

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). *Coworking space* memiliki kelebihan seperti lingkungan kerja yang lebih nyaman sehingga memberikan kesan nyaman kepada para penggunanya. Tujuan terbentuknya *Coworking space* bukan hanya sekedar untuk menyewakan sebuah lokasi untuk bekerja namun sebagai tempat sebuah komunitas atau pembisnis kecil untuk memulai *start up*. Banyaknya para pekerja lepas atau *freelancer* memicu munculnya *Coworking space* di Indonesia salah satunya adalah kota Bandung, namun *Coworking space* di Bandung sudah memiliki fungsi yang bergeser. Dewasa ini *Coworking space* yang terletak di kota Bandung memiliki pergeseran fungsi menjadi tempat mengerjakan tugas para mahasiswa yang ingin memiliki tempat nyaman untuk bekerja.

Coworking space memiliki tolak ukur ideal yaitu memiliki sebuah ruangan yang disebut dengan *Play space* (Friebe, 2008). *Play space* digunakan para pengguna *Coworking space* sebagai tempat beristirahat dan bermain. Ruang ini digunakan saat para pengguna *Coworking space* merasa penat dengan aktivitas yang mereka lakukan. *Play space* umumnya menawarkan fasilitas yang berupa mainan.

Permainan yang disuguhkan pada *Play space* umumnya adalah permainan digital seperti *playstation* dan permainan konsol lainnya. Permainan konsol hanya dapat dimainkan sendiri atau berdua dan tidak dapat dimainkan lebih dari dua orang walaupun permainan konsol seperti *playstation* dan *nintendo* telah dilengkapi dengan internet untuk bermain dengan lebih dari dua pemain. Permainan konsol menimbulkan kelelahan pada mata yang didapat dari melihat layar yang terlalu lama.

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapatkan perancangan permainan manual untuk pengguna *Coworking space* guna mengistirahatkan mata dari pancaran layar sebuah gawai. Salah satu bentuk realisasi dari perancangan tersebut adalah eksplorasi material, karena material menentukan terjadinya realisasi sebuah produk.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka didapatkan identifikasi masalah seperti berikut:

1. Tidak adanya permainan manual pada *Coworking space*.
2. Kurangnya ketahanan material dan alternatif material yang digunakan pada fasilitas permainan.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara mendapatkan alternatif material yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup perancangan dapat dibatasi dengan hal berikut :

1. Lokasi penelitian dilakukan pada *Coworking space* yang berada di Bandung, Jawa barat.
2. Material yang digunakan mudah ditemukan dan dapat di produksi secara lokal.
3. Material yang digunakan memiliki tolak ukur kebutuhan pengguna.

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Mengaplikasikan aspek material dalam keilmuan desain produk pada perancangan mainan untuk *Coworking space*.

2. Memberikan kenyamanan material untuk pengguna *Coworking space*.

1.5.2 Tujuan Khusus

Menghasilkan produk mainan pada *Coworking space* yang sesuai dengan pengguna *Coworking space* berdasarkan prinsip penerapan aspek material dalam keilmuan desain produk.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Peneliti

Mendapatkan hasil material yang dapat memenuhi kebutuhan perancangan pada produk mainan.

1.6.2 Pihak Terkait

Memberikan sarana bermain nondigital pada fasilitas *Play space* yang sudah memenuhi tolak ukur material yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.6.3 Pengguna

Memberikan rasa nyaman dan aman saat menyentuh mainan karena material yang digunakan sudah sesuai dengan standard kebutuhan perancangan produk mainan.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang digunakan pada metode kualitatif dalam penelitian ini adalah eksplorasi material. Pendekatan yang dimaksud adalah mengolah dan merubah material secara fisik sesuai dengan kebutuhan perancangan produk mainan.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Kuisisioner

Dalam melaksanakan proses pengumpulan data, peneliti menyebarkan kuisioner kepada para pengguna *Coworking space*. Kuisioner berisikan pertanyaan mengenai kebutuhan perancangan produk mainan pada *Play space*.

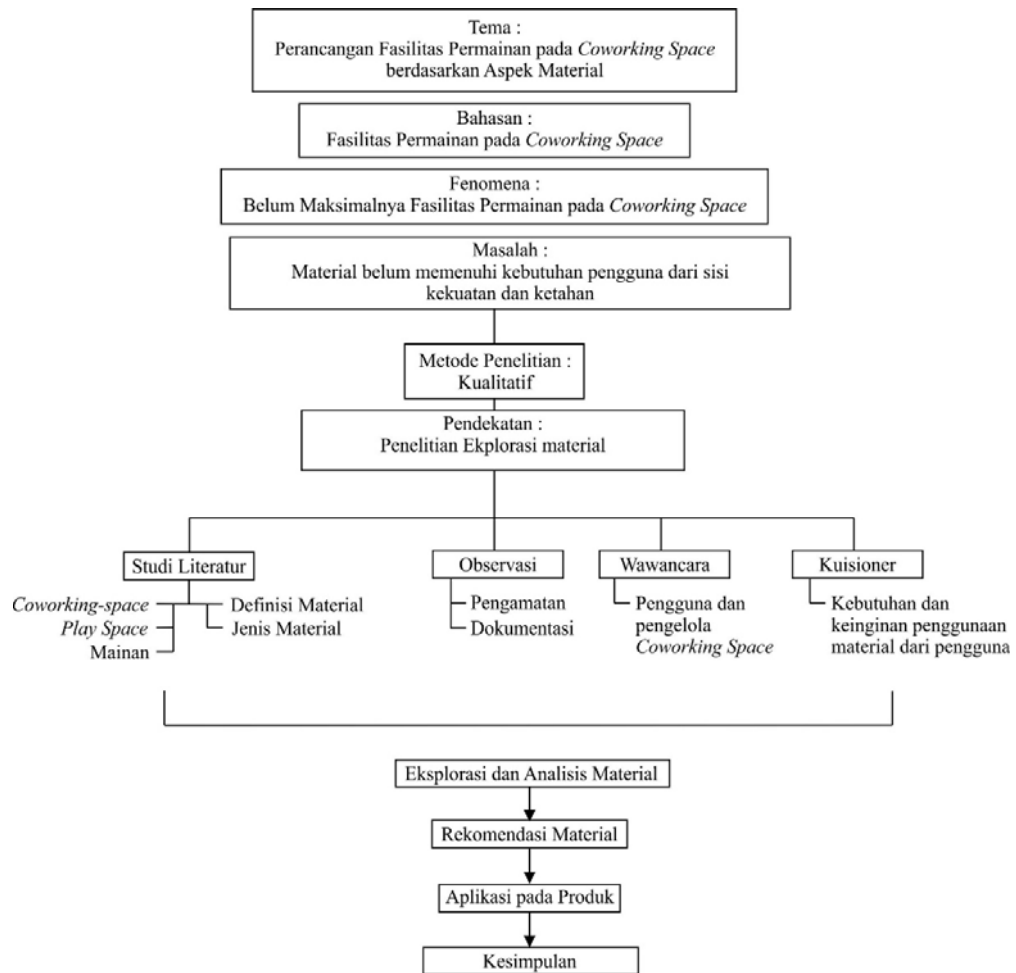
2. Observasi

Peneliti melakukan observasi guna mendapatkan data lapangan, tentang kegiatan pengguna dan kondisi lokasi penelitian .

3. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk memenuhi kebutuhan pada perancangan produk mainan dengan menggunakan buku fisik, buku elektronik dan artikel mengenai *Coworking space* dan material.

1.7.3 Teknik Analisa



Gambar 1.1 Teknik Analisa Desain
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2018)

1.8 Sistematika Penulisan

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

1.8.1 BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan beberapa pokok persoalan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.8.2 BAB II Tinjauan Umum

Pada bab ini menjelaskan teori – teori yang berhubungan dengan aspek material, yaitu landasan teoritik, landasan empirik dan gagasan awal perancangan.

1.8.3 BAB III Analisis Aspek Material

Pada bab ini dijelaskan mengenai parameter analisis dan hasil analisis aspek material yang menjadi acuan perancangan produk mainan.

1.8.4 BAB IV Rekomendasi Material

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai rekomendasi material yang sesuai dengan kebutuhan sistem dan kebutuhan pengguna.

1.8.5 BAB V Kesimpulan Dan Saran

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