

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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*. Untuk sebagian orang, *video game* memang hanya sebagai selingan atau hiburan saja, tetapi tidak sedikit juga orang yang menganggap *video game* adalah kebutuhan mutlak, bahkan menjadi mata pencaharian mereka dan telah menjadi bagian dari hidup mereka.

Komunitas *game* sendiri semakin besar setiap harinya, ini dapat dilihat pada mulai bertumbuhnya warung internet (warnet), dan tempat untuk bermain *game* atau membeli *game* lainnya. Hal ini pun ditandai dengan mulai berkembangnya Komunitas *Game* yang semakin besar. Selain itu mulai muncul persaingan yang dikemas menjadi suatu ajang kompetisi. Salah satu contoh kompetisi *game* terbesar di dunia adalah e-sports. Menurut Senz Houston (23), pemilik Revival e-Sports, pendapatan di dunia e-Sports dikabarkan mencapai dua milyar USD dengan rata-rata 250 juta dollar pertahunnya. Hal ini menandakan bahwa komunitas *game* itu sendiri bukan main-main dan bahkan semakin berkembang.

Di kota Bandung, tidak sedikit orang yang memiliki minat dalam bidang *game* dari yang hanya sekedar hobi, sampai tim-tim yang mulai berkembang. Dengan potensi tersebut, Bandung belum mempunyai fasilitas khusus yang dapat memenuhi kebutuhan PC *gamers* untuk berkumpul, unjuk ajang kompetisi, dan bermain dengan nyaman, terutama bagi para *gamers* yang akan maupun telah membentuk tim dan berpotensi menjadi tim profesional.

Game memiliki banyak tipe jika dilihat dari cara bermainnya (*gameplay*). Biasanya orang datang ke warnet untuk mencari koneksi internet, LAN, atau teman. Maka *game* yang ada di warnet sebagian besar

adalah *game* yang membutuhkan fasilitas tersebut. *Game* yang membutuhkan internet adalah *game* online atau biasanya bertipe MMO (Massively Multiplayer Online). Tipe *game* online yang biasa dimainkan adalah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing *Game*), FPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter), atau MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) seperti RO (Ragnarok Online), DN (Dragon Nest), CS;GO (Counter Strike ; Global Offensive), atau DOTA 2. Selain itu, dari beberapa jenis *game* tersebut, ada beberapa yang dapat dimainkan bersama teman dengan menggunakan LAN.

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. Maka untuk itu, diperlukan fasilitas yang memudahkan mereka untuk makan yaitu adanya *café* yang menyediakan makanan cepat atau mudah untuk dimakan dan dalam jarak yang dekat.

Kelompok *gamers* penyuka MMORPG biasanya akan senang berkumpul dengan kelompoknya sendiri, mereka telah sering bermain di dunia *game* bersama-sama, maka dari situ timbul keinginan untuk berkumpul di dunia nyata dan membicarakan *game* kesukaan mereka atau bermain bersama. Jika dilihat dari sifat tersebut, mereka membutuhkan suatu tempat yang membuat mereka nyaman berkumpul dan bermain bersama. Fasilitas yang dapat diberikan kepada mereka adalah *café*, serta area bermain yang memungkinkan mereka bermain *game* kesukaan mereka di satu tempat bersama-sama.

Gamers yang menekuni bidangnya untuk menjadi profesional juga senang berkumpul, tetapi mereka tidak memiliki kelompok (*guild*) sendiri seperti pemain *game* MMORPG. Mereka biasanya bermain *game* tipe FPS atau MOBA yang merupakan *game* yang biasa dijadikan ajang kompetisi karena *game* ini merupakan pertandingan menang kalah antara dua tim. Para

gamers yang senang atau menekuni tipe *game* ini biasanya membentuk timnya sendiri yang biasanya terdiri dari lima sampai enam orang. Jika ada tim yang akan mengikuti turnamen, mereka biasanya berlatih dengan serius dan intens. Mereka membutuhkan tempat yang nyaman untuk berlatih, membicarakan strategi tim mereka, maupun beristirahat. Untuk itu, ada satu fasilitas yang dapat mendukung mereka yaitu suatu ruang VIP yang menyediakan perangkat komputer untuk satu tim beserta dengan *lounge* yang bisa dijadikan tempat mereka beristirahat sambil menyusun strategi. Salah satu kelebihan dari fasilitas ini adalah privasi yang lebih agar mereka lebih mudah untuk berkomunikasi antar pemain.

