



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan. *Game online* memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. Namun saat ini *game online* tidak lagi menjadi sekedar hiburan semata. Bagi beberapa orang, *online game* sudah menjadi suatu mata pencaharian, sebagai tempat untuk membangun karir, maupun sebagai olahraga yang kini disebut dengan *eSport (Electronic Sport)*. *Game online* dinilai dapat melatih konsentrasi, kecepatan berfikir dan mengambil keputusan dengan cepat. Banyak orang yang memutuskan untuk menjadi atlet eSport atau biasa disebut dengan *Pro-Gamers*. Mereka yang menyebut dirinya *Pro-Gamers* sering mengikuti berbagai macam kompetisi atau liga *game* untuk memperebutkan hadiah yang biasanya berupa sejumlah uang. Mereka juga berlomba-lomba unjuk kemampuan pada suatu turnamen untuk menarik perhatian beberapa perusahaan besar agar mau menjadi

sponsor mereka. Perusahaan-perusahaan yang biasa menjadi sponsor yaitu perusahaan *computer hardware*, *energy drinks*, dan *computer software*.

Berikut merupakan beberapa turnamen terbesar tingkat internasional yang diadakan setiap tahun: (sumber: megaxus.com)

1. *League of Legends World Championship*
2. *The International Dota 2 Championships*
3. *The Battle.net World Championship Series (Blizzard Entertainment)*
4. *The Evolution Championship Series*
5. *The Intel Extreme Masters*
6. *Call Of Duty World Championship*

Beberapa turnamen di atas minimal menyediakan hadiah 1 juta USD bagi pemenang pertama. *Game* yang biasa dipertandingkan antara lain :

1. *Dota 2*
2. *League of Legends*
3. *Star Craft II*
4. *Counter Strike*
5. *Call of Duty*

Tidak aneh jika semakin banyak *gamers* yang semakin menggeluti bidangnya dengan lebih serius mengingat seberapa besar hadiah dan sponsor yang akan didapat. Bahkan di Indonesia sendiri mulai banyak turnamen-turnamen yang diadakan oleh perusahaan-perusahaan besar maupun oleh *gaming center* itu sendiri.

Di Bandung sendiri terdapat sebuah *game center* yang dapat dibilang sedang populer, yaitu DI.LO (Digital Lounge). Pada tahun 2010 Digital Lounge atau biasa disebut DI.LO adalah sebuah *game center* yang terletak di kota Jakarta membuka cabangnya di kota Bandung, Jawa Barat. DI.LO merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *entertainment* yang melayani selama 24 jam. Khususnya *game center* yang menyediakan *game online* dari server lokal maupun internasional. Di sini sering menjadi tempat diadakannya turnamen nasional

maupun lokal. DILO juga tidak jarang mengadakan *event* turnamen untuk mendongkrak nama DILO menuju pasar internasional.

DILO dinilai sebagai salah satu game center paling nyaman di Bandung sehingga digandrungi oleh banyak kalangan dari mulai anak SMP, SMA, mahasiswa, pro-gamers, dan newbie (user berada di antara usia 14-35 tahun). Walaupun DILO dinilai masih memiliki banyak kekurangan dalam segi fasilitas, kebersihan dan kenyamanan visual, namun DILO bisa dikatakan sudah lebih baik jika dibandingkan dengan online gaming center pada umumnya yang berada di kota Bandung. Sebagai wadah bagi komunitas gamers, DILO dinilai cukup berhasil mengantarkan tim-nya untuk mengikuti berbagai turnamen dan membawa nama DILO itu sendiri. Tim DILO Bandung sudah memenangkan beberapa turnamen, dari mulai turnamen kecil dan internasional, Team DILO Bandung juga pernah memenangkan turnamen internasional FIFA Online 3 di Seoul.

Meskipun DILO sering menjadi tempat menyelenggarakan berbagai turnamen, yaitu dari mulai turnamen kecil sampai dengan turnamen nasional, namun DILO belum berhasil mencapai targetnya untuk menjadikan DILO sebagai tempat diselenggarakannya turnamen internasional. Hal ini disebabkan oleh masih banyaknya kekurangan yang ada, seperti kurangnya fasilitas area khusus untuk turnamen beserta dengan area penonton. Maka DILO dinilai tidak memenuhi standart untuk menjadi tempat diadakannya turnamen internasional.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari observasi yang telah dilakukan, didapatkan beberapa faktor yang menghambat DILO menjadi tempat diselenggarakannya turnamen bertaraf internasional:

- Kurangnya perhatian terhadap kebersihan sarana itu sendiri sehingga merusak kenyamanan sekitar.
- Kurangnya fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan para *gamers*.
- Kurangnya perhatian pada keindahan visual di beberapa titik dan terkesan asal sehingga tidak mencerminkan identitas seorang professional gamer.
- Tidak adanya area atau fasilitas khusus untuk turnamen termasuk area khusus bagi para penonton.

Dengan penambahan fasilitas dan desain yang sesuai untuk image seorang *gamers*, diharapkan DILO dapat menjadi tempat yang memberikan dampak positif dan membangun keinginan para *gamers* untuk menjadi seorang *gamer* profesional. Oleh karena itu, dalam perancangan DILO (Digital Lounge) ini, diharapkan dapat menjadi *game genter* yang memberi kenyamanan secara maksimal, memberikan lebih banyak dampak positif kepada para penggunanya, dan dapat menembus pasar internasional.

1.3 Ide/Gagasan

Penulis mencoba merancang sebuah *Online Gaming Center* yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya, juga memenuhi standart sebagai tempat turnamen internasional. Dengan menambahkan berbagai fasilitas tambahan seperti *Shower Room, Cafe & Lounge, Rest Area* yang berupa area untuk tidur untuk atlet, *Tournament Area* beserta dengan area penonton, serta menyediakan beberapa tipe area bermain sesuai dengan kebutuhan dan selera pengunjung, diharapkan dapat membangun minat para *gamers* untuk menjadi seorang pemain *game* profesional yang sportif dan memicu sebuah kompetisi yang positif dalam bermain *game*. Mengajak para *gamers* untuk membentuk suatu komunitas pecinta *game* yang profesional dan memberi contoh baik bagi para pecinta *game*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang di paparkan di atas, muncul permasalahan mengenai:

1. Bagaimana perencanaan dan perancangan interior *game center* yang mendukung proses pelatihan para atlet?
2. Bagaimana perancangan tempat bermain untuk meningkatkan minat *gamers* untuk menjadi seorang profesional?
3. Bagaimana perencanaan dan perancangan arena turnamen yang baik sesuai dengan standart internasional?

1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan *Online Gamin Center* ini adalah:

1. Meningkatkan kenyamanan bagi para atlet dalam berlatih agar bisa lebih berkonsentrasi.
2. Menambah jumlah pengunjung dan mempertahankan pelanggan yang ada agar tetap setia bermain di DILO. Serta meningkatkan minat para *gamers* untuk menjadi pemain profesional.
3. Menjadikan DILO sebagai tempat diadakannya turnamen tingkat internasional.

1.6 Manfaat Perancangan

Bagi para *gamers* dan *Online Gaming Center*:

- Dapat memberi kenyamanan serta memenuhi kebutuhan *gamers*.
- Menimbulkan rasa kompetitif bagi para pemain *game*.
- Memberikan inspirasi dan contoh positif bagi para *gamers* lain.

Bagi Masyarakat:

- Dapat membentuk reaksi positif terhadap perkembangan online game dan *online game sport*.
- Sebagai inspirasi desain.
- Menambah wawasan seputar dunia *game*.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Adapun ruang lingkup yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1 *Tournament Area*

Area yang disediakan untuk menggelar *event* turnamen *game* nasional dan tempat diadakannya pertandingan antar tim.

2 *Console Gaming Area*

Merupakan sebuah fasilitas tambahan untuk bermain *game console* yang difasilitasi sofa serta meja untuk bersantai.

3 *Café and Lounge*

Merupakan tempat untuk para pengunjung bergaul sambil bersantai, juga sebagai penunjang kebutuhan rekreatif para pengunjung.

4 *VIP Gaming Area (smoking & no smoking)*

Area yang lebih private dengan fasilitas yang lebih baik. Terdiri dari lima unit komputer di setiap ruangnya.

5 *VVIP Gaming Area (no smoking)*

Area bermain privat menggunakan fasilitas yang berteknologi tinggi.

6 *Regular Gaming Area (smoking & no smoking)*

Area bermain regular.

7 Ruang Server / Ruang Teknisi

Tempat penyimpanan perangkat server (ruang induk server) dan ruang perbaikan untuk unit computer.

8 *Shower Room*

Berbeda dengan toilet, ruangan ini terdapat beberapa bilik untuk mandi para atlet.

9 *Rest Area*

Ruangan khusus bagi para atlet untuk tidur ataupun hanya sekedar beristirahat.

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 *Online Gaming Center* serta pembahasan tentang fasilitas apa saja yang akan pada warnet. Juga membahas tentang konsep dan gaya desain yang akan dipakai dan diterapkan pada perancangan.

BAB III DESKRIPSI OBYEK STUDI

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

BAB IV PERANCANGAN *DILO (DIGITAL LOUNGE)*

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 dari hasil perancangan yang telah dilakukan serta berisi saran yang dianggap perlu dilakukan.