

PENGARUH *TACTILE* TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELI DALAM MEMILIH PRODUK MEBEL (STUDI KASUS FASILITAS DUDUK SOFA)

Dina Fatimah, M. Ds, Febry Maharlika, S.Ds
Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia
dinafatimah@yahoo.com
Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia
abbyfebry@gmail.com

ABSTRAK

Desain mebel/ furnitur termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain yang memberikan pelayanan atau fasilitas pada kegiatan hidup manusia. Dalam perancangan mebel, manusia merupakan faktor utama dan aspek penting. Membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia.

Dalam penelitian ini studi kasus yang diambil adalah fasilitas duduk sofa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Sofa dalam situasi pasar mebel, merupakan salah satu produk yang banyak diminati untuk mengisi kebutuhan ruang perumahan maupun kantor. Berbagai macam desain sofa disuguhkan oleh distributor mebel untuk dapat memenuhi kebutuhan pasar. Upholstery untuk sofa biasanya menggunakan material fabric (kain) dan kulit (asli atau sintetis). Upholstery memiliki tekstur sesuai dengan jenis materialnya. Tekstur yang dimunculkan oleh material tersebut, akan menghubungkan indra peraba manusia dengan produk.

Tactile atau segala sesuatu yang berkaitan dengan indra peraba atau sentuh, dapat dirasakan oleh semua permukaan tubuh manusia. Interaksi yang terjadi antara manusia dengan produk akan memunculkan persepsi terhadap produk tersebut. Persepsi yang muncul dari sensasi tactile tersebut akan memberikan penilaian khusus ketika konsumen memilih mebel (studi kasus sofa) untuk kebutuhan mereka. Persepsi tersebut nantinya akan menjadi sebuah standar kenyamanan yang muncul dari indra peraba/sentuh. Pada akhirnya penelitian ini akan memperlihatkan pengaruh karakter material terhadap pilihan konsumen terhadap produk sofa.

Kata Kunci : furniture, desain, sofa, upholstery, tactile

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desain merupakan penentu dalam keberhasilan sebuah produk untuk dinikmati oleh masyarakat. Cara menentukan keberhasilan tersebut dilihat dari besar kecilnya minat pasar terhadap produk yang dijual. Aktifitas desain merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu gagasan yang memiliki nilai kebaruan dan dapat melihat keinginan pasar dan tren yang ada pada saat itu. Ketika seorang

desainer merancang sebuah produk, sebaiknya bisa membaca situasi pasar dan melihat kebutuhan pasar. Desain mebel/ furnitur termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain yang memberikan pelayanan atau fasilitas pada kegiatan hidup manusia. Dalam perancangan mebel, manusia merupakan faktor utama dan aspek penting. Membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan

ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia. Diperlukan pemikiran yang konseptual baik dari sisi fungsi maupun estetis agar desain dapat memenuhi permintaan konsumen.

Mebel atau furnitur merupakan salah satu fasilitas atau sarana bagi berbagai manusia dalam sebuah ruangan. Mebel melingkupi fasilitas duduk, fasilitas simpan, fasilitas kerja dan fasilitas tidur. Dalam penelitian ini studi kasus yang diambil adalah fasilitas duduk.

Menurut Wegner (2000), desain kursi belum selesai sampai seseorang duduk di atasnya. Duduk merupakan aktivitas pertengahan antara berdiri dan telentang. Tradisi duduk dahulu kala dilakukan pada obyek yang sudah disediakan alam seperti permukaan tanah, batang pohon, batu, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, fasilitas duduk mengalami kemajuan dari sisi desainnya. Fasilitas duduk yang nyaman umumnya dirancang dengan mempertimbangkan sisi ergonomi (kenyamanan). Kursi, sofa, *secretary chair*, *ottoman*, *stool*, merupakan beberapa contoh dari produk fasilitas duduk. Dalam penelitian ini, produk fasilitas duduk yang dijadikan studi kasus adalah sofa.

