

**PERANCANGAN KURSI BERBAHAN LIMBAH
BONGGOL JAGUNG MENGGUNAKAN METODE
*KANSEI ENGINEERING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Nadia Wulandari

NPM : 2017610226



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
2021**

**PERANCANGAN KURSI BERBAHAN LIMBAH
BONGGOL JAGUNG MENGGUNAKAN METODE
*KANSEI ENGINEERING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Nadia Wulandari

NPM : 2017610226



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
2021**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG**



Nama : Nadia Wulandari
NPM : 2017610226
Jurusan : Teknik Industri
Judul Skripsi : PERANCANGAN KURSI BERBAHAN LIMBAH BONGGOL
JAGUNG MENGGUNAKAN METODE *KANSEI ENGINEERING*

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, 31 Agustus 2021

Ketua Program Studi Sarjana Teknik Industri

(Dr. Ceicalia Tesavrita, S.T.,M.T.)

Pembimbing Tunggal

30 Agustus 2021

(Dr. Thedy Yogasara, S.T.,M.Eng.Sc)



Program Studi Sarjana Teknik Industri
Jurusan Teknik Industri
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Katolik Parahyangan

Pernyataan Tidak Mencontek atau Melakukan Tindakan Plagiat

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nadia Wulandari

NPM : 2017610226

dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

“PERANCANGAN KURSI BERBAHAN LIMBAH BONGGOL JAGUNG MENGUNAKAN METODE *KANSEI ENGINEERING*”

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung,

Nadia Wulandari
2017610226

ABSTRAK

Craftindo Kreasi merupakan Industri Kecil Menengah di Kota Bandung yang bergerak di bidang industri kreatif, yang memanfaatkan limbah pertanian berupa bonggol jagung sebagai bahan dasar untuk produk-produknya. Furnitur kursi merupakan produk yang ingin dikembangkan karena kerap digunakan sehari-hari. Indonesia memiliki daya saing yang tinggi untuk produk furnitur kursi dengan bahan baku alami seperti kayu dan rotan, namun kerusakan hutan akibat industri kayu masih menjadi perhatian karena terus berlangsung hingga saat ini dan berdampak buruk bagi lingkungan. Akan tetapi, banyak masyarakat yang kurang tertarik terhadap kursi bonggol jagung. Hasil identifikasi menunjukkan banyaknya tanggapan berupa kesan tidak menyenangkan terkait desain dari kursi. Mengetahui hal tersebut, ketertarikan terhadap kursi bonggol jagung dipengaruhi oleh emosi tertentu yang ditimbulkan terhadap produk. Oleh sebab itu, perlu dilakukan perancangan kursi bonggol jagung yang dapat memenuhi kebutuhan emosional konsumen.

Proses perancangan kursi berbahan limbah bonggol jagung dilakukan dengan menggunakan metode *Kansei Engineering*. Metode ini diawali dengan identifikasi kata *kansei* melalui studi literatur dan wawancara, sehingga diperoleh 99 kata *kansei*. Selanjutnya dilakukan *focus group discussion* menggunakan diagram afinitas dan dihasilkan 12 kelompok kata *kansei* yang akan digunakan dalam kuesioner. Tahap berikutnya adalah perancangan dan penyebaran kuesioner dengan 5 skala *Semantic Differential* (SD) untuk menilai 5 produk sampel. Data yang terkumpul diolah secara kuantitatif menggunakan *principal component analysis* (PCA). Hasilnya adalah 3 faktor, yaitu "Stylish dan Estetik", "Fungsional dan Ergonomis", dan "Ramah Lingkungan". Proses berikutnya adalah sintesis produk dan perancangan alternatif desain.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh 3 alternatif desain kursi melalui proses perancangan secara kolaboratif. Evaluasi melalui kuesioner dan wawancara dari *prototype* virtual menghasilkan alternatif 3 sebagai alternatif terbaik dengan nilai rata-rata sebesar 4,280 dari 5, lalu dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Kursi ini memiliki bentuk yang berbeda dari kursi bonggol jagung yang sudah ada sehingga dapat memenuhi *kansei* unik, modern, nyaman, kuat, elok, fungsional, dinamis, atraktif, minimalis, ergonomis, ramah lingkungan, dan ringan.

ABSTRACT

Craftindo Kreasi is a Small and Medium Industry in Bandung City which is engaged in the creative industry, which utilizes agricultural waste in the form of corn cobs as the basic material for its products. Chair furniture is a product that wants to be developed because it is often used daily. Indonesia has high competitiveness for chair furniture products with natural raw materials such as wood and rattan, but forest damage due to the wood industry is still a concern because it continues to this day and has a bad impact on the environment. However, many people are less interested in the corncob chair. The identification results show that there are many responses in the form of unpleasant impressions related to the design of the chair. Knowing this, interest in the corncob chair is influenced by certain emotions that are evoked towards the product. Therefore, it is necessary to design a corncob chair that can meet the emotional needs of consumers.

The process of designing chairs made from corncob waste is carried out using the Kansei Engineering method. This method begins with identifying kansei words through literature studies and interviews, so that 99 kansei words were obtained. Furthermore, a focus group discussion was conducted using an affinity diagram and 12 groups of kansei words were produced to be used in the questionnaire. The next stage is the design and distribution of a questionnaire with 5 Semantic Differential (SD) scales to assess 5 sample products. The data collected was processed quantitatively using principal component analysis (PCA). The result is 3 factors, named "Stylish and Aesthetic", "Functional and Ergonomic", and "Eco-Friendly". The next process is product synthesis and designing alternatives.

Based on the research results, obtained 3 alternative chair designs through a collaborative design process. Evaluation through questionnaires and interviews from the virtual prototype resulted in alternative 3 as the best alternative with an average score of 4.280 out of 5, then improvements were made based on the evaluation results. This chair has a different shape from the existing corncob chair so that it can meet the unique kansei, modern, comfortable, strong, elegant, functional, dynamic, attractive, minimalist, ergonomic, environmentally friendly, and lightweight.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Kursi Berbahan Limbah Bonggol Jagung Menggunakan Metode *Kansei Engineering*”. Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan skripsi ini dilakukan yaitu untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri Program Studi Sarjana Teknik Industri Universitas Katolik Parahyangan.

