

## PERANCANGAN ULANG *COMFORTABLE CHAIR POANG* *ARMCHAIR (IKEA)*

Sandy Kesuma Putra<sup>1</sup>, Teuku Zulkarnain Muttaqien<sup>2</sup> dan Yoga Pujiraharjo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu  
- Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
sandykesumaputra@student.telkomuniversity.ac.id, tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id,  
yogapeero@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** *Poang armchair* atau *comfortable chair* ini merupakan salah satu produk unggulan dari IKEA. Kursi ini memiliki rangka dari kayu birch bengkok yang direkatkan setiap lapisannya agar memberikan ketahanan dan kenyamanan. Sandaran yang tinggi memberikan dukungan yang baik untuk leher dan bantal tipis dari material *polyester* untuk dudukan dan senderannya. *Poang armchair* cocok digunakan oleh para pekerja kantor yang bekerja dirumah pada kondisi *Covid 19* ini membuat kita bekerja secara hybrid. *Poang armchair* memiliki gaya tahun 80-an, membuat kursi ini banyak diminati kaum lansia. *Poang armchair* dibuat oleh seorang desainer Jepang bernama Noboru Nakamura. Noboru Nakamura menggambarkan kemudahan gerak kursi memiliki nilai dan makna yang nyata. Kursi tersebut kemudian dilapisi dengan pernis bening. Setelah melihat fakta tersebut membuat penulis ingin mengubah beberapa produk berdasarkan segmentasi pasar dan trend yang akan datang. Pada proses perancangannya akan menggunakan metode Scamper yaitu suatu teknik yang dapat digunakan untuk memicu kreativitas dan membantu para desainer dalam merancang sesuatu dengan cara memodifikasi produk yang sudah ada untuk menciptakan produk baru.

**Kata kunci:** *poang armchair*, SCAMPER, perancangan ulang

**Abstract:** *Poang armchair or comfortable chair is one of the products from IKEA. This chair has a frame made of bent birch wood which is glued together at each layer for durability and comfort. The high back provides good support for the neck and thin polyester cushioning for the seat and back. Poang armchair is suitable for use by office workers who work at home in this Covid 19 condition, which makes us work in a hybrid way. Poang armchair has an 80's style, making this chair much in demand by the elderly. Poang armchair was created by a Japanese designer named Noboru Nakamura. Noboru Nakamura describes the ease of movement of the chair as having real value and meaning. The chair is then coated with a clear varnish. After seeing these facts, the author wants to change some products based on market segmentation and upcoming trends. In the design process, the Scamper method will be used, which is a technique that can be used to trigger creativity and assist designers in designing something by modifying existing products to create new products.*

**Keywords:** *poang armchair*, SCAMPER, redesign

## PENDAHULUAN

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 WFH/*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.wartaEkonomi.co.id](http://www.wartaEkonomi.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](http://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.

## METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data dilakukan untuk membantu validitas data dan memberikan solusi alternatif untuk melengkapi perumusan perancangan, dalam penelitian ini, perancang menggunakan metode kualitatif dengan menganalisis dan mencari kesimpulan dari data ini dengan tujuan memecahkan masalah dan menemukan solusi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengguna Produk

Tabel 1 Pengguna Produk

Segmentasi <b>Geografi</b>	<b>Lokasi</b> : Indonesia <b>Iklim</b> : Tropis <b>Wilayah</b> : Perkotaan
Segmentasi <b>Demografi</b>	<b>User</b> : Unisex <b>Usia</b> : 25-40 Tahun <b>Pekerjaan</b> : Wiraswasta

<p><b>Segmentasi Psikografi</b></p>	<p><b>Hobi</b> : Menata Rumah</p> <p><b>Gaya Hidup</b> : Menengah</p> <p><b>Kelas Sosial</b> : Menengah ke Atas</p>
-------------------------------------	---

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

**Trend dan Gaya Hidup yang Akan Datang**

Tabel 2 *Trend dan Gaya Hidup yang Akan Datang*

PARAMETER	KEYWORD	Visualisasi Karya
Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sherpa Fabric</li> <li>• Kayu Birch</li> </ul>	
Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material Health Awareness</li> <li>• Easy to use</li> </ul>	
Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ultra-Portable</li> <li>• Base Craft Product</li> </ul>	
Style	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Casually Colour</li> </ul>	

User	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unisex</li> <li>• Urban Area</li> <li>• WFH</li> </ul>	
------	---	--

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

## SCAMPER

Metode perancangan yang digunakan yaitu SCAMPER hanya akan menerapkan metode *Subtitude*, *Adapt*, *Magnify*, *Put to another use*, dan *Rearrange*.

### **Subtitude :**

Mengganti material pada bantalan kursi menggunakan Sherpa Fabric

### **Adapt :**

Merancang *Footstool* dengan fungsi 2 in 1

### **Magnify :**

Memperlebar ukuran bantalan sandaran dan memperbesar ukuran spacedudukan pada kursi agar nyaman saat digunakan

### **Put to another use :**

Mengubah bentuk rangka kursi menjadi semi sofa

### **Rearrange :**

Mengatur kembali konsep warna dan style kursi dengan memadukan gayaminimalis modern multifungsi.

## **Term of Reference (TOR)**

### **Pertimbangan Desain**

1. Produk yang dirancang memiliki *footstool* sehingga user bisa memanfaatkan alasnya bisa untuk sandaran kaki pada saat busa dipasang. Atau bisanya juga untuk menjadi meja.
2. Kursi yang dirancang memakai rangka semi sofa sehingga kursi tetap

terlihat kokoh akan tetapi tetap ringan.

3. Kursi ini menggunakan rangka kayu birch dan juga menggunakan bantalan kursi dari kain sherpa fabric.

#### Batasan Desain

1. Material yang digunakan harus kokoh dan dapat bertahan lama baik untuk ruangan outdoor maupun indoor.
2. *Armchair* hanya bisa untuk 1 orang.

#### Deskripsi Produk

1. Produk dirancang untuk duduk bersantai sejenak sembari menenangkan pikiran di zaman pandemic *covid 19* ini karena kebanyakan dari kita baik pelajar, mahasiswa ataupun pekerja kantoran ini melakukan *work from home*. Produk ini adalah kursi santai yang dirancang untuk bisa dipakai semua kalangan. Kursi santai ini di desain seminimalis mungkin agar tidak memakan banyak tempat akan tetapi tidak mengurangi fungsi dan kelebihan kursi santai ini. Berikut adalah data eksisting produk yang akan dirancang.

#### Segmentasi Pasar

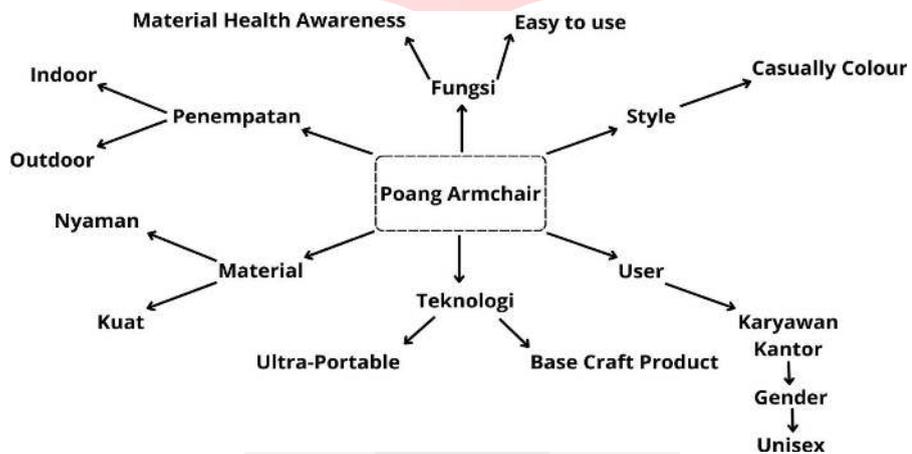
Tabel 3 Segmentasi Pasar

Segmentasi <b>Geografi</b>	<p><b>Lokasi</b> : Indonesia</p> <p><b>Iklim</b> : Tropis</p> <p><b>Wilayah</b> : <i>Urban Area</i></p>
Segmentasi <b>Demografi</b>	<p><b>User</b> : <i>Unisex</i></p> <p><b>Usia</b> : 25-60 Tahun</p>

	<b>Pekerjaan :</b> Pekerja Kantoran
<b>Segmentasi Psikografi</b>	<b>Hobi :</b> Relaksasi  <b>Gaya Hidup :</b> Atas  <b>Kelas Sosial :</b> Menengah ke Atas

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

**Mindmapping**



Gambar 1 Mind Mapping  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

**Moodboard**



*Gambar 2 Moodboard*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

Hasil Penggalian dan Analisa :

1. Sebagai alat bersantai sejenak disaat *work from home* dimasa pandemi ini.
2. Bahan kayu yang sudah ada di kursi santai model sekarang kurang kokohsehingga mudah keropos.
3. Desain atau model kursi santai yang sudah ada terlalu umum.

**Proses Produksi**

**Proses Pemasangan Kerangka Kursi**



*Gambar 3 Pemasangan Kerangka Kursi*  
(Sumber: Pribadi,2022)

**Proses Pemasangan Kerangka *Footstool***



*Gambar 4 Pemasangan Kerangka Kursi*  
(Sumber: Pribadi,2022)

**Proses Finishing**



*Gambar 5 Proses Finishing*  
(Sumber: Pribadi,2022)

**Prototyping**



*Gambar 6 Desain Akhir*  
(Sumber: Pribadi,2022)

### Desain Final



Gambar 7 Desain Final  
(Sumber: Pribadi,2022)

### Hasil Validasi

Dari hasil perancangan *Poang Armchair* diatas dengan melakukan percobaan langsung desain kepada pengguna *Armchair* hasil dapat dikatakan

hampir sempurna. perancangan desain tersebut dapat menggambarkan kenyamanan pada saat *WFH*. Material kayu pada rancangan dengan penggunaan kayu pinus dapat dikatakan kokoh.

Lalu untuk faktor kenyamanan pada *Armchair* tersebut, kenyamanan dapat diperoleh dari kain sherpa teksturnya itu nyaman dan halus. Hasil responden perancangan terhadap *prototype* sebagai berikut:

1. Menurut pengguna 1 adalah secara keseluruhan dari struktur desain baik. Akan tetapi menurutnya untuk tubuhnya yang pendek merasa kurang nyaman karena kakinya menggantung.
2. Menurut pengguna 2 adalah material yang digunakan sebagai rangka cukup bagus. Terlihat mirip dengan desain yang sudah ada dan harganya cukup terjangkau.
3. Menurut pengguna 3 adalah desain ini cukup terlihat sederhana akan tetapi tetap terlihat kokoh tetapi finishingnya terkesan kurang maksimal.
4. Menurut pengguna 4 adalah banyak detail yang kurang rapih seperti kursi santai biasa aja tetapi cukup nyaman untuk digunakan.
5. Menurut pengguna 5 adalah desain kursi minimalis tetapi tampak mewah dilihat. Untuk kenyamanan cukup nyaman.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perubahan ukuran perlu dilakukan untuk menyesuaikan target pasar *Armchair* ini yaitu Asia.
2. Penambahan *footstool* perlu dilakukan selain untuk menambah kenyamanan juga nilai fungsi yaitu menjadi meja.
3. Penyempurnaan bentuk kursi juga dilakukan melalui studi

antropometri pada armchair untuk mendukung posisi duduk santai yang nyaman.

4. Membawa konsep minimalis pada *armchair* melalui pemilihan warna *casually colour* dan bentuk kerangka dibuat menjadi lebih berisi karena *footstool* bisa dimasukkan kedalam kolong dari *Armchair*.

## DAFTAR PUSTAKA

99.co. (2022). Finishing Kayu dengan Pernis. antropometriindonesia.org. (2022). Dimensi Armchair.

Ayodhya, & Zulkarnain, T. (n.d.). MATERIAL RECOMMENDATION ON TABLE AND CHAIR DESIGN AT PINISI RESTO SITU PATENGGANG.

Asimov, Merris (2000). Analisa Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.

Dormer, Peter. (2008). Makna Desain Modern (Budaya Material, Konsumerisme, (peng)Gaya(an). Yogyakarta: Jalasutra

Irawan, Bambang dan Priscilla Tamara. (2013). Dasar-dasar desain untuk arsitektur, interior-arsitektur, seni rupa, desain produk industry dan desain komunikasi visual. Depok: Griya Kreasi.

Jogiyanto. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi.

Junaidy, Deny dan Willy. (2003). Sejarah Kursi Modern. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung. Bandung.

Nugroho, Sarwo. (2015). "Eksperimentasi Media Softbox Dari Lampu Belajar Untuk Meningkatkan Artistik Pencahayaan Seni Photography". Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Suharmadi. (1985). Perumahan Sehat Proyek Pengembangan Pendidikan Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI.

Yudohusodo, Siswono. (1991). Rumah Untuk Seluruh Rakyat. Jakarta:

Kementrian Lingkungan Hidup.

Nugroho, Sarwo. (2015). Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta:

Andi.Jamaludin. (2007). Pengantar Desain Mebel. Jakarta : Kiblat.

Haroen. (1983). Teknologi Kerja Kayu. Jakarta: Erlangga.

“Mr Evilson” Through the Semiotics Approach Atlantis Press. Journal  
Vol. 197 320 – 324 (2018).

Zuhaida M. (2008). Mengenal Jenis - Jenis Kayu Di Indonesia. Semarang:

ALPRIN. Palgunadi, Bram. 2008. Desain Produk 3 : Aspek-aspek Desain. Bandung :

Penerbit ITBpinhome.id. (2022). Material Produk.

sohome.com. (2022). Footstool. starfurniture.com. (2022). Side Chair.

westelm.com. (2022). Dining Chair.

wolipop.detik.com. (2022a). Loveseat. wolipop.detik.com. (2022b). Sofa.

www.ingeniovirtual.com. (2022). Comfortable Chair.

