



Karpet piknik multifungsi “Piksi”: Desain praktis berbasis Design Thinking

Angga Rini,^{1*} Widi Hastuti,²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Abstract

The development of this product innovation aims to create a multifunctional carpet that offers practicality to the public by applying the design thinking approach, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, along with the AIEOU observation method (Activities, Environments, Interactions, Objects, and Users). The result of this product innovation is a multifunctional carpet made from patterned ripstop fabric and additional materials that can be transformed into a picnic bag. Product testing was conducted using questionnaires involving 37 female respondents aged 20–45 years in the Yogyakarta area. The average test results show that the highest level of user preference was for functionality and practicality (91.89%), followed by material quality (81.98%), comfort (79.28%), aesthetics (74.77%), and size (44.59%). Overall, the product received positive feedback from users, and it is expected that the "Karpet Piksi" can be mass-produced and marketed. Future researchers may develop the multifunctional carpet in other sizes to ensure it can be optimally used by a broader range of users.

Keywords: multifunctional carpet, design thinking, product innovation

Abstrak

Pembuatan inovasi produk ini bertujuan untuk mengembangkan produk karpet multifungsi yang menawarkan kepraktisan kepada masyarakat melalui pendekatan *design thinking* dengan lima tahapan yaitu *emphathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* serta metode observasi AIEOU (*Activities, Environments, Interactions, Objects, and Users*). Hasil inovasi produk berupa karpet multifungsi menggunakan bahan utama kain ripstock motif serta bahan tambahan lainnya yang dapat bertransformasi menjadi tas piknik. Pengujian produk dilakukan melalui angket kepada 37 responden wanita berusia 20-45 tahun di wilayah Yogyakarta. Rata-rata hasil uji menunjukkan bahwa aspek fungsi dan kepraktisan memperoleh tingkat kesukaan tertinggi (91,89%), diikuti kualitas bahan (81,98%), kenyamanan (79,28%), estetika (74,77%), dan ukuran (44,59%). Secara keseluruhan hasil uji mendapat penilaian baik dari pengguna sehingga diharapkan produk “Karpet Piksi” dapat diproduksi secara massal kemudian dipasarkan. Selanjutnya peneliti dapat mengembangkan produk karpet multifungsi dalam berbagai ukuran lainnya agar produk dapat digunakan secara optimal oleh lebih banyak pengguna.

Kata kunci: karpet multifungsi, *design thinking*, inovasi produk

1. Pendahuluan

Generasi muda, terutama generasi milenial dan Gen Z, menyukai kegiatan di luar ruangan yang tidak hanya sekedar berolahraga namun juga sebagai suatu aktivitas pelarian agar terlepas dari kegiatan *scrolling* sosial media, mengurangi stress serta hal lainnya yang berpengaruh pada kesehatan mental. Menurut (Kemenkes, 2018), kesehatan mental yang optimal ialah ketika jiwa kita dalam keadaan yang damai dan tenang, dan dapat memungkinkan kita untuk menikmati setiap momen di dalam kehidupan dan

dapat saling menghargai satu dengan yang lain di lingkungan kita. *The State of the World's Children 2021; On Mind: promoting, protecting, and caring for children's mental health* menyebutkan bahwa 1 dari 7 orang anak berusia 10-19 tahun mengalami penyakit mental seperti rasa cemas berlebihan dan burnout (Ansori, 2022). Selain itu (Jennifer Katzenstein, 2025) dari Johns Hopkins Medicine menyatakan 8% remaja mengalami gangguan kecemasan yang berlebihan. Itulah sebabnya masalah isu kesehatan mental merupakan isu yang tidak boleh disepelekan karena

* Corresponding author e-mail : anggarini.2024@student.uny.ac.id

kesehatan mental yang baik dapat berdampak pada prestasi akademik siswa (Siby & Kasingku, 2024).

Rekreasi atau piknik merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu yang ada dengan memiliki tujuan relaksasi atau ketenangan, kegiatan ini salah satu yang dapat mengatasi masalah kesehatan mental pada seseorang. Menurut (Ferry Soo, 2024), kegiatan rekreasi dapat memberikan manfaat sebagai sarana untuk dapat mengurangi stres, dapat meningkatkan *mood* yang positif, dan dapat memberikan kontribusi pada kesehatan mental. Karpet merupakan salah satu perlengkapan yang digunakan untuk kegiatan piknik di luar ruangan seperti taman kota, pantai, atau tempat wisata lainnya. Karpet menurut KBBI yaitu hamparan (tikar) penutup lantai yang dibuat dari bulu domba atau kain tebal; permadani; ambal. Berdasarkan penelusuran *marketplace* seperti Shopee dan Lazada yang dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2 untuk kata kunci “karpet piknik”, model karpet yang ditampilkan lebih banyak didominasi oleh bentuk karpet yang dapat dilipat menjadi bentuk yang lebih kecil sehingga mudah dibawa kemana saja. Hal yang sama berlaku pada pencarian kata kunci “karpet piknik multifungsi” yang dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4. Meski banyak produk karpet piknik yang dapat dilipat dan dibawa dengan mudah, belum ditemukan produk yang menggabungkan fungsi karpet dan tas dalam satu desain produk yang praktis dan multifungsi. Melihat potensi yang ada, penulis berusaha untuk membuat sebuah inovasi produk baru dengan nama “Karpet Piksi”. “Piksi” merupakan singkatan dari “piknik” dan “multifungsi”, sehingga inovasi produk ini memiliki nama panjang “Karpet Piknik Multifungsi” yaitu sebuah karpet yang tidak hanya berguna ketika digelar pada bidang datar sebagai alas duduk namun juga memiliki nilai fungsi menjadi sebuah tas yang dapat digunakan untuk membawa perlengkapan piknik lainnya sehingga dapat menambah nilai kepraktisan sebuah karpet bagi pengguna. Selain itu, meski Karpet Piksi didesain agar dapat digunakan sebagai tas namun pada saat tidak digunakan, produk ini tetap dapat dilipat dengan rapi dan memiliki nilai estetika tersendiri. Selanjutnya, permasalahan utama penelitian ini yaitu bagaimana merancang produk karpet piknik yang tidak hanya nyaman dan estetik, tetapi juga memiliki fungsi ganda yang meningkatkan efisiensi pengguna dalam kegiatan rekreasi di luar ruangan.

Adapun penelitian lain mengenai pembuatan inovasi produk karpet adalah penelitian milik (Adlina et al., 2020) dimana peneliti membuat produk karpet dengan teknik merajut. Penelitian tersebut dilakukan untuk melihat potensi produk rajut menjadi produk

yang lebih modern, unik dan mampu memenuhi keinginan dan kebutuhan konsumen. Penelitian lainnya oleh (Putriani et al., 2015) dimana peneliti membuat produk karpet yang berguna dalam bidang pendidikan yaitu karpet warna yang digunakan untuk membantu perencanaan karier siswa. Sedangkan penelitian produk karpet lainnya yang masih berhubungan dengan dunia pendidikan yaitu oleh (Mukharamah et al., 2021) dimana peneliti mengembangkan media karpet *engklek* untuk memperkenalkan lambang bilangan pada anak usia dini.

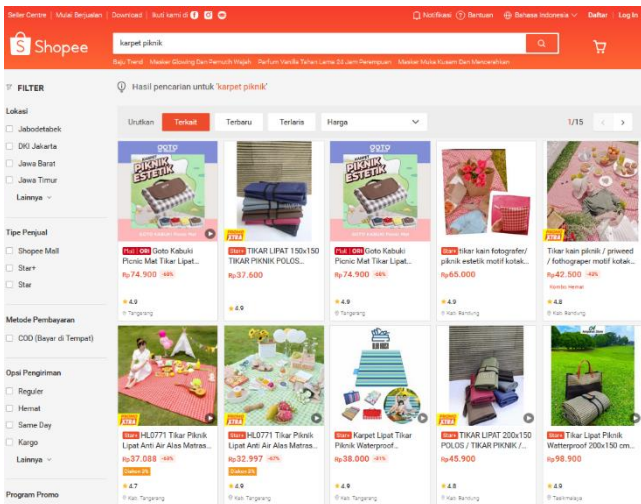
Berdasarkan penelitian terdahulu belum ada kajian yang menyatukan elemen *product utility* dengan pendekatan desain praktis berbasis *design thinking* dan fungsional ganda. Inovasi produk “Karpet Piksi” menawarkan penggabungan nilai fungsional karpet sebagai alas tempat duduk sekaligus tas dapat menjadi pilihan bagi konsumen untuk dapat mengurangi pengeluaran keuangan, terutama konsumen ibu rumah tangga yang sudah berkeluarga. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk karpet piknik multifungsi berbasis pendekatan *design thinking* yang dapat dialihfungsikan menjadi tas, serta menguji tingkat preferensi pengguna terhadap desain, kualitas, dan kepraktisan produk.

Sumber ide

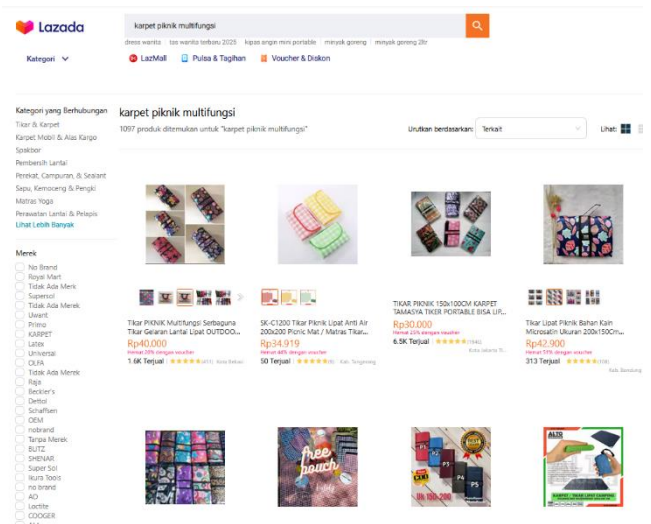
Istilah “karpet” sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Italia kuno *carpita*, “*carpire*” yang berarti membului. Karpet biasanya juga sering disamakan dengan permadani. Karpet menurut KBBI yaitu hamparan (tikar) penutup lantai yang dibuat dari bulu domba atau kain tebal; permadani; ambal. Asal-usul karpet masih misterius, namun banyak jenis karpet ditemukan pada saat penggalian barang sejarah di seluruh dunia.

Fungsi awal karpet yaitu digunakan sebagai penutup meja atau dinding, pada abad ke-18 karpet digunakan sebagai alas lantai (Dehygienique, 2020). Berdasarkan laman IKEA, fungsi karpet pada penggunaan sehari-hari di rumah yaitu: (1) menambah kenyamanan di rumah; (2) cara mudah menyegarkan tampilan rumah; (3) memberikan kesan hangat di rumah; (4) area yang aman untuk anak; (5) menciptakan ketenangan di rumah. Selain memiliki fungsi di dalam rumah, karpet juga memiliki fungsi di luar rumah yaitu sebagai alas tempat duduk saat makan di warung pinggir jalan, berjualan di pasar atau membuka lapak dadakan di sebuah *event*, dan rekreasi/piknik di taman atau bahkan pinggir pantai. Saat ini penggunaan karpet sudah sangat umum dan bisa dilihat di mana-mana, bahkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

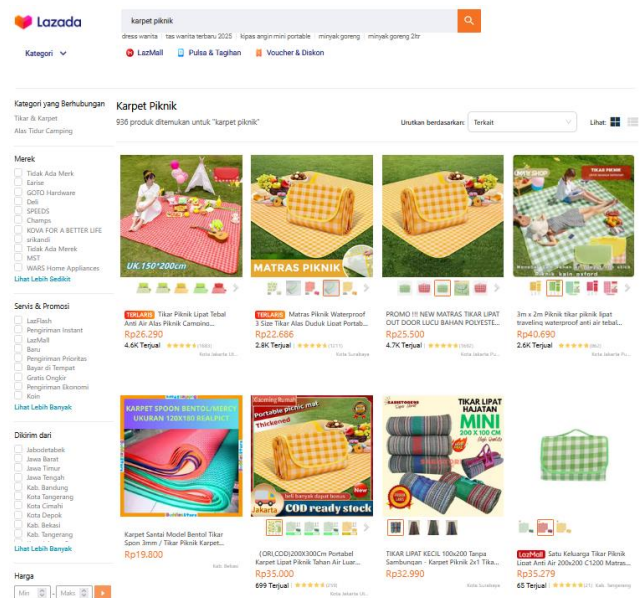
Angga Rini, Widiastuti
Karpet piknik multifungsi “Piksi”:
Desain praktis berbasis Design Thinking



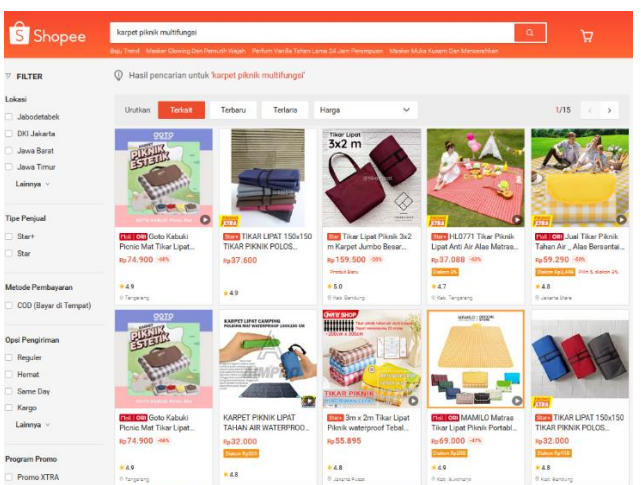
Gambar 1. Hasil penelusuran Shopee “Karpet Piknik”



Gambar 4. Hasil penelusuran Lazada “Karpet Piknik Multifungsi”



Gambar 2. Hasil penelusuran Lazada “Karpet Piknik”



Gambar 3. Hasil penelusuran Shopee “Karpet Piknik Multifungsi”

Tabel 1. Ukuran dan kapasitas karpet

No.	Ukuran Karpet	Jumlah Kapasitas
1	90 x 120 cm	1-2 orang
2	120 x 150 cm	2-3 orang
3	150 x 150 cm	3-4 orang
4	180 x 180 cm	4-6 orang
5	200 x 200 cm	6-8 orang
6	150 x 300 cm	10 orang

Karpet piknik memiliki beragam ukuran, tergantung digunakan untuk berapa orang yang dapat dilihat pada Tabel 1 (Taylor Mead, 2021). Berdasarkan hasil penelusuran pada *marketplace*, banyak sekali dijumpai karpet piknik yang dapat dilipat menjadi sangat kecil menjadi bentuk tas dan dapat dimasukkan dengan mudah ke dalam tempat penyimpanan. Karpet piknik yang dapat difungsikan sebagai tas sekaligus belum ditemui sejauh ini. Padahal dengan memiliki nilai fungsional ganda dapat menambah nilai jual karpet.

Tas adalah wadah tertutup yang dapat dibawa saat bepergian (Google Arts & Culture, n.d.). Tas awalnya hanya berfungsi sebagai wadah untuk membawa barang namun sekarang fungsinya untuk menambah keindahan bagi pemakainya (Urbanfactor, 2020).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) origami merupakan seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Tidak hanya berkembang di negara asalnya, Jepang, seni melipat kertas ini mulai berkembang dan populer di negara-negara lainnya. Desain origami yang berkembang di seluruh dunia terdiri dari bentuk-bentuk yang sederhana, dengan satu atau dua lipatan, hingga bentuk-bentuk lainnya yang sangat kompleks dan membutuhkan waktu lama untuk pembuatannya (Lang, 2011). Teknik melipat kertas atau biasa disebut origami sangat populer di

masyarakat sebagai permainan melipat kertas di kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Origami menggunakan kertas sebagai media utama untuk dilipat, namun belakangan ini masyarakat mulai memanfaatkan teknik melipat kertas ini pada media yang lain seperti kain dalam bidang fesyen, kayu untuk furnitur, bahkan hingga panel satelit di luar angkasa. Bentuk atau model-model origami pada zaman dulu lebih mengarah ke bentuk hewan seperti burung, katak, ikan, dan lain-lain. Sedangkan pada era saat ini, bentuk origami sudah berkembang menjadi lebih banyak tidak hanya bentuk hewan namun juga ada bentuk bunga, baju, dan bentuk geometris lainnya. Ada enam jenis origami menurut (Bangkit Perkasa, 2023) yaitu *pureland origami* (origami murni), *action origami* (origami bergerak), *wet-folding origami* (origami basah), *tessellation origami* (origami tessellation), *modular origami* (origami modular), dan kirigami.

Desain produk multifungsi

Produk multifungsi adalah produk yang dirancang agar memiliki lebih dari satu fungsi dalam sebuah produk dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi penggunaan dan nilai guna. Menurut Ulrich dan Eppinger dalam (Muniarty et al., 2023) desain produk multifungsi menuntut adanya pendekatan sistematis agar setiap fungsi dapat dijalankan dengan optimal tanpa mengorbankan aspek kenyamanan maupun estetikanya. Pengembangan inovasi produk “Karpet Piksi”, sebuah produk karpet yang dapat diubah menjadi tas, prinsip dasar desain multifungsi diterapkan melalui penggabungan dua bentuk fungsi yang berbeda namun saling melengkapi yaitu fungsi alas duduk dan fungsi penyimpanan.

Bahan baku

Karpet di dalam ruangan dibuat menggunakan bahan wol, sutra, rasfur, saxony dan loop pile (Fitniline, 2022). Sedangkan karpet yang digunakan di luar ruangan menggunakan bahan oxford dan PVC (Caritol, 2021). Model karpet piknik saat ini banyak didominasi menggunakan bahan oxford namun kekurangan bahan ini adalah tidak tahan lama dan warna cepat pudar. Penelitian ini menggunakan bahan parasit ripstock yang memiliki tekstur kotak-kotak dan dibuat dari tenunan bahan *nylon*. Bahan ini biasanya digunakan untuk bahan tas dan kerajinan lainnya (Liman, n.d.). Karakteristik kain ini yaitu bersifat *water repellent* (menolak air dan mengalirkannya seperti sifat daun talas), lebih tahan lama, ringan, dan mudah dibersihkan.

Bahan penunjang yang digunakan yaitu benang untuk kebutuhan menyambungkan kedua sisi karpet,

bisban tas untuk menyelesaikan pinggiran produk karpet, tali tas agar produk mudah dibawa saat dialih fungsi menjadi tas, serta kancing knop besi yang digunakan sebagai media penyambung antar bagian saat produk karpet bertransformasi menjadi produk tas. Selain itu penggunaan bahan pelapis seperti karton untuk menjadi alas tengah, agar produk mempunyai penopang untuk membawa barang-barang lainnya serta bahan busa ati sebagai pelapis pembentuk tas.

2. Metode

Penelitian pengembangan inovasi produk ini menggunakan metode AIEOU yang terdiri dari *Activities, Environments, Interactions, Objects, and Users*. Metode AIEOU merupakan kerangka untuk kegiatan observasi selama penelitian yang dikembangkan oleh Rick E Robinson. *Activities* (Aktivitas) yaitu tahapan-tahapan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai sebuah tujuan. *Environments* (Lingkungan) yaitu daerah atau area dimana aktivitas tersebut dilakukan. *Interaction* (Interaksi) yaitu interaksi yang terjadi diantara sesama manusia ataupun manusia dengan suatu objek di dalam lingkungan yang sama. *Objects* (Objek) yaitu elemen yang terdapat di dalam lingkungan, termasuk di dalamnya hal-hal yang mungkin dianggap kurang penting namun masih termasuk di dalam lingkungan tersebut. *Users* (Pengguna) yaitu orang-orang yang memiliki sifat dan sikap, preferensi, kebutuhan, peran, serta hubungannya diamati sebagai bahan dalam kegiatan observasi.



Gambar 5. Design Thinking

Tabel 2. Daftar pertanyaan wawancara

No.	Pertanyaan
1	Apakah anda sering melakukan piknik?
2	Seberapa sering anda melakukan kegiatan piknik?
3	Apa saja barang yang biasanya anda bawa saat piknik?
4	Apakah anda menggunakan karpet piknik?
5	Jika ada karpet piknik yang dapat digunakan pada kedua sisinya dan dapat diubah menjadi tas, apakah itu akan mempermudah Anda membawa perlengkapan piknik?
6	Seberapa penting bagi Anda agar karpet piknik bisa dilipat dengan rapi saat tidak digunakan?

Selain menggunakan metode AIEOU, perancangan inovasi produk ini menggunakan metode lain yaitu *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *emphathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Emphathize* yaitu tahapan yang berfokus pada pencarian informasi dan mengamati pengalaman pengguna dengan cara observasi dan wawancara terstruktur sederhana. *Define* yaitu tahap identifikasi dari informasi-informasi yang telah dikumpulkan, dari proses ini akan ditemukan permasalahan yang terjadi yang dimana akan menjadi tujuan utama dalam pengembangan inovasi produk “Karpet Piksi”. *Ideate* yaitu tahapan yang berguna untuk mencari dan menentukan solusi efektif dari masalah yang telah ditemukan. *Prototype* yaitu tahapan pembuatan prototipe berdasarkan solusi atas masalah yang ada. *Test* yaitu tahapan untuk menguji prototipe yang telah dibuat kepada calon pengguna untuk melihat secara langsung reaksi mereka. Penelitian ini melibatkan 37 responden perempuan berusia 20-45 tahun yang berdomisili di Yogyakarta dan aktif melakukan kegiatan rekreasi di ruang terbuka. Pengujian dilakukan dengan dengan teknik random sampling dan menggunakan lembar angket kesukaan yang memiliki beberapa indikator penilaian seperti estetika, kualitas bahan, fungsi dan kepraktisan, ukuran, dan kenyamanan. Validitas isi instrumen angket terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dua ahli produk dan dosen metodologi penelitian sedangkan strategi keabsahan data menggunakan metode triangulasi.

3. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini dan penelitian (Putriani et al., 2015) memiliki tujuan yang sama yaitu mengembangkan sebuah karpet, namun perbedaan utama terletak pada konsep multifungsi yang ditawarkan oleh “Karpet Piksi”. Penelitian (Putriani et al., 2015) fokus pada pengembangan media karpet yang berguna untuk membantu perencanaan karier siswa, sementara “Karpet Piksi” berfokus pada inovasi produk yang menawarkan kepraktisan dengan menggabungkan karpet dan tas dalam sebuah produk. Adapun penelitian lain oleh (Adlina et al., 2020) yang sama-sama mengembangkan sebuah inovasi produk karpet. Perbedaan dari “Karpet Piksi” yang dibuat menggunakan bahan parasit ripstock motif pada kedua sisinya sehingga dapat digunakan secara bolak balik, pengembangan karpet yang dilakukan oleh (Adlina et al., 2020) dibuat menggunakan benang TARN dengan teknik rajutan (*knitting*). Produk tersebut bertujuan untuk menguji kualitas karpet berbahan benang TARN yang dibuat dengan teknik

rajut, sedangkan “Karpet Piksi” berfokus pada nilai multifungsi produk.

Analisis proses pembuatan “Karpet Piksi”

Produk “Karpet Piksi” merupakan hasil inovasi produk yang menggabungkan karpet dan tas dalam satu produk yang dibuat dengan metode observasi AEIOU yang terdiri dari *Activities*, *Environments*, *Interactions*, *Objects*, and *Users* dan *Design Thinking*. Bahan utama yang digunakan adalah kain parasit ripstock motif berwarna biru muda pada salah satu sisi dan coklat muda pada bagian sisi yang lainnya. Bahan parasit ripstock dipilih karena sifatnya yang tahan air, tidak tembus air, mudah dibersihkan, ringan, tipis namun tidak mudah robek.

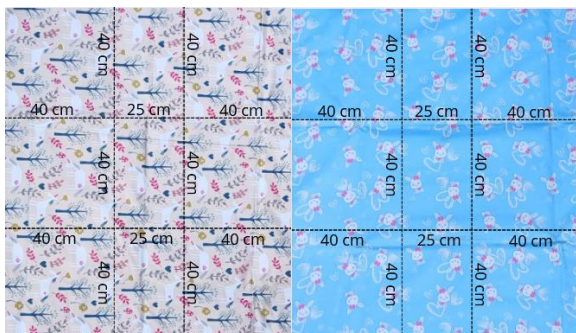
Tahapan pertama dari penelitian ini yaitu *emphathize* yang dilakukan dengan cara observasi menggunakan metode AIEOU. Observasi aktivitas pengguna dilakukan di tiga tempat yaitu Waduk Sermo, Pondok Bambu Rangdo, dan Laguna Pantai Glagah dimana area ini merupakan tempat yang ramai dikunjungi untuk kegiatan rekreasi. Kemudian peneliti memperhatikan para pengunjung yang datang untuk berpiknik, bagaimana mereka berinteraksi dengan keluarga/teman dan objek lain yang dibawa. Berdasarkan pengamatan, objek yang mereka bawa seperti karpet piknik, perlengkapan makan, botol minum, makanan ringan, buah, serta beberapa properti lain untuk berfoto. Berdasarkan hasil pengamatan, semua pengunjung yang datang untuk piknik membawa karpet piknik yang dapat dilipat menjadi bentuk yang lebih kecil dan lainnya berupa karpet kain yang tebal, setelah selesai berpiknik para pengunjung membereskan barang-barang tersebut ke dalam sebuah tas. Pada kegiatan observasi ini, peneliti mengamati responden dengan ciri-ciri pengunjung wanita berusia rata-rata 22 tahun ke atas, mereka datang bersama teman ataupun keluarga. Selain dilakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terstruktur sederhana dengan responden. Hasil wawancara yaitu karpet piknik yang dimiliki para responden saat ini hanya dapat dilipat, mudah kotor, hanya dapat digunakan pada satu sisi saja. Responden menginginkan karpet piknik yang multifungsi dan praktis, beberapa responden mengeluh kesulitan membawa perlengkapan piknik lainnya bersama karpet.

Tahapan kedua yaitu *define*, setelah melakukan observasi dan wawancara maka ditemukan beberapa masalah seperti karpet kurang praktis, tidak dapat digunakan pada kedua sisi, mudah kotor, dan kesulitan untuk dibawa bersama perlengkapan piknik lainnya. Selanjutnya tahap *ideate*, setelah menemukan

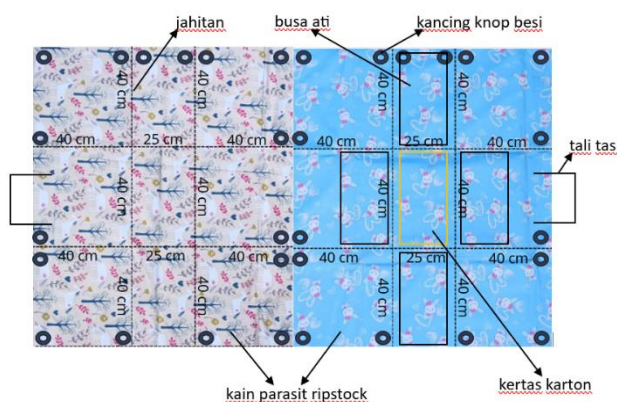
permasalahan yang dihadapi oleh para responden, peneliti melakukan kegiatan *brainstorming* dengan tujuan mengembangkan sebuah inovasi produk karpet yang multifungsi dan menjawab keinginan para responden. Tabel 3 berisikan solusi terhadap permasalahan yang ada.

Tabel 3. Solusi

No.	Permasalahan	Solusi
1	Karpet mudah kotor	Merancang karpet dengan menggunakan bahan tahan air, karena bahan tersebut mudah dibersihkan dan tidak mudah kotor.
2	Karpet hanya dapat digunakan pada salah satu sisi saja	Merancang karpet yang dapat digunakan di kedua sisi
3	Karpet terlalu tebal	Merancang karpet dengan bahan yang ringan namun tidak mudah robek sehingga dapat dilipat dengan rapi dan tidak begitu tebal.
4	Pengguna kesulitan membawa karpet bersamaan dengan perlengkapan piknik lainnya	Merancang karpet yang dapat diubah menjadi tas untuk membawa perlengkapan piknik lainnya dengan teknik origami.



Gambar 6. Desain awal prototipe sisi 1 (kiri) dan sisi 2 (kanan)



Gambar 7. Detail desain awal produk



Gambar 8. Produk prototipe saat menjadi karpet



Gambar 9. Produk prototipe saat menjadi tas



Gambar 10. Produk prototipe saat dilipat



Gambar 11. Cara melipat produk

Tahap selanjutnya adalah pembuatan prototipe sesuai dengan solusi terhadap permasalahan yang ada pada karpet piknik. Desain awal prototipe karpet piknik multifungsi dengan teknik origami dapat dilihat pada Gambar 7. Pada desain awal menentukan ukuran prototipe karpet multifungsi yang akan dikembangkan, peneliti menggunakan ukuran karpet 105 x 120 cm. Prototipe dibuat menggunakan kain parasit *ripstock* motif kuda dan pohon dengan warna *background* coklat muda untuk sisi pertama, motif kelinci dengan warna *background* biru muda untuk sisi kedua. Bahan pelapis menggunakan kertas karton berukuran 23 x 38 cm sebanyak 1 lembar dan busa ati ukuran 23 x 38 cm sebanyak 4 lembar. Sedangkan penggunaan kancing *knop* besi untuk mengunci bagian-bagian karpet saat diubah menjadi tas. Pada bagian pinggir diselesaikan dengan *bisban* dan dilengkapi dengan tali tas agar mudah dibawa. Detail rancangan produk dapat dilihat pada Gambar 7.

Tahap kelima sekaligus tahap terakhir dari pengembangan inovasi produk yaitu *testing*, pengujian dilaksanakan dengan menguji produk kepada pengguna menggunakan lembar angket kesukaan yang memiliki indikator penilaian terdiri dari estetika, kualitas bahan, fungsi dan kepraktisan, ukuran, dan kenyamanan. Pengujian dilakukan oleh pengguna secara langsung di tempat.

Analisis tingkat kesukaan pengguna terhadap produk “Karpet Piksi”

Berdasarkan uji kesukaan yang dilakukan pada produk “Karpet Piksi” secara random sampling dengan 37 responden dari kalangan wanita berusia 20-45 tahun dari kalangan masyarakat umum menggunakan lembar angket pada *google form*. Berdasarkan data yang didapatkan, hasil uji kesukaan produk “Karpet Piksi” akan dijabarkan di bawah ini.

Indikator estetika

Berdasarkan Gambar 12, hasil uji kesukaan terhadap produk “Karpet Piksi” menunjukkan bahwa sub-indikator estetika pada desain, 83,78% responden menyatakan sangat suka dan 16,22% menyatakan suka. Hal ini menunjukkan bahwa desain produk yang menggabungkan karpet dan tas dinilai menarik. Sub-indikator estetika pada warna, 67,57% responden menyatakan sangat suka dan 13,51% responden menyatakan suka. Hal ini menunjukkan bahwa warna pada produk “Karpet Piksi” sudah cukup sesuai dengan tema piknik dan selera responden. Namun 18,92% responden menyatakan tidak suka warna produk tersebut karena menginginkan warna dan motif lainnya.

Indikator kualitas bahan

Berdasarkan hasil uji kesukaan indikator kualitas bahan yang ditunjukkan oleh Gambar 13, sub-indikator kualitas bahan pada bagian bahan terasa nyaman segala permukaan mendapatkan hasil 81,08% responden sangat suka dan 18,92% responden menyatakan suka. Hasil tingkat kesukaan yang tinggi menunjukkan bahwa bahan yang digunakan pada produk “Karpet Piksi” sesuai dengan responden. Sub-indikator bahan tahan air, 78, 38% responden memberi penilaian sangat suka dan 21,62% menyatakan suka. Hal ini menunjukkan bahwa bahan yang dipilih untuk membuat produk “Karpet Piksi” memiliki ketahanan terhadap air dengan baik. Selanjutnya sub-indikator bahan mudah dibersihkan mendapat penilaian 86,49% responden memilih sangat suka dan 16,22% responden memilih suka. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka bahan yang digunakan sangat mudah dibersihkan. Secara keseluruhan, rerata perolehan nilai dari responden pada indikator kualitas bahan sangat baik.

Indikator fungsi dan kepraktisan

Hasil uji kesukaan indikator fungsi dan kepraktisan pada Gambar 14 produk “Karpet Piksi” pada sub-indikator produk mudah digunakan sebagai karpet mendapat penilaian bulat yaitu 100% sangat suka oleh responden. Pada sub-indikator produk mudah digunakan sebagai tas mendapat penilaian 81,08% responden menyatakan sangat suka dan 8,11% menyatakan suka, hal ini menunjukkan bahwa produk “Karpet Piksi” sangat diminati oleh responden karena fungsinya sebagai tas memenuhi harapan mereka. Namun 10,81% responden menyatakan tidak suka karena merasa kesulitan saat melipat karpet menjadi tas dan sebagian lainnya menginginkan adanya kompartemen untuk penyimpanan barang kecil, hal

ini dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan produk selanjutnya. Sub-indikator produk mudah dilipat saat tidak digunakan mendapat penilaian 91,89% responden menyatakan sangat suka dan 8,11% menyatakan suka, hal ini menunjukkan bahwa produk “Karpet Piksi” mudah dilipat oleh pengguna. Sedangkan penilaian pada sub-indikator produk praktis untuk dibawa kemana saja mendapat hasil penilaian 94,59% responden sangat suka dan 5,41% menyatakan suka, hasil penilaian ini dapat disimpulkan bahwa produk “Karpet Piksi” praktis untuk dibawa kemana saja. Secara keseluruhan hasil grafik menunjukkan mayoritas responden menyukai produk “Karpet Piksi”, namun perlu diperhatikan bahwa beberapa responden memiliki preferensi yang berbeda sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan produk baru lainnya.

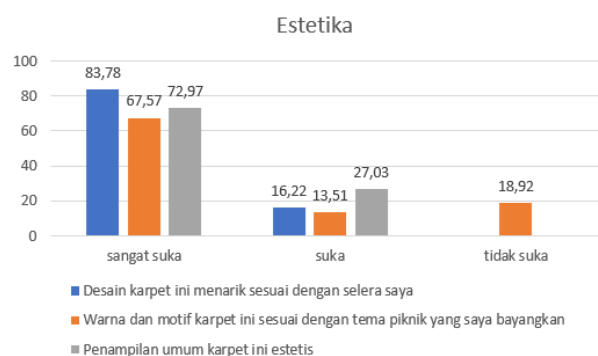
Indikator ukuran

Gambar 15 menunjukkan hasil uji kesukaan produk pada indikator ukuran. Hasil penilaian pada sub indikator ukuran karpet cukup luas mendapatkan penilaian 37,84% sangat suka dan 51,35% menyatakan suka, penilaian ini rata-rata didapatkan dari responden yang datang bersama seorang teman untuk mengambil foto piknik. Sementara 10,81% responden menyatakan tidak suka karena ukuran dianggap kurang besar, penilaian ini didapatkan dari responden yang datang bersama keluarga kecil (3-4 orang). Pada sub-indikator ukuran ideal 43,24% responden menyatakan sangat suka dan 37,84% menyatakan suka. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa ukuran produk “Karpet Piksi” cukup ideal bagi para pengguna. Sementara itu 18,92% responden menyatakan tidak suka karena dianggap ukuran karpet kurang ideal. Penilaian ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk pengembangan produk dari segi aspek ukuran selanjutnya.

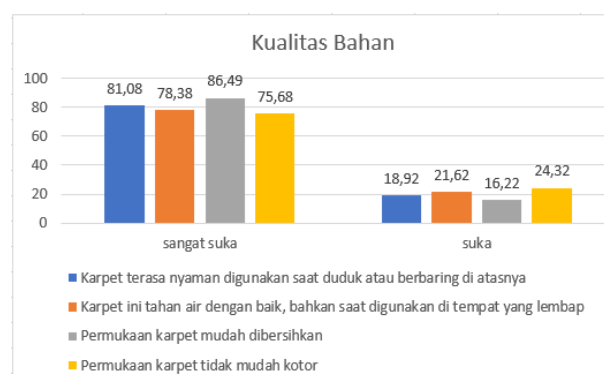
Indikator kenyamanan

Berdasarkan Gambar 16, hasil uji kesukaan indikator kenyamanan pada sub-indikator kenyamanan di segala permukaan oleh pengguna mendapatkan penilaian 64,86% responden sangat suka dan 18,92% menyatakan suka, dari data ini dapat disimpulkan bahwa pengujian produk “Karpet Piksi” pada segala permukaan cukup nyaman bagi para pengguna. Namun 16,22% responden menyatakan tidak suka karena memiliki pendapat yang berbeda yaitu produk tidak cukup nyaman digunakan pada permukaan tanah yang bergelombang karena adanya lapisan bagian dalam produk. Hal ini dapat menjadi pertimbangan untuk mengembangkan produk menggunakan lapisan dalam dengan jenis yang

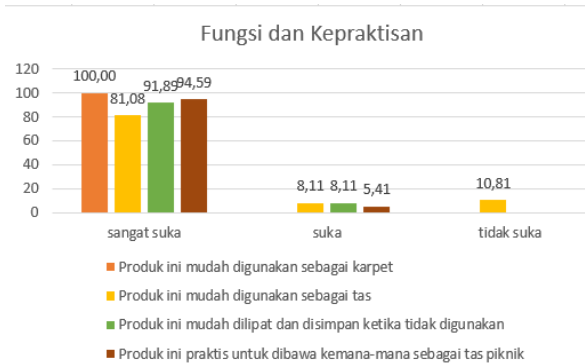
berbeda dari yang digunakan saat ini. Pada sub-indikator produk nyaman digunakan untuk waktu yang lama mendapat penilaian 83,78% sangat suka dan 16,22% responden menyatakan suka. Penilaian ini mengindikasikan bahwa pengguna merasa nyaman menggunakan “Karpet Piksi” dalam waktu yang lama tanpa merasakan ketidaknyamanan. Sedangkan untuk sub-indikator bahan tidak menyebabkan iritasi mendapatkan penilaian 89,19% responden menyatakan sangat suka dan 10,81% menyatakan suka, hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aman dan nyaman saat menggunakan “Karpet Piksi”.



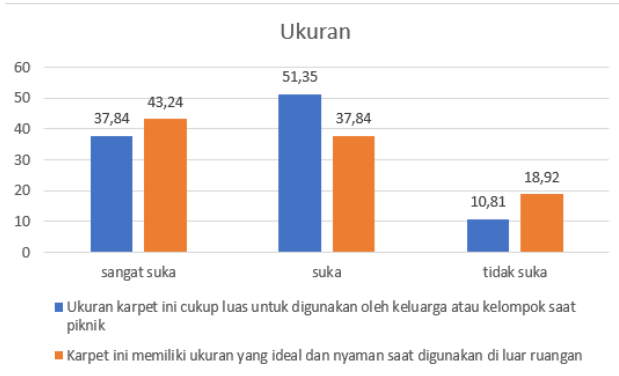
Gambar 12. Grafik indikator estetika



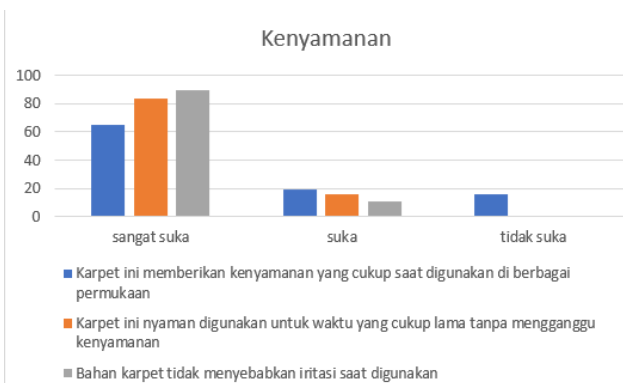
Gambar 13. Grafik indikator kualitas bahan



Gambar 14. Grafik indikator fungsi dan kepraktisan



Gambar 15. Grafik indikator ukuran



Gambar 16. Grafik indikator kenyamanan

Hasil temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa pengguna sangat menyukai desain multifungsi “Karpet Piksi”, terutama pada indikator fungsi dan kepraktisan (91,89%). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi dua fungsi dalam satu desain produk menciptakan nilai lebih bagi pengguna, sesuai dengan teori Ulrich dan Eppinger tentang pentingnya efisiensi dalam desain produk multifungsi.

Perbedaan karpet edukatif rancangan (Putriani et al., 2015) atau estetis (Adlina et al., 2020) dengan karpet piksi yaitu penekanan aspek transformasi bentuk yang relevan dengan prinsip modular design dan desain berkelanjutan. Teknik origami yang diterapkan memperkuat narasi desain kontemporer yaitu *transformative functionally*, dimana satu produk mampu beradaptasi dengan kebutuhan pengguna tanpa kehilangan nilai estetikanya. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi pengembangan teori desain produk, terutama pada bagian penerapan *design thinking* yang memperkuat empati terhadap pengguna serta pendekatan AIEOU sebagai metode kualitatif dalam observasi perilaku pengguna. Integrasi desain produk karpet piksi ini menjawab tantangan dalam *user-centered product design* yang semakin penting dalam industri kreatif dan UMKM.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu proses produksi produk “Karpet Piksi” melalui tahap observasi terlebih dahulu menggunakan metode AIEOU untuk mengamati permasalahan dan *Design Thinking* untuk proses pembuatan desain hingga uji kesukaan produk. Metode *design thinking* digunakan untuk merancang produk sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan yang ada bagi pengguna. Penggunaan bahan utama yaitu kain parasite ripstock motif kuda dan juga motif kelinci yang memiliki spesifikasi ringan, tidak mudah robek, tahan air, tidak mudah tembus air, dan mudah dibersihkan.

Rata-rata hasil uji kesukaan menunjukkan bahwa 74,77% responden memilih sangat suka dan 18,92% responden menyatakan suka pada indikator estetika yang mencakup desain, warna dan tampilan estetis produk “Karpet Piksi”. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi estetika, produk “Karpet Piksi” ini dapat diterima oleh pengguna. Rata-rata penilaian pada indikator kualitas bahan 81,98% responden menyatakan sangat suka dan 18,92% menilai suka. Secara keseluruhan pada indikator kualitas bahan produk “Karpet Piksi” sangat disukai oleh pengguna melihat tingginya hasil penilaian. Indikator fungsi dan kepraktisan mendapatkan nilai rata-rata 91,89% responden menyatakan sangat suka secara keseluruhan dan 7,21% menyatakan suka. Hasil penilaian yang sangat tinggi dapat disimpulkan bahwa fungsi dan kepraktisan produk “Karpet Piksi” dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Hasil uji kesukaan pada ukuran rata-rata mendapatkan penilaian 40,54% responden memilih sangat suka, 44,59% menyatakan suka dan 14,86% menilai tidak suka. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden cukup menyukai ukuran produk “Karpet Piksi” yang dibuat saat ini, sangat perlu dipertimbangkan untuk membuat produk dalam ukuran yang lebih besar sesuai dengan harapan pengguna. Sedangkan rata-rata hasil penilaian pada indikator kenyamanan 79,28% responden memilih sangat suka, 15,32% responden menyatakan suka, hal ini menunjukkan dari segi kenyamanan produk “Karpet Piksi” dapat diterima baik oleh pengguna. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk “Karpet Piksi” diterima dengan baik oleh pengguna karena menawarkan kombinasi nilai estetika, fungsional, dan kepraktisan. Pendekatan berbasis *design thinking* terbukti efektif dalam merancang produk berbasis kebutuhan pengguna melalui observasi dengan metode AIEOU. Selain itu, produk “Karpet Piksi”

memiliki potensi besar untuk diadopsi oleh pelaku industri rumah tangga dan UMKM sebagai inspirasi pengembangan produk yang efisien dan bernilai jual tinggi.

Keterbatasan dari penelitian ini adalah pengembangan produk terbatas pada satu ukuran yakni 105 x 120 cm, ukuran ini relatif kecil jika dibandingkan dengan kebutuhan untuk sebuah keluarga dengan 2 anak. Selain itu ukuran tersebut tidak *representative* untuk semua kebutuhan pengguna. Dari segi fungsional, karpet ukuran 105 x 120 cm kurang optimal untuk mendukung aktivitas selain duduk misal tidur, berolahraga atau alas bermain anak, terlebih jika fungsi tersebut dijalankan secara bersamaan lebih dari satu orang. Keterbatasan lainnya yaitu jumlah sampel yang terbatas, hanya melibatkan 37 responden Wanita rentang umur 20-45 tahun di Yogyakarta. Jumlah sampel yang terbatas ini mungkin tidak mewakili preferensi pengguna secara keseluruhan, terutama dari segi demografis yang lebih luas.

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang ada maka saran dari penelitian ini untuk penelitian produk selanjutnya ada, yaitu (1) Penelitian selanjutnya mengembangkan produk karpet multifungsi dalam berbagai ukuran lainnya agar produk dapat digunakan secara optimal oleh lebih banyak pengguna, (2) Penelitian selanjutnya memperluas jumlah dan karakteristik responden agar dapat memberikan Gambaran yang lebih representatif mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna, dan (3) Penelitian selanjutnya mengeksplorasi desain produk yang lebih fleksibel agar dapat diatur sesuai kebutuhan pengguna.

Daftar pustaka

- Adlina, S., Prasetyaningtyas, W., & Suci, P. H. (2020). Kualitas Hasil Karpet Menggunakan Teknik Merajut (Knitting). *FFEJ*, 9(1). Diambil dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe>
- Bangkit Perkasa. (2023). 6 Jenis Origami yang Tak Banyak Orang Ketahui. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://bangkitperkasa.com/artikel/general/jenis-origami-yang-tak-banyak-orang-ketahui/>
- Caritol. (2021). Bahan tikar piknik luar ruangan. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://id.caritol-sport.com/info/material-of-outdoor-picnic-mats-63420508.html> website: <https://id.caritol-sport.com/info/material-of-outdoor-picnic-mats-63420508.html>
- Dehygienique. (2020). Mengenal Fungsi Karpet Dulu dan Kini. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://dehygienique.co.id/id/uncategorized/mengenal-fungsi-karpet-dulu-dan-kini/> website: <https://dehygienique.co.id/id/uncategorized/mengenal-fungsi-karpet-dulu-dan-kini/>
- Ferry Soo. (2024). Pentingnya Rekreasi Bersama bagi Kesehatan Mental. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://www.rri.co.id/daerah/590963/pentingnya-rekreasi-bersama-bagi-kesehatan-mental> website: <https://www.rri.co.id/daerah/590963/pentingnya-rekreasi-bersama-bagi-kesehatan-mental>
- Fitniline. (2022). 7 Jenis Bahan yang Banyak Dipakai untuk Karpet Dalam Ruangan. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://fitniline.com/article/read/7-jenis-bahan-yang-banyak-dipakai-untuk-karpet-lantai/> website: <https://fitniline.com/article/read/7-jenis-bahan-yang-banyak-dipakai-untuk-karpet-lantai/>
- Google Arts & Culture. (n.d.). Tas. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://artsandculture.google.com/entity/m0n5v01m?hl=id>
- Jennifer Katzenstein, P. D. (2025). Anxiety and Stress in Teens. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://www.hopkinsmedicine.org/health/conditions-and-diseases/anxiety-disorders/anxiety-and-stress-in-teens>
- Lang, R. J. (2011). *Origami Design Secrets Second Edition*. Boca Raton: CRC Press.
- Liman. (n.d.). Parasit Ripstock Motif. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://www.tokoliman.com/product-detail/parasit-ripstock-motif> website: <https://www.tokoliman.com/product-detail/parasit-ripstock-motif>
- Mukharamah, Yuhasriati, Rosmiati, Suhartati, Naila Fauzia, S., Nessa, R., & Muliya Rizka, S. (2021). Pengembangan Media Karpet Engklek untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *JIM PAUD*, 6(3), 43–54.
- Muniarty, P., Marthiana, W., Sudirjo, F., Fauzan, R., Widhy, K., Dhika, W., ... Sanusi, K. (2023). *Perancangan dan Pengembangan Produk PT Global Eksekutif Teknologi* (1 ed.; D. P. Sari, Ed.). Padang: PT Global Eksekutif Teknologi. Diambil dari www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Putriani, D., & Naqiyah, N. (2015). Pengembangan Media Karpet Warna untuk Membantu Perencanaan Karier Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 5(3).
- Siby, R., & Kasingku, D. (2024). Pengaruh Rekreasi sebagai Sarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kesehatan Mental Siswa. *Jurnal Educatio*, 10(2), 416–424. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.7851>
- Taylor Mead. (2021). How to choose the right size rug so it properly fits your space. Diambil 20 Juni 2025, dari https://www-businessinsider-com.translate.goog/guides/home/rug-sizes?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Urbanfactor. (2020). Apa Pengertian Tas? Berikut Sejarah dan Penjelasmnya. Diambil 20 Juni 2025, dari <https://www.urbanfactor.co.id/blogdetails-28-pengertian-tas>
