



Tinjauan Antropometri Kursi dan Meja Makan pada Restoran 4 *Fingers Crispy Chicken*

Irwansyah

Program studi Desain Interior Universitas Potensi Utama, Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: irw.syah23@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini memaparkan mengenai studi antropometri mebel kursi dan meja makan pada restoran 4 *Fingers Crispy Chicken* yang berlokasi di gedung Plaza Medan Fair, Kota Medan, Sumatera Utara. Berdasarkan pengamatan lapangan, fasilitas kursi dan meja makan pada restoran tersebut kurang nyaman ketika digunakan dalam aktifitas makan, sehingga perlu adanya studi antropometri dan ergonomi yang lebih mendalam. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk memaparkan mebel yang dikaji, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diambil dari hasil sebaran kuesioner mengenai tingkat kenyamanan pelanggan yang beraktifitas makan menggunakan mebel tersebut. Studi literatur mengenai acuan standar ukuran mebel juga digunakan untuk mendukung serta memperkuat data yang ada. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kursi dan meja yang digunakan pada restoran 4 *Fingers Crispy Chicken* tidak memenuhi standar antropometri dan ergonomi sehingga pelanggan merasa tidak nyaman ketika beraktifitas makan di restoran tersebut.

Kata Kunci : Antropometri, Ergonomi, Kursi, Meja, Restoran 4 *fingers crispy chicken*

ABSTRACT

This article describes the antropometry study of dining chair and dining table furniture at the 4 Fingers Crispy Chicken restaurant located in Plaza Medan Fair building, Medan City, North Sumatra. Based on field observations, the dining table and dining chairs in that restaurant are uncomfortable when used in dining activities, so a deeper study of anthropometry and ergonomics is needed. The method used in this research is descriptive method with qualitative and quantitative data. Qualitative data is used to describe the mebel being studied, while quantitative data is used to process data taken from the distribution of questionnaires regarding the comfort level of customers who eat using the mebel. Literature studies on standard benchmarks for mebel sizes are also used to support and strengthen existing data. The results of this study indicate that the dining table and dining chairs used in the restaurant 4 Fingers Crispy Chicken do not meet antropometry and ergonomics standards so that customers feel uncomfortable when eating activities in the restaurant.

Keywords: Anthropometry, Ergonomics, Chairs, Tables, Restaurant 4 *fingers crispy chicken*

PENDAHULUAN

Setiap suatu pengembangan produk yang akan dihasilkan, manusia kerap menjadi objek untuk pengukurannya. Hasil dari produk-produk yang dikembangkan nantinya dapat menjadi rasa untuk memuaskan serta memenuhi sebuah kebutuhan dari manusia. Tidak sedikit pula produk yang dihasilkan yang kemudian digunakan oleh manusia yang nilainya tidak ergonomis, sehingga produk yang dihasilkan memberikan dampak negatif bagi para pengguna produk tersebut seperti merasakan ketidaknyamanan.

4 Fingers adalah sebuah restoran yang berasal dari *Orchard Singapore*. Restoran ini merupakan restoran *franchise fried chicken*. 4 Fingers berawal dari pemilik yang menemukan masakan Asia yaitu *Korean fried chicken* disebuah kereta bawah tanah *New York*. Kemudian pemilik membuat suasana desain tiap outlet 4 Fingers itu dengan konsep *street style* dan *subway signs* yang dimana dinding outlet 4 Fingers dipenuhi oleh graffiti dan *directional signs*.



Gambar 1. Tampilan depan Restoran 4 Fingers Crispy Chicken di Plaza Medan Fair
Sumber : Irwansyah (2019)

Kebutuhan ergonomi pada saat makan pastinya ingin dirasakan oleh semua orang. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan agar masyarakat memahami seperti apa produk ergonomis jika dilihat dari sisi antropometri pada interior Restoran 4 Finger Plaza Medan Fair. Dimana objek penelitian yang dilakukan adalah mebel pada Restoran 4 Finger Plaza Medan Fair yang merupakan salah satu elemen

interior yang terkait langsung dengan pengguna yaitu pengunjung restoran.

