

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 606 /Seni, Desain, Media
Sub Rumpun: 707/Desain Interior

**LAPORAN KEMAJUAN
PENELITIAN PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN SENI**



JUDUL PENELITIAN

**PENCIPTAAN DESAIN FURNITURE ROTAN
UNTUK PASAR GLOBAL**

Ketua Tim Peneliti:

Dr. Drs. Eddy Supriyatna Mz., M. Hum.
(NIDN: 0308125602)

Anggota Peneliti 1:

Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan, S.T., M.T.
(NIDN: 0328087102)

Anggota Peneliti 2:

Dr. Ir. Chairy, M.M.
(NIDN: 031426601)

**UNIVERSITAS TARUMANAGARA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Penciptaan Desain Furniture Rotan untuk Pasar Global
Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : DR. Drs. EDDY SUPRIYATNA Mz, M. Hum
Perguruan Tinggi : Universitas Tarumanagara
NIDN : 0308125602
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Desain Interior
Nomor HP/Surel : 08151660299
Alamat Surel (e-mail) : eddysmarizar@yahoo.com
Anggota (1)
a. Nama Lengkap : Prof. DR. AGUSTINUS PURNA IRAWAN, S.T, M.T
b. NIDN : 0328087102
c. Perguruan Tinggi : Universitas Tarumanagara
Anggota (2)
a. Nama Lengkap : DR. Ir. CHAIRY, M.M
b. NIDN : 0314026601
c. Perguruan Tinggi : Universitas Tarumanagara
Institusi Mitra
a. Nama Institusi Mitra : CV. Indogrand
b. Alamat : Jl. Semambo No. 6, desa Tegalwangi, Kecamatan
Weru, kabupaten Cirebon
c. Penanggung Jawab : Djaso Saputra
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun berjalan : Rp 150,000,000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 392,000,000,00

D.K.I. JAKARTA, 30-08-2017

Mengetahui
Direktur Penelitian dan Pengabdian Masyarakat



(Jap Tji Beng, Ph.D.)
NIP/NIK 10381047

Ketua Peneliti

(DR. Drs. Eddy Supriyatna Mz, M. Hum).
NIP/NIK 10696013

PRAKATA

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmat dan hidayahnya, penelitian hibah DIKTI yang berjudul Penelitian “Penciptaan Desain Furniture Rotan untuk Pasar Global” ini telah selesai pada tahap kemajuan.

Laporan kemajuan hasil penelitian ini dinyatakan selesai 75% dengan luaran utama adalah hasil karya penciptaan desain furniture rotan yang dimulai dari studi pasar global, studi karakteristik desain, formula desain, sketsa ide desain alternatif, proses pembuatan prototype, karya jadi, seminar dan *focus group discussion*.

Penelitian ini dapat berjalan secara optimal, karena mendapat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena ini, terima kasih kami ucapkan kepada Kemenristek Dikti RI, Rektor Universitas Tarumanagara, Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan, S.T., M.T. Direktur Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Untar, Jap Tji Beng, Ph.D., Dekan FSRD Untar, dan Koordinator Penelitian DPPM Untar.

Selain itu, kami ucapkan terima kasih pada tim pendukung penelitian ini yaitu Bapak Djaso Saputra, Bapak Tenggono Chuandra Phoa, Ibu Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M., Ibu Neni Rosnaeni, Sdr. Indra Budi S., Bapak Drs. Kris Wardana, M.Sn, Bapak Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd., Bapak Ir. Ade Firman dan semua peserta (pelaku usaha, desainer, praktisi, dan akademisi) yang telah berpartisipasi dalam acara Seminar dan *Focus Group Discussion* di Yogyakarta, serta peserta seminar di Klender, Jakarta Timur.

Selain itu, kami juga ingin mengucapkan terima kasih pada para pelaku bisnis furniture rotan di Cirebon yaitu Bapak Satori dari Yamakawa Rattan, Bapak Ir. J.B. Susanto dari PT. Wirasindo Santakarya-Wisanka Rattan, dan pemilik Aksan Rattan. Di Solo, kami ucapkan terima kasih pada Bapak Supriyadi dari PT. Kharisma Rotan Mandiri di Sukoharjo.

Terima kasih kami ingin sampaikan kepada pengelola perpustakaan Pascasarjana Magister Manajemen Universitas Tarumanagara Jakarta, Perpustakaan Teknik, Desain dan Informatika Universitas Tarumanagara Jakarta, perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara Jakarta, dan pengelola perpustakaan *National Library Singapore* di Singapura. Selain itu, kami ucapkan terima kasih kepada informan, pemandu, narasumber, dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan terhadap proses penelitian ini. Semoga Tuhan YME selalu memberikan kemudahan dan kebahagiaan untuk kita semua. Amin.

Tak ada gading yang tak retak. Tentu laporan penelitian ini masih ada kekurangan dan kelemahan yang kami sadari maupun kami tidak sadari. Oleh sebab itu, kritikan, saran, dan masukan yang membangun menjadi bagian terpenting bagi pengembangan keilmuan kami di masa datang. Semoga bermanfaat.

Jakarta, Agustus 2017

Dr. Eddy Supriyatna, M. Hum.

Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan, S.T., M.T.

Dr. Ir. Chairy, M.M.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN,	i
PRAKATA,	ii
DAFTAR ISI,	iii
DAFTAR TABEL,	v
DAFTAR DIAGRAM,	v
DAFTAR GAMBAR,	v
ABSTRACT,	viii

BAB I. PENDAHULUAN, 1

- A. Latar Belakang Masalah, 1
- B. Target Capaian Penelitian, 5
- C. Peta Jalan (*Road Map*) Penelitian, 6

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA, 7

- A. Penelitian Terdahulu, 7
- B. Desain, Seni, dan Industri, 8
- C. Pemasaran Global, 11
- D. Tujuan Pasar Asia Pasifik, 12
- E. Karakteristik Desain Global, 14

BAB III. METODE PENELITIAN, 16

- A. Tujuan Penelitian, 16
- B. Metode Penelitian Kualitatif, 16
- C. Tempat Penelitian, 16
- D. Proses Penciptaan Desain, 17
- E. Uji Kelayakan Desain, 17
- F. Tahapan Penelitian, 18

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN, 19

- A. Fenomena Desain Furniture, 19
- B. Hasil Penelitian dan Penciptaan Desain, 22
 - 1. Temuan Penelitian dalam Tahapan Penciptaan Desain, 22
 - 2. Temuan Penelitian Desain, 25
- C. Hasil Penciptaan Desain Furniture Rotan, 26
 - 1. Sketsa Desain Furniture Rotan, 26
 - 2. Pembuatan *Prototype* Furniture Rotan, 33
- D. Hasil Seminar dan Diskusi (*Focus Group Discussion*), 44
 - 1. Kegiatan Seminar dan Diskusi di Yogyakarta dan Jakarta, 44
 - 2. Hasil Diskusi (*Focus Group Discussion*) di Yogyakarta, 52
 - 3. Hasil Seminar di Klender, Jakarta Timur, 53
- E. Pembahasan Hasil Penelitian dan Penciptaan Desain, 53

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN, 55

A. Kesimpulan, 55

B. Saran, 56

REFERENSI, 57

DAFTAR TABEL

Tabel Target Capaian Penelitian, 5

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1. Peta Jalan (road map) Penelitian Penciptaan Desain Furniture Rotan, 6

Diagram 2.1. Historis: Domein desain adalah pertemuan antara domein seni dan domein industri, 9

Diagram 3.1. Proses Penciptaan desain furniture, 17

Diagram 3.2. Tahapan Penelitian Penciptaan Desain, 18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penciptaan desain furniture dengan sistem *knock down*, berbahan baku kayu yang sudah diproduksi dan dipasarkan secara nasional ini merupakan studi pendahuluan dan bahan acuan dalam penciptaan desain furniture rotan. Desain oleh Eddy Supriyatna Mz, desain sudah terdaftar HKI, 7

Gambar 4.1. *Stacking chair* (model kursi kelek) merupakan kursi yang relatif banyak diproduksi di Indonesia dan dipasarkan ke mancanegara, karena sesuai tuntutan pasar global, 19

Gambar 4.2. Fenomena *Stacking chair* yang diproduksi dan dipasarkan cenderung menggunakan bahan rotan imitasi digabung dengan besi atau logam lainnya, 20

Gambar 4.3. Sketsa desain dengan sistem *stacking chair* versi 1, 27

Gambar 4.4. Sketsa desain kursi rotan dengan sistem *stacking chair* versi 2. Revisi desain setelah eksperimen pembuatan prototype, 27

Gambar 4.5. Perubahan sketsa desain kursi rotan dengan sistem *knock down chair versi 1*, berdasarkan eksperimen. Perekayasa/desainer Eddy Supriyatna Mz, 2017, 28

Gambar 4.6. Sketsa desain kursi gaya oriental China dengan sistem *knock down chair*, 28

Gambar 4.7. Dua sketsa desain kursi gaya oriental China dan Jepang dengan sistem *knock down chair*, 29

Gambar 4.8. Dua sketsa desain kursi dengan sistem *knock down chair*, 29

Gambar 4.9. Dua sketsa desain kursi dengan sistem *stacking chair*. Kombinasi dengan besi/alumunium, 30

Gambar 4.10. Dua sketsa desain kursi dengan sistem *stacking chair*, 30

Gambar 4.11. Dua sketsa desain kursi dengan sistem *stacking chair* dan *easy chair*, 31

Gambar 4.12. Sketsa desain kursi dengan sistem *stacking chair* dan *easy chair* (cangking), 31

Gambar 4.13. Gambar 3 D *easy chair*. Desain oleh Eddy Supriyatna Mz, 32

Gambar 4.14. Gambar 3 D *stacking chair*. Desain oleh Eddy Supriyatna Mz, 32

Gambar 4.15. Proses pengukuran dan pemotongan bahan baku rotan untuk pembuatan rangka kursi, 33

- Gambar 4.16. Proses pemasangan komponen kursi dengan skrup dan pengukuran akhir untuk membentuk sebuah rangka kursi *stacking chair* versi 1, 33
- Gambar 4.17. Rangka hasil akhir kursi sistem *stacking chair* versi 1 dan proses finishing, 34
- Gambar 4.18. Uji coba sistem dan ergonomi pada prototype kursi dengan sistem *stacking chair* versi 1, 34
- Gambar 4.19. Uji coba susun pada prototype kursi dengan sistem *stacking chair* versi 1, 35
- Gambar 4.20. Proses pengikatan dengan kulit rotan untuk memperkuat konstruksi kursi, 35
- Gambar 4.21. Prototype telah mengikuti sketsa ide desain *stacking chair* versi 1. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 36
- Gambar 4.22. Prototype *stacking chair* versi 1. Kanan tampak belakang. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 36
- Gambar 4.23. Proses pembuatan rangka *stacking chair* versi 2. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 37
- Gambar 4.24. Prototype *stacking chair* versi 2. Kiri tampak samping, Kanan tampak belakang. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 37
- Gambar 4.25. Prototype *stacking chair* versi 2 dibuat dan disesuaikan dengan sketsa desain yang direvisi. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 38
- Gambar 4.26. Prototype *stacking chair* versi 2 yang sudah selesai di-finish. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 38
- Gambar 4.27. Berdasarkan hasil supervisi di lapangan terjadi perubahan bentuk kaki samping yang tidak sesuai sketsa desain *knock down chair* versi 1. Desain kursi *knock down* masih langka dalam proses pembuatan furniture rotan. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 2017, 39
- Gambar 4.28. Proses amplas (kiri) dan sistem *joint connecting bolt* (kanan). Prototype *knock down chair* versi 1. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 40
- Gambar 4.29. Proses pembuatan rangka *knock down chair*, 40
- Gambar 4.30. Proses pembuatan sandaran serta dudukan, 41
- Gambar 4.31. Sketsa ide desain *knock down chair* versi 1 sesuai dengan revisi bentuk pada kaki depan, 41
- Gambar 4.32. Atas empat komponen *knock down chair* diuraikan sebagai sistem *knock down*. Bawah sosok *prototype* yang sudah jadi (karya jadi setelah dirakit), 42
- Gambar 4.33. Atas eksperimen pembuatan sketsa ide desain. Bawah prototype gaya *Oriental China* versi 1. Desainer Eddy Supriyatna Mz, 2017, 43
- Gambar 4.34. Kegiatan Seminar dan Diskusi (FGD) di Yogyakarta, 44
- Gambar 4.35. Narasumber, Tenaga Ahli, Pakar, Pembicara Kunci (*Keynote speaker*) dalam seminar dan diskusi (FGD) di Yogyakarta, 45
- Gambar 4.36. Prototype yang didiskusikan bersama Narasumber, Pakar, Tenaga Ahli, Pembicara Kunci (*Keynote speaker*) dan peserta

- seminar/diskusi, dalam seminar dan diskusi (FGD) di Yogyakarta, 45
- Gambar 4.37. Empat prototype yang didiskusikan bersama Narasumber, Pakar, tenaga Ahli, Pembicara Kunci (*Keynote speaker*) dan peserta seminar/diskusi. dalam seminar dan diskusi (FGD) di Yogyakarta, 46
- Gambar 4.38. Pemaparan proses penelitian dan penciptaan desain furniture rotan dalam seminar dan diskusi (FGD) di Yogyakarta. *Keynote speaker* Eddy Supriyatna Mz, 46
- Gambar 4.39. Pakar teknologi produksi dan material dari Jakarta, Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan sedang memaparkan tentang teknik produksi dan material pada acara FGD, 47
- Gambar 4.40. Suasana Seminar dan FGD banyak memberikan inspirasi bagi pengembangan desain furniture rotan merupakan bagian dari penggalan data lapangan, 47
- Gambar 4.41. Empat prototype kursi-kursi (sebagai kasus) yang disajikan dalam seminar dan FGD di Yogyakarta, 48
- Gambar 4.42. Tenaga ahli pembuat *prototype* furniture rotan dari Cirebon, Djaso Saputra sedang menjelaskan secara teknik tentang kursi-kursi yang disajikan di FGD, 48
- Gambar 4.43. Antusiasme seorang peserta FGD maju ke depan (ke obyek kursi) untuk memberikan masukan dan kritik langsung pada kasus kursi (*knock down chair*) versi 1, 49
- Gambar 4.44. Peserta membahas secara detail sebagai masukan untuk penyempurnaan desain dan produk jadinya, 49
- Gambar 4.45. Berbagai masukan dan saran disimak dan didiskusikan secara serius oleh peserta, 50
- Gambar 4.46. Semangat berdiskusi ketika acara akan dimulai sebagai pembuka, 50
- Gambar 4.47. Seminar tambahan di Kawasan Industri Klender, Jakarta Timur. Acara kerjasama dengan Koperasi Industri Kayu dan Mebel Jakarta Timur, 51
- Gambar 4.48. Peserta seminar adalah para pelaku bisnis, perajin, dan desainer dari wilayah Klender, Jakarta Timur, 51

Abstrak

Globalisasi telah merambah masuk ke dalam jaringan budaya internasional, sehingga membentuk masyarakat global dan pasar global tanpa batas geografis. Fenomena tersebut menciptakan tuntutan kebutuhan pasar yang bersifat massal, seragam, terstandar praktis, mudah, dan murah. Penciptaan desain yang mengacu pada tuntutan keinginan (wants) dan kebutuhan (needs) konsumen di pasar glonal merupakan langkah awal untuk proses penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global. Proses penciptaan desain memerlukan kajian pemasaran global untuk mengidentifikasi selera yang tercermin dalam “wants and needs” dari konsumennya (pasar), sehingga dapat mengidentifikasi tuntutan selera dan karakteristik desain produk yang diharapkannya. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk merumuskan tahapan proses desain sesuai dengan tuntutan konsumennya. Tahapan proses yang dihasilkan akan digunakan sebagai pedoman di dalam penciptaan desain furniture sampai perwujudan desainnya menjadi produk nyata. Adapun metodologi penelitian dan penciptaan menggunakan model multidisiplin yang memadukan disiplin ilmu pemasaran, produksi, dan proses desain dengan pendekatan kualitatif. Temuan karakteristik desain furniture rotan menjadi formula dan pedoman di dalam proses penciptaan desain di era pasar global.

Kata kunci: Desain, furniture, pasar global, penciptaan.

Abstract

Globalization has penetrated into the network of international culture, thus forming a global society and a global market with no geographical boundaries. This phenomenon creates demands for mass market, uniform, standardized practical, easy, and cheap. Creation of designs that refers to the demands of consumers and the needs of consumers in the glonal market is the first step in the process of creating rattan furniture designs for the global market. The process of creating a design requires a global marketing study to identify tastes that are reflected in the "wants and needs" of its customers (the market), so as to identify the tastes and characteristics of the product design that it hopes. Therefore, this study aims to formulate the stages of the design process in accordance with the demands of its customers. Stages of the resulting process will be used as a guide in the creation of furniture design until the embodiment of the design into a real product. The research and creation methodology uses a multidisciplinary model that integrates marketing disciplines, production, and design processes with a qualitative approach. The findings of rattan furniture design characteristics become the formula and guidance in the process of design creation in the global market era.

Keywords: Design, furniture, global market, creation.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena aktual yang berkembang di Indonesia secara ringkas terungkap bahwa industri furniture sedang terpuruk, disebabkan oleh regulasi yang kurang tepat, sehingga bahan baku sulit didapat dan berbagai aturan pun memberatkan pelaku industri (*Kompas*, 27 Maret 2017: 1 dan 29 Maret 2017: 1). Selain itu, fakta di lapangan membuktikan bahwa mayoritas produk furniture cenderung menggunakan bahan sintetik (rotan imitasi) dengan kombinasi kerangka besi atau alumunium. Bila dicermati, salah satu terpuruknya industri furniture Indonesia bukan hanya regulasi, tetapi aspek desain juga mempunyai kontribusi terhadap kondisi industri furniture. Sebab, desain merupakan perangkat daya saing yang berada paling depan yang dilihat oleh konsumen. Di dalam kontes ini, tampilan sosok desain menjadi “ujung tombak” pemasaran. Kompetisi pasar global dimulai dari sosok desain.

Oleh sebab itu, penciptaan desain menjadi sangat diperlukan ketika persaingan pasar semakin ketat dan progresif. Nyaris di seluruh negara di dunia telah menempatkan desain sebagai kekuatan pasar, agar mampu berkompetisi secara global. Bahkan, Daniel H. Pink telah menempatkan desain pada urutan pertama di dalam kecerdasan manusia sebagai *high concept* dan *high touch* (Pink, 2007: 71). Pink mengatakan bahwa tidak memadai jika menciptakan produk atau gaya hidup hanya dari sisi fungsional. Saat ini adalah saat yang penting secara ekonomi dan berharga secara personal untuk menciptakan sesuatu yang indah, sedikit fantastis, dan menarik secara profesional (Pink, 2007:93).

Globalisasi tidak dapat dihindari lagi. Sebab, globalisasi telah merambah masuk ke dalam jaringan budaya internasional, sehingga membentuk masyarakat global dan pasar global tanpa batas geografis. Fenomena tersebut menciptakan tuntutan kebutuhan pasar yang bersifat massal, seragam, terstandar (Lury,1996: 131), juga praktis, mudah, dan murah. Fakta di lapangan membuktikan bahwa ada kecenderungan bahwa desain-desain furniture rotan yang diproduksi di Indonesia

masih mengikuti kemauan *buyers* (pembeli) asing, tanpa melalui proses *research and development* (R and D).

Di dalam konteks ini, Johny K. Johansson (2009) di dalam bukunya berjudul *Global Marketing (Foreign Entry, Local Marketing, and Global Management)* menguraikan bahwa seperti yang dilihat oleh banyak turis asing, standarisasi global membuat negara asing yang dikunjungi terlihat seperti di negaranya sendiri atau paling tidak serupa. Standarisasi membuat perilaku, kebiasaan, dan selera orang menjadi lebih mirip. Bahkan dapat diidentifikasi menjadi seragam dan sama di dunia. Dengan demikian, standarisasi selera tersebut dapat berpengaruh pada proses penciptaan desain furniture. Kondisi ini merupakan tantangan bagi para desainer untuk berkompetisi di pasar global. Di sisi lain, globalisasi tidak berarti standarisasi produk dunia. Ini berarti penggunaan dasar pemikiran besar pemasaran yang menitik beratkan pada strategi campuran antara standarisasi dan diferensiasi dengan memfokuskan pada keadaan lokal dan mencapai integrasi dan sinergi dengan Negara-negara lain. Berpikirlah secara global namun bertindaklah secara lokal (Irawan, 1996: 151).

Sejak lama, fenomena yang berkembang di Indonesia bahwa desainer furniture Indonesia hanya mengikuti spesifikasi yang diberikan oleh para pembeli (*buyers*) luar negeri. Dengan kata lain meniru desain-desain yang sudah ada atau desain yang sudah laku di pasaran dunia. Oleh sebab itu, desain-desain yang dibuat nyaris sama di seluruh dunia, sehingga nilai kreasi dan nilai tambah ekonomi menjadi tidak tampil dalam sosok desain. Bila dicermati, potensi warisan seni budaya Indonesia sangat berlimpah, termasuk seni ukir furniture kayu yang berkembang di Jepara, seni batik tradisional di Jawa, seni tenun tradisional yang ada di berbagai daerah, dan karya seni tradisi lainnya merupakan potensi yang dapat dijadikan sumber inspirasi penciptaan nilai daya saing, nilai kreasi, dan nilai tambah di dalam pengembangan desain furniture rotan.

Mengapa furniture rotan? Rotan adalah gulma yang dapat merusak lingkungan, tetapi rotan memiliki potensi besar di dalam penciptaan desain furniture, bahkan rotan dapat diolah secara fleksibel dibandingkan dengan kayu. Menurut peneliti rotan Indonesia, Osly Rachman dan Jasni mengatakan bahwa

sampai kapan pun, tampaknya mebel (furniture) akan tetap disukai orang. Sifat khas, unik, eksotis yang dimiliki rotan belum bisa disubstitusi oleh kayu, plastik, atau metal bahkan dengan rotan tiruan (Rachman dan Jasni, 2006: 3). Sejak abad ke-18, Indonesia telah menjadi pelopor dalam hal penyediaan produk rotan dunia, yakni hampir 80% keperluan rotan dunia dipasok oleh Indonesia. Indonesia telah mendapat pengakuan sebagai penghasil rotan terbaik yang mendominasi penggunaan rotan dunia. Produk rotan Indonesia di pasaran internasional sampai saat ini tidak memiliki pesaing yang berarti (Januminro, 2000: 19).

Di dalam konteks ini, bila diamati, tidak semua negara memiliki bahan baku rotan yang besar, sehingga negara lain itu tidak memiliki kekuatan untuk mengembangkan desain furniture rotan. Uniknya, negara yang memiliki sedikit rotan, bahkan tanpa penghasil rotan, sebut saja seperti China, Filipina, Vietnam, Malaysia, Jepang, Korea Selatan, Taiwan, bahkan beberapa negara Eropa mampu menciptakan desain-desain furniture rotan kelas dunia. Rotan menjadi primadona bagi pemasok devisa negara karena menduduki 80%-90% total nilai ekspor hasil hutan ikutan keseluruhan (Januminro, 2000: 19). tampaknya, nilai tambahnya relatif kecil jika dibandingkan menjadi produk furniture. Ekspor bahan baku rotan pun dihentikan pemerintah untuk mengejar nilai tambah dan mengurangi pesaing di tingkat global. Artinya pemasaran furniture di pasar global memiliki peluang yang bagus. Desain menjadi harapan untuk dapat meningkatkan daya saing.

Selain itu, kehadiran sentra industri furniture rotan di Cirebon yang diposisikan sebagai terbesar di Asia Tenggara itu juga merupakan bukti nyata potensi industri furniture Indonesia. Di sisi lain, pertumbuhan industri furniture rotan mengalami pasang surut, selain kasus ekspor bahan baku rotan yang sudah ditutup pemerintah itu, ada kecenderungan pula produk furniture hanya dilihat sebagai barang dagangan atau komoditi. Komoditi dianggap tidak ada hubungannya dengan desain. Bahkan, desain pun hanya dikonotasikan sebagai karya seni rupa yang mungkin tidak begitu bermanfaat untuk pengembangan industri, sehingga desain yang diproduksi cenderung masih mengikuti dan meniru desain-desain dari konsumen luar negeri (Supriyatna, 2000: 3).

Keprihatinan lain adalah sejak lama ada indikasi bahwa desainer furniture

Indonesia tidak mampu berkembang karena terkungkung oleh kehendak pembeli dan kebijakan strategi bisnis produsen. Selain itu, disinyalir kemampuan desainer furniture Indonesia untuk mengembangkan desain pun masih terbatas, mayoritas desainer kita seperti “katak dalam tempurung” yang tidak memiliki wawasan pasar dan desain internasional (wawancara Ali Imron dari BPEN di Jakarta, 23 Juli 1999). Pendapat ini masih sangat relevan dalam konteks furniture ekspor. Artinya ada kecenderungan desainer Indonesia melakukan proses penciptaan desain hanya untuk kepuasan pribadi, seperti yang dilakukan para seniman. Padahal penciptaan desain furniture seharusnya berorientasi pada tuntutan kebutuhan pasar atau konsumennya.

Konon, sejak kehadiran profesi desain di Indonesia tahun 1980an, hingga saat ini, desainer Indonesia juga dirasakan kurang dihargai oleh pemerintah dan pengusaha (Warta Ekonomi, 1992: 57). Jika dibandingkan dengan desainer-desainer furniture dari luar negeri atau lulusan luar negeri. Oleh sebab itu, peran serta pendidikan tinggi untuk membantu dan memotivasi para desainer Indonesia sebagai upaya untuk memberikan pemahaman kepada para produsen furniture rotan di Indonesia. Sebab, desain mempunyai pengaruh besar terhadap pertumbuhan industri dan pasar ekspor di Indonesia.

Tampaknya, penyelenggaraan berbagai even pameran furniture Internasional di Jakarta dapat pula dijadikan indikator pagelaran furniture yang diakui dunia, terbukti dengan kehadiran para calon pembeli (*buyers*) yang berkunjung untuk memesan dan membeli produk furniture Indonesia. Hal itu membuktikan bahwa industri furniture Indonesia dapat dijadikan salah satu tulang punggung perekonomian. Selain sumber daya alam, sumber daya manusia yang terampil dalam bidang industri furniture rotan sudah menjadi tradisi yang mengakar turun-temurun. Bila dicermati, potensi-potensi tersebut menjadi kekuatan bagi pengembangan industri furniture rotan di Indonesia. Namun demikian, kondisi industri furniture rotan Indonesia masih tampak belum memiliki nilai daya saing tinggi di dalam kancah bisnis furniture rotan di pasar global. Salah satu aspek yang mampu mendukung nilai daya saing adalah desain adalah “pintu gerbang” untuk dapat dilihat oleh mata konsumen di pasar global. Kini, desain furniture sebagai

karya seni rupa telah menjadi perangkat daya saing di pasar global. Sebab, desain telah menjadi salah satu *trend* gaya hidup masyarakat dunia. Di sisi lain, Indonesia merupakan negara penghasil rotan terbesar di dunia. Penciptaan desain dengan memberdayakan potensi bahan baku rotan merupakan kekuatan daya saing yang dapat diaplikasikan dalam wujud furniture untuk pasar global.

B. Target Capaian Penelitian

No.	Jenis Luara		Indikator Capaian		
			TS1	TS+1	TS+2
1	Pementasan/pagelaran/pameran/gelar festival	Internasional	terdaftar	sudah dilaksanakan	
		Nasional	terdaftar	udah dilaksanakan	
2	Undangan menjadi empu, narasumber seni, utusan kebudayaan, desain festival	Internasional			
		Nasional Terakredita	draft	sudah dilaksanakan	
3	Undangan menjadi seniman, aktor, pemain, dan sebagainya	Internasional	tidak ada	tidak ada	
		Nasional	tidak ada	tidak ada	
4	Publikasi ilmiah	Internasional	draft	sudah dilaksanakan	
		Nasional	terdaftar	sudah dilaksanakan	
5	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional	draft	terdaftar	
		Nasional	terdaftar	sudah dilaksanakan	
6	Invited speaker dalam temu ilmiah	Internasional	Tidak ada	Tidak ada	
		Nasional	Tidak ada	Tidak ada	
7	Visiting lecturer	Internasional	Tidak ada	Tidak ada	
8	Hak kekayaan intelektual (HKI)	Paten			
		Paten	draft	terdaftar	
		Hak Cipta			
		Merek			
		Rahasia			
		Desain	draft	sudah dilaksanakan	
		Industri			
9	Model/Purnarupa/Desain/Karya seni/ Rekayasa sosial	Prototype	sudah dilaksanakan	granted	
10	Buku Ajar (ISBN)		draft	sudah dilaksanakan	
11	Tingkat kesiapan teknologi		Tidak ada	Tidak ada	

C. Peta Jalan (Road Map) Penelitian

Peta jalan (*road map*) dari penelitian ini dapat digambarkan dalam Diagram 1.1. sebagai berikut:



Diagram 1.1
Peta Jalan (*road map*) Penelitian Penciptaan Desain Furniture Rotan
(Dirumuskan oleh Peneliti, 2016).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berlandaskan pada pengalaman penciptaan desain sejak tahun 1988 dilanjutkan dengan pendaftaran Hak Desain Industri. Selain itu, mengikuti even pameran nasional dan internasional, kemudian melakukan penelitian tentang desain furniture ekspor, desain furniture di Jawa, terutama di Yogyakarta, Jepara, Klender, maupun Cirebon.



Gambar 2.1.

Penciptaan desain furniture dengan sistem *knock down*, berbahan baku kayu yang sudah diproduksi dan dipasarkan secara nasional ini merupakan studi pendahuluan dan bahan acuan dalam penciptaan desain furniture rotan.

Desain oleh Eddy Supriyatna Mz, desain sudah terdaftar HKI.
(Sumber foto: Dokumen pribadi peneliti, 1990).

