

MODEL PENGEMBANGAN DESAIN BERBASIS PARTISIPASI PERAJIN UNTUK MENINGKATKAN DIVERSIFIKASI PRODUK KRIYA ANYAMAN BAMBU DI RINGINAGUNG MAGETAN

Drs. Muhammad Sukarno M.Pd, Dr. Edy Tri Sulistyono, M.Pd,
Nanang Yulianto, S.Pd., M.Ds
FKIP Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah: a) mengidentifikasi profil dan karakter UKM, b) mengidentifikasi manajemen desain dan produksi, c) Menelusuri kondisi desain dan produk yang diminati pasar, d) mengidentifikasi manajemen pemasaran, e) melakukan Diskusi Terarah atau FGD, f) menemukan model pengembangan desain berbasis partisipasi perajin, g) validasi ahli desain. Sedangkan pada tahun II bertujuan untuk: a) pendampingan pengrajin yang bersifat motivatif dan alternatif, b) eksperimen desain, c) membuat prototipe produk, d) melakukan uji coba produk (pengemasan, pameran, pemasaran), e) evaluasi hasil uji coba produk, f) proses HKI, g) diseminasi (sosialisasi, jurnal dan buku)

Metode penelitian untuk mencapai tujuan Tahun I tersebut dipaparkan sebagai berikut: Penelitian ini akan dilakukan di sentra kriya anyaman bambu di Ringinagung, Magetan, Jawa Timur. Kajian akan dilakukan dengan pendekatan kualitatif, penekanannya pada aspek pengembangan desain dengan berbagai prototipe yang bisa memotivasi kriyawan bereksplorasi dan bereksperimen mengembangkan desain. Sumber data utama berupa dokumen/arsip, sumber informan, sumber tempat – peristiwa. Teknik Pengumpulan Datadilakukan melalui: a) Analisis Isi Dokumen/Arsip, b) Wawancara Mendalam, c) Pengamatan Terlibat. Melakukan FGD dengan tujuan untuk mengumpulkan berbagai pendapat dan pandangan pihak-pihak terkait dalam pengembangan desain yang selanjutnya akan diintegrasikan dengan pandangan peneliti berdasarkan konteks permasalahan desain yang ada di lokasi penelitian. Validitas Data dilakukan dengan mengecek secara silang keterangan yang diperoleh dari sumber yang berbeda, yaitu dari dokumen, pengamatan, wawancara dan pustaka, serta melakukan *review informant*. Model Analisis dilakukan dengan model interaktif, meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, sajian data dan menarik kesimpulan. Pendampingan pada pengrajin yang bersifat motivatif dan alternatif. Adapun Metode Penelitian untuk mencapai tujuan penelitian Tahun II dilakukan dengan cara sebagai berikut: a) Eksperimen desain dilakukan dengan membuat berbagai desain produk anyaman bambu agar dihasilkan desain-desain yang baru dan inovatif, b) Membuat prototipe produk untuk desain-desain hasil eksperimen desain yang telah dipilih oleh perajin, peneliti mendampingi pada saat proses perwujudan prototipe, c) Melakukan ujicoba produk (pengemasan, pameran, pemasaran), d) Evaluasi hasil uji coba pembuatan produk, e) FGD hasil evaluasi dilakukan untuk merumuskan langkah kedepan setelah produk hasil pengembangan desain telah diketahui kelebihan dan kekurangannya, f) Proses HKI, g) Diseminasi (Sosialisasi, Jurnal dan Buku)

Kata Kunci: *pengembangan, desain, partisipasi, anyaman, bambu*

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Potensi kriya di berbagai wilayah di Indonesia dari tahun ke tahun menunjukkan perkembangan yang cukup menggembirakan, baik bila ditinjau dari aspek jumlah produsen, perkembangan desain, manajemen produksi, maupun teknik pemasarannya. Hal tersebut dibuktikan dengan pesatnya pertumbuhan sentra-sentra kriya di kota-kota Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Solo dan Bali. Di kota-kota tersebut setidaknya terdapat banyak kriyawan akademis yang berkiprah dalam produk-produk kriya dengan beragam bahan baku. Dengan kondisi tersebut maka banyak dihasilkan berbagai produk kriya dengan tingkat inovasi yang tinggi bila dibandingkan dengan para pelaku kriya berbasis tradisi yang menghasilkan produk-produk dengan tingkat inovasi yang rendah. Melihat kenyataan tersebut diperlukan upaya pengembangan produk-produk kriya yang selama ini kurang mendapatkan sentuhan tangan-tangan kreatif dengan tujuan untuk menghasilkan produk-produk kriya yang lebih berkualitas agar dapat diterima oleh pasar baik di tingkat lokal maupun global, memiliki nilai jual yang lebih tinggi, serta jangkauan pasar yang lebih luas.

Kabupaten Magetan merupakan salah satu kabupaten yang memiliki cukup banyak potensi kriya yang perlu dikembangkan sehingga mampu meningkatkan pendapatan masyarakat pelaku kriya dan perekonomian masyarakat. Berbagai sentra kriya yang masih eksis sampai dengan saat ini diantaranya sentra kriya gamelan di Kauman Karangrejo, kriya anyaman bambu di Ringinagung Magetan, sentra kriya kulit yang tersebar di Mojopurno dan Selosari Magetan, kriya batik Sidomukti di Dukuh Papringan Sidomukti Plaosan. Dari berbagai sentra kriya yang ada, tiap-tiap sentra kriya tersebut dihadapkan pada permasalahan yang berbeda-beda, ada yang dihadapkan pada masalah ketersediaan bahan baku, sumber daya manusia, manajemen produksi, pengembangan desain produk, hingga manajemen pemasaran.

Desa Ringinagung yang terletak di selatan Kota Magetan, sebagian besar penduduknya merupakan masyarakat kriyawan anyaman bambu. Lahan pertanian di desa tersebut tidak begitu luas karena sebagian besar wilayahnya merupakan kawasan perumahan penduduk. Letak desa yang dekat dengan kota kabupaten

menguntungkan dalam aspek transportasi, baik dalam pengadaan bahan baku maupun distribusi produk anyaman bambu. Luas wilayah Desa 17.675 ha, dengan jumlah penduduk sebanyak 4.352 dengan rincian 2.324 berjenis kelamin laki-laki dan 2028 berjenis kelamin perempuan. Dari jumlah penduduk tersebut, hampir 50% terlibat dalam kegiatan industri kriya baik kriya anyaman bambu baik sebagai perajin maupun pengepul. Adapun jumlah sentra anyaman bambu 90 perajin dan 5 pengepul. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa geliat industri anyaman bambu bisa menjadi andalan masyarakat dalam menopang perekonomian keluarganya.

Sentra kriya anyaman bambu di Ringinagung merupakan salah satu dari sentra kriya di Magetan yang saat ini masih eksis dalam memproduksi produk-produk dengan berbagai desain. Produk-produk yang dihasilkan diantaranya caping yang sudah mampu menembus pasar Sumatra, Kalimantan, Sulawesi. Sementara itu, jenis-jenis produk yang lain seperti: tempat tissue, tempat nasi, tempat buah, pemasarannya belum mampu menembus wilayah pasar yang lebih luas. Berbagai faktor yang menjadi penyebab lambannya perkembangan sentra kriya anyaman bambu di Ringinagung berdasarkan wawancara dengan perajin bambu yang bernama Sumiyati sebagai berikut: 1) Pengetahuan perajin tentang produk anyaman terbatas menyebabkan produk yang dihasilkan kurang inovatif, 2) Manajemen produksi belum dilakukan dengan baik, 3) Teknologi produksi menggunakan peralatan sederhana sehingga tidak efisien, 4) Strategi pemasaran belum memanfaatkan teknologi modern untuk memperluas jaringan pemasaran. Kondisi tersebut mendorong para produsen kriya anyaman untuk terus meningkatkan kualitas produk dan perluasan pemasarannya.

Adanya berbagai permasalahan berkaitan dengan kualitas dan kuantitas produk, maka diperlukan berbagai perlakuan untuk meningkatkan kualitas dan kualitas produk agar produk yang dihasilkan dapat diterima pasar baik lokal maupun global. Atas dasar uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang bersifat komprehensif, konseptual dan tersistem, serta tetap mengarah pada tujuan yang hendak dicapai. Berpijak pada latar belakang penelitian yang ada maka tujuan penelitian secara spesifik dapat dikemukakan sebagai berikut:1)

Mengidentifikasi profil dan karakter UKM, 2) Mengidentifikasi manajemen desain dan produksi, 3) Menelusuri kondisi desain dan produk yang diminati pasar, 4) Mengidentifikasi manajemen pemasaran, 4) Melakukan Diskusi Terarah atau FGD, 5) Menemukan model pengembangan desain berbasis partisipasi perajin, 6) Validasi ahli desain