Sofa merupakan bagian dari fasilitas duduk yang mempunyai dudukan yang empuk (jok), berbahan busa dan dibungkus dengan kain khusus *fabric* atau kulit asli/imitasi. Sofa dalam situasi pasar mebel, merupakan salah satu produk yang banyak diminati untuk mengisi kebutuhan ruang perumahan maupun kantor. Berbagai macam desain sofa disuguhkan oleh distributor mebel untuk dapat memenuhi kebutuhan pasar. Penelitian ini mengambil segmentasi pasar kelas menengah- menengah ke bawah.

Menurut Pile (1995), sofa secara umum dapat diartikan sebagai kursi panjang yang memiliki lengan dan sandaran, berlapis busa dan *upholstery* (kain pelapis). Istilah sofa berasal dari

kata *sopha* yang memiliki arti sebagai tempat duduk seperti dipan (tempat tidur). Komponen sofa terdiri dari rangka, sistem pegas, dudukan, sandaran, dan *upholstery* (kain pelapis). Keindahan dari sebuah sofa selain dari bentuk desain juga dapat terlihat secara visual melalui kain pelapisnya. *Upholstery* untuk sofa biasanya menggunakan material *fabric* (kain) dan kulit (asli atau sintetis). *Upholstery* memiliki tekstur sesuai dengan jenis materialnya. Untuk material *fabric*, karakter tekstur yang bisa didapatkan diantaranya ada yang halus dan kasar. Sedangkan material kulit selain tekstur bisa didapatkan efek *glossy* (mengkilat) ataupun *doff*. Tekstur yang dimunculkan oleh material tersebut, akan menghubungkan indra peraba manusia dengan produk. *Tactile* atau segala sesuatu yang berkaitan dengan indra peraba atau sentuh, dapat dirasakan oleh semua permukaan tubuh manusia. Interaksi yang terjadi antara manusia dengan produk akan memunculkan persepsi terhadap produk tersebut. Persepsi yang muncul dari sensasi *tactile* tersebut akan memberikan penilaian khusus ketika konsumen memilih mebel (studi kasus sofa) untuk kebutuhan mereka. Persepsi tersebut nantinya akan menjadi sebuah standar kenyamanan yang muncul dari indra peraba/sentuh.

Pendekatan *sensory design* dalam menjawab kebutuhan desain merupakan salah satu cara menciptakan sebuah desain yang baik. Kepuasan desain tidak hanya berasal dari tampilan visual (panca indra penglihatan) yang indah, tetapi juga bisa melibatkan kepuasan dari panca indra yang lain. Munculnya istilah *multi sensory design* merupakan jawaban dari pemenuhan kebutuhan desain yang bisa memuaskan kebutuhan pemakai lebih dari sekedar tampilan visual. Menurut Dharmawan (2012), *Multi Sensory Design* merupakan suatu pendekatan pemecahan masalah perencanaan dan perancangan desain interior dengan memanfaatkan semua potensi indera manusia, dengan tujuan

agar pesan yang ingin disampaikan tercapai.

Cakupan dari *multi sensory design* adalah: penglihatan (vision), penciuman (smell), pendengaran (hearing), perasa (taste), dan peraba/ sentuhan (touch/tactile).

1.2 Rumusan Masalah

Menurut Papanek (1995), seorang desainer harus menciptakan sesuatu yang baru, atau membuat sesuatu menjadi lebih baik. Sebuah desain sebaiknya bisa memberi kepuasan lebih kepada pemakainya dengan mengungkap ide yang baik.

Multi Sensory Design merupakan suatu pendekatan dalam pemecahan permasalahan desain dengan melihat semua potensi panca indera manusia. Pesan dan makna akan mudah untuk dimengerti jika semua potensi panca indera bekerja.

Dalam penelitian ini, akan diangkat salah satu panca indera manusia yaitu indera peraba (tactile) sebagai bahan kajian dalam meneliti studi kasus (sofa). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Apa saja jenis atau karakter-karakter tekstur dari material pelapis sofa.
2. Bagaimana sensasi yang dimunculkan oleh kain pelapis sofa dan persepsi yang ditimbulkan.
3. Bagaimana pengaruh *tactile* terhadap minat beli konsumen kepada produk fasilitas duduk (sofa).

