

## Perancangan Kursi Kerja Untuk Menunjang Aktivitas *Work From Home* *Freelance Designer*

Faisal Sidiq Prasetyo<sup>1</sup>, Terbit Setya Pambudi<sup>2</sup>, Fajar Sadika<sup>3</sup>

Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung

faisalsidiqp@student.telkomuniversity.ac.id, sunsignterbit@telkomuniversity.ac.id,

fajarsadika@telkomuniversity.ac.id

---

### Abstrak

Pekerja lepas adalah jenis pekerjaan di mana pekerjaan tertentu dilakukan secara mandiri oleh seseorang dan tidak terikat oleh kontrak atau perjanjian dengan perusahaan atau orang yang mempekerjakan orang itu. Freelancer dapat bekerja penuh waktu atau paruh waktu. Beberapa freelancer terlibat dalam pekerjaan ini di luar pekerjaan utama mereka atau sebagai usaha sampingan. Namun, beberapa orang juga menjadikan freelancer sebagai pekerjaan utamanya, karena ingin bebas untuk berkarya atau bekerja. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada akhir 2018, sebanyak 56,8% masyarakat Indonesia saat ini bekerja di sektor informal, yang diiringi naiknya jumlah pekerja yang berwirausaha di Indonesia, termasuk pekerja lepas atau freelancer. Dengan adanya pekerjaan freelance ini terutama sebagai desainer, mereka bisa mengerjakan pekerjaannya dimana saja seperti kafe, taman, coworking space, dan tempat umum lainnya. Tidak sedikit pula freelancer yang memiliki area kerja pribadi dan melakukan pekerjaannya di tempat tinggal mereka. Selama pengerjaan itu desainer pasti akan duduk dengan waktu yang mencapai 3 jam atau lebih. Dari data yang dilakukan penulis melalui kuesioner Google form tentang keluhan kursi kerja yang mereka gunakan memiliki jawaban yang bervariasi seperti backrest yang kurang nyaman, foam cushion yang tipis sehingga mudah pegal saat duduk, dan gas lift kursi yang mudah rusak. Dari data kuesioner ada juga responden yang bekerja tanpa kursi atau lesehan, dengan cara seperti itu dapat mengurangi kenyamanan pada saat bekerja dan membuat tubuh mudah pegal bahkan menyebabkan badan menjadi bungkuk. Berdasarkan data tersebut, penulis menemukan peluang yang dapat diimplementasikan melalui sebuah perancangan produk kursi kerja dengan penyesuaian aktivitas bekerja menggunakan meja atau lesehan untuk pekerja lepas desainer saat bekerja di rumah.

Kata Kunci : *freelancer, designer*, kursi kerja

### Abstract

*Freelance is a way of working where an area of work is carried out by someone independently, not bound by a contract or agreement with a company or the person who employs it. Being a Freelancer can be done in Full time or part time. Some freelancers do this profession outside of their primary job, or as a side. However, some people also make freelancers their main job, because they want to be free to work or work. According to data from the Central Statistics Agency (BPS) at the end of 2018, as many as 56.8% of Indonesians currently work in the informal sector, which is accompanied by an increase in the number of workers who are entrepreneurs in Indonesia, including freelancers or freelancers. With this freelance job especially as a designer, they can do their jobs anywhere such as cafes, parks, coworking spaces, and other public places. Not a few freelancers who have private work areas and do their work in their place of residence. During the process the designer will certainly sit with a time that reaches 3 hours or more. From the data conducted by the author through the Google form questionnaire about work chair complaints that they use have varied answers such as uncomfortable backrest, thin foam cushion so it is easy to ache when sitting, and gas chairs that are easily damaged. From the questionnaire data there were also respondents who worked without chairs or stretches, in such a way that it could reduce comfort while working and make the body ache easily and even cause the body to bend. Based on these data, the authors found opportunities that could be implemented through a work chair product design by adjusting work activities using a desk or cross-section for freelance designers while working at home.*

Keywords: *freelancer, designer, office chair*

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Secara umum, freelancer berarti cara kerja di mana bidang pekerjaan dilakukan oleh seseorang secara mandiri dan tidak tunduk pada kontrak atau perjanjian dengan perusahaan atau orang yang mempekerjakannya. Freelancer dapat bekerja penuh waktu atau paruh waktu. Beberapa freelancer terlibat dalam pekerjaan ini di luar pekerjaan utama mereka atau sebagai usaha sampingan. Namun, beberapa orang juga menganggap pekerja lepas sebagai pekerjaan utama mereka karena mereka ingin bekerja secara bebas.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada akhir 2018, sebanyak 56,8% orang Indonesia saat ini bekerja di sektor informal, yang disertai dengan peningkatan jumlah pekerja wirausaha Indonesia, termasuk pekerja lepas atau freelancer. Kemudian menurut data BPS per Mei 2019, total tenaga kerja di Indonesia dapat mencapai 136,18 juta, termasuk 193,6 juta pekerja dan 6,82 juta pengangguran. Di antara 12,936 juta pekerja, pekerja lepas berkontribusi 4,55%, atau sekitar 5,89 juta.

Dengan adanya pekerjaan freelance ini terutama sebagai desainer, mereka bisa mengerjakan pekerjaannya dimana saja seperti kafe, taman, coworking space, dan tempat umum lainnya. Tidak sedikit pula freelancer yang memiliki area kerja pribadi dan melakukan pekerjaannya di tempat tinggal mereka seperti saat melakukan komunikasi dengan klien karena membutuhkan privasi, melakukan negosiasi harga, membuat draft atau sketsa desain, maupun mencari inspirasi.

Selama pengerjaan itu desainer pasti akan duduk dengan waktu yang mencapai 3 jam atau lebih. Dari data yang dilakukan penulis melalui kuesioner Google form tentang keluhan kursi kerja yang mereka gunakan memiliki jawaban yang bervariasi seperti backrest yang kurang nyaman, foam cushion yang tipis sehingga mudah pegal saat duduk, dan gas lift kursi yang mudah rusak. Dari data kuesioner ada juga responden yang bekerja tanpa kursi atau lesehan, dengan cara seperti itu dapat mengurangi kenyamanan pada saat bekerja dan membuat tubuh mudah pegal bahkan menyebabkan badan menjadi bungkuk.

Berdasarkan data tersebut, penulis menemukan peluang yang dapat diimplementasikan melalui sebuah perancangan produk kursi kerja dengan penyesuaian aktivitas bekerja menggunakan meja atau lesehan untuk pekerja lepas desainer saat bekerja di rumah.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Menurut beberapa deskripsi yang sudah dijelaskan dalam latar belakang, masalah-masalah berikut dapat ditentukan.

1. Freelancer juga membutuhkan produk untuk pekerjaannya.
2. Produk yang akan dirancang untuk seorang desainer ikut mempengaruhi naiknya produktifitas kerja.
3. Bekerja terlalu lama dan duduk di atas kursi kerja yang kurang nyaman membuat badan pegal dan lelah
4. Spesifikasi dari kursi kerja masih dapat dikembangkan
5. Membutuhkan produk yang nyaman digunakan untuk waktu yang relatif lama.

6. Adanya peluang untuk membuat kursi kerja yang berbeda dari kursi kerja sebelumnya

### 1.3 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana merancang sebuah kursi kerja yang ideal untuk desainer pekerja lepas?
- 2) Apa saja yang diimplementasikan pada kursi kerja untuk produktivitas dan kenyamanan saat bekerja ?

### 1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan mendalam, maka permasalahan perlu dibatasi sebagai berikut.

1. Produk yang dirancang untuk para desainer pekerja lepas.
2. Produk yang dirancang merupakan kursi kerja
3. Produk digunakan saat melakukan aktivitas kerja.
4. Produk dirancang karena desainer menghabiskan sebagian waktunya untuk melakukan riset dalam waktu yang lama.
5. Produk digunakan di dalam ruang kerja.
6. Produk harus bisa mengakomodasi kebutuhan desainer secara fungsional dan estetika.

### 1.5 Tujuan Perancangan

- 1) Mengaplikasikan ide dan konsep perancangan kursi kerja untuk pekerja lepas desainer
- 2) Mengembangkan sebuah produk furniture dari segi fungsionalitas dan estetika
- 3) Memberikan kenyamanan saat melakukan aktivitas kerja

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Pengertian Desainer

Perancang menganalisis, mempelajari, menghitung, memperkirakan, menentukan, merencanakan, dan memproduksi objek (produk) berdasarkan prinsip penerapan berbagai hubungan antara produk dalam rencana. Ini disebut realisasi "hubungan antara manusia dan mesin". Selain itu, ia juga harus mempertimbangkan dan memperkirakan berbagai hal yang berkaitan dengan efek fisik dan psikologis dari benda (produk) pada pengguna dan lingkungan sekitarnya. (P.Bram:74)

### 2.2 Bidang Kerja Desainer Produk

Saat ini, perencana produk dan perencana produk industri memiliki banyak jenis pilihan pekerjaan. Berikut dicontohkan sebagian kecil pilihan bidang kerja seorang desainer produk. (P.Bram:114)

