

## ABSTRAK

Dengan semakin dekatnya era globalisasi/perdagangan bebas, jarak bukan merupakan hambatan, komunikasi akan bisa dilakukan kapan saja, dimana saja, maka perlu suatu alat yang dapat mendukung ke arah itu, salah satunya dengan internet. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini dapat kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi. Persaingan bisnis kuliner pada saat ini juga sangat berkembang pesat. Terbukti dengan banyaknya café baru dengan inovasi beragam, mulai dari segi desain interiornya, dan desain makanannya itu sendiri. Banyak konsumen yang menginginkan tempat makan yang unik-unik, untuk berfoto-foto dan mengunggahnya di sosial media. *Café monster hunter* memberikan fasilitas yang beragam, dimulai dari makanan dan minuman, tempat unik untuk berfoto-foto, penjualan produk *limited edition game console* dari Monster Hunter, dan beberapa mainan seperti boneka, gantungan kunci, pin, dll. Monster Hunter café ini mengumpulkan beberapa fasilitas menjadi 1 tempat saja agar mempermudah para penggemarnya untuk mencari apa yang mereka butuhkan.

Kata kunci: Games, Café, Interior Design, Monster Hunter

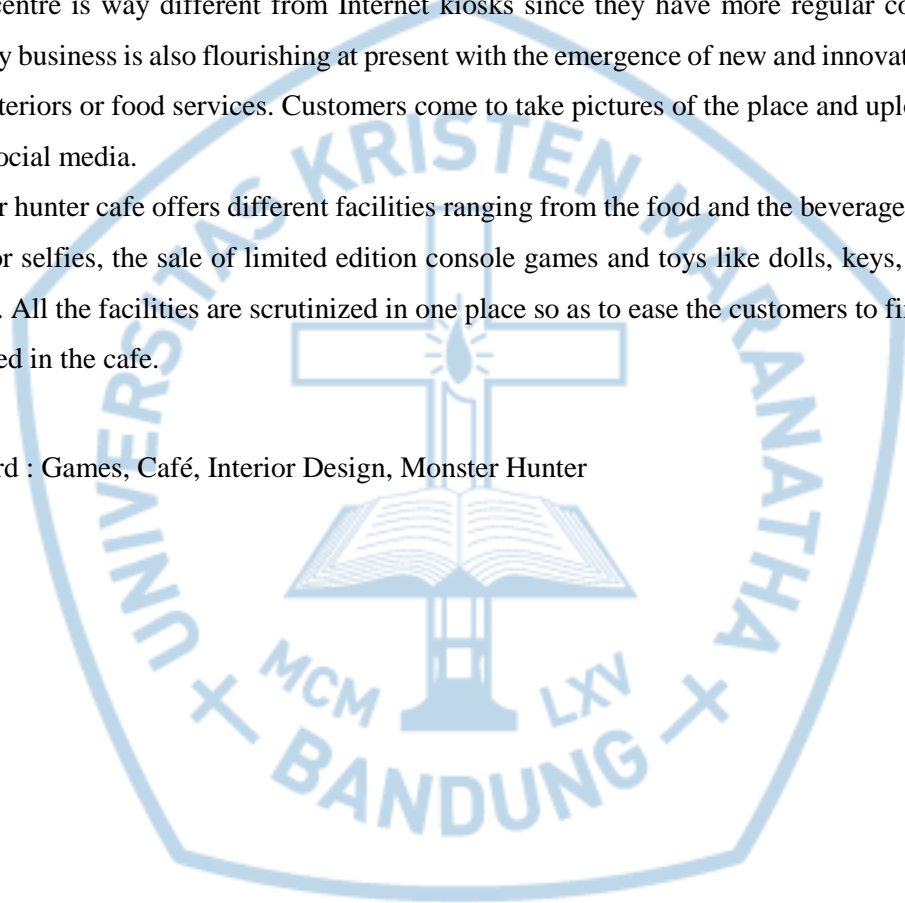
## ABSTRACT

Globalization and free trade allow distance and communication to be conducted within seconds in anywhere at any time. They are made possible due to the presence of Internet. Online games have been advancing so progressively in the last ten years, which can be seen in the occurrence or recurrence of game centers anywhere even in the districts.

