

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Agate International merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri pengembangan game/*game developer* lokal asal Indonesia yang berdiri sejak tahun 2009. Kantor PT. Agate International merupakan kantor berjenis kantor industri yang menggabungkan semua jenis pekerjaan dalam satu bangunan kantor yang sama diantaranya kegiatan administratif, marketing dan produksi. Lokasi eksisting kantor PT. Agate International berada di Jl. Sentra Raya Barat No. kav. 2B, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat 40295. Berdasarkan hasil pengamatan, lokasi tersebut memiliki keuntungan yang bisa dilihat dari aspek aksesibilitas, lingkungan, visibilitas, persaingan industri dan kemudahan kerjasama antar perusahaan. Kemajuan infrastruktur dan akses yang baik bisa mempermudah investor, publisher hingga esport menjangkau lokasi perusahaan.

Fenomena yang melatarbelakangi perancangan ini adalah kebutuhan interior kantor pengembang game untuk mendukung kinerja pegawai dalam rangka mengikuti perkembangan industri game di Indonesia yang didorong untuk bisa bersaing di pasar global. Menurut Cipto Adiguno, selaku Ketua Asosiasi Game Indonesia (AGI) dalam webinar *Indie Game Developer* menjelaskan bahwa “Salah satu cara untuk mendukung ekosistem gaming di Indonesia perlu dimulai dari penyediaan fasilitas gaming yang lebih memadai, budaya kerja yang kolaboratif, hardware yang lebih mumpuni dan jaringan internet yang lebih cepat”. Diantara cara untuk membantu perusahaan dalam persaingan industri game secara global adalah membangun fasilitas yang mempermudah karyawan dalam interaksi dan komunikasi dalam perancangan organisasi dan sirkulasi ruang, ergonomi kerja yang membantu karyawan mengurangi rasa kelelahan pada otot, pencahayaan yang dapat mengurangi kelelahan pada mata ketika bekerja. Sistem sirkulasi udara membantu mengoptimalkan suhu dan pertukaran udara dalam ruangan, penerapan sistem akustik yang dapat meredam suara mengganggu dan sistem keamanan yang dapat meminimalisir kebakaran akibat korsleting listrik dan mencegah orang yang tidak berkepentingan untuk masuk ke dalam ruang kerja.

Berdasarkan hasil survey dan observasi didapati permasalahan umum yang terdapat pada kantor Agate yaitu organisasi ruang yang belum tertata dengan baik

dengan area kerja yang bisa digunakan oleh karyawan namun berdekatan dengan zona publik. Hal itu berdampak pada berkurangnya sifat privasi karena area tersebut dilewati dan bisa dilihat oleh tamu/pengunjung. Selain itu penataan ruang yang memiliki banyak sekat juga menghambat interaksi orang dalam suatu lingkup kerja dan antar divisi. Pada area sirkulasi ruang kerja yang tidak optimal sesuai dengan standar *Human Dimension and Interior Space* yang menetapkan standar terhadap zona sirkulasi yaitu 76.1 cm - 91.4 cm dan ergonomi karyawan terhadap ruang gerak, posisi duduk, dan area kerja dengan standar berkisar antara 76.1 - 91.4 cm. Dari hasil observasi terhadap kondisi eksisting kantor agate, terdapat permasalahan pada zona sirkulasi ruang dan ergonomi ruang yang hanya mempunyai zona ruang sirkulasi sekitar 50 cm, yang berdampak pada berkurangnya area ruang gerak dan efektivitas karyawan dalam beraktivitas saat bekerja. Dan juga pada area kerja terdapat beberapa lorong yang menyebabkan terhambatnya pergerakan karyawan.

