

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT Bersama Zatta Jaya atau biasa disebut elcorps adalah perusahaan yang bergerak di bidang *fashion* Muslim, retail, dan *lifestyle*. Perusahaan ini memiliki merek-merek utama seperti Dauky yang berfokus pada *fashion* Muslim wanita, Elzatta yang dikenal dengan produk hijab dan pakaian Muslim serta Zatta Men untuk *fashion* pria Muslim. Dengan visi menjadi perusahaan Muslim *lifestyle* terkemuka di Indonesia. Elcorps memiliki ratusan karyawan yang tersebar di berbagai divisi seperti *Creative & Marketing*, Produksi, serta *Sales & Distribusi*. Jam operasional perusahaan berlangsung dari Senin sampai Jumat pada jam 09.00-18.00 WIB dengan waktu istirahat pada jam 12.00-13.00 WIB. Gaya kerja di perusahaan ini mengedepankan kolaborasi lintas tim, inovasi yang mengikuti tren pasar, dan orientasi pada hasil untuk mencapai target bisnis. Kebiasaan kerja sehari-hari melibatkan *briefing*, evaluasi rutin mingguan atau bulanan, serta suasana kerja yang kompak dan religius, seperti pengajian, doa bersama, dan shalat berjamaah.

Karyawan memegang peran penting dalam suatu organisasi. Oleh karena itu, mereka perlu memiliki keterampilan yang sesuai agar dapat beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi dan mampu menyelesaikan tugas secara efektif serta efisien demi keberhasilan perusahaan. Menurut (Astitioni dan Surya, 2016), motivasi kerja karyawan dapat ditingkatkan melalui kualitas kehidupan kerja (*quality of work life*). Selain itu, kualitas kehidupan kerja juga berkontribusi terhadap peningkatan kepuasan kerja (Syahril, R. R., 2016), komitmen terhadap organisasi (Hayati, 2013; Wenda, 2015), produktivitas kerja (Tjahyanti, 2013), serta semangat dan kedisiplinan dalam bekerja (Refiza, 2016).

Salah satu organisasi yang terus meningkatkan *quality of work life* adalah PT Bersama Zatta Jaya Tbk. Hasil wawancara dengan HRD (*Human Resource*

Development) PT Bersama Zatta Jaya Tbk pada akhir bulan Desember 2024 menunjukkan bahwa sebagian besar karyawan merasa puas dengan hubungan antar tim yang harmonis. Namun, beberapa aspek perlu ditingkatkan, pengembangan karir dan program pelatihan yang lebih terfokus pada kebutuhan individu. Karyawan juga menginginkan fasilitas lingkungan kerja yang mendukung, seperti ruang kerja yang nyaman, alat kerja yang memadai, keamanan, hingga tersedianya fasilitas tempat bermain dan istirahat. Fasilitas tersebut untuk menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kebutuhan pribadi. HRD menyimpulkan bahwa fasilitas dan budaya perusahaan dapat mengurangi stres karyawan dan menjadi langkah strategis untuk meningkatkan *quality of work life* di masa mendatang.

Stres di tempat kerja dapat diatasi tanpa harus menimbulkan dampak negatif. Salah satu cara untuk menghadapinya adalah melalui strategi *coping stress*. *Coping stress* merupakan suatu proses di mana individu berusaha mengelola kesenjangan antara berbagai tuntutan baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari lingkungan dengan sumber daya yang dimiliki untuk menghadapi stres tersebut (Lazarus & Folkman, 2000).

Stres kerja merupakan salah satu faktor utama yang sering menyebabkan menurunnya kinerja karyawan. Oleh karena itu, baik organisasi maupun karyawan secara individu perlu menjaga kualitas kehidupan kerja untuk mengurangi tingkat stres di lingkungan kerja (Harsono, 2005). Penerapan *quality of work life* setidaknya dapat membantu karyawan mengembangkan kemampuan *coping* sebagai bentuk mekanisme pertahanan terhadap stres yang mereka alami. Dengan demikian, *quality of work life* berperan dalam menciptakan kesejahteraan karyawan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola stres.

Sebuah penelitian yang dilakukan (Chen, 2020) bahwa *game seluler* sosial memiliki potensi yang tinggi dalam memulihkan stres bagi para pemain remaja karena hal ini berhubungan dengan dimensi pemulihan relaksasi, penguasaan dan kontrol. Semakin banyak orang yang bermain *game seluler* sosial seperti permainan meja,

catur, kartu dan permiannan strategi maka semakin banyak pula orang-orang yang yang tertolong untuk lebih santai dan mengurangi stres tersebut (Adib Burhan dkk., 2022). Namun kecanduan *game online* juga merupakan isu yang perlu dipertimbangkan. Menurut penelitian yang dilakukan (Jap dkk, 2013) bahwa 10,5% remaja indonesia mengalami kecanduann *game online*. Maka dari itu perlunya alternatif cara atau media serupa yang dapat menurunkan stres tersebut, adapun solusi dari itu adalah mengubah media bermain game dari game seluler menjadi permainan tradisional seperti *board game*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nakao, 2019) tentang efek permainan pada pendidikan, kesehatan dan promosi, *board game* dapat membantu memperbaiki gangguan kognitif, depresi, dan selain itu memainkan *board game* yang baru dikembangkan memiliki manfaat diantaranya dapat mengubah perilaku diantaranya promosi makan sehat dan berhenti merokok. Selain itu *board game* merupakan permainan yang sedang digandrungi oleh khalayak umum saat ini.

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan sebuah sarana yang diharapkan dapat menurunkan stres bagi para karyawan yang diwujudkan dengan media berupa *board game*. Permainan *Board game* ini akan menjadi jembatan bagi karyawan yang ingin menurunkan tekanan stres dengan cara bermain. Didalamnya nanti akan tersedia tantangan, hadiah dan hukuman bagi para pemain yang tentunya mengacu pada aspek-aspek untuk menurunkan stres.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat ditemukan identifikasi masalah pada laporan perancangan tugas akhir yaitu sebagai berikut :

1. Stres kerja menjadi pemicu utama menurunnya performa karyawan.
2. Karyawan memerlukan mekanisme *coping stress* yang dapat membantu mengelola tekanan kerja.
3. Kurangnya fasilitas *board game* di *open space* PT Bersama Zatta Jaya Tbk.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, dirumuskan bahwa Stres kerja menjadi salah satu pemicu utama yang menyebabkan menurunnya performa karyawan di PT Bersama Zatta Jaya Tbk, sehingga diperlukan mekanisme *coping stress* yang efektif untuk membantu karyawan mengelola tekanan kerja dengan baik. Saat ini, perusahaan belum menyediakan fasilitas seperti *board game* di area *open space* yang dapat menjadi sarana relaksasi sekaligus mendukung pengurangan stres secara positif. Kurangnya fasilitas ini menunjukkan perlunya inovasi dalam menciptakan suasana kerja yang nyaman dan mendukung kesejahteraan karyawan, sehingga mereka bisa bekerja dengan lebih produktif dan seimbang.

1.4. Pertanyaan Perancangan

Bagaimana merancang *board game* sebagai media untuk meningkatkan kualitas hidup kerja (*quality of work life*) dan *coping stress* karyawan di PT Bersama Zatta Jaya Tbk?

1.5. Tujuan Perancangan

Untuk menghasilkan rancangan *board game* sebagai media untuk meningkatkan kualitas hidup kerja (*quality of work life*) dan *coping stress* karyawan di PT Bersama Zatta Jaya Tbk.

1.6. Batasan Perancangan

Agar dalam proses perancangan ini fokus pada permasalahan yang telah ditemukan, maka batasan perancangan sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* sebagai media untuk meningkatkan kualitas hidup kerja (*quality of work life*) dan *coping stress* karyawan di PT Bersama Zatta Jaya Tbk. *Board game* ini diharapkan bisa membuat suasana kerja yang lebih menyenangkan, mendukung relaksasi, serta mempererat hubungan antar karyawan.

2. Berdasarkan observasi dan data kuesioner, terkadang karyawan merasa stres akibat tekanan kerja. Dengan perancangan *board game*, perusahaan dapat memberikan solusi untuk menurunkan tingkat stres karyawan, meningkatkan semangat kerja melalui aktivitas interaktif dan menciptakan suasana kerja yang lebih harmonis.
3. Sasaran utama adalah karyawan PT Bersama Zatta Jaya Tbk yang bekerja di lingkungan kompetitif dan membutuhkan media untuk membantu mereka mengatasi stres. Penelitian ini juga melibatkan HRD sebagai pihak yang berkontribusi dalam validasi data.
4. Lokasi penelitian dilakukan di PT Bersama Zatta Jaya Tbk (elcorps) , beralamat di Komplek Industri Prapanca No. 24, Cigondewah Kaler, Bandung Kulon, Kota Bandung.
5. Penelitian dan perancangan dilakukan dari tanggal 6 September – 31 Desember 2024, mencakup observasi dan pengumpulan data.
6. Metode perancangan menggunakan *User-Centered Design* (UCD) dan SCAMPER.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup dilakukan di PT Bersama Zatta Jaya Tbk, yang beralamat di Komplek Industri Prapanca No. 24, Cigondewah Kaler, Bandung Kulon, Kota Bandung, Jawa. Penelitian ini berlangsung dari tanggal 6 September hingga 31 Desember dan difokuskan pada perancangan solusi untuk meningkatkan kualitas kehidupan kerja dan kemampuan mengelola stres pada karyawan. Dalam hal ini, solusi yang dirancang berupa permainan berbentuk *board game* yang diharapkan dapat mendukung tujuan tersebut.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan

Keterbatasan dalam perancangan *board game* ini adalah waktu pelaksanaan yang singkat selama program MSIB dan banyaknya pekerjaan selama program berlangsung sehingga membatasi kedalaman analisis dan pengumpulan data. Data yang digunakan sebagian besar bersumber dari wawancara dan observasi

sederhana. Keterbatasan ini akan menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan di penelitian selanjutnya.

1.9. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan permainan *board game* ini sebagai berikut:

1. Bagi Ilmu Pengetahuan
Perancangan permainan *board game* ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk perancangan pada bidang serupa.
2. Bagi Masyarakat
Perancangan permainan *board game* ini diharapkan dapat diadaptasi oleh masyarakat sebagai *coping stress*.
3. Bagi Industri
Perancangan permainan *board game* ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas hidup kerja yang layak dan membantu mengelola stres pada karyawan.

1.10. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan perancangan *board game* ini disusun secara sistematis, yaitu sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan yang berisi tentang:
 - a) Latar belakang: Pentingnya kualitas hidup kerja dan pengelolaan stres kerja untuk meningkatkan kesejahteraan karyawan di PT Bersama Zatta Jaya, serta peran *board game* sebagai media hiburan.
 - b) Identifikasi masalah: Stres kerja menurunkan performa karyawan, kebutuhan *coping stress*, dan kurangnya fasilitas permainan di perusahaan.
 - c) Rumusan masalah: Stres kerja sebagai pemicu penurunan performa dan perlunya mekanisme *coping* melalui *board game*.
 - d) Pertanyaan penelitian: Bagaimana merancang *board game* untuk meningkatkan *quality of work life* dan *coping stress*?
 - e) Tujuan penelitian: Merancang *board game* sebagai media untuk meningkatkan kesejahteraan kerja dan kemampuan *coping stress*.

- f) Ruang lingkup perancangan: Dilakukan di PT Bersama Zatta Jaya, dengan fokus pada desain *board game* sebagai solusi.
- g) Manfaat penelitian: Memberikan referensi ilmiah, solusi praktis bagi masyarakat, dan inovasi untuk industri.
- h) Sistematika penulisan laporan: Penjelasan alur laporan dari pendahuluan hingga kesimpulan.

2. Bab II Kajian berisi tentang :

- a) Kajian pustaka: Teori tentang stres kerja, *quality of work life*, *coping stress*, dan *board game*.
- b) Kajian lapangan: Studi kasus di PT Bersama Zatta Jaya, termasuk wawancara, observasi, dan hasil kuesioner.
- c) Ringkasan: Kesimpulan dari kajian teori dan empiris.

3. Bab III Metode berisi tentang :

- a) Rancangan penelitian pada *board game* ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan studi kasus.
- b) Metode penggalan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan studi pustaka.
- c) Proses perancangan: Melibatkan analisis data, metode perancangan UCD (*User Centered Design*), dan pembuatan prototipe *board game*.
- d) Metode validasi: Pengujian produk dengan target pengguna untuk mengevaluasi efektivitas.

4. Bab IV Berisi tentang pembahasan hasil proses perancangan dan hasil validasi.

5. Bab V Kesimpulan berisi tentang kesimpulan dan saran/rekomendasi.