

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN MEJA KERJA MULTIFUNGSI UNTUK KEBUTUHAN *WORK*
*FROM HOME***

Studi Kasus Pengguna Furniture Merek Uwitan Woodencraft



Disusun Oleh:

YEHEZKIEL NOVALDI

62170041

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yehezkiel Novaldi
NIM : 62170041
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“DESAIN MEJA KERJA MULTIFUNGSI UNTUK KEBUTUHAN WORK
FROM HOME**

Studi Kasus Pengguna Furniture Merek Uwitan Woodencraft”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 18 Agustus 2021

Yang menyatakan



(Yehezkiel Novaldi)

NIM.62170041

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

DESAIN MEJA KERJA MULTIFUNGSI UNTUK KEBUTUHAN *WORK FROM HOME*

Studi Kasus Pengguna Furniture Merek Uwitan Woodencraft

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

YEHEZKIEL NOVALDI





62170041

Dalam Ujian Tugas Akhir

Program Studi Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Produk pada tanggal 11 Agustus 2021

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. (Dosen Pembimbing I)	1. 
2. Sekar Adita, S.Sn., M.Sn. (Dosen Pembimbing II)	2. 
3. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. (Dosen Penguji I)	3. 
4. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. (Dosen Penguji II)	4. 

Yogyakarta, 11 Agustus 2021

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,



Dr. Ing. Ir. Winarna, M.A.

Kaprodi Desain Produk,

Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan Judul

DESAIN MEJA KERJA MULTIFUNGSI UNTUK KEBUTUHAN *WORK
FROM HOME*

Studi Kasus Pengguna Furniture Merek Uwitan Woodencraft

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada
Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas

Kristen Duta Wacana

adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi
atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah
dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari ditemukan bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi
dan tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni
pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2021



Yehezkiel Novaldi

DUTA WACANA

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul Desain Pisau Untuk Pendaki Gunung Saat Bertahan Hidup. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahakan hasil rancangan produk yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak sekali kendala, hambatan dan tantangan yang penulis lalui demi menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berbobot dan menarik.

Proses penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan moral, spiritual dan materi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik dan dorongan moral.
2. Ibu Sekar Adita, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 sekaligus dosen wali yang telah memberikan panduan dan koreksi serta dorongan moral.
3. Ibuku tercinta, Orangtuaku tersayang Tri Utami Widiastuty yang sudah senantiasa support secara materi maupun moral tanpa putus.
4. beserta keluarga yang senantiasa memberikan doa terbaiknya dan selalu memberikan semangat serta dorongan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir.
5. Dosen-dosen dan teman-teman FAD UKDW yang selalu memberikan semangat, juga senantiasa telah jujur dalam memberikan kritik dan saran terhadap projek tugas akhir.
6. Uwitan Yogyakarta yang memberikan dukungan dalam bentuk data dan izin untuk melakukan penelitian.
7. Om yoyok yang sudah membuatkan produk mulai dari uji coba hingga produk akhir dengan kualitas yang sangat baik dan cepat.
8. Pic Yen, Michael Tarigan, Aven Sandy, Frans Loviga Surbakti, Jhonatanael, yang dengan ikhlas dan tulus membantu penulis dalam proses penelitian hingga perwujudan produk akhir.

9. Wiwi, Karen, Karin, Laura kerabat saya yang bersedia dengan sepenuh hati membantu proses observasi data saya.
10. Bridget anabelle yang sudah bersedia untuk meminjamkan kamera untuk keperluan dokumentasi produk.
11. Meliyani yang sudah bersedia menjadi model untuk video produk akhir.
12. Pihak-pihak yang telah berjasa dalam pembuatan produk dan penyusunan tugas akhir

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dari awal hingga akhir sampai saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir saya dengan baik. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua yang membutuhkan dan menjadi bahan masukan serta menginspirasi bagi seluruh pembaca khususnya Mahasiswa Prodi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Yogyakarta, 11 Agustus 2021