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner didapati bahwa karyawan yang merasa ergonomi duduk yang kurang baik yang dikarenakan penggunaan kursi yang kurang nyaman sehingga menyebabkan sebanyak 57,1% karyawan cukup sering mengalami kelelahan pada otot. Dan berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa perusahaan menetapkan penggunaan nilai intensitas cahaya ruang kerja yang berkisar 120-220 Lux. Nilai tersebut berada di bawah nilai standar yang dianjurkan IES (*Illuminating Engineering Society*) ANSI/IES ANSI/IES RP-1-20 dan SNI No. 03-6197-2000, untuk ruang kerja dengan aktivitas visual berkontras tinggi berada di nilai optimal 300-500 Lux dengan tujuan agar karyawan dapat melihat warna pada layar komputer dengan lebih jelas dan tidak menyilaukan mata. Namun berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan terhadap 36 orang karyawan kantor Agate dengan aktivitas pada ruang kerja selama 4 - 5 jam, sebanyak 69,4 % karyawan kantor Agate merasa pencahayaan pada ruang kerja terlalu redup. Sehingga hal itu berdampak pada tingkat kelelahan pada mata yang dialami 50 % karyawan kantor Agate. Hal itu ditambah tidak tersedianya pencahayaan alami dan penghawaan alami karena ditutupnya bukaan jendela pada ruang oleh perusahaan dengan alasan dapat mengganggu kefokusannya ketika bekerja. Namun menurut Permenkes No. 829/Menkes/SK/VII/1999 tidak adanya bukaan pada ruangan dapat berefek tidak optimalnya pergantian udara pada ruang yang bisa menyebabkan masalah kesehatan terhadap penyakit yang memiliki sistem penularan melalui udara Terdapat permasalahan juga pada event room ketika sedang digunakan pada acara yang

melibatkan pengunjung, kebisingan pada event room menyebabkan terganggunya aktivitas pada ruang rapat yang berhadapan dengan event room, hal itu dikarenakan minimnya penggunaan material yang dapat meredam aktivitas akustik di sekitar sumber suara. Permasalahan akustik juga terjadi pada ruang rapat yang menggunakan sistem penghawaan terbagi untuk 2 ruangan, sehingga terdapatnya lubang untuk membagi sistem penghawaan AC, hal itu berefek pada pengguna ruangan yang mendengar pembicaraan pada ruang sebelahnya dan begitupun sebaliknya. Pada aspek keamanan juga kantor agate memiliki permasalahan terkait dengan jalur evakuasi yang tidak optimal dikarenakan banyaknya sekat pada kantor Agate. Didapati Juga bahwa tidak optimalnya peletakan dan jumlah APAR sesuai dengan standarisasi Permenaker No.4/MEN/1980. Hal tersebut dapat membahayakan karyawan jika terjadi bencana. Selain itu, kurangnya penerapan motto perusahaan “*Live The Fun Way*” dengan misi terkait “*Bring People Together*” pada kantor Agate serta fasilitas perusahaan pengembang game yang berkaitan dengan teknologi juga diperlukan untuk mencerminkan *branding image* perusahaan yang berkaitan dengan kemajuan teknologi.

Beberapa permasalahan umum interior di kantor Agate sebelumnya yaitu terkait fungsi ruang, sirkulasi ruang, ergonomi ruang, pencahayaan, akustik dan keamanan. Untuk itu perlu dilakukan perancangan ulang pada aspek organisasi ruang, ergonomi, pencahayaan, penghawaan, akustik, dan keamanan kantor perusahaan PT. Agate International yang bertujuan untuk membantu PT. Agate International untuk mengatasi permasalahan pada interior kantor saat ini, sehingga dapat mengembangkan fasilitas interior yang baik agar industri game di Indonesia berkembang lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan kuesioner diketahui identifikasi permasalahan umum terkait interior kantor PT. Agate International diantaranya:

A. Organisasi Ruang dan Sirkulasi Ruang

Dibutuhkannya *relayout* terkait organisasi ruang yang terbuka dan tidak memiliki banyak sekat sehingga organisasi ruang dan sirkulasi bisa mendukung karyawan dalam melakukan interaksi dan komunikasi antar karyawan atau antar divisi. Selain itu diperlukannya penataan zoning ruang agar kegiatan dan aktivitas yang bersifat privat tidak terganggu oleh tamu yang berlalu lalang.

B. Ergonomi

Perlu adanya perbaikan terkait pemilihan kursi kerja dan meja kerja yang bisa menunjang ergonomi pengguna sehingga dapat meminimalisir kemungkinan kelelahan pada otot karyawan ketika bekerja, yang diharapkan dapat meningkatkan produktivitas karyawan dalam bekerja.

C. Pencahayaan

Dibutuhkannya penerapan pencahayaan dengan membagi pencahayaan menjadi beberapa jenis seperti general lighting, task lighting dan ambient lighting yang pencahayaan tersebut dapat diatur tingkat intensitasnya dengan harapan tingkat kelelahan mata pada karyawan dapat berkurang tanpa mengurangi kebutuhan karyawan dalam beraktivitas.

D. Penghawaan alami

Tidak diperhatikannya sirkulasi udara di dalam ruangan menyebabkan penghawaan pada ruang tidak optimal sehingga perlu merancang sistem penghawaan yang bisa menjaga kualitas udara dan juga kelembaban udara pada ruang.

E. Akustik

Dibutuhkannya penerapan sistem akustik untuk meredam suara dari luar ruangan maupun luar bangunan untuk menciptakan lingkungan kerja yang nyaman tanpa merasa terganggu dengan suara yang tidak diinginkan dengan menggunakan material yang dapat meredam suara.

F. Keamanan

Dibutuhkannya penerapan sistem keamanan yang dapat meminimalisir resiko akibat kebakaran seperti jalur evakuasi yang tidak terhalang serta penerapan sistem elektrikal pada ruang untuk mencegah pengguna tersetrum dan korsleting listrik pada perangkat.

G. Identitas

Perlunya pengembangan identitas Agate dengan cara membangun kantor yang terintegrasi dengan sistem teknologi sebagai interpretasi perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah kantor Agate ini adalah :

A. Bagaimana cara menyelesaikan permasalahan Organisasi ruang di kantor Agate

- B. Bagaimana cara menyelesaikan permasalahan Ergonomi yang bisa meminimalkan kelelahan otot karyawan.
- C. Bagaimana cara mengoptimalkan pencahayaan alami dan buatan agar nyaman bagi karyawan kantor Agate.
- D. Bagaimana cara meminimalisir kebisingan pada area area tertentu di kantor Agate.
- E. Bagaimana cara meningkatkan sistem keamanan yang baik sesuai dengan fungsi ruang.
- F. Bagaimana cara mewujudkan fasilitas yang dapat mempermudah pengguna ruang kantor Agate.
- G. Membangun citra dan identitas kantor yang menginterpretasikan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan interior kantor Agate ini adalah

- A. Membantu PT. Agate International dalam membangun infrastruktur perkantoran yang baik bagi industri video game di indonesia
- B. Memenuhi kebutuhan dan fasilitas pengguna kantor agar aktivitas karyawan menjadi lebih optimal.
- C. Mempermudah karyawan dalam melakukan aktivitas yang bisa mengefisiensi kebutuhan dan pekerjaan.

1.4.2 Sasaran

Sasaran dalam perancangan interior kantor Agate adalah:

- A. Mengoptimalkan fasilitas ruang kantor yang sesuai dengan aktivitas karyawan
- B. Memudahkan pengguna dalam berinteraksi dan komunikasi antar karyawan dan antar divisi.
- C. Menerapkan sistem teknologi untuk mempermudah pekerjaan menjadi lebih efisien.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan Interior kantor Agate ini pada Gedung Level Up Building yaitu:

- A. Objek

Objek yang akan dirancang adalah kantor dari perusahaan PT. Agate International

B. Area

Area yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah Lantai 1 dan 3 Gedung Level Up Building yang terletak di Jl. Banda No.30 Citarum Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat

C. Luasan

Luasan yang akan dirancang yaitu 1.375m².

D. Area Rancangan

Ruangan yang akan dirancang pada perancangan kantor Agate berada pada lantai 1 dan 3 diantaranya lobby, ruang kerja, ruang rapat, ruang CEO, ruang audio dan Event Area.



Gambar 1.1 Organisasi terpusat

Sumber: Data Pribadi

Pada studi kasus perancangan interior kantor Agate, area yang dirancang adalah lantai 1 dan lantai 3 yang merupakan area yang paling sering diakses untuk aktivitas karyawan di dalam kantor karena pada lantai 2 dominan ditempatkan ruangan service seperti mushola, ruang gym, ruang tidur, auditorium dan area bersantai. Alasan tidak menggunakan area tersebut adalah area tersebut cukup jarang digunakan ketika bekerja dan bisa digantikan oleh lingkup yang lebih kecil, contohnya auditorium yang jarang digunakan untuk jumlah yang besar, dan lebih dominan menggunakan event area yang jumlah yang lebih kecil karena tamu yang tidak terlalu banyak.

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi Masyarakat / Komunitas

Agar dapat menjadi bacaan atau sebuah referensi terkait perancangan fasilitas kantor pengembang game di Indonesia.

b. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Menjadi sumber kajian terkait perancangan kantor pengembang game di Indonesia yang memiliki tema menyenangkan dengan tetap harus membuat karyawan menjadi produktif dan meningkatkan kinerja.

c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Memberikan informasi tambahan tentang kantor yang memiliki tema menyenangkan dengan tetap memenuhi kebutuhan dan fungsi pengguna kantor.

1.7 Metode Perancangan

Metode penanganan yang digunakan dalam perancangan desain interior kantor Agate adalah sebagai berikut:

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

1.7.1.1 Wawancara

Tahap wawancara awal dilakukan secara langsung di kantor Agate pada tanggal 26 Oktober 2022 dan pada tanggal 28 Maret 2023. Wawancara dilakukan dengan staf bidang corporate communication. Data yang diambil adalah jumlah karyawan, jumlah ruang, sistem kerja, program ruang dan keadaan site.

1.7.1.2 Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2022 dan 28 Maret 2023 yang dilakukan di kantor Agate yang terletak di kawasan Summarecon Bandung. Data yang dikumpulkan berupa fasilitas kantor yang tersedia, jenis jenis ruang, penggunaan penghawaan buatan, penggunaan pencahayaan buatan, aktivitas pengguna, hubungan antar ruang dan karakter ruang secara visual

1.7.1.3 Studi Banding

Data studi banding didapatkan dari berbagai sumber diantaranya adalah melalui sumber internet dan wawancara. Lokasi studi banding diambil dari berbagai kantor game pengembang game yang ada di Indonesia yaitu PT. Gameloft Indonesia yang berlokasi di Yogyakarta, PT. Garena Indonesia yang berlokasi di Jakarta dan PT. Langit Impian yang berlokasi di Jakarta.

1.7.1.4 Studi Preseden

Studi preseden dilakukan untuk menambah wawasan dan inspirasi suatu desain yang akan dibuat dalam suatu perancangan. Lokasi studi preseden yang diambil

diantaranya adalah kantor EA Sport yang berada di India dan Riot Games yang berlokasi di Amerika Serikat.

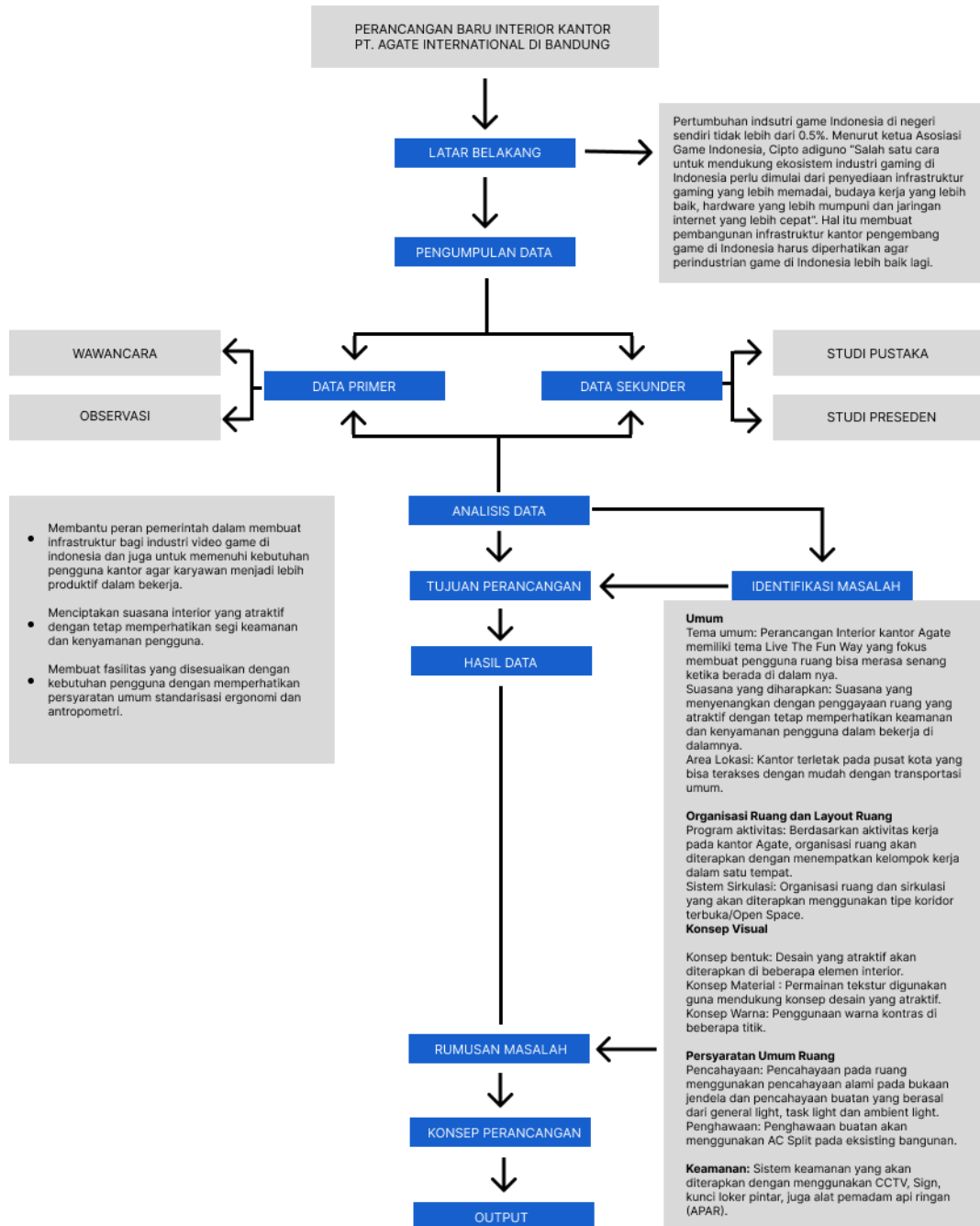
1.7.1.5 Kuesioner

Data kuesioner diambil pada tanggal 28 Maret 2023 yang ditujukan kepada karyawan kantor Agate yang berhubungan langsung dengan interior kantor perusahaan dengan total responden yang mengumpulkan data sebanyak 36 orang.

1.7.1.6 Studi Literatur

Bentuk pengumpulan data yang terdapat dari buku, jurnal, masalah atau media digital. Studi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui teori yang berkaitan dengan perancangan interior kantor berupa definisi, standarisasi, ukuran, dan data lainnya.

1.8 Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi uraian terkait latar belakang perancangan kantor game developer, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN STANDARDISASI

Berisi uraian terkait kajian literatur deskripsi proyek mulai dari pengertian kantor secara umum hingga standarisasi perancangan kantor.

BAB III: ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA

Berisi uraian terkait hasil studi banding dari 3 lokasi, deskripsi proyek yang akan di bangun beserta konsep perancangan, organisasi ruang, warna, pencahayaan dan penghawaan yang disajikan dalam bentuk analisis data.

BAB IV: TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai tema, konsep perancangan, suasana yang diharapkan dan konsep visual perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN