

ABSTRAK

Video game sarana hiburan masyarakat dan digunakan selama lebih dari beberapa dekade sehingga *video game* akan terus berkembang mengikuti kebutuhan masyarakat, kebutuhan masyarakat yang dimaksud adalah perubahan fungsi *video game* yang sebelumnya hanya hiburan menjadi fungsi lain mengikuti tuntutan kebutuhan seperti kebutuhan bisnis, seni, propaganda, sosial, pendidikan yang berdampak pada pengelompokan kategori *video game*. Maka hal ini merupakan sebuah sejarah perkembangan dimiliki *video game*.

Pentingnya pemberian informasi mengenai *video game* ini menjadi sebuah urgensi yang harus segera di tangani Karena kurangnya pengetahuan yang didapat dari para pengguna *video game* baik terhadap kalangan muda maupun tua, kasusnya adalah tidak terkontrolnya *video game* yang dimainkan yang mengakibatkan permainan yang seharusnya dimainkan oleh dewasa namun karena kurangnya pengetahuan mengenai *video game* maka orang tua selaku pengawas perlu untuk mengawasi permainan yang dimainkan.

Sebagai pemecah masalah dari kurangnya informasi mengenai *video game* maka museum *video game* ini dirancang untuk memberikan informasi secara menyeluruh dengan cara memberikan pengalaman secara langsung mengenai *video game*, selain itu penekanan kenyamanan visual merupakan pemecahan masalah dari *video game* yang memiliki sumber cahaya tersendiri yang terdapat pada monitor, maka penekanan kenyamanan visual ini merupakan perancangan khusus terhadap museum *video game* guna memenuhi kebutuhan aktivitas antara pengunjung dan objek pameran.