

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR GAMELOFT
YOGYAKARTA DENGAN MENGOPTIMALKAN
PENGUNAAN RUANG DAN IMPLEMENTASI
KEBERLANJUTAN**

(Tugas Akhir Perancangan Kantor PT. Gameloft Indonesia)

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Disusun Oleh:

Raissa Kireina

NIM 2012363023

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR GAMELOFT
YOGYAKARTA DENGAN MENGOPTIMALKAN
PENGUNAAN RUANG DAN IMPLEMENTASI
KEBERLANJUTAN**

(Tugas Akhir Perancangan Kantor PT. Gameloft Indonesia)

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Disusun Oleh:

Raissa Kireina

NIM 2012363023

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam
bidang Desain Interior

2024

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan ruang dan menerapkan konsep keberlanjutan di Kantor Gameloft Yogyakarta. Dengan semakin pentingnya efisiensi ruang dan kesadaran lingkungan dalam desain interior modern, proyek ini menekankan pentingnya menciptakan ruang kerja yang fungsional dan ramah lingkungan.

Tujuan utama adalah menciptakan lingkungan kerja yang mendukung kreativitas dan produktivitas melalui pendekatan desain holistik. Proyek ini menggunakan metode Double Diamond dan mencakup analisis kebutuhan ruang, pemilihan material berkelanjutan, perencanaan tata letak, dan penataan interior. Pemilihan material ramah lingkungan dan efisiensi energi menjadi prioritas. Alternatif material dipilih berdasarkan keberlanjutan dan juga warna, suasana, dan tekstur sesuai identitas merek Gameloft.

Hasilnya adalah desain ruang kantor yang berkelanjutan, fungsional, dan estetis, mencerminkan identitas merek Gameloft dan memenuhi kebutuhan pengguna di Kantor Gameloft Yogyakarta. Desain ini diharapkan menciptakan lingkungan kerja yang inspiratif dan mendukung, serta meningkatkan kesadaran keberlanjutan di kalangan karyawan dan pengguna kantor.

Kata Kunci: Desain Kantor Gameloft, Pemanfaatan Ruang, Desain Keberlanjutan

ABSTRACT

This design aims to optimize space utilization and implement sustainability concepts at the Gameloft Yogyakarta Office. With the increasing importance of space efficiency and environmental awareness in modern interior design, this project emphasizes creating a functional and eco-friendly workspace.

The primary goal is to create a work environment that supports creativity and productivity through a holistic design approach. The project uses the Double Diamond method and includes space needs analysis, selection of sustainable materials, layout planning, and interior arrangement. The selection of eco-friendly materials and energy efficiency is a priority. Material alternatives are chosen based on sustainability, as well as color, ambiance, and texture in line with Gameloft's brand identity.

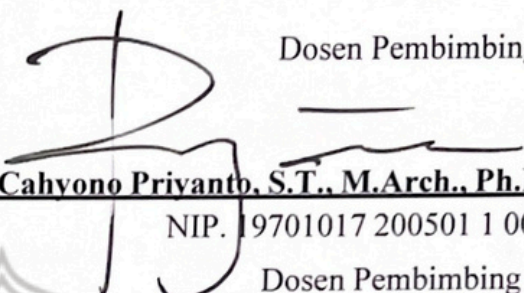
The result is a sustainable, functional, and aesthetic office space that reflects Gameloft's brand identity and meets the needs of users at the Gameloft Yogyakarta Office. This design is expected to create an inspiring and supportive work environment while increasing sustainability awareness among employees and office users.

Keywords: Gameloft's Office Design, Space Utilization, Sustainability Design

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:


'Perancangan Interior Kantor Gameloft Yogyakarta Dengan Mengoptimalkan Penggunaan Ruang Dan Implementasi Keberlanjutan' diajukan oleh Raissa Kireina, NIM 201 2363 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I


Octavianus Cahyono Privanto, S.T., M.Arch., Ph.D.

NIP. 19701017 200501 1 001

Dosen Pembimbing II


Yayu Rubivanti, S.Sn., M.Sn.

