



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada zaman sekarang ini *Video Game* atau permainan *virtual* sudah menjadi salah satu hiburan yang banyak dicari orang di seluruh dunia, Selain itu juga, hal ini sudah dijadikan bisnis untuk para *developer* serta *publisher video game* dalam perindustrian dari macam-macam *video game* yang akan dipasarkan. Selain itu tiap judul *video game* yang dibuat dapat dimainkan dengan *Video Game Console* tertentu yang beraneka ragam. Contohnya untuk zaman sekarang terbagi dua tipe *platform* besar, seperti PC dan *Video Game Console*. PC atau *Personal Computer* dijadikan satuan unit utama sebagai perangkat keras yang memiliki fasilitas lengkap, dan *Video Game Console* yang tidak memiliki banyak aksesoris yang dapat digunakan dalam PC sebagai gantinya dibutuhkan kontroler dan unit televisi untuk dimainkan.

Dengan banyaknya *Video Game Console* serta *Gaming PC* yang sudah beredar penyebaran pun semakin luas, maka banyak sekali tentang *Video Game* untuk saat ini terutama dalam internet ditambah dengan banyaknya informasi dari *media internet, social media, dll.* Dikarenakan terus bertambahnya penggemar, secara tidak orang yang membuat *Video Game* pun semakin banyak, inilah yang menyebabkan *Video Game* terus berkembang dan sangat bervariasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi serta semakin banyak game yang keluar maka dibutuhkan biaya yang dikeluarkan untuk membeli *Platform* atau *Hardware Game* dan *Disc* atau *Software Game* tersebut, tidak semua orang bisa membeli barang tersebut dengan mudah dikarenakan biayanya yang terbilang mahal untuk beberapa kalangan tertentu disamping itu juga dengan *Software Video Game* original yang memiliki harga cukup tinggi, pada umumnya *Game Center* ini yang menyediakan jasa penyewaan *Platform Games* secara umum, seperti komputer atau *game console*. Untuk merancang suatu *Game Center* yang baik, diperlukan fasilitas yang dapat menunjang kenyamanan serta memberikan ruangan dan suasana yang nyaman dan sehat sehingga menciptakan *Game Center* yang bersih, sehat dan membawa nilai positif untuk masyarakat.

Pada umumnya warnet yang sudah banyak ditemui hanya memiliki fasilitas terbatas, sebatas area fasilitas ruang komputer atau rental game tanpa variasi media / mesin *video game* untuk dimainkan selain komputer. Fasilitas dalam sebuah tempat bermain game seperti warnet harus memiliki fasilitas yang dapat memuaskan para pengguna dari segi ergonomi, pencahayaan, penghawaan dan suasana ruangnya. Dan juga seperti area fasilitas pendukung lain seperti tempat santai dan berkumpul dibutuhkan orang-orang dan tentunya untuk para gamer yang pada umumnya tidak dihadirkan dalam kebanyakan warnet yang ada. Area seperti Cafe yang biasanya menjadi area bersantai, berkumpul dan memesan makan dan minum akan sangat cocok bagi para pengunjung dan pengguna *Game Center*, selain itu juga area tersebut dapat dijadikan tempat menunggu bagi pengunjung yang menunggu giliran bermain PC /

Video Game *Console unit* jika semuanya terpakai atau penuh. Lalu tempat lain yang ada hubungannya dengan *Game Center* adalah sebuah *retail* atau *good store* beberapa orang yang senang mengoleksi barang-barang yang bertema dari video game tersebut berupa *Merchandise*, *accessory*, dan juga kaset CD *Video Games* dari berbagai *Console*, biasanya para kolektor akan selalu semangat bila datang ke tempat seperti ini, karena dapat melihat-lihat barang baru yang akan dijadikan koleksi atau mencari barang terutama dengan game yg pernah dimanikan atau yang disukai, terutama dengan karakter favoritnya hadir dalam bentuk mainan atau *action figure*, aksesoris atau berupa *merchandise*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Warnet atau *Video Game Console Rental* khususnya di Indonesia sudah banyak di mana-mana, namun dengan tempat-tempat yang sudah ada, belum semua *warnet* yang memiliki fasilitas dan desain dengan memberikan kesan suasana yang unik, juga dapat menambahkan kenyamanan fasilitas lengkap, efisien, dengan kualitas yang terjamin serta mendukung kesehatan pengguna dan kesehatan ruangan. Kebanyakan *Game Center* di negara Indonesia hanya menyediakan fasilitas warnet saja tanpa melihat kebutuhan lain seperti hal-hal pendukung yang dibutuhkan para pengunjung dan pengguna warnet tersebut, seperti fasilitas *Gaming* selain dari kelengkapannya, biasa pemilihan kualitas barangnya harus diperhatikan agar tidak mengganggu kenyamanan pengguna, juga fasilitas seperti kursi dan meja yang mendukung kenyamanan dan kesehatan, Pemasalahan pun banyak ditemukan, dilihat dari banyak hal mulai dari kelengkapan dan kualitas dari fasilitas warnet itu tersebut, kestabilan jaringan internet dan listrik.

