

PERANCANGAN ULANG INTERIOR KANTOR PENGEMBANG GAME PT. AGATE INTERNATIONAL

Muhammad Ilham Nazili Ambas Putra¹, Ahmad Nur Sheha Gunawan², Irwana Zulfia Budiono³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
ilhamnazili@student.telkomuniversity.ac.id, ahmadnursheha@telkomuniversity.ac.id,
irwanazulfiab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: PT. Agate International adalah perusahaan lokal asal Indonesia yang bergerak dibidang pengembangan game. Latar belakang dari perancangan ini adalah diperlukannya pembangunan infrastruktur yang lebih maju untuk meningkatkan ekosistem industri video game di Indonesia lebih baik lagi. Metode pengambilan data secara langsung melalui studi lapangan pada kantor Agate dan studi lapangan terhadap lokasi perancangan, studi literatur guna untuk mencari data-data, dan wawancara untuk mencari jawaban atas permasalahan yang ingin diketahui secara langsung kepada narasumber. Berdasarkan permasalahan tersebut perancangan interior kantor Agate menggunakan pendekatan teknologi sebagai konsep utama sesuai dengan segmentasi perusahaan yang bergerak di bidang teknologi. Selain itu, teknologi-teknologi yang digunakan pada perancangan interior kantor Agate diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas karyawan dalam bekerja.

Kata Kunci: Industri, Kantor, Game, Teknologi

Abstract: *PT Agate International is a local Indonesian company engaged in game development. The background of this design is the need for more advanced infrastructure development to improve the video game industry ecosystem in Indonesia even better. The method of collecting data directly through field studies at the Agate office and field studies of the design location, literature studies to find data, and interviews to find answers to problems that want to be known directly to the source. Based on these problems, the interior design of the Agate office uses a technological approach as the main concept in accordance with the segmentation of companies engaged in technology. In addition, the technologies used in the interior design of the Agate office are expected to increase employee productivity and creativity at work.*

Keywords: *Industry, Office, Game, Technology*

PENDAHULUAN

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. 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".

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. 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. 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.

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.

METODE PENELITIAN

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.

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

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.

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.

HASIL DAN DISKUSI

Ruang Lingkup Perancangan

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

Objek

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

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

Luasan

Luasan yang akan dirancang lantai 1 537m², lantai 3 838m² dengan total area yaitu 1.375m².

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.

Pendekatan Desain

Bangunan yang menerapkan sistem teknologi juga biasa disebut *Smart Intelligence Building*. Menurut Gunawan (2021), *Smart Intelligence Building* merupakan sistem komunikasi dari beberapa unsur aktivitas manusia atau penggunaan teknologi untuk aktivitas operasional yang diatur dan terintegrasi untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

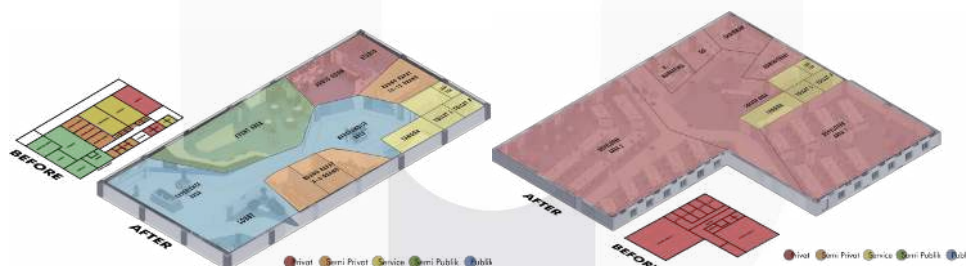
Untuk mempermudah kontrol dari masing masing perangkat, dibutuhkan juga akses internet untuk menghubungkan antara perangkat dengan kontroler. Sistem ini biasa disebut juga sebagai *Internet Of Thing (IOT)*. Menurut Gunawan (2021), secara dasar IOT bisa diartikan sebagai penggunaan perangkat atau sistem cerdas, mengumpulkan data dari perangkat dan diatur sesuai stimulan/perintah pengguna. Perangkat yang dapat dijadikan kontroler bisa berupa remot, smartphone, atau perangkat yang bisa terhubung internet lainnya.

