

PERANCANGAN BARU INTERIOR KANTOR AGATE INTERNATIONAL DI KOTA BANDUNG

Anfitra Rais Alfarel¹, Andreas Dwiputro Handoyo², Erlana Adli Wismoyo³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*

anfitraalfarel@student.telkomuniversity.ac.id¹, ashandoyo@telkomuniversity.ac.id²,
erlanadliw@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Industri video game saat ini sedang mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia. Pada tahun 2020 Indonesia memperoleh revenue sebesar 1,74 miliar USD dari industri video game dan esports dan revenue tersebut dapat meningkat setiap tahunnya. Dengan besarnya pasar video game di Indonesia membuat game developer Indonesia memiliki kesempatan untuk berkembang dengan pesat. Salah satu dari perusahaan game developer tersebut adalah Agate. Sebagai perusahaan game developer terbesar di Indonesia, Agate memerlukan lokasi kantor yang baik serta interior yang dapat mendukung kebutuhan para karyawannya. Lokasi kantor saat ini berada di lokasi yang kurang mendukung untuk berjalannya sebuah perkantoran sehingga memerlukan lokasi baru yang ideal. Selain itu, kantor Agate memerlukan fasilitas-fasilitas untuk bekerja yang sesuai dengan standar sehingga dapat menunjang kebutuhan para karyawan. Organisasi ruang yang baik pada kantor juga dapat menambah efektivitas dalam bekerja. Lalu Interior Agate juga perlu mencerminkan *corporate identity* dari Agate sehingga membuat citra Agate yang baik sebagai salah satu perusahaan video game developer terbesar di Indonesia. Tujuan dari perancangan baru interior kantor Agate ini adalah menciptakan desain kantor yang dapat mewakili identitas dari Agate serta menjadi tempat bekerja yang baik, nyaman, dan dapat meningkatkan produktivitas para pekerja. Kantor Agate akan dirancang sesuai dengan tema dan konsep yang ditentukan sebagai bentuk pemecahan masalah.

Kata Kunci : Kantor, Agate, Desain Interior

Abstract: *The video game industry is currently experiencing rapid development in Indonesia. In 2020, Indonesia received revenue of 1.74 billion USD from video game and esports industry which can be increased every year. With the large video game market in Indonesia, Indonesian game developers have the opportunity to develop rapidly. One of the game companies is Agate. As one of the biggest game developer companies in Indonesia, Agate requires a good office location and interior that can*

support the needs of its employees. The current location of the office is in uncondusive location for the operation of an office, so it requires an ideal new location. In addition, the Agate office requires work facilities according to standards that support the needs of employees. Good organization of space in the office can also increase the effectiveness of work. Agate's interior also needs to reflect Agate's corporate identity as a result of creating a great Agate image as one of the biggest video game developer companies in Indonesia. The purpose of the new design of Agate office interiors is to create an office design to represent the identity of Agate, which is good, comfortable and increases worker productivity. Agate office will be designed according to the themes and concepts specified as a form of problem-solving.

Keywords: Office, Agate, Interior Design

PENDAHULUAN

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 standarisasi 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.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dari dua macam data yaitu data primer dan data sekunder. 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 yaitu wawancara, dokumentasi, observasi, dan studi preseden. Sedangkan 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 tersebut berupa standardisasi, peraturan, teknis, dan sebagainya untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam perancangan.

Analisa

Data-data yang diperoleh dianalisa korelasinya 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.

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.

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.

Hasil dan Diskusi

-Tema Perancangan dan Suasana yang Diharapkan

Agate memiliki moto yaitu "*Live the fun way*" dimana jalanilah kehidupan dengan hal yang menyenangkan layaknya ketika sedang bermain *video game*. Tema yang diambil dalam perancangan diharapkan menjadi salah satu solusi atas permasalahan yang ada. Oleh karena itu, tema "*have fun with Agate*" cocok untuk diterapkan pada perancangan karena menggambarkan identitas dari Agate sesuai dengan moto perusahaan. Tema tersebut akan menerapkan unsur-unsur *video game* yang telah diproduksi oleh Agate pada interior kantor. Dengan tema yang *fun*, suasana yang diharapkan pada perancangan kantor adalah suasana

yang menyenangkan dan mendukung proses bereksplorasi, berekspresi, dan berpikir kreatif para pegawai.