Selain itu terdapat masalah tentang asap rokok yang dapat mengganggu kalangan bebas rokok, hal ini akan membuat kebutuhan dalam pembagian ruangan antara ruangan merokok dan tidak merokok pada *Game Center* umumnya. Dan yang terakhir adalah permasalahan suasana, hal ini akan membahas mengenai elemen estetis dari *Game Center* yang disesuaikan

dengan tema yang dapat menggambarkan kehidupan atau suasana tema *Video Game* pada *Game Center*.

1. *Gamers* membutuhkan variasi atau fasilitas lebih untuk dimainkan pada *Game Center* selain *PC Games* seperti *Console Games* dan dapat dimainkan bersama teman. Sedangkan setiap *console games* memiliki penggemarnya sendiri-sendiri, sehingga dibutuhkan penyediaan ruangan khusus dengan layanan unit-unit *console game* terutama yang sedang berkembang dan pada zaman kepopulerannya seperti sekarang.
2. Fasilitas dan suasana yang menunjang kenyamanan dan lingkungan yang sehat, Mulai dari sirkulasi furnitur dengan ergonomi tempat duduk untuk jangka waktu lama, sirkulasi udara pada ruangan, serta pencahayaan sangat berpengaruh dalam proyek perancangan *Game Center* yang baik dan memiliki standar ergonomi yang diakui nyaman bagi para penggunanya. Serta membagi dua tipe ruangan untuk para pengguna yang merokok dan tidak merokok yang biasanya dipermasalahkan pegunjung warnet terutama pada pengunjung yang tidak merokok.
3. Permasalahan perawatan fasilitas pun biasa ditemui dan akan mengganggu kenyamanan pengguna. Selain itu masalah teknis yang ditemui pada umumnya adalah kurang praktisnya pembongkaran atau cara *maintenance* yang dampaknya akan memakan waktu lama dan mempersulit proses *maintenance*, sehingga dibutuhkan furniture yang dapat memudahkan proses pengecekan dan perawatan.
4. Suasana ruangan yang polos atau tidak hidup menjadi masalah mood yang mempengaruhi semangat pengguna *Game Center*, maka dipilih konsep *Hyperdimension Neptunia* sehingga dapat menciptakan suasana interior yang didasari dari karakteristik karakter-karakter dari *Video Game Hyperdimension Neptunia* seperti desain kota *Planeptune* dengan tema futuristik yang cocok dengan teknologi *Game Center*.

### 1.3 Ide dan Gagasan Perancangan

Perancangan ini akan dibuat untuk membuat variasi baru untuk warnet dan rental *Video Game Console* memiliki keunikan dari tempat lain pada umumnya. Selain itu juga mampu memuaskan semua penikmat serta penggemar *game*. Tidak lupa juga dengan dukungan fasilitas untuk menambah kelengkapan serta kebutuhan para pengunjung dan pengguna *Game Center* ini. Judul *Video Game* yang dipilih dan akan dijadikan ide perancangan *Game Center* ini adalah *Hyperdimension Neptunia (Series)*. Desain interiornya akan menghadirkan variasi baru dalam mendesain suatu *Game Center*, didasari dengan interior yang berasal dari suatu kota bernama *Planeptune* dalam dunia *Hyperdimension Neptunia*. Konsep desain yang dipilih merupakan salah satu *Video Game* yang memiliki karakter-karakter yang cocok dengan tema *Game Center* ini serta cukup erat pengaruhnya pada perkembangan *Video Game* zaman saat ini. Sesuai dengan elemen-elemen *Hyperdimension Neptunia Video Game* yang unik didasari dari dunia nyata yang menggambarkan *Industri game* saat ini.

