

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri furnitur interior merupakan salah satu industri prioritas atau unggulan yang menghasilkan produk bernilai tambah tinggi, berdaya saing global sebagai penghasil devisa negara, dan mampu menyerap tenaga kerja dalam jumlah yang signifikan. Daya saing industri furnitur dan kerajinan di pasar global terletak pada sumber bahan baku alami yang melimpah, keragaman corak lokal, dan sumber daya manusia. Meski produk Indonesia memiliki daya saing, namun ada beberapa tantangan yang harus dihadapi industri ini. Dengan banyaknya produsen furnitur lokal yang bermunculan dan ketatnya persaingan dalam industri furnitur di dalam negeri, maka timbul banyak masukan atas kualitas furnitur yang beredar. Nilai ekspor industri furnitur interior di Indonesia pada tahun 2016 sebesar USD 2,7 miliar dan pemerintah menargetkan mencapai USD 5 miliar di akhir tahun 2019 (kumparan.com, 2018). Furnitur berbahan baku kayu perkebunan dapat dimanfaatkan menjadi interior produk kompetitif yang dapat menaikkan nilai tambah dan daya saing memiliki desain yang inovatif memberikan kesan mewah, futuristik, lifestyle, dan bermuatan motif kearifan lokal.

Dalam penelitian ini, bahan baku yang akan digunakan untuk furnitur dipilih kayu perkebunan. Furnitur dengan bahan baku kayu mempunyai kelebihan tidak berkarat, kuat, dan tahan lembab. Selain itu, pemilihan jenis furnitur kayu lebih praktis dan tampak natural. Jenis kayu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kayu karet dan kayu kopi karena yang sumber bahannya cukup mudah didapatkan. Alasan lain pemilihan pohon karet ini dikarenakan kayu karet yang memiliki sifat keras, bersih, awet dan mudah untuk dibentuk. Karena itulah pohon karet juga bisa dibentuk menjadi berbagai jenis mebel seperti untuk meja, kursi, meja dapur dan berbagai jenis produk lain.

Selama ini kebanyakan masyarakat kita memanfaatkan batang kopi sebagai kayu bakar. Padahal ada nilai jual tinggi yang dimiliki oleh batang kopi itu sendiri. Dimana batang kopi dapat dijadikan sebuah meubel perabot rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, dipan, dudukan lampu, pigura, dan asbak yang unik. Sehingga, penggunaan bahan baku seperti kayu kopi dan kayu karet diharapkan dapat menjadi salah satu produk yang ramah lingkungan yang dapat dikembangkan menjadi meja sesuai dengan penelitian.

Meja merupakan salah satu perlengkapan tata ruang utama yang fungsinya dalam keadaan sederhana dapat berperan dan tanpa memperhatikan elemen elemen lain, sehingga kehadiran meja minimal di dalam ruangan harus tersedia. Terdapat berbagai macam jenis meja dengan fungsinya, salah satunya yaitu meja tv. Meja tv banyak dicari oleh pecinta *furniture* maupun orang awam. Sama seperti dengan fungsi meja seperti meja pada umumnya, meja tv di khususkan sebagai meja yang dapat menopang tv dan dapat digunakan sebagai fungsi yang lainnya (multifungsi) untuk tempat benda elektronik lainnya. Diatas meja tv dapat juga untuk meletakkan DVD *player*, menyimpan koleksi CD film, dan buku-buku. Meja tv dapat dikatakan serbaguna karena dapat digunakan sebagai perangkat multimedia, *mini library*, penghias ruangan, memperkuat aksen desain interior rumah, serta membuat ruangan lebih rapi. Meja tv akan memperindah ruang keluarga dan menambah kenyamanan keluarga saat menonton acara tv. Konsumen menginginkan produk meja yang awet, kuat, desainnya unik, dan menonjolkan kesan natural. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan terhadap produk meja yang dapat memenuhi keinginan konsumen. Seriring berkembangnya era globalisasi yang bertambah maju, sehingga mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam meningkatkan kinerjanya dalam membuat sebuah produk atau dalam mengembangkan produk-produk yang dihasilkan agar dapat memenuhi keinginan konsumen. Produk tersebut harus dibuat dengan tetap menjaga kualitas dan biaya yang kompetitif (Rosyidi, 2012).

Kesadaran konsumen terhadap desain dalam sebuah produk semakin meningkat, hal ini dapat dilihat bukan dari bertambahnya kriteria fungsi dan harga saja tetapi juga dari segi desain produknya. Saat ini, tren desain disesuaikan dengan keinginan konsumen (Susandari *et al.*, 2011). Dalam mengembangkan suatu produk, diperlukan suatu metode agar pengembangan dapat diketahui dengan baik (Siregar *et al.*, 2007). Seorang engineer diharuskan dapat mendesain ulang suatu proses untuk meningkatkan keefektifan biaya dan produktivitasnya, yang berarti bahwa dapat diputuskan atas suatu desain yang berbeda (Kartika, 2012). Selain itu, dalam

perancangan produk harus dilakukan pemilihan pasar, riset terhadap pesaing, riset terhadap harapan dan persepsi konsumsi yang kemudian dapat diwujudkan dengan keinginan konsumen yang dicocokkan dengan kemampuan produksi (Perwitasari, 2007).

Metode yang digunakan untuk menerjemahkan keinginan *customer* ke dalam kebutuhan perusahaan secara tepat ke setiap bagian dan tidak hanya berfungsi sebagai alat kualitas tetapi sebagai alat perencanaan suatu produk alam melakukan suatu perbaikan penelitian menggunakan metode *Quality Function Deployment* (QFD). Penerapan metode *Quality Function Deployment* (QFD) dalam pengembangan produk diawali dengan pembentukan matriks atau sering disebut dengan *House of Quality* (HOQ). Matriks ini dapat menerjemahkan apa yang diinginkan konsumen menjadi apa yang dihasilkan organisasi, sehingga produk yang dihasilkan akan dapat memenuhi keinginan konsumen (Nasution, 2001). Dalam metode ini, perancangan dan pengembangan produk melibatkan konsumen, sehingga hasil dari proses perancangan tersebut benar-benar menjawab kebutuhan konsumen (Supardi, 2008).

Sebagai contoh penelitian sebelumnya yang menggunakan metode *Quality Function Deployment* (QFD) antara lain penelitian Ardianur (2017), Christopherus (2015), dan Pangestu (2016). Penelitian Ardianur (2017) membahas tentang bagaimana menghasilkan suatu desain alat penggiling kedelai yang sesuai dengan kebutuhan konsumen dengan menggunakan metode *Quality Function Deployment* (QFD) dengan pendekatan Antropometri. Didapatkan dari hasil penelitian ini yang digunakan sebagai prioritas utama yaitu harga alat yang kompetitif, dengan pendekatan antropometri yang digunakan dalam merancang produk yang ergonomi, didapatkan ukuran produk yaitu (50x127x103) cm. Penelitian Christopherus (2015), membahas tentang perancangan produk *Baby Box* Multifungsi yang sesuai dengan kebutuhan konsumen. Multifungsi bagian mana yang paling besar nilai kontribusinya. Pengumpulan dan pengolahan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap awal dan akhir, untuk data antropometri yang digunakan yaitu sebagai dasar perancangan ukuran pada produk yang akan dibuat. Didapatkan hasil pada penelitian ini bahwa lebih diprioritaskan pada atribut yang terdapat laci untuk tempat pakaian dan dapat digunakan oleh balita bahkan sampai manula sekalipun. Sehingga produk *baby box* multifungsi ini memiliki nilai tambah dibandingkan dengan produk lain yang terdapat di pasaran. Pangestu (2016) yang membahas tentang desain *boardmarker* yang ramah lingkungan dengan mengidentifikasi kebutuhan pelanggan untuk produk *boardmarker* dan dapat menerjemahkan ke dalam spesifikasi

produk *boardmarker*. *Voice of customer* atau kebutuhan pelanggan untuk produk *boardmarker* yang didapatkan antara lain : mudah diisi ulang, jelas, ringan, nyaman, tutup tidak mudah lepas, dan awet. Adapun pengambilan data dilakukan berdasarkan survey dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner dan analisis statistik untuk menguji jawaban konsumen pada tiap atribut *boardmarker*.

Alasan peneliti memilih topik penelitian ini antara lain ingin melakukan inovasi desain produk meja tv yang belum terdapat di lapangan dengan bekerjasama bersama Balai Besar Kerajinan dan Batik (BBKB) untuk melakukan rancangan desain produk meja tv dengan memanfaatkan bahan baku kayu perkebunan yaitu kayu karet dan kayu kopi. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menerjemahkan keinginan dan kebutuhan konsumen terhadap produk meja tv yang diinginkan, sehingga pada akhirnya produk tersebut dapat diwujudkan diterima oleh konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu rancangan desain meja seperti apakah yang diinginkan konsumen berdasarkan metode *Quality Function Deployment*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Sasaran yang dituju adalah wanita atau pria yang berusia diatas 20 tahun yang membutuhkan atau berminat untuk membeli meja tv.
2. Penelitian dilakukan di Balai Besar Kerajinan & Batik Yogyakarta dan Sentra Industri Kayu yang berada di Kabupaten Bantul.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui rancangan desain meja tv yang sesuai dengan keinginan konsumen berdasarkan metode *Quality Function Deployment* (QFD).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemanfaatan kayu kopi dan kayu karet yang ternyata masih sedikit pemanfaatannya untuk membuat sebuah produk yang memiliki nilai ekonomis yang tinggi, contohnya pada pemanfaatan kayu kopi.

2. Bagi Konsumen

Dari penelitian ini diharapkan dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan konsumen tentang produk meja tv yang selama ini belum direalisasikan.

3. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bacaan untuk penelitian-penelitian lainnya guna menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan komposit alam dan keinginan konsumen terhadap suatu produk.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika Penulisan dibuat untuk membantu memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang akan dilakukan. Secara garis besar sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan TA.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab kedua ini memuat kajian literatur deduktif dan induktif yang dapat membuktikan bahwa topik TA yang diangkat memenuhi syarat serta kriteria yang telah dijelaskan di atas.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat obyek penelitian, data yang digunakan serta tahapan yang telah dilakukan dalam penelitian secara ringkas dan jelas. Metode ini dapat meliputi metode pengumpulan data, alat bantu analisis data yang akan dipakai dan sesuai dengan bagan alir yang telah dibuat. Urutan langkah yang telah ditetapkan tersebut merupakan suatu kerangka yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Bab ini berisi tentang data yang diperoleh selama penelitian dan bagaimana menganalisis data tersebut. Hasil pengolahan data ditampilkan baik dalam bentuk tabel maupun grafik. Pada sub bab ini merupakan acuan untuk pembahasan yang akan ditulis pada sub bab V yaitu pembahasan hasil penelitian.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan hasil yang diperoleh dalam penelitian di mana kesesuaian hasil dengan tujuan penelitian akan menghasilkan sebuah rekomendasi bagi perusahaan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh melalui pembahasan penelitian. Kemudian saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan penulis yang ditujukan kepada para peneliti dalam bidang sejenis yang dimungkinkan hasil penelitian tersebut dapat dilanjutkan.