BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak tahun 2003, Indospace Group menjadi perusahaan industri manufaktur di bidang furnitur yang berlokasi di Semarang, Jawa Tengah. Perusahaan ini mengutamakan desain dan rantai pasok yang lebih cepat dibanding pesaingnya, sehingga hal ini menjadi kelebihan dalam bersaing dimana perusahaan ini berhasil memenuhi pasar secara global, meliputi Australia, Amerika, dan Asia, termasuk Indonesia di kota-kota besar seperti Jakarta sebagai pasar utamanya. Indospace telah memproduksi berbagai macam furnitur salah satunya kursi untuk kebutuhan ruang *indoor* maupun *outdoor* yang sering digunakan di berbagai tempat komersil seperti kafe. Kafe merupakan tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan, dan kenyamanan pengunjung, sehingga tempat duduk menjadi salah satu atribut yang membuat nyaman pengunjung pada saat berada di kafe (Jaya, 2018). Salah satu jenis tempat duduk yang umum digunakan di kafe adalah kursi makan (*dining chair)*, yang juga termasuk dalam lini produk yang diproduksi oleh Indospace Group.

Menurut data Indospace, produk *dining chair* memiliki performa penjualan yang baik. Kursi makan (*dining chair*) biasanya dirancang khusus untuk digunakan di sekitar meja makan, pada aktivitas makan baik di rumah, restoran, ataupun kafe (KBBI, 2024). Namun, tidak semua lini produk *dining chair* memiliki performa penjualan yang baik. Berdasarkan data yang didapat, produk Oscar Dining Chair memiliki penjualan terendah dengan penjualan sebanyak 103 unit dibandingkan dengan penjualan tertinggi yaitu Bora Dining Chair yang berhasil menjual sebanyak 153 unit dalam kurun waktu kurang lebih 1 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa Oscar Dining Chair memiliki daya tarik yang lebih rendah di pasar dibandingkan Bora Dining Chair, walaupun mengusung gaya yang sama yaitu *tropical*. Gaya *tropical* merupakan salah satu gaya yang diusung Indospace untuk tema *indoor*, selain scandinavian dan tradisional, serta *minimalist*

modern untuk tema *outdoor*. Gaya *tropical* diadaptasi dari tropis, yang merujuk pada iklim di wilayah sekitar khatulistiwa dengan karakter cuaca panas. Menurut Paksi & Nur (2021), gaya *tropical* memiliki kesan hangat, sementara itu menurut desainer Indospace gaya *tropical* memiliki kesan santai dan sederhana.

Meskipun produk *dining chair* bergaya *tropical* memiliki performa yang baik, Indospace belum berhasil merancang *dining chair* yang merepresentasikan gaya tersebut secara optimal. Hal ini disebabkan kurangnya penerapan karakteristik visual dari gaya *tropical* pada *dining chair*. Padahal, menurut data penjualan perusahaan, produk dengan gaya tersebut banyak diminati pembeli untuk ditempatkan di kafe. Selain aspek visual, terdapat aspek lain seperti kenyamanan dan ketahanan material yang turut menjadi pertimbangan dalam pemilihan kursi makan, mengingat aktivitas penggunaan di ruang komersial seperti kafe tergolong tinggi dan berlangsung secara terus-menerus (Maulida & Wulandari, 2019). Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan keunggulan Indospace yang berfokus pada desain, perlu dilakukan perancangan *dining chair* bergaya *tropical* yang tidak hanya mengutamakan aspek visual, namun juga aspek kenyamanan dan ketahanan material.

Perancangan ini didasarkan pada penerapan karakteristik gaya *tropical* pada aspek visual, penerapan prinsip ergonomi dan antropometri pada aspek kenyamanan, serta penerapan pemilihan material yang tepat pada aspek ketahanan produk. Perancangan ini tidak hanya didasarkan pada aspek visual, kenyamanan, dan ketahanan material, tetapi juga mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari produk Oscar Dining Chair dan Bora Dining Chair sebagai bahan evaluasi. Untuk memastikan *dining chair* yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, penelitian ini menggunakan *mixed method* dalam pengumpulan data yang dapat mendukung proses perancangan. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis preferensi pengguna terhadap gaya *tropical* dalam perancangan *dining chair* melalui pendekatan *Human Centered Design*. Selain itu, analisis SWOT dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam memaksimalkan perancangan *dining chair*, sehingga mampu menghasilkan luaran yang sesuai dengan gaya *tropical*. Perancangan *dining chair*

ini bertujuan untuk menghadirkan aspek visual, terutama pada bentuk dan warna sesuai dengan karakteristik gaya *tropical,* mendukung aspek kenyamanan terutama pada postur duduk dan dimensi tubuh sesuai dengan prinsip ergonomi dan antropometri, serta memastikan aspek ketahanan material terhadap daya tahan yang sesuai dengan kebutuhan kafe sebagai konsumen dalam studi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu

1. Bagaimana perancangan produk *dining chair* dilakukan dengan menerapkan gaya *tropical*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini, yaitu

1. Menerapkan gaya *tropical* dalam perancangan *dining chair* berdasarkan hasil interpretasi data yang dijadikan dasar perancangan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini, yaitu

