



## Perancangan Mebel Bahan Kayu dan Kulit Sapi Samak Nabati



Yonata Buyung Mahendra<sup>1</sup>

(Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yonatabuyung@isi.ac.id)

 <https://orcid.org/no id orcid>

Agung Wicaksono<sup>2</sup>

(Instansi / afiliasi penulis kedua, email pribadi/ email instansi)

 <https://orcid.org/no id orcid>

Ardian Mulyo Jati<sup>3</sup>

(Instansi / afiliasi penulis ketiga, email pribadi/ email instansi)

 <https://orcid.org/no id orcid>

Risky Kurniawan<sup>4</sup>

(Instansi / afiliasi penulis ketiga, email pribadi/ email instansi)

 <https://orcid.org/no id orcid>

<sup>1,2,3,4</sup> (Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul/ Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

**Keywords:**

Leather, wood,  
furniture, trend  
forecasting

**ABSTRACT**

*The use of combined tanned cowhide leather in furniture is expected to provide added value to the aesthetic and functional aspects. The combination of materials and field division can provide compositional innovation on the visual side. The patterning technique is also part of the innovation that gives effect to the game of composition from the division of the field on the furniture components. In addition, sewing can be done with ornamental techniques. Besides being part of the product construction, stitching techniques can be an accentuation to attract consumer attention. Furniture product innovation can be done with the use of simple leathers goods production equipment because it emphasizes the technical side of manual (hand made).*

*The benefits of furniture design in this applied research are: 1) Product innovation that will strengthen positioning to expand the target market as known in the unique selling proposition (USP) strategy; 2) Increase the competitiveness of furniture products and at the same time product promotion by improving the quality of its design; 3) Adding to the repertoire of science based on praxis methods in the field of design and craft science. This applied research uses a combination of qualitative research and design methods in which experimental steps are also contained. The objectives and benefits are expected to be achieved with this combination method. The problem is also expected to get a solution as a furniture model that emphasizes aesthetics and ergonomics for the international market. The results of this study are researchers formulated several points such as, market acceptance and suitability of international trends, aesthetic and ergonomic innovation, sustainability and function, sustainable aesthetic and ergonomic development, guidelines for designers and manufacturers.*

**Kata Kunci:**Kulit, Kayu, Furniture,  
Trend Forecasting**ABSTRAK**

Penggunaan bahan kulit sapi samak kombinasi pada mebel diharapkan dapat memberikan nilai tambah pada aspek estetika dan fungsi. Kombinasi bahan dan pembagian bidang dapat memberi inovasi komposisi pada sisi visualnya. Teknik pemolaan juga merupakan bagian dari inovasi yang memberikan efek pada permainan komposisi dari pemecahan bidang pada komponen mebel. Selain itu dalam penjahitan dapat dikerjakan dengan teknik hias. Selain menjadi bagian dari konstruksi produk, teknik jahitan dapat menjadi aksentuasi untuk menarik perhatian konsumen. Inovasi produk mebel dapat dikerjakan dengan penggunaan peralatan produksi barang kulit (leathergoods) sederhana karena mengedepankan sisi teknis manual (hand made).

Manfaat perancangan mebel pada penelitian terapan ini adalah :1) Inovasi produk yang akan memperkuat positioning untuk memperluas target pasar seperti yang dikenal dalam strategi unique selling proposition (USP); 2) Meningkatkan daya saing produk mebel dan sekaligus promosi produk dengan peningkatan kualitas desainnya; 3) Menambah khasanah ilmu pengetahuan berbasis pada metode praksis dalam bidang ilmu desain dan kriya. Penelitian terapan ini menggunakan kombinasi metode penelitian kualitatif dan perancangan yang di dalamnya juga terkandung langkah-langkah eksperimental. Tujuan dan manfaatnya diharapkan dapat tercapai dengan metode kombinasi ini. Permasalahannya diharapkan juga mendapatkan solusi sebagai model mebel yang mengedepankan estetika dan ergonomi untuk pasar internasional. Hasil penelitian ini adalah peneliti merumuskan beberapa poin seperti, penerimaan pasar dan kesesuaian tren internasional, inovasi estetika dan ergonomi, keberlanjutan dan fungsi, pengembangan estetika dan ergonomi berkelanjutan, panduan untuk desainer dan produsen

**INTRODUCTION/ PENDAHULUAN**

Bisnis mebel di Indonesia sangat marak beberapa tahun belakangan ini. Mebel merupakan objek yang seringkali digunakan sebagai elemen interior (Faisal & Utami, 2022). Pada awalnya mebel dibuat dari bahan kayu, namun dalam kondisi lima tahun terakhir memiliki pergeseran. Konsumen mulai menyukai perpaduan bahan dan bentuk dari produk mebel yang dibuat. Bahan yang digunakan sebagai kombinasi memiliki banyak jenis, diantaranya dengan rotan, kulit sintetis, plastik, dan bahan lainnya. Tidak terkecuali ada beberapa produk mebel yang menggunakan perpaduan kulit sapi, khususnya kulit samak nabati. Perpaduan kulit sapi samak nabati dengan kayu ini memiliki pasar tersendiri.

Penggunaan bahan kulit sapi samak kombinasi pada mebel diharapkan dapat memberikan nilai tambah pada aspek estetika dan fungsi. Kombinasi bahan dan pembagian bidang dapat memberi inovasi komposisi pada sisi visualnya. Teknik pemolaan juga merupakan bagian dari inovasi yang memberikan efek pada permainan komposisi dari pemecahan bidang pada komponen mebel. Selain itu dalam penjahitan dapat dikerjakan dengan teknik hias. Selain menjadi bagian dari konstruksi produk, teknik jahitan dapat menjadi aksentuasi untuk menarik perhatian konsumen. Inovasi produk mebel dapat dikerjakan dengan penggunaan peralatan produksi barang kulit (leathergoods) sederhana karena mengedepankan sisi teknis manual (hand made). Material mebel direncanakan menggunakan kulit sapi samak nabati. Material dihasilkan oleh industri penyamak kulit yang tersebar di beberapa daerah. Di Indonesia terdapat beberapa sentra industri kulit, salah satunya di Kabupaten Magetan (Rara et al.,

2020). Di sentra ini menghasilkan kulit tersamak yang banyak digunakan sebagai bahan baku produk kulit.

