

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Coworking-space merupakan sebuah tempat yang memanfaatkan sistem *rental office* dengan konsep berbagi ruang kerja untuk penggunanya. Pengguna *Coworking-space* yang salah satunya didominasi oleh pelaku bisnis, memanfaatkan ruang kerja sebagai ruang interaksi antar pelaku bisnis untuk melakukan kolaborasi dengan waktu kerja yang lebih fleksibel dibandingkan waktu kerja perkantoran. Selain itu, ruang kerja juga dijadikan sebuah tempat komunitas bagi pelaku bisnis yang belum mempunyai kantor tetap dalam melakukan kegiatan seperti berbagi ide dan mencari ide, diskusi, rapat serta bertemu rekan kerja. *Coworking-space* juga menawarkan lingkungan kerja yang kondusif, nyaman serta mempunyai fasilitas yang dapat mewadahi penggunanya dalam melakukan aktivitas di dalam satu tempat. Fasilitas yang ditawarkan oleh *Coworking-space* juga merupakan sebuah benefit dari kedua belah pihak, sehingga akan terjadi hubungan timbal balik antara pengguna dan *Coworking-space*. Dengan beberapa keuntungan yang ditawarkan, *Coworking-space* mulai mengalami perkembangan dalam penyebarannya di beberapa negara, yaitu salah satunya Indonesia.

Pada *Coworking-space* suatu interaksi dapat terjadi di segala aspek kegiatan dengan memanfaatkan ruang yang tersedia. Tolak ukur karakteristik *Coworking-space* ideal yaitu meliputi ruang bekerja, ruang interaksi, ruang rapat, *business-space* dan *play-space* yang difungsikan untuk menunjang aktivitas interaksi pengguna yang umumnya berasal dari berbagai kota, provinsi bahkan negara (Friebe, 2008). Salah satu interaksi yang dapat terjadi pada *Coworking-space* yaitu melalui kegiatan di *play-space* dengan cara bermain. Dengan bermain akan terjadi suatu aktivitas yang spontan, eksplorasi dan menemukan sebuah rekan baru.

Di Indonesia *Coworking-space* pertama kali diterapkan pada tahun 2010 dan didirikan di Bandung oleh Yohan Totting yang bernama Hackerspace. Faye Alund, *President Coworking Indonesia* dalam acara *Coworkfest* bersama bank BRI,

menyatakan bahwa saat ini *Coworking-space* tersebar di 8 kota besar dan sudah ada 170 *Coworking-space* di Indonesia. Bandung sebagai kota teknopolis yang menangkap ekonomi global berbasis IT memiliki potensi besar dalam perkembangan *Startup* di Indonesia (Pertiwi, 2016). Untuk mengembangkan potensi *startup*, *Coworking-space* muncul untuk memfasilitasi kebutuhan para *startup*. Beberapa *Coworking-space* yang digunakan para *startup* untuk mewujudkan idenya yaitu, Bandung Digital Valley (BDV), Co&Co Space, Ruangreka, Eduplex Bandung, DiLo Bandung, Freenovation Sidehouse dan lain sebagainya. Namun, fungsi *Coworking-space* di Bandung mulai mengalami pergeseran akan fungsinya. Hal tersebut terjadi dikarenakan meluasnya latar belakang pengguna *Coworking-space* dan kegiatan yang dilakukan pengguna di dalam *Coworking-space*. Pada Eduplex pergeseran fungsi tidak sepenuhnya terjadi, hal tersebut dapat terlihat dari interaksi pengguna *Coworking-space* itu sendiri. Masih terdapat beberapa komunitas yang menggunakan ruang *Coworking-space* sebagai tempat melakukan interaksi, diskusi, rapat dan bertemu rekan kerja. Terdapat juga beberapa individu atau kelompok pelajar yang menggunakan *Coworking-space* sebagai tempat mengerjakan tugas dari instansi dengan hanya memanfaatkan fasilitas yang ditawarkan tanpa ada efek timbal balik untuk *Coworking-space*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian mengenai tingkat kenyamanan melalui ergonomi, ergonomi yaitu studi mengenai aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerja yang ditinjau dari fisiologi, anatomi, psikologi, manajemen dan perancangan. Ergonomi berhubungan pula dengan optimis, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah dan tempat rekreasi. Didalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem dimana manusia, fasilitas kerja dan lingkungan saling berinteraksi.

Ergonomi memberikan peranan penting dalam meningkatkan faktor keselamatan dan kesehatan kerja. Misalnya, rancangan suatu sistem kerja untuk mengurangi rasa nyeri dan ngilu pada sistem kerangka dan otot manusia. Hal ini untuk mengurangi kelelahan kerja dan sistem pengendali agar didapat optimis dalam proses transfer informasi dengan dihasilkannya suatu respon yang cepat dengan meminimumkan resiko kelelahan (Nurmianto, 2003:2).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Fasilitas hiburan *Coworking-Space* dirasa masih kurang.
2. Beberapa *Coworking-Space* di Bandung belum mempunyai *Play-space*.
3. Penambahan fasilitas hiburan atau *Play-space* yang akan diletakkan di *Coworking-Space* Bandung khususnya Eduplex.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan fasilitas hiburan yang sesuai di *Coworking-Space* jika ditinjau melalui aspek ergonomi?

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup perancangan dapat dibatasi dengan hal berikut:

1. Studi Kasus dilakukan di *Coworking-Space* di Kota Bandung khususnya di Eduplex.
2. Perancangan produk berdasarkan aspek ergonomi yaitu kenyamanan pengguna.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum

- a) Mengaplikasikan keilmuan Desain Produk untuk membuat sebuah fasilitas hiburan di *Coworking-Space* khususnya *Play-space*.
- b) Mengetahui prosedur dalam pengembangan perancangan fasilitas hiburan di *Coworking-Space* khususnya *Play-space*.
- c) Berpartisipasi dalam pengembangan perancangan fasilitas hiburan di *Coworking-Space* khususnya *Play-space*.

2. Tujuan Khusus

- a) Membuat fasilitas hiburan di *Coworking-Space* khususnya *Play-space*.

- b) Merancang fasilitas hiburan di *Coworking-Space* khususnya *Play-space* yang berguna sebagai sarana komunikasi, interaksi sosial dan kerjasama antar penggunanya.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat penelitian dalam pembahasan ini dapat dikemukakan menjadi dua sisi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Untuk pengembangan kajian Keilmuan dibidang Desain Produk, khususnya dibidang peminatan mainan.
- b) Untuk menambah kajian ilmiah dalam pengembangan produk mainan pada fasilitas hiburan di *Coworking-Space*.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, bermanfaat bagi penulis untuk memahami lebih jauh tentang penerapan keilmuan dibidang Desain Produk terhadap mainan dan pengaruh yang dihasilkan.

b) Manfaat bagi Pengguna

Bagi pengguna, perancangan produk mainan dapat membantu meningkatkan komunikasi, interaksi dan kerjasama antar pengguna, sebagai hasil penerapan fasilitas bermain dan media hiburan di *Coworking-Space*.

c) Manfaat bagi terkait

Penerapan perancangan produk mainan dapat membantu pengembangan fasilitas hiburan di *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 analisis ukuran *boardgame*, dadu, Kartu, Karakter berdasarkan ukuran tangan ergonomi standar orang Indonesia berdasarkan buku dari Nurmiyanto, 1991, dan jangkauan menggunakan teori *Seat Reference Point (SRP)* berdasarkan M.I Buldoch, 1974 dalam Nurmiyanto, 2004.

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 pemilik maupun pihak manajemen. 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.

