

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR KANTOR *DEVELOPMENT TINKER GAMES* DI KOTA BANDUNG

M. Rio Adi Negara

Jurusan Desain Interior, Telkom University – Bandung

ryocasava@gmail.com

Abstrak

Perkembangan industri kreatif di Indonesia yang begitu pesat menumbuhkan berbagai perusahaan *start-up* baru khususnya di bidang industri *game*. *Tinker Games* merupakan perusahaan yang aktif dalam proses menciptakan karya *game* terbaru serta berpotensi dalam mengembangkan perusahaannya menjadi lebih besar dengan merambah platform lain dari *game* yang digarapnya dan mampu bersaing di dunia Internasional.

Kondisi kantor *Tinker Games* yang berupa *in-house* (rumah), hal ini tentunya belum memadai dan sangat berpengaruh terhadap pekerjaan pengembangan *games* yang besar mengingat jumlah tim yang harus lebih banyak dan membutuhkan fasilitas yang lebih baik serta luasan yang cukup. Pada kondisi eksisting interior bangunan, perusahaan tidak memiliki *brand identity* yang tidak mencerminkan layaknya suatu perusahaan *game developer*, sedangkan pekerjaan mereka haruslah menyenangkan dan selalu membangkitkan kreativitas dan imajinasi yang tinggi dalam membuat *game* terbaik bagi para pemainnya.

Perancangan ini diharapkan membawa dampak positif untuk segala aktifitas kerja pengguna dalam kesehariannya menciptakan berbagai karya dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada pada objek perancangan. Tujuan perancangan ini secara keseluruhan adalah Menjadikan kantor *Tinker Games* sebagai tempat bekerja dan bermain yang menghasilkan permainan kreatif dan inovatif dengan identitas global, yang mewujudkan visi dan misi perusahaan.

Kata Kunci: kantor, tinker games, desain interior

Abstract

Creative industry development in Indonesia was so advanced that growing new start-up from various companies particularly in game industry. Tinker games is the company that active in creating many games and have the potential to advance the company becomes larger by expanded other platform from the games and able to compete in the international community.

The condition of office tinker games that work in house is certainly not good and very influential on job in developing larger games as the amount of team must be greater and need better facilities and covering enough. The condition existing of the interior building has no brand identity that is not revealed as like a great company developers, in fact their work shall be fun and always excite creativity and high imagination in making games for the players. The design is expected to bring a positive impact to all work activities in daily users in creating various works and provide solutions to the existing problems in the design of objects.

The purpose of this design as a whole is Making the Office of Tinker Games as a place to work and play games that generate creative and innovative with a global identity, which embodies the vision and mission of the company.

Key Word: office, games, tinker games, interior design

1. Pendahuluan

Di Indonesia game digital merupakan salah satu industri kreatif yang sedang berkembang pesat, karena sudah merupakan hal yang umum bahwa game merupakan salah satu media entertain paling populer di masa kini, hampir semua kalangan masyarakat bahkan diseluruh dunia merasakan dan menikmati game yang mereka mainkan, bahkan para pemain tersebut menjadikan game sebagai hobi baru maupun gaya hidup masa kini.

Salah satu kantor perusahaan game developer yang bergerak dalam pengembangan teknologi permainan saat ini adalah perusahaan Tinker Games. Tinker Games merupakan perusahaan yang aktif dalam proses menciptakan karya game terbaru serta berpotensi dalam mengembangkan perusahaannya menjadi lebih besar. Pada kasus dilapangan umumnya, banyak perusahaan pengembang game khususnya di Bandung menggunakan fasilitas studio *in-house* dengan memanfaatkan rumah sebagai markas mereka dalam pembuatan game, tidak terkecuali Tinker Games yang menggunakan fasilitas in-house di Jalan Cisitu Indah 6 No. 3A, Coblong, Dago, Coblong, Kota Bandung. Mengingat keterbatasan ruang tersebut, maka fasilitas ruang juga masih belum terpenuhi seperti kebutuhan ruang animasi, ruang *audio*, dan ruang *cinematic*. Kondisi eksisting ruangan juga terasa monoton yang disebabkan oleh penggunaan material seperti cat tembok maupun bahan *furniture* tanpa ada unsur eksploitasi desain didalamnya. Kasus lainnya juga terdapat pada ruang audio tanpa adanya *treatment* khusus pada akustik.

