

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, dunia diguncang oleh merebaknya (*COVID-19*). Selain itu, berbagai negara sudah mulai menerapkan protokol *Covid-19* yang direkomendasikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), mulai dari mencuci tangan, menghindari berkumpul dan rapat, menjaga jarak sosial, dan tinggal di rumah. (mulai dari pembatasan sosial massal/PSBB hingga *lockdown*). Akibatnya, banyak kantor publik dan swasta telah mengadopsi *WHH/Work From Home* (Mungkasa, 2020). Bekerja dari rumah kini menjadi tindak lanjut Presiden Joko Widodo (15 Maret 2020) Saat jumpa pers di Istana Bogor, Jawa Barat. Istilah kerja jarak jauh pertama kali muncul dalam buku Norbert Wiener tahun 1950 *The Human Use of Human Beings Cybernetics and Society*. Ia memperkenalkan Istilah *wfh* (istilah umum di Eropa hingga saat ini) dalam jurnal Mungkasa (Siddharta dan Malika, 2016). , O (2020). Nickson dan Siddons (2004) dalam jurnal Mungkasa, O. (2020) menjelaskan bahwa bekerja di luar lingkungan kantor sebenarnya bukanlah hal yang baru. Theo dkk. (1998) Jurnal Mungkasa, O. (2020) pekerjaan jarak jauh didefinisikan sebagai menghabiskan setidaknya satu atau dua hari seminggu dari lokasi kantor reguler Anda untuk menyelesaikan tugas.

Work From Home atau *WFH* adalah konsep kerja yg memungkinkan karyawan bekerja dari tempat tinggal . Bekerja dari tempat tinggal juga memperlihatkan jam kerja yg fleksibel bagi karyawan. Di tengah maraknya kehebohan virus *covid 19* yang dijuluki pandemi, bekerja dari rumah atau *wfh* bisa menjadi "cara ninja" untuk mencegah penyebaran penyakit sambil tetap berbisnis (www.warta Ekonomi.co.id, 2 Diakses 27 Juli 2020). Menurut Crosbie & Moore (2004) dalam jurnal Mungkasa, O. (2020), *wfh* berarti pekerjaan yang dibayar (minimal 20 jam per minggu) yang terutama dilakukan dari rumah. Oleh

karena itu, penulis ingin mengembangkan sebuah kursi yang dapat menunjang aktivitas kerja di rumah.

Pada perancangan kali ini penulis ingin merancang ulang sebuah Poang armchair yang merupakan salah satu jenis produk *comfortable chair* yang diproduksi oleh IKEA. Kursi ini menggunakan bahan utama rangka kayu birch bengkok yang direkatkan lapisan agar memberikan ketahanan dan juga kenyamanan bagi user. *Poang armchair* cocok digunakan oleh para pekerja kantoran yang sedang menjalani WFH.

Dilansir oleh website homestratosphere.com terdapat beberapa fakta menarik mengenai poang armchair ini yaitu Desain *Skandinavia* telah populer di kalangan pembeli IKEA sejak mereka mulai. Namun, tidak selalu dari *Skandinavia*. Kursi poang sebenarnya dibuat oleh seorang desainer Jepang bernama Noboru Nakamura. Noboru Nakamura menggambarkan kemudahan gerak kursi memiliki nilai dan makna yang nyata. Sebagaimana dibuktikan dengan popularitas kursi poang yang tersebar luas dan peningkatan penjualan dari tahun ke tahun. Kursi poang awalnya disebut “Kursi Puisi”. Ini segera bergabung dengan item ikonik IKEA lainnya yang banyak diminati, seperti Billy Bookcase, *Lack Table* dan *lerberg* dan lainnya dalam barisan "paling populer" mereka. Namanya kemudian diubah menjadi poang pada 1992. Menurut Noboru Nakamura kursi ikonik tersebut mungkin akan tercatat dalam sejarah sebagai salah satu perabot paling populer di dunia. Dan, tidak ada yang lebih jelas daripada angka penjualan yang luar biasa selama bertahun-tahun. Proses desainnya berkisar pada pembuatan struktur modern berbentuk U, terbuat dari kayu lapis yang dicetak, dan dapat berayun ketika seseorang duduk di dalamnya. Dia ingin itu menjadi cukup elegan tetapi juga akan memberi orang cara untuk melepaskan stres pada saat yang bersamaan. Dia benar-benar mencapai visinya dengan poang dan dengan bantuan IKEA, dia dapat membawanya ke publik di seluruh dunia. Joknya terbuat dari kain penyangga polypropylene. Semua bantal terbuat dari kain warna-warni atau kulit lembut yang diisi busa poliuretan. Jenis kain berikut banyak tersedia untuk kursi dan penutup pengganti. *Poang Chair*

pasca-1990-an diproduksi menggunakan kerangka veneer kayu birch bengkok yang dilem dengan rel dari kayu solid. Kursi-kursi tersebut kemudian dilapisi dengan pernis bening. Setelah melihat fakta tersebut membuat penulis ingin mengubah produk berdasarkan segmentasi pasar dan trend yang akan datang.

Proses desain menggunakan metode SCAMPER, teknik yang merangsang kreativitas dan membantu desainer mendesain sesuatu dengan memodifikasi produk yang sudah ada untuk membuat yang baru. Metode SCAMPER didasarkan pada gagasan bahwa setiap hal baru adalah modifikasi dari produk yang sudah ada dipasar. SCAMPER mengeksplorasi cara untuk memicu dan menciptakan ide baru untuk inovasi produk dengan cara yang berbeda dari yang sudah ada,

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, di bawah ini adalah identifikasi masalah:

1. Merancang *Poang Armchair* menggunakan material yang nyaman saat digunakan.
2. Merancang *Poang Armchair* dengan standar postur tubuh Asia,

1.3 Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

1. Bagaimana merancang *Poang Armchair* dengan menggunakan material yang nyaman saat digunakan?
2. Bagaimana merancang *Poang Armchair* sesuai dengan antropometri?

1.4 Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

1. Bagaimana merancang *Poang Armchair* dan *Footstool* yang nyaman digunakan?
2. Bagaimana metode scamper dapat diterapkan dalam perancangan *Poang Armchair*?

1.5 Tujuan Perancangan (*Research Objectives*)

1. Agar dapat merancang *comfortable chair* yang nyaman digunakan pada saat wfh dan membuat rileks user.
2. Agar dapat merancang desain dan bentuk *comfortable chair* yang baru yang dapat lebih menyesuaikan postur tubuh orang Asia.

1.6 Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

Perlu adanya batasan agar penelitian tidak jauh dari tujuan. Berikut batasan masalah yang perlu di perhatikan :

1. Produk di rancang untuk para pekerja kantoran dan mahasiswa yang sedang melakukan *wfh*.
2. Berfokus pada kenyamanan produk agar dapat menunjang para pekerja kantoran dan mahasiswa yang sedang melakukan *wfh*.
3. Berfokus pada penyesuaian Postur tubuh orang Asia.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan (*Scope*)

Penelitian atau perancangan ini berfokus pada perancangan ulang *comfortable chair* untuk para pekerja ataupun mahasiswa yang sedang melakukan wfh dikarenakan virus *Covid 19*.

Study Analisa akan berfokus pada survey lapangan untuk melihat dan menganalisa kekurangan pada *comfortable chair* yang sudah ada.

1.8 Keterbatasan Penelitian/Perancangan (*Limitation*)

Studi/riset ini dilakukan selama pandemi *Covid 19*, maka dari itu untuk pengumpulan data lebih banyak dilakukan secara daring. Hingga jurnal dan buku yang hanya bisa dibaca secara online.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pekerja : Mempermudah para pekerja kantoran untuk melakukan segala kegiatannya sehingga lebih nyaman dirumah.
2. Bagi Mahasiswa : Membantu mereka dalam kegiatan perkuliahan yang nyaman walaupun dilakukan secara daring.
3. Bagi Pengetahuan : Perancangan *comfortable chair* ini diharapkan bisa memberikan tambahan inovasi baru dalam perancangan *comfortable chair* yang sudah ada.

1.10 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Pertanyaan Perancangan
- 1.5 Tujuan Perancangan
- 1.6 Batasan Masalah
- 1.7 Ruang Lingkup Perancangan
- 1.8 Keterbatasan Perancangan
- 1.9 Manfaat Perancangan
- 1.10 Sistematika Penulisan Laporan

BAB II KAJIAN

- 2.1 Kajian Pustaka
- 2.2 Kajian Lapangan

2.3 *Summary*

BAB III METODE

3.1 Rencana Penelitian

3.2 Metode Penggalan Data

3.3 Proses Perancangan

3.4 Metode Validasi

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Proses Perancangan

4.2 Hasil Validasi

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran/Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN