

## ABSTRAK

*Co-space* adalah tempat terjadinya pertemuan antara orang-orang mempunyai kebutuhan di tempat tersebut. Adanya kebutuhan tersebut mengakibatkan interaksi, kolaborasi dan kelompok baru. Umumnya pengguna tersebut melakukan kegiatan berupa bekerja, belajar dan berdiskusi. Banyak dari pengguna *Co-space* yang bekerja maupun belajar menggunakan laptop. Hal tersebut menyebabkan banyak keluhan dari pengguna *Co-space* akan kelelahan pada mata. Penelitian ini memanfaatkan keluhan ini untuk mewujudkan sebuah fasilitas bermain yang mempunyai sistem analog game. Fasilitas bermain dipilih untuk membantu pengguna melakukan inkubasi, baik antar kelompok besar maupun kelompok kecil. Ditinjau dari aspek pemasaran, target sasaran yang akan dituju merupakan seorang mahasiswa dengan umur 17-25 tahun yang penasaran dengan hal baru. Fasilitas bermain play space pada *Co-space* ini menawarkan estetika bentuk yang berbeda dengan pesaing sebelumnya dan dapat dimainkan oleh lebih dari dua orang dalam sekali bermain.

Kata Kunci: *Co-space*, perancangan mainan, inkubasi, kelompok.