

ABSTRAK

Pada saat ini, kebutuhan hidup setiap orang semakin beragam dan meningkat. Hal tersebut memicu setiap orang untuk bekerja dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut. Selain itu, jenis pekerjaan yang tersedia juga semakin beragam. Sebagai contohnya yaitu para pelaku *startup* dan *freelancer* yang sedang merintis bisnis dengan tim yang terbilang masih sedikit. Oleh karena itu, mereka juga membutuhkan tempat bekerja selain rumah yang sesuai dan mendukung suasana kerja dengan biaya sewa tempat yang terbilang terjangkau. Terdapat sebuah solusi untuk menjawab kebutuhan tersebut, yaitu *coworking space*. *Coworking space* adalah sebuah tempat dimana para individu-individu yang memiliki latar belakang pekerjaan ataupun bisnis bekerja untuk melakukan koordinasi dalam sebuah tempat. Konsep *coworking space* juga mempengaruhi psikologi para pengguna yang terkadang dapat mengalami stress, bosan, dan hal lainnya. Untuk meminimalisir dan mengantisipasi hal tersebut, dibutuhkan pendukung fasilitas yang tepat sebagai salah satu media inkubasi, yaitu fasilitas permainan yang dapat digunakan untuk bermain serta meredakan gangguan psikologis akibat pekerjaan dan menstimulus semangat serta konsentrasi kerja sesuai dengan aspek pengguna

Kata kunci : aspek pengguna, *coworking space*, fasilitas permainan