

## ABSTRAK

Bermain merupakan salah satu cara *refreshing* yang disukai oleh semua umur dan kalangan. Bermain juga dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu. Fasilitas ini dibuat di Bandung karena Bandung merupakan kota yang memiliki kemajuan pesat di bidang kreativitas. Maka dari itu muncul ketertarikan mendesain *Refreshing Facilities* di Bandung dengan fasilitas permainan, *retail*, dan *pastry* yang dapat memenuhi kebutuhan *refreshing* masyarakat jaman ini.

Perancangan *Refreshing Facilities* ini menggunakan tema dan konsep tertentu untuk menciptakan suasana *fun* dan *refreshing*. Tema dari tempat ini adalah **balon udara** yang melambangkan terbang tinggi, setinggi imajinasi membawa dirimu seperti orang yang berbahagia menaiki balon udara yang terbang tinggi. Tema balon udara ini juga dihubungkan dengan konsep *Wanderlust Journey* yang berarti perjalanan panjang dengan keinginan kuat untuk menikmati dunia. Selain itu, bentuk desain geometris dan warna – warna yang tidak monoton juga membangkitkan rasa fun pada area permainan ini. Sirkulasi tiap area juga memiliki keterikatan dalam bentuk balon udara sehingga pengunjung dapat merasakan ketertarikan antar ruang. Simpulan pada fasilitas ini adalah tema dan konsep yang sesuai dapat memberikan kesan fun dan refreshing sesuai dari tujuan fasilitas ini.

Kata kunci : fun, refreshing, bermain, permainan, bandung

## **ABSTRACT**

*Playing is one way of refreshing that is liked by all ages and circles. Playing can also improve certain skills and abilities. These facilities will locate in Bandung because Bandung is a city that has a rapid progress in the field of creativity. Therefore, there is an interest in designing Refreshing Facilities in Bandung with playing area, retail and pastry that can fulfilled the needs of refreshing by today's society.*

*This Refreshing Facilities design uses certain themes and concepts to create fun and refreshing atmosphere. The theme of this place is **hot air balloon**, as high as the imagination carrying you like a happy person flying with hot air balloon. The theme of hot air balloon is connected with the concept **Wanderlust Journey**, which means a long journey with a strong desire to enjoy the world. In addition, geometric shapes design and colors that are not monotonous also evoke the sense of fun in this game area. The circulation of each area also has an attachment in the form of a hot air balloon so that visitors can feel the connection between rooms. The conclusion on these facilities is the theme and the appropriate concept can give the impression of fun and refreshing according to the purpose of this facility.*

*Keywords: fun, refreshing, play, game, bandung*

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR BAGAN .....	ix

### **BAB I PENDAHULUAN**

Latar Belakang Masalah .....	1
Identifikasi Masalah .....	2
Ide Perancangan .....	2
Rumusan Masalah .....	3
Tujuan Perancangan .....	3
Manfaat Perancangan .....	3
Ruang Lingkup Perancangan .....	4
Sistematika Penulisan .....	4

### **BAB II LITERATUR PADA GAME REFRESHING CENTER**

2.1. <i>Game</i> .....	6
2.1.1. Definisi <i>Game</i> .....	6
2.1.2. Teori Permainan .....	7
2.1.3. Jenis – Jenis Permainan .....	8
2.1.4. Definisi Bermain .....	9

2.1.5. Manfaat Bermain <i>Game</i> .....	9
2.2. Definisi <i>Refreshing</i> .....	11
2.2.1. Cara <i>Refreshing</i> .....	11
2.2.2. Manfaat <i>Refreshing</i> .....	12
2.3. Standar Fasilitas .....	14
2.3.1. Area Bermain .....	14
2.3.2. <i>Pastry</i> .....	15
2.3.3. <i>Retail</i> .....	16
2.5. Konsep Perancangan .....	27
2.6. Studi Banding.....	30
2.6.1. Waterbom Bali .....	30
2.6.1. <i>Next Level, PVJ</i> .....	35
<b>BAB III</b>	
<b>PROGRAM PERANCANGAN DAN DESKRIPSI PROYEK</b>	
<b><i>GAME REFRESHING FASILITIES</i></b>	
3.1. Deskripsi Proyek.....	37
3.2. Deskripsi Site .....	37
3.2.1 Data Umum.....	37
3.2.2 Analisis Site .....	37
3.3. Analisa Site dan Bangunan .....	38
3.4. Analisa Fungsi.....	40
3.4.1 Identifikasi User .....	40
3.4.2 Struktur Organisasi .....	41
3.4.3 <i>Job Description</i> .....	42

3.4.4 <i>Flow Activity</i> .....	43
3.5. Fasilitas atau Fungsi Ruang .....	44
3.5.1. Fasilitas atau Fungsi Ruang .....	44
3.5.2 Tabel Kebutuhan Ruang .....	45
3.5.3 <i>Zoning &amp; Blocking</i> .....	47
3.6. Implementasi Konsep .....	48
3.6.1. Konsep Utama .....	48
3.5.2 Konsep Pendukung .....	48
3.7. Sketsa Ide .....	50
<b>BAB IV</b>	<b>KONSEP WANDERLUST JOURNEY PADA PERANCANGAN</b>
	<b><i>REFRESHING FACILITIES</i></b>
4.1. Implementasi Konsep Pada Objek Studi .....	52
4.1.1 Tema Perancangan .....	52
4.1.2 Konsep Perancangan .....	52
4.2. Perancangan Desain .....	58
4.2.1 Perancangan General .....	58
4.2.2 Perancangan Denah Khusus .....	62
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>
5.1. Kesimpulan .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>72</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA WEBSITE</b> .....	<b>73</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Sirkulasi <i>Pastry</i> .....	15
Gambar 2.2. Ergonomi <i>Retail</i> .....	26
Gambar 2.3. <i>Hot Air Balloon</i> .....	29
Gambar 2.4. Denah Waterbom Bali .....	30
Gambar 2.5. <i>Mellow Rides</i> .....	31
Gambar 2.6. <i>Moderate Rides</i> .....	32
Gambar 2.7. <i>Extreme Rides</i> .....	33
Gambar 2.8. <i>Attractions</i> .....	33
Gambar 2.9. <i>Foodcourt</i> .....	34
Gambar 2.10. <i>Retail</i> .....	35
Gambar 2.11. <i>Next Level</i> .....	36
Gambar 3.1. <i>Zoning Blocking Lantai Ground</i> .....	47
Gambar 3.2. <i>Zoning Blocking Lantai 1</i> .....	47
Gambar 3.3. <i>Zoning Blocking Lantai 2</i> .....	48
Gambar 3.4. Bentuk Balon Udara Tampak Depan .....	49
Gambar 3.5. Pusat Balon Udara .....	49
Gambar 3.6. Ragam Warna pada Balon Udara .....	50
Gambar 3.7. Ragam Warna pada Keranjang Balon Udara .....	50
Gambar 3.8. Sketsa <i>Pastry</i> .....	50
Gambar 3.9. Sketsa Area Eropa .....	51
Gambar 4.1. Shime torii .....	53
Gambar 4.2. Ise torii.....	53
Gambar 4.3. Kashima torii .....	54

Gambar 4.4. Kasuga torii .....	54
Gambar 4.5. Panjat Pinang.....	55
Gambar 4.6. Santorini .....	58
Gambar 4.7. Permainan Labirin.....	58
Gambar 4.8. Denah General Lantai 1.....	59
Gambar 4.9. Denah General Lantai Dasar .....	60
Gambar 4.10. Denah General Lantai 2.....	61
Gambar 4.11. Potongan General A-A' dan B-B' .....	62
Gambar 4.12. Denah Khusus Area Permainan Asia .....	63
Gambar 4.13. Potongan Denah Khusus Area Permainan Asia .....	64
Gambar 4.14. <i>Ceiling Plan</i> Denah Khusus Area Permainan Asia.....	65
Gambar 4.15. Denah Khusus Area Kolam.....	66
Gambar 4.16. <i>Ceiling Plan</i> Area Kolam.....	66
Gambar 4.17. Potongan Area Kolam.....	67
Gambar 4.18. Denah <i>Maze</i> .....	68
Gambar 4.19. <i>Ceiling Plan Maze</i> .....	69
Gambar 4.20. Denah Khusus <i>Pastry</i> dan <i>Retail</i> .....	70
Gambar 4.21. <i>Ceiling Plan Pastry</i> dan <i>Retail</i> .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Analisis <i>Site</i> .....	38
Tabel 3.2. Tabel Fasilitas Ruang.....	44
Tabel 3.3. Tabel Kebutuhan Ruang .....	45





## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. Struktur Organisasi Kid Zania .....	61
Bagan 3.2. Struktur Organisasi .....	61
Bagan 3.2. <i>Flow Activity</i> Penunjang .....	63
Bagan 3.2. <i>Flow Activity</i> Staff .....	63