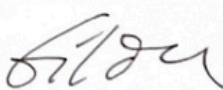
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate/Penguji Ahli


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior


Setva Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001




PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Raissa Kireina
NIM : 2012363023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 5 Juni 2024




Raissa Kireina

NIM 2012363023

KATA PENGANTAR

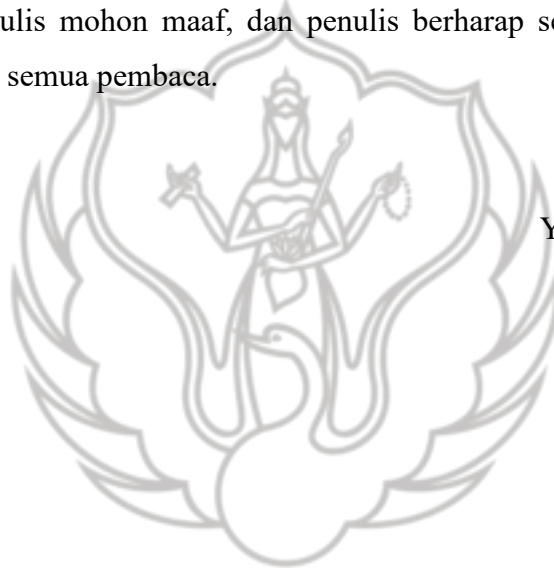
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Kantor Gameloft Yogyakarta Dengan Mengoptimalkan Penggunaan Ruang Dan Implementasi Keberlanjutan”. Laporan ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya.
2. Ibu saya Theresia Anita Saraswati, ayah saya Iskandar Zulkarnaen, kakak saya Reihan Sri Aqilah, adik-adik saya Nararya Jethro dan Lila Samara, serta seluruh keluarga atas doa dan dukungan yang tiada henti.
3. Dosen pembimbing saya, Ibu Yayu Rubiyanti dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, atas bimbingan dan arahnya selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Setya Budi Astanto selaku Ketua Program Studi Desain Interior atas segala bantuan dan dukungannya.
5. Pasangan saya, I Putu Gede Mahesa Fiddellio Niarjana, dan keluarganya atas dukungan dan dorongan yang tiada henti untuk menyelesaikan program studi S1 saya.
6. Teman kuliah saya, Bunga Matahari dan Gabriela Ivanna, serta teman-teman dari masa SMP saya; Adisty, Aimee, Aliyya, Syifa, Fatima, atas semua canda tawa dan kebersamaan yang telah memberikan semangat tambahan.

7. Kantor Gameloft Yogyakarta yang telah bersedia menjadi objek penelitian dan memberikan dukungan selama penelitian ini berlangsung.
8. Pak Muji dan Mas Fajar dari Terrazzo Art serta Ibu Upe yang telah mendukung dalam melengkapi kebutuhan tugas akhir saya.
9. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan karya tugas akhir ini.

Penulis pun menyadari banyaknya kekurangan dan keterbatasan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan penulisan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, dan penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.



Yogyakarta, 5 Juni 2024

Hormat Saya,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raissa Kireina', is written over the printed name.

Raissa Kireina

NIM 2012363023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	3
ABSTRACT	3
PERNYATAAN KEASLIAN	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL	14
DAFTAR LAMPIRAN	15
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Metode Desain	18
1.2.1 Proses Desain	18
1.2.2 Penjelasan Tahapan Desain	19
BAB II PRA-DESAIN	22
2.1 Tinjauan Pustaka	22
2.1.1 Landasan Teori Locus Perancangan	22
2.1.2 Landasan Teori Fokus Perancangan	25
2.2 Program Desain (Programming)	29
2.2.1 Tujuan Desain	29
2.2.2 Sasaran Desain	29
2.2.3 Data	30
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	56
3.1 Pernyataan Masalah	56
3.2 Identifikasi Masalah Per-Area	57
3.3 Identifikasi Masalah Problem Statement	60
3.4 Mind Mapping	61
3.5 Studi Preseden	61
BAB 4 PENGEMBANGAN DESAIN	62
3.6 Alternatif Desain (Schematic Design)	62
3.6.1 Alternatif Estetika Ruang	62

3.6.2 Alternatif Penataan Ruang	72
3.6.3 Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	78
3.6.4 Alternatif Pengisi Ruang	83
3.6.5 Alternatif Tata Kondisi Ruang	88
3.7 Evaluasi Pemilihan Desain (Choose/Evaluation).....	104
3.7.1 Penerapan Gaya	104
3.7.2 Suasana Ruang	105
3.7.3 Komposisi Warna	106
3.7.4 Komposisi Bentuk.....	107
3.7.5 Komposisi Material.....	108
3.7.6 Bubble Diagram	109
3.7.7 Zoning.....	110
3.7.8 Layout	111
3.7.9 Rencana Lantai	111
3.7.10 Rencana Plafon	112
3.7.11 Furnitur	112
3.8 Hasil Desain	115
3.8.1 Rendering Perspektif/Presentasi Desain	115
3.8.2 Layout	123
3.8.3 Detail Khusus.....	124
BAB IV PENUTUP	126
4.1 Kesimpulan.....	126
4.2 Saran	127
LAMPIRAN	128
DAFTAR PUSTAKA	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Model Proses Desain ‘Double Diamond’	19
Gambar 2. 2 Kantor Shopee di Singapura.....	22
Gambar 2. 3 Karpet Karbon Negatif.....	27
Gambar 2. 4 Kantor dengan Pendekatan Keberlanjutan	28
Gambar 2. 5 Palet Warna Primer dan Sekunder PT. Gameloft	30
Gambar 2. 6 Denah Existing Kantor Gameloft Yogyakarta.....	31
Gambar 2. 7 Layout Existing Kantor Gameloft Yogyakarta.....	32
Gambar 2. 8 Zoning Existing Kantor Gameloft Yogyakarta.....	33
Gambar 2. 9 Sirkulasi Existing Kantor Gameloft Yogyakarta.....	34
Gambar 2. 10 Ilustrasi Sketsa Sirkulasi Kantor Gameloft.....	34
Gambar 2. 11 Foto Elemen Pembentuk Ruang Kantor Gameloft.....	35
Gambar 2. 12 Ilustrasi Penggunaan 'Wall as Focus' Kantor Gameloft	36
Gambar 2. 13 Ilustrasi Penggunaan 'Wall as Divider' Kantor Gameloft.....	36
Gambar 2. 14 Ilustrasi Penggunaan 'Column Divider' Kantor Gameloft.....	37
Gambar 2. 15 Ilustrasi Penggunaan Kolom Kantor Gameloft Yogyakarta	37
Gambar 2. 16 Pencahayaan Alami dan Buatan Kantor Gameloft.....	39
Gambar 2. 17 Ilustrasi Penggunaan 'Artificial Light' Kantor Gameloft	39
Gambar 2. 18 Ilustrasi Penggunaan 'Natural Light' Kantor Gameloft.....	40
Gambar 2. 19 Ilustrasi Penggunaan 'Open Space' Kantor Gameloft.....	40
Gambar 2. 20 Penggunaan Smoke Detector dan Sprinkler.....	41
Gambar 2. 21 Foto Workstation Kantor Gameloft Yogyakarta.....	42
Gambar 2. 22 Foto Ruang Meeting Kantor Gameloft Yogyakarta	42
Gambar 2. 23 Foto Gedung Sewa 'Pacific Building' Yogyakarta.....	44
Gambar 2. 24 Foto Interior Lobby 'Pacific Building' Yogyakarta	44
Gambar 2. 25 Pacific Building (kanan) via Google Street View	45
Gambar 2. 26 Ilustrasi Orientasi Geografis Lokasi 'Pacific Building'	45
Gambar 2. 27 Ilustrasi ‘Basic Workstation with Circulation Behind’	47
Gambar 2. 28 Ilustrasi ' Workstation and Adjacent Circulation’.....	48
Gambar 2. 29 Cahaya Alami pada Perkantoran	49
Gambar 2. 30 Pencahayaan Ambient pada Lobby Kantor	50

Gambar 2. 31 Pencahayaan Dekoratif pada Lobby Kanto	51
Gambar 2. 32 'Task Lighting' pada Lobby Kantor	52
Gambar 3. 1 Mind Mapping Kantor Gameloft Yogyakarta	61
Gambar 4. 1 Stream Office, Guangdong, Cina	62
Gambar 4. 2 Atelier Peter Fong di Guangzhou, Cina	63
Gambar 4. 3 Suasana Ruang Alternatif 1 (kiri) dan Alternatif 2 (kanan).....	64
Gambar 4. 4 Green Wall sebagai Panel dan Partisi	65
Gambar 4. 5 Text Mural pada Ruang Kantor	66
Gambar 4. 6 Penggunaan Frosted Glass Blocks sebagai Partisi	66
Gambar 4. 7 Signage sebagai Petunjuk Arah	67
Gambar 4. 8 Komposisi Warna Alternatif 1 (kiri) dan Alternatif 2 (kanan)	68
Gambar 4. 9 Komposisi Bentuk Alternatif 1	69
Gambar 4. 10 Komposisi Bentuk Alternatif 2	69
Gambar 4. 11 Alternatif 1 Komposisi Material Kantor Gameloft Yogyakarta	71
Gambar 4. 12 Alternatif 2 Komposisi Material Kantor Gameloft Yogyakarta	71
Gambar 4. 13 Diagram Matrix	72
Gambar 4. 14 Diagram Bubble per-Area Alternatif 1 (kiri) dan 2 (kanan).....	73
Gambar 4. 15 Diagram Bubble per Ruang Alternatif 1 (kiri) 2 (kanan)	74
Gambar 4. 16 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi	75
Gambar 4. 17 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi	75
Gambar 4. 18 Alternatif 1 Layout	76
Gambar 4. 19 Alternatif 1 Layout	77
Gambar 4. 20 Alternatif 1 Rencana Lantai.....	78
Gambar 4. 21 Alternatif 2 Rencana Lantai.....	79
Gambar 4. 22 Kisi-kisi Kayu	80
Gambar 4. 23 Stabilized Green Wall.....	80
Gambar 4. 24 Alternatif 1 Rencana Plafond	82
Gambar 4. 25 Alternatif 2 Rencana Plafond	82
Gambar 4. 26 Alternatif 1 (kiri) & 2 (kanan) Meja Kerja Custom	83

Gambar 4. 27 Alternatif 1 (kiri) & 2 (kanan) Seating Custom.....	84
Gambar 4. 28 Alternatif 1 (kiri) & 2 (kanan) Meja/Tempat Duduk Custom	85
Gambar 4. 29 Alternatif 1 (kiri) & 2 (kanan) TV Interaktif Custom	86
Gambar 4. 30 Alternatif Equipment	87
Gambar 4. 31 Rumus Perhitungan Lampu Buatan	88
Gambar 4. 32 Jumlah Perhitungan Titik Lampu Kantor Gameloft Yogyakarta....	94
Gambar 4. 33 Rumus Perhitungan Cahaya Alami	95
Gambar 4. 34 DAIKIN Sky Air Ceiling Mounted Cassette 4-Way Flow	99
Gambar 4. 35 Rumus Perhitungan Kebutuhan AC	100
Gambar 4. 36 Gambar Kerja Titik Lampu Saklar (kiri) dan Stop Kontak (kanan)	104
Gambar 4. 37 Penerapan Gaya Terpilih	105
Gambar 4. 38 Suasana Ruang Terpilih.....	105
Gambar 4. 39 Komposisi Warna Terpilih.....	106
Gambar 4. 40 Komposisi Bentuk Terpilih	108
Gambar 4. 41 Komposisi Material Terpilih	108
Gambar 4. 42 Bubble Diagram per-Area Terpilih.....	109
Gambar 4. 43 Bubble Diagram per-Ruang Terpilih.....	109
Gambar 4. 44 Zoning & Sirkulasi Terpilih	110
Gambar 4. 45 Layout Terpilih.....	111
Gambar 4. 46 Rencana Lantai Terpilih	111
Gambar 4. 47 Rencana Plafon Terpilih	112
Gambar 4. 48 Meja Kerja Terpilih	113
Gambar 4. 49 Kursi ‘bleacher’ Terpilih	113
Gambar 4. 50 Meja/Kursi Terpilih	114
Gambar 4. 51 TV Interaktif Terpilih	114
Gambar 4. 52 Render 3D Model Lobby.....	115
Gambar 4. 53 Render 3D Model Lobby (2).....	115
Gambar 4. 54 Render 3D Model Waiting Area (1)	116
Gambar 4. 55 Render 3D Model Waiting Area (2)	116
Gambar 4. 56 Render 3D Model Receptionist Area	116

Gambar 4. 57 Render 3D Model Hallway	117
Gambar 4. 58 Render 3D Model Interactive TV.....	117
Gambar 4. 59 Render 3D Model Meeting Room 1 (1)	117
Gambar 4. 60 Render 3D Model Meeting Room 1 (2)	118
Gambar 4. 61 Render 3D Model Meeting Room 2 (1)	118
Gambar 4. 62 Render 3D Model Meeting Room 2 (2)	118
Gambar 4. 63 Render 3D Model Workstation (1).....	119
Gambar 4. 64 Render 3D Model Workstation (2).....	119
Gambar 4. 65 Render 3D Model Workstation (3).....	119
Gambar 4. 66 Render 3D Model Workstation (4).....	120
Gambar 4. 67 Render 3D Model Hardware Area (1).....	120
Gambar 4. 68 Render 3D Model Hardware Area (2).....	120
Gambar 4. 69 Render 3D Model IT Area.....	121
Gambar 4. 70 Render 3D Model Pantry.....	121
Gambar 4. 71 Render 3D Model Employee Lounge (1).....	121
Gambar 4. 72 Render 3D Model Employee Lounge (2).....	122
Gambar 4. 73 Render 3D Model Employee Lounge (3).....	122
Gambar 4. 74 Layout Perancangan Kantor Gameloft Yogyakarta.....	123
Gambar 4. 75 Meja Kerja 3D Render	124
Gambar 4. 76 Seating Ruang Meeting 3D Render.....	124
Gambar 4. 77 Meja/Tempat Duduk 3D Render	124
Gambar 4. 78 TV Interaktif 3D Render	125
Gambar 4. 79 Tranformasi Logo Gameloft dan Implementasi kepada Partisi.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Furnitur Kantor Gameloft Yogyakarta	38
Tabel 2. 2 Daftar Equipment Kantor Gameloft Yogyakarta.....	38
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Area Resepsi	54
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan R. Admin.....	54
Tabel 2. 5 Daftar Kebutuhan Area Tunggu	55
Tabel 2. 6 Daftar Kebutuhan R. Meeting	55
Tabel 2. 7 Daftar Kebutuhan Workstation.....	55
Tabel 3. 1 Identifikasi Masalah Area Lobby/Ruang Tunggu	57
Tabel 3. 2 Identifikasi Masalah Ruang Rapat	58
Tabel 3. 3 Identifikasi Masalah Area Kerja.....	58
Tabel 3. 4 Identifikasi Masalah Area Lounge	59
Tabel 3. 5 Identifikasi Masalah Pantry.....	59
Tabel 3. 6 Identifikasi Masalah Berdasarkan Problem Statement.....	60
Tabel 3. 7 Studi Preseden Kantor	61
Tabel 3. 8 Tabel Kriteria Alternatif Zoning dan Sirkulasi.....	76
Tabel 3. 9 Tabel Kriteria Alternatif Layout	77
Tabel 3. 10 Tabel Kriteria Alternatif Rencana Plafond	83
Tabel 4. 1 Tabel Kriteria Alternatif Penerapan Gaya	63
Tabel 4. 2 Tabel Kriteria Alternatif Suasana Ruang.....	64
Tabel 4. 3 Tabel Kriteria Alternatif Komposisi Warna.....	68
Tabel 4. 4 Tabel Kriteria Alternatif Komposisi Bentuk	70
Tabel 4. 5 Tabel Kriteria Alternatif Komposisi Material.....	72
Tabel 4. 6 Tabel Kriteria Alternatif Diagram Bubble per-Area.....	73
Tabel 4. 7 Tabel Kriteria Alternatif Diagram Bubble per-Ruang	74
Tabel 4. 8 List Jenis Lampu	88
Tabel 4. 9 Spesifikasi Kapasitas AC DAIKIN	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Survei Kantor Gameloft Yogyakarta	128
Lampiran 2. Sketsa Alternatif Meja Kerja	128
Lampiran 3. Sketsa Alternatif Kursi Meeting	129
Lampiran 4 Sketsa Alternatif Meja/Kursi Gameloft	129
Lampiran 5. Sketsa Alternatif TV	129
Lampiran 6. Proses 3D Model	130
Lampiran 7. View Aksonometri 3D Model	130
Lampiran 8. View Birds Eye View	131
Lampiran 9. Sketsa Ruang	131
Lampiran 10. Material Board	132
Lampiran 11. Poster Presentasi	133
Lampiran 12. Hasil Cek Plagiarisme Turnitin	133
Lampiran 13. Tabel Kegiatan dan Rekap Harga	134
Lampiran 14. Tabel Bill of Quantity	135
Lampiran 15. Tabel Hitungan Furnitur Custom	139
Lampiran 16. Tabel AHS	140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan kualitas ruang kerja di dunia bisnis modern telah menjadi fokus utama bagi banyak perusahaan. Seperti yang dikatakan oleh Ulli (2013), "*Nowadays, planning an office involves more than preparing desks and chairs; it requires several important decisions to be considered, such as where and how the workers want to work, what kinds of workspaces support employees' activities, and how extensively the office utilizes new technologies.*", ruang kerja yang dirancang dengan baik bukan sekadar tempat untuk bekerja, tetapi juga cerminan dari budaya dan nilai-nilai perusahaan. Selain itu, ruang kerja yang efisien, nyaman, dan mendukung kreativitas dapat memberikan dampak signifikan pada produktivitas dan kesejahteraan karyawan. Kesejahteraan dan keberhasilan sebuah organisasi, serta individu yang bekerja di dalamnya, sangat terkait dengan lingkungan fisiknya (Becker, 1981). Perancangan ini mengambil peran penting dalam konteks ini dengan fokus pada perancangan ulang ruang kerja di salah satu kantor Gameloft yang beralamat di *Pacific Building*, Jl. Laksda Adisucipto, No. 157, Daerah Istimewa Yogyakarta. Judul perancangan ini menggambarkan tujuan dan landasan perancangan yang bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan ruang kerja sambil memprioritaskan prinsip-prinsip keberlanjutan, menghasilkan lingkungan yang efisien dan nyaman, serta mendukung kreativitas dan produktivitas karyawan Gameloft Yogyakarta.

