

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan penduduk yang memiliki minat dalam game berbasis digital dengan jumlah yang terbilang cukup besar. Saat ini game sudah menjadi hal yang umum bagi semua kalangan, bahkan tidak sedikit masyarakat di Indonesia menjadikan game sebagai gaya hidup dan tempat untuk berkomunikasi. Setelah game digital menjadi salah satu media entertain yang populer, menyebabkan banyaknya lahir perusahaan game di Indonesia.

Tercatat sejak tahun 2003-2018 telah muncul lebih dari 400 developer yang telah memproduksi lebih dari 1000 game. Game digital yang pada mulanya hanya menjadi media hiburan anak-anak, namun game telah berkembang sesuai dengan zaman yang menyebabkan game menjadi media yang beraneka ragam, contohnya seperti media bisnis, edukasi, dan tempat mencari popularitas dengan ikut serta dalam turnamen game nasional maupun internasional.

Salah satu perusahaan game yang ada di Indonesia saat ini adalah Agate Studio di kota Bandung. Kantor Agate merupakan perusahaan yang bergerak dalam memproduksi game *mobile* dan *pc*, bahkan saat ini sedang merambah ke konsol game yaitu *playstation 4*. Proyek yang dijalankan perusahaan Agate yaitu dibagi menjadi dua bagian yaitu memproduksi game pribadi dan game yang dibuat untuk klien. Perusahaan Agate sendiri sudah diakui sebagai perusahaan game yang besar di kawasan Asia dan telah memperoleh banyak penghargaan bergengsi.

Untuk sebuah perusahaan yang berbasis dalam memproduksi permainan tentu memerlukan imajinasi yang tinggi dan tingkat kenyamanan yang berkualitas. Salah satu penyebab yang dapat membuat seseorang cepat bosan dan lelah adalah saat dimana seseorang berada di dalam ruangan dengan bentuk yang monoton dan keterbatasan dalam melakukan aktivitas, Seseorang cenderung akan lebih banyak membuang waktu dan menciptakan kreasi yang kurang maksimal apabila berada pada kondisi yang kurang menyenangkan. Ada beberapa faktor mengapa kantor Agate Studio lebih baik untuk di

desain kembali yaitu karena interior pada kantor tidak mampu mengkomunikasikan perusahaan tersebut kepada masyarakat umum bahwa Agate merupakan sebuah perusahaan *game* dalam segi visual ruangan maupun bangunan, pada area ruang kerja desain ruangan terlihat seperti layaknya kantor pada umumnya, tidak adanya kelebihan dan pembeda untuk pegawai yang memproduksi sebuah *game*, luasan area kantor juga tidak dapat menampung segala fasilitas yang diperlukan, dan pada ruang rekreasi kantor juga tidak mengangkat suasana yang menyenangkan selayaknya ruang rekreasi.

Sebagai salah satu perusahaan yang sudah besar dan diakui oleh banyak perusahaan asia ada baiknya jika Agate Studio memiliki ciri khas yang kuat tidak hanya dari segi *game* yang diproduksi, melainkan juga memiliki kantor dengan interior yang mencerminkan identitas perusahaan, sehingga pada saat kantor Agate kedatangan tamu dari *game developer* lain dapat memberikan kesan dan pesan yang baik serta menambah rasa percaya diri pegawai kantor Agate itu sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran Abstrak tersebut, terdapat beberapa masalah yang masih terdapat pada Agate Studio yaitu:

- a. Tidak ada implementasi bentuk perusahaan pada area kerja.
- b. Kurangnya kualitas dan fasilitas penunjang yang tersedia pada area kerja, ruang publik, dan ruang diskusi.
- c. Kebutuhan ruang baru karena tidak dapat memenuhi kebutuhan divisi *Tester*, komposer, dan tim artis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada Abstrak diatas, maka permasalahan desain yang muncul dan dijadikan acuan dalam lingkup perencanaan Studio Game Agate adalah:

- a. Bagaimana merancang interior studio Agate agar dapat memunculkan bentuk khas perusahaan tersebut?
- b. Bagaimana merancang interior studio Agate agar dapat menunjang segala kebutuhan setiap ruang?

- c. Bagaimana merancang interior studio Agate yang mampu memenuhi segala kebutuhan divisi?

1.4 Tujuan

Menciptakan interior sesuai dengan tuntutan perusahaan dan sesuai dengan zaman tanpa mengesampingkan kebutuhan pengguna yang mengarah pada tingkat kreatifitas yang berkualitas, sehingga menciptakan *icon* dan desain yang inovatif, maka tujuan dari perencanaan ini adalah:

- a. Merancang interior studio Agate yang memunculkan ciri khas perusahaan.
- b. Merancang interior studio Agate yang baik dan menarik seperti *game*.

