

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia game digital merupakan salah satu industri kreatif yang sedang berkembang pesat, karena sudah merupakan hal yang umum bahwa game merupakan salah satu media entertain paling populer di masa kini, hampir semua kalangan masyarakat bahkan diseluruh dunia merasakan dan menikmati game yang mereka mainkan, bahkan para pemain tersebut menjadikan game sebagai hobi baru maupun gaya hidup masa kini.

Pesatnya perkembangan game juga dibuktikan pada pada gelaran Jakarta *Game Show* (JGS) 2013, *General Manager IT Division* Dyandra Promosindo, Sri Vista Limbong, mengungkapkan bahwa saat ini telah terdaftar sekitar 400 pengembang game asli Indonesia. Para pengembang game lokal itu telah menghasilkan lebih dari 1.000 judul video game. Dengan basis *gamer* yang semakin luas, bahkan hingga ke wilayah di luar perkotaan, menjadikan model bisnis *game* cukup menggiurkan bagi para pelaku bisnis *game*. *Game* yang bermula hanya dimainkan untuk bersenang-senang saja, melalui perkembangan zaman kini *game* dapat digunakan dalam berbagai media, contohnya digunakan dalam media pembelajaran atau edukasi, media untuk mencari popularitas, media penghasilan, serta media tolak ukur perkembangan teknologi di Indonesia masa kini.

Salah satu kantor *game developer* yang bergerak dalam pengembangan teknologi saat ini adalah perusahaan Tinker *Games* di kota Bandung. Tinker *Games* merupakan perusahaan yang aktif dalam proses menciptakan karya *game mobile* dan PC. Berbagai proyek yang mereka garap merupakan hasil dari permintaan klien sehingga menjadikan perusahaan tersebut salah satu perusahaan yang berhasil dalam membuat berbagai genre permainan. Tidak hanya proyek dari klien, Tinker *Games* juga aktif dalam membuat hasil karya mereka sendiri yang kemudian dipromosikan melalui media sosial. Keberhasilan dalam menyelesaikan

berbagai proyek pembuatan *games* menjadikan perusahaan tersebut berpotensi dalam mengembangkan perusahaannya menjadi lebih besar yang mampu bersaing di dunia internasional.

Pada kasus di lapangan umumnya banyak perusahaan pengembang *game* khususnya di Bandung memanfaatkan kontrak rumah sebagai markas mereka dalam pembuatan *game*, tidak terkecuali kantor Tinker Games yang menggunakan kontrak rumah di jalan Cisitu Indah 6 No. 3A, Dago, Coblong, kota Bandung. Menggunakan fasilitas rumah sewa dengan luasan 400 m² sebagai kantor sangatlah tidak cocok mengingat proyek *game* yang dikerjakan memiliki skala pembuatan yang besar sehingga membutuhkan SDM yang lebih. Luasan kantor yang tidaklah besar menjadikan kebutuhan ruang menjadi terbatas, sedangkan untuk menunjang pembuatan *games* maka perusahaan perlu pengadaan fasilitas tambahan seperti ruang *motion capture*, ruang *meeting*, ruang *cinema*, dan ruang *tester*. Berdasarkan hasil survei, ada beberapa aspek yang menjadi nilai minus bagi perusahaan, yaitu pada kondisi ruang *audio composer* tidak ada sekat atau dinding akustik yang menutupi ruangan, sedangkan pekerjaan divisi *audio* haruslah ditempat yang tertutup tanpa ada gangguan dari luar. Pada kasus lainnya eksisting kantor saat ini kurang mencerminkan identitas Tinker Games, tidak ada *brand image* yang mewakili ciri khusus dari perusahaan, sehingga nuansa kantor terasa membosankan.

