

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Industri game merupakan salah satu bagian ekonomi kreatif di Indonesia yang memiliki potensi yang sangat besar. Pertumbuhan industri game terus meningkat setiap tahunnya. Menurut data survei Newzoo pada tahun 2015, industri game di Indonesia bernilai hingga Rp 2,3 triliun. Setiap tahunnya bahkan sekitar 100 game baru dilahirkan oleh para pengembang game. Hal ini menjadikan banyaknya yang menjadikan peluang untuk memulai dan menjalankan bisnisnya terutama banyaknya kantor-kantor *start up* pengembang game yang mengambil kesempatan pada potensi besar ini. *Start up* merupakan sebuah perusahaan yang didesain untuk berkembang dengan cepat (Paul Graham, 2016). Selain itu, menurut *Start up* Ranking 2018 Indonesia masuk dalam lima besar jumlah startup paling banyak di dunia. Adapun jumlah startup di Indonesia mencapai 1.706 perusahaan.

Game Developer merupakan sebuah profesi dimana seseorang membuat suatu permainan atau game dengan bahasa pemrograman tertentu yang nantinya dipublikasikan. Agate Game Developer adalah salah satu kantor pengembang game digital di Indonesia. Agate Game Developer menjadi salah satu kantor game *start up* yang cukup terkenal di kalangan masyarakat. Kantor Agate Game developer terdiri dari Agate Jakarta, Agate Studio Bandung, dan Agate Studio Jogjakarta.

Semakin bertambahnya produksi game maka kantor Agate membutuhkan sebuah kantor baru untuk mengatur manajemen pada kantornya. Sehubungan dengan kantor Agate Studio Jogjakarta yang tutup usia dikarenakan kurangnya komunikasi serta manajemen dengan kantor lainnya maka dibutuhkan kantor pusat Agate yang mengatur kegiatan manajemen pada kantor mereka. Untuk menunjang hal tersebut, maka Agate memerlukan kantor pusat yang dapat memuat seluruh karyawan sesuai dengan struktur organisasi perusahaan serta tata letak ruang yang jelas dengan desain yang menunjukkan identitas perusahaan agar mendukung seluruh aktivitas perkantoran sehingga dapat

meningkatkan produktivitas serta manajemen dan menjangkau pekerjaan yang lebih baik.

Kebutuhan ruang publik dan ruang kerja pada interior kantor pusat Agate menjadi hal paling diperhatikan karena kebutuhan dari pelayanan sebuah kantor pusat. Dari pernyataan tersebut, tujuan Perancangan kantor pusat Agate Development diharapkan mampu menjadikan kantor pusat Agate Development di Jakarta sebagai kantor pusat dengan pelayanan yang baik dengan begitu perkembangan kantor Agate dapat berkembang lebih baik kedepannya. Hal tersebut menjadikan latar belakang dalam memilih topik ini sebagai proyek perancangan kantor pusat Agate Game developer.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada kantor Agate Jakarta dan Agate Studio Bandung adalah sebagai berikut :

1. Kelengkapan fasilitas penunjang kerja pada ruang publik, ruang meeting dan ruang kantor masih belum memadai.
2. Desain interior kantor yang tidak mewakili identitas dari perusahaan.
3. Organisasi tata ruang kurang efektif dan efisien serta kemudahan dalam mengakses ruang kantor.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pemenuhan fasilitas dalam menunjang kinerja kerja pada kantor?
2. Bagaimana menciptakan interior kantor yang dapat mewakili identitas perusahaan?
3. Bagaimana memprogram tata ruang dengan baik dan memiliki ruang yang efektif dan efisien?

#### **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Tujuan dan sasaran adalah sebagai berikut :

1. Tujuan dari Perancangan ini adalah menciptakan wadah yang mendukung segala aktivitas perkantoran dari Kantor pusat Agate Game Developer Jakarta.
2. Merancang kantor pusat Agate Game Developer dengan sasaran sebagai berikut :
  - Menyusun program ruang dengan alur aktivitas staff Agate dan membuat kapasitas ruang yang cukup.
  - Menyusun zoning bloking dan layout berdasarkan kebutuhan staff Agate.
  - Menentukan konsep perancangan kantor pusat Agate Game Developer.
  - Menentukan warna yang sesuai terhadap aktivitas pengguna ruang kantor.
  - Menentukan sirkulasi yang baik didalam ruang kantor.
  - Menentukan fasilitas yang tepat guna menunjang kinerja kerja staff Agate dan pelayanan kepada customer.

#### **1.5 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut

- Menambah pengetahuan di bidang desain interior, khususnya pada penerapan identitas perusahaan terhadap desain kantor.
- Menghasilkan image baru bagi kantor pusat Agate Development.

#### **1.6 Batasan Perancangan**

Ruang lingkup perancangan interior kantor pusat Agate Game Developer Jakarta mencakup beberapa aspek yang akan menjadi pertimbangan sebagai berikut:

a. *User* (pengguna ruang kerja) yang berusia 20-50 tahun dengan karakter yang cenderung mudah bosan.

b. Karakter ruang meliputi tema, konsep, pengayaan yang telah dikaji berdasarkan aktivitas user dan permasalahan yang ada pada kantor pusat Agate Game Developer Jakarta.

c. Perancangan ini difokuskan terhadap interior Kantor pusat Agate Game Developer berupa ruang kerja, ruang meeting, lobby, dan area *public space*.

