

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi semakin maju dan meluas sehingga teknologi pun ikut berkembang pesat. Masyarakat mulai beradaptasi mengikuti teknologi, terlihat dengan tingginya penggunaan gadget pada kalangan generasi milenium. Perkembangan teknologi ini meliputi perkembangan perangkat seperti komputer, laptop, dan gadget lainnya.

Perkembangan teknologi dalam bidang komputer dapat dirasakan oleh masyarakat, dengan banyaknya perusahaan yang bergerak di bidang itu. Salah satunya adalah merk yang cukup terkenal dan banyak penggunanya di Indonesia, yaitu Asus. ASUS adalah perusahaan terdepan dalam era digital terbaru dengan portfolio produk yang ekstensif yang termasuk notebook, netbook, motherboard, kartu grafis, drive optikal, desktop PC, server, solusi wireless, ponsel, dan perangkat jaringan. Dengan inovasi dan komitmen pada kualitas, Desain ASUS dan produk rancangannya memenuhi kebutuhan digital di rumah, kantor dan perorangan dengan sempurna. ASUS telah memenangkan 3.268 penghargaan pada tahun 2009 dan telah diakui secara luas merevolusi industri PC dengan Eee PC™. Dengan staff global lebih dari sepuluh ribu orang dan tim desain R&D berkualitas dunia, pergantian perusahaan pada tahun 2008 adalah 8.1 milyar U.S dollar. ASUS termasuk dalam 100 ranking pada BusinessWeek's InfoTech 100, dan telah berada dalam jajaran tersebut berturut – turut selama 12 tahun dari tahun 1997.

Asus memiliki satu produk dagang andalan mereka yang bergerak dalam bidang game, yaitu Asus ROG. ROG sendiri merupakan singkatan dari *Republic Of Gamer*, merupakan produk yang menjual laptop khusus

game. Laptop ROG memiliki spesifikasi khusus berbeda dengan laptop Asus pada umumnya dikarenakan laptop ROG mendukung penggunanya untuk bermain game dengan laptop mereka seperti bermain di PC/komputer.

Asus ROG ini membuka ROG store pertama mereka di Jakarta, dan pada 5 Oktober 2016 Republic Of Gamer (ROG) Store, membuka juga cabang di Bandung tepatnya di Bandung Electronic Centre (BEC) lantai 1 blok AC 03-05. Berdasarkan observasi, penulis mengambil kesimpulan bahwa orang – orang di Bandung banyak yang berminat pada laptop Asus ROG, sehingga Asus melihat peluang tersebut dan membuka storenya di Kota Bandung ini. Sehingga penulis ingin menggunakan peluang tersebut untuk membuat Asus ROG *Community Centre* ini. Penulis ingin membuat tidak hanya store untuk jual – beli saja, tapi dapat menjadi tempat berkumpul bagi para pecinta ROG ataupun gamers di Bandung.

Setiap orang maupun barang terkenal pasti memiliki penggemar, begitu pula dengan Asus ROG ini mereka mempunyai penggemar yang bernama ASUSROGIndonesia. ASUSROGIndonesia merupakan grup penggemar Asus ROG yang bergerak di dunia maya menggunakan Facebook. Mereka adalah penggemar dari ROG di Indonesia, dan kerap kali datang berkumpul, khususnya di Bandung sebagai target penulis.

Menurut hasil riset yang dilakukan oleh penulis mealui media internet biasanya komunitas banyak bergerak hanya di dunia maya dan jarang bertemu langsung pada dunia asli. Kemudian komunitas Asus ROG sendiri (di Bandung) sudah jarang berkumpul. Penulis ingin membuat tempat untuk para gamer dapat bermain tanpa merasa seorang diri saja, tapi dapat bermain dengan teman dekat atau berkenalan dengan orang baru. Penulis berniat membuat tempat *Community Centre* yang juga disediakan tempat untuk berjualan seperti retail dan ada area khusus untuk

komunitas Asus ROG dapat berbincang – bincang satu dengan yang lainnya dengan nyaman, memberikan fasilitas yang mendukung untuk *Community Centre* ini. Kemudian disediakan juga area khusus untuk para gamers dapat bermain game kesukaan mereka, dan juga dapat dijadikan tempat diselenggarakan event ketika event itu sedang diselenggarakan, sehingga Asus ROG *Community Centre* ini dapat digunakan lebih maksimal dan terasa lebih hidup.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Sekarang sudah banyak komunitas gamer yang memiliki hobi yang sama, hanya saja mereka bertemu hanya didunia maya, sehingga kurangnya tempat berkumpul untuk komunitas secara offline.
2. Komunitas Asus ROG sudah jarang berkumpul dan menyelenggarakan event.

1.3 Ide/Gagasan Perancangan

Asus ROG *Community Centre* ini memiliki beberapa fasilitas, seperti area retail untuk berjualan, area café untuk komunitas berkumpul dan berbincang – bincang, area event atau tournament. Di area depan *Community Centre* ini akan dibuat tempat/meja khusus untuk demo, dilengkapi perangkat gaming seperti *PC* desktop gaming, keyboard dan mouse gaming. Ini diharapkan agar menarik perhatian pengunjung yang melihatnya dan tertarik untuk mengunjungi *Community Centre* ini. Kemudian dibuat area untuk berjualan khusus untuk produk Asus ROG seperti, laptop ROG, aksesoris berupa mouse dan keyboard dan juga *PC* desktop keluaran Asus ROG. Setelah itu ada area kumpul yang disediakan sofa nyaman menunjang pengunjungnya untuk duduk dan bersantai. Area ini dimaksudkan untuk penggunaanya agar dapat berinteraksi social satu dengan yang lainnya dengan nyaman, terdapat juga tempat untuk membeli

makanan ataupun minuman agar kebutuhan pengunjung terpenuhi. Area ini juga diharapkan dapat menjadi tempat bersosialisasi untuk komunitas yang biasanya hanya berkomunikasi lewat dunia maya saja, sehingga tempat ini bisa menjadi basecamp untuk komunitas Asus ROG Indonesia yang berlokasi di Bandung.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang desain interior ASUS ROG *Community Centre* di kota Bandung dengan tetap mempertahankan identitas Asus ROG?
2. Bagaimana menerapkan tema *Cyber* dan konsep *Republic of Cyber Champion* pada perancangan Asus ROG *Community Centre* di kota Bandung?
3. Bagaimana merancang desain interior Asus ROG *Community Centre* yang dapat memnuhi kebutuhan dua user?

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan

1. Untuk merancang fasilitas untuk komunitas Asus ROG di kota Bandung dengan desain interior *Community Centre* yang mampu membuat desain dengan tetap mempertahankan identitas Asus ROG tersebut.
2. Untuk merancang *Community Centre* yang dapat menerapkan tema *Cyber* dan konsep *Republic of Cyber Champion* pada perancangan Asus ROG *Community Centre* di kota Bandung.
3. Untuk merancang interior Asus ROG *Community Centre* yang dapat memnuhi kebutuhan dua user (sudah tahu dan tidak tahu).

1.5.2 Manfaat

1. Bagi mahasiswa desain interior

- a. Menambah masukan baik data maupun tata cara merancang interior Asus ROG *Community Centre* di kota Bandung yang benar dan sesuai dasar perancangan desain interior.
 - b. Menambah masukan tentang interior *Community Centre* di kota Bandung.
2. Institusi
 - a. Hasil rujukan menambah bahan rujukan untuk perancangan berikutnya khususnya Desain Interior.
 3. Bagi Pemerintah Kota
 - a. Dengan dibangunnya *Community Centre* di kota Bandung mampu menambah target pendapatan daerah, meningkatkan produktifitas sumber daya manusia.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Batasan perancangan user untuk Asus ROG *Community Centre* adalah laki – laki dan perempuan berusia 17 – 30 tahun.

Ruang lingkup fasilitas yang akan dirancang adalah berupa *retail, lounge, game area, customer service*, dan kantor.

Retail area dipakai untuk berjualan produk khusus Asus ROG seperti laptop gaming andalan mereka, aksesoris gaming seperti mouse, mousepad, keyboard, headphone/headset, motherboard, graphic card, monitor dan juga *PC gaming ROG*.

Lounge akan dipakai untuk user dapat berkumpul dan berbincang – bincang dengan santai. Disediakan sofa yang nyaman dan juga *coffee table* serta bar untuk memesan minuman ataupun makanan. Lounge ini akan dibuat menjadi area pusat diantara fasilitas penunjang lainnya karena akan terjadi aktifitas sosial antar user, baik member (komunitas) ataupun untuk user yang belum mengetahui tentang komunitas Asus ROG atau tentang Asus ROG itu sendiri.

Game area akan digunakan sebagai area bermain game para user, baik digunakan hanya untuk sekedar bermain saja dengan user lainnya atau

digunakan untuk event game tertentu seperti turnamen kecil. Game area ini hanya difasilitasi dengan meja panjang dan kursi saja, tidak terdapat perangkat game seperti laptop gaming atau PC. Jadi user harus membawa sendiri laptop Asus ROG mereka untuk bermain, berbeda dengan ruangan game untuk event. Ruangan untuk event tertentu seperti turnamen kecil, disediakan PC gaming terbaru dan perangkat lainnya, sehingga kualitas untuk para kontestan akan terjaga.

Terdapat juga customer service untuk membantu user jika terdapat masalah pada produk Asus ROG yang mereka punya. Seperti membetulkan laptop yang mengalami kerusakan, dan sebagainya.

Terakhir ada kantor untuk karyawan dan manager yang bertugas. Seperti ada loker untuk karyawan untuk menaruh barang, dan ruang pantau untuk kamera CCTV.

