

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan	5
1.4.1 Tujuan	5
1.4.2 Sasaran	5
1.5 Batasan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Metode Perancangan	6
1.7.1 Pengumpulan Data	6
1.7.2 Analisa	7
1.7.3 Sintesa	7
1.7.4 Keluaran Desain.....	7
1.8 Kerangka Berpikir	8
1.9 Sistematika Pembahasan	9

1.9.1	BAB 1 : PENDAHULUAN	9
1.9.2	BAB 2 : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARDISASI	9
1.9.3	BAB 3 : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISIS DATA.	9
1.9.4	BAB 4 : KONSEP PERANCANGAN	9
1.9.5	BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN	9
BAB 2 KAJIAN LITERATUR DAN STANDARDISASI		10
2.1	Kajian Literatur	10
2.1.1	Definisi Kantor.....	10
2.1.2	Fungsi Kantor.....	10
2.1.3	Jenis Kantor	11
2.1.4	Jenis Ruangan pada Kantor.....	11
2.1.5	Tata Ruang Kantor Terbuka.....	12
2.1.6	Video Game Developer.....	13
2.1.7	Proses Pembuatan Video Game	13
2.2	Standardisasi Kantor	14
2.2.1	Standardisasi Kantor	14
2.2.2	Tata Ruang yang Baik.....	17
2.2.3	Sirkulasi pada Kantor.....	18
2.2.4	Pencahayaan pada Kantor	19
2.2.5	Penghawaan pada Kantor.....	20
2.2.6	Pengaturan Akustik pada Kantor	20
2.3	Pendekatan Desain	21
2.3.1	<i>Corporate Identity</i>	21
2.3.2	<i>Interior Branding</i>	22
2.3.3	Psikologi Warna.....	25

BAB 3 ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK DAN ANALISIS DATA

.....	26
3.1 Analisis Studi Banding.....	26
3.1.1 Kantor Touchten Games	26
3.1.2 Kantor Mihoyo	28
3.1.3 Kantor Eidos Montreal	32
3.2 Tabel Komparasi Studi Banding	36
3.3 Data dan Analisis Proyek Perancangan	42
3.3.1 Profil Perusahaan.....	42
3.3.2 Struktur Organisasi	43
3.3.3 Perangkat Pembuatan <i>Video Game</i>	45
3.3.4 Data Perancangan	47
3.3.5 Analisis Site.....	48
3.4 Programming.....	50
3.4.1 Alur Aktivitas	50
3.4.2 Tabel kebutuhan Ruang	54
3.4.3 Analisis Hubungan antar Ruang	61
3.4.4 Analisis Zoning dan Blocking	62
BAB 4 KONSEP PERANCANGAN.....	67
4.1 Tema Perancangan dan Suasana yang Diharapkan	67
4.2 Konsep Perancangan	67
4.2.1 Konsep Organisasi Ruang dan Layout Furnitur	67
4.2.2 Konsep Visual.....	69
4.2.3 Konsep Material	71
4.2.4 Konsep Pencahayaan	75
4.2.5 Konsep Penghawaan.....	77
4.2.6 Konsep Akustik	78

4.2.7	Konsep Utilitas	79
BAB 5 KESIMPULAN		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Kontribusi Perancangan	83
5.2.1	Kontribusi bagi Ilmu Pengetahuan Desain Interior	83
5.2.2	Kontribusi bagi Institusi dan Masyarakat.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii