

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN INTERIOR GAME CENTER MINESKI INFINITY
DI JAKARTA BARAT**



Disusun Oleh :

Nama : Fajar Annan Ainun Anwar

Nim : 41718010035

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA BARAT
2021 – 2022**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN INTERIOR GAME CENTER MINESKI INFINITY
DI JAKARTA BARAT**



Disusun Oleh :

Nama : Fajar Annan Ainun Anwar


Nim : 41718010035

Dosen Pembimbing :

Lelo, ST, M.Ds

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA BARAT**

2021 – 2022

 MERCU BUANA	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	----------

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2021/2022

Tugas akhir ini dibuat untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Interior Game Center Mineski Infinity di Jakarta Barat

Nama : Fajar Annan Ainun Anwar

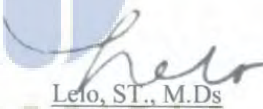
NIM : 41718010035

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana tanggal 5 Juli 2022.

Pembimbing



Lelo, ST., M.Ds

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 28 Juli 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Anggi Dwi Astuti, S.Ds., MM

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Interior



Anggi Dwi Astuti, S.Ds., MM

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	---	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2021/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fajar Annan Ainun Anwar
Nomor Induk Mahasiswa : 41718010035
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Interior Game Center Mineski Infinity di Jakarta Barat

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 27 Juni 2022

Yang memberikan pernyataan,



Fajar Annan Ainun Anwar
(Fajar Annan Ainun Anwar)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, dan karunianya yang tiada ternilai sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini. Dalam menyusun proposal tugas akhir ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami, namun berkat dukungan, dorongan, dan semangat dari berbagai pihak, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis pada kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kelancaran, kemudahan dalam menyusun sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik.
2. Diri saya sendiri yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam hal materi, moril serta doa sampai akhirnya proposal tugas akhir ini dapat selesai.
3. Ibu Anggi Dwi Astuti, S.Ds, MM selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Lelo, ST, M.Ds selaku Dosen Pembimbing dalam membuat proposal tugas akhir ini yang sudah membimbing, memberi dukungan, tenaga, waktu, serta pengajaran dalam menyelesaikan proposal tugas akhir penulis.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan dukungan, tenaga, pikiran, waktu, dan pengajaran yang baik selama penulis proposal tugas akhir.
6. Pihak marketing Game Center yaitu abang Doni yang sudah memberikan izin untuk melakukan wawancara, survei dan dokumentasi.
7. Taufik, Amalia, Christoper, Shifa, Nadiya, Salma, Biqi, Billy, Devrian, Eki dan seluruh teman-teman Desain Interior 2018 yang sudah mewarnai kehidupan kampus selama 3 tahun, berbagi canda tawa dan juga berjuang bersama-sama memberikan yang terbaik semasa kuliah untuk diri sendiri dan kampus tercinta kita.

Ucapan terima kasih yang berlimpah tentunya penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala doa dan bantuannya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Terima kasih atas bantuan dari semua pihak, semoga Allah memberikan berkah-Nya.

Jakarta, 05 Juli 2022



Fajar Annan Ainun Anwar



**PERANCANGAN INTERIOR GAME CENTER MINESKI INFINTY
JAKARTA BARAT**

Fajar Annan Ainun Anwar 41717010035

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana

Jl. Maruya Selatan No. 1 Kembangan, Jakarta Barat 11650

fajarannan@gmail.com

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu game yang banyak peminatnya dari kalangan remaja sampai dewasa, game online juga dapat dimainkan dimana saja. Perkembangan dunia game dari tahun ke tahun semakin tinggi, peminat game online sangat tinggi dikarenakan semakin baik grafik gambar di game tersebut dan juga dapat dimainkan bersama teman maupun orang lain . Berbagai jenis game dari mulai yang bergenre FPS (First Person Shooter) sampai yaitu jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sudah banyak diadakan pertandingannya, terutama game online pada komputer dan smartphone yang membutuhkan suatu tempat untuk melaksanakan pertandingan game tersebut, Sehingga dibutuhkan sebuah wadah bagi para gamers untuk melakukan interaksi langsung dan berbagi pengalaman di tempat game center tersebut. Lokasi game center ini berada dilokasi pusat kota sehingga mudah dijangkau dan juga dapat diakses dengan mudah .Perancangan Game Center di Jakarta diharapkan mampu memberikan fasilitas bermain yang baik dari segi kenyamanan dan fungsi ruang untuk para gamers dan atlet E-sports.