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

- a. Perancangan hanya dalam lingkup elemen interior seperti lantai, dinding, ceiling, dan furnitur yang sesuai dengan standar desain interior.
- b. Perancangan meliputi tema dan konsep yang dikaji berdasarkan perilaku dan permasalahan yang terdapat pada studio Agate Bandung.
- c. Perancangan focus pada interior kantor Agate berupa ruang kerja, ruang testing, ruang meeting, dan ruang diskusi.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis:

- a. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam kemajuan industri kreatif dalam perancangan interior
- b. Mengasah kemampuan dalam merancang dan membuat sebuah perancangan

- c. Membantu mengolah data perancangan menjadi lebih baik dalam menyelesaikan masalah serta membedah ide dan gagasan sesuai dengan konsep

1.6.2 Manfaat Bagi Pembaca:

- a. Membawa sudut pandang baik bagi industri kreatif di bagian *game development*.
- b. Meningkatkan daya tarik industri kreatif khususnya *game development* bagi masyarakat umum sehingga lebih di apresiasi.

1.7 Metode Perancangan

Dalam upaya memperluas data dalam memahami perkembangan dan permasalahan yang terdapat pada kantor game Agate maka beberapa cara dalam proses penelitian antara lain:

1.7.1 Studi literatur

Bentuk pengumpulan data dapat berupa media cetak seperti buku, majalah, jurnal, ataupun dapat berupa media digital. Studi ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi tertulis seperti teori yang berkaitan dengan fungsi, jenis, data ukuran dan kebutuhan furniture atau ruang dari sebuah kantor game pada umumnya. Beberapa buku yang digunakan oleh penulis dalam studi ini adalah *human dimension*, data arsitektur, dan berbagai laporan makalah yang sudah dibuat sebelumnya. Sedangkan untuk media internet dapat berupa jurnal, hasil perancangan, dan artikel yang membahas tentang studio game.

1.7.2 Survey lapangan

Melaksanakan survey lapangan untuk mendapatkan informasi lengkap serta data-data secara langsung, bertujuan untuk memastikan agar tidak terjadi kesalahan yang diinginkan dalam proses perancangan yang akan dilaksanakan.

1.7.3 wawancara

Wawancara dengan pegawai kantor perusahaan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih detail dan lengkap tentang perusahaan yang akan di rancang secara mendalam.

1.8 Gagasan Desain

Gagasan desain perancangan kantor game Agate agar dapat menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi oleh kantor tersebut adalah dengan menciptakan tema perancangan yang baik dan sesuai dengan brand yaitu:

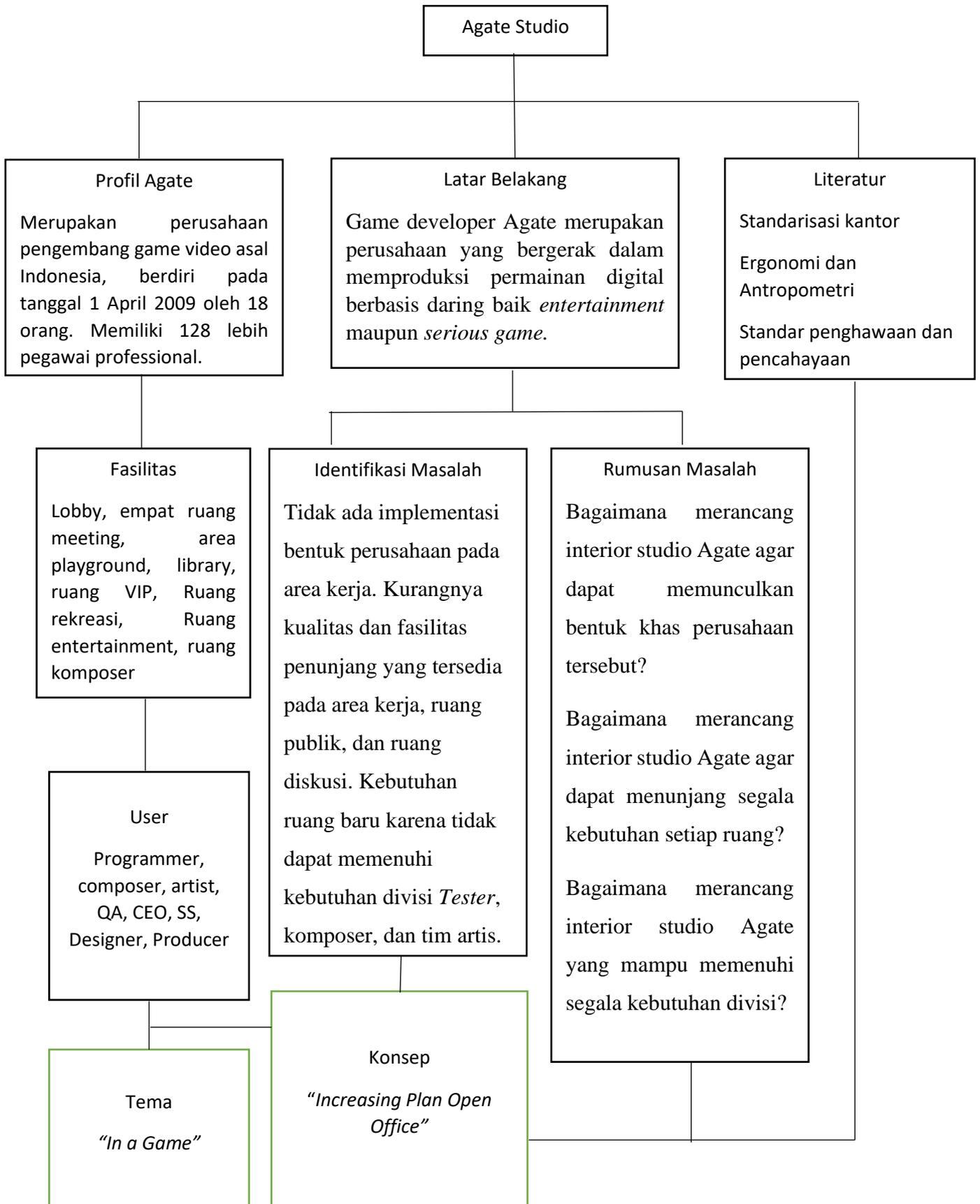
1.8.1 Tema

Dengan banyaknya perusahaan game yang bermunculan di Indonesia tentunya Agate Studio membutuhkan Identitas yang lebih kuat agar nama perusahaan tersebut lebih diakui dari saingan perusahaan lainnya. Dengan adanya ciri khas yang terlihat lebih matang dibanding kompetitornya, secara otomatis daya tarik dalam memikat klien untuk bekerja sama dalam membangun sebuah game dari berbagai macam platform pun semakin tinggi. Perusahaan Agate menginginkan desain ruangan yang membuat pegawai di dalam kantor merasa seperti di tempat bermain dan sekreatif mungkin, maka tema yang diangkat kali ini adalah “*In a Game*”.

1.8.2 Konsep

Konsep pada desain kantor Agate adalah “*Increasing Plan Open Office*” konsep ini muncul dari keinginan meningkatkan kualitas ruang sebelumnya menjadi lebih maksimal tanpa menghapus ciri khas desain pada kantor sebelumnya. Konsep diharapkan dapat membawa suasana kantor lebih menarik dan meningkatkan kenyamanan para pekerja dalam memproduksi sebuah *game*, dengan konsep ini diharapkan dapat menyelesaikan segala kekurangan yang terdapat pada perancangan desain kantor sebelumnya baik dari segi visual dan kenyamanan yang terjadi pada kantor tersebut.

1.9 Kerangka Berpikir



1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan pada laporan ini dibagi menjadi lima bab yang tersusun dari hal-hal berikut:

- a. Bab I Pendahuluan
Menjelaskan latar belakang dari permasalahan, menentukan identifikasi masalah, merumuskan masalah, menentukan batasan dan ruang lingkup, menentukan tujuan dan sasaran, metode perancangan, serta menguraikan sistematika penulisan.
- b. Bab II Kajian Literatur dan Data Perancangan
Menjelaskan pengertian *game online*, jenis-jenis *game online*, pengertian dari kantor, menjelaskan tentang divisi dari memproduksi *game*, menjelaskan tentang tahap-tahap dalam memproduksi *game*, dan penjelasan tentang korporat identitas serta data profil perusahaan Agate Studio.
- c. Bab III Konsep Perancangan Desain
Menjelaskan secara global tentang konsep perancangan pada kantor yang akan dirancang, yaitu tema secara besar dan konsep yang tersusun dari berbagai macam berupa konsep bentuk, konsep warna, konsep pencahayaan, konsep sirkulasi, konsep keamanan dan kenyamanan, serta konsep *layouting*.
- d. Bab IV Tema Perancangan Denah Khusus
Menjelaskan lebih inti ide-ide dasar yang diterapkan pada seluruh area atau denah khusus yang telah dirancang baik itu ide dasar pada pola lantai, dinding, ceiling, dan *furniture*.
- e. Bab V Kesimpulan
Berisi kesimpulan yang menjelaskan tentang jawaban dari seluruh pembahasan yang dituliskan dan ide-ide yang terkandung di dalam penulisan laporan ini.