

PENINGKATAN KUALITAS PRODUK KERAJINAN BERBAHAN BAKU SERAT ALAMI MELALUI INOVASI DESAIN

Oleh: Suharto

FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

There was guiding program on handicraft industry for craftsmen at Penguin, Kulonprogo Regency. The goal of the elucidation of handicraft development was to increase the quality of handicraft design in order to make it more competitive in the market. The guiding program aimed to develop the craftsmen's knowledge and skill to be able to create their own design. This would make them not rely only on customers who had the design. The guiding program also gave insight of how to manage the handicraft industry that covered human resources management, production, product marketing, and the other process in the industry.

The guiding program used lecturing method given to the craftsmen Pengasih *pendopo* (the audience hall of the sub-district) which was attended by the sub-district officials and 19 craftsmen from four types of the handicraft industry: rope-craft, coconut-fiber-craft, bamboo-craft, and wood carving. After lecturing, tutors team gave design models of handicraft to add design varieties in order to train the craftsmen in creativity. This plain training would be evaluated and criticized by the tutors to make it a continued process.

The product of handicrafts involved: crafts made of coconut-fiber such as doormat and brooms; crafts made of rope used *agel*, *rami*, *mendong*, and *enceng gondok* material: bags and cases; crafts made of bamboo such as furniture and bird-cages; and wood carving. The entire product was resulted from manual work with plain design. To product handicrafts is a side job for the men whose main jobs are farmers. They use their free time while waiting harvest for making the handicrafts.

Key word: the development of handicrafts design

A. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Kecamatan pengasih adalah salah satu kecamatan di wilayah

Kabupaten Kulon progo Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki wilayah terdiri tujuh kelurahan. Pengasih memiliki ketinggian 18

meter di atas permukaan air laut, terdiri atas desa- desa yang memiliki karakter wilayah dataran agak berombak di sekitar kota kecamatan, perbukitan, dan sebagian daerah pegunungan. Pengasih terletak di sebelah barat Kota Yogyakarta berjarak kurang lebih 25 Km. Mata pencarian utama sebagian besar penduduk adalah bertani atau berladang. Wilayah pengasih bagian utara dan barat termasuk daerah yang kurang subur dan kurang air.

Wilayah Kecamatan Pengasih memiliki daerah perbukitan atau pegunungan yang ditumbuhi jenis tanaman keras seperti berbagai macam kayu dan tanaman rami. Tanaman rami banyak tumbuh di lereng perbukitan dan daerah lain yang kosong. Tanaman rami mudah tumbuh walaupun dalam iklim panas. Tanaman rami tidak membutuhkan perawatan khusus seperti tanaman lainnya. Rumpun rami tumbuh secara liar di lereng bukit di sekitar wilayah pengasih. Tanaman rami diambil daunnya, dikerok diambil seratnya dikeringkan sebagai bahan utama kerajinan tali. Pohon rami memiliki serat yang berkualitas bagus untuk bahan kerajinan. Di samping rami pengasih juga produktif tanaman kelapa yang serabutnya dimanfaatkan untuk kerajinan keset dan sapu. Sedangkan bahan kerajinan lain seperti mendong, enceng gondok diambil dari daerah lain seperti Sentolo, Moyudan, dan Minggir

Desa ini dalam perkembangannya nanti akan dirintis menjadi desa yang mengembangkan sentra kerajinan, disamping bertani/berladang sebagai pekerjaan utamanya. Para petani atau peladang memanfaatkan waktu senggangnya selama menunggu musim panen digunakan untuk kesibukan membuat kerajinan. Wilayah pengasih sekarang ini telah ada banyak perajin sambilan seperti kerajinan tali/rajut, keset dari kulit kelapa, kerajinan bambu, kerajinan sapu, kerajinan kayu, dan jenis kerajinan sambilan lain.

Produk kerajinan sebagian besar perajin pengasih pada prinsipnya kegiatan sambilan dan mengerjakan kerajinan berdasarkan pesanan. Para perajin sambilan ini belum memiliki identitas desain kerajinan yang menjadi unggulan usahanya. Desain ditentukan oleh pemesan, perajin tinggal melaksanakan pekerjaan pesanan tersebut. Para perajin pada umumnya awam terhadap perkembangan desain kerajinan. Mereka belum memiliki wawasan kreativitas mencipta desain. Masalah tersebut, perlu mendapat bantuan dari berbagai pihak untuk mengembangkan usaha kerajinan tersebut.

Ada beberapa permasalahan yang disampaikan dalam laporan kegiatan penyuluhan kerajinan ini, yaitu: (1) bagaimanakah cara pengembangan desain kerajinan yang diminati pasar sekarang ini, (2) bagaimanakah proses produksi kerajin-

an yang dikembangkan para peraji, (3) bagaimanakah cara finishing kerajinan, dan (4) bagaimanakah cara pemasaran kerajinan.

2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penyuluhan para perajin di Kecamatan Pengasih ini dapat disampaikan sebagai berikut: (1) memberikan wawasan pengembangan desain kerajinan melalui penyuluhan dan pemberian contoh/model desain untuk dikerjakan para perajin, (2) meningkatkan kualitas produk kerajinan dengan cara memberikan variasi warna atau bentuk, (3) menambah wawasan manajemen pengelolaan usaha melalui penyuluhan, dan (4) peningkatan jumlah produksi meliputi pelatihan kader baru oleh perajin yang sudah berjalan.

Program pengabdian kepada masyarakat melalui penyuluhan ini dapat bermanfaat bagi: (1) perajin, dapat menambah wawasan desain produk kerajinan dan wawasan pengelolaan usaha kerajinan, (2) tim pelaksana menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman mengembangkan desain kerajinan dengan bahan tali rami, sabut kelapa sebagai bahan baku kerajinan, dan (3) lembaga penyelenggara menambah mitra kerja dengan masyarakat yang dapat memberikan kepercayaan untuk saling membantu secara sinergis.

3. Landasan Teori

Desain yang diproduksi perajin Pengasih nampak baru sesuai trend zamannya, tapi desain tersebut milik pemesan bukan milik atau ciptraan perajin setempat. Pada era sekarang perajin kalau tidak dapat menciptakan produk desain baru akan ketinggalan jaman. Desain modern menurut (Koentjoroningrat : 1974) dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar. Pertama, karya desain diciptakan sebagai tuntutan masyarakat yang berpikiran modern, baik secara mentalitas maupun tindakannya. Kedua, karya desain yang mengadaptasi dan menggunakan berbagai unsur kebudayaan barat yang telah modern tanpa harus menjadi barat atau berciri barat. Ketiga, karya desain yang semata-mata meniru gaya orang barat tanpa diimbangi oleh proses berpikir dan mentalitas modern. Ketiga ciri desain modern tersebut pada dasarnya telah ada di sekitar kita. Disadari atau tidak munculnya desain tersebut akibat persinggungan budaya secara luas baik melalui proses meniru, memesan, mengerjakan tugas pesanan, dan rekayasa perajin sendiri.

Sedangkan secara spesifik Domer dalam (Sachari 2001) mengelompokkan desain modern menjadi tiga kategori yaitu: (1) barang konsumen, (2) kerajinan, dan (3) benda eksklusif yang dirancang oleh arsitek atau pendesain terkenal. Bentuk desain tersebut selanjutnya jika dilihat dari gejalanya ada empat

tema besar desain modern yaitu; (1) konteks ekonomi pada saat desain dibuat, (2) penggunaan teknologi baru yang memungkinkan seseorang pendesain bermain dengan bentuk, (3) hubungan antara produksi, konsumen, dan kepuasan pribadi, (4) dan kebutuhan masyarakat dengan berbagai perubahannya. Akibat gejala modernisasi tersebut muncullah berbagai bentuk desain baru disegala sektor termasuk di dalamnya sektor kerajinan.

Sebagai suatu usaha sentra kerajinan yang memiliki variasi produk perlu sentuhan estetik dan keunikan bentuk yang menjadi identitas daerah Pengasih. Daerah ini belum memiliki ciri identitas kerajinan seperti Keramik kasongan, sapu Muntilan, anyaman Moyudan, dan seterusnya. Untuk menuju ke sana perlu waktu dan pengembangan produk yang memiliki keunikan tertentu. Sekarang adalah era dikembangkannya pariwisata baik wisata budaya, wisata agro, dan bentuk wisata lainnya perlu sarana pendukung untuk kelengkapan tersebut. Produk kerajinan merupakan salah satu bentuk cinderamata yang khas untuk penunjang pariwisata.

Dalam perkembangan pariwisata seperti yang diungkapkan James (Spillane: 1994) ada beberapa pihak yang saling berhubungan untuk kelengkapan sebuah industri. Pihak yang menjadi pemain dalam hal ini adalah pertama, mereka yang mencari kepuasan ataupun mencari kesejahteraan lewat perjalanan

mereka adalah wisatawan atau tamu. Kedua, mereka yang tinggal dan bertempat di masyarakat yang menjadi sarana pariwisata disebut tuan rumah, penduduk setempat atau (*host*). Ketiga, mereka yang mempromosikan dan mejadi perantara bisnis pariwisata (*brokers*).

Sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut hubungan ketiga pemain utama dalam perkembangan pariwisata tersebut. Bagaimana dunia industri kerajinan memanfaatkan paradigma pemikiran tersebut?. Ketiga unsur ini memiliki pengaruh dan kepentingan sendiri sendiri. Ketiga pemain ini yang menentukan terbentuknya produk kerajinan di masyarakat. Peran ketiga unsur ini saling tarik menarik yang mengakibatkan saling ketergantungan satu sama lain. Dalam dunia kerajinan dari kekuatan tarik menarik ini posisi perajin sangat lemah dan sangat tergantung oleh perantara (*brokers*). Maju mundurnya komunitas perajin kelas bawah ditangan perantara ini, hal ini lebih nampak ketika berhubungan pada perajin awam yang belum mampu menciptakan desain dan identitas sendiri. Demikian juga jenis produk yang mudah ditiru orang lain menjadikan perajin penciptanya tidak terharga lagi

Melihat kenyataan ini perlu adanya upaya untuk membuka wawasan baru bagi para perajin tradisional untuk lebih mampu memberdayakan usahanya baik lewat peningkatan mutu desain, mene-

jemen yang benar dan pemasaran produk yang layak untuk kelangsungan hidup sebuah usaha kerajinan. Jangan biarkan perajin hanya sebagai objek yang menjadi sasaran produksi yang tidak diperhitungkan kualitas sumber dayanya dan penghargaan jerih payahnya. Untuk ikut memberikan jawaban dari kegelapan dunia kerajinan ini Tim dari LPM UNY mencoba memberikan sumbangan pemikiran dalam bentuk penyuluhan kepada para perajin di wilayah Kecamatan Pengasih.

LPM UNY adalah salah satu lembaga yang mengawali pembinaan pengembangan usaha kerajinan tersebut. Pada langkah awal ini sifatnya baru pendataan potensi sumber daya alam, potensi sumber daya manusia, dan potensi sumber daya budaya apa saja yang dimiliki dan dikembangkan di Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulonprogo Derah Istimewa Yogyakarta. Pada tahap awal ini tim mendapatkan gambaran potensi daerah tersebut melalui pertemuan dari para pejabat tingkat kecamatan, kelurahan, perajin, dan hasil survei lapangan oleh tim pembina.

Dari hasil survei dan wawancara dari para pejabat dan perajin di Pengasih menunjukkan bahwa para perajin sangat membutuhkan bantuan untuk mengembangkan usaha kerajinan tersebut. Bantuan tersebut secara menyeluruh meliputi permodalan, pengembangan desain, proses produksi membutuhkan peralatan yang layak dan

pemasaran hasil produksinya. Semua komponen tersebut masih menjadi kendala besar bagi para perajin di Pengasih maupun permasalahan bagi pemerintah setempat.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan penyuluhan pengembangan desain kerajinan dan menejemen pengelolaan usaha di Pengasih menggunakan metode pendekatan ceramah untuk menyampaikan informasi bagaimana cara mengembangkan desain kerajinan yang baru, bagaimana cara memproduksi kerajinan, bagaimana cara pewarnaan bahan kerajinan sampai bagaimana cara pemasarannya. Ceramah tentang pengembangan desain dilakukan dua kali tatap muka yang diselenggarakan di pendopo Kecamatan pengasih. Kegiatan ini diikuti oleh para perajin kecamatan Pengasih.

Pendekatan ceramah ini untuk menyampaikan informasi pengembangan desain kerajinan, pewarnaan bahan kerajinan, dan pemasaran produk kerajinan. Penyuluhan pengembangan desain dilakukan dengan cara menyampaikan sumber ide penciptaan. Sumber ide tersebut dapat berupa produk karya kerajinan yang sudah ada. Sumber ide dari alam seperti flora atau tumbuh-tumbuhan (bunga, daun, buah, batang) dan fauna atau binatang seperti binatang berkaki dua, binatang berkaki empat, dan binatang berkaki banyak. Produk desain kera-

jinan mutakhir dapat dilihat di mas media seperti surat kabar, majalah, brosur, katalog, dan sebagainya. Pengembangan desain dari sumber teknologi modern seperti yang ditayangkan di televisi, dalam film, dan internet.