Pekerjaan membuat *game* haruslah ditunjang dengan kondisi ruangan yang mampu meningkatkan kinerja dan semangat para pegawai, sehingga nuansa kantor akan terasa lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka akan dirancang berbagai fasilitas yang disesuaikan dengan pesatnya perkembangan maupun segala kebutuhan yang harus dipenuhi. Perancangan ini diharapkan membawa dampak positif untuk segala aktifitas kerja pengguna dalam kesehariannya menciptakan berbagai karya, serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada pada objek perancangan.

2. Landasan Teori

a. Pengertian Kantor

Pekerjaan kantor berarti kegiatan mengumpulkan, mencatat, mengolah, mengadakan, mengirim dan menyimpan keterangan. Mencatat

keterangan/kejadian berarti mencatat semua yang dilakukan sehingga menjadi keterangan yang kelak dapat lebih berguna. Pada kenyataannya, pelaksanaan kegiatan dapat diadakan dengan menggunakan mesin, alat hitung, atau cara lain yang dikerjakan dengan manual, dengan maksud dan tujuan yang tetap sama yaitu membuat atau menyediakan informasi yang berguna untuk semua pihak.

b. Sejarah Kantor

Seiring perkembangan zaman dan kebutuhan manusia yang terus bertambah, sehingga mulailah manusia membangun fasilitas dan ruang-ruang perkantoran yang didasari oleh profesi manusia yang formal, kemudian tampak jelas mulai tumbuhnya gedung-gedung perkantoran pada tahun 1880. Sebagai perkembangan konsep interior kantor berikutnya menurut John F. Pile dalam bukunya *Interiors Second Book of Offices*, ternyata kantor membutuhkan lebih dari satu ruang. Hal ini terkait pula oleh kebutuhan manusianya yang sangat kompleks. Kemajuan teknologi berkembang dengan adanya komputer, alat komunikasi, mengakibatkan pergeseran budaya, perubahan yang berawal dari tradisional telah menjadi lebih *modern*.

c. Fungsi Kantor

Menurut Moekijat (1984:210) mengemukakan bahwa fungsi adalah mendapatkan keterangan, mengkoordinir program-program, memberikan pelayanan, melakukan pengawasan, memberikan ide-ide baru, memberikan advis dan bimbingan kepada kelompok lebih lanjut.

Fungsi menurut Wiriadihardja dalam Adhitya (2011:19) adalah sekelompok kegiatan dan usaha satu dengan yang lainnya, dan mempunyai hubungan yang erat untuk mendukung tercapainya pelaksanaan tugas pokok.

Guna membantu pengambilan keputusan desain ruang kerja dan kantor, dapat dibedakan tiga jenis ruang kantor:

- ruangan kerja (*work spaces*)
- ruangan pertemuan (*meeting spaces*)
- ruangan pendukung (*support spaces*).

Perusahaan-perusahaan baru atau berkembang, kantor cabang jarak jauh, ruang-ruang proyek, dapat dilayani oleh *serviced office* (kantor yang mempunyai

fasilitas pelayanan) sebagai pemecahan sederhana dan dapat menyediakan semua jenis-jenis ruangan.

d. **Industri Game**

Struktur industri dari sebuah *game* terbilang kompleks dan juga sedikit sulit untuk dipahami bagi orang awam. Namun jika lebih di minimalisir, kategori struktur tersebut terbagi menjadi 5 poin sebagai intinya, yaitu:

1. *Development*
2. *Publishing*
3. *Manufacturing*
4. *Distribution*
5. *Retail*

Pada proses pengembangan, dilakukan oleh yang disebut *game developer*. Sedangkan tahap selanjutnya dalam pemasaran dilakukan oleh publisher, dan manufacturing bertugas sebagai penyedia jasa atau layanan produk media dimana *game* tersebut akan dimainkan (contoh Sony Playstation, Nintendo, Microsoft Xbox, dll). Untuk distribusi dilakukan oleh pihak-pihak ketiga setelah publisher memasarkan *game* lalu terakhir *game* sampai di toko-toko penjual *game*. Namun di era sekarang, semua menjadi serba *online*, akan tetapi ke lima poin diatas masih tetap bertahan kuat sampai sekarang.

Pada umumnya, tahapan dalam pembuatan *game* biasanya terbagi kedalam empat fase, dimana didalam keempat fase itu banyak sekali poin-poin lanjutannya yang mengidentifikasikan cabang proses dalam pembuatan sebuah *game*. Dan berikut adalah fase yang dimaksudkan tadi:

1. Pembuatan Konsep

Sudah tidak menjadi rahasia umum lagi bahwa setiap *game* bermula dari sebuah ide, baik itu ide yang spontan dan muncul secara tiba-tiba maupun ide yang dilakukan penelitian atau *research* terlebih dahulu sebelum memutuskan apakah *game* tersebut layak dimainkan sebagai sesuatu yang wah atau tidak. Banyak sekali determinasi dalam pembuatan konsep ini, bisa sebagai penentuan tokoh utama, alur cerita, latar belakang pemilihan cerita, konsep monster dan lain sebagainya.

