

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

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*.

Perkembangan *video game* ini menyebabkan dampak psikologi pengguna *video game* karena pengalaman yang diberikan akan selalu berbeda sesuai dengan kepentingan *video game* tersebut dibuat untuk apa, hal ini menyebabkan dampak psikologis pada pemain yang berbeda sesuai dengan *video game* yang dimainkan, sehingga perlu penyampaian dari setiap jenis *video game* agar masyarakat mengetahui dampak psikologis dari masing masing *video game*, sehingga perlu dibuat sebagai museum *video game*.

Aplikasi *video game* sebagai objek pameran pada museum *video game* diperlukan kondisi yang mendukung interaksi pengunjung dan *video game*. Sebagai benda pameran yang dipamerkan, khususnya terkait dengan wujud objek berupa tampilan cahaya sehingga perlu pengkondisian terkait kenyamanan visual, permasalahannya adalah sarana *display* yang memiliki intensitas pencahayaan yang perlu dikondisikan dengan pencahayaan ruang. Dengan kondisi cahaya yang berlebihan dari pencahayaan dapat menyebabkan gangguan pada mata sehingga menyebabkan penerimaan atau respon terhadap benda pameran terganggu.

Upaya untuk menarik pengunjung agar orang yang mau berkunjung dan menikmati benda pameran dengan membuat interaksi antara benda pameran dan pengunjung museum, dengan cara menyediakan objek pameran yang menyampaikan informasi dan memberi pengalaman mengenai objek pameran secara langsung pada

pengunjung museum, agar bisa memberikan interaksi yang maksimal aspek yang diperlukan.

Pada kenyataannya pengunjung merupakan faktor utama penentu tercapainya tujuan museum. Selain pengunjung, salah satu faktor yang menentukan museum tetap hidup adalah adanya komunitas yang peduli terhadap objek pameran terkait yang dimuseumkan. Melalui kegiatan yang dilakukan komunitas, yaitu salah satunya sebagai media untuk bertukar informasi maka peran komunitas diharapkan mampu membantu upaya pelestarian objek pameran museum terkait.

Berdasarkan fenomena dalam penjabaran di atas diperlukan perekaman jejak *video game* mulai dari awal pembuatan hingga *video game* saat ini agar pergeseran fungsi dan efek psikologis dari *video game* tersebut dapat dikenali dan disampaikan melalui pengalaman ruang yang dirancang sesuai dengan objek pameran. Selain itu, kenyamanan visual juga merupakan salah satu faktor penting dalam proses interaksi pengguna dengan *video game*. Untuk itu maka dibutuhkan fasilitas berupa museum yang sesuai dengan kebutuhan dan fungsi museum pada umumnya yaitu pengkoleksian, perawatan, dan memamerkan. Maka langkah ini merupakan langkah yang baik dalam mengedukasi masyarakat dan menginformasikan mengenai *video game*.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1. Tidak ada media informasi yang menyampaikan mengenai pergeseran fungsi *video game*.
2. Tidak ada media informasi atau edukasi tentang dampak psikologis bagi pemain atau pengguna *video game*.
3. Belum terpenuhinya kebutuhan pencahayaan khusus yang mendukung interaksi pengguna *video game* dengan penggunaannya.
4. kurangnya fasilitas yang memberikan pengalaman langsung dimana pengunjung dapat langsung berinteraksi dengan *video game* .

5. Belum adanya fasilitas yang menunjang kegiatan komunitas sebagai upaya pelestarian museum.

1.3 RUMUSAN MASALAH

1. Media seperti apakah yang dapat memberikan informasi secara jelas dan tepat untuk diaplikasikan dalam museum *video game* ?
2. Media atau edukasi seperti apa yang dapat memberikan informasi mengenai dampak psikologis dari *video game* ?
3. Penerapan pencahayaan khusus seperti apakah yang dapat memberikan kenyamanan visual terhadap aktifitas pengunjung saat berinteraksi dengan *video game* ?
4. Penerapan desain display interaktif seperti apakah yang dapat memberikan informasi dan pengalaman yang mendalam mengenai *video game* terhadap pengunjung museum?
5. Fasilitas seperti apakah yang dapat menunjang kegiatan komunitas yang dapat membantu kegiatan dan aktifitas komunitas sebagai kegiatan pendukung dalam melestarikan museum?

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

1. menyediakan informasi secara lugas yang diaplikasikan pada display museum dan elemen interior lainnya mengenai *video game* agar perekaman jejak dan pergeseran fungsi dari *video game* dapat tersampaikan dengan baik.
2. Mengatur ruang dalam upaya memberi pengalaman langsung terhadap pengunjung museum mengenai dampak psikologis dari *video game*.
3. Menyediakan pengaturan pencahayaan yang yang memenuhi kenyamanan visual pada saat pengguna atau pengunjung museum berinteraksi dengan *video game*.
4. Menyediakan desain display interaktif sebagai upaya memberikan pengalaman langsung serta informasi secara mendalam mengenai *video game*.

5. Memberikan fasilitas seperti ruang komunitas, aula, ruang seminar, dan ruang audio visual sebagai upaya memenuhi kebutuhan komunitas museum sebagai faktor penunjang kegiatan dan aktifitas dalam penyampaian dan pelestarian museum.

1.5 MANFAAT PERANCANGAN

1. Instansi pemerintah

Laporan ini dapat dijadikan sebagai masukan dan pengembangan informasi dan sejarah perkembangan teknologi yang diaplikasikan dalam video game, dalam mendukung perkembangan teknologi Indonesia.

2. Akademis

Sebagai bahan referensi perancangan interior museum teknologi yang dapat memberikan informasikan secara maksimal agar tersampaikan dengan baik kepada masyarakat.

3. Masyarakat

- Memberi fasilitas bagi masyarakat khususnya warga bandung sebagai saran informasi mengenai perkembangan teknologi game dunia.
- Untuk memberikan informasi meluas mengenai perkembangan teknologi game dunia.
- Sebagai sarana hiburan bagi masyarakat.
- Menjadi wadah bagi komunitas dan pecinta video game dalam menggali informasi ataupun bersosialisasi

4. Perancang Selanjutnya

Menjadikan bahan referensi dalam perancangan desain pencahayaan yang sesuai dengan kebutuhan objek display yang merupakan objek elektronik.

1.6 BATASAN PERANCANGAN

Mengatur area untuk memberikan timeline atau jalan cerita dari waktu ke waktu dalam dunia game dengan sasaran sebagai berikut :

- a. Menata sirkulasi dan layouting sesuai dengan alur cerita sejarah perkembangan game.
- b. Mengkonsep bentuk display yang disesuaikan dengan bentuk game dari sejarah perkembangan game..

Memberikan desain display khusus yang memenuhi kebutuhan museum video game dengan sasaran sebagai

- a. Mengaplikasikan desain pencahayaan pada display museum dengan mengedepankan kenyamanan visual antara objek display dan pengunjung.
- b. Menerapkan aplikasi teknologi cahaya sebagai bagian dari proses interaksi pengunjung.
- c. Menerapkan warna yang sesuai dengan kebutuhan objek display dan pengunjung agar mencapai kenyamanan yang sesuai

Menerapkan bentuk display yang memenuhi kebutuhan objek display agar memenuhi aspek kenyamanan visual objek display.

1. Memenuhi kebutuhan pencahayaan yang dibutuhkan bagi objek display.
2. Perancangan bersifat fiktif.
3. Pengelompokan barang museum :
 - Game console menampilkan perangkat keras beserta visual dari Game tersebut
 - Game box (Arcade) menampilkan fisik asli dari game box beserta visual dari game tersebut.
 - Interactive game menampilkan video game dimana user berinteraksi dengan layar besar sehingga user merasa seperti berada di dalam video game.
4. Pengelompokan game sesuai jenis atau *genre* :
 - *Action* : merupakan *video game* yang berupa aksi atau laga

- *Strategy* : merupakan *video game* dengan sistem bermain menggunakan strategi baik biasanya berupa strategi perang.
- *Adventure* : berupa *video game* dengan *gameplay* petualangan suatu karakter
- *Simulation* : Merupakan *video game* dengan *gamplay* simulasi biasanya berupa simulasi pesawat terbang, simulasi sosial, simulasi mobil.
- *Combat/fighting* : Merupakan *video game* berjenis pertarungan satu lawan satu.

1.7 METODE PERANCANGAN

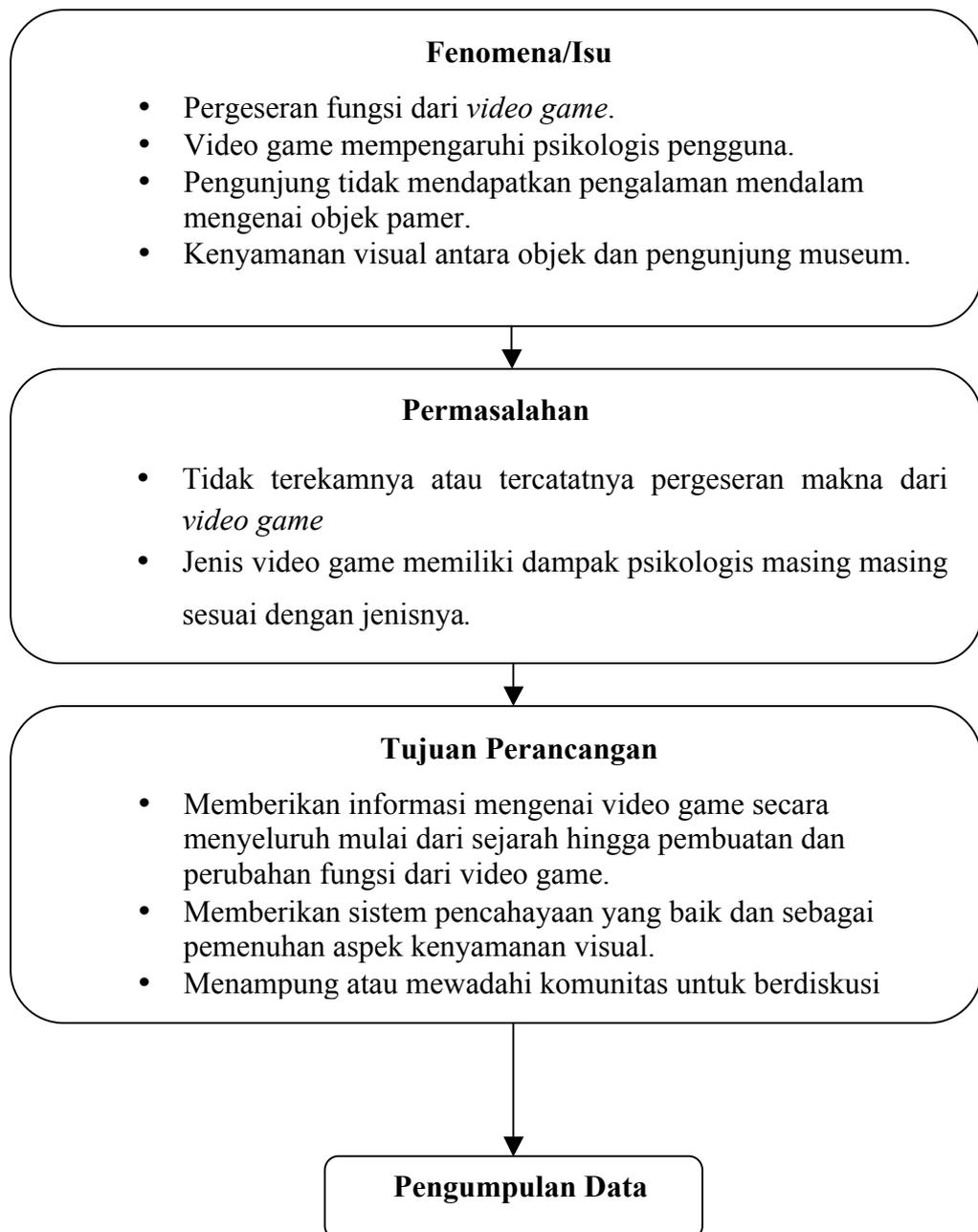
Metode perancangan ini merupakan pendekatan kualitatif dimana dalam perancangan ini, metode yang digunakan yaitu :

