

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Board game telah dimainkan dalam banyak kebudayaan dan masyarakat sepanjang sejarah. Beberapa diantaranya bahkan mendahului perkembangan keaksaraan pada masa awal peradaban. Sejumlah situs sejarah penting, artefak dan dokumen yang ditentukan memperlihatkan adanya permainan *board game* pada masa-masa permulaan. Perkembangan board game sangat signifikan dalam semua aspek dan komponen. Mulai dari cerita permainan yang beragam, tema permainan, mekanik yang bervariasi hingga estetika menjadi unsur pembeda tiap *board game*. Dari tahun 1990 hingga sekarang, tercatat ada setidaknya 7 *board game* asal luar negeri yang bertemakan Indonesia contohnya board game Papua, Java, Indonesia, Borneo, Batavia, dan *expedition* Sumatra. Semua *game* tersebut dibuat oleh German, namun tidak satupun buatan orang Indonesia. Isi dari permainannya sendiri bisa dibilang tidak banyak menceritakan tentang Indonesia selain hanya untuk referensi visualnya saja.

Saat ini *board game* di Indonesia sudah berkembang, dengan tema-tema yang lebih mengeksplor muatan lokal yang dekat dengan masyarakat. Acara *board game* yang beragam di kota-kota besar dari mulai pameran, seminar, *workshop* sampai kompetisi nasionalnya dan industri *board game* bermunculan selain itu, board game sudah mulai banyak dimainkan. Di Indonesia terbukti sudah banyak pelaku industri kreatif yang serius menekuni dibidang board game salah satunya adalah Manikmaya Games. Saat ini para designer tanah air mulai bermunculan dan bergabung dengan komunitas Manikmaya Games dan mulai menceritakan Indonesia melalui board game yang seru. Kini di Indonesia telah menjadi populer, berbagai judul *board game* yang didesain lebih dari sekedar media hiburan. Namun sampai saat ini Manikmaya Games belum mempunyai sebuah tempat yang benar-benar memfasilitasi para komunitasnya.

Di sisi lain, masih banyak orang yang belum mengenal *board game*, terutama *board game* Indonesia. Kebanyakan orang hanya mengenal jenis *board game* buatan luar negeri seperti halma dan monopoli tetapi jarang sekali orang tahu tentang adanya produk *board game* buatan Indonesia yang mengangkat tema Indonesia dan mempunyai nilai edukasi bagi yang memainkannya. Selain itu, masih banyak pula orang yang belum mengetahui manfaat dari bermain *board game*, padahal *board game* memiliki banyak sekali manfaat seperti dapat membuat para pemainnya bersosialisasi secara nyata, baik dengan pemain yang lebih muda usianya, hingga pemain yang lebih tua, sehingga dapat menyatukan segala usia. Selain itu, pemain *board game* juga dapat mempelajari pengambilan keputusan, mengajarkan kesabaran, menerima kemenangan dan kekalahan (www.toyscity.co.id, bermain dan belajar board game bersama anak).

Semakin majunya arus globalisasi dan terlalu banyaknya kehidupan asing yang masuk ke Indonesia turut mempengaruhi cara bermain, terutama cara bermain pada anak. Saat ini anak-anak mulai memainkan gadget dan melupakan permainan-permainan klasik seperti *board game*. Pengetahuan anak-anak di era moderen ini terhadap *board game* sangat kurang sekali, saat ini anak-anak lebih sering memainkan permainan lewat *handphone*, padahal bermain *board game* secara langsung dapat membuat mereka belajar banyak hal dan dapat melatih motorik kasar pada anak-anak. Dibandingkan dengan bermain *game* lewat *gadget*, bermain *board game* lebih mendekatkan anak-anak kepada orang tua dan teman-temannya.

Sebagai salah satu kota besar di Indonesia, Bandung menjadi salah satu kota yang sedikit demi sedikit mulai menyadari manfaat yang dihadirkan oleh *board game*, sehingga peminatnya mulai banyak, dan muncullah Manikmaya Games ini di Bandung sehingga dapat dilihat dari maraknya judul-judul board game bertema Indonesia yang banyak dirilis oleh Manikmaya Games.

1.2 Identifikasi Masalah

Masih banyak orang yang belum mengenal *board game*, terutama *board game* Indonesia. Kebanyakan orang hanya mengenal jenis *board game* buatan luar negeri seperti halma dan monopoli tetapi jarang sekali orang tahu tentang adanya produk *board game* buatan Indonesia yang mengangkat tema Indonesia dan mempunyai nilai edukasi bagi yang memainkannya. Semakin majunya arus globalisasi dan terlalu banyaknya kehidupan asing yang masuk ke Indonesia turut mempengaruhi cara bermain, terutama cara bermain pada anak. Saat ini anak-anak mulai memainkan gadget dan melupakan permainan-permainan klasik seperti *board game*. Pengetahuan anak-anak di era moderen ini terhadap *board game* sangat kurang sekali, saat ini anak-anak lebih sering memainkan permainan lewat *handphone*.

Saat ini *board game* di Indonesia sudah berkembang, dengan tema-tema yang lebih mengeksplor muatan lokal yang dekat dengan masyarakat. Acara *board game* yang beragam di kota-kota besar dari mulai pameran, seminar, *workshop* sampai kompetisi nasionalnya dan industri *board game* bermunculan selain itu, *board game* sudah mulai banyak dimainkan. Di Indonesia terbukti sudah banyak pelaku industri kreatif yang serius menekuni dibidang *board game* salah satunya adalah Manikmaya Games, namun sampai saat ini Manikmaya Games belum mempunyai sebuah tempat yang benar-benar memfasilitasi para komunitasnya.

1.3 Gagasan Perancangan

Berdasarkan fenomena tersebut, maka terbentuklah sebuah ide untuk membuat *Manikmaya Board Game Community Center* yang dapat memfasilitasi para komunitas manikmaya board game baik itu anak-anak, remaja, hingga dewasa untuk dapat bermain dengan menyenangkan. Dan menambah pengetahuan mereka tentang produk board game Indonesia. *Community center* ini akan dirancang dengan adanya fasilitas *café* dan galeri.

Area *café* dibuat untuk dapat menyatukan semua usia dalam menikmati permainan *board game*. Di *café* ini selain untuk menikmati makan dan minum juga untuk bermain *board game* buatan Indonesia bersama teman maupun keluarga. Area galeri bertujuan untuk menyimpan dan memamerkan perkembangan *board game* Indonesia dan sejarah perkembangan *board game* buatan manikmaya.

Manikmaya *Board Game Community Center* ini akan dibuat dengan gaya desain setiap area akan dibuat dengan bentuk yang terdapat dalam karakter-karakter game manikmaya. Ada beberapa *game* yang akan diterapkan dalam mendesain area, hal ini dibuat agar menciptakan kesan yang lebih unik dan tidak monoton, terlebih untuk memperkenalkan beberapa *game* manikmaya yang menjadi unggulan, hal ini dibuat agar menciptakan kesan yang lebih unik dan tidak monoton misalnya penggunaan warna-warna yang akan diterapkan mengadopsi warna yang ceria seperti kuning, orange, biru cerah dan ditambah dengan penggunaan warna netral seperti coklat dan putih, ini bertujuan untuk menciptakan hal yang seimbang nya. *Game* ini dipilih dan disesuaikan dengan area yang akan di desain.

Terdapat juga berbagai fasilitas pendukung, yakni galeri *board game*, Area ini berupa pajangan macam-macam *board game* produk dari Manikmaya dan *board game* buatan desainer Indonesia yang bekerjasama dengan Manikmaya, *game* yang disediakan mulai dari produk yang terbaru hingga yang paling lama telah dirilis. Lalu ada juga area turnamen yang memfasilitasi para pengunjung untuk mengikuti acara turnamen dan mencoba *game* yang baru dirilis, selain digunakan sebagai tempat untuk melakukan turnamen, dapat pula digunakan sebagai area untuk melakukan acara-acara rutin Manikmaya. Terdapat juga area *Retail* yang disediakan untuk menjual berbagai macam *board game* produk dari manikmaya, dan yang terakhir adalah *workshop* sebagai tempat pelatihan untuk para komunitas atau orang umum yang ingin mempelajari cara membuat desain *board game*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa hal, sebagai berikut :

1. Perancangan interior game board community center yang seperti apakah yang dapat memberikan kesan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan para komunitas tersebut?
2. Perancangan interior game board community center yang seperti apakah yang dapat memberikan nilai edukasi tentang keragaman Indonesia terhadap pengunjung anak-anak maupun dewasa?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas :

1. Membuat perancangan *interior game board community center* yang menyenangkan dengan menerapkan gaya *mamphis* dan merancang ruangan yang sesuai dengan kebutuhan para komunitas *manikmaya games* tersebut.
2. Membuat perancangan *interior game board community center* yang dapat memberikan edukasi dan pengetahuan tentang keragaman Indonesia melalui motif-motif batik Indonesia.

1.6 Manfaat Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, berikut ini akan dipaparkan garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah dibahas, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk memperkenalkan produk dari *Manikmaya Games* yang merupakan *Board Game Publisher* pertama di Indonesia.
2. Untuk memperkenalkan jenis-jenis *board game* asal Indonesia.

3. *Board game center* sebagai sarana untuk mendekatkan lagi hubungan antar keluarga dan teman agar tidak melulu memainkan gadget.
4. Untuk memberikan pelajaran praktik melalui media *board game* yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi anak belajar dan bersosialisasi.
5. Untuk memfasilitasi komunitas *Manikmaya Games* dengan mendesain *Manikmaya Board Game Community Center* yang menarik.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

1. *Lobby*

Fasilitas pengunjung untuk bertanya mengenai fasilitas yang ada di *Manikmaya Board Game Community Center*, disini pula tempat membeli tiket terusan untuk masuk ke area lain selain area *café*. Pada area ini, pengunjung dipersilahkan bila ingin didampingi oleh orang yang ahli dalam memainkan *game board* untuk lebih memudahkan pengunjung memilih permainan apa saja yang sebaiknya mereka mainkan.

2. *Café*

Area ini disediakan untuk orang-orang yang ingin menikmati waktu luang mereka untuk mengobrol Bersama teman dan keluarganya sambil memesan makanan dan minuman. Pada area ini disediakan juga macam-macam *game board* untuk pengunjung dapat mencoba memainkan permainan tersebut dengan tingkat kesulitan yang paling rendah sampai sulit.

3. *Galeri Game Board*

Area ini berupa pajangan macam-macam *board game* produk dari Manikmaya dan *board game* buatan desainer Indonesia yang bekerjasama dengan Manikmaya, game yang disediakan mulai dari produk yang terbaru hingga yang paling lama telah dirilis. Area ini disediakan untuk anak-anak yang belum mengetahui jenis-jenis permainan *board game* buatan Indonesia dan cara bermainnya seperti apa dan untuk orang dewasa yang ingin melihat

perkembangan permainan *board game* buatan Indonesia dari merk Manikmaya agar lebih mengenal beraneka macam jenis-jenis *board game* Indonesia yang mengangkat tema kebudayaan Indonesia dan keseharian orang Indonesia.

4. Ruang *personal trainer*

Area ini disediakan untuk para personal trainer game yang akan mengajarkan para pengunjung bermain permainan board game Indonesia, sehingga pengunjung tidak akan kebingungan bagaimana cara bermainnya.

5. Turnamen area

Terdapat sebuah turnamen area yang memfasilitasi para pengunjung untuk mengikuti acara turnamen dan mencoba game yang baru dirilis, selain digunakan sebagai tempat untuk melakukan turnamen, dapat pula digunakan sebagai area untuk melakukan acara-acara rutin Manikmaya lainnya.

6. *Retail*

Disediakan juga sebuah *retail*, yakni sebuah toko yang menjual berbagai macam *board game* produk dari manikmaya tersebut, sehingga jika pengunjung berminat untuk memiliki produk Manikmaya tersebut, dapat membelinya di area *retail*.

7. *Workshop*

Area ini digunakan sebagai tempat pelatihan untuk para komunitas atau orang umum yang ingin mempelajari cara membuat desain *board game* mereka sendiri.

8. Ruang pemilihan *Games*

Area ini digunakan untuk menyimpan *game* dan terdapat orang yang mengatur dan mendata siapa dan apa saja game yang sedang dipinjam untuk dimainkan di area *café* tersebut.

9. Dapur

Area dapur ini terbagi menjadi dua buah area, yakni dapur kotor dan area *pantry*. Dapur kotor berfungsi sebagai aktivitas mengolah dan menyediakan bahan makanan atau pangan sedangkan *pantry* adalah area dapur bersih dimana tempat penyimpanan makanan yang sudah jadi dan akan diberikan ke konsumen.

10. Gudang

Terdapat dua buah gudang, yakni gudang untuk penyimpanan bahan makanan dan juga gudang untuk tempat penyimpanan alat-alat kebersihan.

11. Ruang istirahat pegawai

Ruangan ini merupakan fasilitas pegawai untuk beristirahat dari pekerjaan mereka.

12. Ruang Ibadah

Ruang ibadah disediakan untuk umat muslim menunaikan solat saat mereka sedang berada di *Manikmaya game board community center*.

13. Toilet

Terdapat tiga jenis toilet, yakni toilet untuk pengunjung anak-anak, untuk pengunjung orang dewasa dan juga untuk staf dan karyawan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan laporan Perancangan *Manikmaya Board Game Community Center* di Jakarta yaitu sebagai berikut :

BAB. 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dari objek perancangan,identifikasi masalah, gagasan rancangan,

rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, serta sistematika penulisan yang digunakan.

BAB.2 LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan mengenai landasan teori dalam mendesain café game board, definisi mengenai objek perancangan, standar-standar kebutuhan ruang dan ergonomi ruang.

BAB.3 DESKRIPSI OBJEK STUDI

Bab ini mendeskripsikan mengenai proyek perancangan yang akan dikerjakan, site bangunan yang akan dipakai, analisis daerah sekitar site, studi banding fungsi sejenis, programming serta implementasi konsep yang akan digunakan.

BAB. 4 PERANCANGAN

Bab ini mendeskripsikan mengenai perancangan daripada proyek yang dikerjakan dari mulai pengaplikasian konsep terhadap desain dari mulai bentuk, pola, warna dan material yang digunakan.

BAB. 5 PENUTUP