Penelitian trend desain furniture dunia pada pameran internasional di Shanghai menghasilkan temuan *trend* desain furniture tahun 2015 (Marizar, 2015: 24-27). Hasil yang diperoleh dari studi pendahuluan itu ditemukan bahwa desain furniture di era globalisasi cenderung universal, nyaris sama di seluruh dunia,

bentuk sederhana, praktis, massal, mudah, murah, terstandarisasi dan cenderung tanpa ornamen itu dijadikan acuan, pedoman dalam proses penciptaan desain untuk pasar global.

Di dalam penelitian terdahulu, terungkap bahwa desain furniture di era globalisasi memiliki karakteristik yang spesifik yaitu (1) desain yang diproduksi merupakan tiruan dari aslinya yang dibawa oleh para konsumen asing; (2) kemasan furniture dibuat singkat dan padat dengan sistem struktur konstruksi yang praktis; (3) variasi desain sangat beragam, karena didorong oleh kompetisi pasar yang sangat progresif; (4) harga furniture menjadi murah karena diproduksi secara massal dengan menggunakan mesin yang didukung oleh kemajuan teknologi; (5) bentuk furniture sangat sederhana dan tidak ditampilkannya nilai-nilai sakral, magis, dan simbolis. Nilai-nilai tersebut diganti dengan nilai-nilai fungsional, universal, formal, dan global (Supriyatna, 2000: 184).

Selain itu, di dalam kajian ini, proses penciptaan desain furniture mengacu juga pada pengalaman pameran, pengalaman pengamatan dalam pameran di dalam dan luar negeri, serta terlibat langsung dalam organisasi pengusaha nasional furniture di Indonesia, serta hasil penelitian desain untuk pasar global. Esensinya, desain diciptakan bukan saja sebagai komoditi ekspor, tetapi diharapkan mampu menampilkan potensi sumber daya alam sebagai kekuatan nilai daya saing, nilai kreasi, dan nilai tambah ekonomi. Penciptaan itu dapat dilakukan apabila mengolah ide-ide dengan konsep baru (Charlotte and Peter Fiell, 2012: 15). Desain, seni dan industri dalam furniture dapat dirancang dengan menggunakan konsep-konsep baru yang sesuai tuntutan pasar global.

B. Desain, Seni, dan Industri

Pada awalnya desain dibuat untuk menghasilkan produk-produk kerajinan yang menggunakan berbagai hiasan tumbuhan, hewan, manusia, dan bentuk lainnya. Bentuk-bentuk diperoleh dari percobaan-percobaan yang lama, bahkan bertahun-tahun sehingga menjadi tradisi. Desain dibuat tanpa bantuan desainer yang terdidik. Akan tetapi produk yang dihasilkan sangat indah, terkadang rumit

dengan beragam hiasan. Proses pembuatannya pun sangat sederhana. Di dalam konteks desain, Jones (Jones, 1973:15-20) menyebutnya sebagai metode evolusi kerajinan (*craft evolution*).

Perkembangannya menggunakan desain yang digambar secara teliti sesuai dengan kebutuhan produksi, sebelum proses produksi berlangsung. Gambar-gambar tersebut digunakan sebagai pedoman proses produksi, sehingga lebih cepat dan efisien. Jones menyebutnya sebagai metode desain yang berlandaskan pada gambar (Jones, 1973: 20-23). Proses tersebut sangat berbeda dengan metode desain yang mengandalkan tradisi uji coba yang bertahun-tahun seperti metode evolusi kerajinan. Pada metode evolusi kerajinan, tukang atau perajin merangkap sebagai desainer turun-temurun. Perajin juga berperan sebagai seniman yang hanya mengandalkan intuisinya saja. Pada kasus furniture rotan, teori Jones ini masih relevan, karena mengandung evolusi kerajinan antara industri dan kerajinan tangan.

Oleh sebab itu, pada penelitian ini, desain harus diposisikan sebagai karya seni terapan (*applied art*) yang diciptakan untuk kepuasan orang lain. Adapun seni murni (*fine art*) diciptakan untuk kepuasan ekspresi pribadi senimannya. Hal tersebut selaras dengan ungkapan Herman Muthesius yang menyatakan bahwa pengertian seni pakai (*applied art*) merupakan kegiatan artistik, kultural, dan ekonomi (Heskett, 1986: 88). Ia menegaskan bahwa bentuk-bentuk baru diperlukan sebagai ungkapan yang tampak dari kekuatan batin zamannya, bukan kehendak mereka sendiri. Oleh sebab itu, desain furniture termasuk dalam kategori seni terpakai. Penciptaan desain furniture identik dengan penciptaan desain produk industri. Sebab, desain lahir dari pertemuan seni dan industri (lihat diagram) (Marizar, 2012: 31).

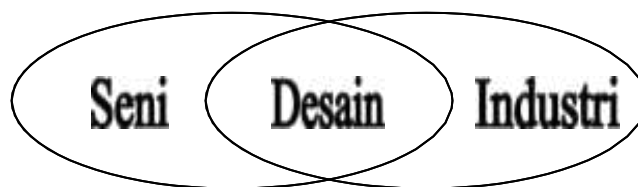


Diagram 2.1

Historis: Domein desain adalah pertemuan antara domein seni dan domein industri.
(Dibuat oleh Eddy Supriyatna Marizar, 2001)

John Heskett mempertegas bahwa desain industri pada dasarnya suatu

proses penciptaan, penemuan, yang tak terpisah dari segi-segi produksi (Heskett, 1986: 5), dan juga pemasaran. Sebab, desain diciptakan untuk kepuasan pelanggan yaitu kepuasan konsumennya. Bahkan, Handi Irawan memperjelas bahwa kualitas produk adalah dimensi yang global, paling tidak ada enam elemen yaitu *performance*, *durability*, *feature*, *reliability*, *consistency*, dan *design* (Irawan, 2002: 37, 51).

Dalam konteks ini, dimensi desain adalah dimensi yang unik. Dimensi ini banyak menawarkan aspek emosional (*emotional factor*) dalam mempengaruhi kepuasan pelanggan. Oleh sebab itu, penciptaan desain harus berorientasi pada keinginan (*wants*) dan tuntutan kebutuhan (*needs*) konsumennya. Di sisi lain, desain juga menjadi perangkat pertama dalam proses produksi (Gitosudarmo, 1982:47). Esensinya bahwa desain berada di dua sisi yang berbeda, yaitu aspek produksi, sekaligus aspek pemasaran. Keduanya bertemu dalam satu titik sasaran yang sama yaitu karakteristik bentuk fisik produk yang diapresiasi oleh konsumennya.

Kepuasan berkaitan dengan unsur emosional. Aspek estetika adalah salah satu kontribusinya. Hal itu berhubungan erat dengan aspek desain (diolah dari Irawan, 2002: 83-85). Oleh sebab itu desain dengan segala elemen dan atributnya akan berpengaruh pada sosok desain yang dapat membangun kepuasan pelanggannya melalui proses penciptaan desain.

Peter dan Olson dalam bukunya *Consumer Behavior (Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran)* menjelaskan bahwa seringkali dasar dari kategori bentuk produk adalah karakteristik fisik yang berwujud seperangkat ciri (*bundles of attributes*). Bahkan produk yang paling sederhana pun memiliki beberapa ciri (Peter dan Olson, 1999: 68-70). Ciri atau karakteristik menjadi bagian utama yang akan dikaji dalam penelitian ini untuk mendapatkan formula desain.

Desain memiliki karakteristik visual yang diwujudkan dalam elemen-elemen fisik desain diantaranya bentuk, warna, tekstur, ornamen, komposisi, proporsi (Stem, 1989: 44-125), dilengkapi sistem konstruksi, fungsi, dan ergonomi, bahan, dan struktur (Marizar, 2005: 76-192). Di dalam temuan penelitian terdahulu terungkap bahwa karakteristik desain furniture (mebel) modern di Indonesia telah menampilkan bentuk-bentuk yang sederhana tanpa hiasan menggunakan teknik

konstruksi yang fungsional praktis (Supriyatna, 2000). Elemen fisik itu merupakan wujud visual dari karakter dan gaya furniture.

C. Pemasaran Global

Pasar global merupakan fenomena yang harus dicermati bagi setiap para pencipta desain (*designer*). Pemasaran global mengacu pada kegiatan pemasaran yang terkoordinasi dan terintegrasi di beberapa pasar negara. Integrasi tersebut dapat melibatkan produk standar, kemasan seragam, nama merek yang mirip, pengenalan produk disesuaikan, iklan yang serupa, atau kampanye penjualan terkoordinasi di beberapa negara (Johansson, 2009: 14). Esensinya bahwa penciptaan produk disesuaikan dengan kondisi pasar global, terstandarisasi, bahkan desain sama dan serupa di seluruh dunia, menjadi desain global. Hal ini yang menjadi “dasar pijak” atau pedoman di dalam proses penciptaan desain furniture untuk pasar global.

Amir (2000: 43) dalam bukunya. *Strategi Pemasaran Ekspor* mengungkapkan bahwa dipandang dari sudut ilmu *marketing*, pemasaran yang berhasil adalah yang dapat memenuhi selera konsumen. Selera seseorang merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Selera menyangkut masalah rasa, karsa, dan daya seseorang. Selera juga dapat dikatakan kombinasi dari kebutuhan, keinginan, dan daya beli seseorang suatu kelompok masyarakat. Setiap orang mempunyai selera yang berbeda dengan orang lain, yang dipengaruhi oleh budaya bangsanya sendiri. Hal itu berhubungan dengan perbedaan mengenai budaya, tradisi, agama, bentuk tubuh, iklim, dan cuaca memerlukan pengkajian yang mendalam untuk bisa sukses dalam perdagangan ekspor. Semua itu akan mengakibatkan sangat berbeda selera dari masing-masing bangsa. Oleh sebab itu, penelitian penciptaan desain untuk pasar global dimulai dari penelitian tentang selera pasar global. Selera yang berhubungan dengan keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*) konsumen dijadikan konsep dasar penciptaan desain furniture rotan.

Johansson (2009) berpendapat bahwa strategi pemasaran global yang benar-benar mengglobalkan semua aktivitas pemasaran tidak selalu dapat dicapai atau

bahkan diinginkan. Pendekatan yang lebih umum adalah agar perusahaan dapat mengglobalisasikan strategi produknya dengan memasarkan lini produk, desain produk, dan nama merek yang sama di mana-mana namun untuk melokalisasi komunikasi distribusi dan pemasaran. Oleh karena itu, tahapan proses penciptaan desain yang mengacu pada pasar global menjadi tujuan utama di dalam penelitian. Di dalam konteks ini, pemasaran global dibatasi pada pasar China dan Jepang.

D. Tujuan Pasar Asia Pasifik

Asia Pasifik merupakan kawasan yang sangat luas dan potensial, dua diantaranya yang memiliki prospek pasar relatif baik adalah China dan Jepang. Oleh Sebab itu, pasar global wilayah Asia Pasifik yang dituju dalam penelitian ini adalah China dan Jepang. Potensi pasar China menurut Fernandez dan Underwood (2009: 251-252) terungkap bahwa potensi china memiliki daya tarik 1,3 milyar konsumen. Pasar China merupakan hal yang sangat menentukan bagi strategi bisnis global. Banyak perusahaan multinasional dengan alasan sederhana bahwa potensi pertumbuhan negara itu lebih tinggi dibandingkan semua pasar lainnya di seluruh dunia. Negara berpenduduk terpadat di dunia itu kini menawarkan basis konsumen yang tidak hanya sangat besar namun juga kaya, berorientasi duniawi, dan bersedia membelanjakan uangnya.

Adapun potensi pasar Jepang dapat diamati dan diolah dari situs yang diposting Elpan Yudiana (2009) yang mengungkapkan bahwa pasar Jepang sangat besar bagi komoditas ekspor Indonesia. Dengan jumlah penduduk yang lebih dari 127 juta dan pendapatan perkapita yang tinggi, yakni lebih dari US\$36 ribu, serta adanya 4 musim dimana pada setiap musimnya memerlukan produk yang spesifik, menjadikan Jepang sebagai incaran banyak negara pengekspor di dunia. Karakteristik konsumen Jepang sangat eksklusif dan *demanding*. Pemerintah Jepang sangat melindungi kesehatan dan keselamatan warga dan lingkungannya. Oleh karena itu para eksportir harus mampu menyesuaikan produknya dengan selera mereka dan memenuhi aturan yang ditetapkan pemerintah. Konsumen Jepang sangat menyukai beragam produk rotan dari Indonesia, seperti seperangkat kursi tamu dari rotan, lampit, keranjang. Mereka menyukainya karena bentuknya

yang indah, anyamannya kuat dan modelnya yang sesuai dengan selera pasar di negara tersebut. Bahkan para importir sangat berminat untuk memasarkan produk hasil dari Indonesia tersebut.

Ada tiga hal yang harus diperhatikan. Pertama, konsumen Jepang sangat memperhatikan kualitas produk, termasuk hal-hal kecil, samping dilihat modelnya, ukurannya, bahan bakunya, warnanya, juga akan diperhatikan hal-hal kecil, seperti kerapiahannya. Kedua, harga adalah faktor yang menentukan atau dengan kata lain daya saing produk harus tinggi. Ketiga, konsumen Jepang sangat memperhatikan segi *fashion* dan selalu mencari sesuatu yang baru.

Pola permintaan importir Jepang juga sangat spesifik yaitu pertama, permintaan satu produk umumnya dalam jumlah relatif kecil, namun jenis produknya yang diminta cukup banyak. Misalnya permintaan untuk furniture rotan, pihak importir Jepang akan memesan kursi sofa rotan misalnya 5 kontainer, namun masing-masing kontainer jenis atau modelnya akan relatif berbeda. Kedua, produk yang diminta harus sesuai dengan contoh yang disepakati dan apabila contoh yang disepakati berbeda dengan barang yang diterima. Ketiga, produk yang diekspor ke Jepang harus sesuai dengan standardisasi yang ditetapkan pemerintah Jepang. Kedua negara di Asia Pasifik itu menjadi tujuan di dalam penciptaan desain furniture rotan (<http://elpan9716.blogspot.co.id/2009/04/potensi-pasar-mebel-rotan-di-jepang.html>).

Di dalam konteks pasar global, sebagai contoh desain global produk Toyota dalam buku *Extreme Toyota* yang ditulis oleh Osono, *at all*. (2009:45) mengungkapkan bahwa mustahil untuk memenuhi kebutuhan setiap pelanggan di setiap pasar. Toyota harus jutaan, bahkan milyaran modifikasi pada mobil mereka agar sesuai dengan setiap pelanggan potensialnya, terkadang tidak masuk akan dari sisi ekonomi. Bagi Toyota mendahulukan pelanggan global adalah hal esensial...untuk merespon setiap pelanggan dengan cepat dan menyeluruh. Terbukti desain global dapat dicapai oleh mobil Toyota. Demikian pula untuk penciptaan desain furniture untuk pasar global, prinsip Toyota yang mengembangkan desain untuk pasar global dapat dijadikan acuan teoretik bahwa desain sangat perlu untuk menyesuaikan setiap pelanggannya.

Di dalam konteks ini, Johansson (2009) memperkuat bahwa sepiantas lalu, ada beberapa alasan kuat untuk mengenalkan produk baru yang dirancang khusus untuk pasar Asia. Walaupun, kondisi saat ini, pasar Asia Pasifik cenderung mengikuti selera global yang universal. Dengan demikian, terungkap jelas bahwa desain yang berkembang di Asia Pasifik juga mengikuti selera global, terutama berkaitan dengan bentuk yang universal dan nyaris sama di seluruh dunia.

Di dalam konteks furniture rotan, Jepang dan China nyaris memiliki kesamaan dalam gaya desain, tetapi terdapat ciri yang khas. Hal itu terungkap dalam Franks (1990: 30) yang menyatakan bahwa China memiliki gaya dekoratif, dan Jepang lebih minimalis. Bila dicermati, keduanya akan tampak sama dalam desain furniture secara universal (*universal design*).

E. Karakteristik Desain Global

Furniture adalah produk yang dibeli untuk fungsi sekaligus desain. Dengan kata lain, furniture melakukan peran ganda. Misalnya, meja rias harus melayani tujuan menyediakan ruang penyimpanan, dan pada saat bersamaan, penampilannya juga harus menarik konsumen. Oleh karena itu, furniture secara sadar dirancang untuk memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika (Bennington, 2002: 67). Oleh sebab itu, desain furniture yang berorientasi pasar global selayaknya memiliki karakteristik yang sesuai dengan penggunaanya secara universal.

Berdasarkan teori desain universal yang diolah dari buku *Universal Design* karya Oliver Herwig (2008: 170-171) terungkap bahwa prinsip-prinsip desain universal serta mengarah pada karakteristik desain yaitu: (1). Fungsi yang sama atau seragam untuk semua orang; (2). Fleksibilitas dalam penggunaan dengan cara beradaptasi terhadap kecepatan pengguna; (3). Penggunaan desain mudah dimengerti, terlepas dari pengalaman, pengetahuan, kemampuan berbahasa, atau tingkat konsentrasi pengguna, serta penggunaan tersirat secara intuitif; (4). Desain komunikasi memerlukan informasi secara efektif dan jelas bagi pengguna, tanpa menghiraukan kemampuan pengguna; (5) Desain seminimal mungkin mengurangi bahaya dan kekurangan alat bantu yang kemungkinan bisa terjadi; (6). Secara fisik, desain dapat digunakan dengan efisien, nyaman serta mengurangi kelelahan

dalam penggunaan; (7). Ukuran dan ruang menggunakan pendekatan fungsi, berkaitan dengan ukuran tubuh, postur, atau mobilitas pengguna.

Dengan demikian, secara garis besar dapat dinyatakan bahwa desain universal memiliki karakteristik; (1). Desain secara fungsional memiliki kesamaan di seluruh dunia; (2). Desain dibuat fleksibel dan mudah digunakan; (3). Desain mempertimbangkan faktor keamanan dan keselamatan pengguna; (4). Desain memperhatikan informasi penggunaan secara efektif dan jelas; (5) Desain seminimal mungkin mengurangi bahaya dalam penggunaannya; (6). Desain memperhatikan faktor kenyamanan bagi pengguna, yaitu faktor ergonomi; (7). Desain memperhatikan ukuran tubuh, postur, atau mobilitas pengguna, berkaitan dengan faktor antropometrika.

Esensinya secara teoretik bahwa penciptaan desain universal selaras dengan desain furniture rotan untuk pasar global dengan memperhatikan (1). Fungsi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya; (2). Kemudahan, kepraktisan, dan fleksibilitas dalam penggunaan; (3) Keamanan dan keselamatan dalam penggunaan; (4). Kejelasan informasi dalam penggunaan. Dalam konteks teoretik ini, faktor ergonomi, antropometrika, dan faktor fungsi yang berkaitan dengan estetika bentuk menjadi pertimbangan utama di dalam penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Fenomena Desain Furniture

Berdasarkan pengamatan, ada kecenderungan kuat bahwa sebagian besar para pencipta desain atau desainer di Indonesia belum optimal menciptakan desain. Tampaknya, peranan desainer hanya mengikuti spesifikasi yang diberikan dan dipesan oleh *buyers* dari luar negeri. Ada fakta di lapangan memperlihatkan bahwa desainer hanya berperan sebagai “tukang gambar” yang ditugaskan produsen atau *buyers* untuk meniru desain-desain yang sudah ada atau desain yang sudah laku di pasaran dunia, sehingga nilai tambah dinikmati oleh pembelinya (*buyers*).

Di dalam konteks ini, salah satu desain furniture yang relatif banyak diproduksi adalah “kursi kelek” (*stacking chair*) dan dipasarkan secara global. Sebab, kursi kelek (gambar 1) ini berhasil dirancang sesuai dengan tuntutan pasar global.



Gambar 4.1

Stacking chair (model kursi kelek) merupakan kursi yang relatif banyak diproduksi di Indonesia dan dipasarkan ke mancanegara, karena sesuai tuntutan pasar global.

(Sumber foto: <https://indonesian.alibaba.com/product-detail/kelek-rattan-chair-123789194.html>)



Gambar 4.2
Fenomena *Stacking chair* yang diproduksi dan dipasarkan cenderung menggunakan bahan rotan imitasi digabung dengan besi atau logam lainnya.
(Sumber foto: Eddy Supriyatna, 2017)

Demikian pula dalam konteks desain furniture rotan, desain-desain furniture rotan yang dibuat nyaris sama di seluruh dunia, bahkan tampak seragam dan terstandarisasi. Padahal desain dapat dijadikan perangkat untuk meningkatkan nilai tambah ekonomi. Apalagi dengan memberdayakan potensi hutan tropis Indonesia, salah satunya adalah rotan. Rotan adalah gulma yang dapat merusak lingkungan, tetapi rotan memiliki potensi besar di dalam penciptaan desain furniture, bahkan rotan dapat diolah secara fleksibel dibandingkan dengan kayu.

Di dalam konteks pasar global, penciptaan desain furniture rotan yang berbasis pada penelitian dan pengembangan merupakan faktor yang tidak dapat dihindari. Sebab, desain furniture dibuat untuk memenuhi kepuasan pelanggannya. Pelanggan atau konsumen merupakan faktor penentu di dalam proses penciptaan desain furniture. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan kajian dari situs internet, maka teridentifikasi bahwa fenomena desain furniture rotan yang berkembang di Cirebon, Solo, dan mancanegara menampilkan sosok yang universal dan minimalis.

Bahan baku tidak sepenuhnya menggunakan rotan natural, tetapi dikombinasi dengan rotan sintetis, besi, alumunium, stainlist steel, dan kayu. Bahkan ada kecenderungan tidak menggunakan rotan alami. Adapun anyaman rotan cenderung tidak banyak digunakan lagi. Produk furniture rotan dipasarkan ke berbagai negara, khususnya ke Eropa, Amerika, Asia, Australia. Esensinya, produk sudah dipasarkan secara global.

Di dalam konteks kajian ini, pasar global yang dimaksud adalah dibatasi untuk pasar Asia Pasifik yang secara spesifik dibatasi juga secara geografis yaitu China dan Jepang, Adapun pasar Asia Pasifik itu tidak secara spesifik memiliki karakter Asia atau Pasifik, sebab nyaris seluruh negara di Asia – Pasifik juga dipengaruhi selera global. China dan Jepang, walaupun berorientasi pada pasar global yang universal, tetapi pengaruh elemen budaya lokal, termasuk bahan baku natural terkadang masih menjadi tuntutan selera di dalam desainnya. Hal ini yang menjadikan desain furniture rotan untuk pasar China dan Jepang sangat spesifik dan unik. Oleh sebab itu, prinsip universal (praktis dan sederhana) yang juga menampilkan keunikan desain China dan Jepang menjadi salah satu formula dalam tahapan proses penciptaan desain furnirure rotan untuk pasar global.

Desain furniture rotan untuk pasar global di Indonesia masih mengikuti kehendak *buyers* (pembeli) luar negeri. Pesanan produk furniture selalu dikendalikan oleh para pembeli dari luar negeri (*buyers*), sehingga melahirkan karakteristik desain furniture yang cenderung bernuansa pesanan. Spesifikasi desain ditentukan oleh pembeli asing, atau desainer hanya sebagai tukang gambar (Supriyatna, 2000: 5), bukan pencipta nilai tambah desain.

Fenomena desain tersebut telah memacu penelitian dan penciptaan desain furniture rotan sebagai bagian dari proses memberdayakan desain. Dalam konteks ini, desain sebagai perangkat nilai tambah dan nilai daya saing itu terwujud dalam fungsi dan estetika bentuk, keduanya merupakan elemen desain. Nilai fungsi dan nilai estetika bentuk menjadi titik awal proses penciptaan desain furniture yang diharapkan selaras dengan tuntutan pasar global. Nilai fungsi dan estetika bentuk diwujudkan secara nyata di dalam *prototype* skala 1: 1 sebagai produk jadi yang diujicobakan.

B. Hasil Penelitian dan Penciptaan Desain

1. Temuan Penelitian dalam Tahapan Penciptaan Desain

Proses penciptaan desain berbeda dengan proses penciptaan seni. Desain berorientasi pada keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*) pasar atau konsumen, Desain cenderung bertolak dari kepuasan pelanggannya, bahkan lebih rasional dan fungsional. Adapun seni berorientasi pada *wants* dan *needs* dari senimannya, bahkan lebih ekspresif dan intuitif. Seni cenderung untuk memenuhi kepuasan penciptanya. Oleh sebab itu, proses penciptaan desain diawali dari penelitian pasar untuk mendeteksi *wants* dan *needs* dari konsumennya.

Di dalam konteks desain furniture rotan untuk pasar global telah diidentifikasi bahwa karakteristiknya memiliki ciri-ciri sederhana (*simple*), praktis (*serba mudah*), dan universal. Karakteristik tersebut merupakan dasar penciptaan desain furniture rotan dalam tahapan prosesnya. Adapun tahapan proses penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Tahapan Penelitian dan Penciptaan Desain

Berdasarkan kajian teoretik, kajian lapangan, dan pengalaman empiris, maka ditemukan tahapan proses penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global terbagi menjadi 10 (sepuluh) tahapan yaitu:

a. Tahap pengkajian karakteristik pasar global. Berdasarkan kajian teoretik dan hasil survey lapangan teridentifikasi bahwa karakteristik pasar global, terutama di Asia-Pasifik meliputi ciri-ciri (a). Selera universal (*universal tastes*); (b). Produk mudah dikemas (*easy to packed*); (c). Produk mudah diproduksi massal (*easily mass produced*); (d). Bentuk produk indah (*beautiful form*); (e). Mengikuti trend desain (*following the design trends*); (f). Harga relatif murah (*cheap prices*); (g). Produk mudah digunakan (*easy to used*).

b. Tahap pengkajian karakteristik desain dan produk furniture untuk pasar global. Berdasarkan kajian teoretik dan observasi di lapangan maka ditemukan tuntutan kebutuhan dan keinginan pasar global yang memiliki karakteristik produk furniture sebagai berikut (a). Bentuk sederhana dan praktis (*simple and practical form*); (b). Sosoknya ramping (*the figure is slim*); (c). Bobot ringan/tidak berat (*the weight is light/not heavy*); (d). Tanpa hiasan (*without decorations*); (e). Warna

natural (*natural colors*); (f). Bahan natural (*natural materials/green design*). Esensinya bahwa desain-desain pasar global dibuat berdasarkan selera pasar yang heterogen (seragam atau nyaris sama di seluruh dunia) dengan karakteristik mengacu pada gaya modern minimalis (*modern minimalist style*).

c. Tahap pengkajian sistem konstruksi produk furniture untuk pasar global meliputi (a). Mudah dibongkar pasang (*easy to disassemble* mendapatkan model *knocked-down systems*); (b). Mudah dilipat (*easy to folded* mendapatkan model *folding systems*); (c). Mudah disusun (*easy to stacked* mendapatkan model *stacking systems*); (d). Mudah dipindah-pindahkan (*easy to moveble* mendapatkan model *mobile systems*); (e). Mudah dibawa-bawa (*easy to carry* mendapatkan model *transportable systems*); (f). Mudah disimpan (*easy to stored* mendapatkan *storage systems*); (g). Siap dipasang (*ready to be installed* mendapatkan *ready to assembled systems*); (h). Siap dipakai (*ready to wear* mendapatkan model *ready to use system*). Dengan mengkaji kondisi tersebut, maka produk furniture cenderung menggunakan konstruksi yang fungsional dan sistematis. Karakteristik tersebut berpengaruh terhadap formula desain furniture dan keterkaitannya dengan teknologi produksi. Karakteristik produk tersebut berpengaruh pada strategi produksi dan strategi pemasaran.

d. Tahap pengkajian karakteristik desain furniture rotan. Berdasarkan kajian teoretik, situs internet dan observasi di Cirebon dan Solo ditemukan karakteristik desain furniture rotan untuk pasar global sebagai berikut (a). Mudah disusun (*easy to stacked* mendapatkan model *stacking systems*); (b). Mudah dibawa-bawa atau di-cangking (*easy to carry* mendapatkan model *transportable systems*); (c). Siap dipasang (*ready to be installed* mendapatkan *ready to assembled systems*); (d). Siap dipakai (*ready to wear* mendapatkan model *ready to use system*).

e. Tahap perumusan (formula) desain furniture rotan untuk pasar global. Bila dikaji lebih mendalam, maka karakteristik desain furniture rotan yang memiliki sistem *knocked-down* masih jarang dibuat oleh pasar produsen Indonesia, bahkan dunia. Oleh sebab itu dalam proses penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global ini akan diprioritaskan pada desain-desain furniture rotan yang memiliki sistem *knocked-down*, *stacking* dan *ready to use*. *Knocked-down system*, *stacking*

system dan *ready to use system* memenuhi tuntutan *wants* dan *needs* dari selera pasar global yaitu: (a) gaya minimalis, (b) praktis, (c) ekonomis, (d) sederhana, (e) massal, (f) bahan natural, (g) universal (bentuk seragam dan sama) di seluruh negara, khususnya di Asia Pasifik. Oleh sebab itu, formula desain furniture rotan untuk pasar global secara spesifik memiliki karakteristik yaitu (a) Siap dipakai (*ready to wear* mendapatkan model *ready to use system*); (b). Mudah dibawa-bawa (*easy to carry* mendapatkan model *transportable systems*); (c). Mudah disimpan (*easy to stored* mendapatkan *storage systems*). Tiga karakteristik ini menjadi tolok ukur penciptaan desain untuk pasar global.

f. Tahap penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global, khususnya di Asia-Pasifik. Proses penciptaan dilakukan dengan membuat sketa-sketsa desain alternatif, khususnya sketsa desain kursi yang sesuai dengan formula desain hasil pengkajian karakteristik desain. Adapun jumlah desain alternaatif sebanyak 20 (dua puluh) sketsa kursi, terdiri dari *stacking chair* (kursi susun), *knock down chair* (kursi bongkar pasang), dan *easy to carry chair* (kursi mudah dicangking) dengan ciri modern minimalis.