Tema dan Konsep Perancangan

Konsep perancangan interior kantor Agate terinspirasi dari keunikan lapisan-lapisan dan titik inti batu yang menceritakan sebuah proses panjang terbentuknya batuan agate. Proses yang panjang hingga menjadi batuan yang indah juga tidak lepas dari peran teknologi yang menciptakan batuan yang tidak berarti menjadi batuan yang cerah, indah, dan mengkilap.

Untuk mendukung tema “optimizing facilities with the fusing technology” yang menggabungkan penggunaan teknologi sesuai dengan kebutuhan dan kegunaannya untuk membantu mengatasi permasalahan pada ruang, yaitu dengan menggabungkan motto perusahaan live the fun way dengan menggabungkan antara teknologi dengan sesuatu yang menyenangkan, yaitu dengan cara menerapkan “Agate Technology Fusion” pada perancangan interior dengan cara mengintegrasikan teknologi dengan beberapa fasilitas yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dan dengan cara mempermudah dan mengefisiensi penggunaan fasilitas seperti penggunaan cahaya pintar yang bisa disesuaikan dan penerapan sistem keamanan untuk memastikan keamanan data dan akses kantor yang aman.

Konsep Zoning Blocking

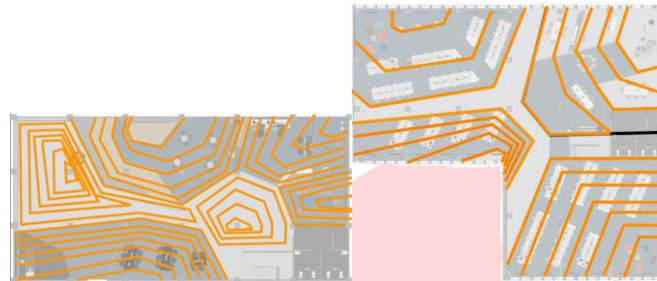


Gambar 1. Konsep Zoning Blocking Kantor Agate
Sumber : Data Pribadi

Pada lantai 3 ditempatkan ruangan hanya bisa diakses oleh karyawan yaitu Developer area 1 dan 2, ruang CEO, ruang administrasi, ruang marketing dan ruang QA. Penerapan sistem zoning pada perancangan kantor Agate meletakkan area yang bersifat privat pada area lantai 3 dengan alasan tidak terganggunya aktivitas dan sirkulasi pada area kerja, sedangkan pada lantai 1 diletakkan area yang sifatnya lebih bersifat publik karena mempermudah tamu/pengunjung dalam mengakses ruangan yang ingin dituju. Menurut Budiono, Amira, Syafii, Farida, Abdul Wilman (2022, 99) Menjelaskan bahwa penataan tata ruang kantor merupakan pengaturan tata letak perabot yang memperhatikan perhitungan aktivitas para

pekerja, Sedangkan Bagi karyawan atau pegawai yang banyak menghabiskan waktu di kantor maka dibutuhkannya tempat kerja yang dapat menghadirkan kenyamanan pada karyawan kantor tersebut, jika ditinjau, maka desain ruang kerja merupakan salah satu faktor yang memungkinkan karyawan merasa nyaman yang pada belakangan ini sedang diminati desain rancangan kantor terbuka (*Open Plan*). (Asharsinyo & Hanafiah, 2018, 78).