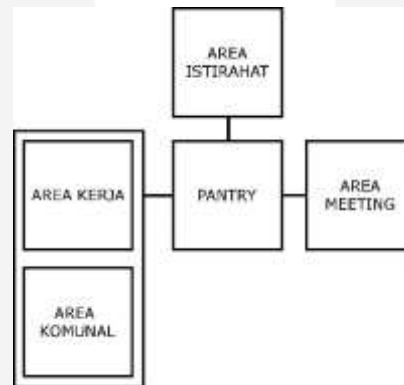


Gambar 1 Ilustrasi 3D Kantor Agate

Sumber: Dokumen Pribad

Konsep Organisasi Ruang dan Layout Furnitur

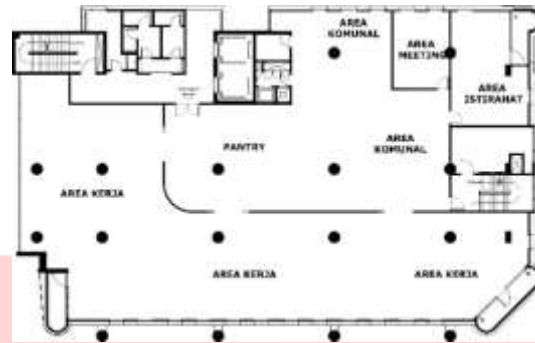
Organisasi ruang pada perancangan kantor adalah cluster. Ruangan-ruangan pada kantor diatur berdasarkan dengan hubungan kedekatan antar ruang serta kebutuhan ruang para pengguna kantor.



Gambar 2 Organisasi Ruang Agate

Sumber: Dokumen Pribadi

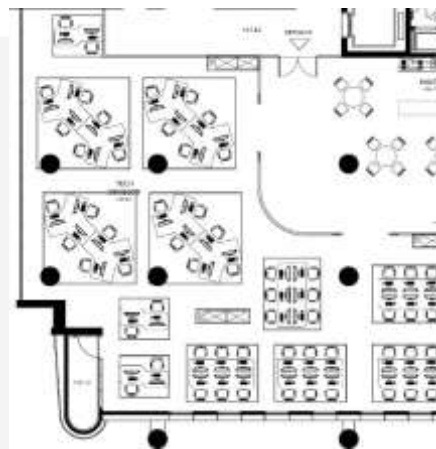
Ruang di tengah kantor dijadikan sebagai jalur sirkulasi utama yang dikelilingi oleh area kerja, area komunal, area meeting, dan area istirahat. Area komunal dan pantry dapat juga digunakan sebagai tempat untuk bekerja karena budaya kerja Agate yang dapat bekerja dimana saja.



Gambar 3 Organisasi Ruang Agate Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi

Penataan furnitur disusun dengan konsep sirkulasi grid karena cocok untuk area dimana banyak karyawan yang lewat dan juga membuat sirkulasi pada area kantor menjadi baik.



Gambar 4 Pola Sirkulasi Layout Grid Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Visual

Konsep bentuk yang akan diterapkan pada perancangan adalah menggunakan bentuk-bentuk yang dinamis. Bentuk yang dinamis dipilih karena merepresentasikan kebebasan dalam berekspresi, berpikir, dan berkreaitivitas. Pada ruang kerja terdapat bentuk yang geometris namun pada sudutnya dibuat melengkung sehingga tidak terlihat kaku. Bentuk-bentuk yang dinamis akan diterapkan pada elemen-elemen interior ruangan baik ruangan utama untuk bekerja maupun ruangan pendukung.



Gambar 5 Ilustrasi 3D Meja Kerja Kantor Agate

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain konsep bentuk yang dinamis, terdapat konsep bentuk yang berasal dari gubahan bentuk hexagonal yang dipadukan seperti sebuah bentuk abstrak. Konsep bentuk tersebut diterapkan pada motif dinding kantor.



Gambar 6 Ilustrasi 3D Lobby Kantor Agate

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep warna yang diterapkan pada perancangan sebagian besar akan menggunakan warna corporate identity dari perusahaan Agate yaitu berwarna putih dan biru muda. Warna biru muda tersebut akan diterapkan pada elemen-elemen interior baik sebagai warna aksen maupun sebagai warna utama. Terdapat juga penggunaan warna sesuai dengan tema fun yaitu warna-warna dasar merah, hijau, dan biru. Selain itu juga terdapat penggunaan warna kayu dan abu-abu metalik yang merupakan warna asli dari material pada elemen-elemen interior kantor.



Gambar 7 Ilustrasi 3D Entertainment Room Agate

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 8 Color Palette

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Material

Berikut merupakan konsep material yang akan diterapkan dalam perancangan:

Tabel 1 Konsep Material

Sumber: Dokumen Pribadi

No	Material	Aplikasi Pada Ruang	Keterangan
1	Kayu Solid 	<ul style="list-style-type: none"> - Material furnitur display rack - Material pelapis dinding - Material furnitur meja rapat 	Kayu solid merupakan material yang kuat dan awet jika diberi <i>finishing</i> yang baik. Warna dari kayu solid memberikan kesan hangat pada interior.
2	Kayu Olahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Material furnitur meja kerja - Material furnitur tv stand - Material furnitur meja resepsionis 	Kayu olahan <i>plywood</i> menjadi material alternatif dalam pembuatan furnitur pada kantor. <i>Plywood</i> memiliki berat yang ringan dan harganya lebih terjangkau

			dibandingkan dengan kayu solid
3	<p>Kulit Sintetis</p> 	- Material furnitur	Kulit sintetis merupakan alternatif dari kulit asli. Kulit sintetis memiliki sifat yang elastis sehingga cocok untuk digunakan sebagai material furnitur seperti sofa dan bantalan kursi.
4	<p>Kaca</p> 	- Material pintu dan jendela	Kaca menjadi material utama pada bukaan dan partisi pada kantor. Jenis kaca yang dipakai adalah kaca <i>tempered</i> dimana kaca <i>tempered</i> lebih aman dibandingkan kaca biasa jika terdapat kejadian yang tidak diinginkan seperti kaca pecah. Kaca juga dapat dijadikan papan tulisan ketika sedang briefing atau rapat sehingga kaca mempunyai sifat yang serbaguna.
5	<p>Rumput Sintetis</p> 	- Material Lantai	Material ini menjadi pilihan yang baik pada ruangan yang diharuskan untuk melepas alas kaki. Material ini juga mendukung dari tema fun dimana merepresentasikan fantasy berupa padang rumput.
6	<p>Karpet</p>	- Material Lantai	Karpet digunakan sebagai material karena memiliki sifat yang dapat meredam suara.

			Sehingga penggunaan material karpet cocok digunakan pada ruang yang menghasilkan suara dan kedap suara seperti ruang <i>auditorium</i> , dan <i>audio production room</i> .
7	Gypsum 	- Material <i>Ceiling</i>	Gypsum digunakan untuk material <i>ceiling</i> pada ruangan depan seperti lobby dan area sebelum masuk kantor.
8	HPL 	- Material pelapis furnitur	HPL menjadi <i>finishing</i> pada furnitur seperti meja kerja, meja makan, dan <i>coffee table</i> .
9	<i>Stainless Steel</i> 	- Material Furnitur	Material ini digunakan sebagai material karena kokoh dan tidak mudah berkarat. Penggunaan <i>stainless steel</i> pada furnitur hanya pada rangka furniturnya saja.
10	<i>Acoustic Foam</i> 	- Material pelapis ceiling dan dinding.	Penggunaan <i>acoustic foam</i> yaitu pada ruangan yang membutuhkan tata akustik yang baik serta kedap suara.
11.	<i>Linen Fabric</i>	- Material cushion - Material furnitur	Material linen memiliki tekstur yang lembut dan awet sehingga baik digunakan untuk

			material furnitur kursi, sofa dan <i>cushion</i> .
--	---	--	--



Gambar 9 Perspektif Skema Material Lobby

Sumber: Dokumen Pribadi



Konsep Pencahayaan

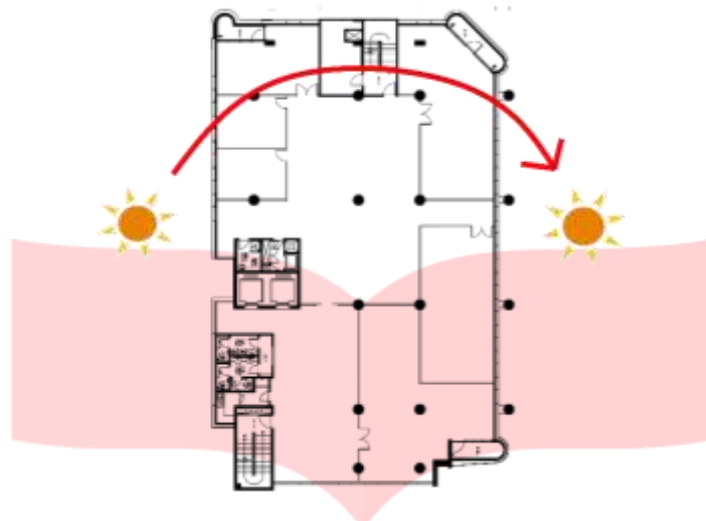
Pencahayaan pada perancangan akan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami menggunakan pencahayaan langsung dari matahari yang masuk melalui bukaan berupa jendela mati pada kantor. *Layout* ruangan diposisikan agar ruangan yang memiliki aktivitas paling banyak terdapat bukaan yang banyak sehingga pencahayaan alami dapat dimanfaatkan dengan baik.