Dalam penyusunan skripsi ini, terdapat kendala yang kerap kali penulis jumpai baik secara langsung maupun tidak langsung. Meski demikian, penulis mendapatkan arahan, bimbingan, masukan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Thedy Yogasara, S.T., M.Eng.Sc., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, membimbing, dan mengarahkan penulis dalam melakukan penelitian dan penyusunan skripsi dengan baik.
2. Bapak Andry Masri, selaku pemilik Craftindo Kreasi yang memercayai penulis dalam merancang produk kursi berbahan bonggol jagung dan menyediakan waktunya untuk berdiskusi.
4. Orang tua penulis yang selalu memberikan semangat, dorongan, nasihat, bantuan, dan doa.
5. Maam Elita Manurung, selaku guru Bahasa Indonesia penulis yang membantu dalam pengelompokan kata *kansei* dan memberi masukan serta dukungan bagi penulis.
6. Limya, Brenda, Chyntia, Zaldy, Wita, dan Adi yang turut membantu penulis dengan berpartisipasi dalam FGD pengelompokan kata *kansei*.
7. Jason Reynaldi dan Yoga Martin, teman dekat sedari SMA yang sampai kuliah selalu sekelas dan selalu memberi dukungan serta hiburan.
8. Rony, Vincent Nicholas, Stefani Susilo, dan Frinda Tamala yang selalu membantu, menemani, berbagi cerita, dan memberikan motivasi dari awal perkuliahan hingga saat ini .

9. Maura, Nella, Sarah, Cia, dan Natasha selaku sahabat yang selalu bersedia menjadi tempat bercerita dalam senang maupun susah, dan memberi dukungan dalam segala hal.
11. Ditya, Anis, Debby, Tasya, Sarah, Belinda, Gloria dan Banu, yang selalu menghibur di perkuliahan maupun di luar perkuliahan serta saling mendukung satu sama lain.
12. Teman-teman kelas D Teknik Industri UNPAR 2017 yang telah memberikan dukungan dan hiburan kepada penulis secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut andil dalam membantu serta mendukung penelitian dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan, pengalaman, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Maka dari itu, penulis sangat terbuka untuk segala kritik dan saran yang dapat membantu dan membangun peneliti menjadi lebih baik. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak perusahaan maupun pihak lain.

Bandung, 9 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	I-1
I.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah	I-4
I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian	I-9
I.4 Tujuan Penelitian.....	I-10
I.5 Manfaat Penelitian.....	I-10
I.6 Metodologi Penelitian	I-11
I.7 Sistematika Penulisan	I-14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
II.1 Jenis-Jenis dan Kegunaan Kursi.....	II-1
II.2 Limbah Bonggol Jagung.....	II-5
II.3 <i>Kansei Engineering</i>	II-6
II.3.1 Tipe-Tipe <i>Kansei Engineering</i>	II-7
II.3.2 Tahapan dalam <i>Kansei Engineering</i> Tipe I	II-8
II.4 Teknik dan Metode Pengumpulan Data.....	II-10
II.4.1 Teknik <i>Sampling</i>	II-10
II.4.2 Metode Pengumpulan Data	II-12
II.4.3 <i>Semantic Differential</i> (SD).....	II-13
II.4.4 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	II-14
II.5 Teknik Pengolahan Data	II-15
II.5.1 Uji Validitas dan Relibilitas	II-15

II.5.2 Analisis Faktor	II-16
BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	III-1
III.1 Identifikasi Kebutuhan Konsumen	III-1
III.2 Identifikasi Kata <i>Kansei</i>	III-4
III.2.1 Identifikasi Kata <i>Kansei</i> berdasarkan Wawancara Awal.....	III-5
III.2.2 Identifikasi Kata <i>Kansei</i> berdasarkan Studi Literatur	III-6
III.2.3 Identifikasi Kata <i>Kansei</i> berdasarkan Wawancara.....	III-10
III.3 Pengelompokan Kata <i>Kansei</i>	III-12
III.3.1 <i>Forum Group Discussion</i> (FGD).....	III-13
III.3.2 Validasi dengan Ahli Bahasa	III-16
III.4 Perancangan Skala <i>Semantic Differential</i> (SD) dan Kuesioner Penelitian.....	III-18
III.5 Pengolahan Data	III-19
III.5.1 Uji Validitas	III-20
III.5.2 Uji Reliabilitas	III-21
III.5.3 Analisis Faktor	III-22
III.5.4 Interpretasi Faktor	III-22
III.5.5 Hasil Interpretasi Faktor.....	III-24
III.6 Penentuan Atribut Desain Kursi	III-26
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN DAN EVALUASI	IV-1
IV.1 Sintesis Produk.....	IV-1
IV.2 Perancangan Alternatif Desain Kursi	IV-3
IV.2.1 Rancangan Alternatif 1	IV-11
IV.2.2 Rancangan Alternatif 2.....	IV-12
IV.2.3 Rancangan Alternatif 3.....	IV-13
IV.3 Evaluasi Hasil Rancangan Kursi	IV-14
IV.4 Rancangan setelah Evaluasi.....	IV-17
BAB V ANALISIS	V-1
V.1 Analisis Pemilihan Objek Penelitian	V-1
V.2 Analisis Pemilihan Metode Penelitian.....	V-2
V.3 Analisis Pengumpulan Data.....	V-3

V.3.1 Analisis Wawancara Kebutuhan Konsumen.....	V-3
V.3.2 Analisis Identifikasi Kata Kansei melalui Studi Literatur.....	V-4
V.3.3 Analisis Identifikasi Kata Kansei melalui Wawancara	V-4
V.3.4 Analisis Perancangan dan Penyebaran Kuesioner	V-5
V.4 Analisis Pengolahan Data	V-6
V.4.1 Analisis Pengelompokan Kata <i>Kansei</i>	V-6
V.4.2 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas	V-8
V.4.3 Analisis Faktor	V-8
V.4.4 Analisis Hasil Interpretasi Faktor	V-9
V.6 Analisis Perancangan Kursi Berbahan Bonggol Jagung.....	V-10
V.6.1 Analisis Evaluasi Berdasarkan Kuesioner dan Wawancara.....	V-10
V.6.2 Analisis Evaluasi Berdasarkan Pihak Perusahaan.....	V-11
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	VI-1
VI.1 Kesimpulan	VI-1
VI.2 Saran	VI-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Perbandingan Realisasi PDB Ekraf Tahun 2015-2019.....	I-1
Tabel I.2	Produk Furnitur Indonesia yang Berdaya Saing Tahun 2013-2015	I-3
Tabel I.3	Kursi Bonggol Jagung Craftindo Kreasi.....	I-5
Tabel I.4	Kesan Menyenangkan terhadap Produk Kursi Bonggol Jagung	I-6
Tabel I.5	Kesan Tidak Menyenangkan terhadap Produk Kursi Bonggol Jagung	I-7
Tabel II.1	Nilai Minimum Factor Loading Signifikan berdasarkan Ukuran Sampel	II-18
Tabel III.1	Hasil Identifikasi Kebutuhan melalui Wawancara.....	III-4
Tabel III.2	Kata Kansei Teridentifikasi berdasarkan Wawancara Awal.....	III-6
Tabel III.3	Kata Kansei Teridentifikasi melalui Studi Literatur	III-10
Tabel III.4	Kata Teridentifikasi berdasarkan Wawancara Produk Sampel.....	III-11
Tabel III.5	Rekapitulasi Jumlah Kata Kansei Teridentifikasi.....	III-12
Tabel III.6	Hasil Pengelompokan Kata Kansei melalui FGD	III-15
Tabel III.7	Hasil Validasi Pengelompokan Kata <i>Kansei</i>	III-16
Tabel III.8	Kelompok Kata <i>Kansei</i>	III-18
Tabel III.9	Skala <i>Semantic Differential</i>	III-18
Tabel III.10	Rata-rata Hasil Penilaian Skala <i>Semantic Differential</i> Sampel Produk.....	III-19
Tabel III.11	Hasil KMO dan <i>Bartlett's Test</i>	III-20
Tabel III.12	Nilai MSA <i>Anti-Image Correlation</i>	III-21
Tabel III.13	Pengujian Reliabilitas dengan <i>Cronbach's Coefficient Alpha</i>	III-21
Tabel III.14	Nilai Eigen dari Ekstraksi Faktor	III-22
Tabel III.15	Hasil Rotasi Faktor	III-23
Tabel III.16	Hasil Pengelompokan Variabel ke dalam Faktor	III-24
Tabel III.17	Interpretasi Nilai Faktor	III-25
Tabel III.18	Atribut Desain Kursi	III-27
Tabel IV.1	Sintesis Produk dengan Kelompok Kata <i>Kansei</i>	IV-1
Tabel IV.2	Data Antropometri yang Digunakan.....	IV-7

Tabel IV.3 Dimensi Kursi.....	IV-10
Tabel IV.4 Rekapitulasi Rata-rata Hasil Evaluasi <i>Kansei</i>	IV-14
Tabel IV.5 Rekapitulasi Rata-rata Hasil Evaluasi berdasarkan Faktor	IV-14
Tabel IV.6 Saran Hasil Evaluasi dan Perbaikan Desain.....	IV-15

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Potongan Bonggol Jagung.....	I-2
Gambar I.2	Kursi Produksi Craftindo Kreasi.....	I-4
Gambar I.3	Metodologi Penelitian.....	I-11
Gambar II.1	<i>Side Chair</i>	II-1
Gambar II.2	<i>Dining Chair</i>	II-2
Gambar II.3	<i>Arm Chair</i>	II-2
Gambar II.4	Sofa.....	II-3
Gambar II.5	<i>Lounge Chair</i>	II-3
Gambar II.6	<i>Bench</i>	II-4
Gambar II.7	<i>Bar Stool</i>	II-4
Gambar II.8	Kursi Kerja.....	II-5
Gambar II.9	Skema <i>Kansei Engineering</i>	II-7
Gambar II.10	Contoh Skala <i>Semantic Differential</i>	II-14
Gambar III.1	<i>Stool</i> Kotak.....	III-1
Gambar III.2	Kursi Santai Silinder.....	III-2
Gambar III.3	Kursi Bonggol Jati.....	III-2
Gambar III.4	Grafik Kumulatif Kebutuhan.....	III-3
Gambar III.5	Grafik Kumulatif Kata <i>Kansei</i> berdasarkan Wawancara Kursi Bonggol Jagung.....	III-5
Gambar III.6	Kursi Odger.....	III-7
Gambar III.7	Kursi Felt.....	III-7
Gambar III.8	Kursi Zostera.....	III-8
Gambar III.9	Kursi Tono.....	III-8
Gambar III.10	Kursi Natural Cork.....	III-9
Gambar III.11	Hasil Identifikasi Kata <i>Kansei</i> melalui Studi Literatur.....	III-9
Gambar III.12	Grafik Kumulatif Kata <i>Kansei</i> berdasarkan Wawancara Awal.....	III-11
Gambar III.13	Dokumentasi FGD.....	III-14
Gambar III.14	Kursi Felt sebagai Referensi.....	III-25
Gambar III.15	Kursi Zostera sebagai Referensi.....	III-26

Gambar III.16 Kursi Natural Cork sebagai Referensi	III-26
Gambar IV.1 Motif Papan Bonggol Jagung	IV-1
Gambar IV.2 <i>Regular and Muted Colors</i>	IV-2
Gambar IV.3 Dimensi Antropometri	IV-7
Gambar IV.4 Sketsa Awal Desain Usulan.....	IV-11
Gambar IV.5 Rancangan Alternatif 1	IV-12
Gambar IV.6 Rancangan Alternatif 2	IV-13
Gambar IV.7 Rancangan Alternatif 3	IV-14
Gambar IV.8 Rancangan Alternatif 3 setelah Perbaikan	IV-17

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA IDENTIFIKASI KEBUTUHAN

LAMPIRAN B HASIL WAWANCARA IDENTIFIKASI KATA *KANSEI* MELALUI
STUDI LITERATUR

LAMPIRAN C HASIL WAWANCARA IDENTIFIKASI KATA *KANSEI* MELALUI
WAWANCARA

LAMPIRAN D KUESIONER PRODUK SAMPEL

LAMPIRAN E KUESIONER EVALUASI

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai dasar-dasar dilakukannya penelitian. Dasar penelitian tersebut akan dipaparkan dalam beberapa bagian, antara lain latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penelitian. Penjelasan mengenai bagian-bagian tersebut dapat dilihat pada subbab-subbab berikut.

