BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1 Deskripsi Proyek Tugas Akhir

Nama Proyek : Mario Bros *Game* Station

Lokasi : Bahureksa, Bandung

Luas Tanah : 3055m2

Luas Bangunan : 2016m2

Setelah melakukan survei pada bangunan yang berada di jalan Diponegoro No 41 , dan melihat latar belakang permasalahan maka akan dibangun Mario Bros *Game* Stations yang dapat memenuhi dari semua kekurangan dari *Game* Stations lainnya dengan perbaikan faslitas-fasilitas yang lebih mendukung dan lokasi sangat strategis untuk pembangunan proyek ini.

4.2 Mario Bros *Game* Station

Mario Bros *Game* Station ini merupakan tempat yang menyediakan segalah hal mengenai karakter Mario Bros, terdapat berbagai macam area yang berbagai segmen, diantaranya area *game*s, area selfie, area cafe, area mini galery dan area penjualan souveir karakter Mario Bros.

Memfasilitasi pengguna Mario Bros *Game* Station untuk berkumpul, berekspresi, dan mencoba berbagai layanan *Game*s digital, sekaligus berfungsi sebagai tempat bagi kolektor barang berkarakter Mario Bros.

Mario Bros *Game* Station memiliki konsep *Industrial* dengan nuansa desain yang *fun*, *colorful*, dinamis, atraktif, dan *tematik* sesuai dengan konsep dalam video *game*. dihiasi dengan bentukan karakter icon yang terdapat di video *game* Mario Bros dan dilengkapi dengan banyak konten *game* digital yang seru. Mengangkat tema profesi Mario Bros dalam video *game*, Mario Bros *Game* Station memang dibuat untuk segala kalangan usia sehingga bisa dimanfaatkan dengan baik untuk mengeksplorasi hal-hal baru dalam berbagai aktivitas serta kebutuhan gaya hidup.

Mario Bros *Game* Station dilengkapi dengan banyak fasilitas, mulai area browsing, Video *game*s mulai nintendo,playstation hingga *game* digital Nintendo Wii, area selfie, area souvenir,area cafe, area mini galery dan area Mario Bumper Kart.

4.3 Visi dan Misi Mario Bros *Game* Station Bandung

4.3.1 Visi

Dapat memimpin industri *game* station dalam industri hiburan maupun dalam segmen interaksi manusia dengan ruang khusus bertema karakter Mario Bros.

4.3.2 Misi

Meningkatkan daya tarik pengunjung pada *game* Mario Bros

Memberikan pengetahuan pada pengunjung tentang Mario Bros

Memfasilitasi pengunjung dengan fasilitas video *game* maupun *game* arcade

Mampu membuat sirkulasi bangunan dimana setiap peletakan segmen tepat pada setiap lantai

Mampu membuat interior yang sangat tematik sehingga pengunjung dapat merasakan tema yang di aplikasikan pada ruangan

4.4 Deskripsi Konsep dan Tema

Pada perancangan interior Mario Bros *Game* Station ini akan diterapkan konsep interior "*Industrial*" dengan tema "*Adventure Of Plumber*" konsep *Industrial* muncul dari video *game* Mario Bros dimana setiap lokasi dalam Video *Game* terlihat material industrial dan dikarenakan Mario Bros berprofesi sebagai tukang pipa. Untuk tema interior Mario Bros *Game* Station ini akan mengaplikasikan tema Adventure Of Plumber, Kata *adventure* dalam bahasa Indonesia artinya petualangan sedangkan *plumber* dalam bahasa Indonesia artinya tukang pipa, sehingga pada penerapannya interior Mario Bros *Game* Station ini akan banyak menggunakan material industrial karena di ambil dari konsep. Dari tema yang di aplikasikan sehingga pada interior akan diaplikasikan dengan gaya desain menyerupai sebuah petualangan Mario Bros pada video *game*, alasan pemilihan gaya desain ini yaitu pada video *game* menceritakan tentang sabuah petualangan Mario Bros untuk menyelamatkan ratu dengan melewati beberapa rintangan yang ada, mulai dari binatang maupun icon karakter musuh Mario pada

video *game*. Dari beberapa icon karakter dalam rintangan yang di lalui Mario Bros memiliki warna-warna yang beragam sehingga menarik untuk di implementasikan pada suasana interior ruangan dan juga dengan mudah dapat menyampaikan tema melalui warna dan juga bentukan furniture elemen interior.

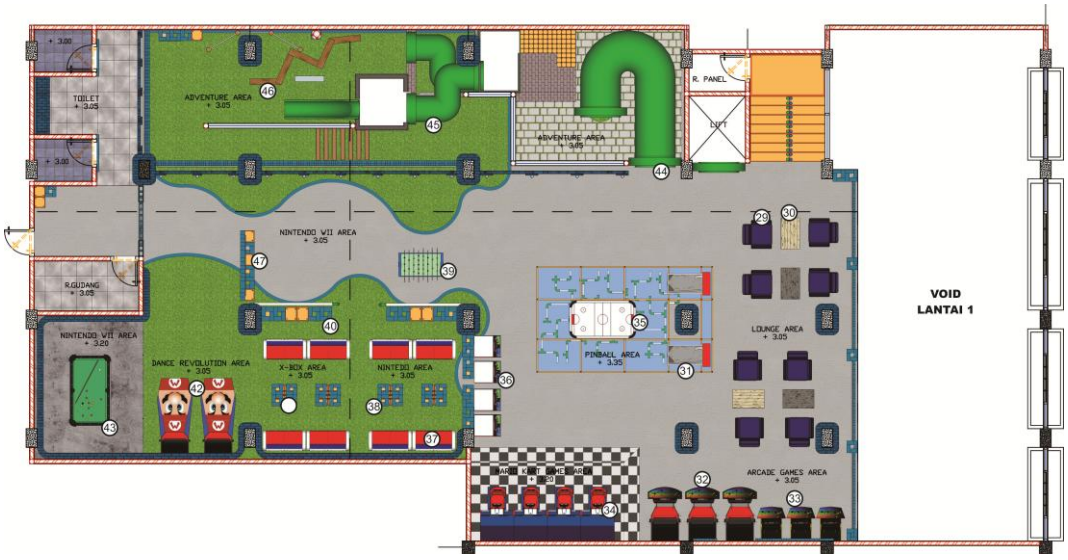
4.5 Implementasi Konsep Perancangan

4.5.1 Layout Furniture

Layout furnitur yang digunakan pada perancangan ini mengambil dari bentukan rintangan yang di lalui Mario Bros pada video *game* dan prinsip organisasi ruang untuk menciptakan suasana ruang yang tematik sesuai dengan keadaan dalam video *game* dan interior di rancang menyenangkan bagi anak yaitu dengan elemen interior berbentuk semua icon karakter pada video *game* Mario Bros. Contoh ceiling akan di buat unfinishing dengan mengexkspos saluran AC namun di ganti dengan bentukan pipa hijau yang terdapat pada video *game*. Menggunakan question box dengan material akrilik dengan menempatkan lampu di dalamnya,



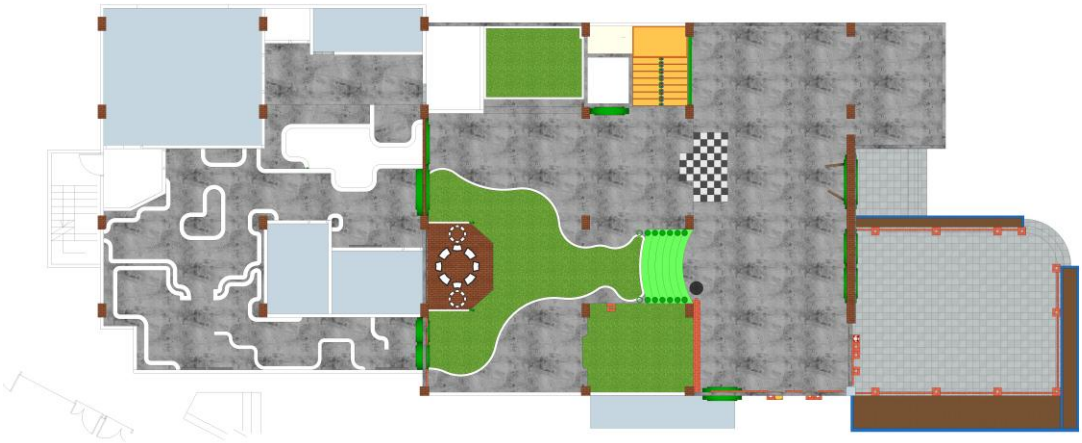
Gambar 4.3.1 Layout Furniture lantai 1
(Sumber: dokumen pribadi***)***



Gambar 4.3.2 Layout Furniture lantai 2
(Sumber: dokumen pribadi***)***

4.5.2 Pola Lantai

Untuk menciptakan suasana bangunan yang menyenangkan dan tematik bagi pengunjung, perancangan Mario Bros *Game* Station ini menggunakan banyak beberapa jenis material lantai berbeda dan pola lantai di rancang seperti menjelaskan alur perjalanan, seperti contoh pada area galeri akan di buat lantai yang menjelaskan alur agar tidak ada display yang terlewat oleh pengunjung melihat koleksi galeri. Pada lantai ketiga konsep ruangan akan menggunakan lantai concrete dengan finishing epoxy karena pada area ini di khususkan untuk area sirkuit Mario Bumper Kart.



Gambar 4.4 untuk pengaplikasian pola lantai
(Sumber: dokumen pribadi, 2017***)***

4.5.3 Ceiling Plan

Penerapan ceiling plan pada perancangan Mario Bros *Game* Station ini secara general menerapkan celing yang flat tanpa banyak variasi ketinggian, mengingat tinggi bangunan yang mencapai 2.80m maka bagian ceiling akan mengekspos dak dan mengkombinasikan dengan adanya ducting AC yang meyerupai pipa hijau pada video *game* agar kesan ruangan sangat kuat. Untuk penggunaan lampu akan di aplikasikan bentukan Question Box dengan material akrilik yang di dalamnya terdapat lampu dan juga bentukan ini sangat sering terlihat dalam video *game* sehingga pengunjung akan mudah mengingat karena bentukan yang di ulang-ulang.



Gambar 4.5 untuk pengaplikasian ceiling
(Sumber: dokumen pribadi, 2017***)***

4.5.4 Way Finding System

Perancangan Mario Bros *Game* Station ini menggunakan gedung 4 lantai sehingga memerlukan sebuah sistem yang dapat memudahkan pengunjung untuk mengetahui tempat, menggunakan sistem way finding berupa sign gambar / icon ruangan atau aktifitas yang akan dituju.



Gambar 4.6 untuk pengaplikasian wayfinding
(Sumber: dokumen pribadi, 2017***)***

4.5.5 Material

Pengaplikasian material pada interior Mario Bros *Game* Station akan lebih banyak menggunakan material yang aman dan terhindar dari zat berbahaya, karena terdapat juga karakteristik pengguna kalangan anak-anak. Material yang akan dipilih dominan adalah material multipleks yang sudah melalui proses pengecekan sehingga saat diaplikasikan material ini tidak berbahaya untuk berada di lingkungan. Penggunaan material furnitur menggunakan bahan *multipleks* dengan beberapa furniture yang di finishing dengan cat duco.



Gambar 4.7 Multipleks
(Sumber: *maaruthiwoodworks.in*)



Gambar 4.8 Penggunaan pipa besi
(**Sumber:** portalbangunan.com)

4.5.6 Skema Warna

Skema warna yang di aplikasikan pada interior Mario Bros *Game* Station ini adalah sesuai dengan ikon karakter video *game* Mario Bros yaitu biru merah dan biru hijau sesuai dengan warna baju yang di pakai oleh Mario Bros. Video *game* Mario Bros menceritakan tentang perjalanan seorang tukang pipa kerajaan dalam menyelamatkan putri kerajaan yang di culik, dari perjalanannya Mario Bros menemukan banyak rintangan. Pada sebagian dinding tidak akan adanya finishing, dinding akan di ekspos bata merah agar lebih terkesan industrial dan video *game*. Warna akan di kombinasikan secara tepat agar menghasilkan interior yang tematik dan membuat pengunjung akan mengingat karakter mario saat melihat kombinasi warna yang di terapkan.



Gambar 4.9 Contoh warna merah



Gambar 4.10 Contoh warna hijau



Gambar 4.11 Contoh warna biru

4.5.7 Konsep Bentuk

Konsep bentukan yang diterapkan pada Mario Bros *Game* Station ini mengacu pada bentuk yang minim sudut seperti lingkaran, oval, hexagonal, dan lengkungan tidak teratur namun ada juga bentukan dengan sudut karena mengambil dari bentukan batu bata.

4.5.8 Desain Furnitur

Pada desain furnitur Mario Bros *Game* Station ini menerapkan tema Adventure Of Plumber yang artinya furnitur yang digunakan sebagian besar merupakan hasil inspirasi dari bentukan atau material yang di lihat pengguna saat bermain *game* Mario Bros. Seperti pipa hijau dan akan terdapat penambahan aksesori furnitur seperti *cushion,* kaki, *top table,*



Gambar 4.12 Contoh Furnitur 1
(Sumber: *dokumen pribadi*)



Gambar 4.13 Contoh Furnitur 2
(Sumber: *dokumen pribadi*)

4.6 Sistem Interior

4.6.1 Teknis Penghawaan

Pada bangunan Mario Bros *Game* Station ini penghawaaan merupakan hal yang harus di perhatikan karena bangunan terdapat 4 lantai sehingga sirkulasi udara pada setiap lantai harus memiliki sistem yang baik. Bangunan ini akan menggunakan *exhaust fan* dan juga AC. Penghawaannya akan menggunakan 2 sistem penghawaan yaitu alami dan buatan. Penghawaan alami akan di terapkan di semua sisi depan dan samping kiri ruang interior bangunan karena pada pada sisi kanan terdapat bangunan yang menepel sehingga tidak dapat di buat bukaan untuk sirkulasi udara. untuk penghawaan buatan menggunakan AC hanya akan di gunakan di beberapa tempat tertentu dan sudut tertentu untuk mengimbangi kenyamanan penggunanya

4.6.2 Teknis Pencahyaan

Untuk teknis penchayan Mario Bros *Game* Station ini menerapkan dua jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami dan buatan, pencahayaan alami dengan membuat beberapa dinding dengan bukaan ataupun material yang dapat menembuskan cahaya dari luar, karena ruangan ingin terkesan gelap seperti di dalam ruang bawah tanah sehingga jika membuat sistem cahaya masuk dari depan maka cahaya akan dapat meberikan 2 sisi pada interior antara sisi yang terang oleh cahaya alami dan tanpa cahaya alami.

karena begitu pentingnya pencahayaan alami agar dapat menghemat energi juga maka penggunaan pencahayaan alami adalah salah satu pemecahan masalah dari tingginya penggunaan tenaga listrik. Pencahayaan alami akan didapat dari cahaya yang masuk kedalam ruangan melalui bukaan jendela. Sedangkan penchayaan buatan didapat dari penggunaan cahaya yang didapat dari tenaga listrik seperti general lamp, downlight, dan spot light



Gambar 4.14 Downlight
(Sumber: *cle-electrical.co.uk*)

4.6.3 Teknis Keamanan

Fitur keamanan dari bangunan Mario Bros *Game* Station ini yaitu dengan menggunakan alarm penanda kebakaran, hydrant box, dan alat pemadam kebakaran darurat yang dapat digunakan bila terjadi kebakaran. Untuk penggunaan pipa hydrant, warna pipa akan di di cat ulang menjadi warna hijau sehingga tetap terlihat menyatu dengan tema dan juga mementingkan faktor keamanan Penggunaan cctv juga di terapkan pada bangunan Mario Bros *Game* Station ini untuk menghindari kejadian kejadian yang tidak bisa dijangkau mata manusia, di karenakan ada beberapa segmen pennjualan maka penggunaan CCTV akan lebih dapat meningkatkan keamanan.



Gambar 4.15 Camera CCTV Dome
(Sumber: *http://ets.uz/videonablyudenie*)