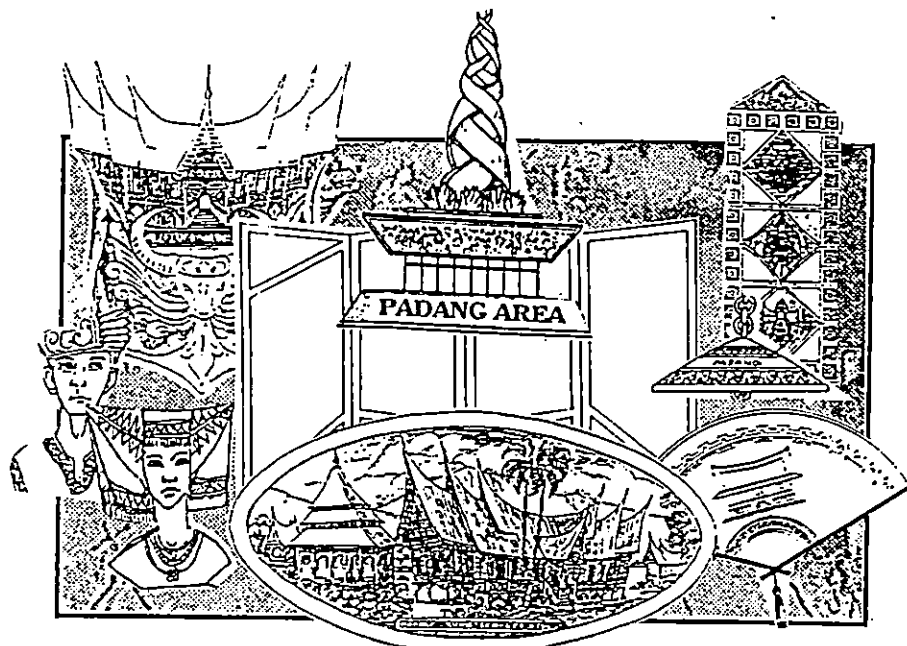


# KERAJINAN CENDERAMATA

Desain, Karakteristik, dan Alternatif Pengembangan



Drs. Miswanto, M.Pd.

Dra. Zubaidah Agus

Drs. Ramalis Hakim

Drs. Meizon

UPT. PERPUSTAKAAN IKIP PADANG  
TELAH TERDAFTAR

: KERAJINAN CENDERAMATA

: DESAIN ---

PENGARANG : Drs. MISWANTO M.Pd

JENIS : 209 / PT 37 H 16 / KKI / 97

No. DAFTAR

TANGGAL : 12 MAY 1997

MILIK PERPUSTAKAAN	Drs. Miswanto
DITERIMA TGL.	21 JUL 1997
SUMBER / HARGA	4 / 1
KOLEKSI	k
NO. INVENTARIS	1387/k/97-k, (2)
KLASIFIKASI	745.5 KER

KEPALA,

DRS. BARHAYA ALI.M.

NIP. 130 215 599

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KERAJINAN

FPBS IKIP PADANG

1997

MILIK UPT PERPUSTAKAAN  
IKIP PADANG

## DAFTAR ISI

	Halaman
PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
BAB II KONSEP DESAIN DAN CENDERAMATA .....	8
A. Konsep Dasar Desain dan Desain Produk..	8
B. Kerajinan Benda Cenderamata .....	13
BAB III PENGEMBANGAN KERAJINAN CENDERAMATA .....	17
A. Aspek Desain .....	17
B. Aspek Produksi dan Pemasaran .....	21
C. Aspek Sosial Budaya .....	24
D. Aspek Pembinaan .....	26
E. Pengembangan Kerajinan Cenderamata Khas Daerah .....	28
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN CENDERAMATA .....	32
A. Sumber Ide Pengembangan .....	32
B. Pengembangan .....	35
BAB V PENUTUP .....	82
DAFTAR KEPUSTAKAAN .....	87

## PENGANTAR

Kerajinan cenderamata merupakan salah satu unsur pendukung pariwisata, terutama dalam hal penyediaan tanda kenangan bagi wisatawan. Menurut Kepala Dinas Pariwisata Sumatera Barat, rata-rata belanja wisatawan untuk cenderamata sebagai tanda kenangan lebih-kurang 20% dari seluruh pengeluarannya. Cenderamata sebagai tanda-kenangan, idealnya mudah dibawa, fungsional, ergonomis, praktis, estetis dan harga terjangkau. Selain itu cenderamata seyogyanya juga mencerminkan khas (budaya) daerah.

Mengingat persyaratan yang kompleks itu, kerajinan cenderamata merupakan jenis kerajinan yang memiliki karakteristik unik. Keunikan terletak pada proses dan persyaratan yang harus dipenuhi. Proses, sebagaimana kerajinan pada umumnya; desain, produksi, finishing dan pengemasan. Persyaratan sebagaimana yang diungkapkan di atas, harus merupakan kesatuan yang melekat secara inheren dalam benda cenderamata.

Kondisi kerajinan cenderamata di Sumatera Barat, khususnya Kotamadya Padang, relatif ketinggalan dibandingkan daerah lain seperti Bali, Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, Aceh dan Sumatera Utara. Ketinggalan tersebut tidak hanya dalam desain, tetapi juga dalam difersifikasi bentuk dan fungsi finishing, serta pengemasan. Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut berbagai upaya telah dilaksanakan, seperti misalnya

latihan, lokakarya, seminar, studi banding, lomba desain, dan penyediaan pinjaman kredit untuk modal usaha. Akan tetapi nampaknya titik terang untuk menghasilkan cenderamata yang representatif sesuai persyaratan di atas belum segera muncul. Oleh sebab itu banyak cenderamata daerah lain masuk ke daerah Sumatera Barat tanpa persaingan yang berarti.

Selain masalah kualitas cenderamata, terbatasnya bahan bacaan pendukung agaknya juga menjadi kendala tersendiri. Bagaimanapun juga, peningkatan wawasan desain erat kaitannya dengan ketersediaan bahan bacaan pendukung. Apabila ketersediaan bahan bacaan yang memadai, dalam artian kualitas maupun kuantitas, secara langsung atau tidak langsung akan memperluas horizon wawasan pada perajin, desainer, peminat, pemerhati dan pihak-pihak terkait dengan masalah pengembangan cenderamata.

Buku ini dimaksudkan untuk ikut memberikan urunan pemikiran, dan penyediaan bahan bacaan serta alternatif pemecahan masalah cenderamata. Sekalipun baru merupakan gagasan global atau laksana sapuan kuas besar pada sebuah kanvas diharapkan dapat dijadikan masukan. Malah, akan lebih menggembirakan lagi makala dapat merangsang munculnya pemikiran-pemikiran baru yang lebih lanjut mengenai cenderamata. Agar perkembangan cenderamata di daerah Sumatera Barat tidak kececer jauh, walaupun tidak bisa melampaui, paling tidak setara dengan daerah lain.

Untuk memudahkan pembaca, buku ini diorganisasi menjadi 5 (lima) bab. Bab I, Pendahuluan berisikan

MILIK UPT PERPUSTAKAAN  
IKIP PADANG

rasional, mengapa cenderamata diproduksi. Bab II, Konsep desain dan karakteristik cenderamata, berisikan kerajinan konseptual tentang desain secara umum dan desain produk, kemudian diikuti dengan karakteristik cenderamata. Bab III, pengembangan kerajinan cenderamata, yang berisikan aspek-aspek yang perlu diupayakan dalam pengembangan kerajinan cenderamata, yaitu aspek desain, aspek produksi dan pemasaran, aspek sosial budaya, dan aspek pembinaan. Bab IV, pengembangan Desain, berisikan sumber gagasan, proses pengembangan, dan beberapa alternatif pengembangan. Selanjutnya Bab V, Penutup, berisikan kesimpulan dari uraian bab-bab sebelumnya.

Sekalipun penulisan buku ini telah diupayakan secara optimal, namun diyakini masih terdapat kekuarangan-kekuarangan, baik kaitannya dengan telaah konsep, ilustrasi, maupun contoh-contoh visual yang disajikan. Kata pepatah "tak ada gading yang tak retak". Untuk itu, dengan tangan terbuka kami menerima kritik konstruktif dari pembaca yang budiman.

Semoga kehadiran buku ini ada manfaatnya, paling tidak merangsang perhatian pembaca untuk tertarik pada masalah-masalah cenderamata, yang selama ini kurang mendapat perhatian.

Terima kasih semoga ada manfaatnya.

Padang, April 1997

Tim Penulis

## **BAB I PENDAHULUAN**

Kerajinan (lazim disebut kerajinan tangan) sebagai kegiatan untuk menghasilkan barang-barang guna memenuhi kebutuhan hidup, memiliki sejarah panjang. Pada mulanya kerajinan ini, tumbuh dari dorongan kebutuhan praktis dan dorongan kebutuhan adat. Dorongan kebutuhan praktis misalnya kebutuhan peralatan rumah tangga yang secara langsung mendukung keperluan sehari-hari. Sedangkan dorongan kebutuhan adat, kaitannya dengan upacara-upacara adat dan upacara-upacara ritual. Jumlah produksinya relatif terbatas dan perajinnya pun terbatas pula. Keterampilan pengerjaannya biasanya diwariskan secara turun-temurun.

Mulai abad ke-20, kerajinan di Indonesia (dibawa Belanda) memiliki aspek ekonomi yang penting. Bahkan awal tahun 1930-an, timbul krisis ekonomi yang dikenal dengan istilah "Malaise". Untuk mengatasinya, pandangan dipalingkan pada sektor kerajinan dan kerajinan dapat menjadi "dewa penolong" krisis ekonomi tersebut. Dari tahun 1930 sampai 1942, kerajinan mengalami perkembangan yang menonjol, khususnya kerajinan pertemuan. Namun sayang, perkembangan itu merosot pada masa penjajahan Jepang (Handono, 1995 : 4).



Sebelum tahun 1983, minyak bumi dan gas merupakan andalam membangun struktur ekonomi Indonesia. Namun dalam kenyataannya, ketergantungan pada minyak bumi dan gas, telah merugikan kondisi ekonomi, karena melemahkan daya saing di sektor lain. Setelah 1983, berbagai produk ataupun industri dicoba dikembangkan secara intensif untuk pasar domestik maupun ekspor. Kerajinan, pada akhirnya disepakati sebagai salah satu "industri kerajinan", yang dikembangkan sesuai dengan potensi yang ada pada masing-masing daerah.

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.

## **BAB II**

### **KONSEP DESAIN DAN CENDERAMATA**

#### **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, bas-kom, 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-



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 ada perbedaan (*gap*) antara kondisi (lingkungan) 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 memberikan 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.

1387/K/97-KO(2)

KI  
745.5  
KER  
KO

### BAB III 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:

#### A. 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.

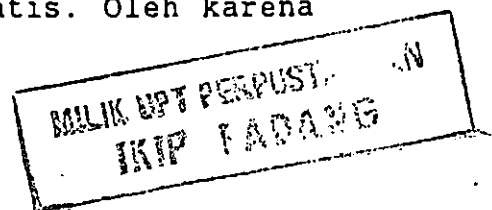
## 2. Proses desain dan produksi

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.

### <sup>2</sup> 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. Kesenambungan tenaga kerja ini dapat dilihat dari minat perajin terhadap keterampilan yang dibutuhkan untuk menghasilkan suatu produk. Selain itu, kesinambungan 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 produk 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. Sambal 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

diharapkan oleh masyarakat atau tidak sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

#### D. Aspek Pembinaan

Kondisi sosial budaya dari perajin tradisional yang berpengaruh terhadap aspek desain dan aspek produksi perlu penanganan melalui pembinaan. Masalah pembinaan, terkait dengan sistem dan lembaga pembinaan.

Pembinaan dimaksudkan untuk merubah kondisi yang kurang menguntungkan tersebut di atas, sehingga mencapai kondisi yang menguntungkan bagi usaha pengembangan, tanpa merugikan nilai budaya, bahkan usaha pengembangan ini harus sekaligus merupakan salah satu usaha di dalam pengembangan kebudayaan secara umum.

##### 1. Sistem Pembinaan

Tiga unsur yang saling berkaitan, yang perlu mendapat pembinaan yaitu aspek desain, aspek produksi, dan aspek sosial budaya. Pembinaan aspek desain, harus diintegrasikan dengan aspek produksi. Segala faktor yang mendukung aspek desain harus didukung oleh faktor-faktor yang tercakup dalam aspek produksi. Demikian juga halnya, aspek desain dan aspek

produksi betapapun telah diintegrasikan dengan baik tidak akan mencapai sasaran apabila tidak memperhatikan faktor-faktor yang ada dalam aspek sosial budaya. Sistem pembinaan terpadu, di mana aspek desain, aspek produksi, dan aspek sosial budaya, merupakan sistem pembinaan yang dapat dipilih dalam upaya pembinaan yang manunggal.

Pelaksanaan pembinaan, tergantung pada tenaga pembina. Mengingat sistem pembinaan yang diharapkan adalah pembinaan terpadu, maka tenaga pembinanya juga harus manunggal. Tenaga pembina, tidak saja harus terdiri dari ahli-ahli yang kompeten di bidang desain, produksi, dan sosial budaya, akan tetapi ketiga unsur pembina tersebut harus bekerja di dalam satu tim yang manunggal pula.

## 2. Lembaga Pembina

Lembaga pembina bisa lembaga pemerintah, juga bisa lembaga non pemerintah. Lembaga pemerintah seperti departemen-departemen terkait dan perguruan tinggi. Lembaga non-pemerintah misalnya LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat), Perusahaan-perusahaan, dan sanggar-sanggar.

Lembaga-lembaga tersebut di atas dapat melakukan pembinaan secara terpadu. Seperti misalnya



Kanwil/Dinas Perindag, Kanwil/Dinas Dikbud, Kanwil Depnaker, dan Kanwil/Dinas Pariwisata. Instansi-instansi ini harus secara terpadu. Kanwil/Dinas Perindag menangani pembinaan produksi dan pemasaran, Kanwil Depnaker menangani masalah pembinaan ketenagakerjaan. Kanwil/Dinas Depdikbud menangani pembinaan desain dan sosial budaya. Kanwil/Dinas Pariwisata menangani pembinaan pemasaran dan promosi.

#### D. Pengembangan Desain Kerajinan Cenderamata

##### Khas Daerah

Berdasarkan uraian tersebut di atas, pengembangan desain kerajinan cenderamata dituntut memenuhi sejumlah persyaratan. Persyaratan tersebut secara inheren melekat pada desain yang dikembangkan, diantaranya harus memiliki : (1) fungsi yang jelas, (2) sasaran konsumen yang jelas, (3) karakter yang jelas, (4) ukuran yang mudah dibawa dan praktis; (5) nilai keindahan, (6) harga terjangkau, dan (7) khas budaya daerah.

Persyaratan itu secara simultan harus melekat pada desain cenderamata. Beberapa syarat dipenuhi, dan salah satu ditinggalkan akan membuat kehadiran tidak representatif. Ada sesuatu yang kurang, sekalipun memiliki nilai keindahan, namun bentuk ukuran yang

relatif dan tidak praktis dibawa, maka akan mengurangi daya tarik konsumen. Oleh karena, bagaimanapun juga konsumen ingin yang praktis, mudah dibawa. Terutama bagi wisatawan manca negara yang tidak ingin repot.

Bagi Kotamadya Padang, barangkali yang menjadi persoalan adalah pesyaratan "ciri khas daerah" atau "identity". Kalau yang dicari khusus ciri khas Padang, perlu penggalian-penggalian budaya spesifik Padang baik dalam artian budaya "Padang Kota" dan "Padang luar kota". Keduanya memiliki budaya spesifik yang relatif berbeda baik budaya fisik, budaya perilaku, maupun budaya ideel.

Pengertian "Padang" dalam konteks umum --Minangkabau, atau pengertian Kodya Padang--. Misalnya, dalam kajian sosial, etnik Padang identik dengan orang Minangkabau, sekalipun ia bukan dari Kotamadya Padang. Dalam kajian budaya, orang Padang adalah warga Padang dengan segala aspek kebudayaannya. Barangkali, dalam hubungan cenderamata, budaya spesifik Padang dalam pengertian budaya warga Kotamadya Padang.

Dengan demikian, budaya Padang secara inheren melekat Padang Luar Kota dan Padang Kota. Padang Luar Kota cenderung menganut budaya Minangkabau pada umumnya. Sedangkan Padang Kota, merupakan budaya campuran dari berbagai etnis, seperti China, India (Keling),

Nias, Minangkabau, Jawa, dan sebagainya, sehingga kelihatan heterogen.

Sumber gagasan dari benda budaya yang dapat dikembangkan untuk desain cenderamata, seperti misalnya carano, sirih gadang, dulamak, jamba, pakaian adat, dan benda-benda keperluan budaya lainnya.

Selain dari benda budaya, dapat pula dijadikan sumber gagasan adalah dari arsitektur, monumen, kendaraan tradisional, dan kondisi alam. Dari arsitektur, misalnya dari rumah gadang, dan gedung-gedung peninggalan bersejarah, Dari monumen, misalnya patung Padang Area dan Patung Tinju (Bagindo Aziz Chan). Dari kendaraan tradisional, misalnya pedati, bendi, dan sampan. Dari alam, misalnya Gunung Padang, Pantai Air Manis, Pelabuhan Teluk Bayur, dan Pantai Muaro Padang.

Sumber-sumber gagasan tersebut dapat melahirkan ide-ide dasar yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai bentuk cenderamata. Misalnya, carano. Ia dapat dikembangkan menjadi ukiran dalam bentuk miniatur carano, dapat pula menjadi gantungan kunci, asesories, motif pada sulaman benang mas, sulaman peniti, tenunan, dan bordir. Hal ini sangat tergantung kepada kreativitas desainer dan perajin kerajinan cenderamata.

Contoh lain, yang saat ini sudah menjadi "trend" adalah "rangkiang". Rangkiang saat ini sudah banyak

dikembangkan menjadi berbagai bentuk cenderamata, misalnya berbentuk gantungan kunci, motif bordiran seragam instansi tertentu, sulaman benang mas pada dompet, tas hias, dan hiasan dinding.

## BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN CENDERAMATA

### A. Sumber Ide Pengembangan

Pengembangan desain memiliki dimensi; (1) mengembangkan desain yang sudah ada menjadi desain yang lebih fungsional dan lebih bervariasi, dan (2) mengembangkan desain untuk produk-produk yang baru.

Sumber ide pengembangan desain, bisa bermacam-macam, antara lain: (1) desain produk yang sudah ada, (2) benda budaya, (3) objek alam, (4) bangunan (arsitek-tural), (5) cerita rakyat, dan (5) adat istiadat.

Di Kotamadya Padang khususnya, dan Sumatera Barat pada umumnya, arsitektur telah banyak dijadikan sumber penciptaan desain kerajinan cenderamata, yaitu arsitektur rumah adat, rangkiang, dan jam gadang. Ketiga bentuk arsitektur ini telah diolah menjadi berbagai macam-macam desain produk cenderamata. Rumah adat misalnya, sudah dibuat dalam bentuk miniatur, hiasan dinding, relief, dan dijadikan motif berbagai benda cenderamata lainnya. Demikian juga, Rangkiang dan Jam Gadang, misalnya telah diolah menjadi menjadi bentuk cenderamata; miniatur, gantungan kunci, bros, dan asesories-asesories lainnya.

Untuk Kodya Padang, bentuk bangunan yang dapat diangkat menjadi *identity* Kodya Padang seperti misalnya, bangunan Pabrik Semen Indarung, Kantor Balai Kota Padang, Kantor DPRD Tk. I, Jembatan Siti Nurbaya, dan monumen-monumen yang ada di Kodya Padang.

desain cenderamata khas Kodya Padang.

### 1. Padang Area

Dipilihnya Monumen Padang Area sebagai salah sumber ide pengembangan desain khas Padang, berdasarkan argumentasi sebagai berikut:

a. Kodya Padang belum memiliki cenderamata yang memiliki identitas Padang. Sampai saat ini masih terus digali berbagai gagasan yang dapat dijadikan sebagai ciri khas Padang.

b. Monumen Padang Area merupakan monumen yang terbesar di Padang khususnya, dan Sumatera Barat pada umumnya. Selain ukuran tersebut, monumen Padang Area, memiliki bentuk yang unik. Oleh karena belum ada bentuk monumen seperti ini. Semangat perjuangan, divisualisasikan dalam bentuk asap dan api. Sekaligus, menggambarkan gagasan nilai budaya Minangkabau, yaitu "tiga Tali Sapilin". Sedangkan tujuannya, adalah untuk mengungkapkan perjuangan masyarakat kota Padang dari segala front.

c. Argumentasi lain, adalah monumen Padang Area bukan merupakan karya perseorangan, melainkan karya kolektif yang bersumber dari perpaduan, sumbangan pikiran, tenaga, moril, dan materil dari para pejuang, sebagai pelaku sejarah, seniman, desainer, arsitek, para dermawan, dan unsur pemerintah daerah Tk. II Kodya Padang, dan Tk. I Sumatera Barat.

Berdasarkan ketiga argumentasi tersebut di atas, maka esistensi monumen Padang area dapat dijadikan dan memenuhi persyaratan diidentifikasi sebagai salah satu unsur "identity" Kodya Padang. Implementasinya dalam desain cenderamata dapat dalam berbagai bentuk produk

Seperti misalnya miniatur, hiasan dinding, gantungan kunci, mainan mobil, vandel, hiasan pada kaus dan baju, sticker, bros, dan asesories lainnya. Dari bahan yang bermacam-macam, misalnya bahan kayu, tekstil dan benang, fiber glass, logam, tempurung, tanah liat, dan bambu. Demikian dalam proses produksi, dapat dilakukan dengan teknik teknik ukiran, sulaman, bordir, tuang, anyam, dan torehan.

Desain cenderamata dengan sumber gagasan monumen ini dapat dilihat pada desain nomor 12.9, 7.1, 7.2, 10.8, 13.12.

## 2. Benda Budaya

Beberapa benda budaya, juga dijadikan sumber gagasan dalam pengembangan desain cenderamata ini. Benda tersebut adalah carano, kotak perhiasan, kotak obat, dan tempat tembakau. Desain cenderamata yang dikembangkan daribenda budaya ini dapat dilihat pada desain nomor 12.1, 12.3

## 3.4. Arsitektur

Arsitektur dapat juga dijadikan sumber ide desain cenderamata, misalnya Rangkang dan Rumah Gadang. Rangkang dibuat dalam bentuk miniatur, gantungan kunci, dan hiasan dinding. Rumah Gadang di buat dalam bentuk hiasan dinding dan benda pajang. Di Kotamadya Padang, rumah Adat Padang, Kantor Balai Kota, Gedung Pabrik Semen Indarung, Kantor DPRD Tk. Sumatera Barat, Kantor Gubernur, serta objek yang baru dibangun yaitu Jembatan Siti Nurbaya dapat dijadikan sumber ide. Beberapa desain yang bersumber dari arsitektur ini dapat dilihat nomor 10.5; 0.6; 12.9; 16.2; 16.3.

## 4.5. Benda pakai

Sumber ide desain dari benda pakai, seperti misalnya desain hiasan dinding dari sendo dan garpu, frame termometer, gantungan kunci, bros, dan mainan mobil. Desain ini dapat dilihat pada gambar nomor 13.4; 13.5; 13.6; 13.7.

## 5. 6. Pakaian Adat

Pakaian adat dijadikan sebagai sumber ide, adalah pakaian khas Minangkabau, baik yang dikenakan untuk wanita maupun pria. Sumber ide ini diwujudkan dalam bentuk patung pria dan wanita, yang diintegrasikan dengan benda lainnya berupa poci, dan tabung. Desain yang idenya bersumber dari pakainya adat ini dapat dilihat pada gambar nomor 9.1, 12.10, dan 12.11

## 6-7. Buah-buahan

Buah-buahan dapat juga dijadikan sumber ide. Khusus Kotamadya Padang memiliki "Bingkuang" sebagai salah satu identitas. Desain yang bersumber dari buah ini dapat dilihat pada nomor ....

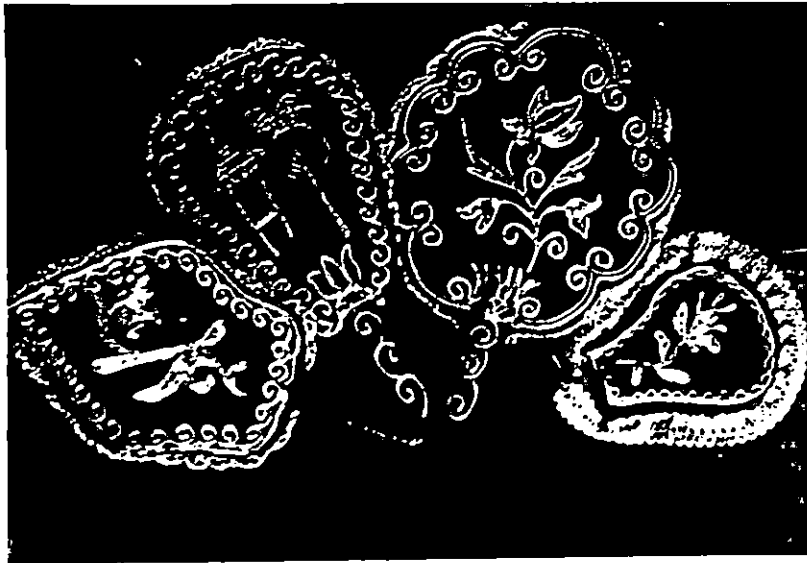
## B. Pengembangan

Pengembangan desain ini diklasifikasi berdasarkan bahan utama yang digunakan; (1) tekstil, (2) kayu, (3) gabungan kayu dan tekstil, dan (4) tanah liat.

### 1. Tekstil

Bahan tekstil yang digunakan untuk cenderamata umumnya digarap dengan teknik sulaman (sulaman benang, sumalan peniti) bordir dan tenun. Teknik yang merupakan khas Kotamadya Padang adalah Sulaman benang mas, yang umumnya dikembangkan di Kec. Lubuk Begalung. Aneka desain; seperti kipas, dompet hias, tas hias, taplak meja, sarung bantal, dan hiasan dinding. Produk yang ada dikembangkan lebih lanjut baik fungsi, bentuk, maupun bahannya, diuraikan berikut ini:





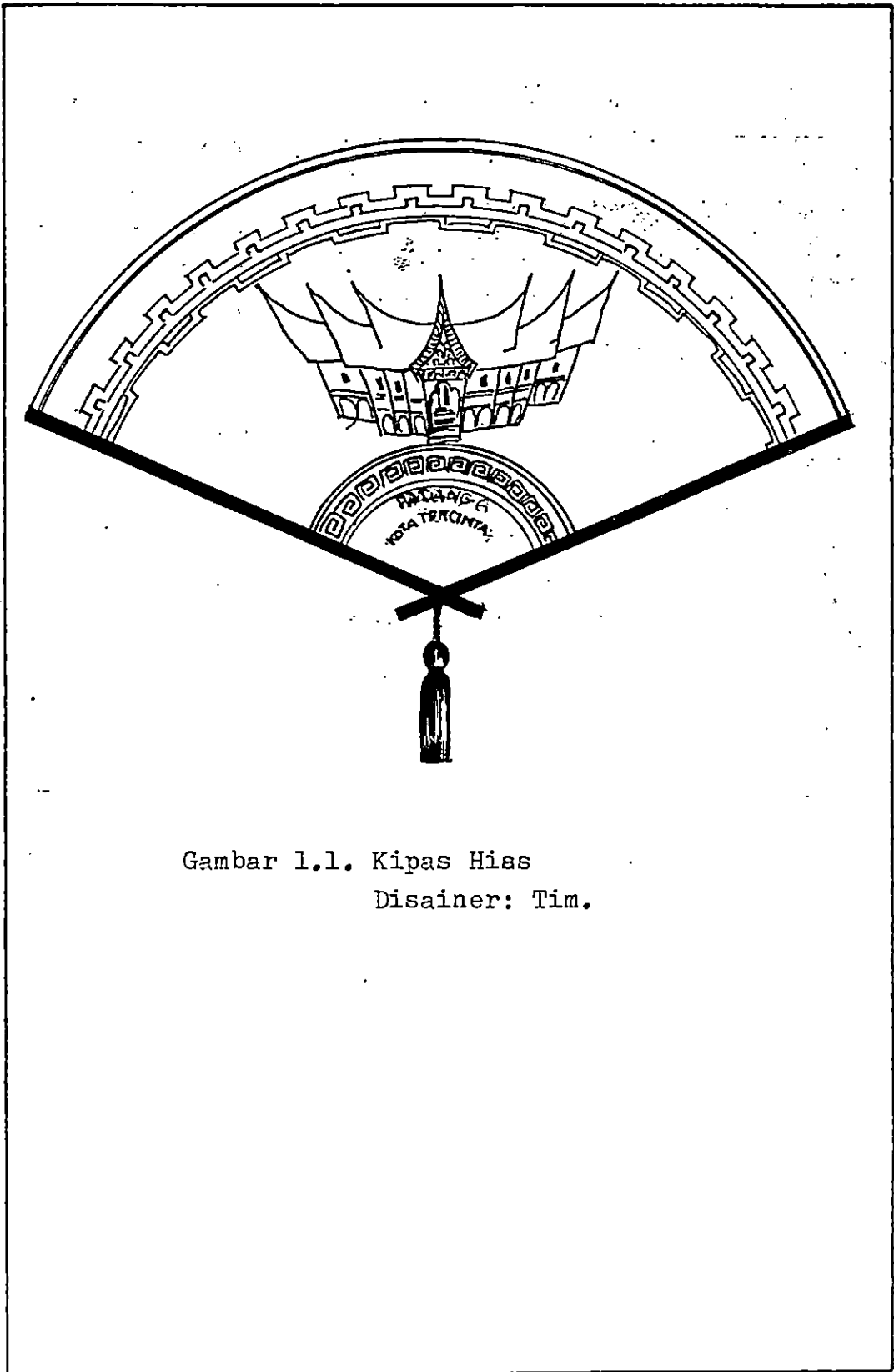
Gambar 1 Kipas Hias

(Sulaman benang mas, diproduksi di Sentra  
"Usaha Ibu" Lubuk Begalung)

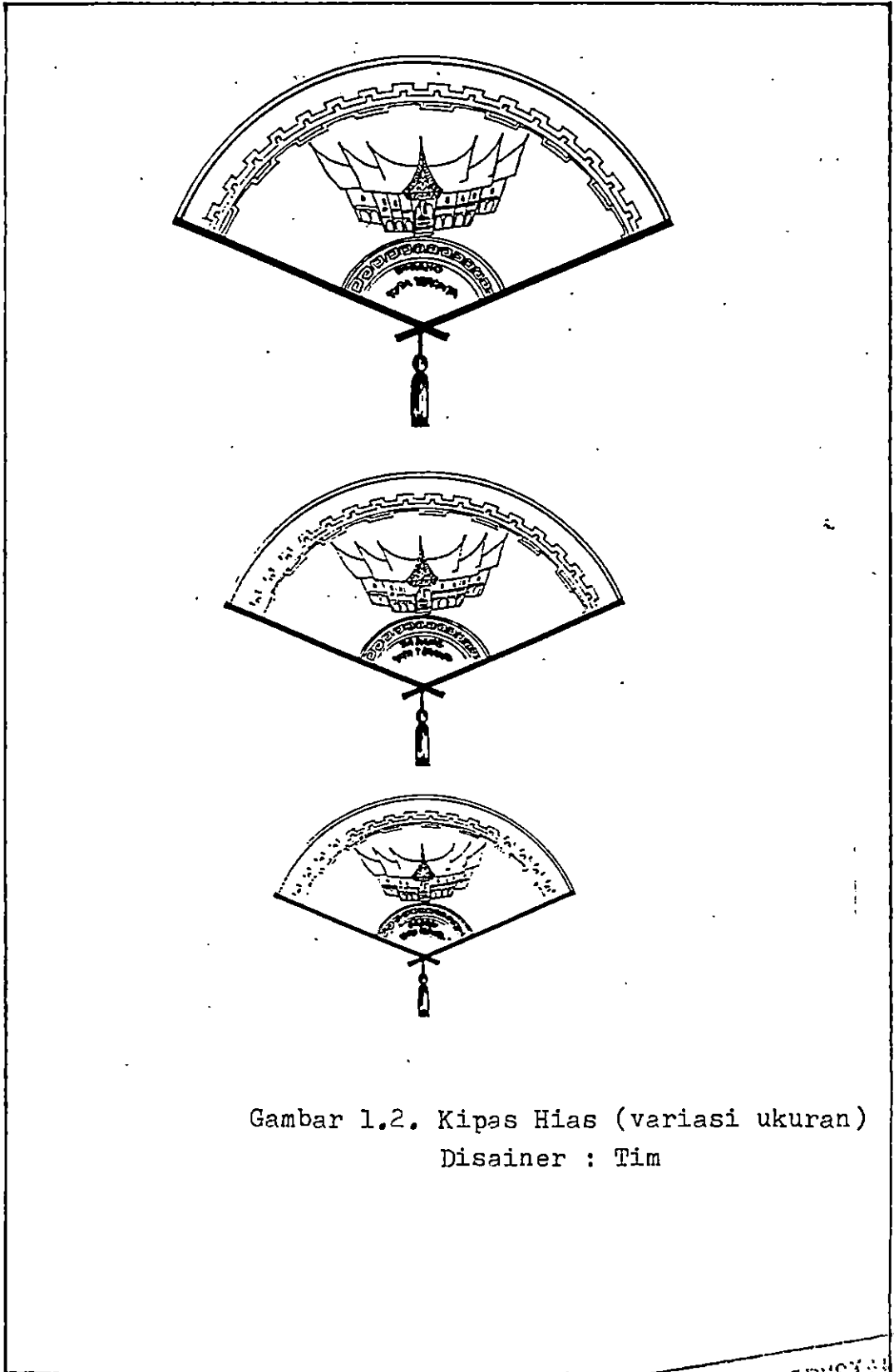
a. Kipas hias

Kipas hias ini sebagai benda budaya, yang fungsinya untuk kipas penganten. Akan tetapi, kemudian didesain untuk cenderamata, namun bentuk dan fungsinya belum jauh berbeda dari sebelumnya.

Fungsi dan bentuk kipas ini dapat dikembangkan menjadi hias dinding. Alternatif pengembangannya, dapat dilihat pada gambar 1.1, 1.2, 1.3, dan 1.4.



Gambar 1.1. Kipas Hias  
Disainer: Tim.



Gambar 1.2. Kipas Hias (variasi ukuran)  
Disainer : Tim

MILIK UPT PERTUMBUHAN  
IKIP PADANG

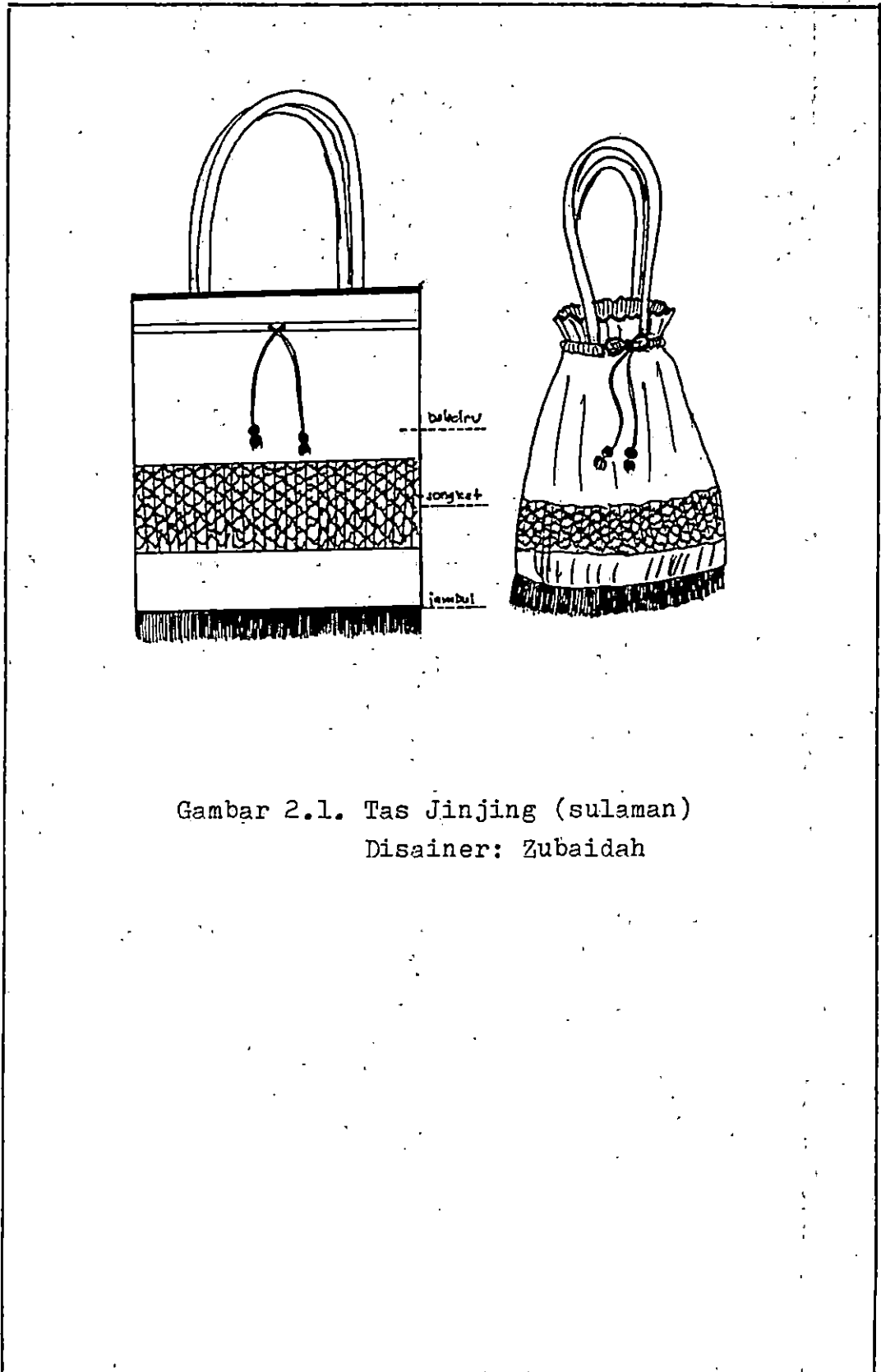


Gambar 2 Tas Hias  
(Sulaman Benang mas, diproduksi di Sentra  
Ananda, Lubuk Begalung)

b. Tas Hias

Tas hias ini selain fungsinya untuk membawa barang-barang yang berukuran kecil, juga sebagai benda-hias (tas mainan).

Tas hias dapat dikembangkan, baik fungsi, motif, maupun bentuk penampilannya. Kemudian diberi "treatmen" Padang Kota Tercinta, untuk menunjukkan melengkapi penampilannya. Alternatif pengembangannya, dapat dilihat pada gambar 2.1 dan 2.2.

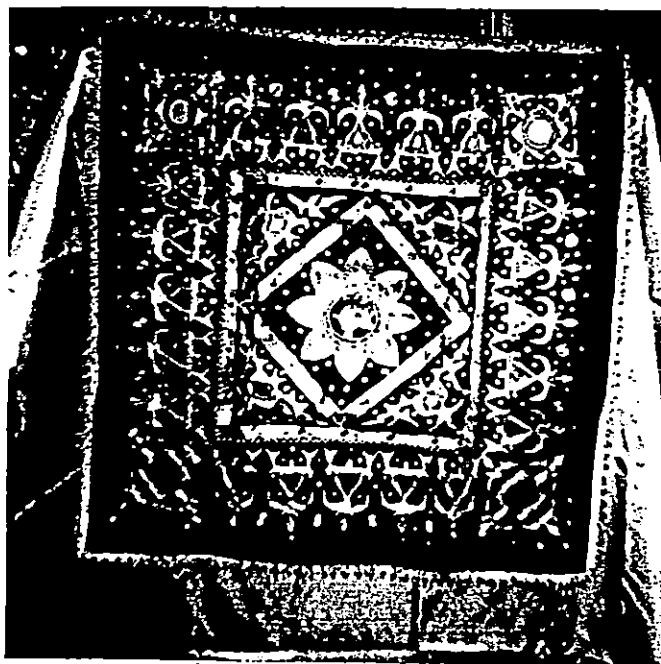


Gambar 2.1. Tas Jinjing (sulaman)  
Disainer: Zubaidah



Gambar 2.2. Tas Jinjing (sulaman)

Disainer: Zubaidah Agus



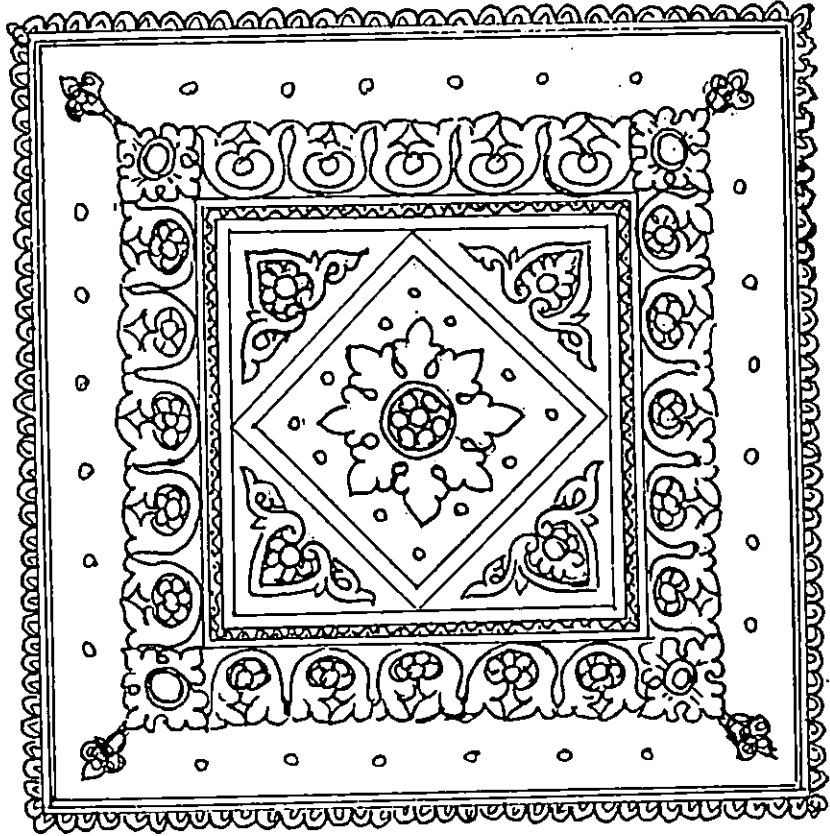
Gambar 3 Dalamak

(Sulaman Benang mas, diproduksi di Sentra  
Usaha Ibu, Lubuk Begalung

c. Dalamak

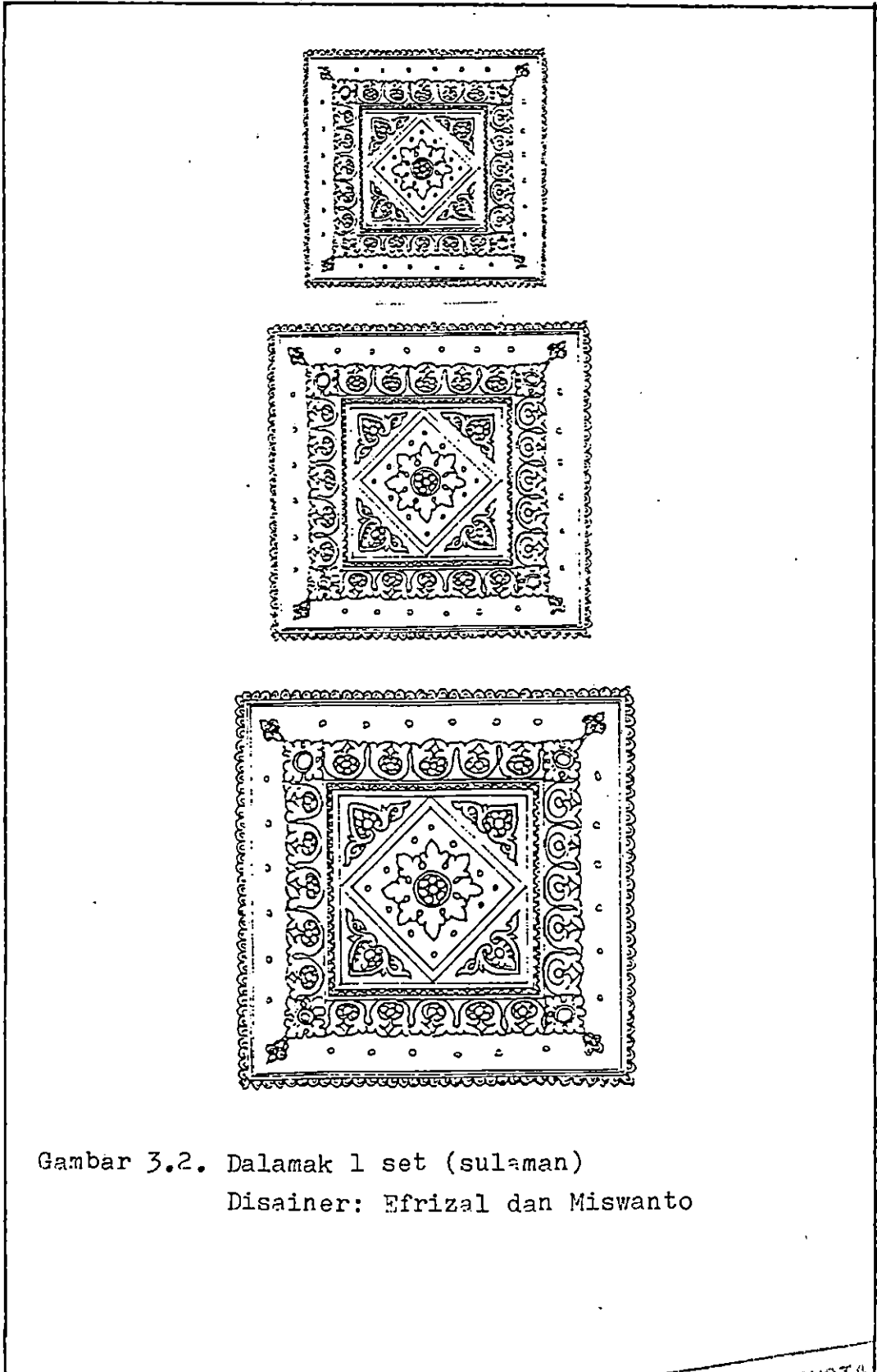
Dalamak sebagai benda budaya, sudah didesain untuk berbagai keperluan, seperti misalnya untuk sarung bantal hias.

Motif dan bentuknya dikembangkan bisa berfungsi sebagai hiasan dinding. Dapat di pajang secara sendiri-sendiri atau ditata dalam urutan sekuensi besar, menengah, dan kecil. Alternatif desain pengembangannya dapat dilihat pada gambar 3.1, dan 3.2



Gambar 3.1. Dalamak (Sulaman)  
Disainer: Efrizal





Gambar 3.2. Dalamak 1 set (sulaman)

Disainer: Efrizal dan Miswanto

MILIK UPT PERPUSTAKAAN  
IKIP PADANG

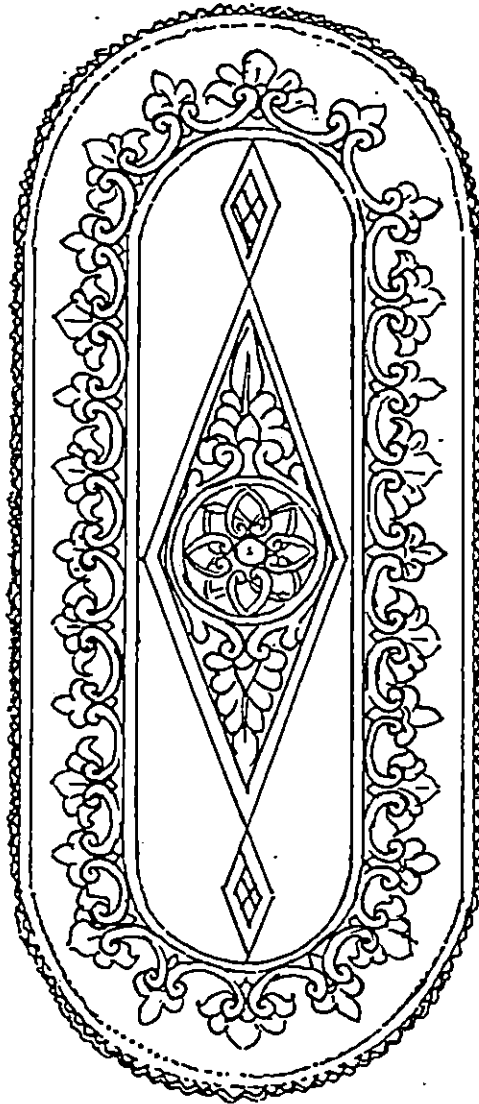


Gambar 4 Taplak Meja

(Sulaman Benang mas, diproduksi di Sentra  
Usaha Ibu, Lubuk Begalung

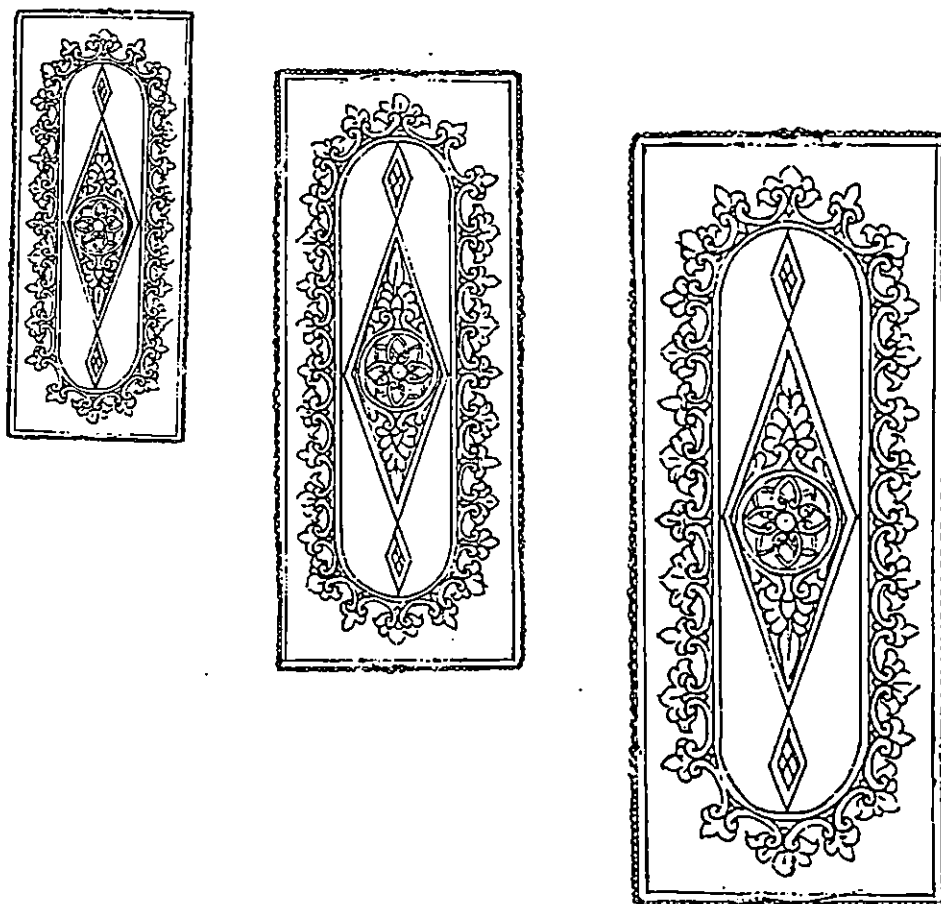
d. Taplak Meja

Sesuai dengan namanya, taplak meja didesain untuk memberi alas pada permukaan meja, agar kelihatan lebih bersih dan indah. Akan tetapi, apabila motif dan bentuknya dikembangkan dapat berfungsi sebagai hiasan dinding. Bisa dipajang secara sendirian dengan ukuran yang lebih besar, atau dipajang lebih dari satu dengan penataan secara diagonal. Alternatif pengembangannya dapat dilihat pada gambar 4.1, dan 4.2.



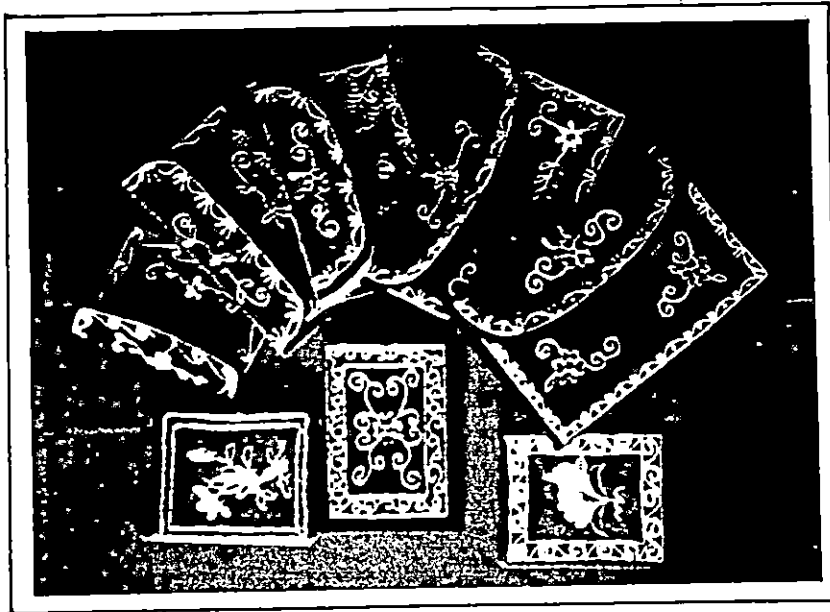
Disainer  
F Gambar 4.1. Taplak Meja (sulaman)

Disainer: Efrizal



Gambar 4.2. Taplak Meja (sulaman)

Disainer: Miswanto dan Efrizal



Gambar 5 Dompet hias

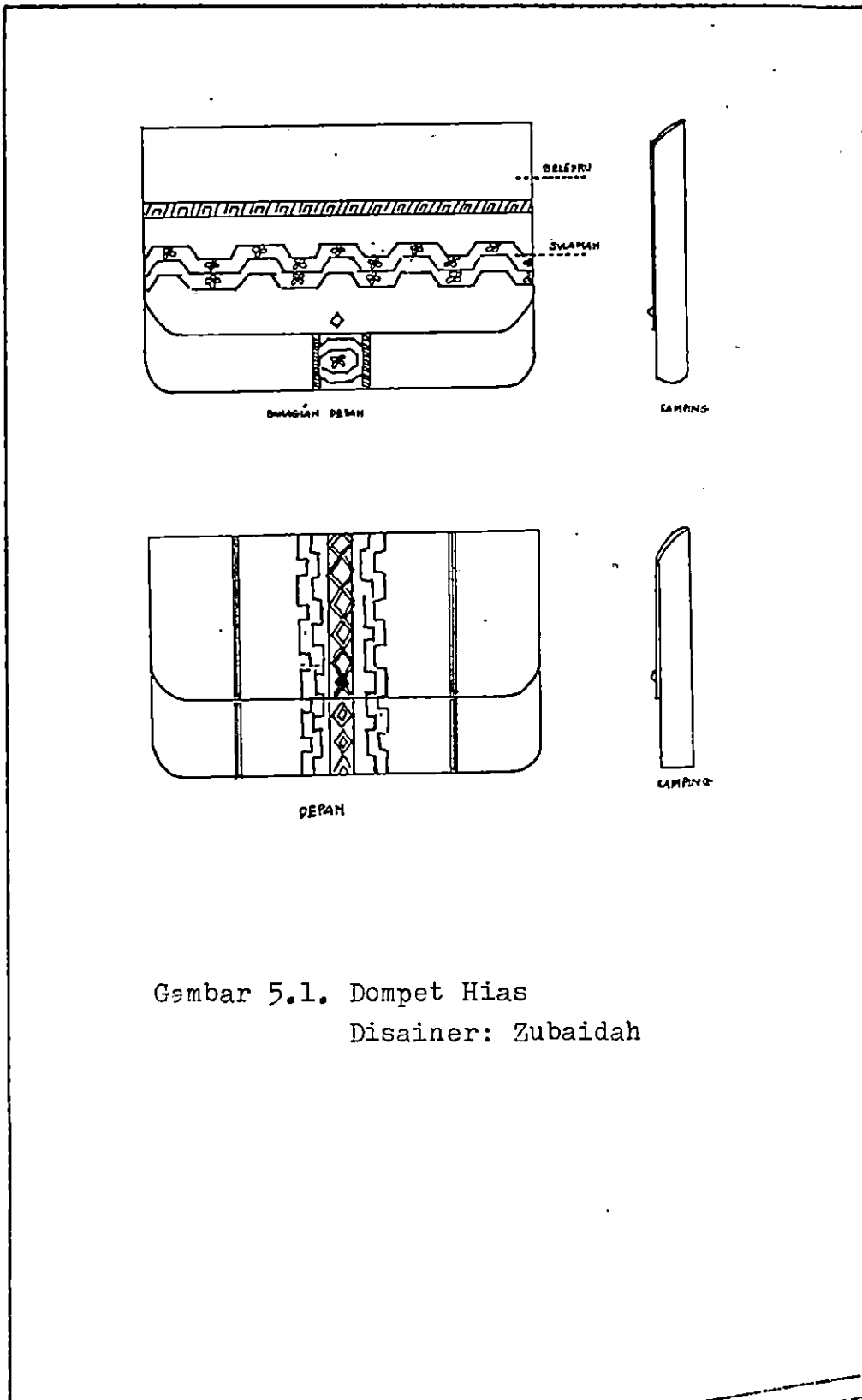
(Sulaman Benang mas, diproduksi di Sentra  
Ananda, Lubuk Begalung)

e. Dompet

Dompet hias ini, fungsinya masih sangat terbatas, yaitu tempat penyimpan uang dan belum lagi mencakup fungsi yang lain. Fungsi yang lain tersebut, seperti barang-barang keperluan kaum ibu terutama ketika berpergian; sisir, lip stick, cermin, dan sebagainya.

Bentuk dan motif dompet ini dapat dikembangkan menjadi dompet yang multi fungsi. Selain fungsi gunanya juga fungsi keindahannya.

Alternatif pengembangannya, dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5.1. Dompet Hias  
Disainer: Zubaidah

MILIK UPT PERPUSTAKAAN  
IKIP PADANG



**Gambar 6 Hiasan Dinding**

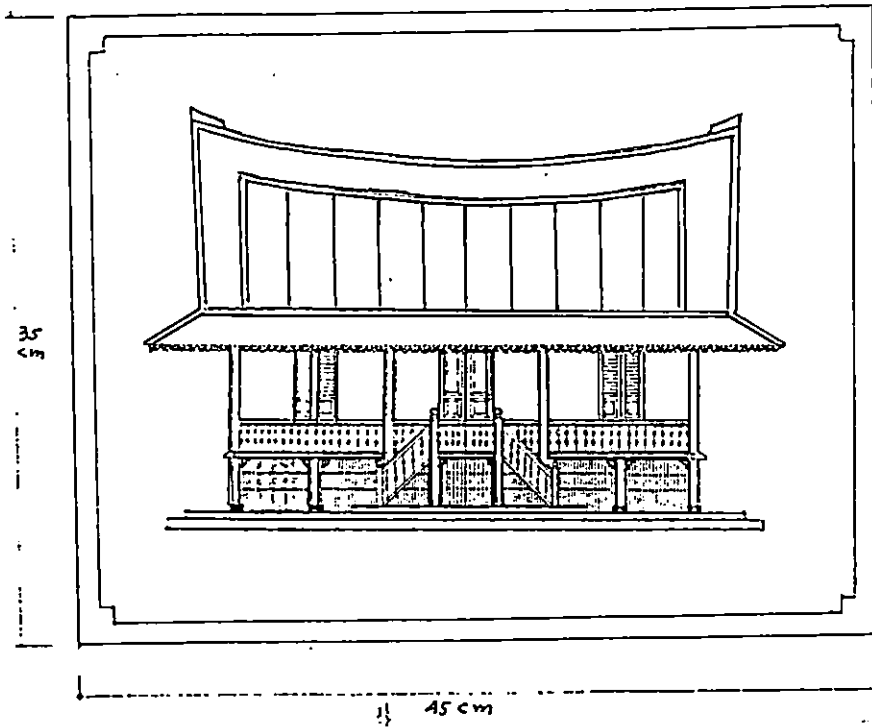
(Sulaman Benang mas, diproduksi di Sentra  
Usaha Ibu, Lubuk Begalung)

**f. Hiasan Dinding**

Hiasan dinding dengan motif rumah Gadang, sudah lazim ditemukan. Hiasan dinding ini, motifnya dapat dikembangkan sesuai dengan proporsi dan komposisi yang benar dan variasi warna yang dinamis.

Namun demikian, dapat juga motif rumah Gadang Minangkabau diganti dengan motif rumah Adat Padang, yang memiliki karakteristik tersendiri, yang saat ini masih dapat dijumpai di Koto Tangah.

Alternatif pengembangannya, dapat dilihat pada gambar 6.1:



Gambar 6.1. Hiasan Dinding (Sulaman)  
Disainer: Zubaidah



g. Sulaman Peniti pada baju kaus

Dari bahan tekstil (sulaman peniti, bordir) dan tenun, dapat dibuat aneka produk.

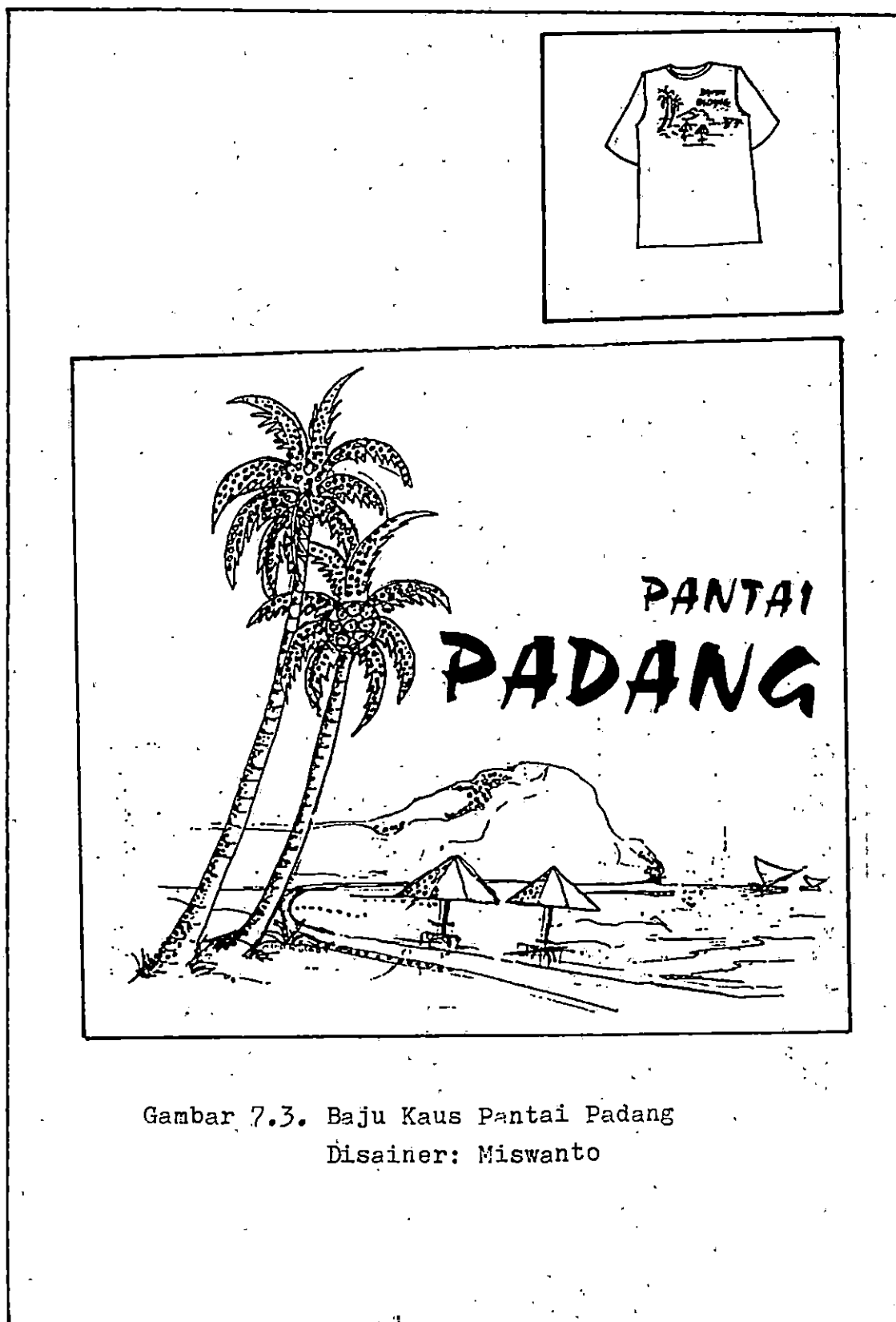
Pengembangan desain dari sulaman peniti ke atas kaus, bisa bermacam-macam bentuk, seperti misalnya bentuk monumen Padang Area pada kaus. (gambar 7.1 dan gambar 7.2). Kemudian dengan bentuk pantai Padang, (gambar 7.3)



Gambar 7.1. Baju Kaus Motif Padang Area  
Disainer: Tim.



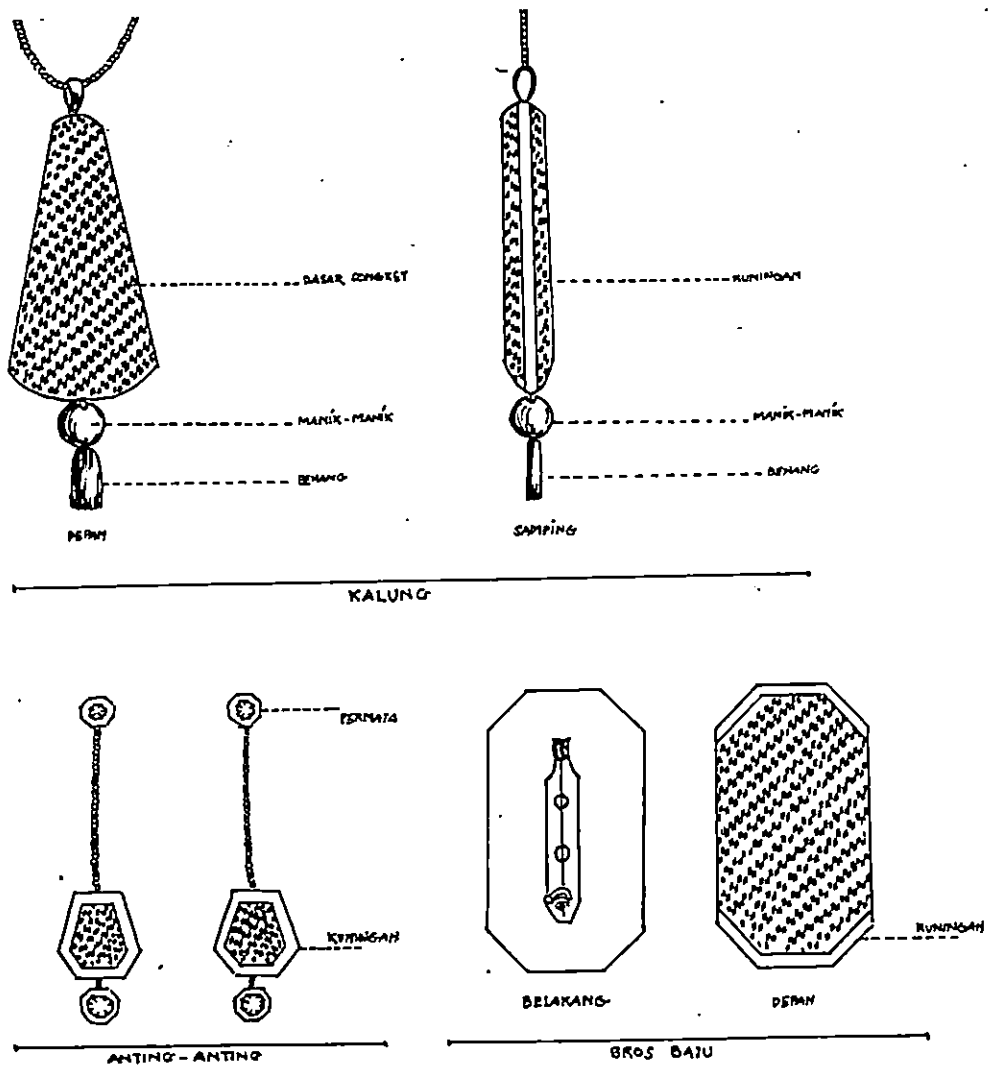
Gambar 7.2. Baju Kaus Padang Area  
Disainer: Tim.



Gambar 7.3. Baju Kaus Pantai Padang  
Disainer: Miswanto

### h. Asesoris dari kain Tenun

Banyak yang dibuat dari sisa potongan kain tenun, di antaranya untuk kalung hias dan giwang hias. Desainnya dapat dilihat pada gambar 8.1.



Gambar 8.1. Asesoris kain tenun

Disainer: Zubaidah

## 2. Bahan Utama Kayu

Bahan kayu dapat dibuat bermacam-macam produk cenderamata, tergantung pada kemampuan mengembangkan desain. Demikian juga, teknik produksinya dapat menggunakan berbagai macam cara; membentuk, mengukir, dan merau, tergantung pada alat yang digunakan.

Cenderamata dari bahan kayu, diproduksi disentra Surian Jaya, Kaluak Paku, dan di Koto Baru Pauh. Akan tetapi desainnya masih amat terbatas, dan cenderung dari tahun ke tahun tidak ada perkembangan yang berarti. Variasi bentuk produk dapat di lihat berikut ini. Kemudian dilengkapi dengan alternatif-alternatif pengembangannya.

### a. Hiasan dinding

Hiasan dinding yang dikembangkan oleh sanggar Kaluak Paku masih memiliki kelemahan, tidak saja pada aspek desainnya, namun juga pada aspek produksinya. Hiasan sendok dan Garpu misalnya, bentuk, motif, dan proporsi figur manusianya masih kurang tepat. Dengan kondisi demikian, penampilan keseluruhan kurang serasi dan kurang harmoni (Gambar 9). Alternatif pengembangannya dapat dilihat gambar 9.1. Desain berfungsi ganda, terdiri dari dua bentuk yang digabungkan, yaitu patung bundu kanduang dan Datuak, dan sendok dengan pangkalnya bermotif carano. Bisa dipasang terpisah, bisa juga sendiri-sendiri. Bongkar pasang, dapat dilakukan dengan mudah.

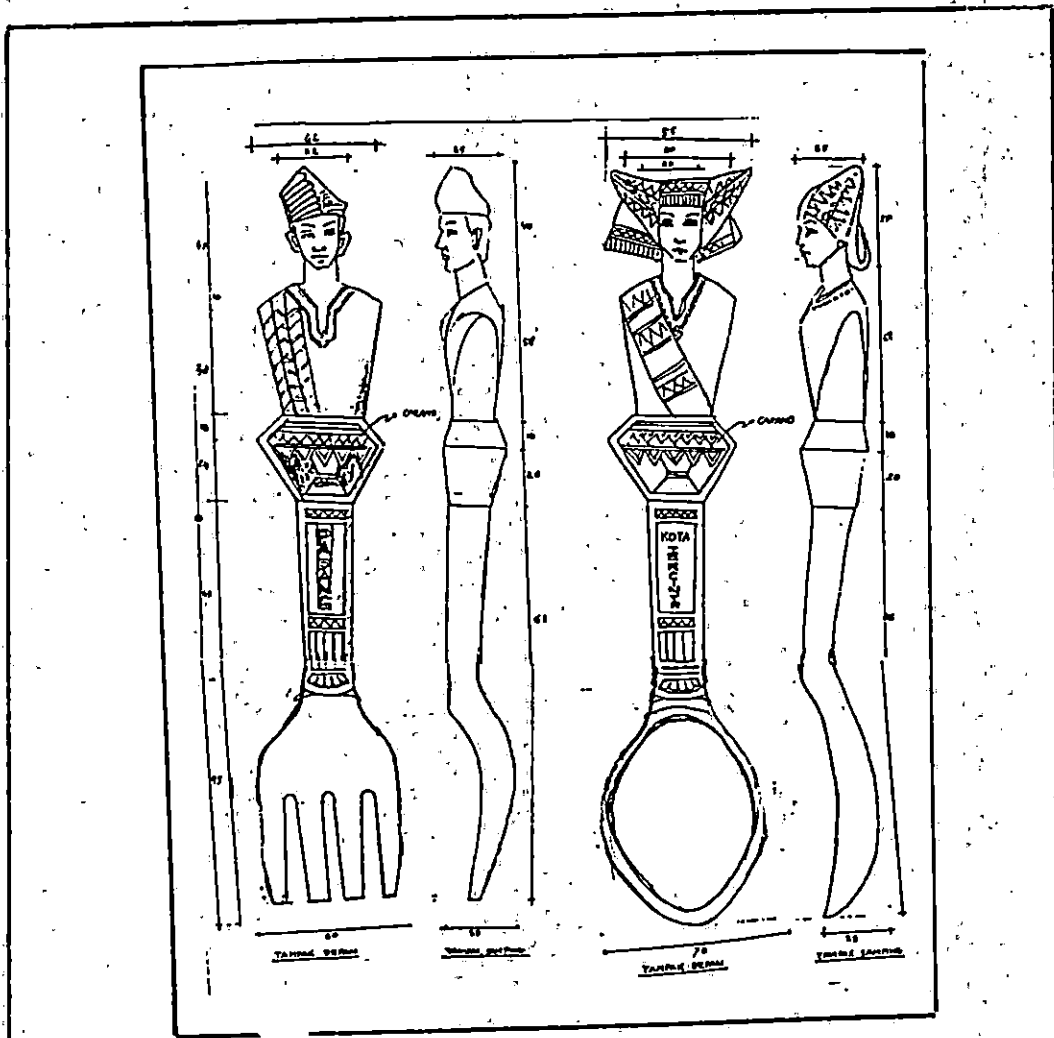
Hiasan dinding yang lain, adalah tari piring berbentuk relief. Relief ini, masih kelihatan kaku, antominya kurang mendapat perhatian, demikian juga aspek gerak masih terasa kaku (gambar 10).

Untuk hiasan dinding banyak alternatif pilihan yang dapat dikembangkan. Pengembangan-pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar 10.1; 10.2; 10.3; 10.4; 10.5; 10.6; dan 10.7.