I.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, industri kreatif semakin berkembang dan memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Banyak masyarakat yang berperan dalam industri ini dengan menghasilkan produk atau jasa yang memanfaatkan kreativitas dan keterampilan, serta sumber daya yang ada. Dalam laporannya, UNCTAD (2018) menyatakan bahwa ekonomi kreatif, termasuk industri kreatif dapat meningkatkan pendapatan dan menciptakan peluang baru, khususnya pada skala kecil menengah. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dan Badan Ekonomi Kreatif (BEK), nilai Produk Domestik Bruto (PDB) dari sektor ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif terus meningkat setiap tahunnya (Badan Ekonomi Kreatif, 2020). Dapat dilihat pada Tabel I.1 bahwa dari tahun 2015 hingga 2019, PDB ekonomi kreatif mengalami peningkatan setiap tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan terhadap industri kreatif dapat menjadi peluang dan potensi untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional.

Tabel I.1 Perbandingan Realisasi PDB Ekraf Tahun 2015-2019

Indikator	Tahun				
	2015	2016	2017	2018	2019
Pertumbuhan PDB Ekraf (%)	4,41	4,95	5,06	5,07	5,10

(Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, 2020)

Craftindo Kreasi (CKr) merupakan industri kecil menengah yang bergerak dalam bidang pengembangan industri kreatif. Industri ini didirikan pada tahun 2019, serta memiliki kantor dan *workshop* yang berlokasi di Jl. Terusan Ciliwung No. 10,

Bandung, Jawa Barat. Produk yang dihasilkan oleh Craftindo Kreasi memanfaatkan bahan limbah pertanian sebagai bahan bakunya, yaitu bonggol jagung. Bahan ini dipilih melalui pendekatan eksplorasi material yang tidak terpakai atau *waste*, sehingga dapat memberikan manfaat dan terdapat nilai orisinalitas untuk menghasilkan kreasi khas Indonesia. Berdasarkan penelitiannya, Andry (2020) menyatakan bahwa produk berbahan bonggol jagung ditujukan untuk mengembangkan usaha yang dapat bersaing pada pasar dalam bidang *craft* dengan pemanfaatan sumber daya alam yang ada.



Gambar I.1 Potongan Bonggol Jagung

Gambar I.1 merupakan bonggol jagung yang sudah dipotong dan akan diproses lebih lanjut menjadi produk-produk berbahan baku bonggol jagung. Sebagai industri skala kecil menengah baru, Craftindo Kreasi memiliki fokus untuk menghasilkan berbagai komoditi dari bonggol jagung dengan merek dagang “Matahati”. Dengan inovasi yang dilakukan, terdapat 3 kategori produk yang saat ini dapat dihasilkan oleh Craftindo Kreasi, yaitu furnitur, *merchandise*, dan mainan anak. Produk furnitur meliputi kursi, rak, dan meja nakas. Sedangkan produk *merchandise* meliputi kotak perhiasan, jam, dan cangklong.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan pemilik Craftindo Kreasi, dikatakan bahwa desain furnitur khususnya kursi dapat dikembangkan karena kursi merupakan properti yang kerap digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Badriyah (2015), menyatakan bahwa desain furnitur termasuk dalam desain fungsional, yaitu perancangan suatu produk yang banyak memberikan manfaat atau pelayanan dalam kehidupan manusia. Di samping itu, menurut Munadi dan Salim (2017), kursi termasuk jenis furnitur yang memiliki daya saing.

Pada Tabel I.2, dapat dilihat hasil perhitungan Munadi dan Salim (2017) menggunakan *Revealed Comparative Advantage* (RCA), bahwa Indonesia memiliki daya saing yang tinggi untuk produk furnitur dengan bahan baku alami yaitu kayu dan rotan. Produk tersebut meliputi furnitur kayu, kursi dengan bingkai

kayu, serta kursi dari bambu atau rotan. Di samping itu, perusakan hutan masih terus terjadi. Melihat hal tersebut, Craftindo Kreasi dapat menggunakan bonggol jagung sebagai alternatif bahan baku alami untuk menghasilkan furnitur kursi. Menurut Mahardika dan Dewi (2014), pemanfaatan bonggol jagung sebagai produk kerajinan yang multiguna dapat meningkatkan nilai dan mengurangi volume bonggol jagung, dimana keuntungan produk terletak pada nilai estetika dan keunikan.

Tabel I.2 Produk Furnitur Indonesia yang Berdaya Saing Tahun 2013-2015

Produk		RCA		
		2013	2014	2015
Kode HS	Total	1	1	1
Furnitur kayu				
940360	Furnitur kayu	3,161	3,294	3,604
940169	Kursi dengan bingkai kayu	6,595	7,700	11,062
940330	Furnitur kayu untuk kantor	0,914	0,931	0,817
940340	Furnitur kayu untuk dapur	0,899	0,642	0,835
940350	Furnitur kayu untuk kamar tidur	1,770	1,490	1,420
940161	Kursi dengan bingkai kayu, kain nes	6,596	7,765	11,062
Furnitur kayu				
940151	Kursi dari bambu atau rotan	60,123	63,517	59,314
940159	Kursi tebu, osier, atau bahan yang serupa (berurut bambu atau rotan)	76,190	71,091	39,313
Furnitur metal, plastik, dan lain-lain				
940171	Kursi dengan rangka logam, dilapis, di luar HS 9402	0,161	0,198	0,194
940179	Kursi dengan rangka logam lainnya	0,998	1,149	1,308
940180	Kursi lainnya di luar HS 9402	0,184	0,258	0,495
940190	Bagian dari kursi di luar HS 9402	0,220	0,203	0,244
940310	Furnitur kantor dari logam nes	0,277	0,259	0,220
940320	Furnitur logam	0,255	0,295	0,227
940370	Furnitur plastik	1,311	1,907	1,395
940380	Furnitur berbahan lain termasuk bamboo dll	0	0	0
940389	Furnitur dari batang tumbuhan tak bercabang (bukan dari bamboo dan rotan)	2,461	2,081	0,703
940390	Bagian furnitur	0,035	0,043	0,095
Furnitur kedokteran				
940210	Furnitur kedokteran, dokter gigi, cukur, atau serupa kursi dan bagiannya	0,059	0,024	0,013
940290	Furnitur kedokteran, bedah, perawatan gigi atau kedokteran beban	0,608	0,01	0,59
Furnitur lainnya				
940110	Kursi pesawat	0	0,032	0,137
940120	Kursi kendaraan bermotor	1,294	0,945	0,059
940130	Kursi putar dan dapat diatur ketinggian	0	0,008	0
940140	Kursi selain kursi taman atau peralatan lain	0,038	0,033	0,001
940150	Kursi dari tebu, osier, bambu, atau bahan yang serupa	0	0	0

