

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan kesimpulan dilakukan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan pada penelitian. Dengan pembuatan kesimpulan, maka dapat dilihat dengan pasti jawaban dari tujuan yang telah ditetapkan. Saran diberikan agar peneliti yang akan meneliti dengan topik yang serupa tidak mengalami kesalahan yang serupa.

V.1 Kesimpulan

Pada bagian ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian skripsi yang telah dilakukan, yaitu Pengembangan *Workspace* Ergonomis untuk *Digital Artist*. Kesimpulan yang diberikan menjawab tujuan dari penelitian yang telah diberikan. Berikut kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

1. Evaluasi *workspace* dari *digital artist* pada saat ini dilakukan dengan menggunakan metode *Nordic Body Map* (NBM) dan *Rapid Upper Limb Assessment* (RULA). Berdasarkan hasil evaluasi NBM, diketahui bahwa terdapat banyak dari *digital artist* yang mengalami rasa sakit pada bagian tubuh atas, sehingga dilakukan evaluasi dengan metode RULA. Pada metode RULA, didapatkan nilai skor akhir sebesar 6,09 yang menunjukkan bahwa perlu dilakukan investigasi lebih lanjut pada *workspace* dan perlu dilakukan perubahan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, didapatkan secara total 31 kebutuhan yang berbeda dari 10 *digital artist*. Pembuatan grup dari kebutuhan kemudian dilakukan dan didapatkan 9 grup kebutuhan, yaitu *workspace* memberikan ruang gerak, *workspace* memiliki runag yang cukup untuk menaruh peralatan yang dibutuhkan, *workspace* memiliki bagian *graphics tablet* dan *keyboard*, *workspace* dapat melakukan organisir barang pengguna, *workspace* memiliki pencahayaan yang sesuai, *workspace* nyaman untuk digunakan dalam waktu yang sangat lama, *workspace* memiliki bentuk yang dapat diubah, *workspace* dapat membantu pengguna berada pada posisi yang benar, *workspace* memiliki tempat untuk gambar tradisional.

Hasil dari grup kebutuhan tersebut kemudian dinilai dan dievaluasi kembali untuk dimasukkan menjadi salah satu konsep pengembangan *workspace* ergonomis.

2. Perbaikan ergonomi yang sesuai untuk *digital artist* dilakukan dengan memperhatikan data antropometri yang digunakan. Hasil dari perbaikan ergonomi memberikan meja dengan ukuran lebar meja 80 cm, tinggi 75 cm, dan panjang 100 cm. Pada perancangan yang telah dilakukan, diberikan meja untuk tempat laptop dengan ukuran tinggi yang dapat diubah sesuai dengan pengguna. Penambahan yang dilakukan adalah dari 15 cm hingga 47 cm untuk mengakomodasi seluruh *digital artist*. Kursi yang dirancang memiliki tinggi kaki kursi dengan ukuran 41 cm, lebar dudukan kursi 46 cm, panjang dudukan kursi 40 cm, dan tinggi dari sandaran kursi 98,28 cm. Pada kursi diberikan sandaran kepala yang dapat dilakukan perubahan tinggi sesuai dengan pengguna. Semua dimensi dari *workspace* sudah mempertimbangkan dari sisi antropometri dan dimensi komponen yang digunakan oleh *digital artist*.
3. Evaluasi dari perbaikan ergonomi dilakukan dengan menggunakan Rapid Upper Limb Assessment (RULA). Penggunaan RULA dilakukan agar dapat dengan jelas mengetahui perbedaan postur kerja dari sebelum dilakukannya perbaikan dan setelah dilakukannya perbaikan. Hasil RULA setelah perbaikan mengalami penurunan skor akhir yang besar, yaitu dengan nilai akhir 3. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa perbaikan yang telah dilakukan berhasil memberikan *workspace* yang menghasilkan postur kerja dari *digital artist* yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

V.2 Saran

Pada bagian ini diberikan saran yang diberikan untuk penelitian yang serupa dengan penelitian yang telah dilakukan. Saran diberikan dengan tujuan agar untuk penelitian selanjutnya menjadi lebih baik dan tidak melakukan kesalahan yang sama. Berikut beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti.

1. Dalam melakukan evaluasi RULA, disarankan untuk melakukan pengambilan foto dengan memperhatikan berbagai *angle* pengambilan foto agar dalam melakukan perhitungan derajat pada saat melakukan

evaluasi RULA menjadi lebih akurat dan tidak terpengaruh oleh distorsi akibat perbedaan sudut pandang.

2. Pada saat melakukan identifikasi kebutuhan, perlu diperhatikan bahwa dalam melakukan interpretasi kebutuhan dari wawancara harus detail dan tidak melewatkan kebutuhan yang diucapkan oleh responden.
3. Pada saat melakukan pembuatan konsep produk, perlu dilakukan pembahasan dengan berbagai pihak untuk mendapatkan konsep produk yang beragam dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- 3dtotal.Com. (2012). *Digital Art Masters: Volume 5*. Netherlands: Taylor & Francis.
- Burke, R., & Cooper, C.L. (2010). *The Long Work Hours Culture: Causes, Consequences and Choices*. Inggris: Emerald Publishing
- Dante, V. (2016). *Kiat Jalani Profesi Digital Aritst. UltiMagz*. Diunduh dari <https://ultimagz.com/berita-kampus/kiat-jalani-profesi-digital-artist/>
- Dasar-dasar Pengetahuan Ergonomi. (2021). (n.p.): Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Digdo, I.A. (2021,10 November). *Sandiaga Uno Sebut Profesi Ilustrator di Indonesia Kian Menjanjikan*. Merah Putih.com. Diunduh dari <https://merahputih.com/post/read/sandiaga-uno-sebut-profesi-ilustrator-di-indonesia-kian-menjanjikan>
- Ulrich, K., Eppinger, S. D. (2012). *Product Design and Development*. Colombia: McGraw-Hill Companies, Incorporated.
- Gajimu.com. *Ketentuan Jam Kerja di Indonesia*. Diunduh dari <https://gajimu.com/pekerjaan-yanglayak/jam-kerja/ketentuan-jam-kerja-di-indonesia>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2022). *Ekonomi Kreatif adalah Pilar Perekonomian Masa Depan*. Diunduh dari <https://kominfo.go.id/content/detail/5277/ekonomi-kreatif-adalah-pilar-perekonomian-masa-depan/0/berita>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. (2022). *Subsektor Ekonomi Kreatif*. Diunduh dari <https://www.kemendparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>
- Kompas.com. 2009. *UMN Siapkan Pemimpin Berjiwa Wiraswasta Berbasis Teknologi*. Diunduh dari <https://amp.kompas.com/ekonomi/read/2009/12/02/08024189/~Edukasi~News?amp=1&page=1>, diakses pada 5 Juli 2022 pukul 09.30.
- Lozanski,L.(2016). *Ergonomics for Fine Arts*. Ontario: Canadian Association of University Teachers

- Molenbroek, J., dan Bruin, R. D. (2005). *Enhancing the use of anthropometric data*. Human Factors in Design, Safety, and Management, June, 289–297. <http://www.hfes-europe.org/wp-content/uploads/2014/06/31-ds.pdf>
- Nidhi, D. (2017). *The Impact of Ergonomics on the Productivity of people*. International Journal of Marketing & Financial Management, 5(6), 59–63.
- Perancangan Stasiun Kerja Bagi Pekerja Di Ukm Kerupuk Amplang Sebagai Makanan Oleh-Oleh Khas Kota Samarinda. (2021). (n.p.): CV Literasi Nusantara Abadi.
- PhysioMed (2020). *How to Choose an Office Chair*. Diunduh dari https://www.physiomed.co.uk/uploads/guide/file/15/Physiomed_Sitting_Guide_-_Buying_a_Chair_Digital.pdf
- Pnelson. (2018). *Digital art ergonomics – what’s your setup?*. Diunduh dari <https://www.wetcanvas.com/forums/topic/digital-art-ergonomics-what-s-your-setup/>
- Setyawan, F. E. B. (2012). *Penerapan ergonomi dalam konsep kesehatan*. In *Saintika Medika* (Vol. 7, Issue 1, pp. 39–50).
- Sofyan, D. K., & Amir. (2019). *Determination of Musculoskeletal Disorders (MSDs) complaints level with Nordic Body Map (NBM)*. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 505(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/505/1/012033>
- Suma.id. (2021). *Illustrator Itu Profesi Bergengsi di Industri Kreatif*. Diunduh dari <https://suma.id/life-style/ilustrator-itu-profesi-bergengsi-di-industri-kreatif/>
- Unit Keselamatan dan Kesehatan Kerja. (2019). *Ergonomi Perkantoran*. Diunduh dari <https://sardjito.co.id/2019/09/30/ergonomi-perkantoran/>
- Wijaya, K. (2019). *Identifikasi Risiko Ergonomi dengan Metode Nordic Body Map Terhadap Pekerja Konveksi Sablon Baju*. Seminar Dan Konferensi Nasional IDEC, 1, 1–9. <https://idec.ft.uns.ac.id/wp-content/uploads/2019/05/ID075.pdf>
- Worksafe. (2020). *Computer Workstation Ergonomics*. Diunduh dari https://www.worksafenb.ca/media/61622/computer_workstation_ergonomics.pdf.
- Yassierli., Pratama, G.B., Pujiartati, D.A., Yamin, P.A.R. (2020). *Ergonomi Industri*. Bandung: PT Remaja Rodakarya

Dollun, M.B. (2021). *Analisis peningkatan kualitas dengan perancangan kriteria kualitas produk baju di pt bba batam*. Batam : Universitas Putra Batam.

Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. (2022). *Profil Program Studi Universitas Multimedia Nusantara*. Diunduh dari https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_pt/ODI2MjFGQTUtQUQ3RS00Q0QxLTgyMkEtNENFMkQ4NkNGOEQw