

## PERANCANGAN MEJA LIVE STREAMING UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS LIVE STREAMING

Khairy Mubarak<sup>1</sup>, Fajar Sadika<sup>2</sup>, Teuku Zulkarnain Muttaqien<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

khairymubarak@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, fajarsadika@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,

tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

### Abstrak

Esport atau olahraga elektronik sudah mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak diresmikannya IESPA pada tanggal 24 Juni 2014, Pada masa ini bermain game sudah bisa dijadikan profesi yang prospektif karna dapat menghasilkan uang yang tidak sedikit. Dengan meningkatnya antusiasme masyarakat di bidang streaming, peralatan pendukung streaming menjadi sarana penunjang efektivitas streaming para pemain. Namun beberapa peralatan tersebut tidak mendukung efektivitas para streamer dalam menjalankan aktivitas streaming seperti meja gaming. Meja gaming yang berada di pasaran tidak memfasilitasi para streamer untuk makan dan minum pada saat bermain game. Dengan adanya perancangan ulang meja streaming ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dari proses streaming.

**Kata Kunci** perancangan, meja gaming, game, streamer, live streaming, streaming.

---

### Abstract

*Esports or electronic sports are known to Indonesian people since the inauguration of the IESPA on June 24, 2014. In this era, playing games has become a prospective profession, considering it can produce a lot of money. With the increasing enthusiasm of the community in the streaming department, their equipment has become a means of supporting the effectiveness of streaming for the streamers. However, some of the equipment does not support the effectiveness of streamers when streaming, such as gaming desk. The gaming desk on the market does not facilitate streamers to eat and drink while playing games. By redesigning the streaming desk, it hoped can increase the effectiveness of the streaming process.*

**Keywords:** design, gaming desk, game, streamer, streaming, live stream.

---

### 1. Pendahuluan

Zaman sekarang bermain game sudah bisa dijadikan profesi yang prospektif karna 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 karna itu para streamer sangat bergantung dengan penontonya karna 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.

**2. Metode Penelitian**

**Pendekatan Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (Andi Prastowo, 2011: 22), metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa tulisan atau ucapan yang berasal dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pada hakikatnya, penelitian kualitatif adalah kegiatan sistematis untuk menemukan teori di lapangan, bukan untuk menguji teori atau hipotesis. Metode ini digunakan penulis supaya dapat menghasilkan data yang bersifat deskriptif mengenai proses perancangan meja live streaming untuk kegiatan live streaming seorang streamer.

**Teknik Pengumpulan Data**

- Observasi  
Penulis melakukan observasi ke website twitch.tv dimana twitch ini adalah salah satu platform bagi para streamer untuk melakukan live streaming. Penulis menemukan banyak streamer yang melakukan makan dan minum pada saat melakukan live streaming.
- Dokumentasi  
Dokumentasi dilakukan untuk menambah data yang valid mengenai proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa pemotretan kepada para streamer yang sedang melakukan makan dan minum pada saat live streaming sedang berlangsung.
- Studi Literatur

Studi literatur diperlukan untuk menambah wawasan penulis mengenai penelitian ini. Penulis mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber seperti internet, buku, jurnal, dan sebagainya.

**Pendekatan Perancangan**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan perancangan yaitu dengan aspek aktivitas.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang akan diterapkan pada perancangan ini yaitu menggunakan metode studi kasus. Studi kasus adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara melihat situasi atau fenomena di lingkungan sekitar. Pada perancangan ini penulis melihat dan menganalisis salah satu masalah yang berada di kegiatan live streaming. Yaitu para streamer sering merasakan pegal-pegal pada punggungnya jika melakukan live streaming dengan waktu yang lama.

**. 3. Hasil dan Pembahasan**

**Tabel 1** Parameter Aspek Desain

NO	Aspek Desain	Variabel	Asumsi Sementara
1	Aspek Aktivitas	Kenyamanan	Nyaman digunakan selama berjam jam

		Efisiensi	Tidak perlu keluar dari area meja untuk makan atau minum
--	--	-----------	--

(Sumber : Khairy Mubarak., 2021)

**Tabel 2** Analisa Aspek Desain

NO	Aspek Desain	Variabel	Asumsi Sementara
1	Aspek Aktivitas	Kenyamanan	Terdapat fitur yang mampu menyesuaikan ketinggian meja yang diinginkan streamer tersebut.
		Efisiensi	Terdapat fitur untuk mengubah ketinggian meja dengan electric sehingga tidak perlu mengubah ketinggian meja dengan manual.

(Sumber : Khairy Mubarak., 2021)

- Opportunity (Kesempatan)  
Beberapa tahun terakhir esport mulai berkembang di indonesia, sehingga menjadi peluang bagi meja streaming ini untuk memberikan solusi bagi permasalahan yang streamer miliki.
- Threat (Ancaman)  
Adanya produk kompetitor yang lebih dulu dikenal masyarakat dan menjadi pesaing bagi meja live streaming ini.