2. Pra-Produksi

Pada fase ini, tim pra produksi yang biasanya terdiri dari produser, asisten produser, desainer, programmer, seniman, maupun penulis akan membuat segalanya dari awal. Seperti membuat *storyboard*, plot cerita, dan konsep tokoh-tokoh atau objek apa saja yang akan ada di dalam *game*, yang nanti semua dibuat dalam bentuk GDD atau disebut *Game Design Document*. Pada GDD itulah *game* dijelaskan secara terperinci dan sangat detail mulai dari konsep, tujuan, desain level, mekanik permainan, hingga keseluruhan cetak biru. Intinya adalah pada proses pembuatan latar belakang cerita, *storyboard*, dan GDD.

3. Produksi

Setelah fase pra-produksi telah sepenuhnya selesai, yaitu dalam pembuatan GDD terutama, maka sebuah *game developer* membutuhkan tim yang lebih besar lagi untuk dibaurkan. Produser akan bekerjasama dengan tim desain, seni, dan programmer untuk meyakinkan proses pengembangan sesuai dengan fase awal dan tidak jauh melenceng dari tujuan semula.

Pada proses ini, tim seniman membuat segal konten yang bermuatan tentang *game* yang dibuat, seperti pembuatan model karakter, latar tempat, penggambaran level, menu UI, dll. Sedangkan programmer membuat barisan kode yang nantinya dipergunakan untuk “menghidupkan” karakter, latar, musik, dan lain-lain di dalam *game* yang kontennya dibuat oleh para desainer dan seniman.

Pada tahap ini pula implementasi dilakukan namun belum dipoles sama sekali, mengingat pada tahap ini yang penting *game* itu dapat berjalan dengan baik dari awal sampai akhir.

4. Pasca Produksi

Tahap terkahir ini adalah tahap untuk memoles atau memberikan *finishing* akhir pada *game* yang dibuat. Misalnya adalah menambahkan fitur-fitur yang sebelumnya menjadi cadangan untuk dimasukkan belakangan, atau menambah tingkat grafis dll. Dan juga dalam fase inilah pengembang mengecek lagi apakah masih ada kesalahan yang terjadi dalam sistem atau biasa disebut *bug*. Disini jugalah tahap dalam melakukan beta *testing* yaitu melakukan pengetesan permainan secara keseluruhan untuk mengecek kekurangan-kekurangan yang terdapat didalam *game*. Setelah semua *bug*

berhasil diatasi, maka hasil akhir *game* siap dirilis dipasa oleh *publisher* ataupun dengan jalur independen atau *indie*. Apabila ternyata masih terdapat *bug* yang menyangkut, maka pihak pengembang akan melakukan perbaikan segera.

3. Metode Perancangan

a. Pengumpulan Data

1. Literatur (melalui buku, internet, dan jurnal)

- Kajian kantor
- Kajian kebutuhan ruang kantor.
- Kajian aktivitas kantor.
- Kajian perancang :
 - Hubungan antar ruang
 - Organisasi ruang
 - Sirkulasi ruang
 - Warna
 - Furniture
 - Elemen pembentuk ruang (dinding, lantai, ceiling)
 - Pencahayaan
 - Penghawaan

2. Observasi

Observasi dilakukan di 2 tempat.

- Tinker Games, Jalan Cicitu Indah VI no. 3A Bandung, Indonesia – 40135.
- Night Spade Studio, Jl. Anatomi 10, Cigadung, kecamatan Cibeunying Kaler RT.01/RW.07, Jawa Barat 40191.

Yang diobservasi adalah seluruh bagian dari objek tersebut mulai dari kebutuhan ruang kantor, data karyawan, dan aktivitas kantor,

3. Wawancara

- Melakukan wawancara dengan karyawan kantor mengenai jadwal kerja aktivitas kantor serta data karyawan kantor.
- Menanyakan bagaimana tingkat kenyamanan desain ruang aktivitas kantor.
- Menanyakan bagaimana pola aktivitas kantor.

- Menanyakan visi dan misi atau tujuan kantor.

