

ABSTRAK

Coworking-space merupakan sebuah tempat yang mempunyai konsep perkantoran dengan sistem *rental office* yang mengadaptasi perkembangan cara bekerja yang berubah dan semakin fleksible. Makna *Coworking-space* akan hilang, bila tidak terdapatnya interaksi yang terjadi. Tujuan utama pembentuka *Coworking-space* bukan sekedar menyewakan ruang perkantoran, namun sebuah tempat komunitas yang sinergis tempatnya para enterpreneur. Hal tersebut dikarenakan dengan aspek ergonomi akan menghasilkan mainan yang sesuai dengan kondisi pengguna, sehingga pengguna akan merasa aman, dan nyaman dengan mainan yang disediakan. Hal tersebut dikarenakan *Coworking-space* ini memiliki beberapa keuntungan yang meliputi lingkungan kerja yang lebih kondusif dan nyaman, dapat digunakan sebagai tempat berbagi wawasan dengan pengguna lainnya. Tolak ukur sebuah *Coworking-space* ideal yaitu memiliki berbagai macam fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya, salah satunya yaitu *play-space* atau *leisure place* yang berfungsi sebagai ruang bermain atau istirahat. Ruang tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna ketika mengalami kepenatan saat mengerjakan pekerjaan maupun tugas. Umumnya fasilitas yang ditawarkan di sebuah *play-space* atau *leisure place* adalah mainan. Di Bandung sendiri sudah terdapat beberapa *Coworking-space* yang mulai diminati para pekerja dengan latar belakang *IT*, *Freelancer*, *Digital Marketing*, *Start Up*, *Enterpreneur* dan Pekerja Kreatif bahkan mahasiswa atau pelajar. Fasilitas yang ditawarkan *Coworking-space* cukup baik, sama seperti *Coworking-space* lainnya, hanya saja yang membedakan tidak semua *Coworking-space* di Bandung mempunyai ruang khusus untuk bermain atau *play space*. Namun permainan yang disajikan adalah permainan dengan sistem digital yang hanya dapat digunakan oleh satu sampai dua orang saja, selain itu dampak yang dihasilkan dari data kuisisioner adalah kelelahan pada mata dan kurangnya sosialisasi antar pengguna. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perancangan mainan yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan pengguna ketika mengalami kepenatan, memberikan kenyamanan pada saat dimainkan, dan sesuai dengan aspek ergonominya.

Kata Kunci: *Coworking-space*, Perncangan Mainan, Aspek Ergonomi, Kenyamanan