Pendekatan kedua adalah pendekatan latihan membuat desain baru dengan cara diberi gambar desain atau produk kerajinan sebagai model selanjutnya perajin mencoba untuk latihan membuat produk tersebut. Pendekatan ini dilakukan berulang ulang agar perajin memiliki wawasan pengetahuan dan keterampilan yang lebih profesional. Hasil latihan ini secara periodik seminggu sekali dievaluasi dan dikritik tim pembina untuk memecahkan permasalahannya. Belajar keterampilan dengan cara terlibat langsung melakukan suatu proses akan lebih cepat dikuasai. Mengulang aktivitas keterampilan akan menumbuhkan keterampilan profesional dan percaya diri. Pembinaan menggunakan prinsip *learning by doing* belajar kerajinan melalui membuat kerajinan, belajar mewarna kerajinan melalui proses mewarna, dan belajar memasarkan kerajinan melalui proses menjual kerajinan.

Sebuah produk kerajinan tidak cukup hanya menjawab aspek fungsi saja, tetapi harus memenuhi kriteria ergonomik dan estetik. Untuk memberikan sentuhan estetik, dapat dilakukan dengan memberikan warna, motif, dan mengembangkan

bentuk. Nilai estetik yang diberikan pada produk kerajinan akan mengangkat nilai kualitas produk dan sekaligus akan meningkatkan harga jual. Untuk memberikan sentuhan estetik ada tiga karakter estetik dalam nilai produk yaitu: Pertama, nilai estetik yang dihasilkan berbagai industri barang orang eropa yang sejalan dengan nilai estetik di negaranya. Hal ini dapat dilihat dari aneka jenis produk konsumen seperti elektronik, mebel, tekstil, peralatan rumah tangga, dan sebagainya. Kedua, Nilai estetik yang dihasilkan oleh industri kecil sebagai pemenuhan kebutuhan rakyat banyak seperti cangkul, topi, perkakas, bermacam-macam wadah, dan sebagainya. Ketiga, Nilai estetik yang dihasilkan dalam kerangka kerja sama dengan negara negara sosialis terutama perangkat militer dan transportasi (Sachari, 2001:222).

Strategi pemikiran tersebut dapat diaplikasikan dalam pengembangan kerajinan untuk meningkatkan kualitas desain agar mampu bersaing dan mampu merebut selera konsumen. Sentuhan estetik sangat penting untuk sebuah produk kerajinan. Tanpa sentuhan estetik produk kerajinan tidak akan menarik. Jika produk tidak menarik, maka tamatlah riwayat produk tersebut. Oleh sebab itu perlu membuka wawasan estetik kepada para perajin pada umumnya. Untuk sebuah makanan kecil tidak cukup hanya menyajikan rasa yang lezat saja tetapi butuh

bentuk yang estetik, unik sehingga menarik konsumen.

Proses menuju pada kualitas fungsi dan kualitas estetik, hasil pembinaan dievaluasi secara periodik diberi kritik dan masukan untuk membenahi segala kekurangannya. Proses ini jika dilalui dan dilakukan dengan baik dan bertanggung jawab akan menghasilkan produk yang layak pakai dan layak jual. Kesiapan perajin untuk membuka diri mau berlatih dan mau diberi kritik merupakan langkah awal untuk maju dan berkembang. Maju mundurnya sebuah usaha ditangan perajin itu sendiri bagaimana cara mengelolanya. Tim pembina hanya memberikan motivasi untuk mengembangkan ide penciptaan desain dan manajemen pengelolaan usaha kerajinan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penyuluhan pengembangan desain kerajinan di kecamatan Pengasih meliputi kerajinan tali dan enceng gondok yang memproduksi tas, kerajinan sabut kelapa yang memproduksi keset dan sapu, kerajinan bambu memproduksi mebel bambu dan sangkar burung, dan kerajinan ukir kayu. Penyuluhan desain kerajinan tersebut dilaksanakan melalui proses penyuluhan dengan ceramah dan latihan praktik membuat kerajinan desain baru secara langsung.

Penyeluhan dilakukan di pendopo Kecamatan Pengasih yang diikuti oleh pejabat kecamatan, ke-

lurahan, dan para perajin. Perajin yang mengikuti pelatihan terdiri dari kerajinan tali (agel, rami, enceng gondok), kerajinan sabut kelapa, kerajinan bambu, dan ukir kayu. Pada tahap pertama, semua perajin dari jenis kerajinan tersebut diberi penyuluhan pengembangan desain dan manajemen pengelolaan usaha kerajinan.

Tim pembina memberi penyuluhan secara teoretis cara mengembangkan desain dan manajemen pengelolaan usaha agar dapat membuka wawasan para perajin dengan adanya tuntutan desain baru permintaan masyarakat sekarang ini. Sebuah desain kerajinan tidak hanya menuntut faktor fungsi saja melainkan butuh sentuhan estetik dan keunikan bentuk yang menjadi ciri pencipta atau daerah yang akhirnya mampu merebut pasar konsumen. Oleh sebab itu, diberikan materi teori wawasan desain untuk memberikan pengetahuan perajin untuk mencipta sendiri. Demikian juga wawasan manajemen usaha secara profesional. Pelatihan itu meliputi bagaimana menjalin mitra kerja, mencari bapak angkat untuk permodalan dan pemasaran, manajemen produksi, dan manajemen pemasaran produk kerajinan. Pengetahuan manajemen ini harapannya digunakan untuk mengelola usaha kerajinan secara profesional.

Penciptaan desain itu dapat dilakukan selain hanya melayani pemesan yang membawa desain atau memproduksi ulang bentuk

yang sudah ada atau yang sudah diproduksi, juga harus mampu mendesain sendiri. Seorang perajin yang tidak mampu mencipta desain sendiri akan ketinggalan dan tidak punya sekmen pasar yang berkembang. Penciptaan desain itu dapat dengan merubah atau mengembangkan produk yang ada dengan cara membesarkan atau mengecilkan, menambah motif, merubah warna, mengembangkan fungsi dan sebagainya. Dengan cara ini perajin akan cepat dan produktif karena mereka telah menguasai keterampilan. Tim pembina memberikan desain baru perajin membuat di bawah bimbingan tim pembina.

Strategi demikian ditempuh untuk memberikan wawasan perajin agar tetap produktif berkarya kerajinan, tidak hanya menunggu kalau ada pesanan. Tim juga memberikan saran bila tidak ada pesanan dari pelanggan, waktu luang tersebut digunakan untuk latihan eksperimen membuat model desain baru sebagai koleksi bila ada pemesan atau konsumen datang ditawarkan atau dipromosikan. Semakin banyak berlatih, bereksperimen akan menumbuhkan sikap kreatif. Tanpa kreativitas yang memadai seorang perajin tidak akan berkembang dengan baik. Tuntutan kebutuhan konsumen semakin meningkat maka seorang perajin harus dapat membaca peluang tersebut

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Strategi untuk selalu mengembangkan usaha kerajinan ditempuh oleh perajin dengan berbagai cara. Cara tersebut dapat berupa menciptakan desain baru, menambah tenaga kerja untuk meningkatkan jumlah produksi, meningkatkan kualitas produk. Untuk mengurangi kesenjangan antara mutu desain produk kerajinan dan tuntutan pasar yang lebih luas perlu bimbingan pihak lain untuk mengurangi kesenjangan tersebut.

Kegiatan penyuluhan ini dilakukan kepada para perajin di wilayah Pengasih. Penyuluhan dilakukan dengan ceramah untuk pengembangan desain dan penyuluhan manajemen pengelolaan usaha kerajinan. Setelah penyuluhan secara teoretis dengan ceramah selesai dilanjutkan dengan praktik membuat desain baru dengan cara diberi model oleh tim pembimbing dan diberi tugas membuat desain baru berdasarkan penjelasan yang diberikan tim pembina. Hal ini dilakukan agar perajin memiliki pengalaman kreatif untuk dibiasakan berkreasi membuat desain baru.

Tidak selamanya perajin hanya menunggu desain dari pemesan saja. Kalau ingin tumbuh dan berkembang dengan baik sebuah usaha kerajinan harus memiliki kreativitas membuat desain baru yang berwawasan fungsional, ergonomik, estetik, dan ekonomis. Gagasan itu perlu direalisasikan dan bantuan dari semua pihak. Menjalin

kerja sama dengan mitra kerja, dengan pelanggan, dan tim pengembang adalah penting untuk meningkatkan usahanya. Jika ingin sebuah produk tetap diminati oleh konsumen maka perlu peningkatan kualitasnya. Peningkatan kualitas tersebut dapat dimulai dari pemilihan bahan baku, produksi yang baik, dan pemberian sentuhan estetik pada produk yang diciptakan. Tanpa ada sentuhan estetik sebuah produk kerajinan hanya akan menjawab aspek fungsi saja dan bersifat hambar kurang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Gie, The Liang. 1997. *Filsafat Kkeindahan*. Yogyakarta: PUBIB.
- Koentjoroningkrat. 1974. *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Sachari, Agus. 1986. *Paradikma Desain Indonesia*. Jakarta: Rajawali.
- _____. 2001. *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: ITB.
- Spillane, James. 1994. *Pariwisata Indonesia Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Sewan. 1982. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: BPBK.
- Yudhoseputro, Wiyoso. 1983. *Seni Kerajinan Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.