## **1.7 Metode Perancangan**

Adapun metode perancangan sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Observasi dilakukan 3 tempat:

- Agate Development di Jalan Gegerkalong Hilir No. 73A Sukasari, Bandung.
- Gamaeloft di Jalan HOS Cokroaminoto No. 73 Pakuncen, Wirobranja, Kota Yogyakarta.
- TouchTen di Jalan Thamrin Boulevard, Thamrin city, Jakarta Pusat.

Yang diobservasi adalah kebutuhan ruang kantor, data staff, aktifitas staff dan ruang pada kantor.

### **2. Wawancara**

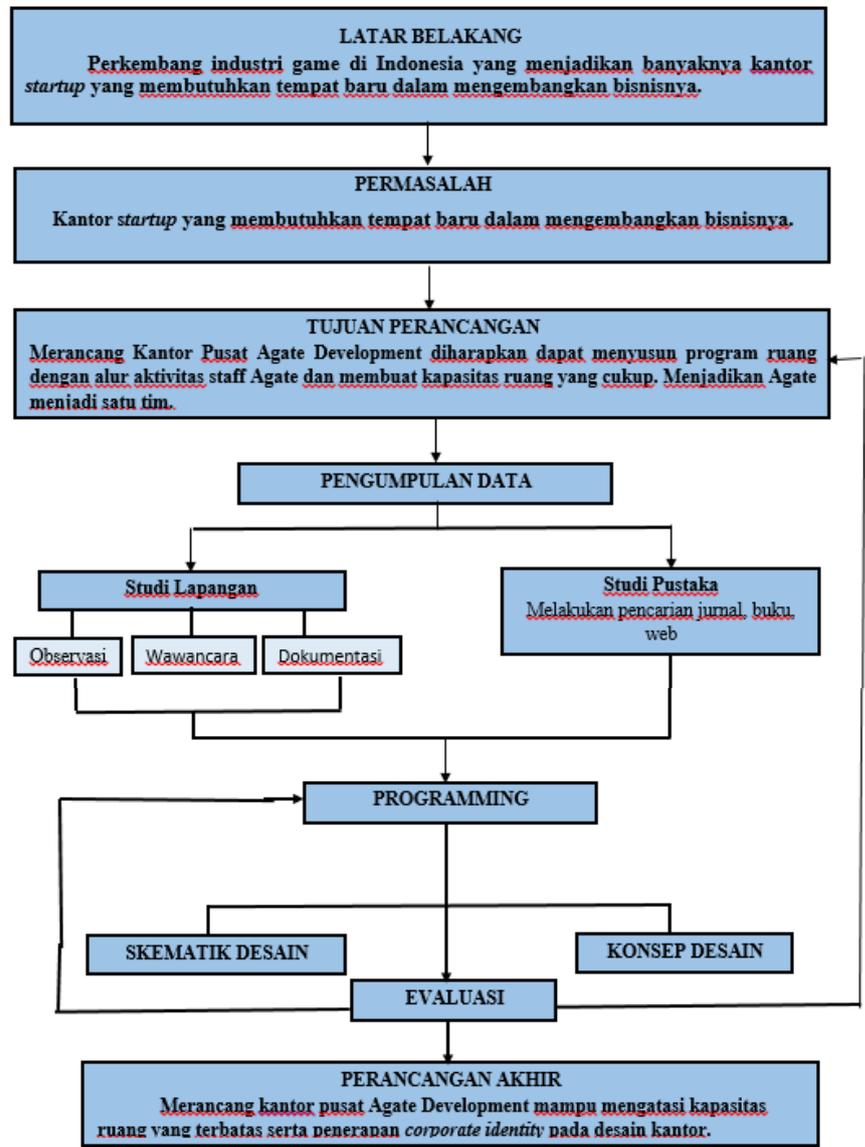
- Menanyakan aktivitas kantor dan data staff kantor.
- Menanyakan ruang apa saja yang terdapat pada dalam kantor beserta fungsi ruang tersebut.
- Menanyakan visi dan misi kantor.

### **3. Studi Pustaka**

Studi pustaka diperoleh dari referensi buku-buku, jurnal, dan internet.

## 1.8 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan adalah sebagai berikut :



## 1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini menjadi 5 bab dalam penyusunannya berisi hal-hal berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan laporan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pengertian, standarisasi, teori pendukung dan studi banding terkait objek perancangan, deskripsi objek, identifikasi user, struktur organisasi, aktivitas user, program ruang berupa zoning blocking pada objek perancangan.

## BAB III KONSEP PERANCANGAN INTERIOR

Berisi penjelasan mengenai pendekatan konsep, penjelasan mengenai konsep yang digunakan, serta pengaplikasian pada desain objek perancangan. Beserta beberapa alternatif desain yang akan di analisis untuk memperoleh desain akhir.

## BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai hasil akhir terbaik dari perancangan yang telah dipilih dari beberapa alternatif desain beserta penerapan konsep dan tema yang digunakan.

## BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dari perancangan yang merupakan jawaban dalam bentuk desain dari pertanyaan rumusan permasalahan serta berisi saran yang membangun.