

ABSTRAK

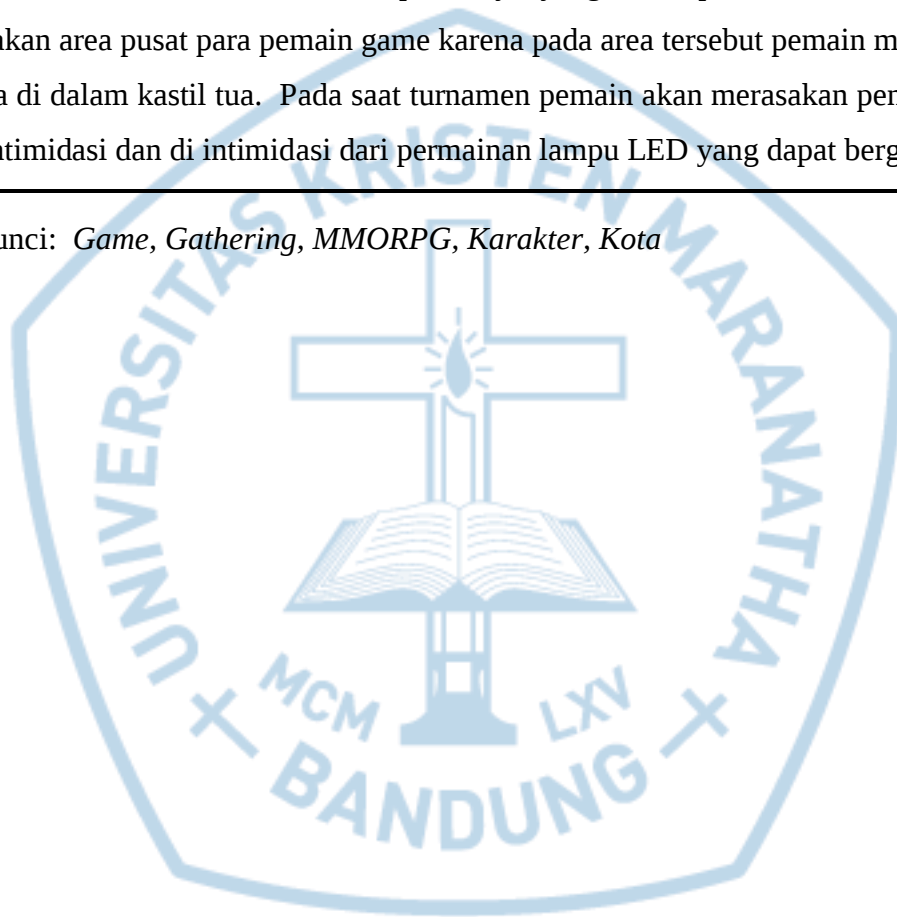
Perancangan interior *Massive Multiplayer Online Role Play Game* (MMORPG) ini dilatarbelakangi oleh banyaknya pemain MMORPG yang bertemu di dunia virtual. Pemain tersebut seringkali ingin bertemu di dunia nyata sehingga terbentuk fenomena *gathering*. Akan tetapi fasilitas dan suasana yang diberikan belum ada yang mencerminkan identitas daripada pemain MMORPG. Dengan demikian dibuat perancangan interior MMORPG *Game Gathering Centre* yang mencerminkan identitas dari pemainnya. Manfaat dari perancangan ini adalah merancang ruang yang memiliki identitas untuk komunitas pemain game MMORPG dalam melakukan acara *gathering*, memfasilitasi pemain MMORPG dalam melakukan acara *gathering*, dan sebagai media untuk pengembang game dalam mempromosikan game baru.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah survey ke tempat *gathering* pemain MMORPG, wawancara dengan beberapa pemain dan panitia acara *gathering game* MMORPG, mencari literatur yang berkaitan dengan *game MMORPG*, melakukan analisa pada perancangan interior serta pemilihan konsep, dan penarikan kesimpulan dari analisa pada perancangan interior serta pemilihan konsep.

