

Product Market Fit Material Serat Rami Sebagai Elemen Material Berkelanjutan Pada Penerapan Desain Furniture

N A Khalid

Jurusan Desain Interior, School of Design
Universitas Bina Nusantara
e-mail: nahja.akbar@binus.ac.id

ABSTRACT

The proliferation of research and applications of sustainable materials within society has seen a notable increase, leading to constant updates in product segments featuring sustainable materials. This trend is further supported by the growing awareness among the public regarding environmental degradation. Ramie fiber is one such sustainable material serving as an alternative to the dependence on cotton materials in the textile industry. Collaborating with Armonie Ronche from Universitas Padjajaran, the author undertook a series of processes to implement ramie fiber in a furniture product, emphasizing the creation of products with good market value. Over a period of four months, the development process resulted in a living room set where a combination of hemp fiber and teak wood served as the primary elements in the design, globally marketable, and modern Jengki-style furniture.

Keywords: Sustainable, Ramie Fiber, Furniture

ABSTRAK

Maraknya riset dan aplikasi material berkelanjutan yang digunakan oleh masyarakat semakin tinggi yang terlihat selalu muncul pembaruan pada segmen produk dengan material berkelanjutan. Hal ini juga didukung oleh tingkat kesadaran masyarakat akan kerusakan yang terjadi pada lingkungan sekitar. Serat rami merupakan salah satu material berkelanjutan sebagai alternatif dari ketergantungan penggunaan material kapas yang ada pada industri tekstil. Bekerjasama dengan Armonie Ronche dari Universitas Padjajaran penulis melakukan serangkaian proses pengimplementasian serat rami pada sebuah produk furniture dengan mengedepankan produk yang memiliki nilai jual yang baik di masyarakat. Selama empat bulan proses pengembangan didapatkan sebuah set ruang keluarga dimana padu padan antara material rami dengan material jati sebagai elemen utama dalam perancangan mebel bergaya modern jengki yang siap dipasarkan secara global.

Kata Kunci: Berkelanjutan, Serat Rami, Furniture

PENDAHULUAN

Pengembangan bahan-bahan berkelanjutan telah mengalami pertumbuhan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, memainkan peran penting dalam mitigasi degradasi lingkungan di era industri. Material

berkelanjutan, secara alamiah berkontribusi secara langsung pada perlambatan kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh aktivitas industri. Di antara berbagai alternatif, material berkelanjutan berbasis tanaman telah muncul sebagai material yang sangat menjanjikan

karena keterjangkauan bahan, sifat terbarukan, dan kemampuannya untuk terurai secara alami [1]. Minat yang meningkat dalam bahan-bahan berkelanjutan secara global telah memicu eksplorasi dan inovasi di berbagai bidang dan industri. Perhatian yang meningkat ini telah mengarah pada pengembangan solusi ramah lingkungan yang bertujuan untuk mengatasi tantangan lingkungan yang mendesak. Terutama, industri mebel dan dekorasi telah aktif terlibat dalam upaya ini, mencari alternatif berkelanjutan untuk bahan-bahan tradisional yang sejalan dengan prinsip tanggung jawab lingkungan. Bahan berbasis tanaman menawarkan beberapa keuntungan dibandingkan dengan pilihan konvensional. Mereka tidak hanya efisien biaya, tetapi juga memiliki potensi untuk mengurangi ketergantungan pada sumber daya yang terbatas dan meminimalkan dampak lingkungan sepanjang siklus hidupnya. Selain itu, ketersediaan ulang mereka memastikan pasokan yang berkelanjutan dan berkelanjutan, membantu mengurangi tekanan pada ekosistem alami. Ketika permintaan akan bahan-bahan berkelanjutan terus tumbuh, kolaborasi lintas disiplin dan inovasi mendorong eksplorasi solusi yang ramah lingkungan yang baru dan lebih baik. Dengan merangkul praktik dan bahan berkelanjutan, industri dapat memainkan peran penting dalam mempromosikan kepedulian lingkungan dan menciptakan masa depan yang lebih berkelanjutan bagi generasi mendatang.

Bekerja sama dengan Ibu Asri P. Wulandari dan timnya, penulis diberikan kesempatan untuk mengawasi pemanfaatan serat-serat rami yang sebelumnya diteliti oleh Departemen Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Padjadjaran.