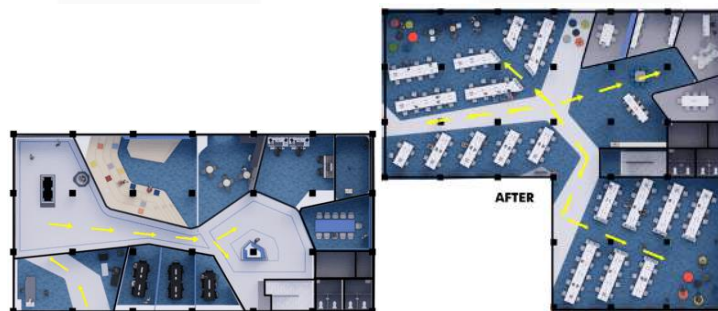
Konsep Bentuk



Gambar 2. Konsep Bentuk Kantor Agate
Sumber : Data Pribadi

Konsep bentuk pada perancangan kantor Agate terinspirasi dari bentuk batu Agate yang memiliki ciri khas *layering* dengan filosofi endapan, perancangan konsep bentuk dilakukan berdasarkan hasil layering garis yang kemudian diinterpretasikan ke dalam desain kantor berupa layout ruang dan penataan furniture pada perancangan kantor Agate.

Konsep Sirkulasi



Gambar 3. Konsep Sirkulasi Kantor Agate
Sumber : Data Pribadi

Konsep sirkulasi pada lantai 1 menggunakan sistem linier dengan alur yang dibuat secara beralur yang memudahkan karyawan maupun pengunjung dalam menemukan dan diakses menuju resepsionis bagi pengunjung dan akses ke ruang kerja bagi karyawan. Area duduk *grouping* memiliki kapasitas kelompok yang berbeda-beda, hal itu didasari oleh aktivitas maintenance game yang sudah dibuat, grup yang lebih banyak diperuntukan pada game yang masih memerlukan maintenance yang tinggi seperti game game yang baru dirilis dibawah 1 tahun melibatkan karyawan yang lebih banyak sehingga area kerja yang digunakan

dalam sistem grouping lebih banyak berkisar antara 8-10 karyawan dan untuk karyawan tim game yang telah dirilis diatas 1 tahun atau lebih melibatkan karyawan yang lebih sedikit dikarenakan game yang sudah minim maintenance berkisar antara 4-6 karyawan.

Konsep Warna

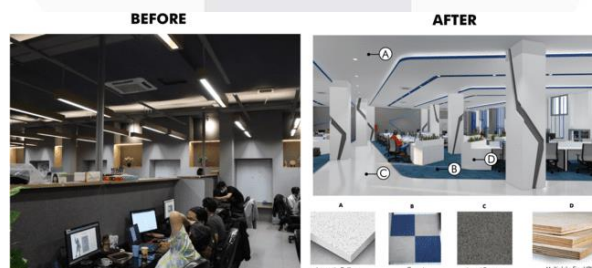


Gambar 4. Konsep Warna
Sumber : Data Pribadi

Warna yang diterapkan pada perancangan kantor Agate menggunakan terinspirasi dari penggunaan warna logo perusahaan Agate yang menggunakan warna biru sebagai warna identitasnya. Selain itu, Menurut Moekijat (dalam Nuraida, 2021) Kecerahan merupakan mutu yang ditentukan oleh banyaknya cahaya yang dapat dipantulkan, bukan ditentukan dari sumber cahayanya. Permenkes 48 Tahun 2016 menyebutkan bahwa penggunaan warna menentukan tingkat pantulan cahaya untuk membantu pencahayaan dan mengurangi tingkat kelelahan mata. Beberapa warna yang mempengaruhi tingkat pantulan cahaya diantaranya :

1. Warna putih memantulkan cahaya sebesar 75% atau lebih cahaya
2. Warna terang atau sejuk memantulkan 50% - 70% cahaya
3. Warna medium - hangat memantulkan 20% - 50 % cahaya
4. Warna Gelap memantulkan 20% atau kurang cahaya.

Konsep Material



Gambar 5. Konsep Material
Sumber : Data Pribadi

Penerapan konsep material pada perancangan kantor agate menggunakan material yang memberikan kesan modern dan futuristik yang memiliki tampilan halus, bersih, dan berkilau. Pemilihan material modern dan futuristik dalam perancangan interior kantor Agate bertujuan untuk menciptakan kesan yang inovatif, kontemporer dan kreatif yang memadukan

teknologi dan gaya hidup masa kini. Berikut penerapan konsep material pada masing-masing ruang:

Konsep Pencahayaan



Gambar 6. Konsep Pencahayaan Buatan
Sumber : Data Pribadi

Pada perancangan kantor Agate konsep pencahayaan yang digunakan Untuk mendukung pendekatan teknologi, penggunaan sistem *smart lighting* yang bisa mengatur dan mempermudah pengguna dalam menyesuaikan intensitas cahaya dengan kebutuhannya.



Gambar 7. Konsep Pencahayaan Alami
Sumber : Data Pribadi

Sun shading otomatis menjadi solusi yang inovatif untuk membatasi sinar matahari berlebih pada area kerja. Sun shading menggunakan sistem yang memungkinkan panel *sun shading* memutar secara otomatis sesuai dengan posisi matahari.

Penerapan sistem yang bisa menyesuaikan intensitas pencahayaan tersebut juga bisa berpengaruh terhadap psikologis manusia. Menurut Mirzah, Gunawan, Salayanti (2017, 199) Intensitas cahaya juga dapat menimbulkan berbagai efek psikologis, seperti:

Cahaya terang.

Cahaya ini dapat menghasilkan efek semangat untuk melakukan sesuatu Lampu ini sering digunakan di area berkumpul atau tempat diselenggarakannya kegiatan membutuhkan konsentrasi yang kuat.

Cahaya redup.

Pencahayaan redup dapat menciptakan keakraban dan memberikan kesan relaksasi dan kedamaian dan romantis,

Warna cerah dan hangat.

Cahaya berwarna hangat seperti merah, oranye dan kuning berkontribusi Suasana gembira dan “selamat datang”.

Cahaya dengan warna dingin.

Nuansa biru, hijau, dan ungu yang cerah juga bisa menghadirkan ketenangan dalam hal warna memberikan kesan "dingin". Dari efek ini Cahaya ini dapat digunakan untuk menghilangkan stres dan kecemasan.

Konsep Penghawaan

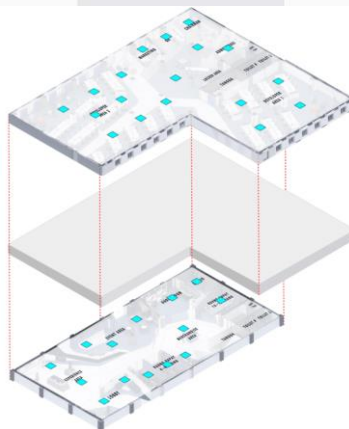
Konsep Penghawaan Alami



Gambar 9 Konsep Penghawaan Alami
Sumber : Data Pribadi

Konsep penerapan penghawaan alami pada perancangan kantor Agate memanfaatkan bukaan pada jendela, dan pintu. Penghawaan alami yang baik terdapat pada lantai 3 area kerja karena dibuat bukaan jendela, sedangkan pada lantai 1, penghawaan alami hanya memanfaatkan bukaan pada pintu karena tidak adanya bukaan jendela pada lantai 1. Menurut Data SNI 03-6572-2001, Penghawaan bisa dikatakan nyaman antara temperatur efektif 22,80C ~ 25,80C.

Penghawaan Buatan



Gambar 10. Denah Titik AC
Sumber : Data Pribadi

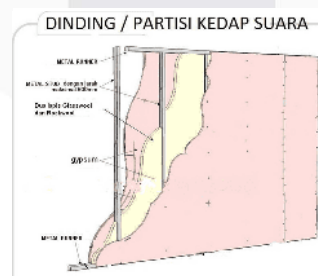
Pada perancangan kantor Agate lantai 1 penghawaan buatan menggunakan sistem AC Central pada ruang ruang general dan exhaust pada area toilet. Dan juga ada perancangan kantor Agate lantai 3 penghawaan buatan tetap menggunakan sistem AC Central pada ruang ruang general dan exhaust pada area toilet. Menurut data SNI 03-6572-2001 Untuk daerah tropis, kelembaban udara relatif yang dianjurkan antara 40% ~ 50%, tetapi untuk ruangan yang jumlah orangnya padat seperti ruang pertemuan, kelembaban udara relatif masih diperbolehkan berkisar antara 55% ~ 60%.



Gambar 11. Air Quality Monitoring System
Sumber : Data Pribadi

Pada aspek penghawaan, kantor agate berada di area yang intens melakukan pembangunan yang kualitas udara pada area sekitar tidak terlalu baik jika terlalu lama dihirup, oleh karena itu pada perancangan interior kantor Agate disematkan sistem yang bisa memonitor udara pada ruang, yang bisa memantau kualitas udara, kelembaban udara dan suhu udara. Menurut PERMENLHK/NO.14/MENLHK/SETJEN/KUM.1/7/2020 untuk pemantauan kualitas udara diperlukan sistem sensor yang bisa memonitor dan memantau kualitas udara yang disertai dengan fitur sensor meteorologi

Konsep Akustik



Gambar 12. Konsep Akustik Pada Dinding Pembatas

Sumber : <https://plafonrumahminimalismodern.blogspot.com/2020/12/terbaru-24-detail-dinding-akustik.html>

Konsep akustik yang diterapkan pada perancangan interior kantor Agate menggunakan kombinasi material peredam suara yang ditanam di dalam dinding partisi dan juga penerapan bentuk yang berfungsi untuk meredam dan memecah suara. Berdasarkan standarisasi Permenkes 1405 Tahun 2002, Tingkat kebisingan pada sebuah ruang kerja

minimal berada pada nilai 85 dBA. Ada beberapa ruang yang memiliki aktivitas audio cukup tinggi diantaranya:

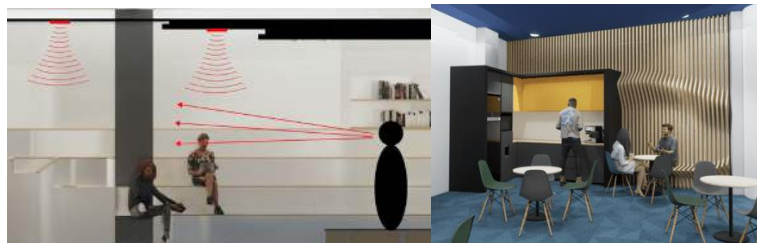
Audio Room



Gambar 13. Konsep Akustik Audio Room
Sumber : Data Pribadi

Pada ruang audio, penggunaan material busa peredam ditempatkan di area dinding yang berguna untuk meredam suara yang dihasilkan dari ruang audio maupun suara yang dihasilkan dari luar ruangan, sehingga penerapan sistem akustik yang baik diharapkan tidak mengganggu pengguna dalam mengerjakan aktivitas audio di ruang tersebut.

Event Area dan Pantry



Gambar 14. Konsep Akustik Event Room dan Pantry
Sumber : Data Pribadi

Pengampilkasian bentuk sebagai pemecah sekaligus peredam suara yang dihasilkan pada area event room dan audio room. Penggunaan bentuk yang tidak beraturan membantu ruangan dalam memecah suara. Konsep akustik terhadap sistem suara pada perancangan event area yaitu dengan menempatkan speaker di area ceiling yang bertujuan untuk memaksimalkan sistem akustik bagi pengguna ruangan sehingga suara dapat terdengar jelas kepada pengguna ruangan. Selain itu peletakan speaker di area ceiling juga membuat tampilan menjadi rapi.

Teknologi Akustik



Gambar 4.38 Konsep Partisi Otomatis
Sumber : Data Pribadi

Menurut Hidayat, Muladi (2021) Partisi adalah salah satu elemen yang berfungsi untuk membatasi ruangan menjadi beberapa bagian. Partisi disebut juga sebagai 'dividers' atau screen. Teknologi akustik pada perancangan kantor Agate terletak di event area yang menerapkan sistem partisi otomatis yang bergerak dengan sistem railing yang menutup event area sehingga bisa membatasi suara yang dihasilkan akibat aktivitas pada event area.

