

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Perancangan

Belakangan ini kegiatan E-Sport games di Indonesia mulai berkembang dan didukung oleh pemerintah, sehingga popularitas game di Indonesia mulai naik, bahkan tidak heran sekarang ini orang-orang menjadikan game sebagai mata pencaharian utamanya, mulai dari *game maker*, *game streamer*, ataupun *game studio*.

Sehingga mulai banyak game karya anak bangsa Indonesia yang mulai berani naik dan maju berkembang dan mulai *go-international* dan dikenal dunia, seperti salah satunya yaitu game *Dreadout* dari *studio Digital Happiness* yang mempunyai studio game nya di jalan Tubagus Ismail, Bandung.

Banyak dari *YouTuber* terkenal salah satunya adalah *PewDiePie* yang memainkan game *dreadout* ini, sehingga secara tidak langsung game ini menjadi cukup terkenal di kalangan para pecinta *Video Game* di dunia internasional. Hal ini juga yang mendorong para developer game yang masih muda/baru di Indonesia untuk berani menunjukkan game-game karya mereka.

Walaupun game ini terkenal di dunia Internasional, namun masyarakat Indonesia kurang mengenal game buatan anak bangsa ini, salah satu ide pemikiran untuk menjawab permasalahan ini adalah dengan membuat tempat untuk memamerkan dan mempromosikan game-game lokal agar lebih dikenal oleh orang Indonesia terutama masyarakat kota Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Pokok utama yang dikaji dalam perancangan *Bandung Video Game Creative Center* ialah bagaimana memberikan dan mendesain sebuah tempat yang dapat memenuhi keinginan anak muda untuk membuat, belajar, mengenal dan menikmati game-game karya anak bangsa. Beberapa permasalahan yang menjadi pokok utama adalah:

1. Kurang diliriknnya game-game lokal dikarenakan kurangnya fasilitas yang mendukung untuk mempromosikan game lokal
2. Kurangnya tempat untuk bekerja dan saling bertukar pikiran untuk para *developer* game baru/muda di Indonesia.
3. Kalangan pecinta game Indonesia kurang menghargai game-game lokal karena kurangnya tempat untuk mereka mengetahui dan mempelajari cara untuk membuat game di Indonesia.

1.3. Rumusan Masalah

Menurut pembahasan diatas, maka pada dasarnya terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam menghadirkan fasilitas untuk *Bandung Video Game Creative Center*, hal tersebut memunculkan rumusan permasalahan perancangan sebagai berikut :

1. Bagaimana menyediakan fasilitas yang cocok dan tepat untuk para *developer* mempromosikan dan memamerkan game-game mereka ?
2. Apa tempat yang cocok untuk *developer* game bisa bekerja, belajar dan bertukar pikiran ?
3. Sarana seperti apa yang bisa membuat orang tertarik untuk belajar dan mencoba *Video Game* lokal ?

1.4. Ide/Gagasan perancangan

Ide dan gagasan perancang berencana untuk memisahkan area berdasarkan *genre game*, dan jenis *console*, dengan cara tersebut para pengunjung bisa menikmati *genre* atau jenis game di area tersebut tanpa ada gangguan dari pengunjung yang mencoba game dengan jenis/*genre* yang berbeda, dan dengan konsep *Growing Unity*, dimaksudkan agar *Gallery* bisa dijadikan tempat atau sarana berkumpul dan bertukar pikiran para *developer* atau kreator dengan pengunjung sehingga para *developer* bisa berkembang dari ide dan saran dari pengunjung *Gallery*.

1.5. Tujuan Perancangan

- Menyediakan tempat sarana untuk promosi dan memamerkan game-game lokal
- Membuat *Gallery* dengan fasilitas studio game sehingga para *developer* bisa saling bertukar pikiran dengan *developer* lainnya atau pengunjung
- Dengan menyediakan tempat yang bernama *Game Learning Center* sebagai ruangan untuk sarana edukasi pembelajaran cara membuat *Video Game*

1.6. Manfaat Perancangan

- Game-game lokal lebih dikenal masyarakat bahkan internasional karena dikenalkan dan di promosikan melalui *Gallery* ini.
- *Developer* game baru/muda lebih berani bekerja dan menciptakan game karya mereka karena mereka bisa mendapatkan ide, kritik, dan saran melalui *Gallery* ini.
- Masyarakat setidaknya punya tempat untuk melihat, mencoba dan mempelajari tentang bagaimana cara membuat game di Indonesia khususnya di Bandung.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

- Area yang terbagi dalam *Gallery area*, *education area*, *studio area*, *convention area*, dan *tournament area*.
- Ruangan khusus auditorium untuk mengadakan tournament *Video Game* yang diselenggarakan di *Gallery* ini.
- *Hi-tech Gallery* untuk men-support isi si *Gallery*
- *Merchandise stores*

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang perancangan *Bandung Video Game Creative Center*, ide perancangan, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat yang hendak dicapai oleh perancang melalui perancangan interior *Gallery*, batasan perancangan, dan sistematika penulisan makalah.

BAB II

STUDI LITERATUR BANDUNG VIDEO GAME CREATIVE CENTER

Bab ini akan membahas mengenai literatur *Gallery*, jenis-jenis *Gallery* dan data ergonomi *Gallery*, literatur mengenai pengertian dan standar dari pembuatan *Gallery*, sejarah perkembangan *Video Game* dari segi dunia, dan sejarah perkembangan *Video Game* di Indonesia.

BAB III

DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGA BANDUNG VIDEO GAME CREATIVE CENTER

Bab ini akan membahas analisa fisik dan tampak bangunan yang akan digunakan dalam perancangan, analisa *user*, *flow activity user*, tabel kebutuhan ruang, *bubble diagram*, *zoning* dan *blocking*, ide implementasi tema, dan konsep perancangan, dan sketa ide.