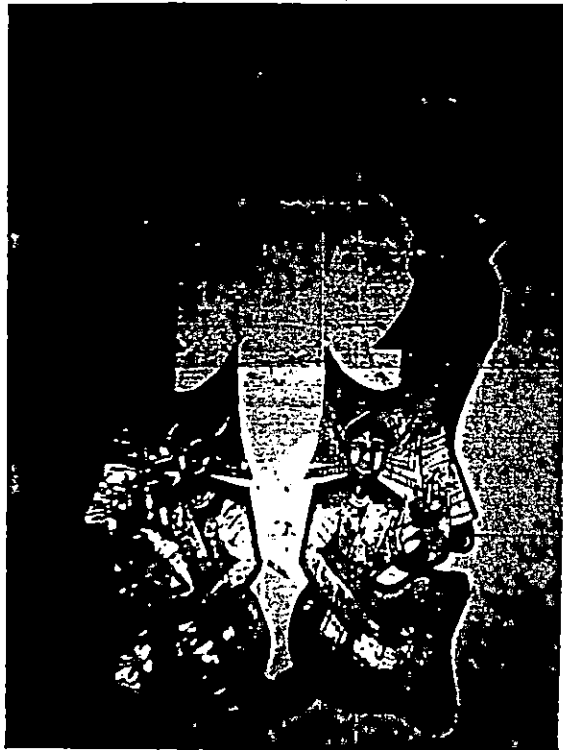
Gambar 9 Hiasan Dinding  
"Sendok dan Garpu"

Dibuat dengan teknik ukir yang diproduksi oleh sentra kerajinan cenderamata "Kaluak Paku" Parak Karakah Kotamadya Padang.



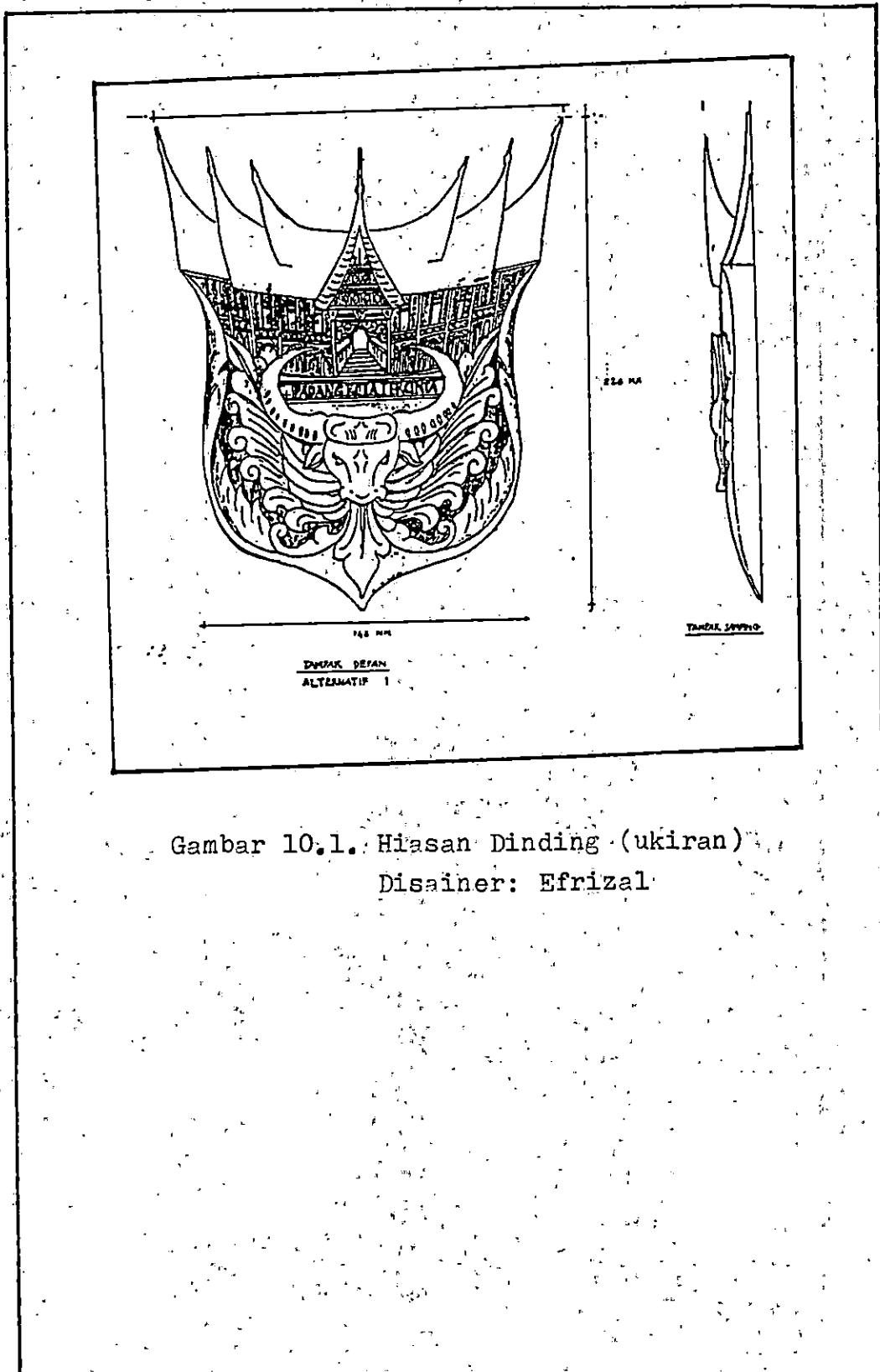
Gambar 9.1. Sendok dan Garpu (hiasan dinding)  
Disainer: Efrizal



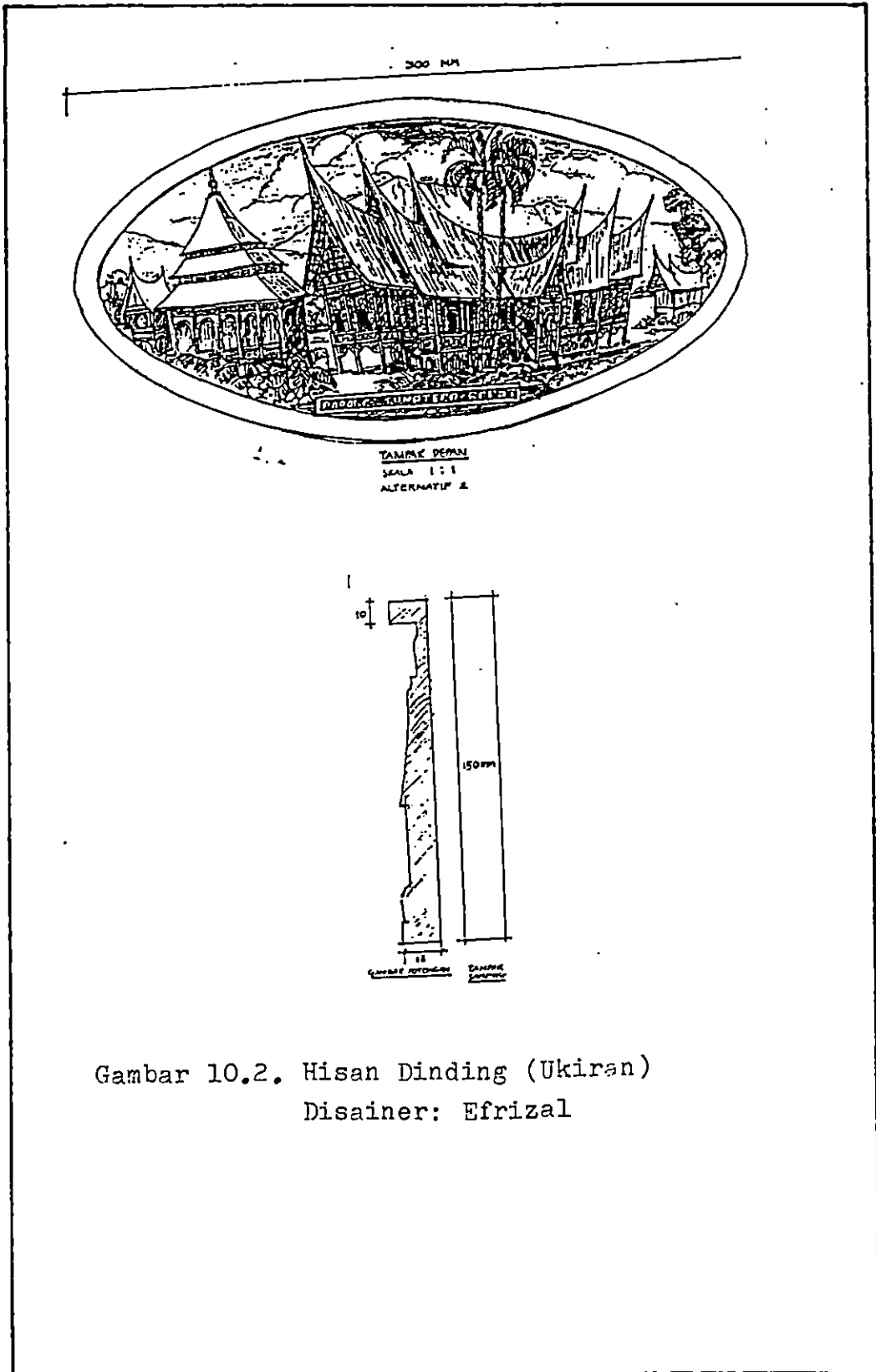


Gambar 10 Hiasan Dinding

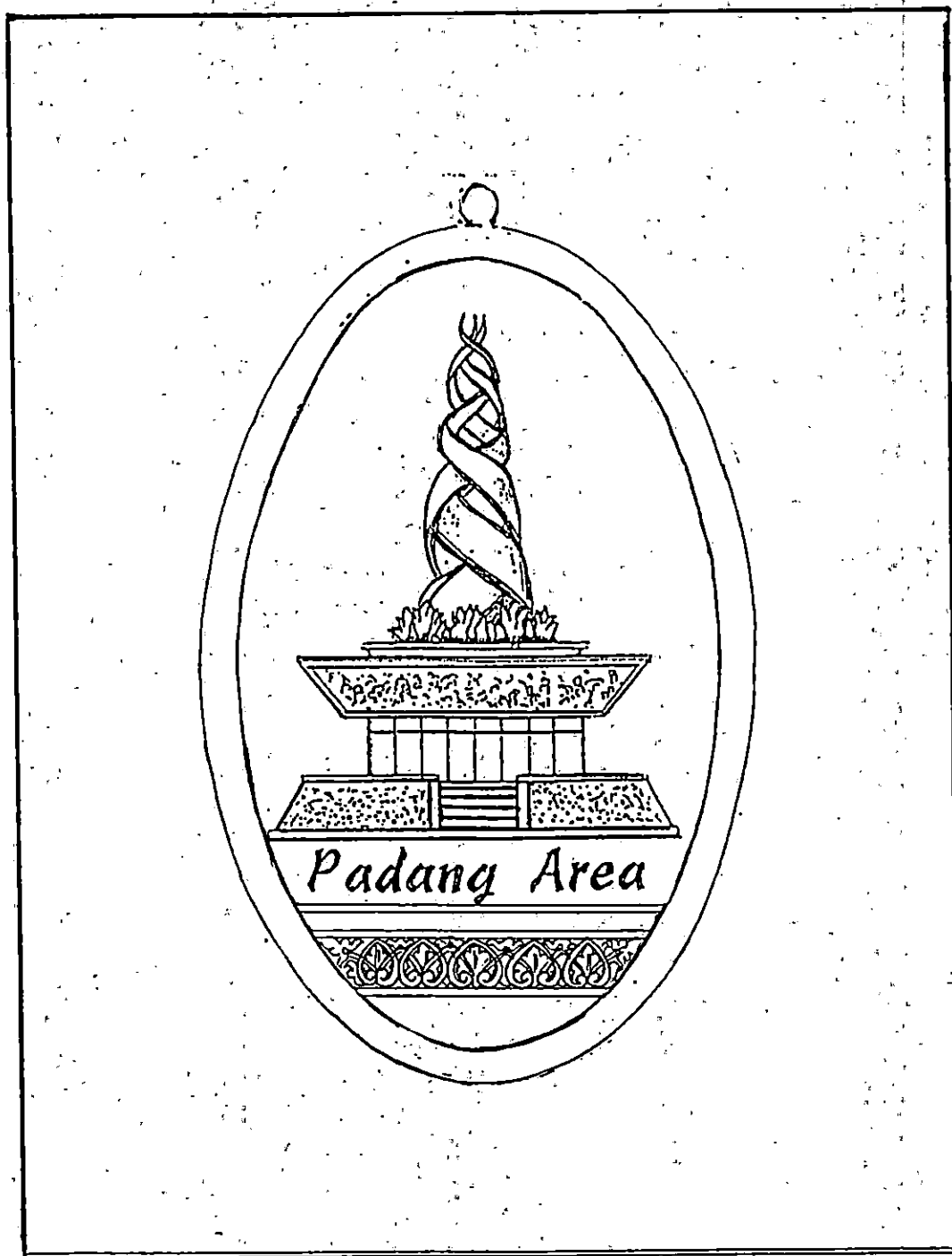
Dibuat dengan teknik Ukir yang diproduksi oleh sentra kerajinan cenderamata "Kaluak Paku" Parak Karakah Kotamadya Padang.



Gambar 10.1. Hiasan Dinding (ukiran)  
Disainer: Efrizal

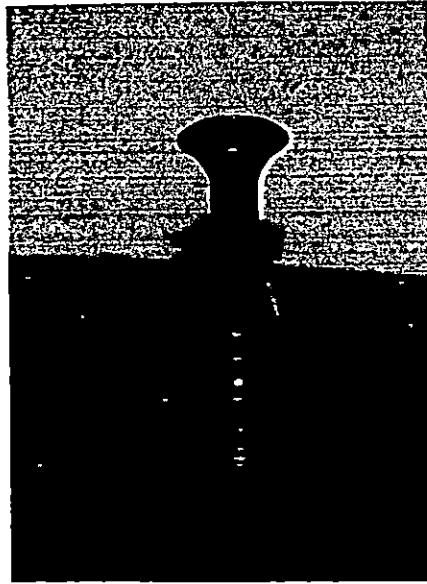


Gambar 10.2. Hisan Dinding (Ukiran)  
Disainer: Efrizal



Gambar 10.3. Hiasan Mobil (cetak logam)

Disainer: Ramalis Hakim



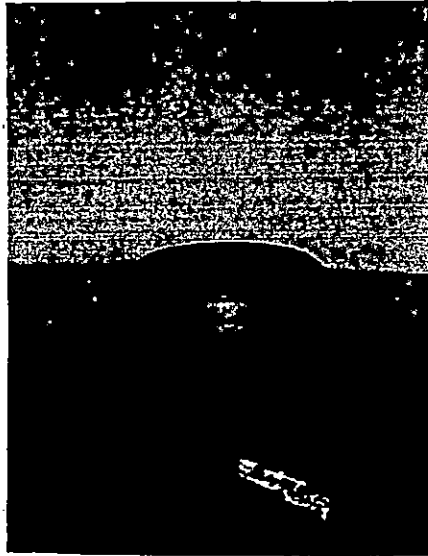
Gambar 11 Vas Bunga (bubutan)

(diproduksi sentra Surian Jaya, Kurao Pagang

Naggalo - Padang)

c. Benda pajang

Benda pajang, umumnya dibuat dengan teknik bubut. Yang memproduksi ini adalah Surian Jaya dan di Koto Baru Pauh. Teknik bubutan yang dikerjakan, sekedar untuk vas bunga, asbak, dan berbagai bentuk benda yang fungsinya kurang jelas. Gambar 11 menunjukkan bahwa bubutan kayu Akasia, yang dimaksudkan untuk vas bunga.

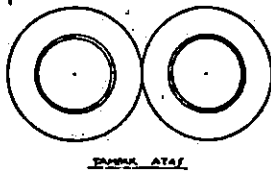
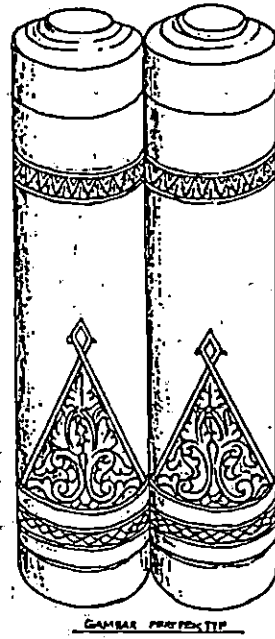
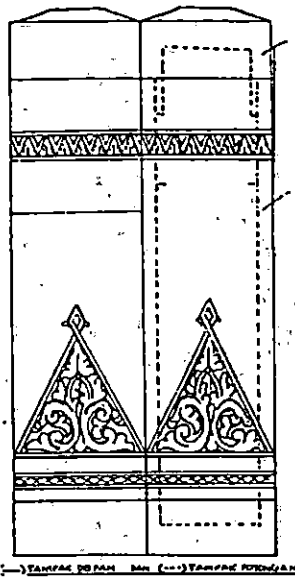


Gambar 12 Asbak (bubutan)

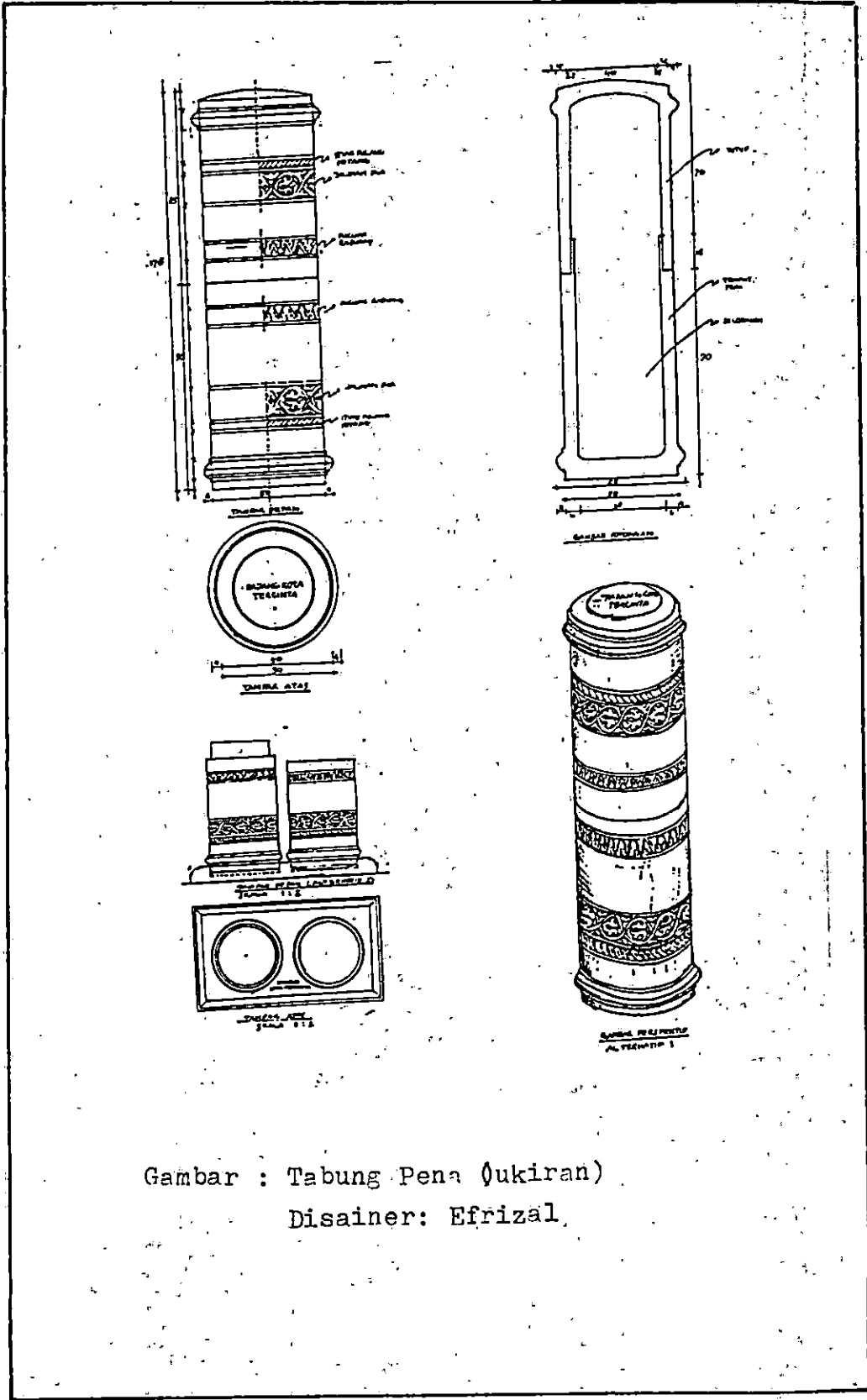
(diproduksi sentra Surian Jaya, Kurao Padang  
Nanggalo - Padang

Padahal dengan teknik bubutan ini banyak benda cenderamata yang dapat diciptakan, tergantung pada desainnya.

Alternatif pengembangan desain benda pajang dengan teknik bubutan dapat dilihat pada gambar 12.1; 12.2; 12; 3; 12;4; 112.5; 12.6; 12.7; 12.8; 12.9; 12;10; 12; 11. 12. dan 12.13.

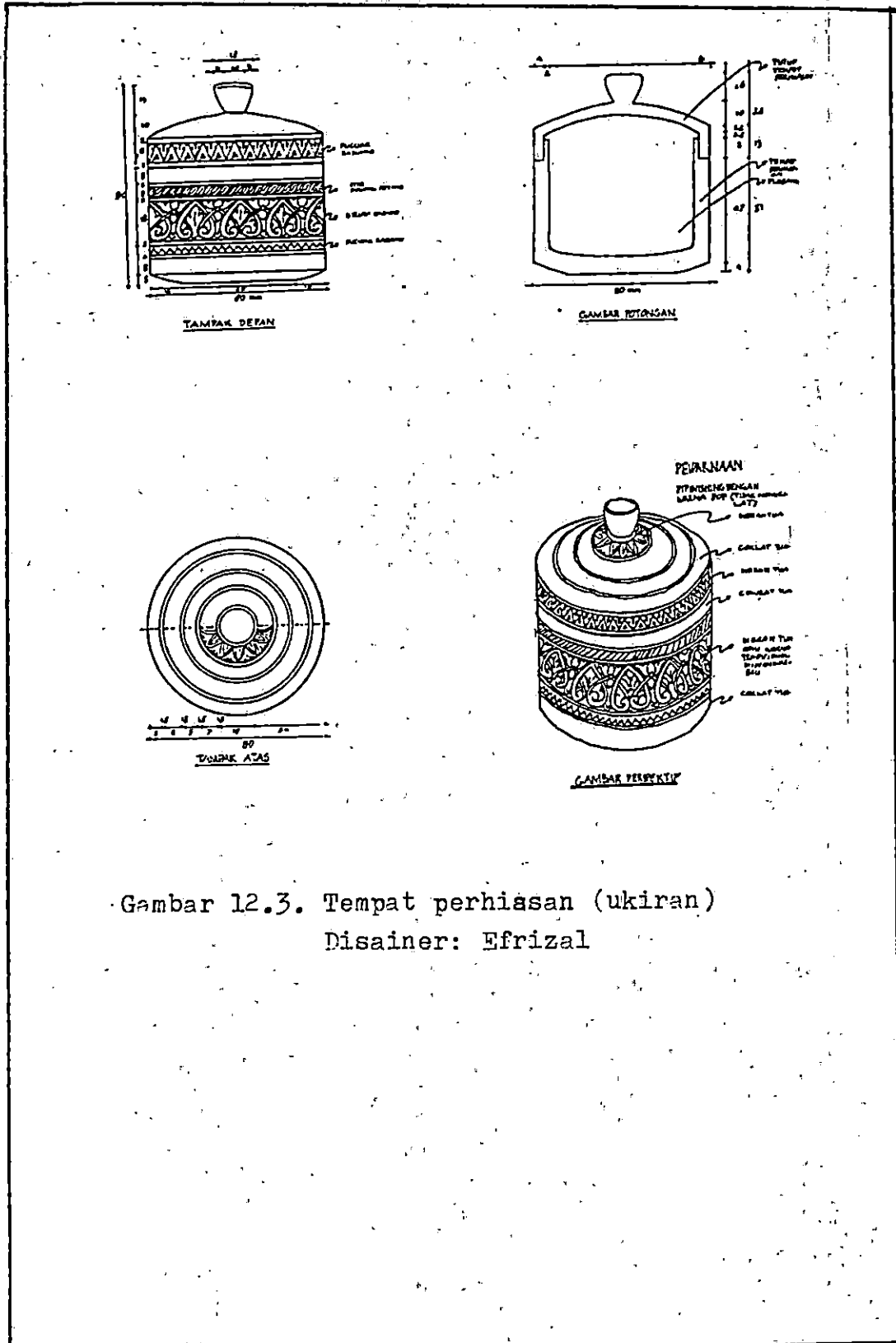


Gambar 12.1. Tempat perhiasan (ukiran)  
 Disainer: Efrizal

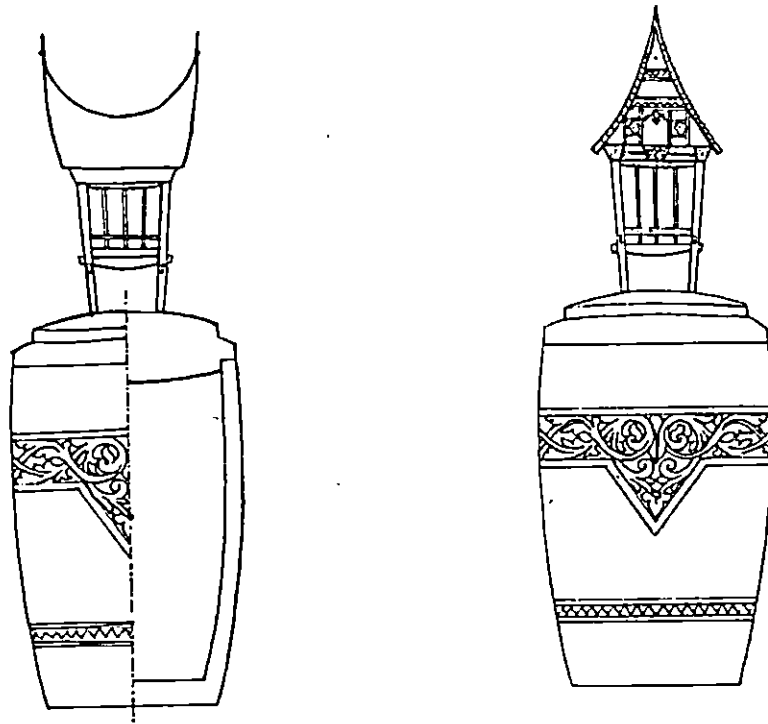


Gambar : Tabung Pena (ukiran)  
Disainer: Efrizal

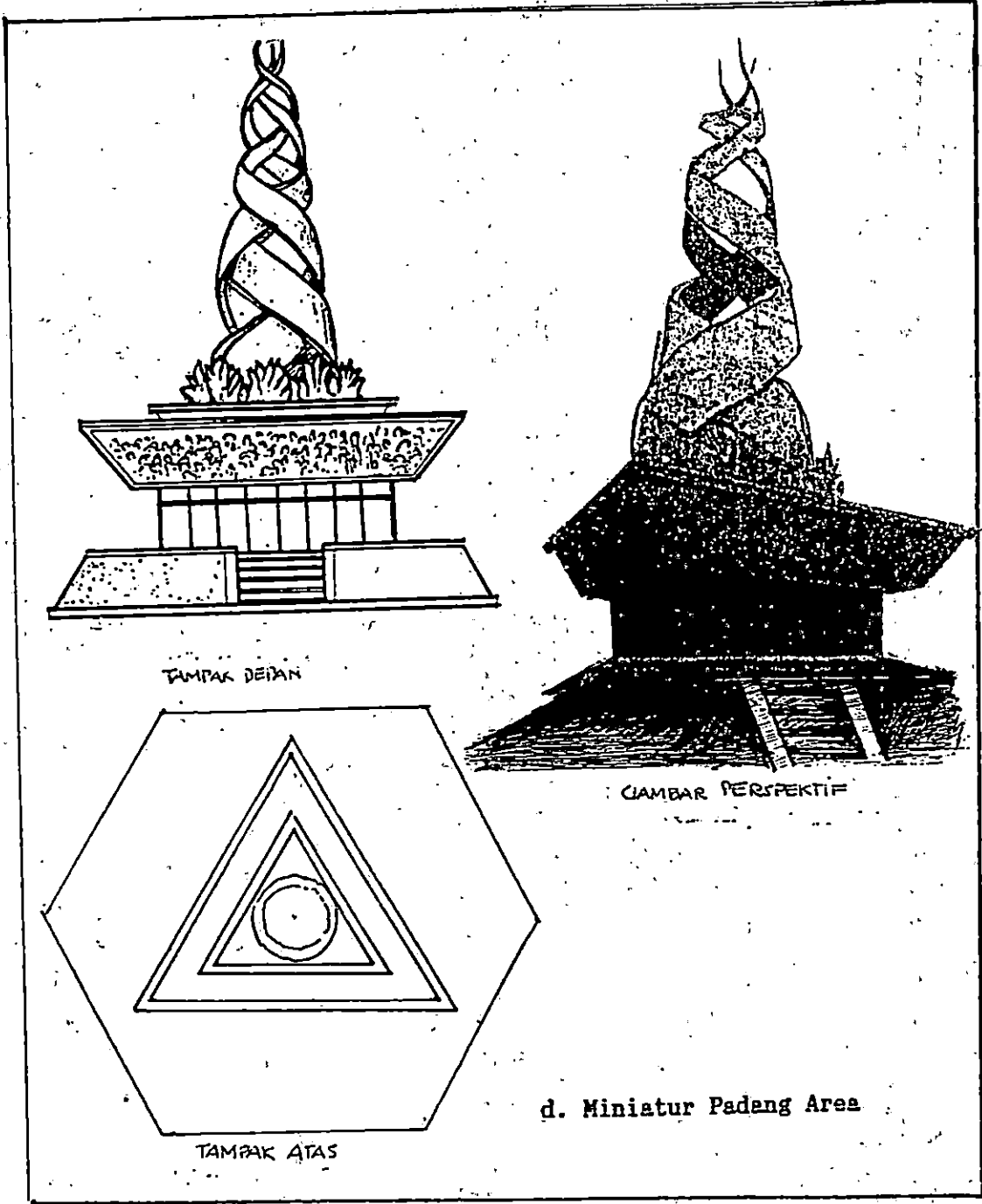




Gambar 12.3. Tempat perhiasan (ukiran)  
 Disainer: Efrizal

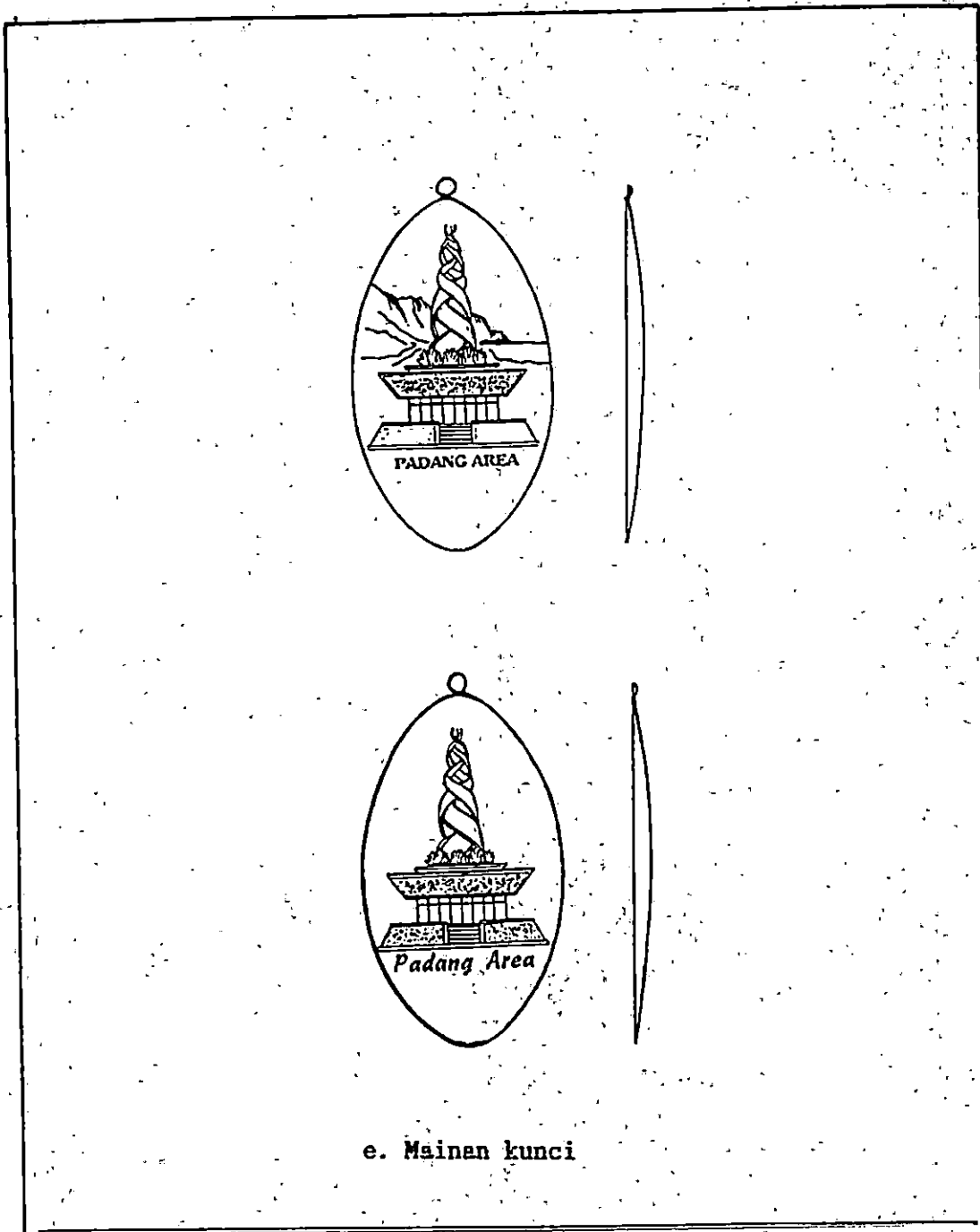


Gambar 12.4. Tempat perhiasan (Ukiran)  
Disainér: Efrizal



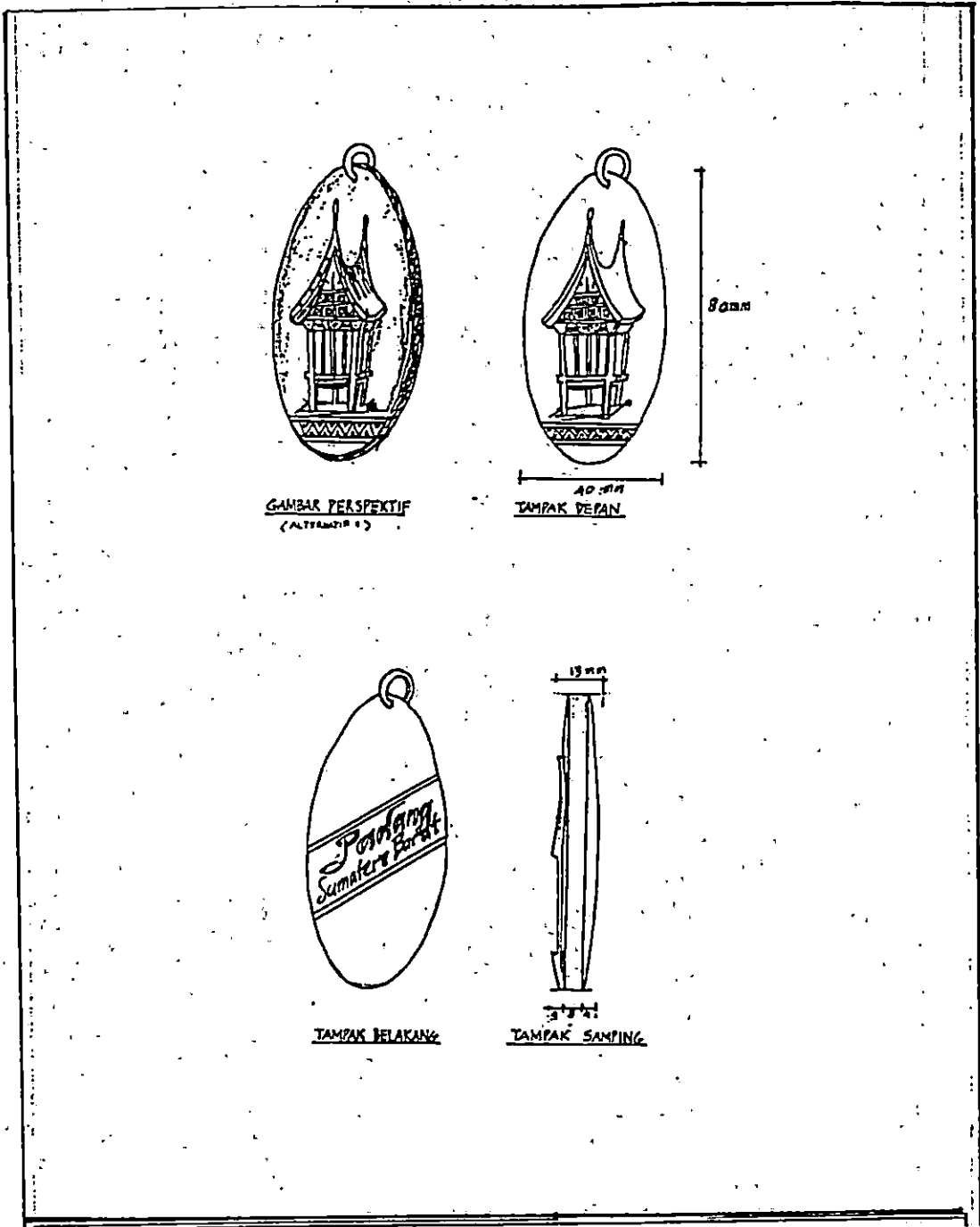
d. Miniatur Padang Area

Gambar 13.1. Miniatur Padang Area  
Disainer: Tim.

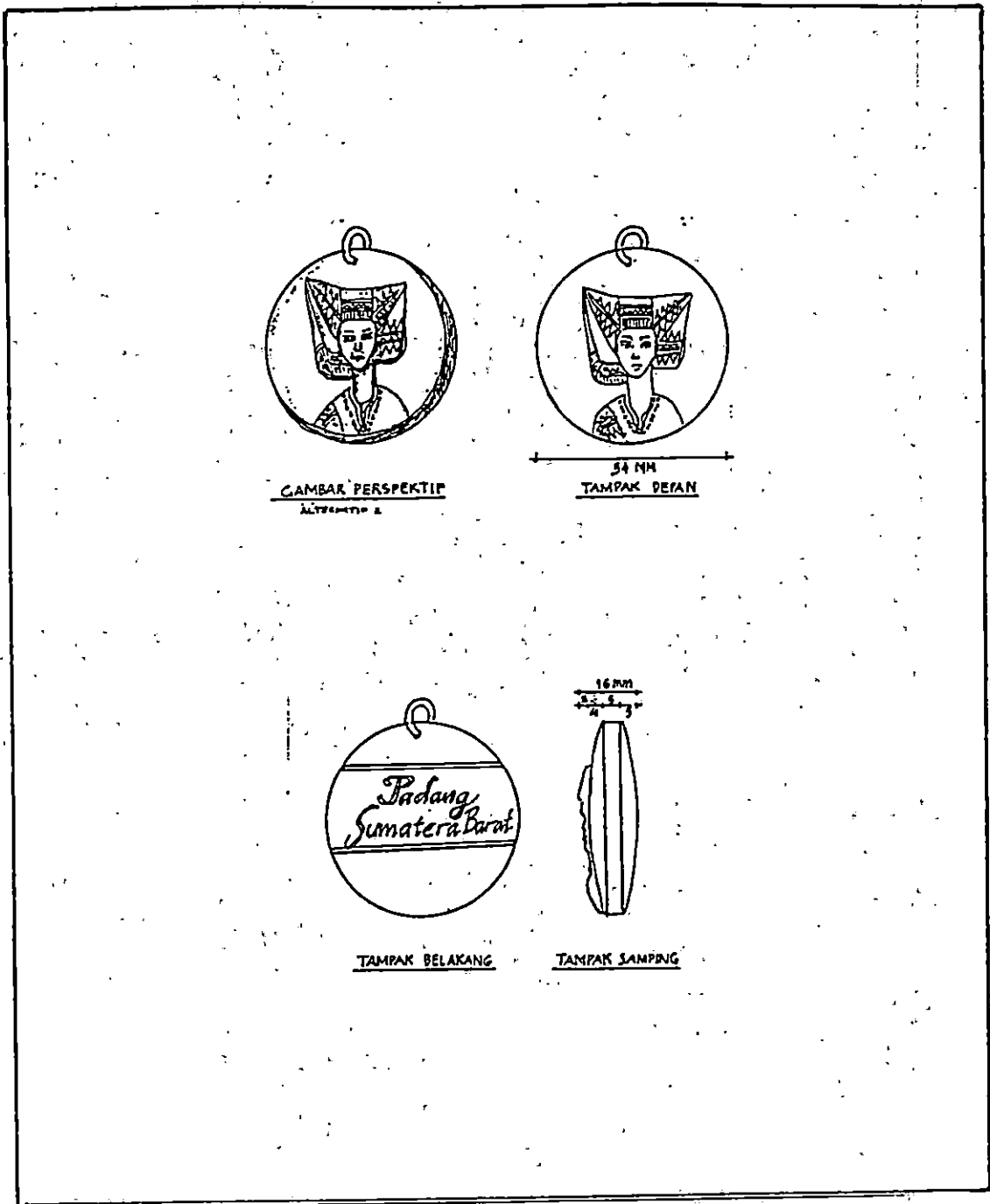


Gambar 13.2. Gantungan Kunci (Padang Area).

Disainer: Remalis Hakim



Gambar 13.3. Mainan Kunci  
 Disainer: Efrizal.



Gambar 13.4. Mainan Kunci

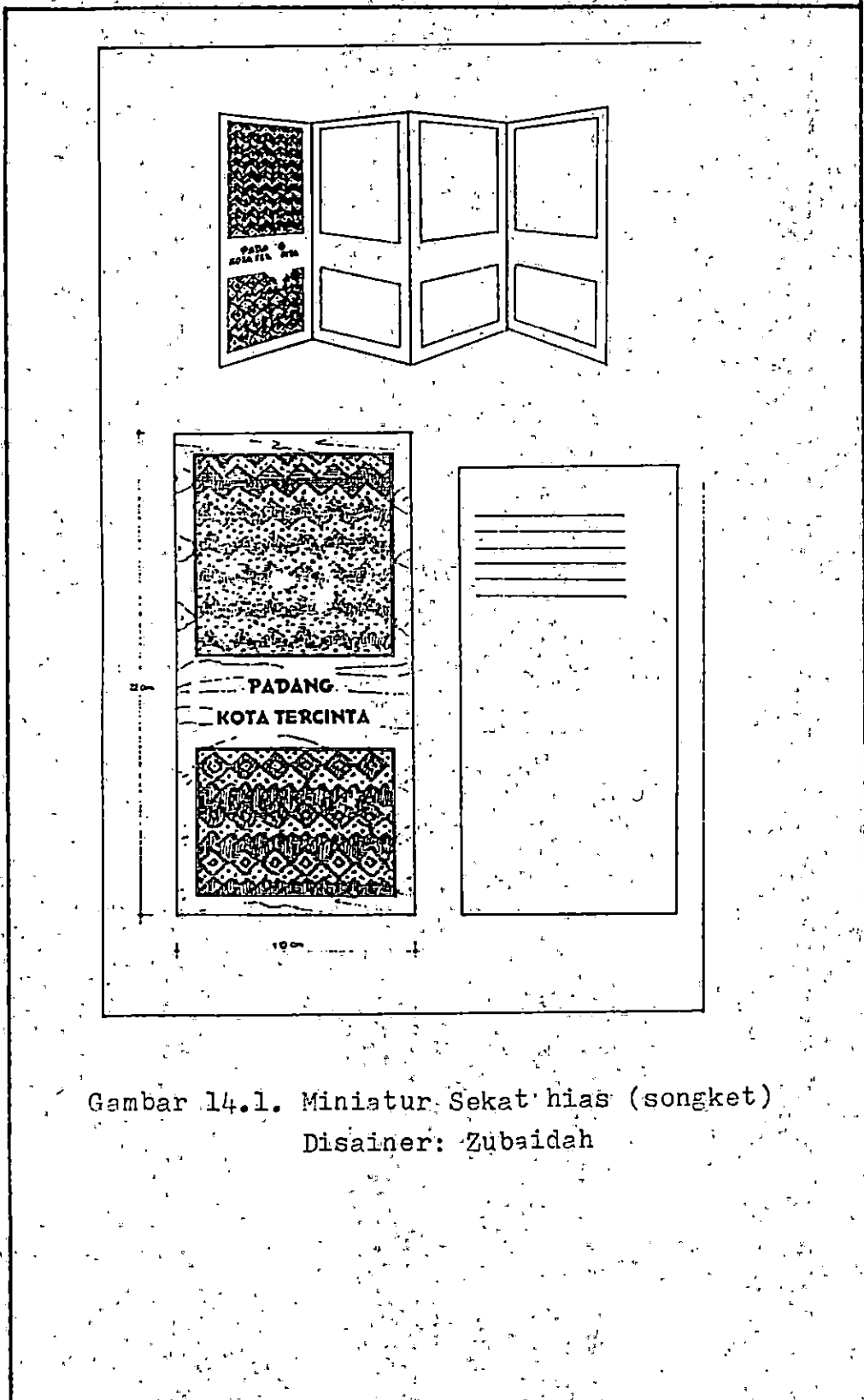
Disainer: Efrizal

### 3. Bahan Gabungan Tekstil dan kayu

Bahan gabungan ini termasuk cenderamata yang memiliki keunikan tersendiri. Penampilan dalam bentuk skat mini. Skat mini ini, dibuat dari kayu, dan diberi engsel untuk menyatukannya, sehingga dapat dilipat. Masing-masing skat diberi/diisi dengan tekstil (Tenun). Gambar 14.1; 14.2; 14.3 14.4, dan 14.5.

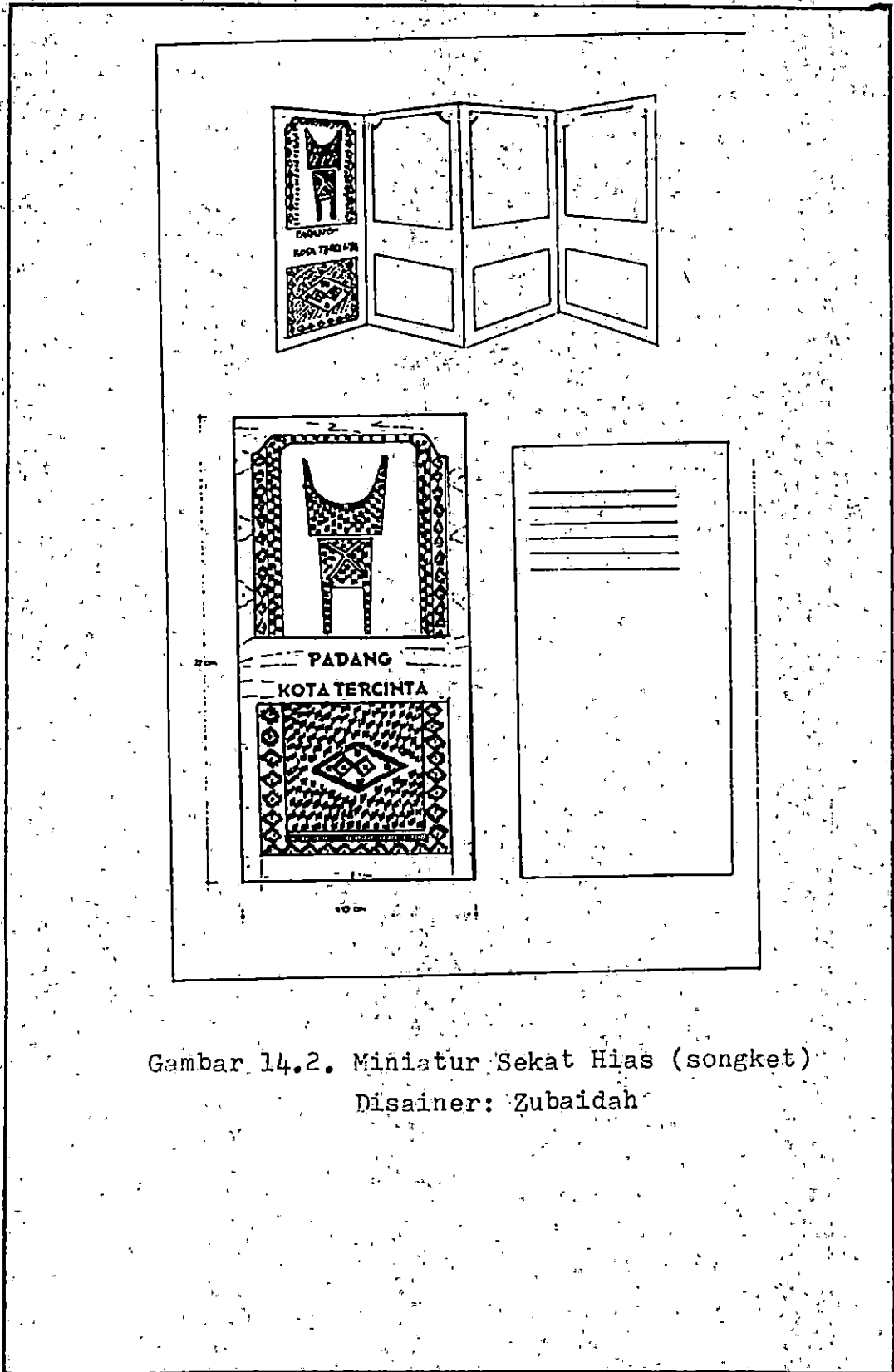
Selain Skat diisi dengan kain tekstil, dapat juga diisi dengan gambar ilustrasi, mengenai suatu cerita atau beberapa gambar alam, bangunan, monumen, dan sebagainya.

Kemudian, gabungan tekstil kayu ini dapat berbentuk tabung (bubutan) yang diberi treatment kain tenun (gambar, 15.11).

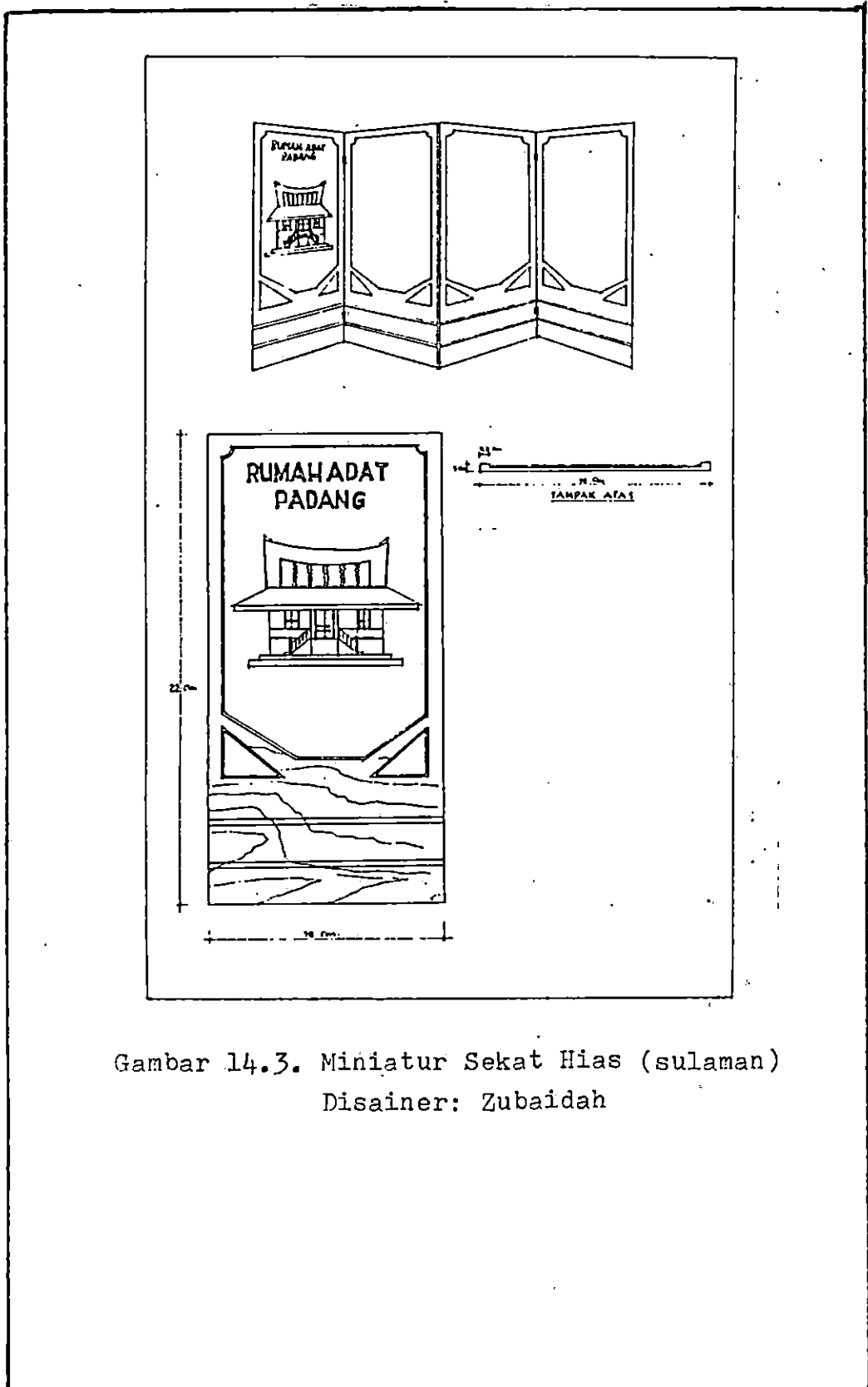


Gambar 14.1. Miniatur Sekat hias (songket)  
Disainer: Zubaidah

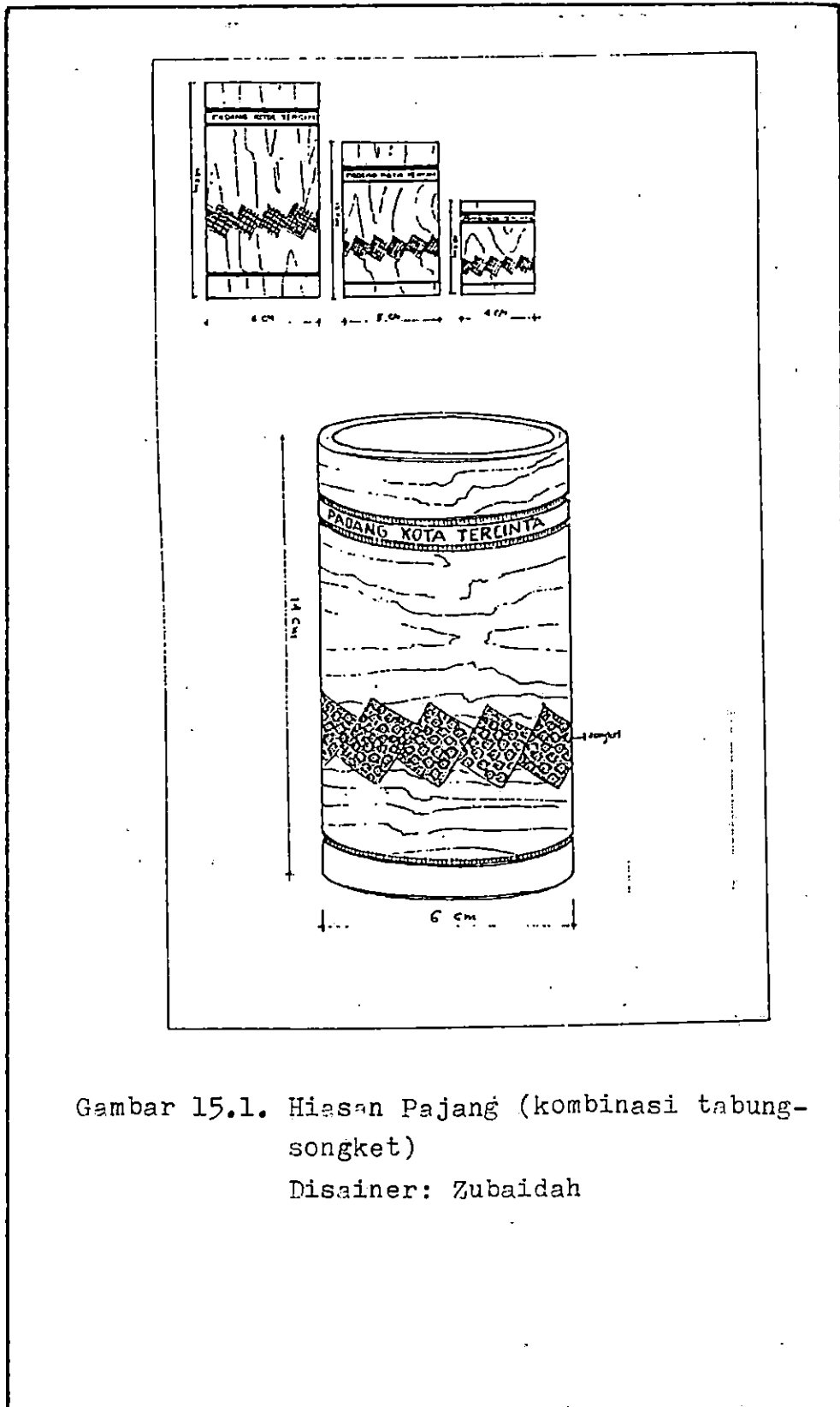




Gambar 14.2. Miniatur Sekat Hias (songket)  
Disainer: Zubaidah



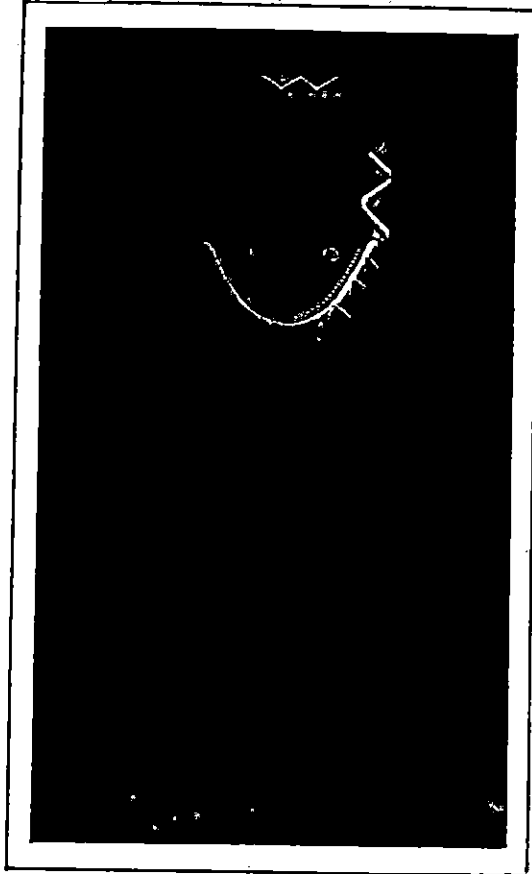
Gambar 14.3. Miniatur Sekat Hias (sulaman)  
 Disainer: Zubaidah



Gambar 15.1. Hiasan Pajang (kombinasi tabung-  
songket)

Disainer: Zubaidah

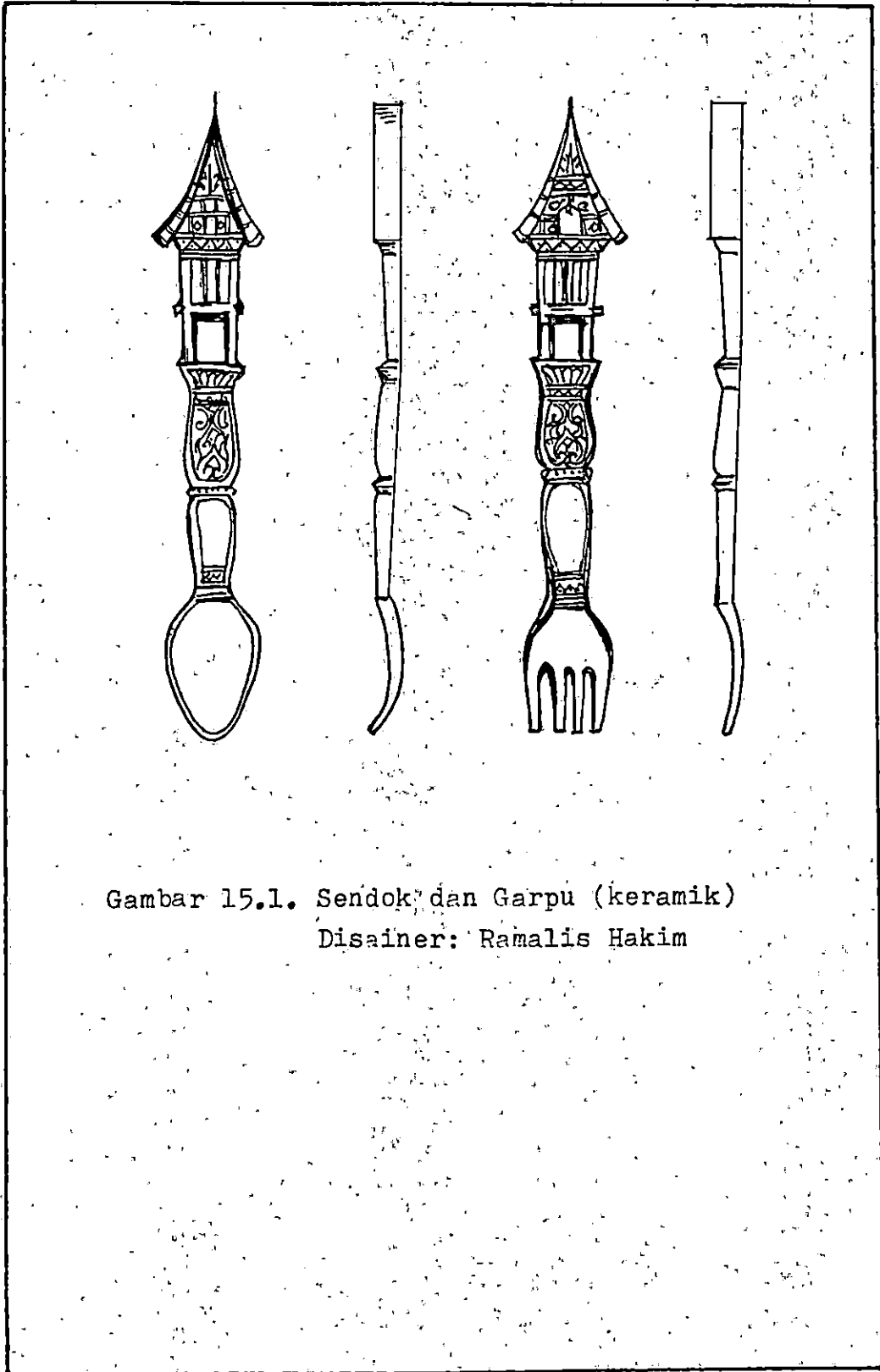
#### 4. Bahan Tanah Liat



##### a. Hiasan dinding

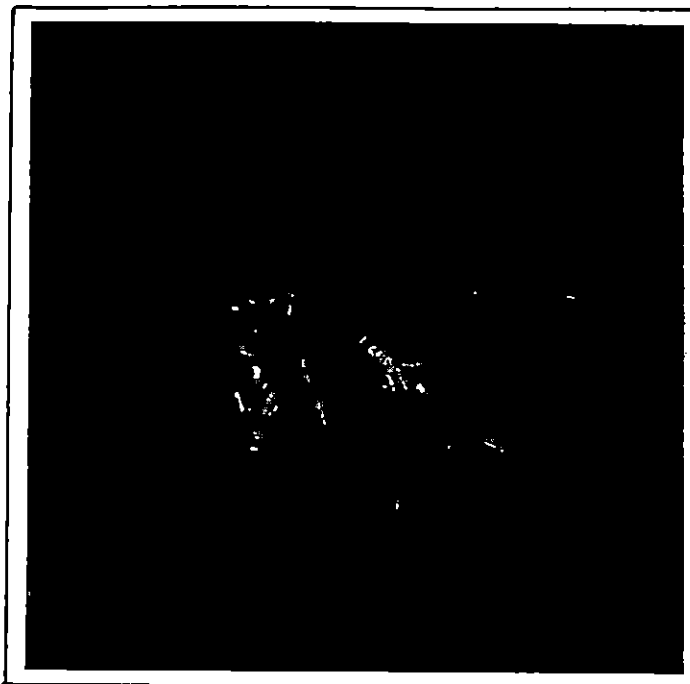
Bentuk desain hiasan dinding sendok ini kurang proporsional, terlalu gemuk, dan bentuknya seakan-akan dipaksakan. Demikian juga figur manita Minang yang ditampilkan kurang anatomis (gambar 15).

Alternatif pengembangannya dapat dilihat pada gambar 15.1.



Gambar 15.1. Sendok dan Garpu (keramik)

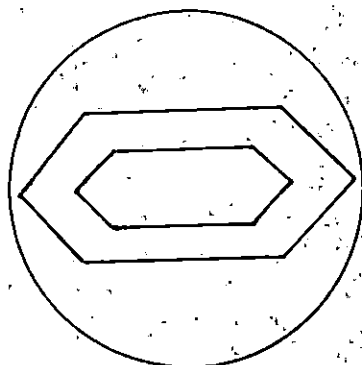
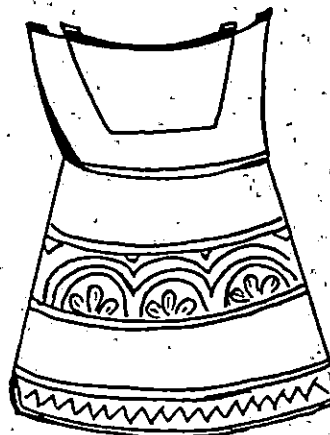
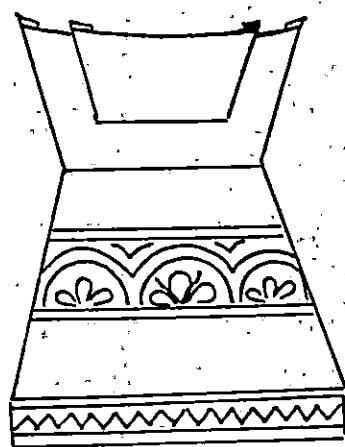
Disainer: Ramalis Hakim



b. Asesoris Ganto

Asesoris ganto ini merupakan produk yang relatif laris terjual. Terutama ditujukan untuk ucapan terima kasih bagi orang pesta. Bentuknya sudah bagus dalam pengertian proporsi dan komposisinya. Barangkali masalah treatmen yang digunakan dapat dikembangkan, sehingga dapat menimbulkan produk dengan treatmen yang variatif (gambar 116).

Alternatif pengembangannya dapat dilihat pada gambar 16.1.



Gambar 16.1. Ganto (keramik)

Disainer: Ramalis Hakim

## BAB V PENUTUP

Berikut tolak dari uraian yang dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, dapat dipetik beberapa butir kesimpulan, berikut ini.

Pertama, industri kerajinan memiliki potensi untuk dikembangkan, oleh karena didukung oleh ketersediaan bahan-bahan yang memadai dan jumlah tenaga yang cukup. Persoalannya adalah bagaimana meningkatkan kualitas SDM tenaga kerja, dan kualitas proses produksi dari bahan baku menjadi benda kerajinan yang mempunyai nilai tambah (*added value*) yang tinggi. Pengembangan industri kerajinan ini memiliki dua sisi keuntungan secara simultan, yaitu menyerap jumlah tenaga kerja dan meningkatkan devisa. Hal ini setidaknya telah dibuktikan dengan banyaknya jumlah tenaga kerja yang terserap dan terus meningkatnya jumlah devisa yang berasal dari sektor ini.

Kedua, kerajinan cenderamata sebagai bagian dari industri kerajinan potensial dikembangkan guna mendukung industri pariwisata - Sumatera Barat umumnya, Kotamadya Padang khususnya, sebagai salah satu tujuan wisata memerlukan dukungan kerajinan cenderamata. Ini mengingat bahwa pengeluaran wisatawan rata-rata 20% dari anggarannya untuk cenderamata (Ka-Dinas Pariwisata Sumbar, 1995). Hal ini merupakan pasar potensial yang harus dimanfaatkan sebaik-baiknya.



Ketiga, Pengembangan kerajinan cenderamata seyogyanya didasarkan atas kriteria, yang selain fungsional, ergonomi, estetis, mudah dibawa, harga terjangkau, juga harus memiliki khas (budaya) daerah. Kriteria-kriteria inilah yang menempatkan kerajinan cenderamata sebagai kerajinan yang memiliki karakteristik unik. Proses produksinya tidak dapat dikerjakan "asal jadi", tetapi harus secara tuntas dan profesional.

Keempat, Cenderamata di daerah Sumatera Barat, Kotamadya Padang khususnya masih sangat lemah. Kelemahannya selain dalam hal desain, bentuk, fungsi, ergonomi, juga dalam hal finishing dan pengemasannya. Desainnya cenderung tidak mengalami perkembangan yang berarti. Dari tahun ke tahun desainnya tetap seperti itu, misalnya miniatur Rumah Gadang, rangkian, dan Jam Gadang. Padahal Sumatera Barat memiliki potensi baik budaya dan alam yang amat beragam. Hal ini dapat digali sebagai sumber ide pengembangan sehingga melahirkan variasi desain yang dinamis. Kemudian masalah bentuk, umumnya "kaku", oleh karena penggarapannya tidak tuntas dan finishingnya tidak sempurna. Faktor lain yang juga ikut menentukan kualitas adalah pengemasan. Pengemasan cenderamata umumnya cenderung belum mendapat sentuhan, oleh karena dengan menggunakan kertas biasa atau bungkus plastik.

Kelima, Dalam upaya pengembangan kerajinan cenderamata ada empat aspek yang perlu mendapat perhatian. Keempat aspek tersebut adalah (1) aspek desain, (2) aspek produksi dan pemasaran, (3) aspek sosial budaya, dan (4)

aspek pembinaan. Agar keempat aspek ini mendapat perhatian yang sama secara simultan, maka pembinaan harus dilakukan secara simultan pula dengan melibatkan berbagai instansi terkait. Jika tidak, maka penanganan hanya secara parsial dan tambal sulam, sementara kondisi di lapangan pengembangan hasilnya secara tradisional. Seorang perajin merangkap tiga fungsi sekaligus, yaitu : perancang, perajin dan penjual. Manajemen seperti ini perlu kiranya diubah dengan manajemen modern, yang secara tegas membagi fungsi tersebut kepada yang ahli dibidang masing-masing. Perancang adalah fungsi desainer, memproduksi fungsi perajin, dan menjual adalah fungsi pedagang (pemasaran). Demikian juga masalah SDM perajin secara umum perlu ditingkatkan, termasuk etos kerja dan kesetiaan pada pekerjaan. Perajin bukan karena pelarian, tetapi karena pilihan dengan segenap pertimbangan. Dengan demikian, perajin adalah profesi yang memiliki kontinuitas, bukan pekerjaan "dadakan" atau "musiman".

Keenam, Dalam pengembangan desain kerajinan cenderamata, sumber ide (gagasan) relatif banyak, seperti misalnya (1) arsitektur, (2) monumen, (3) objek alam, (4) benda budaya, (5) adat istiadat, (6) kesenian rakyat, dan (7) cerita-cerita rakyat. Setiap sumber ide dapat muncul berbagai bentuk penampilan cenderamata tergantung kreativitas untuk mengembangkan, baik ukuran bentuk maupun fungsinya. Demikian juga variasi dapat muncul dari keanekaragaman bahan dan teknik produksi. Ataupun juga kombinasi dari berbagai bahan dan teknik dapat memperkaya diversifikasi cenderamata.

Ketujuh, Pengembangan desain kerajinan cenderamata memiliki dua pengertian, yaitu mengembangkan desain yang telah ada dan menciptakan desain baru berdasarkan sumber ide yang baru pula. Keduanya, pada hakekatnya ingin mencapai maksud yang sejalan, yakni untuk menghasilkan desain kerajinan cenderamata yang memenuhi persyaratan sebagai benda-kenangan.

Kedelapan, Beberapa alternatif desain yang dikembangkan baik berpijak dari desain yang ada maupun baru, merupakan penawaran alternatif, masih sangat mungkin dikembangkan lebih lanjut sesuai fungsi dan perkembangan orientasi.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Affendi, Yusuf, (1996), Seni Pariwisata, dan Budaya Global, Makalah Pelatihan Guru SMK se Indonesia di Padang.
- Arman, Wartini (1995). Kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri terhadap Tenaga Kerja, Serta Permasalahan yang Dihadapi, (makalah), Padang.
- Djabar, Basril (1995). Prospek Pengembangan Industri Kerajinan di Sumatera Barat dalam Memenuhi Tuntutan Pembangunan, (makalah), Padang.
- Domer Peter (1990). The Meaning of Modern Design, Thames and Hudson.
- Estein, Mursal (1996). Pendidikan Seni dalam Menunjang Pariwisata, makalah, Batusangkar 7, Desember 1997.
- Houck, Chaterine (1982). Neswnet Complate Needlecraft, New York: Good House Keeping Books.
- Ismail, Firman (1995). Peranan Desain Produk dalam Pengembangan Benda-benda Cenderamata di Sumbar, makalah dilampirkan pada Seminar Mahasiswa, Desember 1995.
- Kanwil Deparpostel Sumatera Barat (1993). Laporan Inventarisasi Souvenir Sumatera Barat.
- Kakanwil, Depperind Tk. I Sumbar (1995). Kontribusi Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Dalam Pembinaan dan Pengembangan Industri Kecil di Sumatera Barat, Padang.
- Kompas, (1991). Niali Ekspor Kerajinan Tumbuh 37%/tahun, 5 Maret 1991, Jakarta.
- Murtihadi dan Gunarto G. (1995). Dasar-dasar Desain, Jakarta: Dirjen Dikmenjur Depdikbud.
- Sachari, Agus, (1986). Desain, Gaya, dan Realitas, Jakarta: PT. Gramedia.
- Sardi, Kuntari, dkk. (1991). Desain Proses, makalah Workshop Seni Rupa dan Kerajinan, Yogyakarta, 13-23 Februari 1991.
- Tarigan, B. (1996). Mnagement Produksi, makalah Program Pelatihan Guru SMK-SK se Indonesia, Bandung.