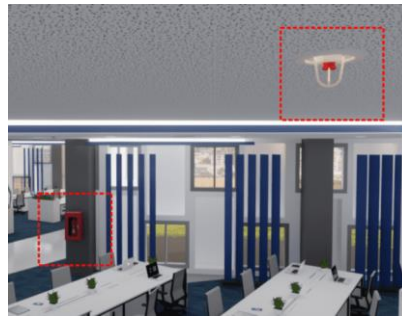
Konsep Proteksi Bencana



Gambar 16.. Jalur Evakuasi
Sumber : Data Pribadi

Konsep keamanan pada kantor meliputi akses *emergency exit* pengguna ketika terjadi suatu bencana yang mengharuskan dilakukannya evakuasi terhadap penghuni gedung. Jalur evakuasi dibuat tanpa sekat dengan tujuan mempermudah akses ketika terjadi bencana sehingga dapat meminimalisir terjadinya korban jiwa akibat jalur yang terhambat.

Konsep Keamanan Bencana Kebakaran



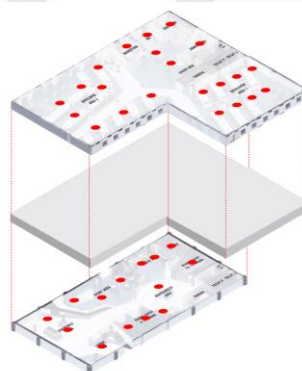
Gambar 17. Konsep Keamanan Kebakaran
Sumber : Data Pribadi

Sistem keamanan bencana kebakaran pada perancangan kantor Agate menggunakan beberapa sistem yang bisa membantu atau mencegah terjadinya bencana kebakaran pada kantor diantaranya

APAR

Menurut National Fire Protection Association (NFPA) 13 - Tahun 2019, sistem kebakaran seperti water sprinkler tidak disarankan untuk ruang yang terdapat komponen elektrikal dan melarang penggunaan water sprinkler pada ruang elektrikal khusus (ruang panel listrik, ruang server, dll) karena dapat menyebabkan kerusakan komponen elektrikal yang ada di ruang tersebut. Pada perancangan kantor Agate penempatan APAR ditempatkan minimal setiap 20 meter pada ruang kantor sesuai dengan standarisasi yang dikeluarkan oleh Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia No:4/MEN/1980.

Sprinkler



Gambar 18. Titik Sprinkler
Sumber : Data Pribadi

Pada penggunaan sistem pemadam, bahan yang dianjurkan pada ruangan atau kantor yang banyak menggunakan perangkat elektronik yaitu menggunakan bahan pemadam berjenis powder. Bahan pemadam berjenis powder bisa meminimalisir terjadinya korsleting

pada perangkat elektronik, jika menggunakan bahan pemadam berjenis water atau foam dapat menjadi penyebab terjadinya korsleting pada perangkat elektronik yang bisa membuat terjadinya bencana kebakaran semakin parah atau bisa menyebabkan perangkat lain menjadi rusak.

Keamanan elektrikal



Gambar 19. Konsep Keamanan Elektrikal
Sumber : Data Pribadi

Dalam perancangan interior kantor game developer, penempatan stop kontak pada bawah meja merupakan konsep yang sangat penting. Dengan menempatkan stop kontak pada posisi yang strategis di bawah meja, para pengembang game dapat dengan mudah mengakses sumber daya listrik untuk perangkat elektronik mereka seperti komputer, laptop, dan peralatan lainnya tanpa mengganggu tampilan visual ruangan yang bersih dan rapi.

Keamanan CCTV



Gambar 20. Titik CCTV
Sumber : Data Pribadi

Sistem keamanan CCTV pada kantor bertujuan untuk memantau kegiatan atau aktivitas pengguna dalam ruangan/area yang dipantau oleh CCTV. Penggunaan CCTV pada kantor agate difokuskan pada area area yang banyak dilintasi atau banyak digunakan pengguna dalam aktivitas seperti lobby, experience area, event room, ruang kerja dan koridor. Berdasarkan standarisasi menurut The Private Security Authority (PSA) Nomor 12 Tahun 2006

tentang kriteria penempatan lokasi pemasangan sistem CCTV yang diperhatikan sebagai berikut.