Kesimpulan yang diambil dari perancangan ini adalah menggunakan konsep *The City of Heroes*. Konsep ini menggunakan 5 karakter umum dari game MMORPG yang dihubungkan dengan fasilitas pada perancangan desain interior ini dan membuat latar kota medieval sebagai penghubung dari 5 karakter game MMORPG tersebut. Area café dihubungkan sebagai area *priest* karena sifatnya yang tenang dan menyembuhkan. Suasana yang dihadirkan adalah terang dan membias, dan pengalaman yang dihadirkan melalui olahan interior berupa *dome* membentuk tirai cahaya sehingga pemain mendapatkan suasana seperti didalam efek skill *priest*. Pada area *swordman* menggunakan aksesoris metalik dan sifatnya yang sebagai pemimpin, sehingga pusat kota di desain dengan suasana *swordman*. Area *blacksmith* di desain dengan suasana usang sehingga menggunakan kayu dengan *finishing* yang sudah lama dan *finishing* besi yang seperti berkarat. Pengalaman pada

area ini dibuat dengan desain *fitting room* yang membuat seseorang seperti masuk kedalam *workshop*. Area *magician* di desain dengan bentukan dinamis yang ekstrim dan membuat menambahkan suasana tua dengan menggunakan kayu yang *difinishing* untuk mencapai suasana yang diharapkan. Pengalaman dihadirkan melalui podium untuk memesan makanan yang membuat konsumen seperti sedang menggunakan sihir. Area *archer* dihubungkan sebagai area yang netral dan dapat digunakan untuk berbagai macam event karena sifat partisipasinya yang tidak permanen. Area kastil merupakan area pusat para pemain game karena pada area tersebut pemain merasakan suasana di dalam kastil tua. Pada saat turnamen pemain akan merasakan pengalaman mengintimidasi dan di intimidasi dari permainan lampu LED yang dapat bergeser.

Kata kunci: *Game, Gathering, MMORPG, Karakter, Kota*



ABSTRACT

The interior design of Massive Multiplayer Online Role Play Game (MMORPG) is inspired by the many MMORPG players who meet in the virtual world. Players often want to meet in the real world so that there is the gathering phenomenon. Nevertheless, the facility and atmosphere have not shown the identity of MMORPG players. Therefore, the interior design of MMORPG *Game Gathering Centre* is created to reflect the identity of the players. The benefit is to design a room which have the identity of MMORPG game player community in holding a gathering and as a media for game developers to promote new games.

The method used in the design is a survey to a gathering place of MMORPG players, doing interview several players and MMORPG gathering organizers, finding some literature related to MMORPG, analysis of the interior design and concept selection, and drawing a conclusion of the analysis of the interior design and concept.

The conclusion drawn uses the concept of *The City of Heroes*. This concept uses 5 general characters of MMORPG related to the facilities of the design and making a medieval city background as the connector of the 5 characters. The café area is connected as a priest area because of his calm and healing character. The bright and biased atmosphere and the experience through the interior of the dome which forms a light curtain so that players get the atmosphere just like the one in the skill effect of the priest. The area of swordsman that has the leadership characteristic uses a metallic accent so that the city center is designed with the swordsman atmosphere. The area of blacksmith is designed with the old, worn-out atmosphere using wood with old finishing and rusty iron finishing. The experience in this room is made with the fitting room design which can make people feel as if they were in a workshop. The area of magician is designed with extremely dynamic shapes and the old atmosphere is intensified by using wood finished in such a way to get the expected atmosphere. The experience is given through a podium used to order food, which will make consumers feel s if they were using magic. The archer area is connected as a neutral area and it cannot be used for any kind of event because of the non permanent partition. The castle area is the center area for all the players because in this area the players will feel the

atmosphere of being in an old castle. At tournaments players will experience intimidating and being intimidated from the LED light play which can be moved.

