PENGEMBANGAN DESAIN KERAJINAN ANYAM BAMBU DESA KALINGANYAR PULAU KANGEAN

Khairul Rahman

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
chairul.rahman92@gmail.com

Siti Mutmainah

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
sitimutmainah67@gmail.com

Abstrak

Kerajinan anyam merupakan salah satu karya seni kerajinan yang menjadi warisan dari nenek moyang kita, yang sampai saat ini masih digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kerajinan anyam merupakan hasil dari proses penyilangan iratan bambu, rotan, daun-daunan yang dibentuk sebagai benda fungsional dengan pola tertentu. Hampir di seluruh Nusantara terdapat *home industri* pengrajin barang anyam, termasuk pulau-pulau kecil seperti pulau Kangean. Di Desa Kalinganyar Pulau Kangean terdapat pengrajin anyam bambu dengan produk yang dihasilkan tampah, yang akan dikebangkan desainnya menjadi berbagai macam bentuk anyam bambu. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan desain kerajinan anyam bambu Desa Kalinganyar Pulau Kangean? Bagaimana bentuk pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean? bagaimana tanggapan masyarakat terhadap pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean?Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan R&D, menurut Sugiyono untuk menjelaskan atau mendeskripsikan pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean. Teknik pengumpulan data penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean dikembangkan menjadi 12 jenis desain, diantaranya yaitu 3 jenis desain kotak tisu, 3 jenis desain kotak pensil, 3 jenis desain tempat pensil diatas meja, dan 3 jenis desain kotak pensil. Dari hasil 12 jenis desain tersebut di validasi, dan dilakukan uji coba produk pada 7 desain yaitu: 2 kotak tisu, 2 kotak pensil, dan 3 tempat pensil di meja. Tanggapan masyarakat pulau Kangean sangat setuju dengan dikembangkannya desain anyam bambu di sana. Dilihat dari hasil angket pegembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean yang telah dilakukan, dari 30 jumlah responden rata-rata menilai baik dan sangat baik terhadap pertanyaan yang ditanyakan penulis pada lembar angket yang disebarkan. Jenis pertanyaannya mengenai warna motif, motif yang digunakan pada bentuk anyam, bentuk desain anyam bambu yang dikembangkan, kesesuaian warna motif pada bentuk anyam bambu, dan komposisi (keseimbangan, Kesatuan, proporsi) pada pengembangan desain anyam bambu.

Kata Kunci: Desain, Anyam , Bambu, Pulau Kangean

Abstract

Plait handicraft is one of work of arts which is to be an inheritance of our ancestor. Nowadays most people still use plait handicraft in their daily life. Plait handicraft is the result of mutation of bamboo slicing, rattan, leaves which is formed as functional thing with certainly pattern. There are many home industries of plait handicraft in Nusantara, including small island, such as Kangean Island. In this island, there is a craftsman of bamboo plait who produces winnowing tray as a product. This product will be developed in various types of bamboo plait. The research questions in this study are how are the processes of development of bamboo plait handicraft design in Kalinyar village, Kangean Island? What is the type used in developing the bamboo plait handicraft in Kalinyar village, Kangean island? What are the people's responses toward the development of bamboo plait handicraft design in Kalinyar village, Kangean Island? The design used in this study was in Research Development R & D method, Sugiyono's book which presents or describes about the development of bamboo plait handicraft design in Kalinyar village, Kangean Island. The researcher used observation, interview and questionnaire as technique in collecting the data. Bamboo plait handicraft in Kalinyar village, Kangean Island is developed into 12 types of design; there are 3 types of tissue case design, 3 types of pencil case design, 3 types of pencil case on the table design, and 3 types of pencil case. Those 12 types of design are validated and given product experiment test for 7 designs: 2 boxes of Kleenex, 2 pencil boxes, pencil and 3rd place in the table.Kangean island community feedback very much agree with the development of woven bamboo design there. Judging from the results of the questionnaire pegembangan design woven bamboo handicraft villages have been carried out, 30 average number of respondents judging good and very well

to the questions asked on the sheet writers questionnaire distributed. Types of questions about color motif, the motif is used in the form of wicker, bamboo woven design forms developed, color matching motifs in the form of woven bamboo, and composition (balance, unity, proportion) on the development of the design of woven bamboo.
Keyword: Plait Handicraft, Bamboo, Kangean Island.

