

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan permainan modern zaman sekarang adalah *Pc Games* dan *Console (Playstation, Xbox, Nintendo dan lain-lain)*. Permainan ini diminati mulai dari anak-anak sampai dewasa, baik pria maupun wanita. Masyarakat yang *hobby* bermain games biasanya disebut *gamers*. Sebuah penelitian membuktikan bahwa bermain games dapat meningkatkan *focus* yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekeliling kita.

Salah satu tempat yang menyediakan jasa untuk bermain *games* adalah jasa penyewaan *games* atau biasa disebut warnet/ *Game Net Center*. Pada tempat ini masyarakat dapat mendapatkan jasa untuk bermain *games* baik *online* maupun *offline*. Aktivitas Bermain *games* membutuhkan fasilitas pendukung, misalnya area istirahat, area bebas rokok, area turnamen. *Game Net Center* di kota Bandung pada umumnya memiliki desain yang biasa dengan furnitur yang tidak ergonomis, padahal desain

furnitur yang ergonomis sangat berperan penting terhadap kualitas bermain *games* itu sendiri.

Bagi *gamers* profesional bermain *games* tidak hanya sebagai hiburan semata namun juga persaingan mejadi juara tingkat nasional maupun internasional. Bagi gamer profesional fasilitas dan ergonomis berperan penting terhadap performa setiap *gamers*. Tidak menutup kemungkinan banyak *gamers* di Indonesia yang sukses sebagai gamer profesional dan berprestasi di dunia Internasional.

1.2 Identifikasi Masalah

Apabila dilihat dari latar belakang masalah, maka bisa ditarik kesimpulan yang mengacu pada:

1. Perancangan fasilitas pendukung *Game Net Center* yang kurang.
2. Perancangan *game net center* tidak terkonsep dengan baik..

1.3 Ide Gagasan Perancangan

Ide gagasan untuk merancang *Game Center* karena merupakan sarana hiburan yang dapat meredakan stress masyarakat Bandung. Belum ada *Game Center* di Bandung yang secara khusus memberikan desain yang ergonomis untuk bermain *games* dan memberikan desain yang sesuai dengan kebutuhan gamers.

Membuat sebuah area khusus untuk Turnament. Pada ruangan ini dibagi menjadi beberapa area, area istirahat dan games. pada ruang ini dibuat suasana yang berbeda dari ruang untuk umum karena ingin menunjukkan perbedaan level antara gamer professional dan gamer pemula / masyarakat umum lainnya dan juga sebagai salah satu bentuk dukungan yang diberikan.

Pada area *gaming* dibedakan menjadi dua yaitu *smooking area* dan *non smoking area*. Disediakan juga *lounge & café* sebagai tempat sosialisasi dan berkumpul *user*. Perancangan *Game net Center* ini ingin menciptakan suasana yang seperti di dalam pesawat, dengan memanfaatkan elemen desain yang ada seperti

dinding, ceiling, kolom dan lantai. Material yang digunakan berupa tekstur besi, benda transparan agar suasana ruang terbentuk dengan maksimal.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan latar belakang yang menjelaskan tentang kondisi Game Net Center di Bandung, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Apa fasilitas pendukung *Game Net Center* yang memberikan nilai lebih kepada user?
2. Bagaimana membuat perancangan *Game Net Center* dengan konsep *Space Plane*?

1.5 Manfaat Perancangan

adapun tujuan perancangan game center yaitu:

1. Memberikan fasilitas yang mendukung aktivitas user.
2. Menerapkan konsep Space Plane pada elemen Interior *Game Net Center*.

1.6 Ruang Lingkup

Perancangan *game center* difokuskan kepada konsep desain dan fasilitas pendukung. Fasilitas yang disediakan antara lain café, ruang pc game, ruang console game dan arena turnamen.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini mengacu pada sistematika penulisan, adapun sistematika penulisan yang dimaksud adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, ide /gagasan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pengertian *Game Net Center* serta pembahasan tentang fasilitas apa saja yang akan dirancang. Juga membahas tentang tema dan konsep desain yang akan diterapkan pada perancangan.

BAB III DESKRIPSI OBYEK STUDI

Bab ini berisi tentang analisa tapak, fungsi obyek studi, kebutuhan ruang, implementasi konsep, *zoning blocking*, serta ide implementasi pada perancangan.

BAB IV DATA PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis ide atau konsep yang diterapkan terhadap obyek studi beserta alasan pengambilan keputusan desain.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran, rangkuman dan hasil perancangan yang telah dilakukan serta berisi saran yang dianggap perlu dilakukan.