Game centre is way different from Internet kiosks since they have more regular costumers. Culinary business is also flourishing at present with the emergence of new and innovative cafes in its interiors or food services. Customers come to take pictures of the place and upload them in the social media.

Monster hunter cafe offers different facilities ranging from the food and the beverages, unique spots for selfies, the sale of limited edition console games and toys like dolls, keys, pins and the like. All the facilities are scrutinized in one place so as to ease the customers to find things they need in the cafe.

Keyword : Games, Café, Interior Design, Monster Hunter



## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	1
DAFTAR GAMBAR .....	3
BAB I PENDAHULUAN .....	7
1.1 Latar Belakang Masalah .....	7
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Gagasan Perancangan .....	8
1.4 Manfaat Perancangan .....	8
1.5 Ruang Lingkup Perancangan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Sejarah perkembangan <i>café</i> .....	10
2.2 Perbedaan <i>Café</i> , Bar, dan Restoran .....	11
2.3 Ergonomi <i>Café</i> .....	12
2.3.1 Sirkulasi .....	16
2.4 Fasilitas Ruang <i>Café</i> .....	18
2.4.1 <i>Furniture Café</i> .....	19
2.4.2 Dapur dan Workflow .....	24
2.5 Pencahayaan .....	29
2.5.1 Pengertian Cahaya .....	29
2.5.2 Pengaruh pencahayaan yang digunakan di <i>Café</i> .....	31
2.6 <i>Monster Hunter</i> .....	32
2.6.1 <i>Gameplay</i> <i>Monster Hunter</i> .....	35
2.6.2 <i>Monster Hunter Environment</i> .....	36
2.6.3 <i>Character Armor &amp; weapon</i> .....	38
2.6.4 <i>Monsters &amp; Map</i> .....	42

2.6.5 <i>Icon</i> Monster Hunter.....	43
2.6.6 Komunitas <i>Game</i> Monster Hunter .....	44
2.6.7 Aktivitas pengunjung dan pemain <i>Game</i> Monster Hunter .....	48
2.5 Studi Banding.....	48
<b>BAB III DESKRIPSI OBYEK STUDI.....</b>	<b>53</b>
3.1 Analisa Fisik Dan Tapak Bangunan.....	53
3.2 Konsep <i>Into the World of</i> Monster Hunter .....	62
3.3 Ide Implementasi Konsep .....	62
3.4 Zoning Blocking.....	64
3.5 Identifikasi User .....	66
3.6 Struktur Organisasi <i>Cafe</i> .....	66
<b>BAB IV PERANCANGAN <i>CAFÉ</i> MONSTER HUNTER.....</b>	<b>68</b>
4.1 Tujuan Desain .....	68
4.2 Karakter dan Suasana Ruang <i>Café Game Center</i> .....	68
4.3 Pembagian Ruang <i>Café</i> dan <i>Game Center</i> .....	68
4.4 Perancangan Khusus.....	71
<b>BAB V KESIMPULAN &amp; SARAN.....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ergonomi <i>display</i> .....	11
Gambar 2.2 Ergonomi <i>seating &amp; table</i> .....	12
Gambar 2.3 Ergonomi Bar.....	12
Gambar 2.4 Sofa <i>layout</i> .....	13
Gambar 2.5 <i>Table layout 1</i> .....	13
Gambar 2.6 <i>Table layout 2</i> .....	14
Gambar 2.7 Jarak bersih sirkulasi.....	15
Gambar 2.8 Pengarahan jalan.....	15
Gambar 2.9 Zona jarak.....	16
Gambar 2.10 Sirkulasi berdasarkan pintu.....	16
Gambar 2.11 Dimensi tubuh Manusia saat duduk.....	19
Gambar 2.12 Dimensi standar untuk aktivitas makan.....	20
Gambar 2.13 Pengaturan meja secara paralel.....	21
Gambar 2.14 Pengaturan meja secara diagonal.....	21
Gambar 2.15 Dimensi optimum permukaan meja makan.....	21
Gambar 2.16 Area operasional dan tamu.....	21
Gambar 2.17 <i>Single space</i> .....	25
Gambar 2.18 <i>Double line</i> .....	26
Gambar 2.19 <i>L-shape</i> .....	26
Gambar 2.20 <i>U-shape</i> .....	27