Gameloft adalah nama terkemuka dalam industri *game mobile*, dikenal karena *game-gamenya* yang inovatif dan memukau. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1999 oleh Michel Guillemot di Paris, Prancis. Michel Guillemot adalah anggota keluarga Guillemot, yang juga terkait dengan Ubisoft, penerbit *game* video terkemuka. Gameloft dengan cepat muncul sebagai pelopor dalam *game mobile*. Seiring berjalannya waktu, Gameloft memperluas kehadirannya secara global dengan membuka kantor di berbagai negara dan menargetkan platform Android dan iOS. Saat perangkat *mobile* berkembang, Gameloft merangkul teknologi dan tren baru, seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR). Kemampuan

perusahaan untuk tetap berada di garis depan perkembangan teknologi dan desain *game* telah memungkinkan mereka untuk tetap menjadi pemain utama dalam sektor *game mobile*.

Pemilihan topik ini didorong oleh sejumlah alasan yang relevan; Pertama, Gameloft Yogyakarta memainkan peran kunci dalam mengembangkan *game* berkualitas tinggi yang dinikmati oleh jutaan pengguna di seluruh dunia. Oleh karena itu, perusahaan ini memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan lingkungan kerja yang menginspirasi dan mendukung kreativitas timnya. Kedua, dalam konteks industri *game* yang sangat kompetitif, kualitas dan efisiensi kerja karyawan memiliki implikasi langsung pada hasil akhir produk. Menurut Becker (1981), *“The design of workplace environments greatly impacts the success of the organizations within them, as these environments are essential to their function.”*. Kantor Gameloft Yogyakarta ingin mengoptimalkan ruang kerjanya untuk lebih efisien dan adaptif, terutama setelah pengalaman penggunaan objek seperti *‘working cube’* yang hanya digunakan selama pandemi COVID-19. Selain itu, perusahaan ini juga memiliki tekad untuk menjalankan kampanye hemat listrik, yang memerlukan perubahan dalam desain dan penggunaan ruang kantornya.

Dalam ‘Desain Sebagai Media Komunikasi Visual Perusahaan’ tercantum bahwa perusahaan harus memperhatikan desain lingkungan kerja mereka untuk mempertahankan identitas visual yang kuat dan salah satu caranya dengan memperhatikan desain interior sebagai media komunikasi visual perusahaan. Maka dari itu, desain interior yang diusulkan juga akan mempertimbangkan elemen identitas Gameloft, termasuk pemilihan warna-warna yang mencerminkan merek perusahaan dan integrasi tampilan dari *game-game* terbaru yang telah mereka kembangkan. Hal ini akan menciptakan lingkungan kerja yang unik, mencerminkan budaya perusahaan, dan memberikan inspirasi bagi para karyawan.

Dalam perancangan kantor Gameloft Yogyakarta, tema utama yang akan diadopsi adalah *“Tech-Inspired Creativity”*. Tema ini akan mencerminkan identitas perusahaan yang bergerak dalam industri teknologi dan *game* yang dinamis. Penggunaan teknologi akan menjadi bagian integral dari desain, memungkinkan karyawan untuk berkolaborasi, berinovasi, dan mengakses teknologi terkini. Aspek

keberlanjutan dalam perancangan kantor ini juga akan diperhatikan dengan pemilihan material, mengoptimalkan pencahayaan alami, dan mengadopsi teknologi hemat energi, sehingga mendukung kampanye hemat listrik perusahaan dan berkontribusi pada upaya global untuk meminimalkan *carbon footprint*. Dengan tema dan elemen desain ini, kantor Gameloft Yogyakarta akan menciptakan lingkungan yang mencerminkan budaya perusahaan, mendukung kreativitas, dan memungkinkan penggunaan ruang yang efisien.

Dengan demikian, perancangan ini diharapkan akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Gameloft Yogyakarta dalam mencapai tujuannya untuk tetap menjadi pemimpin dalam industri game yang kompetitif. Perubahan dalam ruang kerja memiliki potensi untuk meningkatkan produktivitas, kesejahteraan karyawan, kualitas produk, dan daya saing perusahaan secara keseluruhan. Dengan penerapan konsep efisiensi ruang dan keberlanjutan dalam desain, Gameloft Yogyakarta juga akan memperoleh manfaat tambahan berupa penghematan energi yang sejalan dengan kampanye hemat listrik perusahaan. Melalui panduan yang diberikan oleh perancangan ini, Gameloft Yogyakarta akan dapat meraih prestasi yang lebih gemilang dalam industri game yang dinamis dan menantang.

1.2 Metode Desain

1.2.1 Proses Desain

Proses desain adalah serangkaian langkah yang digunakan untuk mengatasi masalah dan mencapai solusi yang efektif dan inovatif melalui perancangan. Proses ini melibatkan identifikasi, penjajakan, ideasi, dan pengembangan solusi yang memadai untuk memenuhi kebutuhan pengguna, tujuan proyek, dan konteks yang relevan. Ini mencakup tahapan awal pemahaman masalah, perumusan konsep, dan akhirnya mengimplementasikan solusi yang dapat diwujudkan.

Metodologi *Double Diamond* adalah pendekatan desain yang akan membimbing perancangan ulang ruang kerja di Kantor Gameloft Yogyakarta. *Double Diamond* terdiri dari empat tahap utama yang berpasangan dalam dua fase yang saling berkaitan. Fase pertama disebut "*Doing the Right Thing*" (Melakukan Hal yang Tepat) dan mencakup

tahapan *Discover* dan *Define*. Fase kedua disebut "*Doing Things Right*" (Melakukan Hal dengan Benar) dan mencakup tahapan *Develop* dan *Deliver*.