Ide desain didasari game *Hyperdimension Neptunia*. Bersetting di dunia fantasi bernama *Gamindustri* dan berada di suatu dimensi yaitu *Hyperdimension*. Selain itu salah satu karakter dalam *Hyperdimension Neptunia* ini tinggal disuatu wilayah ditinggali sebuah *Goddess* bernama *Neptune*. *Neptune* ini merupakan karakter utama dalam *Game* ini. Karakter yang memiliki karakteristik sifat yang ideal dijadikan sebuah karakter utama atau sifat karakter yang berpengaruh kuat dalam game tersebut dan menjadikan karakter kunci yang mempengaruhi banyak hal di dalam *Video Game* ini, dengan karakteristik *Cheerful, Friendly, Playful, Ambitious, dan Open minded*.

Perancangan interiornya akan terlihat seperti bangunan yang didesain pada game tersebut. Dan karena memakai tema *game*, maka dalamnya akan berisi banyak fasilitas untuk gamer, dengan berbagai macam *Video Games Console* yang dibuat berdasarkan karakter dan ciri-cirinya, selain itu juga fasilitas pendukung yang diadakan adalah *Café* dan fasilitas pelengkap adalah *retail*. Penggabungan tempat ini juga

menggambarkan suatu variasi yang menggambarkan suatu tempat yang didiami oleh Neptune bernama Planeptune, seorang karakter utama dari game tersebut. Yang menjadi ikon utama dalam *game* tersebut dan dijadikan dasar dimana tempat ini akan hidup seperti dengan suasana futuristik kota Planeptune dan dengan suasana yang didasari oleh karakteristik Neptune yang dapat membuat suasana lebih hidup. Suasana yang dihadirkan akan sesuai dengan karakteristik sifat dari Neptune tersebut yang akan dijelaskan pada bagian latar belakang konsep Hyperdimension Neptunia.

Pada umumnya game center biasanya dikenal dengan warnet atau *rental game* hanya memiliki satu buah jenis fasilitas. Sedangkan gamers pun tidak hanya berfokus pada satu jenis fasilitas console. Maka dari itu perancangan game center ini akan berisikan berbagai jenis *game console* yang cukup populer dan terus berkembang. Seperti PC, Playstation, Xbox dan Nintendo Wii. Pada game Hyperdimension Neptunia, selain Neptune terdapat karakter yang menggambarkan console games yang ada dalam kehidupan nyata. Dan mereka semua berteman baik dengan Neptune. Dalam cerita utama pada Gamenya. Neptune menyatakan pertemanan persaingan dari karakter lainnya. Dimana semua faksi (*Console*) dapat bersaing secara sehat dan juga saling melengkapi. Begitu juga dengan *Game Center* yang akan dirancang, dimana orang pecinta masing-masing *game console* spesifik bisa mendapatkan teman baru dengan dengan pecinta *game console* lain dan juga dapat berbagi cerita dan pengalaman masing-masing, serta menyediakan variasi *game console* yang dapat dimainkan oleh semua pengguna *Game Center* ini.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Dalam perancangan *Game Center* ini akan menghadirkan beberapa hal, diantaranya adalah memberikan fasilitas baru dalam hal melengkapi kebutuhan serta memudahkan orang-orang untuk mengakses game center didukung oleh sebuah Cafe dan dilengkapi oleh retail. Berguna untuk memudahkan orang untuk mengakses dari satu tempat ke satu yang lain, tempat dimana orang bisa bersantai dan berbelanja barang kesukaan para gamers atau pengunjung lainnya, tanpa harus jauh-jauh pindah yang jauh satu ke satu tempat lainnya. Menciptakan suasana ruangan yang akan membuat pengunjung lebih nyaman, hidup, serta sehat, selain itu da fasilitas yang lengkap serta menciptakan desain ruangan yang menarik dan unik. Dengan kelengkapan fasilitas yang ada, maka perancangan yang baru ini memiliki kesan yang positif, unik, serta memberikan pengalaman bermain yang baru dalam *Game Center* ini.