Semua fasilitas diatas merupakan kebutuhan dari para *gamers* yang dapat dirangkum menjadi satu kesatuan yaitu *Game Center*. *Game Center* ini dibuat untuk memfasilitasi tiga hal yang dibutuhkan oleh para *gamers*, yaitu tempat berkumpul, tempat bermain, dan tempat untuk berlatih. Perancangan *Game Center* ini diharapkan dapat membantu para pecinta *game* PC atau disebut *PC Gamers* di Bandung dapat dengan mudah menyalurkan hobi atau bakat mereka, sehingga menghasilkan tim-tim profesional yang semakin berkembang dan sukses.

Game Center ini akan dibuat dengan konsep Teleports Aisle. Dengan konsep ini, diharapkan user yang menggunakan fasilitas ini merasa seakan-akan berada di dunia *game*. Dunia *game* yang dimaksud diambil dari tiga tipe *game* yang biasa dimainkan di *game center* yaitu MMORPG, FPS, dan MOBA. Konsep ini dimaksudkan agar user merasakan sensasi berpindah dari satu dunia ke dunia lainnya seperti teleport didalam *game*. Hal ini sesuai dengan sifat *gamers* pada umumnya yang menyukai hal yang menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, didapatkan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Para *gamers* memiliki berbagai aktifitas seperti bermain, berkumpul, dan berlatih. Sehingga, mereka membutuhkan fasilitas yang dapat memenuhi aktifitas tersebut.
2. Para *gamers* menyukai suatu hal yang menyenangkan (*fun*). Sehingga mereka akan merasa nyaman berada ditempat yang menyenangkan (*fun*).
3. Kebanyakan *gamers* dapat menatap layar komputer dalam hitungan jam, sehingga mereka membutuhkan pencahayaan yang cukup untuk mengurangi resiko kerusakan mata.
4. Dalam satu area bermain akan berisi 80 unit komputer untuk 80 orang yang bermain beberapa permainan yang berbeda, sehingga mereka memerlukan pengendalian kebisingan yang baik agar tidak saling mengganggu didalam area maupun luar area bermain.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang suatu fasilitas yang dapat mewedahi berbagai aktifitas para *gamers*?
2. Bagaimana merancang fasilitas yang memiliki suasana yang menyenangkan agar para *gamers* merasa nyaman dan senang berada di tempat tersebut?
3. Bagaimana pencahayaan yang baik untuk area bermain yang dapat mengurangi resiko kerusakan mata bagi penggunanya?
4. Bagaimana pengendalian kebisingan yang baik didalam maupun luar area bermain?

1.4 Ide dan Gagasan

Ide dan gagasan dalam perancangan *Game Center* ini didapat berdasarkan kebutuhan dan keinginan para *Gamers*. *Game Center* ini akan di desain dengan konsep ‘Teleports Aisle’ yang menggambarkan seakan-akan pengguna berpindah ke tempat yang memiliki suasana yang berbeda dalam ke-tiga fasilitas utama yaitu area bermain standard, area bermain VIP, dan *cafe* menurut tiga tipe *game* yang umum dimainkan oleh para *gamers* di warnet, yaitu MOBA, FPS, dan MMORPG. Tipe-tipe *game* tersebut diwakilkan dengan *game* yang melegenda dari masing-masing tipe yaitu DOTA 2 untuk tipe MOBA, Counter Strike;Global Offensive (CSGO) untuk tipe FPS, dan Ragnarok Online (RO) untuk tipe MMORPG. *Game Center* ini memiliki pembagian area sebagai berikut:

