

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mengamati lapangan pekerjaan yang semakin bertambah dan mahasiswa yang ingin melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi menyebabkan tingginya minat pekerja dan mahasiswa yang memilih tinggal di hunian indekos. Indekos atau yang sering di sebut kos-kosan ialah tempat tinggal sementara berupa kamar tidur yang disewa dalam jangka waktu tertentu. Penghuni kos mempunyai berbagai cara dalam memanfaatkan tempat untuk melakukan aktivitas belajar maupun bekerja, contohnya karena keterbatasan ruang dalam kamar indekos sehingga melakukan kegiatan belajar di atas kasur atau menggunakan fasilitas meja belajar lipat di lantai. Namun, ketika penghuni kos belajar atau bekerja dengan tidak adanya sarana pendukung kursi lesehan seperti menggunakan meja belajar lipat maupun tidak, hal ini membuat para penghuni merasa tidak nyaman. Sehingga saat melakukan aktivitas belajar, membaca hingga melakukan pekerjaan di laptop pada posisi yang kurang tepat akan menimbulkan rasa tidak nyaman dan pegal-pegal di sekitar leher hingga punggung. Seperti yang dipaparkan Nurmianto (2004) Postur duduk yang tidak wajar juga menimbulkan permasalahan pada punggung, tulang belakang, lutut, paha, dan kaki karena tekanan yang meningkat pada saat duduk. Menjaga keadaan nyaman dan efektivitas penggunaan ruang merupakan salah satu perihal yang utama dalam proses perancangan interior dan produk yang mendukung penelitian. Furniture yang memungkinkan terjadinya interaksi antara *user* dengan perabot yang akan digunakannya merupakan produk yang mempunyai hubungan dengan pengguna. Menurut Widagdo (2019), furniture merupakan salah satu benda yang sering dimanfaatkan masyarakat baik untuk beraktivitas di dalam maupun di luar ruangan. Baryl mendefinisikan furniture secara luas sebagai produk yang mudah dipindahkan, mendukung aktivitas manusia sehari-hari, serta menawarkan kenyamanan dan daya tarik bagi masyarakat (Kusuma & Widagdo, 2020).

Sofa merupakan *furniture* rumah yang umumnya sering digunakan oleh setiap orang ketika sedang menikmati duduk santai atau duduk dengan melakukan aktivitas lain (Widagdo (2019)). Daya tarik visual sofa dapat ditingkatkan dalam sebuah ruangan karena daya tarik yang melekat pada penggunaannya, sebagaimana

dikemukakan oleh Widagdo (2019). Setiap desain sofa memiliki target pasarnya masing-masing berdasarkan kebutuhan konsumen. Pasar sebagian besar bergantung pada kemampuan (fungsi) yang dimiliki sebuah sofa dalam memenuhi kebutuhan penggunaannya. Kebutuhan akan ruang yang fungsional dan efisien menjadi tuntutan bagi setiap individu, terutama bagi penghuni indekos. Ruang yang terbatas membatasi penggunaan peralatan yang dapat ditempatkan di kamar mereka, sehingga memerlukan perancangan furniture yang efektif untuk mengoptimalkan penggunaan ruang yang ada. Jumlah mahasiswa dan pekerja yang tinggal di kamar kos sangat banyak dikarenakan minat yang tinggi dalam memenuhi kebutuhan tempat tinggal sementara. Mahasiswa tinggal di kamar kos dengan tujuan untuk mendapatkan akses mudah ke fasilitas pendidikan, begitupun juga para pekerja yang tinggal di hunian kos yang memiliki maksud untuk kemudahan akses dalam menuju tempat kerja. Selain memenuhi kebutuhan tempat tinggal sementara tersebut mereka juga membutuhkan kenyamanan dan privasi yang memadai di kamar kos mereka. Oleh karena itu, penggunaan furniture yang memenuhi kebutuhan mereka menjadi penting.

Selain itu, unsur kenyamanan dan ergonomi juga sering terabaikan dalam perancangan furnitur kamar hunian indekos. Postur tubuh yang tidak ergonomis dapat menimbulkan gangguan muskuloskeletal (Pavlovic-Veselinovic et al., 2016; Seidman et al., 2015; Vieira dan Kumar, 2004). Penggunaan furnitur yang tidak ergonomis dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti pegal-pegal, nyeri punggung, bahu, dan leher. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan furniture yang efektif yang memperhatikan aspek ergonomi untuk menciptakan ruang yang nyaman digunakan oleh mahasiswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Darmawan et al. (2018) yang berjudul "Analisis Desain Furniture Kamar Kos Mahasiswa di Kota Bandung", disebutkan bahwa perancangan yang tepat dari furniture memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kenyamanan dan produktivitas penghuni. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dilakukan perancangan furniture folding single sofa bed terhadap kenyamanan dan ergonomi pada penghuni kos.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sesuai dengan penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya perhatian terhadap aspek ergonomi dalam perancangan furniture yang tidak efektif di kamar kos, sehingga berdampak negatif pada kesehatan penghuni kos
2. Munculnya ketidaknyamanan pada saat melakukan aktivitas bekerja maupun belajar pada hunian kos.
3. Munculnya ketidakpraktisan pada hunian kamar kos.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam konteks tersebut, permasalahan yang muncul adalah,

1. Perancangan furniture *folding single sofa bed* yang dapat memenuhi kebutuhan ergonomi penghuni kamar kos, dengan tetap memperhatikan aspek desain yang efektif.
2. Perlunya produk *folding single sofa bed* yang mendukung aktivitas bekerja sekaligus dapat beristirahat di dalam hunian kos dengan memperhatikan segi kenyamanan serta kebutuhan penghuni kos.
3. Perlunya produk yang membantu dalam segi kepraktisan untuk hunian kamar kos.

1.4 Pertanyaan Perancangan

1. Bagaimana merancang *folding single sofa bed* yang efektif ?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk *folding single sofa bed* yang efektif

1.6 Batasan Perancangan

Adapun Batasan masalah pada perancangan ini :

1. Fokus perancangan ini hanya mendesain dan merancang *folding single sofa bed* dengan *desain* yang efektif.
2. *folding sofa bed* ini berfokus pada pengembangan kenyamanan dan dapat membantu untuk memenuhi dua kebutuhan sekaligus pada hunian kos yaitu kasur dan kursi.

3. Penambahan fitur Wireless charge, Stopkontak, dan Cup holder pada single sofa bed dalam perancangan pembuatan single sofa bed untuk menunjang kepraktisan ketika nanti digunakan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan *furniture folding single sofa bed* terhadap kenyamanan berbagai aktivitas di dalam hunian kos dengan menggunakan metode perancangan *scamper*. Ruang lingkup penelitian mencakup pemetaan kebutuhan furnitur yang diperlukan oleh penghuni kos, perancangan furnitur yang efektif, dan evaluasi pengembangan kualitas oleh penghuni kos.

1.8 Keterbatasan Perancangan

Karena sulitnya memproduksi barang menyesuaikan desain yang diinginkan, hanya sedikit pengrajin atau vendor yang dapat diajak bekerja sama dan keterbatasan sumber daya sehingga menghambat proses perancangan produk baru.

1.9 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Pengetahuan : Memberikan bahan referensi dalam penelitian selanjutnya sebagai upaya pengembangan industri *furniture*.
2. Masyarakat : Memberikan ketenangan dan kenyamanan yang baik bagi para pengguna.
3. Industri : Memberikan pelaku usaha industri mebel dengan bahan referensi yang berkaitan dengan produknya.

1.10 Sistematika Penulisan

Tujuan dari penulisan sistematika ini adalah untuk memudahkan pemahaman selama penyusunan tugas akhir. Dalam penulisan tugas akhir ini, sistem penulisan terdiri dari beberapa bab, masing-masing bab secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang

lingkup penelitian, keterbatasan penelitian/perancangan, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

b. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini menjelaskan tentang kajian pustaka dari hasil penelitian, kajian lapangan dari kondisi lapangan, dan pengantar bab berikutnya.

c. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini terdapat rancangan penelitian, metode penggalan data, metode pengolahan data atau proses perancangan, dan metode validasi.

d. Bab IV Pembahasan

Bab ini memiliki proses desain dengan data kebutuhan pengguna juga membahas aspek pendukung pada perancangan produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagai acuan. Hasil pengolahan data dari proses perancangan dan hasil validasi.

e. Bab V Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat ditarik dari rancangan penelitian dan observasi.