Inovasi tersebut juga menghadirkan dampak lainnya yaitu konsumen yang mengharapkan ornamen atau hal lainnya yang dibubuhkan pada kulit sebagai bentuk identitas dari konsumen. Perlunya inovasi dari sisi ornament merupakan bagian dari inovasi yang harus dilakukan di industri mebel. Selain itu, beberapa produsen terlihat memiliki kelemahan pada penerapan prinsip estetika dan ergonomi. Kedua hal tersebut memiliki pengaruh besar pada hasil akhir dari sebuah produk. Perkembangan desain mebel dapat dilihat pada data yang dikeluarkan oleh agen trend forecasting dan pameran internasional. Produsen mebel di Indonesia masih belum banyak memanfaatkannya. Padahal pada dasarnya tren dapat menjadi pendorong inovasi produk dan layanan, serta mendorong untuk menciptakan nilai tambah bagi pelanggan mereka (Mason et al., 2015). Mereka banyak yang masih mengandalkan informasi dari agen penjualannya. Produk mebel saat ini hanya didasarkan pada asumsi produsen sehingga seringkali terjadi persamaan dalam bentuk. Inovasi pada mebel menjadi dasar pemikiran pada penelitian terapan ini. Tujuan penelitian terapan ini memberikan inovasi pada sisi penampilan dan fungsinya yang mengacu pada level internasional. Urgensi perancangan ini untuk memberi nilai tambah penampilan visual mebel dan ergonominya.

Dalam proses penelitian ini peneliti melakukan observasi awal dengan mengkaji beberapa tulisan yang terkait dengan judul yang dikemukakan oleh peneliti. Peneliti menarik kesimpulan bahwa selama ini belum ditemukan penelitian serupa yang memiliki kesamaan dengan fokus dan lokus yang digagas oleh peneliti. Beberapa penelitian yang sudah dianalisis oleh peneliti antara lain sebagai berikut :

1. Pengaruh Mebel Klasik dalam Interior Ruang Tamu Rumah Tinggal terhadap Pilihan Desain Mahasiswa Desain Interior merupakan jurnal yang ditulis oleh Riza Septriani Dewi pada tahun 2021 (Dewi, 2021). Variabel mebel klasik Eropa/Barat dan mebel Modern tidak terlalu menimbulkan respon konsumen yang signifikan terhadap peningkatan persepsi tetapi tetap mendapat respon yang positif. Variabel ruang tamu klasik Indonesia ini berkaitan dengan seberapa besar pengaruh mebel klasik Indonesia terhadap persepsi responden. Pada penelitian ini, mebel klasik Indonesia terbukti memberikan pengaruh terhadap persepsi desain responden dibandingkan mebel Klasik Eropa/Barat dan Mebel Modern dan menjawab pertanyaan penelitian pertama. Meski ada dua kondisi klasik dalam penelitian, yaitu ruang tamu Klasik Indonesia dan ruang tamu Klasik Eropa/Barat, responden lebih memberi respon positif terhadap ruang tamu Klasik Indonesia.
2. Sales Forecasting Information System Using The Least Square Method In Windi Mebel merupakan jurnal yang ditulis oleh Charles Jhony Mantho Sianturi, dkk di tahun 2020 (Sianturi et al., 2020). Agar aplikasi sistem informasi sales forecasting yang dibuat dapat lebih baik dan dapat lebih disempurnakan lagi, terdapat beberapa saran untuk penulis yaitu : 1. Sebaiknya aplikasi yang di buat dapat digunakan untuk memprediksi selain penjualan, misalnya pembelian. 2. Sebaiknya aplikasi yang dibuat dapat membantu dengan dua metode forecasting, sehingga dapat diketahui metode yang lebih baik. 3. Sebaiknya aplikasi yang dibuat dapat diterapkan pada perangkat android.
3. Pengaruh Teknik Pukul pada Tatah Timbul Kulit adalah jurnal yang ditulis oleh Yonata Buyung Mahendra yang membahas tentang teknik ornamentasi karya yang berbahan kulit nabati dengan menggunakan teknik pukul pada tahun 2020 (Mahendra, 2020). Teknik pukul merupakan teknik yang dilakukan dengan cara memukul/mengetukkan alat pukul ke permukaan benda dengan bantuan tangan dan otot sebagai poros kekuatan. Tatah timbul kulit merupakan teknik dalam kerajinan yang

terbuat dari kulit tersamak sebagai media eksplorasi untuk memberikan efek timbul dari permukaan karya yang dibuat. Penelitian ini untuk mengetahui cara seniman mendayagunakan tubuhnya, perlakuan khusus yang diberikan, dan pelacakan mengenai teknik pukul yang digunakan oleh seniman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa teknik pukul memengaruhi hasil akhir dari kerajinan tatah timbul. Adanya keterikatan antara alat, bahan, dan teknik pukul saling memengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mendapatkan hasil akhir yang diinginkan dalam pembuatan suatu ornament

4. Dwiningwarni dan kawan-kawan membuat tulisan dalam jurnal eBA volume 4, nomor 1, Februari 2018 halaman 48-56 dengan judul Pengaruh Desain Produk Dan Strategi Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Produk (Dwiningwarni et al., 2018). Tulisan ini merupakan hasil penelitian tentang pentingnya kualitas desain produk terkait inovasi yang mampu menjadi strategi pemasaran agar konsumen dapat memberikan keputusan untuk pembeliannya. Penelitian ini terkait dengan pengaruh desain produk pada strategi pemasaran dan keputusan konsumen membeli barang.