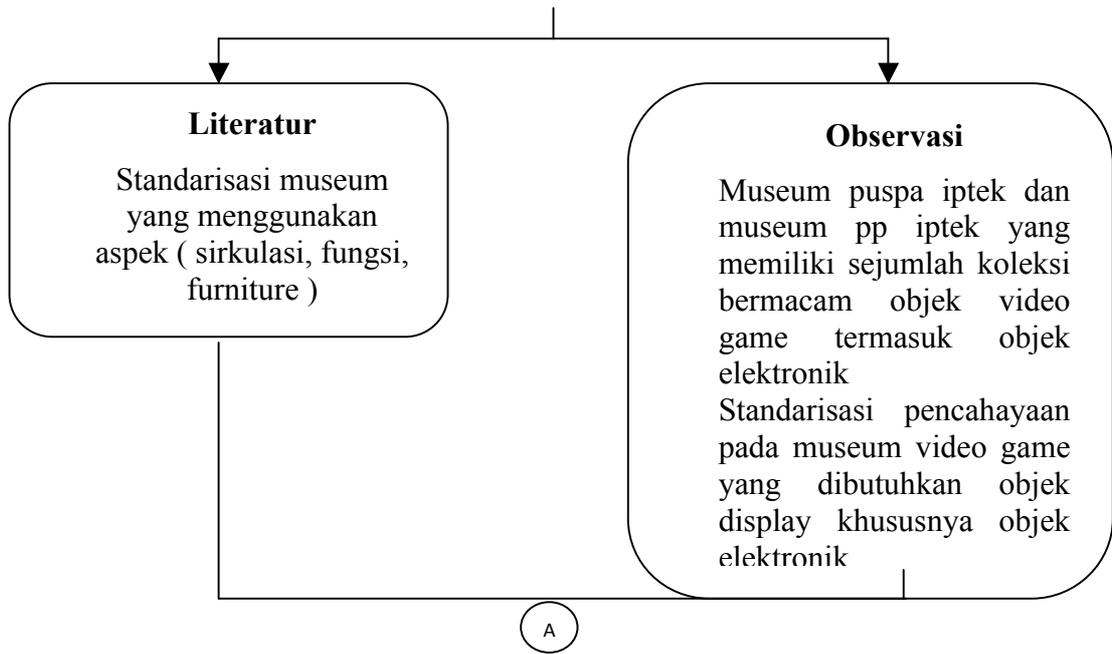
Menggunakan literatur yang berhubungan dengan kebutuhan cahaya pada museum, sejarah perkembangan video game, dan museum secara universal sebagai acuan dalam perancangan yaitu museum game bandung, bagaimana museum yang baik agar informasi yang diberikan museum dapat diterima pengunjung dengan baik, serasi kebutuhan cahaya yang sesuai dengan kebutuhan objek display yang merupakan objek elektronik, mengumpulkan standard perancangan sebagai teori dasar perancangan museum, selain itu mengumpulkan pemahaman dan perhitungan tetap mengenai pencahayaan yang berhubungan dengan museum sebagai upaya pemenuhan kebutuhan pencahayaan buatan terhadap museum khususnya museum video game

Melihat dan mempelajari situasi lapangan sebagai acuan komparasi dan referensi desain untuk mempelajari masalah yang terjadi pada museum, seperti sirkulasi, aktivitas pengguna, kebutuhan pencahayaan, dan penggunaan material. Survey lapangan yang dikhususkan pada museum teknologi mengingat video game merupakan salah produk teknologi maka pengamatan pada museum teknologi akan memiliki kebutuhan yang sama pada perancangan museum video game.

Merupakan bukti bukti otentik mengenai fenomena dan kasus lapangan sebagai gambaran jelas terhadap kasus kasus yang berhubungan, foto yang dimaksud adalah kondisi lapangan dari museum Puspa Iptek dan PP iptek yang menggambarkan kondisi real dan permasalahan yang ditemui lapangan baik mengenai sirkulasi ataupun masalah terhadap elemen interior lainnya.

1.7 KERANGKA BERPIKIR





1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini terdiri dari masalah yang melatar belakangi dari perancangan museum *video game* yang pada akhirnya mengerucut pada permasalahan. Identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, teknik pengumpulan data, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Pada bagian ini berisi mengenai kajian literatur mengenai museum baik standar dalam perancangan museum maupun kajian mengenai sejarah dan perkembangan *video game*, data dan penganalisaan mengenai penjelasan mengenai proyek, tinjauan lokasi proyek, aktifitas dan kebutuhan ruang, dan konsep mengenai perancangan museum yang terdiri dari segala aspek baik desain, kondisi ruang, hingga keamanan.

BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Bagian ini menjelaskan mengenai konsep perancangan museum *video game* secara umum dan sasaran perancangan organisasi ruang dan peletakan furniture yang mencakup (*zoning* dan *blocking*, sirkulasi, programming fasilitas dan aktifitas, dan sebagainya), konsep penampilan atau visual dari konsep yang terdiri dari warna, bentuk display hingga material yang digunakan pada perancangan museum *video game*

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Bab ini memaparkan mengenai perancangan pada denah yang sudah dipilih untuk menjadi denah khusus yaitu denah yang menjadi titik paling fokus,, dimana segala aspek perancangan

seperti *layout* , *ceiling* , *flooring*, warna, material, hingga detil interior maupun deti furnitur dijelaskan secara lugas dalam bab ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari tugas akhir yang terdiri dari pemecahaan masalah yang dipaparkan atau ditawarkan oleh penulis dalam perancangan museum *video game* dengan penekanan kenyamanan visual, dan masukan atau kritik dan saran dari penguji pada saat sidang akhir.