PENGEMBANGAN PRODUK BAMBU DI PENGRAJIN ROTAN CURUG DENGAN PENDEKATAN *SOCIAL DESIGN*

Devanny Gumulya S.Sn, M.Sc[1]
Geoffrey Tjakra BFA, MFA[2]
Sheena Liman S.Sn[3]
Rainy, Yunita, Laviel, Wenseslaus, Eveline, Devina Tandoko, Elena, Yova, Eka, Phebie
Dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Produk, Universitas Pelita Harapan, Lippo Karawaci, Tangerang
geoffrey tjakra @uph.edu
sheena.liman@uph.edu

RATTAN PRODUCT DEVELOPMENT IN CURUG BAMBOO ARTISANS WITH SOCIAL DESIGN APPROACH

Devanny Gumulya S.Sn, M.Sc[1]
Geoffrey Tjakra BFA, MFA[2]
Sheena Liman S.Sn[3]
Rainy, Yunita, Laviel, Wenseslaus, Eveline, Devina Tandoko, Elena, Yova, Eka, Phebie
Dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Produk, Universitas Pelita Harapan, Lippo Karawaci, Tangerang
Email: devanny.gumulya@uph.edu
geoffrey tjakra @uph.edu
sheena.liman@uph.edu

Abstrak

Pengrajin Topi Bambu adalah komunitas kreatif yang dekat lokasinya dengan UPH, sudah menjadi kewajiban civitas academica UPH untuk merangkul komunitas sekitar. Produk yang dihasilkan masih dinilai rendah, sehingga para pengrajin tidak bisa menganggap pekerjaan menganyam sebagai pekerjaan yang serius. Tujuan dari PKM ini adalah membantu mengembangkan produk bambu yang lebih dihargai pasar. Metode PKM yang digunakan adalah desain social melalui kolaborasi bekreasi bersama secara intensif sebanyak sepuluh kali kunjungan tim akademisi ke pengrajin. Hasil dari PKM ini sandal, tas wanita dan aksesoris rumah tangga. Dengan metode desain sosial, produk yang dihasilkan mencerminkan keahlian tangan dan tema – tema produk aksesoris fesyen dan aksesoris rumah diangkat dari lokalitas yang ada di sekitar pengrajin topi bambu.
Kata Kunci: Desain produk bambu, pengabdian kepada masyarat, desain sosial

Abstract

Bamboo craftsmen are creative communiy who lives near UPH. It has been our responsible as academic to help surrounding community who is in struggle. The bamboo products are undervalued, therefore the craftsmen can't live only by weaving, they have to find other job to support their life.Therefore, the objective of this activity is to help the artisans developing product that have more value. Social design approach is used. It emphasizes the intense interaction between the academics and artisans in a co-creation activities resulted in 10 session of visits between the academic team and the bamboo artisans. The output of this PKM is sandal, bags for women and home accessories that represent the artisans' richness in craftsmanship and their local geniuses.
Keywords: bamboo products, community service, social design

1. Pendahuluan

Pengrajin bambu di Curug adalah penganyam topi bambu di Tangerang yang tergabung dalam komunitas bernama Komunitas Topi Bambu. Sistem kerja komunitas ini berantai dan bersifat gotong royong ada bagian sebagai marketing, penganyam topi semi finish, dan pengrajin yang menyelesaikan anyaman hingga menjadi topi yang layak jual. Berikut ketiga pengrajin yang ditemui.

1. **Pak Rahman berlokasi di Jambe, 20 km dari UPH**
   Pengrajin topi bambu yang mempekerjakan ibu – ibu rumah tangga untuk menganyam topi. Ketika disurvei ibu – ibu pengrajin sedang menganyam topi bambu didekat rumah Pak Rahman. Sistem produksinya, bambu dibilah di rumah Pak Rahman, lalu dibagi ke ibu – ibu untuk dianyam, ibu – ibu boleh bawa pulang dan menganyam di rumah masing – masing dan setelah selesai topi dibawa kembali ke Pak Rahman. Bagian yang melakukan penjualan adalah Pak Agus ini sang perantara.

2. **Pak Armaning berlokasi di Serdang Asri, Panongan. Pak Refly berlokasi di Serdang Wetan, Panongan. Keduanya berlokasi 11 km dari UPH.**
   Kedua pengrajin bambu, Pak Armaning dan Pak Refly, telah menekuni bidang ini selama puluhan tahun. Kedua pengrajin memiliki keahlian yang berbeda. Pak Armaning biasanya membuat kap lampu dan Pak Refly biasanya membuat sepatu dan peci. Pak Armaning lebih ahli dalam eksplorasi motif-motif anyaman sementara Pak Refly ahli dalam membuat alas kaki dari anyaman bambu. Hal inilah yang membuat kami berpikir untuk menggabungkan antara kedua keahlian para penganyam tersebut yaitu sandal dengan beragam anyaman bambu.

3. **Ibu – Ibu Penganyam di Desa Rancakalapa, 16 km dari UPH**
   Pak Refly bekerja bersama dengan ibu – ibu penganyam yang berlokasi di desa rancakalapa, 16 km dari UPH. Pak Refly tidak bisa menganyam topi, tapi mengambil topi yang sudah dianyam ibu – ibu, Pak Refly melakukan proses finishing dari topi – topi yang sudah dianyam ibu – ibu. Proses finishing diantaranya jahit dan cat. Per topi ibu – ibu dibayar 10.000- 12.000. Bila tengkulak yang membeli, harga bisa lebih murah lagi, menurut ibu penganyam. Kondisi ibu penganyam cukup memprihatinkan, karena usianya sudah tua – tua dan tidak ada penerus, karena generasi muda tidak mau menganyam dan lebih memilih bekerja di pabrik dengan penghasilan UMR.
   Di desa Rancakalapa terdapat sekitar lima belas orang ibu yang berprofesi sebagai penganyam topi bambu. Saat berkunjung ke sana, kami mewawancarai mereka, salah satunya adalah Ibu Tarna yang berusia 60 tahun. Saat ditanya, Ibu Tarna telah menganyam sejak usia dini dan belajar dari orang tuanya, karena pada masa itu Curug terkenal dengan kerajinan topi bambu. Beliau biasa membuat anyaman untuk kerajinan topi bambu. Profesi ini merupakan profesi sampingan yang dijalani Ibu Tarna selain menjadi petani. Harga anyaman topi Rp 10.000,- sampai Rp 12.000,-,

dimana tidak seimbang dengan kesulitan yang dialami saat menganyam. Proses menganyam biasa dilakukan pada pukul 4 sore sambil mengajar cucunya untuk menganyam. Selain Ibu Tarna, kami juga mewawancarai Ibu Syainah yang berusia 70 tahun. Ibu Syainah menganyam hanya pada waktu tertentu saja dikarenakan kondisi penglihatannya yang sudah menurun dan usia yang tidak produktif lagi. Produk yang dianyam oleh Ibu Syainah juga merupakan anyaman untuk kerajinan topi. Salah satu kendala dalam mewawancarai mereka adalah komunikasi. Hal ini disebabkan oleh para penganyam kurang fasih dalam berbahasa Indonesia. Selain itu, generasi muda tidak mau melanjutkan profesi penganyam karena upahnya tidak sebanding dengan menjadi buruh pabrik atau petani.

Proses mereka bekerja digambarkan sebagai berikut

Gambar 3.1 Alur Bekerja Komunitas TopI Bambu
Sumber : Data Pribadi

Menganalisa kondisi yang ada maka diputuskan untuk berkolaborasi dengan Pak Refly dan Pak Armaning, dengan harapan tetap membantu ibu – ibu penganyam. Tim melihat kedua pengrajin ini ini memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan dengan memberikan pelatihan pembuatan produk yang lebih kompleks. Selama ini pengrajin memiliki kemampuan anyam yang baik. Kegiatan PKM ini meliputi pelatihan pembuatan produk non topi misalnya lampu, tas, pembuatan sampel hingga pencarian bahan pendukung untuk produksi. Diharapkan dengan keahlihan desain yang baru dapat meningkatkan order dan akhirnya dapat meningkatkan kesejahteraan pengrajin.