- Area bermain standard (*smoking, non smoking, dan battle arena*)
Area bermain standard di desain dengan tipe MOBA yang memiliki sifat timwork namun memiliki privasinya per-individu. Di area ini juga terdapat area untuk arena yang sesuai dengan tipe MOBA yang merupakan *battle* atau pertarungan. Area bermain standard akan dibagi menjadi dua jenis yaitu *smoking* dan *non smoking* yang akan di adaptasi dari arena *game* DotA 2 yaitu *Radiant* (tim hijau) dan *Dire* (tim merah).
- Area bermain VIP
Area bermain VIP diadaptasi dari tipe *game* FPS. Ruang ini merupakan ruang yang memiliki privasi lebih dari area bermain standard, seperti halnya *game* FPS yang lebih eksklusif yaitu memiliki visual seolah-olah dari mata pemain itu sendiri. Selain itu, *game* ini merupakan *game* yang mengutamakan kecepatan, ketepatan, dan ketelitian sang pemain. Oleh karena itu, jika ingin benar-benar menguasai *game* ini pemain harus sering bermain atau berlatih untuk mengasah kecepatan, ketepatan dan ketelitian mereka. Karakter tersebut cocok diterapkan dalam area bermain VIP karena ruang ini dikhususkan untuk *gamers* yang ingin berlatih dengan intensif. Perangkat komputer yang disediakan hanya sejumlah satu tim dalam setiap ruang dan memiliki fasilitas tambahan seperti *lounge* untuk mereka

beristirahat sekaligus membicarakan strategi mereka ataupun makan. Area ini akan di desain menurut suasana *game* CSGO yaitu peperangan.

- *Café*

Area *Café* akan di desain berdasarkan tipe MMORPG yang memiliki sifat berkumpul dan bersosialisasi. Sifat tersebut cocok dengan *café* yang dapat memfasilitasi para *gamers* untuk berkumpul dan mengobrol. Suasana *café* akan di desain seperti *game* RO yaitu suasana outdoor seperti kota Prontera.

- *Retail*

Retail merupakan fasilitas tambahan yang memenuhi kebutuhan para *gamers* akan perangkat mereka. *Retail* ini akan menjual berbagai aksesoris *gaming* seperti *mouse*, *keyboard*, *headset*, *mousepad*, dan aksesoris lainnya. Fasilitas ini diharapkan dapat mempermudah para *gamers* dalam membeli perangkat atau voucher *game* sekaligus menjadi keuntungan sendiri bagi *Game Center* ini.

1.5 Manfaat Perencanaan

Adapun manfaat dari perancangan *Game Center* ini yaitu:

1. Merancang suatu fasilitas yang dapat mewadahi berbagai aktifitas para *gamers* seperti bermain, berkumpul, dan berlatih.
2. Merancang fasilitas yang memiliki suasana yang menyenangkan agar para *gamers* merasa nyaman dan senang berada di tempat tersebut.
3. Merancang pencahayaan yang baik untuk area bermain yang dapat mengurangi resiko kerusakan mata bagi penggunanya.
4. Merancang area bermain yang memiliki pengendalian kebisingan yang baik didalam maupun luar area tersebut.

1.6 Ruang Lingkup Perencanaan

Agar perancangan ini lebih terarah dan berjalan dengan baik, maka perlu dibuat suatu lingkup perencanaan. Adapun ruang lingkup perencanaan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas yang dirancang antarlain area bermain, *café*, dan *retail*.
2. Area bermain dibagi menjadi dua macam yaitu standard dan VIP.
3. *Café* terdiri dari bar dan *lounge*.
4. *Retail* dirancang untuk menjual *gaming accessories* atau voucher *game*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini mengacu pada sistematika penulisan, adapun sistematika penulisan yang dimaksud adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ide dan gagasan, manfaat perancangan, ruang lingkup perencanaan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang pengertian *game*, ergonomi, dan penjelasan tentang tipe-tipe *game* seperti FPS, MMORPG, dan MOBA.

BAB III DESKRIPSI PERANCANGAN PC ONLINE GAME CENTER BANDUNG

Bab ini menjelaskan tentang *site*, *programming*, kebutuhan ruang, *zoning blocking*, *bubble diagram*, implementasi konsep, dan ide implementasi pada perancangan.

BAB IV PERANCANGAN PC ONLINE GAME CENTER BANDUNG

Bab ini menjelaskan tentang hasil perancangan dan konsep yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang solusi permasalahan yang telah diterangkan dalam BAB I dan saran penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber referensi yang telah digunakan oleh penulis dalam menyusun laporan ini.