

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang

*Coworking space* adalah tempat penyewaan ruang kerja yang digunakan secara bersama – sama dan terbuka dengan pengguna lainnya dengan penggunaan waktu yang fleksibel. Ruang kerja pada *coworking space* digunakan oleh orang – orang dengan latar yang berbeda – beda antara lain yaitu, enterpreneur, freelancer, startup, asosiasi, konsultan, investor, artist, peneliti, pelajar dll (Leforestier, 2009).

Di Indonesia sendiri, *coworking-space* pertama kali diterapkan pada tahun 2010 di Bandung oleh Yohan Totting yang bernama Hackerspace. Setahun setelah berdirinya Hackerspace lalu muncul konsep *coworking-space* lainnya di kota-kota besar Indonesia. Faye Alund, *President coworking* Indonesia dalam acara *Coworkfest* bersama bank BRI, menyatakan bahwa “saat ini *coworking* tersebar di 8 kota dan sudah ada 170 *coworking-space* di Indonesia.” Namun, saat ini di Indonesia *coworking-space* masih banyak yang belum mampu untuk bertahan sebagai ruang kerja kolaboratif yang ideal. Di Bandung sendiri sudah terdapat beberapa *coworking-space* yang mulai diminati para pekerja dengan latar belakang IT, *Freelancer*, *Digital Marketing*, *Start Up*, *Entertpreneur* 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.

Permainan digital memang sering digunakan di *Coworking-space* untuk menghilangkan stress para pengguna *Coworking-space*, tetapi pengguna permainan digital cenderung bermain sendiri dan tidak mempedulikan orang lain yang berada di *Coworking-space* tersebut. Permainan juga bisa dimainkan sendiri dan Kooperatif, Kompetitif juga ada yang bekerja sama untuk mengalahkan permainan tersebut dan berlomba – lomba untuk menjadi pemenang. Permainan perorangan kurang efisien karena penulis lebih mendukung pengguna *coworking space* untuk berinteraksi

dengan orang sekitar supaya terjadi komunikasi dan bisa saja menemukan pemecahan masalah dan menghilangkan stress yang dialami saat bekerja di *Coworking-space*. Sedangkan permainan kooperatif sebaliknya karena lebih ada komunikasi dari beberapa pekerja untuk menjadi pemenang atau bekerja sama untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Permainan kooperatif dan kompetitif ada macam – macam permainan, ada Tabletop, Gaming table dan Board Game. Table top sering kita lihat di tempat tempat play space, seperti jenga, ular uno stacko, dan lain lain. Sedangkan gaming table contohnya seperti catur, shogi, halma. Sedangkan board game seperti monopoli, ular tangga, ludo dan lain – lain.

Kebanyakan play space yang di survey oleh penulis lebih menyediakan berupa permainan digital seperti PS3 dan PS4, tetapi pemilik play space tersebut merasa kekurangan permainan yang bisa menjadi ciri khas *Coworking space* disini, jadi penulis membuat sebuah permainan untuk membuat play space dalam *Coworking* lebih berbeda dari biasanya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat di identifikasikan permasalahannya sebagai berikut :

1. Fungsi mendukung proses komunikasi di *coworking space* masih belum maksimal
2. Permainan dalam play space masih belum sesuai untuk digunakan para pekerja di *Coworking space*.
3. Permainan yang berada di *coworking space* masih belum mendukung proses komunikasi

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Sistem permainan apa yang sesuai untuk *Coworking space* di Bandung ?
2. Bagaimana cara memaksimalkan fungsi cowokring space ?

#### **1.4 Batasan Masalah**

Supaya penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh karena itu, penelitian ini hanya sebatas dengan ruang lingkup tentang “ Sistem yang berhubungan dengan permainan”

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

##### **1.5.1 Tujuan Umum**

- 1) Penerapan ilmu Desain Produk yang dapat digunakan untuk membuat produk yang bermanfaat
- 2) Menambah informasi, pengetahuan dan pengaruh desain tentang sistem yang sesuai pada produk ini.

##### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Menghasilkan rekomendasi perancangan sistem permainan yang dapat menghilangkan kepenatan para pengguna *Coworking space* berdasarkan aspek sistem dengan penerapan keilmuan desain produk

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

##### **1.6.1 Keilmuan**

1. Menambah kajian keilmuan Desain produk, khususnya pada peminatan di bidang mainan.
2. Melatih kepekaan terhadap suatu masalah, kemampuan dan ilmu dalam perancangan produk yang memiliki nilai guna bagi penggunanya.
3. Menghasilkan produk yang solutif dan inovatif dengan mengacu pada sistem sistem permainan pada *Coworking space*.

##### **1.6.2 Pihak Terkait**

1. Dapat menjalin hubungan dan kerjasama antara akademik, mahasiswa dengan instansi atau lembaga terkait
2. Mendapat tenaga desainer untuk merancang sebuah mainan yang mengacu pada *Coworking space* terkait.

### **1.6.3 Pengguna**

1. Perancangan produk mainan dapat meningkatkan komunikasi dan interaksi antar pengguna, sebagai hasil penerapan saran bermain dan media hiburan.
2. Mampu menjadi fasilitas yang mewadahi kerjasama antar pengguna

## **1.7 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Kualitatif, karena penelitian ini memerlukan data – data dan informasi yang lengkap dan kepastian pada sumber yang di dapat. Sehingga dalam prosesnya peneliti perlu mengumpulkan data empirik dan data teoritik tentang sistem permainan yang sesuai ditempatkan di *Coworking space*.