- Desain mainan anak-anak (children toys design), Ini adalah bidang yang direncanakan yang mencakup berbagai barang, produk atau mainan untuk bayi, balita, anak-anak atau remaja. Misalnya: Blok lego, boneka, ayunan, mainan mekanis, dll.
- Desain Mebel (Furniture Design), Ini merupakan bidang perencanaan yang meliputi berbagai barang, produk, atau peralatan kelengkapan mebel (furniture). Misalnya: Kursi, meja, lemari, tempat tidur, dan sebagainya. Secara umum, bidang ini biasanya menangani berbagai kelengkapan rumah tangga, kantor, gedung, atau bangunan, yang diletakkan di dalam ruang (indoor).
- Desain sarana transportasi (transportation facility design). Ini adalah bidang perencanaan, termasuk berbagai komoditas, produk, atau peralatan transportasi darat, laut,

udara, rawa, sungai, danau, atau luar angkasa. Misalnya: kereta-api, kapal laut, kapal niaga, kapal pesiar, hovercraft, pesawat terbang, pesawat luar angkasa, truk, bis, dan sebagainya.

- Desain pakaian dan kelengkapan tubuh (fashion & human body additional equipment design). Ini merupakan bidang perencanaan yang meliputi berbagai jenis kelengkapan yang digunakan pada tubuh manusia. Misalnya: Pakaian, sabuk, topi, sepatu, jam tangan, dan sebagainya.

### 2.3 Tenaga Kerja

Menurut Asyhadie Zaeni, Hukum Kerja : Hubung Ketenagakerjaan Bidang Hubungan Kerja, (2007). Istilah “buruh” berkonotasi sebagai pekerja kasar dan lebih menggunakan tenaga (otot) daripada otak saat bekerja, misalnya kuli bangunan, tukang kayu dan buruh tani. Sedangkan Pekerja, pekerja lepas, dan karyawan berkonotasi buruh yang lebih tinggi dan lebih menggunakan otak ketimbang otot saat melakukan pekerjaan, meski intinya sama sama bekerja. Pekerjaan adalah profesi yang melibatkan seseorang, sesuatu yang dilakukan dengan sengaja untuk mendapatkan penghasilan atau uang. Pekerjaan dapat diartikan sebagai konsumsi energi dari kegiatan yang perlu dilakukan pekerja untuk mencapai atau mencapai tujuan tertentu. Dr, May Smith didalam Anogara (2009:12) “tujuan kerja adalah untuk hidup”.

Oleh karena itu, mereka yang melakukan kegiatan fisik atau pertukaran aktivitas otak sesuai dengan kebutuhan sehari-hari disebut bekerja.

### 2.4 Freelance

Freelancer adalah pekerja mandiri yang bekerja secara independen dan tidak tunduk pada perjanjian atau kontrak yang mengikat jangka panjang antara pekerja yang menyewa layanan pekerja lepas dan

klien. Pekerja lepas adalah orang-orang yang sendiri menjadi pekerja lepas. Matt Barrie Chief Executive dari Freelancer.com mengatakan “untuk pengguna freelancer.com sendiri mayoritas berasal dari generasi millennial, yaitu generasi yang lahir dalam kirin waktu akhir tahun 70-an sampai awal tahun 90-an. Generasi millennial juga memiliki jumlah populasi yang sangat besar dan berada dalam usia produktif antara usia 20-30 tahun yang kana menjadi pendorong para professional depan bangsa”.

Beberapa syarat untuk menjadi seorang freelancer, harus memiliki keterampilan khusus dan juga pengalaman dalam suatu bidang, beberapa syarat pekerja lepas sebagai berikut :

#### 1. Memiliki Keahlian Tertentu

Sebagai freelancer, pekerja harus memberikan keterampilan tertentu kepada orang lain sehingga beberapa orang ingin menggunakan layanannya. Selain itu, pekerja lepas harus memiliki pekerjaan yang cukup dan contoh pengalaman untuk berhasil menyelesaikan profesi.

#### 2. Mengetahui Dunia Internet

Biasanya, perusahaan atau orang yang membutuhkan freelancer akan mencarinya di Internet. Inilah sebabnya mengapa semua orang yang terlibat dalam pekerjaan lepas harus sangat akrab dan memahami dunia internet. Untuk memberikan dan mempromosikan pengetahuan dan layanan profesional kepada orang lain, pekerja lepas biasanya mendaftarkan diri dan menerbitkan karya mereka di berbagai marketplace..

#### 3. Fleksibel dan Cepat Beradaptasi

Freelancer dapat bekerja secara bebas kapan saja, di mana saja. Untuk freelancer, ini bisa menjadi keuntungan dan tantangan. Kebebasan ini harus didukung oleh rasa tanggung jawab yang

tinggi, karena pelanggan yang kecewa akan berdampak besar pada kariernya. Pekerja lepas harus fleksibel dan beradaptasi dengan pekerjaan mereka saat ini.

#### 4. Mampu Mengatur Waktu

Pekerja lepas harus memiliki aturan dan komitmen mereka sendiri ketika memulai karier. Perjanjian lepas harus ditandatangani dengan klien, yang biasanya terkait dengan masa kerja mereka.

### 2.5 Data Freelancer di Indonesia

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun 2019 dari 129 juta orang pekerja 4,55 % atau berjumlah 5,89 juta diantaranya merupakan pekerja freelancer. Penilaian Centre of Reform on Economics (CORE) percaya bahwa fenomena freelance akan menciptakan peluang kerja dan karenanya memiliki dampak positif pada perekonomian. Pekerja lepas ini juga dapat mengatasi keterbatasan pekerjaan dan kegiatan ekonomi produktif, karena pertumbuhan pekerja lepas tidak membebani masalah ketenagakerjaan.

Sebanyak 72% Freelancer merupakan pria dan 28% pekerja wanita. Dari rentan usia muda yaitu 18-25 tahun sebanyak 47% menjadi sumbangan terbesar di dalam pekerja freelancer ini, lalu disusul usia 25-30 tahun sebanyak 23%, 30-35 tahun sebanyak 16% dan diatas 35 tahun sebanyak 14%. Pendidikan terakhir terbanyak merupakan S1 sebanyak 51% disusul SMA/SMK, Diploma dan S2. Untuk lokasi paling pekerja freelancer paling banyak berada di DKI Jakarta dengan presentase 32%, disusul Jawa Timur 11%, Jawa barat 9%, dan lainnya (Sumatra Utara, Sumatra Selatan, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, Yogyakarta dan Bali) sebanyak 48 %.

Menjadi freelancer bukan berate tidak mempunyai pekerjaan lain, karena penyumbang freelancer paling banyak yaitu karyawan yang terikat dengan perusahaan, dengan presentase 44 %, lalu Fulltime Freelancer 22%, Mahasiswa 16%, lainnya (IRT, Pemilik UKM, SMA/SMK) sebanyak 18%.

### 2.6 Kursi Kerja

Menurut Anne Quito (2018) Kursi kerja adalah kursi yang dirancang untuk menambah kenyamanan pada saat melakukan aktivitas kerja. Secara teknis kursi kerja memiliki fitur umum seperti; roda pada kaki kursi, tumpuan pinggang, dan gas spring. Semua itu dirancang demi mendapatkan kenyamanan dan kesehatan pada saat duduk. Dikutip dari Cindra Riskiyana (2018) kursi kerja terdiri berbagai macam jenis sebagai berikut.

#### 1. Kursi Kantor Eksekutif

Kursi yang satu ini biasanya digunakan untuk ruangan para petinggi seperti direktur, atau kepala kantor. Kursi ini biasanya terbuat dari bahan yang kokoh dan nyaman dengan jok berbahan kulit.

#### 2. Kursi Kantor Manajerial

Kursi selanjutnya adalah kursi manajerial. Kursi ini sedikit lebih kecil dibandingkan kursi eksekutif. Sesuai dengan namanya, kursi ini biasanya diletakkan di ruangan manajer.

Jika dibandingkan dengan kursi eksekutif, kursi ini jauh lebih ergonomis. Memang, tampilan kursi ini tidak semewah kursi eksekutif yang terkesan lebih gagah.

#### 3. Kursi Kantor Tamu

Sebuah kantor tentu tidak akan luput dari tamu. Tentu tidak mungkin jika tamu yang datang ke

kantor dibiarkan berdiri saat menunggu atau bertemu dengan orang – orang di kantor.

Oleh sebab itu kantor perlu menyediakan kursi tamu. Furniture kantor ini dapat berupa bangku panjang sebagai kursi tunggu atau bisa juga menggunakan sofa. Untuk kursi tamu di ruangan, kursi tersebut dapat berupa kursi kayu berlengan untuk memberikan kesan yang lebih formal.