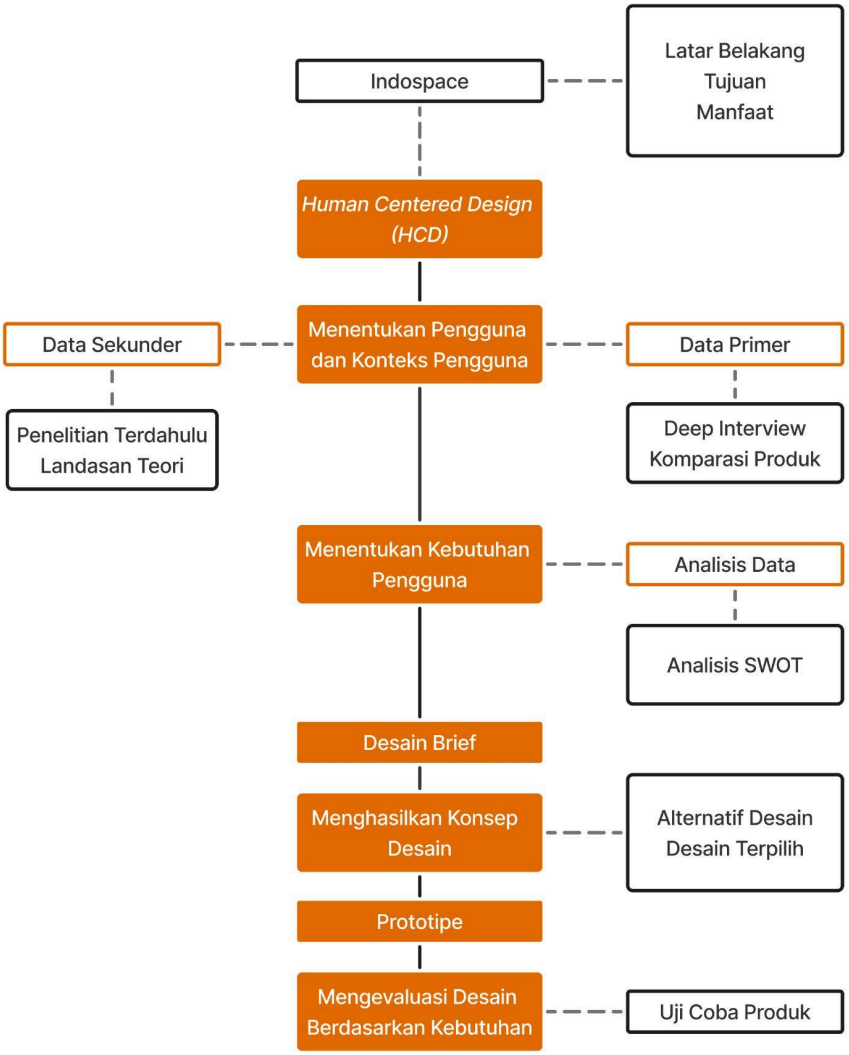
1. Manfaat Teoritis

   Dapat memberikan referensi, wawasan, dan pengetahuan mengenai perancangan *dining chair* yang menerapkan gaya *tropical* menggunakan analisis SWOT.
2. Manfaat Kebijakan

   Dapat menjadi acuan bagi industri dalam menyusun kebijakan pengembangan produk yang lebih responsif terhadap kebutuhan pasar.
3. Manfaat Praktis

   Dapat memberikan gambaran, peluang, dan inovasi produk bagi desainer terkait perancangan produk *dining chair* bergaya *tropical*.

1.5 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kerangka penelitian ini disusun berdasarkan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) yang diterapkan dalam studi kasus perusahaan Indospace Group, dan menjadi dasar dalam penyusunan latar belakang, tujuan, serta manfaat penelitian. Proses dimulai dengan menentukan pengguna dan konteks pengguna melalui pengumpulan data sekunder yang diperoleh dari studi literatur dan landasan teori, serta data primer yang diperoleh dari *deep interview* dan komparasi produk. Tahap berikutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna dari data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan SWOT guna menghasilkan

pemahaman mendalam terhadap permasalahan serta peluang desain, yang kemudian menjadi dasar penyusunan *desain brief* sebagai pedoman dalam merancang konsep desain. Tahap selanjutnya adalah pengembangan konsep desain, dimana beberapa alternatif konsep dibuat dan diseleksi hingga diperoleh desain terpilih. Tahap akhir dalam kerangka ini adalah evaluasi desain berdasarkan kebutuhan pengguna melalui uji coba produk, yang bertujuan untuk memastikan kesesuaian desain dengan preferensi pengguna. Secara keseluruhan, kerangka ini menegaskan pentingnya pendekatan yang berpusat pada manusia dalam proses perancangan produk agar dapat menghasilkan solusi desain yang relevan.

1.6 Rancangan Penelitian/Perencanaan Tugas Akhir

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan proses perancangan atau kajian yang dilakukan. Pendekatan tersebut mencakup penyusunan linimasa kegiatan secara bertahap untuk menjaga alur kerja yang sistematis. Pemilihan lokasi penelitian pun dipertimbangkan berdasarkan relevansi dan kesesuaiannya dengan topik yang dikaji.

a. Linimasa Perancangan/Kajian

Berikut merupakan linimasa perancangan yang memuat tahapan sebagai panduan hingga proses perancangan terselesaikan.

Tabel 1.1 Linimasa Perancangan

Kegiatan	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Identifikasi Masalah											
Pengumpulan Data											
Analisis Data											
Ringkasan Perancangan											

Proses Perancangan											
Hasil Perancangan											
Proses Produksi											
Uji Coba											
Selesai											

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PT. Triconville Indonesia, salah satu perusahaan yang tergabung dalam Indospace Group, yang berlokasi di Jl. Tahunan–Batealit Km 3, Desa Bawu RT 26/RW 05, Kecamatan Batealit, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah.