

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi masyarakat pun mendapat perkembangan yang semakin signifikan. Perkembangan tersebut salah satunya berasal dari keuntungan dengan keberadaan *Game center*. *Game center* adalah sebuah tempat menyewakan computer beserta sambungan internet yang khusus digunakan untuk permainan dalam jaringan. Adapula pengertian lain dari *Game center* yaitu pengembangan dari warnet atau warung internet, karena selain menyediakan koneksi internet, *Game center* juga menyediakan berbagai *game* online maupun offline. Dengan keberadaan *Game center* ini memudahkan untuk anak-anak hingga orang dewasa dapat dengan mudah memperoleh informasi dan pengetahuan melalui internet. Masyarakat juga mendapatkan keuntungan yaitu dengan mudahnya memperoleh informasi dengan keberadaan *Game center* sekaligus mendapatkan hiburan dengan adanya *game online*.

Dengan adanya perkembangan teknologi, berdirinya *Game center* yang memiliki akses *Internet* yang cepat akan mempengaruhi pola perilaku, interaksi sosial, cara berpikir masyarakat bahkan nilai-nilai sosial yang ada. Teknologi yang semakin maju mempermudah kehidupan mereka. Perilaku masyarakat menjadi lebih modern dan masyarakat lebih cepat dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Interaksi sosial masyarakat tidak hanya di dunia nyata, tetapi mereka juga dapat berinteraksi di dunia maya dan memperoleh banyak teman serta relasi. Sehingga interaksi sosial mereka semakin luas yang tentunya juga mempengaruhi pola pikir atau cara berpikir masyarakat itu sendiri.

Menurut Manuekke Castell menyatakan bahwa *Internet* adalah teknologi yang mencerdaskan penggunanya. Temuan survey menyatakan bahwa solusi dominan yang dipilih pengguna *Internet* di Indonesia ketika ada masalah *Internet* adalah dengan pergi ke warnet (44%), (Parlindungan Marius, 2015). Di Indonesia terutama khususnya dikota Bandung keberadaan *Game center* yang sudah didirikan masih kurang memadai. Pada umumnya untuk merancang sebuah *Game center* yang baik, diperlukan juga sebuah fasilitas yang menunjang kenyamanan ruangan, dan suasana yang nyaman dan sehat bagi para penggemar *Game center*. Di kota Bandung *Game center* yang sudah ada hanya memiliki fasilitas terbatas, sebatas area fasilitas ruang komputer atau *Rental Game* tanpa variasi media untuk dimainkan selain komputer. Fasilitas dalam sebuah tempat ber*Internet* / bermain *game* seperti *Game center* harus memiliki fasilitas yang dapat memuaskan para pengguna dari segi ergonomi, pencahayaan, penghawaan, dan suasana ruangnya.

1.2 Identifikasi masalah

- Terdapat banyak *Game center* dikota Bandung tetapi tidak memiliki fasilitas yang memadai.
- Diperlukannya sebuah atmosfer interior sebuah *Game center* yang menunjang suasana saat bermain *game*.
- Bagaimana pengaplikasian konsep PCB (Printed Circuit Board) di dalam perancangan *Game center* ini.
- Menciptakan perubahan mendasar pada sebuah ruang smoking yang memiliki banyak PC di dalam ruangnya.

1.3 Ide / gagasan perancangan

Game center memiliki beberapa fasilitas untuk mendukung berbagai kegiatan para *client*. Fasilitas tersebut terbagi menjadi 2 yaitu :

- Fasilitas utama pada *Game center* yaitu ruangan *Personal Computer game VVIP room, Personal Computer game VIP room, Personal Computer area smoking, Personal Computer area non smoking, Console Game area smoking, dan Console Game area non smoking.*
- Fasilitas pendukung yang terdapat pada *Game center* yaitu , *Drink Bar, cafe, retail, toilet, dan mushola.*

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah *Game center* yang memiliki interior yang menunjang aktivitas bagi para penggunanya?
2. Bagaimana merancang sebuah *Game center* yang memiliki fasilitas lengkap yang dibutuhkan oleh para pencinta *Game*?
3. Bagaimana merancang sebuah *Game center* yang memiliki area smoking yang baik dan tetap memiliki fasilitas yang baik?

1.5 Tujuan perancangan

1. Merancang sebuah *Game center* yang memiliki atmosfer PCB (Printed Circuit Board) dengan banyak fasilitas.
2. Melalui elemen-elemen desain interior yang terdapat pada *Game center* ini, diharapkan dapat membuat pengguna lebih tertarik untuk mengunjungi dan menikmati suasana interior bangunan ini.

1.6 Manfaat perancangan

1. *Game center* menjadi tempat yang dapat memenuhi kebutuhan para pencinta *game* yang ingin bermain dengan nyaman seperti layaknya menggunakan *personal computer* sendiri.
2. *Game center* menjadi tempat yang dapat memenuhi kebutuhan para pencinta *game* yang ingin bersantai dan memenuhi kebutuhan saat bermain *game* digital, *game online* maupun *offline*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab yang terperinci sebagai berikut:

BAB I :PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, ide gagasan atau ide perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II : STUDI LITERATUR MENGENAI GAME CENTER

Bab ini akan menjelaskan mengenai teori, pengertian, permasalahan, kajian literatur dan standar-standar umum dan ergonomis sebuah *Game Center*.

BAB III : DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN GAME CENTER

Bab ini akan menjelaskan mengenai analisa fisik dari objek studi untuk perancangan, identifikasi *user*, struktur organisasi, *flow activity*, dan *zoning blocking* ruangan dan penjelasan mengenai konsep proyek yang akan digunakan.

BAB IV : PERANCANGAN INTERIOR GAME CENTER

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil perancangan interior yang dikaitkan dengan rumusan masalah, tema, dan konsep yang dipilih dalam bentuk penjelasan berserta gambar desain yang akan diterapkan dalam layout ruang dan penempatan elemen-elemen desain.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapat dari perancangan tugas akhir mengenai *Game center*.