5. Pada Journal of Industrial and Production Engineering yang diterbitkan tahun 2016 oleh Taylor and Francis Group, Oxford, UK, terdapat tulisan Nattapong Kongprasert dan Suthep Butdee tentang metodologi perancangan produk kulit. Tulisan tersebut berjudul A Methodology for Leather Goods Design Through The Emotional Design Approach (Kongprasert & Butdee, 2017). Pada tulisan ini dijelaskan bahwa terdapat jarak antara desainer dan konsumennya. Jarak ini disebabkan oleh persepsi konsumen dan intensi desainer. Jarak ini semakin lebar pada saat ini dimana perkembangan desain mengarah pada personalisasi produk. Emotional Design Approach merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mempertemukan perbedaan tersebut.

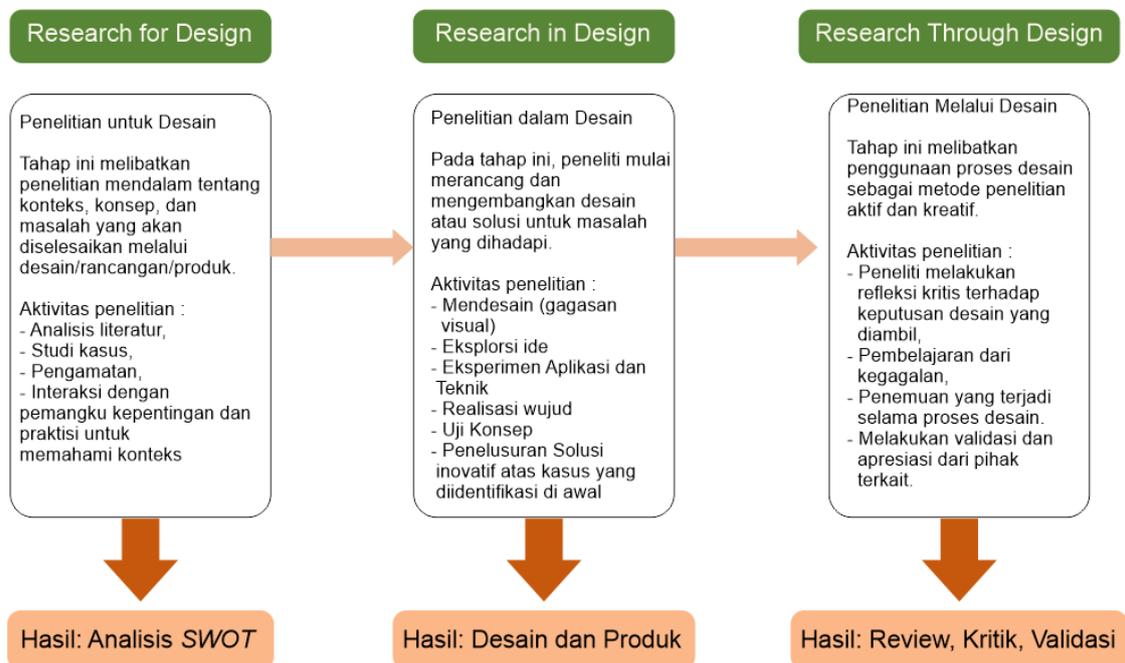
Dari keseluruhan penelitian di atas tidak diketemukan benang merah bahwa marketing, mebel dari kayu, ornament dan kombinasi dari kulit saling berhubungan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan inovasi dari segi estetika, ergonomi, teknis dan material yang digunakan. Penelitian terapan ini adalah perancangan mebel dengan rumusan permasalahan adalah : 1) Bagaimana purwarupa mebel bahan kombinasi kayu dan kulit yang ideal untuk merespon kebutuhan pasar berdasarkan design trend forecasting 2024/2025; 2) Bagaimana desain produk mebel hasil perancangan tersebut?

Tujuan perancangan dalam penelitian terapan ini adalah : 1) Membuat konsep perancangan mebel untuk meningkatkan fungsi operasional dan estetikanya; 2) Dapat dijadikan sebagai acuan perwujudan produk mebel sesuai dengan konsep perancangannya sekaligus dengan analisis keekonomiannya agar dapat dijadikan komoditas yang menguntungkan dalam bisnis. Manfaat perancangan mebel pada penelitian terapan ini adalah :1) Inovasi produk yang akan memperkokoh positioning untuk memperluas target pasar seperti yang dikenal dalam strategi unique selling proposition (USP); 2) Meningkatkan daya saing produk mebel dan sekaligus promosi produk dengan peningkatan kualitas desainnya; 3) Menambah khasanah ilmu pengetahuan berbasis pada metode praksis dalam bidang ilmu desain dan kriya. Penelitian terapan ini menggunakan kombinasi metode penelitian kualitatif dan perancangan yang di dalamnya juga terkandung langkah-langkah eksperimental. Tujuan dan manfaatnya diharapkan dapat tercapai dengan metode kombinasi ini. Permasalahannya diharapkan juga mendapatkan solusi sebagai model mebel yang mengedepankan estetika dan ergonomi untuk pasar internasional.

