

Abstrak

Bandung, 4 Mei 2018

.....
Andi Putera Hartanto

Asus ROG Community Centre adalah sebuah proyek fasilitas yang timbul sebagai pemecahan dari isu sebagai tempat berkumpul komunitas Asus ROG di Bandung. Karena dirasakannya tidak ada tempat khusus yang memfasilitasi komunitas tersebut, maka proyek ini diharapkan dapat menjadi solusi. Fasilitas yang disediakan oleh proyek ini meliputi tempat retail, customer service, lounge, bar, game area. Sehingga pengunjung yang belum mengerti atau mengetahui tentang Asus ROG ini juga dapat mengunjungi proyek ini dan dapat menjadi anggota/member agar komunitas Asus ROG juga dapat berkembang di wilayah Bandung ini. Proyek ini memiliki tujuan untuk merancang sebuah community centre yang dapat mempertahankan identitas Asus ROG didalam desainnya, serta untuk memenuhi kebutuhan pengunjung yang sudah tahu tentang Asus ROG maupun yang sudah sebagai komunitas. Dengan menciptakan perancangan interior yang bernuansa futuristik dan bentukan - bentukan asimetris serta ide desain yang mengacu kepada (produk) Asus ROG pada elemen - elemen interior seperti dalam pencahayaan, furniture dan elemen desain lainnya, supaya dapat menerapkan konsep Republic of Cyber Champion dan tetap memertahankan identitas Asus ROG pada perancangan Asus ROG Community Centre ini..

Abstract

Asus ROG Community Centre is a facility project that arises as a solution of the issue as a gathering place of Asus ROG community in Bandung. Because there is no special place to facilitate the community, this project is expected to be a solution. The facilities provided by the project include retail spots, customer service, lounge, bar, game area. So that visitors who do not understand or know about Asus ROG is also able to visit this project and can become a member, aslo Asus ROG community can also develop in this area of Bandung. The project aims to design a community center that maintains the identity of Asus ROG in its design, as well as to fullfill the needs of visitors who do not know about Asus ROG and who are already as a community. By creating futuristic interior designs and asymmetric formations and design ideas referring to Asus ROG products in interior elements such as in lighting, furniture and other design elements, in order to apply the Republic of Cyber Champion concept and retain identity Asus ROG on the design of Asus ROG Community Centre.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
Bab I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ide/Gagasan Perancangan	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Tujuan	4
1.5.2 Manfaat	5
1.6 Ruang Lingkup Perancangan	5
Bab II TINJAUAN PUSTAKA ASUS ROG COMMUNITY CENTRE	7
2.1 ASUS ROG	7
2.1.1 Republic of Gamers.....	8
2.2 Penjelasan Fasilitas	10
2.2.1 Community Centre	10
2.2.2 Retail	17
2.2.3 Game	20
2.2.4 Ergonomi	21
2.2.5 Pencahayaan	24
2.2.6 Lounge	27
2.3 Konsep	28
2.3.1 Republic	29
2.3.2 Cyber	30
2.3.3 Champion	31
2.3.4 Asymmetric	32
2.3.6 Futuristic	33
2.4 Studi Banding	33
Bab III DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN PROYEK COMMUNITY CENTRE	40

3.1 Deskripsi Proyek	40
3.2 Analisa Fisik	41
3.3 Analisa Fungsi/Bangunan	43
3.3.1 Analisis site dan bangunan	44
3.4 Karakter User	51
3.4.1 Flow Activity.....	51
3.5 Programing	52
3.5.1 Bubble diagram	52
3.5.2 Tabel kebutuhan ruang	53
3.6 Ide Implementasi Konsep	53
Bab IV PERANCANGAN ASUS ROG COMMUNITY CENTRE	54
4.1 Retail Area	63
4.2 Bar and Gaming Area	69
Bab V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76



DAFTAR TABEL

Tabel 3.5.2 kebutuhan ruang	53
-----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Area Asus ROG	40
Gambar 2.3 Asus ROG Store Jakarta	40
Gambar 2.4 Asus ROG Store Jakarta (2)	41
Gambar 2.5 Game Area Asus ROG Store Jakarta	41
Gambar 2.6 Studi Image Asus ROG Store	42
Gambar 2.7 Retail Asus ROG Store	42
Gambar 2.8 Studi Image Asus ROG Store	43
Gambar 2.9 Studi Image Retail Asus ROG Store	43
Gambar 2.10 Studi Image Retail Asus ROG Store	44
Gambar 3.1 Denah Lt. 3 Festival Citylink (2).....	49
Gambar 3.2 Denah Bioskop XXI	50
Gambar 3.3 Facade Bangunan.....	51
Gambar 3.4 Loker Bioskop	51
Gamabr 3.5 Bagian Dalam Bioskop	52
Gamabr 3.6 Bagian Dalam Bioskop 2	52
Gamabr 3.7 Bagian Dalam Bioskop 3	53
Gambar 3.8 Studi Image 1.....	60
Gambar 3.9 Studi Image 2	61
Gambar 3.10 Studi Image 3	61
Gambar 3.11 Studi Image 4	62
Gambar 3.12 Studi Image 5	62
Gambar 3.13 Studi Image 6	63
Gambar 3.14 Studi Image 7.....	63
Gambar 3.15 Studi Image 8	63
Gambar 3.16 Studi Image 9	64
Gambar 3.17 Studi Image10	64
Gambar 3.18 Studi Image 11.....	64
Gambar 3.19 Studi Image 12	65
Gambar 3.20 Studi Image 13	65
Gambar 3.21 Studi Image 14	66
Gambar 3.22 Studi Image 15	66
Gambar 3.23 Studi Image 16	67
Gambar 3.24 Studi Image 17	67
Gambar 3.25 Studi Image 18	68
Gambar 3.26 Denah Retail	70
Gambar 3.27 Ceiling Retail	71
Gambar 3.28 Potongan Retail 1	71
Gambar 3.29 Potongan Retail 2	71
Gambar 3.30 Detail Interior Dinding	72
Gambar 3.31 Inspitasi Desain	72

Gambar 3.32 Desain Pilar	73
Gambar 3.33 Perspektif 1	73
Gambar 3.34 Perspektif 2	73
Gambar 3.35 Perspektif 3	74
Gambar 3.36 Denah Bar and Game Area.....	75
Gambar 3.37 Ceiling Bar and Game Area	76
Gambar 3.38 Potongan Bar and Game Area 1	76
Gambar 3.39 Potongan Bar and Game Area 2	77
Gambar 3.40 Meja Game	77
Gambar 3.41 Perspektif 4	78
Gambar 3.42 Perspektif 5	78
Gambar 3.43 Perspektif 6	79

