

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Coworking space adalah salah satu tipologi dari bentuk perkantoran yang memanfaatkan sistem *rental office* yang terbentuk dengan mengadaptasi perkembangan cara bekerja yang semakin fleksibel (Utami, 2017). Makna dari *coworking space* akan hilang, bila tidak adanya interaksi yang terjadi dan hanya fokus pada kegiatan berkerja, karena fungsi *coworking space* yaitu merekatkan para pengguna menjadi sebuah komunitas (Merkel, 2015). Selain itu, tujuan utama pembentukan *coworking space* yaitu menjadi sebuah tempat bagi komunitas yang untuk menghasilkan dan mengembangkan ide-ide baru secara sinergis (Uzzaman, 2015).

Tolak ukur sebuah *coworking space* yang ideal yaitu memiliki berbagai macam fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya, salah satunya yaitu *play space* (Friebe, 2008) yang berfungsi sebagai ruang bermain untuk melepaskan kepenatan dan media inkubasi para penggunanya. Pada umumnya, media yang ditawarkan di sebuah 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, muncul konsep *coworking space* lainnya pada kota-kota besar di Indonesia. Untuk kota Bandung sendiri, perencanaan kota teknopolis memiliki potensi besar dalam perkembangan *startup* di Indonesia. Oleh karena itu, beberapa *coworking space* terus bermunculan untuk mewadahi kreativitas kreator muda yang memiliki latar belakang IT, *Freelancer*, *Digital Marketing*, *Start Up*, *Entrepreneur* dan pekerja kreatif. Bahkan mahasiswa atau pelajar yang mengerjakan tugas akademik sekalipun memunculkan salah satu gaya hidup baru. Begitu luasnya potensi yang terjadi pada *coworking space* di Bandung, hal tersebut mengakibatkan perkembangan fungsi dasar *coworking space* itu sendiri. Fasilitas yang ditawarkan *coworking space* di Bandung cukup baik, hanya saja yang membedakan tidak semua *coworking space* belum mempunyai ruang khusus untuk bermain atau *play space*. Adapun permainan yang disajikan adalah permainan dengan sistem digital

yang hanya dapat digunakan oleh satu sampai dua orang, selain itu dampak yang dihasilkan dari data kuisioner adalah kelelahan pada mata dan kurangnya sosialisasi antar pengguna.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian mengenai kebutuhan pengguna *coworking space*. Pengguna merupakan subjek yang bersinggungan secara langsung dengan fasilitas yang disediakan di *coworking space*, salah satunya *play place*. Tinjauan kebutuhan pengguna bertujuan sebagai rekomendasi untuk perancangan fasilitas permainan. Pentingnya fasilitas permainan yang maksimal dapat mempengaruhi kinerja pengguna *coworking space*, seperti pereda stress, media interaksi, dan mengatasi kelelahan fisik serta pikiran. Kebutuhan tersebut dapat di penuhi oleh fasilitas permainan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna *coworking space*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah :

1. *Coworking space* diminati pengguna dengan latar belakang yang beraneka ragam.
2. Fasilitas permainan maupun *play space* belum tersedia secara maksimal di beberapa *coworking space*.
3. Kemungkinan kebutuhan pendukung fasilitas permainan yang sesuai dengan pengguna *coworking space* beragam.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan fasilitas permainan pada *coworking space* berdasarkan aspek pengguna?

1.4 Batasan Masalah

1. Lokasi penelitian dilakukan pada beberapa *coworking space* yang terletak di Bandung, Jawa Barat.
2. Penelitian tentang aspek pengguna dalam keilmuan Desain Produk pada *coworking space*, yang mencakup karakteristik pengguna, kebutuhan, dan kegiatan pengguna *coworking space*.

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Mengaplikasikan aspek pengguna dalam keilmuan Desain Produk untuk membuat sebuah produk mainan pada *coworking space*.
2. Mengetahui hasil penerapan aspek pengguna dalam pengembangan rancangan produk mainan pada *coworking space*.
3. Mengetahui proses perancangan produk mainan dapat menggunakan gabungan beberapa aspek desain.

1.5.2 Tujuan Khusus

Menghasilkan rekomendasi perancangan fasilitas permainan pada *coworking space* berdasarkan aspek pengguna dengan prinsip penerapan keilmuan Desain Produk.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Peneliti

Mengembangkan kajian aspek pengguna dalam keilmuan Desain Produk, khususnya dibidang perancangan fasilitas permainan pada *coworking space*. Selain itu, peneliti dapat melatih kepekaan masalah, peluang, kebutuhan, dan ilmu yang diterapkan dalam perancangan fasilitas permainan untuk pengguna *coworking space*.

1.6.2 Bagi Pihak Terkait

Memberikan sarana fasilitas permainan yang sesuai dengan pengguna *coworking space*.

1.6.3 Bagi Pengguna

Penggunaan fasilitas permainan yang sesuai dengan pengguna *coworking space*.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian berkaitan langsung dengan kondisi lapangan yang ada pada studi kasus yang telah ditetapkan, sehingga peneliti dapat memperoleh data dari proses tersebut.

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan metode kualitatif adalah penelitian aspek tinjauan kebutuhan pengguna *coworking space* terhadap mainan untuk fasilitas *play place*.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Dalam melaksanakan proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode kualitatif berupa wawancara ke beberapa orang yang berada di *coworking space*, baik dari pengelola dan pengguna. Pengguna *coworking space* yang dituju yaitu baik yang memiliki atau tidak memiliki status keanggotaan, seperti *come and go*, per-jam, harian, mingguan, bulanan, dan per-tahun.

2. Kuisisioner

Dalam melaksanakan proses pengumpulan data, peneliti mengedarkan kuisisioner kepada para pengguna yang ada di beberapa *coworking space* yang menjawab kebutuhan data mengenai analisis demografi, psikografi, karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, dan kegiatan.

3. Observasi

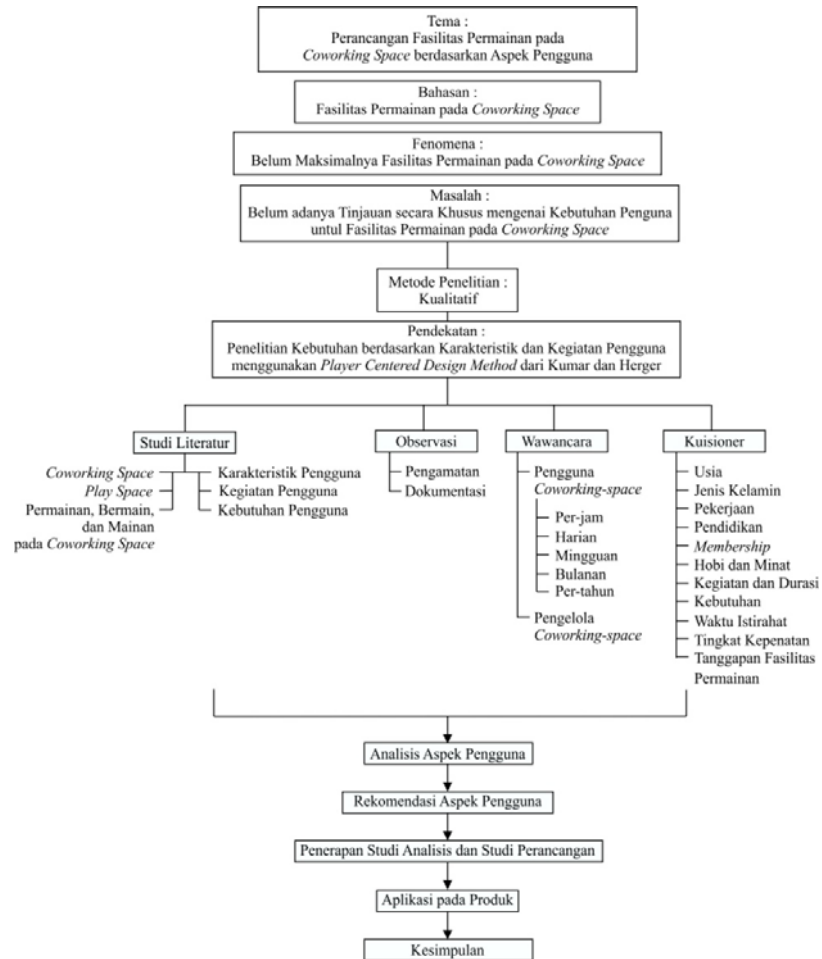
Dalam melakukan proses pengumpulan data, peneliti melakukan pengamatan langsung dan melakukan dokumentasi tentang situasi dan kegiatan yang terjadi di *coworking space*.

4. Studi Literatur

Studi literatur mengenai *coworking space*, *play place*, mainan, karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, psikologi pengguna, dan kegiatan pengguna akan digunakan untuk memenuhi

kelengkapan data. Sumber data yang digunakan seperti *website*, buku, jurnal, makalah, dan majalah.

1.7.3 Teknik Analisa



Bagan 1.1 Teknik Analisis

(Sumber: Peneliti, 2018)

1.8 Sistematika Penulisan

1.8.1 BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan beberapa pokok persoalan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, 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 akan dibahas teori-teori yang berhubungan dengan aspek pengguna dalam keilmuan Desain Produk, *coworking space*, *play space*, dan mainan berdasarkan landasan teoritis, empiris dan gagasan awal perancangan.

1.8.3 BAB III Analisis Aspek Pengguna

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai hasil aspek desain, khususnya aspek pengguna, yang menjadi pemetaan pengguna sebagai pertimbangan perancangan produk.

1.8.4 BAB IV Konsep Perancangan dan Visualisasi Karya

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai rekomendasi aspek pengguna yang telah ditinjau dari ruang lingkup analisis pengguna sebagai salah satu proses aplikasi konsep perancangan produk.

1.8.5 BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini, akan diuraikan kesimpulan yang didapat dari perancangan produk yang ditinjau dari aspek pengguna dan kekurangan baik dalam penelitian maupun perancangan produk.