## METHODE/ METODE

Penelitian, khususnya penelitian seni dan desain, biasanya mempertanyakan tiga hal, yaitu identifikasi untuk menjawab suatu definsi, memahami konteks secara lebih luas, dan mengembangkan metode dan mengambil informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian, serta mengevaluasi dan menganalisisnya (Gray & Malins, 2004). Penelitian ini bisa dikatakan sebagai tindak lanjut dari sebuah kasus yang memunculkan peran serta atau bisa disebut sebagai penelitian peran serta. Penelitian peran serta ini termasuk sebagai penelitian terapan yang bisa dipakai dalam bidang seni rupa dan desain (Moleong, 1989). Menurut Hendrayana, metode penelitian seni rupa pada umumnya, tidak ada teori model tunggal karena karakteristik seni rupa unik dan khas tergantung objek dan subjek penelitian (Hendriyana, 2018).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk penelitian ini adalah metode Practice-led Research dengan alur sebagai berikut :



Gambar 1 Alur Practice Led Research yang dilakukan menurut C. Frayling  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Tahapan di atas merupakan tahapan yang dikemukakan oleh C. Frayling dalam buku *Research Through Design In Urban And Landscape Design Practice* (Cortese & Lenzholzer, 2022). Tahapan tersebut kemudian disederhanakan kembali oleh peneliti yang terbagi menjadi:

1. Tahap praperancangan merupakan tahapan eksplorasi data, isu yang relevan, dan permasalahan yang dihadapi masyarakat. Pada tahap ini peneliti juga mengembangkan imajinasi dan merasionalisasikannya melalui teori-teori, data pustaka, atau karya sebelumnya. Tujuan dan konsep dasar penelitian dapat dikerjakan pada tahap ini. Pada tahap ini data diperoleh dengan cara wawancara mendalam, observasi, dan studi pustaka.

2. Tahap perancangan merupakan tahapan pembuatan deskripsi verbal dari analisis pada tahap pertama yang divisualisasikan dengan berbagai pertimbangan. Gagasan visual ini dapat diwujudkan dalam bentuk prototipe dengan pertimbangan bentuk, nilai, fungsi, dan makna. Di dalam tahapan ini juga dilakukan eksperimen aplikasi teknik stamping pada material kulit.
3. Tahap perwujudan merupakan tahapan realisasi dari hasil uji kelayakan terhadap prototipe sehingga wujud kemanfaatan prototipe jelas terlihat fokus dan sasarannya.
4. Tahap penyajian merupakan tahapan mengkomunikasikan dengan masyarakat luas. Tahapan ini terjadi dialog dan apresiasi dari masyarakat yang diharapkan dapat menyempurnakan objek pada penelitian lanjutan.



Gambar 2 Alur Penelitian yang dilakukan peneliti  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Data diperoleh dengan cara observasi langsung dan wawancara atau melihat objek lainnya. Data tersebut dianalisis dengan cara dideskripsikan secara verbal. Deskripsi data digunakan untuk memahami permasalahan secara komprehensif. Data yang sudah dideskripsikan akan diseleksi untuk menentukan korelasi antar data yang mendukung pembuatan konsep perancangan. Analisis akan didasarkan pada bentuk (visual), fungsi, dan makna untuk mendapatkan konfigurasi harmonis antara ketiga hal tersebut. Alat yang digunakan dalam analisis ini adalah peta konsep (concept map) dan image/mood board. Peta konsep merupakan salah satu alat yang digunakan untuk visualisasi memetakan kata kunci yang diperoleh dari proses curah pendapat dan upaya pengelompokannya secara logis. Image/mood board adalah penyusunan data visual dan verbal yang memudahkan pemahaman korelasi antar data. Hasil analisis tersebut dilanjutkan dengan penyusunan perancangan yang menghasilkan sketsa, gambar teknis, pola, alur produksi, costing, dan standar kualitas produk. Menurut Miles dan Huberman (dalam Carol Gray dan Julian Malins)(Gray & Malins, 2004), bahwa terdapat tiga aktivitas kunci dalam menganalisis, yaitu mereduksi data, mendisplay data, dan mengambil konklusi. Dalam penelitian seni dan desain sangat diperlukan fleksibilitas untuk menganalisis suatu data. Sebaiknya dalam menganalisis data digunakan beberapa alat yang dapat mempermudah proses tersebut.

Pemaparan di atas menegaskan bahwa rancangan dan produk yang dihasilkan merupakan bentuk inovasi dan pengembangan dari subjek yang sudah ada sebelumnya. Posisi penelitian terapan ini menghadirkan fakta bahwa yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan praktis(memecahkan tantangan di kehidupan nyata), berkolaborasi dengan pemangku./ praktisi, melakukan penerapan dari pengetahuan

yang dimiliki, pengujian yang nyata (dengan validasi dan apresiasi), pemecahan masalah (dalam kasus ini untuk merespon trend forecasting), dan dampak yang terukur (meningkatkan variasi produk dan membantu industri merespon kondisi internasional)

## RESULT AND DISCUSSION / HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahapan *Research for Design*

#### 1. Analisa Litelatur

Peneliti melakukan analisa litelatur terkait dengan permasalahan yang disajikan melalui penelusuran beberapa detail tentang konsep dan desain yang akan dijadikan sebagai kerangka acuan dalam proses desain dari produk furnitur. Pada dasarnya kebutuhan akan produk akan selalu berkembang dari waktu ke waktu dengan berdasarkan pada sistem kebutuhan manusia yang cenderung berubah. Arus informasi yang berubah dengan cepat menghasilkan berbagai macam kemungkinan yang menjadikan trend juga berubah dengan sangat cepat. Seperti yang diungkapkan oleh Roland Barthes dalam penelitian Tunjung Atmadi (Suroso putro, 2020), masyarakat dari masa ke masa selalu memiliki fase *neomania* (tergila-gila pada hal baru). Jika dikaitkan dengan kebutuhan pasar pada sisi furnitur tentu saja hal tersebut memiliki keterkaitan. Keterkaitan paling jelas dapat dilihat bahwa desain dari produk saat ini rata-rata merupakan tiruan dari produk serupa yang ada di luar negeri. Alih-alih mengembangkan, industri lokal memiliki kecenderungan untuk menghasilkan produk yang mirip tanpa menambahkan sentuhan artistik atau identitas yang dimiliki oleh daerahnya.