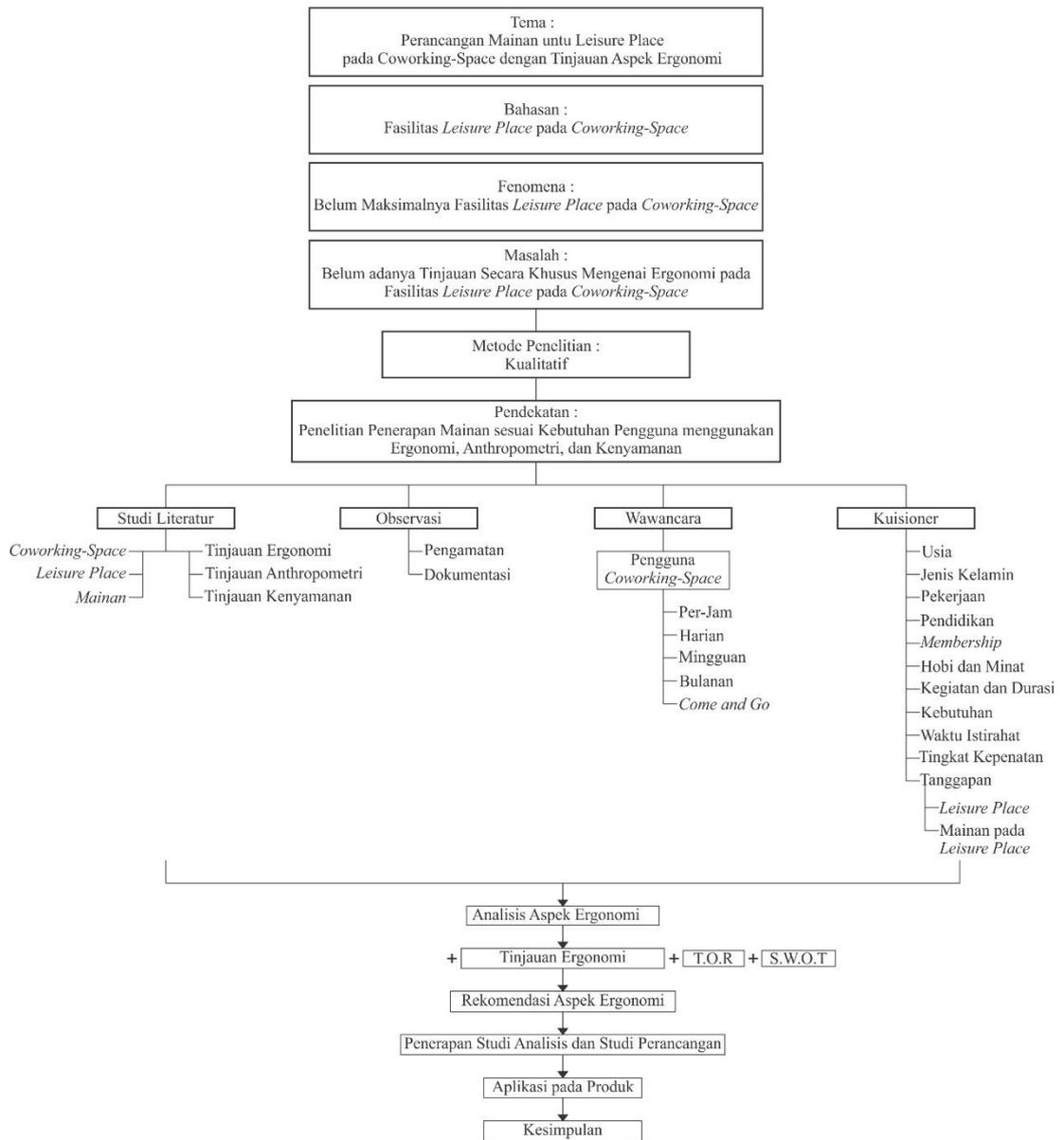
3. Observasi

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-space*, 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



Gambar 1.1 Bagan 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, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penelitian

1.8.2 BAB II Tinjauan Umum

Pada bab ini akan dibahas teori-teori yang berhubungan dengan aspek ergonomi dalam keilmuan Desain Produk, yaitu landasan teoritis, empiris dan gagasan awal perancangan.

1.8.3 BAB III Analisis Aspek Desain

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai hasil aspek desain, khususnya aspek ergonomi sebagai pertimbangan perancangan produk.

1.8.4 BAB IV Konsep Perancangan dan Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai perancangan aspek ergonomi yang telah ditinjau 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 ergonomi dan kekurangan baik dalam penelitian maupun perancangan produk.