

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman serta teknologi informasi memberikan dampak bagi perkembangan tenaga kerja di Indonesia. Kini, tugas-tugas pekerjaan dapat dikerjakan dimana saja, tidak harus selalu dikerjakan di kantor. Salah satu tempat yang biasanya dijadikan sebagai lokasi kerja di luar wilayah kantor oleh para tenaga kerja biasanya disebut dengan *co-working space*. Untuk selanjutnya kata *Co-working space* akan diganti dengan kata *working space*. *Working space* merupakan sebuah ruangan atau tempat yang digunakan secara bersama-sama oleh pekerja yang memiliki profesi dan tugas pekerjaan yang berbeda-beda dengan tujuan dapat mengerjakan pekerjaan, dibantu dengan fasilitas yang ada serta suasana yang nyaman. *Working space* biasanya diisi oleh pelaku kreatif bidang seni, *freelancer*, dan mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa *Working Space* yang ada di wilayah Bandung, diantaranya adalah Bandung *Digital Valley* (*Working space* gratis milik Telkom), Ruangreka, Eduplex, *Digital Innovation Lounge* (DILO) (merupakan *working space* yang dikembangkan oleh MIKTI, bekerjasama dengan Telkom), *Freenovation*, *Work@ working Space*, dan *CO&CO Workshare Supported by Bank BRI*. Tidak hanya para profesional dari industri kreatif, konsep *working space* juga diminati oleh pemilik industri *startup* karena lebih murah serta dapat memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan usahanya.

Salah satu *working space* yang sudah memiliki banyak anggota adalah *CO&CO Space* di Jalan Dipatiukur No. 5, Bandung. Namun sayangnya, *CO&CO Space* tidak menyediakan fasilitas hiburan seperti permainan bagi anggotanya. Padahal, tuntutan untuk terus berinovasi dan bekerja cepat sering membuat para pekerja merasa tertekan dan penat. Untuk itu, diperlukan sebuah permainan yang dapat memulihkan kondisi fisik dan pikiran, sehingga para pekerja dapat relaks dan terhindar dari stres ketika kembali bekerja.

Permainan merupakan salah satu fasilitas hiburan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Oleh sebab itu, permainan akan sangat bermanfaat bagi para pekerja dengan intensitas pekerjaan yang cukup tinggi karena dapat menambah daya kreatifitas mereka.

Untuk mengetahui permainan yang dibutuhkan anggota *CO&CO Space*, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, dimana penulis melakukan observasi dengan menggunakan kuesioner yang ditujukan bagi anggota *CO&CO Space*. Selain itu penulis juga melakukan studi lapangan ke *CO&Co Space* untuk mengetahui jenis-jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan area *CO&CO Space*. Dari studi kasus yang sudah ada, penulis melakukan analisis dari segi segmentasi pasar dan aspek pengguna. Segmentasi pasar digunakan untuk mengetahui karakteristik atau perilaku yang dimiliki tiap anggota *CO&CO Space*. Karakteristik atau perilaku dari anggota tersebut kemudian akan dianalisis kembali oleh penulis untuk dikelompokkan ke dalam segmen yang lebih terstruktur, sehingga lebih memudahkan untuk mengetahui permainan yang dibutuhkan oleh anggota *Co&Co Space*. Diharapkan permainan yang dihasilkan akan menjadi fasilitas pendukung sebagai hiburan bagi anggota *CO&CO Space* saat dalam keadaan stress atau penat karena pekerjaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang sudah ada, maka dapat ditentukan identifikasi masalah pada laporan perancangan yaitu sebagai berikut:

1. Tuntutan pekerjaan membuat member merasa penat dan beberapa bagian tubuh menjadi kaku atau pegal.
2. Belum tersedianya fasilitas hiburan bagi member *Co&CO Space*.

1.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan bahwa:

1. Perancangan permainan seperti apa yang dapat mengurangi rasa penat dan pegal atau kaku pada bagian tubuh
2. Perancangan permainan seperti apa yang sesuai dengan member *Co&Co Spaces*

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup perancangan dibatasi sebagai berikut:

1. Perancangan difokuskan untuk member *Co&Co Space*
2. Perancangan permainan ditempatkan untuk area *Co&Co Space*

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Mengaplikasikan keilmuan desain produk dalam merancang fasilitas hiburan di area working space dalam bentuk permainan
2. Membantu member *Co&Co space* untuk mengurangi tekanan dalam pekerjaan dan rasa penat
3. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian sejenis lainnya

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Merancang produk permainan untuk member yang ada di Co&Co space
2. Produk yang dirancang dapat mengurangi rasa penat dan pegal atau kaku pada bagian tubuh

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat penelitian kali ini akan dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Keilmuan

1. Sebagai pengembangan kajian keilmuan dibidang desain produk, khususnya permainan diarea *working space*
2. Sebagai bahan kajian ilmiah dalam perancangan permainan

1.6.2 Terkait

1. Penulis
Untuk menambah wawasan mengenai ilmu perancangan produk mainan dan dampaknya terhadap pengguna
2. Pengguna
Penerapan perancangan produk dapat menjadi fasilitas hiburan ketika berada di area *working space*
3. *Co&Co Space*
Penerapan produk dapat menambah fasilitas hiburan di *Co&Co Space*

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian dengan menggunakan pendekatan aspek pengguna dan Segmentasi Pasar.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Survey lapangan

Dalam menyusun laporan penulis melakukan survey ke lapangan ke Co&Co space untuk membantu dalam memperoleh data yang sudah ada.

2. Wawancara

Dalam teknik pengumpulan data penulis juga telah melakukan wawancara kepada karyawan/staff Co&Co space setempat.

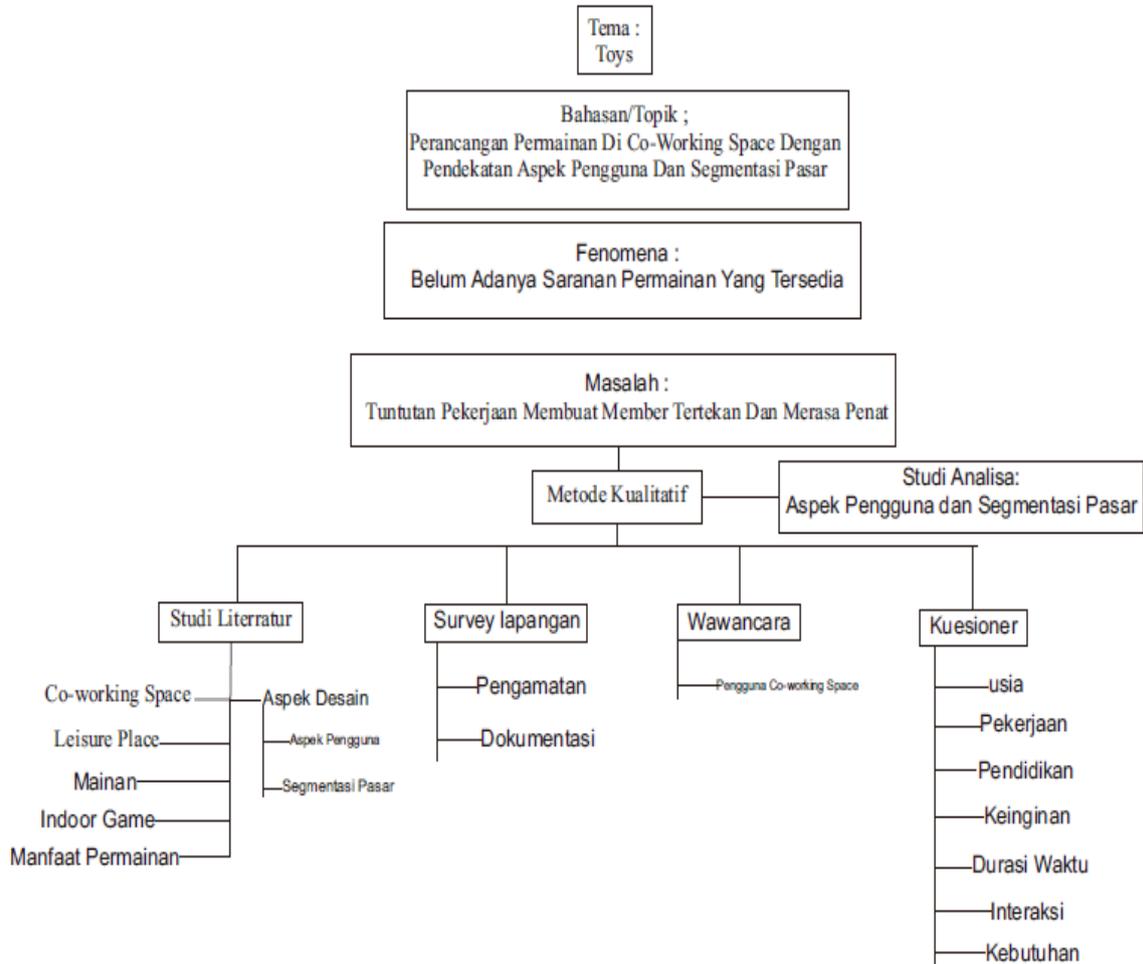
3. *Open Question Questioner*

Dalam teknik pengumpulan data penulis juga telah menyebarkan kuesioner kepada member dan anggota yang berada di Co&Co space.

4. Studi Literatur

Studi literatur digunakan sebagai teori pendukung serta referensi bagi penulis, yang diambil dari berbagai sumber.

1.7.3 Teknik Analisis



Tabel 1.1 Teknik Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan penulis 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 :

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, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis, Tinjauan Pustaka dan Sistematika Penulisan

BAB II Tinjauan Umum

Pada bab ini akan dibahas teori-teori yang berhubungan dengan produk, yaitu landasan teoritis, empiris dan gagasan awal perancangan.

BAB III Analisa Aspek Desain

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai hasil aspek-aspek desain yang menjadi pertimbangan 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, proses perancangan, proses pembuatan, operasional produk, dan gambar teknik.

BAB V Kesimpulan dan Saran

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