

ABSTRAK

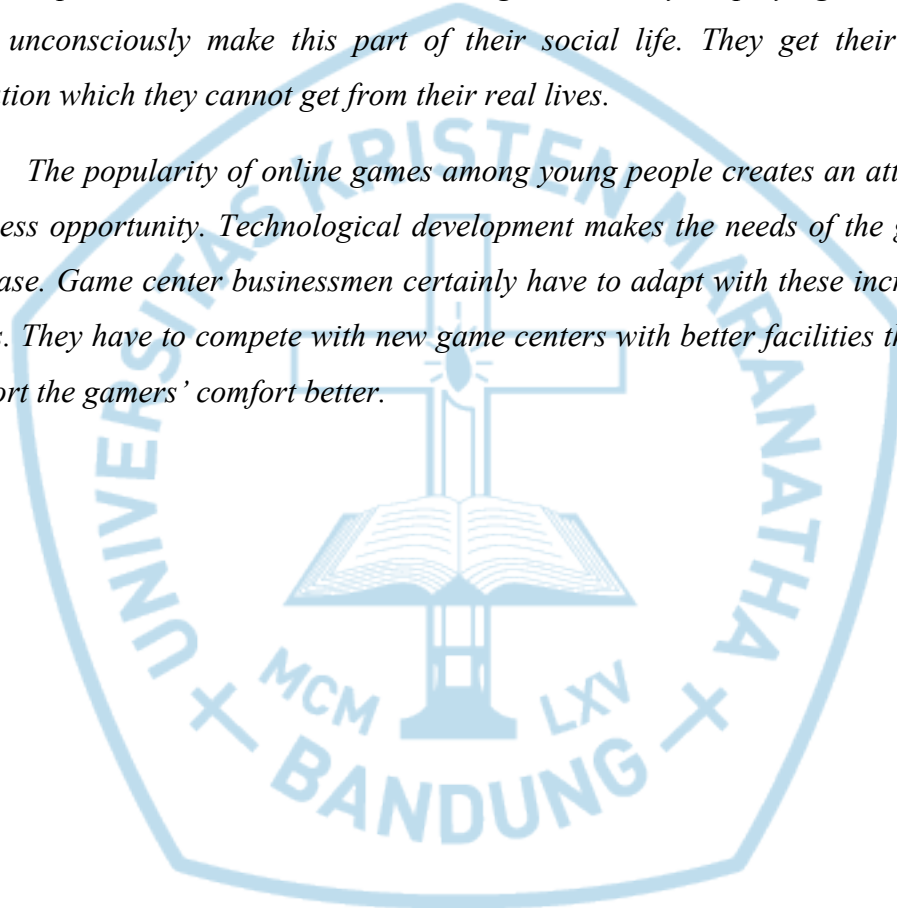
Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan game online semakin marak, dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para gamers. Game Online sudah tidak lagi menjadi hiburan semata. Bagi beberapa orang, game online sudah menjadi bagian dari gaya hidup mereka yang sulit untuk ditinggalkan. Bahkan beberapa orang menjadikan ini sebagai mata pencaharian atau karir mereka. Di masa kini banyak orang yang berlomba-lomba menjadi professional gamer dan mendapatkan banyak sponsor. Mereka saling bersaing menunjukkan kemampuan mereka dalam bermain game. Secara tidak sadar mereka menjadikan sebagian kehidupan sosial mereka pada di game online. Mereka mendapatkan sensasi sosial yang tidak mereka dapatkan di kehidupan nyata.

Makin Populernya OnlineGame di kalangan anak muda , tentu menjadi peluang bisnis yang menggiurkan. Seiring dengan berkembangnya dunia teknologi, maka berkembang pula kebutuhan para gamers. Para pengusaha game center tentunya harus beradaptasi dengan kebutuhan gamers yang semakin meningkat. Mereka harus bersaing dengan bermunculannya game center baru yang memiliki fasilitas lebih yang dapat menunjang kenyamanan gamers.

ABSTRACT

The development of technology makes online games popular and this surely pleases gamers. Online games are no longer just an entertainment. For some people online games have become part of their lifestyle which can be abandoned. Some even make money from this or even make this their career. Today a lot of people want to become professional gamers and get many sponsors. They compete with one another in showing their ability in playing the games. They unconsciously make this part of their social life. They get their social sensation which they cannot get from their real lives.

The popularity of online games among young people creates an attractive business opportunity. Technological development makes the needs of the gamers increase. Game center businessmen certainly have to adapt with these increasing needs. They have to compete with new game centers with better facilities that can support the gamers' comfort better.



DAFTAR ISI

BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ide/Gagasan	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.6 Identifikasi Masalah	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II	8
2.1 <i>Game</i>	8
2.2 <i>Online Game</i>	9
2.2.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i>	9
2.2.2 Perkembangan <i>Game Online</i> di Indonesia	10
2.3 Studi Ergonomi	11
2.3.1 Turnamen Area	11
2.3.2 Gaming Area	13
2.3.3 Kafetaria	15
2.3.4 Dapur	17
2.4 Pencahayaan	18
2.4.1 Prinsip-prinsip tata cahaya	20
2.5 Pemilihan Furniture	22
2.6 Pemilihan Warna	23
2.7 Studi Banding	23
2.7.1 DILO Bandung	23
2.7.2 Flux , Malang	25
BAB III	27
3.1 Deskripsi Site	27
3.2 Analisa Site and Building	30
3.3 Programming	31
3.3.1 User Activity	31

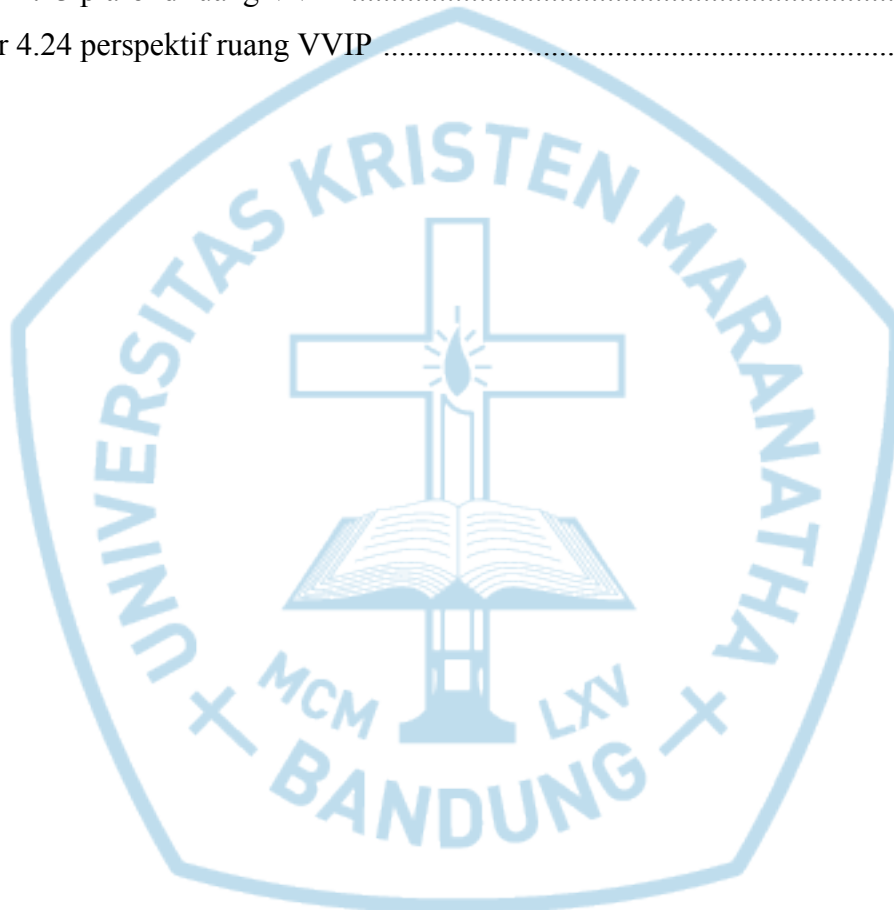
3.3.2	Kebutuhan Ruang	32
3.3.3	Diagram Matriks	33
3.3.4	Bubble Diagram	34
3.3.5	Zoning Blocking	35
3.4	Konsep Perancangan	37
3.4.1	Konsep Umum	37
3.4.2	Bentuk	41
3.4.3	Tekstur	42
3.4.4	Sirkulasi	43
3.4.5	Penghawaan	43
3.4.6	Furniture	44
3.4.7	Warna	46
3.4.8	Material	47
3.4.9	Pencahayaan	48
BAB IV PERANCANGAN DILO BANDUNG		49
4.1	Penerapa Konsep dan Tema Desain	49
4.1.1	Konsep Bentuk & Pola	50
4.1.2	Konsep Warna	52
4.1.3	Konsep pencahayaan	53
4.2	Layout Perancangan Ruang	54
4.2.1	Regular Gaming Area, Tournament Area dan Bar	56
4.2.2	VIP Smoking and No Smoking	61
4.2.3	VVIP	63
BAB V KESIMPULAN		64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 arena turnamen	11
Gambar 2.2 ergonomi tribun penonton	12
Gambar 2.3 ukuran kursi tribun	12
Gambar 2.4 ergonomi meja dan kursi computer	13
Gambar 2.5 kursi computer	13
Gambar 2.6 kursi computer dengan head-rest	14
Gambar 2.7 ergonomi posisi tangan pada mouse dan keyboard	14
Gambar 2.8 ergonomi area bar	15
Gambar 2.9 ergonomi area makan dan sirkulasinya	15
Gambar 2.10 beberapa ergonomi meja dan kursi makan	16
Gambar 2.11 ergonomi area dapur	17
Gambar 2.12 ergonomi area dapur	17
Gambar 2.13 beberapa contoh penerangan ruang	18
Gambar 2.14 wall washer	19
Gambar 2.15 han carbonite desk	22
Gambar 2.16 lambang DILO	23
Gambar 2.17 gaming area DILO Bandung	24
Gambar 2.18 gaming equipment DILO	24
Gambar 2.19 turnamen area Flux	25
Gambar 2.20 gaming area Flux	26
Gambar 3.1 site plan	28
Gambar 3.2 fasad depan	28
Gambar 3.3 denah lantai dasar dan lantai 1	29
Gambar 3.4 denah lantai 2 dan lantai 3	29
Gambar 3.5 bubble diagram 1	34
Gambar 3.6 bubble diagram 2	34
Gambar 3.7 zoning blocking lantai dasar dan lantai 1	35
Gambar 3.8 zoning blocking lantai 2 dan lantai 3	36
Gambar 3.9 cyberpunk	37
Gambar 3.10 perbandingan antara cyber utopia dan cyber distopia	38
Gambar 3.11 Sony Center, Berlin	39

Gambar 3.12 cyber arsitektur	39
Gambar 3.13 Startrek cockpit	40
Gambar 3.14 Memory Alpha Cockpit	40
Gambar 3.15 perbandingan antara high-gloss dan gloss	42
Gambar 3.16 tekstur hairline	42
Gambar 3.17 concrete hitam tekstur marmer	42
Gambar 3.18 exhaust fan	43
Gambar 3.19 AC central	43
Gambar 3.20 meja dan kursi game set	44
Gambar 3.21 gaming chair	44
Gambar 3.22 MWE Emperor	45
Gambar 3.23 skema warna	46
Gambar 3.24 concrete hitam tekstur marmer	47
Gambar 3.25 stainless steel	47
Gambar 3.26 plinth alumunium	47
Gambar 3.27 beberapa contoh warna akrilik	47
Gambar 3.28 warna-warna akrilik cermin	47
Gambar 3.29 indirect-lighting	48
Gambar 3.30 wall washer	48
Gambar 3.31 LED strips	48
Gambar 4.1 circuit board	50
Gambar 4.2 pola lantai	51
Gambar 4.3 treatment dinding	51
Gambar 4.4 skema warna	52
Gambar 4.5 lambang DILO Bandung	52
Gambar 4.6 perspektif lantai bar	53
Gambar 4.7 perspektif dinding lobby	53
Gambar 4.8 denah lantai dasar dan lantai 1	54
Gambar 4.9 denah area regular	56
Gambar 4.10 potongan area regular	57
Gambar 4.11 detail treatment dinding	57
Gambar 4.12 perspektif treatment dinding	58
Gambar 4.13 detail meja computer	58
Gambar 4.14 perspektif meja computer	58

Gambar 4.15 potongan area turnamen	59
Gambar 4.16 perspektif area turnamen	59
Gambar 4.17 perspektif area bar	60
Gambar 4.18 detail pemasangan lantai bar	60
Gambar 4.19 detail pemasangan lampu pada lantai bar	60
Gambar 4.20 denah dan potongan ruang VIP	61
Gambar 4.21 perspektif ruang VIP	62
Gambar 4.22 denah dan potongan ruang VVIP	63
Gambar 4.23 plafond ruang VVIP	64
Gambar 4.24 perspektif ruang VVIP	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 analisis tampak	30
Tabel 3.2 kebutuhan ruang	32
Tabel 3.3 diagram matriks	33