Yehezkiel Novaldi

ABSTRAK

DESAIN MEJA KERJA MULTIFUNGSI UNTUK KEBUTUHAN *WORK FROM HOME*

Studi Kasus Pengguna Furniture Merek Uwitan Woodencraft

Work from Home merupakan kebijakan yang menuntut masyarakat untuk melakukan pekerjaannya di rumah. Namun, kebijakan tersebut juga memiliki kekurangan. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, tidak semua pekerjaan kantor dapat dilakukan di rumah. Terbatasnya sarana dan pra-sarana, menuntut para pelaku *Work from Home* untuk berupaya memenuhi kebutuhan tersebut agar pekerjaan mereka tetap berjalan dengan baik. Selain itu, tidak semua orang memiliki lingkungan yang mendukung untuk melakukan pekerjaan di rumah. Pemenuhan kebutuhan *Work from Home* juga menimbulkan masalah lain, berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, keterbatasan luasan area kerja membuat para pelaku *Work from Home*, sulit mengorganisasi berbagai kebutuhan baru guna menunjang kualitas dan produktivitas saat melakukan pekerjaan. Dampak dari hal tersebut, area kerja yang dimiliki para pelaku *Work from Home* jadi lebih mudah berantakan yang berujung pada pengaruh psikologis saat bekerja. Pengaruh yang dirasakan seperti menurunnya produktivitas, sulit fokus, hingga sulit tercapainya target suatu pekerjaan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan etnografi. Tujuan dari penelitian ini adalah menjaga produktivitas pekerja ketika *Work from Home*. Luaran dari penelitian ini adalah terciptanya produk meja kerja multifungsi yang dapat membantu para pengguna furnitur merek Uwitan Woodencraft mengorganisasi perlengkapan dan kebutuhan saat *Work from Home*.

Kata kunci : *Covid19*, *Work from Home*, Pengorganisasian, Produktivitas, Meja Kerja

ABSTRACT

THE DESIGN OF MULTIFUNCTIONAL DESK TO WORK FROM HOME ESSENTIALS

Uwitan Woodencraft Furniture User Case Study

Work from Home is a policy that requires people to do their work at home. However, this policy also has drawbacks. Based on the research that has been done, not all office work can be done at home. Limited facilities and infrastructure require Work from Home actors to try to meet these needs so that their work continues to run well. In addition, not everyone has a supportive environment to do work at home. Meeting the needs of Work from Home also raises other problems, based on the results of research that has been done, the limited work area makes it difficult for Work from Home actors to organize new needs to support quality and productivity when doing work. The impact of this is that the work area owned by the Work from Home actors becomes more easily messy which leads to psychological effects at work. The perceived effects include decreased productivity, difficulty in focusing, and difficulty in achieving the target of a job. This study uses quantitative and qualitative methods with an ethnographic approach. The purpose of this study is to maintain worker productivity when working from home. The output of this research is the creation of a multifunctional work desk product that can help users of Uwitan Woodencraft brand furniture organize their equipment and needs when working from home.

Keywords: Covid19, Work from Home, Organizing, Productivity, Work Desk

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Metode Desain	4
1.6 Kerangka Berpikir.....	6
BAB 2	7
KAJIAN LITERATUR	7
2.1. Pengertian Produktivitas	7
2.2. Aspek Produktivitas	7
2.3. Faktor yang Mempengaruhi Produktivitas Kerja.....	8
2.4 Pengertian Efisiensi.....	9
2.5 Indikator Efisiensi	9
2.6 Pengertian Konsentrasi	10

2.7 Aspek Konsentrasi	10
2.8 Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi	11
2.9 Pengertian Furnitur	12
2.10 Klasifikasi Furnitur	12
2.11 Model Furnitur	14
2.12 Furnitur Multifungsi.....	16
2.13 Sistem dan Konstruksi Furnitur	16
2.14 Pengertian Ergonomi.....	19
2.15 Ergonomi Area Kerja	20
2.16 Antropometri	21
2.17 Pengertian Pengorganisasian.....	22
2.18 Meja Kantor	24
2.19 Standar Ukuran Meja	27
2.20 Pengertian Penyimpanan.....	28
2.21 Dampak Buruk Meja Berantakan.....	28
2.22 Kayu Akasia.....	29
2.22.1 Kelebihan Kayu Akasia	29
2.22.2 Kekurangan Kayu Akasia	30
2.23 Pengertian Kamar Tidur.....	30
2.24 Standar Kamar Tidur.....	31
2.25 Segmentasi User Berdasarkan Pendapatan	32
BAB 3	33
STUDI LAPANGAN.....	33
3.1. Data Lapangan	33
3.1.1 Existing Product.....	33
.....	35
3.1.2 Wawancara dan Observasi.....	40

3.1.3 Perusahaan Uwitan Unique Woodencraft	46
3.2. Pembahasan Hasil Penelitian	47
3.3. Arah Rekomendasi Desain	48
BAB 4	49
PERANCANGAN PRODUK	49
4.1. <i>Problem Statement</i>	49
4.2. Desain <i>Brief</i>	49
4.3. Atribut Produk.....	49
4.4. Image Board	50
4.5. Iterasi.....	51
4.5.1. Sketsa <i>Thumbnail</i>	51
4.5.2 Sketsa Gagasan	52
4.5.3 3D Desain Awal (Studi Model)	55
4.5.4 Pembuatan Model (Studi Model).....	56
4.5.5 Perubahan Desain.....	58
4.5.6 Studi Model (3D Rendering)	59
4.6 Freeze Design.....	61
4.6.7 <i>Zoning</i> Produk.....	62
4.6.8 <i>Blocking</i> Produk.....	63
4.6.9 Rendering Produk	64
4.7 Branding.....	65
4.8 Spesifikasi Produk.....	66
4.9 Perwujudan Produk Akhir.....	67
4.9.1 Gambar Teknik	67
4.9.2 Proses Perwujudan	67
4.9.3 Peta Alur Produksi	67

4.9.4 Bill Of Material (BOM)	68
4.9.5 Gozinto Chart.....	68
4.9.6 HPP (Harga Pokok Produksi)	68
4.10 Hasil Evaluasi Produk Akhir.....	68
BAB 5	70
PENUTUP	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran.....	70
REFERENSI.....	71
DAFTAR NARASUMBER	74
LAMPIRAN.....	75

© UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ilustrasi Area Kerja Tidak Ergonomis	2
Gambar 1. 2 Metode Pengembangan SCAMPER.....	4
Gambar 1. 3 Kerangka Berpikir	6
Gambar 2. 1 Ilustrasi Furnitur	12
Gambar 2. 2 Ilustrasi Penggunaan Furnitur Indoor.....	13
Gambar 2. 3 Ilustrasi Penggunaan Furnitur Outdoor	13
Gambar 2. 4 Furnitur Knockdown	14
Gambar 2. 5 Loose Furniture	15
Gambar 2. 6 Furniture Multifungsi	15
Gambar 2. 7 Built-in Furniture.....	16
Gambar 2. 8 Ilustrasi Butt Joints.....	17
Gambar 2. 9 Ilustrasi Miter Butt Joints.....	17
Gambar 2. 10 Ilustrasi Lap Joints	18
Gambar 2. 11 Ilustrasi Half-lap Joints	18
Gambar 2. 12 Ilustrasi Mortis and Tenon Joints	19
Gambar 2. 13 Batasan Area Kerja Ergonomis	20
Gambar 2. 14 Antropometri Jangkauan Area Kerja.....	22
Gambar 2. 15 Antropometri Ideal Ketinggian Area Kerja.....	22
Gambar 2. 16 Meja Resepsionis.....	24
Gambar 2. 17 Meja Karyawan	25
Gambar 2. 18 Meja Direksi	26
Gambar 2. 19 Meja Rapat	26
Gambar 2. 20 Meja Kerja Dengan Ukuran Standar Ergonomi	27
Gambar 2. 21 Kayu Akasia	29
Gambar 2. 22 Contoh Tata Ruang Kamar Tidur.....	31
Gambar 3. 1 Foldable Desk Shelf	33
Gambar 3. 2 Ergonomic Kids Study Set.....	33
Gambar 3. 3 Minimalist Industrial Desk.....	34
Gambar 3. 4 Wall Mounted Holder.....	34

Gambar 3. 5 Baorensiang Creative 4Grids Desktop Storage	34
Gambar 3. 6 Drawer Extension	35
Gambar 3. 7 Meja Mini Office desk Organizer Mini 7 Slot	35
Gambar 3. 8 Desk Organizer Leather Set Of 3 Brown	35
Gambar 3. 9 Hanging Table Desk Organizer	36
Gambar 3. 10 Desk Organizer	36
Gambar 3. 11 Modern Office Storage	36
Gambar 3. 12 Desk Organizer	37
Gambar 3. 13 Desktop Organizer Office Storage Rack Adjustable Wood Display Shelf	37
Gambar 3. 14 Adjustable Wood Desktop Storage	37
Gambar 3. 15 Cord Corral and Cable Organizer	38
Gambar 3. 16 Kotak Organizer Kabel Charger Wire Cable Management Box	38
Gambar 3. 17 UGREEN 50320 Kabel Klip	38
Gambar 3. 18 A Modern Headphone Stand by Batelier Handicraft	39
Gambar 3. 19 Headphone Hangers Under Desk Wood Z-Shape	39
Gambar 3. 20 Kondisi Ruang Tengah di Rumah Narasumber 1	40
Gambar 3. 21 Teras Rumah Narasumber 1	41
Gambar 3. 22 Area Kerja Narasumber 2	43
Gambar 3. 23 Kondisi Kabel di Area Kerja	44
Gambar 3. 24 Area Kerja di Kos Narasumber 3	45
Gambar 4. 1 Image Board	50
Gambar 4. 2 Sketsa Thumbnail	51
Gambar 4. 3 Gagasan Desain Awal	52
Gambar 4. 4 Penyederhanaan Bentuk Desain Awal	52
Gambar 4. 5 Pengembangan Rak Knockdown	53
Gambar 4. 6 Penyederhanaan Bentuk Desain Awal (SCAMPER)	54
Gambar 4. 7 Freeze Desain (Gambaran Penggunaan)	55
Gambar 4. 8 Perwujudan Model Awal	56
Gambar 4. 9 Uji Coba Model	56
Gambar 4. 10 Uji Coba Model	57

Gambar 4. 11 Perubahan Desain (Sketsa).....	58
Gambar 4. 12 Pengembangan Desain (Sketsa)	59
Gambar 4. 13 Studi Model 1	59
Gambar 4. 14 Studi Model 2	60
Gambar 4. 15 Studi Model 3	61
Gambar 4. 16 Freeze Design.....	61
Gambar 4. 17 Zoning Produk.....	62
Gambar 4. 18 Blocking Produk.....	63
Gambar 4. 19 Rendering Freeze Design	64
Gambar 4. 20 Rendering Freeze Design	64
Gambar 4. 21 Logo Branding.....	65
Gambar 4. 22 Logo Breakdown.....	66
Gambar 4. 23 Uji Coba Produk.....	68
Gambar 4. 24 Detail Produk Akhir	69

©UKDWN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Existing Produk</i>	33
Tabel 3. 2 Triangulasi Data.....	47
Tabel 4. 1 Atribut Produk.....	50

©UKDW

BAB 1

PENDAHULUAN

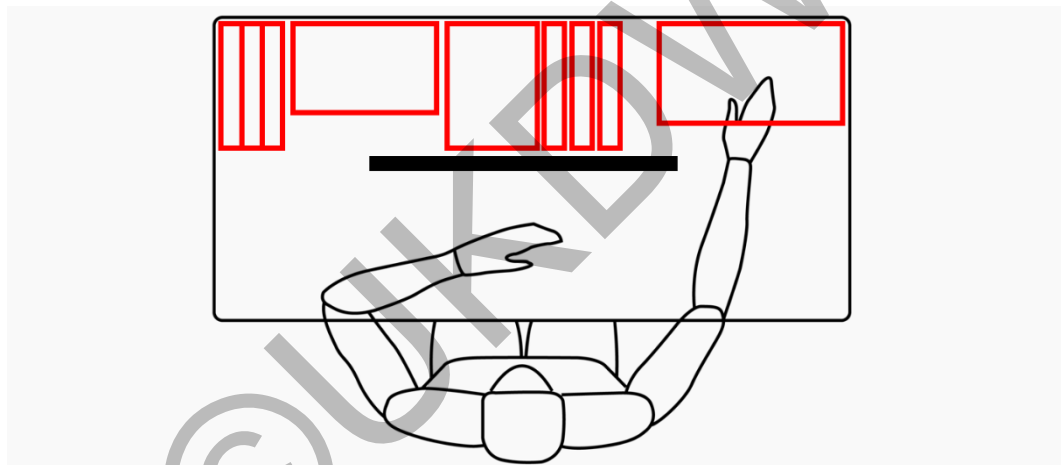
1.1. Latar Belakang

Pada akhir tahun 2019 ditemukan virus baru yang dikenal dengan nama Covid-19. Virus tersebut memiliki penyebaran yang sangat cepat, pada awal hingga pertengahan tahun 2021 penyebaran virus ini meningkat dengan cepat sehingga ditetapkan oleh WHO sebagai pandemi. Berbagai negara berusaha untuk menekan peningkatan angka positif Covid-19 dengan menetapkan berbagai kebijakan. Salah satu kebijakan yang diterapkan adalah *Work from Home*. Dilansir dari salah satu artikel yang diterbitkan oleh CNNIndonesia.com, perkantoran menjadi kluster penularan virus Covid-19 terbesar kedua setelah kluster rumah tangga. *Work from Home* tetap diperketat walaupun sudah banyak yang mulai menerima vaksin. Adapun kebijakan pemerintah yang mewajibkan *Work from Home* sebanyak 75% pekerja di kantor tersebut, dan 25% sisanya dapat bekerja dari kantor (*Work from Office*).

Kebijakan *Work from Home* yang ditetapkan oleh pemerintah dan diterapkan oleh kluster perkantoran di Indonesia menimbulkan beberapa permasalahan. Dampak dari kebijakan tersebut adalah banyak orang yang menerapkan *Work from Home* merasa tidak produktif. Data lapangan yang diperoleh dari penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa penyebab dari kurang produktif adalah bertambah banyaknya peralatan tambahan yang digunakan menyebabkan kondisi meja yang tidak rapi sehingga mempengaruhi fokus serta konsentrasi, dan kondisi lingkungan sekitar yang kurang mendukung berjalannya kegiatan *Work from Home*. Menurunnya produktivitas juga turut dirasakan oleh pengguna furnitur Uwitan Unique Woodencraft, yang dimana pada hasil survey mayoritas merasakan hal tersebut. Kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi konsentrasi adalah salah satunya suasana interior pada suatu rumah. Interior pada suatu rumah biasa dibuat untuk mendukung suasana yang nyaman, mulai dari penataan hingga pemilihan warna. Dari hasil observasi yang sudah dilakukan penulis, Warna dinding pada ruangan yang dimiliki oleh para pekerja *Work from Home* masih belum

mendukung. Pemilihan warna yang ada menyebabkan para pekerja sering merasa kelelahan, mudah mengantuk, hingga ada yang mengalami *Art Block*.

Berdasarkan permasalahan diatas, para pekerja yang menerapkan *Work from Home* membeli berbagai alat-alat penunjang tambahan seperti *Headset*, *Speaker*, *Microphone*, dan *Web Camera*. Dengan adanya peralatan penunjang dan peralatan esensial yang sudah digunakan sebelumnya oleh para pelaku *Work from Home* seperti buku, kertas, dan alat tulis membuat kondisi meja kerja semakin sulit untuk dilakukan penataan. Jenis peralatan elektronik juga membuat meja kerja menjadi penuh dengan kabel. Salah satu perancangan tata ruang kerja yang efektif adalah furnitur dan peralatan harus sesuai dengan kebutuhan. Sehingga, meja kerja yang tertata dengan rapi akan memberikan pengaruh positif terhadap fokus dan konsentrasi pengguna serta produktivitas pun akan tetap terjaga.



Gambar 1. 1 Ilustrasi Area Kerja Tidak Ergonomis

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Kebutuhan yang semakin bertambah wujud dari upaya menjaga produktivitas saat melaksanakan *Work from Home*. Beragamnya desain produk pengorganisasian yang ada di pasaran membuat pengguna sulit menentukan model seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan saat *Work from Home*. Resiko dari pemilihan desain pengorganisasian yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan tidak sesuai dengan luasan meja kerja dapat menyebabkan area kerja tidak sesuai dengan standar ergonomi.

Berdasarkan permasalahan di atas, pengembangan produk meja kerja multifungsi yang akan membantu para pekerja melaksanakan kegiatan *Work from*

Home. Rancangan meja kerja ini juga akan dilengkapi dengan berbagai bentuk penyimpanan untuk mengakomodir kebutuhan pengguna dalam mengorganisasi meja agar tetap rapi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tentang permasalahan yang ditemukan pada produk pengorganisasian pada meja kerja, dapat dirumuskan masalah pada penelitian seperti berikut:

1. Bagaimana pengembangan desain meja kerja multifungsi yang dapat mengorganisasi peralatan yang mendukung kegiatan *Work from Home*?
2. Desain meja kerja multifungsi seperti apa yang dapat membantu mengoptimalkan area kerja sehingga dapat menciptakan efisiensi dalam pekerjaan?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan pengembangan produk ini adalah:

1. Mengembangkan desain meja kerja multifungsi untuk kebutuhan *Work from Home* dengan studi kasus pengguna furnitur merek Uwitan Woodencraft
2. Memberikan alternatif kepada pengguna untuk mengorganisasikan barang pada meja kerja agar dapat membantu menjaga efektivitas saat bekerja.

Manfaat pengembangan produk ini adalah:

1. Pengguna dapat bekerja dengan nyaman saat melakukan *Work from Home* sehingga produktivitasnya tetap terjaga.
2. Pengguna dapat menjaga area kerjanya tetap rapi dan terorganisir sehingga tetap nyaman bekerja walaupun dengan intensitas waktu yang lama.

1.4. Ruang Lingkup

Tema proyek yang diangkat yaitu pengembangan meja kerja dengan pengorganisasian untuk mengatasi bertambahnya kebutuhan pengguna saat *Work from Home*. Batasan data dari proyek ini di ambil dari pengguna Furnitur Uwitan Unique Woodencraft yang notabene berjenis kelamin wanita dengan rentang usia

24-35 tahun. Aspek kenyamanan yang dipertimbangkan adalah tentang luasan dan batasan minimal area meja kerja serta jangkauan terhadap seluruh fitur yang akan digunakan.

1.5. Metode Desain

Pengembangan desain meja kerja multifungsi ini menggunakan metode dengan pendekatan *Design Thinking* yang merupakan metode berbagai ide dari berbagai disiplin ilmu untuk mendapatkan sebuah solusi. Metode ini berfokus pada *User Interface* dan *User Experience*. *Design Thinking* dibagi menjadi 5 tahap sebagai berikut.



Gambar 1. 2 Metode Pengembangan SCAMPER

(Sumber: shorturl.at/gyHO8, diakses pada tanggal 2 Maret 2021)

Dalam proses *design thinking* juga terdapat metode kreatif yang digunakan untuk membantu dalam proses pengembangan desain dengan menggunakan SCAMPER. SCAMPER adalah sebuah teknik *brainstorming* yang bisa membantu untuk menyempurnakan atau menciptakan sebuah ide yang sudah ada.

Subtitute (Mengganti) Mengganti sebagian produk, proses yang ada sehingga tercipta produk baru.

Combine (Menkombinasikan) Mengkombinasikan atau menggabungkan satu atau dua produk, menjadi produk baru.

Adapt (Mengadaptasi) Mengadaptasi dari produk lain sehingga tercipta produk baru.

Modify (Memperbesar) Memodifikasi atau merubah produk menjadi lebih baik atau sederhana.

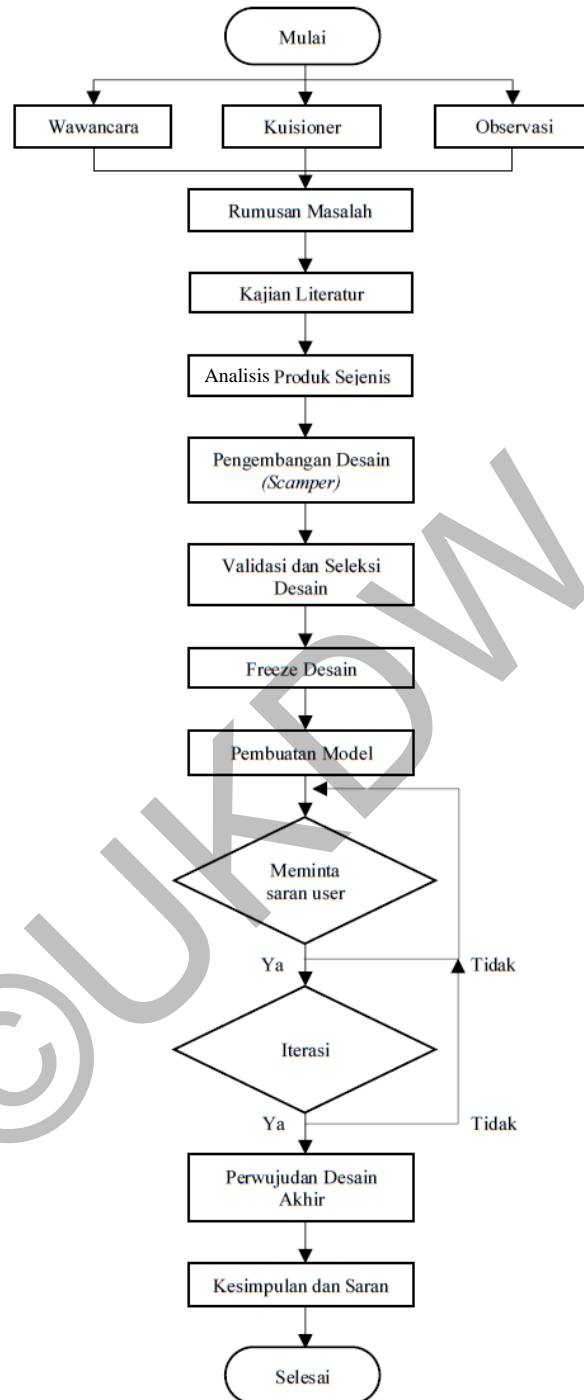
Put to Other Uses (Meletakkan ke Fungsi Lain) Produk yang ada digunakan untuk fungsi yang lain dan berbeda dari fungsi penggunaannya.

Eliminate (Menghilangkan atau Mengecilkan) Menghilangkan sebagian part pada produk untuk menciptakan produk baru yang lebih spesifik, dan lebih efisien.

Rearrange/Reverse (Mengatur ulang) Menyusun dan mengatur kembali bagian produk yang akan di desain dengan tujuan menemukan hal-hal yang belum diketahui.

©UKDW

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 3 Kerangka Berpikir

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari permasalahan yang sudah diteliti dan diselesaikan melalui NATARA *work desk* dapat disimpulkan bahwa.

1. Meja kerja multifungsi ini memiliki banyak ukuran penyimpanan yang dapat menampung berbagai keperluan saat *Work from Home*.
2. Konsep penyimpanan yang dituntun secara vertikal menjadi solusi keterbatasan luasan ruang. Selain itu, dengan konsep penyimpanan vertikal, pengguna mendapatkan area kerja yang optimal.
3. Penggunaan konsep meja yang dapat disembunyikan saat tidak digunakan dapat membantu memudahkan perawatan meja.
4. Setelah dilakukan uji coba, pengguna merasa meja multifungsi ini cukup membantu dalam mengorganisasi keperluan saat bekerja sehingga pekerjaan dapat berjalan dengan efisien dibandingkan menggunakan meja konvensional.
5. Ukuran dari meja ini juga ideal di letakkan pada seluruh ruangan.
6. Konsep kerangka pada produk meja multifungsi ini juga membantu pengguna mendapatkan distribusi cahaya yang baik pada bagian *top table*.
7. Pengguna furnitur merek Uwitan Woodencraft merasa bahwa produk ini mampu memenuhi kebutuhan pengorganisasian saat *Work from Home*.
8. Pengguna furnitur merek Uwitan Woodencraft merasa bahwa pada mereka memiliki efisiensi kerja yang lebih baik karena konsep penataan peralatan sudah terorganisasi dengan baik.
9. Area meja kerja (area primer) lebih rapi karena keperluan tambahan sudah di alokasikan ke penyimpanan yang sudah disediakan.

5.2. Saran

Pembuatan produk ini juga memiliki beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan selanjutnya.

1. Konstruksi yang ada pada meja multifungsi ini bisa disesuaikan dengan spesifikasi material yang digunakan agar lebih kokoh. Kayu pinus atau jenis kayu ringan lain seperti jati belanda bisa digunakan sebagai material pengganti.
2. Bentuk produk bisa menggunakan konsep yang lebih minimalis. Bentuk kerangka pada meja multifungsi ini masih memberikan kesan kaku.
3. Melakukan penambahan fitur seperti stop kontak *build-in* pada meja untuk memudahkan pengguna mengakses sumber listrik serta menghindari kabel berserakan.
4. Penggunaan rak tertutup bisa digunakan untuk memberikan kesan yang lebih rapi.