Inovasi perlu dilakukan dari sisi desain supaya produk yang dihasilkan juga memiliki karakter dan identitas. Seringkali industri furniture yang ada di Indonesia hanya berdiri sebagai *vendor* bukan sebagai *brand*. Perbedaan mendasar diantara keduanya adalah brand memiliki porsi identitas lebih besar dibandingkan dengan vendor. Dari sisi tersebut, posisi tawar menawar dari industri ke konsumen sangatlah kecil, sehingga konsumen memiliki kecenderungan untuk memilih penawaran yang paling kecil. Jarak ini lah yang seharusnya diatasi oleh industri dengan melihat trend yang ada sebagai dasar dalam memproduksi sebuah produk. Sehingga hal ini juga menguntungkan untuk industri dan memberikan warna lain pada konsumen.

Dari sisi estetika dan ergonomi, peneliti mendapati adanya kecenderungan sebuah produk tidak di riset lebih jauh oleh industri. Terkadang industri hanya mewujudkan *blueprint* yang diberikan oleh agen dan buyer dari luar. Padahal, jika dilihat dari sisi ergonominya, panjang tubuh orang luar negeri dan orang lokal Indonesia sangatlah berbeda. Sehingga seharusnya ada penyesuaian dari beberapa hal terkait dengan sisi ergonominya. Hal tersebut yang seharusnya dijadikan sebagai referensi dalam menentukan bentuk dan desain sebuah produk yang diproduksi. Peneliti menemukan beberapa acuan tentang trend forecasting di tahun 2024/2025 dari berbagai sumber dengan detail sebagai berikut :

##### 1) Desain Berkelanjutan dan Ramah Lingkungan

Desain berkelanjutan yang dimaksudkan adalah desain yang memiliki kecenderungan untuk memanfaatkan material yang masih dapat dilestarikan dan tidak merusak lingkungan. Sebagai contoh, pemanfaatan kayu jati seringkali dijadikan sebagai rujukan, karena memang secara pemanfaatannya kayu jati selalu diperbaharui dan dilestarikan kembali. Atau pemanfaatan kulit yang pada proses perwujudannya tidak memerlukan bahan kimia, sehingga meminimalisir kerusakan lingkungan yang terjadi. Tujuan produk berkelanjutan yang ramah lingkungan perlu dikaji sejak tahapan desain hingga pengaplikasian produknya. Desainer memegang porsi krusial dalam proses ini sehingga perlu adanya strategi yang baik karena dengan material yang digunakan tentu akan berdampak pada lingkungan. (Puspita et al., 2016)

2) Estetika Minimalis

Estetika yang dimaksudkan adalah estetika yang merujuk pada bentuk-bentuk sederhana tanpa menambahkan sisi ornamen yang terlalu menjadi *point of interest*. Sehingga kesederhanaan yang dibangun biasanya melalui warna yang netral atau mengeksplorasi lebih jauh karakter material yang digunakan. Pewujudan estetika minimalis ini sangat mendukung kecenderungan masyarakat modern yang lebih mengutamakan tekstur dasar dari material yang digunakan. Akan tetapi, proses ini harus juga tetap mengacu pada standar internasional IEC atau ISO. Estetika yang minimalis tentu harus memperhitungkan regulasi yang ada sehingga produk tersebut mampu diterima oleh masyarakat. Regulasi yang ada tentu sangat mendasar dikarenakan pasar nasional maupun internasional juga memiliki letak geografis dan iklim yang berbeda. (Wibowo & Anggraeni, 2018)

3) Furnitur Multifungsi dan Modular

Pemilihan produk yang multifungsi dan modular didasarkan pada sempitnya ruangan dan bangunan yang berbanding lurus dengan kondisi harga tanah yang ada di masyarakat Indonesia secara umum. Desain yang diproduksi perlu dikaji lebih jauh untuk menawarkan fungsi lebih lengkap dan lebih detail sesuai dengan kebutuhan konsumen. Pemilihan material yang bagus dapat mendukung teknis dalam sistem modular dan produk yang multifungsi. Material yang fleksibel akan lebih mudah dalam penyesuaian dengan kebutuhannya. Selain itu, hal ini akan memudahkan konstruksi dan rekayasa pada tahap perancangannya. (Paryoko & Rachman, 2023)

4) Motif Tradisional dengan Sentuhan Modern

Motif yang dimaksud adalah motif-motif yang dapat dikembangkan sesuai dengan teknologi atau kreatifitas yang berkembang saat ini. Teori kontemporer sangat bersinggungan dengan produk yang akan dibuat. Sehingga bentuk dan tampilan dari produknya perlu diperhitungkan supaya mampu memenuhi ekspektasi dari konsumen tanpa meninggalkan identitas industri tersebut. Motif tradisional sangat berkaitan dengan ragam hias dari masing-masing daerah. Sehingga diperlukan sentuhan inovasi untuk pengembangannya sehingga menghasilkan kesan tertentu yang diinginkan tanpa membunuh karakter dari material yang digunakan. (PUTRA & DEWI, 2023)

5) Tekstur yang kaya dan aksent yang berani

Tekstur memainkan peran penting dalam desain furnitur Indonesia terbaru. Perpaduan berbagai bahan, seperti rotan dengan logam atau kayu dengan kaca, menciptakan pengalaman sentuhan yang menarik. Selain itu, pola geometris yang berani dan aksent yang hidup digunakan untuk menambahkan elemen kejutan pada potongan-potongan standar. (UrbanQuarter, 2024).