BAB II. STUDI PUSTAKA

A. Kriya

Kriya baik dalam proses dan teknik pembuatan, bentuk karya dan penggunaannya tercermin nilai-nilai estetika, etika dan logika yang menjadi sistem acuan para pembuat dan penggunanya, serta sumber daya lingkungan alam-fisik dan sosial budaya sekitar yang ada dan dapat dimanfaatkan dalam penciptaannya (Tjetjep Rohendi Rohidi. 1999 : 1). Kriya sebagai artefak adalah produk budaya karena terjemahan dalam bentuk fisik dari ide-ide budaya dan aktivitas budaya. Pemahaman kriya sebagai produk hasil kreativitas yang ditunjang kemampuan tangan manusia, tumbuh dari lingkungan budaya tertentu dan bertumpu pada tradisi, mempunyai sifat etnis,folkloris dan vernacular. Kriya melibatkan tempat asal, keterampilan yang tinggi, kreativitas, tradisi dan lingkungan, produk kriya diasosiasikan dengan daerah penghasilnya (Widagdo. 1999, h: 1-6). Tadahiro Baba memaparkan esensi kriya adalah barang hasil ciptaan dari kebudayaan sehari-hari (*daily culture*) berbasis tradisi, historis, kepercayaan, nilai-nilai dan iklim lokal. Keberadaan kriya akan tetap langgeng apabila benda tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan pengembangan kebaruan fungsi, keunikan, originalitas bentuk dan ketepatan dalam memperlakukan materi (Adhi Nugraha, 1992: 2).

Kriya di Indonesia memiliki dimensi-dimensi yang sangat luas, secara historis, kaitannya dengan tradisi, pengaruh agama/kepercayaan maupun pengaruh dari alam yang berkaitan dengan bahan baku (Joop Ave, 1999: 1). Kekriyaan pada hakekatnya merupakan bagian dari proses budaya, dimana cipta-karsa diwujudkan dalam karya berciri humanisasi serta citra budaya etnik. Keberadaannya ditujukan guna meningkatkan taraf hidup suatu komunitas dan kukuh pada norma budaya

yang beragam dari budaya suku (Soegeng Toekio, 2007:23). Pada umumnya produk kriya mencerminkan sifat, nilai, norma dan berbagai tingkat keperluan, kegiatan, estetika dan tingkat kemampuan penguasaan teknik dan pengenalan bahan dari masyarakatnya (Ahadiat Joedawinata, 1999:2). Penciptaan kriya meniscayakan adanya interaksi dengan dunia hidup dan konteks yang mengitarinya, yang mencakup: pengetahuan kriya, keterampilan fisik, pengetahuan dan karakter lokal (Guntur, 2007:152). Industri kriya merupakan salah satu sektor andalan perekonomian daerah. Produk kriya yang bernilai etnis, vernacular, unik dan orisinal, kini menjadi komoditi yang memiliki posisi tawar dan bernilai ekonomis cukup tinggi (Iyus Susila, 2004).

B. Pengembangan Desain Produk Kriya

Desain memiliki makna yang beragam, berikut ini dapat dikemukakan pandangan beberapa ahli tentang desain. Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaragaman bentuk kualitas, proses, pelayanan dan sistem, bagaikan lingkaran yang saling berhubungan. Desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya dan perubahan ekonomi (Agus Sachari, 2003: 6). Desain ditujukan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat untuk meningkatkan taraf hidup dan kualitas kehidupan manusia. Mendesain produk berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang didalamnya merupakan gabungan daya cipta, teknologi, keindahan (Imam Buchori Zainuddin dkk, 1998: 6). Imam Buchori Zainuddin (2011: 313) menyatakan bahwa perlu menjadi suatu catatan bahwasanya seni yang hanya berkutat pada ungkapan romantik tanpa dijiwai oleh “misi budaya” (termasuk makna ilmu pengetahuan dan teknologi) tidak akan mampu membawa spirit bangsa ke arah yang lebih baik, kecuali hanya sebagai ungkapan yang klise dan *kitch*.

Keindahan merupakan aspek penting dalam desain, bila dalam seni murni peran estetika (untuk para penganutnya) semakin dipinggirkan tidak demikian dalam desain. Estetika masih merupakan faktor yang tidak dapat lepas dari kualitas desain. Kecenderungan yang ada justru estetika menjadi “nilai kebaruan”

sebuah desain (Widagdo, 2005:215). Desain sebagai aktivitas yang memadukan aspek-aspek teknis, material estetik, fungsi, serta ekonomis sehingga memungkinkan terciptanya suatu produk kriya sebagai hasil akhir (Ahadiat Joedawinata, 2000: 183). Desain berkaitan dengan semua unsur yang membentuk produk seperti unsur fungsi, bahan dan proses produksi, wujud estetik, harga dan biaya produksi. Desain yang baik memenuhi kriteria ekonomis dan apresiasi budaya suatu bangsa. (Yusuf Affendi, 2000 : 97).

