

PENGEMBANGAN DESAIN ANYAMAN ECENG GONDOK DI CV. RIZQAN MUFIDAH KEBRAON KARANG PILANG SURABAYA

Muhammad Zuhri Shidiq Arrohmaan Susantoyo

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
shidiqshidiq5@gmail.com

Dra. Siti Mutmainah, M.Pd.

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

Abstrak

Menganyam merupakan salah satu kegiatan seni tradisi tertua didunia. Sejak dulu kegiatan menganyam menjadi sebuah tradisi yang sifatnya turun-temurun dan dijadikan hobi atau pekerjaan sampingan bahkan dijadikan sebuah industri rumahan. Salah satu industri rumahan yang berhasil mengembangkan usahanya dan mencapai pasar ekspor adalah CV. Rizqan Mufidah. Walau demikian keberhasilan tersebut harus ditunjang dengan suatu usaha pengembangan produk, maka dari itu pengrajin dituntut lebih inovatif dan kreatif lagi dalam mengembangkan anyamannya. Ada keunggulan yang dimiliki oleh CV. Rizqan Mufidah yakni dari segi kualitas bahan baku eceng gondok dan komitmen dalam penggunaan warna dasar alami dari eceng gondok itu sendiri. Dari potensi anyaman tersebut masih diperlukannya inovasi dalam pengembangan bentuk produk karena untuk produk tidak monoton dan mengurangi tingkat persaingan dengan produk lain yang sangat ketat.

Saat ini konsumen kerajinan anyaman eceng gondok bermacam generasi sehingga diperlukannya inovasi dan ide-ide baru dalam pengembangan produk anyam eceng gondok itu sebagai sebuah kewajiban pengrajin. Inovasi dan ide-ide baru itulah yang dibutuhkan pengrajin dalam mengembangkan dan mempertahankan kerajinan anyaman eceng gondok di era sekarang. Dari hal tersebut ada dua yang menjadi landasan penelitian ini, yakni Bagaimanakah mengembangkan desain - desain anyaman eceng gondok di CV. Rizqan Mufidah? Dan sejauh mana hasil eksplorasi ide-ide yang dapat diterima oleh masyarakat?.

Dalam proses penelitian pengembangan desain anyaman eceng gondok ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono, dalam metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Untuk teknik pengumpulan data penelitian pengembangan ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner.

Kerajinan anyaman eceng gondok di CV. Rizqan Mufidah dikembangkan menjadi 12 desain produk yakni 4 tas, 2 meja, 2 lampu, 2 kursi, 2 rak sepatu. Dari hasil 12 desain tersebut divalidasi, dan dilakukan uji coba produk pada 6 desain yaitu: 1 rak sepatu, 1 kursi anak, 1 meja, 1 lampu, dan 2 tas. Dilihat dari hasil kuesioner mengenai hasil produk yang telah dikembangkan, dari 30 jumlah responden rata-rata menilai baik/minat dan sangat baik/minat pada lembar kuesioner terhadap produk-produk yang telah dikembangkan. Jenis pertanyaan mengenai penerapan bentuk, penggunaan motif, dan tingkat minat responden pada produk pengembangan desain anyaman eceng gondok.

Kata kunci: Pengembangan, Anyaman, Eceng Gondok.

Abstract

Weaving is one of the oldest artistic traditions in the world. Since then, the activity of weaving into a tradition that is hereditary and used as hobby or side work is even used as a home industry. One of the home industry that successfully develops its business and reaches the export market is CV. Rizqan Mufidah. Nevertheless, the success must be supported by a product development effort, hence the craftsmen demanded more innovative and creative again in developing the question. There are advantages that are owned by CV. Rizqan Mufidah that is in terms of quality raw material hyacinth and commitment in the use of natural basic color from the water hyacinth itself. From the potential of the woven it still needs innovation in the development of the product form because for the product is not monotonous and reduce the level of competition with other products are very strict.

Nowadays, consumers craft water hyacinth Various generations so that the innovations and new ideas in the development of the product of the water hyacinth it as a duty of craftsmen. Innovations and new ideas that are needed craftsmen in developing and maintaining the weaving craft water hyacinth Diera now. From this, there are two that are the foundation of this research, namely how to develop the design of weaving hyacinth in CV. Rizqan Mufidah? And the extent of the results of the exploration of ideas acceptable to the community?.

