

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game, sebuah kata yang cukup familiar di telinga masyarakat segala usia. Istilah yang secara harfiahnya berarti permainan tersebut, identik dengan berbagai macam bentuk permainan yang bisa dimainkan oleh masyarakat segala usia. Biasanya game dimainkan pada sebuah *gadget* atau seperangkat alat tertentu, baik secara offline maupun online alias terkoneksi Internet. Game-game tersebut mempunyai grafis yang biasa saja, kotak-kotak. Industri game di Indonesia pada jaman tahun 90-an tersebut memang belum berkembang, karena pelaku hanya berperan sebagai distributor. Setelah Nintendo pada awal 90-an, PlayStation mulai pelan-pelan naik dengan grafis yang semakin bagus.

Setelah era game console tersebut, pada tahun 2000, masuklah era game online. Para pelaku industri game pun tidak hanya sekedar menjadi distributor, tetapi kini menjadi publisher. Game dari luar negeri, tetapi dipasarkan di negeri sendiri dengan hak eksklusif. Beberapa game seperti *Ragnarok Online* dan *GunBound* menjadi primadona, era *game online* di PC dimulai. Seiring perubahan zaman dan teknologi, perkembangan industri game di dunia ternyata menciptakan potensi bisnis dengan nilai yang cukup luar biasa, hingga triliunan rupiah, termasuk di Indonesia."Berbicara soal perkembangan industri game di Indonesia bisa ditarik pada masa sekitar 15 tahun lalu. Waktu itu sudah mulai kelihatan ramainya game konsol seperti Nintendo, Playstation, dll. Zaman itu pelaku industri game di Indonesia kebanyakan hanya sebagai distributor, karena masih era

game konsol," tutur Ketua Umum Asosiasi Game Indonesia (AGI) Andi Suryanto kepada *Bisnis*, belum lama ini. Saat itu, lanjutnya, belum ada developer atau pengembang game lokal di Indonesia, karena pada waktu itu, kebanyakan masyarakat juga lebih banyak memainkan game bajakan, karena terkait dengan tingginya disparitas harga antara harga kaset game original dengan bajakan. "Setelah era game konsol, masuklah era game online, sekitar awal 2000-an. Di sini juga mulai bermunculan namanya publisher, yakni perusahaan atau individu yang memiliki hak eksklusif untuk menerbitkan atau memasarkan setiap judul game. Saat itu kebanyakan produk game-nya memang masih buatan luar negeri," ujarnya. Dia mencontohkan salah satu game online yang cukup menyita perhatian pecinta game adalah Ragnarok Online.

Di era ini, katanya mulailah bermunculan talenta-talenta, yang awalnya tertarik pada dunia informasi teknologi, mulai turut beralih menggeluti dunia animasi maupun game. "Akhirnya, 2005-2006 mulai bermunculan developer-developer lokal yang handal, meskipun target usahanya masih menerima orderan game dari luar," ujarnya. Namun, seiring berkembangnya waktu, teknologi, dan peluang, maka mulai bermunculan pula developer game dengan copyright mereka sendiri, hingga sekarang.

Masuknya mobile game dan online game di pertengahan tahun 2000-an turut berperan penting dalam hadirnya game developer lokal yang berani memakai *copyright* sendiri. Pada tahun 2013, setidaknya ada 24 juta pengguna game online di Indonesia, entah yang bermain di *console* atau di mobile. Sedangkan gamers Indonesia diprediksi total berjumlah 40 juta. Sekarang setidaknya ada 400 *developer* game lokal di Indonesia dengan lebih 1000 game yang dihasilkan. Seiring dengan pertumbuhan *smartphone* di dunia maupun Indonesia saat ini, turut andil besar dalam mendorong perkembangan industri game di Tanah Air, baik dari sisi produsen maupun konsumen.

Seperti kita ketahui dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali game center yang muncul. Game center itu sendiri tidak seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Padatnnya aktifitas yang harus dijalani setiap hari membuat masyarakat khususnya kaum anak muda membutuhkan tempat untuk dapat beristirahat sejenak

sekaligus bersenang-senang. Salah satu tempat yang biasanya dikunjungi adalah games center. Mereka memilih untuk bermain games ketika merasa jenuh dengan aktivitas yang dijalani, ataupun sekedar mengisi waktu luang sambil dapat bertemu dengan teman-teman sesama gamers. Games memiliki ketertarikan sendiri bagi para pemainnya, bentuk gambar yang tiga dimensi juga karakter-karakter dari games tersebut terbilang unik. Cara bermain untuk games yang satu dengan yang lainnya pun berbeda-beda, sehingga hal itu membuat orang-orang yang belum pernah mencoba merasa tertarik untuk bermain games. Ditambah lagi dengan perkembangan teknologi dimana games sudah bisa dimainkan secara on-line, orang-orang pun khususnya kaum muda merasa senang dapat bermain dengan teman-temannya sekaligus. Selain itu karakter-karakter yang ada di games tersebut dapat dibentuk sesuai dengan keinginan para pemainnya, ataupun pemain games bisa memilih karakter-karakter yang sudah disediakan.

Bermain game sendiri memiliki dampak yang positif yaitu mengembangkan daya kreasi, mengasah problem solving, dan juga daya analisa. Beberapa games ada yang bermanfaat sebagai penyaluran agresi seperti permainan adu tembak, ataupun perang (<http://www.satyasembiring.wordpress.com>). Aktivitas rutin yang dijalani dapat menimbulkan stress, sehingga membutuhkan tempat hiburan.

Kini, *video game* bukan lagi sekedar permainan semata. Namun *video game* telah beranjak profesional menjadi salah satu cabang olahraga resmi. Sebuah transformasi yang membuatnya disebut sebagai *electronic sport* atau biasa dikenal dengan sebutan *e-sport*. Ekosistem *e-sport* semakin stabil bahkan bertambah seiring dukungan beragam kompetisi baik lokal maupun internasional yang menjadikannya sebuah industri baru. Lantas, dukungan hadir melalui inisiasi pemerintah Indonesia yang akhirnya mengakui secara resmi organisasi *e-sport* sebagai satu cabang olahraga yang diakui oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga pada tahun 2014 silam.

Ketika sedang bermain games, konsumen yang pada umumnya kaum muda mengharapakan 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, meja, AC dan toilet. Konsumen pun mengharapakan harga yang sesuai dengan fasilitas yang bisa didapat

Namun minimnya fasilitas game center di Bandung menjadi salah satu penyebab atlet lokal kurang dapat bersaing di level internasional. Hanya ada beberapa game center yang memiliki standart bertaraf International di Bandung.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan dari perancangan Game Center ini adalah untuk menarik minat gamers untuk kembali bermain game online/offline PC dan mewadahi untuk para pro-gamers untuk dapat memenuhi hasrat bermain game dengan nyaman dari sirkulasi area *café and bar* yang nyaman bagi gamers karna tidak terganggu dengan sirkulasi bagi para pengunjung di area game center. Dan area game center tidak terganggu dengan *flow Activity area office* dan *area player* serta gangguan – gangguan lain yang dapat mengganggu konsentrasi sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Dengan suasana interior game center yang serba gelap, dan penggunaan furniture yang membuat para gamers dapat duduk lebih lama tanpa merasa pegal dan kelelahan. Fasilitas – fasilitas berkualitas yang bertaraf international seperti ruangan kedap suara, ruangan – ruangan khusus tim (5 orang), Serta Cafe and Bar. (<http://industri.bisnis.com/>, www.ziliun.com)

1.2 Identifikasi Masalah

Dari fenomena yang didapatkan, berkurangnya gamers game online dikarenakan adanya game mobile yang membuat banyak game pc center di Kota Bandung semakin menurun dari segi kualitas.

