

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kantor merupakan tempat diselenggarakannya kegiatan menangani informasi, menangani informasi mulai dari menerima, mengumpulkan, mengola, menyimpan sampai mengeluarkan dan mendistribusikan informasi. Dalam suatu perusahaan harus mampu memfasilitasi karyawannya agar kinerja sesuai dengan yang diharapkan perusahaan, seperti tata letak yang mendukung secara tidak langsung akan memberikan dampak yang positif terhadap kinerja karyawan. Dengan hasil kerja karyawan yang baik maka akan memberikan kontribusi yang baik juga terhadap keberlangsungan kegiatan produktivitas perusahaan kedepannya. Adhitya (2011:19)

Salah satu kantor yang menjadi studi kasus penulis adalah kantor Agate Internasional yang ada di kota Bandung. Agate Internasional adalah salah satu *developer game* terbesar di Indonesia. Karyanya bukan hanya terkenal di dalam negeri, bahkan banyak diantaranya yang *go international* dan mendapat sambutan yang sangat baik. Sejak didirikan pada tahun 2009 oleh sekelompok mahasiswa yang memiliki *passion* yang sama, sampai saat ini sudah lebih dari 100 *game* yang dilepas Agate di pasaran, baik yang menggunakan platform *web based*, konsol rumahan, hingga mobile.

Agate Studio juga memiliki tujuan yang unik, yaitu mereka ingin membuat dunia lebih bahagia dengan game-game yang mereka buat. Meskipun mereka sudah sebesar sekarang, masih banyak impian-impian yang ingin mereka capai untuk mewujudkan tujuan mereka tersebut.

Dilihat dari tujuan kantor Agate maka kantor yang diinginkan lebih ke kantor yang *playful* namun tetap produktif. Akan tetapi dengan luasan kantor yang kurang menampung banyaknya karyawan Agate dan fasilitas seadanya sehingga membuat kantor Agate masih kurang membuat para karyawan merasa nyaman di dalamnya (dilakukan survei sebelumnya).

Kantor yang menyenangkan adalah tempat yang tidak akan membosankan dan dapat menambah gairah kerja terhadap pegawai dalam rangka mendukung peningkatan mutu kegiatan perkantoran, maka secara tidak langsung suasana kantor sangat mendukung efektifitas kerja pegawai yang bekerja di kantor tersebut.

Menurut penelitian, statistik menunjukkan bahwa 1 dari 3 pekerja setuju untuk menerima atau keluar dari pekerjaan mereka setelah melihat kondisi lingkungan kerja kantor terkait. 80% pekerja menganggap bahwa kondisi sebuah kantor menentukan juga penilaian mereka atas atasan mereka. Di sisi lain, dari sebuah kantor yang ideal statistik menunjukkan bahwa 59% atasan setuju bahwa hal itu memang meningkatkan produktivitas bisnis mereka.

Penelitian juga telah menunjukkan bahwa desain tata ruang kantor berdampak pada semangat kerja karyawan. Desain tata ruang tak hanya mengenai dekorasi dan fasilitas di setiap ruangan, namun juga hubungan antara para karyawan di sana dan lingkungannya. Hal ini disebut dengan ergonomi.

Maka dari itu Penulis melakukan Relokasi (mengubah lokasi dan mendesain ulang namun tidak menghilangkan ciri khas Agate) kantor Agate. Penulis akan melakukan Re-lokasi kantor Agate Internasional yang ada di Bandung dengan menggunakan desain yang memiliki standar kantor yang cukup namun tetap memiliki kesan *playful*, diambil dari survei para karyawan agar mereka tidak merasa jenuh saat bekerja dan dapat berkontribusi untuk menghasilkan game-game yang menarik juga memberikan nilai jual yang tinggi terhadap kantor Agate Internasional Bandung sehingga pada saat orang lain (client atau tamu undangan) datang melihat kantor Agate memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah yang akan dibahas adalah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan:

1. Luasan kantor Agate yang sekarang masih kurang menampung banyaknya karyawan Agate serta fasilitas yang seadanya sehingga membuat kantor Agate masih kurang membuat para karyawan merasa nyaman di dalamnya (dilakukan survei sebelumnya).
2. Penelitian menunjukkan 1 dari 3 pekerja keluar dari kantor setelah melihat kondisi lingkungan kerja kantor
3. Desain tata ruang kantor tidak hanya mengandalkan dekorasi dan fasilitas di setiap ruangan, namun hubungan antara para karyawan dan lingkungannya yang disebut dengan ergonomi.

### 1.3 Ide/Gagasan Perancangan

Membuat desain kantor yang harus dirancang sedemikian rupa agar nyaman dan fungsional karena sangat mempengaruhi keefektifitasan kerja para karyawan. Diambil dari aktivitas para pekerja di kantor Agate Internasional Bandung dengan tujuan dapat meningkatkan semangat, kreatifitas serta produktifitas pekerjaanya dengan fasilitas-fasilitas serta kenyamanan dalam ruang kerjanya. Selain itu untuk *membranding* kantor Agate dengan Interior interior yang *fresh but not new*. Fasilitas yang dimaksud seperti ruang kerja yang *modular* dan *open space*, *meeting room*, *corridor*, *lobby*, *auditorium*, *collaboration area*. Desainnya sendiri dibuat guna untuk membantu suasana pekerja tidak terlalu tegang namun tetap produktif dalam berkerja dan juga orang luar dapat merasakan sesuatu yang *fresh* yang dijual di kantor Agate.

### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari mata kuliah tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan kesan *playful* dalam kantor Agate Internasional Bandung untuk menarik perhatian orang luar terhadap kantor Agate ?
2. Bagaimana merancang kantor yang dapat *membranding* kantor Agate agar orang lain (*client* atau tamu undangan) merasa kantor Agate memiliki fasilitas dan interior yang baik ?

3. Bagaimana merancang kantor yang memiliki standar ergonomi, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan yang baik untuk kantor Agate Internasional Bandung ?

### 1.5 Tujuan Perancangan

Adapun maksud dari mata kuliah tugas akhir secara rinci dapat dilihat sebagai berikut :

1. Dapat menerapkan konsep *playful* dalam kantor kantor Agate Internasional Bandung untuk menarik perhatian orang luar terhadap kantor Agate
2. Dapat merancang kantor yang dapat *membranding* kantor Agate agar orang lain (*client* atau tamu undangan) merasa kantor Agate memiliki fasilitas dan interior yang baik
3. Dapat merancang kantor yang memiliki standar ergonomi, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan yang baik untuk kantor Agate Internasional Bandung ?

### 1.6 Manfaat Perancangan

Penulis mengharapkan dapat membawa manfaat yang berguna bagi :

1. Para karyawan  
Desain tata ruang kantor harus dirancang sedemikian rupa agar nyaman dan fungsional karena sangat mempengaruhi keefektivitasan kerja para karyawan.
2. Dunia Desain Interior  
Dalam mendesain tata ruang kantor bisa meningkatkan semangat kerja, proses berjalannya pekerjaan secara terstruktur, meningkatkan produktivitas, serta efektif dalam menggunakan peralatan
3. Pembaca  
Laporan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan tambahan ilmu dalam merancang kantor yang baik bagi pekerja

#### 4. Penulis

Perancangan ini dapat menambah ilmu dan pengalaman penulis sehingga mampu menerapkannya dalam dunia kerja yang akan dihadapinya kelak.

### 1.6 Batasan Perancangan

Batasan Perancangan fasilitas kantor meliputi :

1. *Lobby* dengan fasilitas *receptionist* dan *waiting area* yang berbeda dan menggunakan stilasi dari maskot Agate
2. *Corridor* yang memiliki fasilitas *bench* di setiap sisi dan memiliki tempat fotokopi serta *mobile meeting room*
3. Fasilitas kantor yang *playful* dan kolaboratif dengan menggunakan *open space office* yang dapat mendorong inovasi timbul ketika karyawan bekerja secara massal ataupun individual
4. *Auditorium* untuk acara *workshop* dan pertemuan dengan seluruh karyawan Agate
5. *Collaboration area* yang bisa digunakan untuk *meeting room* dalam jumlah kapasitas orang yang banyak
6. *Mobile meeting room* yang dapat dipindah-pindahkan sesuai kebutuhan

### 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

#### **BAB 1.PENDAHULUAN**

Dijelaskan mengenai latar belakang Tugas Akhir, indentifikasi masalah, ide/gagasan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, dan sistematika penulisan

#### **BAB 2. TEORI TENTANG KANTOR AGATE INTERNASIONAL BANDUNG**

Dijelaskan mengenai Landasan Teori, membahas teori-teori tentang aktivitas karyawan yang ada di kantor yang berkaitan dan mendasari

perancangan interior kantor serta studi banding guna untuk menjadi landasan dalam mendesain

### **BAB 3.DESKRIPSI OBJEK STUDI**

Dijelaskan mengenai deskripsi objek studi, berbagai hasil analisis,kebutuhan ruang,pendekatan ruang,dan programming ,menjelaskan konsep dan tema perancangan interior

### **BAB 4.PERANCANGAN RELOKASI INTERIOR KANTOR AGATE INTERNASIONAL BANDUNG**

Dijelaskan mengenai Perancangan Interior kantor beserta lembar kerjanya

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh selama proses pengerjaan Tugas Akhir sehingga selesainya laporan penelitian Tugas Akhir ini beserta hasil perancangannya

