

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ide/Gagasan Perancangan	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	4
1.8 Sistematika Penulisan	4
BAB II STUDI LITERATUR BANDUNG VIDEO GAME CREATIVE CENTER	5
2.1 Video Game	5
2.1.1 Definisi Video Game	5
2.1.2 Jenis-Jenis Video Game	5
2.1.3 Jenis Genre Game	6
2.2 Gallery	8
2.2.1 Definisi Gallery	8
2.2.2 Jenis dan Fungsi Gallery	9
2.2.3 Jenis Kegiatan Pada Gallery	10
2.2.4 Aktifitas Gallery	12
2.2.5 Fasilitas Gallery	13
2.2.6 Tata Pamer	13
2.2.7 Ergonomi Dalam Ruang Gallery	15
2.2.8 Pencahayaan Dalam Gallery	18
2.2.9 Penghawaan Gallery	19
2.3 Convention and Exhibition Center	19
2.3.1 Definisi Convention dan Exhibition Center	19
2.3.2 Fungsi Convention dan Exhibition Center	20
2.3.3 Klarifikasi Convention dan Exhibition Center	20
2.4 Studi Banding	21

2.4.1 Bandung Planning Gallery.....	21
2.4.2 Gedung Sate Bandung	25
2.4.3 Video Game Art Gallery.....	29
2.4.4 Digital Happines Studio.....	33
2.5.1 Penggunaan Teknologi Interaktif pada Gallery	35
2.5.2 AR.....	35
2.5.3 VR.....	36
2.5.4 Tournament Area	38
2.5.5 Education Area	39
2.5.6 Desain	40
BAB III DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN BANDUNG VIDEO GAME CREATIVE CENTER	42
3.1 Analisa Fisik dan Tapak Bangunan.....	42
3.1.1 Data Umum.....	42
3.1.2 Analisa Fisik	43
3.2 Analisa User	48
3.2.1 Pengunjung	48
3.2.2 Karyawan Gallery	49
3.2.3 Karyawan Studio	49
3.3 Flow Activity User	50
3.4 Tabel Kebutuhan Ruang.....	53
3.5 Bubble Diagram.....	54
3.6 Zoning Blocking.....	55
3.7 Ide Implementasi Konsep Dan Perancangan.....	60
3.7.1 Penjelasan Konsep dan Tema	60
3.7.2 Implementasi Konsep Pada Ruang	63
3.7.3 Konsep Bentuk.....	63
3.7.4 Konsep Warna	65
3.7.5 Konsep Lighting	65
3.7.6 Konsep Penghawaan.....	67
3.7.7 Konsep Material.....	67

BAB IV PENERAPAN DESAIN PERANCANGAN BANDUNG VIDEO GAME CREATIVE CENTER	68
4.1 Ide Implementasi Tema, dan Konsep Perancangan.....	68
4.1.1 Penjelasan Konsep dan Tema	68
4.2 Perancangan.....	68
4.2.1 Site Plan	68
4.2.2 Potongan Denah General	74
4.2.3 Denah Khusus	75
4.2.3.1 Gallery Lantai 1.....	75
4.2.3.1 Gallery Lantai 2.....	82
4.2.3.3 Game Developer Office	85
4.2.3.4 Game Learning Center	89
4.2.4 Detail Furniture.....	92
4.2.4.1 Motion Sensor Screen	92
4.2.4.2 Tetris Cabinet	93
4.2.4.3 Tetris Coffee Table	94
4.2.4.4 Learning Center Computer Table	95
4.2.4.5 Tournament Computer Table	96
4.2.4.2 Developer Office Workstation Table	97
4.2.5 Detail Interior.....	98
4.2.5.1 Backdrop Receptionist Creative Center	98
4.2.5.2 Information Board.....	99
4.2.5.3 Creative Center Pillar.....	100
4.2.5.4 Chess Wallrack.....	101
4.2.5.5 Tetris Wallrack.....	102
4.2.5.6 Developer Office Backdrop	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.1 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106

ABSTRAK

Sebagai Makhluk hidup, manusia membutuhkan pemenuhan kebutuhan hidup. Dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka manusia juga membutuhkan hiburan dalam hidup mereka. Untuk itu manusia membutuhkan alat untuk memenuhi hiburan mereka.

Seiring berjalannya waktu alat-alat yang dipakai oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hiburannya berkembang dari waktu ke waktu. Maka dari itu manusia mulai mengenal *video game* sebagai salah satu media untuk hiburan mereka, dan banyak juga orang yang mulai membangun dan membuat *video game* mereka untuk dinikmati banyak orang sebagai sarana hiburan. Bukan hanya sarana hiburan di jaman sekarang ini *video game* juga mulai dipakai sebagai sarana edukasi untuk anak-anak, mulai dari audio hingga visual dan gameplay.

Dari deskripsi di atas perancang memiliki sebuah ide untuk membuat sebuah *Creative Center* dan *gallery* untuk menampilkan game-game dari *developer* terkenal dan *developer* yang baru dan muda agar bisa dipublikasikan untuk publik, bukan hanya itu perancang juga menambahkan learning center agar orang-orang yang mengunjungi *Creative Center* ini bisa ikut mempelajari bagaimana cara membuat *video game* sebagai sarana edukasi mereka.

Perancangan ini guna untuk memfasilitasi kebutuhan *video game* untuk para *developer* game dan masyarakat atau publik agar mereka bisa lebih dalam mempelajari dan menikmati *video game* terutama *video game* karya local, dan masyarakat Indonesia terutama di kota Bandung mereka Bisa lebih mengapresiasi *video game* karya-karya *developer* lokal.

Kata Kunci : *Video game*, *Developer*, Edukasi, Kota Bandung, *Creative Center*

ABSTRACT

As living beings, humans need fulfillment of the necessities of life. In meeting their needs, humans also need entertainment in their lives. For that humans need tools to fulfill their entertainment.

Over time the tools used by humans to meet their entertainment needs develop over time. Therefore, people have begun to recognize video games as a medium for their entertainment, and many people have also started to build and make their video games for many people to enjoy as a means of entertainment. Not only a means of entertainment in today's world, video games have also begun to be used as a means of education for children, from audio to visuals and gameplay.

From the description above the designer has an idea to create a Creative Center and gallery to display games from well-known developers and new and young developers so that they can be published to the public, not only that the designer also added a learning center for people who visit Creative This center can also learn how to make video games as a means of education for them.

This design is intended to facilitate the needs of video games for game developers and the public or the public so that they can learn more about and enjoy video games, especially local video games, and Indonesian people, especially in the city of Bandung, can appreciate the video games created by local developers more. .

Keywords: Video games, Developer, Education, Bandung City, Creative Center