Keywords: Game, Gathering, MMORPG. Characters, City

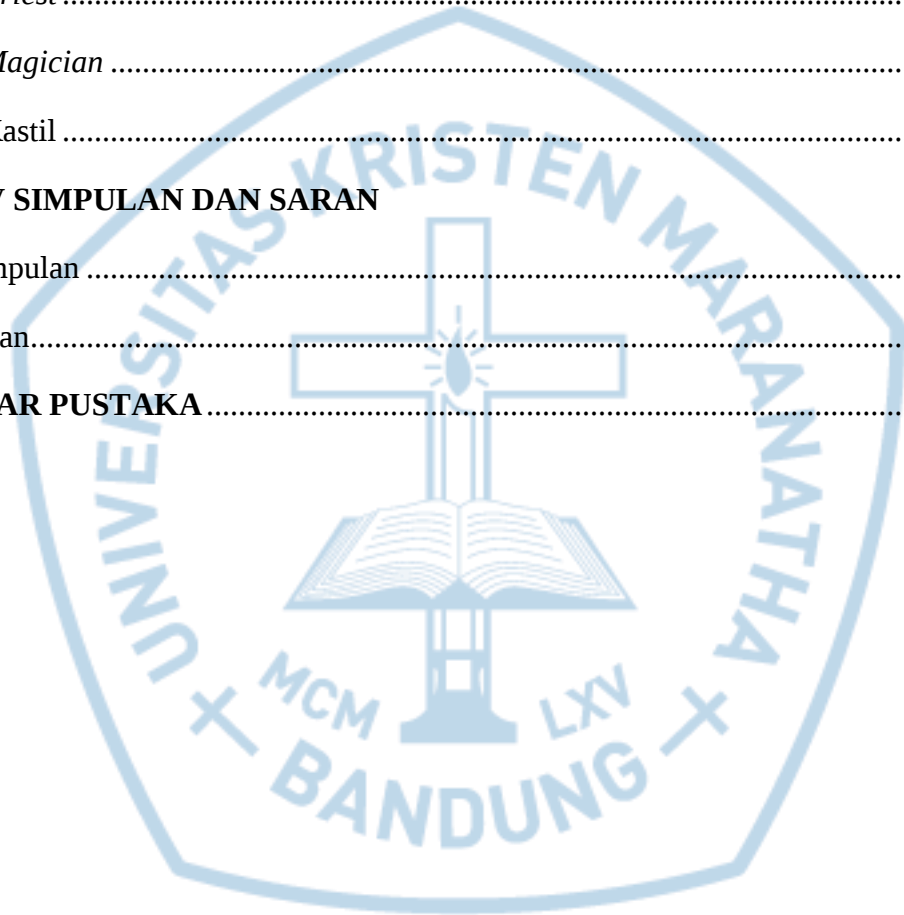


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
KATA PENGANTAR	
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG PROYEK	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
1.3 RUMUSAN MASALAH	3
1.4 IDE & GAGASAN	3
1.5 MANFAAT PERENCANAAN	4
1.6 RUANG LINGKUP PERENCANAAN	4
BAB II. TEORI INTERIOR CAFÉ, RETAIL, AREA TURNAMEN, GAYA MEDIEVAL, DAN GAME MMORPG	
2.1 Café	5
2.1.1 Pengertian Cafe	5
2.1.2 Standar Ergonomi Café.....	7
2.1.3 Kebutuhan Lighting pada Café	10
2.1.4 Kebutuhan Akustik pada Café	11
2.1.5 Sistem Pelayanan Café.....	11
2.2 Retail	12
2.2.1 Definisi Retail	12
2.2.2 Standar Ergonomi Retail.....	13
2.3 Warnet / Area Turnamen.....	16

2.3.1 Ergonomi Meja Komputer	16
2.4 Gaya Medieval	20
2.4.1 Definisi.....	20
2.4.2 Sejarah.....	20
2.4.3 Hubungan Ruang.....	21
2.4.4 Material dan Teknik Dekorasi.....	22
2.4.5 Furniture.....	24
2.4.6 Ornamen.....	26
2.5 Game MMORPG	26
2.5.1 Definisi.....	26
2.5.2 Sejarah.....	27
2.5.3 Karakteristik.....	28
2.5.4 Game MMORPG Terpopuler di Indonesia	30
2.5.5 Karakter Umum Game MMORPG	30
BAB III. DESKRIPSI DAN ANALISA OBJEK STUDI	
3.1 Deskripsi Objek Studi	35
3.2 Analisa Fisik.....	36
3.2.1 Analisa Site	36
3.2.2 Analisa Bangunan	39
3.4 Tabel Kebutuhan Ruang.....	41
3.7 Studi Banding.....	44
BAB IV. PERANCANGAN MMORPG GAME GATHERING CENTRE DENGAN KONSEP “THE CITY OF HEROES”	
4.1 PERANCANGAN GENERAL DENAH.....	46

