

Laporan Penelitian

**STUDI TENTANG PENGEMBANGAN
DESAIN KERAJINAN CENDERAMATA
DI KOTA MADYA PADANG**

MILIK PERPUSTAKAAN IKIP PADANG	
DITUNJUKAN TOL.	21 JUL 1997
SIMPULAN PARAGRAF :	H /
NO. ANGKA :	K
NO. REGISTRASI :	1333/K/97-S, (2)
KLASIFIKASI :	745.59 STU 50

Oleh :

Drs. Miswanto, M.Pd.
(Ketua Tim Peneliti)

Penelitian ini dibiayai oleh :

Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tk. I Sumatera Barat
Sub Sektor Pembinaan dan Pengembangan Industri Kecil

Tahun Anggaran 1996/1997

Surat Perjanjian Kerja No. 57/SPK-XII/1996

Tanggal 21 November 1996

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

Kerjasama :

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KERAJINAN
FPBS IKIP PADANG**

Dengan

**CABANG DINAS PERINDUSTRIAN KODYA PADANG
1997**

Laporan Penelitian

**STUDI TENTANG PENGEMBANGAN
DESAIN KERAJINAN CENDERAMATA
DI KOTA MADYA PADANG**

Drs. Miswanto, M.Pd.	(Ketua)
Dra. Zubaidah Agus	(Anggota)
Drs. Ramalis Hakim	(Anggota)
Drs. Meizon	(Anggota)
Drs. Efrizal	(Anggota)

Kerjasama :

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KERAJINAN
FPBS IKIP PADANG**

Dengan

CABANG DINAS PERINDUSTRIAN KODYA PADANG

1996/1997

MILIK UPT PERPUSTAKA
IKIP PADANG

KATA PENGANTAR

Penelitian ini merupakan kerjasama Cabang Dinas Perindustrian Kotamadya Padang dengan Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan FPBS IKIP Padang, berdasarkan Surat Perjanjian Kerja (SPK) No. 57/SPK-XII/1996 tanggal 21 November 1996, dengan biaya Proyek APBD TK I. Sub Sektor Pembinaan dan Pengembangan Industri Kecil Tahun Anggaran 1996/1997.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi desain cenderamata yang telah dikembangkan di Kodya Padang, terutama yang memiliki khas Kodya Padang. Setelah diidentifikasi, kemudian diklasifikasi dan dianalisis kelemahan dan keunggulan masing-masing desain. Desain-desain yang memiliki peluang untuk dapat dikembangkan diberi alternatif pengembangannya. Selanjutnya, dari berbagai masukan dari penelitian, dicoba menciptakan alternatif desain baru dengan sumber ide dari benda budaya, objek alam, monumen, bangunan, cerita-cerita rakyat, dan adat istiadat warga Kotamadya Padang.

Penelitian ini dilakukan di Kotamadya Padang, yaitu pada sentra-sentra kerajinan cenderamata dan "toko" cenderamatara. Kami yakin, penelitian ini tidak dapat dilaksanakan dengan optimal manakala tidak ada bantuan dan kerja sama yang baik dengan semua pihak yang terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, kami ingin menyampaikan

ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penilitan ini, yang tidak mungkin kami sebut satu persatu dalam laporan ini. Mudah-mudah bantuan dari Bapak/Ibu/Sdr./i menjadi amal-ibadah di sisi Tuhan Yang Maha Esa.

Sekalipun, kami telah berupaya maksimal untuk penyelesaian penelitian ini, namun tidak tertutup kemungkinan terdapat kekurang-tepatan menempatkan dan menggunakan konsep, kesalahan analisis, atau kesalahan-kesalahan, kami dengan tangan terbuka menerima kritik yang konstruktif dari pembaca. Mudah-mudahan karya ini ada manfaatnya dalam upaya pengembangan desain cenderamata Kodya Padang.

Semoga.

Padang, Maret 1997

Tim Peneliti;

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Masalah Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Pentingnya Penelitian	8
E. Penjelasan Istilah	9
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	13
A. Konsep Dasar Desain dan Desain Produk..	13
B. Kerajinan Benda Cenderamata	17
C. Pengembangan Kerajinan Cenderamata	21
1. Aspek Desain	21
2. Aspek Produksi dan Pemasaran	25
3. Aspek Sosial Budaya	28
4. Aspek Pembinaan	30
D. Pengembangan Desain Kerajinan Cendera- mata Khas Daerah	32
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Rancangan Metode	36
B. Subjek dan Objek Penelitian	36
C. Jenis dan Sumber Data	37
D. Alat dan teknik Pengumpulan Data	38
E. Pengembangan Alat Pengumpulan Data	39
F. Prosedur Penelitian	42
G. Jadwal Kegiatan Penelitian	44
H. Teknik Analisis Data	44
I. Spesifikasikan yang Diharapkan.....	45

BAB IV	HASIL PENELITIAN	46
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	46
B.	Analisis Hasil Penelitian	55
C.	Pengembangan Desain	60
1.	Bahan utama Tekstik	63
2.	Bahan Utama Kayu	85
3.	Bahan Utama Gabungan Tekstil-Kayu	120
4.	Bahan Tanah Liat	127
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	131
A.	Kesimpulan	131
B.	Rekomendasi	133
DAFTAR KEPUSTAKAAN		134
LAMPIRAN-LAMPIRAN		135

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Alat Pengumpulan Data untuk Perajin	40
Tabel 3.2	Kisi-kisi Alat Pengumpulan Data untuk Pedagang cenderamata	41
Tabel 3.3	Jadual Pelaksanaan Penelitian	44
Tabel 4.1	Distribusi Sentra Kerajinan di Kodya Padang	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Alat Pengumpulan Data	135
1.1 Angket untuk perajin cenderamata ...	136
1.2 Angket untuk pedagang cenderamata ..	142
1.3 Panduan Observasi	147
1.4 Panduan Wawancara	149
Lampiran 2 : Izin Penelitian	151
2.1 Izin dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Keraajinan FPBS IKIP Padang	152
3.2 Izin dari Dekan FPBS IKIP Padang ...	153
3.3 Izin dari Ketua Lembaga Penelitian IKIP Padang	154
3.4 Izin Penelitian dari Kepala Kansospol Kodya Padang	155

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini diuraikan: latar belakang masalah, masalah penelitian, tujuan penelitian, pentingnya penelitian, dan penjelasan istilah.

A. Latar Belakang Masalah

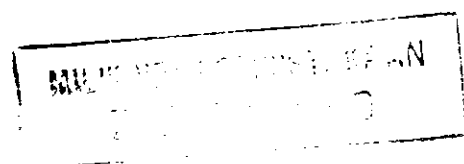
Industri kerajinan memiliki peluang yang cukup besar untuk dikembangkan sebagai sumber peningkatan pendapatan dan sumber penyerapan tenaga kerja. Dalam kurun waktu 20 tahun industri kerajinan telah memberi sumbangan yang cukup berarti dalam menunjang pertumbuhan perekonomian Indonesia. Industri jenis ini memiliki 1,65 juta unit usaha kecil yang memperkerjakan 6.000.000 tenaga kerja, serta menghidupi 20.000.000 penduduk Indonesia. Hal ini berarti, dapat menghidupi lebih 9% dari jumlah penduduk Indonesia. Sementara nilai eksportnya tumbuh 37 persen/tahun. Pada tahun 1975, nilai eksportnya 12 juta dollar AS, tahun 1985 menjadi 200 juta dolar AS dan pada tahun 1990 menjadi lebih satu milyar dollar AS (*Kompas*, 5

Maret 1991).

Industri kerajinan di Sumatera Barat, dalam jangka pendek dan menengah, akan tetap merupakan salah satu industri andalan. Dari jumlah industri yang ada di daerah ini, 94,8% diantaranya adalah industri kecil, yang menyerap tenaga kerja sejumlah 105.999 orang (Kanwil Depperind, Sumatera Barat, 1995: 2). Industri kecil ini bergerak dalam bidang industri sandang dan kulit (sulaman dan bordir, sulaman benang mas, terawang, tenun songket, sepatu, tas, dsb.); (2) industri kerajinan (anyaman pandan, rotan, bambu; meubiler, ukiran, dsb), dan industri mesin dan logam dasar (alat-alat pertanian dan per-bengkelan).

Menurut Basril Djabar (1995: 3) industri kerajinan yang merupakan industri rakyat, bagi Sumatera Barat jauh lebih penting dibandingkan industri besar yang padat modal, akan tetapi manfaatnya tidak dapat dirasakan oleh masyarakat dan tidak dapat meningkatkan pendapatan mereka. Sekaligus, industri kerajinan juga bisa menjadi industri andalan dalam rangka meningkatkan ekspor non-migas.

Sejalan dengan itu, Sumatera Barat sebagai daerah tujuan wisata, secara langsung memerlukan



dukungan industri kerajinan, khususnya kerajinan cenderamata (*souvenir*). Menurut Ka-Dinas Pariwisata Tk. I Sumatera Barat (1995: 2) industri kerajinan sangat berperan dalam pengembangan pariwisata. bisa sebagai objek, daya tarik, dan sasaran wisatawan. Sebagai gambaran, pengeluaran wisatawan pada sektor kerajinan khususnya untuk cenderamata: tahun 1983 sebesar 15,22%; tahun 1988 sebesar 18,7%; tahun 1991 sebesar 17,54%; tahun 1992 sebesar 16% dan tahun 1995 sebesar 26,41%. Dari seluruh pengeluaran wisatawan, menempati peringkat kedua setelah akomodasi. Akhir Pelita VI, diharapkan belanja wisatawan untuk cenderamata adalah sebanyak 20% dari seluruh pengeluaran wisatawan mancanegara dan 10% dari seluruh pengeluaran wisatawan Nusantara.

Menurut Mursal Esten (1996: 2), pengembangan pariwisata untuk Sumatera Barat agaknya bukan hanya sebuah alternatif, tetapi lebih jauh adalah tidak ada pilihan lain. Hal ini disebabkan oleh karena, (1) kekayaan tambang relatif terbatas, (2) untuk menjadi daerah pertanian yang andal, terkendala oleh kondisi alam yang sebagian besar adalah pegunungan dan persediaan lahan juga terbatas, (3) untuk menjadi daerah perniagaan dengan mengharapkan sektor jasa, Sumatera

Barat relatif terisolir dan secara geografis tidak strategis. Untuk itu tinggal sektor pariwisata yang potensial untuk dikembangkan.

Modal utama untuk mengembangkan pariwisata cukup memadai. Sumatera Barat memiliki alam yang indah: gunung-gunung, danau-danau dan pantai. Demikian juga, Sumatera Barat memiliki kekayaan budaya yang beragam, termasuk keunikan sistem kekerabatannya. Modal utama inilah yang perlu dikembangkan sehingga dapat meningkatkan devisa untuk kesejahteraan masyarakat. Sejalan dengan pengembangan pariwisata, perlu diikuti dengan pengembangan kerajinan pendukung, khususnya kerajinan cenderamata.

Kotamadya Padang, sebagai salah satu Kotamadya, dan sekalaigus ibu kota Provinsi Sumatera Barat, secara bertahap terus melakukan pembenahan diri dengan membangun infra struktur, baik prasarana maupun sarana wisata. Demikian juga, unsur-unsur pendukungnya, seperti kerajinan cenderamata (souvenir). Hal ini mengingat, selain Kodya Padang belum memiliki cenderamata yang khas, juga cenderamata yang dikembangkan selama ini nampaknya lebih banyak didatangkan dari luar Kodya Padang, seperti Bukittinggi, Pariaman, Silungkang, dan Agam. Atau bahkan dari

daerah di luar Provinsi Sumatera Barat, seperti misalnya Sumatera Utara, Aceh, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Bali.

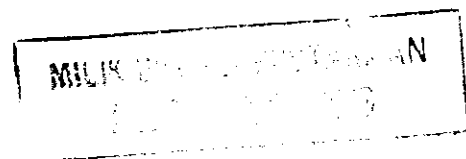
Idealnya, fungsi cenderamata sebagai tanda kenangan, mempunyai *identity* yang mencerminkan karakteristik budaya daerah (dan dikembangkan di daerah yang bersangkutan). Selain itu juga harus memiliki desain yang menarik, fungsional, mudah dibawa, estetis, dan memiliki standar harga terjangkau (Kuntari, et. al. 1991). Akan tetapi masalah desain kerajinan cenderamata di Sumatera Barat, khususnya Kotamadya Padang, sampai saat ini masih terus menjadi sorotan. Berbagai penilaian muncul; bahwa desain kerajinan kurang menarik, kurang kreatif, kurang fungsional, kurang memenuhi selera pasar, dan penggarapannya kurang profesional. Akibatnya kurang dapat bersaing, dan tertinggal dibandingkan dengan desain kerajinan dari daerah lain.

Untuk menjawab masalah desain kerajinan cenderamata tersebut, berbagai upaya terus dilaksanakan, seperti: seminar, penataran, lokakarya, penyuluhan, dan pelatihan, dan lomba desain. Selain upaya-upaya tersebut, nampaknya ada satu hal yang kurang mendapat perhatian selama ini, yaitu masalah penelitian desain

kerajinan. Penelitian dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang; beberapa aspek desain benda cenderamata telah dikembangkan; pemahaman perajin terhadap aspek desain, kecendrungan desain yang diminati pasar, desain yang merupakan khas daerah, dan kendala pengembangannya. Selanjutnya desain-desain tersebut, dianalisis titik-titik kelemahan dan keunggulan, serta pencarian alternatif pengembangannya. Hasil temuan yang demikian, dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan desain lebih lanjut. Berangkat dari gagasan inilah, maka penelitian tentang pengembangan desain benda cenderamata di Kotamadya Padang penting dilaksanakan.

B. Masalah Penelitian

Pokok masalah penelitian ini adalah aspek desain kerajinan cenderamata di Kotamadya Padang yang merupakan faktor kunci dalam upaya peningkatan kualitas produk kerajinan cenderamata. Sejauhmanakah pengembangan desain kerajinan cenderamata di Kotamadya Padang? Aspek-apsek desain manakah yang dikembangkan? Sumber gagasan apakah yang dijadikan acuan dalam pengembangan desain kerajinan cenderamata di Kodya Padang?



Pokok masalah ini diajukan karena kerajinan cenderamata sebagai benda kenangan bagi wisatawan baik domestik maupun manca negara, dituntut memenuhi persyaratan; memiliki identitas (khas) daerah, fungsional, estetis, ergonomis, dan berorientasi pada tuntutan kebutuhan konsumen. Semua aspek ini dapat dirancang melalui pengembangan desain.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya ingin mengidentifikasi sejauhmana desain kerajinan cenderamata dikembangkan di Kotamadya Padang. Kemudian menganalisis kekuatan dan kelemahan desain kerajinan cenderamata, serta mencari kemungkinan-kemungkinan pengembangan lebih lanjut.

Menurut "siklus Deming" (dalam Masaki Imai, 1992: 10), riset atau penelitian merupakan salah ^{satu} komponen penting dalam upaya meningkatkan dan menjamin mutu suatu produk. Siklus Deming ini adalah riset, desain, produksi, dan penjualan. Riset dapat berinteraksi dengan komponen-komponen lainnya, sehingga temuan riset dapat dijadikan masukan yang berarti dalam pengembangan desain, termasuk desain

kerajinan cenderamata. Sejalan dengan itu, maka tujuan penelitian ini untuk menemukan "kondisi desain yang dikembangkan baik kelemahan maupun kekuatannya yang dapat dijadikan masukan bagi pengembangan berikutnya.

D. Pentingnya Penelitian

Penelitian ini penting untuk dilakukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. Temuan penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi instansi terkait dalam mengambil kebijakan dalam upaya pembinaan dan pengembangan industri kecil, khusus kerajinan cenderamata. Hal ini mengingat bahwa kerajinan cenderamata merupakan unsur pendukung dari pengembangan pariwisata;
2. Temuan penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi perajin dan desainer dalam mengembangkan desain kerajinan cenderamata yang memenuhi persyaratan di Kotamadya Padang. Oleh karena, antara penelitian (riset), pengembangan desain, produksi, dan pemasaran tidak dapat dipisah-pisahkan. Itu sebabnya, temuan penelitian penting artinya dalam membantu mengembangkan desain. Proses pengembangan desain yang dilandasi oleh temuan penelitian, biasanya

akan lebih *applicable* dan lebih dapat memenuhi tuntutan kebutuhan konsumen, seperti misalnya keindahan, kenyamanan, fungsional, dan kekhasan daerah;

3. Temuan penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi upaya pengkajian lebih lanjut mengenai aspek desain kerajinan cenderamata Kotamadya Padang.

E. Penjelasan istilah

Untuk menghindari kesalah-pahaman terhadap istilah yang digunakan, berikut ini diberikan beberapa penjelasan:

1. Pengembangan (*development*), berasal dari kata dasar "kembang" yang artinya mekar atau menjadi lebih besar. Kata kerja dari "kembang" adalah "mengembangkan", yang memiliki makna membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih baik, dan lebih efektif (Gafur, 1989: 21). Sedangkan pengembangan dapat diartikan sebagai suatu proses yang sistematis dan logis untuk mempelajari sesuatu, agar dapat memecahkan suatu masalah yang teruji, dan praktis dapat dilaksanakan.

Pengembangan dalam kaitan ini adalah pengembangan

desain kerajinan cenderamata, yang diawali dengan penelitian, untuk memperoleh data/informasi mengenai desain yang dikembangkan oleh perajin/desainer. Kemudian desain ini dianalisis kelemahan dan keunggulannya, selanjutnya dicari alternatif pengembangannya lebih lanjut agar menjadi desain yang lebih memenuhi persyaratan sebagai cenderamata.

2. Desain (*design*), secara umum diartikan sebagai pola, rancangan, rencana pendahuluan, atau rencana kerja. Secara lebih lengkap desain adalah kegiatan manusia dalam menciptakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan yang diolah dari alam (yang ada) menjadi sesuatu yang baru dengan bantuan pengetahuan dan teknologi. Kegiatan ini terus berubah sesuai dengan kreativitas dan perkembangan kebutuhan.
3. Kerajinan ("*craft*" atau "*kunstnijverheid*"), merupakan bagian dari "art" (seni rupa) yang menghasilkan bermacam-macam bentuk benda keperluan fungsional sehari-hari. Menurut Soerdarso, (1983) istilah kerajinan kira-kira sepadan dengan istilah "kriya". Kriya ini berkaitan dengan "skill" (keterampilan). Jadi benda kerajinan, sebagai suatu benda yang dihasilkan selain modal rajin

juga modal skill.

4. Cenderamata, merupakan padanan istilah dari benda *souvenir*. Cenderamata dimaksudkan untuk oleh-oleh atau tanda mata. Jadi, secara khusus cenderamata adalah suatu benda yang dirancang dan dibuat untuk dihadiahkan atau digunakan sebagai tanda mata.
5. Desain Kerajinan Cenderamata (*souvenir design*), adalah pola atau rancangan benda kerajinan yang terutama dimaksudkan untuk tanda kenang-kenangan. Mengingat tujuannya untuk tanda kenang-kenangan, menurut Kuntari, at al., (1991) harus indah, fungsional, mudah dibawa, memiliki khas daerah, dan harganya terjangkau.
6. Perajin, (*craftman*) adalah orang yang memproduksi benda-benda kerajinan. Dalam konteks ini, perajin adalah yang memiliki peran utama memproduksi benda-benda kerajinan cendemarata.
7. Desainer (*designer*) adalah orang yang membuat rancangan atau rencana. Dalam kaitan ini adalah orang yang memiliki peran membuat desainer benda-benda kerajinan cenderamata.
8. Konsumen (*consumer*) adalah pemakai atau orang yang memakai, menggunakan, membeli, dan memanfaatkan suatu jenis produk. Konsumen dalam kaitan ini

adalah orang yang memakai, menggunakan, dan membeli benda kerajinan cenderamata sebagai benda kenang-kenangan/tanda mata, baik untuk dipakai sendiri maupun untuk dihadiahkan kepada orang lain; anggota keluarga, teman atau sahabat dekat.

9. Penjual (*trader*) adalah orang yang menjual atau mendistribusikan suatu barang dari produsen kepada konsumen. Dalam kaitan ini orang menjual benda-benda kerajinan cenderamata kepada konsumen. Baik dalam bentuk "*souvenir shop*", ataupun dalam bentuk kios-kios cenderamata.

BAB 2

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Pada bab 2 ini akan diuraikan konsep desain dan desain produk, benda kerajinan cenderamata, desain kerajinan cenderamata, dan desain kerajinan cenderamata khas Padang.

A. Konsep Desain dan Desain Produk

Secara harfiah, desain berarti rencana atau rancangan. Pengertian ini sejalan dengan "design" (bahasa Inggris). Dalam Bahasa Italia, disebut "designo" (Bongdesigno) yang artinya "bentuk yang lebih baik". Rencana atau rancangan, adalah kata benda (sebagai produk) sedangkan kata kerjanya (sebagai proses) adalah "membuat rencana atau merancang". Orang yang membuat rencana atau rancangan disebut desainer atau perancang. Barangkat dari pengertian-pengertian ini, desain adalah rencana atau rancangan untuk membuat atau menciptakan sesuatu secara kreatif guna memenuhi tuntutan kebutuhan.

Menurut rumusan Ikatan Ahli Desain Indonesia (IADI), desain adalah "suatu proses kreatif yang menghasilkan objek yang bernilai serta diperlukan oleh

masyarakat. Nilai tersebut tidak semata-mata tidak terletak pada bentuk visual saja, tetapi pada prinsipnya terjadi karena ada hubungann struktural dan fungsional sebagai suatu sistem yang terpadu, dan yang dapat diterima baik oleh produsen maupun konsumen. Kegiatan desain mencakup segala aspek kehidupan manusia dalam kondisi yang senantiasa berkembang".

Dalam pengertian di atas, terlihat bahwa desain berkaitan dengan kreativitas. Kreativitas dalam kontek proses maupun produk yang berupaya mencari bentuk-bentuk yang baru; baik penciptaan bentuk yang belum ada menjadi ada, ataupun kombinasi dari bentuk-bentuk yang telah ada dengan bentuk-bentuk baru, sehingga melahir suatu bentuk yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan fisik dan psikis.

Dalam suatu industri kerajinan, desain merupakan faktor kunci. Hal ini mengingat, oleh karena dalam desain memuat aspek kreativitas yang secara terus menerus berupaya mencari pemecahan masalah baik berkaitan dengan bentuk, fungsi, maupun nilai-nilai estetis (Reswick, 1965: 8). Begitu pula, bahwa desain membawa lompatan-lompatan pemikiran dari kenyataan yang ada sekarang ke arah kemungkinan-kemungkinan di masa depan dengan menawarkan "penciptaan baru" (Page, 1986). Dengan demikian, adanya kreasi-kreasi baru ini industri

kerajinan, terus dapat mengikuti perkembangan kebutuhan dan konsumen secara berkesinambungan. Oleh karena dapat terus menawarkan alternatif baru, sebelum suatu produk mengalami kejenuhan pasar (Tarigan, 1996).

Sedang desain produk, menurut Agus Sachari (1982), suatu konsep pengembangan produk yang komprehensif yang didalamnya tercakup aspek produksi, promosi, pemasaran, dan kejelian mengamati kecenderungan kebutuhan konsumen. Desain produk, secara inheren melekat pengertian desain secara umum.

Menurut Firman Ismail (1995), desain produk merupakan konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu melalui perencanaan yang menjurus kepada barang jadi. Dalam pelaksanaan, dapat melalui gambar kerja, atau dalam bentuk kecil, mudah dibaca, mudah dikerjakan, tepat bahan, dan memiliki keindahan.

Desain produk memiliki hubungan erat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini dapat dibuktikan melalui kebutuhan manusia, seperti misalnya untuk memenuhi kebutuhan alat transportasi, manusia merencanakan dan menciptakan sepeda, motor, mobil, pesawat udara dan kapal. Untuk memenuhi kebutuhan perkakas rumah tangga, manusia menciptakan gelas, piring, sendok, dan perkakas rumah tangga lainnya. Untuk memenuhi cita rasa akan kenang-kenangan manusia men-

ciptakan benda-benda cenderamata, seperti hiasan dinding, miniatur-miniatur bangunan bersejarah, asesories-asesories, dan benda-benda cenderamata lainnya.

Dalam pembuatan desain produk, diperlukan transformasi konsep ke dalam realita. Menurut Agus Sachari (1986: 47) bentuk transformasi konsep ke realitas tersebut, antara lain:

1. Fungsional, artinya tepat guna, yakni ada kejelasan untuk apa, untuk keperluan, dan untuk siapa desain itu dibuat.
2. Ergonomis (kenyamanan), artinya setiap apa dan untuk apa didesain dapat memberi kenyamanan pemakai. Dengan kata lain, pemakai tidak terluka, tergores, ataupun merasakan kurang nyaman terhadap benda yang dibuat.
3. Ekonomis, artinya bila desain diproduksi, unit-cost pembuatan relatif murah, baik aspek bahan, alat, maupun proses pembuatannya.
4. Keterampilan, artinya desain disesuaikan dengan masalah teknis (skill) yang ada;
5. Estetis, artinya desain yang dibuat memiliki keindahan, dapat menarik minat konsumen untuk membeli.
6. Sikap, artinya memiliki kejujuran terhadap hasil ciptaannya yang berkaitan dengan norma-norma kehidupan, baik kehidupan beragama, berbudaya, dan berma-

KI
745.59
STU
90

1333/K/97 - sp (2)

syarakat.

B. Kerajinan Benda Cenderamata

Cenderamata istilah lain yang digunakan untuk souvenir. Dalam kamus Echol dan Sadily (1989) souvenir adalah artinya benda yang dijadikan oleh--oleh atau tanda mata. Menurut Ismail (1995) benda cenderamata adalah suatu benda yang dirancang dan diproduksi untuk tujuan dihadiahkan atau digunakan sebagai tanda mata.

Dalam dunia pariwisata, cenderamata merupakan bagian yang integral. Oleh karena setiap wisatawan baik domestik maupun manca negara, bila berpergian atau melawat ke suatu daerah senantiasa mencari benda-benda tertentu yang dapat dijadikan tanda mata atau kenang-kenangan. Sebagai tanda mata, barang kali untuk diberikan kepada sahabat, kekasih, dan kerabat dekat. Sebagai Kenang-kenangan untuk mengingat kembali bahwa ia pernah berkunjung ke daerah asal cenderamata tersebut.

Mengingat fungsinya yang demikian, pembuatan cenderamata harus memenuhi sejumlah persyaratan. Menurut Sardi, dkk. (1991) persyaratan tersebut adalah (1) analisis situasi (*situation analysis*), (2) kejelasan pernyataan (*statement brief*), (3) investigasi (*investigation*), (4) ekonomi (*economy*), (5) pembentukan (*building*), (6) konstruksi (*jointing*), (7) assesoris

(*assesories*, dan (8) kekuatan.

1. Analisis situasi (*situation analysis*)

Semua desain berhubungan dengan upaya penemuan pemecahan masalah yang lebih efektif dan efisien. Masalah timbul karena da perbedaan (gap) antara kondisi (lingkunan) yang ada dengan yang diinginkan manusia. Lingkungan dingin, mendorong manusia menemukan desain pakaian yang dapat melindungi dari keadaan dingin. Lingkungan panas, mendorong manusia untuk berupaya menemukan alat pelindung dari panas.

Desain yang sukses apabila dapat memecahkan masalah dan memeberikan kepuasan secara penuh. Untuk dapat mencapai kepuasan tersebut, sebagai langkah awal memerlukan analisis lingkungan. Oleh karena situasi yang berbeda melahirkan kebutuhan yang berbeda pula. Misalnya, akibat situasi perkembangan pariwisata, di mana wisatawan memerlukan oleh-oleh yang akan dijadikan tanda mata, maka muncul kebutuhan pembuatan benda cenderamata. Kebutuhan cenderamata, antara satu dengan tempat yang lain berbeda-beda. Oleh karena setiap daerah memiliki ciri khas daerah masing-masing yang dapat ditampilkan melalui cenderamata.

2. Kejelasan (*Brief statemen*)

Kejelasan menyangkut kejelasan pernyataan yang berkaitan dengan: (a) apa yang akan didesain, (b) mengapa itu didesain, (c) desain itu untuk apa, (d) desain itu untuk siapa. Dengan adanya kejelasan ini, didapat desain yang lebih dapat memenuhi kebutuhan dan pemecahan masalah yang lebih tepat. Misalnya, akan dibuat desain cenderamata: apa ide yang mendasari, apa bentuk perwujudannya, mengapa bentuk seperti itu yang dipilih. Benda itu untuk siapa, turis manca negara, turis domestik, atau umum. Benda dibuat untuk apa, apa fungsinya, sekadar cenderamata atau juga melekat fungsi lain dari benda itu. Umpamanya, selain untuk kenangan-kenangan juga untuk kotak pena (*pens book*), atau tempat lain yang fungsional.

3. Investigasi (*investifigation*)

Investivitas adalah menyelidiki atau meneliti, mengumpulkan data dan menganalisis semua kondisi yang memungkinkan menjadi desain yang tepat. Dalam investigasi, cara yang baik adalah dengan mencatat atau membuat gambar (*skets*) mengenai hal-hal yang ditemui dalam melakukan investigasi.

4. Ekonomi

Ekonomi kaitannya dengan biaya, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk memproduksi.

5. Pembentukan

Pembentukan berkenaan dengan apa yang digunakan dalam membentuk dan seperti apa bentuk dan bidang yang dihasilkan serta teknik yang dipilih.

6. Konstruksi

Konstruksi berkaitan dengan bagaimana desain dibuat; dengan cetakan, building, tempel, atau teknik yang lain.

7. Assesoris

Assesoris berkaitan dengan dengan perlengkapan produk, baik untuk konstruksi atau untuk hiasan.

8. Kekuatan

Kekuatan berkaitan dengan pertanyaan apakah kekuatan benda cenderamata dipentingkan. Jika perlu dilakukan tes bahan, tes konstruksi, atau tes asesories lainnya.

Selanjutnya, karakteristik cenderamata menurut Ismail (1995) adalah: (1) memiliki multi guna atau memiliki lebih dari satu fungsi, (2) berukuran yang

mudah dibawa-bawa bila berpergian, (3) harga terjangkau, dan memiliki daya tarik sesuai dengan khas daerah.

C. Pengembangan Kerajinan Cenderamata

Dalam usaha meningkatkan produk kerajinan, khususnya kerajinan cenderamata, ada sejumlah aspek yang harus mendapat perhatian. Menurut But Mukhtar, dkk. (1980), aspek tersebut meliputi (1) aspek desain, (2) aspek produksi, (3) aspek sosial-budaya, dan (4) aspek pembinaan. Keempat aspek ini diuraikan berikut ini:

1. Aspek Desain

Desain sebagai manifestasi pemecahan masalah pada dasarnya merupakan perpaduan tiga unsur, yaitu fungsi, bahan, dan produksi. Ketiga unsur ini, amat berpengaruh terhadap peningkatan mutu dan potensi desain benda kerajinan cenderamata.

Perpaduan unsur bentuk, fungsi, dan produksi secara serasi membutuhkan dukungan wawasan desain yang memadai, memahami proses desain, dan faktor-faktor ekonomis. Wawasan desain berkaitan dengan pengetahuan tentang ketiga unsur tersebut. Pengetahuan tentang fungsi, berhubungan dengan masalah kemudahan menggunakan maupun cara-cara penggunaan, yang mengacu pada dimensi serta sifat-sifat khas

alat-alat tubuh manusia, atau faktor perilaku budaya masyarakat yang membutuhkannya. Pengetahuan tentang bahan berhubungan dengan masalah penguasaan sifat-sifat bahan, kemampuan mengolah, atau menggabungkannya dengan jenis bahan yang lain, kemampuan mengolah struktur, konstruksi dan warna. Sedangkan pengetahuan tentang produksi meliputi masalah efisiensi penggunaan bahan, mutu keterampilan, mutu alat-alat produksi, efisiensi proses produksi.

Wawasan desain yang luas dan didukung oleh kreatifitas, akan dapat melahirkan keanekaragaman produk. Keanekaragaman dalam artian fungsi maupun jenis produk. Sebaliknya, terbatasnya wawasan desain dan kurangnya kreativitas acapkali menyebabkan kurangnya kepekaan terhadap perubahan kebutuhan konsumen. Pada akhirnya menyebabkan terbatasnya jenis dan fungsi benda yang diproduksi.

Kelangsungan produksi amat bergantung pada keanekaragaman jenis ataupun ragam produk serta fungsi yang dapat ditunaikan oleh produk tersebut. Apabila jenis atau ragam produksi terus menerus "itu ke itu", tanpa adanya usaha untuk meningkatkan keanekaragaman produk, maka kelangsungan produk akan terkendala. Oleh karena tuntutan kebutuhan masyarakat terus berkembang, tidak dapat dipenuhi.

2. Proses desain dan produksi

Kaitan fungsi dan bentuk memegang peran yang penting dalam mewujudkan desain yang baik. Sekalipun fungsi, kadang-kadang ditempatkan sebagai tujuan utama, namun adanya keterbatasan bahan, maka bentuk ditemtken pada kedudukan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi.

Desain sebuah tas, misalnya ditentukan oleh fungsi dan bentuknya. Mungkin tipis, tebal, bulat, persegi, dan sebagainya. Setelah itu baru ditentukan jenis bahan yang akan digunakan, sifat-sifat, daya tahan, dan cara mengerjakannya. Cara menyerjakan, dapat dispesifikasikan, seperti struktur anyam, struktur rangka, ikatan, dan berbagai teknik lainnya.

Sedangkan cara penggunaan, akan menentukan ukuran tali sandang, pegangan tas, cara membuka, menutup, dan cara penyimpanan benda yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, sebagai desainer, kepentingan yang dipikirkan tidak hanya kepentingan konsumen, tetapi juga produsen. Sehingga desain yang dihasilkan dapat diterima oleh konsumen dan produsen.

Perwujudan bentuk merupakan hasil pengolahan bahan secara struktural dan sistematis. Oleh karena

itu penguasaan sifat-sifat bahan disertai keterampilan mengolahnya, merupakan dasar bagi pemilihan bahan, struktur, dan konstruksi yang sesuai dengan fungsi dan kegunaan produk yang diharapkan.

Demikian juga, masalah keindahan dalam kerajinan benda cenderamata, terbentuk berkat adanya hubungan struktural dan fungsional sebagai sistem yang terpadu secara serasi. Untuk itu, masalah keindahan dalam desain tidak berdiri sendiri, dan tidak merupakan bagian yang ditempelkan tanpa ada kaitan logis antara unsur struktural dan fungsional dengan unsur-unsur yang lain.

Khususnya dalam desain kerajinan cenderamata yang masih menampilkan ciri-ciri tradisional, wujud estetika berupa unsur-unsur dekoratif, baik berupa motif, ukiran, gambar, ataupun simbol-simbol. Unsur-unsur ini dalam kaitan desain seringkali diperdebatkan sebagai unsur "tambahan". Dalam kenyataannya justru dapat memberi nilai tambah yang memberi daya tarik tertentu.

3. Faktor Ekonomi

Nilai ekonomi suatu desain, tidak hanya menyangkut masalah produk atau ketahanan produk yang dihasilkan. Fungsi produk yang sederhana, dengan pemeca-

han desain yang rumit dan biaya produksi yang tinggi, tidak menguntungkan bagi daya saing produk tersebut di pasaran. Keseimbangan yang proporsional antara biaya yang dikeluarkan dengan fungsi yang ditunaikan akan menguntungkan produk tersebut, karena akan dapat menguatkan daya saing.

Cara pengemasan juga menjadi salah satu pertimbangan ekonomi. Cara-cara pengemasan yang efisien tentunya akan bergantung pula dari bentuk desainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan sistem tumpukan (*stacking*), lepas pasang (*knock down*), dan cara lain yang lebih ekonomis dan lebih mudah membawanya.

B. Aspek Produksi dan Pemasaran

1. Tenaga kerja

Aspek produksi berkaitan langsung dengan tenaga kerja. Oleh karena berhasil-tidaknya usaha pengembangan kerajinan cenderamata ditentukan ketersediaan tenaga atau perajin. Kestinambungan tenaga kerja ini dapat dilihat dari minat perajin terhadap keterampilan yang dibutuhkan untuk menghasilkan suatu produk. Selain itu, kestinambungan produksi juga dipengaruhi oleh keterikatan perajin pada pekerjaannya. Apabila perajin hanya memandang pekerjaan ini sebagai pekerjaan sampingan yang sewaktu-

waktu dapat ditinggalkan untuk mengerjakan pekerjaan yang lain yang lebih utama (misalnya bertani, atau nelayan), maka kesinambungan tenaga kerja tidak akan terjamin. Hal ini dapat dilihat dengan adanya gejala adanya 'tenaga musiman'. Suatu saat tenaga kerja melimpah dan pada saat yang lain sulit didapatkan.

Masalah tenaga kerja ini, secara langsung berhubungan dengan upah dan kreatifitas perajin. Upah merupakan bagian dari biaya produksi. Bila upah tenaga kerja tinggi, maka harga jual produk cenderung menjadi lebih tinggi. Apabila harga produksi relatif tinggi dibandingkan produk sejenis di daerah lain, maka kemampuan bersaing di pasaran akan berkurang. Kreatifitas perajin juga menentukan keanekaragaman produk. Dengan keanekaragaman produk ini akan memberi peluang bagi adaptasi produk dengan perkembangan tuntutan kebutuhan, menghindari kejenuhan pasar, dan meningkatkan daya saing.

2. Kualitas produk

Kualitas produk berkaitan dengan kualitas desain, kualitas tenaga kerja, kualitas bahan dan kualitas peralatan. Desain yang baik, didukung oleh tenaga terampil, bahan dan alat yang baik merupakan

faktor pendukung kualitas produk.

Bahan yang berkualitas, selain ditentukan oleh jenis bahan yang dipakai, juga ditentukan oleh proses pengolahan, seperti misalnya pengawetan bahan, pewarnaan, dan sebagainya.

3. Alat dan proses produksi

Ditinjau dari segi alat dan proses yang digunakan dalam produksi kerajinan cenderamata, dikelompokkan menjadi 4 (empat) kategori: (1) pengerjaan dengan tangan tanpa alat, misalnya anyaman; (2) pengerjaan utama didasarkan atas keterampilan tangan, dibantu dengan alat-alat tangan, misalnya ukiran; (3) pengerjaan utama dilakukan secara manual (dengan tangan dan kaki) dengan menggunakan alat mekanikal, tetapi tidak digerakkan dengan motor, misalnya tekstil dengan ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) dan bubutan tradisional; (4) pengerjaan seluruhnya dengan mesin, misalnya ATM (Alat Tenun Mesin).

4. Pemasaran

Masalah pemasaran berkaitan dengan harga. Harga yang relatif tinggi dibandingkan dengan harga produk sejenis akan menurunkan kemampuan bersaing di

pasaran. Sebaliknya, harga yang relatif lebih rendah dibandingkan dengan harga produks sejenis, akan meningkatkan daya saing.

Masalah pemasaran juga akan berkaitan dengan kemungkinan adaptasi suatu produk. Ada suatu produk yang memiliki daya adaptasi tinggi, sehingga dengan modifikasi sedikit produk tersebut atau dapat memenuhi jenis kebutuhan lain. Produk yang demikian memiliki prospek untuk dikembangkan sebagai produk kerajinan cenderamata yang fleksibel dan prospektif.

C. Aspek Sosial Budaya

Aspek sosial budaya secara umum meliputi adat istiadat, sistem kepercayaan, dan perilaku hidup. Adat istiadat, diantaranya meliputi (1) mata pencaharian, (2) sistem kekerabatan, dan (3) sistem pendidikan. Secara umum, masyarakat tradisional Indonesia melakukan aktivitas mata pencaharian dari bertani dan nelayan sesuai dengan kondisi lingkungannya. Kedua jenis usaha ini sifatnya universal, demikian juga dengan usaha sampingannya, seperti misal kerajinan tangan.

Dalam usaha tani, biasanya dikerjakan oleh seluruh anggota keluarga; bapak, ibu, dan anak. Sambil menunggu masa panen, waktu luang ini diman-

faatkan untuk melakukan usaha sampingan; mengayam, menyulam, atau mengukir. Demikian juga pada usaha nelayan, aktivitas mata pencarian dilaksanakan oleh laki-laki dewasa, sedangkan pada wanita dan anak-anak, sambil menunggu pulangny suami/ayah melakukan usaha sampingan misalnya kerajinan dari kerang, menyulam, dan merajut.

Usaha kerajinan sebagai usaha sampingan tersebut, jelas mempengaruhi kontinuitas produksi dan kurang dapat diandalkan, dan dapat pula mempengaruhi harga. Kecendrungan memberi harga tinggi terhadap produk usaha sampingan ini dapat pula mengakibatkan lemahnya daya saing di pasaran.

Komponen adat istiadat lainnya adalah sistem kekerabatan. Masyarakat kita pada dasarnya mempunyai struktur kemasyarakatan yang berorientasi vertikal, di mana faktor-faktor: umur, pangkat, jabatan, dan status sosial masih menentukan. Hal ini dapat mempengaruhi ruang gerak perkembangan secara horizontal.

Pada dasarnya orientasi vertikal ini selalu berprinsip pada apa yang dikemukakan oleh orang-orang yang mempunyai prestise sosial tertentu, sekalipun prinsip-prinsip yang dikemukakan kemungkinan tidak relevan dan tidak sesuai dengan apa yang