PENDAHULUAN

Seni merupakan hasil kreativitas manusia berdasarkan ide, gagasan, perasaan, suara hati, gejolak jiwa yang diwujudkan diberbagai media apa saja, yang memiliki keindahan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang sifatnya serba tidak terbatas seperti seni kerajinan anyam. Anyaman adalah kerajinan tangan yang berdasarkan ketekunan, terampil dan pikiran yang kreatif dengan cara silang menyilang dan susup menyusup antara iratan yang satu dengan yang lainnya (Sinaga, 1988: 01). Di pulau Kangean banyak sekali jenis bambu yang baik digunakan sebagai seni kerajinan anyam bambu, dan di pulau Kangean terdapat pengrajin anyam bambu yaitu ibu Jatem dengan usia sekarang 40 tahun, rumahnya di Desa Kalinganyar RT 03/ RW 03 Kecamatan Arjasa. Namun produk anyam bambu yang dibuat sangat terbatas, hanya membuat tampah dan motif yang digunakan hanyalah sesek. Penulis menjadikan kerajinan anyaman bambu di desa Kalinganyar pulau Kangean menjadi lebih beragam produknya. Pengembangan adalah menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas, (Sugiyono 2014:530). Diharapkan dari penelitian pengembangan produk anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean ini lebih diminati dari segi desain, dan motifnya.

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan desain kerajinan anyam bambu Desa Kalinganyar Pulau Kangean? Bagaimana bentuk pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean? bagaimana tanggapan masyarakat terhadap pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean?

Tujuan pengembangan untuk menghasilkan desain baru dan mengenalkan bentuk produk yang beragam khususnya masyarakat Kangean, mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan desain produk kerajinan anyam bambu di desa Kalinganyar pulau Kangean, mengetahui dan mendeskripsikan bentuk pengembangan desain produk kerajinan anyam bambu di desa Kalinganyar pulau Kangean, Mengetahui dan mendeskripsikan tanggapan masyarakat terhadap pengembangan desain produk kerajinan anyam bambu di desa Kalinganyar pulau Kangean. Desain menurut College, (2008:89) adalah rancangan produk sebelum dikoreksi. Sedangkan desain produk menurut Palgunadi (2007:93) adalah suatu proses perencanaan (proses desain) yang dilakukan oleh perencana produk (*product designer*), untuk membuat suatu produk (barang), dalam rangka pemenuhan fungsi kebutuhan manusia, menggunakan pendekatan yang lebih bebas.

Manfaat pengembangan bagi peneliti yang mengembangkan, sebagai pengalaman dari hal pengembangan produk. bagi Masyarakat, hasil pengembangan ini dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan produk anyam bambu yang sudah berkembang di desa Kalinganyar pulau Kangean. Bagi Pemerintah, hasil pengembangan desain kerajinan anyam bambu di desa kalinganyar pulau Kangean ini bisa dikaji sebagai pelestarian kebudayaan yang ada di Indonesia yang harus selalu diingat dan dikembangkan agar tidak punah.

Hasil pengembangan desain kerajinan anyam bambu diharapkan bisa bermanfaat sebagai pendidikan bagi pengrajin, dapat menambah pengetahuan tentang budaya yang ada diIndonesia terutama pada kerajinan anyam bambu. Dan bagi peneliti lain, dapat mengenal kebudayaan di Indonesia terutama salah satunya adalah kerajinan anyam bambu di Kangean.

pengembangan ini fokus pada mengembangkan desain produk kerajinan ayaman bambu di desa Kalinganyar pulau Kangean yang saat ini masih sangat terbatas jenis produknya. Karena terbatasnya waktu penelitian pengembangan ini, maka penelitian di laksanakan pada bulan Maret–Juli 2015. Tempat penelitian dilaksanakan di Desa Kalinganyar pulau Kangean di rumah ibu Jatem pengrajin anyaman bambu. Penelitian ini bertumpu pada Pengembangan desain produk kerajinan anyaman bambu yang akan dikembangkan di pulau Kangean.

METODE

Metode yang dipakai adalah Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D) buku Sugiyono (2006:333). Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu diskripsi mengenai hasil observasi, wawancara, angket, dan validitas pada saat penelitian yang bertumpu pada proses pembuatan

desain, bentuk desain, dan tanggapan masyarakat terhadap pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean.

observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. (Sugiyono 2006:162). Observasi yang dilakukan penulis mengunjungi rumah ibu Jatem di desa Kalinganyar RT.03/RW.03 pulau Kangean Pada tanggal 17 Januari 2015, dan menanyakan keberminatan penduduk pulau Kangean terhadap kerajinan anyam tampah (tara'an) kepada ibu Jatem. Dalam penelitian ini yang menjadi sasaran observasi penulis yaitu rumah ibu Jatem yang juga sebagai tempat produksi anyam bambu tampah.

Wawancara adalah teknik penggalian data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada sasaran (responden), dengan teknik-teknik yang tidak bernada menguji , melainkan bernada informasi (Rustarmadi 2002:52).

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada sasaran penelitian (sampel) untuk diisi sesuai dengan perasaan, pikiran, keadaan diri sendiri (pengisi angket) dengan harapan apa yang diisikan tersebut sesuai benar dengan apa adanya atau diisi/ ditulis dengan sejujur-jujurnya. (Rustarmadi 2002:45). Angket diberikan kepada masyarakat atau responden pengembangan desain kerajinan anyaman bambu yang ada di pulau Kangean secara langsung dengan bentuk pertanyaan dikertas.

Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2012:117). Dalam pengambilan data perlu diuji kevalidan dari data terebut. Untuk mengetahui kevalidan data tersebut dapat dilakukan dengan cara trigulasi data.

Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu (Sugiyono, 2008:372). Dalam triagulasi ini penulis menggunakan beberapa informasi dari sumber untuk mengumpulkan data, yaitu melelui wawancara kepada ibu Jatem pengrajin anyaman bambu di desa Kalinganyar pulau Kangean, foto-foto dan dokumentasi yang terkait dengan pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerajinan anyam bambu tampah (tara'an) merupakan satu-satunya usaha turun-temurun dari orang tua kandung ibu Jatem sendiri, yaitu ibu Makiyah. Ibu Jatem tidak memiliki keahlian lagi untuk membuat betuk dan motif anyaman bambu lainnya seperti produk anyam bambu yang ada dipulau Jawa.

Berikut ini merupakan hasil produk anyam bambu tampah (tara'an) ibu Jatem:

Produk Tampah (Tara'an) Ibu Jatem

Dari terbatasnya jenis produk yang di buat ibu Jatem, peneliti ingin mengembangkan desain kerajinan anyam bambu yang ada di desa Kalinganyar pulau Kangean lebih beragam jenis dan fungsinya untuk lebih diminati masyarakat Kangean.

PENGEMBANGAN

Pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean ini dibuat sebagai benda fungsional, guna untuk kebutuhan rumah tangga masyarakat pulau Kangean. Diantaranya yaitu kotak tisu, kotak pensil, tempat pensil diatas meja dan tempat baju kotor.

Alasan peneliti membuat desain tersebut, karena kotak tisu sering digunakan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari dan barang mudah didapat, kotak pensil untuk peralatan alat tulis siswa dan sekaligus untuk mengenalkan motif anyam yang ada di Indonesia, tempat pensil di atas meja sebagai tempat peralatan alat tulis guru/siswa dan mengingatkan/ memberikan wawasan terhadap budaya yang kita miliki agar tidak hilang begitu saja, dan tempat baju kotor untuk menjaga kebersihan rumah/kamar agar tetap kelihatan rapi dan bersih ketika baju kotor tersebut ada tempat yang khusus.

Dari 4 desain benda yang akan dikembangkan penulis membuat 12 jumlah desain kerajinan anyam bambu, diantaranya 3 kotak tisu, 3 kotak pensil, 3 tempat pensil di meja, dan 3 tempat baju kotor sesuai kebutuhan masyarakat Kangean.

Desain anyaman bambu yang akan dikembangkan, penulis terlebih dahulu memikirkan desain yang layak akan dikembangkan di pulau Kangean. Kemudian memikirkan bentuk, ukuran, motif, dan warna. Agar anyaman tersebut memiliki nilai fungsi dan daya tarik yang kuat kepada konsumen.

Proses pembuatan desain kerajinan anyam bambu dibuat secara manual oleh penulis, dengan menggambar secara langsung di kertas gambar menggunakan pensil dan penggaris. Proses pembuatan desain yang dilakukan oleh penulis yaitu pembuatan seket awal bentuk desain dan menggambar motif yang akan digunakan pada bentuk desain kerajinan anyam bambu yang akan dikembangkan. Motif disesuikan dengan bentuk desain, seperti motif kembang jeruk digunakan pada bentuk desain kotak tisu.

Proses Pembuatan Desain

Pada pengembangan desain kerajinan anyam bambu ini, peneliti melakukan validasi kepada para ahli dalam membuat desain kerajinan yaitu bapak Sulbi Prabowo. Sehingga desain anyam bambu yang dikembangkan di ketahui kekurangannya, baik dari segi bentuk, motif dan komposisi desain anyam bambu. Fungsi dari validasi tersebut untuk mencapai maksimalnya suatu desain yang dikembangkan sebelum menjadi benda kerajinan.

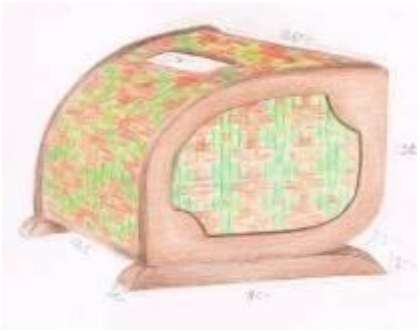
Berikut ini merupakan hasil pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean yang dibuat oleh penulis, jenis desain kerajinan anyam bambu yang dibuat yaitu:

Desain Kotak Tisu 1

Keterangan :

1. Motif Kembang Jeruk
2. Bahan dari Bambu
3. Pelipit dari Bambu dan Kayu
4. Kaki dari Kayu

Kotak tisu 1 dibuat oleh penulis dengan bentuk balok, dan mengecilkan bidang bagian bawah agar tisu tidak goyang. Kotak tisu 1 ini dikhususkan jenis tisu yang persegi panjang.



Desain Kotak Tisu 2

Keterangan:

1. Motif Kembang Jeruk
2. Bahan dari Bambu dan Kayu
3. Kaki dari Kayu

Pada desain kotak tisu 2 penulis terinspirasi dengan bentuk ketupat, karena bentuk ketupat menurut penulis sangat menarik jika diaplikasikan pada bentuk kotak tisu. Sehingga kotak tisu tersebut sengaja dibuat menyerupai ketupat. Desain kotak tisu 2 dikhususkan pada jenis tisu gulung.

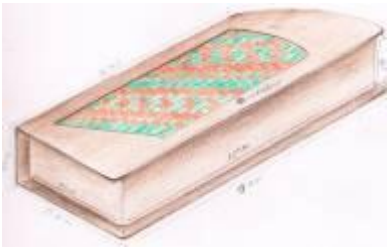
Desain Kotak Tisu 3

Keterangan:

1. Motif Udan Iris
2. Bahan dari Bambu dan Kayu
3. Kaki dari Kayu

Desain kotak tisu 3 dibentuk menyerupai tabung, jenis bentuk kotak tisu ini sering digunakan oleh masyaraka Kangean. Tetapi kotak tisu yang sering digunakan tersebut terbuat dari bahan plastik dan tidak ada motifnya (polos), sehingga tidak ada nilai keindahannya. Maka dari itu bentuk kotak tisu tersebut digunakan dalam pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean agar lebih menarik dan tidak hanya memiliki nilaifungsi saja, tetapi memiliki nila fungsi dan nilai keindahan.

Desain kotak tisu 3 ini difungsikan juga untuk tempat tisu gulung.



Desain Kotak Pensil 1

Keterangan:

1. Motif Udan Iris
2. Bahan dari Bambu dan Kayu
3. Kaki dari Kayu

Desain kotak pensil 1 ini penulis terinspirasi dari bentuk pintu kaca lemari yang ada di tempat kos penulis, menurut penulis sangat menarik jika di aplikasikan pada tutup desain kerajinan anyam bambu kotak pensil yang akan dikembangkan.

Desain Kotak Pensil 2

Keterangan:

1. Motif Kembang Jeruk
2. Bahan dari bambu dan Kayu
3. Kerangka bambu
4. Tali Pita

Desain kotatak pensil 2 penulis terinspirasi pada kurungan jangkrik yang sering dipakai anak kecil di pulau Kangean, yaitu kurungan jangkrik terbuat dari bambu gelondongan dan diberi pintu (lubang) dibagian tengahnya. Dari kurungan jangkrik tersebut memberikan ide kepada penulis untuk dijadikan kotak pensil, dengan memberikan motif anyaman bambu agar lebih kelihatan menarik.Sehingga ada perbedaan antara kotak pensil dan kurungan jangkrik.