#### 4. Kursi Kantor Lipat

Sebuah kantor tentu cukup sering mengadakan rapat atau kegiatan yang mempertemukan karyawan dalam jumlah banyak sekaligus. Oleh sebab itu, kantor perlu memiliki kursi lipat. Sesuai dengan namanya, kursi ini dapat dilipat ketika sedang tidak digunakan. Selain fleksibel, jenis kursi yang satu ini tidak akan memakan banyak tempat dan memiliki konstruksi yang kokoh

#### 2.7 Ergonomi Kursi Kerja

Sejak tahun 1970-an, kursi kerja terkait erat dengan masalah ergonomi, yang telah mulai menjadi masalah utama dan pertimbangan penting dalam kursi kerja. Karena kursi kerja biasanya bekerja untuk waktu yang lama, kursi kerja ergonomis dirancang untuk mendukung posisi duduk yang benar untuk meminimalkan kerusakan pada tubuh yang disebabkan oleh duduk untuk waktu yang lama.. Efek dari posisi duduk yang tidak tepat terhadap ergonomi termasuk ketidaknyamanan, rasa sakit, kesemutan, kekakuan, pembengkakan, iritasi, dan kesulitan tidur. Ketegangan sistem otot yang disebabkan oleh beban otot statis dan postur kerja yang salah, jika diteruskan tanpa disadari dapat menyebabkan kerusakan saraf dan bahkan cacat tulang belakang pendukung utama tubuh manusia.

#### 2.8 Antropometri

Antropometri adalah bagian dari ergonomi, yang merupakan spesialisasi dalam ukuran tubuh

manusia, termasuk dimensi dan konten linier, juga mencakup area ukuran, kekuatan, kecepatan, dan aspek lain dari gerak manusia. Antropometri dapat diekspresikan sebagai studi yang berkaitan dengan ukuran tubuh manusia, termasuk area ukuran, intensitas, kecepatan dan aspek lain dari gerak manusia. Menurut Stevenson (1989), antropometri adalah seperangkat data numerik yang berkaitan dengan karakteristik fisik dari ukuran tubuh manusia, bentuk dan kekuatan, dan penerapan data ini dalam menangani masalah desain. Salah satu keterbatasan kinerja tenaga kerja. Untuk mengatasi situasi ini, data antropometrik tenaga kerja diperlukan sebagai referensi dasar untuk desain infrastruktur kerja. Antropometri adalah disiplin dalam ergonomi yang memainkan peran penting dalam desain fasilitas dan infrastruktur kerja

#### 3. Metode Penelitian

- **Pendekatan Penelitian**

Metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini ialah metode user centered design (UCD) yang berfokus menganalisis targer audiens lebih mendalam. Pendekatan ini berfokus tidak hanya pada karakteristik manusia umum dan persepsi, tetapi juga pada karakteristik dan karakteristik spesifik pengguna target. Ini juga akan fokus pada detail pengguna seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan potensial, latar belakang profesional, lingkungan penggunaan produk, karakteristik emosional dan persepsi fisik serta tingkat kesadaran teknis dan faktor lainnya.

- **Kuisisioner**

Dalam pelaksanaannya, penulis membuat sebuah kuisisioner menggunakan Google form yang berisi pertanyaan terkait dengan pekerja lepas desainer dan kursi kerja

### 3.1 T.O.R

T.O.R adalah acuan dasar perancangan sebuah produk yang berisi Consideration (Pertimbangan), Constrain (Batasan), Requirements (Kebutuhan Desain), Product Description (Gambaran) tentang produk yang akan dirancang.

#### 1. CONSIDERATION (Pertimbangan)

- a) Bagaimana agar posisi duduk sesuai dengan ergonomi agar dapat digunakan dengan nyaman.
- b) Bagaimana agar produk dapat memberikan nyaman dalam penggunaan lebih dari 3 jam.
- c) Produk dapat digunakan oleh pengguna yang menggunakan meja kerja atau meja yang lebih rendah.
- d) Bagaimana produk ini memiliki jangka penggunaan yang lama setidaknya sampai 3 tahun kedepan.

#### 2. CONSTRAIN (Batasan)

- a) Produk ini dirancang untuk Freelancer atau orang yang bekerja di rumah.
- b) Produk yang dirancang merupakan kursi kerja.
- c) Produk menggunakan bahan fabric dan mesh.
- d) Produk memiliki armrest yang dapat diatur ketinggiannya.
- e) Produk memiliki reclining untuk mengatur kemiringan backrest.
- f) Produk memiliki headrest yang dapat diatur ketinggiannya.

#### 3. REQUIREMENTS (Kebutuhan Desain)

- a) Produk yang dihasilkan memiliki fitur sesuai dengan analisis studi kebutuhan pengguna
- b) Produk memiliki bentuk yang sesuai dengan analisis studi kebutuhan pengguna.
- c) Produk memiliki bentuk yang ergonomis.

- d) Material yang dipilih dapat menyerap panas dan memberikan kenyamanan pada pengguna.

#### 4) PRODUCT DESCRIPTION (Gambaran)

Produk yang akan dirancang adalah sebuah kursi kerja dengan target pengguna seorang pekerja lepas atau Freelancer. Berdasarkan hasil data lapangan berupa kuesioner yang telah diisi beberapa pekerja lepas maupun pekerja yang melakukan pekerjaannya di rumah. Penulis menemukan sebuah peluang yang dapat dirancang dan diaplikasikan pada kursi kerja. Beberapa peluang tersebut diantaranya dapat memberikan kenyamanan dan ergonomis baik pada bagian backrest, armrest, dan cushion kursi karena mayoritas pekerjaannya melakukan pekerjaannya selama 3 jam atau lebih.

Peluang lainnya yaitu penggunaan kursi yang memberikan pilihan pengguna untuk digunakan pada meja kerja yang tinggi atau meja yang rendah sehingga pada bagian kaki kursi dilakukan perubahan mekanisme berupa mekanisme lipatan yang memungkinkan kursi dapat digunakan secara lesehan. Pada penelitian ini penulis akan merancang bentuk kursi kerja yang lebih tepat untuk menunjang aktivitas bekerja dan memberikan kenyamanan pengguna saat digunakan.

### 4. Konsep Perancangan

#### 4.1 Konsep Perancangan

Hasil dari penelitian dengan melalui tinjauan aspek aspek yaitu : aspek desain, ergonomi, dan analisis kebutuhan pengguna serta aspek pendukung sistem, material, dan visual, maka rancangan produk yang tepat dalam perancangan kursi kerja untuk menunjang aktivitas desainer pekerja lepas adalah sebagai berikut.

1. Perancangan produk kursi kerja memiliki karakteristik bentuk yang minimalis dan elegan.
2. Perancangan produk kursi kerja menyediakan 2 opsi untuk menyesuaikan tinggi meja sehingga kursi bisa digunakan menjadi kursi lesehan untuk meja yang rendah.
3. Produk Kursi kerja menggunakan material kain fabric dan mesh serta sistem knockdown dan lipatan pada bagian bawah kursi.
4. Dilengkapi dengan headrest, armrest, adjustable backrest, dan adjustable armrest.
5. Dimensi kursi kerja disesuaikan dengan antropometri manusia asia.

Perancangan kursi kerja ini memiliki tujuan untuk memberikan kenyamanan untuk mereka yang bekerja selama 3 jam bahkan lebih agar tidak mengganggu produktivitas mereka karena pegal, kelelahan, dan sebagainya. serta memiliki 2 opsi untuk dapat bekerja di meja yang tinggi maupun rendah

#### 4.2 Tabel Kebutuhan Desain

Setelah melakukan pengumpulan data dan mendapatkan beberapa kriteria dan spesifikasi kursi kerja seperti apa yang diinginkan oleh pengguna, maka dibutuhkan analisis kebutuhan pengguna berupa tabel studi kebutuhan dan parameter aspek sehingga memudahkan penulis untuk menemukan potensi dan solusi dari data yang telah didapat.

##### 4.2.1 Bagian Backrest

Kebutuhan	Parameter	Komponen Perancangan
Backrest yang dapat diatur kemiringannya	Memiliki 3 opsi kemiringan	Tuas untuk mengatur kemiringan sandaran.

Memiliki Lumbar Support	Lumbar support dapat dibongkar pasang	Tuas tambahan pada bagian tengah sandaran.
Memiliki headrest	Dapat diatur ketinggiannya	Adanya ekstensi berupa lumbar support

##### 4.2.2 Bagian Armrest

Kebutuhan	Parameter	Komponen Perancangan
Memiliki bantalan pada armrest	Menggunakan bahan yang nyaman	Material armrest
Memiliki slider	Dapat diatur secara vertical	Mekanisme pengaturan slider

##### 4.2.3 Bagian Kaki Kursi

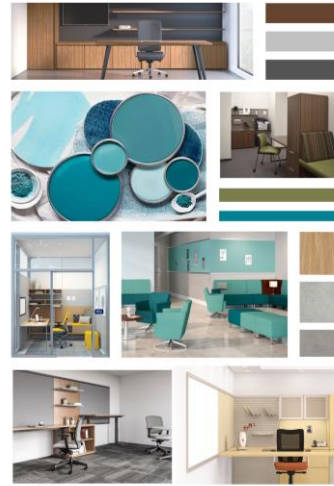
Kebutuhan	Parameter	Komponen Perancangan
Dapat dilipat	Mekanisme Lipatan	Referensi mekanisme lipatan
Dapat dibongkar pasang	Mekanisme Knockdown	Referensi mekanisme knockdown

##### 4.2.4 Bagian Dudukan Kursi

Kebutuhan	Parameter	Komponen Perancangan
Menggunakan material yang nyaman	Menggunakan bahan kain	Referensi material
	Busa tebal dan empuk	Jenis ukuran busa

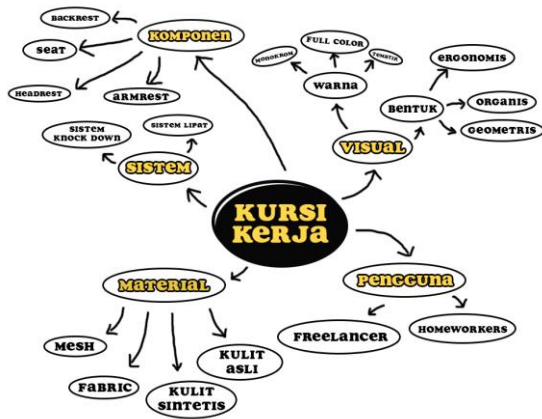


	Bentuk yang tidak rumit	Referensi bentuk duduakn kursi
--	-------------------------	--------------------------------

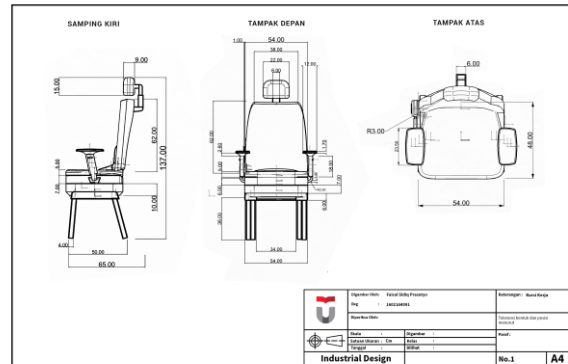


**4.3 Proses Perancangan**

*Mind mapping* bertujuan untuk memperoleh ide-ide baru untuk menyelesaikan masalah dengan cara memetakan pikiran ke dalam bentuk grafis. Berikut ini merupakan gambar *mind mapping* yang menjelaskan secara sederhana mengenai pemetaan ide dan konsep produk yang dirancang

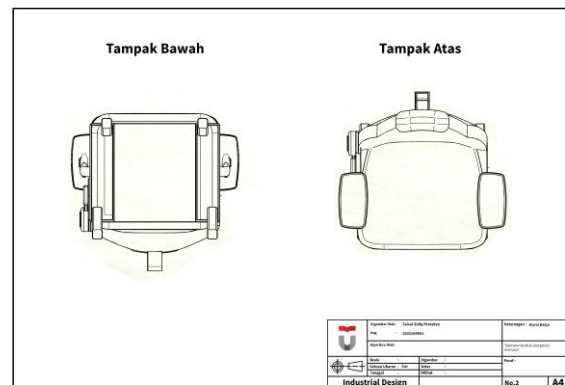


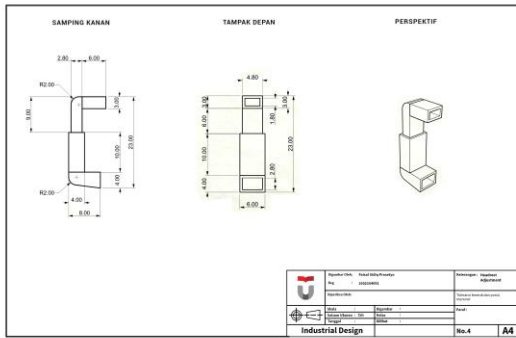
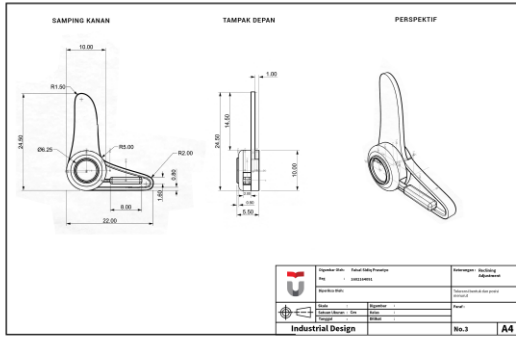
**4.5 Gambar Terukur**



**4.4 Mood Board**

Moodboard adalah sebuah kolase yang bertujuan untuk memperkenalkan tema dengan cara mengumpulkan sketsa atau foto serta menampilkan secara optimal desain yang disajikan untuk landasan referensi visual pada rancangan.





4.6 Sketsa Alternatif

Sebelum menentukan sketsa final, diperlukan sketsa untuk menemukan desain yang paling tepat untuk menjadi penyelesaian sebuah masalah. Sketsa alternatif dari produk ini berupa beberapa sketsa awal yang dipilih dan dikembangkan hingga akhirnya menjadi sketsa akhir.