4.2 KONSEP	47
4.3 PENERAPAN KONSEP THE CITY OF HEROES	48
4.3.1 <i>Swordman</i>	48
4.3.2 <i>Archer</i>	52
4.3.3 <i>Blacksmith</i>	55
4.3.4 <i>Priest</i>	58
4.3.5 <i>Magician</i>	61
4.3.6 Kastil	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ukuran Meja Makan berdasarkan Jumlah Tempat Duduk.....	7
Gambar 2.2 Ukuran Meja Makan untuk 10 orang	8
Gambar 2.3 Ergonomi Pada Area Makan Menurut Posisi Pengguna	9
Gambar 2.4 Ergonomi Meja Komputer	10
Gambar 2.5 Pelayanan Table service	12
Gambar 2.7 Rak Display untuk Baju (a)Tampak Atas (b)Tampak depan (c) Variasi 1 (d) Variasi 2	14
Gambar 2.8 (a) Bin dan (b) Rak untuk Merchandise	15
Gambar 2.9 Ukuran Meja dan Kursi Komputer Ideal.....	17
Gambar 2.10 Letak layar monitor yang menyebabkan silau.....	18
Gambar 2.11 Letak pusat layar monitor yang ideal	19
Gambar 2.12 Posisi Mengetik yang Ideal	19
Gambar 2.13 Contoh rangka kayu <i>open truss</i>	21
Gambar 2.14 Jenis Kayu (a) Oak (b) Deal (c) Chesnut	24
Gambar 2.16 Bench Periode Medieval	25
Gambar 2.17 Karakter <i>Swordman</i>	30
Gambar 2.18 Karakter <i>Magic User</i>	31
Gambar 2.19 Karakter <i>Healer</i>	32
Gambar 2.20 Karakter <i>Money Makers</i>	33
Gambar 2.21 Karakter <i>Archer</i>	34
Gambar 3.1 . Peta lokasi Gallery 3S (Sales, Service, Spareparts) Jaguar Land Rover North Jakarta	36

Gambar 3.2. Bubble Diagram MMORPG Game gathering community centre	43
Gambar 3.3. Bloking Lantai 1	43
Gambar 3.4. Bloking Lantai 2	44
Gambar 3.5 DILO Digital Lounge – Creative Lounge Jakarta	44
Gambar 3.6 DILO Digital Lounge – Creative Lounge Bandung.....	45
Gambar 4.1 General Layout Furniture lantai 1	46
Gambar 4.2 General Layout Furniture lantai 2	47
Gambar 4.3 Karakter Swordman.....	48
Gambar 4.4 Denah Area <i>Swordman</i>	50
Gambar 4.5 Potongan Area <i>Swordman</i>	50
Gambar 4.6 Potongan Area <i>Swordman</i>	51
Gambar 4.7 Potongan Area <i>Swordman</i>	51
Gambar 4.8 Perspektif 1 Area <i>Swordman</i>	52
Gambar 4.9 Potongan 2 Area <i>Swordman</i>	52
Gambar 4.10 Karakter Archer.....	53
Gambar 4.11 Denah Lobby <i>TeamGames</i> – Area Archer	54
Gambar 4.12 Meja Resepsionis Lobby <i>TeamGames</i> – Area Archer	54
Gambar 4.13 <i>Wall Treatment TeamGames</i> – Area Archer	55
Gambar 4.14 Perspektif Lobby <i>TeamGames</i> – Area Archer	55
Gambar 4.15 Karakter <i>blacksmith</i>	55
Gambar 4.16 Passive Infrared Sensor	56
Gambar 4.17 Denah Retail – Area <i>Blacksmith</i>	57
Gambar 4.18 Potongan Retail – Area <i>Blacksmith</i>	58
Gambar 4.19 <i>Fitting Room</i> Retail – Area <i>Blacksmith</i>	58

Gambar 4.20 Denah Retail – Area <i>Blacksmith</i>	59
Gambar 4.21 Karakter Priest.....	59
Gambar 4.22 Denah Café - Area Priest.....	61
Gambar 4.23 Meja Makan Café - Area Priest.....	61
Gambar 4.24 Dome - Area Priest.....	62
Gambar 4.25 Perspektif Café - Area Priest.....	62
Gambar 4.26 Karakter Magician.....	63
Gambar 4.27 Karakter Bentuk	63
Gambar 4.28 Denah Café- Area Magician.....	64
Gambar 4.29 Tangga Magician - Area Magician.....	65
Gambar 4.30 Podium Menu - Area Magician.....	65
Gambar 4.31 Perspektif - Area Magician	66
Gambar 4.32 Contoh AppLamp.....	67
Gambar 4.33 Denah Area Warnet / Turnamen	67
Gambar 4.34 Potongan Area Warnet / Turnamen.....	68
Gambar 4.35 Desain Furniture Area Warnet / Turnamen.....	68
Gambar 4.36 Kursi Tahta.....	69