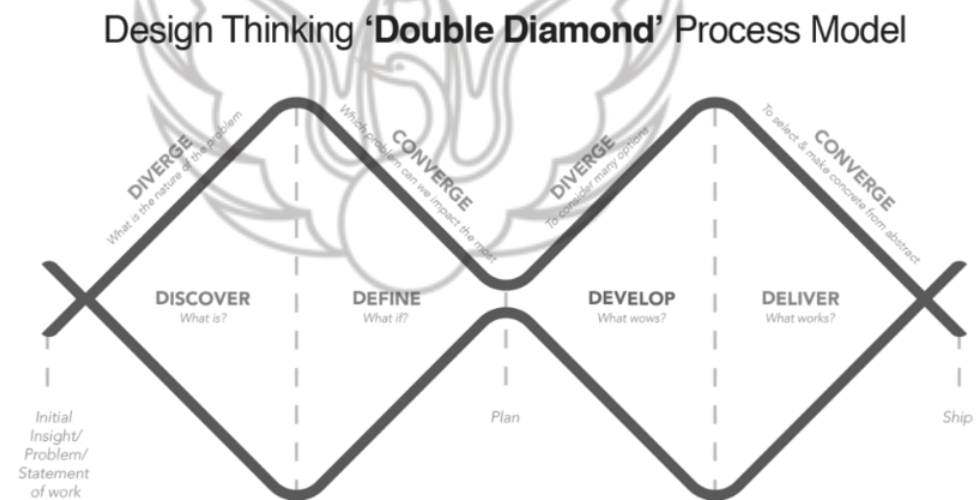
a. *Doing the Right Thing (Diamond 1 - Discover & Define)*

Fase pertama dalam *Double Diamond*, yang disebut "*Doing the Right Thing*," yang terbagi menjadi dua. Pada tahap *Discover* (Temukan) dan langkah berikutnya adalah *Define* (Definisikan).

b. *Doing Things Right (Diamond 2 - Develop & Deliver)*

Fase kedua dalam *Double Diamond* adalah "*Doing Things Right*," yang mencakup tahapan *Develop* (Kembangkan) dan *Deliver* (Kirim). Setelah pernyataan masalah didefinisikan dengan jelas dalam fase sebelumnya, proses berlanjut ke tahap *Develop*. Tahap terakhir dalam *Double Diamond* adalah *Deliver* (Kirim).

1.2.2 Penjelasan Tahapan Desain



Gambar 1. 1 Model Proses Desain 'Double Diamond'
(sumber: Quinn, UX Planet, 2022)

Metodologi *Double Diamond*, yang digunakan dalam proyek perancangan ulang Kantor Gameloft Yogyakarta, adalah pendekatan desain yang memandu proses kreatif dalam pemecahan masalah dan inovasi. *Double Diamond* terdiri dari empat tahap utama yang secara keseluruhan membentuk berlian ganda.

a. *Discover* (Temukan)

Pada tahap ini, akan dilakukan penyelidikan mendalam terhadap lingkungan kerja yang ada di Kantor Gameloft Yogyakarta. Observasi dan interaksi dengan karyawan serta lingkungan kerja saat ini di Kantor Gameloft Yogyakarta akan dilakukan. Hal ini bertujuan untuk menggali informasi tentang penggunaan ruang saat ini, pola kerja karyawan, dan kebutuhan mereka dalam menjalankan tugas sehari-hari.

b. *Define* (Definisikan)

Pada tahap ini, akan dilakukan analisis data dan informasi yang telah diperoleh untuk merumuskan pernyataan masalah yang tepat. Ini mencakup menentukan aspek-aspek yang tidak efisien atau tidak mendukung produktivitas karyawan. Dari sini, kriteria desain akan dibentuk sebagai pedoman dalam pengembangan solusi. Kriteria desain dapat mencakup efisiensi ruang, peningkatan kolaborasi, penggunaan material yang ramah lingkungan, dan kompatibilitas dengan identitas merek Gameloft.

c. *Develop* (Kembangkan)

Tahap *Develop* adalah saat dimulainya pengembangan ide-ide kreatif dan pengujian solusi-solusi desain interior yang mengikuti konsep "*Tech-Inspired Creativity*." Dalam konteks perancangan ulang kantor Gameloft Yogyakarta, perhatian utama diberikan pada pengembangan elemen-elemen desain interior yang mencerminkan identitas merek Gameloft.

d. *Deliver* (Kirim)

Tahap terakhir dalam *Double Diamond* adalah *Deliver* (Kirim). Di sini, solusi yang telah dikembangkan dalam tahap sebelumnya akan diwujudkan dan diimplementasikan dalam kantor yang ada. Langkah ini melibatkan perencanaan pelaksanaan, penciptaan rancangan akhir yang sesuai dengan keunikan Kantor

Gameloft Yogyakarta, dan implementasi proyek perancangan ulang ini. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan kerja yang unik, mencerminkan budaya perusahaan, dan memberikan inspirasi bagi para karyawan.