Objek penelitian ini dipilih karena interior pada restoran ini memiliki konsep *Street Style dan Subway Signs*, dengan konsep interior tersebut sehingga mempunyai daya tarik untuk para pengunjung. Dengan begitu Restoran 4 Finger Plaza Medan Fair diperlukan melakukan sebuah standar kenyamanan terhadap pengguna elemen interior yang ada didalam restoran baik itu furniture maupun sirkulasi yang cukup untuk pengunjung maupun pekerja restoran tersebut.



Gambar 2. Interior Restoran Fingers Plaza Medan
Sumber : Irwansyah (2019)

Sebuah kenyamanan pada suatu fasilitas komersil tidak terlepas dari keberhasilan ergonomi yang tentu saja berhubungan dengan user. Kenyamanan user berhubungan dengan studi antropometri.

Jika ditinjau dari bentuk antropometri tubuh manusia yang tidak sesuai dengan desain furniture maka dapat mengganggu kenyamanan manusia tersebut jikalau furniture itu digunakan dalam waktu yang lama, sehingga manusia yang menggunakan akan mengalami cedera.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah dengan metode penelitian deskriptif dimana metode ini digunakan untuk mendeskripsikan mebel serta aktifitas pengguna yang ada di Restoran 4 Finger dan kuantitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada 40 responden. Menurut Nazir (1998), Metode deskriptif merupakan metode ini digunakan untuk menggambarkan suatu situasi. Dalam hal ini peneliti juga bukan hanya melakukan sebuah gambaran pada fenomena yang terjadi saja tetapi juga melakukan pengujian, membuat perkiraan, dan memecahkan masalah sehingga mendapatkan suatu makna.

Dalam dunia desain ada satu metode yang khusus untuk mengukur dimensi ukuran tubuh pada manusia untuk menentukan kenyamanan produk yang akan digunakan, metode tersebut adalah antropometri dimana metode antropometri kemudian diaplikasikan dalam kegiatan pengukuran meja dan kursi. Antropometri dapat diartikan secara jelas yaitu merupakan suatu ilmu yang berkaitan secara khusus menyangkut dimensi tubuh manusia (Norfiza dan Infi, 2011 : 49).

Antropometri adalah suatu kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik tubuh manusia seperti ukuran, bentuk, dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain (Nurmianto, 1996). Desain untuk rata-rata, seorang desainer bisa menggunakan nilai antropometri rata-rata dalam mendesain dimensi fasilitas tertentu. Contoh: desain fasilitas umum seperti toilet umum, kursi tunggu, dan lain-lain (Niebel & Freivalds, 2002).

Dalam penelitian ini juga digunakan penyebaran kuesioner untuk mengumpulkan data. Kuesioner yang dilakukan untuk menggali pendapat serta fakta yang mendukung dirumuskannya permasalahan.

1. Data Pengukuran

Untuk mengetahui kenyamanan sebuah produk, diperlukan sebuah data antropometri

yang terkait dengan kebutuhan dari ukuran anggota tubuh dengan rancangan produk yang akan dipakai. Dengan data tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah produk yang ergonomis. Data yang diperlukan sebagai berikut :

- a. Panjang lengan bawah duduk (Plb)
- b. Tinggi siku duduk (Tsd)
- c. Panjang telapak kaki (Ptk) (Firman Ardiansyah Ekoanindiyo : 2015)

2. Spesifikasi Produk

Mebel yang ada di Restoran 4 Finger salah satunya adalah kursi dan meja. Dimana meja yang ada di Restoran 4 Finger memiliki bentuk kotak atau persegi empat dimana memiliki fungsi yang sama untuk menaruh suatu barang seperti makanan dan minuman ataupun barang-barang lain yang dibawa oleh pengunjung. Meja tersebut terbuat dari material kayu dengan lapisan sintesis jenis HPL. Dimensi dari meja yang ada di Restoran 4 Finger $p \times l \times t = 50 \text{ cm} \times 50 \text{ cm} \times 80 \text{ cm}$ dengan ketebalan meja 2.5 cm serta menggunakan 1 penyangga kaki yang terbuat dari besi. Restoran 4 Finger menggunakan kursi dengan material besi dimana dimensi kursi $p \times l \times t = 30 \text{ cm} \times 30 \text{ cm} \times 45 \text{ cm}$ tanpa ada alas dudukan.

PEMBAHASAN

Ergonomi adalah sebuah keahlian dalam mendapatkan dan mengumpulkan suatu informasi mengenai kemampuan, tingkah laku, karakteristik dan keterbatasan manusia dalam membuat rancangan suatu produk, alat, mesin, sistem kerja serta lingkungan kerja yang efektif, aman dan nyaman untuk manusia. Ergonomi merupakan suatu cabang ilmu yang sistematis untuk memanfaatkan informasi mengenai sifat manusia, kemampuan manusia dan keterbatasannya untuk merancang suatu sistem kerja yang baik agar tujuan dapat dicapai dengan efektif, aman dan nyaman (Sutalaksana, 1979)

Ergonomi adalah hal yang penting untuk meningkatkan kenyamanan, mengurangi kesalahan-kesalahan, meningkatkan

produktivitas dan efisiensinya yang berkaitan langsung dengan manusia. Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah mengkaji elemen interior pada Restoran 4 Finger dari sisi kenyamanan para pengunjung Restoran. Desain furniture yang baik serta ergonomis dari sebuah Restoran dapat memberikan kenyamanan yang membuat para pelanggan merasakan kepuasan. Dengan kepuasan pelanggan dapat memberikan nilai-nilai positif bagi Restoran tersebut. Elemen utama yang akan dikaji yaitu meja dan kursi, kajian dilihat dari sisi Antropometri bagi para pengunjung kafe.

1. Meja

Ergonomi sangat penting diterapkan pada semua hal yang berhubungan langsung dengan manusia karena ergonomi berkaitan dengan kenyamanan ketika manusia menggunakan lingkungan sekitar, yang mana dalam hal ini ergonomi tentang furniture.

Di dalam suatu Restoran biasanya mempunyai beberapa bentuk meja untuk mendukung elemen interior dari Restoran tersebut, dan juga mempunyai ukuran yang berbeda-beda. Soekresno (2000) dalam bukunya mengatakan bahwa terdapat beberapa bentuk meja yang dapat membantu dalam menata meja sesuai dengan jumlah tempat duduk dan dengan pesanan yang akan diletakkan di satu meja yang sama, misalnya bentuk meja bundar dan bentuk meja empat sisi. Berikut ukuran bentuk meja bundar menurut Soekresno sesuai dengan jumlah kursi / tempat duduk, yaitu :

Tabel 1. Ukuran bentuk meja bundar
Sumber : Soekresno (2000)

No	Jumlah Kursi	Diameter
1	2 Kursi	60 cm
2	3 kursi	80 cm
3	4 kursi	90 cm
4	5 Kursi	110 cm
5	6 Kursi	125 cm
6	8 Kursi	140 cm
7	10 Kursi	155 cm
8	12 Kursi	185 cm
9	14 Kursi	220 cm

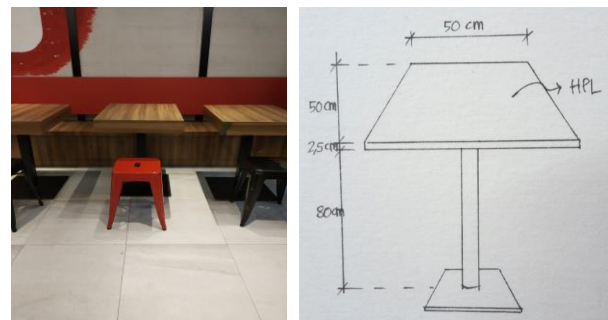
10	16 Kursi	250 cm
----	----------	--------