4.7 Sketsa Final





## 5. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan kebutuhan kursi kerja untuk menunjang aktivitas pekerja lepas desainer dalam hal digital maupun non digital. Menjadikan sebuah peluang untuk merancang kursi kerja sesuai kebutuhan pengguna dalam segi fungsi, estetika, dan kenyamanan. Keutuhan perancangan didapat melalui data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner pada pekerja lepas desainer mengenai kursi kerja yang baik mereka gunakan dan bagaimana sebuah kursi kerja dapat menunjang dan meningkatkan produktivitas serta kenyamanan kerja mereka.

Dengan terpenuhinya kebutuhan kursi kerja untuk pekerja lepas desainer dapat membantu untuk meningkatkan produktivitas dan kenyamanan dengan baik dalam jangka waktu yang relatif panjang dan dapat memberikan impresi yang positif bagi pengguna.

## Daftar Pustaka

Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat

Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 3.1 (2016).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. 2014. *Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro( Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori)*. Bandung : ISBI Bandung.

Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*

D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.

Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design* 2.2 (2015).

Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia*, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.

Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). *Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(2), 26-34.

Herlambang, Y. (2015). *Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan*

- Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design 4.3* (2017).
- Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. *Proceeding of the 4th BCM*. 2017,
- MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." *Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013* 5.2013 (2013).
- Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design 4.3* (2017).
- Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design 5.1* (2018).
- Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).
- Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan. "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).
- Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini. "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *eProceedings of Art & Design 2.3* (2015).
- Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia 2.2* (2017): 178-192.
- Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balong International Journal of Design 1.1* (2018).
- Syahiti, M. Nuh Iqbal, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Sarana Angkut Barang Kurir Sepeda Motor Lazada (studi Kasus: Pengantaran Barang Kurir Lazada Kabupaten Bandung)." *eProceedings of Art & Design 5.1* (2018).
- Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi. "Perancangan "find It (phone Detector)" Alarm Dengan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver Untuk Keamanan Membawa Handphone Di Ruang Publik." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).
- Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan. "Indonesian Community Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Design Development In Indonesia." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal 2.1* (2015).
- Purba, Jen Alexsander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung. "Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).
- Putri, Novya Chandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Alarm Keamanan Orangtua Dan Anak Untuk Mencegah Anak Hilang Di Ruang Publik Menggunakan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).
- Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade*

Republic of Indonesia Strategic Plan). BCM 2017 Proceedings

Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. Proceeding Bandung Creative Movement

Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. eProceedings of Art & Design, 4(3).

Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." eProceedings of Art & Design 4.3 (2017).

Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School. *Advanced Science Letters*, 23 (8), 7254-7257.

Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).

M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* Vol 4, No 2.

Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.

Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)

Ahmad Fahryan Abdullah, Fajar Sadika, Hardy Adiluhung. "Redesigning Power Strip With Case

Study: Security Information Use Of Products". *neliti, 6th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2019 (6th BCM 2019)*

Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri. "Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin." *Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019)*, July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.

Putri, Sheila Andita, Teuku Zulkarnain Muttaqien, and Asep Sofyan Muhakik Atamtajani. "Desain Kemasan untuk Mendukung Pemasaran Produk Olahan Pangan Kelompok Wanita Tani Kreatif Permata." *Charity 2.1* (2019).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) Basic Concept as an Effort to Build the Ventures of Vocational School Students in Product Design." *1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019)*. Atlantis Press, 2020.

Dandi Yunidar, Ahmad Zuhairi Abdul Majid, Hardy Adiluhung. "Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging". *Proceedings of the 4th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017 (4th BCM 2017)*

Babauta L. (2009), *the simple guide to a minimalist life*

Fitra Ayu P.S, (2018), *Beberapa Pandangan Metode Penelitian Secara Umum Menurut Para Ahli*.

Housing Types and Characteristics, judul artikel diunduh dari <https://www.trpc.org/DocumentCenter/View/774/Housing-Types-and-Characteristics-PDF> pada tanggal 3 Oktober 2019

Palgunadi, Bram. (2008). Desain Produk 3 Aspek-Aspek Desain, Bandung, ITB

Rangkuti F. 2019, S.W.O.T, <https://www.maxmanroe.com/vid/bisnis/pengertian-analisis-swot.html>, diakses pada tanggal 6 Oktober 2019.

Simone C. (2017) Minimalist Lifestyle Less is the New More

Sugiyono, (2011), Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).

Spier C. (2012) The Apartment Book: Smart Decorating for Spaces Large and Small

Sudijono, Anas, (2010), Pengantar Statistik Pendidikan, Hlm, 274

