

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
F. Metoda Perancangan	5
G. Sistematika Penulisan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	9
A. Tinjauan Umum	9
1. Pengertian Kantor	9
2. Sejarah Kantor	9
3. Tujuan Kantor	11
4. Jenis-jenis Kantor	12

5. Pengertian Kantor Developer Game	13
6. Generasi X, Y (Millenials) dan Z.....	16
7. Tinjauan Terhadap Game Online	18
8. Persyaratan Fisik Interior Kantor	19
9. Jenis Ruang Kantor	24
B. Tinjauan Khusus	25
1. Latar Belakang Garena.....	25
2. Latar Belakang Founder Garena	29
3. Profil Garena	31
4. Struktur Organisasi Garena	32
5. Deskripsi Kerja.....	32
6. Denah Existing	35
BAB III METODE DESAIN.....	36
A. Variabel Penelitian	36
B. Teknik Pengumpulan Data.....	36
BAB IV ANALISIS DATA	39
A. Analisis Citra	39
B. Analisa Perencanaan Umum	40
C. Analisa Program Ruang	42
1. Analisa Tapak dan Lingkungan.....	42
2. Analisa <i>Zoning</i>	43
3. Analisa Bangunan	43
D. Analisa Hubungan Ruang	44

E. Analisa Organisasi Ruang	45
F. Konsep Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	47
1. Analisa Pengguna dan Aktivitas Ruang	47
2. Kebutuhan Besaran Ruang	51
BAB V KONSEP UMUM	59
A. Konsep Programatik	59
1. Konsep Sirkulasi.....	59
2. Konsep Pencahayaan	60
3. Konsep Fisika & Utilitas Bangunan	62
4. 4. Penerapan Protokol Kesehatan New Normal	63
B. Konsep Desain	67
1. Konsep Elemen Desain dan Estetika.....	67
2. Konsep elemen ruang dibagi menjadi tiga aspek, diantaranya.....	68
3. Konsep Furniture	73
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	74
A. Gaming Room	74
B. Lobby & Receptionist	75
C. Livestreaming Room.....	77
D. Office.....	78
E. Praying Room	79
F. Poster.....	81

BAB VII ESTIMASI BIAYA DAN PELAKSANAAN.....	84
A. Estimasi Biaya Gaming & Livestreaming Room.....	84
B. Rekapitulasi Biaya Gaming & Livestreaming Room.....	85
BAB VIII KSEIMPULAN	86
A. Kesimpulan	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1. Pola Sirkulasi	20
Gambar II. 2. Lewat Menembus Ruang	20
Gambar II. 3. Berakhir Dalam Ruang	20
Gambar II. 4. Logo Perusahaan Garena	24
Gambar II. 5. Ilustrasi Game Free Fire.....	25
Gambar II. 6. Ilustrasi Game AOV (Arena Of Valor)	26
Gambar II. 7. Ilustrasi Game Call of Duty Mobile	27
Gambar II. 8. Ilustrasi Game Speed Drifters	27
Gambar II. 9. Ilustrasi Game Contra	28
Gambar II. 10. Forrest Xiaodong Li / Founder Garena	29
Gambar II. 11. Lokasi Garena Indonesia.....	31
Gambar II. 12. Struktur Organisasi Perusahaan Garena Indonesia	32
Gambar II. 13. Denah Kantor Garena	35
Gambar IV. 1. Analisa Tapak Lingkungan	41
Gambar IV. 2. Zoning Kantor Terpilih (Sumber : Hasil pengolahan pribadi, 2020) .	43
Gambar IV. 3. View dari Kantor Garena Indonesia	43
Gambar V. 1. Lift dan Tangga Kantor (Sumber : Hasil pengolahan pribadi, 2020) ..	58
Gambar V. 2. Lift dan Tangga Kantor (Sumber : Hasil pengolahan pribadi, 2020) ..	59
Gambar V. 3. Konsep Fisika dan Utilitas Bangunan	62
Gambar V. 4. CCTV Pengecheck Suhu Tubuh	63

Gambar V. 5. Dispenser dan Wastafel Sensor Otomatis	64
Gambar V. 6. Toilet dan Keran Otomatis.....	64
Gambar V. 7. Akses Otomatis dan Stasiun Sanitasi	65
Gambar V. 8. Dispenser Otomatis untuk Makanan dan Minuman	66
Gambar V. 9. Penerapan Protokol New Normal	66
Gambar V. 10. . Konsep Elemen Garis dan Bentuk	67
Gambar V. 11. Konsep Elemen dan Tekstur	67
Gambar V. 12. Konsep Elemen Ruang	68
Gambar V. 13. Konsep Gaya Ruang	70
Gambar V. 14. Konsep Warna Area Resepsionis	71
Gambar V. 15. Konsep Warna Area Kerja	71
Gambar V. 16. Konsep Warna Area Toilet	71
Gambar V. 17. Konsep Warna Area Dining.....	71
Gambar V. 18. Konsep Warna Area Service	71
Gambar V. 19. Konsep Furniture Kantor Garena Indonesia	73
Gambar VI. 1. Hasil Desain Gaming Room	74
Gambar VI. 2. Hasil Desain Gaming Room	74
Gambar VI. 3. Hasil Desain Gaming Room	75
Gambar VI. 4. Hasil Desain Area Resepsionis	75
Gambar VI. 5. Hasil Desain Area Lobby & Waiting	76
Gambar VI. 6. Hasil Desain Area Lobby & Waiting.....	76
Gambar VI. 7. Hasil Desain Lobby & Interact	77
Gambar VI. 8. Hasil Desain Control Room	77

Gambar VI. 9. Hasil Desain Livestreaming Room	78
Gambar VI. 10. Konsep Furniture Kantor Garena Indonesia	78
Gambar VI. 11. Hasil Desain Area Office	79
Gambar VI. 12. Hasil Desain Area Office	79
Gambar VI. 13. Hasil Desain Area Wudhu	80
Gambar VI. 14. Hasil Desain Area Mushola	80
Gambar VI. 15. Hasil Desain Poster	81
Gambar VI. 16. Hasil Desain Poster	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Deskripsi Kerja	32
Tabel 2. Tabel Analisis Citra	39
Tabel 3. Tabel Konsep Umum Perencanaan	40
Tabel 4. Tabel Hubungan Antar Ruang	44
Tabel 5. Bubble Hubungan Diagram Antar Ruang	45
Tabel 6. Analisa Organisasi Ruang	46
Tabel 7. Tabel Analisa Pengguna	47
Tabel 8. Tabel Kebutuhan Besaran Ruang	51
Tabel 9. Tingkat Pencahayaan Lingkungan Kerja	59
Tabel 10. Kebutuhan Pencahayaan Menurut Area Kegiatan	60
Tabel 11. Rekomendasi Tingkat Pencahayaan Pada Tempat Kerja Dengan Komputer	61