

BAB I

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

Menurut beberapa penjelasan di latar belakang, Berikut rumusan masalahnya.

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 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat latar belakang perancangan, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN UMUM

Dalam bab ini menjelaskan Studi Literatur yang terdiri dari pengertian *Freelancer*, pengertian Desainer, tinjauan ergonomi, *workspace*, dan kebutuhan pengguna dalam merancang sebuah produk.

BAB III TUJUAN dan MANFAAT

Menjelaskan tentang pengertian tujuan secara umum dan khusus dan manfaat untuk bidang keilmuan, pihak terkait, dan masyarakat umum.

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Metode penelitian adalah studi sistematis tentang teknik dan prosedur penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian. Metode tersebut harus meliputi: desain penelitian (termasuk prosedur penelitian dan desain sistem), rumus operasi untuk variabel penelitian, metode pengumpulan data (pengambilan sampel) untuk setiap langkah penelitian, dan bagaimana menguji hasil penelitian (cara menafsirkan dan memperkirakan hasil penelitian).

BAB V PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Berisi analisis desain, yang mempertimbangkan desain produk ditinjau dari semua aspek. Mulai dari aspek berikut: fungsi, operasi, produksi, psikologi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, penampilan dan sebagainya. Kemudian hipotesis berikut diambil dari hasil analisis: analisis 5W + 1H, S.W.O.T dan T.O.R (referensi klausa).

BAB VI RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA

Berisi konsep desain dan visualisasi kerja, yang merupakan data nyata yang diperoleh dari masalah desain, dalam proses melakukan pertimbangan desain dari konsepsi awal hingga konsepsi akhir. Menjelaskan informasi produk dalam bentuk rendering 3D, gambar kerja, foto model penelitian, dan standar operasi produk, termasuk informasi yang harus dipenuhi seperti nama, fungsi, target pengguna, dan kebutuhan produk, serta aspek desain terkait desain untuk aspek desain akhir.

BAB VII KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan desain atau hasil penelitian untuk pertanyaan penelitian. Kesimpulannya ditulis dalam bentuk yang ringkas, jelas dan tidak abstrak. Secara khusus, bab ini menguraikan hasil diskusi, dari pengantar konsep desain dan bentuk visual dari karya. Karya ini menyajikan / menjawab pertanyaan desain (identifikasi dan perumusan pertanyaan) dalam bentuk yang ringkas dan jelas, dan upaya untuk mencapai tujuan desain.