

INOVASI DESAIN *FURNITURE* DI SURAKARTA

TESIS

Guna memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Magister dari
Institut Seni Indonesia Surakarta



oleh:
Yulvan
NIM. 18211134
(Program Studi Seni Program Magister)

PASCA SARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2021

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Inovasi Desain Furniture di Surakarta” ini, beserta seluruh isinya, adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam tesis ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya siap menanggung resiko/sangsi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, 4 Februari 2021
Yang membuat pernyataan



Yulvan

PERSETUJUAN

TESIS

INOVASI DESAIN *FURNITURE* DI SURAKARTA

Oleh
Yulvan
NIM: 18211134

Surakarta, 4 Februari 2021

Menyetujui,
Pembimbing



Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP 196703051998032001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum
NIP 196610111999031001

PENGESAHAN

TESIS

INOVASI DESAIN *FURNITURE* DI SURAKARTA

Oleh
Yulvan
NIM. 18211134

(Program Studi Seni Program Magister)

Telah dipertahankan dalam Ujian Tesis dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister pada Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta pada tanggal 4 Februari 2021

Ketua Penguji



Dr. Sri Hesti Heriwati, M.Hum.

NIP 195909291986032001

Penguji I

Penguji II/Pembimbing



Dr. Drs. Guntur, M.Hum
NIP 196407161991031003



Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP 196703051998032001

Direktur



Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.

NIP 196203261991031001

INTISARI

Penelitian berjudul “Inovasi Desain *Furniture* di Surakarta”. Membahas permasalahan tentang bentuk visual dan inovasi desain *furniture* (kursi, meja dan *storage*) proyek yang dikerjakan industri *furniture* di Surakarta. Untuk membahas permasalahan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teori bentuk visual Francis D.K.Ching, teori inovasi Bruce dan Bessant serta teori produk kreatif Besemer dan Trefingger. Metode yang digunakan adalah *Design Research Methodolgy* yakni dengan tahapan *research clarification* dan *understanding design*. Pada tahap *research clarification* dilakukan klarifikasi dan mencari literatur yang mendukung untuk memahami inovasi desain *furniture*. Pada tahap *understanding design* dilakukan interpretasi untuk memahami bentuk visual dan inovasi desain *furniture*. Data yang digunakan berupa desain *furniture* hasil proyek perusahaan di Surakarta dan proses desain. Data diperoleh dengan observasi, wawancara dan studi literatur. Validitas data menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian adalah (1) bentuk visual *furniture* di Surakarta menerapkan bentuk modern kontemporer. (2) Inovasi desain *furniture* di Surakarta dapat dilihat adanya perubahan proses desain dengan penerapan desain secara digital. Inovasi produk terlihat dari aspek *novelty* yakni keunikan bentuk karena hasil ekspos material, warna ataupun tekstur yang memadukan ornamen lokal sebagai aksentuasi; *resolution* terlihat adanya keterpenuhan aspek fungsi, ergonomi, dan estetika sesuai konsep dan kebutuhan aktivitas; *elaboration* melalui pengerjaan desain dan produk yang baik dengan memperhatikan detail keindahan yang elegan.

Kata kunci: inovasi, desain *furniture*, *novelty*, *resolution*, *elaboration*

ABSTRACT

The study was entitled "Furniture Design Innovation in Surakarta". Discusses problems regarding visual forms and furniture design innovations (chairs, tables, and storage) projects undertaken by the furniture industry in Surakarta. To discuss the problem using a qualitative approach with Francis D.K. Ching's visual form theory, Bruce and Bessant's theory of innovation, and Besemer and Trefingger's creative product theory. The method used is the Design Research Methodology, namely the research stage of clarification and understanding design. At the clarification research stage, clarification is carried out, and looking for supporting literature to understand furniture design innovation. At the understanding design stage, interpretation is carried out to understand the visual form and furniture design innovation. The data used are in the form of furniture designs from company projects in Surakarta and the design process. Data obtained by observation, interviews, and literature study. The data validity used data triangulation. The results of the study are (1) the visual form of furniture in Surakarta applies a modern contemporary form. (2) The furniture design innovation in Surakarta can be seen by changing the design process by applying digital design. Product innovation can be seen from the novelty aspect, namely the uniqueness of the form due to the exposure of the material, color, or texture that combines local ornaments as accents; resolution shows the fulfillment of aspects of function, ergonomics, and aesthetics according to the concept and needs of the activity; elaboration through good design and production work with attention to the details of elegant beauty.

Keywords: innovation, furniture design, novelty, resolution, elaboration

KATA PENGANTAR

Alkhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan taufiq, hidayah, dan ridho-Nya, pada akhirnya penulis telah menyelesaikan penyusunan tesis ini pada waktu yang terbaik. Tesis berjudul “Inovasi Desain *Furniture* di Surakarta” yang tersusun dengan baik ini, sebagai salah satu syarat kelengkapan guna mencapai derajat Magister (M.Sn.) di Program Studi Seni Program Magister Fakultas Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan moril, saran serta motivasi dalam penyelesaian tesis ini. Pernyataan rasa terima kasih ini penulis haturkan kepada yang terhormat :

1. Pihak Dosen dan Civitas Akademika yang turut mendukung penulis, terutama kepada :
 - a. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum., selaku Pembimbing yang telah memberikan inspirasi dan bimbingan dalam proses penyusunan karya tesis.
 - b. Dr. Drs. Guntur, M.Hum., selaku Penguji Utama yang telah memberikan banyak petunjuk dan himbauan.
 - c. Dr. Sri Hesti Heriwati, M.Hum., selaku Ketua Sidang yang telah memberikan banyak saran dan informasi.

- d. Prof. Dr. Dharsono, M.Sn., selaku Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan, membimbing dan memberikan motivasi.
- e. Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum., selaku Ketua Prodi Seni Program Magister yang dengan sabar memberi dukungan dan semangat.
- f. Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn., selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah memberikan izin dan pengarahan penyusunan tesis.
2. Penyelenggara Beasiswa PasTi (Beasiswa Pascasarjana Tenaga Kependidikan Berprestasi) yang telah memberikan bantuan pendanaan sehingga berkesempatan untuk mengikuti pendidikan di Program Studi Seni Program Magister Fakultas Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
 3. Civitas Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan izin dan tugas untuk melanjutkan belajar ke jenjang yang lebih tinggi.
 4. Ibuku tercinta, Sulastri, istriku tersayang, Ema Rika Marina, serta seluruh keluarga besarku yang telah mendukung dan mendorong semangat serta doa selama ini.
 5. Prima Adi yang telah menjadi teman berdiskusi, mendukung dan memberikan saran selama proses studi.

6. Perusahaan Ribka Furniture, Efata Furniture, Dian Asri Furniture dan Counna Studio, yang telah memberikan izin untuk dijadikan *sampling* dalam penelitian ini.
7. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn., Dr. Lu'lu' Purwaningrum, M.Sn., Cahyo Susilo S.Sn., Yoseph Erry, Stella Rossa, S.Sn., Anom Anggoro Seto, S.Sn., Agung N. Fathoni, S.Sn., Donny Sudrajat, S.Sn., Trusti Atmisuri Intam Pratama, dan Muhammad Nur Mauliddina, S.Sn., selaku desainer, praktisi, dan himpunan desainer interior surakarta yang telah memberikan kesediaan waktu untuk wawancara dan penggalian data.
8. Rekan-rekan Program Magister Pascasarjana angkatan 2018, yang telah memberikan banyak informasi serta selalu mendorong semangat yang membangun.
9. Semua pihak yang tidak bisa tersebut satu per-satu yang telah banyak membantu selama penyusunan tesis ini.

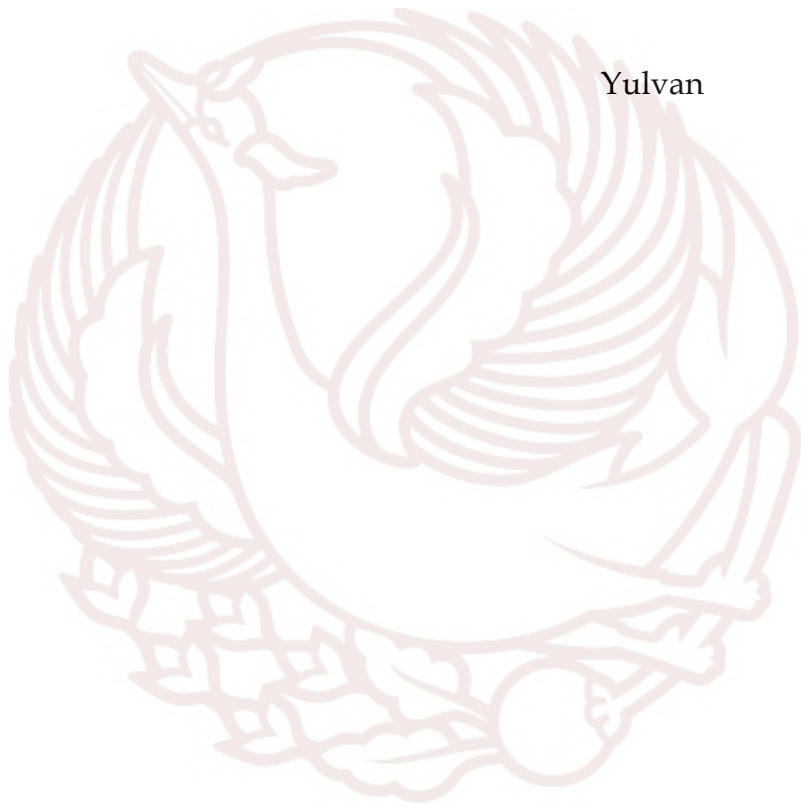
Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh seluruh pihak akan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan tesis ini masih ada kekurangan, oleh karena itu segala saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat dibutuhkan untuk melengkapi kesempurnaan tesis ini. Penulis berharap semoga penulisan tesis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan informasi mengenai inovasi

desain *furniture* di Surakarta, serta bermanfaat untuk cakupan keilmuan yang lebih luas.

Jazaakumullah Khoiron Katsiiroo.

Surakarta, 4 Februari 2021

Yulvan



DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
INTISARI	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan.....	7
D. Manfaat	8
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Kerangka Konseptual	14
G. Metodologi	18
1. Objek Penelitian.....	19
2. Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
3. Sumber Data.....	20
4. Teknik Pengumpulan Data	20
a. Observasi	20
b. Wawancara.....	21
c. Dokumentasi	22
5. Analisis Data	22
G. Sistematika Penulisan	24

BAB II INDUSTRI <i>FURNITURE</i> DI SURAKARTA.....	26
A. Ribka Industri Furniture	26
B. Efata Industri Furniture	29
C. Dian Asri Industri Furniture	32
D. Counna Design Studio Industri Furniture	35
BAB III BENTUK DESAIN <i>FURNITURE</i> DI SURAKARTA.....	39
A. Desain <i>Furniture</i> Ribka Furniture	39
1. Kursi Waris.....	40
2. Sofa Borneo	42
3. Agats <i>Chest of Drawers</i>	44
4. Ilaga <i>Cabinet</i>	46
5. Gianyar <i>Sideboard</i>	48
B. Desain <i>Furniture</i> Efata Furniture	50
1. <i>Furniture</i> The Blanche <i>Beauty Lounge</i>	50
2. <i>Furniture</i> Pico <i>Baby Shop</i>	55
3. <i>Furniture</i> Hotel Brothers.....	58
C. Desain <i>Furniture</i> Dian Asri Furniture.....	61
1. <i>Furniture</i> Rumah Bapak Zaenuri.....	62
2. <i>Furniture</i> Ruang Sidang DPRD Sukoharjo.....	67
D. Desain <i>Furniture</i> Counna Design Studio	69
1. <i>Furniture</i> <i>Coffee shop</i> Kalasan.....	69
2. <i>Sofa Bench</i> Kantor Icube	71
3. <i>Storage</i> Kantor Bio Janna.....	74
4. <i>Furniture</i> Rumah Tinggal Bapak Ivan	76
BAB IV INOVASI DESAIN <i>FURNITURE</i> DI SURAKARTA.....	83
A. Inovasi Desain <i>Furniture</i>	83
1. <i>Novelty</i>	86
2. <i>Resolution</i>	87
3. <i>Elaboration</i>	88
B. Inovasi Desain <i>Furniture</i> di Surakarta	88
1. Inovasi Desain <i>Furniture</i> Ribka Furniture	88
a. <i>Novelty</i>	89

b. <i>Resolution</i>	94
c. <i>Elaboration</i>	96
2. Inovasi Desain <i>Furniture</i> Efata Furniture.....	98
a. <i>Novelty</i>	98
b. <i>Resolution</i>	103
c. <i>Elaboration</i>	106
3. Inovasi Desain <i>Furniture</i> Dian Asri Furniture.....	108
a. <i>Novelty</i>	109
b. <i>Resolution</i>	112
c. <i>Elaboration</i>	114
4. Inovasi Desain <i>Furniture</i> Counna Design Studio.....	115
a. <i>Novelty</i>	116
b. <i>Resolution</i>	120
c. <i>Elaboration</i>	122
BAB V PENUTUP.....	135
A. Kesimpulan	135
B. Saran	137
BIBLIOGRAFI.....	139
DAFTAR NARASUMBER	144
GLOSARIUM.....	145
LAMPIRAN.....	148

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 1. Kerangka Pemikiran.....	17
Gambar 2. Proses Desain dan Produksi Ribka Furniture	28
Gambar 3. Proses Desain dan Produksi Efata Furniture	31
Gambar 4. Proses Desain dan Produksi Dian Asri Furniture	34
Gambar 5. Proses Desain dan Produksi Counna Studio	37
Gambar 6. Kursi Waris	40
Gambar 7. Bentuk Visual Kursi Waris	41
Gambar 8. Sofa Borneo	42
Gambar 9. Bentuk Visual Sofa Borneo	43
Gambar 10. <i>Agats Chest of Drawers</i>	44
Gambar 11. Bentuk Visual <i>Agats Chest of Drawers</i>	45
Gambar 12. <i>Ilaga Cabinet</i>	46
Gambar 13. Bentuk Visual <i>Ilaga Cabinet</i>	47
Gambar 14. <i>Gianyar Sideboard</i>	48
Gambar 15. Bentuk Visual <i>Gianyar Sideboard</i>	50
Gambar 16. <i>Furniture The Blanche Beauty Lounge</i>	51
Gambar 17. Bentuk Visual <i>Side Chair The Blanche Beauty Lounge</i>	52
Gambar 18. Bentuk Visual <i>Lounge Chair The Blanche Beauty Lounge</i>	53
Gambar 19. Bentuk Visual <i>Meja The Blanche Beauty Lounge</i>	54
Gambar 20. <i>Storage Pico Baby Shop</i>	55
Gambar 21. Bentuk Visual <i>Storage 1 Pico Baby Shop</i>	56
Gambar 22. Bentuk Visula <i>Storage 2 Pico Baby Shop</i>	57
Gambar 23. Meja Counter dan Meja Bar Hotel Brothers.....	58
Gambar 24. Bentuk Visual Meja Counter Hotel Brothers	59
Gambar 25. Bentuk Visual Meja Bar Hotel Brothers.....	60
Gambar 26. Kursi, Meja Makan dan <i>Kitchen Set</i> Rumah Ahmad Zaenuri.....	62
Gambar 27. Bentuk Visual Kursi Makan Rumah Ahmad Zaenuri.....	63

Gambar 28.	Bentuk Visual Meja Makan Rumah Ahmad Zaenuri.....	64
Gambar 29.	Bentuk Visual <i>Kitchen Set</i> Rumah Ahmad Zaenuri.....	66
Gambar 30.	Meja Ruang Paripurna DPRD Sukoharjo.....	67
Gambar 31.	Bentuk Visual Meja Ruang Paripurna DPRD Sukoharjo.	68
Gambar 32.	Meja dan <i>Storage Coffee Shop Kitchen</i> Kalasan.....	69
Gambar 33.	Bentuk Visual Meja <i>Coffee Shop Kitchen</i> Kalasan.....	70
Gambar 34.	<i>Sofa Bench</i> Proyek Kantor Icube	72
Gambar 35.	Bentuk Visual <i>Sofa Bench</i> Proyek Kantor Icube	73
Gambar 36.	<i>Storage</i> Kantor Bio Janna.....	74
Gambar 37.	Bentuk Visual <i>Storage</i> Kantor Bio Janna.....	75
Gambar 38.	<i>Storage</i> Rumah Bapak Ivan.....	76
Gambar 39.	Bentuk Visual <i>Storage</i> Rumah Bapak Ivan.....	77
Gambar 40.	<i>Novelty</i> Sofa Borneo	90
Gambar 41.	<i>Novelty</i> Kursi Waris.....	91
Gambar 42.	<i>Novelty</i> <i>Agats Drawers</i>	92
Gambar 43.	<i>Novelty</i> <i>Cabinet</i> Ilaga.....	93
Gambar 44.	<i>Novelty</i> Gianyar <i>Sideboard</i>	94
Gambar 45.	<i>Resolution</i> Kursi Ribka Furniture.....	95
Gambar 46.	<i>Resolution</i> <i>Storage</i> Ribka Furniture	96
Gambar 47.	<i>Elaboration</i> Furniture Ribka Furniture	97
Gambar 48.	<i>Novelty</i> Kursi Proyek <i>The Blanche</i>	100
Gambar 49.	<i>Novelty</i> Meja Proyek <i>The Blanche</i>	101
Gambar 50.	<i>Novelty</i> <i>Storage</i> Proyek <i>Pico Baby Shop</i>	102
Gambar 51.	<i>Novelty</i> Meja Counter Proyek Hotel Brothers.....	103
Gambar 52.	<i>Resolution</i> Furniture Proyek <i>The Blanche</i>	104
Gambar 53.	<i>Resolution</i> Furniture Proyek <i>Pico Baby Shop</i>	105
Gambar 54.	<i>Resolution</i> Furniture Proyek Hotel Brothers	106
Gambar 55.	<i>Elaboration</i> Furniture Efata Furniture	107
Gambar 56.	<i>Novelty</i> Kursi dan Meja Makan Proyek Bapak Ahmad....	110
Gambar 57.	<i>Novelty</i> <i>Kitchen Set</i> Proyek Bapak Ahmad.....	111
Gambar 58.	<i>Novelty</i> Meja Proyek DPRD Sukoharjo.....	112
Gambar 59.	<i>Resolution</i> Furniture Dian Asri Furniture.....	113

Gambar 60.	<i>Elaboration Furniture</i> Dian Asri Furniture	115
Gambar 61.	<i>Novelty Meja</i> Proyek <i>Coffee Shop</i>	117
Gambar 62.	<i>Novelty Sofa</i> Proyek Kantor <i>Icube</i>	118
Gambar 63.	<i>Inovasi Storage</i> Proyek <i>Counna Studio</i>	119
Gambar 64.	<i>Resolution Furniture</i> Proyek <i>Coffee Shop</i>	120
Gambar 65.	<i>Resolution Furniture</i> Proyek <i>Counna Studio</i>	122
Gambar 66.	<i>Elaboration Furniture</i> Proyek <i>Counna Studio</i>	123



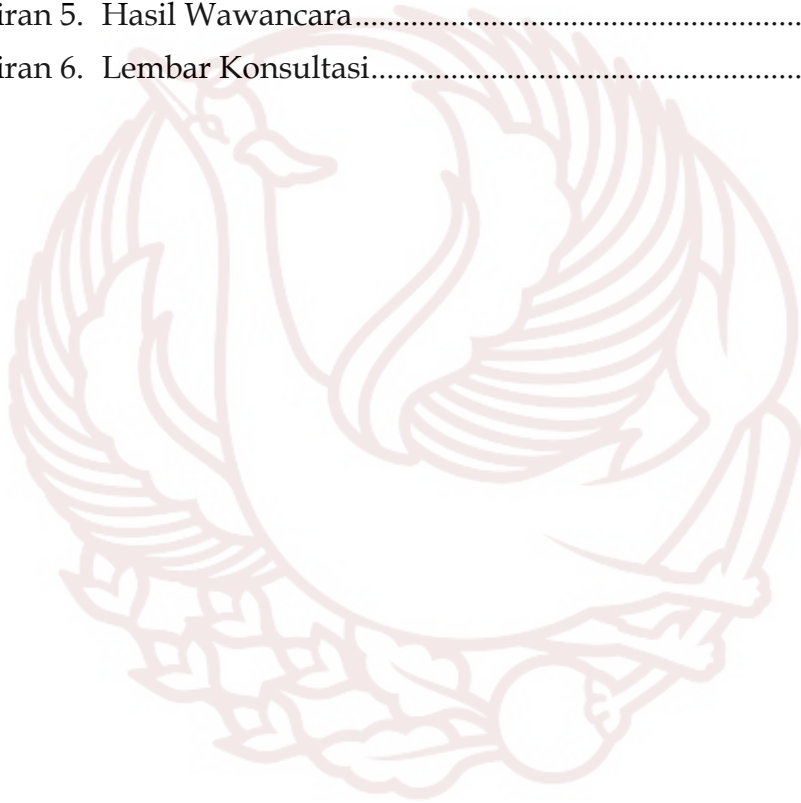
DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 1. Bentuk Desan <i>Furniture</i> di Surakarta.....	77
Tabel 2. Inovasi Desan <i>Furniture</i> di Surakarta	124



DAFTAR LAMPIRAN

	Hal.
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Ribka Furniture	148
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Efata Furniture	149
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dian Asri Furniture	150
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Counna Design Studio	151
Lampiran 5. Hasil Wawancara.....	152
Lampiran 6. Lembar Konsultasi.....	167



BIBLIOGRAFI

- Akmal, Imelda. 2011. *40 Padu Padan Warna Untuk Rumah Mungil*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Blessing, Lucienne T.M., dan Amaresh Chakrabarti. 2009. *DRM, a Design Research Methodology*. London, New York: Springer Dordrecht Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-1-84882-587-1>.
- Bruce, Margaret. 2009. "Unleashing the creative potential of design in business." In *The Routledge Companion to Creativity*, diedit oleh Tudor Rickards, Mark A. Runco, dan Susan Moger, 40. New York, United States: Routledge.
- Chiara, Joseph De, dan Michael J. Crosbie. 2001. *Time-Saver Standards for Building Types -Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill Book Co.
- Ching, Francis D.K., dan Corky Binggeli. 2012. *Interior Design Illustrated. Nature Materials*. Third Edis. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1038/nmat3445>.
- Heskett, John. 2002. "Design: A Very Short Introduction." New York: Oxford University Press.
- Henderson, Rebecca M., dan Kim B. Clark. 1990. "Architectural Innovation: The Reconfiguration of Existing Product Technologies and the Failure of Established Firms." *Administrative Science Quarterly* 35 (1): 9. <https://doi.org/10.2307/2393549>.
- Irawan, Bambang, dan Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-dasar Desain*. Depok: Griya Kreasi.
- Jackson, Daniel M., dan Paul Fulberg. 2003. *Sonic Branding*. New York: Palgrave Macmillan.
- Julius Panero, AIA, ASID, dan ASID Martin Zelnik, AIA. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Lauer, David A., dan Stephen Pentak. 2002. *David A. Lauer*. Amerika: Earl McPeck.
- Lawson, Stuart. 2013. *Furniture Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Marizar, Eddy S. 2005. *Designing Furniture*. Yogyakarta: Media Pressindo.

- Nurwulandari, Rahmia. 2005. *Serial Rumah, Sofa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pile, John. 1997. *Color in Interior Design*. New York: McGraw-Hill Education.
- Rahayu, Tri. 2013. "Desain dan Ruhnya Kini." *Untuk Apa Seni?*, diedit oleh Bambang Sugiharto, 142-69. Bandung: Pustaka Mandiri.
- Riyanti, Benedicta Prihatin Dwi. 2019. *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja*. 1 ed. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Sachari, Agus, dan Yan Yan Sunarya. 2001. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sholahuddin, M. 2014. *Proses Perancangan Desain Mebel*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Smardzewski, Jerzy. 2015. *Furniture Design*. Switzerland: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-19533-9>.
- Swasty, W. 2010. *A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal*. Depok: Griya Kreasi.
- Widagdo. 2005. *Desain dan Kebudayaan*. Ketiga. Bandung: ITB.
- Widayat, Rahmanu. 2010. *Kumpulan Istilah Desain Interior*. Solo: FSSR Publishing.
- Agus Sachari. 2006. "Pergeseran Gaya pada Desain Furnitur Indonesia Abad Ke-20." *Dimensi Interior* 4 (1): 9-16. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16529>.
- Arif, Muhammad, dan Yuni Prihadi Utomo. 2016. "Konsentrasi Spasial Industri Industri Unggulan Kota Surakarta." *The 3rd University Research Colloquium (URECOL)*, 35-53. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id:80/handle/11617/6710>.
- Besemer, Susan P., dan Karen O'Quin. 1999. "Confirming the Three-Factor Creative Product Analysis Matrix Model in an American Sample." *Creativity Research Journal* 12 (4): 287-96. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1204_6.
- Cooper, Rachel, Margaret Bruce, Andrew Wootton, David Hands, dan Lucy Daly. 2003. "Managing design in the extended enterprise." *Building Research and Information* 31 (5): 367-78. <https://doi.org/10.1080/0961321032000107555>.

- Darmawanto, Eko, dan Joko Minardi. 2017. "Pengembangan Produk Ukir Berbasis Desain 3 Dimensi Menggunakan Mesin CNC Untuk Industri Mebel." *Jurnal Disprotek* 8 (2): 84. <https://doi.org/10.34001/jdpt.v8i2.545>.
- Faridah, Ima Nur Lailatul, dan Nanik Rachmaniyah. 2018. "Penerapan Gaya Modern Urban pada Interior." *Jurnal Sains dan Seni ITS* 7 (2): 2-6. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.37122>.
- Guntur. 2019a. "Inovasi pada Morfologi Motif Parang Batik Tradisional Jawa." *Panggung* Vol. 29 No: 378. <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v29i4.1051.g653>.
- Guntur, Guntur. 2019b. "a Conceptual Framework for Qualitative Research: a Literature Studies." *Capture: Jurnal Seni Media Rekam* 10 (2): 91-106. <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2447>.
- Hartanto, Susi, dan Aditya Cipta Sugandha. 2019. "Inovasi inkremental sebagai strategi & keunggulan daya saing di industri furniture vietnam (studi kasus: full in industrial, co., ltd)." *Dimensi* 16 (1): 59-74. <https://doi.org/10.25105/dim.v16i1.6160>.
- Hollanders, Hugo, dan Adriana Van Cruysen. 2009. "Design , Creativity and Innovation: A Scoreboard Approach." *Pro Inno Europe: Inno Metrics*, no. February: 1-37. <http://dx.doi.org/10.1007/s12036-014-9303-z>.
- Kusmadi, Sunarmi, dan Sumarno. 2013. "Pengembangan Bentuk Mebel Jawa Berdasarkan pada Relief Candi Sebagai Upaya Pengokohan dan Pelestarian Budaya Lokal di Surakarta." Institut Seni Indonesia Surakarta.
- . 2018. "The Java Furniture as A Local Cultural Response and Preservation In Surakarta." *Atlantis Press* 41 (Bcm 2017): 16-23. <https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.4>.
- Laksmi Kusuma Wardani. 2003. "Evaluasi Ergonomi Dalam Perancangan Desain." *Dimensi Interior* 1 (1): 61-73. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16034>.
- Lindley, Julian. 2016. "Creativity, 3D Printing and Design Education." *International Conference on Engineering and Product Design Education E&PDE16*, no. September: 656-61.
- Murtono, Taufik, dan Raden Ersnathan Budi Prasetyo. 2016. "Aksara sebagai unsur visual dalam perancangan furnitur." *Seminar Nasional:*

Seni Teknologi dan Masyarakat, no. November: 246–52.

- Norzaimalina, Siti, Abd Majid, Hafizoah Kassim, dan Munira Abdul Razak. 2015. "Evaluating The Creativity of A Product Using Creativity Evaluating The Creativity of A Product Using Creativity Measurement Tool (CMET)." *E-Proceeding of the International Conference on Social Science Research (ICSSR)*, no. November.
- Puspita, Arianti Ayu Puspita Ayu, Agus Sachari, dan Andar Bagus Sriwarno. 2016. "Dinamika Budaya Material pada Desain Furnitur Kayu di Indonesia." *Panggung* 26 (3): 247–60. <https://doi.org/10.26742/panggung.v26i3.189>.
- Rams, Dieter. 2019. "The power of good design." *Vitsø*, 2. <https://www.vitsoe.com/gb/about/good-design>.
- Santoso, Jessen, dan Ezra Peranginangin. 2019. "Desain Furniture Berbasis Desain Thinking Dengan Mengintegrasikan Aspek Emosional Dan Fungsional." *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* 2: 473.
- Surya, Geggy Gamal. 2019. "Gaya Pendidikan 3D Modelling (CAD/CAID) Ke 3D Printing Sebagai Langkah Dasar Desain Sesuai Revolusi Industri Ke Empat." *Jurnal Kreatif* 7 (1): 25.
- Vidal, René Víctor Valqui. 2013. "To be human is to be creative." *AI and Society* 28 (2): 237–48. <https://doi.org/10.1007/s00146-012-0415-1>.
- Wardani, Laksmi Kusuma. 2004. "Desain Mebel Dalam Pendidikan Seni Dan Desain." *Dimensi Interior* 2 (2): 134–46. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16290>.
- Wasista, I Putu Udiyana. 2009. "Perkembangan Kreativitas Industri Furnitur (Development of Furniture Industry Creativity In the Industrial Revolution 1 . 0 to 4 . 0)." *Seminar Nasional Sandhyakala* 0: 39–45.
- BPS. 2020a. *Kota Surakarta Dalam Angka, Surakarta Municipality in Figures 2020*. Diedit oleh BPS Kota Surakarta. 30 Maret 2020. <https://www.bps.go.id/>.
- . 2020b. "Perusahaan Industri Pengolahan." 30 Maret 2020. <https://www.bps.go.id/subject/9/industri-besar-dan-sedang.html>.
- Devina, Catherine. 2018. "Orisinalitas dalam Perancangan, Masih Pentingkah?" 13 Agustus 2020. <https://kompasiana.com/amp/cath->

devina/5ab3c4545e137315d46 ac362/originalitas-dalam-perancangan-masih-pentingkah.

Prabawati, Garudea. 2018a. "Aktivitas R&D untuk Perkembangan Pasar Ekspor Furniture Indonesia." 20 Desember 2019. <https://:solo.tribunnews.com/2018/03/08/aktivitas-rd-untuk-perkembangan-pasar-ekspor-furniture-indonesia/>.

———. 2018b. "HIKMI Solo Raya Sebut Pasar Furniture saat ini Didominasi Produk Home Living." 20 Desember 2019. <https://solo.tribunnews.com/2018/11/15/himki-solo-raya-sebut-pasar-furniture-saat-ini-didominasi-produk-home-living/>.

Sunandirjaya, Inesita. 2017. "Pentingnya Detail Desain Dalam Arsitektur." iai-jakarta.org. 13 Agustus 2020. <https://iai-jakarta.org/berita/lihat/pentingnya-detail-dalam-arsitektur>.

Sunarya, Yan Yan. 2017. "Desain dalam Konstelasi Inovasi, Identitas, dan Industri Kreatif." 13 Februari 2020. http://www.resaearchgate.net/publication/314869232_Desain_dalam_Konstelasi_Inovasi_Identitas_dan_Industri_Kreatif.

Sunaryo, Arie. 2018. "Kota Solo diharapkan jadi perwakilan industri mebel nasional." merdeka.com. 30 Maret 2020. <https://swww.merdeka.com/peristiwa/kota-solo-diharapkan-jadi-perwakilan-industri-mebel-nasional.html>.

DAFTAR NARASUMBER

Yoseph Erry (40), Manager Ribka Furniture, Jl. Sumpah Pemuda No.160, Surakarta

Arief Budiyanto (51), Desainer Ribka Furniture, Jl. Sumpah Pemuda No.160, Surakarta

Stella Rossa (26), Staff Research and Design (R&D) Ribka Furniture, Jl. Sumpah Pemuda No.160, Surakarta

Meiliana (37), Direktur Efata Furniture, Jalan Yos Sudarso No.153, Kratonan, Surakarta

Anom Anggoro Seto (35), Desainer Efata Furniture, Jalan Yos Sudarso No.153, Kratonan, Surakarta

Agung Nur Fathoni (35), Desainer Efata Furniture, Jalan Yos Sudarso No.153, Kratonan, Surakarta

Trusti Atmisuri Intam Pratama (39), Kepala Produksi Dian Asri Furniture, Jalan Samratulangi, No.29, Manahan Surakarta

Donny Sudrajat (36), Desainer Efata Furniture, Jalan Samratulangi, No.29, Manahan Surakarta

Muhammad Nur Mauliddina (34), Direktur Counna Studios, Jl. Adi Sumarmo No.203, Banyuanyar, Kota Surakarta

Joko Supriyanto (34), Kepala Produksi Counna Studios, Jl. Adi Sumarmo No.203, Banyuanyar, Kota Surakarta

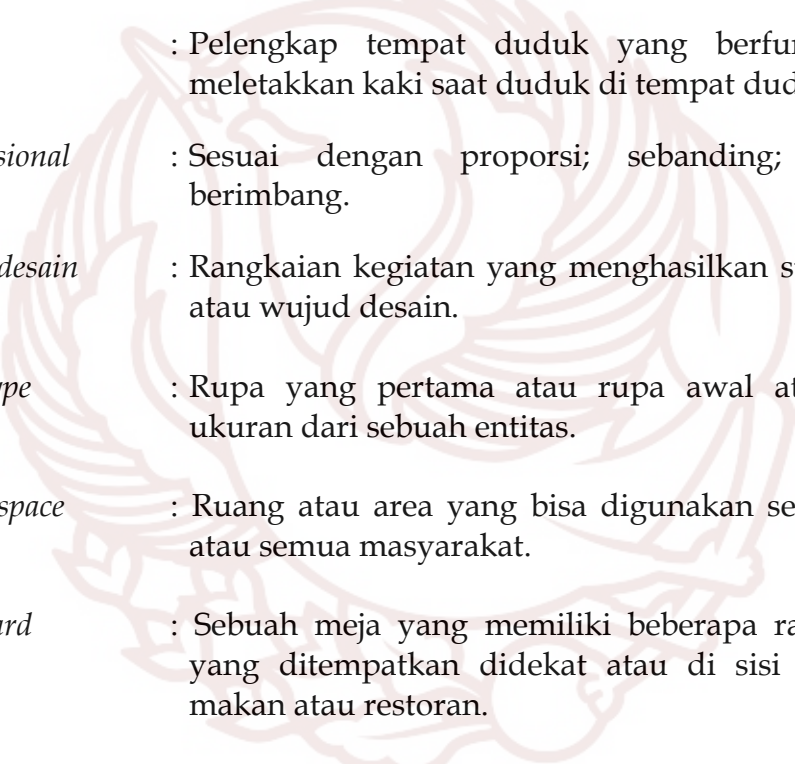
Ahmad Fajar Ariyanto (48), Ketua Himpunan Desainer Indonesia (HDII) Surakarta, Akademisi di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Lu'Lu' Purwaningrum (43), Anggota Himpunan Desainer Indonesia (HDII) Surakarta, Akademisi Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta

Cahyo Susilo (47), Anggota Himpunan Desainer Indonesia (HDII) Surakarta, Jalan Sido Asih Barat 20, Laweyan, Surakarta

GLOSARIUM

- Aksentuasi* : Titik berat untuk menarik perhatian (pusat perhatian).
- Bench* : Tempat duduk panjang untuk dua orang atau lebih tanpa sandaran punggung atau sandaran tangan.
- Custom* : Membuat atau mengubah sesuatu sesuai dengan kebutuhan pembeli, pengguna atau spesifikasi individu tertentu.
- Drawer* : Penyimpanan yang berbentuk laci.
- Ekspos* : Sesuatu yang diperlihatkan atau ditonjolkan sebagai elemen dekorasi
- Estetis* : Keindahan atau nilai-nilai yang dianggap indah.
- Finishing* : Proses penyelesaian atau penyempurnaan akhir. Dalam hal ini pemberian lapisan akhir pada permukaan material *furniture* agar terlindungi dan memberikan tampilan tertentu.
- Floral* : Yang berhubungan dengan tanaman dan bunga
- Gaya* : Bentuk keindahan yang tersendiri atau khas, yang dapat dikenali ciri-cirinya dalam media artistik, dalam hal ini *furniture*.
- Grafir* : Sebuah teknik cara mengikis sebagian permukaan sebuah material.
- Kitchen set* : Perangkat dapur yang berbentuk lemari *cabinet* yang berfungsi untuk menyimpan alat-alat rumah tangga, khususnya perlengkapan dapur serta untuk mewadahi aktivitas memasak.
- Konsep* : Pendekatan dalam memecahkan permasalahan desain
- Kontras* : Memperlihatkan perbedaan yang nyata dalam hal warna, rupa, ukuran dan sebagainya.



<i>Lounge chair</i>	: Kursi santai dengan sandaran punggung lebih condong ke belakang.
<i>Material</i>	: Bahan yang digunakan untuk membuat sesuatu, dalam hal ini <i>furniture</i> , baik bahan struktural ataupun non struktural.
<i>Nesting table</i>	: Meja yang bersusun.
<i>Ornamen</i>	: Komponen produk desain yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan.
<i>Pouffe</i>	: Pelengkap tempat duduk yang berfungsi untuk meletakkan kaki saat duduk di tempat duduk.
<i>Proporsional</i>	: Sesuai dengan proporsi; sebanding; seimbang; berimbang.
<i>Proses desain</i>	: Rangkaian kegiatan yang menghasilkan suatu desain atau wujud desain.
<i>Prototype</i>	: Rupa yang pertama atau rupa awal atau standar ukuran dari sebuah entitas.
<i>Public space</i>	: Ruang atau area yang bisa digunakan secara umum atau semua masyarakat.
<i>Sideboard</i>	: Sebuah meja yang memiliki beberapa rak atau laci yang ditempatkan didekat atau di sisi ruang area makan atau restoran.
<i>Side chair</i>	: Kursi tunggal yang memiliki sandaran belakang.
<i>Simplicity</i>	: Kesederhanaan dalam kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain.
<i>Sirkulasi</i>	: Pengarahan dan pembimbingan jalan atau tapak yang terjadi di dalam ruang atau area.
<i>Sketsa</i>	: Pengarahan Gambar yang dibuat dengan cepat dan hanya memperlihatkan bagian besarnya saja.
<i>Sofa</i>	: Tempat duduk panjang yang biasanya memiliki sandaran dan memiliki lapisan lembut yang tebal.

- Tren* : Kecenderungan
- Tren desain* : Kecenderungan gaya desain yang diramalkan akan mendominasi dalam suatu masa tertentu sebagai bagian dari selera dan gaya hidup dari masyarakatnya.
- Top table* : Bagian atau bidang atas meja.
- Upholstery* : Kain atau bahan lain yang digunakan untuk melapisi *furniture* tempat duduk atau tempat tidur.
- Visual* : Dapat dilihat dengan indera penglihatan.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin peneitian Ribka Furniture



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
PASCASARJANA

Kampus I: Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Kentingan, Jebres, Surakarta, 57126,
Jawa Tengah, Indonesia. Telepon 0271 638974. Faksimilie 0271 638974,
[https:// pps.isi-ska.ac.id](https://pps.isi-ska.ac.id), e-mail: pascasisurakarta@gmail.com

Nomor : 962/IT6.5/PP/2020
Hal : Ijin Penelitian

Surakarta, 2 April 2020

Yang Terhormat
Pimpinan RIBKA Furniture
Surakarta

Dengan hormat,
Bersama surat ini diberitahukan bahwa mahasiswa:

Nama / Gelar	: Yulvan, S.Sn.
NIM	: 18211134
Program Studi	: Seni Program Magister
Minat	: Pengkajian Seni Rupa
Semester	: 4 (empat)

tersebut di atas adalah benar Mahasiswa Aktif Program Magister (S2) Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020.

Dengan ini kami memohonkan izin yang bersangkutan untuk melakukan penelitian, wawancara dan dokumentasi guna mendapatkan data-data yang diperlukan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wakil Direktur

Dr. Sri Hesti Heriwati, M.Hum.
NIP. 195909291986032001

Lampiran 2. Surat izin peneitian Efata Furniture



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
PASCASARJANA
 Kampus I: Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Kentingan, Jebres, Surakarta, 57126,
 Jawa Tengah, Indonesia. Telepon 0271 638974, Faksimilie 0271 638974,
[https:// pps.isi-ska.ac.id](https://pps.isi-ska.ac.id), e-mail: pascasisurakarta@gmail.com

Nomor : 960/IT6.5/PP/2020

Surakarta, 2 April 2020

Hal : Ijin Penelitian

Yang Terhormat
 Pimpinan Effata Interior & Furniture
 Surakarta

Dengan hormat,
 Bersama surat ini diberitahukan bahwa mahasiswa:

Nama / Gelar	: Yulvan, S.Sn.
NIM	: 18211134
Program Studi	: Seni Program Magister
Minat	: Pengkajian Seni Rupa
Semester	: 4 (empat)

tersebut di atas adalah benar Mahasiswa Aktif Program Magister (S2) Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020.

Dengan ini kami memohonkan izin yang bersangkutan untuk melakukan penelitian, wawancara dan dokumentasi guna mendapatkan data-data yang diperlukan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Direktur

 Dr. Sri Hesti Heriwati, M.Hum.
 NID. 195909291986032001

Lampiran 3. Surat izin peneitian Dian Asri Furniture



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
PASCASARJANA
 Kampus I: Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Kentingan, Jebres, Surakarta, 57126,
 Jawa Tengah, Indonesia. Telepon 0271 638974. Faksimilie 0271 638974,
[https:// pps.isi-ska.ac.id](https://pps.isi-ska.ac.id), e-mail: pascasisurakarta@gmail.com

Nomor : 962/IT6.5/PP/2020
 Hal : Ijin Penelitian

Surakarta, 2 April 2020

Yang Terhormat
 Pimpinan CV. Dian Asri
 Surakarta

Dengan hormat,
 Bersama surat ini diberitahukan bahwa mahasiswa:

Nama / Gelar	: Yulvan, S.Sn.
NIM	: 18211134
Program Studi	: Seni Program Magister
Minat	: Pengkajian Seni Rupa
Semester	: 4 (empat)

tersebut di atas adalah benar Mahasiswa Aktif Program Magister (S2) Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020.

Dengan ini kami memohonkan izin yang bersangkutan untuk melakukan penelitian, wawancara dan dokumentasi guna mendapatkan data-data yang diperlukan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Direktur



Dr. Sri Hesti Heriwati, M.Hum.
 NIP. 195909291986032001

Lampiran 4. Surat izin peneitian Counna Studios



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
PASCASARJANA
 Kampus I: Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Kentingan, Jebres, Surakarta, 57126,
 Jawa Tengah, Indonesia. Telepon 0271 638974. Faksimilie 0271 638974,
[https:// pps.isi-ska.ac.id](https://pps.isi-ska.ac.id), e-mail: pascasisurakarta@gmail.com

Nomor : 963/IT6.5/PP/2020
 Hal : Ijin Penelitian

Surakarta, 2 April 2020

Yang Terhormat
 Pimpinan Counna Studio
 Surakarta

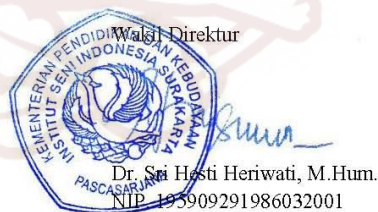
Dengan hormat,
 Bersama surat ini diberitahukan bahwa mahasiswa:

Nama / Gelar	: Yulvan, S.Sn.
NIM	: 18211134
Program Studi	: Seni Program Magister
Minat	: Pengkajian Seni Rupa
Semester	: 4 (empat)

tersebut di atas adalah benar Mahasiswa Aktif Program Magister (S2) Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020.

Dengan ini kami memohonkan izin yang bersangkutan untuk melakukan penelitian, wawancara dan dokumentasi guna mendapatkan data-data yang diperlukan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Direktur

 Dr. Sri Hesti Heriwati, M.Hum.
 NIP. 195909291986032001

Lampiran 5. Hasil Wawancara

WAWANCARA RIBKA FURNITURE

Nama Narasumber : Yoseph Erry
 Usia : 40 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Manager Ribka Furniture
 Tanggal Wawancara : 13 Mei 2020 (*online*)

1. Pertanyaan mengenai profil perusahaan Ribka Furniture.
 - a. Tahun berapakah perusahaan berdiri atau berjalan?
Jawab: Perusahaan ini dimulai sebagai bisnis keluarga Adi Dharma Santoso pada tahun 1997 dan mulai berjalan pada tahun 2000 sebagai sebuah perusahaan.
 - b. Apakah perusahaan ini mempunyai desainer?
Jawab: Ya, Ribka mempunyai team *Reasearch and Design* (R&D) yang dikepalai oleh Arief Budianto. Departemen ini berfokus menemukan desain terbaik dengan prioritas efisiensi biaya dan bahan.
 - c. Berapakah jumlah karyawan perusahaan?
Jawab: Kurang lebih 170 karyawan yang ahli dibidangnya.
 - d. Lingkup pekerjaan perusahaan dibidang apa saja?
Jawab: Industri *furniture*.
 - e. Bagaimanakah cakupan lokasi proyek perusahaan ini?
Jawab: Cakupan utama ekspor ke negara Asia, Eropa dan Amerika, tetapi juga mengerjakan proyek domestik di Jakarta dan Bali.
 - f. Apakah visi misi atau *tagline* perusahaan?
Jawab: *Casual, Elegance, Timeless, Simplicity*
2. *Furniture* yang dikerjakan perusahaan ini meliputi apa saja?
Jawab: Meliputi berbagai jenis kursi, meja, storage maupun tempat tidur yang berkualitas dan bersaing.
3. Bagaimanakah prospek proyek *furniture* di Solo saat ini?
Jawab: Sepanjang yang kami tahu, *furniture* di Solo cukup menjanjikan dan berkembang dalam hal pengerjaan yang terpadu dengan desain interior ruangan (misal : desain *furniture* dan interior *kitchen cabinet*, kamar tidur lengkap dengan *bed* dan

wardrobe-nya, dan juga *furniture* dan desain interior ruangan kantor.

Nama Narasumber : Arief Budiyanto
 Usia : 51 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Desainer Utama Ribka Furniture
 Tanggal Wawancara : 13 Mei 2020 (*online*)

1. Bagaimanakah perkembangan desain *furniture* saat ini menurut pendapat anda?

Jawab: Saat ini minimalis kontemporer masih cukup digemari, selain itu juga sedikit ke arah *colonial style*.

2. Apakah klien saat ini mulai selektif akan kebutuhan desain?

Jawab: Tentunya, karena tidak hanya berbicara mengenai desain tapi juga fungsi (bukan sekedar seni tapi juga fungsional).

3. Apakah inovasi diperlukan dalam perancangan *furniture* di Solo?

Jawab: Pasti, kekuatan perusahaan *furniture* ada di inovasinya yang bisa menjawab selera dan kebutuhan pasar (selain mutu produk dan harga).

4. Apa saja karya unggulan desain *furniture* perusahaan ini?

Jawab: Beberapa karya menarik yang pernah kita pameran Kursi Waris, Sofa Borneo, Agats *drawers*, Ilaga *Cabinet* dan Gianyar *Sideboard*

Nama Narasumber : Stella Rossa
 Usia : 26 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Staff *Research and Design* Ribka Furniture
 Tanggal Wawancara : 23 Juni 2020

1. Bagaimanakah proses desain *furniture* perusahaan Ribka?

Jawab: Untuk *furniture* hasil desain kami sendiri dimulai dari pembuatan konsep dengan meriset dan mengembangkan bentuk desain, kemudian kita buat gambar kerjanya dan sampel produknya. Setelah itu kita evaluasi dan kita revisi desainya. Setelah final kita produksi sesuai kebutuhan. Proses produksi terstruktur mulai dari tahap pembuatan parts/ komponen bagian

furniture, sub assembly, final assembly meliputi finishing, dan quality control.

2. Bagaimanakah deskripsi dan spesifikasi Kursi Waris?

Jawab: Desain tahun 2019 dengan dimensi 79 cm x 87,5 cm x 104,7 cm. Material kayu jati, kayu sungkai, busa, dan *upholstery*. *Finishing* kayu *natural wood stain*.

3. Bagaimanakah deskripsi dan spesifikasi Sofa Borneo?

Jawab: Desain tahun 2019 dengan dimensi 80 cm x 80 cm x 80 cm. Material kayu jati, busa, dan *upholstery*. *Finishing* kayu *natural wood stain*.

4. Bagaimanakah deskripsi dan spesifikasi Agats *drawers*?

Jawab: Desain tahun 2019 dengan dimensi 112 cm x 50 cm x 132 cm. Material kayu jati. *Finishing* kayu *natural wood stain*.

5. Bagaimanakah deskripsi dan spesifikasi Ilaga *Cabinet*?

Jawab: Desain tahun 2019 dengan dimensi 150 cm x 103 cm x 41 cm. Material kayu jati dan logam besi. *Finishing* kayu *natural wood stain*, *finishing* besi menggunakan *duco*.

6. Bagaimanakah deskripsi dan spesifikasi Gianyar *sideboard*?

Jawab: Desain tahun 2019 dengan dimensi 150 cm x 40 cm x 80 cm. Material kayu sungkai dan logam besi. *Finishing* *natural wood stain*, *finishing* besi menggunakan *duco*.

WAWANCARA EFATA FURNITURE

Nama Narasumber : Meiliana
 Usia : 37 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Manager Efata Furniture
 Tanggal Wawancara : 31 Maret 2020 (*online*)

1. Pertanyaan mengenai profil perusahaan Efata Furniture.

- a. Tahun berapakah perusahaan berdiri atau berjalan?

Jawab: Awal mulanya perusahaan ini saya bangun pada tahun 2006 di Bandung dan kemudian pada tahun 2011 berpindah ke kota Solo.

- b. Apakah perusahaan ini mempunyai desainer?

Jawab: Ya, saat ini saya mempunyai dua staf desainer, Anom

Anggoro Seto dan Agung Nur Fathoni.

- c. Berapakah jumlah karyawan perusahaan?

Jawab: Kita mempunyai karyawan 22 orang termasuk tenaga produksi *furniture*.

- d. Lingkup pekerjaan perusahaan dibidang apa saja?

Jawab: desain interior dan *furniture*.

- e. Bagaimanakah cakupan lokasi proyek perusahaan ini?

Jawab: Proyek kami masih berada di domestik khususnya wilayah Solo dan sekitarnya. Tetapi kita juga membuka peluang untuk seluruh wilayah Indonesia. Kami telah dipercaya juga menangani beberapa proyek di kota Yogyakarta, Surabaya, Bandung dan Jakarta.

- f. Apakah visi misi atau *tagline* perusahaan?

Jawab: Memberikan pelayanan dan hasil yang terbaik kepada klien, mengutamakan kepuasan klien.

2. *Furniture* yang dikerjakan perusahaan ini meliputi apa saja?

Jawab: Kami melayani desain dan pengerjaan berbagai jenis *furniture* sesuai keinginan klien, namun paling banyak kita mengerjakan berbagai meja dan *storage*.

3. Bagaimanakah prospek proyek *furniture* di Solo saat ini?

Jawab: Cukup baik, seiring berkembangnya perumahan dan kuliner yang beragam, membuat kebutuhan *furniture* meningkat.

Nama Narasumber : Anom Anggoro Seto
 Usia : 35 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Desainer Efata Furniture
 Tanggal Wawancara : 22 April 2020

1. Bagaimanakah perkembangan desain *furniture* saat ini menurut pendapat anda?

Jawab: Saat ini lebih terintegrasi sama teknologi, atau multifungsi, Salah satu contoh sofa yang didesain di ruang publik telah menambahkan fasilitas *charging* untuk *smartphone*. Dari sisi material saat ini banyak varian yang berkembang, terutama untuk material *High Pleasure Laminated* (HPL).

2. Apakah klien saat ini mulai selektif akan kebutuhan desain?

Jawab: Ya, apalagi untuk kebutuhan usaha, klien ingin menonjolkan produknya, sehingga klien lebih intens dalam

pemilihan furniturnya untuk menunjang suasana maupun produknya.

3. Apakah inovasi diperlukan dalam perancangan *furniture* di Solo?
Jawab: Diperlukan untuk menciptakan *furniture* yang menarik dan sesuai keinginan klien.
4. Apa saja karya unggulan desain *furniture* perusahaan ini?
Jawab: Beberapa karya menarik yang pernah kita kerjakan antara lain proyek the blanche *beauty lounge*, *pico baby shop* dan hotel brothers.
5. Bagaimanakah proses desain *furniture* perusahaan ini?
Jawab: Pada awalnya konsep dibuat setelah diskusi dengan klien akan *furniture* yang diinginkan. Kemudian kami mencari referensi dan melakukan pengembangan dengan membuat sketsa desain dalam *software 3D modelling*. Setelah tercipta desain dalam bentuk perspektif kita diskusikan dengan klien dan kita evaluasi. Setelah desain dan harga disepakati, kemudian kita produksi.
6. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek the blanche *beauty lounge*?
Jawab: Proyek ini dikerjakan tahun 2019. *Furniture* yang dikerjakan meliputi *single sofa* dengan *pouffe*, *storage*, *side chair*, meja kerja dan meja *counter*. Konsep modern semi klasik yang cenderung ke *queen* karena disesuaikan dengan produk yang dijual, yaitu produk dan perawatan kecantikan. Material kayu *finishing* cat *duco*, *plywood*, HPL, busa dan *upholstery* beludru.
7. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek *pico baby shop*?
Jawab: *Pico baby shop* didesain tahun 2019. Meliputi *storage*, *display* dan meja *counter*. Konsep lebih ke modern dengan menyesuaikan keinginan klien yang tidak menginginkan banyak warna. Material utama *plywood* dan HPL, juga ada kombinasi material kaca.

Nama Narasumber : Agung Nur Fathoni
Usia : 35 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Jabatan : Desainer Efata Furniture
Tanggal Wawancara : 22 April 2020

1. Bagaimanakah perkembangan desain *furniture* saat ini menurut pendapat anda?

Jawab: Cukup berkembang dengan klien perseorangan bila dibandingkan di kota besar yang lebih *corporate*. Bentuk *furniture*nya masih berada di gaya modern dengan sentuhan kekinian sesuai keinginan klien, ada yang dibalut *vintage* ataupun minimalis.

2. Apakah klien saat ini mulai selektif akan kebutuhan desain?

Jawab: Ya, ada beberapa klien cukup selektif dalam keinginan desainnya, ada juga yang cuma melihat bentuk visualnya yang menarik.

3. Apakah inovasi diperlukan dalam perancangan *furniture* di Solo?

Jawab: Ya diperlukan, selain untuk menarik klien juga untuk menjaga orisinalitas dan keunggulan desain.

4. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek hotel brothers?

Jawab: Proyek ini dikerjakan tahun 2019 yang meliputi pekerjaan interior *lobby* dan *executive lounge*. Beberapa *furniture* yang menarik diantaranya meja *counter* dan meja bar. Konsepnya menyesuaikan konsep interiornya yang lebih ke arah modern dengan menonjolkan keunikan yang berbeda sesuai keinginan klien. Material yang digunakan yaitu *plywood*, kayu solid, HPL, material granit maupun keramik motif.

WAWANCARA DIAN ASRI FURNITURE

Nama Narasumber : Trusti Atmisuri Intam Pratama
 Usia : 39 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Kepala Produksi Dian Asri Furniture
 Tanggal Wawancara : 13 Juni 2020

1. Pertanyaan mengenai profil perusahaan Dian Asri Furniture.
 - a. Tahun berapakah perusahaan berdiri atau berjalan?
Jawab: Sudah berdiri cukup lama sejak tahun 1992 yang didirikan oleh Bapak Dian Sakti Kusumo.
 - b. Apakah perusahaan ini mempunyai desainer?
Jawab: Ya, desainer adalah Bapak Donny Sudrajat yang bergabung pada tahun 2015.
 - c. Berapakah jumlah karyawan perusahaan?
Jawab: Kita mempunyai karyawan kurang lebih 40 orang, sudah termasuk bagian produksi.
 - d. Lingkup pekerjaan perusahaan dibidang apa saja?
Jawab: *furniture* maupun interior.
 - e. Bagaimanakah cakupan lokasi proyek perusahaan ini?
Jawab: Cakupan proyek terutama di Solo Raya, namun juga menangani proyek dari luar kota yang masuk, diantaranya kota Jakarta, Bandung, Semarang, Malang dan Surabaya. Proyek yang ditangani mayoritas proyek instansi pemerintahan disamping proyek perseorangan.
 - f. Apakah visi misi atau *tagline* perusahaan?
Jawab: Merubah interior anda menjadi lebih nyaman.
2. Bagaimanakah prospek proyek *furniture* di Solo saat ini?
Jawab: Cukup berkembang, saat ini klien lebih selektif sehingga kita memerlukan desainer untuk mendukung dan mengembangkan perusahaan kami.

Nama Narasumber : Donny Sudrajat
 Usia : 36 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Desainer Dian Asri Furniture
 Tanggal Wawancara : 13 Juni 2020

1. Bagaimanakah perkembangan desain *furniture* saat ini menurut

pendapat anda?

Jawab: Perkembangannya sangat cepat dan kompetitif dari sisi desain maupun produksi. Banyak perusahaan yang bergerak dibidang *furniture* di Solo yang telah didukung oleh tenaga desain dan tenaga produksi yang baik. Mereka saling berlomba dan bersaing untuk mendapatkan proyek dengan desain dan servis yang terbaik. Perkembangan desainnya lebih ke bentuk mengikuti fungsi dan untuk proyek instansi biasanya menambahkan unsur - unsur lokal meski sekedar asesoris *furniture*.

2. Apakah klien saat ini mulai selektif akan kebutuhan desain?

Jawab: Klien sangat selektif, mungkin karena telah berkembangnya teknologi dan internet, klien lebih mudah mendapatkan referensi. Sering klien menunjukkan keinginan *furniture* yang dia sukai, sehingga kita pun juga lebih mudah menyesuaikan konsep dan desainnya dengan tetap menjaga kemenarikan dan kualitas.

3. Apakah inovasi diperlukan dalam perancangan *furniture* di Solo?

Jawab: Inovasi untuk sebuah perancangan *furniture* sangatlah perlu sebagai penerapan ilmu dan teknologi. Untuk kota Solo sendiri lebih fokus ke inovasi bentuk dan fungsi.

4. Apa saja karya unggulan desain *furniture* perusahaan ini dan bagaimanakah proses desain *furniture* yang dilakukan selama ini?

Jawab: Beberapa karya menarik yang pernah saya tangani diantaranya adalah proyek rumah Bapak Ahmad Zaenuri dan proyek DPRD Sukoharjo. Proses desain, pertama kita buat konsepnya dulu setelah ada proyek yang masuk, kita buat desainnya dengan *digital modelling*, setelah desain tercipta kita evaluasi terkait keinginan klien juga untuk proses produksinya. Setelah oke kemudian kita produksi.

5. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek rumah Bapak Ahmad Zaenuri?

Jawab: Proyek ini didesain tahun 2019 yang meliputi ruang tamu, kamar tidur, *kitchen* dan *living room*. Konsep *furniture* mengikuti konsep suasana rumahnya yang lebih ke modern klasik dengan keinginan suasana yang cerah dan hangat. Material yang digunakan kayu jati, kayu mahoni *finishing* duco, busa dan *upholstery*, HPL, dan juga marmer.

6. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek DPRD

Sukoharjo?

Jawab: Proyek dikerjakan pada tahun 2019, yang meliputi *furniture* dan interior ruang sidang paripurna. Konsep yang diinginkan modern dengan sentuhan lokal, maka kami menerapkan motif *kawung* pada *furniture* maupun interiornya. Material yang digunakan mayoritas kayu jati, *plywood* dan HPL motif kayu.

WAWANCARA COUNNA STUDIO

Nama Narasumber : Muhammad Nur Mauliddina
 Usia : 34 tahun
 Jenis Kelamin : Laki - laki
 Jabatan : Direktur Counna Studio
 Tanggal Wawancara : 9 April 2020 (*online*)

1. Pertanyaan mengenai profil perusahaan Counna Studio.
 - a. Tahun berapakah perusahaan berdiri atau berjalan?
Jawab: Bersama dengan Joko Supriyanto saya mendirikan perusahaan ini di tahun 2014 dengan nama Counna Design Studio yaitu berasal dari bahasa jepang Koun'na ; (*beruntung , bernasib baik, berkelebihan, memperoleh, menguntungkan*) yang artinya selaras dengan harapan dan doa kami.
 - b. Apakah perusahaan ini mempunyai desainer?
Jawab: Awal mulanya kami pendiri sekaligus desainernya dikarenakan basic keilmuan kami dari desain, tetapi sekarang untuk mengembangkan perusahaan menjadi lebih profesional, kami mempunyai seorang desainer Harnoto Tri Nurhadi.
 - c. Berapakah jumlah karyawan perusahaan?
Jawab: Kita mempunyai karyawan kurang lebih 11 orang. Untuk produksi proyek yang besar kami mempekerjakan tukang/pengrajin lepas, jadi tidak terikat.
 - d. Lingkup pekerjaan perusahaan dibidang apa saja?
Jawab: Kebanyakan pengerjaan interior dan *furniture* mulai dari desain sampai dengan pelaksanaan. Selain itu Counna Studio juga menangani beberapa pekerjaan konsep desain, baik meliputi pekerjaan interior maupun arsitektural. Konsep booth pameran maupun produk kita juga kerjakan dari proses desain kemudian mewujudkannya.
 - e. Bagaimanakah cakupan lokasi proyek perusahaan ini?

Jawab: Alkhamdulillah mencakup wilayah Surakarta dan sekitarnya , Magelang, Pati, Yogyakarta, dan Jakarta.

f. Apakah visi misi atau *tagline* perusahaan?

Jawab: Visi kami adalah menjadi sebuah perusahaan desain yang dapat membantu mewujudkan keinginan customer akan sebuah hunian/bangunan yang nyaman serta memiliki nilai estetis yang kita terapkan dalam desain. Misi kami adalah ingin sedikit memberikan kontribusi di dunia desain, baik secara fungsi, keindahan maupun dalam pengerjaan khususnya desain interior. Misi kami yang lain diantaranya juga ingin memberikan sedikit edukasi ke masyarakat sebisa mungkin, akan penghargaan terhadap sebuah desain, bahwa desain itu ada harganya. *Tagline* kami adalah *all about designing your homeland and make it awesome*.

2. Bagaimanakah prospek proyek *furniture* di Solo saat ini?

Jawab: Berkembang di pasar lokal. Kalo dari rekan bisnis kami yang kebetulan mempunyai pabrik *furniture* dan produk2nya di ekspor keluar negeri, sepertinya saat sekarang ini industri tersebut cukup sepi, bahkan beberapa pabrik *furniture* akhirnya *collaps*. Jadi saat ini proyek *furniture* lokal cukup menjanjikan.

3. Bagaimanakah perkembangan desain *furniture* saat ini menurut pendapat anda?

Jawab: Kita melihat perkembangan desain *furniture* khususnya *loose product*, seperti kursi, meja, almari seakan trennya berubah, yaitu lebih ke arah sesuatu yang menarik. Mempunyai fungsi yang lebih atau multifungsi seperti nya itu menjadi hal yang menarik untuk saat ini. Ada produk *furniture* yang menonjol di *finishing* yang berbalutkan lawasan atau *vintage*, itu jadi elemen pengisi ruang yang diminati untuk saat ini. Kemudian ada pula ide desain yang mana menggunakan bahan-bahan bekas atau mencampurkan / memodifikasi suatu barang sehingga berfungsi semisalnya menjadi sebuah meja atau bentuk *furniture* lainnya. Jadi menurut kami desain *furniture* di solo harus menyesuaikan kebutuhan/keinginan masyarakat saat ini. Membutuhkan ide - ide yang fresh. Tapi untuk *furniture* klasik tetap mempunyai tempat tersendiri dibeberapa kalangan masyarakat.

Nama Narasumber : Joko Supriyanto
 Usia : 34 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Kepala Produksi COUNNA Studio
 Tanggal Wawancara : 2 Juni 2020

1. Bagaimanakah proses desain *furniture* perusahaan ini dan apa saja karya unggulan desain *furniture* yang pernah ditangani?

Jawab: Proses desain dimulai dari keinginan klien dalam kebutuhan *furniture*nya. Kemudian kita buat konsepnya dan kita desain dan visualisasikan dengan *perspektif 3D*. Kemudian kita presentasikan ke klien dan kita evaluasi baik desain maupun harganya. Kemudian kita buat desain akhir sesuai hasil evaluasi dan kita produksi. Untuk *counter* biasanya kita buat *knockdown* atau delapan puluh persen jadi dan kita selesaikan di tahap *setting furniture* ditempat. Beberapa karya menarik yang pernah kami kerjakan diantaranya adalah proyek *coffee shop* Kalasan, kantor icube, kantor biojanna, dan rumah Bapak Ivan.

2. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek *coffee shop* Kalasan?

Jawab: Proyek tahun 2020. Proyek ini meliputi area *kitchen* dan *dining area*. *Furniture* utama yang dikerjakan adalah meja *counter kitchen*, yang merupakan meja kerja dapur sekaligus pelayanan. Konsepnya modern dengan sedikit sentuhan industrial disesuaikan dengan konsep interiornya. Materialnya menggunakan *plywood*, HPL dan granit untuk *top table*.

3. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek kantor icube?

Jawab: Proyek tahun 2020. Merupakan proyek sofa bench yang didesain dengan konsep modern dan multifungsi. Tempat duduk yang dapat difungsikan menjadi tempat penyimpanan. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan klien. Dimensi 300 cm x 50 cm x 40 cm dengan material *plywood*, HPL, busa dan *upholstery*.

4. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek kantor biojanna?

Jawab: Proyek tahun 2019. Salah satu *furniture* yang dikerjakan adalah *storage* ruang kerja. Dimensi 130 cm x 40 cm x 200 cm dengan material besi *hollow finishing* cat duco untuk struktur, *plywood* dan HPL untuk sekatnya. Konsep modern, *simply and clean* diterapkan sesuai keinginan klien.

5. Bagaimanakah deskripsi mengenai *furniture* proyek rumah Bapak Ivan?

Jawab: Proyek tahun 2019. Klien menginginkan desain yang bergaya modern tapi tidak terlalu minimalis / simpel. Terwujudlah desain yang cukup banyak detail dalam fungsinya untuk memenuhi kebutuhan klien dengan *space* yang tidak terlalu luas. Salah satunya *storage* yang sekaligus sebagai partisi antara ruang tamu dengan ruang tengah. Yang mana partisi tersebut dapan digeser (*moveable cabinet*) untuk keperluan jika ada acara pengajian / pertemuan sehingga ruang bisa sedikit lebih luas. Material yang digunakan untuk *furniture* ini yaitu *plywood*, HPL dan kayu jati belanda.

WAWANCARA PAKAR FURNITURE

Nama Narasumber : Ahmad Fajar Ariyanto
 Usia : 48 tahun
 Jenis Kelamin : Laki - laki
 Jabatan : Ketua Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) Cabang Surakarta, Akademisi di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
 Tanggal Wawancara : 4 Mei 2020 dan 25 Juli 2020 (*online*)

1. Bagaimanakah perkembangan desain *furniture* saat ini menurut pendapat anda?

Jawab: Persaingan global pada industri mebel semakin ketat dalam waktu lima tahun terakhir. Pada bidang industri khususnya bidang *furniture*, Solo sebenarnya memiliki peluang yang luar biasa. Kedekatannya dengan daerah-daerah pertanian dan perkebunan sebenarnya bisa mengantarkan Solo sebagai pusat pengembangan usaha *furniture* di Indonesia. Melihat kenyataan bahwa desain *furniture* di Indonesia dan dunia pada umumnya selalu mengalami perkembangan yang pesat sebagai tuntutan pasar. Perkembangan pada bentuk dan pemanfaatan bahan merupakan fakta yang tidak dapat dipungkiri.

2. Bagaimanakah tren desain *furniture* menurut pendapat anda?

Jawab: Kecenderungan tren desain selalu dipengaruhi oleh pasar, preferensi masyarakat atau selera, dan perkembangan bahan maupun teknologi baru. Tren pasar *furniture* di Solo mengalami

pergeseran yang cukup signifikan, pada awal tahun 90 sampai dengan awal tahun 2000 pasar *furniture* di Surakarta hampir seluruhnya berorientasi ke pasar *ekspor*. Saat ini kondisi ekspor *furniture* lesu, dan pasar beralih pada pasar lokal yang (mungkin) dalam beberapa tahun yang lalu belum menjadi segmen yang menarik bagi pengusaha mebel. Kondisi pasar telah berubah seiring dengan kemajuan teknologi, pasar online menjadi pemicu bergeliatnya kembali industri *furniture* di Solo. Preferensi masyarakat di Solo juga mulai berubah, informasi tentang gaya hidup yang diperoleh dari literasi internet mengubah pola pandang dan selera. Desain menjadi salah satu pertimbangan utama baik pada kebutuhan untuk rumah tinggal sampai ruang publik. Hal ini berdampak pada permintaan pekerjaan *furniture* secara *custom*.

3. Apakah inovasi diperlukan dalam mendesain *furniture*?

Jawab: Sangat diperlukan agar industri bisa menerobos pasaran ekspor dalam posisinya sebagai perusahaan induk bukan hanya sebagai anak perusahaan yang bertugas menjadi "sub" pekerjaan profesional. Perusahaan-perusahaan *furniture* di Surakarta diharapkan bisa mencapai hal tersebut dan juga tanggap terhadap lingkungan baik dalam pemahamannya pada kebudayaan, hasil alam, dan perkembangan teknologi ke dalam karya desain yang inovatif.

4. Bagaimanakah pendapat Bapak mengenai inovasi desain *furniture* karya perusahaan di Surakarta yang saya tunjukkan ini?

Jawab: Inovasi yang baik pada desain dan produk perusahaan Ribka Furniture, seperti sofa borneo yang didesain dengan struktur bentuk modern dengan komposisi etnik yang sangat harmonis. Untuk produk *furniture* perusahaan yang lainnya sudah menarik namun inovasinya kurang signifikan, kurang mempunyai kerumitan dan *intensity*. Seperti counter hotel brothers yang kurang mempunyai detail khusus, akan lebih inovatif dengan misalnya penggunaan teknik tempa, *embossed*, *engraving* atau *etched* dengan atau tanpa perbedaan material.

Nama Narasumber : Cahyo Susilo
Usia : 47 tahun
Jenis Kelamin : Laki - laki
Jabatan : Praktisi Anggota Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) Cabang Surakarta.
Tanggal Wawancara : 28 Juli 2020 (*online*)

1. Bagaimanakah perkembangan desain *furniture* saat ini menurut pendapat anda?

Jawab: Perkembangan proyek *furniture* di Solo saat ini cukup bagus. Untuk sebagian besar proyek *furniture* menggunakan bahan dasar multiplek / *blockboard* yang menjadi bahan baku utama pembuatan *furniture* yang dibentuk sedemikian rupa menyesuaikan desain. Banyak style desain yang dapat di wujudkan dengan produk *furniture* ini, seperti desain modern, minimalis, industrial, *scandinavian*, *vintage*, bahkan modern klasik. Dengan *finishing High Pressure Laminated* (HPL) sebagai *finishing*, atau cat duco menjadi pilihan yang cukup bervariasi yang menjadi daya tarik untuk *customer* yang ingin merombak interior bangunannya. Kebanyakan proyek di Solo banyak yang menggunakan bahan tersebut karena dilihat dari segi harga lebih ekonomis terjangkau, proses pembuatan yang lebih cepat pengerjaannya dibanding dengan *furniture* kayu solid, dan kualitas yang cukup lumayan awet, menjadi faktor banyaknya permintaan masyarakat akan kebutuhan *furniture* ruang mereka.

2. Apakah inovasi diperlukan dalam mendesain *furniture*?

Jawab: Ya, sangat diperlukan dikarenakan semakin lama pasti masyarakat pada umumnya akan mencari sesuatu yang menarik, dalam hal ini *furniture* yang dapat memenuhi kebutuhan mereka. Dan sesuatu yang inovatif (Selain unsur estetika) pastilah mendapat poin khusus dari masyarakat pada umumnya.

3. Bagaimanakah pendapat Bapak mengenai inovasi desain *furniture* karya perusahaan di Surakarta yang saya tunjukkan ini?

Jawab: Keseluruhan desain menarik, kelihatan nyaman dan memenuhi kebutuhan klien. Perlu diperhatikan beberapa konstruksi tertentu seperti kursi waris yang terkesan kurang kuat. Serta perlu diperhatikan juga desain dalam kaitannya dengan kemudahan produksi *furniture*. Produk-produk *furniture* perusahaan Ribka inovasinya lebih terlihat.

Nama Narasumber : Lu'lu' Purwaningrum, M.T., Ph.D.
 Usia : 43 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Anggota Himpunan Desainer Interior
 Indonesia (HDII) Cabang Surakarta,
 Akademisi di Universitas Sebelas Maret
 (UNS) Surakarta.
 Tanggal Wawancara : 24 Juli 2020

1. Bagaimanakah perkembangan desain *furniture* saat ini menurut pendapat anda?

Jawab: Menurut saya desain *furniture* di Surakarta cukup berkembang. Kebutuhan akan kenyamanan berada di suatu ruang sangat dibutuhkan saat ini, diantaranya *furniture*. Disamping itu, dengan berkembangnya teknologi, membuat perubahan pola gaya hidup di masyarakat, salah satunya terdorong menjadi lebih eksis, untuk *sharing* tentang hunian mereka, tempat mereka beraktivitas, bekerja, sehingga menjadikan kebutuhan akan desain sedikit meningkat. Hal ini menjadikan persaingan yang baik antara desainer maupun perusahaan *furniture* untuk menciptakan desain yang kreatif dan inovatif serta diminati konsumen.

2. Apakah inovasi diperlukan dalam mendesain *furniture*?

Jawab: Sangat dibutuhkan, perancangan *furniture* membutuhkan pemikiran - pemikiran yang lebih dalam, kreatif untuk menghasilkan suatu *furniture* yang inovatif yang dapat menarik para masyarakat untuk memiliki *furniture* tersebut. Hal tersebut sepaket dengan faktor fungsional yang dapat bermanfaat untuk masyarakat dalam penggunaannya, menjadikan lebih mudah dalam mendukung aktivitas masyarakat. Jadi inovasi perancangan *furniture* yang dapat memenuhi unsur estetika, fungsi, serta dilihat dari segi bisnis cukup terjangkau untuk masyarakat pada umumnya, sangat diperlukan.

3. Bagaimanakah pendapat Bapak mengenai inovasi desain *furniture* karya perusahaan di Surakarta yang saya tunjukkan ini?

Jawab: Desain-desainnya cukup menarik, inovasinya sudah baik, modern dan ada beberapa yang bernilai lokal yang elegan. Meski begitu perlu diperhatikan lagi terkait ergonomi, keamanan dan kenyamanan pengguna, seperti desain lounge chair yang lebih baik dibuat agak lebih *pluffy*, jangkauan aktivitas *kitchen set* maupun struktur desain kursi.

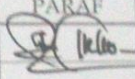
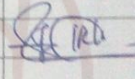
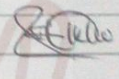
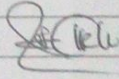
Lampiran 6. Lembar Konsultasi

LEMBAR KONSULTASI TESIS
PROGRAM PASCA SARJANA ISI SURAKARTA

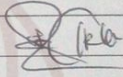
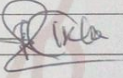
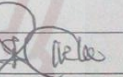
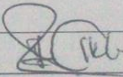
Nama : Yulvan
 NIM : 18211134
 Minat : Pengkajian Seni Rupa
 Pembimbing : Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
 Judul Tesis : Kreativitas dan Budaya Kerja Desain Furniture dengan 3D Printing di Surakarta

NO	TANGGAL	URAIAN KONSULTASI & PERBAIKAN	PARAF
1.	28 Jan 2020	1. Montaplean Judul. 2. Perbaiki TEMA utk sekap rumusan 3. Jumat 31 kentali sug resin	
2.	31 Jan 2020	LB hrs ada penting nya maki dilehi. manfaet perbaiki keanekaan. Perbaikan. LB → RM → KP → Kerangka B. M M M M K K K K B B B B	
3.	4 Feb 2020	File. Rumasa - Koraga. LB perlu di montaplan perhy nya moral tepat - sehari belan tle adoby	
4.	7 Feb 2020	Metode, masalah pertama belum muncul, Teknik pengumpulan data belum mampak meneliti perusahaan	

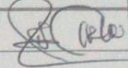
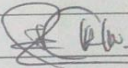
LEMBAR KONSULTASI TESIS

NO	TANGGAL	URAIAN KONSULTASI & PERBAIKAN	PARAF
5.	13 Februari 2020	- Metodologi, data & teknik pengumpulan data masih belum nampak rumusan pertama. - Cari definisi data, penjelasan data - Triangulasi bukan analisis.	
6.	28 Februari 2020	Ujian Proposal Ketua: Dr. Hesti Pengaji: Dr. Guntur Penjuri: Dr. Sunarmi	
		} ditakutkan dengan baik → Revisi	
7.	12 Maret 2020	Revisi Proposal setelah ujian. Wahatkan juga Konsultasi dan Pengaji di dalam	
8.	13 Maret 2020	Konsultasi dengan Pak Guntur - Topik disesuaikan dengan keahlian, ambil yg sederhana relevan. → Inovasi Desain Furniture → Sesuaikan proposal → Pelajari PRAL,	
9.	20 Maret 2020	Konsultasi dengan Pak Guntur → daring - Judul diganti menjadi "Inovasi Desain Furniture di Surabaya" - rumusan masalah, apakah inovasi desain furn. mencakup 2 hal, proses dan karp atau salah satu daripadanya - ruang lingkup penelitian di perusahaan apa dan di mana saja?	

LEMBAR KONSULTASI TESIS

NO	TANGGAL	URAIAN KONSULTASI & PERBAIKAN	PARAF
		<ul style="list-style-type: none"> - sampel penelitian, apakah purposive sampling & jenis furniture (seuai abis) atau furniture apa saja. - kerangka penelitian diperlihatkan besarnya. - matrik analisis berdasarkan pendekatan, jelaskan pedoman untuk menentukan area penelitian. 	
10.	27 Maret 2020	<p>Konsul perubahan arahan pengujian</p> <ul style="list-style-type: none"> → Diperlihatkan inovasi konsepnya apa saja. → Gagasan dan teori diperjelas. 	
11.	8 Mei 2020	<p>Proposal OK → dilanjutkan penelitian</p> <p>rencana data → cari data yg mentah.</p>	
12.	11 Juni 2020	<p>Penelitian perusahaan berdasarkan apa? bentuk pengujian?</p> <ul style="list-style-type: none"> → ditanyakan mentah per perusahaan secara bisnis baru di generalisasi di kesimpulan. jika tidak di generalisasi berarti bahasa perusahaan itu. → penelitian sampling ditambahkan. 	
13.	10 Juli 2020	<ul style="list-style-type: none"> - teori & metode yg ditunjukkan kurang kelihatan, sumber datanya perlihatkan 	

LEMBAR KONSULTASI TESIS

NO	TANGGAL	URAIAN KONSULTASI & PERBAIKAN	PARAF
14.	19 Agustus 2020	- Analisis inovasi masih kurang tajam - Informan sebagai pemegang saham. Pikirkanmu yg dibuktikan - perbaikan, penulisan, ejaan & ketipaan.	
15.	1 Oktober 2020	- Analisis masih kurang, diperjelas lagi. - Tangkuman analisis diproses lagi menjadi kesimpulan - gambar analisis diperjelas	
16	20 November 2020	Konsultasi ke Pak Guntur - format diperbaiki - kerangka berfikir, metodologi - pembahasan industri & produk	
17.	4 Desember 2020	Konsultasi ke Pak Guntur - kerangka berfikir.	
18.	11 Desember 2020	Perbaikan abstrak dan kesimpulan → AEC maju kelayakan	