

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Videogame sudah menjadi hal yang sudah dikenal di masyarakat umum mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa sekalipun. Salah satu cara untuk menghibur diri dan mengisi waktu luang dengan bermain videogame adalah kegiatan yang menarik dan seru. Perkembangan game konsol merupakan salah satu faktor mengapa industri di bidang videogame menjadi naik dan terus berkembang hingga saat ini. Banyak brand yang bersaing dalam industri game konsol agar konsol yang mereka jual dapat diminati oleh banyak orang. Dimulai dari game konsol yang berukuran besar hingga game konsol berukuran kecil yang bersifat portable, industri videogame menunjukkan bahwa peminat dari videogame khususnya game konsol sebagai hiburan menjadi hal yang menyenangkan bagi orang-orang. Pada era yang telah maju ini, tidak sedikit orang yang penasaran dengan sejarah perkembangan konsol pada masa lampau yang dimana merupakan awal dari era teknologi yang sedang berkembang. Perkembangan konsol game dari masa ke masa menjadi daya tarik bagi orang-orang tertentu khususnya pecinta konsol game yang menyukai keunikan dari tiap konsol game jadul dari segi visual hingga jenis joystick nya. Walaupun di Indonesia tepat nya di Bandung ada museum konsol game retro, namun sifat nya masih kecil dan berupa ruangan kecil yang hanya menampung kapasitas tidak lebih dari 50 orang.

Video game khususnya pada jenis game konsol sering menjadi daya tarik khususnya anak muda dari masa ke masa karena keseruan dan keasikan dalam bermain game. Berbeda dengan zaman sekarang yang dimana dari kalangan anak muda hingga kalangan orang dewasa menyukai bermain menggunakan game konsol sebagai hiburan ketika sedang berada dirumah bersama keluarga atau teman. Dengan berbagai macam game yang bisa

dimainkan dan berbagai genre yang bisa dinikmati, game konsol juga menjadi salah satu pasar terbesar pada era ini dan menjadi salah satu industri terbesar karena peminat video game konsol yang terus bertambah dari tahun ke tahun berkat perkembangan dari segi grafis visual hingga jenis game yang dimainkan.

Maka dari itu perancangan ini berupa museum game konsol dan komputer yang dimana konsol dari generasi pertama hingga generasi saat ini di pameran dan memiliki sejarah dan ceritanya masing-masing. Perancangan ini mencakup museum dan café. Selain mendapat pengetahuan akan konsol game terdahulu, pengunjung juga bisa bersantai mencoba bermain konsol game tersebut dan café sebagai tempat untuk berkumpul dan bersantai. Dengan hadirnya museum retro game konsol juga dapat menjadi daya tarik masyarakat baik lokal maupun mancanegara yang sedang berlibur di Indonesia dimana museum game konsol jadul terhitung sedikit di dunia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang menjadi kajian.

1. Kurang nya sarana pengetahuan sejarah perkembangan game konsol di Indonesia
2. Kurangnya wadah pengetahuan dan interaktif untuk museum yang memiliki keunikan suasana kemenarikan era 90an
3. Jangkauan kepada tiap kalangan akan wawasan dan pengetahuan akan perkembangan konsol game terbilang kurang

1.3. Ide/Gagasan Perancangan

Dari kurang nya wadah/tempat untuk mengetahui sejarah perkembangan konsol game yang terdahulu dan masih banyak orang yang belum mengetahui akan pengetahuan konsol game yang terdahulu maka muncullah ide perancangan untuk membangun museum konsol game yang mencakup semua konsol game dari generasi ke generasi yang memiliki banyak sekali jenis konsol game yang pada umumnya dapat dibedakan melalui jenis joy stick yang digunakan pada konsol game.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat dirumuskan rumusan masalah yang akan menjadi kajian

1. Bagaimana perancangan fasilitas museum retro game konsol agar dapat memenuhi keingintahuan yang diperlukan seputar konsol game?
2. Bagaimana perancangan museum dapat membawa pengunjung kembali ke era 90an masa awal perkembangan game konsol dan komputer?
3. Bagaimana agar dapat menarik pengunjung yang awam akan ketertarikan pada game konsol jadul?

1.5. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari perancangan ini adalah

1. Merancang untuk memamerkan sejarah game konsol, dapat mencoba bermain game konsol retro dan adanya kegiatan gathering community.

2. Merancang atmosfer dengan penerapan tema “Retro Arcade” yang dimana merupakan tema yang secara garis besar menggambarkan era permainan pada tahun 90an
3. Menyediakan area bermain game konsol jadul genre party yang dapat di book per ruangan secara private sehingga dapat dinikmati oleh keluarga dan teman.

1.6. Manfaat Perancangan

Dari perancangan yang ingin dibangun, manfaat perancangan ini agar kebutuhan ruang akan sejarah perkembangan game konsol dapat terpenuhi oleh penggemar berat dari perkembangan game konsol dan komputer yang ingin mengetahui perkembangan sejarah dari game konsol serta elektronik yang berhubungan dengan game dan diikuti dengan membentuk wadah berupa komunitas penggemar game konsol retro yang kemudian diadakan semacam aktivitas seperti area bermain game dengan harapan orang yang belum pernah memainkan konsol jadul bisa merasakannya juga. Selain itu juga menambah kenyamanan baik dalam museum, game station, maupun café nya itu sendiri yang didasari oleh kenyamanan ergonomi serta suasana.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Mengenai perancangan yang dimaksud, museum retro game konsol dan elektronik ini akan terfokus pada

1. Mengedepankan fungsi display barang yang disorotkan pada konsol game dan komputer pada area utama dilengkapi dengan desain interaktif.
2. Memanfaatkan area khusus bermain game retro berupa beberapaa dari berbagai macam jenis konsol game dengan koleksi game yang juga dapat dimainkan.

3. Memanfaatkan atmosfer museum yaitu retro arcade yang dikombinasikan dengan vintage style dan industrial.

1.8. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang dari perancangan museum game konsol dan komputer yang dimana perancangan ini memiliki harapan untuk menjangkau dan mengenal masyarakat yang gemar akan bermain game dan mengetahui sejarah perkembangan dari awal mula konsol diluncurkan.

Bab II Studi Literatur

Isi dari bab 2 ini mengenai studi literatur dan studi banding yang telah dilakukan agar dapat menjadi referensi desain dan sistem yang harus diterapkan pada museum pada umumnya. Tujuan dari studi literatur adalah agar menjelaskan apa isi dan arah perancangan ini akan dikembangkan melalui beberapa literatur gaya yang diterapkan dan juga implementasi desain nya.

Bab III Deskripsi dan Program Perancangan

Bab ini mulai masuk pada perancangan dari proyek museum konsol game dan komputer ini dimulai dari deskripsi proyek, analisa, sistem, zoning blocking, hingga tabel kebutuhan ruang yang pada dasarnya menjadi kerangka dari proyek perancangan ini.