

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kantin adalah ruang publik atau bangunan di mana pengunjung dapat membawa atau makan makanan yang dibeli di sana. Lokasi kantin juga biasanya beragam seperti di sekolah, kampus, kantor dan rumah sakit. Kantin adalah suatu usaha komersial yang kegiatannya menyediakan makanan dan minuman untuk umum di tempat usaha tersebut. Kafetaria adalah suatu bentuk fasilitas umum pada suatu tempat usaha yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat menjual makanan dan minuman, tetapi juga sebagai tempat berkumpulnya berbagai kalangan, termasuk mahasiswa dan karyawan yang sering berkunjung ke kampus, (Depkes RI, 2003).

Fasilitas tempat duduk yang tidak nyaman dan tidak ergonomis juga sangat berpengaruh seperti halnya mengakibatkan Keluhan terkait *musculoskeletal disorders* (MSDs) yang merupakan keluhan yang biasanya dirasakan oleh individu mulai dari keluhan ringan hingga berat pada bagian skeletal yang meliputi bagian sendi, pinggul, otot, maupun bagian bahu atas sampai bagian punggung akibat postur tubuh yang salah, keluhan tersebut dirasakan oleh beberapa pengunjung kantin. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait tentang perancangan desain tempat duduk dan ergonomi yaitu penelitian dari Aulia Tjahayuningtyas, yang berjudul “Faktor yang mempengaruhi keluhan *musculoskeletal disorders* (MSDs) pada pekerja informal” dengan tujuan dari penelitian tersebut yaitu, “Mengetahui hubungan antara faktor internal dan eksternal terhadap keluhan MSDs pada pekerja sektor informal”. Kemudian penelitian dari Mukhamad Nur Iskandar, Dian Janari, (2021), yang berjudul “Usulan Desain Troli Barang Menggunakan Pendekatan Antropometri dan Ergonomi Partisipatori (Studi Kasus PT. Mataram Tunggal Garment)” dengan tujuan penelitian yaitu “Merancang rekomendasi desain troli barang di divisi finishing dan packing menggunakan pendekatan ergonomi partisipatori serta antropometri”. dan penelitian dari Nora Yuanita Restantin, Mirwan Ushada,

Makhmudun Ainuri, (2012), yang berjudul “Desain Prototipe Meja dan Kursi Pantai Portabel dengan Integrasi Pendekatan Ergonomi, *Value Engineering* dan *Kansei Engineering*” dengan tujuan penelitian yaitu “Mendapatkan desain dan prototipe meja dan kursi makan portabel yang nyaman serta praktis bagi pengunjung dan pemilik rumah makan”

Pada desain tempat duduk kantin Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang di aplikasikan saat ini dinilai tidak ergonomis. Tempat duduk tersebut terasa keras saat digunakan dan bagian kaki pada bangku yang di las paten ke permukaan tanah meyebabkan bangku tidak *adjustable*. Sehingga mengakibatkan sebagian pengguna merasa sempit karena tidak dapat mengubah posisi bangku sesuai dengan tingkat kenyamanannya. pada alas tempat duduknya tidak menggunakan busa atau sejenisnya sehingga kenyamanan tempat duduk sangat dinilai sangat kurang. Selain alas dan kaki kekurangan pada desain tempat duduk kantin yaitu tidak adanya penopang bagian belakang yang berguna untuk menyangga bagian punggung. Dengan tidak adanya penopang ini membuat mahasiswa tidak dapat duduk secara *relax* dan santai. hal tersebut juga menyebabkan posisi duduk menjadi tegang dan rasa tidak nyaman saat meggunakannya. Dari berbagai kekurangan desain tempat duduk tersebut akan menimbulkan rasa tidak nyaman dan keluhan jika digunakan dalam waktu yang cukup lama. Dengan menggunakan bantuan kuesioner *Nordic Body Map* (NBM) maka dapat mengetahui titik serta seberapa besar tingkat keluhan yang dirasakan oleh pengguna tempat duduk kantin

Salah satu elemen penting yang menentukan tingkat kenyamanan tempat duduk kantin yaitu posisi tempat duduk dapat bergeser secara *adjustable* dengan mudah, dimensi tempat duduk yang sesuai dengan postur tubuh. Penggunaan material yang digunakan dalam pembuatan tempat duduk saat ini menggunakan besi *Hollow* yang di potong dan di las membentuk sebuah model tempat duduk yang menyatu atau satu tempat duduk dapat digunakan oleh dua orang atau lebih, dengan ukuran tempat duduk dengan Panjang 122 cm, lebar 29 cm dan tinggi 45 cm. adapun model tempat duduk yang digunakan saat ini seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1. Tampilan Kursi Dari Samping



Gambar 2.2. Kursi Dari Bagian Atas

Ruang makan harus memberikan kenyamanan, keamanan dan ketenangan saat bersantap. Dari segi psikologis, ketenangan dan kenyamanan dapat mempengaruhi kenikmatan suatu masakan. Di dalam ajaran islam, seorang adab harus duduk saat sedang makan atau minum, sehingga sebuah meja dan tempat duduk berperan penting untuk memberikan posisi duduk yang nyaman saat makan dan minum. (Rumah Zakat, 2015).

Penelitian ini berfokus untuk mendesain ulang tempat duduk kantin yang nyaman, ergonomis, dan mengutamakan antropometri postur tubuh mahasiswa sehingga dapat meningkatkan produktivitas mahasiswa.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini membahas tentang:

1. Keluhan apa saja yang dirasakan oleh pengunjung kantin?
2. Bagaimana menciptakan desain bangku tempat duduk kantin Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan mempertimbangkan material untuk menunjang aspek kesehatan dan kenyamanan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui keluhan yang dirasakan oleh pengunjung kantin.
2. Re-desain ulang tempat duduk kantin Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan mempertimbangkan aspek kesehatan, keamanan, serta kenyamanan.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di kantin belakang gedung DC Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Proses pengambilan data dilakukan mulai dari tanggal 28 Maret 2022 hingga tanggal 1 April 2022 yang berlangsung pada saat waktu istirahat antara pukul 12.00 sampai 13.00 WIB.
3. Hasil dari penelitian ini usulan desain rancangan tempat duduk baru yang dibuat dengan software aplikasi *Autocad*.
4. Tidak mempertimbangkan biaya material produksi.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi pembaca terkait dengan rancangan tempat duduk kantin, berikut manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti

Mengetahui ilmu-ilmu yang dapat digunakan dalam merancang suatu produk dan dapat mengaplikasikannya.

2. Bagi Mahasiswa

Memberikan masukan terkait redesain tempat duduk yang aman,nyaman dan sehat

3. Bagi Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Memberikan usulan perbaikan desain tempat duduk yang ergonomis dan mengetahui keluhan-keluhan MSDs yang dirasakan oleh pengunjung kantin.