

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

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. Action figure sendiri adalah miniature model dari suatu tokoh, seperti anime dan game yang dibuat dengan tingkat detail dan pengecatan yang tinggi.

Kolektor action figure dan game tidak terbatas pada suatu jenjang umur tertentu saja, namun meluas hingga kalangan orang dewasa yang sudah bekerja. Dimulai dari mereka yang menjadikan hal ini sebagai hobi, hingga yang menjadikannya sebagai sarana bisnis dan hidup. Di Indonesia sendiri juga banyak yang menyukai Action figure ini, dan terkadang mereka memesannya dari distributor langsung, yaitu dari Jepang, dan ada pula yang menggunakan perantara atau melalui toko secara langsung.

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. Bahkan para developer menggunakan fitur *multiplayer* ini pada game yang dasarnya offline, sehingga bisa mempererat komunitas pada gamenya. *Game* tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi computer/konsol dan terkadang jaringan internet itu sendiri. Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budayabudaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para remaja dalam berinteraksi social.

Hobi merefleksikan kesukaan pada sesuatu maupun pada kegiatan dari setiap individu. Dari setiap individu suka saling berbagi cerita pengalaman mereka dalam hobi maupun game yang mereka punya, oleh karena itu terbentuklah komunitas untuk setiap game/hobi yang diminati.

Banyak komunitas game dan pecinta *Action Figure* di media social membahas mengenai game dan koleksi kesukaan mereka bersama anggotanya masing masing. Namun minimnya tempat untuk mereka berkumpul dan berdiskusi mengenai hobby mereka bersama. Karena hal tersebut, juga banyak dari mereka kurang mengenal anggota satu sama lain. Dilihat dari permasalahan tersebut, dibutuhkan tempat untuk penggemar *Action Figure* dan *game* meluangkan waktunya untuk melakukan aktivitas dan membangun relasi bersama. Juga membuat tempat berkumpul yang ramai dan diminati oleh banyak orang dengan menyediakan fasilitas yang menarik.

1.2.IDENTIFIKASI MASALAH

Melihat latar belakang diatas, dapat di rumuskan permasalahan dalam perancangan. Permasalahan dalam komunitas *Game* dan *Hobby* ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minimnya tempat dan fasilitas interior yang tersedia untuk pecinta/komunitas game dan *action figure*
2. Sudah jarang dikunjungi oleh banyak orang dikarenakan game dan *action figure* bisa dibeli secara online
3. Fasilitas Interior apa saja yang disediakan dan memenuhi ergonomic bagi para komunitas dan pecinta game dan *action figure*

1.3.IDE PERANCANGAN

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang ada, objek lokasi untuk perancangan bangunan ini menggunakan lokasi di daerah yang ramai dikunjungi.

Ide konsep untuk perancangan ini *Sci-fi futuristic*, yang berdasarkan dari perkembangan teknologi yang terus maju mempengaruhi kualitas dan fitur baru dalam bidang game dan hobi. Teknologi membuat para *gamers* dan penggemar *action figure* semakin berkembang dan ingin terus mengetahui pembaruan dari dunia game dan hobi tersebut, dipadukan interior yang modern.

1.4.RUMUSAN MASALAH

Melihat pada permasalahan yang sudah disebutkan pada poin diatas, maka ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam merancang interior dari Game dan Hobi. Hal ini menimbulkan rumusan masalah pada perancangan ini, yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang fasilitas interior yang menarik untuk para penggemar dan komunitas game dan *action figure*?
2. Fasilitas interior apa saja yang diberikan pada komunitas atau penggemar game dan hobby center
3. Bagaimana merancang furniture dengan ergonomi yang baik sehingga bisa digunakan dengan nyaman dalam waktu yang lama

1.5.TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan perancangan ini dimaksudkan untuk membangun ikatan komunitas yang lebih kuat sehingga bisa bertahan lama. Hal tersebut juga bisa memajukan dan mendorong industry *Game* untuk menjadi lebih maju dengan cara :

1. Menerapkan tema dan konsep *sci-fi* futuristic pada elemen interior game dan hobby center
2. Memberikan fasilitas yang menunjang aktivitas seperti area gaming, display dan lainnya.

1.6.MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Pengelola Tempat

salah satu tempat pertemuan gamers dan pecinta *action figure* di Indonesia.

2. Bagi Komunitas Game dan *Action Figure*

tempat dimana mereka bisa menyalurkan hobinya dan saling berinteraksi serta bersosialisasi dengan sesamanya.

3. Bagi Pembaca

Menambah wawasan mengenai perancangan desain interior untuk komunitas game dan hobi.

4. Bagi Perancang

Untuk memenuhi Tugas Akhir perancangan desain interior Komunitas Game dan Hobi serta sebagai media untuk menambah wawasan mengenai perancangan dari Komunitas Game dan Hobi.

1.7.RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Fasilitas fasilitas yang diterapkan pada perancangan Komunitas Game dan Hobi ini adalah :

1. Lobby, sebagai area awal tempat mereka berkumpul atau bertemu dengan anggotanya
2. Exhibition, bisa dijadikan tempat untuk acara *event* atau pameran mengenai game dan hobi.

3. Cafetaria, sebagai salah satu area istirahat dan makan untuk para pengunjung
4. Gaming Area, sebagai area pengunjung untuk bermain game
5. Display *action figure* dan game, sebagai area penjualan *action figure* dan game
6. Lounge, digunakan untuk tempat bersantai dan berdiskusi membahas hobi mereka.

1.8.SISTEMATIKA PENULISAN

Susunan penulisan karya tulis ilmiah ini dibagi menjadi 5 bab dengan kerangka penulisan sebagai berikut :

BAB I *PENDAHULUAN*

Berisikan Latar Belakang spesifik mengenai perancangan tempat untuk Komunitas Game dan Hobi, Identifikasi Masalah, Ide Perancangan, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Ruang Lingkup Perancangan, dan Sistematika Penulisan

BAB II *STUDI LITERATUR*

Berisikan pemaparan literatur mengenai komunitas game dan hobi, aktivitas hobi, standar perancangan, standar ergonomic dan studi banding

BAB III *ANALISA, PROGRAMMING DAN KONSEP*

Berisikan penjabaran deskripsi proyek Analisa tapak, Analisa bangunan, perbandingan site, Analisa user, tabel kebutuhan ruang, matrix, zoning blocking, flow activity, dan konsep perancangan

BAB IV *PERANCANGAN GAME DAN HOBBY CENTER*

Berisikan penjabaran mengenai desain, gambar kerja termasuk potongan pada tiap ruang

BAB V *KESIMPULAN*

Berisikan penjelasan atau kesimpulan yang didapat dari penelitian yang sudah dilakukan, juga saran yang bisa dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

