BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Coworking space adalah bentuk tipologi perkantoran memanfaatkan sistem *rental office* yang terbentuk dengan mengadaptasi perkembangan cara bekerja yang berubah dan semakin fleksibel (Utami, 2017). Makna coworking space akan hilang, bila tidak ada interaksi yang terjadi. Bila antar tenaga kreatif independen hanya fokus bekerja dan berinteraksi minimal, coworking space tidak berbeda jauh dengan kantor. *Coworking space* bisa disebut coworking space juga bila didalamnya terdapat lingkaran dan jaringan sosial yang merekatkan para pengguna menjadi sebuah komunitas (Merkel, 2015). Selain itu, pembentukan *coworking space* memiliki tujuan sebagai tempat bagi komunitas untuk menciptakan dan mengembangkan ide-ide yang baru dari penggunanya (Uzaman,2015)

Tolak ukur sebuah *coworking space* yang ideal memiliki berbagai macam fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, salah satunya yaitu *play space* **(**Friebe, 2008**)** yang berfungsi sebagai ruang bermain. Ruang tersebut digunakan untuk menghilangkan kepenatan para penggunanya ketika melakukan aktivitas di dalam *coworking space.* Media yang banyak ditawarkan oleh fasilitas *play space* adalah mainan.

Coworking Space di Indonesia pertama kali diterapkan pada tahun 2010 di bandung oleh Yohan Totting yang bernama Hackerspace. Setahun kemudian, munculah sebuah coworking space lainnya di kota-kota besar di Indonesia salah satunya kota Bandung. Di Bandung, perkembangan coworking space sangatlah pesat karena perencanaan kota Bandung sebagai kota teknopolis dan potensi dalam perkembangan *startup* di Indonesia. Oleh karena itu, beberapa *coworking space* banyak didirikan untuk mewadahi kreativitas para creator muda yang berlatar belakang IT, freelancer, Digital Marketing, *Startup*, Enterpreneur dan pekerja kreatif lainnya. Bahkan mahasiswa dan pelajar yang mengerjakan tugas akademik sering menggunakan *coworking space* sudah menajdi salah satu gaya hidup baru. Hal itu mengakibatkan fungsi *coworking space* mengalami perkembangan dari fungsi itu sendiri. Di Bandung, fasilitas yang ditawarkan

coworking space cukup baik, hanya saja beberapa *coworking space* belum mempunyai fasilitas khusus seperti ruang bermain atau *play spce* sebagai tolak ukur *coworking space* yang baik. Adapaun permainan yang disajikan masih berbentuk sistem permainan digital yang hanya dapat digunakan oleh dua orang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, proses perancangan permainan tersebut membutuhkan beberapa aspek yang mendukung dalam perancangan permainan ini. Salah satunya adalah aspek rupa yang diperlukan dalam mengembangkan wujud permainan tersebut yang memiliki nilai-nilai pendukung yang didapatkan dari penyesuaian konsep *coworking space*, pengguna permainan tersebut dan juga beberapa hal pendukung lainnya. Ada beberapa pengolahan yang mendukung dalam proses perancangan permainan tersebut dilihat dari aspek rupa, yaitu pengolahan dalam warna yang berkaitan dengan beberapa hal seperti konsep *coworking space* tersebut dan juga jenis permainannya contohnya warna tema tempat tersebut akan dihubungkan lagi dengan penggunanya bagaimana warna yang diterapkan pada rancangan tersebut dapat menarik perhatian penggunanya. Lalu ada pengolahan dalam bentuk untuk mewujudkan rancangan permainan tersebut. Pemilihan bentuk juga akan berkaitan dengan konsep dari *coworking space* tersebut, contohnya bentuk permainan tersebut dirancang dengan pengolahan bentuk geometis karena menyesuaikan dengan konsep *coworking space* tersebut yang futuristik dan minimalis karena bentuk geometris diolah hanya dari bentuk-bentuk dasar. Dari aspek rupa tersebut akan menghasilkan wujud sebuah permainan yang akan memenuhi kebutuhan dan juga sesuai dengan pengguna *coworking space* tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Masih adanya *coworking space* di kota Bandung yang belum mempunyai fasilitas *play space*
2. Pengembangan fasilitas play space didalam coworking space dengan memanfaatkan aspek rupa dalam perancangan permainannya
3. Permainan dalam fasilitas *play space* belum menyesuaikan dengan konsep dari *coworking space* tersebut

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah mainan yang digunakan sebagai fasilitas didalam *Coworking space* sesuai dengan aspek rupa?

1.4 Batasan Masalah

1. Studi kasus dan observasi dilakukan di *coworking space* yang berlokasi di kota Bandung, Jawa Barat
2. Perancangan produk permainan mengacu pada kebutuhan pengguna dan konsep permainan yang diterapkan untuk *coworking space* yang sesuai dengan aspek rupa

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Penerapan ilmu Desain Produk yang digunakan untuk membuat produk yang bermanfaat bagi penggunanya
2. Menambah pengetahuan tentang pengaruh aspek rupa terhadap proses perancangan sebuah produk dalam proses perancangan yang sesuai dengan aspek rupa
3. Untuk mengetahui bagaimana perancangan sebuah produk yang baik sesuai dengan aspek rupa

1.5.2 Tujuan Khusus

Menghasilkan produk mainan pada coworking space yang sesuai dengan konsep dari *coworking space* tersebut berdasarkan prinsip penerapa aspek rupa dalam keilmuan Desain Produk

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Pengembangan kajian aspek rupa dalam keilmuan desain produk, khususnya bidang produk mainan untuk *coworking space*
2. Menambah kajian ilmiah dalam pengembangan aspek rupa dalam keilmuan Desain Produk, khususnya dibidang produk mainan untuk *coworking-space*

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Melatih kepekaan masalah, kebutuhan, dan ilmu yang diterapkan dalam perancangan produk mainan untuk pengguna coworking space.

2. Bagi Pihak Terkait

   Memberikan sarana tambahan untuk fasilitas *play space* atau *leisure place* yang sesuai dengan pengguna *coworking space*.

3. Bagi Pengguna

   Penggunaan produk mainan yang sesuai dengan pengguna *coworking space*.

1.7 Metode Penelitian

Dalam menyusun sebuah laporan diperlukan data-data dan informasi yang lengkap, relevan serta kejelasannya sumbernya, maka dari itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Kualitatif. Metode ini dipilih karena penelitan yang dilakukan berkaitan dengan fakta yang terjadi di lapangan. Oleh Karen itu dalam mengumpulan bahan-bahan data diperlukan penelitian meliputi :

1.7.1 Pendekatan

Pendektan yang dilakukan berdasarkan metode kualitatif adalah analisis bentuk, warna, dan estetika yang ditinjau dari aspek rupa terhadap mainan untuk fasilitas *coworking space* menggunakan teori perancangan desain produk tentang bentuk, warna, dan estetika yang dikutip oleh Blijlevens dan Schoormans dalam *International Journal of Design*

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Survey Lapangan

   Dalam melakukan proses pengumpulan data, penulis melakukan pengamatan langsung tentang kondisi dan kegiatan yang dilakukan pengguna di *Coworking-space* yang terletak di Bandung, Jawa Barat. *Coworking-space* yang menjadi objek observasi adalah Co&Co dan Eduplex.

2. Kuisioner

   Kuisioner merupakan sebuah angket online yang disebar luaskan melalui jejaring internet, hal tersebut dilakukan untuk melengkapi data-data yang kurang dari hasil survey lapangan. Kuisioner dilakukan untuk data pengguna dalam mengetahui pengetahuan tentang *Coworking-space.*

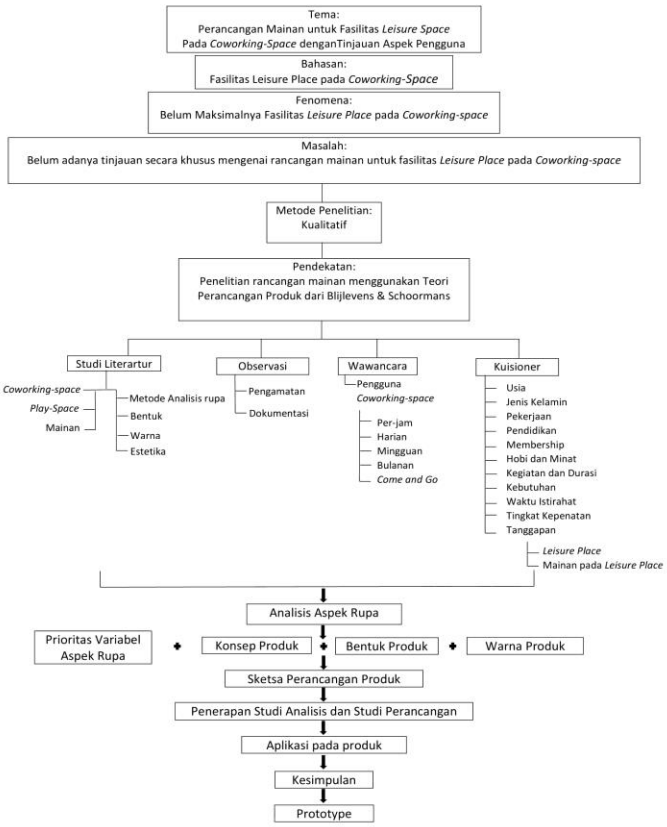
3. Interview/Wawancara

   Interview atau wawancara digunakan sebagai salah satu cara mendapatkan informasi baik secara langsung maupun tidak langsung yang masih berkaitan dengan penelitian.

4. Studi Literatur

   Studi literatur akan digunakan untuk mendukung pemikiran dan pemahaman penulis yang belum akurat dan memenuhi kelengkapan data yang diambil dari buku, jurnal, karya ilmiah,
   berbagai data di Internet dan majalah.

1.7.3 Teknik Analisis



Gambar 1.1 Alur perancangan sistem
(Sumber: Data Penulis, 2018)

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan menyajikan gambaran singkat mengenai penjelasan konsep yang akan dibahas dalam laporan ini, sehingga dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang isi dan laporan yang terdiri dari lima bab, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan beberapa pokok yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis, Tinjauan Pustaka dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Pada Bab ini akan dibahas mengenai aspek-aspek yang berhubungan dengan perancangan produk yang dibagi menjadi landasan teoritis, empiris dan gagasan awal perancangan

BAB III ANALISA ASPEK DESAIN

Pada Bab ini akan diuraikan dengan detail mengenai hasil aspek-aspek desain yang menjadi pertimbangan dalam perancangan produk

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai konsep perancangan dan visualisasi karya, yaitu konsep perancangan produk.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan diuraikan kesimpulan yang didapat dari perancangan produk, dan kekurangan-kekurangan selama perancangan produk.