

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan penduduk yang memiliki minat bermain *video game* dengan jumlah yang besar. Saat ini *video game* dapat dinikmati oleh semua kalangan baik kalangan muda maupun tua. Menurut data dari Newzoo, pada tahun 2020 Indonesia memperoleh revenue sebesar 1,74 miliar USD dari industri *video game* dan *esports*. *Revenue* tersebut dapat mengalami kenaikan 32,7% setiap tahunnya. Dengan besarnya pasar *video game* di Indonesia membuat *game developer* Indonesia memiliki kesempatan untuk berkembang dengan pesat. Salah satu dari perusahaan pengembang *video game* di Indonesia adalah PT. Agate International yang didirikan pada bulan April tahun 2009 di kota Bandung. Perusahaan Agate merupakan perusahaan yang memproduksi *video game* platform *mobile*, *pc*, dan *console*. Jenis proyek yang dijalankan oleh Agate adalah memproduksi *game*, *gamified learning*, dan *gamified advertising*. Agate sudah memproduksi banyak *video game* dan telah menjalin kerja sama dengan perusahaan pengembang *game* internasional lain. Perusahaan Agate bahkan telah mendapatkan penghargaan *Bangga Buatan Indonesia* untuk kategori *game*.

Saat ini kantor Agate berada di kawasan Summarecon Bandung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, lokasi kantor saat ini memiliki kekurangan yaitu berada di lingkungan yang belum mendukung untuk dijadikan tempat perkantoran. Lokasi kantor saat ini masih dikelilingi oleh proyek bangunan milik Summarecon Bandung yang belum selesai. Selain itu, lokasi kantor juga jauh dari area perkotaan. Perusahaan Agate saat ini memiliki karyawan aktif ±220 orang yang terbagi menjadi beberapa divisi. Namun terdapat divisi yang belum memiliki ruang untuk bekerja sesuai dengan kebutuhan *jobdesc* divisi masing-masing sehingga kantor Agate perlu untuk menambahkan ruang dan memperluas ruang yang sudah ada. Oleh karena itu, Agate memerlukan bangunan kantor baru yang dapat memenuhi kebutuhan-

kebutuhan para pengguna kantor tersebut. Dalam perancangan ini, kantor Agate berada di kantor sewa Wisma HSBC di lantai tiga, empat, lima, dan enam. Wisma HSBC berada di Jalan Asia Afrika yang merupakan distrik perkantoran di Kota Bandung. Selain itu, lokasi Wisma HSBC strategis dan mudah dijangkau karena berada di area perkotaan Bandung. Sehingga kantor sewa Wisma HSBC merupakan tempat yang ideal untuk kantor baru Agate.

Berdasarkan hasil wawancara, Agate memiliki budaya kerja yang kasual dan karyawan bebas untuk bekerja dimana saja pada kantor. Dengan budaya kerja tersebut, fasilitas bekerja pada kantor tentu akan mengikuti sesuai dengan budaya kerja perusahaan. Menurut Hughes (2007), fasilitas memiliki pengaruh terhadap perilaku dan produktivitas karyawan. Semakin baik fasilitas serta terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan ketika bekerja, maka karyawan akan berperilaku baik dan produktivitas akan meningkat. Berdasarkan hasil observasi pada kantor Agate, fasilitas untuk bekerja selain di ruangan kerja belum baik dari segi kuantitas, kualitas, dan ergonomi berdasarkan standardisasi kantor sehingga belum dapat menunjang budaya kerja Agate yang kasual dan bisa bekerja dimana saja pada kantor. Fasilitas tersebut diperlukan untuk menunjang kebutuhan para karyawan aktif yang saat ini berjumlah ±220 orang yang terbagi menjadi empat divisi. Divisi tersebut terbagi lagi menjadi beberapa subdivisi yang masing-masing mempunyai *jobdesc* dan kebutuhan akan fasilitas kerja yang berbeda. Namun berdasarkan hasil data observasi dan wawancara, fasilitas untuk bekerja seperti furnitur tiap subdivisi diseragamkan meskipun *jobdesc* masing-masing berbeda. Menurut Granjean (1982), tempat bekerja perlu disesuaikan dengan apa yang karyawan kerjakan agar ergonomis. Jika tidak sesuai, maka aktivitas karyawan akan merasa terbatas atau sebaliknya aktivitas bergerak dengan berlebihan yang mengakibatkan cepatnya karyawan merasa bosan atau lelah.

Pada kantor Agate masih terdapat ruangan yang belum tertata dengan baik sesuai dengan aktivitas pada kantor. Pada kantor Agate, terdapat ruangan yang dapat dipakai oleh tamu namun berada di tengah area kerja yang hanya digunakan oleh karyawan Agate. Hal tersebut membuat tamu yang tidak berkepentingan akan lalu lalang di area kerja dan membuat sirkulasi menjadi

terganggu. Jika auditorium sedang digunakan, maka suara pada ruang auditorium akan mengganggu karyawan yang berada pada area kerja. Sehingga kantor Agate memerlukan penataan ruang yang lebih baik demi kenyamanan para karyawan ketika bekerja.

Agate memiliki visi dan misi menjadi perusahaan pengembang *video game* terbaik di Asia Tenggara dan turut serta dalam berkontribusi memberikan kebahagiaan melalui *video game* yang mereka buat. Agate juga memiliki moto “*Live the fun way*” yang berarti beraktivitas dengan cara yang serba menyenangkan. Agate juga memiliki budaya kerja yang kasual seperti jam kerja yang bebas dan tempat kerja yang dinamis sehingga karyawan dapat bekerja bebas dimanapun pada kantor. Berdasarkan studi banding dengan kantor *game developer* lain dan analisis data observasi, interior kantor Agate belum mengkomunikasikan *corporate identity* kepada masyarakat umum atau pengunjung kantor bahwa Agate merupakan sebuah perusahaan *game developer*. Menurut Sutojo (2004), *corporate identity* berpengaruh besar dalam membuat citra kantor. Oleh karena itu, penerapan *corporate identity* pada kantor Agate yang baik dapat membuat citra Agate menjadi baik. Pada kantor, desain ruangan terlihat seperti layaknya kantor pada umumnya dan tidak ada pembeda untuk interior kantor yang memproduksi sebuah *video game*. Sebagai contoh pada area kerja, elemen-elemen interior pada kantor seperti lantai, dinding, dan furnitur tidak diberi treatment yang menunjukkan identitas dari perusahaan Agate dan banyaknya penggunaan warna yang monokrom. Menurut John F. Pile dalam buku *Interior Design 4th Edition (2007)* penggunaan warna monokrom pada elemen interior seperti lantai, dinding, furnitur, dan lainnya secara berlebihan dapat membuat interior terkesan monoton. Sehingga kantor tidak mencerminkan moto dari perusahaan Agate yaitu “*Live the fun way*”.

Sebagai salah satu perusahaan *developer game* yang besar, Agate diakui oleh banyak perusahaan di Asia dan menjadi anutan bagi *game developer* lain di Indonesia. Oleh karena itu, ada baiknya jika Agate memiliki kantor yang berada di daerah yang strategis serta memiliki ruang yang cukup untuk menampung kebutuhan dan aktivitas para karyawan. Selain itu, kantor Agate juga memerlukan ciri khas yang kuat. Ciri khas tersebut tidak hanya dari game

yang diproduksi, melainkan juga memiliki interior kantor yang menunjukkan identitas dari perusahaan. Identitas kantor akan memberikan kesan dan pesan yang baik ketika kantor Agate kedatangan tamu dari *game developer* lain atau masyarakat umum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, studi banding, dan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Kantor Agate berada di lingkungan yang belum mendukung untuk dijadikan perkantoran serta luasan kantor Agate yang kurang untuk memenuhi kebutuhan ruang untuk bekerja para karyawan sehingga memerlukan kantor baru yang ideal dan dapat memenuhi kebutuhan ruang para pengguna kantor
- b. Fasilitas untuk bekerja selain di ruangan kerja belum baik dari segi kuantitas, kualitas, dan ergonomi berdasarkan standardisasi kantor sehingga belum dapat menunjang budaya kerja Agate yang kasual dan juga belum dapat memenuhi kebutuhan bekerja para karyawan sesuai jobdesc masing-masing.
- c. Organisasi dan penataan ruang pada kantor masih belum baik sesuai dengan standar dan aktivitas para pengguna kantor sehingga mengganggu sirkulasi dan kenyamanan para karyawan di dalam kantor.
- d. Interior kantor tidak mewakili *corporate identity* dari PT. Agate International sehingga kurang mengkomunikasikan kepada masyarakat umum atau pengunjung kantor bahwa Agate merupakan perusahaan *game developer*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah pada perancangan kantor PT. Agate International ini yaitu :

- a. Bagaimana perancangan interior kantor Agate yang dapat menjawab kebutuhan ruang dan menunjang aktivitas para pengguna kantor yang sesuai dengan standar?

- b. Bagaimana perancangan interior kantor Agate agar memiliki organisasi ruang dan tata ruang yang baik sesuai dengan standar dan aktivitas para karyawan di kantor?
- c. Bagaimana perancangan interior kantor Agate yang dapat mewakili identitas dari perusahaan?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan desain kantor yang dapat mewakili identitas dari Agate serta menjadi tempat bekerja yang baik, nyaman, dan dapat meningkatkan produktivitas para pekerja. Selain itu, perancangan bertujuan menciptakan fasilitas-fasilitas sesuai dengan standar yang baik sehingga dapat menunjang kebutuhan para pekerja ketika bekerja sehari-hari.

1.4.2 Sasaran

Adapun sasaran dari perancangan interior kantor Agate yaitu sebagai berikut:

- a. Menyediakan fasilitas bekerja untuk para karyawan Agate sesuai dengan budaya bekerja kantor Agate.
- b. Menyediakan ruang yang terorganisasi sesuai dengan standar dan kebutuhan.
- c. Menciptakan suasana yang baru pada interior kantor Agate dengan desain yang baik dan dapat mewakili identitas dari perusahaan.

1.5 Batasan Perancangan

1. Objek

Objek pada perancangan ini adalah kantor PT. Agate International

2. Luasan

Luasan perancangan kantor PT. Agate International yaitu $\pm 2400 \text{ m}^2$

3. Lokasi

Lokasi perancangan berada di kantor sewa Wisma HSBC lantai tiga, empat, lima, dan enam. Alamat kantor sewa tersebut berada di Jalan Asia Afrika No.116, RW.01, Paledang, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40261.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini akan memberikan manfaat kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

- a. Pengguna kantor PT. Agate International.
- b. Institusi penyelenggara pendidikan, yaitu dengan membagikan hasil kajian dan penelitian tertentu.
- c. Bidang keilmuan interior, yaitu sebagai ilmu yang mendasari perancangan ini.

1.7 Metode Perancangan

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Penulis memilih metode tersebut karena dalam pembuatan penelitian ini diperlukan data yang deskriptif seperti foto observasi, dokumentasi, dan hasil wawancara. Menurut Sugiyono (2018:9) penelitian dengan menggunakan metode kualitatif adalah metode yang digunakan dalam mendapatkan data yang mengandung makna, makna ini dapat diartikan sebagai data yang sebenarnya ataupun data yang tampak pada kondisi tersebut.

1.7.1 Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan terdiri dari dua macam, yaitu :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang berupa fisik maupun non fisik, serta hasil dari wawancara dengan pihak dari PT. Agate International. Data ini diperoleh dengan melakukan beberapa tahapan :

- Wawancara
- Dokumentasi

- Observasi
 - Studi Preseden
- b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berupa literatur yang dikaji dan dianalisa melalui buku, jurnal, internet, dan sumber-sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan objek perancangan. Data ini berupa standardisasi, peraturan, teknis, dan sebagainya untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam perancangan. Data ini merupakan data yang dapat dipertanggungjawabkan dan diuji kebenarannya.

1.7.2 Analisa

Data-data yang diperoleh kemudian dianalisa korelasinya setiap data agar diketahui apa saja yang menjadi kebutuhan dalam perancangan. Selanjutnya data ini disortir agar data menjadi lebih spesifik sehingga sesuai dan terarah pada topik yang ditentukan.

1.7.3 Sintesa

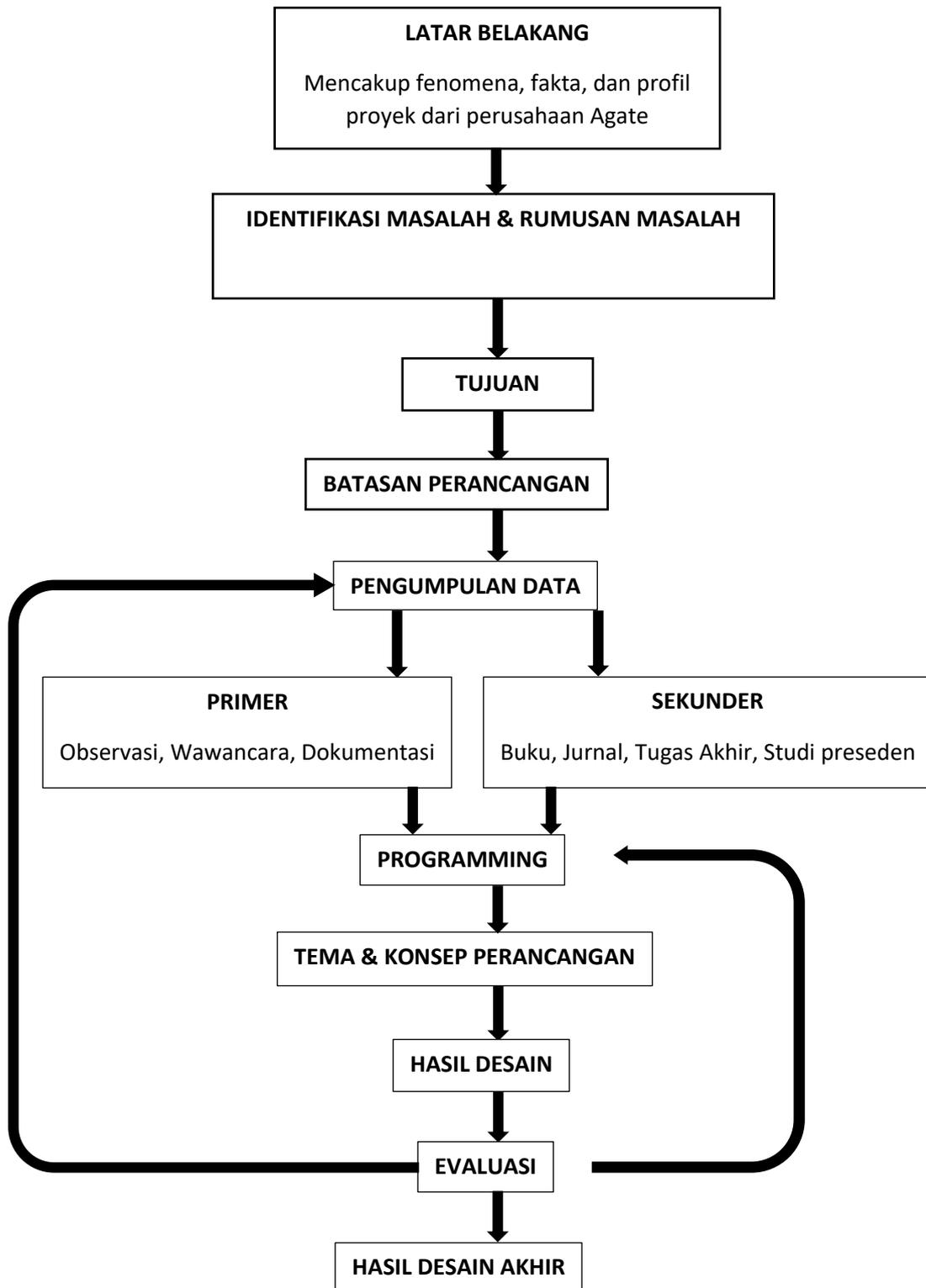
Hasil dari analisa data disatukan dengan konsep awal perancangan. Data sintesis akan menghasilkan *programming* dari desain terpilih yang terdiri dari kebutuhan ruang, *zoning*, *blocking*, tema, konsep, hingga hubungan antar ruang.

1.7.4 Keluaran Desain

Setelah melalui beberapa tahap di atas, dihasilkan keluaran desain interior yang mengacu pada aspek-aspek dan kajian-kajian tertentu. Keluaran desain berupa gambar kerja proyek dan presentasi.

1.8 Kerangka Berpikir

Tabel 1. 1 Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada proposal perancangan kantor PT. Agate International ini antara lain sebagai berikut :

1.9.1 BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab satu menjelaskan latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, dan sistematika pembahasan.

1.9.2 BAB 2 : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARDISASI

Pada bab dua terdiri dari uraian-uraian mengenai kajian literatur tentang tipologi kantor, standar interior, dan juga literatur mengenai pendekatan dalam desain.

1.9.3 BAB 3 : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISIS DATA.

Pada bab tiga terdiri dari uraian-uraian mengenai studi banding dari beberapa kantor game developer, penjelasan tentang proyek yang akan dirancang, dan analisis data yang akan digunakan dalam perancangan interior kantor PT. Agate International.

1.9.4 BAB 4 : KONSEP PERANCANGAN

Pada bab empat berisi tema dan konsep perancangan dan hasil akhir dari perancangan yang akan dibahas secara detail, seperti pembahasan mengenai gambar kerja, visualisasi hasil 3D perspektif ruang yang merupakan solusi yang diberikan dalam perancangan ini.

1.9.5 BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab lima merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun bagi pihak-pihak yang terlibat.