Lebih spesifik dijelaskan dalam artikel lainnya bahwa produk yang dikehendaki konsumen juga sangat bergantung dengan selera. Brad Ramsey, desainer dari Brad Ramsey Interior di Nashville mengemukakan bahwa ada pergeseran trend yang menjadikan furnitur menjadi investasi jangka panjang. Melalui pernyataan di atas, tentu saja perlu diperhitungkan bahwa brand furniture yang diproduksi perlu disesuaikan dengan letak rumah, gaya hidup konsumen, dan selera konsumen secara global. Saran yang dikemukakan adalah sebagai berikut: Perabotan dari kayu gelap; Furnitur berwarna coklat; Furnitur berwarna bumi; Furnitur ramah lingkungan; Furnitur dengan bentuk melengkung. (Siti Nur Aeni, 2023)

## 2. Pengamatan

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti didapati fakta bahwa sebagian besar produk yang dihasilkan dari pabrik tersebut merupakan hasil dari *made by order*. Sehingga kesesuaian dengan tren internasional hanya didasarkan pada orderan yang masuk melalui agen atau buyer

tanpa meriset lebih jauh kesesuaiannya dengan pasar internasional. Pengembangan produk yang memiliki kecenderungan hanya mengubah sebagian kecil dari bentuk yang dipesan untuk kemudian diproduksi ulang dengan sasaran pasar lokal. Industri perlu melakukan adaptasi dengan kebutuhan lokal dan preferensi estetika internasional.

Industri furnitur juga mendapatkan dukungan dari negara karena sesuai dengan rencana pembangunan jangka menengah nasional (Salim & Munadi, 2017). Sehingga industri furnitur juga harusnya memiliki strategi untuk meningkatkan produksi dan harga jual. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan dari produk yang dibuat oleh industri adalah bagaimana industri mampu menjembatani ekspektasi konsumen dalam produknya. Sehingga seharusnya riset pasar juga menjadi pertimbangan bagi industri. Peneliti menyimpulkan bahwa kualitas dari hasil produksi industri lokal mampu bersaing dengan pasar global. Akan tetapi, industri juga perlu memahami bahwa kriteria yang diperlukan konsumen terkadang tidak hanya menjiplak hasil produk luar negeri namun juga perlu untuk “terlihat berbeda” dengan produk yang ada di pasaran.

### **Tahapan *Research in Design***

#### **1. Eksperimen aplikasi dan teknik**

Pada penelitian ini peneliti berfokus pada teknik marbling yang didasarkan pada pernyataan sebelumnya terkait dengan poin penting dalam trend forecasting di 2024/2025 yaitu pada poin desain yang ramah lingkungan dan tekstur dengan aksen yang kaya dan berani. Peneliti membagi teknik eksperimen ini menjadi dua, yaitu :

##### **a. Eksperimen warna pada kulit**

Pada eksperimen ini peneliti berfokus pada teknik marbling yang masih sedikit orang yang mengembangkan teknik ini. Teknik marbling sendiri merupakan teknik yang menggunakan proses pencelupan material pada permukaan air yang sudah diberi pewarna (Evania, 2022). Teknik ini dikenal di Turki dengan istilah *ebru* dan *suminagashi* dalam bahasa Jepang (Hendrawan, 2017). Seiring dengan perkembangan waktu, kreatifitas dan nilai estetis dari produk ini dianggap peneliti mampu memenuhi ekspektasi dari kebutuhan industri yang mana selain menjadikan produk yang dibuat juga lebih mencolok, teknik ini dapat memfasilitasi efisiensi bahan baku. Berikut hasil eksperimen pewarnaan yang peneliti lakukan :



Gambar 3. Eksperimen Warna  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

b. Eksperimen bentuk pada desain

Pada dasarnya bentuk produk furnitur memiliki berbagai macam bentuk, diantaranya lemari, meja, rak dan kursi. Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada furnitur kursi. Hal ini didasarkan pada kebutuhan masyarakat yang massive dan juga memiliki bentuk yang harus mengutamakan ergonominya Struktur dudukan yang ditumpu oleh empat kaki lebih kokoh dibandingkan dengan roda atau 2 kaki(Sugiyono, 2017). Pada dasarnya kursi sendiri dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan penggunaannya. Posisi duduk juga berbanding lurus dengan kesehatan penggunaannya. Berikut desain yang dibuat oleh peneliti:



Gambar 1 Eksperimen bentuk pada desain  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

## 2. Realisasi wujud



Gambar 5. Realisasi wujud rancangan desain  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

### Tahapan *Through for Design*

#### 1. Refleksi Kritis konsep

- a. Peningkatan Aestetika dan Ergonomi: Proses peningkatan kualitas dari estetika dan ergonomi didasarkan tidak hanya pada sisi keindahan. Namun dalam proses pembentukan kenyamanan peneliti merasa perlu diberikan umpan balik dengan berbagai beban yang dimiliki oleh konsumen. Hal ini dapat digunakan sebagai riset yang kemudian dapat disebarluaskan ke kalangan industri. Hal ini dikarenakan masing-masing konstruksi memiliki batas toleransi untuk beban yang disangga. Sehingga industri dapat memberikan “*education selling*” dalam proses penawaran dengan konsumen.

- b. Analisis Keterhubungan antara Pemasaran, Ornamen, dan Kombinasi Kulit: Analisa hubungan antara ornament yang digunakan perlu memikirkan sisi perancangan secara detail. Peneliti memberikan rumusan penyusunan desain dengan memenuhi aspek seperti berikut :
- 1) Penggalan Data : a) Mengidentifikasi pasar/konsumen yang akan dituju; b) Mencari data perilaku konsumen; c) Membuat problem statement (merumuskan kebutuhan konsumen)
  - 2) Penentuan Jenis Produk : a) Memilih produk apa yang akan dibuat; b) Membuat deskripsi singkat produk yang akan dibuat
  - 3) Pengembangan Ide : a) Membuat mood board/image board; b) Merumuskan konsep ide dan skema desain (sketsa)
  - 4) Perancangan : a) Membuat sketsa alternatif produk; b) Menggambar teknis produk (proyeksi dan perspektif); c) Membuat alur produksi; d) Menghitung kebutuhan bahan dan alat
  - 5) Prototyping : membuat prototipe produk