In the process of research development of the design of this water hyacinth mumps researcher using research and development methods (R&D). According to Sugiyono, in this research method is used to produce certain products, and to test the effectiveness of certain products. For this development research data collection techniques are interviews, observations and questionnaires.

Craft water hyacinth in CV. RizqanMufidah developed into 12 product design namely 4 bags, 2 tables, 2 lamp, 2 seats, 2 shoe shelf. From the results of the 10 designs are validated, and carried out product trials on 6 designs are: 1 shoe shelf, 1 child seat, 1 table, 1 lamp, and 2 bags. Judging from the results of the questionnaire on the results of products that have been developed, from 30 average respondents number of good/interest and very good/interest in the questionnaire sheet to the products that have been developed. Types of questions regarding the application of the form, the use of motifs, and interest rate of respondents in the product development design water hyacinth weaving.

Key words: development, Webbing, Hyacinth..

PENDAHULUAN

Seni adalah produk keindahan, atau sesuatu yang harus indah. Kehadirannya tidak dimaksudkan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan pokok manusia (Soedarso, 2006:70). Dari berbagai karya seni yang telah lahir karena keinginan manusia akan hal-hal indah atau pun karena didorong oleh desakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sehingga karya seni bukan hanya dinikmati dari keindahannya seperti lukisan, namun ada pula karya seni yang dinikmati dari keindahannya dan fungsinya sebagai contoh yakni baju batik. Jenis karya seni kerajinan terdiri dari ukir kayu, tenun, batik, kulit, anyaman dan lain-lain.

Kerajinan anyaman merupakan salah satu kerajinan di Indonesia yang sudah ada dalam kehidupan sehari-hari, sejak dari kehidupan masa prasejarah sampai dengan masa kini kita tak dapat dipisahkan dengan kerajinan anyam. Kerajinan anyam sebenarnya sudah dikenal sejak zaman prasejarah (Arifien, 2011:2). Namun usaha untuk mempertahankan kerajinan anyam harus diteruskan agar tidak termakan oleh perkembangan jaman. Budaya bangsa bukan hanya dilihat dari bahasa dan ragamnya saja, tetapi juga dilihat dari hasil karyanya yang bermutu tinggi. Warisan budaya yang unik ini harus selalu dipelihara serta dimanfaatkan bersama sehingga menganyam dapat terus bertahan dan mampu dilestarikan oleh generasi berikutnya.

Menganyam merupakan salah satu kegiatan seni tradisi tertua didunia. Kegiatan menganyam ditiru manusia dari cara burung menjalin ilalang kering menjadi bentuk yang kuat, kemudian manusia mengembangkannya menjadi sebuah karya seni anyaman. Sejak dulu kegiatan menganyam menjadi sebuah tradisi yang sifatnya turun-temurun dan dijadikan hobi atau pekerjaan sampingan, bahkan ada pula yang menjadikan kegiatan menganyam sebagai pekerjaan pokok untuk menghidupi keluarga. Tidak sedikit dari pengrajin anyaman mengembangkan hal tersebut menjadi usaha kerajinan anyaman yang besar. Di Indonesia menganyam sudah menjadi tradisi yang turun-temurun

dilakukan di beberapa wilayah seperti di Aceh, Yogyakarta, dan Jawa Timur.

Hingga saat ini sudah banyak daerah yang mampu mengembangkan kerajinan anyaman dengan skala industri rumahan yang mempesona untuk pembuatan barang-barang kerajinan. Antara lain di Purbalingga, DI Yogyakarta, sekitar kota Solo, Cirebon, Lampung, Surabaya dan Bali. Bahkan sebagian barang-barang kerajinan tersebut salah satunya kerajinan anyaman eceng gondok dengan model dan kualitas tertentu. Anyaman eceng gondok tersebut telah banyak diekspor ke Eropa dan Amerika Serikat yang semakin gandrung dengan barang-barang produksi dari bahan-bahan alami (*back to nature*).

Salah satu industri rumahan yang berhasil mengembangkan usahanya dan mencapai pasar ekspor adalah CV. Rizqan Mufidah di Kelurahan Kebraon, Kecamatan Karang Pilang, Kota Surabaya, industri rumahan tersebut adalah milik pasangan suami istri yaitu bapak Supardi dan ibu Wiwit. CV. Rizqan Mufidah berhasil memproduksi berbagai jenis produk anyaman eceng gondok yang memiliki nilai guna dan estetis seperti tas, tempat tisu, topi, dan lain sebagainya. Walau demikian keberhasilan tersebut harus ditunjang dengan suatu usaha pengembangan produk guna mengantisipasi persaingan mutu dari pengrajin negara tetangga. Di zaman sekarang ini selera masyarakat semakin beragam, terutama dalam segi fashion khususnya untuk generasi anak muda, maka dari itu pengrajin dituntut lebih inovatif dan kreatif lagi dalam mengembangkan hasil karyanya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat tersebut.

Produk-produk di CV. Rizqan Mufidah memiliki keunggulan dari segi bahan baku eceng gondok, tidak memakai bahan kimia untuk proses finishingnya, dan komitmen mereka yang memakai warna alami dari eceng gondok itu sendiri. Dari potensi tersebut anyaman mereka mampu diterima oleh masyarakat secara luas, namun perlunya inovasi dalam pengembangan bentuk produk adalah untuk produk tidak monoton dan mengurangi minat konsumen karena adanya persaingan dengan produk lain yang sangat ketat. Saat ini konsumen

kerajinan anyaman eceng gondok bermacam generasi sehingga diperlukannya inovasi dan ide-ide baru dalam pengembangan produk anyam eceng gondok. Inovasi itulah yang dibutuhkan dalam mengembangkan dan mempertahankan kerajinan anyaman eceng gondok di era saat ini.

Berdasarkan uraian di atas menjadi alasan dan latar belakang penelitian ini, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Desain Anyaman Eceng Gondok di CV. Rizqan Mufidah Kebraon Karang Pilang Surabaya”. Diharapkan dari penelitian pengembangan ini produk anyaman eceng gondok di industri rumahan milik Supardi lebih bervariasi dan beragam sehingga dapat diminati dari segi desain, bentuk, dan motifnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut:

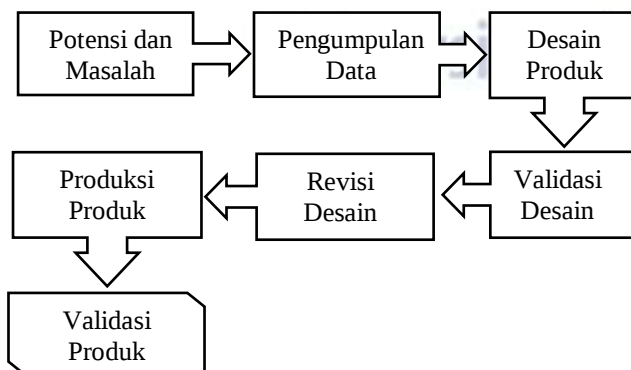
1. Bagaimanakah mengembangkan desain - desain anyaman eceng gondok di CV. Rizqan Mufidah?
2. Sejauh mana hasil eksplorasi ide-ide yang dapat diterima oleh masyarakat?

Bertolak dengan rumusan masalah di atas, berikut adalah tujuan penelitian:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan desain-desain anyaman eceng gondok di CV. Rizqan Mufidah
2. Mengetahui dan mendeskripsikan hasil eksplorasi ide-ide yang dapat diterima oleh masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Lokasi penelitian di CV. Rizqan Mufidah Kediaman bapak Supardi Kelurahan Kebraon Kecamatan Karang Pilang Kota Surabaya. Dalam metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:297).



Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D) (Menurut Sugiono)
(Yang telah dimodifikasi)

Mengikuti pola diagram yang termodifikasi di atas penelitian ini berangkat dari adanya masalah dan potensi yang ada, sehingga munculah sebuah gagasan untuk dijadikan landasan penciptaan desain dan produk baru. Dari latar belakang masalah tersebut muncullah prospek yang bagus untuk perkembangan sentra anyaman eceng gondok dikemudian hari.

Setelah menemukan potensi dan masalahnya, selanjutnya peneliti mengumpulkan data dengan melakukan pengumpulan data yang meliputi wawancara narasumber dan dokumentasi model-model anyaman yang telah dihasilkan oleh bapak Supardi. Kemudian tahap selanjutnya adalah pembuatan desain produk yang akan dikembangkan menjadi desain baru dengan harapan mampu menjawab solusi dari masalah dalam penelitian. Hasil desain yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti divalidasi kepada validator (para ahli) untuk mendapatkan desain yang maksimal.

Setelah desain divalidasi kemudian desain direvisi untuk mendapatkan hasil yang diharapkan setelah validasi, untuk tahap selanjutnya hasil revisi desain diuji cobakan kedalam sebuah bentuk produk sesuai desain yang telah disempurnakan. Berikutnya ialah produksi produk/ penciptaan produk yang dilakukan setelah semua desain telah divalidasi dan direvisi sehingga hasil penerapannya sesuai dengan keinginan dari pengembangan desain anyaman. Tahap terakhir yakni validasi produk kepada masyarakat kota Surabaya sebagai acuan kelayakan produk, sehingga dapat dikatakan menjadi produk layak pakai dan siap produksi secara mandiri oleh CV. Rizqan Mufidah.

Data primer didapatkan dari wawancara langsung dengan bapak Supardi dan ibu Wiwit Manfaati selaku pemilik industri rumah kerajinan eceng gondok, selain itu peneliti melakukan observasi ditempat pengolahan bahan baku, tempat produksi anyaman eceng gondok dan di kediaman bapak Supardi. Dari observasi dan wawancara didapatkan juga ragam sumber data primer yakni produk-produk hasil produksi CV. Rizqan Mufidah yang menjadi acuan pengembangan desain peneliti. Data sekunder didapatkan dari internet, buku referensi pendukung di Perpustakaan Fakultas Bahasa & Seni UNESA, Perpustakaan Jurusan dan di Perpustakaan Balai Besar Batik & Kerajinan Yogyakarta pada tanggal 22 Juli 2018 serta dokumentasi (data tertulis dan foto-foto) selama proses penelitian.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ialah wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan diajukan kepada Supardi dan Wiwit Manfaati sebagai pemilik tempat untuk penelitian pengembangan desain anyaman eceng gondok peneliti yakni CV. Rizqan Mufidah. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan secara

langsung di CV. Rizqan Mufidah dan disekitar sungai Kebraon yang sebagai lokasi pengambilan bahan baku utama eceng gondok sekaligus tempat penjemuran serta pengasapan. Sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data berupa foto-foto produk anyaman dan lokasi menganyam eceng gondok. Dalam penelitian kuesioner (angket) diberikan kepada masyarakat atau responden di Kota Surabaya khususnya dengan bentuk pertanyaan dikertas untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

CV. Rizqan Mufidah merupakan salah satu industri rumahan kerajinan anyaman eceng gondok di Surabaya yang masih aktif memproduksi anyaman eceng gondok sampai saat ini. Terdapat berbagai ragam dan jenis produk anyaman eceng gondok yang telah dibuat di rumah industri CV. Rizqan Mufidah mulai dari tas, tempat tisu, sandal jepit, sepatu, topi, meja, dan lain-lain. Adapun beberapa produk-produk yang telah dihasilkan oleh CV. Rizqan Mufidah sebagai berikut :



Produk Keranjang



Produkkursi

Banyak produk-produk yang telah dihasilkan. Beberapa dari produk Supardi tersebut akan peneliti kembangkan menjadi wujud produk yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan serta menambah desain anyaman eceng gondok di CV. Rizqan Mufidah.

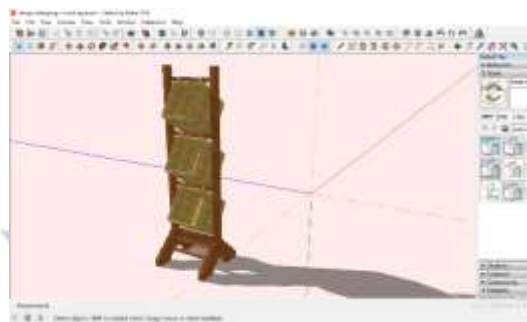
PENGEMBANGAN

Pada pengembangan desain anyaman eceng gondok, peneliti telah menggambar 12 alternatif desain produk anyaman eceng gondok yakni 4 desain tas, 2 desain meja, 2 desain kursi, 2 desain rak sepatu dan 2 desain lampu. Proses pengembangan pembuatan desain anyaman eceng gondok dibuat secara manual pada kertas gambar dan komputer oleh peneliti. Untuk proses menggambar desain secara manual, dituangkan ide desainnya pada kertas gambar menggunakan pensil, penggaris, dan jangka.



Menggambar sketsa produk

Setelah proses sketsa desain secara manual selesai proses berikutnya adalah penerapan desain menggunakan program komputer yakni program komputer *SketchUp 2016*. Dalam penggunaan program *SketchUp 2016* yakni memiliki fungsi untuk memvisualkan desain anyaman eceng gondok secara tiga dimensi sehingga dapat diketahui bentuk, ukuran, serta keseimbangan pada desain secara lebih baik.



Penerapan desain dengan *SketchUp 2016*

Dari 12 desain dilakukan proses validasi desain kepada para ahli dalam membuat desain kerajinan yaitu ibu Fera Ratyaningrum selaku dosen kriya Universitas Negeri Surabaya dan ibu Wiwit Manfaati selaku pengrajin anyaman eceng gondok sekaligus pemilik CV. Rizqan Mufidah. Sehingga dalam proses validasi desain tersebut dapat diketahui kekurangannya, baik dalam segi bentuk, ukuran, komposisi, atau pun variasi aksesoris yang telah dibuat oleh peneliti. Kegunaan pada validasi desain tersebut untuk mencapai maksimalnya desain yang telah peneliti buat sehingga dapat diterapkan menjadi benda kerajinan.

Dalam proses penerapan pengembangan desain anyaman eceng gondok ini dibutuhkan beberapa tahapan pembuatan untuk mendapatkan perwujudan produk yang berkualitas dan bermutu tinggi. Dimulai dari proses pengolahan bahan baku mentah sampai hingga produk anyaman jadi, diperlukan kesabaran dan ketelitian dalam pengerjaannya. Semua hal tersebut dilakukan karena mengingat bahan baku eceng gondok yang membutuhkan perlakuan khusus dalam tahapan penyiapan bahan baku anyaman sehingga proses pengerjaannya. Karena keterbatasan waktu, maka peneliti bersama pengerajin menyepakati untuk penerapan desain menjadi sebuah produk hanya memilih 6 desain yang diuji cobakan menjadi produk anyaman.

Ada pun 6 desain yang diwujudkan yaitu: meja, kursi anak, lampu, rak sepatu dan 2 tas. Berikut ini adalah proses pembuatan anyaman eceng gondok dari bahan mentah menjadi produk pengembangan desain.

Proses Pengolahan Bahan Baku

Dalam proses pengolahan bahan baku ada beberapa tahap yang dilakukan agar mendapatkan bahan baku yang kualitas bagus dan awet, yakni:

a. Proses pembersihan eceng gondok

Pada proses ini eceng gondok diambil langsung dari sungai kebraon kemudian, untuk bagian daun serta akar dipotong karena untuk menganyam yang diambil hanyalah bagian batang eceng gondok saja.

b. Proses penjemuran

Untuk menghilangkan kadar air dalam batang eceng gondok diperlukannya tahap penjemuran menggunakan sinar matahari langsung

c. Proses Pengasapan

Pada proses inilah CV. Rizqan Mufidah memiliki nilai lebih dari pada pegerajin anyaman lainnya. Proses pengasapan ini memiliki tujuan untuk mengeringkan batang eceng gondok serta untuk membunuh bakteri selain itu untuk memunculkan warna asli dari eceng gondok yakni putih bersih.

d. Proses penjemuran kedua

Dalam proses ini tidak dibutuhkan waktu lama, karena proses ini bertujuan hanya untuk menganginkan saja sehingga bahan baku eceng gondok bisa kering secara sempurna.

Proses Perwujudan Desain ke Produk Anyaman Eceng Gondok

Bahan baku eceng gondok siap anyam dirapikan terlebih dahulu dari bagian-bagian yang tidak diperlukan seperti bagian ujung-ujung ada batang eceng gondok kering tersebut dan dipilah-pilah sesuai dengan ukuran agar ketika menganyam bisa terlihat seragam ukurannya.



Pemilahan eceng gondok

Setelah proses pemotongan dan pemilahan, eceng gondok harus diberi cipratan air supaya ketika saat proses menganyam eceng gondok tidak mudah patah dan selain itu agar eceng gondok dapat lebih fleksibel untuk dianyam menggunakan acuan kayu cetakkan.

Dalam pembuatan produk anyaman lembaran, peneliti menggunakan alat pemipih agar mendapatkan eceng gondok yang tipis, dikarenakan dalam desain yang telah peneliti buat mengharuskan beberapa desain menggunakan bahan baku eceng gondok yang sudah terpipihkan dan tipis.



Pemipihan batang eceng gondok

Beberapa eceng gondok yang sudah siap kemudian dianyam sesuai dengan desain motif yang diinginkan. Berikut ini merupakan hasil anyaman yang telah dianyam oleh peneliti dan pengerajin yang kemudian diproses menjadi produk pengembangan.



Keranjang anyaman kotak

Proses selanjutnya adalah pembuatan produk sesuai desain yang telah dibuat oleh peneliti.

Hasil Pengembangan Desain Anyaman Eceng Gondok



Hasil uji produk desain rak sepatu

Untuk ukuran kerangka kayu tinggi 109 cm, lebar 40 cm dan panjang 30 cm, sedangkan untuk ukuran keranjang anyaman tinggi 20 cm lebar 21 cm panjang 20 cm. Pada keranjang anyaman diberikan variasi kulit warna coklat tua ukuran panjang 15 cm lebar 3 cm sebagai pegangan keranjang anyaman agar dapat menggantung pada kerangka kayu. Motif anyam keranjang menggunakan motif anyam sasag, saat

menganyam menggunakan acuan kayu sebagai cetakkan bentuk keranjang anyaman.



Hasil uji produk desain kursi anak

Untuk ukuran kerangka kursi anak tinggi keseluruhan 57 cm, tinggi kaki sampai dudukan 27 cm, tinggi sandaran 30 cm, dan untuk diameter dudukan 25 cm, sedangkan untuk ukuran anyaman berdiameter 27 cm dengan tebal 6 cm. Pada dudukan anyaman diberikan spon kursi yang diberi sarungan bantal yang terbuat dari kulit imitasi oskar, sedangkan pada anyaman diberikan kombinasi kulit imitasi oskar pada tepian belakang untuk menutupi bekas potongan serta diberi *strap* sebagai pengunci anyaman pada kerangka kursi anak. Motif anyam keranjang menggunakan motif anyam sasag.



Hasil uji produk desain meja

Untuk ukuran meja ini tingginya 40 cm, dan untuk diameter meja 50 cm dengan ketebalan alas meja 4 cm, sedangkan untuk ukuran anyaman berdiameter 40 cm dan diameter kaca 45 cm. Pada ketiga sisi luar kaki meja diberikan anyaman yang dipadukan spon topi agar lebih tebal dengan ukuran panjang 26 cm dan lebar 6 cm. Motif anyam untuk anyaman pada alas meja semua menggunakan motif anyam sasag bahan dan baku anyam memakai eceng gondok, sedangkan untuk motif anyam pada kaki meja menggunakan motif anyam sasag tunggal dengan eceng gondok sebagai pakan dan dikombinasikan tali mendong sebagai lungsi.



Hasil uji produk desain lampu

Untuk kerangka kayu memiliki tinggi keseluruhan 42 cm, kap lampu berbentuk segi lima dengan ditumpuk bersusun 5 buah dengan jarak masing-masing 0,5 cm, untuk ukuran 1 kap lampu segi lima memiliki panjang sisi 18 cm dengan tinggi 4 cm dan tebal kayu 1 cm. Pada tiap sisi kap lampu dikombinasikan dengan anyaman dengan ukuran yang sama dengan tiap sisi kap lampu. Motif anyam keranjang menggunakan motif anyam sasag, saat menganyam menggunakan acuan kayu sebagai cetakkan bentuk keranjang anyaman.



Hasil uji produk desain tas pesta

Untuk ukuran tas memiliki tinggi 15 cm, panjang 24 cm, lebar 10 cm dan untuk panjang tali 55 cm. Untuk motif anyaman pada tas pesta menggunakan motif anyam sasag tunggal yang dikombinasikan dengan motif mata walik 1.



Hasil uji produk desain tas santai

Untuk bentuk tas memiliki bentuk lingkaran dengan ukuran berdiameter 25 cm dan tebal tas 15 cm, sedangkan

untuk panjang tali 55 cm. penggunaan motif anyaman pada tas santai menggunakan motif anyam sasag.

Validasi Produk

Pada tahap terakhir penelitian pengembangan, peneliti melakukan penyebaran lembar kuesioner (angket) untuk mengetahui validitas 6 produk hasil pengembangan desain anyaman eceng gondok yang telah diuji cobakan. Divalidasikan kepada 30 responden dari masyarakat Surabaya. Dari 30 jumlah responden tidak ada yang memberikan penilaian kurang dan cukup terhadap butir pertanyaan yang ada pada lembaran kuesioner, melainkan responden memilih baik/minat dan sangat baik/minat terhadap pertanyaan yang ada di lembar kuesioner.

Mengacu pada hasil kuesioner bahwa produk pengembangan desain anyaman eceng gondok di CV. Rizqan Mufidah memiliki tingkat peminat yang tinggi sehingga bisa menjadi tolak ukur untuk produk dapat diterima oleh masyarakat kota Surabaya.

PENUTUP

Kesimpulan

Pengembangan desain-desain anyaman eceng gondok di CV. Rizqan Mufidah dapat dikembangkan dengan kombinasi-kombinasi baru sehingga dapat diwujudkan ragam bentuk yang lebih variatif.

Inspirasi desain-desain pengembangan diwujudkan dalam 12 desain alternatif baru. Diaplikasikan menjadi 6 produk anyaman yakni rak sepatu, kursi anak, meja, lampu, dan 2 tas.

Pengembangan desain anyaman eceng gondok ini diwujudkan melalui bentuk-bentuk yang lebih beragam yang meliputi ide, bahan kombinasi dan teknik yang digunakan, sehingga dapat terwujudnya produk-produk baru yang lebih menarik dan lebih variatif bentuknya.

Dari hasil validasi produk kepada masyarakat kota Surabaya rata-rata lebih tertarik dengan variasi bentuk yang beragam, terutama kalangan muda banyak memilih produk-produk yang menarik dan baru.

Saran

Setelah melakukan proses pengembangan desain anyaman yang terwujud menjadi 6 produk jadi, ada beberapa saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Kepada mahasiswa kriya khususnya kriya anyam, sebaiknya lebih banyak membaca dan melihat inovasi-inovasi baru didalam maupun diluar kota, baik melihat langsung atau lewat media internet agar dapat menambah wawasan dan referensi untuk berkarya. Saling tukar pikiran dengan pengrajin justru akan menambah wawasan baru seputar perkembangan kriya anyaman saat ini.

2. Dengan terwujudnya produk ini diharap dapat menginspirasi produk-produk anyaman yang menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia dan Nathalia Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual. Dasar-Dasar Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Arifien. 2011. *Peluang Bisnis Anyam*. Yrama widya.
- Bastomi, Suwaji. 1986. *Seni Kriya Apresiasi & Perkembangannya*. IKIP Semarang Press.
- Garha, Oho. 1990. *Berbagai Motif Anyaman*. Bandung: Alfabeta.
- J.E. Jasper dan Mas Pirngadie. 2017. *Seni Kerajinan Pribumidi Hindia Belanda : Jilid 1 Anyaman*. Dewan Kerajinan Nasional
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1989. Jakarta: Balai Pustaka.
- Oemar, A.B. Eko. 2006. *Desain Dua Matra*. Surabaya. Unesa University Press.
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta.
- Rustarmadi. 2002. *Metode Penelitian*. Surabaya. Unesa University Press.
- Sanyoto, Ebdi, Sadjiman. 2010. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenada Media Group.
- Sinaga Bermin. 1988. *Pengetahuan Tentang Anyaman dan Perkembangannya*. Fakultas Pendidikan dan Seni IKIP Medan.
- Soedarsono. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprpti, Lies. 2000. *Kerajinan dari Eceng Gondok*. Surabaya : Trubus Agrisarana
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.