

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
KANTOR PT.GAMELOFT YOGYAKARTA**



**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4075/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	05-04-2013 116 11.

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
KANTOR PT.GAMELOFT YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN**

**FEBRIWAL**



**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4075/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	05-04-2013

# PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT.GAMELOFT YOGYAKARTA



PENCIPTAAN

FEBRIWAL



**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**



**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
KANTOR PT.GAMELOFT YOGYAKARTA**



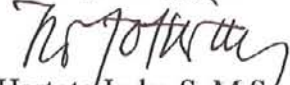
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior  
2013**

Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR KANTOR**

**PT.GAMELOFT YOGYAKARTA**, diajukan Oleh Febriwal, NIM 081 1600 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Januari 2013.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Hartoto Indra S. M.Sn.

NIP. 19590306 199003 1 001

Pembimbing II/Anggota



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP. 19720314 1998 02 1001

Cognate/Anggota



Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NIP. 19760514 20050 12001

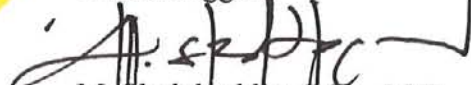
Ketua Program Studi  
Desain Interior /Anggota



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

NIP. 19770315 200212 1 005

Ketua Jurusan Desain/  
Ketua Anggota



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

NIP. 19701019 199903 1 001



Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERSEMBAHAN**

**Ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat serta  
hidayah-Nya hingga saya dapat raih semua ini. ....**

**Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat,  
do'a dan nasihat**

**Saudara dan sanak keluarga tercinta yang telah memberikan  
semangat dan motivasi**

**Prof.Jend.Yusuf Bonaparte... ygtg182**

**Keluarga besar INDES'08 yang selalu memberikan semangat dan  
selalu ada saat senang maupun susah**

**Tak lupa ade'Q sayang ... N-U-Y**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas semua berkah dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya desain ini di fakultas seni rupa, jurusan desain interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dan akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan atas bantuan, dorongan, dan motivasi yang sangat berharga dari beberapa pihak. Oleh karenanya, disampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs.Hartoto Indra S,M.Sn. selaku pembimbing I
2. Anom Wibisono, S.Sn.,M.Sc. selaku pembimbing II
3. Martino Dwi Nugroho,S.Sn.,MA. selaku Ketua Progm Studi Desain Interior
4. M.Sholahudin, S.Sn.,MT. selaku Ketua jurusan
5. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
6. Drs.A.Hendro Purwoko. selaku dosen wali
7. Nor Jayadi,S.Sn.
8. Mbak Indri Selaku Informasi
9. Indes 08 dan Team Tugas Akhir
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir.

"Tiada gading yang tak retak", sesempurnanya Tugas Akhir ini tetap masih banyak kekurangan dan kesalahan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan sangat diharapkan. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi kita semua khususnya bagi penyusun dan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkompeten didalamnya.

Yogyakarta,.....Maret 2013

Penulis

Febriwal

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK.....	xi

<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR PT.GAMELOFT YOGYAKARTA.....	1

<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....</b>	<b>3</b>
A. DESKRIPSI PROYEK.....	3
1. Tujuan Perancangan.....	3
2. Sasaran Perancangan.....	3
3. Manfaat .....	3
4. Permasalahan Perancangan.....	3
5. Lingkup dan Cakupan Tugas .....	4
6. Tinjauan Data.....	5
B. PROGRAM PERANCANGAN .....	14
1. Pola Pikir Perancangan .....	14
2. Analisis dan Kebutuhan Ruang.....	15
a. Analisis Pengguna Ruang.....	15



b. Kebutuhan Fasilitas dan Penunjang Area.....	18
3. Data Literatur.....	17
a. Anthopometric.....	24
b. Standing.....	25
c. Moving.....	27
d. Perkantoran.....	28
e. Prinsip Umum Aliran Kerja.....	29
f. Area khusus.....	32
1) Receptionist Area.....	32
2) Ruang Komputer.....	34
g. Peralatan dan Furniture Perkantoran.....	34
h. Sistem Pencahayaan.....	36
i. Warna.....	36
j. Prinsip Dalam Pemilihan Warna.....	37
1) Penutup Lantai.....	37
2) Warna Furniture.....	38
k. Sirkulasi.....	38
l. Kontrol Suara Pada Perkantoran.....	38
m. Alat Peredam Suara.....	39
n. Masking.....	39
o. Temperatur Udara.....	40
p. Lantai.....	40
q. Dinding.....	40

r. Langit-Langit.....	41
s. Unsur Pembentuk Ruang.....	41

<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....</b>	<b>42</b>
A. PERMASALAHAN PERANCANGAN SECARA UMUM .....	42
B. PERMASALAHAN PERANCANGAN SETIAP AREA .....	42

<b>BAB IV KONSEP DESAIN.....</b>	<b>43</b>
A. CITRA RUANG.....	43
1. Unsur Geometris dengan Garis Lengkung.....	44
2. Modern.....	44
3. Penerapan Bentuk .....	44
4. Penerapan Warna .....	45
B. SIRKULASI DAN TATA LETAK.....	45
1. Zoning.....	45
2. Sirkulasi .....	45
C. UNSUR PEMBENTUK RUANG.....	46
1. Lantai .....	46
2. Dinding .....	46
3. Plafon.....	46
D. TATA KONDISIONAL RUANG.....	46
1. Pencahayaan.....	46
2. Penghawaan .....	47
E. FURNITURE.....	47
F. UNSUR ESTETIS.....	47

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>49</b>
---------------------------	-----------

**DAFTAR PUSTAKA.....50**

**LAMPIRAN:**

RAB

LEMBAR KONSULTASI

POSTER PAMERAN

KATALOG PAMERAN

PERSPEKTIF RUANG

FURNITURE

MAKET STUDI

KONSEP

Gambar Kerja :