Kelengkapan fasilitas juga merupakan tujuan utama dalam rancangan ini, sebab untuk mencakup luas keinginan orang pada umumnya yang berbeda-beda, maka *Game Center* menghadirkan area rental *Video Game Console* yang biasanya tidak hadir dalam warnet komputer. Dikarenakan *Video Game Console Next Generation (8th generation)* ini sedang populer dan tepat pada zaman sekarang. Kelengkapan, serta menyediakan judul-judul *video game* yang populer dilengkapi dengan *video game* rekomendasi masyarakat, dan rekomendasi dari *Game Center* ini. Dan juga memilih koneksi internet yang baik dan mendukung *Game Center* ini. Diberikan ruang khusus beserta fasilitas yang dapat mendukung kenyamanan serta kelengkapan dalam bermain di ruangan *Video Game Console* ini. Memudahkan juga orang-orang untuk bermain beraneka ragam *Video Game Console* tanpa harus jauh-jauh mencari tempat lain. Selain itu menyediakan 2 tipe ruangan untuk smoking dan non-smoking dan keduanya memiliki fasilitas dan sepsifikasi yang sama, khususnya ruangan smoking disediakan utilitas ruangan yang dapat mengurangi

resiko asap pada ruangan dengan penggunaan air purifier serta perawatan berkala agar ruangan berkesan terawat dan terjaga.

## 1.5 Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan *Game Center* ini, berikut merupakan unsur penting yang diadakan dalam proyek *Game Center* yang akan dibuat :

### a. *Game Center ( PC dan Console Game)*

Merupakan ruangan utama dan inti dari *Game Center*. Dikarenakan populernya warnet untuk zaman sekarang, PC gaming diminati banyak orang, dikarenakan kinerjanya dan multitaskingnya yang lebih tinggi daripada hardware lainnya seperti *Video Game Console, Smart Phone*, dll. Selain dapat bermain game, warnet pada umumnya bisa didesain untuk banyak kegunaan, seperti, nonton, browsing data, dll. Selain ada ruangan *PC game & Internet Hall, Game Center* ini memiliki variasi dari alat media bermain yang disediakan, juga yang jarang ditemui pada tempat umum, yaitu dengan mengadakan ruangan khusus untuk dapat bermain *Video Game Console* yang terbagi dalam 3 jenis console games. Refensi keberagaman ini dipengaruhi dengan adanya konsep dari *Video Game* berjudul *Hyperdimension Neptunia*. Ruangan PC dan *Console Game* dibagi menjadi 2 ruangan merokok dan tidak merokok.

### b. *Cafe*

Tempat istirahat sekaligus tempat makan para pengunjung *Game Center*. Tempat dimana orang memesan makanan dan minuman. Salah satu fasilitas ruangan yang dibutuhkan dan dicari orang tiap harinya selama melakukan aktivitas. Terbuka secara umum untuk semua pengunjung *Game Center* maupun semua pengunjung lainnya.

### c. *Retail*

*Retail* atau toko barang ini merupakan bagian dari *Game Center* yang menjual berbagai barang koleksi *hobby*, barang-barang koleksi diantaranya adalah mainan, *action figure*, dan *merchandise* yang bertema *game, film*, dll. Dan juga retail yang cocok bagi para fans atau kolektor dapat membeli barang yang berhubungan dengan judul-judul *video game*, yang memiliki produk seperti, mainan, aksesoris, serta

barang-barang dengan tema dari seri-seri *video game* yang cukup dikenal.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Menjelaskan Latar belakang, Identifikasi Masalah, Ide gagasan perancangan, Manfaat perancangan, serta Ruang lingkup perancangan. Lima hal dasar utama perancangan *Game Center* ini.

### **BAB 2 FASILITAS GAME CENTER, VIDEO GAME, KONSEP HYPERDIMENSION NEPTUNIA**

*Game Center* yang akan dirancang dengan baik harus diperlengkap dengan literatur serta pengetahuan dasar dan *standard Game Center* yang baik. Dasar-dasar yang akan digunakan untuk membuat sumber ide semua fasilitas, pemilihan desain yang berdasarkan dengan teori yang ada dan cocok untuk dibuat untuk tema dan konsep *Game Center* ini. Selain itu juga berisi konsep pilihan dan studi banding.

### **BAB 3 DESKRIPSI DAN ANALISA OBJEK STUDI**

Bab ini akan membahas mengenai susunan-susunan sistematis dasar yang berpengaruh di dalam aktifitas yang akan dirancang dalam bangunan ini, mendata semua susunan organisasi sampai rancangan serta kebutuhan yang akan dipakai sebagai tahap pelaksanaan aktifitas dari bangunan *Game Center* ini.

### **BAB 4 PERANCANGAN GAME CENTER DENGAN KONSEP VIDEO GAME “HYPERDIMENSION NEPTUNIA”**

Perancangan interior akan dibahas secara tuntas pada bab ini, mengenai denah general, denah khusus, konsep penerapan, serta detail karakter-karakter tiap ruangan yang didesain.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir akan berisi kesimpulan dan saran tentang apa yang telah dibuat serta harapan penulis terhadap rancangannya.