

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Dimensi Kursi <i>Gaming</i>	10
Gambar 2.2 Standar ukuran meja komputer	12
Gambar 2.3 Dimensi Keyboard Standard	13
Gambar 2.4 Dimensi CPU <i>Case</i>	13
Gambar 2.5 Gaming Mouse (Anker High Precision)	14
Gambar 2.6 Manajemen kabel yang disembunyikan dalam list tambahan	15
Gambar 2.7 Manajemen kabel yang disembunyikan dibawah lantai yang telah dinaikan	15
Gambar 2.8 Manajemen kabel yang disembunyikan dalam meja	15
Gambar 2.9 ergonomi bar	21
Gambar 2.10 keterangan ergonomi bar	22
Gambar 2.11 sirkulasi bar	22
Gambar 2.12 ergonomi meja makan tiga orang	23
Gambar 2.13 sirkulasi bar berdasarkan kepadatan pengunjung	23
Gambar 2.14 keterangan sirkulasi bar berdasarkan kepadatan pengunjung	23
Gambar 2.15 jarak basic yang diperlukan dari counter makan	24
Gambar 2.16 sirkulasi counter makan	24
Gambar 2.17 sirkulasi antar meja	25
Gambar 2.18 sirkulasi antar meja 2	25
Gambar 2.19 sirkulasi antar meja 3	25
Gambar 2.20 sirkulasi untuk penyandang difabel	26
Gambar 2.21 sirkulasi meja makan dua rang	26
Gambar 2.22	27
Gambar 2.23	27
Gambar 2.24 sirkulasi meja makan dua orang	27
Gambar 2.25 sirkulasi meja untuk penyandang difabel	28
Gambar 2.26 sirkulasi meja makan untuk anak balita	28

Gambar 2.27 sirkulasi antar meja untuk waiter	28
Gambar 2.28 sirkulasi minimum antar dua meja	29
Gambar 2.29 sirkulasi untuk servis antar dua meja	29
Gambar 2.30 sirkulasi antar dua meja diagonal.....	29
Gambar 2.31 standar ukuran meja untuk penyandang difabel.....	30
Gambar 2.32 sirkulasi meja makan lingkaran dan sekitarnya	30
Gambar 2.33 Dimensi yang disarankan untuk meja yang berbentuk lingkaran berdasarkan jumlah tempat duduk	31
Gambar 2.34 tinggi dari optimal penglihatan customer.....	32
Gambar 2.35 tinggi untuk penglihatan customer terhadap suatu display	32
Gambar 2.36 jarak antar counter.....	33
Gambar 2.37 jarak counter 2.....	33
Gambar 2.38 jarak display counter berukuran medium.....	34
Gambar 2.39 counter dengan ukuran yang rendah	34
Gambar 2.40 ukuran counter tinggi	35
Gambar 2.41 ukuran dan jarak sirkulasi didalam counter	35
Gambar 2.42 sirkulasi untuk rak penyimpanan	36
Gambar 2.43 jarak untuk penyimpanan barang yang tergantung	36
Gambar 2.44 sirkulasi display majalah atau buku	36
Gambar 2.45 jarak dan sirkulasi counter pembungkusan barang	37
Gambar 2.46 Counter Strike : Global Offensive <i>gameplay</i>	38
Gambar 2.47 Overwatch <i>gameplay</i>	38
Gambar 2.48 <i>Far Cry 3 gameplay</i>	38
Gambar 2.49 Dragon Nest <i>gameplay</i>	39
Gambar 2.50 Dragon Nest <i>gameplay</i>	39
Gambar 2.51 Tree of Savior <i>gameplay</i>	40
Gambar 2.52 Saint Heaven City (Dragon Nest)	40
Gambar 2.53 Klaipeda (Tree of Savior)	40

Gambar 2.54 Orsha (Tree of Savior)	41
Gambar 2.55 Heroes of the Storm <i>gameplay</i>	42
Gambar 2.56 Dota 2 <i>gameplay</i>	42
Gambar 2.57 League of Legend <i>gameplay</i>	42
Gambar 2.58 CSGO <i>gameplay</i> Dust II	43
Gambar 2.59 Suasana permainan Counter Strike;Global Offensive.....	46
Gambar 2.60 DotA 2 <i>Gameplay</i>	47
Gambar 2.61 DotA 2 Map	49
Gambar 2.62 Kota Prontera	50
Gambar 2.63 Peta Kota Prontera	51
Gambar 2.64 Cyberia Digitar Lounge	51
Gambar 2.65 Arena Tournamen	52
Gambar 2.66 Arena.....	53
Gambar 2.67 Penataan meja dan perangkat komputer.....	53
Gambar 2.68 Jalur kabel	54
Gambar 2.69 Area <i>retail</i>	54
Gambar 2.70 Aktifitas di lounge.....	55
Gambar 3.1 Letak The Secret Factory Outlet	57
Gambar 3.1 Struktur Organisasi <i>Game Center</i>	62
Gambar 3.2 Blocking lantai satu.....	66
Gambar 3.3 Blocking lantai dua	67
Gambar 3.4 Zoning lantai satu.....	67
Gambar 3.5 Zoning lantai dua	68
Gambar 3.6 Suasana Ruang	72
Gambar 3.7 Suasana ruang	72
Gambar 3.8 Contoh material kayu ekspos	73
Gambar 3.9 Crates	73
Gambar 3.10 Contoh penggunaan desain crates menjadi pintu	74

Gambar 3.11 Kota Prontera	74
Gambar 3.12 Contoh paving yang akan digunakan	75
Gambar 3.13 Contoh suasana ruang <i>café</i>	75
Gambar 3.14 Contoh suasana ruang area bermain standard	76
Gambar 3.15 Contoh penggunaan material kaca	76
Gambar 3.16 Material HPL	77
Gambar 3.17 Material akrilik.....	77
Gambar 3.18 Contoh material tempered glass	77



ABSTRAK

Pada era modern ini, kemajuan teknologi semakin pesat dan memunculkan berbagai alat maupun fasilitas yang mendukung pekerjaan dan kegiatan manusia, termasuk kebutuhan akan hiburan. Saat ini, banyak pilihan hiburan yang menjadi selingan ditengah kepenatan manusia, salah satunya yaitu *video game*. Para pemain *video game* ini biasa kita sebut dengan istilah *Gamers*. *Gamers* biasanya memiliki sifat yang santai, mereka suka bermain, menyukai hal yang membuat mereka nyaman. Ketika mereka merasa nyaman dan bermain *game*, mereka biasanya akan lupa waktu dan bahkan lupa makan. Terkadang jika sudah ‘asyik’ bermain *game*, mereka malas mencari makan di tempat yang jauh, bahkan jika memungkinkan mereka akan senang jika bisa makan sambil bermain. Untuk menunjang fasilitas yang dibutuhkan oleh para *gamers* ini, peneliti membuat *game center*. Konsep dari *game center* ini pun akan menggabungkan tipe *game* yang sangat diminati oleh *gamers* seperti MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), FPS (*First Person Shooter*), dan MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*).

Kata Kunci : *Video game*, *gamers*, *moba*, *fps*, *mmorpg*, konsep, *game center*, desain



ABSTRACT

In this modern, technology has been advance very fast and bring up new tools or facilities that support human work and activities including need of entertainment. This day, there are many entertainment choices that can be used when human was got a lot of stress from work or other. One of it is video game. The user that play video game usually named gamers. Gamers characteristic normally is relax person, love to play video game, like many other things that make them comfortable. When they feel comfortable and play game, they normally forget about the time and often forget to eat. Sometimes, when they have fun with video game they are to lazy to search for food to eat in the long distance place, even if possible they really happy if they can eat while they play video game. To support their needs, facility is needed, so researcher want to create a game center to support their facilities. Concept from this game center will combine 3 type of game that gamer normally play, such as MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), FPS (First Person Shooter), and MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game).

Keywords : video game, gamers, moba, fps, mmorpg, concept, game center, design

