

PERANCANGAN C-SIDE TABLE UNTUK MENUNJANG AKTIVITAS WORK FROM HOME FREELANCE DESAINER

Marsheilla Chairunnisa¹, Dandi Yunidar² dan Fajar Sadika³

^{1,2,3}Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu — Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

marseillac@student.telkomuniversity.ac.id¹, dandiyunidar@telkomuniversity.ac.id²,

fajarsadika@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Meningkatnya tren *work from home* (WFH) pascapandemi, khususnya di kalangan *freelance* desainer, memunculkan kebutuhan akan furnitur kerja yang ergonomis dan fleksibel. Permasalahan yang dihadapi adalah keterbatasan ruang kerja di rumah serta tidak tersedianya meja kerja yang sesuai dengan pola kerja dinamis para *freelancer*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *C-side table* multifungsi yang mendukung aktivitas kerja kreatif dari rumah. Metode SCAMPER digunakan sebagai pendekatan perancangan, dan data dikumpulkan melalui observasi, studi literatur, dan kuesioner terhadap *freelance* desainer. Produk akhir berupa meja kerja portabel dengan fitur *adjustable height*, *adjustable top table*, *built-in port*, *storage*, dengan material rangka besi *hollow* dan *top table* dari *plywood* berlapis HPL. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain ini mendukung kenyamanan, fleksibilitas, dan produktivitas pengguna, meskipun terdapat masukan untuk penyempurnaan pada mekanisme engsel dan fitur *leveling*. Kesimpulannya, perancangan ini berhasil memberikan solusi desain fungsional yang dapat menjadi referensi dalam pengembangan produk furnitur ergonomis untuk pekerja WFH, serta memberikan kontribusi nyata dalam desain berbasis kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *C-Side Table*, *Work From Home*, *Freelance* Desainer, Fleksibilitas.

Abstract : The rising trend of working from home (WFH) after the pandemic, particularly among freelance designers, has created a demand for ergonomic and flexible work furniture. The main problem faced is the limited workspace at home and the lack of work desks that suit the dynamic work patterns of freelancers. The objective of this research is to design a multifunctional C-side table that supports creative work activities from home. The SCAMPER method was used as the design approach, and data were collected through observation, literature studies, and questionnaires distributed to freelance designers. The final product is a portable work table equipped with features such as adjustable height, adjustable top table, built-in port, and storage, using a hollow steel frame and an HPL-coated plywood tabletop. Validation results showed that the design supports user comfort, flexibility, and productivity, although feedback was given to improve the hinge mechanism and leveling feature. In conclusion, this design successfully offers a functional solution that can serve as a reference for developing ergonomic furniture products for WFH workers and provides real contributions to user-centered design.

Keywords: *C-side table*, *Work From Home*, *Freelance* Designers, *Flexibility*.

PENDAHULUAN

Peningkatan tren *work from home* (WFH) pasca pandemi COVID-19 menyebabkan banyak pekerja, termasuk *freelance* desainer, beralih bekerja dari rumah. Menurut Soares (2021) dalam laporan *Internasional Labour Organization* (ILO), jumlah pekerja yang menjalani WFH di 31 negara meningkat signifikan dari 7,9% pada kuartal kedua tahun 2020 menjadi 17,4%. Perubahan ini sangat penting bagi desainer karena mereka menghabiskan banyak waktu di depan layar komputer atau meja gambar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa desainer memiliki rutinitas harian seperti *brainstorming*, rapat, membuat sketsa, hingga membuat model 3D. Karena proses kerja yang cukup memakan waktu, banyak desainer produk memilih untuk melanjutkan pekerjaannya di rumah agar dapat bekerja dengan lebih efisien dan produktif (Eliyana, 2023). Menurut Bram (2008), seorang desainer tidak hanya bertugas dan menganalisis, merancang, dan memproduksi objek, tetapi juga perlu mempertimbangkan prinsip hubungan antara manusia dan mesin. Hal ini mencakup aspek teknis maupun dampak fisik dan psikologis dari produk terhadap pengguna dan lingkungan. Dengan demikian, perancangan furnitur kerja bagi desainer harus mempertimbangkan baik kebutuhan ergonomis maupun kenyamanan emosional dalam jangka panjang.

Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah terbatasnya ruang kerja di rumah serta desain meja kerja eksisting yang kurang fleksibel dan memakan banyak tempat. *Freelance* desainer biasanya bekerja dari sofa atau tempat tidur, sehingga mereka membutuhkan meja kerja yang dapat disesuaikan dengan pola kerja non-formal ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah *C-side table* multifungsi yang ringkas, mudah dipindahkan, dan ergonomis yang dapat membantu *freelance* desainer merasa nyaman dan produktif saat bekerja dari rumah.

Penelitian ini dibatasi pada perancangan meja untuk satu *freelance* desainer yang bekerja dari rumah dan tidak mempertimbangkan penggunaan luar

ruangan. Manfaat dari penelitian ini mencakup tiga aspek: (1) bagi ilmu pengetahuan, memperluas pengetahuan tentang bagaimana prinsip ergonomi digunakan dalam desain furnitur kerja; (2) bagi masyarakat, membantu *freelance* desainer dalam menciptakan meja kerja yang efisien dan fungsional; (3) bagi industri, menjadi inspirasi untuk mengembangkan produk furnitur ergonomis yang inovatif yang sesuai dengan tren kerja fleksibel modern.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Amruddin (2022), metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berasal dari filsafat positivisme, digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis secara kuantitatif atau statistik untuk memvalidasi hipotesis.

Pada penelitian kuantitatif ini, studi literatur, observasi, dan kuesioner digunakan sebagai pendekatan untuk para pekerja *work from home* guna memahami bagaimana mereka bekerja, termasuk postur tubuh, alat yang digunakan, serta tantangan ergonomi yang mereka hadapi. Kuesioner dilakukan dengan menyasar kepada para pekerja *freelance* desainer untuk mengetahui kebiasaan bekerja mereka serta kebutuhan akan furnitur seperti apa yang dapat menunjang pekerjaan mereka selama bekerja dari rumah.

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah SCAMPER. Menurut Bastaman (2024) SCAMPER merupakan proses pembuatan produk secara kreatif yang bergantung pada diskusi ide secara kolektif atau bahkan secara individu. Tahapan yang dapat diajukan menggunakan metode ini yaitu: S (*substitute*) memungkinkan penggantian ide awal dengan gagasan yang lebih baru; C (*combine*) menggabungkan beberapa ide untuk menciptakan sesuatu yang baru;

A (*adapt*) mengadaptasi pola atau produk lain menjadi inovatif; M (*modify*) memberikan kesempatan untuk memodifikasi desain produk agar lebih berkembang; P (*put to another use*) mengubah fungsi produk atau layanan untuk menciptakan ide baru; E (*eliminate*) menyederhanakan tampilan produk atau desain; dan R (*reverse*) mempertimbangkan apa yang terjadi jika proses dilakukan secara terbalik atau berbeda dari biasanya. Berikut merupakan tahapan SCAMPER yang digunakan pada perancangan produk ini:

Tabel 1 Metode perancangan

Tahapan	Tujuan	Penjelasan
<i>Substitute</i>	Mengganti material <i>top table</i> dari kayu solid ke <i>plywood</i> berlapis HPL	Kayu solid dinilai lebih mahal dan berat. <i>Plywood</i> berlapis HPL dipilih karena lebih ringan, terjangkau, tahan gores, dan tetap memberi tampilan estetik seperti kayu asli.
<i>Combine</i>	Menggabungkan beberapa fitur pada produk eksisting ke dalam satu produk	Menggabungkan fungsi meja kerja, <i>side table</i> , dan fitur-fitur pendukung seperti <i>adjustable height & top table</i> , roda, serta <i>built-in port</i> agar lebih efisien dan sesuai kebutuhan pengguna.

Sumber: Data penulis, 2025

HASIL DAN DISKUSI

Analisis yang membandingkan berbagai aspek fungsi dari berbagai produk sejenis diperlukan untuk perancangan produk ini. Produk sejenis yang dianalisis adalah *C-side table* dengan konsep multifungsi yang sesuai dengan kebutuhan *freelance* desainer. Hasil analisis dari produk kompetitor kemudian dapat diterapkan secara efektif pada *C-side table* multifungsi yang akan dirancang.

Dalam proses perancangan produk ini terdapat analisis kebutuhan pengguna berupa tabel studi kebutuhan dan parameter aspek agar dapat ditemukan potensi dan solusi dari data yang telah didapat

Tabel 2 Tabel studi kebutuhan

No.	Kebutuhan	Parameter
1.	Meja yang dapat diatur ketinggian dan kemiringannya	Sistem pengatur ketinggian dan kemiringan meja
2.	Meja yang fleksibel dan tidak makan tempat	Memiliki roda agar mudah dipindahkan
3.	Meja yang memiliki fitur tambahan	Memiliki <i>storage</i>
		Memiliki fitur <i>built-in port</i>

Sumer: Data penulis, 2025

Perancangan ini berfokus pada kebutuhan *freelance* desainer untuk mengikuti pola kerja mereka yang dinamis. Selanjutnya, diperlukan analisis komparasi dengan produk sejenis untuk digunakan sebagai referensi dalam mengevaluasi aspek kebutuhan dan fungsi apa yang sudah memenuhi kebutuhan pengguna dalam proses perancangan.

Tabel 3 Analisis komparasi produk sejenis dengan kebutuhan pengguna

Produk Sejenis	Adjustable		Fleksibel	Fitur Tambahan		Total
	Ketinggian	Kemiringan		Storage	Built-in port	
				✓		1

			✓			1
	✓					1
	✓	✓	✓	✓		4
	✓		✓	✓		3

Sumber: Data penulis, 2025

Berdasarkan hasil analisis, produk sejenis yang paling mendekati kebutuhan pengguna adalah produk ke-4, dengan skor 4 dari 5. Produk tersebut mampu memenuhi empat dari lima aspek kebutuhan utama pengguna. Oleh karena itu, penulis memilih untuk mengembangkan dan menginovasikan produk

tersebut agar seluruh kebutuhan pengguna dapat terpenuhi secara optimal, yaitu mencakup lima dari lima aspek yang telah diidentifikasi.

Konsep Umum & Perancangan

Perancangan *C-Side Table* untuk menunjang aktivitas *work from home freelance* desainer harus mempertimbangkan aspek ergonomi, fungsionalitas, dan estetika agar dapat menunjang kenyamanan serta produktivitas dalam bekerja. Seorang desainer umumnya menghabiskan waktu lama di depan layar untuk merancang, menggambar, dan mengedit visual. Aktivitas ini membutuhkan tempat kerja yang ergonomis dan mendukung peralatan kerja mereka, seperti laptop, *drawing tablet*, *stylus*, serta aksesoris penunjang lainnya.

Berbeda dengan pekerja kantor tetap, seorang *freelancer* memiliki kebiasaan kerja yang fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Mereka tidak selalu bekerja di ruang kerja formal, tetapi juga sering beraktivitas di sofa, tempat tidur, atau area santai lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah meja yang tidak hanya praktis, tetapi juga mudah disesuaikan dengan berbagai posisi kerja dan kondisi ruang.

Dalam hal ini, *C-side table* menjadi pilihan yang sesuai karena desainnya yang ringkas dan mudah dipindahkan. Meja ini dapat digeser mendekat ke pengguna tanpa memakan banyak tempat, serta dapat digunakan di berbagai area dalam rumah. Oleh karena itu, desain *C-side table* yang ergonomis, fleksibel, dan fungsional sangat dibutuhkan untuk menunjang kebutuhan kerja *freelance* desainer di lingkungan rumah.

Perancangan *C-side table* ini juga mempertimbangkan aspek material karena memengaruhi kekuatan, tampilan, dan kemudahan produksi. Menurut Yunus Aryanto (2012), terdapat lima jenis kayu yang dapat dijadikan sebagai material meja, yaitu kayu jati, kayu lapis (*plywood*), *blockboard*, MDF, dan *particle board*. Setelah dianalisis, *plywood* dipilih sebagai material utama karena kuat, ringan, mudah dibentuk, dan mudah ditemukan. Untuk meningkatkan estetika

dan daya tahan, permukaannya dilapisi HPL yang tahan gores, mudah dibersihkan, dan menyerupai tekstur kayu alami.

Meja dirancang ringkas, mudah dipindahkan, dan ergonomis untuk digunakan di sofa atau tempat tidur. Fitur utamanya meliputi *adjustable height & top table*, dan *storage*. Selain itu, meja ini dirancang dengan memperhatikan sifat pengguna yang umumnya reaktif dan kreatif, sehingga menyediakan kebebasan untuk menyesuaikan dan fleksibilitas dalam penggunaan. Hal ini didasarkan pada temuan bahwa pengguna dengan karakteristik tersebut cenderung menyukai produk yang bisa dimodifikasi sesuai keinginan mereka agar terasa lebih personal dan menyenangkan (Yunidar et al., 2018). Maka dari itu, meja ini juga dilengkapi *built-in port* serta roda untuk kemudahan mobilitas agar dapat mendukung berbagai aktivitas kerja yang beragam dan dinamis.

Sketsa Makro

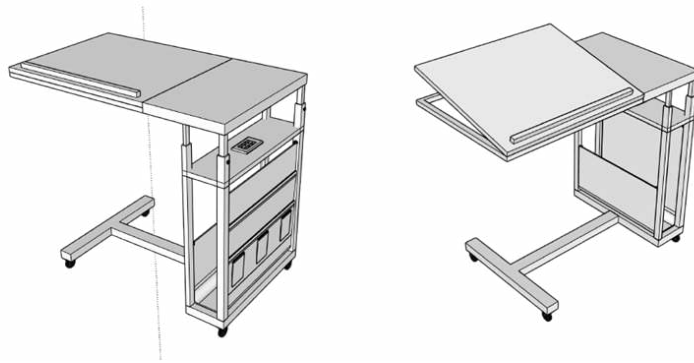


Gambar 1 Sketsa makro

Sumber: Data penulis, 2025

Berikut tiga sketsa alternatif yang dikembangkan. Sketsa ini didasarkan pada konsep umum yang telah dirumuskan, menghasilkan konsep-konsep alternatif yang menampilkan fitur-fitur. Komposisi fitur yang membedakan konsep-konsep ini satu sama lain. Sketsa 1 dipilih berdasarkan kesesuaian desain dan fitur yang sesuai untuk *freelance* desainer.

Sketsa Mikro



Gambar 2 Sketsa mikro

Sumber: Data penulis, 2025

Final Design



Gambar 3 Final design

Sumber: Data penulis, 2025

Produk



Gambar 4 Produk

Sumber: Data penulis, 2025

Gambar di atas adalah foto produk *C-side table*. Produk ini sudah mencapai hasil final dari pembuatan *prototype C-side table* ini. Produk ini dirancang dengan ukuran 1:1.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *C-side table* yang ergonomis dan multifungsi guna menunjang aktivitas *work from home* bagi *freelance* desainer yang bekerja dengan pola fleksibel dan sering kali berada di ruang terbatas. Hasil akhir adalah meja kerja portabel dengan tinggi yang dapat disesuaikan, *top table* yang dapat disesuaikan, *built-in port*, dan *storage*. Produk ini dirancang dengan menggunakan material besi *hollow* dan *plywood* berlapis HPL untuk mengimbangi kekuatan, estetika, dan kemudahan produksi. Validasi menunjukkan bahwa meja ini dinilai dapat meningkatkan kenyamanan, fleksibilitas, dan produktivitas pengguna. Namun, ada beberapa kekurangan teknis, seperti mekanisme engsel yang perlu diperbaiki dan fitur *leveling* yang belum optimal. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain produk yang didasarkan pada kebutuhan pengguna dapat membantu mengatasi masalah di lingkungan kerja di era kerja yang lebih fleksibel. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena jumlah responden yang terbatas dan proses validasi yang dilakukan hanya oleh satu pengguna. Oleh karena itu, disarankan agar desain produk selanjutnya melibatkan uji coba dengan lebih banyak pengguna dan penyempurnaan fitur teknis agar desain yang dihasilkan semakin praktis dan ideal di pasar furnitur kerja modern.

DAFTAR PUSTAKA

Amruddin, A., Priyanda, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Mujiani, S., & Wicaksono, D. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*.

- Aryanto, Y. (2012). 173 meja & kursi. Depok, Indonesia: GRIYA KREASI
- Bastaman, W. N. U., Anatha, D. D., Febriani, R., & Larissa, T. (2024). Perancangan Produk Fashion Anak Menggunakan Metode SCAMPER untuk Inovasi Desain Local Brand Sugacoat Studios. *Serat Rupa: Journal of Design*, 8(2), 187-206.
- Eliyana, S., Pujiraharjo Y., Chalik, C. (2023). Perancangan Meja Kerja dengan Menerapkan Aspek Ergonomi untuk Meningkatkan Efisiensi Kerja Seorang Desainer. *E-Proceeding of Art & Desain*, 10(1), 384.
- Palgunadi, B. (2008). Desain Produk 3 Aspek-Aspek Desain, Bandung, ITB
- Soares, S., Bonnet, F., Berg, J., Labouriau, R., (2021). *From potential to practice: Preliminary findings on the numbers of workers working from home during the COVID-19 pandemic*. In: ILO Policy Brief WCMS. 765806.
- Yunidar, D., Majid, A. Z. A., & Adiluhung, H. (2018). *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Advances in Economics, Business and Management Research*, 41, 223–225. Atlantis Press.
<https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.42>