BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut prasetyo (2012) *game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasaan batin. Bermain *game* merupakan salah satu sarana pembelajaran. Terdapat sebuah *Game* edukasi yang dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Desainer yang membuat *game* harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya.

Tidak adanya karakteristik usia khusus membuat *game* diminati hampir oleh semua kalangan usia. Dengan adanya *game* orang dapat mengisi waktu luang mereka untuk membuat batin mereka puas. Fasilitas *game* muncul sebagai jawaban atas kebutuhan dari rasa jenuh.

Perkembangan *game* sudah semakin banyak, mulai dari *Console Games* ataupun *game* yang di mainkan secara langsung (real *game*), seperti contohnya *pinball* atau *football table*. Semakin

banyaknya peminat *game* dari kalangan anak kecil, remaja sampai dengan orang dewasa. Mulainya perkembangan *game* di tahun 1980 dengan hadirnya Nintendo yang banyak diminati oleh masyarakat, pada era 80-an *NES (Nintendo Entertainment System)* memiliki sebuah *game* dengan salah satu *game* terkenalnya yaitu mario bros, Mario Bross adalah sebuah permainan arkade yang dibuat dan diterbitkan oleh Nintendo pada tahun 1983. Sebuah petualangan Mario dan adiknya Luigi untuk menyelamatkan putri peach yaitu anak dari seorang pemimpin kerajaan. Permainan ini dibuat oleh Shigeru Miyamoto, pembuat seri permainan Mario. *game* ini menjadi ikon bermulanya Nintendo diminati oleh banyak orang. Dikarenakan ikon Mario Bross sangat kuat maka sangat diharapkan hadirnya Mario Bros *Game* Station (MBGS) ini dapat menjadi salah satu solusi untuk wadah bagi semua masyarakat baik pecinta *game* Mario Bros atau masyarakat yang hanya menyukai ikon karakter Mario Bros. Pada MBGS terdapat banyak fasilitas yang akan menunjang kebutuhan dari segi *game* dan *souvenir* karakter tokoh Mario Bros. Meskipun bukan game pertama yang di ciptakan di dunia karakter dari *game* Mario Bros sangat melekat pada setiap orang, karena Super Mario Bros adalah *game* pertama di dunia yang memiliki ikon karakter, tidak ada *game* sebelum mario yang memiliki karakter pada permainannya. Shigeru Miyamoto pencipta game Mario Bross memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap dunia video game, bahkan karyanya masuk ke

dalam Top Games in Asia (khususnya yang bergendre platformer), bahkan developer-developer game papan atas menyebut Shigeru Miyamoto sebagai *"Father of Modern Gaming".* Mario Bros menjadi *game* yang membantu mengangkat industri video *game* dari era tahun 80-an. Selama 20 tahun, super mario bros menjadi *game* dengan penjualan tertinggi sepanjang masa dan mulai banyak penyuka karakter dari Mario Bros ini.

Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) Kota Bandung, pada 2017 Bandung memiliki jumlah penduduk terbanyak dengan luasan wilayah di bawah kota lain di Indonesia. Dengan luas wilayah 167,67km, kota Bandung memiliki jumlah penduduk sebanyak 2.341.097 jiwa. Bandung merupakan kota wisata yang terkenal dimana kota ini memiliki penduduk yang banyak, selain itu kota bandung menjadi tujuan wisata untuk turis lokal dan juga gaya hidup penduduk di bandung menyukai tempat-tempat untuk makan dan berkumpul sehingga sampai saat ini banyaknya cafe atau tempat makan yang hadir untuk memfasilitasi gaya hidup penduduk di Bandung, selain itu terdapat gaya hidup masyarakat yang selalu mengabadikan momen mereka dengan mengambil foto selfie mereka di tempat-tempat terntentu ataupun gaya hidup masyarakat yang ketergantungan dengan internet, maka terdapatnya banyak peluang bagi MBGS untuk memfasilitasi pengunjung dengan membuat satu public space yang bertema tentang *game* Mario Bros. Pengunjung akan di fasilitasi oleh cafe dengan konsep Mario

Bros selain itu akan terdapat beberapa jenis *game* berbeda yang bisa dimainkan dan bagi pengunjung penyuka karakter Mario Bros dapat terpenuhi oleh fasilitas penjualan berbagai jenis souvenir tentang karakter ini. Pengunjung akan di buat merasakan suasana dalam video *game*, tema interior akan di buat menyerupai area yang di lalui Mario lengkap dengan beberapa bentukan elemen pendukung ruangan yang mirip seperti dalam video *game* dan pengunjung di fasilitasi dengan satu lantai khusus untuk mengabadikan momen dengan foto 3 dimensi. Fasilitas lain yang terdapat di MBGS adalah Browsing Area yang berfungsi memfasilitasi pengunjung untuk mengakses internet melalu fasilitas yang di sediakan.

Saat ini terdapat fenomena di Bandung yaitu bangunan komersil yang menggunakan konsep industrial di karenakan biaya pembangunan yang murah tapi dapat terwujudnya sebuah desain yang mudah di terima oleh masyarakat dan banyak di minati untuk di kunjungi karena interior yang nyaman. Pada perancangan MBGS Tema yang di aplikasikan pada perancangan ini adalah *Adventure of plumber*. Karena karakter Mario dan Luigi adalah sebagai tukang ledeng maka tema yang di aplikasikan pada interior akan mencerminkan tempat yang di lalui oleh mereka dalam permainan Mario Bross sehingga pengunjung dapat merasakan kembali bagaimana yang sebelumnya mereka hanya melihat lewat video *game* namun sekarang mereka menjelajahi ruangan yang di

rasakan seperti dalam video *game*. Lokasi geografi banguan yang akan di rancang sangat strategis dan memiliki potensi untuk di lalui oleh turis lokal maupun penduduk kota Bandung sendiri. Lokasi berdekatan dengan pusat kumpulan *outlet fashion* dan cafe di Bandung, di harapkan lokasi yang strategis dapat memudahkan MBGS untuk di akses oleh masyarakat.

1.2 Gagasan Perancangan

Penggayaan desain pada MBGS ini mengambil tema *Adventure Of Plumber* dimana ruangan di aplikasikan seperti petualangan Mario Bros pada video *game* dalam menyelamatkan putri kerajaan. Penggunaan konsep interior industrial sangat tepat untuk MBGS ini, Gaya industrial biasanya menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan unfinishing. Beberapa material yang digunakan juga cenderung kasar seperti logam dan baja yang sengaja diekspos untuk menunjukkan karakternya. Material yang digunakan juga memakai bahan-bahan yang didaur ulang atau bahan industri seperti kaca, besi, dan alumunium yang diolah sedemikian rupa sehingga bisa dijadikan elemen interior yang menarik. Dikarenakan pada video *game* Mario Bros area permainan terlihat material-material yang menuju pada konsep industrial dan di sisi lain karakter pada *game* ini menunjukan bahwa Mario dan Luigi adalah seorang tukang ledeng meskipun profesi mereka berbeda

dari setiap *game* yang di bintanginya maka penerapan konsep interior Industrial ini sangat cocok bagi perancangan MBGS.

Pada lantai pertama di gunakan sebagai area caffe dan area galery perkembangan video *game* Mario bross, area lantai pertama ini untuk memfasilitasi makan minum bagi pengunjung dan sedikit memberikan informasi tentang sejarah mario bros. Pada lantai kedua di gunakan sebagai area kumpulan permainan, pada lantai ini terdapat beberapa permainan Mario bros dalam jenis arcade. Pada lantai ketiga di gunakan untuk selfie area dan pemainan bumper Mario Kart, pada lantai ini pengunjung dapat merasakan bermain bumper kart secara langsung selain itu terdapat juga beberapa selfie area dan yang terakhir pada lantai keempat ini menjual souvenir karakter Mario Bros, pada lantai ini semua souvenir aksesoris mengenai Mario Bros di jual. Lokasi di sekitar bangunan terdapat beberapa tempat perbelanjaan yang terkenal di Bandung dan menjadi daya tarik wisatawan lokal untuk datang ke Bandung sehingga menjadikan bangunan ini sangat tepat untuk di gunakan sebagai MBGS.

1.3 Fokus Permasalahan

Dari uraian latar belakang diatas ada beberapa hal yang menjadi fokus permasalahan dalam perancangan interior MBGS yaitu:

- Di butuhkannya perancangan interior yang dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung, dengan terciptanya desain yang terlihat unik dan menjadi daya tarik.
- Mendesain ruangan yang dapat memfasilitasi semua jenis kebutuhan dimana pada setiap lantai memiliki fungsi yang berbeda.
- Di butuhkannya interior ruangan sangat tematik dengan bentukan ruangan seperti area yang di lalui Mario pada video *game* Super Mario Bros.
- Perlunya fasilitas untuk jual beli , fasilitas bermain dan fasilitas area bagi orang tua yang menunggu anaknya bermain.
- Perlunya fasilitas untuk mendukung gaya hidup masyarakat yang selalu mengabadikan momen mereka melalui foto, dengan membuatnya area selfie untuk pengunjung.

1.4 Permasalahan Perancangan

- Bagaimana merancang suasana tempat yang dapat menjadi daya tarik dan tidak membosankan bagi pengunjung.
- Bagaimana MBGS dapat memfasilitas pengunjung dan furniture yang mampu membuat tema terlihat semakin kuat pada interior
- Bagaimana mengatur sirkulasi ruang yang baik agar area informatif bagi pengunjung yang baru masuk ke MBGS.

- Bagaimana merancang interior yang merefleksikan bahwa ruangan tersebut memiliki tema yang sesuai dengan yang sudah di tentukan.
- Bagaimana membuat pengunjung merasa terfasilitasi dengan beberapa jenis segmen yang terdapat di MBGS

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

1.5.1 Maksud Perancangan

Maksud dari perancangan desain interior MBGS ini adalah agar dapat menjawab dari permasalahan gaya hidup penduduk Bandung dan turis lokal yang ke bandung untuk berlibur dan menghibur diri. Dengan adanya gaya hidup makan di cafe, hangout dan selfie, MBGS hadir untuk memfasilitasi masyarakat ataupun turis lokal. Dengan tercapainya konsep rancangan dan gagasan pada perancangan MBGS. Diharapkan MBGS dapat menjadi perancangan ruang publik yang sesuai dari segi kalangan usia, secara fasilitas, pencahayaan, keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung. Membuat MBGS ini mempunyai point yang menjadikan tempat ini sebagai tempat untuk segala hal tentang karakter Mario Bros, mulai dari *game* maupun souvenirnya.

1.5.2 Tujuan Perancangan

- Mendesain fasilitas bermain untuk semua kalangan usia dan tetap memperhatikan faktor kenyamanan dan keamanan
- Memberikan fasilitas yang sesuai dan dibutuhkan bagi pengunjung yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan fasilitas berdasarkan hasil survei lapangan yang telah dilakukan sehingga dapat memenuhi kebutuhan ruang sesuai dengan fungsinya
- Menyediakan dan mendesain fasilitas bermain bagi pengunjung. Memberikan wawasan sejarah Mario Bros pada pengunjung dengan cara memfasilitasi satu area galeri yang terdapat informasi mengenai sejarah ikon Mario Bros.