

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR & FURNITURE GAME CENTER**  
**DI JAKARTA**



Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana (S1) Desain Interior

Disusun Oleh :

Wahyu Wisudiantoro

41711010021

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

FAKULTAS DESAIN & SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2017

**TUGAS AKHIR**  
**SKRIPSI**  
**PENGANTAR TUGAS AKHIR**  
**DESAIN INTERIOR**

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR DAN FURNITURE PADA GAME NET CENTER**  
**DI JAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Wisudiantoro**

**41711010021**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 13 Juni 2017

Dan Dinyatakan TELAH LULUS memenuhi Syarat

Pembimbing/Penguji I

Penguji II



**Drs. Yohanes Nugroho Utomo, M.Ds**

**Rr. Chandrarezky P. S.Sn., M.Ds**

Koordinator Tugas Akhir



Penguji III



**Rr. Chandrarezky P. S.Sn., M.Ds**



**Kris Wardhana, Drs. M.Sn**

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPEREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Semester : 12

Tahun Akademik : 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Wisudiantoro  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41711010021  
 Jurusan/Program Studi : Desain Interior  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Interior dan Furniture Pada Game Net Center di Jakarta.

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.

MERCU BUANA

Jakarta, 11 Juli 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Wahyu Wisudiantoro)



**SURAT KETERANGAN HASIL SIDANG TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

No.Dokumen	010 423 4 47 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Berdasarkan hasil Sidang Seminar Konsep Perancangan pada tanggal **Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017**, maka mahasiswa berikut ini :

Nama / NIM : WAHYU WISUDIANTORO / 41711010021  
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN INTERIOR PADA GAMES CENTER DI JAKARTA  
 Pembimbing : DRS. NUGROHO UTOMO, M.DS

dinyatakan :

- Lulus Langsung, dengan nilai .....
- Lulus Melengkapi, dengan nilai **B (73,15)**
- Perbaikan
- Tidak Lulus

Ketua dan Anggota Dewan Penguji :

1.

2.

3.

**LEMBAR PENGESAHAN SEMINAR MELENGKAPI / PERBAIKAN**

UNIVERSITAS

Pembimbing/Ketua Sidang/Penguji I

Penguji II



Koordinator Tugas Akhir

Penguji III

Catatan :

- Lembar Pengesahan seminar konsep perancangan Melengkapi/Perbaikan ini ditanda tangani apabila mahasiswa telah melengkapi/memperbaiki seminar sesuai catatan Dewan Penguji pada saat Sidang seminar konsep perancangan.
- Lembar Pengesahan ini harus telah ditandatangani oleh Pembimbing, Penguji dan Ketua Sidang pada seminar konsep perancangan yang telah dilengkapi/diperbaiki dikumpulkan.
- Jadwal pengumpulan seminar konsep perancangan **Melengkapi : 1 minggu dari jadwal Sidang** mak jam 16.<sup>00</sup> WIB. Jadwal pengumpulan seminar konsep perancangan **Perbaikan : 2 minggu dari jadwal Sidang** mak jam 16.<sup>00</sup> WIB.
- Apabila mahasiswa tidak memasukkan seminar konsep perancangan Melengkapi/Perbaikan sesuai jadwal yang telah ditetapkan, maka status kelulusannya diturunkan satu tingkat ke bawah.



	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPEREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	--	---

Semester : 12

Tahun Akademik : 2011

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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Interior dan Furniture pada Game  
Net Center di Jakarta

Disusun Oleh :  
Nama : Wahyu Wisudiantoro  
NIM : 41711010021  
Jurusan/Program Studi : Desain Interior

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS Pada Sidang Sarjana Tanggal 13 juni 2017

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Pembimbing,



**Drs. Yohanes Nugroho Utomo, M.Ds**

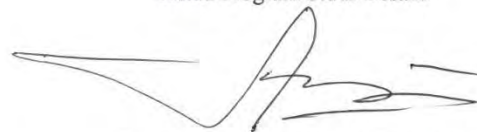
Jakarta, 11 juli 2017

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



**Rr. Chandarezky P. S.Sn., M.Ds**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



**Rr. Chandarezky P. S.Sn., M.Ds**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan anugerah yang dilimpahkan-Nya, serta perlindungan dan kesehatan yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi untuk Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Interior (S1) di Universitas Mercu Buana. Karya tulis dan proses mendesain dalam perancangan interior ini adalah sebuah Game Net Center, yaitu Flux Jakarta.