Gambar 13 Site Plan Wisma HSBC

Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan analisis site, Pada pagi hari bangunan tidak mendapatkan cahaya matahari dengan maksimal dikarenakan pada timur bangunan terdapat bangunan tinggi yaitu kantor Bank Mandiri. Setelah memasuki siang hari, pencahayaan alami pada kantor dapat menyebar dengan baik. Namun pada sore hari, pencahayaan alami tidak dapat diandalkan karena cahaya berwarna merah dan menyilaukan. Untuk mengatasi silau, pada jendela bangunan dipasang *vertical blind* atau *roller blind*.



Gambar 14 Arah Matahari (Menghadap bangunan)

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain pencahayaan alami terdapat pencahayaan buatan berupa lampu utama dan lampu aksen. Setiap ruangan memiliki jenis lampu yang berbeda sesuai dengan jenis ruangan dan kebutuhan minimal *lux*. Pada ruang kerja memiliki penerangan yang lebih terang karena pada ruang kerja diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi dan juga agar mengurangi kesalahan atau ketidakteelitian dalam bekerja. Pencahayaan selain untuk memberi penerangan pada ruangan juga terdapat lampu aksen yang digunakan untuk menambah nilai estetika pada ruangan. Pemasangan lampu pada kantor akan berbentuk seperti bebatuan yang ditumpuk dari LED Strips yang tentunya disesuaikan dengan standar dan aktivitas pada ruangan.



Gambar 15

Ilustrasi 3D Lighting Kantor Agate

Konsep Penghawaan

Penghawaan pada kantor hanya menggunakan penghawaan buatan berupa *AC Central*. Karena banyaknya karyawan dan jumlah alat elektronik pada kantor, tanpa pengaturan penghawaan yang baik maka ruangan akan cepat panas. Alat elektronik jika terkena panas yang cukup lama akan menjadi cepat rusak karena *overheat*. Sehingga pada setiap ruangan yang banyak menggunakan peralatan elektronik perlu menggunakan AC yang cukup. AC diffuser dan return air grille akan dipasang di ceiling pada titik-titik tertentu yang diatur agar penyebaran udara dingin menjadi optimal.



Gambar 16 Tech Division Area

Sumber: dokumen pribadi

Konsep Akustik

Pada ruangan tertentu seperti ruangan *audio production* dan *auditorium* memerlukan ruangan yang kedap suara sehingga tidak ada suara asing yang masuk maupun keluar dari ruangan. Penggunaan *acoustic foam* sebagai lapisan pada dinding dan ceiling menjadi pilihan terbaik karena harga terjangkau dan mudah dipasang. Selain itu pada lantai juga akan menggunakan material karpet yang dapat digunakan untuk meredam suara meskipun tidak seefektif *acoustic foam*.



Gambar 17 Audio Production Room

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Utilitas

Unsur keselamatan, kesehatan, keamanan, dan kenyamanan tentu menjadi hal yang penting dalam menunjang aktivitas pada kantor. Dengan kemajuan teknologi saat ini, utilitas pada kantor menjadi praktis dan efektif.

1. CCTV

Demi keamanan seluruh pekerja dalam kantor, CCTV perlu dipasang pada beberapa titik di kantor yang dapat menjangkau sebagian besar area. Hal tersebut dapat mencegah hal-hal yang tidak diinginkan. Dan jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan rekaman CCTV dapat dijadikan sebagai alat bukti. Penempatan CCTV juga berada di area yang membutuhkan keamanan yang ketat seperti *Finance Division* dan *Server Room*.

2. Keamanan Ketika Kebakaran

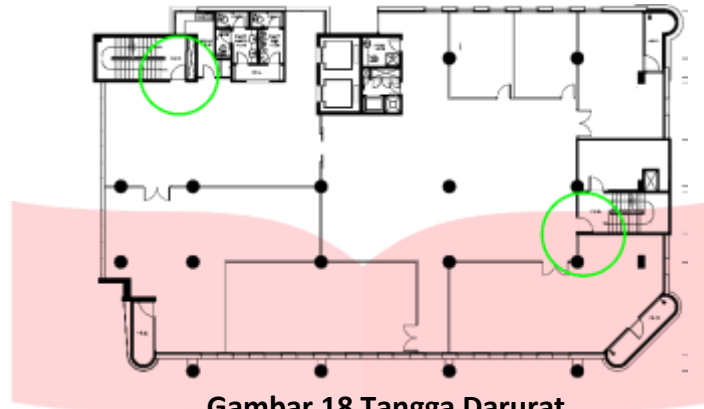
Fire Alarm & Detection System merupakan sistem keamanan ketika terjadi kebakaran. Alarm akan berbunyi ketika pada kantor terjadi kebakaran melalui *smoke detector*. Ketika terdeteksi adanya api maka air akan keluar melalui *sprinkler*.

3. Alat Pemadam Api Ringan

Alat pemadam api ringan atau APAR perlu disediakan pada kantor. Pada kantor Agate terdapat banyak barang elektronik. Sehingga apabila barang elektronik tersebut terbakar, maka APAR bisa dipakai sebagai pengendali api.

4. Exit Sign

Signage tersebut akan diletakkan di daerah yang dekat dengan tangga darurat untuk menunjukkan arah keluar dari gedung ketika terjadi hal hal yang darurat.



Gambar 18 Tangga Darurat

Sumber: Dokumen pribadi

Area yang dilingkari merupakan akses tangga darurat yang dapat dipakai oleh semua gedung ketika dalam keadaan darurat saja. Pada hari biasa hanya pengelola gedung yang boleh mengakses tangga darurat.

5. *Sound System*

Pada ruangan dimana pada aktivitasnya sebagian besar membutuhkan *sound system* tentu memerlukan *sound system* yang memiliki kualitas yang baik. Pada ruang *audio production* memerlukan penempatan titik *sound system* yang baik agar meningkatkan kualitas audio yang keluar. Selain ruang *audio producer*, ruang auditorium juga memerlukan penempatan titik *sound system* yang baik sehingga suara dalam ruangan menyebar merata.

6. *Cable Management*

Dengan adanya furnitur dengan alat elektronik yang tidak menempel dengan dinding, maka diperlukan pemasangan kabel yang menghubungkan alat elektronik dengan sumber daya listrik. Pemasangan kabel yang berantakan akan membuat pekerja tidak nyaman, oleh karena itu pemasangannya akan menggunakan rumah kabel. Rumah kabel diberi warna yang cerah seperti merah, biru, dan hijau. Selain agar mudah terlihat oleh mata juga dapat digunakan sebagai aksesoris warna penambah nilai estetis sesuai dengan tema perancangan.

KESIMPULAN

Perancangan interior kantor Agate International ini merupakan bentuk pemecahan masalah yang ada. Pendekatan yang digunakan adalah *corporate identity* yang diambil dengan pertimbangan identitas dan karakteristik dari perusahaan Agate. Setelah itu muncul tema dan konsep "*Have fun with Agate*" yang menerapkan unsur-unsur *video game* pada interior kantor. Dengan tema dan konsep tersebut interior kantor akan memiliki suasana yang menyenangkan dan mendukung proses bereksplorasi, berekspresi, dan berpikir kreatif para pegawai. Penerapan tema dan konsep tersebut membuat kantor memiliki ciri khas sebagai perusahaan pengembang *video game* yang diharapkan dapat membuat masyarakat lebih mengenal perusahaan Agate. Perancangan interior kantor Agate International ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk kedepannya diharapkan lebih baik lagi dalam pertimbangan penerapan konsep desain bagi pegawai kantor dan fasilitas-fasilitas bekerja yang dibutuhkan sesuai dengan standar.

DAFTAR PUSTAKA

- Granjean, Etienne. (1982). *Fitting the Task to the Man: An Ergonomic Approach*. London: Taylor and Francis Limited.
- Hughes, J. (2017). *Office Design Is Pivotal to Employee Productivity*. San Diego: Source the Daily Transcript.
- Pile, John F. (2007). *Interior Design 4th Edition*. New York: Pearson Prentice Hall.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sutojo, Siswanto. (2004). *Membangun Citra Perusahaan*. Jakarta: Damar Mulia Pustaka.