

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain *game online* merupakan salah satu pilihan hobi atau kegiatan hiburan untuk melepas penat setelah seharian berkegiatan. Menurut Eddy Liem, *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet, dapat dimainkan menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* seperti PS2, XBox (Said, Koja, & Sukandi, 2023). Adapun menurut Burhan, *game online* seperti permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui internet (Kustiawan & Utomo, 2019). Industri *game* terus berubah dan hal ini terlihat dalam terus bertambahnya kompleksitas, kualitas grafis dan *interaktivitas* dalam *game* modern. Melihat perkembangan *game online* yang semakin maju membuat *game* saat ini tidak hanya menjadi sekedar hobi atau kegiatan melepas penat, sudah banyak orang menjadikannya sebagai profesi salah satunya yaitu *streamer video game*.

Streaming adalah teknologi penyiaran multimedia, baik audio maupun video yang terus - menerus diterima dan disajikan kepada konsumen melalui jaringan internet. *Streaming* menyiarkan suatu media pada aplikasi pemutar secara langsung tanpa perlu diunduh terlebih dahulu (Khansa, t.thn.). Dilansir dari Liputan6, layanan *streaming* mulai semakin booming sesaat setelah Pandemi Covid-19. Hal ini didasari oleh perubahan dasar yang terjadi pada pola konsumsi pengguna ke arah *mobile* selama diberlakukannya pembatasan sosial, PSBB atau PPKM (Wardani, 2021). Melihat peluang yang cukup besar ini, banyak orang yang memilih menjadikan hobinya untuk dijadikan sebuah konten *streaming* salah satunya *streamer game*. Awalnya *streamer* melakukan hal ini untuk menghilangkan rasa bosan selama pembatasan sosial. Namun, lama kelamaan *streaming* berkembang menjadi salah satu profesi yang dipilih untuk menambah pemasukan. Hingga saat ini profesi

streamer game masih cukup menjanjikan dengan pendapatan yang lumayan. Dilansir detikinet, sumber pendapatan seorang *streamer game* memiliki beberapa potensi sumber yakni dari iklan *adsense*, bergabung ke dalam *membership*, konten khusus *membership*, memberikan donasi, super *chat* atau super stiker oleh penonton selama *streaming* berlangsung. Diluar *streaming*, para *streamer game* juga dapat melakukan kerja sama dengan suatu produk atau *endorsement* dengan memanfaatkan ketenaran dan komunitas yang mereka bangun seperti para selebgram atau *influencer*. Selain dengan memanfaatkan *endorsement*, *streamer game* juga terkadang mengeluarkan merchandise yang masih relevan dengan sang *streamer* itu sendiri (Imandiar, 2023).

Dengan sejumlah keuntungan yang didapat para *streamer game* tadi, mereka bisa melakukan peningkatan pada peralatan yang digunakan. Tetapi para *streamer game* jarang meningkatkan meja komputer yang digunakan dengan alasan untuk saat ini mengganti meja yang sesuai belum menjadi target utama. Dikarenakan meja yang digunakan saat ini masih terbilang cukup memadai untuk menunjang aktivitas mereka. Padahal saat melakukan kegiatan *streaming* tidak dalam waktu yang sebentar, membutuhkan kondisi dan tempat yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan.

Banyak *streamer game* yang hanya mengandalkan meja komputer biasa sedangkan waktu yang dihabiskan untuk melakukan *live streaming* bisa memakan waktu lebih dari 3 jam. Sehingga setelah selesai *live streaming* mereka akan merasakan pegal – pegal, nyeri dan disertai kesemutan. Beberapa dari mereka pun sering merasakan nyeri saat bangun dari kursi atau saat mengubah posisi duduk (Wijaya, Wijyanthi, & Widyastuti, 2019) Dari permasalahan ini, muncul inovasi meja komputer dimana meja tersebut bisa diatur ketinggiannya sesuai dengan keinginan pengguna. Tetapi kebutuhan para *streamer game* tidak hanya sampai disitu, sehingga desain dan ergonomi meja yang digunakan pun lebih kompleks daripada meja komputer biasa. Mereka juga menggunakan peralatan lain seperti kamera, pencahayaan dan

mikrofon saat *streaming*. Dan peralatan ini pun membutuhkan tempat ketika digunakan maupun tidak. Dari hal itu, banyaknya peralatan elektronik yang harus digunakan oleh *streamer* membuat banyaknya kabel yang digunakan sehingga sulit di atur dan akan terlihat berantakan, karena hal itu setup yang digunakan akan terlihat berantakan pada bagian itu. Selain itu, pergerakan *streamer* yang bervariasi saat bermain *game* memerlukan meja dengan material yang kokoh dan solid. Tujuannya adalah agar saat bermain *game* yang membutuhkan pergerakan cepat, meja tetap stabil dan tidak goyang atau bergetar.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis menyimpulkan bahwa perlu perancangan ulang pada desain meja *gaming* yang memadai untuk para *streamer game*. Perancangan ulang ini menggunakan pendekatan aspek aktivitas. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat memaksimalkan kegiatan *streaming game* yang dilakukan para *streamer game* dengan lebih nyaman dan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dijelaskan pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah yang ada pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Meja yang digunakan sebagian besar *streamer game* masih tidak memiliki fitur yang lengkap untuk *streamer game*.
2. Peralatan *gaming* yang tidak tertata rapi dan asal diletakkan.
3. Kabel manajemen yang berantakan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan meja *gaming* yang menyesuaikan dengan kebutuhan *streamer game* masih terbatas.

2. Diperlukannya fitur penunjang pada meja *gaming* untuk menunjang kegiatan *streamer game* selama melakukan *streaming game*.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana rancangan desain meja *gaming* yang dilengkapi fitur untuk meningkatkan kenyamanan kerja *streamer game*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan perancangan produk meja *gaming* ini yaitu:

1. Merancang desain meja *gaming* dengan menambahkan fitur yang dapat menunjang kegiatan *streamer game* saat melakukan *streaming game*.
2. Menghasilkan desain meja *gaming* dengan material yang sesuai dan terjangkau.

1.6 Batasan Masalah

Agar arah penelitian tidak semakin meluas dan mengurangi permasalahan maka batasan masalah pada perancangan ini yaitu:

1. Perancangan meja *gaming* ini mengembangkan desain meja *gaming* modern yang dapat memenuhi kenyamanan *streamer game* untuk menunjang aktifitas *streaming* dengan menambahkan fitur – fitur yang ditempatkan pada meja *gaming*.
2. Perancangan meja *gaming* ini dibatasi untuk target user para *gamer* dan *streamer game*.
3. Perancangan meja *gaming* ini memiliki ukuran meja maksimal 1,6m x 1,4m.
4. Perancangan meja *gaming* ini dapat digunakan pada *gaming room* maupun *studio gaming*.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada perancangan ini yakni mengembangkan desain meja *gaming* modern dengan dilengkapi fitur yang disesuaikan untuk kebutuhan para *streamer game* untuk melakukan kegiatan *streaming*.

1.8 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapatkan dari proses perancangan produk meja *gaming* ini yaitu:

1. Menerapkan ilmu desain produk ke dalam perancangan meja *gaming* untuk *streamer game*.
2. Mengetahui proses perancangan produk di mulai desain hingga produk selesai.
3. Mengetahui permasalahan apa saja yang dirasakan dan kebutuhan *streamer game* saat melakukan *streaming*.
4. Mampu mengembangkan desain meja *gaming* dengan dilengkapi fitur – fitur yang dibutuhkan *streamer game*.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Dalam bab ini berisikan landasan teoritis yakni data ilmiah serta teori dari para ahli, jurnal terdahulu dan buku terkait. Landasan empiris yakni data hasil observasi *streamer game* di lapangan, wawancara dengan *streamer game* dan observasi produk eksisting. serta gagasan awal perancangan produk meja *gaming* untuk *streamer game*.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan beberapa tahapan yang dilakukan yaitu metode penelitian, metode penggalan data, proses perancangan, dan metode validasi.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang proses perancangan desain meja *gaming* serta pembahasannya.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan akhir perancangan dan saran – saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses perancangan selanjutnya.