(Sumber: Munadi dan Salim, 2017)

Pada Gambar 1.2, dapat dilihat produk kursi yang sudah dibuat oleh Craftindo Kreasi. Kursi pertama dibuat dengan memanfaatkan bonggol jagung berbentuk silinder. Sedangkan kursi kedua dan ketiga terbuat dari bonggol jagung yang sudah diproses menjadi modul yang terstandarisasi dalam bentuk balok. Produk tersebut sebelumnya telah diikutsertakan dalam pameran. Akan tetapi, diperoleh respons masyarakat yang kurang tertarik terhadap produk dan keluhan terhadap desain kursi, sehingga orang tersebut enggan untuk membeli produk. Menurut Andry (2020), kesan yang ditimbulkan seseorang terhadap suatu produk ditentukan oleh kualitas visual dan fungsi yang terlihat dari produk.



Gambar 1.2 Kursi Produksi Craftindo Kreasi
(Sumber: Katalog Produk dari Bonggol Jagung Craftindo Kreasi, 2020)

Desain kursi yang dapat menimbulkan kesan positif menjadi penting untuk dipertimbangkan, mengingat kursi berbahan bonggol jagung merupakan produk yang masih baru di kalangan masyarakat. Dengan adanya peluang ini, perusahaan ingin mengembangkan produk tersebut agar dapat menarik dan memenuhi kebutuhan masyarakat, sehingga mampu meningkatkan penjualan produk sebagai wujud dari pengembangan industri kreatif. Maka dari itu, perlu ditentukan desain kursi yang tepat, sehingga kursi yang dihasilkan tidak hanya unik, namun fungsional dan dapat bersaing.

1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah




Industri kreatif yang memanfaatkan bonggol jagung sebagai bahan dasar dalam menghasilkan produknya merupakan industri yang baru dan diharapkan dapat berkembang. Seperti yang sudah dipaparkan pada latar belakang, salah satu produk dari Craftindo Kreasi adalah kursi. Terdapat 3 kursi yang sudah diproduksi oleh Craftindo Kreasi. Kursi yang ingin dirancang merupakan *side chair*, dimana berdasarkan Risnutama (2020), yaitu kursi dengan dudukan tunggal atau

1 dudukan yang bisa digunakan untuk beragam ruangan seperti teras, ruang tamu, ruang makan, atau ruang kerja. Agar dapat bersaing dengan produk kursi yang telah ada, kursi yang terbuat dari bonggol jagung ini perlu dirancang dengan menyesuaikan terhadap kebutuhan dan keinginan pengguna. Menurut Andry (2020), salah satu upaya dalam mendapatkan kriteria desain yang tepat adalah kesesuaian dengan tuntutan konsumen terhadap desain produk, dimana penekanan terhadap aspek desain ini perlu dilakukan dengan pertimbangan faktor emosional konsumen pada orientasi pasar tertentu.

Sebelumnya, dilakukan identifikasi permasalahan terlebih dahulu dengan wawancara sebagai langkah awal penelitian. Menurut Ulrich, Eppinger, dan Yang (2019), wawancara direkomendasikan sebagai metode pengumpulan data primer. Dalam menentukan jumlah narasumber, jumlah yang memadai adalah minimal 10 narasumber, hingga tidak ditemukan kebutuhan yang baru. Wawancara dilakukan terhadap narasumber yang memiliki kesadaran akan lingkungan, ditandai dengan keikutsertaannya dalam organisasi atau komunitas yang mendukung gaya hidup ramah lingkungan dengan usia antara 25-60 tahun, sesuai target konsumen perusahaan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kesan yang ditimbulkan narasumber terhadap produk kursi berbahan bonggol jagung.

Wawancara dilakukan secara daring karena situasi pada masa pandemi yang tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung dengan narasumber. Untuk itu, narasumber yang belum pernah mengetahui atau memiliki produk kursi yang terbuat dari bonggol jagung ditunjukkan gambar dan video kursi yang diproduksi oleh Craftindo Kreasi, serta dijelaskan secara rinci untuk setiap bagian kursi tersebut, termasuk bentuk, warna, bahan, dan harga. Kemudian, narasumber ditanyakan pendapatnya mengenai kursi tersebut. Pengambilan data secara daring menyebabkan data kesan yang diperoleh mengarah pada tampilan visual dari kursi, yaitu terkait desain yang terlihat. Dengan begitu, kesan yang diamati adalah kata-kata yang diungkapkan ketika melihat produk atau produk yang ingin dibeli di masa mendatang. Tabel I.3 merupakan produk kursi berbahan bonggol jagung dari Craftindo Kreasi.

Tabel I.3 Kursi Bonggol Jagung Craftindo Kreasi

No.	Nama Produk	Gambar	Dimensi	Bahan Tambahan	Harga
1	Stool Kotak		38 cm x 38 cm x 50 cm	Besi Hollow	Rp 300.000
2	Kursi Santai Silinder		40 cm x 38 cm x 60 cm	Besi Silinder	Rp 850.000
3	Kursi Bonggol Jati		40 cm x 45 cm x 60 cm	Kayu Jati	Rp 1.300.000

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu wawancara dilakukan kepada sampel yang dapat memberikan informasi tertentu sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh peneliti, sehingga diperoleh 11 narasumber dengan 4 narasumber pria dan 7 narasumber wanita. Hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat kesan menyenangkan (*pleasure*) dan tidak menyenangkan (*displeasure*) yang diungkapkan oleh narasumber. Tabel I.4 merupakan hasil wawancara mengenai kesan menyenangkan yang diungkapkan oleh narasumber terhadap produk kursi berbahan bonggol jagung produksi Craftindo Kreasi.