Kata Kunci : Game Center, E-sports, Game Online.

ABSTRACT

Online games are one of the most popular games from teenagers to adults, online games can also be played anywhere. The development of world games from year to year is getting higher, online game enthusiasts are very high because the graphics in the game are getting better and can also be played with friends and other people. Various types of games, ranging from the FPS (First Person Shooter) genre to the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) type, have held many matches, especially online games on computers and smartphones that require a place to carry out the match, so a place is needed for gamers to interact directly and share experiences at the game center. This game center is located in a downtown location so that it is easy to reach and also easily accessible. The design of the Game Center in Jakarta is expected to provide good playing facilities in terms of comfort and function space for gamers and E-sports athletes.

Keywords: *Game Center, E-sports, Online Games.*



DAFTAR ISI

HALAMAN LEMBAT JUDUL LUAR	
HALAMAN LEMBAT JUDUL DALAM	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Masalah.....	3
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.7. Metode Perancangan.....	4
1.8. Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. State Of The Art.....	6
2.2. Tinjauan Umum	8
2.2.1. Pengertian Game Center	8
2.2.2. Sejarah Game	9
2.2.3. Sejarah Kompetisi Game (Electronic Sports)	9
2.2.4. Perkembangan E-Sports di Indonesia	11
2.2.5. Kebutuhan ruang pada Game Center	12

2.3.	Tinjauan Khusus	13
2.3.1.	Tema CyberPunk.....	13
2.3.2.	Gaya desain Futuristik	14
2.3.3.	Ruang Futuristik.....	15
2.3.4.	Standar Fasilitas	16
2.3.5.	Akustik Ruang	27
2.3.6.	Penerapan material pada ruang akustik.....	32
2.3.7.	Bentuk sirkulasi.....	34
2.3.8.	Standar Pencahayaan Ruang dan Penghawaan	35
2.3.9.	Signage.....	35
2.4.	Studi Banding.....	36
BAB III.....		42
ANALISA DAN DATA PERANCANGAN		42
3.1.	Tahap Penelitian.....	42
3.1.1.	Metodologi.....	42
3.1.2.	Proses Desain	43
3.1.3.	Tempat Dan Waktu Penelitian	44
3.1.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.2.	Identifikasi Proyek	46
3.2.1.	Deskripsi Umum Proyek.....	46
3.2.2.	Sejarah singkat MineskiInfinity	46
3.2.3.	Logo Mineski Infinity	47
3.2.4.	Visi dan Misi Game Center Mineski Infinity.....	47
3.2.5.	Struktur organisasi pada Game Center Mineski Infinity	48
3.2.6.	Deskripsi Pekerjaan.....	48
3.2.7.	Fasilitas pada Game Center Mineski Infinity.....	50
3.2.8.	Jam operasional Game Center Mineski Infinity.....	53
3.2.9.	Data pengguna pada Game Center Mineski Infinity.....	53
3.2.10.	Tahapan awal ingin bermain di Mineski Infinty	53
3.3.	Analisa Studi Fisik Bangunan dan Lingkungan.....	54
3.3.1.	Analisa Makro Bangunan dan Lingkungan.....	54
3.3.3.	Analisa Mikro Bangunan dan Lingkungan	56
3.4.	Analisa Aspek Manusia	58
3.4.1.	Analisa Karakteristik Pengguna.....	58
3.4.2.	Analisa Pola Aktivitas Sirkulasi Pengguna.....	59
3.5.	Analisa Studi Fasilitas Ruang	62

3.5.1.	Analisa Program Aktivitas dan Fasilitas	62
3.5.2.	Analisa Kebutuhan Besaran Ruang.....	65
3.5.3.	Analisa Rekapitulasi Hasil Perhitungan Aktifitas dan Fasilitas.....	88
3.5.4.	Analisa Hubungan Antar Ruang	91
3.5.5.	Analisa Diagram Ruang	92
3.5.6.	Analisa Zoning dan Grouping.....	93
3.5.7.	Study Pra Layout.....	99
3.5.8.	Analisa Citra	104
BAB IV	106
HASIL DAN PEMBAHASAN	106
4.1.	Konsep Perancangan	106
4.1.1.	Konsep gaya desain futuristic	106
4.1.2.	Konsep Tema CyberPunk	107
4.1.3.	Citra Ruang	109
4.1.4.	Konsep Warna.....	109
4.2.	Konsep Material (lantai, Dinding, Ceiling).....	110
4.2.1.	Material Lantai.....	110
4.2.2.	Material Dinding.....	111
4.2.3.	Material Ceiling	113
4.3.	Konsep Furniture	114
4.4.	Konsep Pencahayaan.....	118
4.5.	Konsep Penghawaan.....	120
4.6.	Konsep Akustik.....	121
4.7.	Konsep Keamanan	123
4.8.	Konsep Signage	125
BAB V	129
KESIMPULAN	129
5.1.	Konsep perancangan	129
5.2.	Saran	130
5.2.1.	Saran Bagi Mahasiswa Akhir.....	130
5.2.2.	Saran Bagi Universitas.....	130
5.2.3.	Saran Bagi Game Ceter Mineski Infinty.....	131
DAFTAR PUSTAKA	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 3 Standarisasi Tempat Duduk, Sumber : Neufert, 1996 : 138.....	22
Gambar 2. 4 Ukuran Tinggi Tempat Duduk. Sumber : Neufert, 1996 : 139	23
Gambar 2. 5 Detail Dimensi dan Jarak Sirkulasi Tempat Makan. Sumber : Neufert, 2002 : 119	26
Gambar 2. 6 Detail Dimensi Perabotan Tempat Makan. Sumber : Neufert 2002 : 119 ...	26
Gambar 2. 7 Detail Dimensi dan Variasi Penyusunan Meja. Sumber : Neufert, 2002:119	26
Gambar 2. 8 Bentuk Denah Auditorium. Sumber : Everest dan Pohlmann, 2009	27
Gambar 2. 9 Tipe Panggung. Sumber : Mediastika, 2005.	28
Gambar 2. 10 Bentuk Dinding Belakang dan Langit - Langit Auditorium. Sumber : Barron, 2009.	29
Gambar 2. 11 Standarisasi Tempat Duduk. Sumber : Neufert, 1996 : 138.....	30
Gambar 2. 12 Studi Refleksi dari Ceilling Panel. Sumber : Doelle, 1972.....	31
Gambar 2. 13 Pemantulan Yang Terjadi Pada Bidang Batas. Sumber : Mediastika, 2005.	31
Gambar 2. 14 Plafon Bertrap Memantulkan Suara. Sumber : Data Arsitek Jilid 1, 2018. 32	
Gambar 2. 15 Peninggian Deret Tempat Duduk. Sumber : Data Arsitek Jilid 1, 2018. ...	32
gambar 3. 1 Bangunan Game Center Mineski Infinity, Sumber : Google Diunduh tanggal 21/10/2021.	46
gambar 3. 2 Logo Mineski Infinity,.....	47
gambar 3. 3 Resepsionis Game Center Mineski Infinity. Sumber, Data Pribadi 2021.	50
gambar 3. 4 Area VIP Game Center Mineski Infinity. Sumber, Data Pribadi 2021.....	51
gambar 3. 5 Area Regular Game Center Mineski Infinity. Sumber, Data Pribadi 2021... ..	52
gambar 3. 6 Area Smoking Game Center Mineski Infinity. Sumber, Data Pribadi 2021. ..	52
gambar 3. 7 Makro bangunan Game Center Mineski Infinity, Sumber : Google Maps, Diunduh tanggal 21/10/2021.....	54
gambar 3. 8 Analisa Site Plan, Sumber : Google Maps, Diunduh tanggal 21/10/2021.	56
gambar 3. 9 Analisa Faktor Cahaya, Sumber : Google Maps, Diunduh tanggal 21/10/2021.	57
gambar 3. 10 Analisa Sirkulasi, Sumber : Google Maps, Diunduh tanggal 21/10/2021. ..	58
Gambar 3. 11 Diagram Matrix, Sumber : Analisa Pribadi, 2021	91
Gambar 3. 12 Gambar Diagram Bubble , Sumber : Analisa Pribadi, 2021	92
Gambar 3. 14 Analisa Zoning Alternatif 1, Sumber : Analisa Pribadi,2021	93
Gambar 3. 15 Analisa Zoning Alternatif 2 , Sumber : Analisa Pribadi, 2021	94
Gambar 3. 16 Analisa Zoning Alternatif 3, Sumber : Data Pribadi, 2021	95
Gambar 3. 17 Analisa Grouping Alternatif 1, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	96
Gambar 3. 18 Analisa Grouping Alternatif 2, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	97
Gambar 3. 19 Analisa Grouping Alternatif 3, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	98
Gambar 3. 20 Pra Layout alternatif 1, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	99
Gambar 3. 21 Pra Layout alternatif 2, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	101
Gambar 3. 22 Pra Layout alternatif 3, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	103
Gambar 3. 23 Analisa Ctira, Sumber : Analisa Pribadi, 2021	104

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Metodologi Penelitian, Sumber Data Pribadi 2021	43
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

1. Nilai Hasil Sidang	
2. Poster Pameran.....	
3. Gambar Kerja – Existing.....	
4. Gambar Kerja – Game Center.....	
5. Gambar Kerja – Furniture Keseluruhan	
6. Gambar Kerja – Furniture Ruang Khusus 1.....	
7. Gambar Kerja – Floor Plan Ruang Khusus 1	
8. Gambar Kerja – Ceiling Ruang Khusus 1	
9. Gambar Kerja – M.E Ruang Khusus 1.....	
10. Gambar Kerja – Wall Treatment Ruang Khusus 1.....	
11. Gambar Kerja – Furniture Ruang Khusus 2.....	
12. Gambar Kerja – Floor Plan Ruang Khusus 2.....	
13. Gambar Kerja – Ceiling Ruang Khusus 2	
14. Gambar Kerja – M.E Ruang Khusus 2.....	
15. Gambar Kerja – Wall Treatment Ruang Khusus 2.....	
16. Gambar Kerja – Furniture Ruang Khusus 3.....	
17. Gambar Kerja – Floor Plan Ruang Khusus 3	
18. Gambar Kerja – Ceiling Ruang Khusus 3	
19. Gambar Kerja – M.E Ruang Khusus 3.....	
20. Gambar Kerja – Wall Treatment Ruang Khusus 3.....	
21. Gambar Kerja – Tampak A-A Denah Khusus 1.....	
22. Gambar Kerja – Tampak B-B Denah Khusus 1	
23. Gambar Kerja – Potongan & Detail B-B Denah Khusus 1	
24. Gambar Kerja – Detail B-B Denah Khusus 1	
25. Gambar Kerja – Potongan & Detail A-A Denah Khusus 1.....	
26. Gambar Kerja – Detail A-A Denah Khusus 1	
27. Gambar Kerja – Tampak A-A Denah Khusus 2.....	
28. Gambar Kerja – Tampak B-B Denah Khusus 2	
29. Gambar Kerja – Potongan & Detail A-A Denah Khusus 2.....	
30. Gambar Kerja – Detail A-A Denah Khusus 2.....	
31. Gambar Kerja – Potongan & Detail B-B Denah Khusus 2	
32. Gambar Kerja – Detail B-B Denah Khusus 2	
33. Gambar Kerja – Tampak A-A Denah Khusus 3.....	
34. Gambar Kerja – Tampak B-B Denah Khusus 3	
35. Gambar Kerja – Potongan & Detail B-B Denah Khusus 3	
36. Gambar Kerja – Detail B-B Denah Khusus 3	
37. Gambar Kerja – Rencana Pintu Arena Turnament.....	
38. Gambar Kerja – Rencana Pintu Arena Turnament P-1	
39. Gambar Kerja – Rencana Pintu Arena Turnament P-2	
40. Gambar Kerja – Rencana Pintu Area Retail.....	