Pengembangan kriya dipandang secara sistemik berkaitan dengan sistem nilai sebagai acuan penciptaan, kebutuhan primer, sekunder dan budaya masyarakat pencipta dan pengguna, sumber daya lingkungan alam-fisik dan sosial budaya, pranata yang mampu memberikan perlindungan penciptaan karya kriya, individu yang mampu melestarikan dan meningkatkan mutu kekriyaan (Tjetjep Rohendi Rohidi. 1999:8). Desain sejauh ini dibangun oleh semangat dialektika kebaruan, dalam rangka mencapai kemajuan, yaitu penyempurnaan kualitas objektif dan subjektif melalui kapasitas akal budi, untuk mencapai keadaan lebih tinggi, baik dan sempurna. Kebaruan sebagaimana motif utama cara kerja desain modern harus ditempatkan sebagai mitos kebaruan, karena semua cara kerja desain adalah repetitif dan mengandung unsur repetitif. Desain tidak menyalin masa lalu, tetapi merepetisi untuk mengubahnya. (Yasraf Amir Pilliang. 2008. h 385-387)

Produk kriya agar dapat menembus pasar global ditentukan oleh faktor-faktor keunggulan relatif, yang dapat didekati dengan keunggulan komparatif: SDA melimpah, upah buruh rendah dan keunggulan kompetitif: kualitas SDM, keberanian berinovasi, penguasaan teknologi (Imam Damayanti. 2000: 39). Strategi merupakan upaya yang dilakukan dalam pengelolaan aktivitas desain untuk menyusun strategi dalam menyiasati kondisi-kondisi dari informasi faktual sehingga menghasilkan keuntungan optimal produsen (Robert Rothberg. 1990: 5).

C. Pengembangan Desain Berbasis Partisipasi.

Model pendekatan partisipasi diartikan sebagai bentuk peran aktif produsen dalam pengembangan desain. Motivasi merupakan bagian penting

dalam partisipasi, karena motivasi menciptakan dan memacu semangat dalam berpartisipasi. Setelah tumbuh motivasi, maka akan memberi kesempatan produsen untuk menempatkan keinginannya dalam perwujudan produk (Nigel Cross, 1971: 24). Adanya penghargaan terhadap produsen untuk menempatkan ekspresi individu membuka harapan terciptanya produk yang berhasil, karena partisipasi dilakukan dengan sepenuh hati, tanpa tekanan pihak luar (Iyus Susila. 2004). Inovasi dapat tumbuh subur bila didukung kultur masyarakat dengan menghadirkan inovasi yang bersifat *monologis*, yaitu masyarakat diposisikan sebagai penerima hasil inovasi, dan *dialogis*, yaitu masyarakat dibangkitkan menjadi *inovator*. Dalam desain gerakan ini dinamakan desain partisipasi. *Desainer* bertugas menyampaikan gagasan pemecahan masalah dan mengajak masyarakat berperan serta dalam mendesain, mengevaluasi penemuan *sains* dan teknologi agar peka terhadap inovasi melalui pelatihan, pemanduan, pencatatan, publikasi dan penghargaan (Dudy Wiyancoko. 2000:11).

D. Produk Anyaman Bambu

Bambu merupakan sekelompok rumput-rumputan yang termasuk dalam anak suku *Bambusoideae* (Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1991:106). Istilah “*bambu*” menggambarkan pohon/semak seperti rumput, memiliki batang dan ranting. Struktur dan sifat bambu sangat mirip dengan jaringan kayu, oleh karena itu bambu juga diistilahkan sebagai “*kayu*” (Klaus Dunkernberg, 1985: 47). Penggunaan istilah “*bambu*” beragam, dalam bahasa Sunda, bambu disebut “*awi*”, bahasa Batak “*pring*”, bahasa Jepang “*Take*”, bahasa Cina “*Chu*” (Anang Sumarna .1986: 1). Daerah pertumbuhan tanaman bambu adalah daerah tropis. Bambu tropis tumbuh secara merumpun dengan sistem perakaran menggerombol, bambu sub tropis perakarannya menyebar, tidak membentuk sub rumpun (Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1991 : 106). Habitat bambu tumbuh tumbuh diatas tanah liat berpasir, lembab/lempung, kering/rawa datar, lebih cocok hidup pada endapan tanah yang dalam, tidak mengandung garam (Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1991 : 51). Batang bambu berbentuk pipa beruas-ruas, didalam ruas terdapat ruang hampa udara. Tiap ruas dibatasi sekat yang disebut dinding antara.

Bagian luar dan dalam batang ditutupi kulit (*cuticula*) yang lebih keras. Warna kulit luar berbeda-beda pada setiap jenis bambu. Warna bambu antara lain: hitam, kuning, hijau (Mamam A. Suraatmadja. 1999:31). Sifat-sifat bambu antara lain: 1) bambu mengalami penyusutan saat proses pengeringan, (2) bambu basah kandungan zat protein dan karbohidratnya cukup tinggi sehingga mudah dimakan renik, (3) Bambu sebaiknya diawetkan dahulu agar kadar protein dan karbohidrat berkurang (Mamam A. Suraatmadja. 1999:31). Pengawetan dapat dilakukan melalui 2 cara, yaitu: 1) Alami yang meliputi: a) Pengasapan, (b) Pelaburan, (c) Perebusan, (d) Perendaman, (2) Kimiawi dengan perendaman menggunakan bahan zat pengawet (Sardhi Duryato. 2000: 10-11).

Menganyam adalah pekerjaan menjalin pita yang disusun menurut dua, tiga, dan empat arah, bahkan lebih, sehingga terbentuk benda-benda seperti tikar, dinding dan sebagainya. Prinsip menganyam adalah menyisipkan dan menumpangkan pita anyaman yang berbeda arah. Benda anyam dapat dibedakan menjadi anyam beda kasar dan benda anyam halus, dari segi teknik pembuatan kedua jenis benda tersebut tidak berbeda (Maman Tocharman, 2009: 2).

Kriya anyam ada dan berkembang sejak dahulu sampai hari ini. Produk kriya anyam masih dapat kita temukan sebagai pelengkap kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik yang bersifat kebendaan dan kebutuhan rohaniah (kepuasan batin). Kita temukan karya kriya anyam dalam perlengkapan kebutuhan sebagai alat rumah tangga. Di dapur kita dapat temukan berbagai kriya anyam antara lain: aseupan (*kukusan*), niru (*nyiru*), ayakan dsb. Van Deer Hoop dalam buku Ragam Hias Indonesia memaparkan dalam zaman batu muda telah kita dapati ragam hias ilmu ukur yang bersahaja: a) pecahan barang tanah, terdapat di bukit-bukit di pantai Selatan Jawa, dengan teraan barang anyaman pakai pola-pola kepar (anyam kepar) (Van Deer Hoop, 1949: 20).

DESAIN DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di sentra kriya anyaman bambu di Ringinagung, Magetan, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan dengan pertimbangan: 1) desa Ringinagung merupakan penghasil produk anyaman bambu, 2) desain

produk anyam bambu yang dihasilkan kurang inovatif, 3) berprospek untuk dikembangkan, 4) produk yang dihasilkan belum dilindungi HKI.

Kajian dilakukan dengan pendekatan kualitatif, penekanannya pada aspek pengembangan desain dengan berbagai prototipe yang bisa memotivasi kriyawan bereksplorasi dan bereksperimen mengembangkan desain. Untuk meningkatkan kualitas produk dan orientasi pengembangan ekonomi serta sistem perlindungan paten, pokok kajiannya dipusatkan pada UKM yang dipilih secara selektif sebagai sampling.

Untuk mendalami informasi dan menghimpun data-data, wilayah kajiannya dipusatkan pada sumber utama berupa: sumber dokumen/arsip, informan, dan sumber tempat – peristiwa (Sutopo, 2002). Adapun sumber data yang digali meliputi: 1) Dokumen, yang dianalisis berupa: produk yang dihasilkan perajin, alat dan bahan proses produksi, manajemen produksi, pengemasan, sistem distribusi, pemasaran, 2) Sumber Informan, orang yang dinilai memahami informasi yang sesuai dengan permasalahan yang dikaji. Pemilihan informan pada awalnya ditentukan dengan teknik *snowball* untuk menelusuri sumber informan yang bisa dimintai keterangan secara akurat. Selanjutnya dipilih secara *purposive sampling* (Goetzz, J.P dan Le Comte, MD) 1984), 3) Tempat dan peristiwa, dua unsur pokok yang dijadikan sumber penghimpunan informasi.

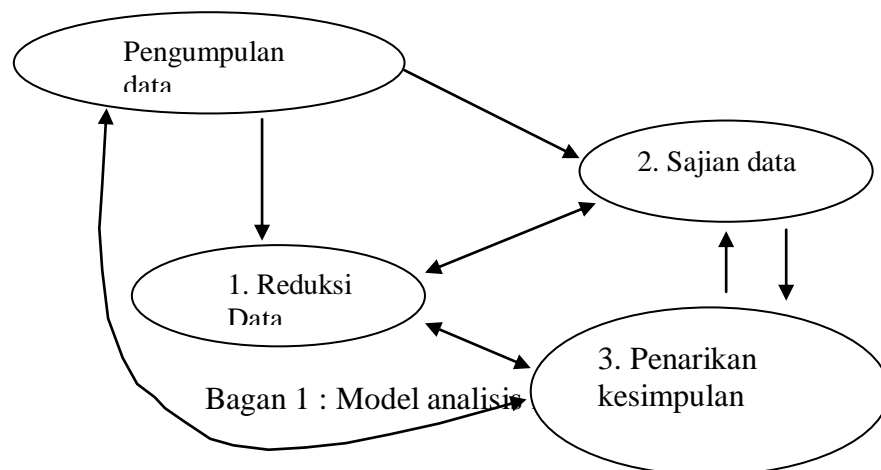
Analisis dilakukan dengan mengungkap berbagai jenis artefak anyaman bambu, produk yang dihasilkan perajin, bahan dan alat produksi, dokumen pengadaan bahan dan pemasaran produk. Untuk menggali sumber informan dilakukan dengan teknik wawancara mendalam (Spradley, 1979). Pengamatan terlibat dilaksanakan dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan masalah penelitian, agar dapat diperoleh pemahaman mengenai proses-proses dan tindakan obyek yang diteliti (Spradley, 1980: 53-58).

FGD dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan berbagai pendapat dan pandangan pihak-pihak terkait dalam pengembangan desain yang selanjutnya akan diintegrasikan dengan pandangan peneliti berdasarkan konteks permasalahan desain yang ada di lokasi penelitian. Pendapat-pendapat yang ada dirangkum yang

selanjutnya digunakan sebagai dasar penyusunan dan model pengembangan desain. Pihak-pihak yang diundang FGD antara lain: perajin, Disperindag, konsumen/pembeli, Dinas Pariwisata, desainer kriya.

Teknik validitas data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang benar-benar akurat, menggambarkan informasi yang sebenarnya. Informasi yang dihimpun sebelum dilakukan pembahasan menyeluruh, bersamaan dengan proses analisis akan dilakukan triangulasi sumber. Cara lain dilakukan dengan *review informant* yakni melakukan pengulangan/koreksi hasil wawancara terhadap informan untuk mendapatkan informasi yang benar dari berbagai informan. Informasi dapat dikembangkan penulis, namun tetap terkendali oleh *keajegan* dan kebenaran informasi. (Kirk, J. dan Miller, M.L, 1986).

Proses analisis dilakukan dengan model interaktif. Komponen analisis meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, sajian data dan menarik kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara terus menerus, sebagaimana siklus yang saling interaksi antar komponen tersebut, sampai dengan keterangan yang dicari benar-benar lengkap (Miles dan Huberman, 1984). Mekanisme analisis model interaktif dapat dijelaskan pada bagan berikut.



Pendampingan dilakukan oleh ahli desain, hukum dan pemasaran dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi perajin dalam mengembangkan desain, disamping untuk memperkaya pengetahuan pengrajin mengenai desain, hukum/HKI dan pemasaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sentra kriya anyaman bambu di wilayah Desa Ringinagung Magetan terdiri dari berbagai kriyawan yang memiliki latar belakang berbeda-beda dalam hal motivasi membuat produk anyaman bambu dan pendidikan. Namun demikian bila sebagian besar kriyawan dalam menghasilkan produk anyamannya karena didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga. Perbedaan dalam latar belakang tingkat pendidikan memiliki dampak yang sangat jelas dalam pengelolaan usaha, kemampuan membangun jaringan, mengelola keuangan usaha. Sebagian besar produsen kriya anyaman bambu yang berhasil memiliki tingkat pendidikan yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan produsen kriya anyaman yang kurang berhasil, atau sebagian besar para pelaku kriya yang berpendidikan rendah menjadi tenaga kerja bukan pengusaha. Usaha yang dilakukan bersifat industri rumah tangga yang mana sebagian besar mempekerjakan warga sekitar yang berusia 15 - 50 tahun sebagai tenaga kerja dengan sistem pengupahan tenaga kerja berdasarkan kemahirannya, serta jumlah produk yang dihasilkannya dalam periode tertentu.

Proses produksi dilakukan dalam satu tempat produksi yang tidak terpisah-pisah sehingga memudahkan akses distribusi bahan dan pengontrolan. Manajemen produksi yang diterapkan untuk satu tahap produksi dilakukan oleh beberapa tenaga kerja, adapun jumlah tenaga kerja menyesuaikan tingkat kerumitan pada tahap produksi tersebut. Produsen berproduksi bila sudah ada pesanan, tidak membuat stok produk yang menawarkan inovasi produk. Proses produksi juga menerapkan sistem lembur bila ada pesanan dalam jumlah besar, hal ini dilakukan bila *deadline* waktu pemesanan pendek dengan tidak menambah tenaga kerja.

Keberadaan produk anyaman bambu yang dihasilkan produsen cukup bervariasi, seperti: tempat tisu, tempat koran, tempat buah, lampu dinding, caping. Namun demikian perkembangan desain dari masing-masing jenis produk terasa kurang menggembirakan hal ini disebabkan kesadaran produsen akan kebutuhan mengembangkan desain cukup rendah sehingga produk yang dihasilkan terkesan monoton, kurang variatif, kurang memberikan alternatif pilihan bagi calon

pembeli. Keberadaan pasar dengan pembeli yang tidak variatif juga menggiring kepada lambannya perkembangan produk anyaman bambu yang dihasilkan.