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh dari tekstur material yang dipakai untuk desain sofa dan sensasi *tactile* yang ditimbulkan dan pengaruhnya terhadap persepsi konsumen. Persepsi yang muncul dari sensasi *tactile* tersebut akan memberikan penilaian khusus ketika konsumen memilih mebel (studi kasus sofa) untuk kebutuhan mereka.

1.3 Pengertian Mebel

Mebel/ furnitur dalam proses perancangannya menggunakan model berfikir yang melibatkan suatu proses yang sifatnya tidak statis dan membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif dalam menggabungkan daya cipta, perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku (behaviour), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Buchori, 2000 : 123). Dalam teori *function complex*, teori yang dibangun oleh Louis Sullivan “form follow function”, dinyatakan bahwa bentuk mengikuti fungsi. Analisis yang dikembangkan didasarkan atas *problem solving*, yang terkonsentrasi pada tercapainya fungsi produk secara optimal.

Dalam proses desain terlihat kompleksnya masalah yang dihadapi, termasuk berbagai informasi yang berhubungan dengan kondisi pasar dan konsumen. Menurut Widagdo (2001:198-199), mutu cita rasa masyarakat umum menjadi hal penting untuk diperhatikan pemilik modal , desainer, dan pelaksana.

Menurut Baryl (1984), pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya yang memberi kenyamanan bagi para pemakainya. Kata *furniture* dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi mebel, istilah 'mebel' digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior. Kata mebel berasal dari bahas Perancis yaitu *meubel* atau bahas Jerman *mobel*.

Aktifitas manusia dalam kehidupannya adalah melakukan kegiatan duduk. Untuk menjawab kebutuhan itu maka dibutuhkan kursi yang nyaman, aman dan indah. Maka diperlukan pemikiran dan gagasan desainer.

Analisis terhadap sikap duduk akan mempengaruhi bentuk, fungsi, dan ukuran sarana duduk. Sikap duduk manusia sebagai pemakai, merupakan kunci dalam menciptakan sebuah desain kursi. Menurut Lubis, H (2008), sebuah fasilitas duduk memberikan pengaruh yang signifikan pada penciptaan suasana desain interior. Kriteria penilaian sebuah kursi :

- a. Kesesuaian dengan fungsi pakai, ketepatan pilihan bentuk dan konstruksi dalam kaitannya dengan fungsi pakai kursi, menyangkut antara lain standar ukuran, antropometri dan proporsi komponen-komponen kursi.
- b. Ketepatan pemilihan bahan dan proses pengerjaannya menyangkut pemanfaatan karakteristik bahan dan efektivitas serta efisiensi dalam pemakaian bahan.
- c. Kualitas visual/ estetik menyangkut konsep desain dan kadar inovasi yang terkandung, serta kemampuan mencerminkan citra yang diinginkan (antara lain citra lokal, kelompok pemakai, dan zaman).

Dalam proses perancangan tata ruang, manusia merupakan tokoh utama yang akan berperan menempati ruang, oleh sebab itu harus mendapat perhatian khusus dengan segala sesuatu yang berkenaan dengan masalah- masalah *behaviour/* perilaku manusia .

Manusia adalah merupakan kesatuan materi dan non materi dari berbagai unsur yang tidak dapat dipisah-pisahkan :

- manusia itu sesungguhnya materi yang berohani, yang memanusiaikan manusia adalah materi kerohaniannya
- manusia sebagai materi adalah berupa benda alam yaitu salah satu makhluk di alam ini yang disebut makhluk biologis
- sebagai non materi, manusia mempunyai unsur yang disebut jiwa atau roh, biasa disebut sebagai makhluk psikis
- manusia merupakan anggota dari suatu kelompok masyarakat , manusia menyadari tanpa hubungan dengan manusia lain adalah tidak lengkap
- hakekat manusia adalah berada dalam suatu kebersamaan.
- *Personal safety* : manusia memerlukan keamanan bagi dirinya
- *Teritoriality* : menunjukkan adanya suatu wilayah yang dikuasai
- *Personal Space* : menunjukkan adanya kebutuhan yang bersifat lebih pribadi
- *Personal Status* : keinginan manusia untuk menunjukkan status sosial yang berbeda

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut maka tidak dapat dipungkiri bahwa manusia adalah makhluk biologis, psikis dan sosial. Manusia akan melewati sebagian hidupnya di dalam ruang dan mengatur diri mereka sendiri secara naluriah di dalam ruang tersebut.

Sofa merupakan bagian dari fasilitas duduk yang mempunyai dudukan yang empuk (jok), berbahan busa dan dibungkus dengan kain khusus *fabric* atau kulit asli/imitasi. Sofa secara umum dapat diartikan sebagai kursi panjang yang memiliki lengan dan sandaran, berlapis busa dan *upholstery* (kain pelapis). Istilah sofa berasal dari kata *sopha* yang memiliki arti sebagai tempat duduk seperti dipan (tempat tidur). Komponen sofa terdiri dari rangka, sistem pegas, dudukan,

sandaran, dan *upholstery* (kain pelapis). Keindahan dari sebuah sofa selain dari bentuk desain juga dapat terlihat secara visual melalui kain pelapisnya. *Upholstery* untuk sofa biasanya menggunakan material *fabric* (kain) dan kulit (asli atau sintetis).

Upholstery memiliki tekstur sesuai dengan jenis materialnya. Untuk material *fabric*, karakter tekstur yang bisa didapatkan diantaranya ada yang halus dan kasar. Sedangkan material kulit selain tekstur bisa didapatkan efek *glossy* (mengkilat) ataupun *doff*.



Gambar 1. Contoh Produk Fasilitas Duduk Sofa

Diakses dari www.worldmarket.com pada tanggal 10 Desember 2013



Gambar 2. Contoh Aplikasi Produk Sofa pada Ruangan

Diakses dari www.worldmarket.com pada tanggal 10 Desember 2013

2.1 Material dan Tactile

Pemahaman tentang material merupakan suatu bagian penting bagi seorang desainer mebel. Material merupakan pelengkap yang tidak boleh dianggap sepele dalam merancang produk mebel. Dalam perancangan fasilitas duduk sofa, *upholstery* (kain pelapis) merupakan salah satu daya tarik pembeli untuk memilih produk sofa. Menurut Regency (2013), salah satu penarik minat konsumen dalam memilih produk sofa adalah dengan melihat material *upholstery* yang memiliki berbagai macam klasifikasi tekstur, *pattern*, *softness*, dan warna. Material yang dipakai untuk bahan pelapis sofa ini diantaranya adalah terbuat dari bahan kulit (asli atau sintetis) dan *fabric*.



Gambar 3. Contoh Pattern Fabric (kain)

Diakses dari www.ptsinar.com pada tanggal 10 Desember 2013



Gambar 4. Contoh Material Leather (kulit)

Diakses dari www.ptsinar.com pada tanggal 10 Desember 2013

Tactile (taktil) secara harfiah diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan rabaan atau sentuhan. Proses terjadinya *tactile* dimulai dari adanya stimulus dari luar badan manusia. Stimulus tersebut akan disampaikan oleh saraf-saraf sensori tubuh dan akan dipersepsi oleh otak.

Menurut Heryati, E (2002), sistem sensibilitas sensoris tubuh manusia dibagi atas :

1. Sistem eksteroseptik, kesadaran akan informasi dari luar tubuh yang didapat melalui panca indera kulit.
2. Sistem proprioseptik

Kedua sistem tersebut akan berpengaruh terhadap persepsi yang sampai ke tubuh manusia, diantaranya persepsi taktual (*tactile*).

Persepsi taktual adalah :

- Kepekaan kulit terhadap sentuhan (rabaan), tekanan, suhu, dan nyeri
- Diaktifkan oleh stimulus mekanis atau stimulus thermal
- Merupakan sensibilitas eksteroseptif
- Bagian kulit yang memiliki kepekaan paling tinggi adalah jari, tangan, bagian mulut, dan ujung lidah
- Kepentingan persepsi taktil adalah *reading with the skin, seeing with the skin.*

Berikut proses fisiologi persepsi taktil :

Rasa nyeri, raba, tekan, suhu sinyal diterima *reseptor* → dibawa ke *ganglion spinale* → melalui *radiks posterior* menuju *cornu posterior medulla spinalis* → berganti menjadi *neuron sensoris ke-2* → lalu menyilang ke sisi lain *medulla spinalis* → membentuk jaras yang berjalan ke atas yaitu *traktus*

spinotalamikus → menuju *thalamus* di otak → berganti menjadi *neuron sensoris ke-3* → menuju *korteks somatosensorik* yang berada di *girus postsentralis* (lobus parietalis).

Sensasi dan persepsi gabungan :

1. Perasaan tubuh yang mempunyai sifat diskriminatif dan tiga dimensi
2. Melibatkan komponen kortikal (otak lobus parietal) untuk menganalisis dan mensintesis tiap jenis perasaan

Contoh sensasi gabungan yaitu rasa diskriminasi, yaitu rasa ini melibatkan kemampuan taktil dari kulit, dan terdiri dari :

- diskriminasi intensitas (kemampuan menilai kekuatan stimulus, seperti tekanan benda ke permukaan kulit), dan diskriminasi spasial atau diskriminasi dua titik (kemampuan membedakan lokasi atau titik asal rangsang).
- Barognosia ; kemampuan untuk mengenal berat benda yang dipegang.
- Stereognosia ; kemampuan untuk mengenal bentuk benda dengan meraba, tanpa melihat.
- Topognosia (topostesia) ; kemampuan untuk melokalisasi tempat dari rasa raba.
- Grafestesia ; kemampuan untuk mengenal huruf atau angka yang ditulis pada kulit dengan mata tertutup.

2.3 Jenis Kain Pelapis (Uphlostery) Sofa

Secara umum, bahan pelapis sofa terdiri dari tiga macam, yaitu kain (fabric), kulit asli (leather), dan kulit imitasi

(synthetic leather). Menurut Artdina (2014), kain banyak dipakai sebagai bahan pelapis sofa karena memiliki kelebihan dalam beragamnya warna, tekstur, motif dan jenis. Hal ini membuat banyak pilihan bagi konsumennya. Beberapa jenis bahan kain yang beredar dipasaran :

- Kain Katun; kain ini relatif nyaman, dingin, harga terjangkau, mudah robek, warna tidak tahan lama, rentan terhadap noda dan air.
- Polyester; sifatnya mudah terlipat, mudah menyerap minyak, cukup awet, dan rentan terhadap air.



Gambar 5 : Contoh Polyester
Sumber :

http://johnson922.en.ec21.com/100_Polyester_Yarn_Dyed_Cation--6375945_6904283.html , diakses pada tanggal 10 Nopember 2014

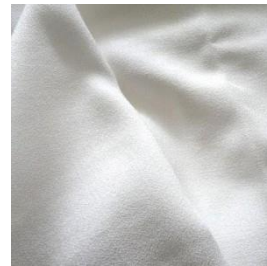
- Linen; memiliki tekstur yang lembut, terbuat dari serat alami, lebih kuat dibandingkan katun, mudah berkerut, panas di kulit.



Gambar 6 : Contoh Linen
Sumber :

<http://www.ecotale.co.uk/shop/natural-rustic-linen>, diakses pada tanggal 10 Nopember 2014

- Rayon/ viscose; sifatnya kuat, tekstur halus, mudah terbakar, rentan terhadap air.



Gambar 7 : Contoh Rayon
Sumber : www.bahankain.com , diakses pada tanggal 10 Nopember 2014

- Chenille; memiliki tekstur lembut, mirip rajutan, serat rapat, awet, susah dibersihkan, rentan terhadap air.



Gambar 8 : Contoh Chenille
Sumber : www.fabric.com , diakses pada tanggal 10 Nopember 2014

- Akrilik; memiliki karakter lembut, tahan lama, cepat kering jika terkena air.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif. Menurut Syarief,A (2011), proses penelitian kuantitatif merupakan proses sistematis, obyektif, dan formal dengan menggunakan data numerikal untuk mendapatkan informasi. Penelitian pada pengaruh *tactile* terhadap keputusan pembeli dalam memilih sofa ini mencoba mengidentifikasi karakter dari material yang dipakai sebagai *upholstery* sofa dan mengeksplorasi pilihan pembeli sehingga pada akhirnya didapatkan suatu standar umum.

Tipe penelitian kuantitatif yang dipakai adalah deskriptif eksperimen. Tahapan dari penelitian ini ada tiga cara. Pertama, konsep manipulasi - *randomization*, peneliti akan menyediakan *sample* dari material-material *upholstery* untuk sofa yang nantinya akan digunakan untuk menguji interaksi yang terjadi antara material (yang disentuh) dengan manusia. Untuk eksperimen ini diharapkan muncul emosi yang dibahasakan oleh manusia yang menyentuh material tersebut. Contohnya muncul kata hangat- lembut- dingin – kasar, dan sebagainya. Tahapan ini menggunakan bantuan beberapa orang *user* untuk diuji dan ditanyajawab. Kedua, konsep control, peneliti akan melihat di lapangan (area penjualan) pilihan yang banyak diminati oleh konsumen. Hasil control ini dapat berupa persentase.

Tahapan penelitian di atas diharapkan dapat membuat suatu kesimpulan yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan desain mebel fasilitas duduk (sofa).

Untuk lebih jelasnya, dapat diuraikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Metode Penelitian

Kajian Teori	Studi Literatur - Karakter Sofa - Material Sofa - Tactile
Studi Eksperimen	Menyediakan <i>sampling</i> dari material dan populasi untuk uji coba tekstur material
Studi Lapangan	Metoda observasi - Menentukan toko/ distributor yang dijadikan objek penelitian - Mengamati <i>behaviour</i> pengunjung - Mewawancarai beberapa pembeli sofa
Kesimpulan	Menganalisa fakta yang terjadi di lapangan dan menganalisisnya dengan teori yang ada.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Sample Material Kain Pelapis (upholstery) Sofa*

Penelitian ini mengambil *sample/* contoh dari beberapa kain pelapis sofa, diantaranya :

1. Kain
 - Polyester
 - LinenRayon/ viscose.
 - Chenille
 - Akrilik
2. Kulit/ Leather
 - Kulit
 - Kulit Sintetis

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk melihat kecendrungan pemilihan sofa oleh konsumen, diadakan di beberapa tempat, diantaranya ;

1. Informa – di Bandung dan Bekasi

Informa merupakan salah satu pusat perdagangan furnitur yang mendatangkan produknya melalui jalur *import*. Dengan konsep *one stop shopping* untuk semua produk *furnishings*, Informa menyediakan berbagai koleksi berkualitas untuk hunian, kantor, aksesoris, sampai ruang komersial. Informa adalah ritel *furnishings* terbesar dan terlengkap di Indonesia. Menyediakan lebih dari 60.000 produk-produk berkualitas dengan suasana belanja yang menyenangkan. Informa terdiri dari beberapa departemen seperti *Living, Designer Collections, Dining, Kitchen, Commercial Tables and Chairs, Office, Kept Concept, Bedroom, Kids, Mattress, Beauty Commercial, American Home Furniture*, dan *Lighting*.

Penjualan sofa berada pada departemen *Living* dan *American Home Furniture*. Berikut beberapa contoh produk (sofa) yang dijual di Informa :

	<p>Material Upholster y/ Kain pelapis: Half leather</p>
	<p>Material Upholster y/ kain pelapis : Leather</p>
	<p>Material Upholster y/ kain pelapis : Leather</p>

	<p>Material Upholster y/ kain pelapis : Fabric</p>
	<p>Material Upholster y/ kain pelapis : Fabric</p>

Gambar 9. Beberapa Produk Yang Dijual di Informa

Sumber : www.informa.co.id diakses pada tanggal 20 Agustus 2014

2. Cellini Bandung – salah satu produsen, distributor, desainer furnitur.

Cellini sudah memiliki lebih dari 50 showroom yang tersebar di Asia Tenggara. Sebagai perusahaan manufaktur interior, Cellini melayani pembuatan dan distributor furnitur, salah satunya sofa. Berikut contoh produk yang telah dihasilkan oleh Cellini :



Gambar 10 Beberapa Produk Cellini

Sumber : www.cellini.com diakses pada tanggal 18 Agustus 2014

3. Pusat perdagangan mebel/ furnitur di Jl. Cicadas Bandung

Masyarakat Bandung terfasilitasi oleh kehadiran pertokoan mebel yang berada di sepanjang jalan Cicadas Bandung. Beragam produk yang berkualitas tersedia di pusat perdagangan ini. Tidak hanya sebagai distributor, masyarakat juga bisa melakukan transaksi *custom made* untuk kebutuhan furniturnya.

4. Komplek Hunian Cluster Pawenang (Arcamanik Bandung).

Sebagai hunian baru, warga komplek ini sebagian besar menggunakan jasa distributor furnitur dan desainer furnitur untuk mengisi hunian mereka. Penelitian ini mencoba mewawancarai dan mendeskripsikan akan kebutuhan dan keinginan dari warga Cluster Pawenang untuk melihat kecenderungan akan pemilihan bahan khususnya sofa.



Gambar 10: Cluster Pawenang – Arcamanik Bandung
Sumber : Dokumen Pribadi

3.3 Analisa

Analisa berdasarkan metode manipulasi-*randomization* dan konsep *control* dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Kecenderungan pemilihan material berdasarkan kesan raba / *tactile*.
Tekstur material kain pelapis/ *upholstery* dikategorikan menjadi tiga yaitu, halus, kasar, dan lembut. Persepsi yang

muncul dari jenis material tersebut memunculkan istilah sejuk- hangat- panas. Eksperimen ini menggunakan material dari Regency, salah satu produsen di bidang *fabric* material. Secara teknis, responden diuji dengan kondisi mata tertutup.

Material yang banyak diminati berdasarkan kesan raba dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2. Berdasarkan persepsi terhadap material dan kesan raba (*sample* 80 orang) :

N o	Stimulus/ material	Tekstur / tactile	Persepsi	Kecenderungan pemilihan material oleh konsumen (skala 100%)
1	katun	halus	sejuk	6.25 %
2	polyester	Tidak rata/ kasar	hangat	25 %
3	linen	Tidak rata/ kasar	hangat	18.75 %
4	rayon	halus	hangat	12.5 %
5	<i>chenille</i>	Tidak rata/ kasar	hangat	18.75 %
6	akrilik	lembut	hangat	6.25 %
7	kulit	halus	panas	8.75 %
8	Kulit sintesis	halus	panas	3.75 %

Sumber : Dokumen Pribadi

Dari tabel tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa material yang banyak diminati adalah material yang memberikan

persepsi hangat. Tidak menjadi masalah jika permukaannya tidak rata/ kasar. Persepsi yang dimunculkan material adalah alasan utama bagi responden memilih material tersebut.

2. Kecendrungan pemilihan berdasarkan harga material. (dari pihak pengrajin/ produsen). Pada penelitian ini diambil *sample* desain sama dengan material yang sama.

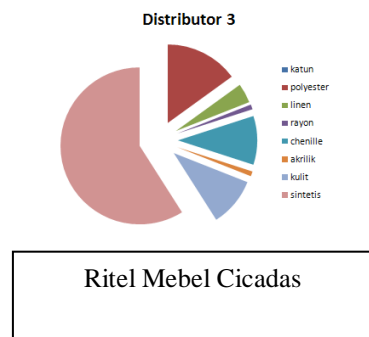
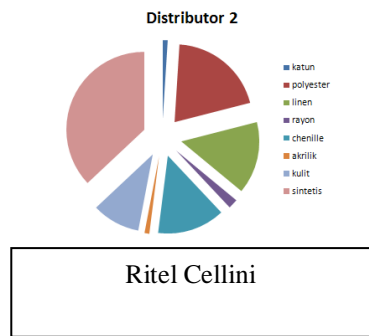
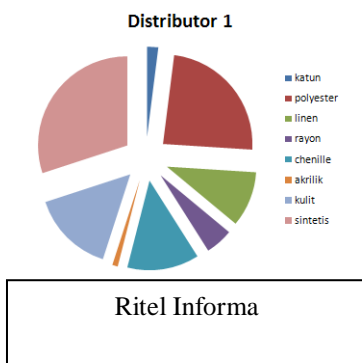
Tabel 3. Berdasarkan harga material (oleh pihak distributor)

No	Material	Kecendrungan Pemilihan Material Oleh Produsen
1	katun	-
2	polyester	10 %
3	linen	20 %
4	rayon	-
5	chenille	10 %
6	akrilik	-
7	kulit	10 %
8	Kulit sintetis	50 %

Sumber : Dokumen Pribadi

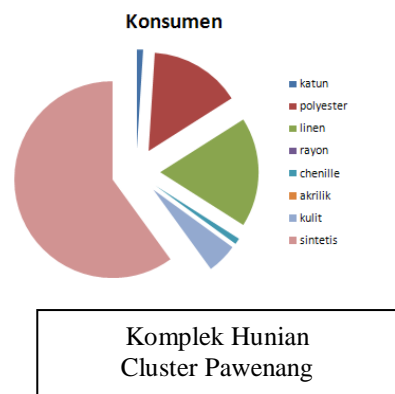
Distributor akan memilih material berdasarkan banyaknya permintaan dari konsumen.

3. Kecendrungan pemilihan sofa berdasarkan material oleh distributor.



Gambar 11 : Persentase Penjualan Sofa berdasarkan Pemilihan Material
Sumber : Dokumen Pribadi

4. Kecendrungan pemilihan sofa oleh pihak pembeli/ konsumen



Gambar 12 : Persentase Pemilihan Sofa Berdasarkan Material
Sumber : Dokumen Pribadi

Jika dilihat dari hasil observasi lapangan, ternyata pemilihan material lebih berdasarkan efektifitas dan ekonomis material. Material kulit sintetis menjadi pilihan rata-rata karena dinilai tidak sulit dalam perawatannya. Sedangkan konsumen yang memilih material dengan tekstur lembut –kasar tapi menimbulkan rasa nyaman ketika disentuh (selain bahan kulit dan kulit

sintetis), dipilih oleh konsumen yang mementingkan estetis dan kenyamanan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Keberhasilan sebuah desain terletak pada mampu tidaknya seorang desainer menjawab kebutuhan *user/* pengguna. Faktor estetis tidak menjadi syarat utama sebuah produk terjual di pasar. Fungsi dan menyentuh aspek sensory lain merupakan penunjang sebuah produk dibeli oleh konsumen. Estetis dapat dicapai melalui indra penglihatan yang memberikan kepuasan visual. Pasar sepenuhnya akan membaca kebutuhan dari konsumen dan memenuhi kebutuhan tersebut dengan target produk dapat terjual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tekstur material pelapis sofa mempengaruhi persepsi manusia terhadap kenyamanan. Tetapi hal ini bisa tidak menjadi patokan utama untuk menarik konsumen membeli produk sofa tersebut. Ada faktor lain selain kenyamanan yang ditimbulkan oleh material, yaitu faktor efisiensi dan ekonomis. Konsumen akan memilih material yang mudah dalam segi perawatan dan murah dari segi harga.

4.2 Saran

Setiap elemen desain seharusnya bisa merambah ke setiap sensory yang ada pada tubuh manusia. Jika salah satu sensory tidak tersentuh, produk desain

tidak dapat dinikmati sepenuhnya. Kulit adalah salah satu indra peraba yang berkaitan langsung yang menghubungkan interaksi manusia dengan produk. Hal ini sebaiknya menjadi perhatian penting dari desainer untuk menghasilkan sebuah karya.

V. REFERENSI

Creswell, J. W. 1994. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. CA: Sage Publications.

Heriyati, E. *Persepsi Kinestetik dan Persepsi Taktual*. Bahan Ajar. 2010

International Building Products Data Catalogue 92/93, A division of Wilmington Publishing Ltd., 1992.

Lucky, S. 1988. *Diktat Teknologi Bahan*. Bandung : Penerbit ITB

Pile, John f. 1995. *Interior Design 2nd edition*. New York : Harry N. Abrams.Inc

Robson, Colin. 1993. *Real World Research*. Oxford, UK: Blackwell Publishers

Salkind, Neil J. 1997. *Exploring Research: Third Edition*. NJ: Prentice Hall Inc

Syarief, A. 2010. Materi Kuliah Metode Penelitian Desain. ITB