g. Tahap pembuatan *prototype*. *Prototype* dibuat sebagai upaya untuk mewujudkan sketsa desain yang masih berupa ide dasar menjadi produk kursi. Kemudian divisualisasikan melalui gambar sketsa untuk selanjutnya dibuat produk (barang jadi) berupa furniture secara nyata dengan skala 1:1. Proses pembuatannya dilakukan secara konvensional dan bersitat eksperimental. Hal itu dilakukan untuk mencapai bentuk dan fungsi yang diinginkan dalam konsep desainnya. Sebab, rotan bersifat lentur. Uji coba produk dilakukan dengan metode *esperimental* untuk mencari sistem konstruksi, struktur, bentuk, fungsi dan ergonomi, sesuai prinsip-prinsip dalam desain. Pembuatan *prototype* dilakukan di kawasan industri furniture rotan Cirebon.

h. Tahap uji kelayakan produk furniture dilakukan di Yogyakarta melalui kegiatan seminar dan diskusi (*focus group discussion*). Seminar dihadiri oleh para pelaku bisnis, desainer, praktisi furniture dan akademisi dari Yogyakarta, Solo, dan sekitarnya. Adapun narasumber dari praktisi dan pakar pemasaran global, Tenggono Chuandra Phoa dan tenaga ahli teknik pembuatan furniture rotan, Djaso

Saputra. Produk furniture yang masih berupa *prototype* didiskusikan dari aspek desain, pemasaran global, dan teknik produksi dengan pendekatan multidisiplin. Temuan dari hasil focus group discussion adalah (a). Desain dinyatakan layak untuk pasar global, (b). *Knock down furniture* rotan masih jarang diproduksi, bahkan langka, sehingga menjadi produk yang berbeda, (c). Berdasarkan sosok desainnya, sasaran pasar cenderung untuk pasar Asia (Cina) dan Afrika, dengan segmen pasar yang bersifat universal, (d). *Stacking furniture* rotan juga layak pasar global, karena dapat menghemat tempat (*space*) di dalam pengiriman, terutama dalam kontainer, (e). Saran perbaikan lebih banyak pada sistem konstruksi *knock down* yang masih menggunakan *joint connecting bolt* dan *nut* yang tampaknya belum tepat guna. Selain itu, paku pada sandaran dan dudukan kursi *knock down* disarankan untuk diberi lilitan rotan, agar tampak lebih bagus, (f). Komponen sandaran dan dudukan akan lebih efektif apabila dibagi menjadi dua komponen dengan sistem *knock down* (bongkar pasang).

i. Tahap evaluasi dan revisi prototype. Prototype yang dibahas pada acara seminar dan *focus group discussion* di Yogyakarta dievaluasi, kemudian direvisi sesuai masukan dan hasil diskusi. Proses revisi *prototype* dilakukan di Cirebon.

j. Tahap pengembangan desain. Desain dan prototype yang telah dibahas dalam diskusi dikembangkan dan dijadikan pedoman di dalam proses penciptaan desain berikutnya.

2. Temuan Penelitian Desain

Berdasarkan kajian dan tahapan tersebut, maka diperoleh temuan-temuan sebagai berikut: (1). Proses penciptaan desain memerlukan kajian pemasaran global untuk mengidentifikasi selera yang tercermin dalam “wants and needs” dari konsumennya (pasar); (2). Proses penciptaan desain tidak hanya dari keinginan, kebutuhan, dan kepuasan desainernya, tetapi lebih mengutamakan kepuasan konsumennya (pasar); (3). Karakteristik desain furniture untuk pasar global sangat universal, seragam, nyaris sama bentuknya, dan terstandarisasi di seluruh negara; (4). Kepraktisan dan kemudahan penggunaan, pengiriman, serta penyimpanan produk furniture menjadi tuntutan pasar global; (5). Potensi rotan sebagai bahan

baku furniture memiliki keunggulan fleksibilitas (lentur) dalam proses pembentukannya. Selain itu, bahan baku rotan merupakan potensi yang besar bagi Indonesia, sehingga memiliki nilai daya saing tinggi di era globalisasi.

Adapun secara teori, formula desain untuk pasar global berbasis desain universal meliputi (1). Fungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna; (2). Kemudahan dan fleksibilitas dalam penggunaan; (3) Keamanan dan keselamatan dalam penggunaan; (4). Kejelasan informasi dalam penggunaan. Dalam konteks teoretik ini, faktor ergonomi, antropometrika, dan faktor fungsi menjadi pertimbangan utama di dalam penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global.

C. Hasil Penciptaan Desain Furniture Rotan

Di dalam konteks penelitian ini, penciptaan desain furniture rotan mengambil segmen pasar berbasis industri (*massal*) yang digabung dengan proses kerajinan konvensional (*craft and handmade*). Adapun sasaran pasar global Asia-Pasifik diarahkan pada pasar Jepang dan China. Sistem konstruksi yang digunakan *knock down system*, *stacking system*, dan *easy to carry system*. Bahan original rotan dengan fokus utama warna natural alami (*finishing*) dan coklat alami. Proses desain dilakukan di Jakarta, Serpong, Cirebon, Yogyakarta, dan Singapura sejak Januari 2017 sampai Agustus 2017. Proses pembuatan *prototype* dilakukan di Kawasan Industri Furniture Rotan di Tegalwangi Cirebon tahun 2017. Adapun seminar dan diskusi dilakukan di Yogyakarta, tanggal 29 Juli 2017, dan Seminar di Kawasan Industri Furniture Klender, Jakarta Timur, tanggal 14 Agustus 2017.

1. Sketsa Desain Furniture Rotan

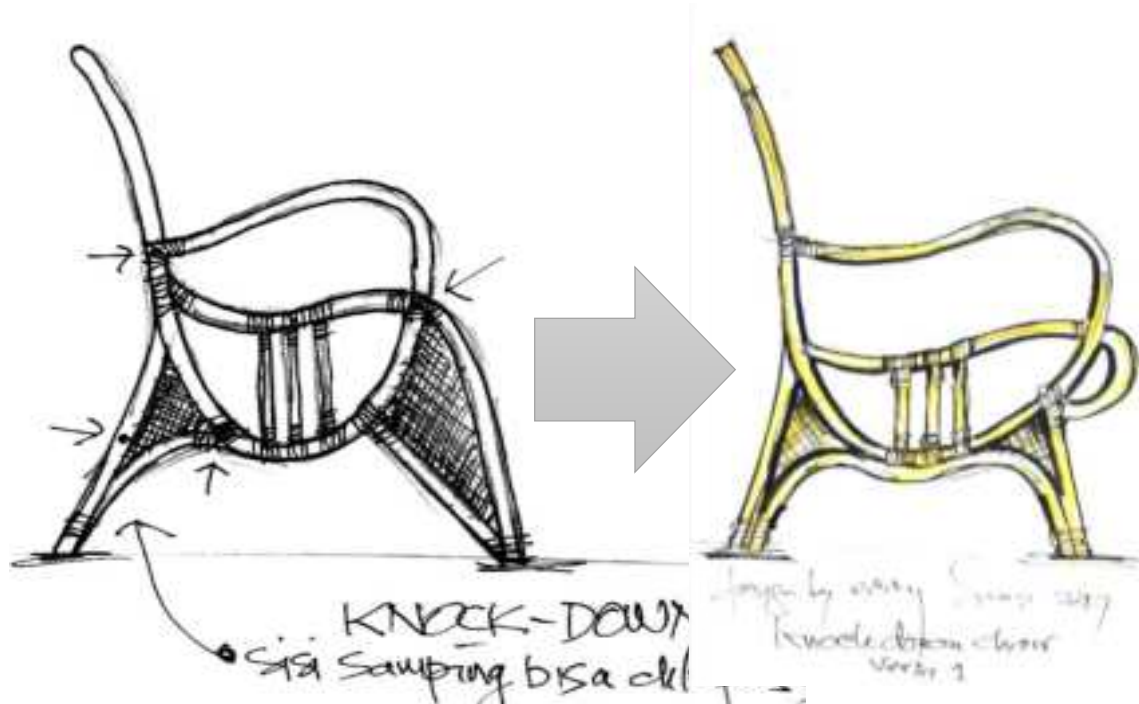
Sketsa-sketsa desain furniture rotan untuk pasar global dibuat berdasarkan formula hasil penelitian berupa karakteristik atau ciri-ciri produk yang menjadi tuntutan dan harapan konsumen untuk pasar global, khususnya di Asia Pasifik, fokus pada pasar China dan Jepang. Sketsa desain dibuat sepanjang tahun 2017 dengan lokasi di Serpong, Jakarta, Yogyakarta, dan Singapura.



Gambar 4.3.
Sketsa desain dengan sistem *stacking chair* versi 1.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar, 2017)

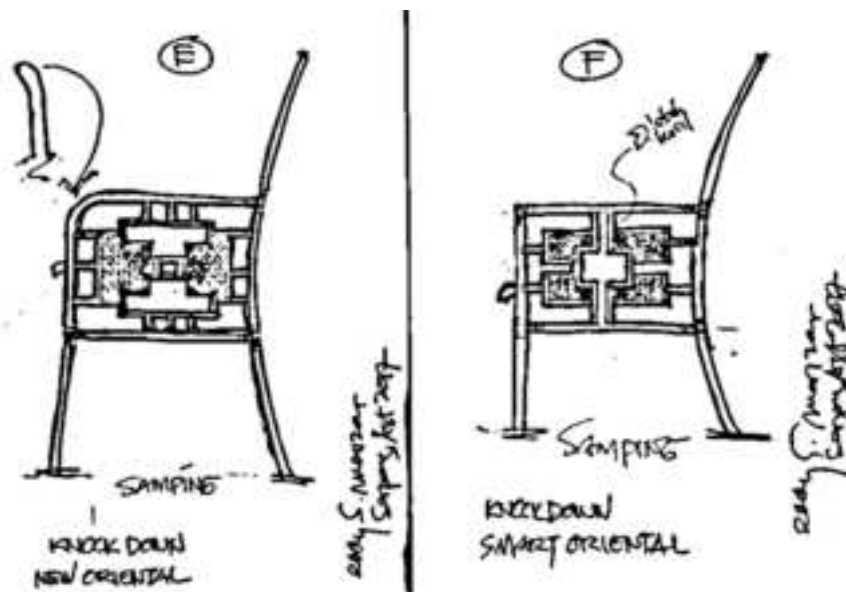


Gambar 4.4.
Sketsa desain kursi rotan dengan sistem *stacking chair* versi 2. Revisi desain
setelah eksperimen pembuatan prototype.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)



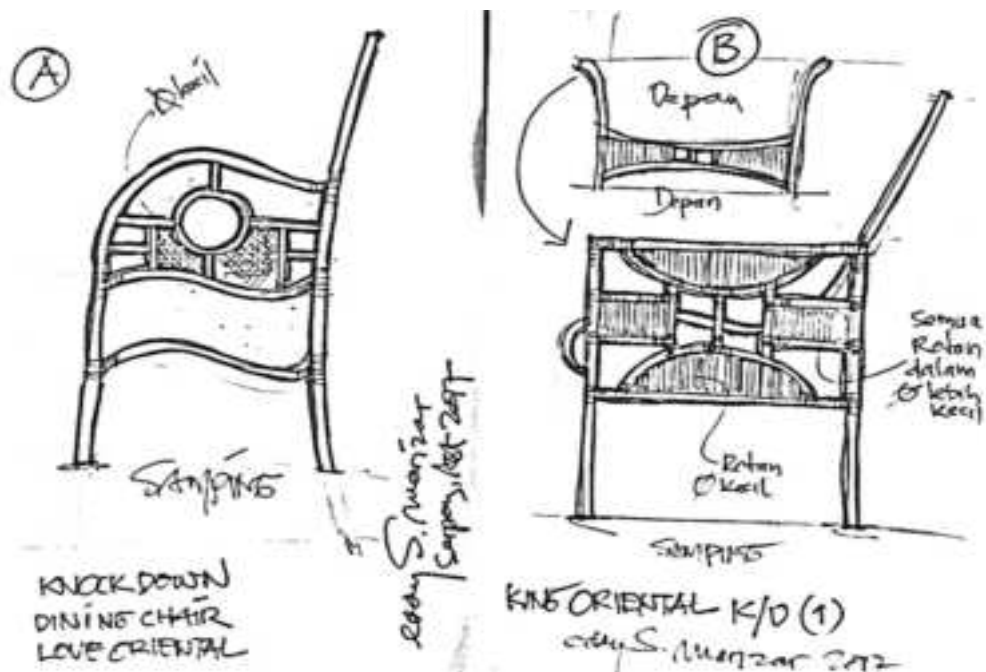
Gambar 4.5

Perubahan sketsa desain kursi rotan dengan sistem *knock down chair* versi 1, berdasarkan eksperimen. Perakayasa/desainer Eddy Supriyatna Mz, 2017.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)

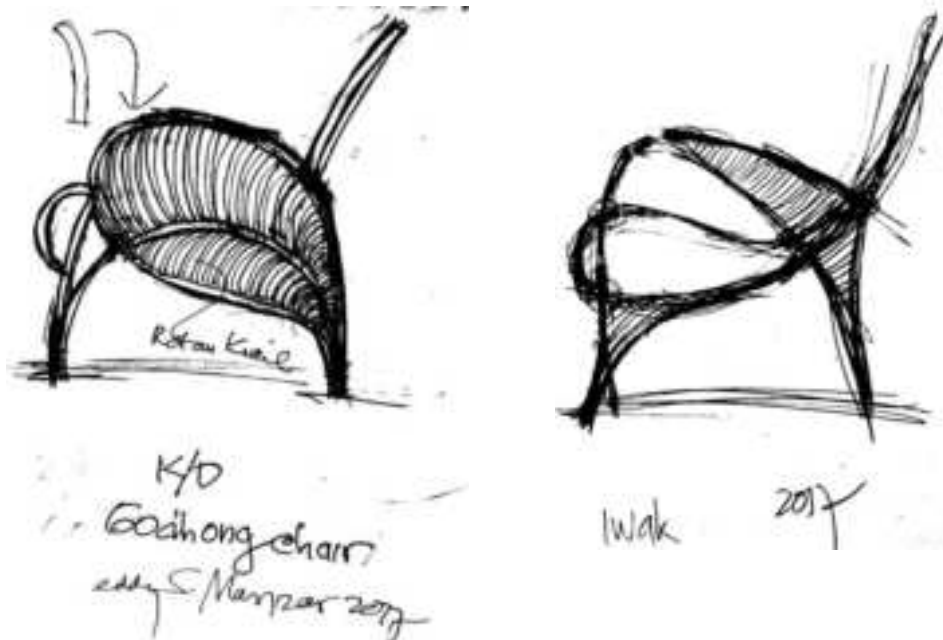


Gambar 4.6.