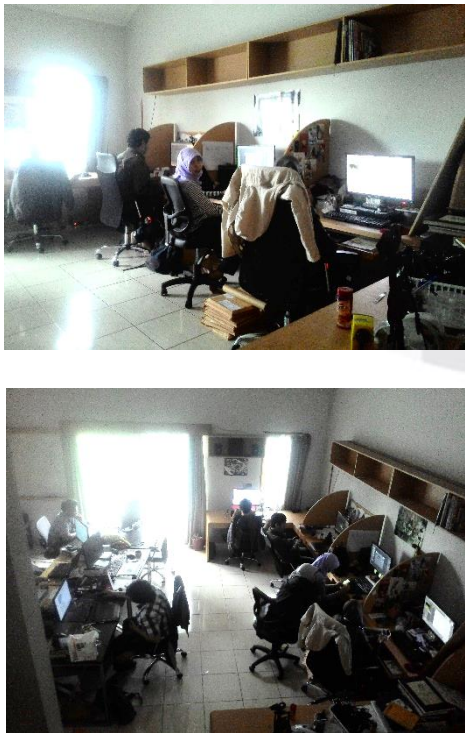
4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto yang terdapat di lingkungan kantor Tinker seperti foto ruang studio, ruang rapat, ruang santai, dan area pendukung lainnya. Selain itu terdapat juga rangkuman atau hasil isi dari wawancara dalam bentuk tulisan/catatan

Setelah data didapatkan kemudian peneliti melakukan proses analisa yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan maupun permasalahan dari interior kantor Tinker Games.

4. Analisa

Tabel 1 Analisa Objek Perancangan

No	Ruangan	Analisis
1.	Ruang Kerja 1 	Ruangan ini merupakan ruang kerja utama bagi para seniman di dalam <i>game</i> . Unsur pembentuk ruang yang menonjol disini adalah tingginya langit-langit yang miring mengikuti kontur struktur atap, hal tersebut untuk menambah penghawaan agar lebih dingin. Ruangan ini tidak perlu memakai cahaya buatan maupun penghawaan buatan karena dari segi hal tersebut sudah bisa dirasakan manfaat dari cahaya dan hawa alami. Dari segi penggunaan material tidak ada yang spesial dan berbeda, pada lantai menggunakan keramik, ceiling menggunakan material gypsum, dan beberapa furniture yang menggunakan lapisan kayu.
2.	Ruang Kerja 2	Area ini bersebelahan dengan ruang kerja 1 tanpa sekat, area ini diorientasikan bagi para <i>programmer</i> dalam pembuatan karya. Terdapat <i>backdrop</i> di dinding meja kerja

		<p>dengan papan tulis yang cukup besar, yang merupakan tempat penulisan ide kode atau semacamnya. Sama seperti ruang kerja 2, tempat ini tidak perlu menggunakan cahaya buatan karena cahaya alami masuk lewat jendela yang cukup besar sehingga bisa menerangi seisi ruangan yang cukup besar ini.</p>
<p>3. Ruang Kerja 3</p>		<p>Ruangan ini merupakan Ruangan bagi komposer musik dalam pembuatan musik di <i>game</i>. Ruangan ini berada di mezanin rumah, terletak di atas ruang penerimaan tamu, namun sangat terbuka. Hal itu merupakan suatu masalah karena pengguna harus rela menunggu jam kerja yang lebih telat agar tidak mengganggu tim lain yang sedang bekerja, mengingat pekerjaan komposer musik adalah bereksperimen dengan nada-nada sehingga menimbulkan suara yang gaduh untuk benar-benar mengetahui kualitas dari suara tersebut. Walaupun dengan perlengkapan yang cukup lengkap, terdapat <i>keyboard</i>, gitar, sampai musik elektronik dan speaker, area ini tidak maksimal dalam penggunaannya. Dari segi pencahayaan, ruangan ini mendapat cahaya alami yang cukup berasal dari depan rumah.</p>
<p>4. Ruang Kerja 4</p>		<p>Berada di lantai bawah dan sifatnya semi privat sehingga akses terbatas karena merupakan area kerja yang butuh keheningan dan konsentrasi yang lebih bagi</p>

		penggunanya.
--	--	--------------

5. Konsep Perancangan

. Aspek penting yang mendasari perancangan ini adalah permasalahan yang terjadi pada kondisi eksisting kantor Tinker Games. Kondisi kantor tersebut memiliki beberapa hal yang harus dibenahi, seperti masalah pada kebutuhan luasan kantor, kurangnya fasilitas ruang tambahan bagi tim, serta tidak ada unsur eksplorasi interior.



Gambar 1 Tema Perancangan

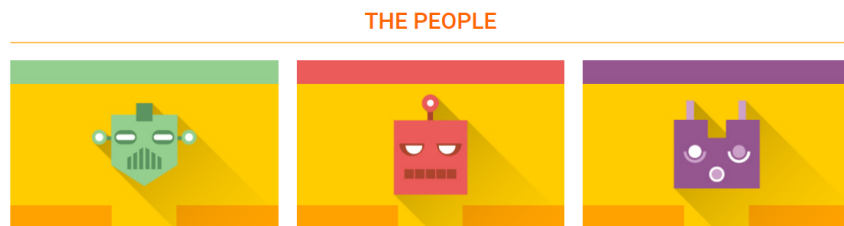
Dalam mewujudkan kondisi kantor yang optimal, maka perancangan ini menggunakan konsep bertemakan *Mix for Fun*. Tema tersebut diambil dari kata serapan bahasa Inggris dan memiliki makna perancangan desain interior yang *uptodate*, dan kebutuhan maupun fasilitasnya juga disesuaikan dengan waktu dan era kekinian.

Untuk memberikan identitas kantor yang unik, maka desain ruang yang ditampilkan mengacu pada bentuk dan warna pada logo perusahaan atau *game* yang mereka ciptakan. Penerapan unsur geometris dan penggunaan *flat colors* merupakan konsep yang mewakili ciri khas kantor tersebut, sehingga identitas perusahaan dapat menampilkan suasana yang unik dan berkesan menyenangkan, serta pegawai tidak merasa bosan.



Gambar 2 Bentuk Geometris

Konsep bentuk yang digunakan mengambil bentuk geometris yang menyesuaikan tema perancangan. Penggunaan bentuk geometris seperti persegi atau kotak tersebut didasari oleh analisa *game* Tinker seperti *pixel-pixel* yang ada pada *game*.



Gambar 3 Desain Situs Web Tinker

Warna pada elemen interior kantor akan menggunakan beragam warna *flat-color* tren masa kini yang didasari oleh penggunaan unsur warna yang terdapat pada logo perusahaan dan situs resmi Tinker *Games*.

Berdasarkan logo dan dominasi warna yang diaplikasikan pada situs web tersebut, warna orange merupakan warna mencolok atau warna yang sering digunakan. Penggunaan warna orange pada logo juga karena mengandung unsur psikologis ceria dan menyenangkan. Sehingga pada penerapan konsep warna pada elemen interior akan didominasi oleh warna orange

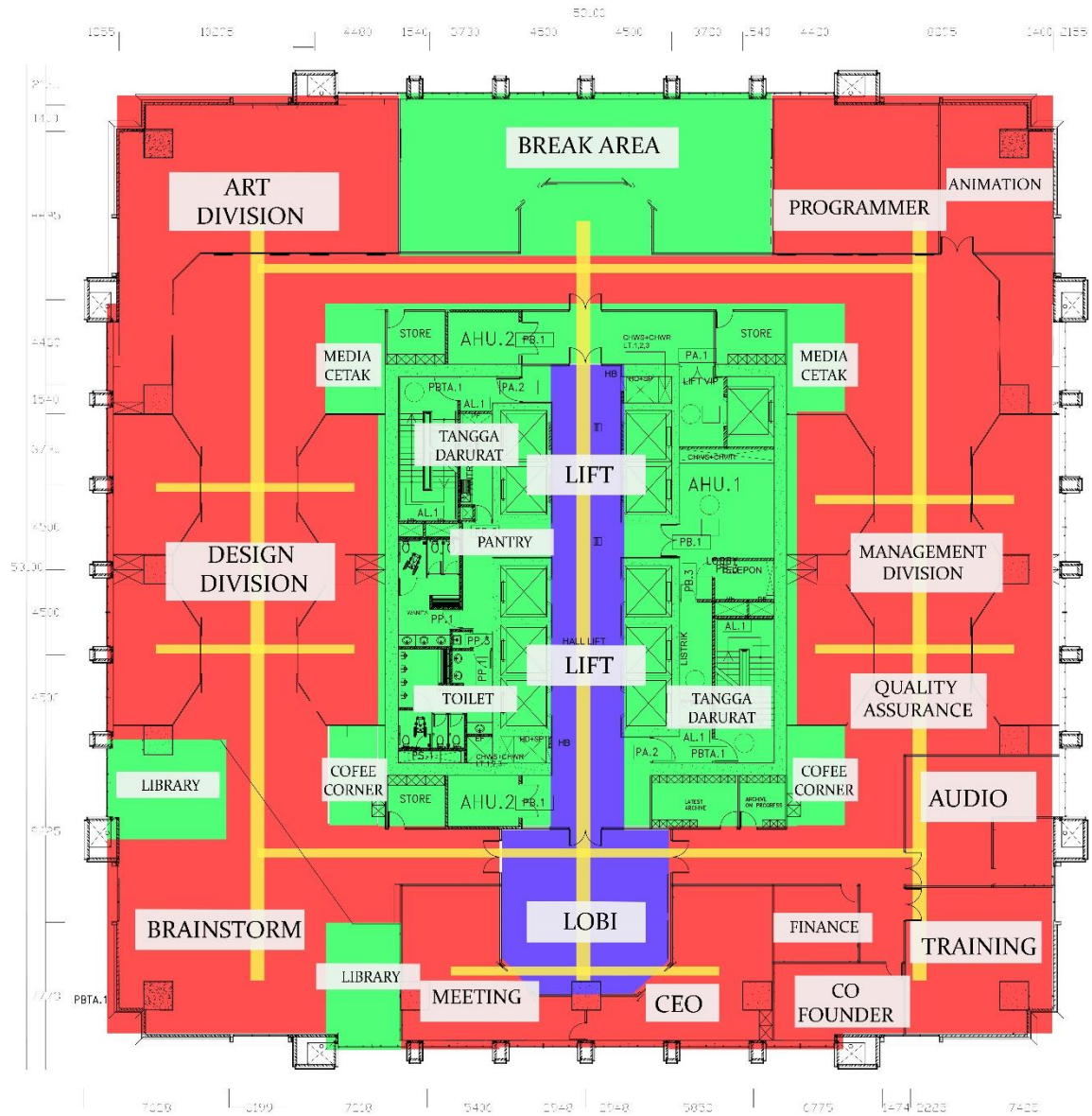
Kebutuhan ruang pada kantor Tinker Games terdiri dari tiga kategori kegiatan, yaitu kegiatan utama, kegiatan penunjang, dan pertemuan.

Tabel 2 Kegiatan Utama

No	Kegiatan	Jenis	Tujuan	Ruang
		<i>Work Space</i>	Melakukan aktifitas kerja utama	<i>Design Part Division</i>
				<i>Programmer Part Division</i>
				<i>Art Part Division</i>
				<i>Audio Part Division</i>
				<i>Management Part Division</i>
		Fasilitas Pengelola	Pimpinan Kantor	<i>CEO Private Room</i>
				<i>Co Founder</i>

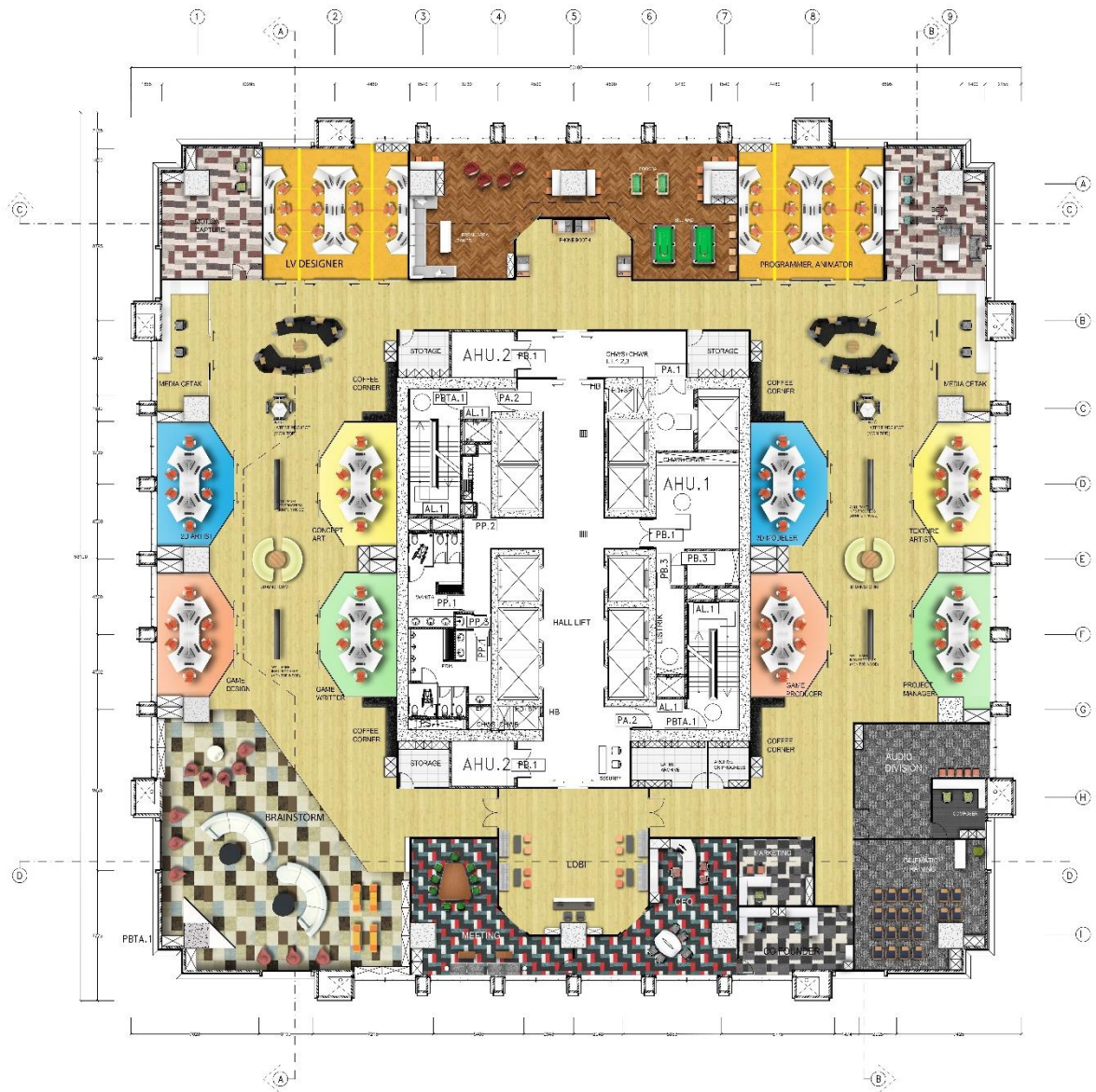
Tabel 3 Kegiatan Penunjang

No	Kegiatan	Jenis	Tujuan	Ruang
2	Penunjang	Fasilitas Umum	Fasilitas Penunjang	<i>Storage</i>
				<i>Locker</i>
				<i>Waiting Area</i>
				<i>Library</i>
				<i>Arsip</i>
				<i>Media Cetak</i>
				<i>Resepsionis</i>



Gambar 6 Zoning Blocking

6. Output Desain



LAYOUT PLAN
SKALA 1:100

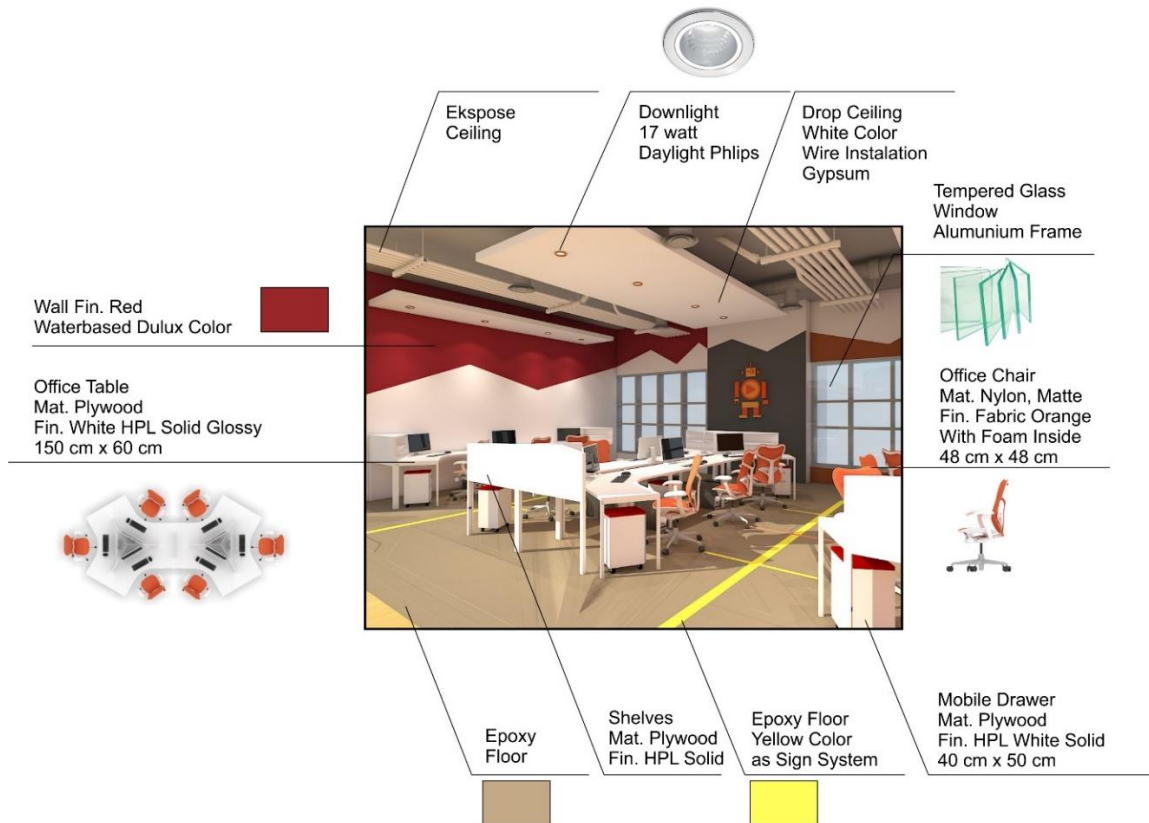


Gambar 7 Denah Kantor



Gambar 8 Desain Lobi

Pengkondisian suasana kantor Tinker Games diharapkan dapat memberikan suasana yang menambah kinerja dan produktifitas tim Tinker Games dalam kesehariannya membuat game.



Gambar 9 Desain Ruang Kerja

Terkait penerapan konsep perancangan tema *Mix For Fun* ini maka suasana kantor akan lebih terasa menyenangkan sehingga karyawan tidak merasa bosan dan menambah kreatifitas mereka dalam mengerjakan tugas dalam kantor.



Gambar 10 Area Brainstorm

Penerapan konsep menyenangkan diambil dari hal-hal yang menyenangkan seperti penambahan ruang aktifitas bermain untuk karyawan, sirkulasi *open space* memungkinkan karyawan dapat bebas berinteraksi maupun berkomunikasi, serta penggunaan warna-warna yang *colorful*.

7. Kesimpulan

Aspek penting yang mendasari perancangan ini adalah permasalahan yang terjadi pada kondisi eksisting kantor *Tinker Games*. Kondisi kantor tersebut memiliki beberapa hal yang harus dibenahi, seperti masalah pada kebutuhan luasan kantor, kurangnya fasilitas ruang tambahan bagi tim, serta tidak ada unsur eksplorasi interior.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perancangan kantor *Tinker Games* bertujuan dalam memberikan solusi permasalahan serta mewujudkan visi dan misi perusahaan. Dengan menambah luasan kantor, perancangan ini mampu memberikan

penambahan beberapa fasilitas baru seperti ruang animasi, ruang *audio*, dan ruang *cinematic*.

Dalam mewujudkan kondisi kantor yang optimal, maka perancangan ini menggunakan konsep bertema *Mix for Fun*. Tema tersebut diambil dari kata serapan bahasa Inggris dan memiliki makna perancangan desain interior yang *uptodate*, dan kebutuhan maupun fasilitasnya juga disesuaikan dengan waktu dan era kekinian.

Dengan perancangan kantor yang sesuai dengan kaidah ilmu interior yang benar, perancangan ini diharapkan membawa dampak positif untuk segala aktifitas kerja pengguna dalam kesehariannya menciptakan berbagai karya, dan merasakan nuansa kantor yang berbeda dari sebelumnya.

8. Daftar Pustaka

- Chadwicke, Jenkins dan McGuire, Morgan. 2009. *Creating Games: Content, Mechanics, and Technology*, Massachusetts: A K Peters, Ltd.
- Fromme, Johannes dan Unger, alexnder. 2012. *Computer Games and New Media Cultures: A handbook of Digital Games Studies*. London: Springer.
- Ching, Francis D.K. 1994. *Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya*. Jakarta: Erlangga
- Rayfield, Julie. 1994. *The Office Interior Design Guide*. New York: John Wiley & Sons, INC.
- Wicaksono, Andie. 2014. *Ragam Desain Interior Modern*. Jakarta: Griya Kreasi
- Munir Sukoco, Badri. 2007. *Manajemen Administrasi Perkantoran Modern*. Jakarta: Erlangga
- Panero, Julius. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. London : The architectural Press Ltd. • Neufert, Ernst.
- Neufert, Ernst dan Sunarto Tjahjadi. 1997. *Data Arsitek, Jilid 1 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga
- Sugiarto, Agus dan Dewi, Yustina Ertie Pravitasmara. 2016. *Green Office Manajemen Kantor Berkonsep Ramah Lingkungan*. Yogyakarta: Gava Media
- Rahmawati. 2014. *Manajemen Perkantoran*. Yogyakarta: Graha Ilmu