

Perancangan Interior Pusat Komunitas *Game* Dota di Surabaya

Ronald Gondosiswanto, Andreas Pandu.
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: OmegamonXR@yahoo.id; pandu@peter.ac.id

Abstrak— *Game* Dota sudah dikenal para pecinta *game* di dunia sejak tahun 2005. *Game* Dota ini dibuat karena sang *developer* ingin menyederhanakan *game* pendahulunya (*Warcraft III: Frozen Throne*) yang ber-genre *real-time strategy* kearah *real-time action* (Dota) dengan *gameplay* yang lebih sederhana dan menarik minat para *gamer* di dunia, khususnya para *gamer* remaja. Oleh karena itu, untuk membantu mereka yang mempunyai hobi seperti ini, dibutuhkan suatu wadah yang benar-benar mampu menyatukan mereka dalam suatu kebersamaan dalam permainan *game* Dota ini secara langsung maupun tidak langsung.

Kata Kunci— *Game* Dota, wadah.

Abstrac— *Game* Dota already known the game lovers in the world since 2005. Dota game was made because the developers wanted to simplify the predecessor game (*Warcraft III: Frozen Throne*) the genre of *real-time strategy* towards *real-time action* (Dota) with *gameplay* simpler and attract the interest of gamers in the world, particularly gamers adolescents. Therefore, to help those who have a hobby like this, we need a vessel that is really capable of uniting them in a relationship together in the Dota game play directly or indirectly.

Keyword— *Game* Dota, vessel.

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan antusiasme *game* Dota didunia, maka *gamer-gamer* di Indonesia pun turut serta dalam memarakkan *game* ini hingga menjadi sebagian dari hobinya. Biasanya *game* Dota ini dapat dimainkan di Multiplayer/ *Cybertainment*/ Warnet tertentu yang dapat mengakses *game-game* online dengan jaringan internet yang khusus. Dari segi sosial, *game* ini dapat membantu dalam meningkatkan hubungan sosial antar para pemain. Keberadaan *game* Dota ini mampu memutar roda ekonomi salah satunya

melalui penjualan *merchandise-merchandise* yang berhubungan dengan *game* ini. Jadi *game* Dota ini selain menarik minat para *gamer* juga membawa dampak positif terutama dari segi sosial dan ekonomi baik untuk masa sekarang maupun untuk masa yang akan datang.

II. ISI PERANCANGAN

DEFINISI CYBERTAINMENT

“*Cyber*” berasal dari bahasa Yunani, yang artinya memandu, mengarahkan, menguasai, mengontrol.

Norbert Wiener, pada 1984, menemukan istilah “*Cybernetics*” untuk menggambarkan system pengontrolan yang menggunakan komputer. Sejak itu penggunaan awalan *cyber* dikaitkan dengan computer.

Cybertainment akhirnya diartikan sebagai kombinasi teknologi informasi penyimpanan, dan pencarian dengan telekomunikasi global dan reproduksi *audiovisual* (Buick Joana & Jevlic Zoran, tahun 2001, hal 3-8).

Jadi, *Cybertainment* adalah sebuah wadah, atau ruang yang digunakan untuk menampung para pemain *game* yang bermain dengan menggunakan perangkat lomputer /pc.

FUNGSI CYBERTAINMENT :

- A. Sebagai sarana pelatihan para pemain untuk menjadi yang terbaik, baik tingkat nasional maupun internasional.
- B. Tempat bersosialisasi antara pemain satu dengan pemain lainnya,.

ELEMEN PEMBENTUK RUANG

A. Perabot

Perabot dari *area multiplayer* sesuai dengan konsep perancangan untuk *game* Dota.

Untuk material meja menggunakan kaca bening, multiplex, dan rangka stainless.

B. Lantai

Lantai merupakan elemen yang penting dalam sebuah perancangan interior, elemen inilah yang merupakan dasar dari ruang dipijak, pemilihan bahan, level, warna, tekstur,

memberikan pengaruh terhadap pengguna yang menggunakan ruang privasi ini.

Lantai yang berwarna terang akan meningkatkan tingkat kekuatan cahaya dalam suatu ruang, sedangkan lantai yang berwarna gelap akan menyerap sebagian besar cahaya yang jatuh di atas permukaannya. Warna terang yang hangat memberi kesan meninggikan lantai, sedangkan warna yang hangat dan gelap memberikan kesan aman. Warna yang dingin dan terang memberikan kesan luas dan menonjolkan lantai yang halus dan mengkilat. Warna yang dingin dan gelap menjadikan bidang lantai berkesan dalam dan berat. (166).

Untuk perancangan menggunakan lantai material karpet karena dapat menyerap bunyi, nyaman dipijak, sedikit kemungkinan rusak apabila perangkat pc ada yang terjatuh.

C. Dinding

Menurut Ching. Bahan permukaan dinding dapat merupakan kelanjutan dari penanganan lantai atau langit-langit. Melanjutkan penanganan lantai ke atas bagian dinding dapat memperbesar penampakan visual daerah lantai sekaligus mengurangi tinggi semu dinding. Melanjutkan penanganan lantai menuruni bagian bawah dinding juga dapat mengurangi skala vertikal dinding (183).

D. Plafon

Menurut Ching, Langit-langit dibentuk oleh bagian bawah struktur lantai dan atap. Meterial langit-langit dapat langsung dipasang pada struktur rangka atau digantung pada rangka tersebut (192).

Selain diberi permukaan dengan material yang datar dan halus, langit-langit dapat terbuat dari pola struktur lantai atau atap di atasnya. Batang-batang lurus dapat menciptakan pola-pola garis sejajar, *grid*, atau radial. Pola langit-langit apapun juga akan cenderung menarik perhatian dan tampak lebih rendah dari sebenarnya sebagai akibat bobot visualnya. Oleh karena mengarahkan mata, pola linier juga dapat menegaskan dimensi ruang yang sejajar dengan pola-pola tersebut (195).

SISTEM UTILITAS

A. Pencahayaan

Hidden Lamp

Lampu yang tidak terlihat secara langsung oleh mata, sesuai dengan style futuristic dan sesuai dengan salah satu konsep perancangan yakni *fog*. Untuk perancangan banyak diaplikasikan pada lantai dan dinding.

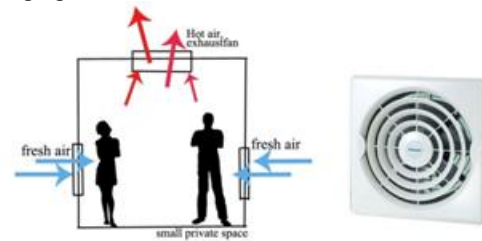
B. Akustik

Dalam sebuah perancangan *multiplayer*, sangat dibutuhkan penggunaan bahan penyerap suara yang efektif, sehingga pengguna didalam ruang *multiplayer* dapat dengan nyaman dan tidak mengalami gema. Dari pernyataan diatas, maka penggunaan bahan berpori diperlukan untuk meredam getaran yang terjadi didalam area *multiplayer*.

C. Penghawaan

Penghawaan buatan seperti AC *central* sangat diperlukan di area *multiplayer* maupun area *café* karena pemain maupun

pengunjung akan menghabiskan waktu untuk duduk di tempat. Baik ketika pemain bermain di area *multiplayer* maupun nongkrong di area *café*. Oleh karena itu udara dingin diperlukan untuk tetap menjaga mood para pemain maupun pengunjung agar betah berlama-lama di area tersebut.



Gambar 1. Sistem Penghawaan Buatan

PROGRAM PERANCANGAN

Perancangan *multiplayer* menggunakan interior kantor yang terletak di Surabaya barat. Alasan pemilihan letak site pada lokasi ini dikarenakan prospek kawasan daerah Surabaya barat yang akan berkembang pesat dalam beberapa tahun ke depan dan menjadi kawasan yang elite. Juga berdekatan dengan 2 sekolah SMA sehingga dapat menarik minat kaum remaja.

KONSEP PERANCANGAN DAN DESAIN AKHIR

D. Latar Belakang Konsep Perancangan

Latar belakang pemilihan konsep didasari pada tujuan agar *team* dapat bekerja sama dengan baik ketika bermain.

