

ABSTRAK

Perancangan meja permainan tradisional bagi remaja akhir pada kafe 372 Kopi memiliki latar belakang yaitu menurunnya minat remaja akhir dalam memainkan permainan tradisional Indonesia. Sebagian besar remaja akhir menghabiskan waktunya untuk bermain game online bahkan ketika sedang berkumpul. Hal tersebut menjadi peluang bagi penulis untuk mengangkat tema permainan tradisional dalam penulisan laporan Tugas Akhir. Penulis mendapat komponen meja untuk dirancangan oleh karena itu fokus perancangan ini adalah merancang meja sebagai media pendukung permainan tradisional dengan meninjau aspek ergonomi sebagai aspek primer dan sistem sebagai aspek sekunder. Metodologi yang digunakan dalam penulisan laporan berikut berupa metode kuantitatif, metode kualitatif, serta metode komparatif. Metode kualitatif berupa data lapangan yang penulis kumpulkan seperti observasi di Kampung Hong dan beberapa kafe yang berada di Bandung, khususnya kafe 372 Kopi wawancara yang dilakukan pada beberapa pengunjung dan karyawan, dan dokumentasi gambar. Metode kuantitatif berupa kuesioner dibagikan pada remaja akhir. Metode komparasi berupa analisa perancangan sesuai dengan aspek yang penulis gunakan yaitu aspek ergonomi dan sistem. Selain itu, penulis juga mengumpulkan teori-teori yang sesuai dan mendukung proses perancangan. Melalui perancangan ini dapat menjaga dan melestarikan permainan tradisional Indonesia pada masyarakat luas khususnya remaja akhir, mendukung proses kegiatan bermain permainan tersebut, serta meningkatkan daya tarik permainan di kafe 372 Kopi.

Kata Kunci: Ergonomi, Meja, Permainan Tradisional, Remaja Akhir, Sistem