

NASKAH PUBLIKASI

KARYA DESAIN

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR GEDUNG VIDEO GAME
DEVELOPER AGATE BANDUNG, DENGAN PENDEKATAN METAVERSE.**



PERANCANGAN

Oleh:

Iqbal Yoga Pratama

NIM: 1712076023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

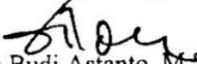
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

2021

Karya Ilmiah Penciptaan/Perancangan berjudul :
Perancangan Ulang Interior Studio Game Agate Internasional, Dengan Pendekatan Metaverse. diajukan oleh Iqbal Yoga Pratama , NIM 1712076023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 90221, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Karya Ilmiah pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing / Anggota


Setya Budi Astanto, M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001
NIDN. 0029017304



PERANCANGAN ULANG INTERIOR STUDIO GAME AGATE INTERNASIONAL, DENGAN PENDEKATAN METAVERSE.

Iqbal Yoga Pratama

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Iqbalyoga401@gmail.com

Abstrak

Agate Studio adalah salah satu perusahaan Internasional dalam Negri yang sangat terkemuka namanya. Mereka adalah salah satu perusahaan yang menjadi pionir sekaligus bisa dikatakan pelopor studio game di Bandung bahkan Indonesia yang berdiri sejak tahun 2009 dengan jumlah pendiri sebanyak 18 orang. Kecintaan dengan dunia games akhirnya menjadi salah satu dasar hadirnya Agate Studio dengan visi bersama ingin membuat dunia menjadi lebih bahagia melalui games. Mereka mulai mengembangkan game lokal menuju pasar internasional. Maka tak jarang game game besar yang laris dipasaran adalah hasil karya mereka. Dibalik pengerjaan game game yang luar biasa tersebut, tentu saja dibutuhkan imajinasi dan ide - ide liar didalam proses pengerjaannya. Sehingga peran studio sendiri harus dapat menyajikan suasana yang nyaman dan membuat para karyawan tidak merasa tertekan dan jenuh mengerjakan di dalam kantor. Demi perwujudan suatu kantor game yang memiliki suasana tersebut Maka diperlukan sebuah konsep yang berbeda , sehingga diharapkan para karyawan perusahaan Agate Studio mendapatkan pengalaman suasana baru dalam mengerjakan sebuah game dengan penuh semangat dan kreatifitas tinggi.

Kata kunci : Desain Interior, Video Game Developer , Metaverse .

Abstract

Agate studio is one of the famous international games corporation from Indonesia. They are pioneer of studio game in Bandung or even Indonesia since 2009. With 18th founders Agate Studio build based on devotion with games, and have vision 'Together we will make world happier with game'. They start to develop local game to the international market . They producing well known games. Behind the production of extraordinary games, of course it takes many wild imagination. So heres the role of studio, to give a comfy environment that makes the employees stress less and feel joy while work. Hoping the employees of Agate Studio have a new spirit while making game with passion and high creativity. To create that atmosphere, game studio must have a difference concept.

Keywords : Interior Desain, Video Game Developer , Metaverse .

Pendahuluan

Dunia game berkembang dengan sangat pesat karena perkembangan teknologi yang juga berubah, dari berbagai jenis *console* hingga bermacam-macam *genre* beredar. *Game* berbasis *online* dan berbasis *mobile* memiliki jumlah pengguna hingga ratusan juta diseluruh dunia. Seiring perubahan zaman dan teknologi, perkembangan industri *game* di dunia ternyata menciptakan potensi bisnis dengan nilai yang cukup luar biasa, hingga triliunan rupiah, termasuk di Indonesia.

Salah satunya adalah Agate Studio , mereka adalah salah satu *game developer* terkenal yang ada Bandung, Indonesia. Agate Studio berdiri sejak tahun 2009 dengan jumlah pendiri sebanyak 18 orang. Dan sudah memiliki sebuah gedung baru dengan 3 lantai yang digunakan untuk pusat beroperasinya PT. Agate internasional studio yang terletak di kawasan Sumarecon, Bandung. Mereka memiliki sebuah visi yaitu ingin membuat dunia menjadi lebih bahagia melalui *games*.Sampai saat ini mereka sudah

melahirkan lebih dari 150 *games* yang sebagian dibuat untuk klien korporasi lokal dan internasional. Sementara sebagian lainnya dipasarkan oleh Agate secara gratis dengan sumber pendapatan dari pembelian virtual item.

Dalam proses pengembangan game yang berkelas internasional tentu saja dibutuhkan para karyawan dan desainer game yang ahli pada bidangnya masing masing . Selain itu faktor suasana ruang kerja juga harus difikirkan demi mendapatkan keselarasan antara *mood* dan kreatifitas para karyawan. Karna ruangan kerja yang nyaman dan interaktif pastinya dapat menambah rasa semangat dalam bekerja.

Gedung baru Agate Studio memiliki 3 buah lantai yang setiap lantainya memiliki fungsi masing masing. lantai 1 berfungsi untuk menerima tamu dan ruangan meeting, lantai 2 berfungsi untuk tempat multifungsi dan rest area, dan lantai 3 berfungsi untuk ruang kerja . Dalam pembagian ruang tersebut lantai 2 memiliki peran yang tak kalah penting dengan lantai 3 dikarenakan lantai 2 adalah tempat refreshing dan istirahat para karyawan. Dan pada data existing ditemukan kurang lengkapnya beberapa fasilitas penunjang untuk membuat lantai 2 terasa lebih menghibur . Maka dari itu penulis tertarik untuk merancang ulang interior lantai 2 gedung Agate studio, dengan menggunakan konsep playful studio diharapkan area lantai 2 ini dapat lebih memberikan suasana yang semangat untuk dapat memunculkan kreatifitas baru dan dapat membangkitkan suasana ceria para karyawan setelah penat bekerja,

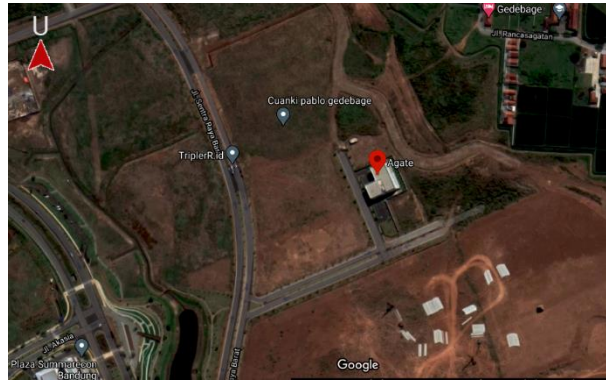
Metode

Metode perancangan yang digunakan ialah metode yang dipopulerkan oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahap kedua, yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.

Pada perancangan interior Gedung Agate Studio ini menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap programming dan sintesa yang merupakan tahap designing. Tahap pertama programming, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, literatur serta berbagai data lainnya yang mendukung. Kemudian setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap designing, pada tahap ini mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai.

Pembahasan.

Tujuan awal pada perancangan ulang ini ditujukan untuk kantor baru Agate Studio yang terletak pada Kawasan Summarecon Bandung, Level Up Building, Jl. Sentra Raya Barat No.kav. 2B, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat 40295.



Gambar 1.1. Letak Kantor Agate Pada Peta
(Sumber : Google Maps , 2020)



Gambar 1.2. Site Plan kantor Agate Internasional Studio
(Sumber : Google Maps Foto , 2019)

Lokasi ini adalah lahan baru yang sangat strategis dimasa mendatang karna lingkungan ini mengukung sistem kota baru dengan berbagai pusat perkantoran, perbelanjaan serta perumahan yang ditata dengan sangat baik sehingga akses di setiap bangunan juga bisa lebih optimal. Tapi untuk saat ini memang masih sangat sepi karna banyak bangunan yang masih dalam proses dibangun.



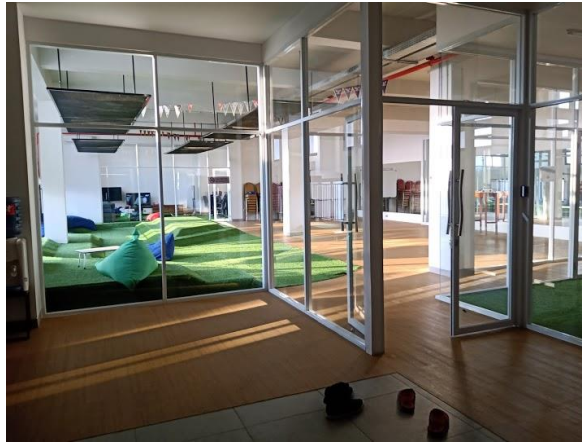
Dalam game tentu sangatlah erat berhubungan dengan teknologi. Dengan mengedepankan teknologi sebuah game dapat dipandang lebih maju dari pada yang lain. Di era serba digital ini semuanya berlomba – lomba untuk menjadi paling canggih dan inovatif.

Belakangan ini telah muncul suatu trend baru yaitu metaverse . Metaverse sendiri adalah suatu dunia baru yang bersifat virtual yang diciptakan untuk memungkinkan para pengguna sosial media terhubung satu sama lain dan saling berinteraksi secara langsung layaknya dunia nyata secara tak terbatas. Metaverse sendiri awalnya berasal dari mark zuckerberg . Dan trend ini menjadi sangat booming akhir akhir ini dan mulai diperbincangkan oleh perusahaan besar untuk mulai berinvestasi untuk masa depan .

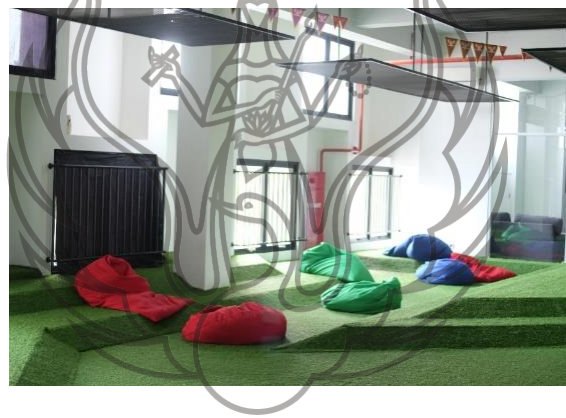
Dalam perancangan ini dipilih lah konsep metaverse tersebut guna membantu memajukan perusahaan Agate tersebut agar dapat terjun mengikuti perkembangan zaman serta mampu bersaing dengan perusahaan besar lainnya dalam bidang teknologi.

Penerapan konsep tersebut dilakukan dengan cara memadukan teknologi dengan interior. Dengan dilengkapi oleh fasilitas pendukung yang canggih di era sekarang ini.

Yang menjadi lingkup perancangan pada bangunan ini adalah bagian lantai 1 dan 2 pada gedung lantai 1 terdapat area *Experience room* area tersebut digunakan oleh para pengunjung untuk mencoba game produksi Agate.pada lantai 2 terdapat tempat rest area para karyawan dan tempat para karyawan untuk rilex sejenak dalam pekerjaan mereka serta terdapat auditorium yang cukup luas. Desain akan diterapkan pada setiap sudut ruangan dan perubahan bentuk furniture yang lebih dinamis dan canggih. Serta penambahan warna dan permainan *lighting* yang cukup mendominasi guna mendapatkan suasana yang dramatis seperti di dalam *game*.



Gambar 1.4. Ruang Multi Purpose
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 1.5. Ruang Lesehan Lounge
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 1.5. Ruang Lesehan Lounge
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 1.5. Ruang Lesehan Lounge
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa perancangan interior gedung lantai 1 dan 2 Agate Studio memerlukan sentuhan teknologi guna mendukung suasana ruang menjadi lebih dramatis layaknya di dalam game. serta sentuhan warna dan lighting guna untuk membangkitkan keseruan dalam ruangan dan mengurangi tingkat kejenuhan para karyawan .

Daftar pustaka

Kilmer, Rosemary & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Newswire.2014. "Ini Dia Sejarah Hadirnya Studio Game Terbesar di Indonesia, Agate". Bsnis.com.(diakses penulis pada tanggal 14 November 2020, jam 13.25 WIB)