Desain Kotak Pensil 3

Keterangan:

1. Motif Udan Iris
2. Mika Plastik
3. Kerangka Bambu dan Bambu

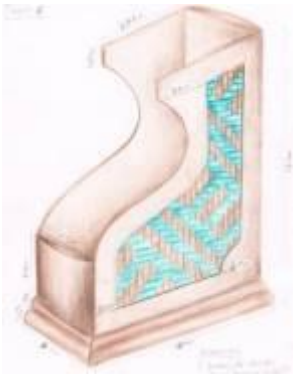
Desain kotak pensil 3 ini ide awalnya juga sama mengambil dari pintu lemari yang ada di tempat kosan penulis dan bagian sampingnya memanfaatkan bentuk bambu yang dibelah.

Desain Tempat Pensil di Meja 1

Keterangan:

1. Motif Kalimantan
2. Bahan dari bambu
3. Kerangka bambu

Desain tempat pensil di meja 1 ini penulis terinspirasi dari asbak rokok yang sering digunakan di warung kopi, dan penulis sangat tertarik untuk diaplikasikan pada desain tempat pensil di meja dengan menambahkan motif anyaman bambu.



Desain Tempat Pensil di Meja 2

Keterangan:

1. Motif Kepang Walik
2. Kerangka Bambu dan Kayu
3. Kaki dari Kayu

Ide awal penulis membuat desain tempat pensil di meja 2 ini dari tempat buku (data-data) guru sekolah di pulau Kangean. Tempat buku tersebut biasanya sering ditempatkan di atas meja ruang guru, bahannya terbuat dari pelastik. Maka dari itu penulis berkeinginan untuk membuat desain tempat pensil di meja dengan model baru dan memberikan motif anyam bambu agar lebih kelihatan menarik.

Desain 3 Tempat Pensil di Meja

Keterangan:

1. Motif Kembang Jeruk dan Motif Sumatera
2. Bahan dari Bambu
3. Kaki dari Bambu

Pada desain tempat pensil di meja 3 ini penulis juga terinspirasi dari tempat buku (data-data) guru sekolah di pulau Kangeanyang terbuat dai bahan pelastik. penulis berkeinginan untuk membuat desain tempat pensil di meja dengan model ke 2 dengan bentuk berbeda dari ide yang sama, motif yang digunakan 2 motif anyam bambu agar lebih kelihatan menarik dan berbeda dari model 1 .

Desain 1 Tempat Baju Kotor

Keterangan:

1. Motif Kembang Seruni
2. Bahan dari Bambu
3. Kaki dari Bambu

Desain 1 tempat baju kotor ini ide awalnya sama seperti kotak tisu yang berbentuk menyerupai tabung, namun pada tempat baju kotor ini sengaja tidak diberi tutup, agar baju kotor jauh dari jamur/ bintik-bintik hitam pada baju.

Desain 2 Tempat Baju Kotor

Keterangan:

1. Motif Kalimantan
2. Bahan dari Bambu dan Kayu
3. Kaki dari Kayu

Pada desain 2 tempat baju kotor ini penulis terinspirasi pada tempat sampah yang terbuat dari bahan plastik yang sering dijual dipasar, dari itu penulis ingin mengembangkan bentuk tersebut pada tempat baju kotor dengan menggunakan bahan dari kayu dan anyaman bambu. Dari semua desain tempat baju kotor yang dibuat oleh penulis di konsep menjadi dua fungsi, yaitu sebagai tempat baju kotor dan tempat sampah di dalam kamar.

Desain 3 Tempat Baju Kotor

Keterangan:

1. Motif Kembang Jeruk dan Motif Miring
2. Bahan dari Bambu dan Kayu
3. Kaki dari Bambu

Desain 3 tempat baju kotor sengaja dibentuk segi lima oleh penulis, karena desain ini di khususkan terletak disudut ruangan. Motif anyam juga sengaja dibuat berbeda, agar tempat baju kotor tersebut tempak kelihatan berbeda bagian depan maupun bagian belakang ketika di fungsikan.

tanggapan Masyarakat terhadap pengembangan desain kerajinan anyam bambu ini penulis melakukan penyebaran angket. Berdasarkan hasil data perolehan angket dapat dilihat pada lampiran angket uji coba pengembangandesain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar Pulau Kangean. Butir pertanyaan yang dibuat oleh penulis pada lembaran angket pengembangan desain kerajian anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean yaitu; 1) Warna motif, 2) Motif yang digunakan pada bentuk anyam, 3) Bentuk desain anyam bambuyang dikembangkan, 4) Kesesuaian warna motif pada bentuk anyam bambu, dan 5) Komposisi (keseimbangan, kesatuan, proporsi. Ada 4 skala penilaian yang bisa dipilih oleh responden dengan memberikan tanda centang (√), diantaranya yaitu; Angka 1 berarti kurang baik, Angka 2 berarti cukup, Angka 3 berarti baik, dan Angka 4 berarti sangat baik.

