

ABSTRAK

Kini, *video game* bukan lagi sekedar permainan semata. Namun *video game* telah beranjak profesional menjadi salah satu cabang olahraga resmi. Ketika sedang bermain games, konsumen yang pada umumnya kaum muda mengharapkan koneksi internet yang stabil dan berkecepatan tinggi, sehingga saat bermain tidak terjadi lag (koneksi yang tersendat), delay (respon yang telat), ataupun disconnected (jaringan terputus). Selain itu untuk menunjang selama bermain games membutuhkan perangkat komputer hardware (layar monitor, mouse, keyboard, speaker) dan software (VGA card, processor) yang memadai juga kelengkapan games. Ruang tempat bermain yang nyaman didukung perlengkapannya seperti kursi dan meja yang nyaman sehingga tidak membuat para gamers merasa kelelahan ataupun merasakan sakit pada bagian-bagian tubuhnya. Dengan adanya fasilitas kursi dan meja yang nyaman, dapat membuat para gamers dapat bermain dengan lebih berkonsentrasi dalam waktu yang lama. Konsumen pun mengharapkan harga yang sesuai dengan fasilitas yang bisa didapat. Namun minimnya fasilitas game pc center di Bandung menjadi salah satu penyebab atlet lokal kurang dapat bersaing di level internasional.

Kata Kunci: Game Center , Furnitur, Kenyamanan, fasilitas, game.

ABSTRACT

Now, video games are no longer mere games. But video games have gone on professional to become one of the official sports. When playing games, consumers who generally expect a stable and high-speed internet connection, so when playing does not happen lag (delayed connection), delay (late response), or disconnected (network lost). In addition to support during playing games requires a computer hardware device (screen monitors, mouse, keyboard, speakers) and software (VGA card, processor) is also adequate completeness games. The comfortable playroom is backed with amenities such as comfortable chairs and tables that do not make gamers feel fatigued or feel pain in their body parts. With the facility of comfortable chair and table, can make the gamers can play with more concentrate in a long time. Consumers also expect the price in accordance with the facilities that can be obtained. But the lack of pc game center facilities in Bandung to be one cause of local athletes less able to compete at the international level.

Keywords : Game center , facility, furniture, comfortable , game

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Abstrak	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel	viii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Gagasan Perancangan	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
Bab 2 Landasan Teori <i>International Game Center</i>	8
2.1 Tinjauan Umum <i>Game Center</i>	8
2.1.1 <i>Game</i>	8
2.1.2 <i>Online Game</i>	9
a. Sejarah Dan Perkembangan <i>Game Online</i>	9
b. Perkembangan <i>Game</i>	9
2.1.3 <i>E - Sport</i>	10
2.1.4 <i>Game Center</i>	11
2.1.5 <i>Cyber Café</i>	12
2.1.6 Standar Pencahayaan	13
2.1.7 Standar Akustik	15
2.1.8 Sistem Penghawaan	16
2.1.9 Studi Ergonomi <i>Game Center</i>	23
2.2 <i>Café</i>	26
2.3 Studi Ergonomi <i>Café</i>	31
2.4 Studi Banding	35
2.4.1 <i>Imortal Electronic Sport Internet Café</i>	35
2.4.2 <i>DIGI GAMES / DGS ULTIMATE</i>	37
2.4.3 <i>Struktur Organisasi DIGI Games</i>	40
2.4.4 <i>Komunitas DIGI Games</i>	45
Bab 3 Deskripsi Objek Studi <i>International Game Center</i>	46
3.1 Deskripsi Proyek	46
3.1.1 Analisa Tampak Dan Bangunan	47
3.1.2 Analisa Site	50
3.1.3 Analisa Bangunan	54
3.1.4 Analisa Fungsi	56
3.2 <i>Identifikasi User</i>	57
3.3 <i>Programing</i>	57
3.3.1 Tabel Kebutuhan	57
3.3.2 <i>Zoning Blocking</i>	59
3.3.3 <i>Bubble Diagram</i>	60
3.4 Ide Implementasi Konsep	60
3.4.1 Tema Perancangan	61
3.4.2 Konsep Perancangan	61

3.4.3. Implementasi Konsep.....	63
a. Konsep Warna.....	63
b. Konsep Bentuk.....	64
c. Konsep Material.....	64
d. Konsep Pencahayaan	64
e. Konsep Penghawaan	65
Bab 4 Interior Game PC Center Dengan Konsep Time And Space	66
4.1 Penerapan Konsep Desain.....	66
Bab 5 Simpulan Dan Saran	74
5.1 Simpulan	74
5.2 Saran	75
Daftar Pustaka.....	
Lampiran.....	



Daftar Gambar

Gambar 1 : Direct Light	14
Gambar 2 : Semi Direct Light.....	15
Gambar 3 : General Diffus Light	15
Gambar 4 : Semi Indirect Light	16
Gambar 5 : Indirect Light	16
Gambar 6 : Ergonomi Manusia Dalam Menggunakan Meja dan Kursi Komputer	23
Gambar 7 : Ergonomis Meja dan Kursi Komputer	24
Gambar 8 : Ergonomis Kursi Komputer	25
Gambar 9 : Ergonomis Kursi Komputer dengan Headset	25
Gambar 10 : Ergonomis Jarak Manusia ke Komputer	25
Gambar 11 : Jarak Bersih Sirkulasi	27
Gambar 12 : Pengaturan Meja Secara Pararel	28
Gambar 13 : Pengaturan Meja Secara Diagonal	28
Gambar 14 : Pengaturan Jalan	29
Gambar 15 : Zona Jarak	30
Gambar 16 : Sirkulasi Berdasarkan Penempatan Pintu	30
Gambar 17 : Ergonomis Meja Makan Bulat Dan Kursi Makan	31
Gambar 18 : Ergonomis Meja Makan Persegi dan Kursi Makan Berdasarkan Jumlah Tempat Duduk	32
Gambar 19 : Ergonomis Sirkulasi Café	32
Gambar 20 : Jarak Ideal dan Ketinggian Meja Makan	33
Gambar 21 : Jarak Bersih Pelayan dan Sirkulasi	33
Gambar 22 : Jalur Pelayanan Antar Kursi	34
Gambar 23 : Jalur Pelayanan Antar Meja	34
Gambar 24 : Jarak Bersih Minimal Tanpa Sirkulasi	35
Gambar 25 : Tampak Depan IESIC	36
Gambar 26 : Area Gamers IESIC	37
Gambar 27 : Logo Digi Games (Versi Lama)	38
Gambar 28 : Logo Digi Games (Versi Baru)	38
Gambar 29 : Struktur Organisasi DIGI Games	40
Gambar 30 : Komunitas DIGI Games	45
Gambar 31 : Façade Secret Factory Outlet	47
Gambar 32 : Site Secret Factory Outlet	48
Gambar 33 : RSKGM, Rumah Dinas TNI AU, Resto Riung Sari	48
Gambar 34 : Denah Secret Factory Outlet	49
Gambar 35 : Potongan Secret Factory Outlet	49
Gambar 36 : Zoning Denah Secret Factory Outlet	59
Gambar 37 : Bloking Denah Secret Factory Outlet	60
Gambar 38 : Bubvle Diagram	60
Gambar 39 : Study Image	62
Gambar 40 : Study Image	62
Gambar 41 : Study Image	63
Gambar 42 : Study Image warna	64
Gambar 43 : Study Image Bentuk	65
Gambar 44 : Study Image Material	65
Gambar 45 : Study Image Pencahayaan	66

Gambar 46 : Denah General Layout Lantai 1	67
Gambar 47 : Denah General Layout Lantai 2	67
Gambar 48 : Tampak Potongan General.....	68
Gambar 49 : Denah Lobby.....	68
Gambar 50 : Potongan Lobby.....	69
Gambar 51 : Perspektif 1 Lobby.....	69
Gambar 52 : Denah Turnament dan Lounge.....	70
Gambar 53 : Potongan Turnament dan Lounge.....	70
Gambar 54 : Perspektif Turnament dan Lounge.....	71
Gambar 55 : Denah Reguler Area.....	72
Gambar 56 : Potongan Reguler Area.....	72
Gambar 57 : Perspektif Reguler Area.....	73



Daftar Tabel

Tabel 1 : Intensitas Cahaya Ruang Terhadap Efek Psikologis	17
Tabel 2 : Tabel Kelebihan dan Kekurangan Studi Banding IESIC	37
Tabel 3 : Tabel Kelebihan dan Kekurangan Studi Banding DIGI.....	40
Tabel 4 : Analisa Site.....	53
Tabel 5 : Analisa Bangunan.....	56
Tabel 6 : Tabel Kebutuhan Ruang	59