## 2. Penemuan yang terjadi

Panduan untuk desainer dan produsen:

1. Fokus pada Keberlanjutan; a) Kayu: Pilih kayu yang bersumber dari hutan yang dikelola secara berkelanjutan atau dari daur ulang. Pertimbangkan sertifikasi seperti FSC (Forest Stewardship Council); b) Kulit: Gunakan kulit dari sumber yang bertanggung jawab atau material kulit alternatif yang lebih ramah lingkungan, seperti kulit vegan atau kulit yang dibuat dari limbah pertanian.
2. Proses Produksi: a) Minimalkan Limbah: Terapkan proses produksi yang meminimalkan limbah kayu dan kulit. Pertimbangkan teknik pemotongan yang efisien dan daur ulang sisa bahan; b) Penggunaan Energi: Gunakan energi terbarukan dalam proses produksi dan pertimbangkan teknologi ramah lingkungan untuk pengolahan bahan
3. Desain yang Adaptif dan Multifungsi
  - a) Desain Modular: (1) Komponen yang Dapat Dipertukarkan: Rancang furnitur dengan komponen yang dapat diganti atau diperbarui untuk memperpanjang umur pakai dan mengurangi kebutuhan untuk penggantian penuh; (2) Pengaturan Ulang: Pertimbangkan desain furnitur yang dapat diubah atau diatur ulang sesuai kebutuhan, seperti kursi yang dapat disesuaikan atau meja dengan berbagai konfigurasi;
  - b) Fungsi Ganda
  - c) Penggunaan Fleksibel: Ciptakan furnitur yang memiliki fungsi ganda, seperti sofa yang dapat diubah menjadi tempat tidur atau meja dengan ruang penyimpanan tambahan; (1) Teknologi dan Inovasi; (2) CNC dan 3D Printing: Gunakan mesin CNC dan cetakan 3D untuk menciptakan desain yang kompleks dan presisi tinggi, mengurangi limbah dan waktu produksi. (3) Estetika dan Kualitas; (a) Desain Bersih: Pilih desain yang sederhana dan fungsional dengan garis-garis bersih dan warna netral. Ini akan memberikan kesan modern dan elegan yang tetap relevan di masa depan; (b) Tekstur dan Finishing: Eksplorasi finishing yang memberikan tampilan yang tahan lama namun estetik, seperti lapisan pelindung yang juga memberikan kilau atau tekstur tambahan; (c) Palet Warna: Pilih warna yang netral dan dapat beradaptasi dengan berbagai gaya interior. Gunakan warna alami dari kayu dan kulit untuk menciptakan kesan yang hangat dan timeless; (d) Motif dan Tekstur: Gunakan pola dan tekstur yang lembut dan tidak terlalu mencolok, menciptakan furnitur yang mudah dipadukan dengan berbagai elemen interior;
- Inklusivitas dan Keterhubungan: (a) Kolaborasi Lokal: Pertimbangkan kolaborasi dengan

pengrajin lokal atau komunitas desain untuk memperkaya produk dengan sentuhan lokal dan mendukung ekonomi local; (b) Pendidikan dan Pelatihan: Berikan pelatihan kepada tim produksi mengenai praktik keberlanjutan dan teknologi terbaru.

## CONCLUSION/ SIMPULAN

1. Penerimaan Pasar dan Kesesuaian Tren Internasional: Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan prototype furnitur yang menggabungkan kayu dan kulit sapi, khususnya kulit yang ditanam secara vegetatif, berpotensi untuk memenuhi tren desain internasional yang diprediksi untuk tahun 2024/2025. Desain yang menggabungkan kedua bahan ini tidak hanya memenuhi standar estetika modern tetapi juga beradaptasi dengan preferensi fungsional konsumen global. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa produk furnitur yang dirancang dengan mengedepankan inovasi dalam kombinasi bahan dan teknik akan lebih diterima di pasar internasional, meningkatkan daya saing produk Indonesia di pasar global.
2. Inovasi Estetika dan Ergonomi: Kombinasi kulit sapi yang ditanam secara vegetatif dan kayu menunjukkan potensi signifikan dalam meningkatkan nilai estetika dan ergonomi produk furnitur. Teknik pemodelan dan jahitan yang inovatif yang diterapkan pada prototype tidak hanya memperkaya daya tarik visual tetapi juga menambah kenyamanan pengguna. Penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan teknik desain yang kreatif dan fungsional untuk menciptakan produk yang tidak hanya menarik tetapi juga ergonomis, mendukung kenyamanan penggunaan dalam jangka panjang.
3. Keberlanjutan dan Fungsi: Prototype furnitur yang dirancang dengan mengintegrasikan bahan dari sumber yang bertanggung jawab, seperti kulit sapi yang ditanam secara vegetatif dan kayu yang diperoleh secara berkelanjutan, menunjukkan bahwa kombinasi ini dapat meningkatkan fungsi furnitur sambil menjaga aspek keberlanjutan. Penelitian ini menyoroti bahwa keberlanjutan menjadi nilai tambah yang penting di pasar internasional, di mana konsumen semakin peduli terhadap dampak lingkungan dari produk yang mereka pilih.
4. Pengembangan Estetika dan Ergonomi Berkelanjutan: Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk peningkatan aspek estetika dan ergonomi dengan memanfaatkan umpan balik dari uji coba prototype. Penyesuaian desain yang didasarkan pada prinsip-prinsip ergonomis dan estetika yang lebih baik dapat meningkatkan kualitas produk akhir. Selain itu, analisis keterhubungan antara pemasaran, ornamen, dan kombinasi kulit memberikan wawasan tentang bagaimana elemen-elemen ini dapat digunakan untuk menciptakan identitas produk yang kuat dan membedakan produk di pasar.
5. Panduan untuk Desainer dan Produsen: Penelitian ini menyarankan panduan praktis untuk desainer dan produsen dalam mengembangkan furnitur yang menggabungkan kayu dan kulit, termasuk rekomendasi tentang teknik produksi, pemilihan bahan, dan strategi inovasi. Penggunaan data peramalan tren dan informasi pasar secara efektif akan memungkinkan produsen untuk menciptakan desain yang relevan dan menarik bagi konsumen, meningkatkan daya saing produk mereka di pasar global. Beberapa hal yang peneliti garis bawahi adalah : a) Fokus pada keberlanjutan dengan memilih bahan ramah lingkungan dan proses produksi yang efisien; b) Rancang furnitur dengan komponen modular dan multifungsi untuk meningkatkan fleksibilitas dan umur pakai produk; c) Gunakan teknologi modern seperti CNC dan 3D printing untuk presisi tinggi dan pengurangan limbah. Pilih desain yang sederhana dengan tekstur dan finishing yang estetik

## DAFTAR PUSTAKA

- Cortese, J., & Lenzholzer, S. (2022). Research through design in urban and landscape design practice. *Journal of Urban Design*, 27(6). <https://doi.org/10.1080/13574809.2022.2062313>
- Dewi, R. S. (2021). Pengaruh Mebel Klasik dalam Interior Ruang Tamu Rumah Tinggal terhadap Pilihan Desain Mahasiswa Desain Interior. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 8(1). <https://doi.org/10.24821/lintas.v8i1.4903>
- Dwiningwarni, S., Anjarsari, N. M., & Syuhada', H. (2018). Pengaruh Desain Produk Dan Strategi Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Produk. *EBA Journal: Journal Economics, Bussines and Accounting*, 4(1). <https://doi.org/10.32492/eba.v4i1.618>
- Evania, V. N. (2022). PERANCANGAN TEKSTIL MARBLING PADA MATERIAL DENIM UNTUK PRODUK SEPATU BOOTS WANITA. *TEXTURE : Art and Culture Journal*, 5(2), 188–196. <https://doi.org/10.33153/texture.v5i2.4876>
- Faisal, M., & Utami, W. S. (2022). Perancangan Desain Interior Sebagai Media Visualisasi Outlet Kopi Dari Hati. *MAVIB Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i2.2211>
- Gray, C., & Malins, J. (2004). Visualizing research: a guide to the research process in art and design. In *Art and Design*.
- Hendrawan, A. (2017). Pergeseran Teknik dan Material Marbling pada Tekstil sebagai Konsekuensi dari Perkembangan dan Inovasi. *Panggung*, 27(1). <https://doi.org/10.26742/panggung.v27i1.228>
- Hendriyana, H. (2018). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya. *Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press*.
- Kongprasert, N., & Butdee, S. (2017). A methodology for leather goods design through the emotional design approach. *Journal of Industrial and Production Engineering*, 34(3). <https://doi.org/10.1080/21681015.2016.1240722>
- Mahendra, Y. B. (2020). Pengaruh Teknik Pukul pada Tatah Timbul Kulit. *INVENSI*, 5(2). <https://doi.org/10.24821/invensi.v5i2.3864>
- Mason, H., Mattin, D., Luthy, M., & Dumitrescu, D. (2015). Trend-driven innovation: Beat accelerating customer expectations. In *Trend-Driven Innovation: Beat Accelerating Customer Expectations*. <https://doi.org/10.1002/9781119170426>
- Moleong, L. J. (1989). Metodologi penelitian kualitatif. (*No Title*).
- Paryoko, V. G. P. J., & Rachman, R. A. F. N. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Material Furnitur dalam Desain Interior Berkelanjutan. *Waca Cipta Ruang*, 9(1), 17–24. <https://doi.org/10.34010/wcr.v9i1.8457>
- Puspita, A. A. P. A., Sachari, A., & Sriwarno, A. B. (2016). Dinamika Budaya Material pada Desain Furnitur Kayu di Indonesia. *Panggung*, 26(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v26i3.189>
- PUTRA, I. W. Y. A., & DEWI, P. S. T. (2023). APLIKASI UNSUR VISUAL BENTUK DAN WARNA MOTIF KAIN TRADISIONAL INDONESIA TIMUR PADA PERANCANGAN FURNITUR MODERN. *GANEC SWARA*, 17(2), 685. <https://doi.org/10.35327/gara.v17i2.474>
- Rara, S., Margana, & Muthmainah. (2020). Pengembangan Wisata Kriya Berbasis Kreasi dan Inovasi di Sentra Industri Kerajinan Kulit Kabupaten Magetan. *Cakra Wisata*, 21(1).
- Salim, Z., & Munadi, E. (2017). INFO KOMODITI FURNITUR. In *Info Komoditi Furnitur*.
- Sianturi, C. J. M., Ardini, E., & Sembiring, N. S. B. (2020). Sales Forecasting Information System Using The Least Square Method In Windi Mebel. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2). <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.52>
- Siti Nur Aeni. (2023). 7 Tren Furnitur 2024 Menurut Para Desainer. Kompas. <https://urbanquarter.com/indonesian/seni-furnitur-indonesia-gaya-dan-tren-untuk-tahun-2024/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suroso putro, T. A. (2020). TINJAUAN "TREND FORECASTING" PADA INDUSTRI DESAIN INTERIOR INDONESIA. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/um037v5i1p14-22>
- UrbanQuarter. (2024). *Seni Furnitur Indonesia: Gaya dan Tren untuk tahun 2024*. UrbanQuarter. <https://urbanquarter.com/indonesian/seni-furnitur-indonesia-gaya-dan-tren-untuk-tahun-2024/>
- Wibowo, A., & Anggraeni, P. (2018). POTENSI PENGEMBANGAN STANDAR NASIONAL INDONESIA (SNI) PRODUK FURNITUR DARI KAYU. *Jurnal Standardisasi*, 20(1), 57. <https://doi.org/10.31153/js.v20i1.605>