

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah maraknya gaya hidup modern di era saat ini, gaya zaman dulu atau yang biasa disebut dengan istilah “jadul” / retro masih mempunyai tempat yang spesial dalam hati sebagian orang. Hal ini bisa dilihat dari tingginya minat publik terhadap pengadopsian konsep retro untuk desain interior pada kafe, rumah ataupun gaya *fashion* remaja masa kini. Tetapi dengan seiringnya waktu, beberapa barang jadul juga tidak mudah didapat karena persaingannya dengan produk yang lebih modern terkalahkan. Banyak para desainer *fashion* mengambil desain dari gaya jadul dengan kombinasi *urban style* yang kini digemari masyarakat luas. Tetapi, untuk bidang furnitur, masih kurang dikembangkan dalam desainnya sehingga kebanyakan masyarakat pun kurang tertarik untuk memiliki barang jadul di dalam rumah mereka.

Retrospektif merupakan kepanjangan dari kata “retro”, yang artinya kembali ke masa lalu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Retrospektif menyiratkan suatu pergerakan ke arah masa lalu sebagai pergantian suatu kemajuan ke arah masa depan. Kata retro itu sendiri pertama kali dikemukakan oleh seorang ahli teori, Jean Baudrillard dalam bukunya *Simulacra and Simulation*, yang berarti “kembali pada masa lalu yang menjadi gagasan yang besar memandu ke era modern”. Dilansir dari kelasdesain.com menyatakan perbedaan era *vintage* dan era retro yaitu pada era *vintage* berlangsung pada tahun 1920 – 1960 dengan desainnya cenderung berwarna kecokelatan. Lalu untuk retro terdapat pada tahun 1970 – 1990 dengan desainnya yang cenderung berwarna-warni.

Salah satu furnitur yang sempat dimiliki oleh banyak orang di era 1970 – 1990 adalah set furnitur untuk bersantai. Selain menjadi pemanis interior ruangan saja dengan warna yang cerah, alasan banyaknya konsumen yang memiliki furnitur untuk bersantai di era retro adalah desain ergonomis yang membuat penggunaannya nyaman saat digunakan karena memiliki kaidah ergonomis seperti ukuran dan tinggi yang posisinya telah disesuaikan satu sama lain.

Namun dengan berkembangnya zaman, kini sudah berbagai macam furnitur

yang diciptakan oleh desainer produk. Melihat dari masalah-masalah yang ada sebelumnya, maka hal itu membuat desainer produk diharuskan untuk menciptakan berbagai inovasi agar meningkatkan minat konsumen masa kini dan mempertahankan barang agar dapat tetap memperkenalkannya ke masa selanjutnya. Apalagi saat pertama kali ditemukan virus Corona di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019 dan meluas menjadi pandemi Covid-19 yang menyerang dunia sejak awal tahun 2020. Desainer pun ikut berkontribusi membuat inovasi baru untuk mengurangi rantai penyebaran virus Covid-19, salah satu upaya kebijakan pemerintah Indonesia untuk menghindari penyebaran virus Covid-19 adalah bekerja dan belajar dari rumah.

Sejak Covid-19 muncul, sebagian besar masyarakat diminta untuk melakukan tugas-tugasnya dari rumah. Selain melakukan tugas-tugasnya, banyak kegiatan yang dilakukan masyarakat mengisi waktu luangnya untuk mengurangi rasa bosan di rumah, contohnya adalah membaca buku, bermain *game*, bercocok tanam dan yang lain. Namun di sisi lain juga masyarakat diminta untuk menjaga kesehatannya dengan menerapkan pola hidup yang sehat dan tetap memperhatikan waktu untuk beristirahat.

1.2 Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang yang penulis paparkan diatas sehingga mendapatkan sebagian rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peran tenun Indonesia pada furnitur?
2. Bagaimana furnitur retro tetap diminati oleh masyarakat urban?
3. Bagaimana cara berinovasi terhadap furnitur retro?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melestarikan tenun Indonesia kepada masyarakat urban
2. Memperkenalkan kembali furnitur retro yang hampir terlupakan
3. Menciptakan inovasi yang baru terhadap furnitur retro

1.4 Manfaat Penelitian

Bersumber pada tujuan penelitian yang akan dicapai, sehingga riset ini diharapkan memiliki guna dalam pembelajaran baik secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu sebagai edukasi tentang perancangan dan pengembangan furnitur dengan gaya retro dan sebagai edukasi bagi para pembaca tentang tenun Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang penulis lakukan untuk membuat laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang
2. Rumusan Masalah
3. Tinjauan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
5. Sistematika Penulisan

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1. Landasan Teori
2. Survei Lapangan dan Wawancara

3. BAB III METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data
2. *Economic Order Quantity*
3. Manajemen Produksi
4. *Product Life Cycle*

4. BAB IV HASIL DAN ANALISA PENELITIAN

1. Deskripsi Produk
2. proses desain
3. Studi material
4. Sketsa dasar

5. 3D modelling
6. Proses produksi *prototype / mockup*
7. Skema pemakaian produk

5. BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan
2. Saran