**5W1H**

- Produk apa yang akan dirancang? (What)  
Produk yang dirancang adalah Meja khusus untuk live streaming.
- Siapa target user yang disasar? (Who)  
Target user dari produk ini adalah Gamer berusia sekitar 15 tahun hingga 30 tahun khususnya yang melakukan streaming.
- Di mana produk tersebut digunakan? (Where)  
Produk tersebut digunakan di ruang kerja streamer.
- Pada saat seperti apa produk tersebut dioperasikan? (When)  
Produk tersebut dioperasikan pada saat kegiatan bermain game atau pada saat live streaming.
- Mengapa produk tersebut dirancang? (Why)  
Produk tersebut dirancang karena para streamer sering merasakan sakit pada punggung akibat terlalu lama duduk dan juga para streamer kesulitan untuk menempatkan peralatan streaming-nya karna kurangnya space pada meja yang mereka pakai.
- Bagaimana produk tersebut beroperasi atau dioperasikan? (How)  
Pengoperasian cukup sederhana, pengguna hanya perlu meletakkan perangkat computer di atas meja. dan ketinggian meja yang dapat diatur dengan cara electric.

**SWOT**

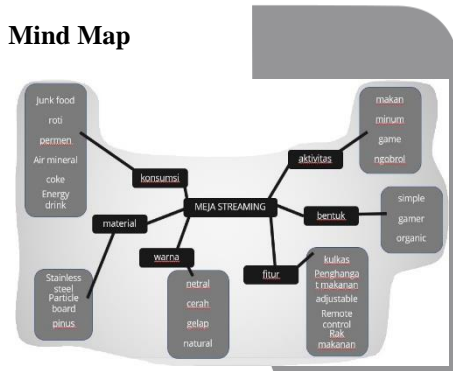
- Strength (Kekuatan)  
Meja live streaming ini memiliki kekuatan yang terletak pada perancangan meja live streaming ini yaitu memfokuskan aspek aktivitas. Dimana meja ini dirancang untuk memenuhi segala aktivitas yang dilakukan pada saat kegiatan live streaming.
- Weakness (Kelemahan)  
Membutuhkan tenaga listrik karna ketinggian meja yang dapat diatur secara electric.

**TOR**

- Deskripsi Produk  
Meja Gaming yang akan dirancang ini merupakan produk yang digunakan untuk bermain game khususnya streaming.
- Pertimbangan Desain  
Meja Gaming yang dirancang harus fungsional dan efektif untuk kebutuhan kegiatan streaming
- Batasan Desain
  1. perancangan meja streaming ini difokuskan untuk seorang gamer khususnya yang melakukan live streaming
  2. perancangan meja streaming ini mempertimbangkan aspek aktivitas.
- Deskripsi Pengguna yang disasar  
Pengguna yang disasar dari produk ini adalah Gamer berusia sekitar 15-30 tahun khususnya yang melakukan streaming.



**Gambar 2 .Mood Board**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 1 .Mind Map**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3 .Desain Alternatif**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 4 .Desain Final**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

**Mood Board**

**4. Kesimpulan**

1. streamer membutuhkan meja yang dirancang khusus untuk melakukan

kegiatan tersebut. Tidak cuma mementingkan aspek Kesehatan, tapi juga mementingkan aspek aktivitas.

2. Dengan menggunakan meja khusus streamer ini, kegiatan live streaming menjadi lebih efektif dan efisien karena adanya fitur fitur yang dibutuhkan oleh streamer itu sendiri.



## Referensi

Wijaya, P. G. (2019). Hubungan posisi dan lama duduk dengan nyeri punggung bawah pada pemain game online. *Intisari Sains Medis 2019, Volume 10, Number 3: 834-839.*

Nurmianto, E. (1991). In N. E, *Pendalaman Ergonomi*. surabaya: Grafindo.

Maloney, TM. (1993). Forest Products Society. In *Modern particleboard and dry-process fiberboard manufacturing*. San Francisco: Paperloop.Com.

Agus Setiawan, A. S. (2019). IMPLEMENTASI RECYCLE LIMBAH KAYU HASIL PRODUKSI PLYWOOD DAN WORK WOOD . *Journal Knowledge Industrial Engineering (JKIE)*, 121-127.

lenggosari. (2008). *Panduan Warna Menarik Untuk Rumah*. depok: swadaya mudra.

Charles, J. (1991). *Super Duplex Stainless Steels: Structure and Properties*. Les Ulis Cedex.

Gareth william. (2015). *Design an essential Introduction*. Goodman Field.