41. Gambar Kerja – Rencana Pintu Area Retail P-3	
42. Gambar Kerja – Rencana Pintu Dapur Café	
43. Gambar Kerja – Rencana Pintu Dapur Café P-4	
44. Tampak Depan & Atas Backdrop Café	
45. Potongan & Detail A-A Backdrop Depan Café	
46. Detail A-A Backdrop Depan Café	
47. Tampak & Detail B-B Backdrop Depan Café	
48. Tampak Samping & Atas Backdrop Depan Café	
49. Potongan & Detail A-A Backdrop Samping Café	
50. Detail A-A Backdrop Samping Café	
51. Tampak & Detail B-B Backdrop Samping Café	
52. Layout Rencana Tribun Penonton	
53. Potongan & Detail A-A Tribun Penonton	
54. Detail Tribun Penonton	
55. Tampak & Detail B-B Tribun Penonton	
56. Detail Tribun Penonton	
57. Rencana Akustik Arena Turnament	
58. Potongan & Detail A-A Akustik	
59. Detail Rencana Akustik	
60. Potongan & Detail B-B Akustik	
61. Rencana Lighting Lantai Retail	
62. Potongan & Detail A-A Lighting Lantai Retail	
63. Potongan & Detail B-B Lighting Lantai Retail	
64. Rencana Lighting Lantai Café	
65. Potongan & Detail A-A Lighting Lantai Café	
66. Potongan & Detail B-B Lighting Lantai Café	
67. Layout Rencana Furniture	

MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 State Of The Art.....	8
Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang Pada Game Center. Sumber : Data Pribadi, 2021.	12
Table 2.3 Data Studi Banding, Sumber : Analisa Pribadi.....	40
Tabel 3. 1 Fasilitas Game Center Mineski Infinity. Sumber : Data Pribadi,2021.....	52
Tabel 3. 2 Data Pengguna Pada Game Center Mineski Infinity. Sumber, Data Pribadi 2021.	53
Tabel 3. 3 Analisa Karakteristik Pengguna, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	59
Tabel 3. 4 Analisa Karakteristik Pengguna, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	59
Tabel 3. 5 Analisa Program Aktivitas & Fasilitas, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.	63
Tabel 3. 6 Kebutuhan Ruang Berdasarkan Table Analisa Aktifitas, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	64
Tabel 3. 7 Aktifitas Fasilitas , Sumber : Data Pribadi, 2021.....	87
Tabel 3. 8 Analisa Rekapitulasi Hasil Perhitungan Aktifitas Fasilitas, Sumber : Analisa Pribadi.....	88
Tabel 4. 1 Material Lantai, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	111
Tabel 4. 2 Material Dinding, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	113
Tabel 4. 3 Material Plafond, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.	114
Tabel 4. 4 Konsep Furniture, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.	118
Tabel 4. 5 Konsep Pencahayaan, Sumber : Data Pribadi, 2021.....	120
Tabel 4 6 Konsep Penghawaan, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	121
Tabel 4 7 Konsep Akustik, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.	123
Tabel 4 8 Konsep Keamanan, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.....	124
Tabel 4 9 Konsep Signage, Sumber : Analisa Pribadi, 2021.	126