Faktor permasalahan dan solusi yang diajukan dalam kegiatan PKM ini adalah sbb :

No.	Permasalahan	Solusi Kegiatan PKM
1	Produk pengrajin masih dinilai murah, proses menganyam yang memakan waktu belum dihargai Topi dijual harga 70.000, Ibu – Ibu dibayar 10.000-12.000	Mengembangkan produk yang lebih bernilai dari topi

2	Generasi muda tidak tertarik menjadi pengrajin topi bambu sehingga jumlah pengrajin semakin sedikit, karena belum ada mekanisme pelestarian budaya kerajinan rotan di Curug yang konsisten,	Mendokumentasikan proses menganyam dan proses pembuatan produk yang dikembangkan bersama sebagai tahap awal pelestarian budaya kerajinan rotan Curug.
3	Keunikan keahlian pengrajin belum terkomunikasikan dengan baik dalam produk	Mengembangkan produk yang memperlihatkan keahlian pengrajin dan menjadikannya keunikan dan identitas desain dari produk pengrajin

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan desain social. Menurut Kang L (2006) desain sosial adalah proses desain yang berorientasi pada memperbaiki kehidupan dan mata pencaharian suatu kelompok manusia tertentu. Kesuksesan praktik dari desain social sangat bergantung pada bagaimana desainer berperan menjadi "alat" sepanjang proses, disini jangan sampai keluar kata saya maunya apa dari sang desainer, tapi semua hal asalnya dari komunitas pegrajin yang dibantu. Hal ini berarti desainer harus memampukan komunitas yang dibantu sejak awal kegiatan PKM, dengan fokus mencari keunikan pengetahuan, keahlian yang dimiliki komunitas pengrajin. Diharapkan dengan pendekatan desain social, setelah kegiatan PKM komunitas dapat secara mandiri meneruskan program yang sudah dimulai, sehingga dihasilkan pengembangan yang berkelanjutan.

Tahap pertama : Identifikasi
Wawancara dilakukan untuk mengetahui identifikasi potensi, masalah, aspirasi, identitas dan kebutuhan komunitas pengrajin. Selanjutnya workshop belajar menganyam, diharapkan melalui *workshop*, para peserta dapat berempati dengan proses yang dilakukan pengrajin, serta tidak hanya mendapatkan pengetahuan secara teoritis namun juga secara praktis

Tahap kedua : Proses desain dan Pembuatan
Dimulai dari proses pencarian konsep yang sesuai, eksplorasi sketsa hingga proses pembuatan di pengrajin.

Tahap ketiga : Branding dan Evaluasi
Proses pembuatan video, tag yang menjelaskan proses kegiatan PKM yang dilakukan, diakhiri dengan proses evaluasi beserta kegiatan menyumbang sembako.

3. Pelaksanaan Dan Hasil Kegiatan

Sesuai dengan rekomendasi kerangka desain social maka hal yang pertama dilakukan adalah tahap identifikasi.

a. Identifikasi

Hal yang mau dicapai adalah identifikasi potensi, masalah, aspirasi, identitas dan kebutuhan pengrajin bambu .Metode yang dilakukan ada wawancara dan workshop menganyam oleh mahasiswa agar mahasiswa dapat berempati lebih pada pengrajin dan mengerti karakter material

Biografi dan aspirasi pengrajin Bambu :

1. Pak Armaning

Gambar 2. 1 Pak Armaning dan Produk Bambunya
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Kelahiran tanggal 19 Mei 1965 di Curug. Pak Armaning adalah seorang sarjana strata satu di Agama. Ia sudah menjadi pengrajin sejak SMP. Menjadi pengrajin bambu karena turun – temurun di keluarganya dari kakeknya, ke bapak dan kakaknya dan sekarang Pak Armaning. Produk bambu dari Pak Armaning adalah aneka bentuk kap lampu, wadah – wadah anyaman bambu dan menjadi pelatih bambu. Karena pekerjaan kerajinan bambu tidak stabil, ia bekerja sebagai Guru Bahasa Inggris di sekolah.

Aspirasi Pak Armaning adalah ingin melestarikan kerajinan anyaman, beliau senang bereksperimen teknik anyam dan pola anyam yang baru. Ia juga ingin melihat industri kerajinan bambu Curug jaya kembali seperti jaman pendahulunya. Ia juga mengharapkan sekali untuk generasi muda penerus karena anaknya perempuan semua. Saat ini di Curug banyak anak muda yang selesai kuliah langsung mencari pekerjaan di perusahaan besar jadi masih sedikit sekali yang mau bekerja membuat anyaman bambu.

2. Pak Refly

Gambar 3. 2 Pak Revly dan Produk Bambunya
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Kelahiran tanggal 10 Oktober 1972 di Jakarta. Pak Refly adalah seorang lulusan STM. Ia belajar menganyam bambu secara otodidak karena pada saat ia kecil ia memang suka bermain dengan bambu, bermain anyam-anyaman dengan teman-teman. Awalnya Ia bekerja di perusahaan Korea di Curug membuat mainan kayu yang kemudian dikirim ke Jepang, tapi kemudian perusahaannya bangkrut sehingga ia beralih membuka usaha topi bambu. Produk yang dibuat adalah aneka topi bambu, dompet bambu dan sepatu anyaman bambu. Sama seperti Pak Armaning harapan beliau adalah agar anyaman bambu Curug kembali jaya seperti di kala ia masih kecil, walaupun upah kecil tapi beliau terus ingin menganyam untuk melestarikan kerajinan topi bambu di Curug.

Pada tahun 1980 - 1990an, para pengrajin di Curug cukup maju bahkan sempat mengekspor produk buatannya ke luar negeri seperti ke negara Eropa dan Asia. Pada saat itu, anyaman bambu sangat terkenal dan diingini oleh banyak orang. Tapi saat ini sudah menurun pengrajin harus mencari pekerjaan sampingan lain untuk menghidupi kebutuhannya. Menurut Pak Armaning dan Refly penurunan ini disebabkan oleh beberapa faktor :

1. Kurangnya ada pelatihan pengembangan kompetensi pengrajin oleh pemerintah lokal.
2. Jumlah bambu yang berkualitas di Curug sudah semakin menurun, karena tidak dibudidayakan secara khusus.
3. Produk dihargai murah, pekerjaan tangan dihargai, jadi kualitas produk yang dibuat juga tidak baik.

b. Workshop membuat produk bambu

Pada tanggal 29 Januari 2018 dilakukan workshop anyaman bambu, Pak Armaning dan Revly sebagai instruktur.

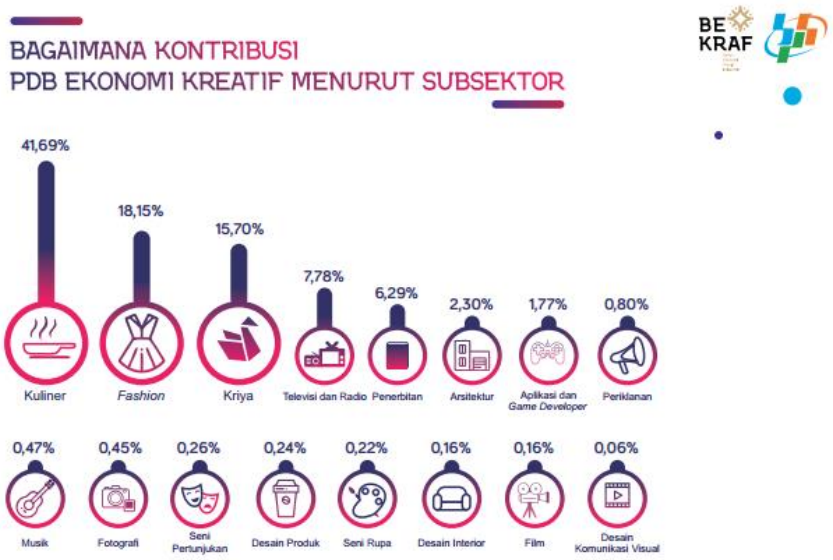
Dalam *workshop* ini, para mahasiswa desain produk belajar untuk menganyam sebuah kap lampu dengan 3 pola anyaman yang berbeda yaitu anyaman wajik, anyaman kubus, dan anyaman bintang. Berikut beberapa komentar mahasiswa Berdasarkan pengalaman yang kami dapatkan saat *workshop* :

- Menganyam bambu bukanlah hal yang gampang untuk dilakukan.
- Menganyam produk bambu dibutuhkan kesabaran, karena semakin rumit polanya maka penganyam harus semakin teliti dalam memperhitungkan pola anyam.
- Proses menganyam bambu lebih lama dari proses menganyam rotan dikarenakan *material* bambu yang jauh lebih lemah lembut, fleksibel, dan tidak keras dari material rotan. Disini mahasiswa mulai mengerti mengapa para pengrajin bambu menargetkan harga berdasarkan waktu proses pembuatan- semakin lama proses pembuatan suatu barang, maka harga produk semakin mahal.
- Bambu dapat diserut menjadi tipis sehingga dapat menghasilkan anyaman yang detail, halus dan fleksibel dari anyaman rotan.

Gambar 3. 2 Workshop Bambu di UPH
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

c. Studi Pasar

Dilakukan studi pasar untuk katagori produk bambu aksesoris fesyen dan rumah, kedua katagori ini dipilih karena sesuai dengan keahlian pengrajin. Berdasarkan data statistik dari Badan Ekonomi Kreatif di tahun 2016, pertumbuhan industri fashion dan Kriya kedua tertinggi dari 16 subsekstor industri kreatif.



Dari kedua hal ini diputuskan katagori produk yang dibuat untuk kegiatan PKM adalah aksesoris fesyen dan aksesoris rumah tangga.

Studi Pasar Aksesoris Fesyen

Target market

- Wanita umur 20 - 35 tahun
- Pekerjaan : mahasiswa/i, designer, sekertaris, bussines woman, dll
- Aspirasi : gemar produk buatan lokal handmade yang terlihat ekslusif dan bermakna
- Penghasilan : 5.000.000 - 8.000.000
- Strata sosial : menengah ke atas.

Gambar 3.3 Target Market
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Proses Desain dan Pembuatan

Dari proses identifikasi didapatkan beberapa arahan konsep

- Aspirasi pengrajin ingin melestarikan anyaman bambu Curug
- Aspirasi target market yang menyukai produk handmade lokal yang terlihat ekslusif

Dari kedua aspirasi di buat dua konsep aksesoris fashion dan satu konsep aksesoris rumah

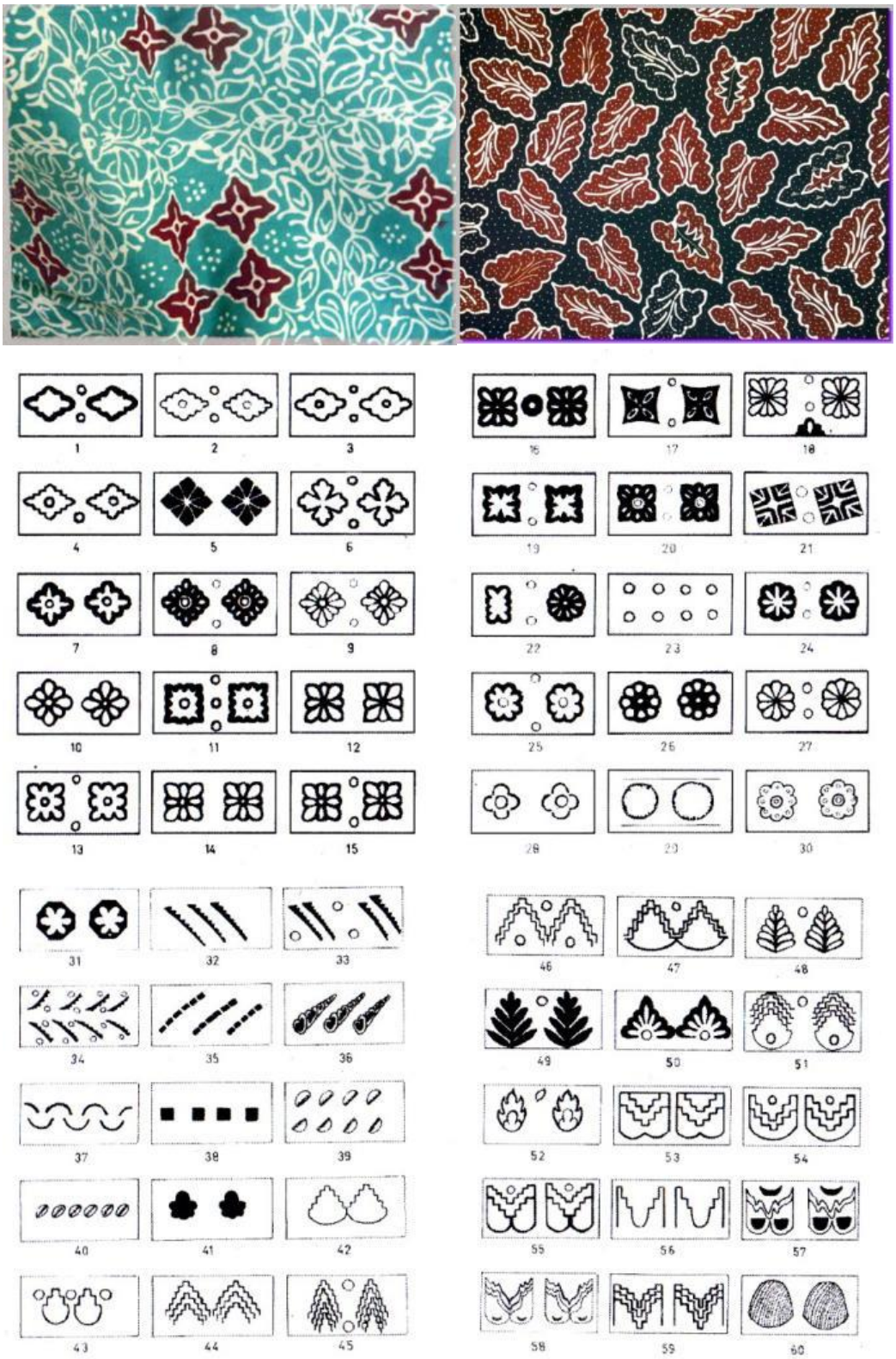
1. Perancangan produk sandal dengan vamp (bagian upper sandal) yang dapat diganti – ganti, sehingga sandal dapat diadaptasikan dengan berbagai keperluan pemakai. Ide ini muncul karena melihat tren sandal yang cepat berganti, karena pemakainya mudah bosan dengan 1 model sandal. Produk sandal dipilih juga karena Pak Refly bisa membuat sepatu anyaman. Kata kunci yang diambil adalah natural, detailed dan casual.

   Proses desain dan pembuatan

Gambar 3.4 Proses Desain Dan Pembuatan Sandal Bambu
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

2. Perancangan tas wanita yang mengangkat keunikan bentuk topi bambu dan ragam hias khas Banten. Menurut pusat Peneliti Arkeologi (1976) terdapat 75 motif ragam rias Banten. Motif ini kemudian menjadi inspirasi dalam pembangunan kota Banten, karena banyak bercerita mengenai sejarah Banten. Beberapa ragam hias ini dijadikan sebagai motif batik khas Banten dengan warna ceria dengan campuran

warna abu-abu (*muted color*), sesuai dengan karakteristik orang Banten, dimana cita-citanya, idenya, kemauannya, dan tempramennya cenderung tinggi namun pembawaan selalu sederhana serta kalem/ ayu atau cantik.



Gambar 3. 5 Ragam Hias Banten
Sumber : kotaserang.com

Dari ragam hias ini dipilih no 3, 6, 28, 49 dan 62, untuk dijadikan motif pada tas bambu. Bentuk tas mengambil kekhasan bentuk topi bambu yang bulat

Kata kunci yang diambil adalah modern, detail dan soft.
Proses desain dan pembuatan

Gambar 3.6 Proses Desan dan Pembuatan Tas Bambu
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

3. Perancangan aksesoris rumah
   Menurut majalah interior Ideal Home dari UK, tren interior untuk tahun 2018 adalah *artisans texture*. Barang – barang kerajinan berbahan natural dengan teksturnya adalah fokus utama dari tren ini. Rotan, macramé, dan anyaman natural lainnya akan digemari. Kain dengan ujung – ujung yang terurai dan detail – detail yang *unfinished* mengundang untuk dipegang. Permainan tekstur kasar dan halus akan banyak di interior tahun ini.

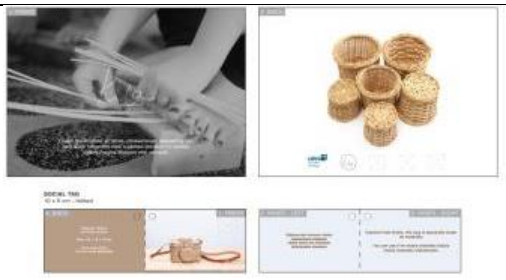
Gambar 3.7 *Mood artisan texture*
Sumber: Idealhome, diakses pada April 2018

Berdasarkan tren ini, maka disusun konsep perancangan produk aksesoris rumah lampu dan kotak penyimpanan. Kata kunci yang diambil adalah refined texture.
Proses desain dan pembuatan

Gambar 3.8 Proses Pembuatan Aksesoris Rumah
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

4.Simpulan Dan Saran Untuk Keberlanjutan Kegiatan

Solusi Kegiatan PKM		
Sandal wanita	Impact : Pengrajin mengenal kombinasi material baru dan membuat produk selain topi bambu	

Tas Wanita	Dengan pendekatan desain social, yang menekankan pada frekuensi interaksi desainer dan pengrajin, produk yang dikembangkan memperlihatkan kekhasan bentuk topi bambu dan keahlian pengrajin menganyam topi bambu (bentuk pusaran awal menganyam paling susah) Impact : skill pengrajin meningkat membuat produk selain topi bambu	
Aksesoris Rumah	Dengan pendekatan desain social, yang menekankan pada frekuensi interaksi desainer dan pengrajin, produk yang dikembangkan dapat memperlihatkan pola anyaman khas Pak Armaning Impact : skill pengrajin meningkat membuat produk dengan desain yang lebih modern	
Video dan *Social Story Product Tag*	Membuat video proses menganyam dan proses pembuatan produk yang dikembangkan bersama sebagai tahap awal pelestarian budaya kerajinan rotan Curug.	
	Sumbang sembako pada ibu – ibu penganyam, sebagai mata rantai terkecil dari komunitas topi bambu ini	

Secara keseluruhan proses pembuatan produk adalah sarana agar mahasiswa dan pengrajin dapat saling berinteraksi dan transfer ilmu pengetahuan.
Kesimpulan dari kegiatan ini adalah :

1. Pengrajin topi bambu karena bersifat rumahan, belum memiliki sistem manajemen kerja yang baik sering lewat dari timeline yang diberikan. Beberapa kali kunjungan produk belum dikerjakan, sehingga kualitas produk belum baik. Hal ini menyulitkan bila ingin mengkomunikasikan bahwa kualitas produk kriya buatan Curug berkualitas baik. Pengrajin belum bisa melihat efek panjang dari proyek ini

2. Dengan pendekatan desain sosial, yang menekankan pada frekuensi interaksi desainer dan pengrajin, produk memperlihatkan keahlian pengrajin dalam menganyam topi bambu dan pola anyaman khas Pak Armaning
3. Keunikan dari teknik anyam topik bambu Curug adalah semua bagian topi dianyam satu kesatuan, bagian kepada dan pinggirnya menyambung anyamannya tidak disambung dengan jahitan
4. Kombinasi material lain dengan anyaman bambu dapat membuat produk terlihat lebih modern dan trendy.
5. Kombinasi material lain yang belum dikenal pengrajin membutuhkan pembuatan produk minimum dua kali untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
6. Tim PKM perlu mempelajari dasar – dasar bahasa Sunda, bila ingin berkomunikasi dan mendapatkan empati dari komunitas penganyam.
7. Proses yang dikomunikasikan via video dan label penjelasan produk dapat membantu meningkatkan nilai produk akhir di mata pasar dan juga sebagai tahap awal pelestarian budaya kerajinan rotan Curug.

Saran keberlanjutan kegiatan :
Mengadakan kegiatan yang dapat melestarikan kemampuan anyam ibu – ibu pada penganyam yang lebih muda di Panongan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan, bimbingan serta kerjasama dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan karya ilmiah ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada :

* Dr. Martin L. Katoppo S.T, M.T.selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan

* Eric Jubilong, Ph.D, selaku Eksekutif Direktur LPPM Universitas Pelita Harapan

* Artikel ini merupakan publikasi pengabadian kepada masyarakat internal UPH dengan PM-009-SOD /I/2018 dan terdaftar di LPPM UPH.

5. Referensi

Kang, L. (2016). Social design as a creative device in developing Countries: The case of a handcraft pottery community in Cambodia. International Journal of Design, 10(3),65-7