Denah / LayOut skala 1 : 50

Rencana Lantai skala 1 : 50

Mekanikal dan Elektrikal skala 1 : 50

Potongan A-A, B-B skala 1 : 50

Potongan C-C, D-D, E-E skala 1 : 50

Furniture skala 1 : 10, 1: 2



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 PT Gameloft Yogyakarta .....	5
Gambar 1.2 Photo Lokasi PT Gameloft Yogyakarta .....	7
Gambar 1.3 Photo Lokasi PT Gameloft Yogyakarta .....	8
Gambar 1.4 Photo Lokasi PT Gameloft Yogyakarta .....	9
Gambar 1.5 Layout Untuk Lantai Dasar .....	10
Gambar 1.6 Layout Untuk Lantai Dua.....	11
Gambar 1.7 layout Untuk Lantai Tiga .....	12
Gambar 1.8 Site Plan PT.Gameloft Yogyakarta.....	13



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.b.1 Table Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot Lobby.....	18
Tabel 2.b.2 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot Accounting.....	18
Tabel 2.b.3 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot HRD.....	19
Tabel 2.b.4 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot Deposit.....	19

Tabel 2.b.5 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot Training Room.....20

Tabel 2.b.6 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot big Meeting.....20

Tabel 2.b.7 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot Staff Manager.....21

Tabel 2.b.8 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot GYM.....21

Tabel 2.b.9 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot Recreation.....22

Tabel 2.b.10 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot Cafe.....22

Tabel 2.b.11 Tabel Aktifitas Pengguna, Area dan Perabot Toilet.....23



## ABSTRACT

PT. GAMELOFT is a company that has a branch office in Klitikan region, Yogyakarta. To more increase the image and image it, from the factor service to clients also prioritizes comfort to employees is through from circulation, zone, space-forming elements, furniture, lighting, temperature, and color. Themes come from removal of information shaped logo with modern style, shape and material of the elements of space.

Employee comfort get from the analysis of the function from the space that is based on the activities conducted, start from the settlement zone, circulation, lighting, and color as well as the facilities required by the user space. Election forms and use of materials and colors is one method to achieve the image of the desired office interiors.

The conclusion of this design is the employees can work more passion, interior design necessary to support all the activities and amenities that exist in the office. Application form, color, and material appropriate to the space will be able to provide value-added creation of atmosphere and character to any design style.

Keyword : office design, modern , logo

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR KANTOR PT. GAMELOFT YOGYAKARTA

Perkembangan teknologi multimedia saat ini telah memasuki aspek kehidupan manusia di berbagai sektor dan dimanfaatkan untuk menampilkan gaya baru dalam memberikan informasi yang lebih efisien untuk diterima dan dipahami. Game atau permainan adalah salah satu aplikasi media yang dapat dijadikan informasi dan sangat mudah diterima oleh kalangan masyarakat menengah maupun kalangan bawah, dari anak-anak hingga orang dewasa. Seiring perkembangan teknologi multimedia, kota Yogyakarta banyak didirikan kantor-kantor yang bergerak dalam pembuatan game atau permainan. Kota Yogyakarta terpilih sebagai salah satu kota yang dijadikan sebagai tempat untuk mendirikan kantor cabang dari PT. Gameloft.

PT. Gameloft merupakan perusahaan game atau permainan terbesar di dunia, selain itu PT. Gameloft juga sebagai distributor dan pengembang permainan video yang berkantor pusat di Paris, Perancis dengan kantornya yang tersebar di berbagai belahan dunia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1999 oleh Guillemot bersaudara, yang juga merupakan para pendiri perusahaan permainan video terbesar. Perusahaan ini berfokus membuat game untuk telepon genggam, telepon cerdas, dan komputer tablet yang mempunyai sistem operasi seperti: Java, BREW, Symbian, OS, iOS, Android, Windows Phone, dan Bada OS. PT. Gameloft juga mengembangkan game untuk Nintendo DS, Playstation Portable, Wii, Xbox 306 dan Windows.

Sejak didirikan pada tahun 1999, jumlah pekerja di PT. Gameloft hanya puluhan orang saja, namun pada akhir tahun 2007 pegawai PT. Gameloft mencapai 4000 orang staf dan developer, 50% lebih besar daripada tahun

sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa perusahaan ini sangat serius dalam bisnis *mobile gaming*. Pada tahun 2003, penjualan perusahaan ini mencapai 10 juta Euro dan terus meningkat sampai 141 juta Euro pada akhir 2010. Sekarang Gameloft telah menjadi salah satu pengembang dan perilis game digital dan sosial terkemuka di dunia. Perusahaan ini mendistribusikan *gamenya* ke lebih dari 100 negara dan bekerja sama dengan lebih dari **180 operator telekomunikasi** di seluruh dunia. Gameloft juga bekerja sama dengan perusahaan pembuat ponsel terkenal seperti Apple, Nokia, Sony Ericsson, LG dan Samsung untuk mendistribusikan game-game terbaik di setiap ponsel.

Secara umum, Gameloft merilis game yang bekerja di *platform mobile*. Gameloft mengklasifikasikan *game mobile* menjadi beberapa kategori: Java, Brew, Symbian, Android dan iOS. Ada juga permainan-permainan yang dikembangkan ke *platform* yang lain, seperti set-top boxes (Apple TV) dan internet TV. Setiap judul permainan biasanya diciptakan dengan berbagai macam versi dan resolusi, agar kinerja game tersebut benar-benar optimal untuk handphone tersebut. Jadi, proses pembuatan game sungguh memerlukan kerja keras dari pengembang.

