

ABSTRAK

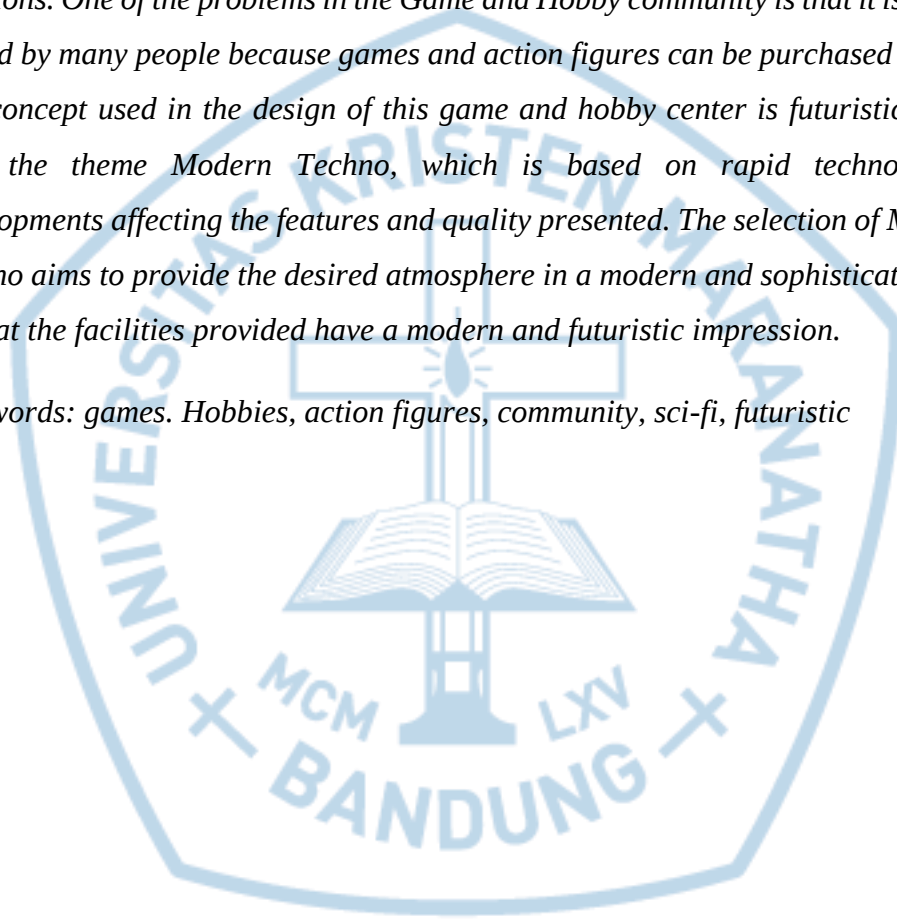
Akhir-akhir ini dunia hobi dan game sangat berkembang pesat di kota kota besar Indonesia. Salah satu hobi yang berkembang saat ini adalah hobi mengoleksi action figure dimana dari hobi tersebut menjalar hobi lain seperti toyphotography dan orang orang yang berlomba untuk membuka toko untuk berjualan figur. Sementara game sendiri menjadi tren yang diminati banyak orang, dengan perkembangan yang pesat, para pemain tidak harus bermain sendiri tapi juga memungkinkan untuk bermain bersama puluhan orang lain dari berbagai lokasi. Salah satu permasalahan dalam komunitas Game dan Hobby ini adalah sudah jarang dikunjungi oleh banyak orang dikarenakan game dan action figure bisa dibeli secara online. Konsep yang digunakan dalam perancangan game and hobby center ini adalah sci- fi futuristic, dengan tema Modern Techno yang didasarkan pada perkembangan teknologi yang pesat berpengaruh pada fitur dan kualitas yang dihadirkan. Pemilihan Modern Techno ini bertujuan untuk memberikan suasana yang diinginkan pada masa yang sudah modern dan serba canggih. Sehingga fasilitas yang akan disediakan memiliki kesan modern dan futuristic.

Kata kunci : games. Hobby, action figure, komunitas, scifi, futuristic

ABSTRACT

Recently, the world of hobbies and games has grown rapidly in big cities in Indonesia. One of the hobbies that are currently developing is the hobby of collecting action figures, which has spread other hobbies such as toyphotography and people who compete to open shops to sell figures. While the game itself is a trend that is in great demand, with rapid development, players do not have to play alone but it is also possible to play with dozens of other people from various locations. One of the problems in the Game and Hobby community is that it is rarely visited by many people because games and action figures can be purchased online. The concept used in the design of this game and hobby center is futuristic sci-fi, with the theme Modern Techno, which is based on rapid technological developments affecting the features and quality presented. The selection of Modern Techno aims to provide the desired atmosphere in a modern and sophisticated era. So that the facilities provided have a modern and futuristic impression.

Key words: games. Hobbies, action figures, community, sci-fi, futuristic



DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. IDENTIFIKASI MASALAH	2
1.3. IDE PERANCANGAN	2
1.4. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.5. TUJUAN PENELITIAN	3
1.6. MANFAAT PERANCANGAN	4
1.7. RUANG LINGKUP PERANCANGAN.....	4
1.8. SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II GAMES AND HOBBY CENTER	7
2.1. STUDI LITERATUR	7
2.2. STUDI BANDING.....	17
2.3. STUDI LITERATUR KONSEP	22
BAB III DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN.....	31
3.1. DESKRIPSI OBJEK STUDI.....	31
3.2. DESKRIPSI SITE DAN BANGUNAN	32
3.3. ANALISA PENGGUNA.....	38
3.4. FASILITAS/FUNGSI RUANG DAN TABEL KEBUTUHAN RUANG	42
3.5. TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN	49
BAB IV PERANCANGAN GAME DAN HOBBY CENTER DENGAN KONSEP SCI-FI FUTURISTIC	56
4.1. PERANCANGAN GAME DAN HOBBY CENTER.....	56
4.2. DENAH KHUSUS.....	58
SUMBER DOK PRIBADI	68
BAB V KESIMPULAN.....	69
5.1. KESIMPULAN.....	69
5.2. SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1. TOKO KAOSHERO BANDUNG	17
GAMBAR 2.2 MANDARAKE JEPANG	19
GAMBAR 2.3.1 ALIENWARE INTERNET CAFÉ	20
GAMBAR 2.3.2 FUKUSU ACTION FIUGRE	20
GAMBAR 2.3.3 BANDAI EXPO	21
GAMBAR 2.3.4 ALIENWARE INTERNET CAFETARIA	21
GAMBAR 2.4.1 MACQUARIE R&D CENTRE	22
GAMBAR 2.4.2 VENUS ESPORT GAMING CENTER	23
GAMBAR 2.4.3 STUDI IMAGE PENCAHAYAAN	28
GAMBAR 2.4.4 GAMING AREA	30
GAMBAR 3.1. LOKASI BANGUNAN EKSISTING	32
GAMBAR 3.2. AKSES MASUK 90 GOURMET	36
GAMBAR 3.3. SIRKULASI VERTIKAL	37
GAMBAR 3.4 BUBBLE DIAGRAM RUANG	47
GAMBAR 3.5 ZONING BLOCKING	48
GAMBAR 3.5.1 STUDI IMAGE BENTUK	50
GAMBAR 3.5.2. STUDI IMAGE WARNA	51
GAMBAR 3.5.3 STUDI IMAGE POLA	52
GAMBAR 3.5.4 STUDI IMAGE TEKSTUR	52
GAMBAR 3.5.5 ACRYLIC TEKSTUR	53
GAMBAR 3.5.6 GYPSUM BOARD	53
GAMBAR 3.5.9 TEKSTUR MARMER	53
GAMBAR 3.6.2 STAINLESS STEEL	54
GAMBAR 4.1. GENERAL PLAN BASEMENT	57
GAMBAR 4.2 GENERAL PLAN GROUND FLOOR	57
GAMBAR 4.3 GENERAL PLAN UPPER FLOOR	58
GAMBAR 4.4 SPECIFIC PLAN LOBBY	60
GAMBAR 4.5 PERSPEKTIF LOBBY	61
GAMBAR 4.6 SPECIFIC PLAN RETAIL	62
GAMBAR 4.6.1 PERPEKTIF RETAIL	63
GAMBAR 4.7 SPECIFIC PLAN CAFÉ	63
GAMBAR 4.7.1 PERSPEKTIF CAFÉ	64

GAMBAR 4.8 SPECIFIC PLAN GAMING AREA I	66
GAMBAR 4.8.1 PERSPEKTIF GAMING AREA I.....	67
GAMBAR 4.9 SPECIFIC PLAN GAMING AREA II.....	68
GAMBAR 4.9.1 PERSPEKTIF GAMING AREA II	68



DAFTAR TABEL

TABEL KONSEP WARNA	25
TABEL KEBUTUHAN RUANG.....	26
TABEL DISPLAY ACTION FIGURE	27
TABEL PENCAHAYAAN PADA RUANG	28
TABEL PENGHAWAAN PADA RUANG	29
TABEL ANALISA TAPAK	35
STRUKTUR ORGANISASI	39
FLOW ACTIVITY RUANG	42
TABEL FASILITAS RUANG.....	42
TABEL KEBUTUHAN RUANG.....	46