1.3 Gagasan Perancangan

Merancang *game pc center* bagi para *gamers professional* atau penikmat *game online* untuk mendapatkan fasilitas Game PC Center yang memiliki *standart* tinggi di Bandung yang didalamnya terdapat fasilitas – fasilitas yang mengutamakan kenyamanan kepada para gamers untuk lebih mendapatkan privasi saat sedang bermain. Dengan membuat *interior game center* yang serba gelap, dan penggunaan *furniture* yang dipertuntuhkan bagi para *gamers*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang tersebut, terdapat pernyataan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *interior game center, café, dan bar* yang tidak hanya menyediakan fasilitas yang lengkap juga sesuai dengan fungsi dari fasilitas tersebut game pc center

2. Bagaimana merancang interior yang nyaman yaitu merancang sirkulasi , penghawaan dan pencahayaan yang baik bagi para pengunjung area game pc center.
3. Bagaimana memunculkan citra time and space pada *Game PC Center* secara keseluruhan melalui element-element perancangan yang akan diciptakan untuk *game pc center*.

1.5 Tujuan Perancangan

Dari permasalahan-permasalahan yang diangkat sebagai objek perancangan, maka tujuan perancangan International Game PC Center ini adalah:

1. Mampu merancang *interior game pc center, café, dan bar* yang nyaman bagi gamers dengan penggunaan furniture, pencahayaan dan penghawaan yang sesuai dengan standard perancangan.
2. Mampu merancang jalur sirkulasi yang baik bagi para pengunjung dengan tidak menggabungkan area game center dengan area café and bar namun masih menjadi satu kesatuan. Serta memisahkan *flow Activity area office dan area player*.
3. *Interior* serba gelap dan warna-warna yang kontras namun tetap memperhatikan keseimbangan cahaya sehingga membuat mata lebih nyaman dan tidak kelelahan, sehingga gamers focus dalam bermain.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Merancang interior yang entertainment yang sesuai dengan fungsi dan fasilitas yang ada
2. Manfaat bagi masyarakat
 - b. Memberikan sensasi atau pengalaman yang berbeda saat bermain game online. Dengan menyediakan fasilitas – fasilitas berkualitas yang bertaraf international seperti ruangan kedap suara, ruangan – ruangan khusus tim (5 orang), *Serta Caffé and Bar*
 - c. Wadah berkumpulnya pecinta games untuk semua golongan.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis membuat batasan-batasan dalam penulisan proposal International Game PC Center, yaitu:

1. Area Game

- Area operator dan *Lobby* fasilitas pertama yang terdapat di Game Centre ini sebagai tempat entrance . Lobby merupakan tempat untuk memesan dan membayar biling. Selain itu tempat untuk melakukan transaksi lainnya seperti pendaftaran . Didalam lobby terdapat area waiting list . Area operator sebagai tempat pengasawan para gamers.
 - Area game merupakan ruangan utama dan inti dari Game Center. Selain dapat bermain game, warnet pada umumnya bisa didesain untuk banyak kegunaan, seperti, nonton, browsing data, dll. Area Game Centre dibagi menjadi 2 ruangan merokok dan tidak merokok.
 - Area VIP yaitu ruangan khusus bagi gamers yang menginginkan fasilitas tambahan seperti ruangan gamer yang lebih privasi, lounge untuk perorangan dengan tambahan fasilitas lain di dalamnya seperti toilet pribadi.
2. Office merupakan ruangan para staff dan maneger yang mengelola Game Centre.
 3. Café and Bar memiliki fungsi sebagai tempat makan untuk para pengunjung. Selain itu sebagai tempat untuk membeli accessories game. Pengunjung dapat bersantai dan menikmati suasana interior yang ada. Café ini terbuka untuk gamers maupun pengunjung game Centre lainnya.
 4. Area Outdoor dan Café sebagai ruangan terbuka bagi para pengunjung untuk melepas penat dan tempat duduk bersantai menikmati pemandangan. Selain itu merupakan ruang terbuka untuk merokok dan menikmati coffee.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab 1 berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Gagasan Perancangan, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Ruang Lingkup Pembahasan, dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 berisi Tinjauan Teori Game Center, Game, Game online, Café, Studi Ergonomi, Studi Banding

Bab 3 berisi tentang Deskripsi Proyek, Analisa Tampak dan Bangunan, Analisa Fungsi Bangunan, Programing

Bab 4 berisi tentang visualisasi karya desain interior

Bab 5 berisi tentang kesimpulan