E. Problem Perancangan

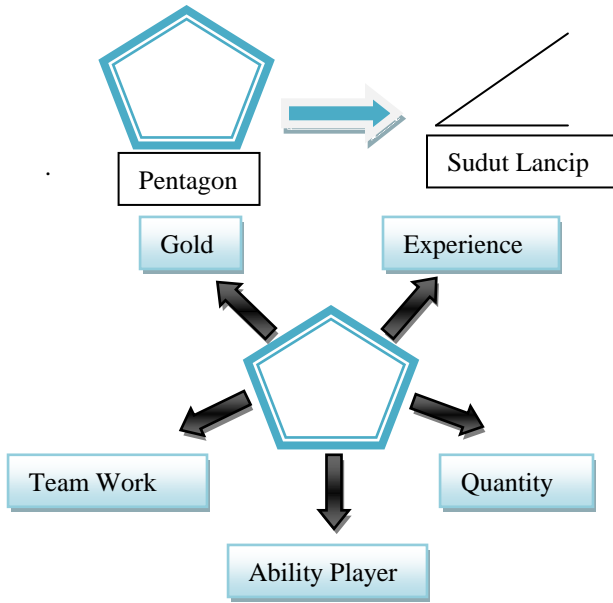
Membutuhkan biaya yang cukup besar dalam pengerjaannya karena material yang dibutuhkan serba elit yakni marmer, granit, acylic, kaca, dll.

F. Konsep Perancangan

Pemilihan konsep *Unity of Dota Game Community* di pilih untuk menyatukan para pemain game Dota. Dibagi menjadi 2 bagian yakni:

- Persatuan para pemain game Dota:
Memiliki pemikiran yang sama dan bermain dalam satu ruang.
- Persatuan para pemain game non Dota:
Memiliki pemikiran yang berbeda tetapi tetap bermain dalam satu ruang.

Bentuk dari konsep *Unity of Dota Game Community* yang dipilih adalah:



Istilah dalam Dota	Aplikasi pada Interior
1. Ability Player	Permainan hidden lamp pada lantai, dinding, maupun plafon.
2. Team Work	Suasana unity pada ruang-ruang tertentu, khususnya para pemain Dota.
3. Gold	Penggunaan material maupun warna yang mewah sehingga juga berkesan futuristic.
4. Experience	Permainan naik turun pada pengolahan lantai, dinding dan plafon.
5. Quantity	Jumlah pemain dalam permainan game Dota adalah 5 orang. Tidak kurang dan tidak lebih.

Warna utama yang digunakan adalah warna *ancient team scourge*.

1. Ability Player:

Kemampuan tiap individu pemain juga sangat menentukan kemenangan dalam tim. Contohnya: Fog of War => analogi untuk kabut/tempat gelap yang ada di map yang tidak terjangkau oleh sight range dari unit teman/musuh.

2. Team Work:

Kerjasama antar 5 pemain merupakan kunci untuk memenangkan *game* Dota.

3. Gold:

Mata uang untuk membeli senjata yang digunakan oleh hero. Semakin banyak gold semakin kuat pula senjata yang digunakan, sehingga permainan pun lebih mudah dimenangkan.

4. Experience:

Faktor penting dalam Dota. Mendapat Exp akan menaikkan level hero yang dijalankan Player dan menjadi lebih kuat.

5. Quantity

Jumlah pemain dalam permainan game Dota adalah 5 orang. Tidak kurang dan tidak lebih.



Ancient team Scourge

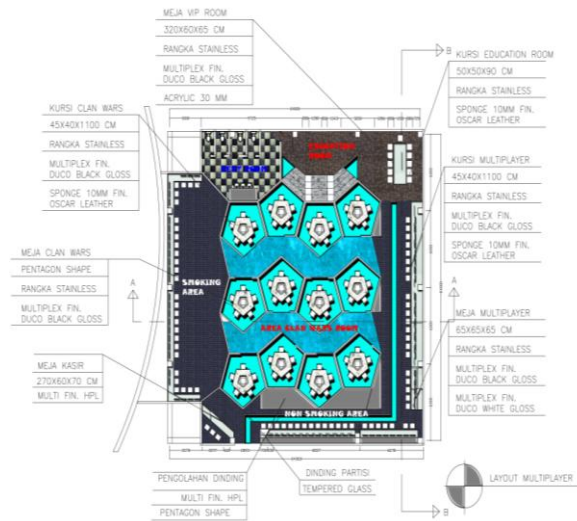
<http://cantikalayanti.blogspot.com/2011/08/game-legendaris-dota-defend-of-ancients.html>