Pemasaran yang dilakukan oleh para produsen anyaman bambu sangat bervariasi. Pemasaran tidak mengalami kendala yang cukup berarti karena sudah ada beberapa pelanggan pedagang buah, maupun pedagang-pedagang kriya baik di kawasan Magetan maupun kota-kota besar yang ada di Provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah, Yogyakarta bahkan Jakarta. Para pelanggan tersebut dalam periode tertentu biasanya memesan produk dalam jumlah yang cukup banyak, selanjutnya produsen tinggal mengirim pesanan tersebut bila produk sudah siap. Namun demikian, dalam rangka mencari pembeli baru dilakukan dengan mengedarkan produk ke pembeli secara langsung, cara ini berlaku bagi produk tempat buah yang mana sasarannya adalah para pedagang buah di kawasan atau wilayah Kabupaten yang dituju. Produk dibawa dengan menggunakan mobil *pick up* terbuka, kemudian menawarkan produk secara langsung kepada pedagang buah yang mana dalam satu wilayah tertentu jumlah pedagang tersebut tentunya lebih dari satu dan biasanya kalau mereka membeli produk jumlahnya cukup besar, sehingga produk sejumlah satu *pick up* tersebut biasanya habis dalam satu hari.

Diskusi dilakukan untuk mengadakan program pengembangan produk melalui pengembangan desain dalam rangka menciptakan produk yang lebih variatif. Hal ini perlu dilakukan mengingat persaingan produk khususnya produk anyaman bambu juga semakin ketat, semakin banyak produsen yang berusaha untuk memenangkan persaingan di pasar. Berdasarkan diskusi yang dilakukan dihasilkan satu kesepakatan akan arti penting pengembangan produk. Meski produsen tidak memiliki pengetahuan tentang desain produk namun mereka setidaknya memiliki modal motivasi dan keinginan yang kuat untuk menjalankan program tersebut. Program pengembangan produk didampingi oleh tim peneliti yang berperan sebagai motivator dan pendamping teknis.

Pada dasarnya produk yang dihasilkan produsen ada yang diminati pasar dan ada yang kurang diminati pasar. Bila diklasifikasikan kedalam dua kategori tersebut, maka produk yang termasuk diminati pembeli antara lain: tempat buah,

lampu dinding, tempat tisu, kap lampu gantung, sedangkan produk yang kurang diminati antara lain: tempat koran. Adapun produk yang disepakati peneliti dan produsen untuk dikembangkan adalah produk lampu dinding, kap lampu gantung, tempat koran, tempat tisu. Adanya pengembangan desain atas produk-produk tersebut diharapkan dapat membuka peluang pasar baru yang berdampak pada peningkatan diversifikasi produk dan pendapatan produsen.

Validasi desain dilakukan dengan memvalidasikan desain-desain produk anyaman bambu yang dihasilkan dalam program pengembangan desain kepada ahli desain kriya. Dalam proses validasi ini akan ditemukan sejumlah kekuatan dan kelemahan produk yang ditempatkan sebagai masukan sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu pijakan dalam menyempurnakan produk lebih lanjut. Setelah desain produk diperbaiki sesuai masukan baru desain tersebut di validasi dan siap untuk diwujudkan kedalam produk yang siap ditawarkan kepada para calon pembeli.

SIMPULAN

Keberadaan sentra kriya anyaman bambu di Desa Ringinagung Magetan didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga. Usaha yang dilakukan bersifat industri rumah tangga, sebagian besar mempekerjakan tenaga kerja berusia 15 – 50 tahun dengan sistem pengupahan berdasarkan kemahirannya, serta jumlah produk yang dihasilkannya dalam periode tertentu.

Manajemen produksi yang diterapkan untuk satu tahap produksi dilakukan oleh beberapa tenaga kerja, adapun jumlah tenaga kerja menyesuaikan tingkat kerumitan pada tahap produksi tersebut. Produsen berproduksi bila sudah ada pesanan, tidak membuat stok produk yang menawarkan inovasi produk. Keberadaan produk anyaman bambu yang dihasilkan produsen cukup bervariasi, seperti: tempat tisu, tempat koran, tempat buah, lampu dinding, caping. Namun demikian perkembangan desain kurang menggembirakan yang disebabkan kesadaran produsen akan kebutuhan mengembangkan desain rendah sehingga produk terkesan monoton, kurang variatif. Pemasaran tidak mengalami kendala yang cukup berarti karena sudah ada beberapa pelanggan pedagang buah, maupun