Tabel I.4 Kesan Menyenangkan terhadap Produk Kursi Bonggol Jagung

No.	<i>Pleasure</i>	Frekuensi
1	Bahan utama yang digunakan unik	7
2	Konsepnya bagus dalam upaya mengurangi limbah	6
3	Desain kursi sederhana	3
4	Bentuk kursi kreatif	3

Selain kesan menyenangkan yang ditimbulkan narasumber terhadap produk, terdapat kesan negatif atau tidak menyenangkan yang diungkapkan oleh narasumber. Hasil identifikasi tersebut dapat dilihat pada Tabel I.5.

Tabel I.5 Kesan Tidak Menyenangkan terhadap Produk Kursi Bonggol Jagung

No.	<i>Displeasure</i>	Frekuensi
1	Warna kurang menarik	8
2	Desain kursi kurang modern	7
3	Kursi tidak terlihat kokoh	5
4	Dudukan kursi terlihat kurang nyaman untuk diduduki	4
5	Tampilannya biasa saja dibandingkan dengan harganya	4

Menurut Jordan (2000), terdapat tiga tingkatan yang menggambarkan kebutuhan pengguna akan desain suatu produk, model ini disebut hierarki kebutuhan pengguna. Tingkat pertama adalah *functionability*, yaitu suatu produk harus memiliki fungsi yang tepat. Ketika aspek fungsionalitas sudah terpenuhi, konsumen cenderung akan melihat aspek kedua, yaitu *usability*. Pada tingkat ini, suatu produk harus dapat digunakan dengan mudah. Selanjutnya pada tingkat ketiga, konsumen akan memandang produk dari aspek *pleasure*. Pada tingkat ini, suatu produk tidak hanya dipandang sebagai suatu alat yang dapat digunakan, namun dapat berkaitan dengan manusia dan memberikan keuntungan secara emosional.

Wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat masalah dari kesan tidak menyenangkan yang ditimbulkan, dimana jumlah kesan tidak menyenangkan lebih banyak daripada kesan menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara, produk kursi berbahan bonggol jagung sudah memenuhi aspek *functionability* dalam hierarki kebutuhan konsumen karena kursi memiliki fungsi yang baik, yaitu sebagai tempat duduk yang dapat digunakan untuk bersantai dan menunjang berbagai aktivitas sehari-hari. Pada aspek *usability*, ditemukan 4 narasumber yang memberikan kesan yang tidak menyenangkan, bahwa dudukan kursi yang terlihat kurang nyaman untuk diduduki. Pada aspek *pleasure*, banyak narasumber yang mengeluhkan mengenai warna kursi yang kurang menarik, desain kursi kurang modern, dan kursi tidak terlihat kokoh. Selain itu, terdapat 3 narasumber yang mengeluhkan mengenai harga kursi, dimana ini juga berkaitan dengan tampilan dari kursi, sehingga perancangan kursi akan berfokus pada

aspek emosional yang berkaitan dengan desain produk. Maka dari itu, perlu dilakukan perancangan kursi berbahan bonggol jagung yang mempertimbangkan aspek emosional agar dapat memenuhi kebutuhan dan meningkatkan ketertarikan konsumen dalam membeli produk.

Menurut Jordan (2000), faktor manusia dan desain produk merupakan hal yang tidak terpisahkan. Namun, seiring dengan berkembangnya keilmuan dan pengetahuan, faktor manusia tidak cukup jika hanya berperan untuk meningkatkan kegunaan produk. Perlu adanya pendekatan yang lebih mendalam antara produk dengan manusia yang disebut dengan *pleasure-based approach*, atau pendekatan emosi positif.

Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk merancang kursi berbahan bonggol jagung dengan mempertimbangkan faktor emosional hingga bisa mencapai ke tahap *pleasurable*. Metode tersebut meliputi *The Four Pleasures*, PrEmo, dan *Kansei Engineering*. Untuk metode pertama, Jordan (2000) mengusulkan pendekatan *The Four Pleasures*, dimana emosi yang ditimbulkan dari produk dibagi atas empat emosi positif. Emosi tersebut meliputi *Physical Pleasure*, *Social Pleasure*, *Psychological Pleasure*, dan *Ideological Pleasure*.

Metode kedua yang dapat digunakan adalah *Product Emotion Measurement Instrument* (PrEmo) (Desmet, 2002). PrEmo merupakan metode penelitian secara non-verbal yang digunakan untuk mengukur emosi yang ditimbulkan dari penampilan produk. Metode ini mengukur 7 emosi positif (*pleasant emotions*) dan 7 emosi negatif (*unpleasant emotions*). Menurut Gumulya dan Nastasia (2015), dalam metode ini penggunaan animasi dan suara dapat mewakili emosi.

Selanjutnya, metode yang dapat digunakan dalam perancangan kursi berbahan bonggol jagung adalah *Kansei Engineering* yang dikenalkan oleh Prof. Mitsuo Nagamachi (Nagamachi, 2011). Metode ini menyatukan perasaan dan emosi atau yang disebut *kansei* dengan disiplin ilmu teknik. Pengembangan produk dengan metode *Kansei Engineering* dapat menghasilkan kepuasan bagi konsumen dengan melakukan analisis terhadap perasaan dan emosi manusia dan memasukkannya ke dalam rancangan produk.

Pada penelitian ini, akan digunakan metode *Kansei Engineering* dalam merancang kursi yang berbahan bonggol jagung. Metode ini dipilih karena keunggulan yang dimiliki oleh *Kansei Engineering*, yaitu dapat mengakomodasi

emosi yang timbul saat berinteraksi dengan produk. Berdasarkan Nagamachi (2011), metode ini juga dapat mengidentifikasi variabel-variabel yang memengaruhi emosi konsumen yang kemudian diolah secara kuantitatif, sehingga hasilnya lebih akurat. Maka dari itu, desain yang dihasilkan dapat sesuai dengan keinginan target pengguna. Metode *Kansei Engineering* sebelumnya sudah banyak digunakan dalam penelitian untuk merancang produk. Salah satunya adalah perancangan jam tangan pria (Hilman, 2015) yang menghasilkan rancangan jam tangan yang sesuai dengan keinginan pengguna. Selain itu, terdapat penelitian oleh Wijaya (2017) yang menggunakan *Kansei Engineering* dalam merancang botol minum, perancangan eksterior mobil penumpang berpenggerak 4x2 roda oleh Yogasara dan Valentino (2017), serta perancangan ulang kemasan granola oleh Caecillia (2018).

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dilakukan dan diuraikan, diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa kata-kata *kansei* yang terkait dengan rancangan kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan metode *Kansei Engineering*?
2. Bagaimana alternatif usulan desain kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan metode *Kansei Engineering*?
3. Bagaimana hasil evaluasi terhadap usulan rancangan kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan metode *Kansei Engineering*?

I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan perumusan masalah, selanjutnya akan dipaparkan mengenai batasan dari penelitian serta asumsi yang digunakan dalam penelitian ini. Batasan masalah ditetapkan agar penelitian menjadi terfokus. Maka dari itu, batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kursi yang diamati dalam penelitian merupakan kursi yang berbahan ramah lingkungan, serta tiga kursi berbahan bonggol jagung hasil produksi Craftindo Kreasi.
2. Metode *Kansei Engineering* yang digunakan adalah *Kansei Engineering* Tipe I.
3. Penelitian dilakukan hingga tahap evaluasi terhadap prototipe virtual.
4. Perancangan kursi tidak dilakukan sampai mengestimasi biaya.

Selain itu, terdapat asumsi yang digunakan dalam penelitian karena adanya keterbatasan dalam penelitian. Asumsi yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Hasil perancangan kursi berbahan bonggol jagung dapat dihasilkan pada lantai produksi Craftindo Kreasi.
2. Tidak ada pengembangan produk serupa selama penelitian berlangsung.

I.4 Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan dari penelitian ini didasarkan dari hasil identifikasi dan perumusan masalah yang sebelumnya telah dipaparkan. Berikut merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian:

1. Mengidentifikasi kata-kata *kansei* yang terkait dengan rancangan kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan metode *Kansei Engineering*.
2. Merancang alternatif usulan desain kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan metode *Kansei Engineering*.
3. Mengevaluasi usulan rancangan kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan metode *Kansei Engineering*.

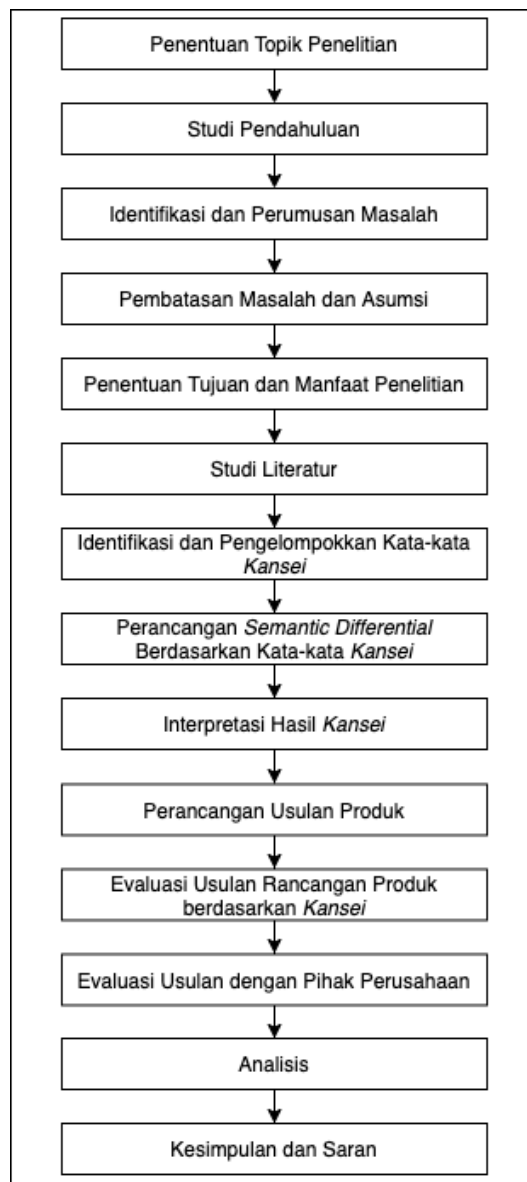
I.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik bagi perusahaan dan pengembangan keilmuan.

1. Bagi Pemilik Usaha
Pemilik usaha dapat mengetahui bagaimana *side chair* yang diinginkan oleh konsumen sehingga *side chair* berbahan bonggol jagung dapat menarik perhatian pengguna untuk membeli produk dan mampu bersaing dengan kursi yang ada di pasar. Selain itu, dapat diketahui kriteria desain yang sesuai berdasarkan perspektif pengguna, sehingga harapannya dapat memberi kepuasan emosional bagi pengguna.
2. Bagi Pengembangan Keilmuan
Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan mengenai perancangan kursi berbahan bonggol jagung menggunakan *Kansei Engineering* dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis yang lebih mendalam.

I.6 Metodologi Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan tahapan dari penelitian, sehingga proses penelitian dapat menjadi terstruktur dan sistematis. Metodologi penelitian akan digambarkan dengan *flowchart* pada Gambar I.3.



Gambar I.3 Metodologi Penelitian

Berikut merupakan rangkaian metodologi yang digunakan pada penelitian ini.

1. Penentuan Topik Penelitian

Pada tahapan ini, peneliti menentukan produk dari Craftindo Kreasi sebagai objek penelitian, khususnya perancangan kursi berbahan

bonggol limbah bonggol jagung yang akan menjadi fokus penelitian. Adapun proses perancangannya ditentukan dengan menggunakan *Kansei Engineering*. Dengan ditetapkannya topik penelitian, maka objek yang terpilih akan diteliti lebih lanjut.

2. Studi Pendahuluan

Pada tahap ini, dilakukan observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mendukung proses identifikasi permasalahan. Observasi dilakukan dengan mendatangi Craftindo Kreasi dan melihat produk berbahan bonggol jagung secara langsung. Wawancara dilakukan kepada pemilik industri untuk bertanya mengenai permasalahan dan fenomena yang terjadi. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh data pendukung yang melatarbelakangi permasalahan.

3. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dengan melakukan wawancara kepada sejumlah responden sebagai data awal yang membuktikan adanya masalah. Wawancara dilakukan kepada 11 narasumber yang mendukung gaya hidup ramah lingkungan Masalah yang ditemukan kemudian dirumuskan, yaitu identifikasi kata *kansei*, alternatif usulan desain, dan evaluasi rancangan kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan *Kansei Engineering*.

4. Pembatasan Masalah dan Asumsi

Pada tahap ini, peneliti menetapkan batasan masalah dan asumsi untuk membantu peneliti mengetahui cakupan, batasan pengambilan data, dan memperjelas dalam melakukan pengumpulan data. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas.

