BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu kegiatan manusia yang tidak berubah tanpa memedulikan perubahan zaman, perbedaan lingkungan, maupun pekerjaan adalah kegiatan orang tua mengasuh anaknya.. Dalam Bahasa Inggris, kegiatan ini dapat juga disebut kegiatan *mothering* [1].

Kegiatan *mothering* tidak memiliki standar atau prosedur tertentu dalam pelaksanaannya. Kegiatan ini sangat bervariasi tergantung budaya dan kebiasaan ibu. Menggendong bayi merupakan salah satu kegiatan *attachment parenting* dalam pengasuhan anak. Manfaat gendongan bayi selain memberi kenyamanan dan mengurangi stress bagi bayi juga memudahkan ibu melakukan pekerjaan, dan membantu mengurangi depresi atau *baby blues* pasca melahirkan [2].

Dalam perkembangannya, mayoritas orang Indonesia mengharapkan munculnya hal-hal baru yang lebih praktis dan nyaman dalam penggunaan gendongan bayi. Hasil penelitian Priyandini dan Widyanti pada tahun 2020 dari 395 orang yang menggunakan gendongan bayi di Indonesia menunjukkan 47,85% responden menggunakan kain jarik, 5,82% responden menggunakan jenis wrap, 17,97% menggunakan gendongan jenis *hipseat*, dan 28,35% menggunakan jenis *ring-sling*. Dalam hal ini dapat dilihat terdapat beberapa pilihan jenis gendongan bayi yang dapat digunakan di Indonesia [1].

Menciptakan sebuah produk yang benar-benar sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan konsumen adalah salah satu cara perusahaan untuk memenangkan persaingan dan memenuhi kebutuhan konsumen yang selalu berubah-ubah mengikuti jaman. Menampilkan sebuah produk yang menarik dan inovatif akan berpengaruh pada tingkat penjualan produk dan berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan [3].

Beragamnya jenis produk gendongan bayi yang dipasarkan mendorong dilakukannya penelitian untuk mengevaluasi produk tersebut. Evaluasi dalam proses desain produk juga mampu mengidentifikasi berbagai bentuk, jenis dan ukuran yang berbeda dari produk tersebut. Pemilihan produk gendongan bayi tidak hanya dipengaruhi oleh berbagai penelitian dan faktor teknis melainkan juga bergantung dari kebutuhan emosional konsumen.

Kepuasan konsumen merupakan salah satu kebutuhan emosional, dimana jika kebutuhan emosional terpenuhi maka kepuasan pelanggan tercapai [4]. Kepuasan konsumen dan aspek teknis seperti fungsionalitas, ergonomi, dan kenyamanan sama pentingnya dalam menentukan kesuksesan desain produk. Kepuasan, tuntutan, dan kebutuhan konsumen adalah faktor emosional subjektif konsumen yang mendorong pemilihan dan pembelian produk tertentu [5].

Proses pengambilan keputusan penggunaan pada setiap orang pada dasarnya adalah sama, namun proses pengambilan keputusan tersebut akan diwarnai oleh ciri kepribadian, usia, pendapatan dan gaya hidupnya. Proses pengambilan keputusan tersebut biasanya dipengaruhi oleh jenis produk, manfaat produk, bentuk produk, merk, dan jumlah produk [6].

Berdasarkan pada uraian diatas, kebutuhan emosional konsumen menjadi salah satu faktor penting yang mendorong pemilihan suatu produk. Produk yang umum digunakan saat ini oleh berbagai kalangan adalah produk milik *Dialogue Baby*. Di samping menyajikan berbagai varian jenis gendongan bayi, produk *Dialogue Baby* juga sangat mudah diperoleh di pasaran baik secara *offline* maupun *online* dengan harga yang relatif terjangkau.

Setelah melakukan wawancara mengenai produk gendongan bayi kepada konsumen *Dialogue Baby*, sebagian besar konsumen produk gendongan bayi milik *Dialogue Baby* ini mengatakan bahwa produk ini memiliki beberapa kekurangan fitur dalam gendongan diantaranya adalah produk gendongan bayi jenis *Hipseat* yang sulit dilipat, tidak praktis saat

dibawa berpergian, memakan tempat saat disimpan di dalam tas atau koper, warna dan motif yang monoton, dan bahannya yang berat dan kaku jika dibandingkan dengan merek gendongan bayi dari perusahaan lain salah satunya dari merek *ErgoBaby*. Gendongan *Hipseat* milik *Ergobaby* ini sudah memiliki fitur gendongan *travel size* dimana gendongan *Hipseat* ini sangat praktis, mudah dilipat, dan bahannya tidak kaku. Hanya saja produk *Hipseat ErgoBaby* ini dijual dengan harga yang sangat mahal. Dalam hal ini konsumen *Dialogue Baby* mengharapkan adanya inovasi untuk produk gendongan bayi jenis *Hipseat* tersebut supaya mereka dapat memiliki gendongan *Hipseat* yang terjangkau, praktis dengan desain yang modern dan fitur yang inovatif.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menganalisis rancangan produk gendongan bayi milik *Dialogue Baby*. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menangkap preferensi konsumen dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* dan mencoba untuk menjadi jembatan atas keinginan konsumen terhadap desain produk yang diinginkan, dengan jalan mendefinisikan keinginan konsumen yang teridentifikasi melalui *Kansei Word* ke dalam desain produk.

Hasil analisis produk gendongan bayi ini diharapkan dapat dikembangkan sebagai usulan dalam rancangan produk gendongan bayi *Dialogue Baby* yang mampu memenuhi kebutuhan konsumen dan dapat melengkapi penelitian-penelitian yang telah ada terkait produk gendongan bayi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana rancangan produk gendongan bayi *Dialogue Baby* jenis *RingSling* dan *Hipseat* yang sesuai dengan preferensi konsumen menggunakan metode *Kansei Engineering* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan produk gendongan bayi *Dialogue Baby* jenis *RingSling* dan *Hipseat* yang sesuai dengan keinginan konsumen dan dapat memenuhi kebutuhan konsumen dengan metode *Kansei Engeneering*.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Penelitian ini difokuskan terhadap usulan desain rancangan produk gendongan bayi *Dialogue Baby* jenis *Hipseat* dan *Ringsling* dengan menggunakan *Kansei Engineering* dan skala *Semantic Defferential*.
- b. Penelitian dilakukan hanya kepada perempuan yang mempunyai anak usia 6 bulan - 2 tahun.
- c. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2022 di Puri Cipageran Indah 1 Cimahi dengan responden sebanyak 65 orang.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan mempunyai nilai guna bagi peneliti dan pembaca pada umumnya, yaitu :

- a. Penulis
Untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan rancangan produk gendongan bayi yang sesuai kebutuhan konsumen menggunakan metode *Kansei Engineering*.
- b. Perusahaan *Dialogue Baby*
Dapat menjadi bahan pertimbangan saat memproduksi produk gendongan bayi selanjutnya. Dapat mengetahui desain gendongan bayi yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.
- c. Universitas

Dapat digunakan sebagai tambahan referensi oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai rancangan gendongan bayi yang sesuai.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan dibutuhkan sistematika penulisan yang benar agar pihak yang membacanya dapat memahami isi dari laporan ini. Untuk mempermudah pemahaman atas materi-materi yang dibahas dalam skripsi ini, maka penulisan laporan ini dibagi ke dalam beberapa bab. Setiap bab mempunyai keterkaitan yang berkesinambungan dengan bab selanjutnya. Adapun sistematika penyusunan laporan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian yang berjudul analisis rancangan produk gendongan bayi *Dialogue Baby* menggunakan metode *Kansei Engineering*. Selain itu dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori dan konsep yang dapat dipertanggungjawabkan secara tertulis dalam menunjang pelaksanaan penelitian menggunakan metode *Kansei Engineering*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan penelitian, ruang lingkup penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan dan pengolahan data, analisa, serta kesimpulan dan saran.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini akan diuraikan tentang sumber dan cara-cara pengumpulan dan pengolahan data (sesuai dengan topik dan laporan tugas akhir) serta menjelaskan teknik dan alat pengolahan data yang digunakan dalam pemecahan masalah.

BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis dari hasil pengumpulan dan pengolahan data dan kemudian dianalisa.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang berkaitan dengan laporan tugas akhir yang diberikan dan saran yang perlu dilakukan untuk tindak lanjut yang lebih baik dari hasil pemecahan masalah