

BAB I

PENDAHULUAN

Interconnection-Networking atau yang sering dikenal sebagai Internet, merupakan sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP / IP) untuk melayani miliaran pengguna diseluruh dunia. Menurut ilmu pengetahuan, internet merupakan sebuah perpustakaan besar yang di dalamnya terdapat jutaan, bahkan miliaran informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio maupun animasi dalam bentuk media elektronik. Sedangkan jika dilihat dari segi komunikasi, internet adalah sarana yang sangat efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh maupun jarak dekat.

Teknologi informasi telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, interaksi baru, *market place* baru, dan sebuah jaringan bisnis yang berkembang tanpa batasan teknologi telah mengubah pola interaksi masyarakat, salah satunya adalah; interaksi bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. Internet telah memberikan kontribusi yang amat besar bagi masyarakat, perusahaan atau industri, bahkan pemerintah. Hadirnya Internet merupakan suatu jalan keluar bagi segala permasalahan informasi yang ada.

1.1 Latar Belakang

Internet bukan hanya digunakan sebagai sarana komunikasi atau sebagai sarana untuk mencari informasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan, sarana pendidikan, serta merupakan salah satu sarana praktis untuk masyarakat mencari penghasilan. Meskipun akses internet semakin mudah didapat, namun nyatanya tidak semua orang memiliki media yang memadai untuk mendapatkan kebutuhan mereka. Tingginya harga media elektronik seperti perangkat komputer, laptop, dan berbagai jenis *gadget*, membuat masyarakat lebih memilih untuk mengeluarkan sedikit uang dengan menyewa sebuah fasilitas daripada harus membeli perangkat komputer sendiri dan membayar tagihan internet setiap bulannya.

Fenomena tersebut mendorong para pengusaha berinvestasi untuk membuka *cyber café*. *Cyber café* merupakan sebuah fasilitas yang menyediakan jasa internet dan sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat modern baik di kota maupun di pedesaan. Seiring dengan berkembang dan berubahnya fungsi internet, maka setiap *Cyber café* berusaha meningkatkan seluruh sarana dan prasarana yang mereka miliki agar memberi kenyamanan bagi para penggunanya. Awalnya, kebanyakan *Cyber café* cukup menyediakan komputer yang dapat digunakan untuk *browsing*, *download* atau sekedar *chatting*, setiap *Cyber café* juga hanya mengandalkan koneksi internet yang cepat sebagai kelebihannya. Kini, banyak *Cyber café* yang beralih menjadi *Online Games Cyber café*, hal ini dikarenakan *Cyber café* yang menyediakan fasilitas untuk bermain *game online* jauh lebih banyak peminatnya dibandingkan dengan *Cyber café* biasa.

1.2 Alasan Pemilihan Judul

Online Games Cyber café merupakan suatu peluang bisnis yang bagus bagi para pengusaha. Hal ini bertentangan dengan kenyataan bahwa masih adanya kecemasan masyarakat akan dampak negatif yang diberikan oleh fasilitas hiburan seperti *Cyber café* kepada lingkungan maupun bagi para penggunanya. Apabila dilihat dari sisi positifnya, fasilitas ini tidak hanya memberikan dampak buruk terhadap penggunanya.

Dengan menambahkan berbagai fasilitas tambahan pada warnet, para pengguna diharapkan dapat teralihkan dari dampak-dampak negatif akibat bermain *game*. Oleh karena itu, dalam perancangan *Integrated Cyber café* ini, diharapkan dapat menjadi *Cyber café* pertama yang memberi kenyamanan secara visual, dan memberikan lebih banyak dampak positif kepada para penggunanya agar terbentuk *positive attitude* terhadap perkembangan *game* menuju ke arah yang lebih baik lagi.

1.3 Ide/Gagasan

Penulis mencoba merancang sebuah *Cyber café* yang menarik dan edukatif. Dengan menambahkan berbagai fasilitas tambahan seperti; *Esport Training Center, Cafe & Lounge, Mini Exhibition*, serta menyediakan beberapa tipe area bermain sesuai dengan kebutuhan dan selera pengunjung *cyber cafe*, diharapkan dapat merubah visi para *gamers* serta pengguna jasa *cyber café* lainnya agar tertarik untuk menjadi seorang pemain *game* profesional yang sportif dan memicu sebuah kompetisi yang positif dalam bermain *game*. Mengajak *paragamers* untuk membentuk suatu komunitas pecinta *game* yang profesional yang terbentuk dalam kesatuan komunitas *esport* yang lebih besar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang di paparkan di atas, muncul beberapa permasalahan mengenai:

1. Bagaimana upaya perancangan akan meningkatkan minat para pemain *game* untuk menuju ke arah yang lebih baik?
2. Bagaimana penerapan konsep dan gaya desain akan mempengaruhi daya tarik *Esport Cyber café*, sehingga membedakan *Cyber café* ini dengan *Cyber café* yang sudah ada?

1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan *Esport Cyber café* ini adalah:

1. Dapat mengarahkan minat para *gamers* untuk menjadi seorang *gamers* profesional sehingga membentuk komunitas *gamers* yang kompetitif dan sportif.
2. Dapat menerapkan konsep *Esport* pada perancangan *Esport Cyber café* dengan mengimplementasikan konsep warna, bentuk, material, serta konsep pencahayaan.

1.6 Manfaat Perancangan

Bagi pengunjung *Cyber café*:

- Dapat memberi kenyamanan serta memenuhi kebutuhan *gamers*.
- Mengalihkan dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game*, dan menimbulkan rasa kompetitif bagi para pemain *game*.

Bagi Masyarakat:

- Dapat membentuk *positive attitude* terhadap perkembangan *game* dan *electronic sport*.
- Sebagai inspirasi desain.
- Menambah wawasan seputar dunia *game*, *esport* dan teknologi.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Adapun ruang lingkup yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1. *Mini Exhibition Area*

Berupa area kecil yang ditempatkan dekat dengan *entrance* untuk mempromosikan produk *gaming gear*, serta berbagai *game* terbaru.

2. *Tournament Area*

Area yang disediakan untuk menggelar *event* turnamen *game* dan tempat diadakannya pertandingan antar tim.

3. *Console Gaming Area*

Merupakan sebuah area untuk bermain *game console* yang difasilitasi sofa serta meja untuk bersantai.

4. *Esport Training Class*

Sebuah ruangan dimana para pemain *game online* akan belajar berbagai macam strategi agar menjadi atlet *esport* profesional.

5. *Esport Bar & Café*

Merupakan tempat untuk para pengunjung *cyber cafe* bergaul sambil bersantai, juga sebagai penunjang kebutuhan rekreatif para pengunjung *cyber cafe*.

6. *VIP Gaming Area*

Area khusus *VIP member* menggunakan jasa *cyber cafe* serta menjadi area tempat istirahat pengunjung *cyber cafe*.

7. Ruang Server

Tempat penyimpanan perangkat *server* (ruang induk *server*).

8. Regular Gaming Area

Area bermain *regular member*.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini mengacu pada sistematika penulisan, adapun sistematika penulisan yang dimaksud adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, ide/gagasan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pengertian *Esport Cyber Cafeserta* pembahasan tentang fasilitas apa saja yang akan pada warnet. Juga membahas tentang konsep dan gaya desain yang akan dipakai dan diterapkan pada perancangan.

BAB III DESKRIPSI OBYEK STUDI

Bab ini berisi tentang analisa tapak, fungsi objek studi, kebutuhan ruang, implementasi konsep, *zoning blocking*, serta ide implementasi pada perancangan.

BAB IV PERANCANGAN *ESPORT CYBER CAFE*

Bab ini berisi tentang analisis ide atau konsep yang diterapkan terhadap obyek studi beserta alasan pengambilan keputusan desain.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran, rangkuman dari hasil perancangan yang telah dilakukan serta berisi saran yang dianggap perlu dilakukan.