Sedangkan bentuk empat sisi menurut Soekresno sesuai dengan jumlah kursi / tempat duduk, yaitu :

Tabel 2. Ukuran bentuk meja empat sisi
Sumber : Soekresno (2000)

No	Jumlah Kursi	Ukuran	
		P	L
1	2 Kursi	80 cm	62,5 cm
2	4 Kursi	85 cm	85 cm
3	4 Kursi	125 cm	80 cm
4	6 Kursi	250 cm	80 cm
5	12 Kursi	370 cm	80 cm

Dari pedoman ukuran meja yang telah diterangkan oleh Soekresno dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan pengukuran ergonomis meja yang ada di Restoran 4 Finger. Berikut bentuk meja dan dimensi yang ada di Restoran 4 Finger, dimana meja yang digunakan berbentuk empat sisi dengan dimensi Finger p x l x t = 50 cm x 50 cm x 80 cm untuk 2 orang.



Gambar 3. Kursi dan meja makan pada restoran 4 Fingers
Sumber : Irwansyah (2019)

Dari gambar analisis meja makan diatas dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kurang ergonomisnya dimana sisi dimensi meja, lebar dan ketinggian meja makan tersebut kurang nyaman untuk digunakan dikarenakan meja tersebut untuk 2 pengguna itu sangat terlalu kecil yang tidak sesuai dengan standar (lebar minimal adalah (60 cm - 62.5 cm x 2) dengan ketinggian meja sekitar 73 cm – 80 cm). Selain dari analisis dimensi tersebut, penulis juga melakukan penyebaran kuesioner keluhan

pelanggan terhadap kenyamanan untuk mendapatkan hasil kenyamanan yang dirasakan oleh pelanggan disaat makan.

2. Kursi

Pedoman untuk dimensi kursi yang digunakan pada meja makan, yaitu:

- Ketinggian kursi dari kaki kursi (lantai) sampai dengan sandaran kursi yaitu 90 cm.
- Ketinggian kursi dari kaki kursi (lantai) sampai dengan dudukan kursi yaitu 50 cm
- Ukuran kaki kursi, P x L = 45 cm x 45 cm (Soekresno : 2000)

Berikut bentuk kursi dan dimensi yang ada di Restoran 4 Finger, dimana kursi yang menggunakan material besi dengan dimensi p x l x t = 30 cm x 30 cm x 45 cm tanpa ada alas dudukan.



Gambar 4. Tinjauan kursi Makan Restoran 4 Fingers

Sumber : Irwansyah (2019)

Dari gambar analisis kursi makan diatas dapat disimpulkan bawah masih kurangnya ergonomis dari sisi dimensi kursi, lebar dan ketinggian kursi makan tersebut kurang nyaman untuk digunakan. Dimana kursi terbuat dari material besi dan tidak adanya alas dudukan serta tanpa adanya sandaran sehingga pengguna merasakan tidak nyaman. Data pengukuran juga didapat dari adanya penyebaran kuesioner keluhan pelanggan tentang kenyamanan (tabel 2).

Tabel 3. Keluhan nyaman Pelanggan terhadap meja dan kursi pada Restoran 4 Fingers

Sumber : Irwansyah (2019)

No	Keluhan Pelanggan	Jumlah Keluhan	
		f	%
1	Lelah Punggung	13	32.5%
2	Lelah Bokong	19	47.5%
3	Lelah Bahu	8	20%
Total		40	100%

Dari hasil survey yang dilakukan peneliti (berupa kuesioner), terdapat 47.5 % (19 Orang) merasakan lelah pada bagian bokong dikarenakan tidak adanya alas pada dudukan sehingga pelanggan merasa ketidaknyamanan yang merasakan panas. Banyak pelanggan juga merasakan lelah punggung yang disebabkan tidak adanya sandaran dengan persentasi hasil survey 32 % (13 Orang) dan lelah pada bagian bahu karena ketidaksesuaian dimensi antara meja dan kursi dengan persentase hasil survey 20 % (8 Orang).

