

PENGEMBANGAN DESAIN KERAJINAN TAS BERBAHAN DASAR DAUN PANDAN DI R&D HANDYCRAFT (Natural Exclusive Production) LAMONGAN

Iffah Ainul Fajariyah Agustin

Pendidikan Seni Rupa, FBS, Universitas Negeri Surabaya
Ivahainul24@gmail.com

Siti mutmainah

Pendidikan Seni Rupa, FBS, Universitas Negeri Surabaya
sitimutmainah@unesa.ac.id

Abstrak

Daun Pandan adalah jenis tumbuhan *monokotil* yang memiliki daun beraroma wangi yang khas. Salah satu UKM yang membuat Daun Pandan menjadi nilai jual yaitu di UKM R&D HandyCraft yang berada Lamongan. Pemilik bersama istrinya memulai usaha dari 2006 hingga sampai sekarang. Akan tetapi kurangnya kreativitas sehingga tidak banyak memproduksi. Dalam hal ini masyarakat kurang tertarik dengan tas dari bahan alam tersebut dan lebih memilih tas dari bahan lain. Sehingga tas tersebut perlu untuk dikembangkan. Berdasarkan latar belakang yang terlihat, maka dirumuskan permasalahan yakni bagaimana hasil penerapan pengembangan desain produk tas pada kerajinan daun pandan. Penelitian pengembangan produk mengikuti langkah kerja (1) potensi masalah (2) pengumpulan data (3) Desain (4) Validasi desain (5) Revisi Desain (6) Produk Jadi. Proses penerapan pengembangan kerajinan daun pandan langkah awal yakni membuat desain, membuat sketsa terlebih dahulu, kemudian di *scan* dan dibentuk sekaligus mewarnai dengan program *Corel*. Kemudian dalam hasil langkah awal memperlihatkan desain kepada pengrajin dan membuat tas seperti contoh. Langkah kedua pengrajin memulai membuat tas dengan berbagai proses seperti membuat mal, menjiplak pola dengan spon topi, sehingga hasil dari proses tersebut menghasilkan berbagai macam tas, yaitu tas resmi, tas sekolah, tas pesta, dan tas sehari-hari.

Kata Kunci: Desain, Produk, kerajinan, Anyaman, Daun

Abstract

Pandanus is a kind of monocotyl plants wich has the spesific leaf smell. One of "UKM" (Small Medium Enterprises) which makes pandanus having the seling value is R&D Handycraft which is located in lamongan. The owner and his wife have started the enterprises since 2006 until now. Because of lack of creatifity, they do not produce uch. In this case, the consumers are not guite interested with that bags with natural materials and rather choosing bags with others materials. As the result, that bags with natural materials should be developed.

According to the beckround, the problem of the study is how is the result of the development of pandanus bag handycraf design produc implementation. The product development study follows the work steps (1) roblem potential (2) data accumulation (3) design (4) degisn validation (5) design revision (6) finished product.

The implementation proces of pandanus handycraft development, the first step are making the design, making the sketch first then scnned, format, and colored by corel program. Next, for the result of the frst steps, is shows the desigen to the craftsman and produces bags like the sample, the second steps are the craftsman starts to produce bags by various prossess like making patters, tracing the pattern with the hat sponge, so that the result of that process produce many kinds of bag. Those are formal bags, school bags, party bags, and daily bags.

Keywords : Design, Product, Handycraft, Plait, Pandanus.

PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan budaya dan berkesenian, terutama dalam kerajinan. Banyak sekali kerajinan yang ada di negeri kita, seperti halnya anyaman pandan yang wajib untuk kita lestarikan. Menurut Raharjo (2011:56) mengatakan bahwa seni kerajinan merupakan bentuk kegiatan berkreasi masyarakat. Jika dalam sebuah wilayah terdapat seni kerajinan yang tumbuh dan berkembang sebagai bentuk kegiatan mata pencaharian, maka wilayah itu disebut dengan sentra seni kerajinan. Para penduduknya menggantungkan hidupnya dari membuat seni kerajinan yang banyak mengandalkan ketrampilan tangan.

Salah satu contohnya adalah Daun Pandan yang bisa dijadikan alternatif untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat yang mempunyai aneka ragam multi nilai. Pada dasarnya Daun Pandan adalah jenis tumbuhan monokotil yang memiliki daun beraroma wangi yang khas. Daunnya merupakan komponen penting dalam tradisi masakan Indonesia dan negara-negara Asia Tenggara lainnya.

Dalam buku Seni Kriya dan Kearifan Lokal. Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam suku atau etnis. Masing-masing etnis tentunya memiliki sumber daya lokal yang dapat diberdayakan dan dikembangkan sehingga mampu memberikan kontribusi terhadap perekonomian masyarakat setempat. Banyak seni tradisi yang memang dekat dengan pengaruh luar hingga

mengalami perkembangan dinamis. Sementara itu seni tradisi yang letaknya jauh dipedalaman hampir sama sekali tidak mendapat pengaruh dari luar hingga terisolasi dari dunia diluarnya, maka keberadaannya selalu ketinggalan dan statis. Dikembangkan dalam arti bagaimana seni tradisi dapat diolah dan di kembangan menjadi produk seni yang khas dan unik tanpa harus meninggalkan nilai-nilai spiritual yang sudah melekat dan berlaku turun-temurun. (Krisnanto, 2009:227-228). Apabila mengkaji pemikiran di atas seharusnya seni dapat di kembangkan sesuai dengan perputaran zaman, tetapi tetap tidak meninggalkan ciri khas dan keunikannya. Mengingat negara kita ini kaya akan sumber daya alam, sehingga bahan-bahan yang dibutuhkan akan sangat mudah untuk didapat, seperti tanah liat, bambu, rotan, dan lain sebagainya yang bisa diolah menjadi karya yang bernilai estetik yang tinggi.

Produk kerajinan yang berbahan dasar daun pandan yaitu tas sehari-hari dan tas pesta. Kerajinan sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu barang yang bernilai yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Dalam buku (Ensiklopedia Nasional Indonesia), kerajinan diartikan sebagai jenis kesenian yang menghasilkan seperti perabot, hiasan atau barang lain yang artistik, terbuat dari kayu, besi, emas, bambu dan lain sebagainya.

Kerajinan sebagai kreatifitas melalui keterampilan tangan merupakan hasil karya yang bernilai seni. Oleh karenanya dalam masyarakat kerajinan menjadi media untuk mengeksplorasi suatu bahan menjadi barang yang bernilai guna sekaligus sebagai gerbang estetis bila dilandasi dengan analisis yang cermat terhadap perkembangan seni. Baik dalam kesenian masa lalu, sekarang atau kesenian yang akan datang, karena itu kerajinan haruslah dilestarikan. Dalam buku (Sunyoto Danang, 2012:69) Philip Kotler mendefinisikan bahwa produk adalah segala sesuatu yang bisa ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dimiliki, dipakai, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Produk bisa berupa fisik, jasa orang, tempat, organisasi dan gagasan (ide). Jenis produk kerajinan atau barang kerajinan yang diproduksi dibedakan menjadi dua bagian yaitu kerajinan rumah yang merupakan produksi barang kerajinan untuk pasaran dengan tujuan memenuhi kebutuhan sendiri. Serta industri rumah adalah industri barang kerajinan untuk pasaran dan dijual kepada pembeli untuk persediaan. Anyam atau menganyam yaitu mengatur bilah atau daun pandan dan sebagainya secara tindh menindh dan silang menyilang. (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti memilih UKM R & D (Natural exclusive production) sebagai objek peneliti. Peneliti memilih judul "Pengembangan desain produk kerajinan tas berbahan dasar daun pandan di R&D handycraft (Natural Exclusive Produktion) Lamongan" karena selain akses ketempat

pengrajinnya mudah dijangkau, hanya R & D yang masih aktif memproduksi kerajinan tas dari bahan Daun Pandan.

Penelitian ini membahas rumusan masalah yaitu Bagaimana Hasil pengembangan desain produk kerajinan tas pandan di R&D HandyCraft Lamongan ?. Dari penjelasan rumusan masalah diatas, penelitian ini mempunyai tujuan Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan desain produk tas berbahan dasar daun pandan Di UKM R & D HandyCraft Lamongan. Dan penulis berharap melalui penelitian ini dapat membuahkan hasil-hasil yang bermanfaat seperti Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian khususnya tentang kerajinan daun pandan. Acuan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi teman-teman seni rupa.

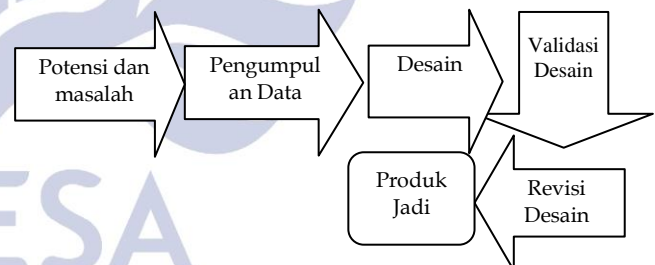
METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu pengembangan R&D Handycraft.

Dalam penelitian ini penulis memilih lokasi di Lamongan, tepatnya di jln. Sunan Kalijogo Lamongan.

Adapun penulis memilih lokasi tersebut adalah :

- Kabupaten Lamongan merupakan daerah yang perlu dikembangkan agar lestari.
- Produk yang dihasilkan oleh R&D lebih unggul dibanding yang lain.
- Agar penulis juga dapat mengembangkan produk yang sudah ada lebih variasi agar nilai jual produk tersebut lebih meningkat lagi.



Bagan 3.1

Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D) dari peneliti.

HASIL PENELITIAN

A. Produk Awal

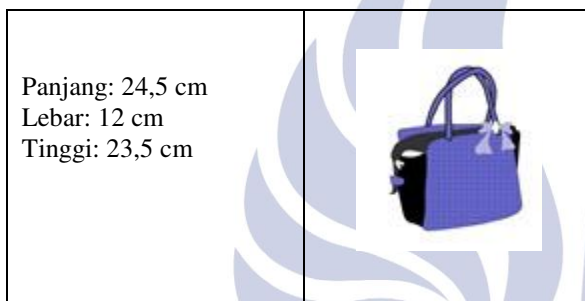
Dalam Produk awal yang sudah ada di UKM R&D bHandycraft terdapat 2 desain yang dikembangkan, salah satunya adalah tas pesta.



Gambar 4.2
Tas Pesta

B. Desain Pengembangan

Desain pengembangan adalah desain yang sudah ada di UKM yang sudah dikembangkan oleh penulis menjadi produk yang baru yang lebih variasi lagi, dengan ini penulis membuat desain dari tas pandan yang berfungsi sebagai tas untuk ke acara-acara resmi



Gambar 4.5
Tas Resmi

C. Desain Alternatif

Dalam tahap ini desain diberikan kepada validator yakni dosen ahli dan pemilik UKM dengan mengisi lembar validasi yang sudah disediakan untuk menilai dan memberi kritik dan saran. Dari hasil validasi penulis mengambil kesimpulan bahwa masih banyak yang harus di revisi dari desain tersebut.

D. Revisi Desain

Setelah melakukan revisi tahap pertama, penulis melakukan perbaikan sesuai apa yang sudah disarankan oleh validator dan pemilik UKM dody arimawanto. Dalam tahap revisi, dapat disimpulkan bahwa hasil desain yang sudah di revisi bisa diaplikasikan. Dengan saran bentuk harus proporsional, warna bahan tambahan disesuaikan dengan warna tas dan peletakkan bunga harus diperhatikan

E. Pembahasan

Setelah mengamati produk dari Bapak Dody, penulis mulai membuat beberapa desain awal dengan cara:

1) Sketsa

Sketsa adalah menggambar dengan pensil diatas kertas dengan garis tipis.

2) Scan

Setelah selesai mendesain, kemudian desain tersebut di scan untuk memindah hasil sketsa tadi ke computer.

3) Program Corel

Dalam tahap mewarnai penulis menggunakan program corel, karena lebih cepat dan mudah dikerjakan. setelah selesai membentuk tas dengan corel dan mewarnai, maka desain siap dicetak.

F. Proses pembuatan

Berikut ini adalah hasil pembuatan tas daun pandan, mulai dari 1. Membuat pola, 2. Membuat mall, 3. Memberi lem, 4. Menjahit daun pandan, 5. Memasang keling pada tas, 6. Memasang magnet, 7. Menambah resleting pada bagian tas, 8. Hingga memasang rantai.

G. Hasil penerapan

Dari hasil pembuatan desain sampai dengan proses pembuatan tas, hasil penerapan yang dilakukan sebagai berikut:



H. Biaya produksi

Alternatif 1 Tas resmi



Tas sehari-hari dengan ukuran panjang 24 ½ cm, lebar 12 cm, dan tinggi 23 ½ cm dapat dijual dengan harga Rp. 61. 000 harga tersebut sudah mendapat keuntungan sebesar Rp. 10.000.

I. Respon Masyarakat

Pada tahap respon masyarakat, penulis menggunakan angket sebagai penilaian terhadap desain yang sudah diaplikasikan. Angket tersebut akan di isi sesuai pertanyaan oleh masyarakat. Penulis membuat 10 angket sebagai bahan untuk menilai hasil pengembangan tas dari Daun Pandan.

Setelah angket terisi, penulis mengambil kesimpulan dari salah satu masyarakat bahwa tas yang sudah dikembangkan layak untuk dipasarkan, dan tambahan desain untuk kalangan anak mudah.

Saran

Kerajinan Tas merupakan kreatifitas tangan yang memiliki nilai keindahan, fungsi, dan guna. Dengan tujuan tersebut, maka sebaiknya kerajinan tas dapat dikembangkan menjadi lebih inovatif dan kreatif lagi. Secara visual harusnya tas terlihat menarik dari segi bentuk, bahan, dan warna agar menarik perhatian para masyarakat.

Berkaitan dengan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut untuk penelitian yang akan datang.

- 1) Sebagai bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut agar lebih banyak lagi bentuk dan bahan tambahan yang dapat diaplikasikan pada daun pandan serta cara pengawetan pandan agar bertahan lama.
- 2) Bagi instansi pemerintah, diharapkan memberi sarana bagi pengrajin agar tetap menjaga kelestarian budaya Indonesia, dalam hal ini kerajinan anyaman daun pandan.
- 3) Bagi pendidik kerajinan daun pandan dapat menambah wawasan pengetahuan bagi para peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Raharjo Timbul. 2011. *SENI KRIYA & KERAJINAN*. Yogyakarta: Program Pascasarjana.
- Sunyoto Danang. 2012. *DASAR-DASAR MANAJEMEN PEMASARAN. Konsep, Strategi, dan Kasus*. Yogyakarta: CAPS.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 1988. Jakarta: Balai Pustaka.