Tujuannya adalah untuk mengubah serat-serat Rami ini menjadi potongan-potongan furnitur dengan nilai pasar yang signifikan, menargetkan pasar lokal maupun global. Implementasi upaya penelitian ini berlangsung selama tiga bulan. Tahap awal melibatkan proses penelitian dan pengembangan (R&D) yang cermat untuk aspek desain, yang memakan waktu satu bulan. Selanjutnya, fokus beralih ke tahap R&D produksi, yang berlangsung selama dua bulan. Pendekatan komprehensif ini memastikan bahwa produk furniture yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kriteria estetika dan fungsional yang diinginkan, tetapi juga mematuhi prinsip-prinsip keberlanjutan, sehingga meningkatkan pasar dan daya tariknya. Melalui kolaborasi strategis dan metodologi inovatif, tim bertujuan untuk menciptakan solusi furniture berbasis rami yang akan bersaing dengan konsumen di seluruh dunia, berkontribusi pada adopsi bahan-bahan berkelanjutan yang lebih luas di industri furniture.

Serat Rami

Industri tekstil nasional sangat bergantung pada impor kapas sebagai sumber bahan baku utamanya. Namun, ada minat yang semakin meningkat dalam mengeksplorasi serat rami sebagai alternatif yang layak untuk mengurangi ketergantungan ini. Serat rami memiliki sifat yang mirip dengan kapas tetapi menawarkan keunggulan yang berbeda, termasuk kekuatan tarik yang jauh lebih tinggi dan kemampuan penyerapan air yang superior. Sifat-sifat ini membuat mereka menjadi kandidat yang menjanjikan untuk berbagai aplikasi tekstil, terutama dalam produksi kain di mana campuran rami dan kapas dapat menghasilkan

tekstur mirip linen. Selain itu, serat rami memiliki potensi untuk diintegrasikan ke dalam komposit polimer; memperluas kegunaannya ke berbagai sektor industri seperti manufaktur otomotif [2].

Di bawah kepemimpinan Ibu Asri dan timnya, upaya bersama sedang dilakukan untuk menstandarisasi proses produksi serat rami, mulai dari tahap penanaman hingga degumming. Upaya standarisasi ini bertujuan untuk memastikan kualitas serat yang konsisten dan menghasilkan serat yang cocok untuk pewarnaan dan pemintalan dalam rentang tex 0,96 hingga 3,50. Serat rami yang distandarisasi ini siap untuk melayani sebagai bahan baku berkualitas tinggi untuk tekstil dan berbagai produk, termasuk furnitur dan barang dekorasi rumah. Dengan menganjurkan adopsi serat rami yang diproduksi secara lokal, inisiatif-inisiatif ini bertujuan untuk memotong ketergantungan negara pada impor kapas sambil memajukan tujuan keberlanjutan dalam industri tekstil [3].

Product Market Fit

Produk market fit adalah sebuah konsep dimana para pelanggan sebuah perusahaan mau membeli, menggunakan, dan menyebarkan informasi tentang suatu produk. dilain hal produk market fit juga dapat digunakan oleh perancang sebagai metode awal untuk menentukan keinginan pasar yang nantinya sebagai draft awal terciptanya rancangan rancangan yang tepat target tujuan sehingga memudahkan perancang untuk menciptakan bentuk, fitur, dan juga estetika dari produknya [4].

pada tulisan ini penulis mencoba untuk melihat produk market fit dari dua luaran,



Gambar 1. Tanaman Rami
(Sumber: Wikipedia, 2024)



Gambar 2. 2 Skema produk market fit
(Sumber: Dan Olsen, 2023)

yaitu produk market fit sebagai ide dasar dalam penciptaan produk yang diterapkan didalam skema design thinking fase define. Sebelum melakukan proses perancangan para perancang mengembangkan sebuah produk dengan mengkonfirmasi terlebih dahulu dari keinginan calon pembeli dengan dilakukannya proses wawancara untuk mendapatkan gambaran rancangan apa yang akan diterima oleh masyarakat. lalu luaran yang kedua adalah validasi hasil produk akhir dengan mengukur ketepatangunaan produk terhadap pasar dengan cara kuantitatif.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi selama empat minggu dan penelitian eksperimental yang dilakukan di lapangan selama dua belas minggu. Diskusi tentang metodologi ini akan disajikan menggunakan pendekatan Design Thinking sebagai kerangka kerja yang digunakan. Untuk menarik data pasar penulis melakukan pendekatan kuantitatif berupa kuesioner yang diberikan pada random sample tertutup dikarenakan produk tersebut masih dalam tahap pengembangan.

Design Thinking adalah metodologi yang menekankan pada solusi dalam menyelesaikan masalah. Metodologi ini sangat efektif untuk menangani masalah yang kompleks dan ambigu karena fokusnya pada pemahaman akan kebutuhan manusia, merumuskan kembali masalah dengan berorientasi pada manusia, menghasilkan gagasan melalui sesi brainstorming, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam membuat prototipe dan pengujian. Memahami lima tahap design thinking memungkinkan individu untuk menerapkan metodologi ini pada pekerjaan mereka dan menangani masalah yang kompleks dalam berbagai konteks.

Design thinking digambarkan sebagai proses non-linier dan iteratif yang terdiri dari tiga hingga tujuh tahap. Dalam jurnal ini, penulis fokus pada model lima tahap yang diusulkan oleh Institut Desain Hasso Plattner di Stanford (d.school), yang terkenal karena pengajaran dan penerapan pemikiran desain mereka [5]. Menurut d.school, lima tahap pemikiran desain adalah:

1. Empathize: Mengamati dan memahami masalah.
2. Define: Menyatakan dengan jelas kebutuhan dan masalah pengguna.
3. Ideate: Menantang asumsi dan menghasilkan ide.
4. Prototype: Mulai mengembangkan solusi.
5. Test: Mencoba dan mengevaluasi solusi yang diusulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan. Pada tahap pertama, yaitu tahap observasi, penulis, dibantu oleh tim internal, melakukan observasi terhadap bahan yang diberikan oleh tim Armonie, yang kemudian diteliti dari berbagai aspek yang terkait dengan proses desain furniture. Observasi bahan ini dilakukan dalam fase Empathize dan berlangsung selama dua minggu. Pada tahap berikutnya, proses dilakukan secara paralel antara tahap Define, yang berfokus pada penentuan arah pasar yang kemudian secara berkala diadopsi pada tahap Ideate, di mana konsep dari luaran desain akhir terus dikembangkan untuk menentukan product-market fit dalam sistem sprint yang dilakukan selama dua minggu. Setelah melewati fase perancangan, proses dilanjutkan di dua lokasi yang berbeda, dengan pengolahan kain rami dilakukan di Kota Bandung, dan produksi furniture dilakukan di Kota Cirebon, di mana tahap ini melibatkan prototyping secara paralel di dua lokasi yang berbeda selama delapan minggu. Setelah proses prototyping selesai, tahap pengujian dilakukan sepenuhnya di Kota Bandung, dan selama tahap pengujian ini, terjadi beberapa kecacatan produk, yang

mengakibatkan produk harus dievaluasi secara berkala selama empat minggu hingga akhirnya dapat dikirimkan sebagai produk yang siap dipasarkan.

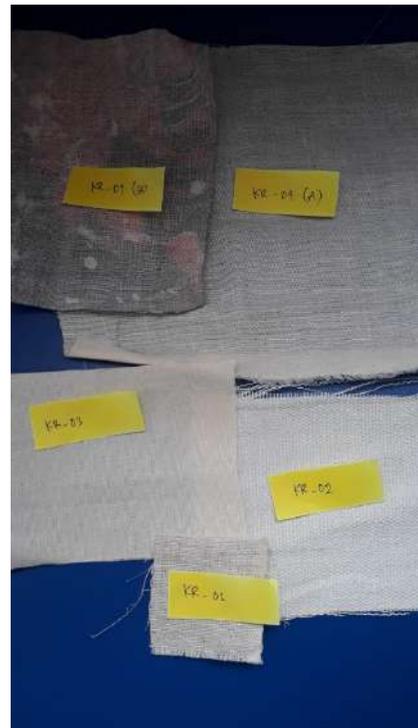
Empathize (the Object Rami)

Pada tahap awal, penelitian kami memperoleh berbagai contoh dari tim R&D Armonie, yang terdiri dari serat rami yang telah diolah dalam berbagai kategori, masing-masing diidentifikasi dengan kode yang berbeda. Kategori-kategori ini termasuk KR1, yang ditandai oleh tekstur kecil dan kerapatan sedang; KR2, yang menampilkan tekstur besar dengan kerapatan tinggi dan opasitas; KR3, yang menunjukkan tekstur halus dengan kerapatan tinggi dan translusensi sedang; KR4(A), yang memiliki tekstur sedang dengan kerapatan rendah dan translusensi sedang; dan terakhir, KR-04(B), yang memiliki karakteristik yang sama dengan KR4(A) tetapi dengan aplikasi cetak warna tambahan pada sampel.

Selanjutnya, tim kami melakukan serangkaian uji materi awal pada semua sampel yang diterima untuk menilai kesesuaian mereka untuk diintegrasikan ke dalam desain furniture. Uji ini mencakup berbagai parameter, seperti kekuatan tarik, toleransi celah, kemampuan penetrasi cahaya, dan sifat absorpsi pewarna. Tujuan dari pemeriksaan yang cermat ini adalah untuk memastikan potensi aplikasi kain serat rami dalam produksi furniture. Dengan menjalani serangkaian uji, kami berusaha mengevaluasi berbagai kriteria, sehingga memberikan informasi untuk proses pengambilan keputusan kami mengenai pemanfaatan dalam implementasi furniture praktis.



Gambar 3. Sampel Kain Rami
(Source: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 7. Ikon Objek Pemajuan Kebudayaan Kota Bandung

(Sumber: Pedoman Identitas Visual OPK Kota Bandung 2023)

DEFINE (The Market)

Setelah mendalami mengenai material yang sedang kami olah dan didapatkan beberapa variabel penggunaan dari hasil observasi material, selanjutnya kami melakukan

riset pasar untuk menentukan bagaimana luaran akhir dari perancangan yang akan kami publish ke pasar dan mempunyai daya beli yang baik. Dalam mendefinisikan pasar disini kami mencoba untuk mengimplementasikan Product Market Fit, yang mana kami melakukan studi literatur dari The Lean Product Playbook mengenai metode yang digunakan [6].

Jika melihat dari program yang dilakukan oleh Armonie Ronche, sebagai brand dari produk kriya kreatif dan home decor yang terafiliasi dengan Rajantara dan Universitas Padjajaran. Pengembangan dari produk furniture ini tujuannya adalah pemasaran secara global dengan penetrasi melalui pameran-pameran dengan skala internasional sebagai langkah awal pengenalan produknya. Dari objective inilah tim mencoba untuk melakukan observasi desain dan pasar yang mengangkat konsep kelokalan nusantara sebagai pilot product dari brand dalam negeri untuk pasar internasional. Adapun membaca pasar internasional tim melakukan observasi visual dan bentuk dari berbagai jenama kenamaan dunia untuk membaca design forecasting yang ada pada industri furniture secara global.

Dari kedua parameter tersebut tim memutuskan untuk membuat minimum viable product (MVP) sebuah living set pada project pilot kali ini. Pemilihan living set pun dilandaskan dari fleksibilitas material yang bisa diterapkan di berbagai aktivitas pendukung dalam furniture, furniture yang ada pada area living set yang didominasi dengan tipe loose furniture memudahkan pihak Armonie Ronche untuk melakukan shipping baik pada penjualan dan atau kegiatan pameran, dan terakhir adalah bahasa furniture pada living set yang

lebih cenderung universal pada pemakaiannya. Penelitian ini muncul sebagai respons terhadap keprihatinan pada penggunaan material yang tidak ramah lingkungan, seperti contohnya material plastik dalam elemen interior yang telah menjadi perhatian global akibat dampak negatifnya terhadap lingkungan. [7]

IDEATE (The Concept / Jengki Style)

Untuk mengideasi konsep dari perancangan living set ini, penulis dan tim melakukan programing concept dengan pendekatan bentuk, keindahan, dan fungsi. Pada tahap pencarian tim melakukan proses mind mapping concept yang dimana diambil beberapa keyword dan turunannya yang akan digunakan sebagai landasan dari perancangan ini.

Bentuk: 1. Skeletal: Bentuk skeletal diambil dari simplifikasi gaya style Jengki yang merupakan sebuah gaya modernis pasca peperangan yang berkembang di Indonesia setelah masa kemerdekaan. Gaya ini banyak diterapkan di Indonesia antara akhir tahun 1950-an hingga awal 1960-an [8]. Penerapan gaya Jengki pada perancangan ini mengacu pada poin konsep kelokalan pada furniture nusantara. 2. Pulled: Penerapan elemen tarik menarik dari hasil observasi material digunakan sebagai elemen pembentuk dari berbagai fungsi yang akan diimplementasikan pada perancangan living set. 3. Webbing: Karakteristik sampel yang berbeda beda dan dengan tingkat pendar yang berbeda menginspirasi tim untuk menciptakan sebuah permainan texture dengan cara mengimplementasikan bentuk anyaman sederhana yang juga sebagai elemen detail yang ada pada perancangan.



Gambar 5. Image Board Konsep
(Source: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 6. Image Board Konsep
(Source: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Keindahan: 1. Earthy: Material rami yang merupakan serat alam memiliki output akhir earth-tone color based, dimana tim tetap memadu padankan warna tersebut dengan warna yang bernafaskan kebumian kembali untuk menambah persona bahwa produk yang ditampilkan memiliki unsur tropis yang kuat. 2. Accent: Untuk memadupadankan dan juga agar produk memiliki nuansa modern, tim meletakkan dua tone warna aksen di setiap produknya. 3. Abstract: pada elemen kain rami yang lebih besar pemakaiannya, agar tidak terlihat monoton, tim akan mencoba memainkan pola pola print abstract pada kain rami tersebut sehingga memberikan komposisi kebaruan pada gaya jengki yang ada di Indonesia.

Penelitian ini diawali dengan menganalisis karakteristik fisik serat rami melakukan uji

coba penggunaan dalam elemen interior, hal ini diusulkan dengan melihat pada proses benchmarking bahwa produk-produk yang ada memiliki kecenderungan tidak ramah lingkungan. [9] Melalui penelitian dan pengembangan yang cermat pada enam kata kunci tersebut, tim kami siap untuk memulai perjalanan desain yang bertujuan untuk merevolusi gaya Jawa yang ikonik, dikenal sebagai “jengki,” dalam pasar Indonesia. Dengan menyisipkan elemen kontemporer dan global, tim bermaksud untuk menghidupkan kembali estetika tradisional ini, memenuhi preferensi yang terus berkembang dari audiens target kami. Dengan mendefinisikan ulang gaya jengki dengan perspektif modern dan global, tujuan kami adalah menciptakan sebuah set ruang tamu yang menyatu dengan gaya hidup dari pasar target kami.

PROTOTYPING (Process R&D)

Proses prototyping dilaksanakan di dua lokasi berbeda, yaitu di Kota Bandung dan Kota Cirebon. Di Kota Bandung, penelitian dan pengembangan difokuskan pada penggunaan bahan kain rami yang akan diaplikasikan dengan menggunakan teknik pewarnaan shibori. Proses ini membutuhkan waktu satu hari penuh, dengan menggunakan delapan sampel kain rami yang memiliki ukuran yang sama dan bertipe KR02. Selain itu, tim juga melakukan pengolahan kain rami dengan tipe KR04[A] untuk diuji terhadap pendar cahaya. Langkah ini dilakukan untuk mengukur ketahanan kain terhadap efek paparan cahaya, yang merupakan faktor penting dalam mengevaluasi kualitas dan keberlangsungan produk tersebut. Dengan demikian, proses prototyping ini



Gambar. 7 Proses pewarnaan dengan teknik shibori

(Source: Dokumentasi Pribadi, 2023)

melibatkan serangkaian kegiatan yang teliti dan komprehensif, yang bertujuan untuk mengembangkan bahan dan teknik pewarnaan yang optimal untuk kain rami.

Selain proses pengembangan riset di Kota Bandung, tim di Kota Cirebon juga aktif melakukan pengembangan bentuk di workshop, dengan menggunakan material kayu jati sebagai elemen utama. Proses ini berlangsung selama delapan minggu yang intensif. Dalam workshop ini, tim secara aktif terlibat dalam penelitian dan eksperimen untuk menggali potensi kreatif dari aplikasi kain rami pada kayu jati. Tim mempergunakan berbagai teknik pengerjaan kayu, termasuk pemahatan, pembentukan, dan perakitan, guna menciptakan bentuk-bentuk yang unik dan tepat guna. Selama delapan minggu tersebut, tim tidak hanya berfokus pada penciptaan bentuk-bentuk baru, tetapi juga melakukan uji coba terhadap kekuatan, kestabilan, dan estetika. Proses ini melibatkan iterasi dan perbaikan berkelanjutan.

Setelah semua proses pengembangan riset selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan prototype produk. Setiap prototype produk yang telah selesai dikembangkan akan dikumpulkan



Gambar 8. Proses pembuatan furniture di kota Cirebon

(Source: Dokumentasi Pribadi, 2023)

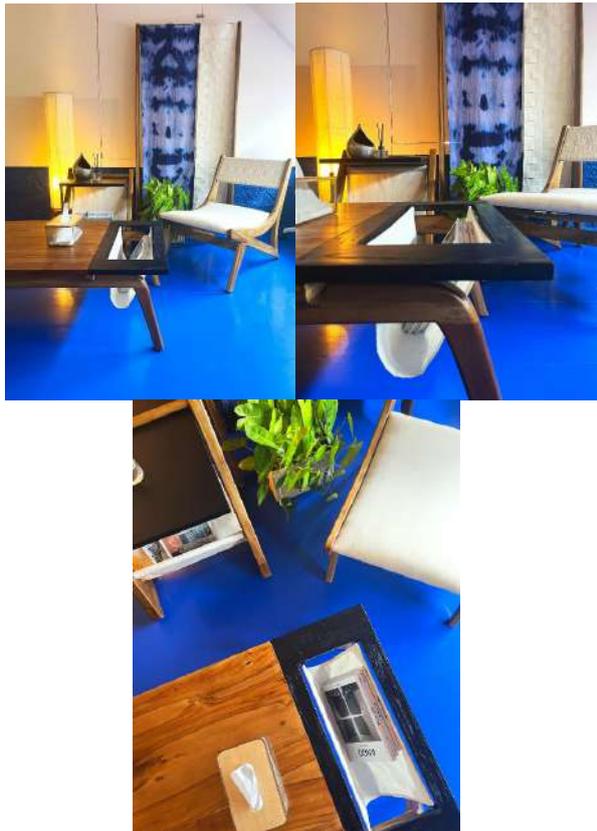
di Kota Bandung untuk proses assembly dan dilakukan pengecekan akhir. Di pusat pengumpulan ini, setiap bagian dari prototype produk akan dirakit bersama untuk membentuk produk utuh. Selama proses assembly. Setelah proses assembly selesai, dilakukanlah pengecekan akhir terhadap setiap produk. Pengecekan ini meliputi evaluasi terhadap kualitas, fungsi, dan estetika dari masing-masing produk. Segala potensi kekurangan atau ketidaksesuaian dengan standar yang telah ditetapkan akan dicatat dan diperbaiki sebelum produk siap untuk tahap selanjutnya, seperti uji coba atau produksi massal.

TEST (Result)

Setelah proses assembly dan pengecekan akhir selesai, dihasilkan satu set furniture bernama "Living Furniture" dengan kode produk sebagai berikut:

- SSCH-2002 untuk easy chair,
- SSTB-1001 untuk side table,
- SSTB-1002 untuk coffee table,
- SSPT-1001 untuk partisi, dan
- SSLP-1001 untuk standing lamp.

Setelah produk selesai, tim melakukan



Gambar 9. Foto final produk
(Source: Dokumentasi Pribadi, 2023)

dokumentasi terperinci terhadap setiap elemen living set ini. Dokumentasi ini mencakup foto-foto produk dari berbagai sudut, spesifikasi teknis, dan deskripsi produk yang lengkap. Dokumentasi ini kemudian digunakan untuk penyusunan media gambar yang akan digunakan dalam proses review. Setelah media gambar selesai disusun, tim akan meluncurkan kuesioner produk secara acak kepada publik. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan dan umpan balik dari masyarakat terkait kesesuaian produk dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Hasil dari review melalui kuesioner ini akan menjadi dasar untuk memastikan bahwa produk telah memenuhi kebutuhan pasar dengan baik atau memerlukan penyesuaian lebih lanjut sebelum dipasarkan

Tabel 1. Persentase Pekerjaan Responden
(Sumber: Kuesioner Tertutup Pribadi, 2024)

Persentase pekerjaan responden	
Pengusaha	22.4%
Akademisi	27.9%
Karyawan	33.6%
Lainnya	16.1%

Tabel 2. Persentase Responden Ingin Membeli Produk Tersebut

(Sumber: Kuesioner Tertutup Pribadi, 2024)

Persentase responden ingin membeli produk tersebut * 1=rendah 5=tinggi					
Kode	1	2	3	4	5
SSCH-2002	0%	33.3%	16.7%	44.4%	5.6%
SSTB-1001	5.6%	16.7%	22.2%	33.3%	22.2%
SSTB-1002	0%	11.1%	27.8%	44.4%	16.7%
SSPT-1001	16.7%	44.4%	11.1%	27.8%	0%

secara luas.

Dari total 18 responden dengan latar belakang yang berbeda-beda didapatkan data pada tabel 1.

Pada kuesioner ini dilakukan secara terbatas dengan total 18 responden dimana responden tersebut merupakan sampel random orang terdekat. pemilihan responden sampel random orang terdekat dikarenakan hasil dari development produk ini bersifat tertutup dan masih dalam proses pengembangan secara lebih lanjut.

Pada luaran hasil kuesioner didapatkan data bahwa lebih dari 50% responden pada kode SCH-2002, SSTB-1001, SSTB-1002 mempunyai keinginan untuk membeli produk tersebut, dan hanya 27.8% responden yang menginginkan produk dengan kode SSPT-1001. Dimana pada tabel diatas dapat dijabarkan bahwa rancangan dari produk telah memenuhi keinginan pasar

Tabel 3. Persentase Responden Terhadap Harga Jual Produk

(Sumber: Kuesioner Tertutup Pribadi, 2024)

Persentase responden terhadap harga jual produk * 1=terlalu rendah 5=terlalu tinggi					
Kode	1	2	3	4	5
SSCH-2002: Rp 1,600,000	0%	22.2%	55.6%	16.7%	5.6%
SSTB-1001: Rp 1,157,000	5.6%	16.7%	38.9%	33.3%	5.6%
SSTB-1002: Rp 2,925,000	5.6%	0%	50%	38.9%	5.6%
SSPT-1001: Rp 1,099,000	5.6%	0%	50%	38.9%	5.6%

Tabel 4. Persentase Responden Terhadap Persaingan Produk Secara Global

(Sumber: Kuesioner Tertutup Pribadi, 2024)

Persentase responden terhadap persaingan produk secara global		
Tidak Mampu Bersaing	Mungkin Mampu Bersaing	Mampu Bersaing
0%	22.2%	77.8%

(sampel) dari segi bentuk dan keindahannya.

Pada luaran hasil kuesioner didapatkan data bahwa cakupan 50% dari responden memilih nilai 3 dalam harga jual produk, dimana pada poin ini dapat dianalisa setengah dari responden merasa harga jual produk telah sesuai dengan kualitas produk baik dari segi perancangan, kualitas bahan dan juga material. Terdapat data sebanyak 5.6% dengan range yang signifikan antara responden yang menilai bahwa harga jual produk terlalu mahal dan harga jual produk yang terlalu murah. asumsi ini didapatkan karena persebaran market yang luas pada pengambilan data responden terpilih dalam tulisan ini.

Pada luaran hasil kuesioner didapatkan bahwa sebanyak 77.8% dari responden merasa produk tersebut mampu bersaing secara

global dengan produk produk serupa, 22.2% dari responden yang merasa produk tersebut mempunyai kemungkinan dapat dipasarkan secara global, dan 0% responden yang merasa produk tersebut tidak mampu bersaing dengan produk-produk serupa secara global.

Apropriasi budaya saat ini tidak bisa terhindarkan. Dalam studi budaya, kritik media, kritik retorikal, dan studi komunikasi interkultural telah dikonsepsi ulang menjadi sebuah pemahaman mengenai relasi radikal yang dialogis. Melalui premis hibriditas, apropriasi transkultural dipahami melalui kondisi historis yang spesifik, membaca fenomena dialektika transnasional dan transkultural sebagai bagian dari konsekuensi globalisasi budaya. Transkulturasi melibatkan elemen dan bentuk budaya lain tanpa batasan ruang dan waktu, berinteraksi satu sama lain memproduksi bentuk baru dan merubah konvensi budaya yang ada.

PENUTUP

Proses dalam menemukan product market fit dari sampel material berkelanjutan serat rami yang diaplikasikan pada furniture yang mencakup proses pemilihan bahan dan gaya furniture hingga penentuan harga untuk dipasarkan secara global ini telah dilakukan dalam waktu empat bulan lamanya. Hasil dari proses ini didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Serat rami sebagai bahan pendukung dari beberapa furniture yang dibuat merupakan lembaran kain rami yang siap pakai akan tetapi untuk penggunaan furniture sendiri masih harus di kembangkan karena terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan tidak optimalnya kain rami

yang digunakan pada percobaan ini diantaranya penyusutan ukuran kain rami hingga 7.5% saat diaplikasikan teknik pewarnaan shibori, perawatan yang masih sulit dilakukan dengan sampel yang diterima dikarenakan lekukan kain tidak mudah menghilang walaupun sudah melalui proses setrika, dan kain yang belum tercoating secara sempurna meninggalkan bekas bercak air yang sulit dihilangkan.

2. Pemilihan gaya modern jengki furniture yang diterapkan oleh penulis dan tim perancang memiliki feedback yang baik dari responden sebanyak lebih dari 50% responden memiliki keinginan untuk membeli produk tersebut yang dilihat dari segi rancangan produk.

3. Harga jual akhir setiap produk mendapatkan skor cakupan 50% dari responden menilai bahwa nilai jual produk telah sesuai dengan rancangan produk, dimana dibawah 20% responden menilai bahwa nilai jual produk terlalu rendah dengan rancangan yang ada dan dibawah 30% responden menilai bahwa nilai jual produk terlalu tinggi dengan rancangan yang ada.

4. Sebanyak 77.8% responden menilai bahwa produk memiliki daya nilai untuk mampu bersaing di ranah industri furniture global dengan catatan untuk memperbaiki kualitas finishing yang digunakan perlu ditingkatkan agar mempunyai nilai saing secara global.

Semua hasil proses tahap awal sudah diselesaikan oleh tim perancang dan telah diterima oleh pihak Armonie Ronche, yang setelah tulisan ini dibuat akan coba dipamerkan pada pameran internasional oleh pihak terkait untuk mendapatkan data lebih lanjut sebagai bahan evaluasi produk. Adapun proses ini akan terus dilanjutkan oleh kedua belah pihak pada

tahun 2024 ini masih dengan penerapan serat rami sebagai elemen material berkelanjutan pada penerapan dekorasi lampu.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kremensas, S. Vaitkus, S. Vėjelis, S. Członka, and A. Kairyte, "Hemp shivs and corn-starch-based biocomposite boards for furniture industry: Improvement of water resistance and reaction to fire," *Industrial Crops and Products*, vol. 166, p. 113477, Aug. 2021. doi:10.1016/j.indcrop.2021.113477
- E. Novarini and M. D. Sukardan, "POTENSI Serat Rami (*Boehmeria Nivea S. Gaud*) Sebagai Bahan baku industri tekstil Dan Produk Tekstil Dan Tekstil Teknik," *Arena Tekstil*, vol. 30, no. 2, Dec. 2015. doi:10.31266/at.v30i2.1984
- A. P. Wulandari, J. Kusmoro, and E. E. Ernawati, "Standardization of chemical degumming and biodegumming of ramie fiber processing for natural fiber supply chain strategy as a source of textile raw materials in Indonesia," *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, vol. 1211, no. 1, p. 012008, Jul. 2023. doi:10.1088/1755-1315/1211/1/012008
- "Product-market fit," What is Product-Market Fit? | Definition and Examples, <https://www.productplan.com/glossary/product-market-fit/#:~:text=Product%2Dmarket%20fit%20describes%20a,that%20>

product%27s%20growth%20and%20profitability (accessed Apr. 26, 2024).

- R. F. Dam. "The 5 Stages in the Design Thinking Process" Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> (accessed April. 22, 2024).
- D. Olsen, *The Lean Product Playbook: How to Innovate with Minimum Viable Products and Rapid Customer Feedback*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc., 2015.
- D. Kirana and N. Saputra, "Perancangan Elemen Interior dengan Material Berkelanjutan Berbasis Tali Putri (*Cuscuta Australis*) sebagai Pengganti Plastik", *JDI*, vol. 6, no. 1, pp. 1-14, Jan. 2024.
- P. Salura, S. Clarissa, and R. Christophori Lake, "Reflecting the spirit of modern-Indonesia through architecture: The Icono-symbolical meanings of Jengki architectural style case studies: Bandung Polytechnic of Health Building and bumi sangkuriang meeting hall in Bandung, West Java, Indonesia," *Journal of Design and Built Environment*, vol. 20, no. 2, pp. 13-26, Aug. 2020. doi:10.22452/jdbe.vol20no2.2
- Zahra Ramdini and Andry Masri, "Designing a Corncob Coffee Table By Utilizing the Physical Characteristics of Corncobs," *JDI*, vol. 4, no. 2, Sep. 2022, doi: 10.52265/jdi.v4i1.198.