Maksud dari perancangan interior pada Game Net Center ini adalah untuk membuat sebuah fasilitas bermain game berbasis internet yang nyaman dan dapat menunjang segala aktivitas yang dibutuhkan. Dan juga bertujuan memperbaharui desain yang telah ada agar pengunjung lebih tertarik untuk mencoba atau kembali lagi ke Flux Game Net Center.

Dalam laporan tugas akhir ini secara garis besar dibahas apa saja yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah Game Net Center. Dimulai dari pengumpulan data-data baik dari hasil survey di lapangan, data-data dari internet, literatur, dan teori-teori.

Namun dalam hal ini penulis menyadari sepenuhnya atas terbatasnya kemampuan, daya pikir dan pengalaman, data dan informasi, serta bahan

bacaan yang diperoleh, merupakan faktor-faktor yang menyebabkan jauh dari sempurna penyusunan laporan tugas akhir ini, baik dari tata bahasa maupun materinya. Sehingga demikian besar harapan yang penulis semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Akhirnya dengan segala harapan dan rasa rendah hati, semoga pemulisan ini dapat menjadi sumbangan, motivasi, dan acuan pemikiran yang berguna bagi siapa saja dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh semua pihak. Dan atas saran serta kritik yang diberikan, penulis mengucapkan banyak terima kasih.



Jakarta, July 2017

Wahyu Wisudiantoro

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingannya sehingga dapat terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi nikmat dan karunia-Nya sehingga praktikan dapat menyelesaikan praktik profesi ini dengan lancar.
2. Kedua Orang Tua yang telah membesarkan, merawat, membimbing baik dalam hal materiil dan moril, yang selalu memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Rr. Chandrarezky Permatasari S.Sn, M.Ds, selaku ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
4. Bapak Drs. Nugroho Utomo Putro, M.Ds, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan masukan kepada penulis selama mengerjakan skripsi ini.
5. Arga Rizky Suryani, terima kasih kepada partner terbaik yang telah banyak membantu dan selalu memberikan support yang tak ada hentinya. Thank you Verry much.
6. Teman-teman yang berjuang dari Sekret , Reza, Gembor, Yosdi, Bima, Agung, Pacil, Affan Muhandis, Achmad Lutfi, Denny Kurniawan, Dimas Putra Ramadhan, Luqman Hakim, Iqbal Fijar yang telah berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan Kuliah ini.



7. Teman-teman Desain Interior Angkatan 2011 yang telah membantu menyemangati, mendukung dan memberi masukan dan semangat dalam proses praktik profesi.
8. Seluruh Teman teman dari Desain Interior Angkatan 2013 yang berjuang bersama menyelesaikan Tugas Akhir ini
9. Dan terakhir kepada segala pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya, terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya.

Akhirnya dengan segala harapan dan rasa rendah hati, semoga pemulisan ini dapat menjadi sumbangan, motivasi, dan acuan pemikiran yang berguna bagi siapa saja dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh semua pihak. Dan atas saran serta kritik yang diberikan, penulis mengucapkan banyak terima kasih.