©UKDW

REFERENSI

- Alfiyan, A., & Rokhmah, A. M. (2016). Periodisasi Perkembangan Masa Kanak-kanak Awal. *Jurnal Psikologi*, 152071900009, 1–13.
- Andhini, N. F. (2017). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Produktivitas Kerja Karyawan PT Alvians Energi Jaya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Antropometri Indonesia*. (n.d).
[Http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/sub/2/7/0/pengantar_antropometri](http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/sub/2/7/0/pengantar_antropometri), diakses pada tanggal 10 Februari 2021
- COVID-19, S. T. P. (2020). Peta Sebaran | Satgas Penanganan COVID-19. In [Https://Covid19.Go.Id/Peta-Sebaran](https://Covid19.Go.Id/Peta-Sebaran) (p.). [Https://covid19.go.id/peta-sebaran](https://covid19.go.id/peta-sebaran), diakses pada tanggal 10 Februari 2021
- Fata, R. (2013). *Hubungan Pengalaman Kerja dengan Produktivitas Kerja Karyawan di Perusahaan Fortuna Industri Plastic Pasuruan*. 8–33.
- Fitriyanto. (2005). Pengaruh Motivasi Kerja dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja. *Pengaruh Motivasi Kerja Dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Kerja*, 11–56.
- Glass, C. A., Cash, J. C., & Mullen, J. (2020). Coronavirus Disease (COVID-19). In *Family Practice Guidelines*. [Https://doi.org/10.1891/9780826153425.0016b](https://doi.org/10.1891/9780826153425.0016b)
- Hakim, Thursan. 2002. Mengatasi Gangguan Konsentrasi. Jakarta: Puspa Swara.
- Haryanto, Eko. 2004. Ragam Hias Kursi Kayu Tunggal Jawa tengah abad ke 17- 20 Tesis Program Studi Desain, Institut Teknologi Bandung Bandung ITB
- Hidayat, T. (2015). Perancangan Furnitur Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta. Ekp, 13.

- Mahmudi. (2019). Buku Analisis Laporan Keuangan Pemerintah Daerah. Penerbit STIM YPKN
- Mardiasmo. (2009). Akuntansi Sektor Publik. Andi. Yogyakarta.
- Nurmianto, Eko. 2004. Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya. Surabaya: Guna Widya
- Nuryana, A & Purwanto, S. (2010). Efektifitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak,
- Panero dan Zelnik. (1979). *Human_dimension_and_interior_space.pdf* (p. 237).
- Sabine Kastner, L. G. U. (2000). Visual Mechanisms of Motion Analysis and. *Annual Review of Neuroscience*, 23, 315–341.
- Saltyashinara, C. (2019). Pengembangan Desain Produk Furniture Meja dan Kursi Meja Knockdown Dengan Menggunakan Material Corrugated Sheet Untuk Memudahkan Kegiatan Kantor di PT. Smartalent Surabaya, Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM, Surabaya.
- Siaul, N., Wibowo, M., & Rizq, T. (2018). Analisis Ergonomi Terhadap Desain Mebel Pada Sekolah Anak Usia Dini Dengan Antropometri Anak Usia 2 – 3 Tahun. 6(2), 83–93.
- Sistem, K. N., & Wiyati, R. K. (2015). Pengukuran Tingkat Efektivitas Dan Efisiensi Sistem Eresearch STIKOM Bali. 9–10.
- Sukamdani, H. B., Kusnadi, E., & Sulistyadi, K. (2016). Analisa Ergonomi Berdasarkan Praktikum Laboratorium di Teknik Industri-Usahid dan Penerapan Ergonomi di Industri Garmen “AB.” *Gaung Informatika*, 9(3), 174–186.
- Tarwaka, S. d. (2004). Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Produktivitas. Surakarta: UNIBA PRESS.

Taufiq Hidayat. 2015. Perancangan Furnitur Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta. Yogyakarta. Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Teori, D. (2001). Pengukuran Antropometri Dasar Teori. 1966. <https://med.unhas.ac.id/fisioterapi/wp-content/uploads/2016/12/PENGUKURAN-ANTROPOMETRI.pdf>

Udin, A. Et al. (2020). Covid-19 & *Work from Home*. In Desanta Muliavisitama.

Wilkening, F. (1995). Tata Ruang. Semarang: Kanisius.

©UKDW