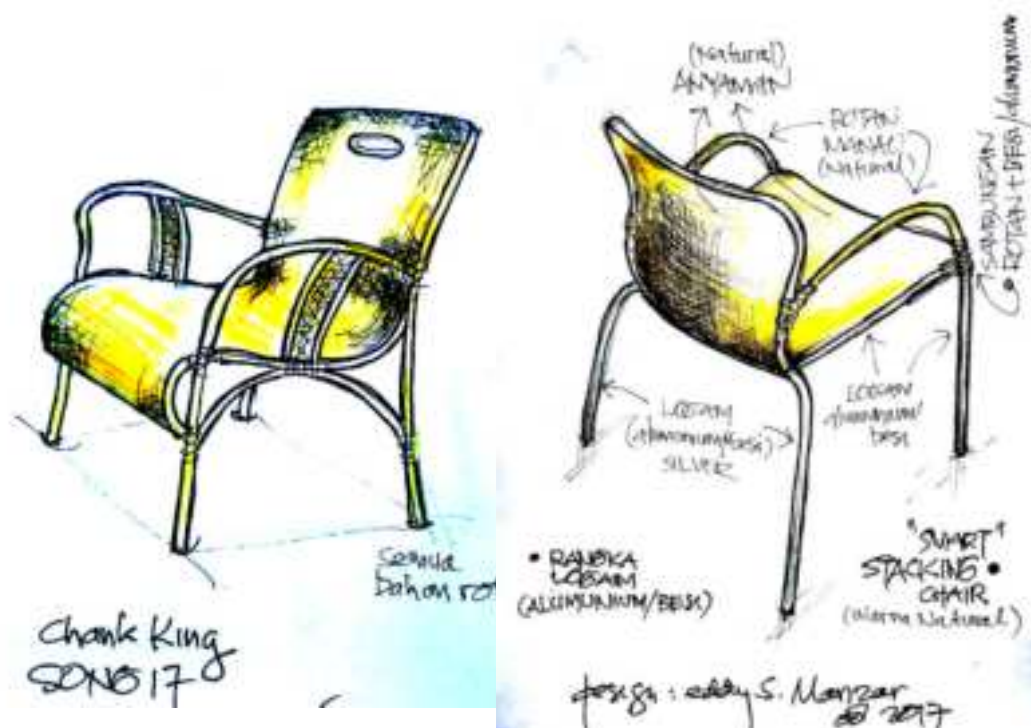
Sketsa desain kursi gaya oriental China dengan sistem *knock down chair*.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)



Gambar 4.7.
Dua sketsa desain kursi gaya oriental China dan Jepang
dengan sistem *knock down chair*.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)



Gambar 4.8.
Dua sketsa desain kursi dengan sistem *knock down chair*.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)



Gambar 4.9.
Dua sketsa desain kursi dengan sistem *stacking chair*.
Kombinasi dengan besi/alumunium.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)



Gambar 4.10.
Dua sketsa desain kursi dengan sistem *stacking chair*.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)



Gambar 4.11.
Dua sketsa desain kursi dengan sistem *stacking chair* dan *easy chair*.
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)



Gambar 4.12.
Sketsa desain kursi dengan sistem *stacking chair* dan *easy chair* (cangking).
(Desainer: Eddy Supriyatna Marizar., 2017)



Gambar 4.13.
Gambar 3 D *easy chair*. Desain oleh Eddy Supriyatna Mz.
(Sumber gambar: Kris Wardhana., 2017)



Gambar 4.14.
Gambar 3 D *stacking chair*. Desain oleh Eddy Supriyatna Mz.
(Sumber gambar: Kris Wardhana., 2017)

2. Pembuatan Prototype Furniture Rotan

Proses pembuatan *prototype* furniture rotan dilakukan di kawasan industri furniture rotan, Tegalwangi, Cirebon, Jawa Barat. Proses pembuatan dilakukan sejak bulan Juli 2017 dan direncanakan sampai Oktober 2017. Proses pembuatan diproduksi oleh Tim Teknis pembuatan *prototype*, didampingi Tenaga Ahli dari P.T. Indogrand, Djaso Saputra dan supervisor dan informan yaitu Indra Budi S. Proses pembuatan atau produksi secara konvensional dengan metode eksperimental dengan uji kelayakan fungsional dan estetika.



Gambar 4.15.

Proses pengukuran dan pemotongan bahan baku rotan untuk pembuatan rangka kursi.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.16.

Proses pemasangan komponen kursi dengan skrup
dan pengukuran akhir untuk membentuk sebuah rangka kursi *stacking chair* versi 1.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.17.
Rangka hasil akhir kursi sistem *stacking chair* versi 1 dan proses finishing.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



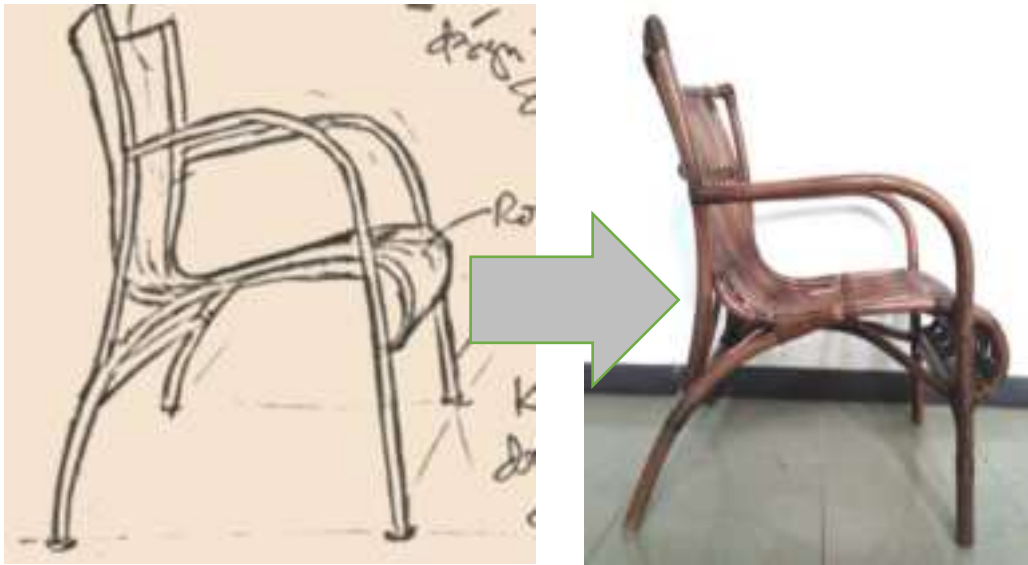
Gambar 4.18.
Uji coba sistem dan ergonomi pada prototype kursi dengan sistem *stacking chair* versi 1.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.19.
Uji coba susun pada prototype kursi dengan sistem *stacking chair* versi 1.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.20.
Proses pengikatan dengan kulit rotan untuk memperkuat konstruksi kursi.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.21.
 Prototype telah mengikuti sketsa ide desain *stacking chair* versi 1.
 Desainer Eddy Supriyatna Mz.
 (Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.22.
 Prototype *stacking chair* versi 1. Kanan tampak belakang.
 Desainer Eddy Supriyatna Mz.
 (Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.23.
Proses pembuatan rangka *stacking chair* versi 2.
Desainer Eddy Supriyatna Mz.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



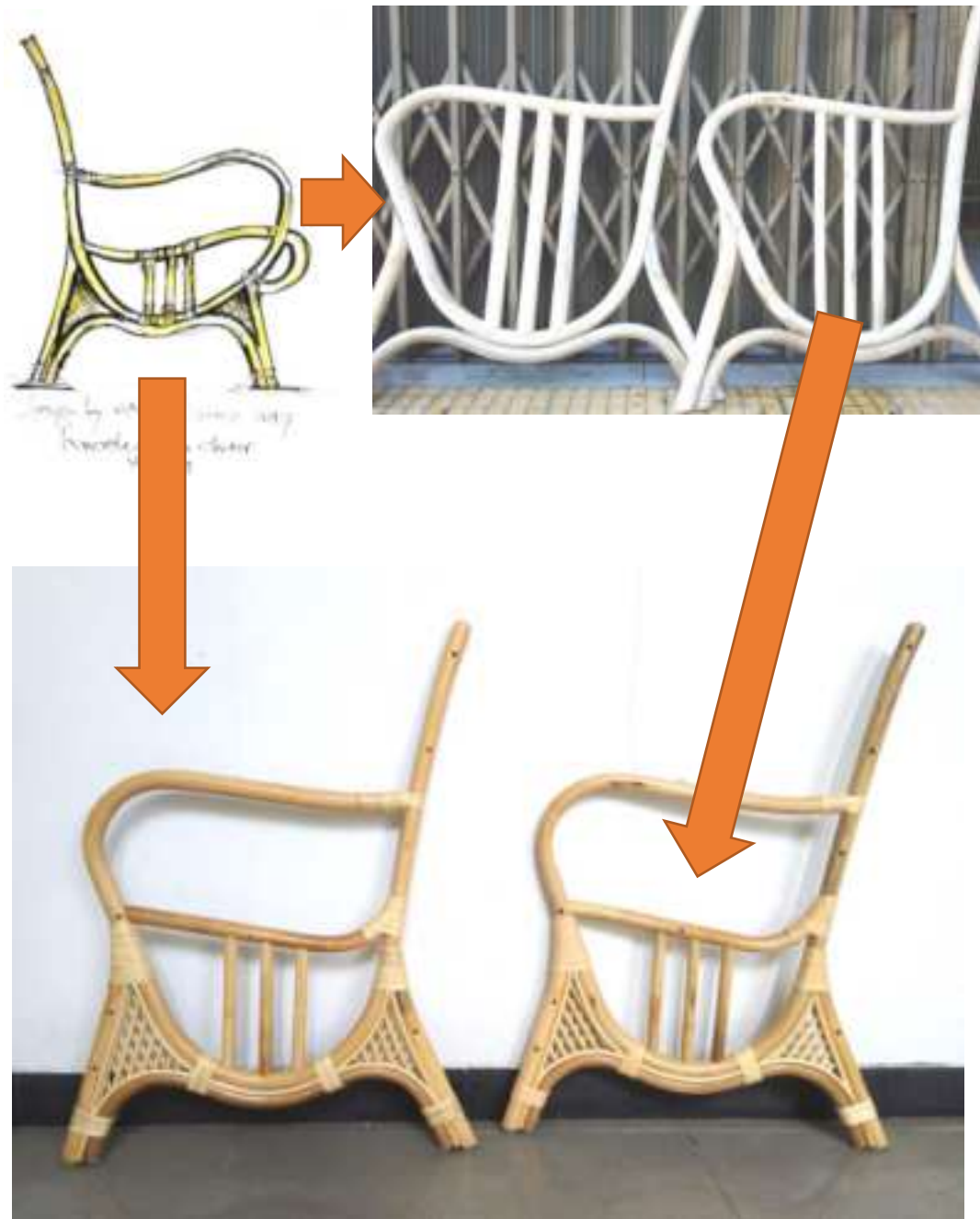
Gambar 4.24.
Prototype *stacking chair* versi 2. Kiri tampak samping, Kanan tampak belakang.
Desainer Eddy Supriyatna Mz.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.25.
 Prototype *stacking chair* versi 2 dibuat dan disesuaikan
 dengan sketsa desain yang direvisi. Desainer Eddy Supriyatna Mz.
 (Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.26.
 Prototype *stacking chair* versi 2 yang sudah selesai di-fisnishing.
 Desainer Eddy Supriyatna Mz.
 (Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.27.

Berdasarkan hasil supervisi di lapangan terjadi perubahan bentuk kaki samping yang tidak sesuai sketsa desain *knock down chair* versi 1.

Desain kursi *knock down* masih langka dalam proses pembuatan furniture rotan.

Desainer Eddy Supriyatna Mz, 2017.

(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.28.
 Proses amplas (kiri) dan sistem *joint connecting bolt* (kanan).
 Prototype *knock down chair* versi 1
 Desainer Eddy Supriyatna Mz.
 (Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.29..
 Proses pembuatan rangka *knock down chair*.
 (Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



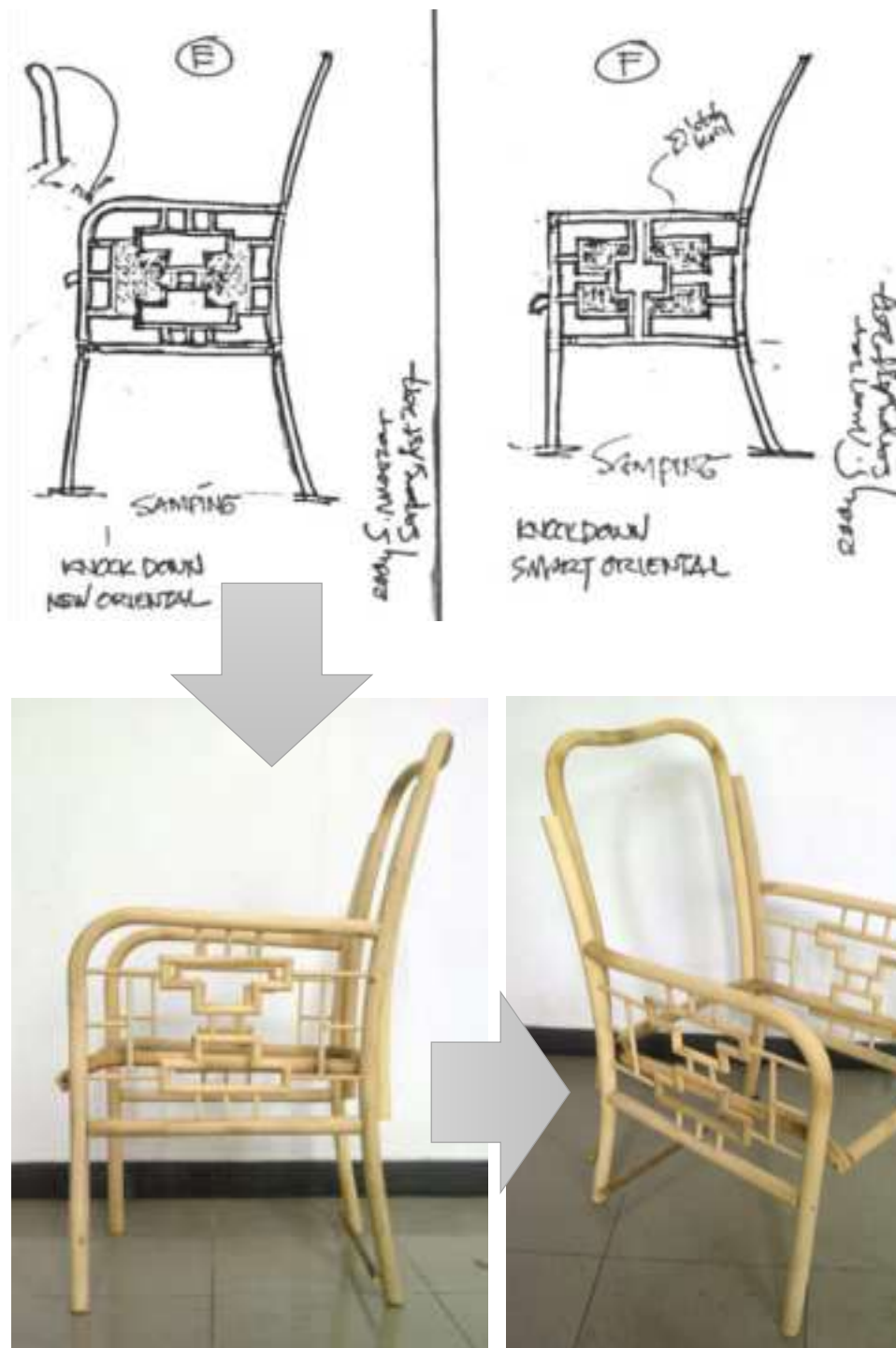
Gambar 4.30..
Proses pembuatan sandaran serta dudukan.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.31.
Sketsa ide desain *knock down chair* versi 1
sesuai dengan revisi bentuk pada kaki depan.
(Sumber foto: Indra Budi S., 2017).



Gambar 4.32.
 Atas empat komponen *knock down chair* diuraikan sebagai sistem *knock down*.
 Bawah sosok *prototype* yang sudah jadi (karya jadi setelah dirakit).
 (Sumber foto: Indra Budi S., 2017)



Gambar 4.33.
 Atas eksperimen pembuatan sketsa ide desain.
 Bawah prototype gaya *Oriental China* versi 1.
 Desainer Eddy Supriyatna Ma, 2017.
 (Sumber foto: Indra Budi S., 2017)

D. Hasil Seminar dan Diskusi (*Focus Group Discussion*)

1. Kegiatan Seminar dan Diskusi di Yogyakarta dan Jakarta

Kegiatan seminar dan diskusi (*Focus Group Discussion*) merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses penelitian ini. Diskusi bertujuan menghimpun pendapat, masukan, kritik, dan saran untuk pengembangan hasil penelitian dan penciptaan desain furniture rotan. Narasumber, tenaga ahli, peneliti, dan pembicara kunci (keynote speaker) dihadirkan dalam acara tersebut. Adapun para peserta yang berpartisipasi aktif terdiri dari para pelaku bisnis furniture, desainer, praktisi, emisi dari Yogyakarta, Solo, dan sekitarnya.



Gambar 4.34.
Kegiatan Seminar dan Diskusi (FGD) di Yogyakarta
(Sumber foto: tim dokumentasi., 2017)



Gambar 4.35
Narasumber, Tenaga Ahli, Pakar, Pembicara Kunci (*Keynote speaker*)
dalam seminar dan diskusi (FGD) di Yogyakarta.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.36.
Prototype yang didiskusikan bersama Narasumber, Pakar, Tenaga Ahli,
Pembicara Kunci (*Keynote speaker*) dan peserta seminar/diskusi.
dalam seminar dan diskusi (FGD) di Yogyakarta.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.37.

Empat prototype yang didiskusikan bersama Narasumber, Pakar, Tenaga Ahli, Pembicara Kunci (*Keynote speaker*) dan peserta seminar/diskusi. dalam seminar dan diskusi (FGD) di Yogyakarta.

(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.38.

Pemaparan proses penelitian dan penciptaan desain furniture rotan dalam seminar dan diskusi (FGD) di Yogyakarta. *Keynote speaker* Eddy Supriyatna Mz.

(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.39.
Pakar teknologi produksi dan material dari Jakarta, Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan sedang memaparkan tentang teknik produksi dan material pada acara FGD.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.40.
Suasana Seminar dan FGD banyak memberikan inspirasi bagi pengembangan desain furniture rotan merupakan bagian dari penggalan data lapangan.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.41.
Empat prototype kursi-kursi (sebagai kasus) yang disajikan
dalam seminar dan FGD di Yogyakarta.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.42.
Tenaga ahli pembuat *prototype* furniture rotan dari Cirebon, Djaso Saputra sedang
menjelaskan secara teknik tentang kursi-kursi yang disajikan di FGD.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.43
Antusiasme seorang peserta FGD maju ke depan (ke obyek kursi)
untuk memberikan masukan dan kritik langsung pada kasus kursi
(*knock down chair*) versi 1.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.44.
Peserta membahas secara detail sebagai masukan untuk
penyempurnaan desain dan produk jadinya.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.45.
Berbagai masukan dan saran disimak dan didiskusikan
secara serius oleh peserta.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.46.
Semangat berdiskusi ketika acara akan dimulai sebagai pembuka.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.47.
Seminar tambahan di Kawasan Industri Klender, Jakarta Timur.
Acara kerjasama dengan Koperasi Industri Kayu dan Mebel Jakarta Timur.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)



Gambar 4.48.
Peserta seminar adalah para pelaku bisnis, perajin, dan desainer
dari wilayah Klender, Jakarta Timur.
(Sumber foto: Tim Dokumentasi., 2017)

2. Hasil Diskusi (*Focus Group Discussion*) di Yogyakarta
 - a. Desain-desain furniture rotan yang disajikan dinyatakan layak untuk dipasarkan, walaupun ada beberapa koreksi.
 - b. *Prototype* yang banyak mendapat kritik dan masukan adalah kursi dengan sistem *knock down*, terutama sistem sambungan *Joint Connecting Bolt* yang perlu dipikirkan kembali sistem *connecting*-nya. Kemudian sandaran dan dudukan masih dapat dibagi dua. Paku pada sandaran dan dudukan dapat dililit rotan.
 - c. Berdasarkan hasil *focus group discusion* terungkap bahwa produk global terbagi menjadi dua segmen pasar yaitu (1). Segmen pasar khusus yaitu cenderung mengutamakan aspek seni, artistik, atau estetika. (2). Segmen pasar umum yaitu cenderung mengutamakan aspek yang bersifat industrial, masal, dan universal. Oleh sebab itu, secara ideal diperlukan segmen pasar ketiga yang memudahkan kedua segmen tersebut, sehingga diharapkan nilai tambah ekonomi diluar konteks pasar global akan lebih tinggi.
 - d. Bahan rotan dapat pula dipikirkan untuk menggunakan logam yang dapat menembus pori-pori, agar lengkungan dapat stabil.
 - e. Pasar Asia Pasifik yang prospektif adalah China, karena kemajuannya yang fantastik.
 - f. Jepang dan Korea menjadi alternatif pasar Asia Pasifik berikutnya. Pasar lain yang belum banyak digarap adalah Afrika.
 - g. Desain untuk pasar China cenderung bernuansa oriental, walaupun bergaya modern minimalis.
 - h. Penelitian dan penciptaan desain, sebaiknya menggunakan pendekatan multidisiplin, terutama pemasaran, produksi, dan desain.
 - i. Temuan tambahan, lomba desain furniture selama ini belum banyak yang berhasil dipasarkan karya-karyanya, diduga kualifikasi juri hanya dari profesi desain (desainer). Selayaknya juri dari berbagai profesi terkait.

3. Hasil Seminar di Klender, Jakarta Timur
 - a. Desain furniture global selayaknya dipikirkan standarisasi.
 - b. Konsistensi dan komitmen diperlukan dalam standarisasi.
 - c. Desain furniture di Klender cenderung statis, diperlukan pusat desain.

E. Pembahasan Hasil Penelitian dan Penciptaan Desain

Proses penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global telah menghasilkan *prototype* sebagai produk jadi yang telah didiskusikan di Yogyakarta dan Jakarta. Produk jadi berupa furniture skala 1: 1 tersebut mempermudah dalam diskusi, karena furniture tampil sesungguhnya yang dapat digunakan dan diujicobakan secara nyata. Adapun furniture yang disajikan hanya berupa kursi, sebab kursi adalah furniture yang paling rumit dari sisi desain. Selain itu, kursi merupakan furniture yang cenderung banyak dicari oleh konsumen di berbagai negara.

Desain-desain furniture yang diwujudkan sebagai produk jadi juga secara fisik dapat digali elemen-elemen desain secara visual (rupa tersurat). Diskusi tentang ergonomi, fungsi, estetika bentuk, warna *finishing*, sistem konstruksi, struktur, tekstur, bahan, ukuran (antropometrika), dan juga proporsi serta komposisi dapat dikaji dalam diskusi. Seluruh elemen desain furniture diarahkan untuk pasar global, khususnya China dan Jepang di kawasan Asia Pasifik.

Temuan penelitian yang esensial adalah (1). Furniture rotan yang menggunakan sistem *knock down* (bongkar pasang) masih jarang dilakukan, khususnya pada rancangan kursi; (2). Karakteristik desain untuk pasar global identik dengan desain universal; (3). Ada kecenderungan selera desain nyaris sama dan seragam di berbagai negara, terutama di Asia Pasifik, termasuk China dan Jepang; (4). Keunikan proses pembuatan furniture rotan tidak sepenuhnya berbasis industri massal, tetapi mengandung unsur seni dan kerajinan tangan (*art and craft*); (5). Kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaan furniture menjadi “kata kunci” dalam mendesain furniture untuk pasar global; (6). Segmen pasar tidak hanya secara teori yaitu terbagi tiga, atas, menengah, bawah, tetapi dapat pula dilihat dari sisi desain yaitu segmen yang berorientasi seni (khusus). dan segmen yang

berorientasi industri (umum). Idealnya, desain berpijak pada kedua segmen tersebut. Di dalam konteks penciptaan desain ini, cenderung berorientasi pada segmen industri yang bersifat umum dan universal, tetapi ada sentuhan unsur seni di dalamnya**

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Pasar global merupakan fakta aktual yang harus dihadapi sebagai tantangan di dalam berkompetisi, khususnya dalam penciptaan desain. Sebab, desain sebagai perangkat daya saing dapat meningkatkan nilai tambah ekonomi. Oleh sebab itu, penelitian yang berkaitan dengan penciptaan desain furniture ini menggunakan analisis multidisiplin dengan pendekatan kualitatif ini mengacu pada studi pemasaran, teknologi produksi, dan studi desain.

Berdasarkan analisis multidisiplin, maka dapat disimpulkan bahwa penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global dapat dilakukan dengan sepuluh tahapan. Tahapan tersebut merupakan proses penciptaan desain yang berorientasi pada tuntutan kebutuhan dan harapan konsumen berbasis studi keinginan (wants) dan kebutuhan (needs) konsumennya. Hal itu dilakukan sebagai upaya untuk memberikan kepuasan kepada pelanggannya. Adapun titik awal proses penciptaan desain dimulai dari studi tentang pasar yang akan dituju, menangkap elemen-elemen visual dan atribut fisik yang diharapkan konsumen.

Dengan demikian proses penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global diperlukan tahapan yang berawal dari kajian tentang karakteristik pasar global, kemudian dirumuskan karakteristik desainnya sebagai upaya untuk mengidentifikasi ciri-ciri desain yang sesuai dengan tuntutan dan harapan konsumen di pasar global. Karakteristik pasar yang spesifik dapat digunakan sebagai “dasar pijak” di dalam penciptaan desain furniture rotan untuk pasar global.

Oleh sebab itu, proses penciptaan desain furniture untuk pasar global sudah selayaknya dimulai dari kajian tentang “wants and needs” dari konsumennya. Para pencipta desain atau desainer akan dapat mengidentifikasi dan mengaplikasikan elemen-elemen yang akan divisualisasikan dalam desain, kemudian diwujudkan secara nyata dalam bentuk produk furniture atau barang jadi. Produk furniture diharapkan dapat memenuhi harapan konsumen, sehingga konsumen dapat terpuaskan secara optimal.

Di dalam konteks ini, pasar yang dituju adalah China dan Jepang. Selera pasar China dan Jepang nyaris sama dengan karakteristik pasar global yaitu universal, sama, seragam, dan terstandarisasi. Oleh karena itu, luaran yang dicapai dalam proses penciptaan desain furniture rotan ini memiliki sistem bongkar pasang (*knock-down chair*), dapat disusun (*stacking chair*) dan dapat dicangking (*easy chair*).

B. Saran

Saran untuk penelitian berikutnya: (1). Studi pemasaran dapat diperluas dan observasi langsung ke Negara yang hendak dituju, sehingga data “wants and needs” konsumen dapat diperoleh secara optimal; (2). Sketsa ide desain furniture alternatif dapat dibuat sebanyak mungkin, untuk kemudian diseleksi oleh tim pemasaran (termasuk *buyers* asing), dan tim produksi (tenaga ahli) dengan menggunakan waktu yang cukup panjang dan biaya yang memadai; (3). Pembuatan barang jadi dikerjakan oleh tenaga ahli yang berpengalaman desain bidang furniture rotan dan mampu membaca gambar secara detail; (4). Penelitian penciptaan desain selayaknya mendahulukan luaran berupa karya cipta yaitu desain dan prototype. Adapun luaran berupa karya tulis di jurnal setelah tahapan proses penciptaan selesai dilakukan.**

REFERENSI

- Akita, Kan, Koichi Ando, dkk. (2006). *Tsutomo Kurokawa (Space and Product Designs)*. Tokyo: Art and Design Publishing Company.
- Amir, M.S. (2000). *Strategi Pemasaran Ekspor*. Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- Bennington, Richard L, (2004). Second Edition. *Furniture Marketing: From Product Development to Distributor*. Publish: Fairchild Publication, Inc.
- Bono, Edward De. (1995). *Menang Dalam Pertarungan Bisnis: Lebih dari Sekedar Kompetisi*. Terj. Vanda Andromeda. Jakarta: Penerbit Delapratasa.
- Byar, Mel (2006) *New Chairs: Innovations in Design, Technology, and Materials*. San Fransisco: Chronical Books.
- Brannen, Julia. *Memadu Metode Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif*. Terj. H. Nuktah Arfawie Kurde, Imam Safe'i, Noorhaidi A.H. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Samarinda dengan Pustaka Pelajar, 1997.
- Charlotte and Peter Fiell. (2001). *Modern Furniture Classics*. London: Thames and Hudson.
- _____. (2012). *Chairs: 1000 Masterpieces of Modern Design, 1800 to the Present Day*. London: Thames and Hudson
- Deshang, Hu dan Song Yongji. (2009). *Chinese Classical Furniture*. Shanghai: Shanghai Press and Publishing Company.
- Direktorat Jenderal Asia Pasifik dan Afrika. (2015). *Panduan dan Informasi Bisnis di Kawasan Asia Timur dan Pasifik*. Direktorat Jenderal Asia Pasifik dan Afrika, Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia
- Dransfield, J and N. Manokaran. (1996). *Sumber Daya Nabati Asia Tenggara*. Bogor dan Yogyakarta: UGM bekerjasama dengan Prosea Indonesia.
- Fremdkoper (2007). *Modern Furniture (150 Years of Design)*. Postdam: H.f. Fullmann.
- Gitosudarmo, Indriyo. (1982). *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Produksi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Gadjahmada.
- Fernandez, Juan Antonio dan Laurie Underwood, (2009). *China CEO (Untaian Pengalaman 20 Pemimpin Bisnis Internasional di China)*. Terj. Aswita R. Fitriani. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Franks, Beth (1990). *Wicker, Cane, and Willow (Decorative Ideas, Step by Step Projects, Design Techniques)*. London: Weidenfeld and Nicolson.
- Gitosudarmo, Indriyo. (1982). *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Produksi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Gadjahmada.
- Gummesson, Evert. (1991). *Qualitative Methods in Management Research*. London: Sage Publications.
- Heskett, John. (1980). *Desain Industri*. Terj. Chandra Johan. Jakarta: CV. Rajawali.
- Idea Books. (2014). *Bamboo, Rattan & Fibres*. Jakarta: PT. Ina Publikatama.
- Irawan dan Faried Wijaya. (1996). *Pemasaran 2000*. Yogyakarta: BPFE.
- Irawan, Handi. (2002). *10 Prinsip Kepuasan Pelanggan*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jasni, Krisdianto, Titi Kalima, & Abdurachman. (2012). *Atlas Rotan Indonesia*.

- Jilid 3. Bogor: Pusat Penelitian dan Pengembangan Keteknikan Kehutanan dan Pengolahan Hasil Hutan.
- Jasni, Ratih Damayanti, dan Titi Kalima. (2012). *Atlas Rotan Indonesia*. Jilid 1. Bogor: Pusat Penelitian dan Pengembangan Keteknikan Kehutanan dan Pengolahan Hasil Hutan.
- Jones, J. Christopher. (1973). *Design Methods: Seed of Human Future*. London: John Wiley and Sons.
- Kartodirdjo, Sartono. (1993). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler, Philip, Hermawan Kartajaya dan Hooi Den Huan. (2011). *Merebut Pasar Asean!; Peluang dan Tantangan Bisnis di Asia Tenggara*. Terj. Haris Priyatna dan Yuliani Liputo. Bandung: Kaifa.
- Lawson, Bryan. (1980). *How Designers Think*. London: The Architectural Press Ltd.
- Lury, Celia. (1998). *Budaya Konsumen*. Terj. Hasti T. Champion. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Marizar, Eddy Supriyatna. (2013). *Kursi Kekuasaan Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- _____. (2015). "Trend Desain Furniture di Era Pasar Global (Studi Kasus: The 20th Shanghai International Furniture Show 2014 di China)." *Furniture Today*. Jakarta: Asosiasi Mebel dan Kerajinan Nasional. Edisi Maret, hal. 24-27.
- Prosiding Seminar Nasional Desain dan Seni: Potensi Seni dan Desain dalam Pengembangan Industri Kreatif. Jakarta, hal. 21-41.
- _____. (2005). *Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Naisbitt, John. (1996). *Megatrends Asia*. Terj. Danan Priyatmoko dan Wandu S. Brata. Jakarta: PT. Gramedia.
- Nasendi, B. D. (1996). *From Rattan Production - To - Consumption In Indonesia: Policy Issues and Options for Reform*. Bogor: Forest Products and Forestry Socio - Economics Research and Development Centre, Forestry Research and Development Agen.
- Osono, Emi, Norihiro Shimizu, Hirotaka Takeuchi, John Keyle Dorton, (2009). *Extreme Toyota (Kontradiksi Radikal yang Memotori Kesuksesan di Pabrik Terbaik Dunia)*. Terj. Yersy Wulan. Jakarta: P.T. Bhuna Ilmu Populer
- Pandu, Yudha. (Ed.). (2006). *Undang-undang Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing.
- Peter, J. Paul dan Jerry C. Olson. (1999). *Consumer Behavior: Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran*. Terj. Damos Sihombing. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Pink, Daniel H. (2007). *Misteri Otak Kanan Manusia*. Terj. Rusli. Jogjakarta: Think Jogjakarta.
- Prama, Gede. (2001). *Inovasi atau Mati*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Putra, Siti Atava Rizema. (2011). *Cara Mudah Tembus Pasar Ekspor*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Rachman, Oslydan Jasni. (2006). *Rotan Sumberdaya, Sifat dan Pengolahannya*. Bogor: Pusat Penelitian dan Pengembangan Hasil Hutan Badan Penelitian

- dan Pengembangan Kehutanan Departemen Kehutanan.
- Stem, Seth. (1989). *Designing Furniture from Concept to Shop Drawing: a Practical Guide*. Newtown: The Taunton Press.
- Supriyatna Mz, Eddy. (2000). *Desain Mebel Modern di Era Globalisasi: Kajian Seni Rupa dalam Konteks Budaya Industri di Indonesia*. Tesis untuk mencapai derajat Sarjana S-2 pada Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- _____. (2001). *Analisis Desain Kursi Ekspor: Laporan Penelitian*. Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Tarumanagara.
- _____. (2007). *Elemen Kreatif di Dalam Desain Produk Rotan Ekspor di Cirebon*. Laporan Penelitian. Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Tarumanagara.
- Susilo, Andi. (2008). *Buku Pintar Ekspor-Impor, Manajemen Tata Laksana dan Transportasi Internasional*. Jakarta: TransMedia Pustaka.
- Sweet, Fay. (2007). *Retro Furniture Classics*. London: Carlton Books.
- Wibowo, Budhi dan Adi Kusrianto. (2010). *Menembus Pasar Ekspor Siapa Takut?*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Surat Kabar

- Ashri, Abdullah Fikri dan Cornelius Helmy (2017).“Perajin Rotan Cirebon Bertahan Jadi Peternak”, *Kompas*, 29 Maret, p. 1, 15
- CHE/IKI/WHO/KRN/DIT/RWN/NIK/SYA/ETA, (2017). “Industri Mebel Terpuruk (Sebanyak 2,1 Juta Orang Terancam Manganggur” dalam *Kompas*, 27 Maret, p. 1,15.
- WHO/KRN/GRE/IKI/KAS, (2017).“Industri Mebel dibawa ke Ratas (Biaya Pembuatan Dokumen SLVLK Memberatkan Perajin),” *Kompas*, 29 Maret, p. 1, 15

Situs Internet

- <http://elpan9716.blogspot.co.id/2009/04/potensi-pasar-mebel-rotan-di-jepang.html>
Diposting oleh elpan yudiana di 20.43
- <https://indonesian.alibaba.com/product-detail/kelek-rattan-chair-123789194.html>

Katalog

- European Union, AMKRI, PUPUK, (2016). “100 Top Players Rattan Industry in Indonesia.” Katalog, Jakarta: AMKRI.

Wawancara

- Ali Imron, 49 tahun, (1999) dari “Badan Pengembangan Ekspor Nasional” di Jakarta (23 Juli).



**KONTRAK PENELITIAN
PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN SENI
Tahun Anggaran 2017**

Nomor 512 -SPK-DIR.PPKM/Untar/VII/2017

Pada hari ini...*Senin*... tanggal ...*10*... bulan ...*Juli*... tahun Dua Ribu Tujuh Belas, kami yang bertandatangan dibawah ini :

- 1. Ir. Jap Tji Beng, Ph.D** : Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Tarumanagara yang berkedudukan di Jl. Letjen S. Parman No. 1 Grogol Jakarta Barat untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA;**
- 2. Dr. Drs. Eddy Supriyana Mz., M. Hum.** : Dosen Desain Interior, Universitas Tarumanagara, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2017 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA.**

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni Tahun Anggaran 2017 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

**Pasal 1
Ruang Lingkup Kontrak**

PIHAK PERTAMA memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni Tahun Anggaran 2017 dengan judul:

"Penciptaan Desain Furniture Rotan untuk Pasar Global"

**Pasal 2
Dana Penelitian**

- (1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp 150.000.000,- (seratus lima puluh juta rupiah)** sudah termasuk pajak
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2016 tanggal 06 Desember 2016.

Pasal 3
Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian

- (1) **PIHAK PERTAMA** akan membayarkan Dana Penelitian kepada **PIHAK KEDUA** secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut:
- Pembayaran Tahap Pertama sebesar 70% dari total dana penelitian yaitu 70% x Rp 150.000.000,- = **Rp 105.000.000,- (seratus lima juta rupiah)**, yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PIHAK KEDUA** membuat dan melengkapi rancangan pelaksanaan penelitian yang memuat judul penelitian, pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, data yang akan diperoleh, anggaran yang akan digunakan, dan tujuan penelitian berupa luaran yang akan dicapai.
 - Pembayaran Tahap Kedua sebesar 30% dari total dana penelitian yaitu 30% x Rp 150.000.000,- = **Rp 45.000.000,- (empat puluh lima juta rupiah)**, dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PIHAK KEDUA** mengunggah ke SIMLITABMAS yaitu Laporan Kemajuan Pelaksanaan Penelitian dan Catatan Harian.
 - Biaya tambahan dibayarkan kepada **PIHAK KEDUA** bersamaan dengan pembayaran Tahap Kedua dengan melampirkan Daftar luaran penelitian yang sudah di validasi oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:

Nama	: Dr. Drs. Eddy Supriyatna Mz., M. Hum.
Nomor Rekening	: 0017799604
Nama Bank	: BNI

- (3) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

Pasal 4
Jangka Waktu

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 sampai selesai 100%, adalah dihitung sejak **Tanggal 3 April 2017** dan berakhir pada **Tanggal 31 Oktober 2017**.

Pasal 5
Target Luaran

- PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target luaran wajib penelitian berupa Artikel Ilmiah pada Jurnal Mudra (ISI Denpasar).
- PIHAK KEDUA** diharapkan dapat mencapai target luaran tambahan penelitian berupa Artikel Ilmiah pada Humaniora (UGM) yang telah terakreditasi Jurnal Internasional: Jurnal Desain terakreditasi di Asia.
- PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 6
Hak dan Kewajiban Para Pihak

- Hak dan Kewajiban **PIHAK PERTAMA**:
 - PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** luaran penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7;

- b. **PIHAK PERTAMA** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dan dengan tata cara pembayaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3.
- (2) Hak dan Kewajiban **PIHAK KEDUA**:
- a. **PIHAK KEDUA** berhak menerima dana penelitian dari **PIHAK PERTAMA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1);
 - b. **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan kepada **PIHAK KEDUA** luaran Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni dengan judul "*Penciptaan Desain Furniture Rotan untuk Pasar Global*" dan catatan harian pelaksanaan penelitian;
 - c. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk bertanggungjawab dalam penggunaan dana penelitian yang diterimanya sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui;
 - d. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** laporan penggunaan dana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7.

Pasal 7 **Laporan Pelaksanaan Penelitian**

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** berupa laporan kemajuan dan laporan akhir mengenai luaran penelitian dan rekapitulasi penggunaan anggaran sesuai dengan jumlah dana yang diberikan oleh **PIHAK PERTAMA** yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Kemajuan dan Catatan harian penelitian yang telah dilaksanakan ke SIMLITABMAS paling lambat **30 Agustus 2017**.
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan *Hardcopy* Laporan Kemajuan dan Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% kepada **PIHAK PERTAMA**, paling lambat **8 September 2017**.
- (4) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Akhir, capaian hasil, Poster, artikel ilmiah dan profil pada SIMLITABMAS paling lambat **31 Oktober 2017** (bagi penelitian tahun terakhir).
- (5) Laporan hasil Penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (4) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bentuk/ukuran kertas A4;
 - b. Di bawah bagian cover ditulis:

Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian
Nomor: 0407/K3/KM/2017. Tanggal 24 Mei 2017

Pasal 8 **Monitoring dan Evaluasi**

PIHAK PERTAMA dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi internal terhadap kemajuan pelaksanaan Penelitian Tahun Anggaran 2017 ini sebelum pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi eksternal oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 9
Penilaian Luaran

1. Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Komite Penilai/*Reviewer* Luaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila dalam penilaian luaran terdapat luaran tambahan yang tidak tercapai maka dana tambahan yang sudah diterima oleh peneliti harus disetorkan kembali ke kas negara.

Pasal 10
Perubahan Susunan Tim Pelaksana dan Substansi Pelaksanaan

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan Penelitian ini dapat dibenarkan apa bila telah mendapat persetujuan tertulis dari Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 11
Penggantian Ketua Pelaksana

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** selaku ketua pelaksana tidak dapat melaksanakan Penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengusulkan pengganti ketua pelaksana yang merupakan salah satu anggota tim kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak ada pengganti ketua sebagaimana dimaksud pada ayat (1), maka **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (3) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 12
Sanksi

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan Penelitian ini telah berakhir, namun **PIHAK KEDUA** belum menyelesaikan tugasnya, terlambat mengirim laporan Kemajuan, dan/atau terlambat mengirim laporan akhir, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan sanksi administratif berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat mencapai target luaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5, maka kekurangan capaian target luaran tersebut akan dicatat sebagai hutang **PIHAK KEDUA** kepada **PIHAK PERTAMA** yang apabila tidak dapat dilunasi oleh **PIHAK KEDUA**, akan berdampak pada kesempatan **PIHAK KEDUA** untuk mendapatkan pendanaan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 13
Pembatalan Perjanjian

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ditemukan adanya duplikasi dengan Penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **PIHAK KEDUA**, maka perjanjian Penelitian ini dinyatakan batal dan **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 14
Pajak-Pajak

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

Pasal 15
Peralatan dan/alat Hasil Penelitian

Hasil Pelaksanaan Penelitian ini yang berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari pelaksanaan Penelitian ini adalah milik Negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Tarumanagara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 16
Penyelesaian Sengketa

Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat, dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

Pasal 17
Lain-lain

- (1) **PIHAK KEDUA** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau difiksirtakan pada Pendanaan Penelitian lainnya, baik yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan, baik di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Perjanjian ini dan dipandang perlu diatur lebih lanjut dan dilakukan perubahan oleh **PARA PIHAK**, maka perubahan-perubahannya akan diatur dalam perjanjian tambahan atau perubahan yang merupakan satu kesatuan dan bagian yang tidak terpisahkan dari Perjanjian ini.

Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** pada hari dan tanggal tersebut di atas, dibuat dalam rangkap 2 (dua) dan bermeterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.



Ir. Jap Iji Beng, Ph.D.
NIDN: 0323085501



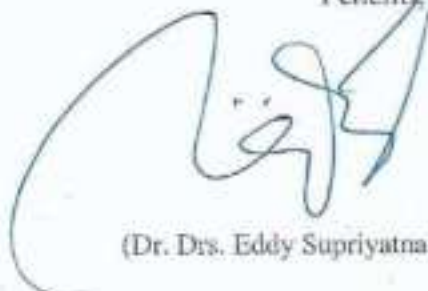
Dr. Drs. Eddy Supriyatna Mz., M. Hum.
NIDN: 0308125602

TAHAPAN BIAYA PENELITIAN PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN SENI

Dana DIPA Kopertis III	Penerimaan Sebelum Pajak	Pajak 5% (PPh Pasal 21)	Penerimaan Setelah Pajak
Rp 150.000.000,-	Tahap I (70%) Rp 105.000.000,-	Rp 5.250.000,-	Tahap I Rp 99.750.000,-
	Tahap II (30%) Rp 45.000.000,-	Rp 2.250.000,-	Tahap II Rp 42.750.000,-
Jumlah yang diterima oleh Peneliti setelah potong pajak			Rp 142.500.000,-

Jakarta, 10 Juli 2017

Peneliti



(Dr. Drs. Eddy Supriyatna Mz., M. Hum.)