

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Kost atau indekost adalah sebuah jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat untuk di tinggali dengan sejumlah pembayaran tertentu dan untuk setiap periode tertentu. Kata "*kost*" merupakan turunan dari frasa bahasa Belanda "*In de kost*", definisi "*In de kost*" adalah "makan di dalam" namun bila frasa tersebut dijabarkan lebih lanjut dapat pula berarti "tinggal dan ikut makan" di dalam rumah yang digunakan sebagai tempat tinggal untuk sementara, seiring berjalannya waktu dan berubahnya zaman, saat ini khalayak umum di Indonesia menyebut istilah "*in de kost*" dengan meningkatnya menjadi "kost" saja.

Kost saat ini menjadi gaya hidup tempat tinggal bagi mahasiswa/i yang jarak tempat tinggalnya jauh dari sentra pendidikan sehingga mengharuskan mahasiswa/i untuk menyewa sebuah ruangan kost yang akan menjadi tempat tinggal sementara. Dengan berkembangnya sentra pendidikan terutama akademi dan universitas swasta di kota – kota besar, maka bertumbuh pula bisnis yang menawarkan jasa penyewaan kamar kost, adapula dengan proses pembayaran pada umumnya dilakukan setiap bulan, harga setiap kamar bervariasi tergantung ukuran, fasilitas dan lokasi dari tempat kost tersebut.

Dengan ukuran kamar kost yang tidak terlalu besar tidak memungkinkan untuk menyimpan banyak furniture maupun barang - barang di dalamnya, sementara produk penunjang tersebut di butuhkan untuk menunjang aktifitas di dalam kamar kost, karena hal itu penghuni kamar kost melakukan beberapa fungsi yang tidak sesuai terhadap produk yang ada, seperti makan di meja belajar atau bahkan di atas tempat tidur, belajar atau menggunakan laptop di atas tempat tidur (jika tidak ada meja belajar). Dari segi ergonomi merupakan hal yang tidak di benarkan, karena ketika menggunakan produk yang tidak sesuai, tubuהלך yang harus menyesuaikan kegiatan tersebut, sehingga akan berakibat fatal bagi kesehatan, terutama dalam jangka panjang.

Ergonomi adalah suatu cabang ilmu yang sistematis untuk memanfaatkan informasi - informasi mengenai sifat, kemampuan serta keterbatasan manusia untuk merancang suatu sistem kerja sehingga manusia dapat hidup dan bekerja pada sistem dengan baik, yaitu mencapai tujuan yang di inginkan melalui pekerjaan itu dengan efektif, aman dan nyaman. Dalam hal ini ilmu ergonomi di butuhkan untuk dapat memfasilitasi aktifitas pengguna agar sesuai dengan kemampuan dan segala keterbatasan yang di miliki oleh manusia, sehingga sebuah produk tersebut dapat memfasilitasinya dengan baik.

*Smart Furniture* dalam bahasa Indonesia adalah furnitur pintar, merupakan furnitur multifungsi dengan beberapa keunggulan di bandingkan dengan furnitur pada umumnya. *Smart Furniture* di lengkapi dengan sistem yang dapat mempermudah kinerja produk sehingga memudahkan *user* untuk mengoperasionalkannya. Istilah *smart* atau pintar dapat di lihat dari beberapa sisi, seperti furnitur yang memiliki teknologi yang canggih, furnitur yang dapat memanfaatkan ruangan dengan efektif dan efisien, furnitur dengan material yang terbarukan, furnitur dengan beberapa fungsi dalam satu buah produk dan lain – lain.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Kamar kost memiliki jenis dan ukuran yang bervariasi, jenis dan lingkungan yang strategis mempengaruhi tingkatan harga sewanya. Dengan ukuran kamar kost yang tidak terlalu besar tidak memungkinkan untuk menyimpan banyak furniture maupun barang-barang di dalamnya, sementara produk penunjang tersebut di butuhkan untuk menunjang aktifitas di dalam kamar kost, karena hal itu penghuni kamar kost melakukan beberapa fungsi terhadap produk yang ada. Seperti, makan di meja belajar atau bahkan di atas tempat tidur, belajar atau menggunakan laptop di atas tempat tidur (jika tidak ada meja belajar), dari sisi ergonomi merupakan hal yang tidak di benarkan, karena ketika menggunakan produk yang tidak sesuai, tubuhlah yang harus menyesuaikan dengan produk tersebut, maka akan berakibat fatal bagi kesehatan, terutama dalam jangka panjang, selain itu karena adanya tempat tidur, akan mengganggu produktifitas mahasiswa/i ketika akan melakukan

aktifitas belajar dari sisi psikologinya yang membuat mahasiswa/i menjadi ingin terus bersantai dan beristirahat di atas tempat tidurnya.

Banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa memerlukan produk untuk menunjang aktifitasnya, sementara produk-produk furnitur yang menunjang tidak dapat untuk memfasilitasi seluruh aktifitas karena ruangan yang terbatas, sehingga hanya dapat menampung furniture yang penting saja. Kebiasaan anak kost lainnya adalah tidak langsung membereskan tempat yang berantakan, biasanya menunggu untuk mempunyai waktu luang yang cukup banyak untuk membereskan meja belajar maupun tempat tidur, namun ketika keadaan kamar kos yang berantakan, tentu akan mengganggu aktifitas yang dilakukan di dalam kamar kost, dan membatasi ruang gerak.

### **1.3 TUJUAN**

- Agar user yang tinggal di kamar kost terfasilitasi beberapa aktifitas yang dilakukan di kamar kost.
- User merasa aman dan nyaman dengan produk penunjang yang memiliki ergonomi yang baik.
- User tidak perlu memasukan banyak furnitur ke dalam kamar kost, sehingga tidak akan membuat ruangan sempit.
- User merasa mudah untuk membereskan sehingga tidak membuang banyak waktu.
- Ketika furnitur sedang tidak digunakan, furnitur tersebut dapat disimpan, sehingga tidak membuat ruangan menjadi lebih rapi.
- Mengurangi *dead space*, sehingga seluruh ruangan dapat dimanfaatkan.
- Agar user dapat menghemat biaya pengeluaran karena tidak perlu membeli banyak furniture penunjang.

### **1.4 BATASAN**

- Produk untuk ekonomi sosial kelas menengah sampai atas
- Produk untuk mahasiswi yang kost

- Produk tidak mengeluarkan banyak biaya
- Produk memfasilitasi fasilitas kerja, simpan, dan istirahat
- Produk menyesuaikan dengan ukuran kamar kost rata-rata
- Ukuran kamar kost yang menjadi acuan  $\pm 3 \text{ m} \times 3,5$

## 1.5 RUANG LINGKUP KAJIAN

Penelitian meliputi kajian-kajian sebagai berikut :

- a. Ukuran kamar kost yang distandarkan.
- b. Aktifitas mahasiswa di dalam kamar kost.
- c. Kamar kost yang dikaji adalah yang sudah disediakan furniture di dalamnya.
- d. Sistem yang digunakan sederhana namun berfungsi dengan baik dan tepat guna.
- e. Antropometri tubuh orang dewasa ketika menyimpan benda di lemari atau rak.
- f. Penentuan ukuran ergonomi produk berdasarkan norma benda dan norma industri.
- g. Penyimpanan ketika furnitur sedang tidak digunakan
- h. Perencanaan desain dan konstruksi diasumsikan menggunakan kayu dan *sainless steel*.
- i. Pemilihan kasur harus mengikuti kapasitas dan kapabilitas produk yang akan didesain.
- j. Sistem engsel yang dapat memudahkan opsional produk.
- k. Konsep furnitur multifungsi sebagai tempat tidur, lemari, rak penyimpanan, dan meja belajar yang efektif dan efisien.

## 1.6 METODA PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis , karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan membuktikan data yang diperoleh.

### 1.6.1 Teknik pengumpulan data

#### a. Studi Literatur

Data - data dan teori yang berhubungan dengan penelitian melalui buku, internet, serta dokumentasi - dokumentasi terulis lainnya. Data – data tersebut digunakan sebagai acuan ukuran – ukuran sebagai dasar perancangan produk yang akan didesain.

#### b. Survey kamar kost mahasiswa/i

Melihat, menghitung, dan mempelajari setiap produk yang digunakan di dalam kamar kost, serta ukuran kamar kost yang menjadi studi kasus yaitu di Green Leaf, Kota Deltamas. Alasan pemilihan lokasi yang menjadi studi kasus adalah karena kamar kost di Green Leaf sesuai dengan konsep kamar kost yang sudah memiliki fasilitas furnitur di dalamnya, sehingga memudahkan penulis untuk melakukan studi, selain itu kamar kost tersebut memiliki lokasi yang mudah di jangkau oleh penulis.

#### c. Wawancara

Wawancara dengan subjek-subjek yang bersangkutan dengan penelitian meliputi mahasiswa/i, pemilik kost, serta konsultan di bidang furnitur (desainer mebel, desainer interior, tukang, dll) mengenai pendapat mahasiswa/i tentang kelebihan dan kekurangan menempati ruangan kamar kost, mengenai berapa biaya yang harus dikeluarkan oleh pemilik kost untuk dapat mengisi ruangan kost dan jenis furnitur seperti apa yang pemilik kost pilih untuk ruangan kamar kost tersebut, dan mengenai material apa yang seharusnya digunakan untuk membuat sebuah furnitur dengan konsep *knockdown* serta jenis *finishing* apa yang di sarankan.

#### d. Penyebaran Angket

Mengetahui lebih dalam tentang aktifitas, dan produk yang di butuhkan oleh calon user. Penyebaran angket ditujukan kepada mahasiswa/i di kampus Institut