Berkaitan dengan identifikasi permasalahan tersebut, perancangan ini diharapkan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada pada objek perancangan. Karena merupakan salah satu industri kreatif, hasil pekerjaan mereka haruslah ekspresif dan mencerminkan nilai-nilai kreativitas sebagai salah satu media hiburan dalam menghasilkan berbagai karya *game*. Tujuan perancangan ini secara keseluruhan mewujudkan visi dan misi perusahaan. dengan merancang kantor Tinker Games sebagai tempat bekerja dengan suasana yang mampu menambah kinerja pegawai lebih produktif dan berkesan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap kantor Tinker Games terdapat permasalahan yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

- a. Bangunan kantor memiliki luasan atau skala yang masih kecil,
- b. Masih kurangnya fasilitas *motion capture*, ruang *cinema*, dan ruang *tester*. Yang dibutuhkan bagi tim pengembang untuk memproduksi *games* yang lebih kreatif, inovatif, yang mencakup pasar global.
- c. Suasana ruang yang masih belum membangkitkan kreativitas dan produktivitas tim Tinker Games.
- d. Tidak ada *brand image* yang mewakili desain kantor.

1.3 Rumusan Masalah

Secara umum permasalahan dapat dirumuskan dalam perancangan ini dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana memberikan tambahan fasilitas ruang *mo-capt*, *cinema*, dan *tester* seiring dengan pesatnya perkembangan Tinker Games dalam pembuatan proyek yang lebih besar dan berskala global?
- b. Bagaimana mendesain ruang dengan suasana yang menambah kinerja, kreativitas dan produktivitas tim Tinker Games dalam kesehariannya membuat *game*?
- c. Bagaimanakah cara menerapkan *branding image* melalui desain ruangan yang mencerminkan identitas Tinker Games?

1.4 Ruang Lingkup Perancangan

- a. Luasan Denah
Luas denah yaitu 2800m²
- b. Lokasi Site
Jl. RE Martadinata No.7, Taman Sari, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40116
- c. Perancangan hanya dalam lingkup elemen interior seperti lantai, dinding, ceiling, maupun furniture yang sesuai dengan standar kaidah desain interior.

- d. Lingkup aspek pendukung perancangan seperti zoning, blocking, layout, sirkulasi, warna, pemilihan material, pencahayaan, penghawaan, dan suasana pendukung.

1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan kantor *game developer* ini secara keseluruhan adalah Menjadikan kantor Tinker Games sebagai tempat bekerja dan bermain yang menghasilkan permainan kreatif dan inovatif dengan identitas global. Dengan beberapa poin sebagai berikut:

- a. Menjawab kebutuhan dan program ruang Tinker Games dalam pengembangan *game* sesuai dengan kebutuhan aktivitas, fungsi, maupun perkembangan teknologi dalam penciptaan sebuah *game*.

Sasaran:

1. Menambah fungsi ruang baru seperti ruang *motion capture* sebagai teknologi dalam membuat animasi karakter dalam *game* terkesan lebih nyata.
2. Menambah fasilitas sesuai dengan hobi dan aktivitas tim Tinker Games sehingga dapat meningkatkan produktivitas tiap individu dalam perusahaan tersebut.

- b. Membuat suasana ruang yang menyenangkan sehingga meningkatkan kinerja, kreativitas, dan produktivitas tim Tinker Games dalam membuat *game* yang lebih baik.

Sasaran:

1. Menciptakan ruang-ruang informal yang bersifat kreatif dan imajinatif
2. Membuat ruangan sesuai dengan aktivitas keseharian tim Tinker Games.
3. Mengedepankan Fungsi Keterbukaan sebagai bentuk komunikasi yang lebih baik dalam perencanaan kantor industri kreatif.

- c. Perancangan desain interior yang khas dalam merepresentasikan identitas *Tinker Games* sebagai kantor pengembang game di Bandung serta meningkatkan daya jual perusahaan kepada mitra bisnis yang bersangkutan.

Sasaran:

1. Memainkan beberapa elemen penting dalam interior seperti warna, bentuk, pola, yang menggambarkan identitas *Tinker Games* di dalam ruangan.
2. Konsep *modern* dan penggunaan *flat colors* menyesuaikan dengan identitas *Tinker Games* dimana ciri khas logo maupun websitenya menggunakan desain modern yang unik serta penggunaan warna *flat colors* yang bersifat kreatif.
3. Penempatan, orientasi persepsi orang lain terhadap image.

1.6 Manfaat Perancangan

- a. Bagi Penulis.
1. Memberikan wawasan dan pengetahuan baru dalam kemajuan industri kreatif dan bagaimana penulis dapat ikut andil dalam perancangan interior yang ditujukan untuk hal tersebut.
 2. Mengasah kemampuan penulis dalam membuat sebuah perancangan interior komersial.
 3. Membantu penulis dalam mengolah data perancangan dan menjadi lebih baik dalam menyelesaikan masalah serta mengaplikasikan ide dan gagasan sesuai dengan apa yang dikehendaki penulis.
- b. Bagi Masyarakat.
1. Memberikan sudut pandang positif terhadap industri kreatif di bidang game development bahwa hal tersebut banyak kreativitas dan mengandung nilai komersil yang besar bagi kemajuan industri kreatif Indonesia.

2. Meningkatkan kepekaan terhadap perkembangan industri kreatif khususnya game developer sehingga bisa mendukung lebih baik lagi kedepannya dalam kemajuannya.
- c. Bidang Keilmuan Khususnya Desain Interior.
1. Menambah daftar kajian tentang suatu permasalahan tentang kantor development *game* khususnya yang berada di Bandung, Indonesia.

1.7 Metode Perancangan

a. Pengumpulan Data

1. Literatur (melalui buku, internet, dan jurnal)

- Kajian kantor
- Kajian kebutuhan ruang kantor.
- Kajian aktivitas kantor.
- Kajian perancang :
 - Hubungan antar ruang
 - Organisasi ruang
 - Sirkulasi ruang
 - Warna
 - Furniture
 - Elemen pembentuk ruang (dinding, lantai, ceiling)
 - Pencahayaan
 - Penghawaan

2. Observasi

Observasi dilakukan di 2 tempat.

- Tinker Games, Jalan Cisituh Indah VI no. 3A Bandung, Indonesia – 40135.
- Night Spade Studio, Jl. Anatomi 10, Cigadung, kecamatan Cibunung Kaler RT.01/RW.07, Jawa Barat 40191.

Yang diobservasi adalah seluruh bagian dari objek tersebut mulai dari kebutuhan ruang kantor, data karyawan, dan aktivitas kantor,

3. Wawancara

- Melakukan wawancara dengan karyawan kantor mengenai jadwal kerja aktivitas kantor serta data karyawan kantor.
- Menanyakan bagaimana tingkat kenyamanan desain ruang aktivitas kantor.
- Menanyakan bagaimana pola aktivitas kantor.
- Menanyakan visi dan misi atau tujuan kantor.

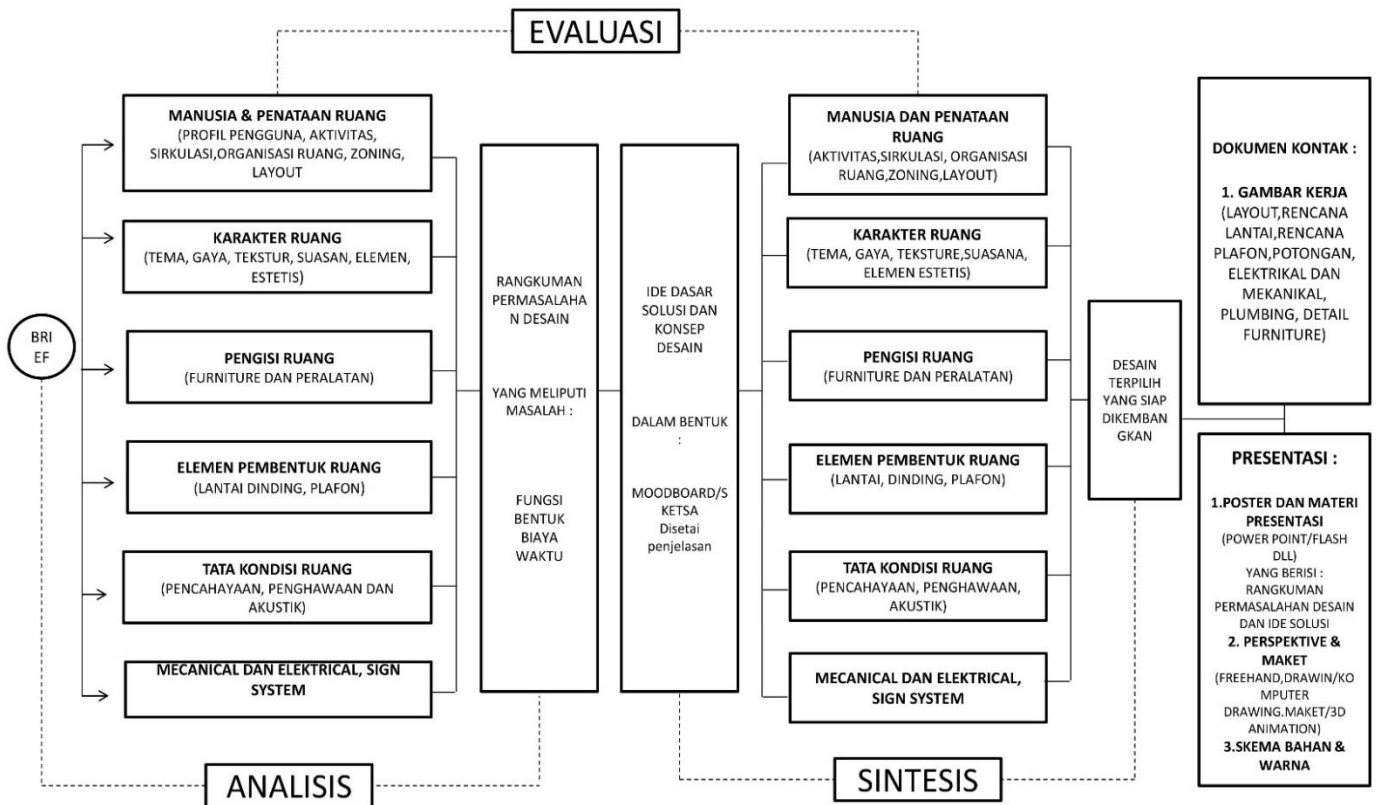
4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto yang terdapat di lingkungan kantor Tinker seperti foto ruang studio, ruang rapat, ruang santai, dan area pendukung lainnya. Selain itu terdapat juga rangkuman atau hasil isi dari wawancara dalam bentuk tulisan/catatan

Setelah data didapatkan kemudian peneliti melakukan proses analisa yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan maupun permasalahan dari interior kantor Tinker *Games*. Metode penelitian yang dilakukan ialah berbentuk kualitatif deskriptif yang didukung dengan data metode kuantitatif.

1.8 Kerangka Perancangan

KERANGKA BERFIKIR PERENCANAAN & PERANCANGAN INTERIOR



1.9 Sistematika Penulisan

- a. Bab I Pendahuluan
Menjelaskan latar belakang permasalahan, menentukan identifikasi masalah, merumuskan masalah, menentukan batasan atau ruang lingkup, menentukan tujuan dan sasaran, menentukan metode perancangan, dan menguraikan sistematika penulisan.
- b. Bab II Kajian Literatur dan Data Perancangan
Menjelaskan tentang pengertian kantor, dan teori tentang material yang akan digunakan sebagai landasan penelitian, dengan menggunakan kajian literatur berupa teori atau pendapat yang dikemukakan oleh para ahli melalui buku, jurnal, dan lain sebagainya.
- c. Bab III Konsep Perancangan Desain Interior
Menjelaskan program perencanaan tentang kantor, meliputi latar belakang mengapa proyek tersebut dibuat, deskripsi mengenai proyek ini, struktur organisasi pengelola, pengguna fasilitas ini, perencanaan program aktifitas dan program ruang, skema organisasi ruang, kebutuhan peralatan, persyaratan ruang fisik, dan kebutuhan luas proyek. Selain itu untuk menjelaskan konsep dan pra rancangan interior yang akan dibuat berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Isinya antara lain berisi evaluasi denah arsitektur, struktur dan potensi lingkungan, zoning, blocking, sirkulasi, konsep desain interior, dan skematik pra rancangan kantor.
- d. Bab IV Tema Konsep Perancangan Denah Khusus
Menjelaskan tentang konsep denah khusus yang dirancang
- e. Bab V Kesimpulan
Menjelaskan kesimpulan yang didapatkan dari hasil perancangan.