### **1.7.1 Pendekatan**

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan metode kualitatif adalah penelitian aspek sistem permainan yang digunakan pengguna *Coworking space*.

### **1.7.2 Teknik Pengumpulan Data**

#### **A. Wawancara**

Dalam melaksanakan pengumpulan data penulis perlu melakukan wawancara ke pelanggan *Coworking space*, untuk mengetahui kebutuhan yang bisa menghilangkan stress pelanggan kesulitan dalam pekerjaannya.

#### **B. Observasi**

Metode pengumpulan data melalui cara observasi ini digunakan untuk memperoleh data solusi penghilang stress oleh pelanggan *Coworking space* tersebut, baik berupa jenis kooperatif, kompetitif, asah otak, dan motorik.

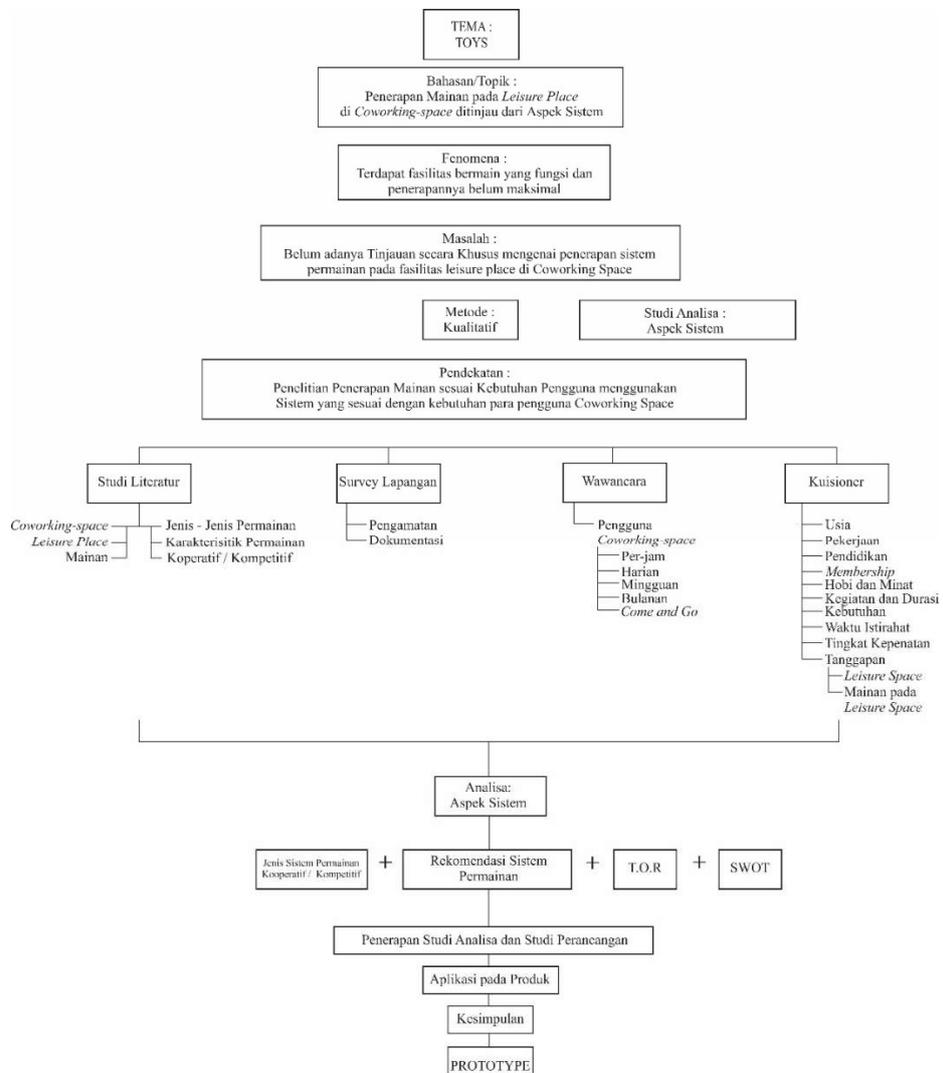
### C. Studi Literatur

Studi literatur akan digunakan untuk memenuhi kelengkapan data seperti penggunaan buku teori tentang sistem, buku tentang jenis jenis permainan, ataupun jurnal yang membahas tentang sistem mekanik yang cocok untuk *Coworking space*.

### D. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan sebuah angket online maupun fisik yang disebarluaskan melalui jejaring internet, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui keinginan pengguna di *Coworking space*

### 1.7.3 Teknik Analisis



Gambar 1.1 Teknik Analisis

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang diterapkan kelompok kami untuk menyajikan gambaran singkat mengenai penjelasan konsep yang akan dibahas dalam laporan ini, sehingga akan memperoleh gambaran yang jelas tentang isi dan laporan yang terdiri dari lima bab, diantaranya :

### **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, Metode Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II Tinjauan Umum**

Pada bab ini akan dibahas teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang terjadi dan produk melalui landasan teoritis, empiris dan gagasan awal perancangan.

### **BAB III Analisa Aspek Desain**

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai analisis dari aspek desain yang menjadi pertimbangan perancangan produk.

### **BAB IV Konsep Perancangan dan Visualisasi Produk**

Pada bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai konsep perancangan produk, yaitu merupakan sebuah rekomendasi dengan disajikan berbentuk infografis.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini, akan diuraikan kesimpulan yang didapat dari analisa penelitian perancangan produk, dan kekurangan-kekurangan selama analisa perancangan produk.