

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
A. Organisasi Ruang dan Sirkulasi Ruang.....	3
B. Ergonomi.....	4
C. Pencahayaan.....	4
D. Penghawaan alami.....	4
E. Akustik.....	4
F. Keamanan.....	4
G. Identitas.....	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.....	7
1.7.1 Tahap Pengumpulan Data.....	7
1.7.1.1 Wawancara.....	7
1.7.1.4 Studi Preseden.....	7
1.7.1.5 Kuesioner.....	8
1.7.1.6 Studi Literatur.....	8
1.8 Kerangka Berpikir.....	8
1.9 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II.....	11
KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI.....	11
2.1.1 Deskripsi Proyek.....	11
2.1.2 Tujuan Kantor.....	11
2.1.3 Klasifikasi Kantor.....	11
2.1.4 Fungsi Kantor.....	12
2.1.4 Game Online.....	13

2.3	Standarisasi Kantor Game Developer.....	15
2.3.2	Standarisasi Organisasi Ruang dan Ergonomi.....	16
2.3.3	Visual.....	26
2.3.5	Akustik.....	30
2.3.6	Keamanan Kantor Game Developer.....	31
2.4	Karakteristik Kantor Game Developer.....	33
2.5	Pendekatan Desain.....	34
2.5.1	Interactive Wall Display.....	35
2.5.2	Smart Lighting.....	37
2.5.3	Air Quality Monitoring Sensor (AQMS).....	38
2.5.4	Movable Partition.....	38
2.5.5	Smart Lock.....	39
2.5.6	Smart Glass.....	40
2.6	Studi Preseden.....	40
2.6.1	Sirkulasi dan Organisasi Ruang Kantor Pengembang Game.....	40
2.6.2	Ergonomi Karyawan Pengembang Game.....	41
2.6.3	Visual.....	41
2.6.4	Pencahayaan Kantor Pengembang Game.....	42
2.6.5	Penghawaan Kantor.....	44
BAB III		45
	ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA.....	45
3.1	Analisis Studi Banding.....	45
3.1.1	Gameloft Indonesia.....	45
3.1.2	Garena.....	51
3.1.3	Touchten.....	56
3.1.4	Tabel Komparasi.....	60
3.2	Deskripsi Proyek Perancangan.....	74
3.2.1	Deskripsi.....	74
3.2.2	Visi dan Misi.....	74
3.2.3	Struktur Organisasi Perusahaan.....	75
3.2.3	Fungsi dan Kebutuhan Divisi.....	75
3.3	Analisis Data.....	79
3.3.1	Analisis Site Perancangan.....	79
3.3.2	Analisis Bangunan Perancangan.....	86
3.3.3	Analisis Zoning dan Blocking.....	89
3.2.4	Fasilitas Ruang Kantor.....	90
3.3.4	Analisis Interior Eksisting.....	92
3.2.5	Alur Aktivitas Karyawan.....	109
3.2.5	Alur Aktivitas Pengunjung.....	112
3.2.6	Aktivitas Bermain Game.....	113
3.2.5	Analisis Zoning Blocking.....	115
3.5	Analisis Kebutuhan Ruang.....	116

BAB IV.....	119
TEMA DAN KONSEP.....	119
4.1 Tema Perancangan dan Suasana Yang Diharapkan.....	119
4.1.1 Tema Perancangan.....	119
4.1.2 Suasana Yang Diharapkan.....	120
4.2 Konsep Perancangan.....	121
4.2.1 Konsep Organisasi Ruang.....	122
4.2.2 Konsep Bentuk.....	124
4.2.3 Konsep Sirkulasi.....	128
4.2.4 Konsep Warna.....	130
4.2.5 Konsep Material.....	131
4.2.6 Konsep Pencahayaan.....	135
4.2.6.1 Pencahayaan Buatan.....	13
4.2.6.2 Pencahayaan Alami.....	138
4.2.7 Konsep Penghawaan.....	139
4.2.8 Konsep Akustik.....	141
4.2.8 Konsep Keamanan.....	145
4.2.8.1 Proteksi Bencana.....	145
4.2.8.2 Keamanan Bencana Kebakaran.....	146
4.2.8.3 Keamanan elektrik.....	148
4.2.8.4 Keamanan CCTV.....	149
4.2.8.3 Smart Lock Door.....	150
4.2.9 Teknologi Furniture.....	150
4.2.9.1 Furniture Built In.....	150
4.2.9.2 Furniture Loose.....	151
BAB V.....	153
KESIMPULAN.....	153
5.1 Kesimpulan.....	153
5.2 Kontribusi Perancangan.....	154
5.2.1 Kontribusi Bagi Ilmu Pengetahuan Desain Interior.....	154
5.2.2 Kontribusi Bagi Institusi dan Masyarakat.....	154
LAMPIRAN.....	160