5. Penentuan Tujuan dan Manfaat Penelitian

Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan yang ingin dicapai berdasarkan penelitian yang dilakukan. Tujuan penelitian didasarkan pada hasil identifikasi masalah dan rumusan masalah, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dalam identifikasi kata *kansei*, alternatif usulan desain, dan evaluasi rancangan kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan *Kansei Engineering*. Peneliti juga menentukan manfaat penelitian yang dapat diberikan untuk pemilik usaha dan bagi pengembangan keilmuan.

6. Studi Literatur

Pada tahap ini, akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian, khususnya mengenai kegunaan dan jenis-jenis kursi, pengolahan bonggol jagung, *Kansei Engineering*, teknik dan metode pengumpulan data, serta metode pengolahan data.

7. Identifikasi dan Pengelompokan Kata-kata *Kansei*

Pada tahap ini, kata-kata *kansei* akan diidentifikasi dengan mengumpulkan produk-produk sampel untuk menentukan variabel yang memengaruhi rancangan produk. Produk sampel akan dikumpulkan berdasarkan katalog perusahaan dan produk serupa yang ada di pasaran secara *online*. Kata-kata *kansei* juga akan diidentifikasi dengan studi literatur seperti *review* produk dan ulasan, serta melakukan wawancara kepada responden. Setelah itu, kata-kata *kansei* dikelompokkan dengan diagram afinitas melalui *forum group discussion*.

8. Perancangan Skala *Semantic Differential* Berdasarkan Kata-kata *Kansei*

Pada tahap ini akan dirancang skala *Semantic Differential* (SD) yang akan digunakan pada kuesioner. Tujuannya adalah untuk mengetahui penilaian responden mengenai kata-kata *kansei* terhadap produk.

9. Interpretasi Hasil *Kansei*

Pada tahap ini, data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner akan diolah dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas. Setelah itu, dilakukan analisis multivariat dengan analisis faktor untuk mengetahui faktor yang terbentuk dari kata-kata *kansei*. Hasil pengolahan data kemudian diinterpretasi, sehingga diperoleh kelompok variabel-variabel yang memengaruhi emosi konsumen terhadap produk sebagai kriteria desain. Hasil tersebut akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang usulan produk.

10. Perancangan Usulan Produk

Pada tahap ini, akan dirancang usulan kursi berbahan bonggol jagung yang sesuai kriteria desain yang dapat memenuhi kebutuhan emosi konsumen. Proses ini juga dilakukan secara kolaborasi dengan desainer produk. Proses ini akan menghasilkan beberapa alternatif usulan.

11. **Evaluasi Usulan Rancangan Produk Berdasarkan *Kansei***
Pada tahap ini, akan dilakukan evaluasi terhadap alternatif usulan rancangan produk menggunakan kuesioner yang berisi *Semantic Differential* untuk mengukur apakah produk memenuhi kriteria berdasarkan kata-kata *Kansei*. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui wawancara. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah usulan rancangan produk sudah memenuhi kebutuhan emosional konsumen.
12. **Evaluasi Usulan dengan Pihak Perusahaan**
Pada tahap ini, akan dilakukan evaluasi lebih lanjut dengan pihak perusahaan untuk memperoleh *feedback* dan masukan terkait usulan rancangan produk. Dengan begitu, dapat diketahui apakah usulan dapat diterima, serta keinginan perusahaan.
13. **Analisis**
Pada tahap ini, akan dilakukan analisis mengenai keseluruhan hasil dan proses penelitian. Analisis akan dilakukan terkait pemilihan objek penelitian hingga hasil dari evaluasi perancangan.
14. **Kesimpulan dan Saran**
Pada tahap ini, hasil penelitian yang dilakukan akan disimpulkan. Kesimpulan dari penelitian akan menjawab tujuan dari penelitian ini. Selain itu, akan terdapat saran yang merupakan masukan bagi perusahaan dan bagi penelitian serupa selanjutnya agar penelitian yang akan datang dapat lebih baik.

I.7 Sistematika Penulisan

Pada subbab ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan. Penelitian ini disusun menggunakan suatu sistematika penulisan sehingga pembahasan dalam penelitian dapat tersampaikan secara terstruktur dan sistematis. Berikut merupakan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai latar belakang permasalahan dilakukannya penelitian, kemudian identifikasi dan perumusan masalah. Selanjutnya terdapat pembatasan masalah dan asumsi yang bertujuan untuk

memjelas cakupan dari penelitian. Pada bab ini juga dijelaskan tujuan, manfaat, dan metodologi penelitian, serta sistematikan penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar dan referensi dalam penelitian sehingga nantinya dapat dihasilkan solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan yang ada. Teori pada bab ini mencakup kegunaan dan jenis-jenis kursi, pengolahan bonggol jagung, metode *Kansei Engineering*, teknik dan metode pengumpulan data, serta metode pengolahan data.

BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Bab ini berisi hasil pengumpulan dan pengolahan data berdasarkan metode penelitian yang digunakan. Pengumpulan dan pengolahan data dilakukan untuk menghasilkan solusi dan usulan yang tepat sehingga dapat menjawab tujuan penelitian. Adapun metode yang digunakan adalah *Kansei Engineering*.

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK DAN EVALUASI

Bab ini berisi perancangan kursi berbahan bonggol jagung berdasarkan hasil pengolahan data. Proses perancangan dijelaskan hingga diperoleh alternatif desain. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai hasil evaluasi dari hasil perancangan produk berdasarkan *Kansei Engineering* dan pihak perusahaan.

BAB V ANALISIS

Bab ini menjelaskan analisis terhadap hasil dan proses yang dilakukan dalam penelitian. Analisis bertujuan untuk menjelaskan alasan dari setiap pengolahan data yang dilakukan hingga hasil dari perancangan. Dengan demikian dapat dipahami dan dibuat kesimpulan atas penelitian yang dilakukan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang dapat diberikan untuk penelitian serupa di masa yang akan datang. Kesimpulan merupakan rangkuman atas hasil penelitian yang dilakukan untuk

menjawab tujuan penelitian. Saran yang diberikan diharapkan dapat membantu penelitian serupa di masa yang akan datang agar dapat lebih baik.