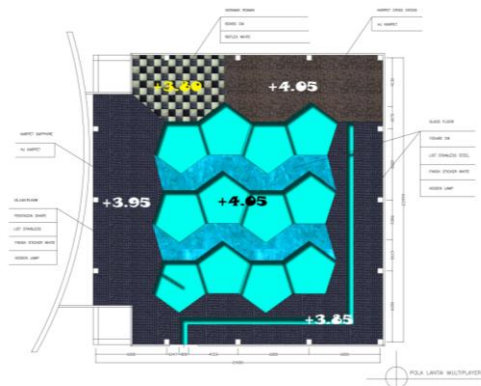
Ancient team Scourge

<http://www.nusareborn.in/showthread.php?t=516584>

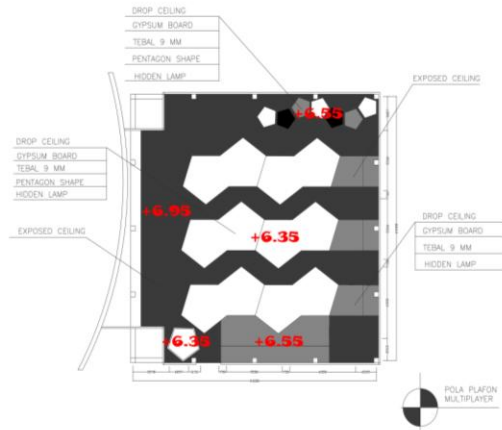
G. Hasil Desain



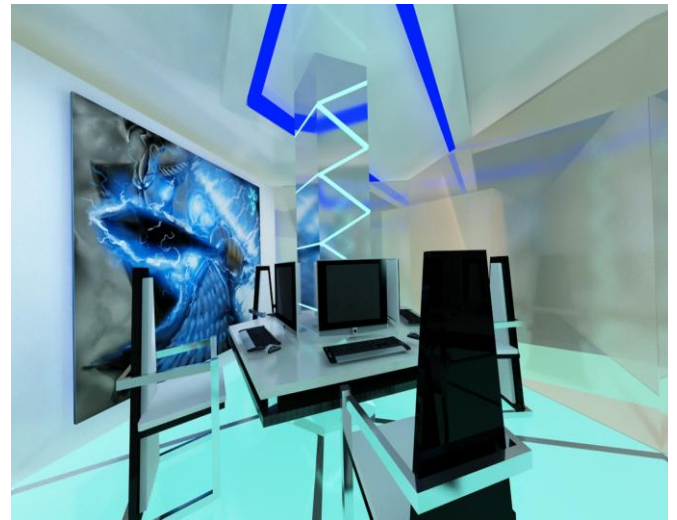
Gambar I. Layout Multiplayer



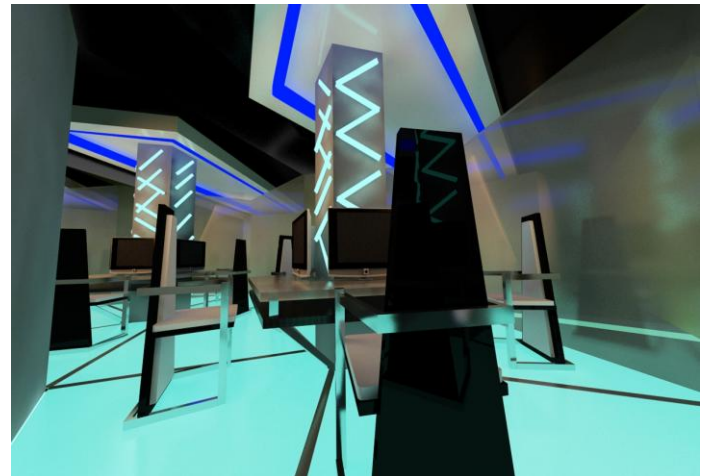
Gambar II. Pola Lantai Multiplayer



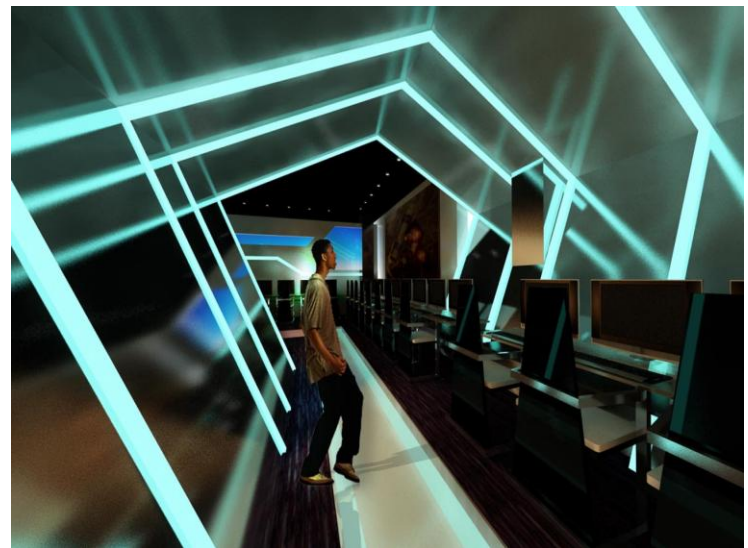
Gambar III. Pola Plafon Multiplayer



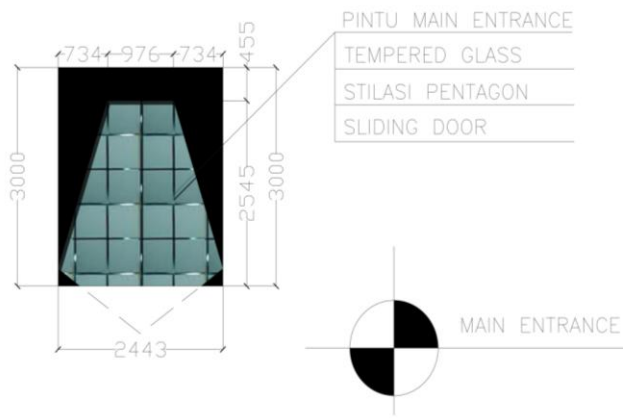
Gambar IV. Perspektif area Clan Wars room



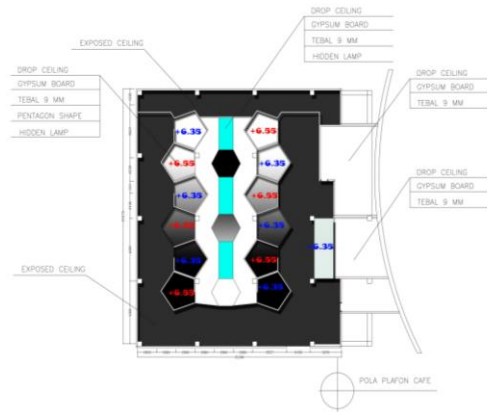
Gambar V. Another perspektif area Clan Wars room



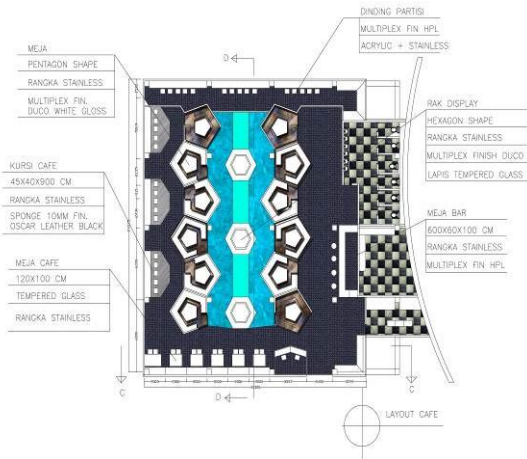
Gambar VI. Perspektif area game online (non smoking)



Gambar VII. Main Entrance



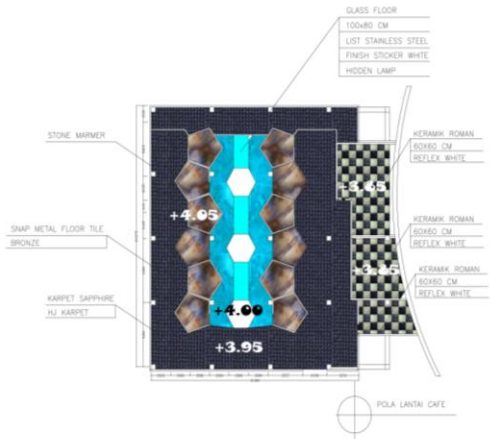
Gambar X. Pola Plafon Cafe



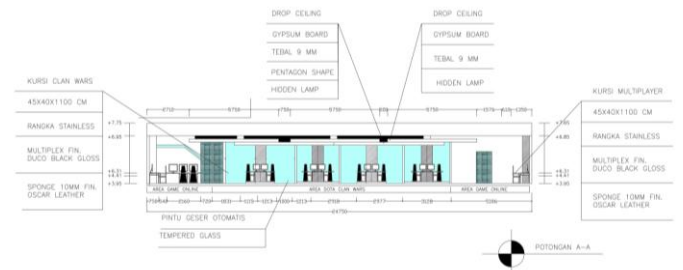
Gambar VIII. Layout Cafe



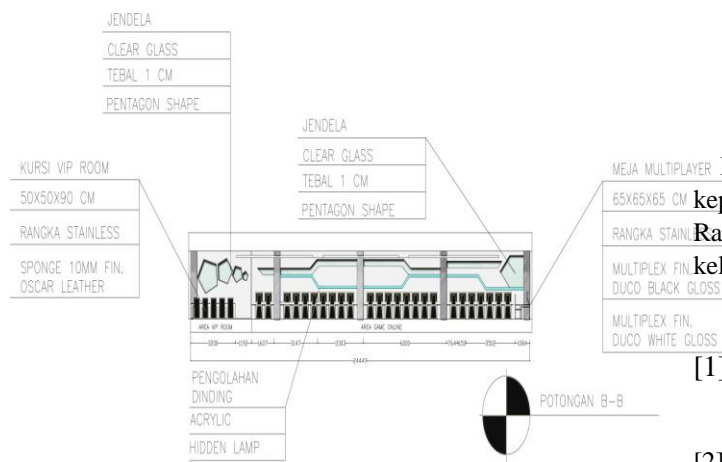
Gambar XI. Perspektif Cafe area Bar



Gambar IX. Pola Lantai Cafe



Gambar XII. Potongan A-A



Gambar XIII. Potongan B-B

III. KESIMPULAN DAN SARAN

Beberapa syarat dan ketentuan perancangan *multiplayer* dari hasil pengamatan dan analisa penulis untuk perancang *multiplayer* dikemudian hari adalah adalah,

A. Konstruksi

Dalam perancangan *multiplayer* di ruang interior yang sudah ada sebelumnya, akses pengaplikasian dan pekerjaan konstruksi perlu adanya pertimbangan sistem konstruksi yang sesuai dengan gaya desain yang diinginkan.

B. Warna

Sebuah *multiplayer* sebaiknya menggunakan warna-warna yang agak gelap sehingga focus kepada pc yang dimainkan

C. Bahan

- Lantai

Lantai *multiplayer* sebaiknya tidak struktural dan dapat dipindahkan, tidak disarankan untuk menggunakan bahan keramik, granit, dan bahan lantai dengan konstruksi semen. Sebaiknya menggunakan bahan seperti vinil, parket, karpet, dan beberapa bahan yang mudah dalam pemasangan. Juga untuk meredam suara berisik dalam ruang *multiplayer* tersebut.

D. Sistem Utilitas

Untuk perancangan *multiplayer*, beberapa sistem utilitas merupakan sistem mandiri *multiplayer*, diantaranya;

- Pencahayaan

Untuk sistem pencahayaan menggunakan hidden lamp, untuk aktivitas yang lebih kompleks dapat menggunakan *spotlight*, dan *downlight*.

- Penghawaan

disarankan untuk menggunakan *ac central* untuk sistem penghawaannya.

- Sistem keamanan dan kebakaran

Untuk sistem keamanan dan kebakaran, menggunakan *alarm*, *smoke detector*, dll.

- Akustik

Perlu diperhatikan, sistem akustik merupakan hal yang cukup penting dalam perancangan *multiplayer*, sistem ini

dapat berupa bahan yang digunakan sebagai elemen pembentuk *multiplayer*, maupun bahan yang digunakan pada perabot.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Ronald Gondosiswanto mengucapkan terima kasih kepada pembimbing, Andreas Pandu, M.Sn., Dra.Anik Rakhmawati., dan dukungan dari rekan-rekan mahasiswa serta keluarga besar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Bahan Penyerap Suara" 29 april 2013 <<http://jokosarwono.wordpress.com/2012/04/13/bahan-penyeras-suara-absorption-material/>>
- [2] Buick, Joane & Jertick. *Mengenal Cyberspace for Beginner*. Gramedia, 2001.
- [3] Ching, D.K. Francis. *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand. Reinhold 1943.
- [4] De Chiara, Joseph & Callender, John Hancock. *Time Saver Standarts For Building Type*.
- [5] Elayne, J. Khan. *1001 Ways Your Reveal Your Personality* McGraw-hill Book Company, 1991.
- [6] Ensiklopedia Nasional Indonesia. PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta. 1990.
- [7] Mankhe, H. Rudolf & Mankhe, H. Frank. *Light dan Colour*. New York: Van Nostrand, 1993.
- [8] Neufert, Emst. *Data Arsitektur Jilid 1 & 2*, terjemahan Sjamsul Amril, Erlangga, Jakarta, 1992.
- [9] Pamero, Julius & Zelnik, Martin. *Human Dimension & Interior Space*. New York: Whitney Library of Design, 1979.
- [10] Suptandar, J. Parmudji. *Disain Interior*, Jakarta: Djembatan, 1999.