Gambar 2.21 <i>Island</i> .....	27
Gambar 2.22 <i>Cover</i> monster hunter.....	33
Gambar 2.23 Kumpulan <i>screenshot</i> Monster Hunter.....	34
Gambar 2.24 Kokoto village.....	35
Gambar 2.25 Minegarde <i>town</i> .....	35
Gambar 2.26 Pokke <i>village</i> .....	36
Gambar 2.27 Moga <i>village</i> .....	36
Gambar 2.28 Desa dan kota Monster Hunter.....	37
Gambar 2.29 <i>armor &amp; monster</i> .....	38
Gambar 2.30 Tipe senjata.....	39
Gambar 2.31 <i>Character acion</i> .....	40
Gambar 2.32 <i>Map &amp; monsters</i> .....	41
Gambar 2.33 Rathalos <i>icon</i> .....	42
Gambar 2.34 Felyne <i>icon</i> .....	42
Gambar 2.35 Poogie <i>icon</i> .....	43
Gambar 2.36 Komunitas MH saat berkumpul dalam <i>event</i> 1.....	43
Gambar 2.37 Komunitas MH saat berkumpul dalam <i>event</i> 2.....	44
Gambar 2.38 Komunitas MH saat berkumpul dalam <i>event</i> 3.....	44
Gambar 2.39 Komunitas Monster Hunter 1.....	45
Gambar 2.40 Komunitas Monster Hunter 2.....	45
Gambar 2.41 Komunitas Monster Hunter 3.....	45
Gambar 2.42 Interior <i>cafe</i> Eorzea.....	47

Gambar 2.43 Interior <i>cafe</i> Eorzea.....	48
Gambar 2.44 Menu makanan <i>cafe</i> Eorzea.....	49
Gambar 2.45 Contoh makanan <i>cafe</i> Eorzea.....	49
Gambar 2.46 Interior <i>cafe</i> Karnivor 1.....	50
Gambar 2.47 Interior <i>cafe</i> Karnivor 2.....	51
Gambar 3.1 <i>site map</i> Prima rasa.....	53
Gambar 3.2 Denah lantai <i>basement</i> Prima Rasa.....	55
Gambar 3.3 Denah lantai <i>ground floor</i> Priam Rasa.....	56
Gambar 3.4 Denah lantai 1 Prima Rasa.....	57
Gambar 3.5 Tampak muka Prima Rasa.....	58
Gambar 3.6 Potongan A-A Prima Rasa.....	58
Gambar 3.7 Potongan B-B Prima Rasa.....	59
Gambar 3.8 <i>facade</i> gedung Prima Rasa.....	60
Gambar 3.9 Interior gedung Prima Rasa.....	60
Gambar 3.10 <i>Gathering hall</i> 1.....	61
Gambar 3.11 <i>Gathering hall</i> 2.....	62
Gambar 3.12 <i>Gathering hall</i> 3.....	62
Gambar 3.13 Zoning blocking denah lantai dasar.....	63
Gambar 3.14 Zoning blocking denah lantai 1.....	64
Gambar 4.1 Denah general lantai <i>ground floor</i> .....	70
Gambar 4.2 Denah general lantai 1.....	71
Gambar 4.3 Denah khusus 1.....	72



Gambar 4.4 Produk retail.....	73
Gambar 4.5 Perspektif area retail 1.....	73
Gambar 4.6 Perspektif area retail 2.....	74
Gambar 4.7 Perspektif area makan <i>ground floor</i> .....	74
Gambar 4.8 Denah khusus 2.....	75
Gambar 4.9 Produk elektronik Monster Hunter.....	75
Gambar 4.10 Perspektif game market.....	76
Gambar 4.11 Denah khusus 3.....	77
Gambar 4.12 Perspektif <i>pc gaming</i> .....	78
Gambar 4.13 Perspektif area makan lantai 1 bagian kiri.....	78
Gambar 4.14 Denah khusus 4.....	79
Gambar 4.15 Perspektif bar.....	79