1. Potensi masalah
2. Isi ruangan yang diawasi
3. Kemungkinan penempatan pada bangunan
4. Tingkat Visibilitas pada ruang yang diawasi

Smart Lock Door



Gambar 20. Konsep Keamanan Smart Lock
Sumber : Data Pribadi

Teknologi *Smart Lock Door* bertujuan untuk mengamankan area kantor Agate dengan cara membatasi akses pintu yang hanya bisa dengan menggunakan kartu tanda pengenal/RFID yang terdaftar pada sistem. Sehingga keamanan data dan keamanan kantor Agate dapat terjamin oleh adanya penerapan sistem ini dikarenakan terbatasnya pengguna yang bisa mengakses area kerja.

Konsep Teknologi Furniture Interactive Wall Display



Gambar 21. Konsep Teknologi AR
Sumber : Data Pribadi

Penerapan teknologi gaming pada perancangan interior kantor Agate ditempatkan pada experience area dengan menempatkan teknologi Interactive wall Display. Teknologi ini memungkinkan tamu/pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan karakter yang ada pada layar dengan menggunakan mekanisme sensor gerakan. Dengan kontrol karakter

pada video game dengan gerakan dapat memberikan pengalaman yang menarik dan tidak terlupakan bagi perusahaan ketika berkunjung ke kantor Agate.

Konsep Teknologi Meja Kerja



Gambar 22. Konsep Meja kerja
Sumber : Data Pribadi

Konsep furniture meja kerja pada perancangan kantor agate didasari oleh aktivitas pengguna yang melakukan kegiatan seperti menggambar dan memakai komputer/laptop dalam waktu yang lama, oleh karena itu perlu dibuatkan meja yang dapat menunjang ergonomi pengguna dalam melakukan berbagai aktivitas.

Sistem meja yang baik juga harus didukung dengan penerapan kursi kerja yang baik agar pengguna merasa nyaman dalam bekerja. Menurut Andrianawati, Anwar, Fidinillah, Goestin (2018, 83) Berdasarkan prinsip dasar desain tempat duduk, sebaiknya tidak hanya mendukung tulang belakang, namun juga tulang lumbar. *Lumbar support* dalam desain kursi mempertahankan bentuk S pada tulang belakang. Oleh Karena itu hal yang diperhatikan dalam ergonomi duduk yaitu terdapatnya armrest yang menopang siku sejajar dengan meja, penopang tulang belakang pada sandaran kursi, dan kemudian tinggi kursi yang sesuai dengan popliteal.

KESIMPULAN

Perancangan interior kantor Agate ini merupakan salah satu cara memecahkan permasalahan pada interior yang ada. Pendekatan yang digunakan yaitu teknologi yang digunakan sebagai pertimbangan dapat mempermudah pekerjaan dan mengefisiensi waktu para pengguna dalam menjalankan aktivitas, selain itu penerapan teknologi juga bisa menginterpretasikan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi. Tema dan konsep interior yang dibangun diharapkan dapat mendukung penerapan suasana yang menyenangkan dan mendukung karyawan dalam bekerja secara efisien. Perancangan interior kantor Agate ini tentu masih memiliki banyak kekurangan, untuk hal itu diharapkan desain ini

bisa menjadi pertimbangan dalam penerapan konsep desain bagi karyawan dan fasilitas bekerja yang dibutuhkan sesuai dengan standar.

Keterbatasan yang dirasakan dalam perancangan ulang kantor Agate adalah terkait dengan keterbatasan sumber data dan juga literasi. Selain itu terdapat keterbatasan dari informasi studi banding dikarenakan tidak mudahnya perizinan pengambilan data di perusahaan swasta.

Perancangan interior kantor Agate ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau menjadi literasi bagi para desainer yang sedang mencari referensi terkait perancangan interior kantor yang bergerak di bidang teknologi. Sedangkan Kontribusi bagi objek perancangan yaitu diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi pihak perusahaan dalam mengembangkan dan merancang interior kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono, I. Z., Amira, L. N., Syafii, A. D., Farida, A., & Abdulwilman, R. H. (2022, Desember 2). Evaluasi Kenyamanan Aktivitas Kerja para Pegawai Berdasarkan Indikator Kenyamanan Termal. *Jurnal Desain Interior*, 7(2), 99. 10.12962/j12345678.v7i2.15367
- Mirzah, A. L., Gunawan, A. N. S., & Salayanti, S. (2017, April). PENERAPAN PENCAHAYAAN BUATAN PADA INTERIOR RESTORAN ATMOSPHERE BANDUNG DI MALAM HARI. *Jurnal Idealog*, 2(1), 199. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/idealog/article/download/1225/784>
- As'ad, I., Hendarsyah, D., Andiyan, Wibowo, L. S. B., Yahya, S. R., Alwi, M., Nugroho, F., Gunawan, A. N. S., Mutaqien, M. Z., Ningsih, S. R., Andriyendi, Yanqoritha, N., Effendi, F., Utomo, B., Kuswandi, & Nasution, M. F. H. (2021). *Implementasi IOT Dalam Perspektif Bidang Teknik* (1st ed.). Nuta Media.
- Andrianawati, A., Anwar, H., Fidinillah, A., & Goestien, C. S. (2018, Desember). Jurnal Arsis Universitas Muhammadiyah Palembang. *Studi Komparasi Desain Mebel Ruang Tunggu Terhadap Kenyamanan Pengunjung Bioskop XXI Bandung Indah Plaza Dengan CGV Bandung Elektronik Center*, 2(2), 82.

Asharsinyo, D. F., & Hanafiah, U. I. M. (2018, Desember). Jurnal Idealog. *KAJIAN TATA LAYOUT DAN FASILITAS KERJA DOSEN TELKOM UNIVERSITY*, 3(2), 78.

doi.org/10.25124/idealog.v3i2.2391

Nuraida, I. (2021). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. PT. Kanisius.

[PERMENKES] Peraturan menteri kesehatan. 2002. No. 1405. Persyaratan terkait kebisingan di ruangan perkantoran. Kementerian Kesehatan: Republik Indonesia

[SNI] Standar Nasional Indonesia. 2001. SNI 03-6572-2001. Kelembaban Optimal Ruangan.

Standar Nasional Indonesia.

[SNI] Standar Nasional Indonesia. 2001. SNI 03-6572-2001, Penghawaan Optimal Ruangan.

Standar Nasional Indonesia.

[NFPA] National Fire Protection Association. 2019. 13. Sistem keamanan Kebakaran pada ruang panel listrik. National Fire Protection Association: Amerika Serikat

[PERMENAKER] Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia. 1980. No:4/MEN/1980. Standarisasi Penempatan APAR. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia.

[PERMENKES] Peraturan menteri kesehatan. 2016. No. 48. Pengaruh Warna Terhadap Tingkat Pantulan Cahaya Pada Ruang. Peraturan menteri kesehatan: Republik Indonesia.

[PSA] Private Security Authority. 2006. No.12. Kriteria Lokasi Penempatan CCTV. Private Security Authority: Irlandia

[PERMENLHK] Peraturan Menteri Lingkungan Hidup. 2020. PERMENLHK/NO.14/MENLHK/SETJEN/KUM.1/7/2020. Peraturan Menteri Lingkungan Hidup : Republik Indonesia

Hidayat, R., & Muladi, E. (2021, Juli 3). Anggada. *PANEL PARTISI RUANGAN PORTABLE DENGAN SISTEM ENGSEL DETACHABLE*, 1(3), 266.

https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=0CAIQw7AJahcKEwioxGnv72AAxUAAAAHQAAAAQAw&url=https%3A%2F%2Fwww.academia.edu%2F50077894%2FPanel_Partisi_Ruangan_Portable_Dengan_Sistem_Engsel_Detachable&psig=AOvVaw3sIXF2toJKHj2C17zZbe0&