

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Zaman sekarang bermain *game* sudah bisa dijadikan profesi yang prospektif karena dapat menghasilkan uang yang tidak sedikit. Profesi tersebut adalah *streamer*, profesi ini dilakukan dengan bermain *game* dan disiarkan secara langsung melalui internet (*live streaming*). Para *streamer* mendapatkan uang dengan donasi yang diberikan oleh penonton selama kegiatan *streaming* berlangsung. Oleh karena itu para *streamer* sangat bergantung dengan penontonya karena semakin banyak penonton, maka semakin banyak juga donasi yang *streamer* dapatkan. Kegiatan *live streaming* ini berlangsung dengan waktu yang tidak sebentar, rata-rata *streamer* yang bermain *game* menghabiskan waktu sekitar 5-10 jam di depan layar.

Dikarenakan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk *live streaming*, *streamer* seringkali merasakan sakit pada bagian punggung akibat terlalu lama duduk. Begitupun menurut penelitian yang dilakukan oleh I Gd Mediastama, Dedi Silakarma, dan Adiarta Griadhi (Hubungan Antara Lama Duduk Dengan Sindroma Priformis Pada Pemain Game Online, 2020) yang berkesimpulan bahwa lama duduk lebih dari 4 jam merupakan faktor risiko yang mempengaruhi nyeri punggung bawah pada pemain *game online*. Dari permasalahan tersebut, terciptalah *standing desk* untuk mengurangi resiko yang diakibatkan oleh duduk yang terlalu lama.

Namun dari observasi yang penulis lakukan pada *standing desk* yang beredar di pasaran, meja tersebut tidak memenuhi kebutuhan *streamer* meletakkan peralatan yang dibutuhkan untuk *live streaming*. Sedangkan peralatan yang dibutuhkan untuk *live streaming* cukup banyak dan memakan tempat yang besar.

Dari permasalahan di atas, penulis menyimpulkan bahwa perlunya perancangan ulang pada produk *standing desk* yang beredar di pasaran agar dapat menyesuaikan kebutuhan para *streamer*. Perancangan ulang produk ini menggunakan pendekatan aspek aktivitas. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat memaksimalkan kegiatan *live streaming* yang dilakukan oleh para *streamer*.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dihadapi dari hasil penelitian pada latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

- 1) Duduk lebih dari 4 jam bisa mengakibatkan sakit pinggang pada bagian bawah.
- 2) *Standing desk* yang beredar di pasaran tidak memenuhi kebutuhan *streamer* untuk meletakkan peralatan yang dibutuhkan untuk *live streaming*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi rumusan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang *standing desk* yang dapat memenuhi kebutuhan untuk *live streaming*.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat memperbaiki permasalahan yang telah dipaparkan di latar belakang dengan sempurna dan mendalam, maka permasalahan pada penelitian yang diangkat perlu dibatasi sebagai berikut :

Perancangan produk ini dikhususkan untuk *streamer game*.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

- | | |
|-----------------|---|
| BAB I | PENDAHULUAN |
| | Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan. |
| BAB II | KAJIAN UMUM |
| | Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplantasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab. |
| BAB III | TUJUAN DAN MANFAAT |
| | Bab ini berisi mengenai tujuan dan manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini. |
| BAB IV | METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN |
| | Bab ini berisi mengenai prosedur dan teknik meneliti dikaitkan dengan objek yang diteliti. |
| BAB V | PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN |
| | Bab ini berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. |
| BAB VI | KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA |
| | Bab ini berisi mengenai konsep perancangan dan visualisasi karya yang merupakan data real yang didapat dari masalah desain. |
| BAB VII | KESIMPULAN DAN SARAN |
| | Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. |
| BAB VIII | RANCANGAN ANGGARAN BIAYA |
| | Bab ini berisi mengenai rancangan perhitungan biaya produksi. |