

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PERMAINAN DI BANDUNG

INTERIOR DESIGN OF GAME CENTER IN BANDUNG

Robby Christiawan, Hendi Anwar, Irwan Sudarisman

Prodi S1 Desain Interior , Fakultas Industri Kreatif , Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior , Fakultas Industri Kreatif , Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior , Fakultas Industri Kreatif , Universitas Telkom

robby.christiawan96@gmail.com , hendianwar333@gmail.com , irwan.sudarisman@gmail.com

Abstrak

Saat ini perkembangan dunia game terus meningkat. Game tidak lagi menjadi sekedar hiburan semata, game sekarang sudah menjadi suatu tempat mata pencaharian, membangun karir, serta sebagai olahraga atau lebih dikenal dengan E-Sports (Electronic Sports). Perkembangan game di Kota Bandung sudah mulai meningkat. Dilihat dari gamers yang sudah mulai banyak dan ramai dihampir setiap pusat permainan yang ada dan kompetisi yang sudah mulai sering diadakan. Di Bandung kompetisi game diselenggarakan masih dipusat permainan seperti warnet game, rental game, bahkan di sebuah mall sehingga belum memiliki tempat khusus untuk peserta dan penonton. Fasilitas yang diberikan di Kota Bandung dalam mewadahi kegiatan E-Sports sudah cukup baik. Dilihat dari banyaknya warnet dan rental game dengan spesifikasi perangkat yang tinggi serta kompetisi yang dihadirkan setiap bulannya. Untuk itu diperlukan perancangan khusus yang dapat mewadahi kegiatan E-Sports dari fasilitas dan kegiatan dalam mendukung gamers Bandung kedepannya. Perancangan Game Center di Kota Bandung diharapkan mampu memberikan manfaat bagi gamers dan faktor pendukungnya. Kegiatan E-Sports dari perancangan ini mampu memberikan fasilitas bermain yang baik dari segi kenyamanan dan fungsi ruang.

Kata Kunci : Game Center, E-Sports, Fasilitas, Kota Bandung

Abstract

Currently the rise of the game continue to rise. Games be no longer just entertainment alone, games now become a place livelihoods, build career, and as sport or better known for his e-sports (electronic sports). The development of games at Bandung have started to rise. Seen from gamers that are getting many and crowded almost every game centers and competition that are getting often held. In Bandung competition games held still cyber cafe game, rental game, even in a mall it before had a special place for participants and audience. Facilities given in Bandung activities in give e-sports is good enough. Seen from the number cyber cafe and rental game by specifications device high as well as competition presented every month. For that required the design of particular that could be give e-sports activities from the facilities and activities in support of gamers bandung moving forward . Game design center in the city of bandung are expected to provide benefits for gamers and supporting factors . E-sports activities of the design is capable of playing that facilities both in terms of comfort and the function.

Keywords : Game Center, E-Sports, Facilities, Bandung City

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game di Kota Bandung sudah mulai meningkat. Dilihat dari gamers yang sudah mulai banyak dan ramai di hampir setiap pusat permainan yang ada dan kompetisi yang sudah mulai sering diadakan. Menurut hasil survey lokasi di sebuah pusat permainan di Bandung, dalam sehari mampu menampung 50-70 gamers yang bermain dan bisa mengadakan kompetisi minimal 2 kali dalam sebulan. Kompetisi yang diselenggarakan dilihat dari game yang sedang trending dan pihak sponsor yang mampu memberikan dana dalam penyelenggaraan kompetisi. Di Bandung kompetisi game diselenggarakan masih dipusat permainan seperti warnet game, rental game, bahkan di sebuah mall sehingga belum memiliki tempat khusus untuk peserta dan penonton. Kompetisi game yang ada di Bandung diikuti oleh remaja sekolah (SMP, SMA), mahasiswa dan biasanya peserta kompetisi sudah memiliki pangkat (level permainan) pada setiap gamenya. Fasilitas yang diberikan di Kota Bandung dalam mewadahi kegiatan E-Sports sudah cukup baik. Dilihat dari banyaknya warnet dan rental game dengan spesifikasi perangkat yang tinggi serta kompetisi yang dihadirkan setiap bulannya. Walaupun masih memiliki kekurangan dari kenyamanan dalam bermain, seperti dimensi furniture yang tidak sesuai, area khusus untuk gamers merokok dan tidak merokok yang berhubungan dengan penghawaan ruang, fasilitas untuk kompetisi atau turnamen dan kenyamanan bagi peserta dan penonton.

Untuk itu diperlukan perancangan khusus yang dapat mewadahi kegiatan E-Sports dari fasilitas dan kegiatan dalam mendukung gamers Bandung kedepannya. Perancangan Game Center di Kota Bandung diharapkan mampu memberikan manfaat bagi gamers dan faktor pendukungnya. Kegiatan E-Sports dari perancangan ini mampu memberikan fasilitas bermain yang baik dari segi kenyamanan dan fungsi ruang, fasilitas turnamen yang baik dari segi fasilitas peserta dan penonton. Perancangan Game Center diharapkan juga memberikan fasilitas pendukung seperti retail untuk jual beli produk gaming, cafe untuk tempat istirahat bagi gamers dan pengelola. Dengan perencanaan Game Center di Bandung diharapkan juga mampu memunculkan perkumpulan positif dan menghadirkan gamers-gamers berbakat untuk berkencan kelevel yang lebih tinggi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum adanya fasilitas khusus turnamen sehingga masih diselenggarakan di fasilitas permainan yang biasa dipakai oleh umum.
2. Belum adanya fasilitas khusus penonton turnamen sehingga masih menonton di area lobby warnet.
3. Masih menggunakan fungsi ruang rangkap (ruang turnamen campur dengan ruang game untuk umum) sehingga belum memiliki fungsi ruang khusus.
4. Akustik ruang belum diperhatikan sehingga dapat mengganggu gamers sekitarnya yang sedang fokus bermain.
5. Aspek dan elemen interior yang belum sesuai dengan standar interior.

1.3 Tujuan Perancangan

Menciptakan desain khusus yang dapat mewadahi kegiatan E-Sports seperti bermain dan berkompetisi yang sesuai dengan jenis game yang sedang berkembang baik serta memberikan fasilitas utama dan pendukung yang sesuai dengan standar aspek dan elemen interior.

1.4 Metode Perancangan

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dibagi menjadi data primer dan sekunder. Dari data primer yang didapatkan saat melakukan survey untuk 4 studi kasus dengan

fungsi yang sama, penulis mendapatkan informasi lokasi berdasarkan observasi yang dilakukan:

Nama Tempat : Cyberia Dillo Bliss, Cybercafe Immortal, Stadium Arena e-Sports, FLUX Game Center

Selain informasi mengenai lokasi, adanya permasalahan dari 4 studi kasus tersebut yang diperoleh. Untuk data sekunder didapat dengan mengumpulkan beberapa literatur dari buku, jurnal serta situs yang dapat menunjang proses perancangan ini.

b. Analisa Data

Menganalisa permasalahan yang didapat dari 4 studi kasus tersebut berdasarkan observasi sebelumnya. Data-data tersebut kemudian dapat dicek kembali apakah sudah benar dengan literatur yang dikumpulkan dari sumber-sumber tersebut.

c. Sintesa

Merupakan proses pemecahan masalah yang dibuat dalam programming yang meliputi konsep, kebutuhan ruang, zoning & blocking, bubble diagram, matriks dan sebagainya yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah pada proses analisa data sebelumnya.

d. Pengembangan Desain

Merupakan hasil dari analisa dan sintesa yang dituangkan kedalam gambar kerja dan diberikan juga alternatif desain lainnya.

e. Desain Akhir

Proses akhir dari desain yang sudah dianggap memecahkan permasalahan-permasalahan yang didapat sebelumnya dan sesuai dengan tujuan pada awal perancangan.

2. Literatur

2.1 Pengertian Game Center

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Center adalah tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya), pusat kegiatan pelayanan dengan segala fasilitasnya.

Game Center adalah tempat yang berfungsi sebagai pusat kegiatan pelayanan berupa game dengan berbagai jenis-jenisnya yang bertujuan untuk membuat pengguna merasa terpenuhi akan kebutuhannya dan dapat mencapai tujuan-tujuan dari perkembangan game saat ini.

2.2 Tinjauan Game Center

1. Sejarah Game

Teknologi Game pertama kali diciptakan oleh A.S. Douglas tahun 1952 di Universty of Cambridge yaitu OXO untuk mendemonstrasikan tesisnya mengenai interaksi antara komputer dan manusia. Di Teknologi Game generasi kedua ini biasa disebut sebagai debut pertama 8 bit atau kurang lebih 4 bit dalam sejarah komputer dan video game. Pada tahun 1976, dunia game dihidupkan kembali oleh Fairchild dengan karyanya yaitu VES (Video Entertainment System).

Konsol bernama Famicom/Nintendo Entertainment System (NES) yang dirilis di akhir tahun 1983 menjadi gebrakan baru yang diciptakan oleh perusahaan bernama FAMILCOM di Jepang. Konsol yang diciptakan FAMILCOM ini merupakan konsol yang pertama kali menampilkan gambar dan animasi resolusi tinggi. Teknologi Game generasi empat ini disebut dengan generasi 16 bit yang membawa perubahan pada gameplay, tata suara, grafik. Pada tahun 1988, Nintendo mendapatkan sambutan

hangat oleh dunia. Pada tahun 1994, Atari kembali meluncurkan konsol untuk menyaingi konsol dari SEGA dan Nintendo. Atari Jaguar menyaingi kecanggihan SNES dan Mega Drive, tetapi penggunaannya yang sulit membuat tertarik pencinta game.

2. Sejarah Kompetisi Game (Electronic Sports)

Pertama kali budaya e-Sport berkembang adalah dari sebuah kompetisi game. Menariknya, kompetisi game ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul video game. Ketika itu kompetisi game diadakan pada 19 Oktober 1972, diadakan di Universitas Stanford ketika itu para murid diundang ke dalam sebuah kompetisi yang diberinama sebagai Intergalactic Spacewar Olympic, sebuah kompetisi untuk game bernama Spacewar. Meski protokol TCP/IP pertama kali dikenalkan untuk ARPANET (sistem cikal bakal internet) di tahun 1982, baru di tahun 90an lah, internet dapat dinikmati secara masif. Namun demikian, tercatat ada sebuah game berjudul Netrek yang menjadi 'the first internet team game' yang dirilis di tahun 1988. Tahun 90an adalah tahunnya FPS, karena memang FPS sendiri merupakan salah satu genre game tertua yang ada di PC.

Memasuki tahun 2000an, perkembangan e-Sport menjadi semakin pesat. Salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya ini adalah Korea Selatan. Ketika itu di Korea Selatan, game yang terkenal karena e-Sport adalah Starcraft, sampai-sampai para pemainnya dipuja-puja, layaknya sesosok artis ibu kota. Pada tahun tersebut, juga mulai tercipta kompetisi dan organisasi e-Sport besar. Beberapa nama seperti World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Major League Gaming, tercipta pada tahun 2000an tersebut.

2.3 Perkembangan E-Sports di Kota Bandung

Perkembangan E-Sports di Kota Bandung sangat cepat dari tahun ke tahun. Data statiska menyebut kelompok usia 10-20 tahun memiliki proporsi tinggi dalam jumlah gamers. Berdasarkan gender, 21 persen gamers Indonesia berusia 10-20 tahun adalah laki-laki, sementara 15 persen adalah perempuan. Pada 2014, menurut data yang sama, pendapatan game online mencapai 136,5 juta dolar. Generasi remaja menjadi kelompok yang lebih banyak mengakses game. Jurre Pannekeet, analis pasar Newzoo, menyebut ada 8,5 juta penggemar E-Sport di Indonesia pada 2016. Ia menaksir angka itu bakal naik menjadi 19,8 juta pada 2019. Firma peneliti pasar global dari Belanda, memperkirakan nilai industri game di Asia Tenggara sebesar 2,2 miliar dolar AS pada 2017 dan 21 persennya berasal dari Indonesia, negara berperingkat kedua pasar gim terbesar di Asia Tenggara setelah Thailand.

Di Kota Bandung sudah mulai terlihat dari tahun 2015 dimana Gaming and Computer Show (GCS) diselenggarakan oleh Digitalife Nusantara pada tanggal 22 – 26 Mei 2015 di Bandung Electronic Centre yang diharapkan menjadi acara pameran game terbesar di kota Bandung. Tujuan diselenggarakannya Gaming and Computer Show 2015 untuk memperkenalkan dan meningkatkan industri game saat ini di Indonesia khususnya di kota Bandung. MNC Playber partisipasi sebagai Official Broadband Partner dalam event Bandung E-sports Competition, sebuah kompetisi game online. Kompetisi ini akan diselenggarakan pada tanggal 12 – 14 Agustus 2016 yang berlokasi di Bandung Electronic Centre. Telkom Regional 3 Jawa Barat ikut berperan aktif dan memberikan perhatian besar kepada perkembangan E-Sport di Jawa Barat. Salah satu bentuk nyata dukungan kepada klub E-Sport adalah menyelenggarakan kompetisi Wifi.Id E-Sport Competition 2018 yang dimulai sejak bulan Maret 2018. Grand Final kompetisi ini diselenggarakan pada tanggal 11-12 Mei 2018 dengan

mengambil tempat di Wico Cafe yang ada di Grapari Telkom Group Supratman Bandung. Kompetisi E-Sports sampai sekarang masih terus diselenggarakan.

Kompetisi yang dihadirkan melalui pusat permainan yang ada di Bandung dengan trend game yang sedang naik untuk dikompetisikan. Banyaknya brand gaming yang sudah mau menghandirkan kompetisi secara rutin disetiap bulannya dapat memotivasi bagi gamers untuk terus mengembangkan skillnya untuk ketingkat yang lebih baik dalam dunia E-Sports.

2.4 Standar Fasilitas

1. Lobby
2. Tournament Room
3. Ruang Game PC
4. Ruang Game Console
5. Retail
6. Cafe
7. Akustik Ruang
8. Penghawaan Ruang

2.5 Tabel Komparasi Hasil Studi Banding

	User	Kekurangan	Kelebihan
Cyberia Dillo Bliss	Remaja (anak sekolah dan mahasiswa) , dewasa	- turnamen diadakan di ruang vvip sehingga menggunakan area umum yang dipakai pengunjung - penonton turnamen menonton di area lobby - dimensi furniture (meja) terlalu tinggi - penghawaan terasa pengap karena sirkulasi udara tidak maksimal	- sirkulasi antar area cukup luas - pencahayaan cukup baik, tidak terlalu terang agar tidak mengganggu fokus pada monitor
Cybercafe Immortal	Remaja (anak sekolah dan mahasiswa)	- turnamen diadakan di ruang gold sehingga menggunakan area umum yang dipakai pengunjung - tidak bisa menonton turnamen karena area reservasi yang sangat sempit - dimensi furniture (meja) terlalu rendah - penghawaan terasa pengap karena sirkulasi udara tidak maksimal - sirkulasi pada area bronze sangat sempit	- pencahayaan cukup baik, tidak terlalu terang agar tidak mengganggu fokus pada monitor
Stadium E-Sports Arena	Remaja (anak sekolah dan mahasiswa) , dewasa	- turnamen diadakan di ruang stadium sehingga menggunakan area umum yang dipakai pengunjung - penonton turnamen menonton di area lobby - penghawaan terasa pengap karena sirkulasi udara tidak maksimal	- sirkulasi antar area cukup luas - pencahayaan cukup baik, tidak terlalu terang agar tidak mengganggu fokus pada monitor
Game Console	Remaja (anak	- terlalu boros dalam penggunaan listrik karena terdapat AC split wall	- furniture yang digunakan