Dari 30 jumlah responden tidak ada yang menilai kurang dan cukup terhadap butir pertanyaan yang ada pada lembaran angket, tetapiresponden memilih baik dan sangat baik terhadap pertanyaan yang ada di lembar angket. Yang menilai baik warna motif ada 10 responden, dan menilai sangat baik 20 responden. Sedangkan yang memilih baik terhadap motif yang digunakan pada bentuk anyam 5 responden, 25 responden memilih sangat baik. Untuk bentuk desain anyam bambu yang dikembangkan ada 9 responden menilai baik, 21 responden menilai sangat baik. Sedangkan kesesuaian warna terdapat 11 responden yang menilai baik, dan 19 responden yang menilai sangat baik. Penilaian komposisi (keseimbangan, kesatuan, proporsi) ada 9 responden yang menilai baik, dan 21 responden lainnya menilai sangat baik. Mengacu pada hasil angket bahwa pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean layak untuk dilakukan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, Kangean merupakan pulau yang banyak memiliki jenis bambu yang sangat baik untuk dibuat benda kerajinan anyam. Di pulau kangean terdapat seorang pengrajin anyam tampah (taraan) berusia 40 tahun, bertempat tinggal di desa Kalinganyar RT 03/RW 03 yaitu ibu Jatem. Kerajinan anyam bambu yang bisa dibuat ibu Jatem hanyalah tampah (taraan) dengan motif sesek. Padahal benda kerajinan dan motif anyam bambu di Indonesia sangat banyak jenisnya, dari benda fungsional maupun benda hias. Dari keterbatasan pengrajin anyam bambu yang ada di pulau Kangean penulis ingin mengembangkan desain kerajinan anyam bambu yang dibuat ibu Jatem menjadi lebih beragam jenis bentuk dan fungsinya, dengan menggunakan motif-motif anyam bambu lainnya.

Proses pengembangan desain yang dilakukan oleh peneliti dengan cara manual yaitu menggambar langsung di buku gambar dan diwarnai menggunakan pensil warna, sehingga desain yang dikembangkan terlihat tampil lebih menarik. Desain yang sudah selesai di validasi kepada validator dan dari hasil validasi tersebut di revisi, sehingga hasil desain menjadi sempurna.

Penelitian yang dilakukan penulis adalah pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean. Dari Produk yang sudah ada sebelumnya yaitu tampah (tara'an) dikembangkan berbagai macam desain yaitu 3 desain kotak tisu, 3 kotak pensil, 3 tempat pensil di atas meja, dan 3 desain baju kotor. Motif yang digunakan yaitu, motif kembang jeruk, motif udan iris, motif Kalimantan, motif kepang walik, motif Sumatera, motif kembang seruni, dan motif miring.

Dari 12 bentuk desain yang sudah dibuat oleh penulis divalidasikan kepada validator yaitu bapak Sulbi Prabowo yang ahli dalam membuat benda kerajinan, dan hasilnya direvisi oleh penulis untuk mendapatkan desain yang lebih maksimal. Setelah didapatkan desain yang maksimal, desain disebarkan dengan menggunakan lembaran angket kepada 30 responden,. Dan hasil angket menyatakan bahwa pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean layak untuk dilakukan.

Saran

Pada penelitian pengembangan desain kerajinan anyam bambu desa Kalinganyar pulau Kangean yang di ciptakan melalui jenis bentuk desain, motif, warna, produk, dan penulisan dapat dikaji ulang. Besar harapan penulis kepada semua pihak yang mau memberikan saran dan motivasi yang akan menjadikan pengalaman baru, demi perkembangan anyam bambu di pulau Kangean kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

College, Maria Regina. 2008. *Kamus Istilah Desain Grafis dan Periklanan.* Elex Media Komputindo.

Palgunadi, Bram. 2007. *Disain, Disainer, dan Proyek Disain.* ITB Bandung.

Rustarmadi. 2002. *Metode Penelitian.* Unesa University Press. Surabaya

Sinaga Bermin. 1988. *Pengetahuan Tentang Anyaman dan Perkembangannya.* Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Ikip Medan

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2008." *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif R & D*".

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta