

ABSTRAK

Game Center merupakan tempat khusus untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dunia hiburan dalam kategori *Video Game*. Bangunan yang dipakai terdiri dari 4 lantai yang terdiri dari beberapa bagian penting di dalamnya untuk umum, terutama untuk *Gamers*. *Video Game* berjudul *Hyperdimension Neptunia* akan menjadi konsep Utama pada perancangan *interior Game Center* ini. Karena memiliki hubungan yang cocok antara desain dan fungsinya. Untuk membuat *Game Center* dengan suasana yang diambil dari *Video Game Hyperdimension Neptunia* dalam tema fantasi futuristik. Untuk menghadirkan elemen tersebut, akan dihadirkan referensi desain yang diambil dari visual desain tema kota dan ciri khas dari dunia *Game Hyperdimension Neptunia*. Berisikan fasilitas yang lengkap menggambarkan isi kota Planeptune dan area bertempurnya.

Perancangan *Game Center Hyperdimension Neptunia* ini menggunakan pengaplikasian ide dasar konsep desain kota Planeptune dengan ciri khas bangunan exterior dan interiornya. Dan juga didalamnya berisikan tempat-tempat dengan fungsi utama pada dunia game, seperti *Café* sebagai tempat *supply* peralatan untuk berpetualang, *Retail Store* sebagai tempat *supply* macam-macam peralatan untuk berpetualang dan tempur. Lalu area bermain *PC Game* dan *Console Game* merupakan area utama dimana kita dapat bermain seperti pada medan pertempuran fantasi dalam dunia *Video Game Hyperdimension Neptunia*. Selain itu juga metode penelitian survey langsung ke tempat bermain game seperti warnet. Dilakukan juga survey dokumentasi dan artikel dari *internet* untuk melengkapi serta menyempurnakan laporan ini

Video Game Hyperdimension Neptunia ini memiliki 4 karakter utama di dalamnya, yang menjadikan simbol utama serta ide dasar desain tiap ruangnya. Seperti Neptune yang menjadi karakter utama pada kota Planeptune, selain itu juga terdapat 3 karakter utama lainnya untuk mengisi ide dasar konsep visual masing-masing ruangan *Game* yang tersedia di dalam *Game Center* ini

Kata kunci: *Video Game, Futuristic Fantasy, Gamers, PC & Console Game, Kota*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
1.3 IDE DAN GAGASAN PERANCANGAN.....	5
1.4 MANFAAT PERANCANGAN.....	7
1.5 RUANG LINGKUP PERANCANGAN.....	8
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	9
BAB II. GAME CENTER, VIDEO GAME, FASILITAS & HYPERDIMENSION NEPTUNIA GAME	
2.1 Game Center.....	10
2.1.1 Penjelasan dan Sejarah Perkembangan Video Game.....	13
2.1.2 Kebutuhan dan Fasilitas	15
2.1.3 Ergonomi Fasilitas Ruang, Udara dan Penchayaan	17
2.2 Cafe (Food Area).....	25
2.2.1 Ergonomi meja dan kursi pada Cafe	25
2.2.2 Pencahayaan pada Cafe.....	26
2.3 Retail (Goods Store).....	27
2.3.1 Penchayaan pada area retail	28
2.3.2 Sirkulasi pada retail.....	29
2.4 Gaya Futuristik pada Video Game Hyperdimension Neptunia.....	29
2.4.2 Material	31
2.5 Konsep Video Game Hyperdimension Neptunia (Series)	34

2.6 Studi Banding.....	39
2.6.1 Fabulous Game Center.....	39
2.6.2 Flux Game Center	43
2.6.3 Que Club	45
2.6.4 Alienware+G4 Internet Cafe.....	47

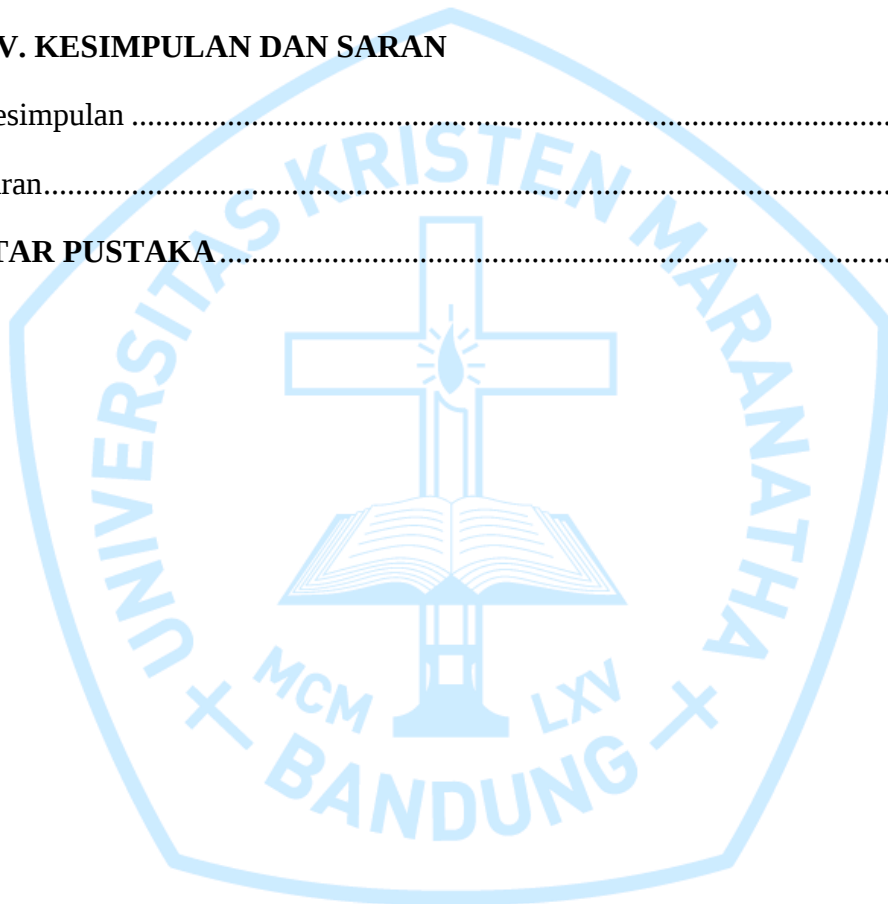
BAB III. DESKRIPSI DAN ANALISA OBJEK STUDI

3.1 Deskripsi Objek Studi	49
3.2 Analisa Fisik	50
3.2.1 Analisa Site	50
3.2.2 Analisa Bangunan	53
3.3 Analisa User.....	56
3.3.1 Identifikasi User.....	56
3.3.2 Struktur Organisasi	60
3.3.3 Job Description	61
3.3.4 Flow Activity	64
3.4 Perencanaan dan Sistematika Rancangan Game Center	65
3.4.1 Jam Operasional.....	65
3.4.2 Tabel Kebutuhan Ruang.....	65
3.4.3 Bubble Diagram Kebutuhan Ruang	68
3.4.4 Rencana Awal Zoning dan Bloking.....	69
3.5 Konsep Perancangan	73
3.5.1 Konsep Utama.....	73
3.5.2 Konsep Pendukung / Detail Konsep	74

BAB IV. PERANCANGAN GAME CENTER DENGAN KONSEP VIDEO GAME “HYPERDIMENSION NEPTUNIA”

4.1 Perancangan Denah General Dan Fungsinya.....	77
--	----

4.2 Detail Konsep Terhadap Interior Design	80
4.3 Detail Dan Penerapan Konsep Karakter Dari Video Game “Hyperdimension Neptunia”	81
4.3.1 Neptune	81
4.3.2 Noire.....	90
4.3.3 Vert.....	94
4.3.4 Blanc	98
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 AFK Gamer Lounge – Video Game Console Room.....	12
Gambar 2.2 Contoh Interior PC Game Center	12
Gambar 2.3 Ergonomi Meja dan Kursi Komputer.....	16
Gambar 2.4 Que Club Dubai Game Center	18
Gambar 2.5 Console Gaming Room	19
Gambar 2.6 Contoh Sistem Perkabelan Vertikal	22
Gambar 2.7 Wiring Closet	22
Gambar 2.8 Contoh Sistem Perkabelan Horizontal dengan Kabel Tray.....	23
Gambar 2.9 Penggunaan Kabel Race Ways.....	24
Gambar 2.10 (a) Ruang Kontrol (b) Generator Set.....	24
Gambar 2.11 Contoh Dimensi Meja dan Kursi Makan	25
Gambar 2.12 Posisi dan Sirkulasi Ruang pada Cafe.....	26
Gambar 2.13 Desain Cafe Futuristik 1.....	26
Gambar 2.14 Desain Cafe Futuristik 2.....	27
Gambar 2.15 Retail Store.....	27
Gambar 2.16 Contoh Penchayaan Retail Store.....	28
Gambar 2.17 Ergonomi Task Lighting Untuk Display.....	29
Gambar 2.18 Interior Futuristik Hyperdimension Neptunia	31
Gambar 2.19 Baja Ringan.....	32
Gambar 2.20 Aluminium Composite Panel	32
Gambar 2.21 Tempered Glass.....	32
Gambar 2.22 Solid Wood.....	33
Gambar 2.23 (a) Acrylic (b) HPL & Vinyl	34

Gambar 2.24 The Dimensions (Universe)	36
Gambar 2.25 Hyperdimension (Dimension) & Gamindustri (World).....	36
Gambar 2.26 Four Goddesses of Gamindustri (Human Form).....	37
Gambar 2.27 Four Goddesses of Gamindustri (HDD Form).....	38
Gambar 2.28 Fasad Fabulous Game Center.....	39
Gambar 2.29 Fabulous Game Center Lantai 1.....	40
Gambar 2.30 Fabulous Game Center Lantai 2.....	41
Gambar 2.31 Fabulous Game Center Lantai 3 & VIP	42
Gambar 2.32 Fasad Flux Game Center.....	43
Gambar 2.33 Desain Interior Flux Game Center	44
Gambar 2.34 Fasad Que Club	45
Gambar 2.35 Billiard & Cafe.....	45
Gambar 2.36 Reguler & VIP Gaming.....	45
Gambar 2.37 Interior Regular Gaming Que Club.....	46
Gambar 2.38 Interior VIP Gaming Que Club	46
Gambar 2.39 Interior Alienware+G4 Internet & Games 1	47
Gambar 2.40 Interior Alienware+G4 Internet & Games 2	48
Gambar 3.1. Tampak Fasad DSE Factory Outlet Bandung.....	50
Gambar 3.2. Peta Lokasi DSE Factory Outlet Bandung.....	50
Gambar 3.3. Zoning Bloking Lantai Dasar.....	69
Gambar 3.4. Zoning Bloking Lantai 1	70
Gambar 3.5 Zoning Bloking Lantai 2	71
Gambar 3.6 Zoning Bloking Lantai 3	72
Gambar 3.7 Four Goddesses Human Form & HDD Form	75
Gambar 4.1 General Layout Furniture Plan 1 st Floor	77
Gambar 4.2 General Layout Furniture Plan 2 nd Floor.....	77

Gambar 4.3 General Layout Furniture Plan 3rd Floor	78
Gambar 4.4 General Layout Furniture Plan 4th Floor	79
Gambar 4.5 Neptune	81
Gambar 4.6 Layout Furniture Retail Store.....	85
Gambar 4.7 Desain Retail Short & Full Display	85
Gambar 4.8 Desain Cashier Counter.....	86
Gambar 4.9 Perspektif Suasana PC Game Room	86
Gambar 4.10 Furniture Layout PC Game Room	87
Gambar 4.11 Neptune Wall Sign	88
Gambar 4.12 PC Game Room Computer Desk Type 01 & 02	89
Gambar 4.13 Pillar Treatment Design	89
Gambar 4.14 Noire.....	90
Gambar 4.15 Perspektif Suasana Playstation Room.....	92
Gambar 4.16 Furniture Layout PC Game Room	93
Gambar 4.17 Vert.....	94
Gambar 4.18 Perspektif Suasana Xbox Room.....	96
Gambar 4.19 Furniture Layout Xbox Room.....	97
Gambar 4.20 Blanc.....	98
Gambar 4.21 Perspektif Suasana Nintendo Wii Room	100
Gambar 4.22 Furniture Layout Nintendo Room.....	101