	9
Gambar 2.6 Sega MegaDrive	10
Gambar 2.7 Playstation 1	11
Gambar 2.8 Nintendo 64	11
Gambar 2.9 Sega Saturn	11
Gambar 2.10 Playstation2	12
Gambar 2.11 Sega Dreamcast.....	12
Gambar 2.12 Playstation3	12
Gambar 2.13 xbox 360.....	12
Gambar 2.14 Nintendo Wii	13
Gambar 2.15 Playstation 4.....	13
Gambar 2.16 Xbox One.....	13
Gambar 2.17 Nintendo WII U.....	14
Gambar 2.18 ENIAC	15
Gambar 2.19 EDVAC.....	15

Gambar 2.20 EDSAC COMPUTER	16
Gambar 2.21 UNIVAC 1 Computer.....	16
Gambar 2.22 hubungan display/visual.....	21
Gambar 2.23 tabel persenti.....	21
Gambar 2.24 pos kerja dasar dengan sirkulasi belakang.....	21
Gambar 2.25 tabel persentil.....	21
Gambar 2.26 antar baris area kerja.....	22
Gambar 2.27 tabel persentil.....	22
Gambar 2.28 Sirkulasi service antar kursi.....	22
Gambar 2.29 Tabel Persentil.....	23
Gambar 2.30 ukuran meja & kursi makan.....	23
Gambar 2.31 tabel persentil.....	24
Gambar 2.32 jalur pelayanan antar.....	24
Gambar 2.33 tabel persentil	28
Gambar 2.34 area console game.....	28
Gambar 2.35 area lounge & café.....	28
Gambar 2.36 area console pc game.....	29
Gambar 2.37 area entrance.....	29
 BAB III	
Gambar 3.1 <i>Site Plan</i>	32
Gambar 3.2 Fasade Bangunan.....	34

Gambar 3.3 <i>Early Childhood</i>	36
Gambar 3.4 <i>Teen</i>	37
Gambar 3.6 <i>Mature</i>	37
Gambar 3.7 <i>everyone</i>	38
Gambar 3.8 <i>everyone 10+</i>	38
Gambar 3.9 <i>rating pending</i>	38
Gambar 3.10 <i>zoning lantai dasar</i>	41
Gambar 3.11 <i>Zoning lantai 1</i>	41
Gambar 3.12 <i>zoning lantai 2</i>	42
Gambar 3.13 <i>zoning lantai 3</i>	42
Gambar 3.14 <i>Bentuk Geometri</i>	44
Gambar 3.15 <i>space plane</i>	44
Gambar 3.16 <i>dark blue</i>	45
Gambar 3.17 <i>dark grey</i>	45
Gambar 3.18 <i>tekstur kasar</i>	46
Gambar 3.19 <i>tekstur glossy</i>	46
Gambar 3.20 <i>stainless steel</i>	47
Gambar 3.21 <i>clear glass</i>	47
Gambar 3.22 <i>epoxy</i>	49
Gambar 3.23 <i>hidden lamp</i>	49

BAB IV

Gambar 4.1 <i>Site Plan</i>	51
-----------------------------------	----

Gambar 4.2 <i>General Plan Ground Floor</i>	52
Gambar 4.3 <i>General Plan Firs Floor</i>	53
Gambar 4.4 <i>General Plan second Floor</i>	54
Gambar 4.5 <i>General section A-A</i>	55
Gambar 4.6 <i>General section B-B</i>	56
Gambar 4.7 Denah Khusus <i>Ground Floor</i>	57
Gambar 4.8 potongan café are.....	58
Gambar 4.9 perspektif café area.....	59
Gambar 4.10 Denah Khusus <i>1st floor</i>	59
Gambar 4.11 6 Potongan area <i>Pc Games</i>	60
Gambar 4.12 Perspektif <i>Pc Area</i>	61
Gambar 4.13 <i>Wall Treatment</i>	61
Gambar 4.14 <i>Column Treatment</i>	62
Gambar 4.15 Ceiling tournament.....	63
Gambar 4.16 Meja <i>Pc Games</i>	64
Gambar 4.17 Meja <i>café</i>	65
Gambar 4.18 Meja Resepsionis.....	66

DAFTAR TABEL

BAB III ANALISIS DATA PERANCANGAN.....	30
Table 3.1 Analisis <i>Site</i>	32
Tabel 3.2 Analisis bangunan.....	34

DAFTAR DIAGRAM

BAB III	ANALISIS DATA PERANCANGAN.....	30
Diagram 3.1	<i>Flow Activity gamers amatir.....</i>	35
Diagram 3.2	<i>Flow Activity Gamers Profesional.....</i>	36
Diagram 3.3	<i>Flow Activity Masyarakat umum.....</i>	36
Diagram 3.4	<i>Buble diagram.....</i>	39