

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL	iii
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Ruang Lingkup Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.6.2 Manfaat Bagi Pembaca.....	4
1.7 Metoda Perancangan.....	4
1.7.1 Studi Literatur.....	4
1.7.2 Survey Lapangan.....	4
1.7.3 Wawancara.....	5
1.8 Gagasan Desain.....	5
1.8.1 Tema.....	5
1.8.2 Konsep.....	5
1.9 Kerangka Berpikir.....	6
1.10 Sistematika penulisan.....	7

BAB II STUDI LITERATUR

2.1 Studi Literatur.....	8
2.1.1 Definisi Kantor.....	8
2.1.2 Fungsi Kantor.....	8
2.1.3 Ruangan Kerja.....	9
2.1.4 Ruangan Pertemuan.....	10
2.1.5 Ruangan Pendukung.....	10
2.1.6 Game Developer.....	12
2.1.7 Pengertian Game Online.....	12
2.1.8 Jenis Game Online.....	13
2.1.9 Proses Pembuatan Game.....	14
2.1.10 Tim Divisi Produksi.....	17
2.1.11 Pengertian Korporat Identitas.....	20
2.1.12 Fungsi dan Manfaat Korporat Identitas.....	21
2.1.13 Penerapan Korporat Identitas.....	22
2.2 Data Analisa dan Programming.....	23
2.2.1 Deskripsi Proyek.....	23
2.2.2 Perangkat Pembuat Game.....	27
2.2.3 Data Studi Banding.....	28
2.2.4 Pernyataan Masalah.....	36
2.2.5 Lokasi Perancangan.....	37
2.2.6 Program Kebutuhan Ruang.....	38
2.2.7 Aktivitas Divisi Tiap Ruang.....	39

2.2.8 Alur Aktivitas Pegawai.....	40
2.2.9 Programming Luasan Ruang.....	45
2.3 Analisa Konsep Perancangan.....	46
2.3.1 Konsep Perancangan.....	46
2.3.2 Organisasi Ruang.....	47
2.3.3 Pembentuk Ruang.....	49
2.3.4 Pencahayaan.....	50
2.3.5 Furniture.....	51
2.3.6 Penghawaan.....	51

BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

3.1 Konsep Perancangan.....	53
3.1.1 Tema Umum.....	53
3.1.2 Suasana Yang Diharapkan.....	54
3.2 Organisasi ruang dan Sirkulasi.....	56
3.2.1 Organisasi Ruang.....	56
3.2.2 Pola Sirkulasi.....	57
3.3 Zoning & Blocking.....	58
3.4 Hubungan Antar Ruang.....	59
3.5 Konsep Khusus.....	60
3.5.1 Konsep Bentuk.....	60
3.5.2 Konsep Warna.....	62
3.5.3 Konsep Material.....	63
3.5.4 Konsep pencahayaan.....	69

3.5.5 Konsep Penghawaan.....	71
3.5.6 Konsep Akustik.....	72
3.5.7 Keamanan dan Kenyaman.....	73
3.5.8 Pengolahan <i>Furniture</i>	75
3.5.9 Konsep <i>Layouting</i>	77

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DENAH KHUSUS

4.1 <i>Lobby, Meeting room & Testing Area</i>	78
4.1.1 Konsep Tata Ruang.....	78
4.1.2 Persyaratan Teknis Ruang.....	79
4.2 <i>Agate Level Up</i>	83
4.2.1 Konsep Tata Ruang.....	83
4.2.2 Persyaratan Teknis Ruang.....	83
4.3 <i>Agate Serious Game</i>	86
4.3.1 Konsep Tata Ruang.....	86
4.3.2 Persyaratan Teknis Ruang.....	87

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA.....93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1.1 Logo brand Agate.....	23
Gambar 2.2.5.1 Lokasi Pembangunan.....	37
Gambar 2.2.5.2 Denah Kantor Lantai Tiga	37