Berbagai macam ketidaknyamanan ditimbulkan dari tidak ergonomisnya meja dan kursi yaitu adanya gangguan fisik, psikologis dan fisiologis bagi pelanggan tersebut sehingga pelanggan merasakan stress, jenuh hingga merasa enggan untuk kembali datang ke Café 4 Finger Plaza Medan Fair, walaupun memiliki konsep dan suasana *street style* dan *subway signs* ala ala jalanan *New York* yang dipenuhi dengan dinding ber-graffiti dan *directional signs*.

KESIMPULAN

Dari hasil tinjauan tentang antropometri pada kursi dan meja Restoran 4 Finger Plaza Medan Fair, sebuah restoran atau tempat makan haruslah memperhatikan kenyamanan yang didapatkan oleh pelanggan. Bukan hanya cita rasa dari makanan yang disajikan atau diberikan kepada pelanggan tapi kenyamanan ketika menikmati makanan yang disajikan. Kursi dan meja yang sesuai dengan standar dapat mempengaruhi fisik, psikologis dan fisiologis bagi pelanggan tersebut sehingga pelanggan tidak merasakan stress, jenuh dan ingin kembali ke tempat tersebut.

Dari penelitian ini, untuk memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung restoran maka diperlukan sebuah kursi dan meja yang ergonomis dengan memperhatikan standar

ukuran untuk digunakan dalam sebuah restoran tersebut. Menurut Soekresno standar ukuran meja untuk 2 kursi dengan bentuk empat sisi yaitu lebar 62,5 cm dengan ketinggian meja 80 cm, dimana kursi yang digunakan mempunyai ketinggian dari kaki kursi (lantai) sampai dengan dudukan kursi yaitu 50 cm. Dari standar tersebut, peneliti dapat menyimpulkan dalam membuat desain kursi dan meja makan atau Restoran 4 Finger Plaza Medan Fair ialah meja dengan minimal lebar dan panjang adalah 60 cm serta tinggi 75 cm untuk penggunaan 2 kursi. Sedangkan standar kursi minimal lebar dudukan 40 cm dan menggunakan bantalan dudukan, tinggi 45 cm serta menggunakan sandaran dengan kemiringan dari sisi depan sekitar 6°, dari ukuran tersebut sudah dapat memberikan rasa aman dan nyaman untuk digunakan karena lebar dan tinggi meja sesuai dengan ukuran kursi dan juga dapat mengatasi jika terjadi masalah terhadap ukuran ruang yang digunakan.

[8] Sutalaksana, et al., 1979. *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Jurusan TI – ITB

[9] 4 Fingers

<https://www.4fingers.com/About-Our-Story-4FINGERS> data Restoran 4 Fingers yang diakses pada Oktober 2019

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ekoanindiyo Firman Ardiansyah, dkk. (2015). *Tingkat Kepuasan Konsumen Sepeda Motor Dengan Menggunakan Quality Function Deployment (QFD)*. Semarang: Universitas Stikubank, *Dinamika Teknik* Vol. IX, No. 2 (34 – 46)
- [2] Nazir, M. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia
- [3] Niebel, B., dan Freivalds, A., 2002. *Methods, Standards and Work Design, Recherche*, 11th ed., 67, p.02.
- [4] Norfiza, Z. Infi. (2011). *Perancangan Alat Belajar dan Bermain Yang Ergonomis Di Taman Kanak-Kanak Islam Permata Selat Panjang*. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*. [Online].
- [5] Nurmianto, Eko. 1996. *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya
- [6] Santoso, Gempur. (2004) *Ergonomi: Manusia, Peralatan, dan Lingkungan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [7] Soekresno. (2000) *Manajemen Food and Beverage*. Edisi ke II. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama