

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan game mobile di Indonesia menjadi sangat populer, diikuti dengan semakin banyaknya game mobile yang dimainkan, berbanding lurus dengan adopsi smartphone di Indonesia. Munculnya ponsel *touchscreen* di awal 2009 yang membuat game mobile terus berkembang dan bahkan menyaingi game konsol serta game PC. Tak heran jika game mobile dapat menjadi hobi dan tempat mencari keuntungan dengan mengikuti gaya hidup masa kini.

Kondisi tersebut, memikat para developer game asal Indonesia bersaing untuk membuat perusahaan game development mobile yang dapat menyaingi kompetitor pasar global. Salah satu perusahaan pengembang game mobile asal Indonesia yaitu, Touchten. TouchTen sudah berdiri sejak tahun 2009, selain Roki salah satu pemrakarsanya adalah Anton Soeharyo yang tak lain adalah kakak kandungnya – fokus mengembangkan game mobile memanfaatkan *blockchain* untuk bantu menghadirkan model permainan interaktif.

Touchten menggarap proyek yang diminta oleh klien dan telah membuat game dalam beberapa genre. Hingga, memiliki potensi untuk menjadikan perusahaan tersebut lebih besar dan mampu bersaing di dunia internasional.

Permasalahan berdasarkan hasil survei terhadap kantor touchten, yaitu kurangnya ruang tambahan seperti ruang *motion capture*, dan ruang meeting. Pada bagian lain eksisting kantor belum mencerminkan identitas brand dari touchten.

Berkaitan dengan identifikasi permasalahan tersebut, diharapkan dapat terciptanya ruang yang mendukung ide ide kreatifitas dan bersifat ekspresif. Tujuan dari perancangan kantor touchten adalah untuk menerapkan visi dan misi perusahaan ke dalam perancangan agar kinerja pegawai atau karyawan lebih produktif dan menyenangkan

I.2 Identifikasi Masalah

- Kantor Touchten belum memaksimalkan penerapan interior yang berprinsip untuk menciptakan susana menyenangkan dan kreatif.
- Bangunan kantor memiliki luasan atau skala yang masih kecil,
- Masih kurangnya fasilitas *motion capture*, dan ruang beta *tester*. Yang dibutuhkan bagi tim pengembang untuk memproduksi *games* yang lebih kreatif, inovatif, yang mencakup pasar global.
- Suasana ruang yang masih belum membangkitkan kreativitas dan produktivitas tim.
- Tidak ada *brand image* yang mewakili desain kantor

I.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat ruangan yang dapat mendukung suasana yang menyenangkan dan kreatif ?
- Bagaimana menciptakan ruang yang menunjang pengguna untuk bekerja santai tapi tetap produktif
- Bagaimana mendesain ruang kondusif bekerja dan menciptakan ruang yang bisa untuk berdiskusi ?

I.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

I.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan kantor *game developer* ini secara keseluruhan adalah Menjadikan kantor Touchten sebagai tempat bekerja dan bermain yang menghasilkan permainan kreatif dan inovatif dengan identitas global. Dengan beberapa poin sebagai berikut:

- a. Menjawab kebutuhan dan program ruang Touchten dalam pengembangan *game* sesuai dengan kebutuhan aktivitas, fungsi, maupun perkembangan teknologi dalam penciptaan sebuah *game*.

I.4.2 Sasaran Perancangan

1. Menciptakan ruang-ruang informal yang bersifat kreatif dan imajinatif
2. Membuat ruangan sesuai dengan aktivitas keseharian tim Touchten.
3. Mengedepankan Fungsi Keterbukaan sebagai bentuk komunikasi yang lebih baik dalam perencanaan kantor industri kreatif.

I.5 Batasan Perancangan

1. Perancangan hanya dalam lingkup elemen interior seperti lantai, dinding, ceiling, maupun furniture yang sesuai dengan standar kaidah desain interior.
2. Lingkup aspek pendukung perancangan seperti zoning, blocking, layout, sirkulasi, warna, pemilihan material, pencahayaan, penghawaan, dan suasana pendukung.

I.6 Manfaat Perancangan

a. Bagi Penulis.

1. Memberikan wawasan dan pengetahuan baru dalam kemajuan industri kreatif dan bagaimana penulis dapat ikut andil dalam perancangan interior yang ditujukan untuk hal tersebut.
2. Mengasah kemampuan penulis dalam membuat sebuah perancangan interior komersial.

3. Membantu penulis dalam mengolah data perancangan dan menjadi lebih baik dalam menyelesaikan masalah serta mengaplikasikan ide dan gagasan sesuai dengan apa yang dikehendaki penulis.

b. Bagi Masyarakat.

1. Memberikan sudut pandang positif terhadap industri kreatif di bidang game development bahwa hal tersebut banyak kreativitas dan mengandung nilai komersil yang besar bagi kemajuan industri kreatif Indonesia.

I.7 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

2. Observasi

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

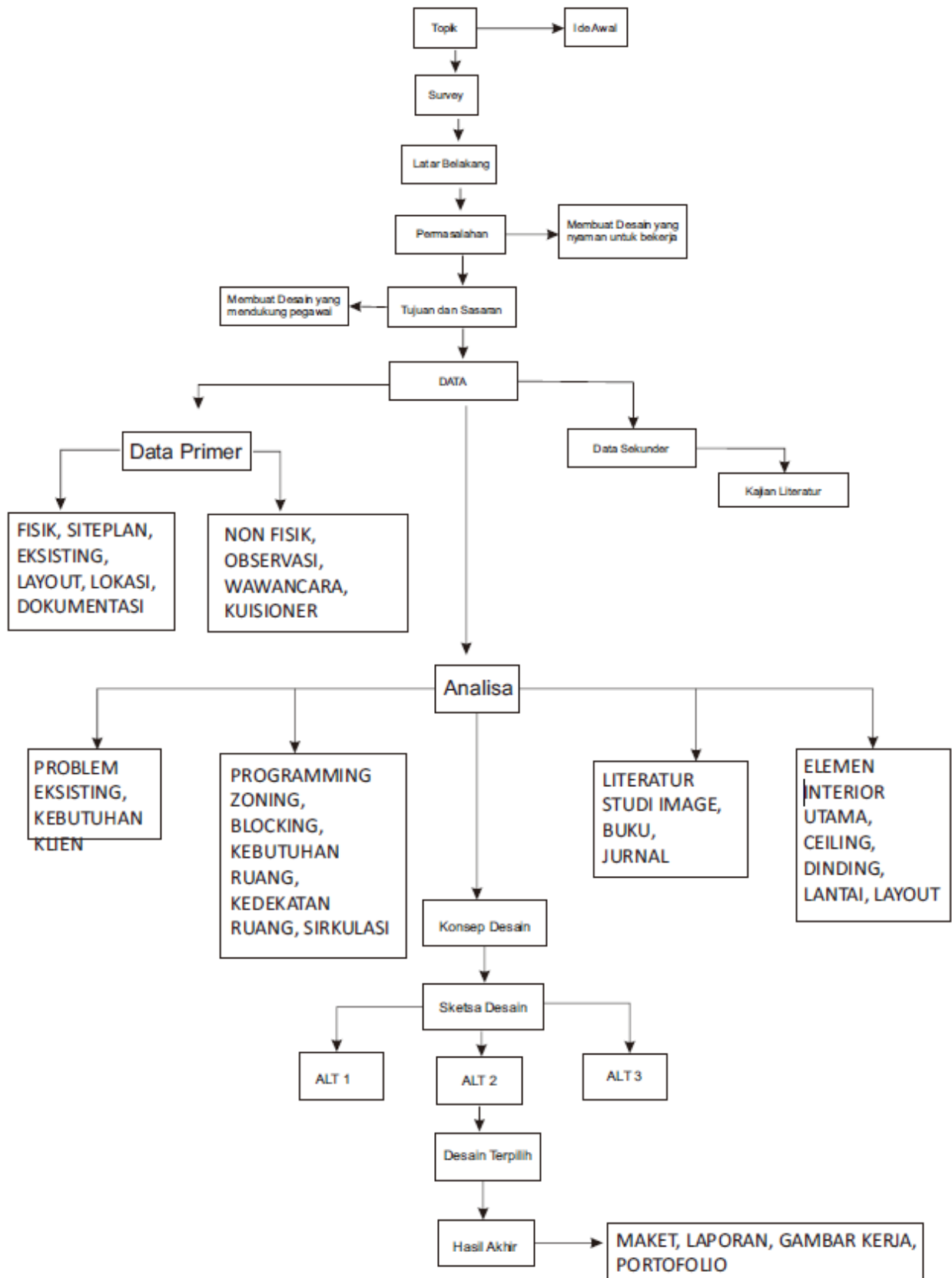
Dokumentasi berupa foto-foto yang terdapat di lingkungan kantor Touchten seperti foto ruang studio, ruang rapat, ruang santai, dan area pendukung lainnya. Selain itu terdapat juga rangkuman atau hasil isi dari wawancara dalam bentuk tulisan/catatan

Metode Analisi Data

1. Kualitatif

Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan dengan metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang dialami.

1.8 Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika Penulisan

BAB 1

Dalam bab ini dijelaskan bagaimana latar belakang pemilihan judul disertai dengan mengidentifikasi dan merumuskan masalah dari pemilihan judul tersebut. Selain itu, dalam bab ini dibahas mengenai ruang lingkup permasalahan atau batasan masalah, juga membuat tujuan dari perancangan tersebut. Selain itu juga, metode yang digunakan dalam membuat tugas akhir ini dijelaskan pada bab 1.

BAB 2

Pada bab ini, dijelaskan bagaimana kajian literatur untuk mendukung proses perancangan yang sesuai dengan judul yang diambil. Pada bab ini juga dijelaskan bagaimana laporan hasil survey dan studi banding yang dilakukan, mulai dari deskripsi proyek hingga analisa konsep perancangan interior.

BAB 3

Pada bab ini, pembahasan yang akan dijelaskan adalah deskripsi perancangan yang akan dirancang, berupa analisa site, analisa kebisingan, analisa pencahayaan, analisa penghawaan, analisa fungsi, analisa SWOT, analisa struktur organisasi, analisa alur aktifitas, dan analisa eksiting serta pembahasan 3 studi banding kantor.

BAB 4

Merupakan uraian tentang ide atau gagasan yang akan mendasari pekerjaan desain tugas akhir.

BAB 5

Meliputi Kesimpulan dan saran