FLUX	sekolah dan mahasiswa)	pada setiap area game console	memberikan kenyamanan gamers - pengaplikasian pada partisi antar game console mampu meminimalisir bising dalam ruangan
------	------------------------	-------------------------------	---

Tabel 2.1 Hasil Komparasi Studi Banding Game Center di Bandung
(sumber : Data Pribadi, 2018)

3. Pembahasan

3.1 Tema Umum

Tema pada perancangan Game Center adalah "*Spaceship Army*". Tema "*Spaceship Army*" diharapkan dapat memberikan ruang yang fungsional dan simple. *Spaceship* yang dimaksud adalah kapal luar angkasa dengan penggayaan yang diterapkan pada elemen interior seperti lantai, dinding, dan ceiling. Menggunakan material seperti acrylic, kaca sebagai partisi antar ruang serta finishing material yang memunculkan warna netral dan tidak mencolok. Pemilihan spaceship ini diaplikasikan kepada tujuan dari suasana yang diinginkan pada masa depan dimana suasana yang terjadi adalah perang terhadap makhluk asing seperti pada game Space Invaders dan Starcraft.

Army sendiri dimaksudkan kepada user atau gamers yang bermain di game center. User sendiri diibaratkan seperti seorang tentara yang memiliki misi dalam menyelesaikan sebuah permainan. Suasana yang diharapkan mampu membangkitkan semangat bermain, berkompetisi, dan menyelesaikan permainan yang disediakan dengan baik. Karakter ruang dihasilkan dari hasil analisa dari sejarah kompetisi E-Sports dan DNA ASUS diaplikasikan dalam bentuk ruang, warna yang memberikan makna psikologis bagi user serta teknik pencahayaan yang menggunakan lampu led.

3.2 Konsep Perancangan

Konsep yang digunakan dalam perancangan game center adalah konsep futuristik. Menurut The American Heritage dictionaries, futuristik adalah kepercayaan bahwa tujuan kehidupan dan keinginan seseorang terletak di masa depan bukan pada masa sekarang ataupun masa laludan pergerakan artistik yang berasal dari itali di sekitar tahun 1910 dengan tujuan mengekspresikan energi, dinamis, dan kualitas dari kehidupan kontemporari, khususnya yang terjadi pada gerakan dan kekuatan mesin-mesin modern. Jadi konsep futuristik adalah seni atau gaya bangunan yang di dalam perencanaan dan perancangannya tidak berdasarkan oleh sesuatu yang terkait dengan masa lalu akan tetapi mencoba untuk menggambarkan masa depan dengan bentuk yang mengejutkan dan pemakaian material yang maju.



Gbr. 3.1 Gameplay Space Invaders dan Starcraft
(sumber : google.com/gameplaygamespaceinvadersdanwarcraft, 2018)

3.3 Tabel Kebutuhan Ruang

Jenis Kegiatan	User	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Penerima	Pengunjung Karyawan	Transisi masuk menuju bangunan Pusat pelayanan dan informasi	Lobby Receptionist
	Pengunjung	Menunggu, berkumpul, mengobrol	Waiting Area
Utama	Pengunjung	Bermain game Mengobrol/berdiskusi	R. PC Game Reguler (smoking)
	Pengunjung	Bermain game Mengobrol/berdiskusi	R. PC Game VIP
	Pengunjung	Bermain game Mengobrol/berdiskusi	R. PC Game Executive
	Pengunjung	Bermain game Mengobrol/berdiskusi	R. Executive Pro Team (training)
	Pengunjung	Bermain game Mengobrol/berdiskusi	R. Game Console Playstation
	Pengunjung	Bermain game Mengobrol/berdiskusi	R. Game Console Xbox
	Pengunjung	Bermain game Mengobrol/berdiskusi	R. Game Console (smoking)
	Pengunjung Peserta Acara	Menonton pertandingan Bertanding game	R. Turnamen
	Official	Komentator pertandingan	Area Caster
	Team Gaming Pro Official	Berdiskusi Beristirahat	R. Persiapan Peserta Turnamen
	Pengunjung Peserta Acara	Menyelenggarakan event launching game, cosplay	Aula
Pendukung	Pengunjung Karyawan	Melihat-lihat produk Transaksi pembelian produk	R. Penjualan Alat Game
	Pengunjung Karyawan	Konsultasi alat game yang rusak Melakukan perbaikan alat game	R. Perbaikan Alat Game
	Chef Karyawan	Memasak/mengolah menu Menyajikan ke pengunjung	Café (Area Dapur)
	Pengunjung	Menerima makanan Transaksi pembayaran makan	Café (Area Makan)
Pengelola	Head Office	Mengkoordinasikan game center	R. Kepala Pengelola
	Wakil Pengelola	Membantu mengkoordinasikan game center	R. Wakil Kepala Pengelola
	Karyawan	Mengatur kegiatan game center	R. Sekretaris
	Karyawan	Mengatur keuangan game center	R. Bendahara
	Karyawan	Membuat event/acara game center	R. Divisi Pengembang/Acara
	Karyawan	Membuat mediasi/promosi game center	R. Divisi Humas/Publikasi

	Head Office Wakil Pengelola Karyawan	Berdiskusi Presentasi	R. Rapat
	Karyawan Lapangan	Mengelola game center	R. Kepegawaian

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang Game Center di Bandung
(sumber : Data Pribadi, 2018)

3.4 Konsep Bentuk

Pada perencanaan konsep bentuk game center mengaplikasikan dari bentuk konsep futuristik. Konsep futuristik mengaplikasikan bentuk-bentuk yang tidak menentu. Permainan bentuk yang tidak menentu tersebut (melengkung, segi lima, diagonal) kemudian direpitisi sehingga membentuk ruangan yang dinamis.

3.5 Konsep Material

Pemilihan material berdasarkan fungsi, daya tahan, perawatan, dan estetika. Material yang digunakan kebanyakan menggunakan material olahan, baru dan siap pakai seperti berikut : Kaca (partisi ruang), Stainless steel (furniture), Multipleks (furniture), Gypsum (ceiling), Vinil, keramik (lantai), Fabric, glaswool, mineralwool (dinding, peredam bising).

3.6 Konsep Warna

Penerapannya diaplikasikan pada dinding, lantai, ceiling, dan furniture yang digunakan. Sesuai dengan konsep spaceship army, warna utama yang digunakan adalah warna monokrom seperti hitam dan putih. Warna monokrom diaplikasikan pada bentuk lantai, dinding, ceiling. Warna armynya sendiri menggunakan warna hijau. Warna hijau diaplikasikan pada pencahayaan, warna furniture, dan aksesoris interior lainnya. Penambahan warna merah sebagai identitas dari ASUS diaplikasikan pada pencahayaan, treatment ruang seperti pada area dinding, koridor.

Warna	Karakter	Aplikasi
Hitam	Kuat, Elegan, Percaya Diri, Emosional	Lantai, dinding
Putih	Kenyamanan, Steril, Dingin	Lantai, ceiling, furniture, aksesoris interior, lighting
Abu- Abu	Netral, Luas	Furniture, aksesoris interior
Merah	Optimisme, Ketangkasan,	Lighting, dinding, aksesoris interior

Tabel 3.2 Penerapan Konsep Warna Game Center di Bandung
(sumber : Data Pribadi, 2018)

3.7 Konsep Pencahayaan

Perancangan pencahayaan game center dominan menggunakan pencahayaan buatan. Karena aktivitas lebih banyak menggunakan media komputer dan perangkat game lainnya. Jika penerapan pencahayaan terlalu maksimal akan menyebabkan silau kepada pengguna dan dapat mengurangi produktivitas bermain. Sehingga diaplikasikanlah pencahayaan buatan yang dapat diatur tingkat pencahayaan yang sesuai dengan kegiatan bermain.



Gbr. 3.2 Pencahayaan Pada Ruang Game PC (sumber : Data Pribadi, 2018)

3.8 Konsep Penghawaan

Ruang	Pengaplikasian Penghawaan
Lobby/Entrance	AC Central
Waiting Area	AC Central
R. Bermain	AC Central, AC split wall
Cafe (Dapur)	Exhaustvent
Cafe (Area Makan)	AC Central, alami
R. Kantor	AC split wall
R. Penjualan/Retail	AC Cental
R. Turnamen	AC Central
Gallery	AC Central
Koridor/Sirkulasi	AC Central

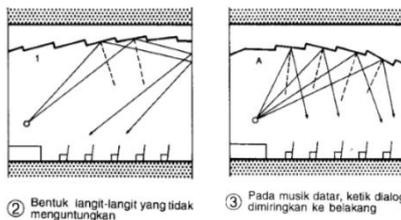
Tabel 3.3 Penerapan Konsep Penghawaan Game Center di Bandung (sumber : Data Pribadi, 2018)



Gbr. 3.2 Penghawaan Menggunakan AC Central Pada Ruang Game Console (sumber : Data Pribadi, 2018)

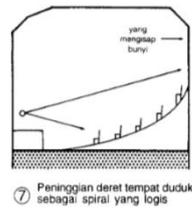
3.9 Konsep Akustik Ruang

1. Pemakaian plafon bertrap akan memberikan pantulan suara secara teratur mengarah kepada penonton (auditorium).



Gbr. 3.3 Plafon Bertrap Memantulkan Suara (sumber : Data Arsitek Jilid 1, 2018)

2. Perbedaan ketinggian lantai penonton dibuat leveling agar kualitas bunyi yang didapat penonton sama.



Gbr. 3.4 Peninggian deret tempat duduk
(sumber : Data Arsitek Jilid 1, 2018)



Gbr. 3.5 Partisi Absorb Panel Pada Dinding Game PC Room
(sumber : Data Pribadi, 2018)

4. Kesimpulan

Perancangan Interior Game Center di Kota Bandung, merupakan perancangan yang bertujuan untuk mendukung perkembangan dunia game khususnya E-Sports dalam segi kegiatan seperti event turnamen, ruangan game yang nyaman, dan fasilitas pendukung yang mampu memenuhi kebutuhan gamers Perancangan Interior Game Center ini dikhususkan bagi kalangan remaja yang menyukai permainan, tantangan, yang mampu mengasah ketangkasan dan pola pikir. Serta mampu menciptakan semangat bermain dan berkompetisi secara sportif dengan gamers lainnya.

Perancangan ini mengambil konsep futuristik karena perkembangan dunia E-Sports yang terus maju dan inovatif sehingga suasana yang diharapkan didalam game center ini mampu membawa gamers kemasa depan dengan kemajuan teknologi. Sehingga gamers cepat berambisi untuk menyelesaikan sebuah misi atau permainan dengan tindakan yang akurat, strategis, dan menghadirkan suasana bermain yang kuat.

5. Daftar Pustaka

Ernst dan Neufert P. 2000. *Architect Data*, edisi ke-3. Oxford Brookes

Panero, Julius & Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension and Interior Space*. Jakarta: Erlangga,.

Mediastika, Christina Eviutami. 2005. *Akustika Bangunan: Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta. Erlangga,.

klikmania.net/sejarah-dan-perkembangan-teknologi-game,

duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-esport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972, teamnxtl.com/news/sejarah-singkat-e-sports

<http://iespa.or.id/about.html>

rumahwaskita.com/artikel/arsitektur-futuristik/

Jurnal Tugas Akhir : Game Center di Yogyakarta (Transformasi Game Dota Warcraft III The Frozen Throne)

Jurnal Tugas Akhir : Desain Interior Pusat Game Dota 2 Dengan Konsep Futuristik di Surakarta