Jakarta, Juli 2017

Wahyu Wisudiantoro

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan Sidang Sarjana	
Halaman Pernyataan Orisinalitas	
Abstrak	
Kata Pengantar .....	iii
Ucapan Terimakasih .....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Skema .....	xvi

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Lata belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Maksud Dan Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Sasaran Perancangan .....	4
1.5 Ruang Lingkup Perancangan .....	4
1.6 Metode Perancangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6

## BAB II TINJAUAN DATA

2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Tinjauan Terhadap Desain Interior.....	8
1. Pengertian Desain interior .....	8
2. Hubungan Antar Ruang .....	9
3. Organisasi Ruang.....	10
4. Psikologi Warna .....	13
5. Elemen Pembentuk Ruang.....	18
6. Interior Sistem .....	22
7. Sistem keamanan .....	29
2.1.2 Tinjauan Umum.....	30
A. Tinjauan Terhadap Game Dan Perkembanganya .....	30
1. Pengertian Game.....	30
2. Sejarah Game.....	32
3. Perkembangan Game.....	33
4. Perangkat Yang Digunakan Dalam Game.....	47
2.1.3 Tinjauan Khusus .....	50
1. Tinjauan Game Net Center .....	50
2. Fungsi Game Net Center .....	51
3. Pengguna Dan Aktivitas Di Game Center .....	51
4. Fasilitas Yang Terdapat Di Game Center.....	51

2.2 Data Hasil Studi Banding Lapangan .....	52
2.2.1 Kasus 1 Gamer Village.....	52
2.2.2 Kasus 2 Supernova I Cafe .....	60
2.2.3 Kesimpulan.....	67

### **BAB III ANALISA DAN DATA PROYEK**

3.1 Identitas Proyek .....	72
3.2 Analisa Studi Fisik Bangunan dan Lingkungan .....	72
3.2.1 Analisa Makro Bangunan dan Lingkungan .....	72
3.2.2 Analisa Mikro Bangunan dan Lingkungan .....	75
3.3 Analisa ( Non Fisik ) .....	78
A. Struktur Organisasi Pengelola.....	79
B. Analisa Pengguna Ruang .....	81
3.4 Analisa Citra .....	82
A. Analisa Citra Berdasarkan Logo.....	82
B. Analisa Citra Berdasarkan Pengunjung.....	83
C. Analisa Citra Untuk Mendapatkan Gaya Dan Tema .....	84
D. Analisa Gaya dan Tema.....	85
3.5 Analisa Aktivitas Kebutuhan Fasilitas dan Besaran Ruang .....	86
A. Analisa Pola sirkulasi.....	86
B. Tabel Aktifitas & Fasilitas .....	87
C. Tabel Besaran Ruang .....	90

3.6 Analisa Studi Persyaratan Ruang .....	95
A. Pencahayaan.....	95
B. Penghawaan.....	95
C. Tata Suara Dan Akustik .....	96
D. Estetika.....	97
3.7 Organisasi ruang .....	99
3.7.1 Analisa Hubungan Kedekatan Ruang .....	99
A. Diagram Buble .....	100
B. Diagram Matrix.....	101
3.7.2 Analisa Zoning dan Gruping.....	102
 <b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN</b>	
4.1 Konsep Gaya dan tema .....	105
4.2 Konsep Citra .....	106
4.3 Konsep Warna .....	107
4.4 Konsep Material .....	107
A. Lantai.....	107
B. Dinding .....	108
C. Plafond.....	109
4.5 Skema Furniture .....	110
4.6 Sistem Pencahayaan .....	112
4.7 Sistem Akustik.....	115
A. Akustik.....	115
B. Tata Suara .....	116
4.8 Sistem Penghawaan .....	117



4.9 Sistem Keamanan .....	117
4.10 Zoning dan Grouping, Layout .....	118

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	119
5.2 Saran .....	120

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## **RIWAYAT HIDUP**

## **SURAT SURVEY**



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox oddysey .....	35
Gambar 2.2 Magnavox Oddysey Ver 2 Atari 5000.....	36
Gambar 2.3 Magnavox Oddysey Ver 3 .....	37
Gambar 2.4 Sega Genesis .....	38
Gambar 2.5 Sony Playstation .....	38
Gambar 2.6 Sony Playstation dan XBOX .....	39
Gambar 2.7 Sony Playstation 3 .....	40
Gambar 2.8 Personal Computer .....	48
Gambar 2.9 Console .....	48
Gambar 2.10 Arcade .....	49
Gambar 2.11 Hand Held.....	49
Gambar 2.12 Gadget.....	50
Gambar 2.13 Lokasi Gamer Village.....	52
Gambar 2.14 Gamer Village .....	53
Gambar 2.15 Lobby Gamer Village .....	54
Gambar 2.16 Gaming Area Gamer Village.....	55
Gambar 2.17 Gaming Area Gamer Village.....	56
Gambar 2.18 Ruang Tournamen Gamer Village.....	57
Gambar 2.19 Lokasi Supernova I Cafe .....	60
Gambar 2.20 Supernova I cafe .....	61
Gambar 2.21 Lobby Supernova I cafe.....	62

Gambar 2.22 Lobby Supernova I Cafe.....	62
Gambar 2.23 Gaming Area Lantai 2 .....	63
Gambar 2.24 Gaming Area Lantai 3 .....	63
Gambar 2.25 Vip Room Supernova I Cafe .....	64
Gambar 3.1 Lokasi Flux Game Center.....	73
Gambar 3.2 Lokasi Flux Game Center.....	74
Gambar 3.3 Lokasi Fasad Bangunan .....	75
Gambar 3.4 Bangunan Sekitar Flux Game Center .....	76
Gambar 3.5 Jenis Game Yang disediakan.....	78
Gambar 3.6 Logo Flux Game Center .....	82
Gambar 4.1 Ilustrasi Game Room.....	105
Gambar 4.2 Ilustrasi Pixel Art pada desain interior .....	106
Gambar 4.3 Colour Scheme High Tech .....	107
Gambar 4.4 Ilustrasi Lantai Marmer dan keramik .....	108
Gambar 4.5 Ilustrasi Lantai Karpet .....	108
Gambar 4.6 Ilustrasi Pada Dinding .....	109
Gambar 4.7 Ilustrasi Pada Dinding .....	109
Gambar 4.8 Ilustrasi Pencahayaan .....	112
Gambar 4.9 Ilustrasi Indirect Lighting .....	113
Gambar 4.10 Ilustrasi General Lighting.....	113
Gambar 4.11 Ilustrasi Accent Lighting .....	114
Gambar 4.12 Ilustrasi Ambient Lighting .....	114
Gambar 4.13 Speaker .....	116

Gambar 4.14 AC Split dan AC Central ..... 117  
Gambar 4.15 CCTV ..... 117



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kesimpulan Hasil Studi Banding .....	67
Table 3.1 Tabel Aktivitas dan Fasilitas .....	87
Tabel 3.2 Analisa Besaran Area .....	90
Tabel 3.3 Analisa Zona .....	102
Table 4.1 Skema Furnitur .....	110
Tabel 4.2 Besar penerangan Pencahayaan Buatan .....	115





## DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Aktivitas Pengelola Gamer village .....	59
Skema 2.2 Aktivitas pengunjung Gamer village .....	59
Skema 2.3 Aktivitas Pengelola Supernova I cafe.....	66
Skema 2.4 Aktivitas Pengunjung Supernova I cafe .....	66
Skema 3.1 Struktur Organisasi .....	79
Skema 3.2 Aktivitas Pengelola.....	81
Skema 3.3 Aktivitas Pengunjung .....	82
Skema 3.4 Mind Map .....	84
Skema 3.5 Flow Chart Pengelola .....	86
Skema 3.6 Flow Chart Pengunjung cafe .....	86
Skema 3.7 Flow Chart Pengunjung(Pemain Game).....	87
Skema 3.8 Diagram Bubble.....	100
Skema 3.9 Diagram Matrix .....	101
Skema 3.10 Analisa grouping Alt 1 .....	103
Skema 3.11 Analisa grouping Alt 2 .....	104
Skema 4.1 Grouping.....	108