pedagang-pedagang kriya. Namun demikian, dalam rangka mencari pembeli baru dilakukan dengan mengedarkan produk ke pembeli secara langsung, cara ini berlaku bagi produk tempat buah yang mana sasarannya adalah para pedagang buah di kawasan atau wilayah Kabupaten yang dituju. Diskusi Terarah yang dilakukan untuk mengadakan program pengembangan produk melalui pengembangan desain dalam rangka menciptakan produk yang lebih variatif. Berdasarkan diskusi yang dilakukan dihasilkan satu kesepakatan pengembangan produk. Adapun jenis produk yang dikembangkan adalah produk lampu dinding, kap lampu gantung, tempat koran, tempat tisu. Pengembangan desain diharapkan dapat membuka peluang pasar baru yang berdampak pada peningkatan diversifikasi produk dan pendapatan produsen. Dalam proses validasi desain akan ditemukan kekuatan dan kelemahan produk yang ditempatkan sebagai masukan sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu pijakan dalam menyempurnakan produk lebih lanjut. Setelah desain produk diperbaiki sesuai masukan baru desain tersebut siap untuk diwujudkan kedalam produk yang nantinya siap ditawarkan kepada para calon pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Nugraha. 1999. *Kriya Indonesia, Sebuah Wilayah Sumber Inspirasi Yang Tak Terbatas*. Makalah Dalam Konferensi Kriya dan Rekayasa di Aula Timur ITB
- Agus Sachari. 2003. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa, Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga
- Ahadiat Joedawinata. 2000. *Peran Desain dalam Pengembangan Produk Kriya dalam Refleksi Seni Rupa Indonesia : Dulu, Kini dan Esok*. Jakarta : Balai Pustaka
- Anang Sumarna. 1986. *Bambu*. Bandung: Angkasa.
- Dudy Wiyancoko. 2000. *Dimensi Kebudayaan Dalam Desain*. Orasi Ilmiah pada Penerimaan Mahasiswa Baru Institut Teknologi Bandung, 18 Agustus 2000 di Sasana Budaya Ganesa.
- Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1991. Jakarta: Cipta Adi Pustaka.

- Goetz, J.P dan Le Comte, MD. 1984. *Ethnography dan Qualitative Design in Educational Research*. New York: academic Press, Inc.
- Guntur. 2007. *Kriya dan Penciptaan, Dalam Kekriyaan Nusantara*. Surakarta: ISI Press
- Imam Buchori Zainuddin dkk. 1998. *Desain Meningkatkan Mutu Produk*. Jakarta: Pusat Desain Nasional
- _____. 2011. *Mendesain Bangsa yang Meritokratik Sesuai Dengan Nilai-nilai Sosiokultural Indonesia dalam Wacana Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- _____. 2011: *Aspek Budaya Untuk Menunjang Pembangunan Wilayah Pesisir dalam Wacana Desain*. Bandung: Penerbit ITB
- Imam Damayanti. 2000. *Upaya Peningkatan Peran Aktif Pendidikan Tinggi Desain dalam Pemberdayaan Industri Kecil*. Bandung: Tesis ITB
- Iyus susila S. 2004. *Kajian Pola Pengembangan desain Pada Industri Produk Kriya (studi Kasus Pada Industri Produk Kria desa Cibeusi Kecamatan Jatinangor-Kabupaten Sumedang)*. Bandung: Tesis ITB
- Joop Ave. 1999. *Pariwisata berbasis kriya sebagai Produk Wisata Alternatif*. Makalah dalam Konferensi Kriya dan Rekrayasa di Aula Timur ITB
- Klaus Dunkelberg. 1985. *Bamboo*. Germany. Institute Flaichentragwerke.
- Maman Tocharman 2009. *Anyaman Bambu, Melestarikan Budaya Kriya Anyam*. Makalah pada Workshop Anyaman dan Gerabah Di Museum Sri Baduga Bandung.
- Milles H.B. dan Hubberman, A.M. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sources Book of New Methods*. Berverly Hills, CA: Sage Publication.
- Nigel Cross. 1971. *Design Partisipation*. Proceeding Of The Design Research Society Conference.
- Robert Rothberg. 1990. *Corporate Strategy and Product Innovation*. London: The Free Press.
- Sardhi Duryato. 2000. *Wirausaha Kerajinan Bambu*. Jakarta: Puspa Swara.

- Soegeng Toekio. 2007. *Keunikan , Potensi dan Prospek Kriya Nusantara Dalam Kekriyaan Nusantara*. Surakarta: ISI Press
- Spradley, James. 1979. *The Ethnographic Interview*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- _____. 1980. *Participation Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Tjetjep Rohendi Rohidi. 1999. *Pengembangan Seni Kriya Dalam Konteks Kebudayaan Nasional*. Makalah Konferensi Kriya dan Rekayasa. Aula Timur ITB.
- Widagdo, 1999. *Pengembangan desain Bagi Peningkatan Kriya*. Makalah Konferensi Kriya dan Rekayasa. Aula Timur ITB.
- _____. 2005. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: Penerbit ITB
- Yasraf Amir Pilliang. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi, Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra
- Yusuf Affendi. 2000. *Keindustrian dalam Seni Kriya dalam Refleksi Seni Rupa Indonesia : Dulu, Kini dan Esok*. Jakarta : Balai Pustaka