



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR VULCAN GAMING CAFÉ
DENGAN TEMA FUTURISTIK KONTEMPORER**

HARYO ADI NUGROHO
NRP 3410100193

Dosen Pembimbing :

Dr. Mahendra Wardhana, MT.

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017

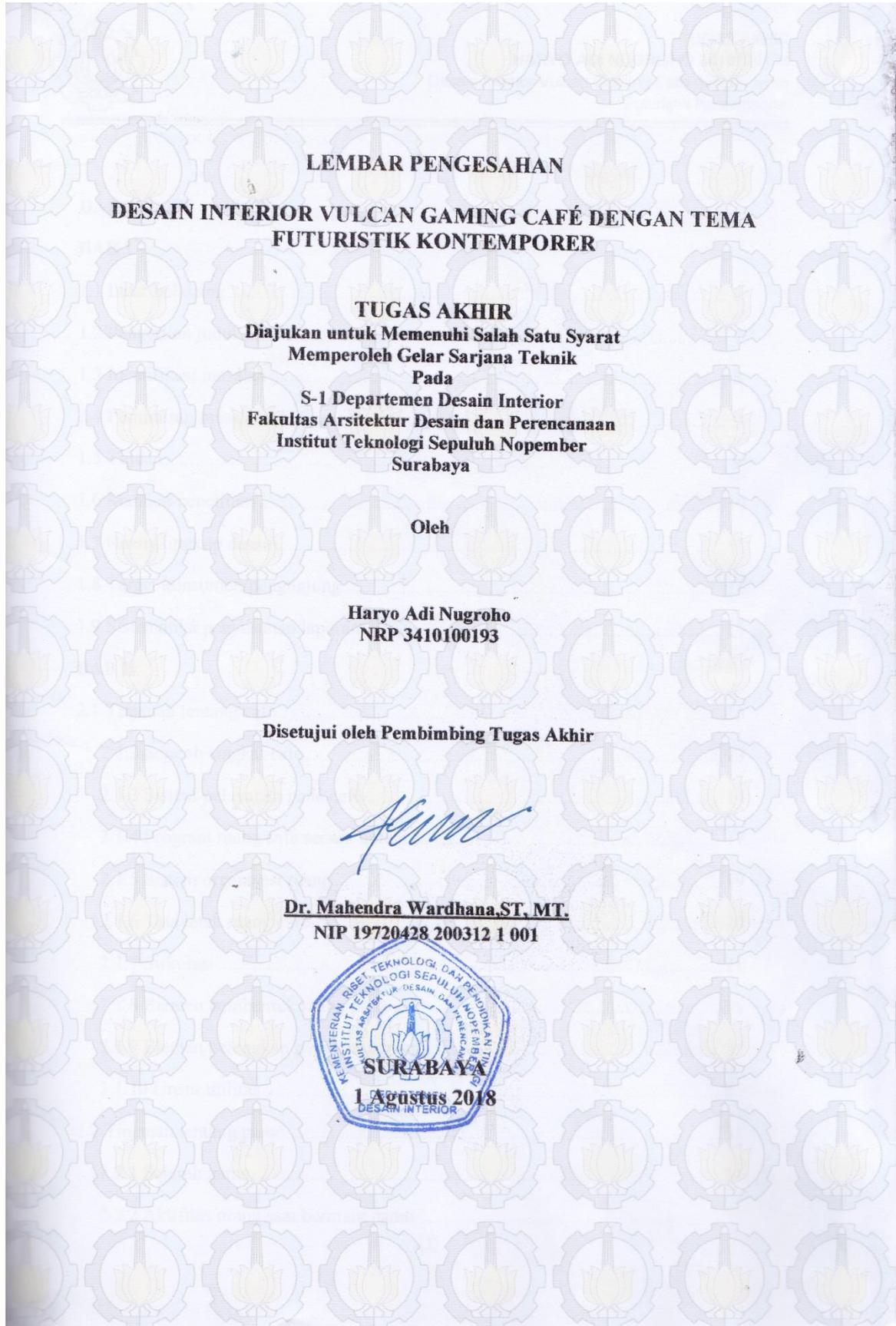


Abstrak – Vulcan Gaming Café merupakan sebuah café yang didesain dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan kegiatan – kegiatan yang dilakukan oleh *gamers* pada khususnya, serta masyarakat pada umumnya. Vulcan Gaming Café menawarkan fasilitas baru pada dunia gaming dengan menyediakan tempat untuk bersosialisasi, bermain game bersama komunitas maupun gathering. Pada café ini terdapat area khusus LAN gaming, area untuk mengadakan gathering bagi komunitas *gamers*, serta area café itu sendiri.

Dalam hal ini, beberapa hal yang diperhatikan adalah sangat minimnya jumlah tempat yang menyediakan fasilitas lengkap bagi para komunitas *gamers* di Indonesia yang belakangan ini sangat menjamur dan berkembang pesat, hal ini dikarenakan industri game yang sedang berlomba – lomba untuk meningkatkan kualitas dari game yang mereka ciptakan, sehingga membentuk respon berupa menjamurnya komunitas – komunitas game itu sendiri.

Abstract - Vulcan Gaming Café is a café designed and designed to meet the needs of activities carried out by gamers in particular, as well as the community at large. Vulcan Gaming Café offers new facilities in the world of gaming by providing a place to socialize, play games with the community and gather. In this café there is a special LAN gaming area, an area for holding gatherings for the gamers community, as well as the café area itself.

In this case, some things that are considered are the very low number of places that provide complete facilities for gamers in Indonesia, which lately are mushrooming and growing rapidly, this is because the gaming industry is competing to improve the quality of the games they create , thus forming a response in the form of mushrooming communities - the game itself.





DAFTAR ISI

BAB 1

1.1 Latar belakang.....	4
1.2 Pengertian judul	7
1.3 Identifikasi masalah	8
1.4 Perumusan masalah.....	9
1.5 Tujuan	9
1.6 Manfaat penelitian	10
1.7 Ruang lingkup desain.....	11
1.8 Target konsumen/pengunjung.....	11
1.9 Sistematika penyusunan laporan.....	11

BAB II

2.1 Tinjauan tentang café.....	13
2.1.1 Sejarah singkat café	13
2.1.2 Sejarah singkat café	13
2.1.3 Sistem pelayanan pada café	14
2.1.4 Program ruang café secara umum.....	17
2.1.5 Sistem organisasi ruang	19
2.1.6 Tata letak ruang café.....	20
2.1.7 Sirkulasi	21
2.1.8 Elemen pembentuk ruang pada café	21
2.1.9 Elemen pelengkap pembentuk ruang	25
2.1.10 Unsur utilitas.....	27
2.2 Tinjauan tentang game.....	31
2.2.1 Sejarah game	31
2.2.2 Aktifitas orang saat bermain game	35



2.2.3 Studi psikologi aktifitas bermain game.....	37
2.3 Tinjauan tentang Vulcan	41
2.3.1 Tinjauan logo	42
2.4 Kajian tentang futuristik	42
2.4.1 Sejarah singkat futurisme.....	42
2.4.2 Perkembangan futurisme	43
2.4.3 Futuristik dalam interior	45
2.5 Kajian tentang kontemporer.....	48
2.5.1 Kontemporer dalam arsitektur	49
BAB III	
3.1 Flowchart	53
3.2 Deskripsi metodologi	54
3.3 Tahap pengumpulan data	55
BAB IV	
4.1 Tahap analisa data.....	56
4.2 Studi eksisting.....	61
4.3 Studi pembandingan	62
4.4 Studi aktifitas	65
4.5 Analisa game.....	67
4.6 Analisa kebutuhan ruang.....	69
4.7 Analisa material elemen pembentuk ruang.....	69
4.8 Studi pengembangan.....	73
BAB V	
5.1 Rangkuman hasil analisa.....	75
5.2 Konsep rancangan.....	76



5.2.1 Pembagian area pengunjung dan karyawan	76
5.2.2 Alternatif denah	77
5.2.3 Weighted method	80
5.2.4 Bubble diagram	81
5.2.5 Analisa kebutuhan ruang	82
5.3 Transformasi konsep desain	83
5.4 Konsep makro	87
5.4.1 Konsep lantai	87
5.4.2 Konsep dinding	88
5.4.3 Konsep plafon	88
5.4.4 Konsep furniture	89
5.4.5 Konsep estetis	89
5.4.6 Konsep fasilitas	90
5.4.7 Konsep warna	91
5.5 Konsep mikro	91
5.5.1 Penambahan fasilitas	91
5.5.2 Penerapan material	92
5.6 Hasil desain	92
BAB VI	
6.1 Kesimpulan	96
6.2 Saran	96
Daftar pustaka	97
Referensi internet	98
Biodata penulis	99
RAB	100



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat berkembang. Pada sekitar awal dekade 80-an, sebenarnya sudah ada persaingan ketat antar perusahaan game dalam memasarkan produknya. Game yang populer dengan nama video game ini hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pemain pada sebuah console. Pesawat televisi dibutuhkan sebagai media tampilan. Jenis game-nya juga masih sangat sederhana dengan grafik yang sangat kasar. Tampilannya mirip seperti game dari bahasa program Java, yang bisa dimainkan di handphone sekarang ini. Perusahaan game yang terkenal pada saat itu adalah Atari, Sega dan Nintendo.

Video game atau Console game ini adalah sebuah bentuk dari multimedia interaktif yang digunakan untuk sarana hiburan. Game ini dimainkan dengan menggunakan sebuah alat yang bisa digenggam oleh tangan dan tersambung ke sebuah kotak alat atau console. Alat yang digenggam tangan tadi dikenal dengan nama joystick. Isinya adalah beberapa tombol-tombol sebagai kontrol arah maju, mundur, kiri dan kanan, dimana fungsinya adalah untuk berinteraksi dan mengendalikan gambar-gambar di layar pesawat televisi. Game ini juga biasanya dimainkan dengan memasukan sebuah keping CD yang bisa diganti-ganti atau cartridge yang harus dimasukkan ke dalam game console.

Video game dengan console kini juga sudah berkembang pesat. Saat ini, pemain yang cukup dominan adalah X-Box dari Microsoft dan PlayStation keluaran Sony. PlayStation (PS) telah sukses dengan PSP-nya yang portable dan PS2 yang fenomenal karena harganya yang cukup murah, sekitar Rp.1,5 juta. Saat ini di pelosok perumahan umumnya terdapat rental PS2 yang bisa dimainkan dengan biaya berkisar hanya Rp.1,500 per jam. PlayStation ini sendiri telah mengeluarkan versi baru, yaitu PS3 dengan harga banderol yang masih mahal, Rp.7 juta-an per unit (pada



pertengahan 2007). Tidak diragukan lagi, tampilan dan akselerasinya jauh lebih halus dan cepat dari generasi pendahulunya.

Para gamers lama kelamaan menginginkan suatu permainan yang tidak saja dapat dimainkan oleh 2 orang, tapi juga bisa dimainkan secara massal dan bersamaan tanpa memandang jarak misalnya antar daerah satu yang lainnya hingga menembus jarak antar negara. PlayStation dan X-Box pun tampil sebagai sebuah console yang sudah bisa dimainkan secara online.

Selain dari console, game juga bisa dijalankan dari personal computer (PC) atau sering juga disebut juga PC game. Game di PC tidak kalah menariknya dibanding dengan di console. Mari kita lihat bedanya.

Di dalam video game atau console game kita menemukan adanya lingkungan bermain game yang lebih sederhana dibanding pemain di PC game, bukan hanya terutama karena keterbatasan fitur dari joystick, tapi karena disebabkan keterbatasan teknologi di dalam perangkat keras (hardware) pada console serta output resolusi visual yang secara potensial lebih rendah.

Seperti kita ketahui, pada setiap PC umumnya terdapat sebuah keyboard dan sebuah mouse yang bisa digunakan dalam desain permainan game yang lebih kompleks. Gambar grafik yang ditampilkan di PC game lebih hidup dan tajam, tergantung dari pemakaian display adapter card atau video card yang digunakan pada mainboard komputer. Semakin mutakhir dan besar kapasitas memori video card-nya, maka semakin halus pula resolusi dan akselerasi game-nya. Sedangkan console game biasanya dimainkan di televisi, dimana ketajaman gambar lebih rendah dan game biasanya dimainkan dari jarak dekat.

Jenis game yang tersedia untuk sebuah video game atau console ditentukan dari tuntutan pasar dan tren. Video game atau console menurut anggapan banyak orang, lebih dianggap sebagai mainan anak-anak kecil, sedangkan PC adalah mainan mereka yang lebih 'dewasa'. Karena itu, beberapa tahun lalu, console lebih banyak terlihat memainkan game yang lebih sederhana, seperti platform games, tembak-menembak (shoot-em-up) dan pukul-memukul (beat-em-up). Sedangkan PC game lebih didominasi ke genre RPG, strategi dan simulasi.



Dengan adanya perkembangan video game atau console diantara pasar orang dewasa, perbedaannya dengan PC game juga semakin berkurang. Akhir-akhir ini strategy games, role-playing games dan game simulasi, walau tidak sebanyak di PC game, sudah bisa didapatkan di video game.

Awalnya, jika kita bermain sendiri di PC atau komputer, yang menjadi lawan kita adalah komputer itu sendiri. Tetapi dengan sistem jaringan (LAN: local area network), kita bisa melawan orang lain pada komputer yang terpisah, yang lebih dikenal dengan istilah multiplayer. Untuk dapat memainkannya, kita harus menghubungkan PC atau komputer ke sekelompok PC lain yang saling terhubung. Multiplayer game ini bisa dimainkan dengan jaringan lokal tanpa akses internet, tetapi bisa juga dengan menggunakan akses internet. Multiplayer game yang tidak membutuhkan akses internet disebut juga sebagai LAN game.

Di Indonesia sendiri, sejak tahun 2000-an, LAN game didominasi oleh game tembak-menembak, diantaranya Counter Strike (CS) dan game strategi Warcraft. Game ini masih memiliki keterbatasan dalam jumlah pemain. Lawan kita dalam game hanya terbatas pada jumlah PC yang terhubung dalam jaringan lokal tersebut. Jika game tadi ingin lebih dimainkan secara massal, secara bersamaan dan tanpa mempertimbangkan jarak, maka PC itu harus terhubung dengan jaringan internet. Karena dari aplikasinya yang harus terhubung atau online dengan internet, maka banyak orang menyebutnya sebagai online game.

Game berarti “hiburan”. Permainan game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Menurut Alan Shiu Ho Kwan (2000), setidaknya ada enam faktor yang melatari seseorang bermain games: adanya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen-elemen gam, antarmuka (interface), tantangan dan aksesibilitasnya. Berdasarkan pengertian di atas, dapat kita simpulkan bahwa hampir seluruh manusia pasti pernah bahkan menyukai games, termasuk mahasiswa. Untuk itu akan dibahas



mengenai sejarah perkembangan games di komputer dan juga perkembangannya, serta pengaruhnya terhadap mahasiswa.

Perkembangan games sangat pesat. Games yang pertama hanya berupa permainan tenis for two pada Osiloskop. Kemudian berkembang hingga games 3 Dimensi bahkan sekarang berkembang menjadi games on line yang mayoritas disukai oleh para pelajar dan mahasiswa. Games juga dapat dioperasikan di berbagai sistem operasi, seperti Windows maupun Linux. Hal itulah yang saat ini dikhawatirkan oleh para orang tua pelajar dan mahasiswa.

Games sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah games, kita dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat menyelesaikan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/games yang kita mainkan.

1.2.Pengertian Judul

Pengertian judul secara terminology adalah sebagai berikut :

1.2.1. Definisi.

a) Desain Interior.

Desain interior adalah bidang keilmuan yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada di dalamnya menjadi lebih baik.¹

b) Game

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. Bermain game merupakan salah satu sarana pembelajaran.

¹http://www.fsrđ.itb.ac.id/?page_id=14



c) Café

Kafe dari (bahasa Perancis: *café*) secara harfiah adalah (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat untuk minum-minum yang bukan hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya termasuk minuman yang beralkohol rendah. Di Indonesia, kafe berarti semacam tempat sederhana, tetapi cukup menarik untuk makan makanan ringan.

d) Tema

Suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat tulisan.

e) Futuristik

Futuristik adalah Interior yang di desain dengan bentuk yang aneh dan berorientasi masa depan dan juga tidak lazim. Bentuk desain yang arsitektur futuristik ini bisa berbentuk kotak, bulat, atau tidak beraturan sekali atau berbentuk seperti badan hewan. Beberapa desain futuristik dari arsitektur modern ini ada yang sebenarnya dalam proses sedang dibangun atau akan dibangun serta ada yang sudah berdiri tegak dan digunakan. Dan ada juga yang masih dalam bentuk model dan replika.

f) Kontemporer

Kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh dampak modernisasi dan digunakan sebagai istilah umum sejak istilah Contemporary Art berkembang di Barat sebagai produk seni yang dibuat sejak Perang Dunia II.

1.3. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ada pada gaming cafe pada umumnya adalah :

- a) Adakah fasilitas yang memadai untuk para *gamer* yang gemar berkumpul?
- b) Adakah wadah maupun tempat tersendiri untuk komunitas *gamer*?



- c) Sudah banyakkah tempat-tempat berkumpul dengan fasilitas yang memadai untuk para *gamer*?
- d) Perlukah studi dan analisa aktivitas pada area Café guna mengetahui kebutuhan ruang, furnitur, peralatan yang digunakan?
- e) Perlukah studi tentang penggunaan teknologi yang memadai guna memfasilitasi kebutuhan *gamer*?

1.4. Perumusan Masalah

Belum adanya suatu tempat dimana akan menjadi pusat seluruh kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan bermain game yang tentu dapat menjadikan hal tersebut menjadi peluang bisnis tertentu. Permasalahannya mengacu pada hal-hal yang menjadi kendala dalam perancangan suatu gaming café, yaitu sebagai berikut :

- Para *gamer* masih memiliki ketidaktahuan tentang suatu tempat yang menampung komunitas yang berhobi sama, dalam hal ini komunitas *gaming*.
- Kurangnya persyaratan penunjang pada ruang yang memfasilitasi komunitas *gamer* untuk *gathering* , bermain LAN games maupun hal-hal lain yang berhubungan dengan berkumpulnya suatu komunitas.
- Konsep suasana futuristik yang didukung dengan suasana kontemporer sehingga dapat menarik minat para *gamer* untuk mengadakan perkumpulan.
- Dengan tempat yang terkonsep dengan jelas, baik dalam segi fungsionalitas maupun desain maka akan dapat menjadikan peluang bisnis.

1.5. Tujuan

Tujuan pengkajian obyek dalam riset desain adalah untuk menyusun dan merencanakan konsep sebuah Gaming Café yang berlokasi di Jakarta. dengan maksud menyediakan fasilitas yang baru di kalangan komunitas *gamer*.. Sedangkan tujuan dari riset desain ini adalah :



- a) Memperoleh dasar-dasar teori yang berkaitan dengan obyek desain.
- b) Menghadirkan sebuah cafe yang berperan sebagai sarana tempat berkumpul dan berbagi informasi bagi para komunitas *gamer* yang jumlahnya sangat banyak pada waktu ini.
- c) Menciptakan kenyamanan ruang interior dari segi kenyamanan visual dan fisik bagi pengunjung maupun karyawan.
- d) Mengetahui kebutuhan ruang, peralatan dan furnitur yang diperlukan oleh sebuah café untuk memaksimalkan kenyamanan bagi pengunjung maupun karyawan.
- e) Menghasilkan studi tentang konsep futuristic kontemporer yang akan diterapkan pada interior sebuah gaming café.
- f) Pemilihan denah eksisting yang baru sesuai dengan kebutuhan berdasarkan analisis ruang dengan memaksimalkan *lay out* dan alur sirkulasi.

1.6. Manfaat Penelitian

- Bagi peneliti Pengambilan data yang dapat mendukung perancangan sebuah cafe yang mempunyai sarana baru sehingga dapat mengetahui adanya pengaruh signifikan terhadap kepuasan konsumen.
- Sebagai sarana belajar untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan mendesain dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, apakah teori dan praktek yang telah diperoleh sudah efektif dan efisien.
- Bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi.



1.7. Ruang Lingkup Desain

Denah eksisting yang digunakan merupakan denah arsitektur. Denah eksisting tersebut merupakan denah sebuah bangunan yang dulunya berfungsi untuk puskesmas. Obyek perancangan yang nantinya akan diselesaikan adalah area cafe, area LAN *gaming* dan area *gathering* komunitas. Penerapan *style* futuristik akan diaplikasikan pada bentukan furnitur, element estetik, pangaplikasian warna, dan element interior sesuai dengan transformasi bentuk dari analogi yang berhubungan tema dan *style* tersebut.

1.8. Target Konsumen/Pengunjung

Target pengunjung cafe ini adalah masyarakat pada umumnya, serta para *gamers* yang ingin mengadakan *gathering* untuk komunitasnya, maupun *gamers* yang ingin bermain LAN game bersama teman-temannya pada khususnya.

1.9. Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai isi riset desain, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan riset desain ini dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut :

a. Bab I : Pendahuluan.

Berisi tentang abstrak, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup desain, metodologi riset desain, dan sistematika penulisan laporan.

b. Bab II : Kajian Pustaka dan Studi Pbandingan.

Berisi tentang pengambilan data yang bersumber dari buku referensi maupun data yang bersumber dari internet yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan laporan ini.

c. Bab III : Metodologi Riset.



Berisi tentang cara pengambilan data yang mendukung pustaka sebuah Gaming Café ini. Metodologi digunakan untuk menganalisa data-data yang akan digunakan dan diaplikasikan pada desain interior Gaming Café.

d. Bab IV : Analisa.

Setelah data-data yang diperlukan sudah terkumpul, maka selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis. Analisa data dilakukan untuk mencari konsep desain cafe.

d. Bab V : Konsep Desain.

Setelah data sudah teranalisis maka poses selanjutnya mencari konsep desain yang sesuai dengan tema/konsep interior Gaming Café.

e. Bab VI : Penutup.

Bab ini adalah bab penutup yang berisikan kesimpulan terhadap hasil konsep desain dan saran-saran yang diberikan yang dapat bermanfaat bagi Vulcan Gaming Café.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Tentang Café

Cafe berasal dari bahasa Perancis. Cafe memiliki arti harafiah(minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat di mana seseorang bisa minum, tidak hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya. Di Indonesia, cafe berarti semacam tempat sederhana yang menyediakan makanan dan minuman dengan tempat yg nyaman serta menarik. Dengan ini cafe berbeda dengan warung.

Cafe adalah semacam restoran cukup yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, di mana para tamu mengumpulkan makanannya di atas baki yang diambil di atas counter dan kemudian membawanya ke meja makan (*Marsum, 2000:8-11*).

Cafe dikaitkan dengan kepariwisataan termasuk salah satu jenis restoran, artinya usaha komersial yang ruang lingkup dan kegiatannya menyediakan hidangan makanan dan minuman (*Peraturan pemerintah RI No. 34/PP/DPR RI/1997*).

Cafe menurut Dictionary of English Language and Culture oleh Longman adalah restaurant kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, cafe biasanya digunakan oleh orang - orang untuk menghabiskan waktu atau istirahat sejenak.

Cafe adalah tempat yang paling menyenangkan, dan yang mana satu menemukan segala macam orang karakter yang berbeda(*Broudy, E. 1986:43*).

2.1.2 Sejarah Singkat Cafe

Cafe pertama kali didirikan di Constantinopel pada tahun 1550, kemudian pada tahun 1672 seorang yang bernama Pascal menjual minuman kopi dalam sebuah kedai pameran Saint-Germain, Paris, dari situ ia memperkenalkan dan meneruskan usahanya ke berbagai negara di Eropa. Eksistensi cafe terus berkembang sehingga pengertian cafe menjadi berubah. Palais-Royal, Grands



Boulevard, Left Bank dan Bougant adalah cafe-cafe yang dibuat dalam nafas modern mengikuti perkembangan jaman (*Cole, 1998:71*).

Cafe selanjutnya berkembang di Eropa terutama di Paris. Cafe terletak di penggir jalan biasanya berada di luar ruangan. Seiring perkembangan jaman, cafe akhirnya memperhatikan interior dalam sistem pelayanannya.

Cafe dengan cepat menjadi bagian integral dari budaya Perancis dari pemunculan pertamanya, berawal dari pembukaan Cafe Procope di tepi kiri tahun 1689 dan cafe Régence di Palais Royal setahun kemudian. Cafe di kebun beberapa distrik menjadi populer pada abad ke-18, dan dapat dianggap sebagai cafe teras pertama di Perancis, ini tidak akan terkenal hingga trotoar dan jalan boulevard mulai muncul pada pertengahan abad ke-19. Cafe adalah perhentian penting dalam perjalanan menuju atau dari kantor bagi banyak warga Perancis, dan khususnya saat makan siang (*Porter, 2010:144*).



Gambar 2.1 Cafe procope, Cafe tertua di Prancis

Sumber : [en.wikipedia.org/wiki/caf%C3%A9_procope](https://en.wikipedia.org/wiki/Caf%C3%A9_Procope)(2016)

2.1.3 Sistem Pelayanan Pada Cafe

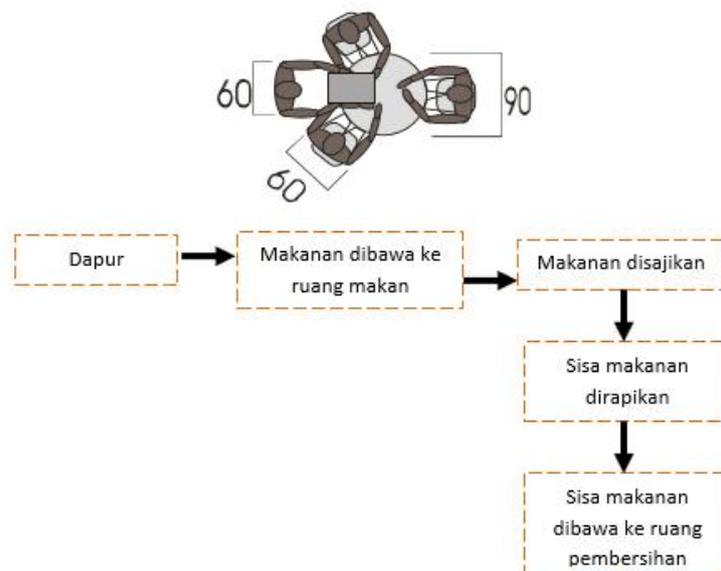
Pelayanan harus mampu memberikan servis kepada konsumen dengan baik sehingga konsumen merasa puas secara fisik dan psikologis yang berbeda dengan cafe lain. Hal yang paling terpenting dalam pemberian kepuasan bagi



para tamu yaitu pelayanan. Adapun sistem yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

a. Table Service

Table Service adalah sistem pelayanan , dimana para tamu duduk di kursi menghadap meja makan dan kemudian makanan maupun minuman diantarkan, disajikan kepada para tamu tadi. Dalam hal ini yang menyajikan makanan dan minuman adalah waiter/waitress.

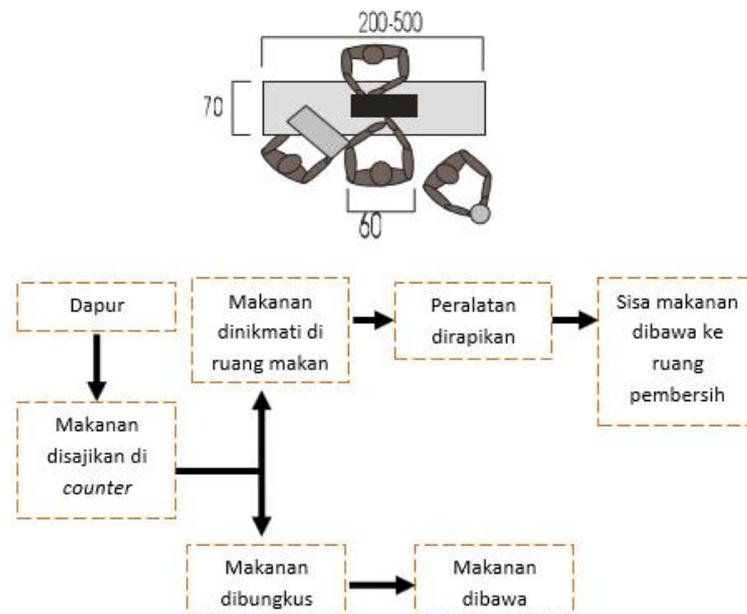


Gambar 2.2 Bagan Table Service

Sumber :Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)

b. Counter Service

Counter Service adalah suatu sistem pelayanan restoran bagi para tamu yang datang langsung menuju ke counter. Apabila makanan dan minuman yang dipesannya sudah siap maka akan disajikan kepada tamu tadi di atas counter.

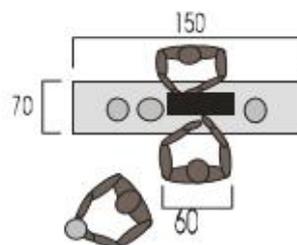


Gambar 2.3 Bagan Counter Service

Sumber :Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)

c. Carry Out Service

Carry Out Service kadang-kadang juga disebut Take Out Service yaitu pelayanan restoran kepada para tamu yang datang untuk membeli makanan yang telah siap atau yang disiapkan terlebih dahulu, dibungkus dalam boks atau kotak untuk dibawa pergi, jadi makanan dan minuman tidak dinikmati.



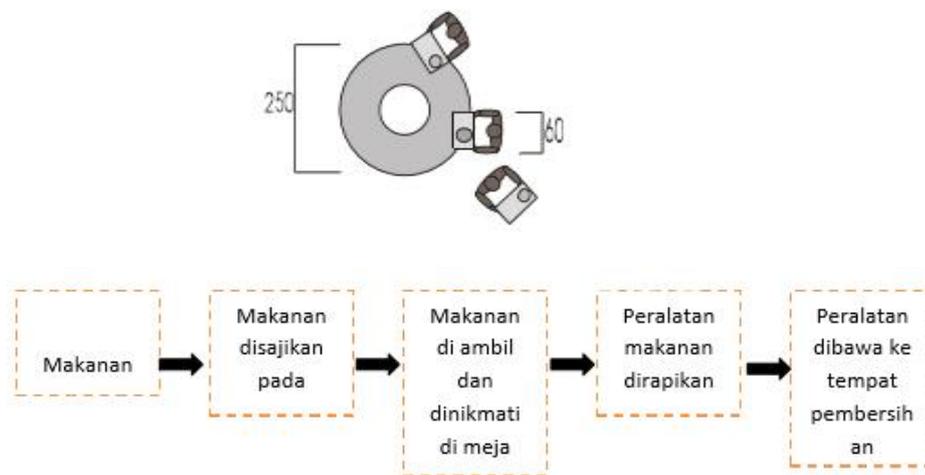
Gambar 2.4 Pelayanan Carry Out Service

Sumber :Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)



d. Self Service

Self Service atau kadang-kadang disebut juga Buffet Service ialah suatu sistem pelayanan restoran yang menghadirkan semua makanan secara lengkap (dari hidangan pembuka, hidangan utama, hidangan penutup dan sebagainya) telah ditata dan diatur dengan rapi di atas meja hidang atau meja prasmanan. Para tamu secara bebas mengambil sendiri hidangannya sesuai dengan selera maupun kesukaannya. Sedangkan untuk minuman panas, seperti teh atau kopi, pada umumnya disajikan kepada para tamu oleh petugas.



Gambar 2.5 Bagan Self Service

Sumber :Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)

2.1.4 Program Ruang Café Secara Umum

Menurut Fred Lawson, dalam bukunya yang berjudul *Restaurant Planning & Design*, (1994:45) menjelaskan bahwa tata ruang restoran tentunya dirancang dan dibangun dengan pertimbangan siklus kegiatan operasional dimulai dari ruangan sebagai tempat melakukan kegiatan awal yakni penerimaan bahan mentah kemudian diproses sampai dengan penyajiannya. Semua tahapan tersebut memerlukan ruangan yang memadai. Oleh karena itu, persyaratan ruangan cafe dibedakan menjadi dua yaitu ;



a. Ruang depan (Front Area), yaitu ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan, seperti ruang makan, bar, cocktail lounge, ruang parkir tempat ibadah dan lain sebagainya. Persyaratan ruangan cafe :

- 1) Luas area memenuhi standar.
- 2) Penyekat antara cafe dan dapur harus tahan terhadap api.
- 3) Tersedianya pintu darurat dan tangga darurat.
- 4) Selalu terpasang alat deteksi kebakaran.
- 5) Pintu keluar masuk pelanggan dan pegawai harus terpisah.
- 6) Cukup penerangan.
- 7) Sirkulasi udara memadai dan tersedianya pengatur suhu udara.
- 8) Bersih, rapi dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan).
- 9) Kualitas bahan bangunan memenuhi standar.
- 10) Layout ruangan yang tercipta mudah dirubah.
- 11) Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.

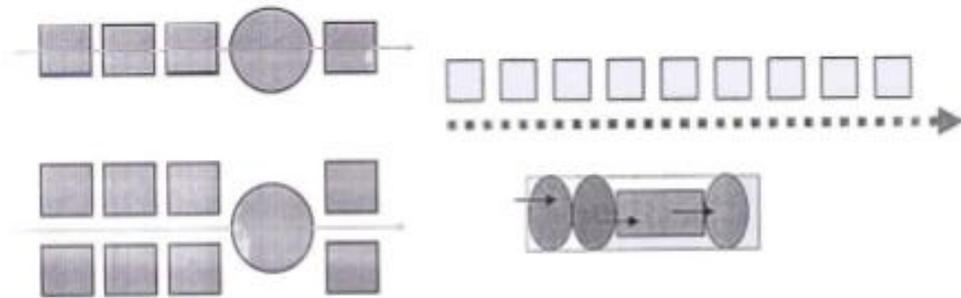
b. Ruang Belakang (Back Area), yaitu ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, persiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktivitas kerja bagi karyawan cafe dan sebagai daerah terlarang bagi pelanggan untuk masuk ke dalamnya seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, steward area dan lain sebagainya. Sehingga syarat-syarat back area ;

- 1) Cukup Penerangan.
- 2) Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya.
- 3) Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
- 4) Terpasangnya alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur saluran air bersih lancar dan mencukupi.



2.1.5 Sistem Organisasi Ruang

Ruang-ruang ini dapat berhubungan langsung satu dengan yang lain atau dihubungkan melalui ruang linier yang berbeda dan terpisah. Bentuk organisasi linier dengan sendirinya fleksibel dan cepat tanggap terhadap bermacam-macam kondisi tapak. Bentuk ini bisa mengadaptasi adanya perubahan-perubahan topografi, mengitari suatu daerah berair atau sekelompok pohon-pohon, atau mengarahkan ruang-ruangnya supaya memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Bentuknya dapat lurus, bersegmen atau melengkung. konfigurasi bisa horizontal sepanjang tapaknya, atau diagonal menaiki suatu kemiringan atau berdiri tegak sebagai sebuah menara (*D.K.Ching, 1996:214-215*).



Gambar 2.6 Organisasi Ruang Linier

Sumber :Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)

- a. Sirkulasi hubungan jalan dengan ruang jalur dapat dikaitkan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui beberapa cara, yaitu :
 - 1) Melewati ruang.
 - 2) Konfigurasi jalurnya fleksibel.
 - 3) Integritas setiap ruang dipertahankan.
 - 4) Ruang-ruang perantara dapat dijadikan sebagai penghubung antara jalur dengan ruang-ruangnya.
- b. Konfigurasi jalur linier memiliki jalan-jalan lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk satu sederet ruang-ruang. Disamping itu, jalan



dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang, atau membentuk putaran.

c. Bentuk ruang sirkulasi bentuk ruang sirkulasi beragam , disesuaikan dengan :

- 1) Definisi tiap batas-batasnya.
- 2) Keterkaitan dengan bentuk ruang yang dihubungkannya.
- 3) Kualitas skala, proporsi, pencahayaan, dan pemandangan.
- 4) Pintu-pintu masuk.
- 5) Perubahan atau perbedaan ketinggian dengan menggunakan tangga dan ram.

Sebuah ruang sirkulasi dapat berbentuk tertutup dengan membentuk suatu area publik atau koridor privat yang berhubungan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui akses-akses masuk di dalam sebuah bidang dinding (*D.K.Ching. 2000:91*).

Cafe mempunyai ruang pokok yaitu ruang makan, disamping ruang-ruang lain yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Hubungan antar ruang tersebut mempunyai arti penting, sebab apabila setiap ruang yang ada tidak tersusun menurut skala prioritas kebutuhan, maka pelaksanaan penyajian makanan dan minuman akan terhambat. Hubungan ruang dalam cafe, seperti Bakery, ruang makan akan berhubungan dengan dapur dan ruang kasir. Dimana ruang-ruang tersebut mempunyai skala prioritas urutan kegiatan, efektivitas kerja, efektifitas waktu, dan fasilitas yang akan digunakan

dalam ruang tersebut. Pengaturan ruang dalam bakery & cafe juga diusahakan agar dapat mengarahkan pengunjung didalam melakukan aktifitasnya secara berurutan, mulai dari bagian penerimaan, memilih, masuk dalam ruang makan dan minum hingga menuju pintu keluar.

2.1.6 Tata Letak Ruang Cafe

Sonasi merupakan pengelompokan ruang atau pendaerahan ruang yang dipengaruhi oleh hubungan atau pengorganisasian antar ruang. Untuk mendapat



komposisi ruang yang baik, diperlukan kesatuan bagian-bagian dalam ruang. Kesatuan ini dapat diperoleh dengan pengaturan yang baik dan pandangan yang serasi (*Suptandar, 1994:236*).

Lebih lanjutnya Suptandar membagi daerah-daerah dalam suatu bangunan menjadi beberapa kelompok utama, yaitu :

- a. Public Area.
- b. Private Area, yang masih bisa dibagi lagi menjadi Semi Private Area dan Most Private Area.
- c. Service Area.
- d. circulation Area.

2.1.7 Sirkulasi

Dalam penataan fasilitas sebuah cafe juga tidak terlepas dari unsur sirkulasi. Sirkulasi merupakan ruang gerak atau jalur yang diatur untuk menghubungkan, membimbing dan melintasi bagian-bagian tertentu didalam bangunan atau ruangan untuk kelancaran bagian itu sendiri, yang berhubungan dengan penghayatan obyek didalam ruang.

Dengan demikian pengertian dari sirkulasi, kaitannya dengan aktifitas ruang adalah; pengarahan dan pembimbingan jalan atau tapak yang terjadi didalam suatu ruang yang direncanakan (*Suptandar, 1982:57*).

Didalam sebuah cafe ada dua pokok pola sirkulasi yang saling berhubungan, yaitu pola sirkulasi para staf dan pola sirkulasi pengunjung. Mengenai sirkulasi staf, oleh *Fred Lawson* diterangkan lalu lintas sirkulasi untuk staf termasukdidalamnya untuk pelayanan meja, pelayanan bagian counter bila digunakan dalam pelayanan umum (*Lawson, 1994:171*)

2.1.8 Elemen Pembentuk Ruang

a. Lantai.

Lantai adalah elemen pembentuk interior yang tidak dapat dipisahkan dari ruangan itu sendiri. Dari 3 elemen pembentuk interior, yaitu lantai, dinding,



dan plafond, lantai merupakan elemen yang mutlak harus ada. Lantai merupakan bidang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebaiknya bahan lantai dipilih berdasarkan pertimbangan baik fungsi maupun estetikanya (*D.K.Ching, 1996:180*).

Berikut ini beberapa kriteria dalam memilih lantai pada cafe :

- 1) Tidak licin, sangat penting pada area sirkulasi (jalur pelayanan, tangga, entrance) terutama pada waktu basah atau terkena tumpahan (air dan lemak).
- 2) Tahan lama, tahan terhadap kerusakan karena terlalu sering dipakai berhubungan erat dengan antisipasi terhadap umur lantai. Lantai yang permanen, walaupun tahan lama tetap harus mempunyai sifat yang mudah untuk dibersihkan/dikilapkan kembali di waktu mendatang.
- 3) Penampilan, dalam hubungannya dengan fungsi ruang, tahan terhadap lalu lintas, tahan terhadap kerusakan karena sering dipakai, tahan terhadap tumpahan makanan, minuman, lemak, pewarna dan lekukan. Penting untuk menjaga penampilan yang bersih dan rapi, diperlukan pembersihan rutin dan pemenuhan akan pemeliharaan secara sebaik-baiknya.
- 4) Suara, kehangatan dan kenyamanan berhubungan dengan kehalusan dan kemampuan meredam suara dari permukaan lantai dan dekorasi ruangan (*Lawson, 1994:127*).

Beberapa bahan penutup lantai :

- 1) Karpet dan permadani : mencerminkan keindahan, kemewahan serta menciptakan suasana yang hangat dan akrab. Dengan keuntungan dapat memperlemah perambatan suara, sehingga karpet ini juga berfungsi untuk meredam suara.
- 2) Terrazo : keuntungan dari penggunaan lantai terrazo adalah lebih ekonomis dan indah.
- 3) Keramik : alasan pemilihan keramik karena mudah pemasangannya, lahan lama, dan tahan terhadap suhu tertentu serta tahan terhadap gesekan.



- 4) Floor hardener : lapisan penutup lantai cor-coran beton yang baik untuk digunakan pada lantai yang tingkat abrasinya tinggi, serta tahan tekanan.

b. Dinding

dinding merupakan elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan baik sebagai unsur penyekat, pembagi ruang ataupun unsur dekoratif (*D.K. Ching, 1996:183*). Dinding-dinding bangunan dari segi fisika bangunan mengemban beberapa fungsi sebagai berikut :

- 1) Memikul beban di atasnya Sebagai pemikul, dinding harus kuat bertahan terhadap tiga kekuatan pokok yaitu,
 - a) Tekanan vertikal dari beban atap.
 - b) Tekanan horisontal, seperti tekanan mekanis dari fasilitas di dalam ruangan.
 - c) Beban vertikal sering jauh melampaui ukuran tebal atau tipis dinding, sehingga menimbulkan daya tekuk.
- 2) Fungsi penutup atau pembatas ruangan. Penutupan atau pembatasan itu menyangkut penglihatan visual sehingga berkat dinding manusia dapat terlindung dari pandangan orang lain. Dinding biasanya menutupi pandangan mata kesuatu ruangan, tetapi sebenarnya cara penutupan itu sendiri harus disesuaikan dengan budayanya jika hal tersebut terlalu solid bisa juga pandangan mata disaring sedikit, dengan kerai, kisi-kisi tirai dan sebagainya.
- 3) Dinding juga berfungsi sebagai penutup ataupun pembatas ruang pendengaran (audio).
- 4) Fungsi keamanan, keamanan tergantung dari unsur rumah yang paling lemah bukan paling kuat. Kekuatan dinding hanyalah salah satu dari sekian banyak dari mata rantai keamanan bangunan. (*Mangunwijaya, 1981:340*).
- 5) Warna dinding juga berpengaruh pada kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Warna-warna yang terang memberikan



kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit (*Suptandar, 1982:46*). Selain warna, dinding juga merupakan bidang yang secara leluasa dapat dihias sesuai dengan selera. Cara menghias dinding menurut Suptandar (*1982:30*).

- a) Membuat motif-motif dekorsi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasikan dan dilukis secara langsung didinding.
- b) Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamentik atau dengan memasang hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.

c. Plafon

Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar dan luas. Langit-langit yang tinggi juga memberi suasana agung atau resmi, khususnya jika rupa dan bentuknya tidak beraturan. Tidak sekedar menutup ruang tetapi menjulang ke atas. Langit-langit yang rendah, sebaliknya, mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah (*D.K.Ching, 1996:192-193*).

Plafond atau langit-langit diperlukan untuk mencegah panas atap masuk kedalam ruangan di bawahnya, baik secara radiasi maupun secara konveksi. Atap yang panas akan memancarkan radiasi panas ketubuh kita, sehingga menyebabkan tidak nyaman. Radiasi ini tidak dapat dicegah dengan hembusan aliran udara, tapi dapat dicegah oleh langit-langit. (*Satwiko, 2004:22*). Tinggi rendahnya plafon akan mempengaruhi kualitas ruangan, seperti halnya kesan dan suasana serta akustik ruang (*Suptandar, 1982:58*).

Beberapa tipe yang dipergunakan untuk pelapis plafon dipilih dua hal umum yaitu untuk perlindungan api dan penunjang akustik. Kesan-kesan yang ditimbulkan oleh plafon menurut Suptandar (*1982:67*) sebagai berikut ;

- 1) Ruang dengan langit-langit tinggi akan memberi kesan agung dan titik penglihatan akan bergerak secara vertikal.
- 2) Ruang dengan langit-langit normal tidak lapang, tetapi tidak sempit. Maka orang-orang di dalamnya akan didorong melakukan kegiatan:



duduk, bersantap dan kegiatan-kegiatan yang sifatnya teratur dan terikat.

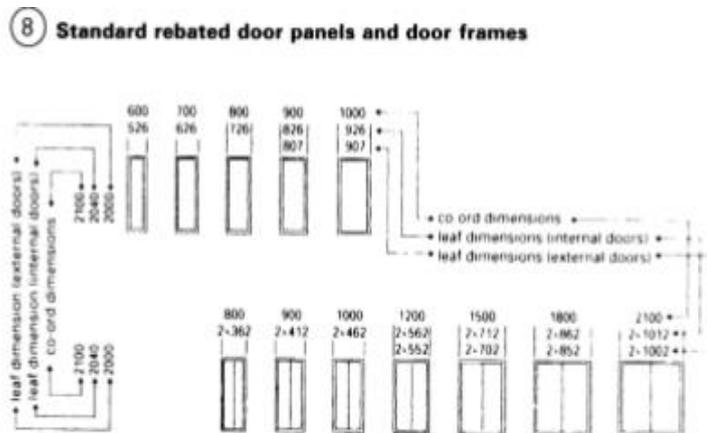
- 3) Ruang sempit langit-langit rendah dan intim. Maka orang-orang di dalamnya akan didorong melakukan kegiatan sebagai berikut : duduk, bersantap, dan kegiatan-kegiatan yang sifatnya teratur dan terikat.

2.1.9 Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

a. Pintu

Pintu dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk kita sendiri, perabot dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dari satu ruang ke ruang lain dalam bangunan. (*D.K. Ching, 1996:220*) Penempatan pintu berpengaruh pada sistem sirkulasi yang dipergunakan, pengarahannya atau pembimbingan jalan. Bukaan pintu yang terletak pada atau berdekatan dengan sudut-sudut, dapat membuat jalur-jalur melintas disisi ruangan. Menempatkan bukaan pintu beberapa kaki dari sudut memungkinkan perabot seperti unit penyimpanan ditempatkan menempel di sepanjang dinding. Keberadaan pintu juga dapat mengendalikan jalan keluar masuk cahaya, suara, udara, panas dan dingin (*D.K. Ching, 1996:112*).

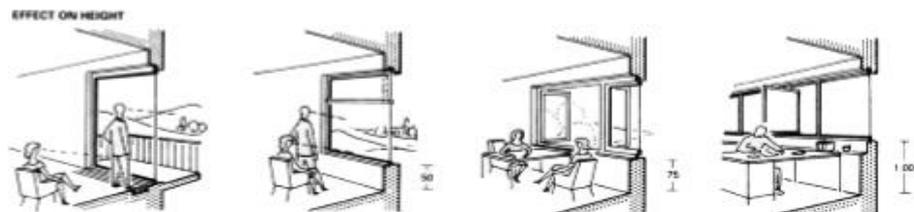
Jalan masuk bisa dibuat lebar atau sempit. Itu tergantung dari kebijakan yang dianut peritel. Kebijakan yang menganut “ingin menyenangkan dan melayani” akan mengatur lebar jalan masuk yang membuat dua orang bisa berjalan beriringan masuk sambil berpapasan dengan dua orang dari arah berlawanan yang juga berjalan beriringan. Sebaliknya, jika kebijakannya adalah “melakukan efisiensi”, lebar jalan akan diatur cukup untuk dua orang berjalan berpapasan secara pas-pasan. Jalan masuk yang lebar banyak dipakai oleh gerai kelas atas, sementara jalan masuk yang sempit, banyak dipakai oleh gerai kelas menengah dan bawah.



Gambar 2.7 Ukuran Pintu dan Kusen
Sumber : Ernest and Peter Neufert, (2013:185)

b. Jendela

Jendela adalah salah satu bukaan ruang yang berfungsi sebagai penghubung antara ruang dalam dan ruang luar baik secara visual maupun sebagai sirkulasi udara dan cahaya pada ruang tersebut (*D.K. Ching, 1996:224*). Susunan jendela yang kecil dan tinggi memberi kesan sesak mengakibatkan perasaan seakan-akan tersekap dalam sel tahanan. Lain halnya dengan jendela yang berukuran besar dan ditempatkan rendah akan memberikan perasaan bebas (*Wilkening, 1989:43*).



Gambar 2.8 Penempatan Jendela
Sumber : Ernest and Peter Neufert, (2013:185)

Neufert (*2003:117*) menyarankan tentang bukaan jendela yaitu : jendela tinggi dapat memberi cahaya baik hingga ke dalam bagian dalam ruangan. Jendela memanjang horizontal memberikan penyebaran cahaya dengan baik ke arah samping terutama dekat jendela itu sendiri.



c. Tangga

Tangga dan lorong tangga merupakan sarana sirkulasi vertikal antara lantai-lantai dari suatu bangunan. Dua kriteria fungsional terpenting dalam pembuatan desain tangga adalah keselamatan dan kemudahan untuk dinaiki atau dituruni. Tinggi dan lebar anak tangga harus sesuai dengan gerak tubuh kita. Kemiringannya, jika curam dapat membuat proses naik melelahkan secara fisik dan menakutkan secara psikologis dan dapat menimbulkan bahaya pada saat menurunnya. Jika landai tangga harus mempunyai injakan yang cukup lebar agar sesuai dengan lebar langkah kita (*D.K.Ching 1996:228*).

2.1.10 Unsur Utilitas

a. Penghawaan

Yang dimaksud dari penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air di dalam udara, menghilangkan bau keringat, gas karbondioksida. Jumlah atau kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas, setiap tambahan jumlah aktivitas, maka udara yang dibutuhkan akan semakin besar (*Suptandar, 1982:150*).

Penghawaan juga terbagi menjadi 2, yaitu alami dan buatan, penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem “*cross ventilation*”. Sedangkan penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC.

Perhitungan jumlah daya AC dalam satuan BTU :

KAPASITAS AC = PANJANG RUANGAN (P) X LEBAR RUANGAN (L) X 500
BTU, Ketentuan adalah sebagai berikut :



DAYA AC/PK	DAYA AC DALAM SATUAN BTU
1/5	5000
3/4	7500
1	9000
1 ½	12000
2	16000

Gambar 2.9 Ketentuan AC Dalam Satuan BTU
Sumber : Qbonk Media Group, Teknisi Elektronika (2012)

Adapun beberapa jenis AC menurut peletakkannya:

- 1) *Mounted type*: ditanam didalam dinding atau didalam plafon.
- 2) *Ceiling type*: ditanam di atas atau dipasang di langit-langit.
- 3) *Custom floor type*: diletakkan di atas lantai tanpa ada pemasangan khusus.
- 4) *Wall mounted type*: ditanam didalam dinding.
- 5) Jenis AC sentral yaitu jenis AC yang memiliki pengontrolan dan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat saja (*Suptandar, 1982 : 275*).

Pada area dapur menggunakan *exhaust* (penyaring udara) untuk menghindari asap yang berlebihan dan uap yang ada pada tempat penyajian (*Lawson, 1994:59*).

b. Pencahayaan

Dalam penataan interior, dapat diciptakan berbagai suasana yang dikehendaki melalui sistem pencahayaan lampu yang redup dan warna lampu yang panas atau hangat yang akan memberikan suasana yang romantis. Pencahayaan yang digunakan terbagi atas dua bagian yaitu :

1. Pencahayaan Alami

karena sinar langsung matahari membawa serta panas, maka cahaya yang dimanfaatkan untuk pencahayaan ruangan adalah cahaya bola langit. Sinar langsung matahari hanya diperkenankan masuk kedalam ruangan untuk keperluan tertentu atau bila hendak dicapai efek tertentu. Oleh karena itu perlu diingat dua hal penting yaitu:



- a) Pembayangan untuk menjaga agar sinar langsung matahari tidak masuk kedalam ruangan melalui bukaan. Teknik pembayangan antara lain dengan memakai tritisan atau tirai.
- b) Pengaturan letak dan dimensi bukaan untuk mengatur agar cahaya bola langit dapat dimanfaatkan dengan baik.
- c) Pemilihan warna dan tekstur permukaan dalam ruangan dan luar untuk memperoleh pemantulan yang baik (agar pemerataan cahaya efisien) tanpa menyilaukan mata (*Satwiko, 2004:80*).

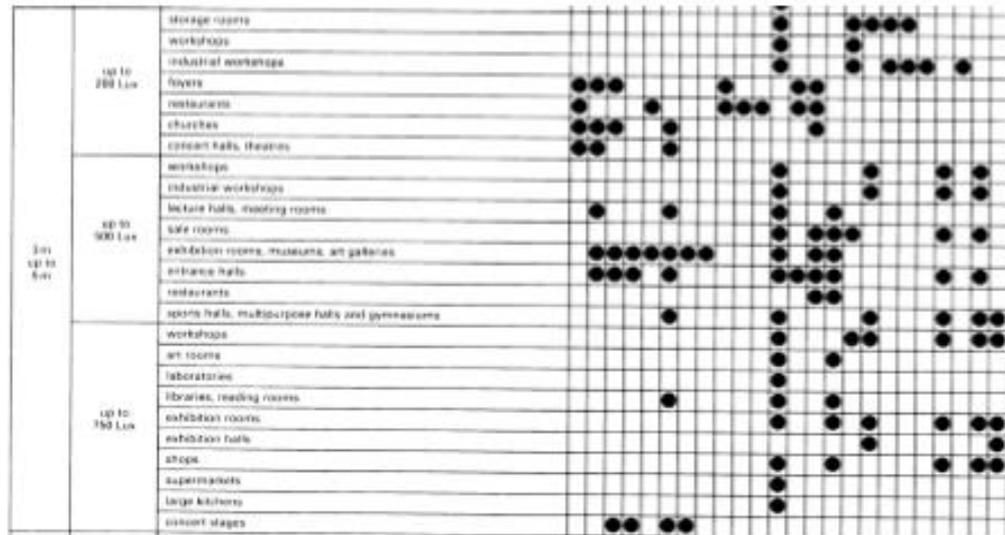
2) Pencahayaan buatan (*artificial light*)

adalah segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti : lampu pijar, lilin, atau obor. Menghitung kebutuhan suatu ruang akan pencahayaan buatan dihitung didasarkan pada luas ruang, luminan (intensitas cahaya) serta iluminan (lux, arus cahaya yang datang pada satu bidang). Diperlukan pedoman standar lux suatu ruang serta lumen setiap jenis pencahayaan buatan untuk menentukan jumlah titik lampu. Pencahayaan di daerah layanan makanan memerlukan cahaya yang cukup khususnya sekitar meja kasir. Dalam layanan penyajian memerlukan 400 lux, counter dan meja kasir memerlukan 600 lux (*Lawson, 1994:59*).

Pencahayaan yang bagus juga perlu disediakan pada area-area sirkulasi, dan terutama di atas anak tangga. Ada beberapa tingkat penerangan berdasarkan kode penerangan, sebagai berikut :

- a) Lobby memerlukan 400 lux.
- b) Kantor memerlukan 300 lux.
- c) Area cafe memerlukan 200 lux.
- d) Anak tangga memerlukan 200 lux

Berikut adalah standar lux untuk bangunan dengan tinggi 3-5 m :



Gambar 2.10 Standar Lux
 Sumber : Qbonk Media Group, Teknisi Elektronika (2012)

Serta berikut standar lumen pada lampu :

Jenis lampu		Lumen Output	Life Time
Halogen (Double Ended)	500W	9750 Lumen	2000 Hours
Metal Halide (MHN-T)	150W	12000 Lumen	6500 Hours
H.I.D. Master Color(CDM-T)	70W	6400 Lumen	9200 Hours
	150W	14000 Lumen	9200 Hours

Jenis lampu		Lumen Output	Life Time
Compact Fluorescent - PLC	13W/84	900 Lumen	8000 Hours
Compact Fluorescent - PLC	18W/84	1200 Lumen	8000 Hours
Compact Fluorescent - PLC	26W/84	1800 Lumen	8000 Hours
Fluorescent Lamp - TLD	18W/86	1300 Lumen	16000 Hours
Fluorescent Lamp - TLD	36W/86	3250 Lumen	16000 Hours

Jenis lampu		Lumen Output	Life Time
Compact Fluorescent - PLC	13W/84	900 Lumen	8000 Hours
Compact Fluorescent - PLC	18W/84	1200 Lumen	8000 Hours
Compact Fluorescent - PLC	26W/84	1800 Lumen	8000 Hours
Fluorescent Lamp - TLD	18W/86	1300 Lumen	16000 Hours
Fluorescent Lamp - TLD	36W/86	3250 Lumen	16000 Hours

Gambar 2.11 Standar Lumen
 Sumber : Qbonk Media Group, Teknisi Elektronika (2012)



Cafe dengan pencahayaan yang terang akan lebih sukses dan lebih disukai konsumen dibandingkan cafe dengan pencahayaan yang redup. Pencahayaan di cafe memainkan peran penting dalam tema, gaya, dan desain toko.

Dari lampu yang menarik dan ornamental sampai warnadan efek cahaya khusus, restoran/ cafe menjadi tempat yang sempurna untuk menggunakan pencahayaan sebagai media desain. Berikut ini pembahasan pencahayaan untuk restoran atau cafe. Pada restoran/cafe bertema, kecenderungannya adalah menggunakan banyak pencahayaan dekorasi bertema seperti lentera, lampu gantung, chandelier. Restoran/cafe cepat saji tepat jika menggunakan tingkat pencahayaan yang relative lebih tinggi dan merata, sedangkan restoran mewah harus memiliki pencahayaan yang berlapis dan kontras antara tingkat pencahayaan pada area kerja dengan tingkat pencahayaan ambient (*Karlen. Benya, 2007:106*).

Kegiatan utama biasanya terdapat di meja yang diberi pencahayaan dengan dua cara :

- 1) Oleh lampu meja pada tiap meja utama. Lampu dipasang pada meja dan daya diberikan dari dinding. Lampu ini juga memberikan cahaya pada ketinggian pandangan mata.
- 2) Oleh lampu sorot kecil bertegangan rendah pada meja lainnya.

c. Akustik

Akustik merupakan unsur penunjang dalam sebuah desain, karena akustik memberi pengaruh luas dan dapat menimbulkan efek psikis dan emosional bagi orang yang mendengarnya. Pengendalian akustik yang baik membutuhkan penggunaan bahan dengan tingkat penyerapan yang tinggi seperti pada lapisan permukaan lantai, dinding, plafon, luas ruang, fungsi ruang, isi ruang, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak, karpet, udara di dalam ruang dan pengaruh lingkungan sekitarnya, akustik yang perlu diperhatikan dalam sebuah ruang untuk mampu meredam bunyi bising yang ditimbulkan dengan persyaratan tingkat kebisingan 60 dB (*Akustik Ling, 198:33*).

2.2 Tinjauan Game

2.2.1 Sejarah Game

Penemuan game berawal dari dibuatnya microchip oleh Jack St. Kirby, Robert Noyce, dan Jean Hoerni di Fairchild Semiconductor Corp. Dengan lompatan teknologi itu

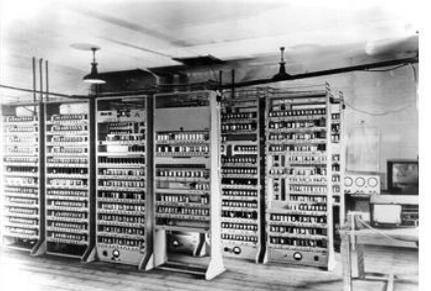


maka komputer beranjak dari sirkuit elektronik ke penggunaan chip. Masih jauh dengan model PC(Personal Computer) sekarang, tetapi sudah lebih mudah digunakan oleh para pakar komputer pada saat itu. Pada tahun 1960 beberapa staf dari *The Hingham Institute of Cambridge* saling menembaki musuhnya. Game ini adalah cikal bakal permainan dengan genre *Arcade*.

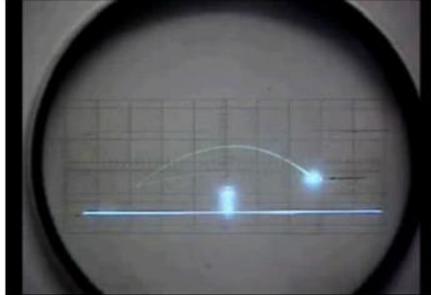
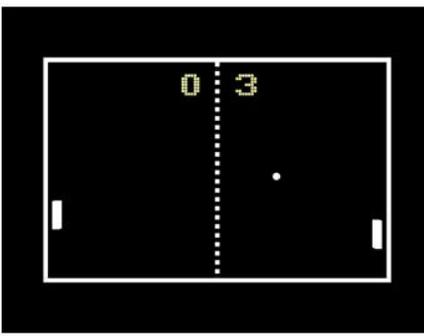
Pada tahun 60-an keberadaan komputer masih digunakan untuk kalangan bisnis sehingga dianggap tidak membutuhkan sebuah gambartampilan yang bagus. Hal ini terlihat penggunaan layar monokrom maupun hitam putih.

Memasuki tahun 80-an, beberapa perusahaan game mulai membuat game untuk PC (Personal Computer). Sejalan dengan perkembangan teknologi, beberapa perusahaan mulai menciptakan peralatan baru di PC (Personal Computer) untuk mendukung game. Dari monitor CGA(Color Graphics Adapter), EGA(Enhanced Graphics Adapter), VGA (Video Graphics Array), dan terakhir SVGA(Super Video Graphics Array). Hal ini juga didukung dengan kartu grafis (VGA) yang bermunculan secara terpisah dari perangkat utama sebuah komputer, sehingga dapat memberikan tampilan yang lebih detail dan nyata. Dengan pesatnya perkembangan teknologi pada PC (Personal Computer) maka perusahaan game mulai mengeluarkan game untuk PC (Personal Computer) yang mampu bersaing dengan game console, terutama dari tingkat kecepatan loading dan kualitas grafis yang lebih halus dan lebih detail.



Tahun	Nama Permainan/ Perangkat Permainan	Deskripsi	Ilustrasi
1947	Perangkat Hiburan Tabung Sinar Katode (<i>Cathode Ray Tube Amusement Device</i>)	Thomas Goldsmith, Jr. dan Ray Mann menemukan alat dan permainan ini. Prinsipnya adalah mengarahkan roket (yang disimbolkan dengan titik sinar katode) untuk menghantam pesawat (yang juga disimbolkan dengan titik serupa).	
1951	Nimrod	Raymond Stuart-Williams, salah seorang insinyur elektro di perusahaan elektronik Ferranti, membangun mesin permainan Nim yang ia beri nama Nimrod. Permainan Nim adalah versi matematis dari permainan halma. Pada gambar kedua, terlihat mesin Nimrod ini dipamerkan di Berlin Industrial Show tahun 1951.	 
1952	OXO	Permainan video <i>tic-tac-toe</i> yang diciptakan oleh profesor dari Universitas Cambridge, Alexander S. Douglas, dengan menggunakan salah satu komputer pertama, ESDAC (<i>Electronic Delay Storage Automatic Calculator</i>). <u>Berukuran</u> nyaris satu ruangan (gambar 1), komputer ini berhasil menyajikan permainan video <i>tic-tac-toe</i> pertama (gambar 2).	 



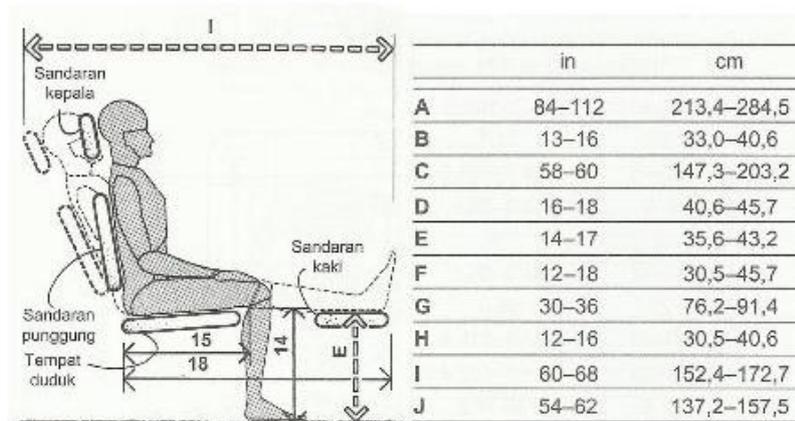
1958	<i>Tennis for Two</i>	Untuk mengisi waktu senggangnya, fisikawan Willy Higinbotham memperak mesin osiloskop (pendeteksi gelombang listrik) menjadi alat permainan video tenis.	
1961	<i>Spacewar</i>	Sejumlah mahasiswa dan asisten dosen di laboratorium statistik Universitas Harvard membuat permainan <i>space shooter</i> pertama dalam komputer. Pada 1969, permainan ini dirombak oleh Rick Blomme menjadi permainan daring (<i>online</i>) dengan dua pemain menggunakan server PLATO di MIT. Jadilah permainan daring pertama.	
1970	<i>Computer Space</i>	Nolan Bushnell dan Ted Dabney (pendiri Atari Inc.) mengembangkan <i>Spacewar</i> menjadi permainan <i>shooter</i> yang lebih baik secara visual dan memasarkannya dalam bentuk <i>arcade</i> (atau yang kita kenal sebagai mesin 'ding-dong').	
1972	<i>Pong</i>	Allan Alcorn, seorang staf di Atari Inc., mengembangkan permainan video ping-pong yang kemudian dipasarkan dalam bentuk <i>arcade</i> .	

Gambar 2.12Tabel game elektronik sebelum game konsole
 Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)



2.2.2 Aktivitas Orang Saat Bermain Game

Pada dasarnya orang bermain game sama halnya dengan duduk dan menghadap media tv kemudian menjalankan joystick layaknya keyboard. Untuk gamer pemula konsentrasi akan terbagi untuk melihat joystick terlebih dahulu kemudian konsentrasi dilanjutkan ke media tv untuk melihat respon ketika joystick digunakan. Berbeda dengan gamer pro, mereka tak perlu melihat joystick dan langsung terfokus ke media tv.



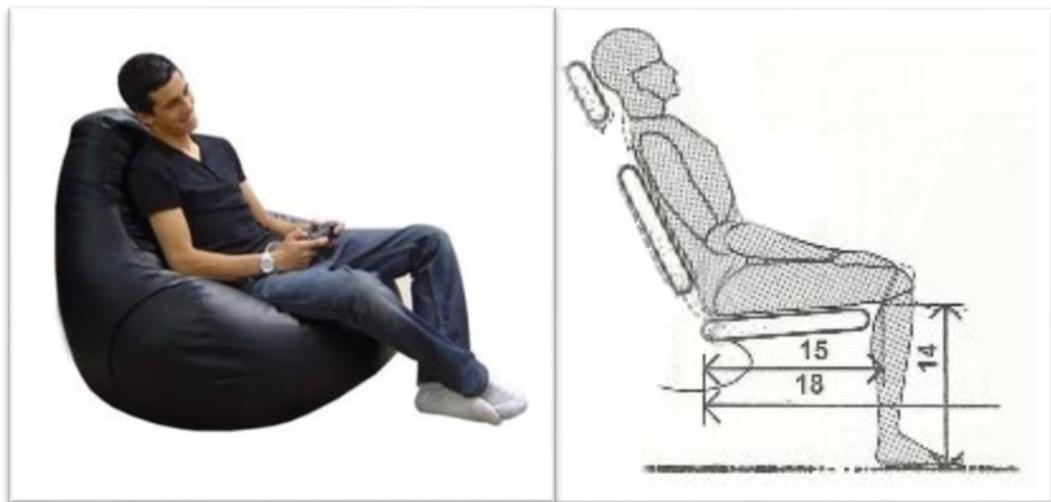
Gambar 2.21 Dimensi Orang Saat Duduk
Sumber : Julius Panero, Human Dimension and Interior Space (2001)

Aktivitas *gamer* dapat ditandai dengan pola cara duduknya biasanya ketika bermain game jika mereka merasa terpojok atau hampir kalah, mereka akan mendekat ke layar tv dan lebih terfokus ke layar tv.



Gambar 2.22Gamer Pemula
Sumber : Julius Panero, Human Dimension and Interior Space (2001)
en.wikipedia.org/wiki/gamer/(2016)

Berbeda dengan gamer pro mereka biasanya lebih *rilex* untuk bermain game karena sudah sewajarnya dalam game selalu ada kekalahan. Mereka menyikapi untuk tetap fokus dengan keadaan tenang.



Gambar 2.23Gamer Pro
Sumber : Julius Panero, Human Dimension and Interior Space (2001)
en.wikipedia.org/wiki/gamer/(2016)



2.2.3 Studi Psikologi Aktivitas Bermain Game

a. Dampak Positif menurut penelitian

Game nampaknya memberikan dua sisi yang berbeda, yakni sisi positif dan sisi negatif serta manfaat dan akibatnya. Hal ini mendorong para ilmuwan untuk meneliti manfaat dari bermain game dan berikut adalah hasilnya:

Menurut hasil penelitian beberapa ahli, Krisna Aji K, dalam situs (forum indonesia.indonesia.com) berpendapat bahwa “Salah seorang Menteri Sekretaris Kabinet di Inggris, Tom Watson justru menyarankan agar anak-anak bermain video game. Menurutnya, anak-anak akan lebih banyak mendapatkan pelajaran berharga dari video game ketimbang menonton televisi. Tom Watson juga, menyebutkan bahwa dengan bermain video game, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh beberapa peneliti dari University of Rochester, New York, Amerika Serikat, yang melakukan penelitian mengenai dampak positif game. Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang berusia 18-23 tahun menyatakan bahwa seseorang yang bermain game akan lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain game. Anak yang bermain video game akan mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

Selain itu, dengan bermain game, secara tidak sengaja koordinasi antara mata dan tangan dapat lebih terlatih. Pendapat lain dari Mark Griffiths, seorang profesor di Nottingham Trent University, Inggris, menyatakan bahwa dengan bermain game dapat meringankan dan bahkan mengalihkan perhatian dari rasa sakit yang diderita oleh seorang anak yang sedang dalam masa perawatan, misalnya seperti kemoterapi. Dengan bermain game, rasa sakit akan berkurang dan tensi darah pun akan menurun. Selain itu, menurutnya bermain game juga baik untuk fisioterapi anak-anak yang mengalami cedera tangan.



Meski demikian para ahli setuju bahwa anak-anak dengan rentang usia 5 sampai 10 tahun yang bermain video game tetap harus didampingi dan diawasi oleh orang tuanya. Orang tua harus dapat memberikan penjelasan dan informasi tentang apa yang dimainkan oleh anak - anaknya dan membatasi apabila si anak terlalu lama bermain video game karena bagaimana pun juga sesuatu yang berlebihan hasilnya akan tetap tidak baik. Dikutip dari Melindacare.

Walaupun game dinyatakan dapat memberikan dampak positif bagi anak, para ahli tetap menyarankan agar anak tetap tidak boleh berlama lama dalam memainkan game. Karena, juga dinyatakan dalam beberapa peneliti, bahwa bermain game juga memberikan dampak negatif bagi anak anak.

Beberapa peneliti dari University of Rochester di New York, Amerika melakukan riset mengenai pengaruh positif dari bermain game. Dalam riset tersebut, para gamers usia antara 18 hingga 23 tahun dibagi menjadi dua kelompok. Yang pertama, adalah gamer yang dilatih dengan game Medal of Honor (Sebuah game FPS yang cukup terkenal). Mereka main game ini satu jam tiap hari selama sepuluh hari berturut-turut.

Hasil penelitian menyebutkan bahwa para pemain game ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main sama sekali. Gamer-gamer ini juga mampu menguasai beberapa hal dalam waktu yang sama atau "*multitasking*".

"Video game bergenre action itu menguntungkan, dan ini adalah fakta" kata Daphne Bavelier, ahli syaraf dari Rochester. "Hasil penelitian kami ini juga sangat mengejutkan karena proses belajar lewat main game ternyata cepat diserap seseorang. Dengan kata lain, game dapat membantu melatih orang orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi" tegas Bavelier.

Sementara itu, penelitian untuk kelompok kedua adalah kelompok gamer yang dilatih dengan Tetris. Tak seperti gamer medal of honor, gamer Tetris hanya berfokus pada satu hal pada satu waktu. Menurut C. Shawn, rekan Bavelier,



kesimpulan dari test ini adalah bahwa mereka yang main Medal of Honor mengalami peningkatan dalam “*visual skill*” (atau penglihatan).

Bermacam-macam tugas/quest yang terdapat dalam game action (misalnya mendeteksi musuh baru, melacak musuh, menghindari serangan, dll) dapat melatih berbagai aspek dari kemampuan visualisasi terhadap kurikulum sekolah.

Menurut Professor Angela McFarlane, Direktur Teachers Evaluating Educational Multimedia, “guru-guru mengalami kesulitan untuk memanfaatkan game pada saat jam pelajaran sekolah karena penggunaan video game tidak termasuk dalam kurikulum nasional”

McFarlane menambahkan bahwa, seandainya, game-game tertentu dapat dimainkan di dalam kelas secara legal dan merupakan bagian dari kurikulum, mungkin bukti dari penelitian para ahli tentang manfaat video game dapat dirasakan.

Murid murid yang memainkan game Battle of Hasting (game perang antara Normandia dan Saxon di Hasting), di mana mereka berperan sebagai prajurit ataupun jendral dalam game tersebut, juga memberikan manfaat bagi para pemainnya. Penelitian menunjukkan bahwa Game ini membantu meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis.

James Paul Gee, penulis buku “*What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*”, berharap suatu saat nanti guru-guru dapat melibatkan game dalam tugas murid-muridnya. “Kalau ilmuwan dan kalangan militer sudah memanfaatkan game sebagai simulasi dan pengajaran, kenapa sekolah tidak melakukan yang sama?”

Selain itu para peneliti di Massachusetts Institute of Technology (MIT), Amerika, sudah memulai proyek yang mereka namakan “*Education Arcade*”. Proyek ini selain melibatkan peneliti, desainer game, pelajar dan mahasiswa, serta



mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan menggunakan game-game komputer dan video game di dalam kelas.

“Walaupun main game menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia dan sudah dilakukan penelitian tentang dampak positif dan negatifnya terhadap gamer, masih saja game sering kali diremehkan”, itu pernyataan dari Mark Griffiths, profesor di Nottingham Trent University, Inggris. Untuk menyeimbangkan antara pro dan kontra terhadap game, selama lima belas tahun terakhir ini ia melakukan riset. Hasilnya? “Video game aman untuk sebagian besar gamer dan bermanfaat bagi kesehatan,” ujar Griffiths.

Menurut Griffiths, game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya “*chemotherapy*”. Dengan main game, rasa sakit dan pening mereka berkurang, tensi darahnya pun menurun, dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. Game juga baik untuk fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Selain itu, bermain game ternyata bisa mengurangi kepikunan pada saat menjelang berumur. “Bermain (videogame) bersama cucu sangat baik bagi paralansia. Sebab, kami tahu bahwa interaksi sosial mampu meningkatkan kemampuan daya pikir para manula,” kata peneliti yang juga profesor psikologi dari University of Illinois, Amerika Serikat, Dr Arthur F. Kramer. Dalam penelitian yang dilansir jurnal “*Psychology and Aging*” edisi Desember disebutkan, studi itu melibatkan 40 lansia sehat dengan range usia antara 60-70 tahun. Awalnya, para partisipan mengikuti beberapa variasi tes mental. Riset tersebut menunjukkan manula yang bermain videogame dengan strategi berat bisa meningkatkan skor mereka berdasarkan jumlah ujicoba daya ingat.

Riset mencakup 49 manula yang secara acak ditugasi untuk main videogame, dan kelompok yang tidak ditugasi main game selama lebih dari sebulan. Kelompok main game menghabiskan waktu 23 jam untuk terlibat dalam “*Rise of Nations*”, video game dimana para pemain berkeinginan mencapai dominasi dunia.



Menguasai dunia membutuhkan setumpuk tugas berat termasuk strategi militer, membangun kota-kota, mengelola ekonomi dan memberi makan rakyat.

Ketika penelitian berakhir, kemampuan mental mereka kembali diuji. Jika dibandingkan dengan mereka yang tidak memainkan video game, pemain *Rise of Nations* menunjukkan peningkatan yang lebih besar soal cara kerja otak, ingatan jangka pendek, daya nalar, dan kemampuan berganti tugas.”

2.3 Tinjauan tentang Vulcan

Vulcan merupakan sebuah branding yang akan direalisasikan oleh sekelompok komunitas gamer yang terdiri dari 3 orang. Ketiga orang ini merupakan orang yang memiliki hobi sama, yakni bermain game *online*. Berangkat dari ide salah satunya, mereka akhirnya berencana untuk memulai bisnis dengan membuka tempat yang memfasilitasi segala kebutuhan *gamer*, seperti tempat yang nyaman dengan fasilitas yang lengkap untuk bermain game, seperti koneksi *Wi-Fi* pada café sehingga memungkinkan pengunjung untuk bermain *mobile games* sambil berkumpul dengan teman – teman, sebuah area untuk melakukan aktifitas seperti *gathering*, turnamen maupun *talkshow* tentang suatu game tertentu dengan kapasitas yang cukup untuk menampung jumlah suatu komunitas dan dilengkapi dengan layar interaktif serta dekorasi dengan tema *gaming*, serta sebuah ruang untuk LAN games dengan fasilitas komputer yang memadai, penerangan yang baik, desain yang unik dan tempat *prestige* dengan nuansa game yang kental.

Berangkat dari ide tersebut, mereka memulai mencari sponsor dan modal untuk membuka sebuah café dengan fasilitas selengkap mungkin untuk segera merealisasikan ide tersebut. Setelah sponsor dan modal mulai didapat, mereka merekrut interior designer untuk dipercayakan mendesain interior café, yang merupakan factor paling utama untuk meningkatkan minat calon pengunjung yang dating dan menjadikan tempat bisnis mereka lebih “berkelas”.



2.3.1 Tinjauan Logo



Logo diatas merupakan logo yang di desain untuk merepresentasikan Vulcan Gaming Café dengan kandungan filosofi sebagai berikut:

- Warna hitam** : Melambangkan kekuatan untuk mempersatukan para Komunitas *gamer*.
- Warna merah:** Melambangkan keberanian, dengan kata lain memberikan Keberanian para *gamer* untuk mengalahkan musuhnya.
- Mahkota** : Melambangkan *prestige*, yang bias juga diartikan sebagai Kalangan elit.
- Bintang** : Melambangkan juara.

2.4 Kajian tentang futuristik

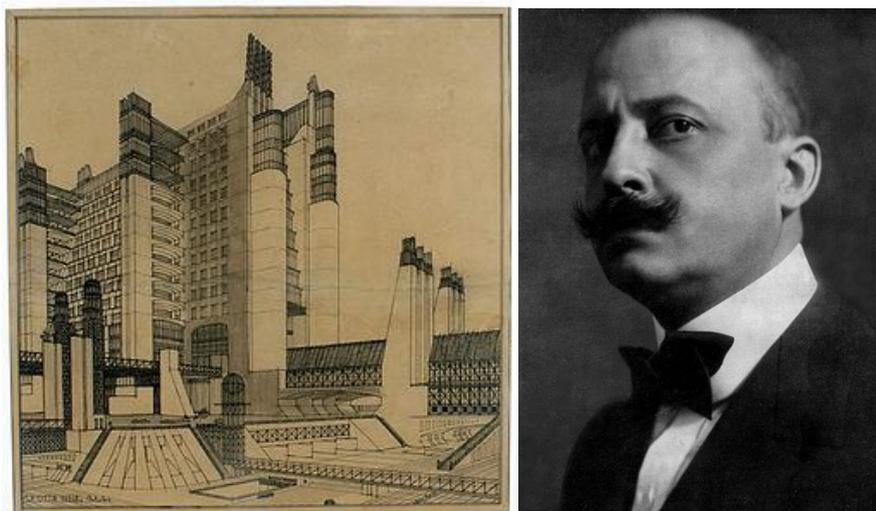
2.4.1 Sejarah Singkat Futurisme

Futurisme dari bahasa Perancis, futur atau bahasa Inggris, future yang keduanya berarti "masa depan" adalah sebuah ilmu yang mempelajari masa depan. Selain itu aliran ini juga merupakan sebuah aliran seni yang "*avant-garde*" atau sebelum masanya, terutama pada tahun 1909. Aliran ini terutama paling kuat muncul di Italia, meskipun ada juga pengikut-pengikutnya di Britania Raya dan Rusia.

Futurisme merupakan aliran seni di Italia yang didirikan oleh Filippo Marinetti pada tahun 1908. Gerakan ini diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena [45]



penemuan mesin yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di awal abad ke-20. Tipografi dalam Futurisme berkembang menjadi media ekspresi dalam desain, bukan makna saja tapi juga bentuknya, divisualkan dengan puisi yang memakai bentuk-bentuk tipografi sebagai ungkapan perasaan yang mendukung karya puisi tersebut (*Heller, and Seymour 90-4*).



Gambar 2.29 Filippo Tommaso dan karyanya
Sumber : id.wikipedia/wiki/futurism/(2016)

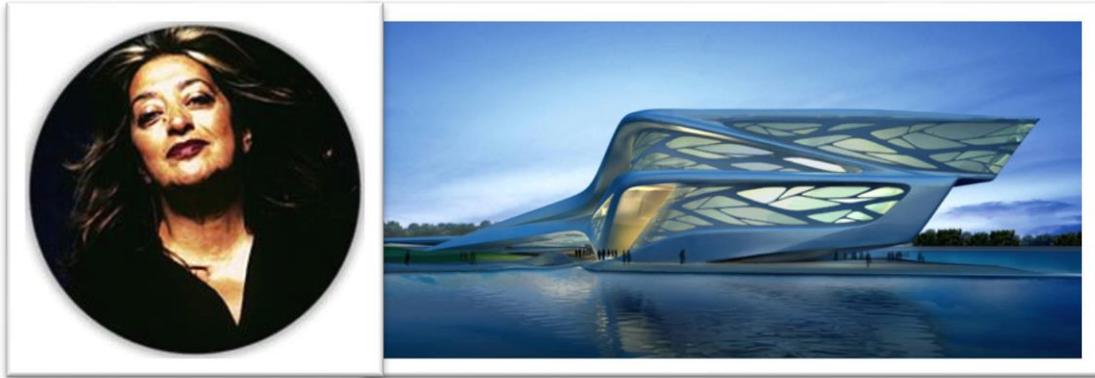
2.4.2 Perkembangan Futurisme

Futurisme telah berkembang dari tipografi menjadi bidang kesenian seperti: seni lukis, seni patung, seni musik, desain dan arsitektur. Dalam dunia arsitektur Futurisme biasa berpengaruh pada bagian-bagian dari bangunan seperti pintu masuk, lantai, bentuk bangunan, ornamen, dsb. Nilai-nilai dari kaum *Futuris*, dimaksudkan untuk mengiringi dan mengimbangi pergeseran kebudayaan, kekuatan dinamis pasar yang luas, era permesinan, dan komunikasi global menurut argumentasi mereka.

Futurisme juga banyak mempengaruhi aliran seni pada abad ke 20 seperti Art Deco, Konstruktifisme, Dadaisme, dan Surealisme. Futurisme merupakan gerakan awal lahirnya Modern. Dengan terjadinya Revolusi Industri berpengaruh pula pada Futurisme ini.



Dalam arsitek. Futuristik di abad 20 sangat berkembang pesat salah satu contoh adalah Zaha Hadid. Dalam penerapan mereka membuat desain dengan bentukan yang mengintegrasikan alur yang berkelok-kelok serta memiliki konsep bingkai jala struktural.



Gambar 2.30Zaha Hadid dan karyanya
Sumber : id.wikipedia/wiki/Zaha_Hadid/(2016)

Daniel Libeskind lahir pada tanggal 12 Mei 1946 di Lodz, Polandia, yakni tepat pada masa pascaperang dunia ke dua. Daniel Libeskind memiliki latar belakang dari keluarga Yahudi di Polandia, dan orangtuanya hidup di jaman tirani oleh rezim Nazi Jerman.



Gambar 2.31 Daniel Libeskind dan karyanya
Sumber : en.wikipedia/wiki/Daniel_Libeskind/(2016)

2.4.3 Futuristik dalam Interior

Dalam Interior futuristik bisa diaplikasikan dengan suasana *High-tech*, dimana aliran yang mengambil bentuk-bentuk era modern yang diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang sedang berkembang saat itu. Penggunaan baja, kaca, dan beton yang diekspos menjadi bisa menjadi salah satu konsep futuristik high-tech. langgam ini juga memilih warna-warna yang menunjukkan sesuatu yang bersifat high - tech misalnya warna monokrom, warna perak(geocities.com).

Karya-karya interior ini mengambil dari konsep futuristik arsitektur modern untuk diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang.

Penggunaan elemen-elemen struktural sangat dominan dengan penggunaan material dari era modern seperti kaca, beton, alumunium, besi, acp dan masih banyak lagi. Dalam



material tersebut menjelaskan konsep dengan teknologi canggih yang berkiblat di masa depan (*geocities.com*).

Aji Sadara dalam bukunya, bahwa saat ini terdapat 6 kriteria dalam konsep futuristik, antara lain :

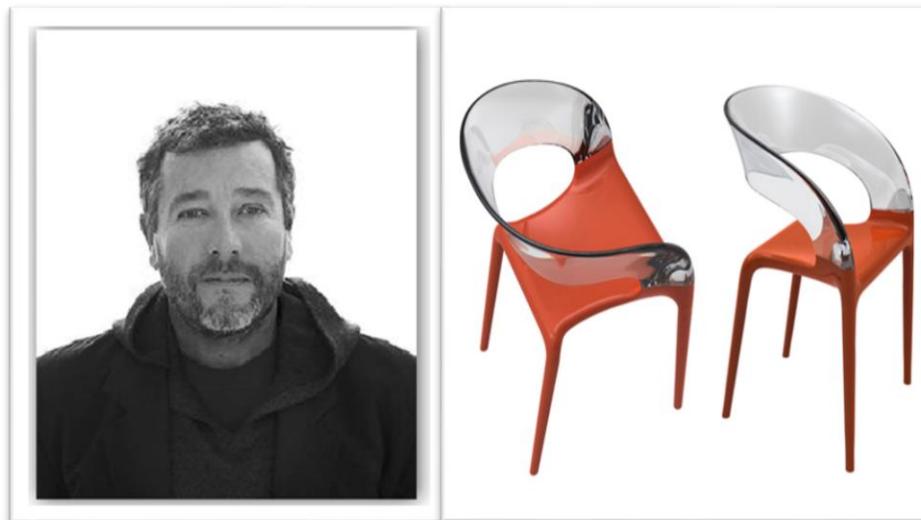
- a. Ciri ekspresi adalah penggunaan barang-barang yang menggunakan teknologi tinggi, tidak monoton, bentuk geometris.
- b. Ciri material : Penggunaan kaca, besi, struktur plafon yang diekpos.
- c. Sedikit detail/dekoratif.
- d. Proporsional.
- e. Interior sederhana tapi memiliki bentuk yang unik dan banyak menggunakan permainan lampu.
- f. Ukuran, bentuk dan konfigurasi ruang fleksibel dengan panel kaca geser dan besi.
- g. Material adalah kaca tempered, kaca acrylic, stainless, besi, MDF yang menggunakan finishing duco.

Adapun beberapa kriteria dengan ciri lain dari futuristik antara lain :

- a. Menggunakan garis garis yang dinamis, mengalir dan ada sedikit pengulangan.
- b. Biasanya menggunakan warna warna simpel yang tidak ramai.
- c. Berhubungan dengan kecepatan dan teknologi.
- d. Sudut sudutnya bervariasi.
- e. Menggunakan material yang kuat.
- f. Warna kontras.

Dalam Interior banyak tokoh Interior yang mengarah ke futuristik. Karena desain futuristik sendiri yang telah menjamur di daerah eropa dan sekitarnya.

Philippe Starck Patrick (lahir 18 Januari 1949) tidak diragukan lagi hidup "*King Of Desain Modern*". Berbagai desainnya memiliki catatan yang spektakuler (untuk beberapa hotel terkemuka). Untuk karya furniturnya banyak diproduksi secara massal, seperti sikat gigi dan kursi.



Gambar 2.32Philippe Starck Patrick dan karyanya
Sumber : en.wikipedia/wiki/Philippe_Starck_Patrick/(2016)

Dari beberapa tokoh yang saya sebutkan masih banyak tokoh lainnya seperti Sarineen, Arsi dll. Penerapan biasanya ditandai dengan adanya lengkungan yang membuat suatu konsep desain terasa beda dari yang lain. Dan menunjukkan adanya arus yang membawa ke masa depan. Dibawah adalah contoh beberapa konsep desain futuristik yang diaplikasikan di interior.



Gambar 2.33Contoh Interior Futuristik
Sumber : en.wikipedia/wiki/futurism/(2016)



2.5 Kajian tentang kontemporer

Konsep dalam arsitektur dapat diartikan sebagai gagasan yang akan dijadikan sebuah patokan untuk merencanakan atau merancang suatu desain. Dalam bidang arsitektur banyak sekali konsep-konsep yang sering muncul, konsep tersebut biasanya dapat muncul dari idealisme seorang arsitek yang mendesain suatu karya arsitektur. Konsep juga merupakan suatu ciri atau idealisme tersendiri bagi seorang arsitek. Dimana konsep yang telah menjadi idealisme seorang arsitek akan selalu dibawa dan dikeluarkan pada setiap hasil rancangannya, sehingga orang-orang dapat cepat mengenali karya arsitektur.

Salah satu konsep yang terdapat di dalam sekian banyak konsep lainnya yaitu konsep kontemporer. Dalam pengertian kali ini kontemporer dalam konsep arsitektur dapat diartikan sebagai "suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi trend pada tahun-tahun terakhir. Desain yang kontemporer menampilkan gaya yang lebih baru. Gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan suatu desain yang lebih segar dan berbeda dari keiasaan. Kontemporer menyajikan kombinasi gaya seperti, modern kontemporer, klasik kontemporer, etnik kontemporer, dan lainnya." (*Sumber ; www.wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.com*)

Seni kontemporer yang lahir setelah era seni modern sangat mewakili kekinian baik dalam konsep maupun produk akhir yang dihasilkan. Para seniman atau arsitek yang menggeluti konsep kontemporer ini menuangkan ide dan konsep modern dalam karya-karya mereka serta menggabungkan antara idealisme dan trend yang diyakininya. Arsitektur kontemporer bisa juga dikatakan dengan istilah arsitektur non-vernakular dimana konsep kontemporer ini sangat memaksimalkan penggunaan produk atau material yang baru non-lokal secara aspiratif, inovatif dan memiliki resiko yang tinggi.

(*sumber <http://studioideal.wordpress.com/2013/09/27/arsitektur-kontemporer/>*)



2.5.1 Kontemporer dalam arsitektur



Gambar 2.5a Rustic kontemporer

Sumber : Arsitektur.me

Hunian rumah tinggal ini merupakan salah satu contoh hunian yang memilih konsep kontemporer untuk desain bangunannya. Dengan konsep kontemporer hunian ini terlihat sangat menonjol dan unik pada daerah di sekelilingnya. Dengan tampilan fasad bangunan yang lebih banyak transparan atau menggunakan kaca yang merupakan material yang mencirikan bangunan kontemporer, beberapa bagian bangunan memiliki bentuk unik dan tidak monotone namun menciptakan keharmonisan tersendiri dalam permainan bentuk bidang tersebut. Dengan penggunaan material yang tidak sejenis, penggabungan antara kayu, batu alam dan beton menjadi kan rumah ini semakin menarik dengan warna alami dari sebagian bahan-bahan yang modern sebagai bahan dasar bangunan.



Gambar 2.5b Modern kontemporer

Sumber : Arsitektur.me

Bangunan selanjutnya mempunyai fungsi yang sama seperti bangunan diatas, yaitu berfungsi sebagai hunian rumah tinggal. Dari gambar dapat dilihat bahwa hunian ini mempunyai ciri kontemporer dari bentuk fasad, dan material yang digunakan sebagai bahan bangunan. Dari bentuk dinding bagian samping bangunan yang dibuat berbeda dari dinding yang lainnya, bentuk balkon yang dibuat keluar juga merupakan salah satu ciri khas dari bangunan kontemporer. material kaca yang mendominasi dan warna putih sebagai warna dasar bangunan juga memperlihatkan dengan jelas bahwa bangunan ini menggunakan konsep kontemporer yang digabungkan dengan konsep modern.

Menurut saya dari banyak konsep yang ada didalam arsitektur, saya lebih tertarik untuk mengembangkan konsep kontemporer, karena di dalam konsep kontemporer kita dapat berinovasi dengan lebih kreatif menggunakan bahan-bahan atau material bangunan yang sedang trend atau yang sedang populer pada tahun-tahun belakangan ini. Konsep kontemporer mengajak kita untuk melahirkan dan berfikir tentang suatu desain yang baru dan yang belum pernah ada sebelumnya sehingga dengan konsep ini kita dapat menciptakan suatu yang unik dan beda dari apa yang telah ada di lingkungan sekitar bangunan tersebut berdiri. Konsep kontemporer juga dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar, seperti dengan iklim lingkungan, dengan tradisi yang berkembang, dan dalam aspek-aspek lainnya.

Dengan demikian tidak berarti bahwa konsep kontemporer merupakan suatu konsep yang "bebas", namun pada konsep ini juga mempunyai suatu ciri-ciri khas yang



dapat mengenalinya tidak hanya dari bentuk fasad bangunan saja, konsep kontemporer juga memiliki aturan yang mengharuskan terjadinya permainan keharmonisan antara warna, material dan bentuk haruslah mempunyai kesatuan yang dapat menyatu dengan harmonis antara satu dengan yang lainnya. Dengan demikian walaupun memiliki bentuk yang cenderung "aneh" bahkan tidak teratur, dengan konsep kontemporer ini dapat menjadikannya menjadi suatu yang terlihat sangat indah dengan keharmonisan dan mampu menjadikannya focalpoint di sekitar lingkungan tempat bangunan tersebut didirikan.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Menurut buku yang berjudul “*Menciptakan Estetika dengan metodologi Penelitian*” oleh Mahendra Wardhana, metode penelitian adalah cara - cara yang digunakan dalam menguraikan penelitian, sehingga cenderung bersifat umum bagi suatu penelitian yang sejenis. Metode penelitian mencakup keseluruhan aktivitas penelitian mulai awal sampai akhir meliputi pengumpulan data, analisis data dan hipotesa. Metode penelitian yang sistematis dapat membantu mempermudah pengolahan data dan melakukan hipotesa dari data yang telah diperoleh.

Pada riset desain interior Vulcan Gaming Cafe ini, diperlukan data - data penelitian yang nantinya dapat menunjang hasil perancangan desain interior yang sesuai dengan tujuan dan manfaat desain yang diharapkan. Metode yang digunakan adalah metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan senantiasa dianalisa kembali. Adapun teori dalam kajian analisa yang digunakan oleh penulis antara lain:

- a. Metode analisa induktif : metode yang digunakan untuk mencari standarisasi yang diperlukan dalam perancangan untuk dianalisa dan didapatkan standar tetap sesuai dengan tema perancangan yang kemudian dipakai dalam aplikasi perancangan desain.
- b. Metode analisa dengan menggunakan kajian semiotika : metode yang digunakan untuk mencari kaitan antara “tanda” yang ada pada unsur fisik-fisik bangunan dengan “makna” yang terkandung didalamnya.
- c. Metode analisa deskriptif : metode yang memaparkan dan menguraikan segala bentuk data yang diperoleh untuk dianalisa.

Metode analisa komperasi : metode yang membandingkan data dengan teori atau menganalisa antara data dengan data yang lainnya, yang kemudian diambil data yang sesuai dengan perancangan.



3.1 Flowchart

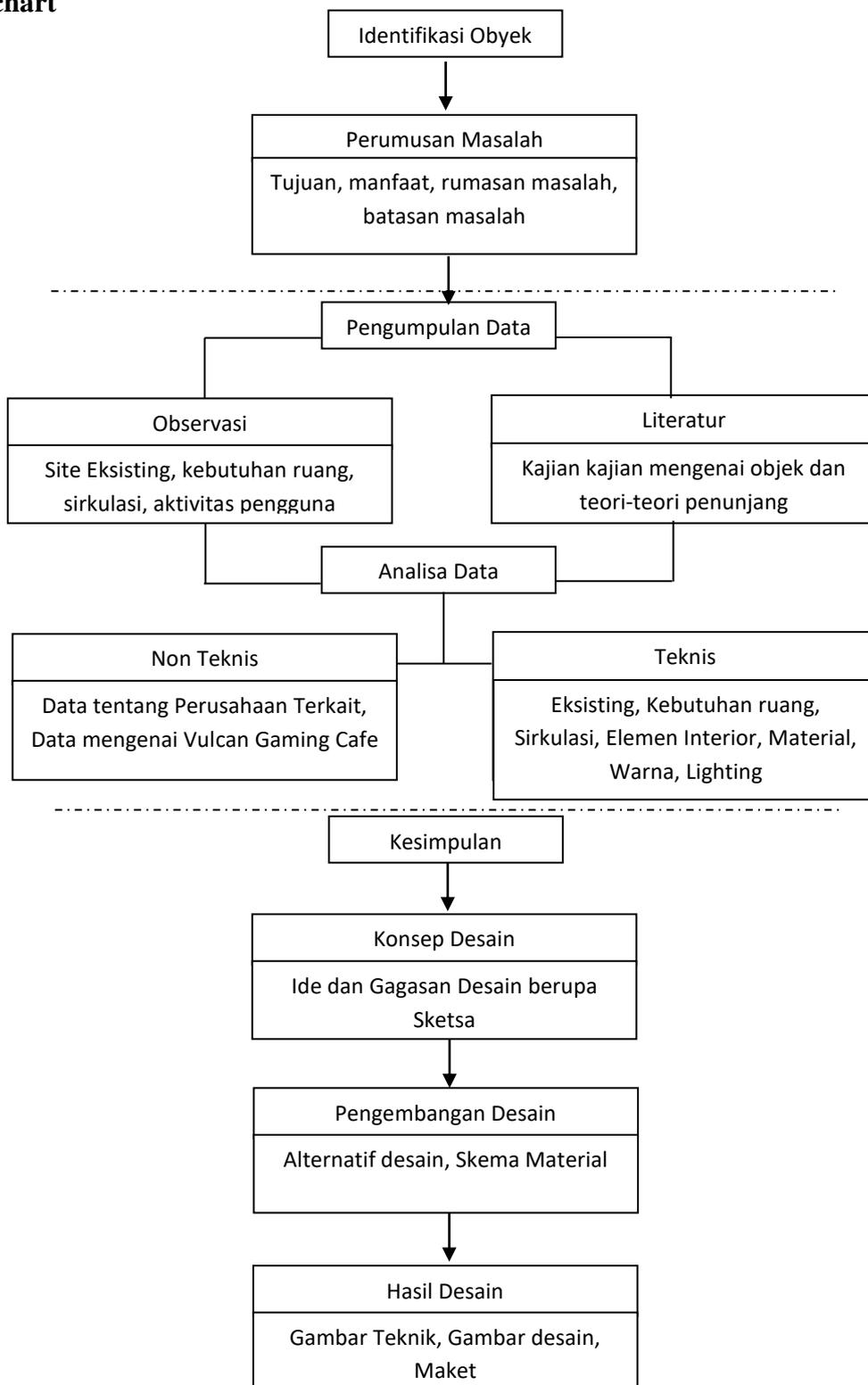


Diagram3.1 Flow Chart Bagan Metodologi
Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



3.2 Deskripsi Metodologi

a. Latar belakang

b. Identitas obyek dan pencarian masalah

Setelah diperoleh latar belakang , dilakukan observasi ke objek kemudian data yang diperoleh kemudian diidentifikasi untuk mencari masalah-masalah yang ada.

c. Rumusan masalah

Setelah identifikasi objek dan pencarian masalah, ditemukan bermacam-macam masalah yang kemudian ditemukan beberapa titik permasalahan yang kemudian untuk menetapkan perumusan masalah.

d. Tujuan

Dari rumusan permasalahan maka akan dimunculkan program kebutuhan perancangan berupa daftar yang berisi hal-hal yang harus dipenuhi dalam perancangan yang merupakan tujuan dari penelitian cafe ini . Tujuan tersebut diharapkan menjadi penyelesaian dari rumusan masalah yang telah ditentukan.

e. Ide awal

Ide awal ini kemudian digunakan untuk menentukan data apa saja yang kemudian akan dicari untuk mencapai sebuah konsep yang sesuai dengan objek perancangan cafe.

f. Pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dengan beberapa cara yaitu data primer seperti observasi langsung,dan data sekunder seperti literature, mencari data dari artikel, internet, buku, dan lain sebagainya.

g. Analisa data

Proses ini berlangsung dengan cara membandingkan akan keadaan yang ada di lapangan,data tipologi dan data literatur. Hasil analisa tersebut diolahkembali berdasarkan kebutuhan yang muncul, misalnya kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang dan pembagian area.

h. Konsep

Hal ini digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dalam konsep perancangan ini semua hal yang dibutuhkan dalam mendesain suatu interior harus



dipikirkan secara teliti. Dalam konsep perancangan ini berisi tentang bentuk, warna, pola sirkulasi, sistem pencahayaan, elemen pembentuk ruang, sistem penghawaan, dan lain sebagainya.

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Pada riset desain cafe ini dilakukan tahap pengumpulan data melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu pengambilan data secara langsung dan tidak langsung. Pengambilan data secara langsung dapat dilakukan dengan observasi ke obyek yang dituju dan wawancara, sedangkan secara tidak langsung dapat dilakukan dengan mengambil data dari literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan dari internet. Berikut ini adalah alur pengumpulan data :

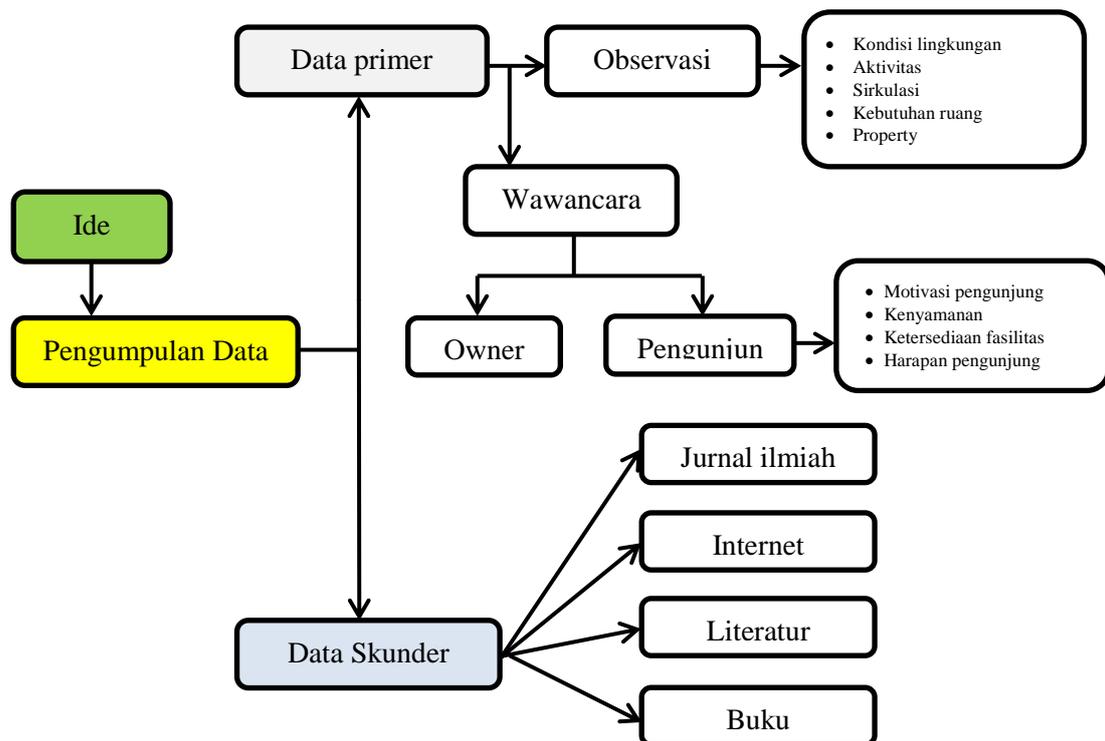


Diagram3.2 Tahap Pengumpulan Data
Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



BAB IV

ANALISA DATA

4.1 Tahap Analisa Data

Data yang diperoleh melalui studi literature, wawancara dan observasi akan dikumpulkan dan diolah dengan mengumpulkan data - data yang diperlukan lalu dianalisis untuk dicari suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan dalam proses perancangan nantinya. Data kemudian dievaluasi, dikomparasikan dan diterapkan dalam rancangan eksisting yang telah ada. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Sebelum menganalisa lebih lanjut, berikut data tentang pertumbuhan pengguna internet di Indonesia :



Diagram 4.1a Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia (dalam puluh juta jiwa)

Sumber : <http://ligagame.com/>



Dari data yang diperoleh menunjukkan pertumbuhan yang cukup signifikan dari pengguna internet di Indonesia per tahunnya. Dalam jumlah tersebut, ada sebagian pengguna game Online yang juga termasuk pengguna internet, berikut datanya :



Diagram 4.1b Pertumbuhan pengguna game online di Indonesia (dalam puluh juta jiwa)

Sumber : <http://ligagame.com/>

Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain game online aktif Indonesia berkisar 6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain game online atau mengakses internet. Untuk pemain game online pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna Facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, dimana 50% penggunanya pernah memainkan game online yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut.

Guna menanggapi hal tersebut, maka bisnis persewaan game online masih tampak cukup menjanjikan, terlebih dengan suatu tempat yang memberikan fasilitas terbaik dan desain yang unik dapat menjadi poin tambah tersendiri dikarenakan tiap tahunnya pemain game Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5% - 10%. seiring dengan makin pesatnya



infrastruktur internet di Indonesia, tampaknya industri game online masih sangat menjanjikan.

Data selanjutnya menganalisa tentang umur, jenis kelamin serta pekerjaan para pengunjung suatu tempat yang menyediakan fasilitas bermain game online atau dikenal dengan sebutan game center, yaitu Gamer Camp yang terletak di Jl. Klampis jaya No. 37F Surabaya, berikutnya datanya :



Diagram 4.1c Persentase umur pengunjung Gamer Camp

Sumber : Wawancara langsung dengan operator (2017)

Dari data yang tersaji, diperoleh jumlah terbanyak ialah pengunjung berumur 16-20 tahun yakni sekitar 51%, kemudian umur 21-26 tahun sebanyak 25%, 10-15 tahun sebanyak 18% dan 27 tahun keatas sebanyak 12%. Hal ini perlu penanganan khusus dikarenakan rentang usia 10-15 tahun mendominasi penggunaan layanan game online, untuk mensiasatinya terdapat berbagai cara, salah satunya menaikkan tariff sewa pada malam hari.

Data selanjutnya melampirkan persentase jenis kelamin para pengunjung yang dating ke Gamer Camp di Jl. Klampis Jaya No. 37F, Surabaya, berikut datanya :



Diagram 4.1c Jenis kelamin pengunjung Gamer Camp

Sumber : Wawancara langsung dengan operator (2017)

Dari data yang diperoleh, diketahui jumlah pengunjung Gamer Camp mayoritas adalah laki – laki yakni sebanyak 97% dan perempuan sebanyak 3% saja. Hal ini mungkin dikarenakan perempuan engga bermain game online di sebuah game center karena merasa privasinya sebagai wanita terganggu, dan memilih bermain game dirumah.

Data selanjutnya adalah persentase pekerjaan para pengunjung gamer camp yang dating bermain game online pada jam operasional Gamer Camp :

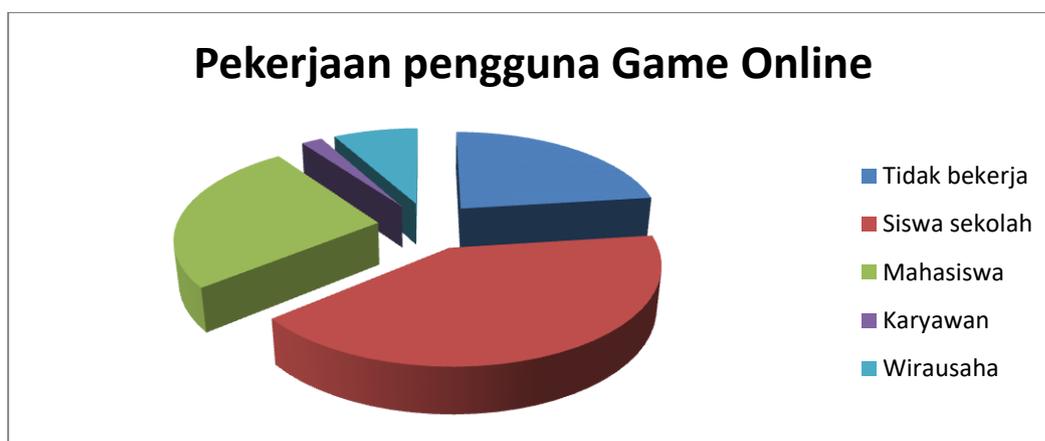


Diagram 4.1d Pekerjaan pengunjung Gamer Camp

Sumber : Wawancara langsung dengan operator (2017)



Data yang diperoleh menunjukkan sebagian besar pengguna Game online adalah siswa sekolah dengan persentase 41%, kemudian mahasiswa sebanyak 26%, pengangguran atau tidak bekerja sebanyak 23%, karyawan sebanyak 2% dan wirausaha sebanyak 8%.

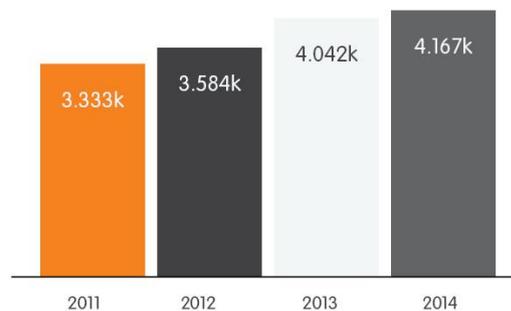
Berikutnya, akan dilampirkan data mengenai penikmat kopi di seluruh dunia. Data tentang pertumbuhan penikmat kopi ini disajikan karena dirasa identic dengan orang yang berlama – lama bermain game yang biasanya mereka melakukan aktifitas tersebut sambil makan acamilan atau meminum kopi. Hal tersebut dapat menimbulkan kepuasan tertentu, fasilitas kopi pada café sendiri diperlukan untuk hal itu.

World Coffee Consumption

Dalam satuan 60Kg per karung

Calendar Years	2011	2012	2013	2014	CAGR
World total	139.434k	143.245k	147.889k	150.164k	2,5%
Indonesia	3.333k	3.584k	4.042k	4.167k	7,7%

Indonesia Coffee Consumption



Infographic by: www.langitamravati.com | Source: www.ico.org

Diagram 4.1e konsumsi kopi di dunia per tahun
Sumber : [ico.org/world_Coffee_Consumption\(2016\)](http://ico.org/world_Coffee_Consumption(2016))

Dari analisa tersebut dapat diketahui pertumbuhan konsumsi kopidi Indonesia selalu meningkat kisaran 10 – 15%. Hal ini membuat masyarakat khususnya Indonesiamenjadikan café sebagai peluang bisnis yang menjanjikan.



4.3 Studi Pemandangan

Untuk studi perbandingan, penulis mencoba menganalisis Java Gaming Café yang terletak di daerah Menteng, Jakarta. Java Gaming Café ini merupakan sebuah café yang menyediakan fasilitas game center dengan menggunakan konektivitas LAN, sehingga pengunjung dapat bermain game serta memesan makanan dan minuman yang ada di café tersebut.



Gambar 4.3a Area café

Sumber : javagamingcafe.com

Pada area café terdapat beberapa kursi pengunjung dan penggunaan material kayu yang dominan, sehingga menjadikan Java Gaming Café ini memiliki nuansa country yang kental. Terdapat pula sebuah bar dengan nuansa warna hitam agar menjadi suatu focal point pada ruangan. Area ini menggunakan lantai keramik berwarna krem serta plafon gypsum dan panel kayu pada sisi lainnya. Menggunakan pencahayaan alami dari luar dengan memanfaatkan jendela yang lebar, serta beberapa downlight untuk dinyalakan pada malam hari.



Gambar 4.3b Area Gaming

Sumber : javagamingcafe.com

Café ini dilengkapi dengan area gaming dengan menggunakan konektivitas LAN dan posisinya berada satu ruangan dengan area café. Pada area gaming, terdapat beberapa set computer personal yang terhubung satu dengan lainnya untuk memainkan game online bersama. Pengunjung dapat bermain game sambil menikmati hidangan café di area gaming ini.

Desain pada area gaming ini menggunakan lantai kayu, yang semakin memperkuat nuansa country yang ada pada café, untuk meja computer digunakan material top table kayu serta kaki meja dari besi yang di finishing cat hitam. Untuk pencahayaan, area ini didominasi penggunaan pencahayaan buatan untuk memaksimalkan pemanfaatan kontras pada layar computer sehingga pengalaman bermain game bias menjadi lebih optimal. Pada bagian dinding diberi nuansa *concrete* sehingga kesan kontemporer muncul. Perpaduan kayu dan *concrete* menjadikan desain area ini menjadi unik dan menarik.



Gambar 4.3c Area Gaming
Sumber : javagamingcafe.com



4.4 Studi Aktifitas

Berikut adalah studi aktifitas yang dilakukan oleh pengunjung Java Gaming Café.

No	AKTIFITAS	TEMPAT	WAKTU	KETERANGAN
1	Datang ke café	Pintu masuk café		
2	Duduk dan memesan menu	Area café		Menu café datang dengan rentang waktu 10-20 menit
3	Mengobrol dan bermain game mobile	Area café		Sewaktu – waktu mencari tempat charge hp
4	Pergi ke toilet	Kamar mandi		
5	Bermain game online	Area gaming		
6	Memesan menu sebelum bermain game online	Area café, meja bar		Menu makanan atau minuman akan diantar ke meja tempat pengunjung bermain game
7	Membayar makanan dan minuman yang telah dipesan	Area bar, area café, area gaming		Dapat dibayar di kasir area bar maupun <i>Bill</i> diantar ke tempat pengunjung.

Tabel 4.4a Studi aktifitas pengunjung Java Gaming Café

Sumber : Observasi penulis (2017)

Pengunjung pada Java Gaming Café umumnya hanya non-gamer yang datang untuk sekedar nongkrong dan minum kopi, namun tidak sedikit juga para gamer yang datang kesana untuk bermain game online sambil menikmati hidangan café.

Tabel selanjutnya adalah merupakan studi aktifitas karyawan Java Gaming Café selama jam operasional café.

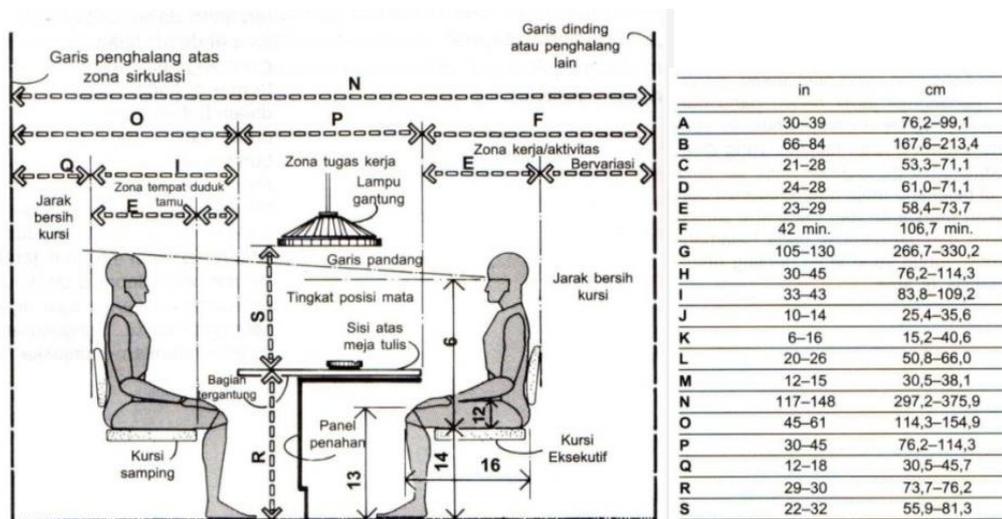


No	AKTIFITAS	TEMPAT	Sh.1	Sh.2	KETERANGAN
1	Datang ke café	Pintu masuk café	09.00	17.00	Terdapat 2 shift kerja, yaitu pagi dan sore
2	Membersihkan café dan dapur	Area café	09.00 – 10.00	17.00 – 18.00	
3	Memasak makanan, membuat minuman	Dapur dan bar	10.00 – 17.00	18.00 – 01.00	
4	Istirahat, Sholat, Makan	Diluar area café	13.00 – 14.00	20.00 – 21.00	Waktu istirahat terkadang saat café sedang sepi pengunjung
5	Pulang kerja		17.00	01.30	

Tabel 4.4b Studi aktifitas karyawan Java Gaming Café

Sumber : Observasi penulis (2017)

Berikut adalah studi antropometri ketika seseorang sedang duduk di dalam restoran atau café.



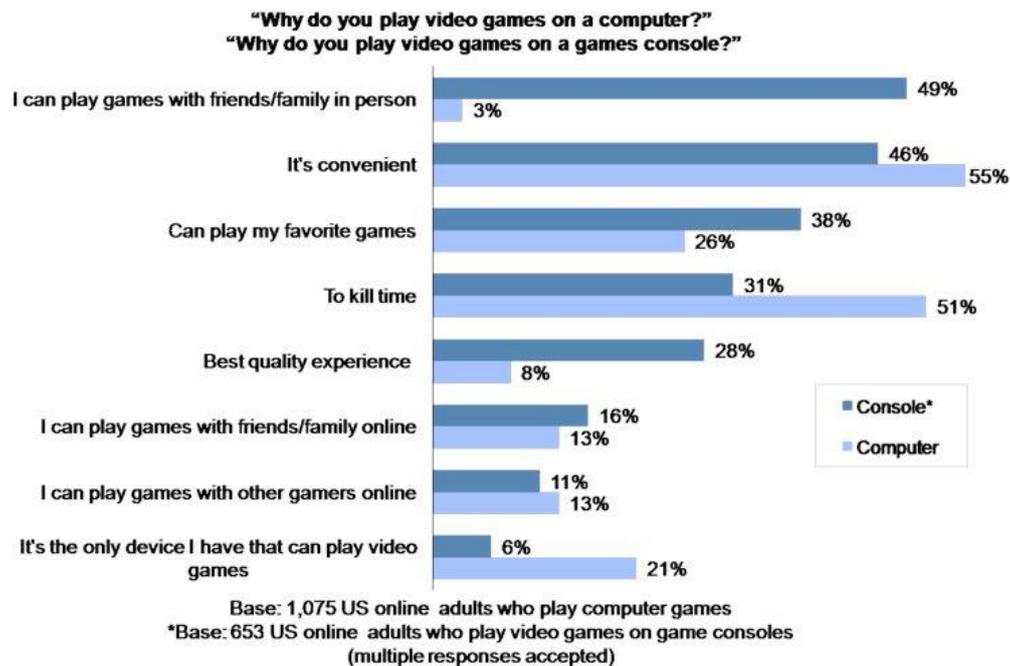
Gambar 4.4a Studi Antropometri orang yang berada di café

Sumber : Julius Panero, Interior and Human Space (2001)



4.5 Analisa Game

Game dalam dunia hiburan di dunia sudah banyak macamnya, namun ada beberapa alasan penulis memasukan game console untuk dimasukan dalam fasilitas cafe.



Source: North American Technographics® PC And Gaming Online Survey, Q4 2015 (US)

Diagram 4.5a Kuisioner game computer dan console

Sumber : North American Technographics PC Online Survey, Q4, 2015 (US)

Dalam tabel tersebut menjelaskan bahwa game online pada komputer masih memiliki peminat yang cukup banyak dan mayoritas dari mereka membentuk komunitas karena unsur online yang digunakan, hal ini dapat berkaitan dengan area game pada café untuk menentukan apakah jenis game konsol atau game komputer yang akan disewakan nantinya.

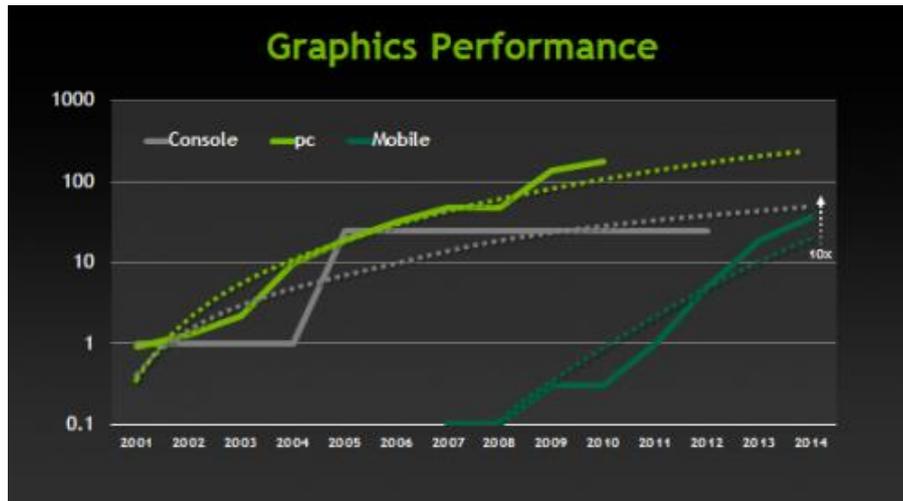


Diagram 4.5b Perbandingan performa grafik console dan computer

Sumber : North American Technographics PC Online Survey, Q4 2015 (US)

Dalam grafik diatas menunjukkan bahwa game mobile pun akan mendapatkan peningkatan penggemar yang cukup signifikan pada beberapa tahun kedepan, oleh karena itu, Vulcan gaming café diharapkan memprioritaskan hal tersebut dan menyediakan fasilitas untuk pengguna game mobile.

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe Graphics	Status
Nexia	2001	BolehGame	RPG	2D	Ditutup thn 2004
RedMoon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup thn 2005
Laghaim	2003	Boleh Game	RPG	3D	Ditutup thn 2006
Ragnerak	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh Game	Action RPG	3D	Masih
Xian	2004	Boleh Game	Strategy RPG	3D	Masih
Risk Your Life	2004	Dream Web Tech	Action RPG	3D	Masih
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	Ditutup thn 2006
GetAmped	2005	Lyto	RPG	2,5D	Masih
Stargate	2005	Borneo X	RPG	2D	Ditutup thn 2006
TS	2005	Global World Technology	RPG	2D	Ditutup thn 2008
O2jam	2005	Infomedia Nusantara	Musical	3D	Masih
Pangya	2005	Boleh Game	Sport	3D	Ditutup thn 2008
Knight	2005	Infomedia Nusantara	RPG	3D	Ditutup thn 2007
Vital Sign	2005	-	FPS	3D	Ditutup thn 2007
SEAL	2006	Lyto	RPG	3D	Masih
RAN	2006	Jaspase	RPG	3D	Masih
Deco	2006	Playon	RPG	3D	Masih
AyoDance	2006	Maxus infotech	Musical	3D	Masih
DDMO	2007	Datakom Wijaya Pratama	RPG	3D	Masih
Angle Love	2007	WaveGame	RPG	3D	Masih
Rising Force	2007	Lyto	RPG	3D	Masih
Ghost	2007	Kreon	RPG	2D	Masih

Tabel 4.5a List Game Online PC

Sumber : IMOpGamer.co.id (2016)



Dengan adanya tabel tersebut penulis tidak memasukkan game *Pc-online* ke dalam fasilitas game cafe, dikarenakan game tersebut bersifat musiman dan tidak bisa dipakai dalam jangka waktu lama.

4.6 Tahap Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa mencakup tentang

1. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan studi aktivitas yang ada di cafe.
 - *Area public space indoor.*
 - *Area private indoor* dengan hiburan game elektronik yang disediakan.
 - *Areadisplay* yang berada di area indoor.
 - *Area public space semi outdoor.*
 - Area bar yang terdapat di area indoor.
 - Area stage yang bisa digunakan sebagai turnamen.
2. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas beberapa fasilitas yang ada di dalam cafe.
 - Area public space
 - Area private
3. Analisa hubungan antar ruang.
4. Standar ruangan berdasarkan aktivitasnya.
5. Analisa kebutuhan ruang dengan denah eksisting yang sudah ada.

4.7 Analisa Material Elemen Pembentuk Ruang

1. Dinding.

- Analisis material berwarna abu - abu yang mendukung style futuristik.
- Analisis material yang sesuai dengan *style* futuristik : Warna, Jenis dan karakter bahan material.
- Menggunakan bahan dasar cat duco dengan beberapa hiasan wallpaper



komposisi abu abu dan hitam.

2. *Lantai.*

- Analisis material bersifat glossy yang mendukung style futuristik.
- Analisis material yang sesuai dengan *style* futuristik : Warna, jenis dan karakter bahan material.
- Analisis pemilihan material sesuai dengan aktifitas yang terjadi di area tersebut.

3. *Plafon.*

- Analisis material berwarna abu - abu yang mendukung style futuristik.
Analisis material menggunakan gypsum board.
- Analisis pemilihan material sesuai dengan aktifitas yang terjadi di area tersebut.

4. *Analisis Warna,*

- Analisis warna *Coorporate Image* (logo).
- Analisis warna game konsole.
- Analisi warna futuristic.

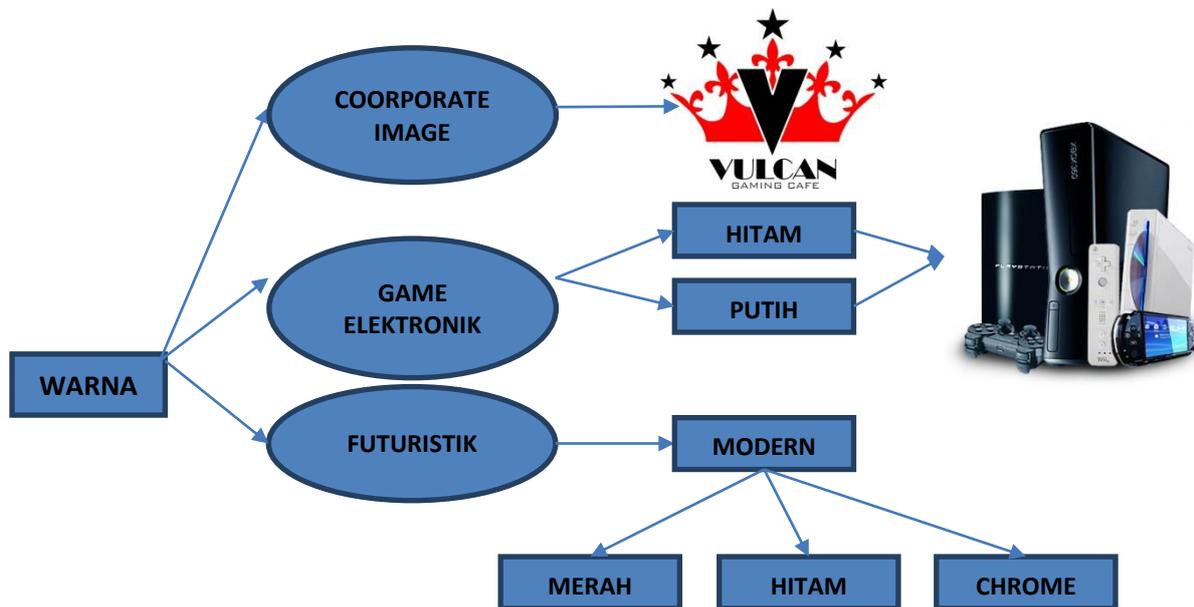


Diagram 4.7a Analisis Pembentukan Warna

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)

5. *Analisa Penghawaan.*

1. Analisa sumber penghawaan alami dan buatan.
2. Analisa penghawaan yang dibutuhkan sesuai aktivitas yang ada di area tersebut.

6. *Analisis Kebutuhan Furniture*

- Analisa furnitur yang menjadi kebutuhan ruangan pada *Vulcan Gaming Cafe*.
- Analisa warna, bentukan dan material furnitur yang disesuaikan dengan tema futuristik dan game.

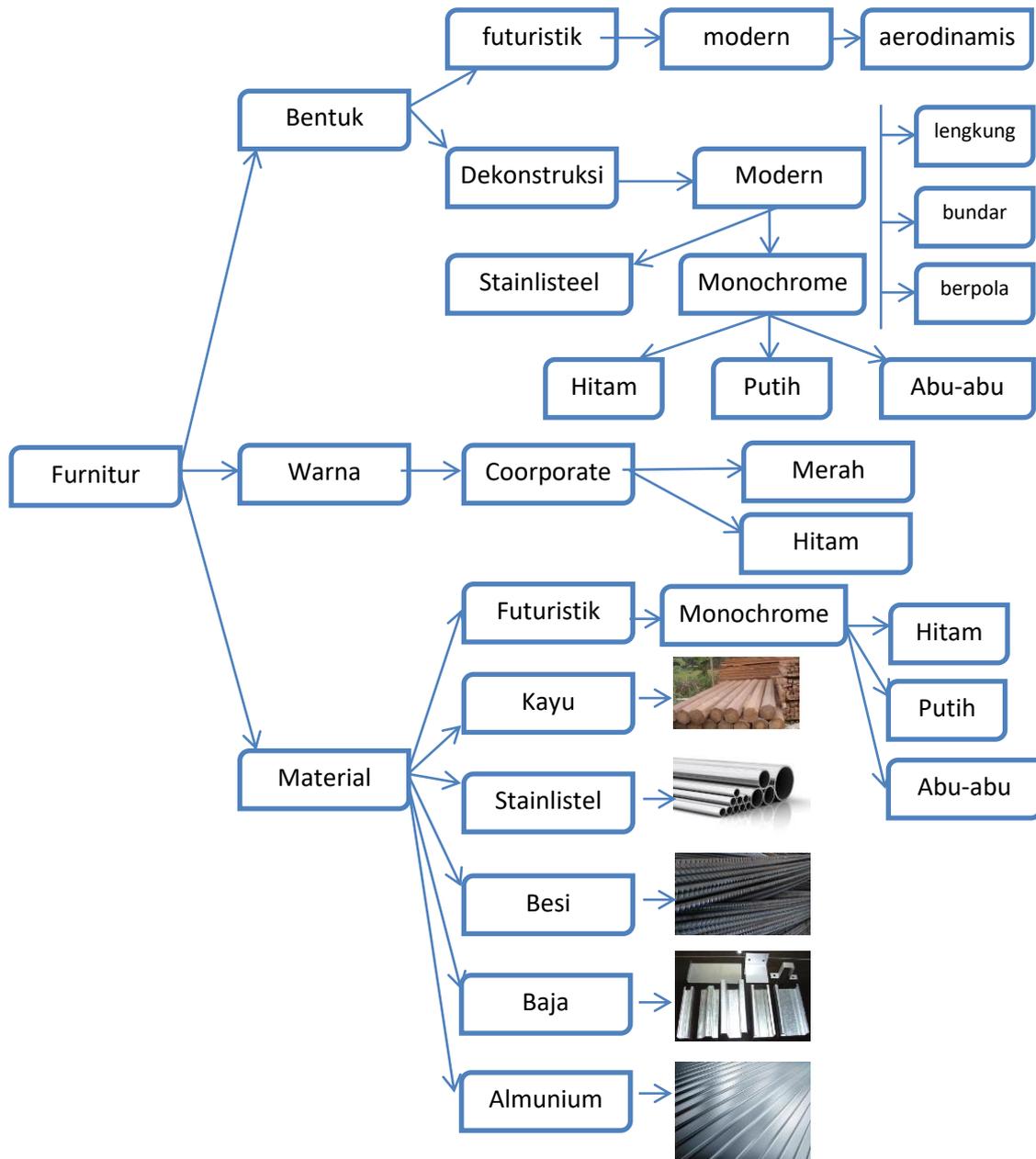


Diagram 4.7b Analisa kebutuhan furnitur
Sumber: Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



4.8 Studi Pengembangan

Konsep futuristik lebih cenderung membentuk lengkungan sederhana namun sudah melalui tahapan modifikasi sehingga bentuk awalnya tidak terlihat dan menciptakan bentuk baru. Bentuk yang di pakai pada cafe ini adalah bentuk futuristik yang di padukan dengan sarana game elektronik.

Futuristik kontemporer sendiri dipilih menjadi tema desain yang akan digunakan pada Vulcan Gaming Café karena “game” sendiri merupakan hal yang identik dengan masa depan, baik perkembangannya, desain serta konten – konten yang ditawarkan. Selain itu, beberapa brand yang memproduksi berbagai macam alat – alat penunjang bermain game seperti keyboard, mouse, headset, komponen – komponen pada komputer hingga laptop sendiri telah banyak disematkan label “Gaming” yang desain dari produknya sendiri memiliki tema futuristik.

Sedangkan kontemporer dipilih untuk menjadi acuan dari desain interior yang kemudian dapat diaplikasikan menjadi bentukan – bentukan elemen estetis yang memiliki bentuk “tidak biasa” dan “unik”.

A . Arsitektur

Dasar pemikiran arsitek Game Center Flux Malang. Dalam game center tersebut diketahui memakai konsep futuristik dimana banyak hidden lamp dan garis strukur arsitek lengkung. Dalam game center ini juga didapati banyak spot light yang ditutup dengan akrilik sehingga terlihat glow dalam lampu tersebut.



Gambar 4.8 Game center Flux, Malang.
Sumber : GCFlux.co.id/place/(2016)

B . Furniture

Pada pemilihan bentuk furniture ditekankan pada bentukan futuristik. Bentuk futuristik yang dipilih tidak hanya sebagai estetis saja namun memiliki fungsi untuk menunjang aktifitas pengunjung.



Gambar 4.8b Furniture dengan konsep futuristic

Sumber : Pinterest.com/futuristic/itemlist (2017)



BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Rangkuman hasil analisa

Berdasarkan hasil analisa yang diperoleh dari studi observasi, studi analisa dan wawancara bahwa kurangnya fasilitas pendukung untuk menarik minat para *gamers*, maka diperlukan fasilitas tambahan dan ruang yang dapat mencukupi aktifitas lain misalnya penambahan ruang untuk sarana gathering dan LAN gaming serta penambahan *stage* untuk keperluan kompetisi maupun talkshow.

Selain diperlukan fasilitas tambahan, juga diperlukan adanya elemen estetis untuk mencitrakan Vulcan Gaming Café itu sendiri sehingga konsumen atau masyarakat kalangan *gamer* khususnya dapat mengetahui ciri khas Vulcan Gaming Café serta dapat menciptakan suasana baru dan dapat mempengaruhi kenyamanan konsumen.

Berikut adalah table rangkuman hasil analisa :

No	Variabel penelitian (pertanyaan)	Temuan (Hasil analisa)	Ide Konsep Rancangan
1	Suasana interior	Modern dan canggih	Futuristik
2	Perlengkapan game elektronik	Hanya terdapat di private area	
3	Pelayanan	Ramah dan eksklusif	
4	Harapan (owner)	Menambah nilai jual Vulcan Gaming Cafe dari segi kualitas untuk menambah antusiasme pengunjung	

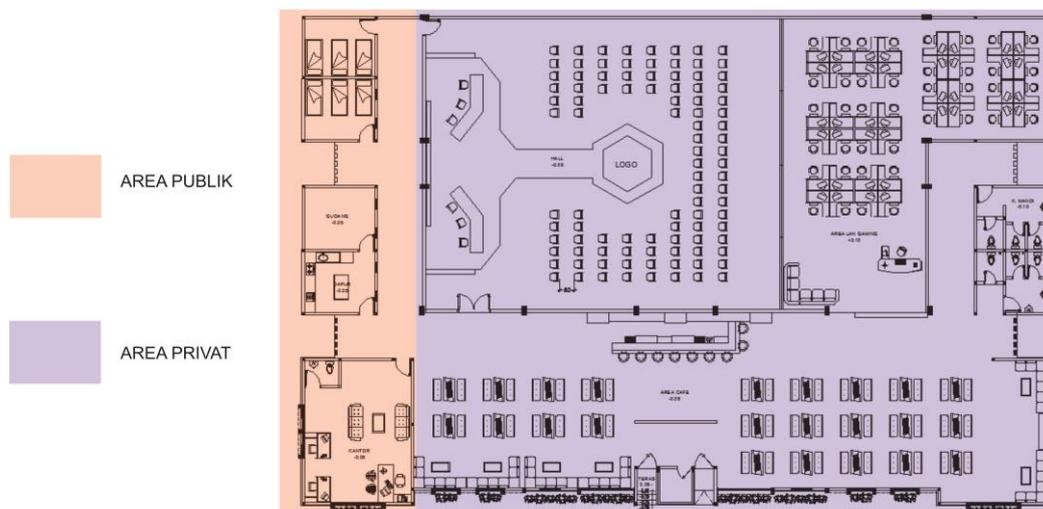


5.2 Konsep Rancangan

Konsep rancangan merupakan bagian dari hasil analisa. Dari beberapa poin tersebut muncum beberapa ide rancangan yang akan disimpulkan kembali menjadi konsep rancangan berupa gambaran aktifitas dan tema di objek yang akan dirancang, yaitu Vulcan Gaming Café.

Konsep Rancangan	Gambaran Aktivitas		Gambaran Tema Style (Nuansa)	
Perpaduan futuristic dan kontemporer dengan sarana untuk para gamers	1	Pengunjung dapat menikmati fasilitas LAN gaming yang disediakan	1	Ruang LAN gaming yang bertema futuristic dengan aksesoris hidden lamp dan terpisah dengan ruang lainnya.
	2	Pengunjung dimanjakan dengan suasana futuristik	2	Area café, Lan gaming dan area gathering di desain berkonsep futuristik lengkap dengan display yang dipajang sebagai hiasan ruangan.
	3	Pengunjung dapat melakukan gathering maupun turnamen di Hall dengan nuansa gaming	3	Di area gathering didesain dengan konsep kontemporer berbalut nuansa game yang kental dengan fasilitas lengkap.

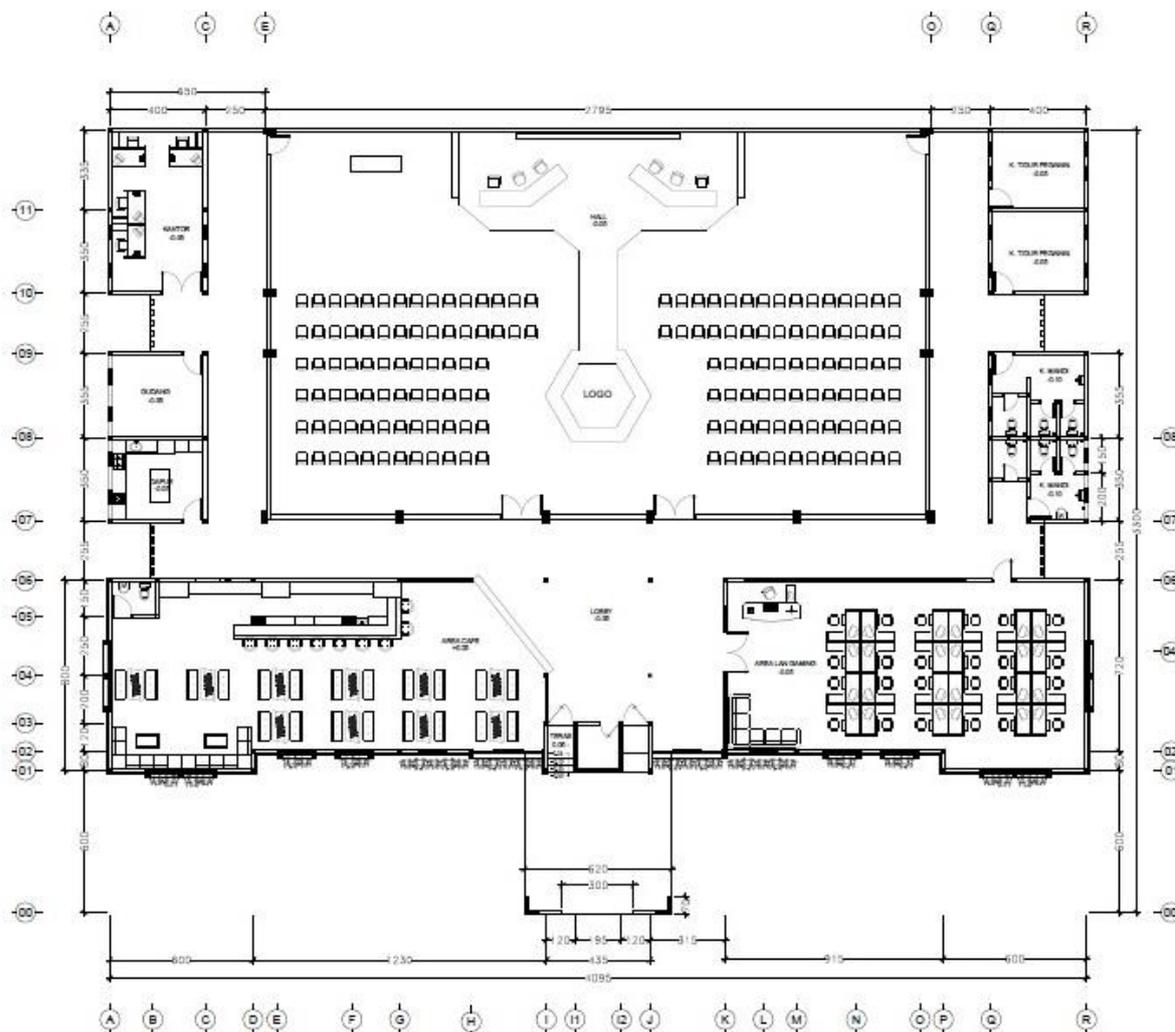
5.2.1 Pembagian area pengunjung dan karyawan





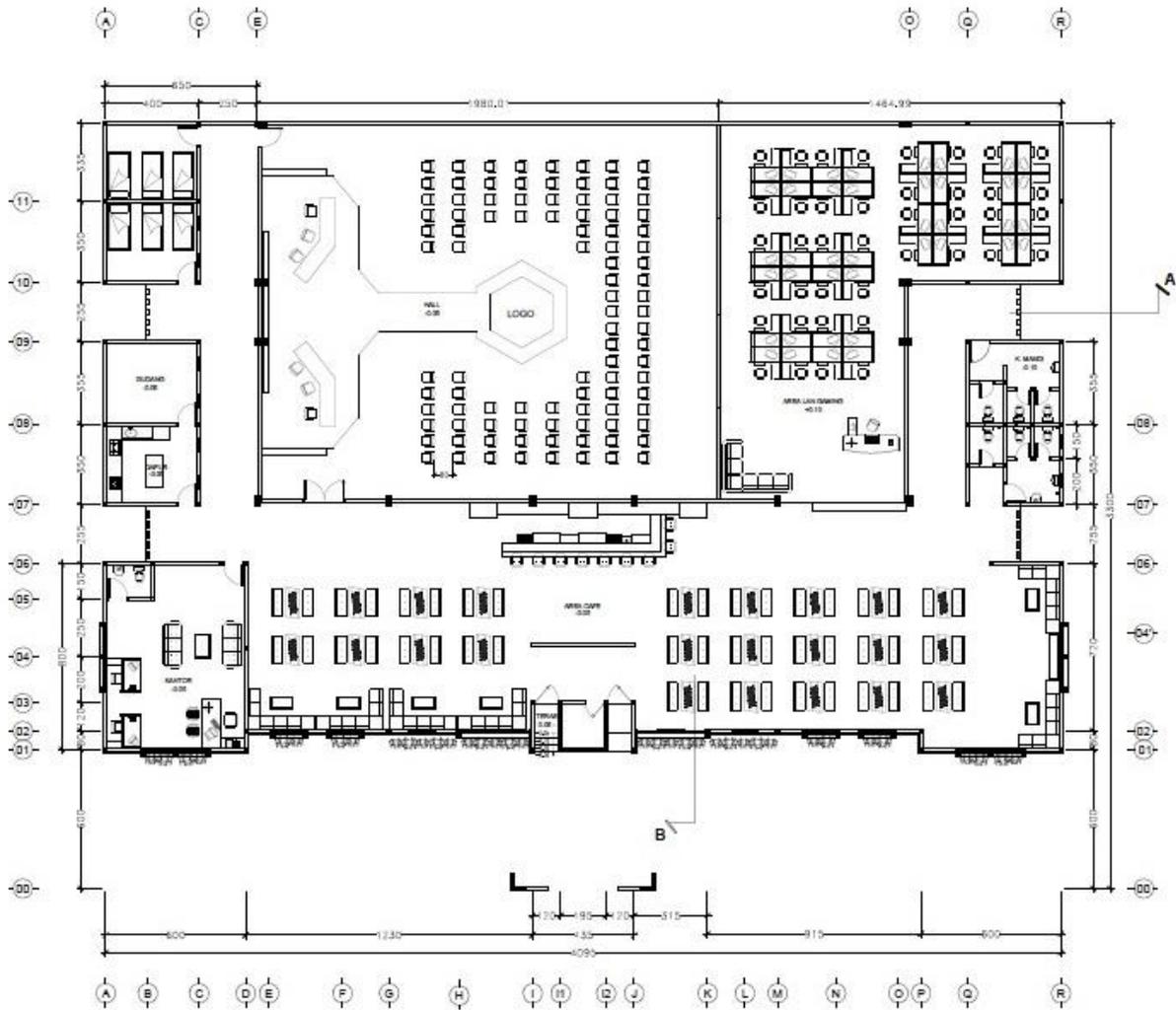
5.2.2 Alternatif denah

Alternatif denah merupakan proses untuk mencapai desain akhir yang sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan konsep yang ingin dicapai. Beberapa alternative desain dibuat agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mencapai kelebihan dan kekurangan dalam konsep perancangan.



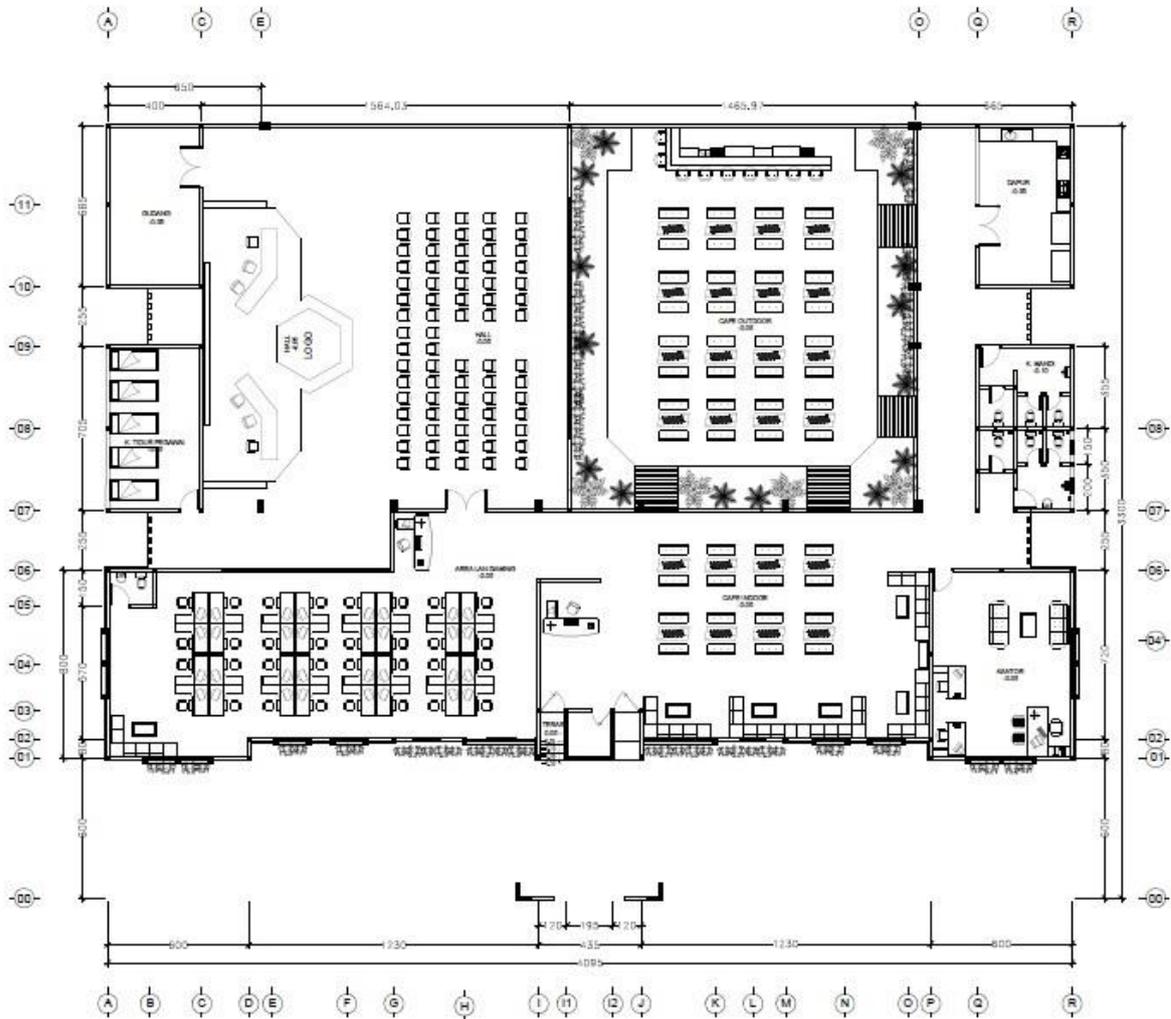
Gambar 5.1 Denah alternatif 1

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



Gambar 5.2 Denah Alternatif 2

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



Gambar 5.3 Denah Alternatif 3

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



5.2.3 Weighted Method

KRITERIA/TUJUAN	A	B	C	HASIL	RANK	MARK	BOBOT RELATIF
A. FUTURISTIK	-	1	1	2	II	7	0,3
B. GAMER	0	-	1	1	III	5	0,2
C. FASILITAS	1	1	-	2	I	8	0,3
OVERALL VALUE						20	1,0

Objective	W	Parameter	Alternative 1			Alternative 2			Alternative 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Futuristik	0,3	Elemen Interior	G	7	2,1	G	9	2,7	G	9	2,7
Gamer	0,2	Segmentasi	G	7	1,4	G	8	1,6	G	8	1,6
Fasilitas	0,3	Efisiensi	G	7	2,1	G	7	2,1	G	8	2,4
Overall Value					5,6			6,4			6,7

Tabel 5.1 Tabel weighted Method

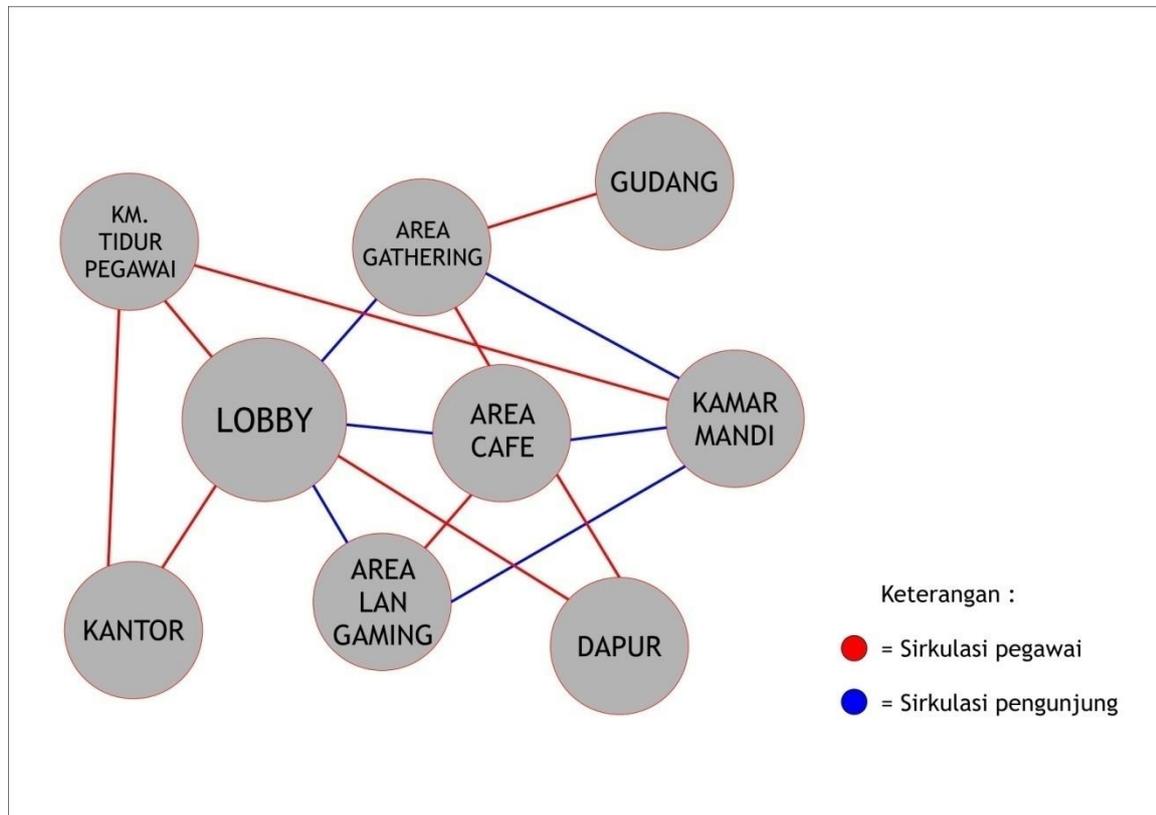
Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)

Pada perancangan objek ini mengambil 3 kriteria/tujuan yang menjadi acuan dalam mendesain yaitu futuristic, sirkulasi dan fasilitas dimana dari 3 kriteria tersebut memiliki keunggulan masing – masing. Dari 3 kriteria tersebut futuristic menjadi tujuan yang paling diperhitungkan untuk mendesain objek tersebut.

Berdasarkan table penelitian tersebut, dapat diketahui kriteria perbandingan alternative layout yang lebih unggul. Keterangan penelitian menyebutkan alternative 2 mendapat nilai tertinggi di banding 2 alternatif lainnya.



5.2.4 Bubble Diagram



Bagan 5.2 Bubble diagram hubungan antar ruang

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



5.2.5 Analisa Kebutuhan Ruang

No	Nama Ruang	Aktifitas Umum	Kebutuhan Fasilitas	Ukuran	Luasan ruang
1	Lobby	- Jalur masuk pengunjung - Menerima tamu - Ruang tunggu - Menunjukkan arah ruangan tertentu	- Meja resepsionis - Kursi resepsionis - Sofa - Papan penunjuk arah	240x100x60cm 45x45x80 60x60x240 50x160x10	Min. 12 meter persegi
2	Area cafe	- Menyantap makanan ringan - Meminum minuman - berkumpul bersama teman - Bermain game di gadget	- Meja bar - Meja café - Kursi café - Kursi bar - Wifi - Colokan listrik di tiap meja	360x100x60 120x60x70 45x120x45 35x35x60	Min. 140 meter persegi
3	Area LAN game	- Bermain game online - Mengawasi konektivitas LAN - Menunggu antrian	- 1 set komputer - Meja komputer - Meja server - Sofa	120x75x60 160x75x60 60x60x240	Min. 120 meter persegi
4	Area gathering	- Gathering komunitas game - Turnamen game - Seminar tentang game	- Panggung - Layar interaktif - Kursi pengunjung - Meja moderator	600x1100x30 40x550 45x45x70 120x75x50	Min. 250 meter persegi
No	Nama Ruang	Aktifitas Umum	Kebutuhan Fasilitas	Ukuran	Luasan ruang
5	Kantor	- Pembukuan keuangan café - Memantau aktifitas di café - Menerima tamu khusus	- Meja staff - Kursi staff - Meja direktur - Kursi direktur - Sofa	140x50x75 45x45x80 220x70x75 50x50x90 60x240x80	Min. 30 meter persegi
6	Dapur	- Memasak	- Kompor - Kulkas - Sink - Preparation table - Exhaust	200x80x75	Min. 14 meter persegi
7	Kamar mandi	- Cuci tangan - Buang air kecil - Buang air besar - Mandi pegawai - Bercermin	- Wastafel - Urinal - Water closet - Cermin		Min. 14 meter persegi
8	Kamar tidur pegawai	- Tidur - Ganti pakaian	- Kasur busa - Kipas angin - Lemari pakaian	90x200x15 100x60x50	Min. 14 meter persegi
9	Gudang	- Menyimpan peralatan area gathering - Menyimpan segala peralatan bekas			Min. 14 meter persegi

Tabel 5.4 Analisa Kebutuhan Ruang

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)

Berdasarkan data yang telah dikelola dan dianalisa didapatkan beberapa hal yang dapat menggali potensi yang dimiliki Vulcan Gaming Café.

- Pengembangan interior sebuah café yang menarik dan nyaman bagi pengunjung.
- Penambahan fasilitas baru untuk menunjang sarana dan prasarana bagi para *gamers*.
- Melayout kebutuhan ruang dan sirkulasi untuk meningkatkan efisiensi karyawan guna meningkatkan pelayanan kepada pengunjung
- Pengembangan teknologi untuk sebuah café.



5.3 Transformasi Konsep Desain

Tabel kriteria elemen interior.

No	Elemen Interior	Contoh Kriteria Elemen Interior (Ide-ide)	Dasar Kesesuaian Hasil Analisa (Variable)
1	Bahan dinding	<ol style="list-style-type: none">1. Dinding café dominan menggunakan cat tembok putih2. Beberapa tembok dimodif dengan backdrop finishing hpl dengan led3. Dinding menggunakan bata dan sekat menggunakan rangka hollow galvalum dan kayu.	Pengunjung dimanjakan dengan view sekitar café dan beberapa jendela berfungsi memasukan pencahayaan alami (cahaya matahari)
2	Warna dinding	<ol style="list-style-type: none">1. Warna dinding café dominan dengan warna monokrom (hitam abu abu)2. Dinding indoor menggunakan cat abu abu dan HPL hitam glossy3. Dinding outdoor menggunakan cat abu abu4. Dinding outdoor menggunakan backdrop acp (aluminium composite panel berwarna chrome5. Private area menggunakan backdrop hpl warna hitam dan abuabu glossy	Sesuai dengan konsep futuristik dan menegaskan corporate Vulcan Gaming Cafe
3	Tekstur dinding	<ol style="list-style-type: none">1. Tekstur dinding café bertekstur halus2. Wallpaper bertekstur kasar3. Ruang lainnya bertekstur halus dengan finising cat	Sesuai dengan konsep futuristik dan menegaskan corporate Vulcan gaming cafe
4	Bentuk dinding	Mengikuti bentuk arsitektur dengan garis lengkung di beberapa sisi	Mengangkat nilai futuristik
5	Susunan dinding	<ol style="list-style-type: none">1. Dinding café mengikuti bentuk arsitek2. Dinding ruang lainnya pada dasarnya lurus (vertical) dengan lapisan ACP3. Backdrop disertai led warna merah sebagai estetis	Sesuai dengan konsep futuristik



6	Bahan furnitur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dominan menggunakan bahan besi, aluminium dan stainless steel 2. Dudukan kursi menggunakan busa finishing osccar hitam dan abu abu 3. Untuk alas meja menggunakan kaca temper 	Membawa kesan mewah dan futuristik
7	Warna furnitur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih menggunakan warna abu-abu hitam dan merah 2. Chrome sebagai warna dasar rangka furnitur 	Membawa kesan mewah dan futuristik
8	Tekstur furnitur	Tekstur halus (tingkat glossy 70-90%)	Membawa kesan mewah dan futuristik
9	Bentuk furnitur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Datar 2. lengkung 3. Bentuk tidak lazim namun tidak meninggalkan fungsi 	Sesuai dengan analogi futuristik
10	Letak furnitur	Peletakan furnitur didominasi pada sisi yang menjadi pusat kegiatan yang memerlukan fungsi furnitur sendiri (opsional)	Menambah nilai estetika pada ruangan tersebut
11	Susunan furnitur	Susunan furnitur terorganisir sesuai dengan ukuran dan jenis furnitur	Fungsi furniture sesuai aktifitas
12	Bahan plafon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih dominan menggunakan gypsum rangka galvalum 2. Penambahan elemen estetika dengan lampu LED warna merah 	Tema futuristikmenyentuh konsep futuristic Vulcan gaming cafe
13	Warna plafon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Khusus area indoor gypsum dicat menggunakan warna hitam 2. Plafond menggunakan cat warna abu abu 3. Terdapat drop ceiling dengan plafond bewarna abu abu dan terdapat akses lampu led bewarna merah di atasnya. 	Membawa kesan mewah dan futuristik
14	Tekstur plafon	Halus	
15	Bentuk plafon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lurus (horizontal) 2. Bentuk pola untuk outdoor 	Mengikuti bidangnya
16	Susunan plafon	1. Mengikuti bentuk arsitektur	Menegaskan konstruksi sebagai aksen estetis
17	Bahan lantai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marmer 2. Granit 	Kesan mewah dan bersih



		3. Cat lantai epoxy	
18	Warna lantai	1. Abu abu 2. Hitam	Sesuai konsep futuristik
19	Tekstur lantai	Halus kecuali area basah	Sesuai dengan Keaman dan nyaman pengunjung
20	Bentuk lantai	Mengikuti pola ruang	Kesan estetik dan pembatas ruang/area
21	Susunan lantai	disusun sesuai pola lantai pada ruangan tersebut	Nuansa rapi dan bersih
22	Letak cahaya	1. Memaksimalkan cahaya lampu LED yang ada 2. Cahaya buatan menggunakan lampu HID yang diletakkan di area yang tidak bisa dijangkau cahaya matahari	Menampilkan kesan futuristic bernuansa game
23	Terang cahaya	Disesuaikan dengan kebutuhan ruang	Membantu aktifitas pengunjung
24	Cahaya warna	Warna cahaya hangat	Suasana kompetisi sesuai dengan corporate Vulcan gaming cafe
25	Pola tata cahaya	1. Dibagi dalam spot-spot untuk mendramatisir suasana 2. Untuk menerangi display atau menambah kesan dramatis pada elemen estetik	Menonjolkan kesan dramatis dan nilai obyek tersebut
26	Sumber cahaya	Memanfaatkan cahaya buatan	Menonjolkan kesan futuristik
27	Luas ruang	1. Area indoor memiliki open space area dan private area serta mini bar yang difungsikan untuk melakukan aktivitas	Menegaskan fungsi ruang
28	Ketinggian ruang	1. Area indoor ketinggian ± 400 cm. ketinggian tersebut beserta drop ceiling.	Memaksimalkan aktifitas pada ruangan tersebut
29	Jarak antar ruang	Jarak berdempetan (<i>susunan ruang melingkari area minibar sebagai central aktivitas pengunjung maupun karyawan</i>)	Mempermudah akses pada setiap ruang
30	Bentuk ruang	Berpetak dengan luasan sesuai dengan aktivitas ruangan	Sesuai dengan konsep kontemporer
31	Suasana ruang	Mengangkat suasana kompetitif dan futuristik	
32	Suhu udara	Sekitar antara 15,40° C – 25,10° C	
33	Pola aliran udara	Menghapus panas dengan meninggikan atap bangunan	Memaksimalkan sirkulasi udara dalam cafe



34	Bentuk hiasan ruang	Garis tegas sesuai dengan konsep kontemporer	Memperkuat konsep kontemporer yang dipadukan dengan futuristik
35	Warna hiasan ruang	Menggunakan warna corporate dan dominan warna abu-abu gelap	
36	Letak hiasan ruang	Pada dinding dan plafon	
39	Bahan hiasan ruang	Aluminium, stainless stell, besi,	Sesuai dengan tema futuristik
40	Keamanan ruang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Material yang ramah lingkungan 2. Standar ukuran sesuai dengan ergonomic misalnya pada railing atau pembatas ruang 3. Penambahan CCTV di setiap ruang yang di perlukan 4. Bangunan di desain untuk tahan terhadap gempa dan banjir maupun angin kencang 5. Adanya penangkal petir karena material bangunan banyak yang menggunakan bahan yang mudah mengalirkan listrik 6. Adanya system pemadam kebakaran otomatis (springkler dll) 	Untuk menciptakan ruang yang aman dan nyaman
41	Privasi ruang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan kunci otomatis yang hanya dapat di akses oleh karyawan/member 2. Bahan dinding kedap suara 	Agar tidak mengganggu aktifitas pada masing-masing ruang
42	Keleluasaan bukaan ruang	Diminimalisir untuk mengutamakan aspek privasi	Disesuaikan dengan perilaku gamer
43	Arah bukaan ruang	Bukaan mengarah langsung dengan arah angin datang dan membelakangi matahari pada sore hari	Mereduksi panas berlebih
44	Kelengkapan fasilitas dalam ruang	Kursi, meja, tv, bar, stool, sofa, meja kasir, mesin kopi, dll	
45	Pola sirkulasi	Menggunakan pola sirkulasi <i>jaringan</i> , bentuk bangunan yang melingkar untuk memudahkan akses antara ruang.	



5.4 Konsep Makro

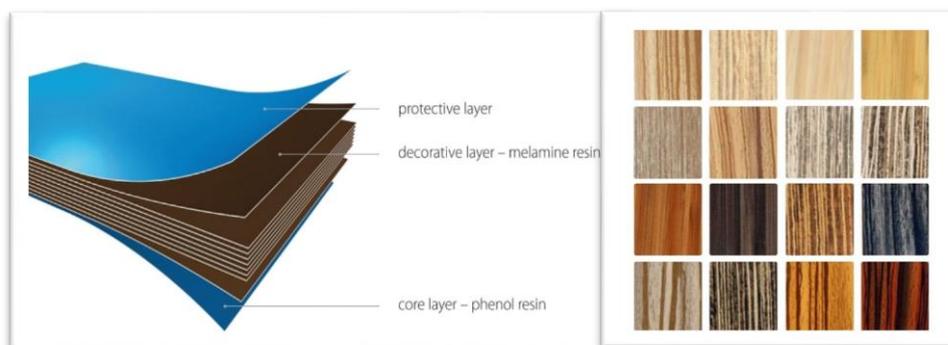
5.4.1 Konsep Lantai

Membuat pola futuristik pada lantai dengan menggunakan warna putih, hitam dan abu-abu yang merupakan ciri dari langgam futuristik. Menggunakan material keramik yang diberi nat sesuai dengan warna lantai. Pola tersebut dibuat difungsikan juga untuk memperlihatkan sirkulasi dan memudahkan menata produk.



Gambar 5.4 contoh lantai berlanggam futuristik
Sumber : [pinterest.org/futuristic/list_menu\(2016\)](https://pinterest.org/futuristic/list_menu(2016))

Namun untuk menambah suasana hangat dalam cafe beberapa lantai di desain menggunakan vinyl dengan motif kayu. Dimaksudkan agar suasana cafe tidak terlalu formal dan dingin.



Gambar 5.5 vinyl dengan motif kayu
Sumber : [jeniskayu.com/vinyl/php_12\(2016\)](http://jeniskayu.com/vinyl/php_12(2016))



5.4.2 Konsep Dinding

Pada dinding menggunakan dominan cat warna abu abu, dengan beberapa elemen tambahan pada dinding yang difinis hitam dengan hpl glossy, dan juga mengkolaborasi kaca dan partisi yang di bentuk dengan bentukan futuristik.



Gambar 5.6 contoh dinding berlanggam futuristik
Sumber : deviantart/futuristic/php_menu/index(2016)

5.4.3 Konsep Plafond



Gambar 5.7 contoh plafond berlanggam futuristik
Sumber : deviantart/futuristic/php_menu/index(2016)

Melakukan permainan leveling pada plafon dengan up/down ceiling yang dibentuk dengan bentukan futuristik, kemudia membuat direct light yang di tutup dengan acrylic sehingga memberi kesan garis yang mengeluarkan cahaya.



5.4.4 Konsep Furniture

Menggunakan furnitur dengan bentukan *custom* yang mempunyai sudut lengkung dengan menggunakan material stainless, acrylic, dan fabrik yang difinis dengan warna-warna futuristik, dan juga menjadikan salah satu furnitur dengan warna yang berbeda sehingga menjadi pada ruang.



Gambar 5.8 contoh furniture berlangam futuristik
Sumber : [pinterest.org/futuristic/list_menu\(2016\)](https://pinterest.org/futuristic/list_menu(2016))

5.4.5 Konsep Estetis



Gambar 5.9 contoh estetis berlangam futuristik (a)
Sumber : [tokyocsdesign.jp/cafe/php.index\(2016\)](http://tokyocsdesign.jp/cafe/php.index(2016))

Gambar di atas menunjukkan estetis yang memiliki fungsi sendiri di dalamnya. Pemilihan sekat yang digunakan sebagai estetis dapat menambah privasi pengunjung saat berkunjung di cafe.



Gambar 5.10 contoh estetis berlanggam futuristik
Sumber : tokyocsdesign.jp/cafe/php.index(2016)

Melakukan perbedaan warna pada elemen dinding seperti lorong waktu pada alur yang menghubungkan area pengunjung dan dapur. Desain lorong ini menggunakan hidden lamp pada pola tersebut sehingga menambahkan kesan futuristik. Lorong tersebut dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung café.

5.4.6 Konsep Fasilitas

Fasilitas yang diberikan ada seperangkat PC gaming lengkap dengan hardware yang memadai untuk memainkan game dengan grafis yang berat. Disertakan pula sebuah headset untuk pengalaman bermain game yang maksimal. Selain itu pada area gathering disediakan sebuah panggung dengan layar interaktif berukuran besar serta 2 buah meja kompetisi dan 1 buah meja moderator.



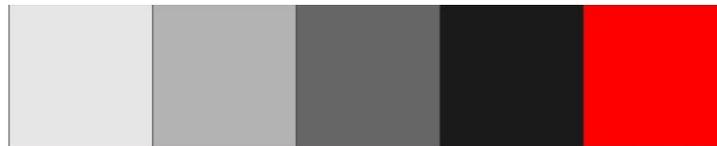
Gambar 5.11 Contoh PC gaming dan suasana turnamen game

Sumber : e-sportnews.co.uk



5.4.7 Konsep Warna

Warna yang akan di aplikasikan secara dominan pada interior Vulcan Gaming Café ini adalah warna – warna monokrom serta warna merah. Warna monokrom dipakai untuk mencerminkan tema futuristik yang diambil yakni dengan penggunaan bahan seperti HPL gloss, alluminium serta stainless steel, sedangkan warna merah diambil dari salah satu brand produk peralatan komputer gaming yakni ASUS dengan slogan terbarunya “Republic Of Gamers” atau dikenal dengan singkatan ROG yang produk – produknya sangat digemari di kalangan para gamers.



Gambar 5.12 Warna yang digunakan



Gambar 5.13 Produk gaming dari Asus

Sumber : www.asus.com/product

5.5 Konsep Mikro

5.5.1 Penambahan Fasilitas

Kebutuhan para gamer akan semua fasilitas dan berbagai macam game sangat diprioritaskan disini, penulis mencoba memfasilitasi semua kebutuhan gamer dengan desain yang sedemikian rupa, sehingga para pengunjung dapat dengan leluasa



menikmati segala fasilitas yang ada. Pada area café pun di desain sedemikian rupa sehingga menimbulkan kesan futuristik serta kompetitif dengan nuansa modern. Area café diperuntukkan kepada pengunjung yang mengantri LAN gaming, coffee break saat gathering maupun pengunjung yang hanya datang untuk menikmati menu café saja.

Kembali pada desain café, desain café sangat menonjolkan kesan futuristic dan fasilitas yang diperuntukkan untuk para mobile gamer, seperti wifi serta stop kontak untuk men-charge handphone ataupun gadget lainnya yang disediakan di setiap meja café.

5.5.2 Penerapan Material

Untuk dapat mendukung tema desain yang bersifat futuristik, material-material utama yang digunakan adalah pemilihan material yang mencirikan masa depan antara lain material-material yang dihasilkan melalui hasil proses industri seperti stainless, kaca, finishing kayu duco dan acrylic.

5.6 Hasil Desain



Gambar 5.5.1 Desain ruang terpilih 1

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)

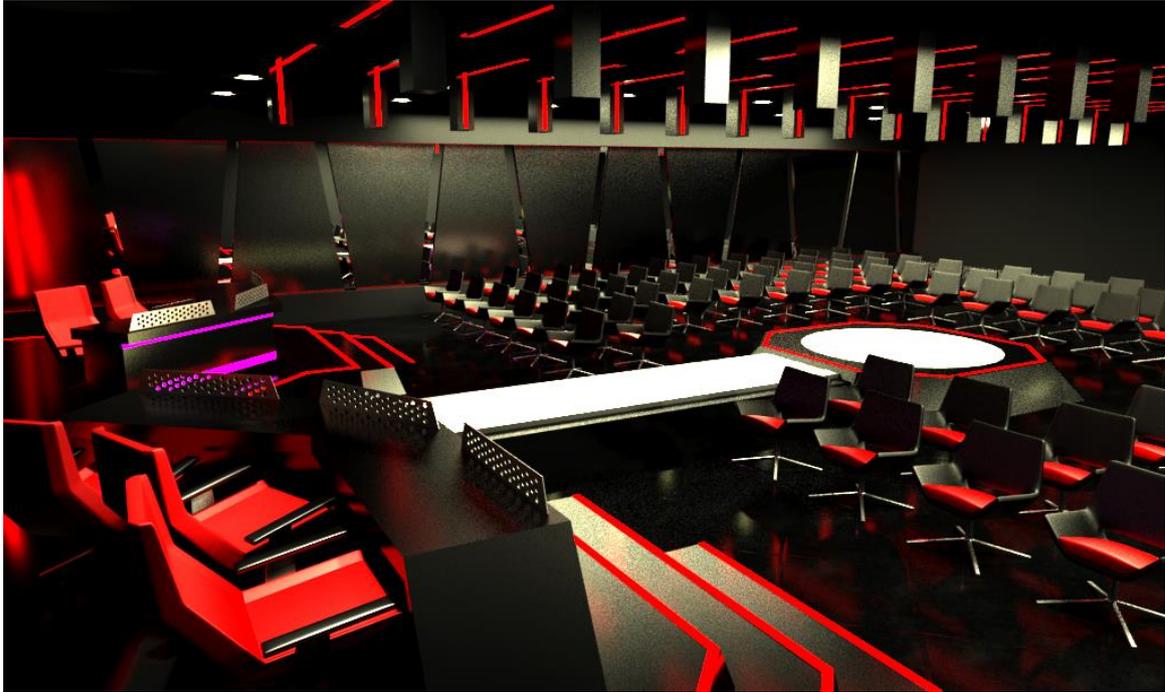


Gambar 5.5.2 Desain ruang terpilih 1



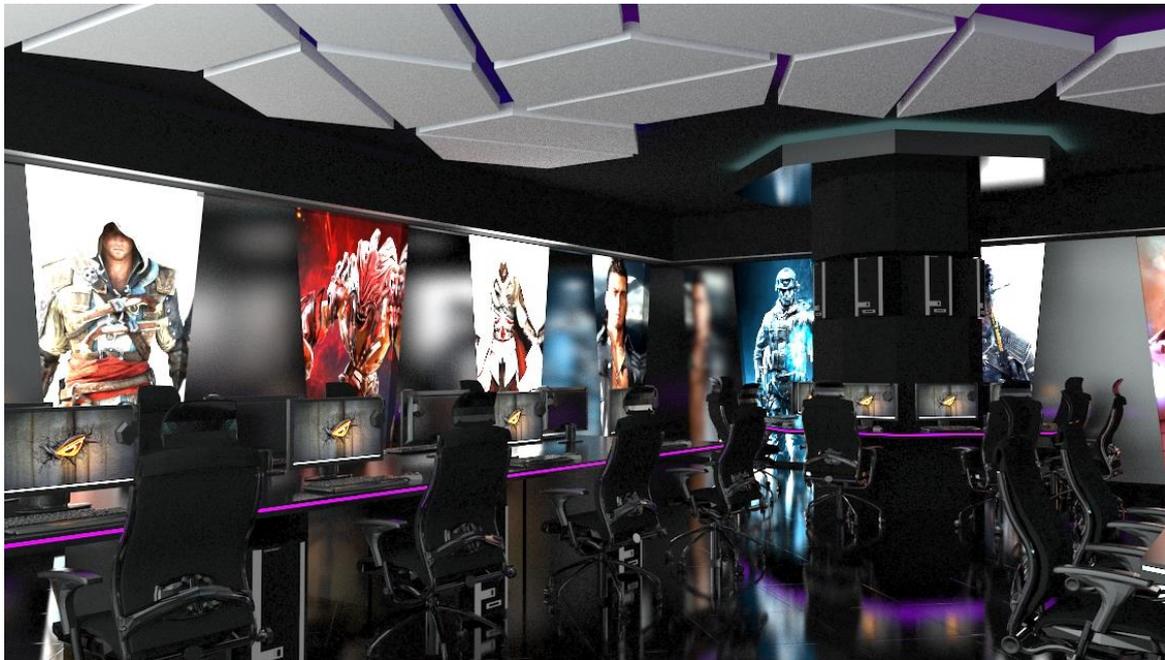
Gambar 5.5.3 Desain ruang terpilih 2

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



Gambar 5.5.4 Desain ruang terpilih 2

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



Gambar 5.5.5 Desain ruang terpilih 3

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)



Gambar 5.5.6 Desain ruang terpilih 3

Sumber : Penulis, Haryo Adi Nugroho (2017)

5.5.2 Perubahan Desain Pada Ruang Terpilih 3 Area LAN Gaming

Pada Sub-Bab ini penulis akan menjelaskan perubahan desain pada ruang terpilih 3 yakni area LAN gaming. Perubahan meliputi penambahan tata ruang, kapasitas pengunjung dan akses menuju kamar kecil. Pada ruang tunggu, penulis mere-desain dengan penambahan seat sofa dan sekat untuk pembatas antara area tunggu dan area gaming sehingga pengunjung yang bermain maupun yang menunggu antrian akan merasa lebih nyaman.

Pada area gaming, penambahan kapasitas pengunjung dan unit komputer ditambah, serta terjadi perubahan desain pada meja player, yakni 1 buah meja ditengah ruangan dengan ukuran panjang 5,4 meter dan lebar 1,4 meter, 1 buah meja yang menempel di dinding dengan kapasitas 10 buah komputer, dan 2 buah meja yang di desain meyerupai pilar yang diletakkan di bagian belakang ruangan.

Pada bagian dinding sisi kiri ruang dan belakang ruang ditambahkan elemen estetis yang berupa penebalan dinding dan penambahan berupa poster dari karakter berbagai macam game yang sedang populer saat ini. Poster tersebut ditutup dengan acrylic bening dan dibaliknya dipasang lampu T5 warna putih yang disamping akan menjadi elemen estetis ruang, akan menambah pencahayaan pada ruang.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dalam interior Vulcan Gaming Café yang bertemakan futuristik dan kontemporer ini dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya adalah :

1. Vulcan Gaming Café menyediakan ruang gathering, area untuk LAN games dan area dan café untuk memfasilitasi kebutuhan komunitas gamers.
2. Desain Vulcan Gaming Café dan berbagai macam fasilitasnya adalah terobosan baru dalam dunia café, khususnya Vulcan Gaming Café ini menghadirkan sesuatu yang berbeda disbanding café pada umumnya dengan desainnya yang berkesan maskulin sebagai langkah tanggap terhadap segmen pasar yang sebagian besar laki – laki.
3. Desain Vulcan Gaming Café ini memiliki kelebihan yang dapat memanfaatkan elemen – elemen futuristic dan kontemporer didalamnya menjadi nuansa *gaming* yang dominan.

6.2 Saran

Beberapa saran menjadi pertimbangan tugas akhir desain interior Vulcan Gaming Café dengan tema futuristik kontemporer adalah sebagai berikut :

1. Diperlukan pemahaman konsep yang mendalam tentang game guna merepresentasikan hal tersebut kepada desain café.
2. Diperlukan strategi khusus untuk mencegah pangsa pasar yang masih dibawah umur rentang usia 10-15 tahun untuk tidak berkunjung pada jam yang tidak wajar, dan harus didampingi orang dewasa.



DAFTAR PUSTAKA

Referensi Berupa Jurnal/ Tugas Akhir/ Modul Ajar /Modul Seminar

Pamudji Suptandar. 2001. Pengantar Desain Interior .

Andi Taru Nugroho. 2013. Grapichal User Interface pada Game “Edisi Standart Pembuatan Game Visual.”

Julius Panero. 2001. Human Dimension and Interior Space.

Qbonk Media Group. 2012. Teknisi Elektronika dan Penerapannya.

Rahayu, Adhifah. 2012. “Peran Warnadalam Arsitektur sebagai Salah Satu Kebutuhan Manusia”. Skripsi. Fakultas Teknik. Program Studi Arsitektur. Universitas Indonesia.

Lyna, Kihhawati. 2010. “Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Pendidikan dan Pelatihan Marching Band di Surakarta”. Tugas Akhir. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Jurusan Desain Interior. Universitas Sebelas Maret.

Wardhana, Mahendra. 2013. Bahan Kuliah: Metodologi Riset Interior. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

Aritonang, Liesbeth. 2015. Bahan Kuliah: Desain Interior. Institut Sains dan Teknologi Pardede. Medan.



Referensi internet

<http://smkn3apb.weebly.com/futuristic.html>
<http://dunia-arsitektur.blogspot.com/2011/10/sejarahgame.html>
<http://www.fieldmuseum.org/pastry>
<http://id.wikipedia.org/wiki/modern>
<http://id.wikipedia.org/wiki/futuristic>
<http://id.wikipedia.org/wiki/cafe>
<https://adiethonet.wordpress.com/2012/10/01/serba-serbipastry/>
<http://wikipedia.org/wiki/gamecenter>
<http://wikipedia.org/wiki/unoboardcafe>
<http://wikipedia.org/wiki/coop@cafe>
<http://coffeetoffee.co.id/>
<http://www.home-designing.com/2012/05/futuristik-in-interior-design>
<http://www.home-designing.com/2012/05/futuristik-interior-design>
<http://nkri.web.id/sejarah-game/>
<http://hubud.dephub.go.id/detail/91/sejarahgame>
<http://www.home-designing.com/2012/05/futuristik-interior-design>



BIODATA PENULIS



Haryo Adi Nugroho lahir di Surabaya pada tanggal 3 juli 1989, merupakan anak kedua dari 3 bersaudara. Penulis sebelumnya sempat berkuliah di jurusan teknik sipil its pada tahun 2007 selama 4 semester dan kemudian pindah ke jurusan interior pada tahun 2010. Penulis menempuh pendidikan formal di SDN Dr. Soetomo V Surabaya, SMPN 10 Surabaya dan SMAN 17 Surabaya. Penulis memiliki hobi bermain music serta travelling kini sedang menempuh pendidikan S1 Desain interior di ITS bersamaan dengan penyelesaian tugas akhir ini.

Berdasarkan konteks buku laporan ini, penulis menginginkan sebuah perkembangan yang saling berkaitan antara aspek desain dengan teknologi yakni game yang dikemas dalam kajian desain interior sebuah cafe untuk mewujudkan peningkatan bisnis dan sosial budaya sebagai peran peningkatan edukasi. Selanjutnya berbagai konsentrasi bidang ilmu akan dieksploitasi lebih mendalam lagi agar tujuan tersebut dapat tercapai.

Penulis akan terbuka mengenai diskusi, pertanyaan maupun koreksi mengenai penulisan buku laporan ini yang dapat di alamatkan melalui email :

Haryoadi88@gmail.com

