

LAPORAN PENELITIAN

**PERANCANGAN DESAIN ELEMEN
ASESORIS DENGAN BAHAN
LIMBAH BAMBU**



Oleh:

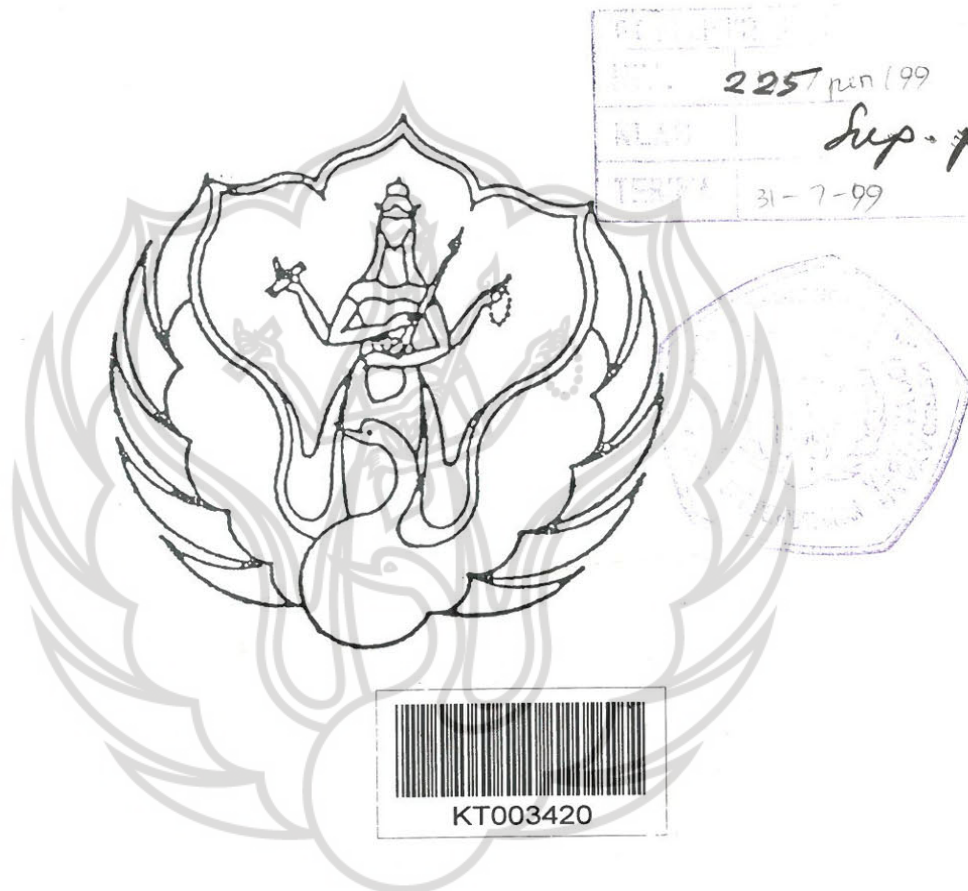
Drs. B. Suparto
NIP. 130 521 243

Dibiayai Dengan Dana DRK&DIK Tahun Anggaran 1997/1998
Nomor Kontrak: 362/PT.44.04//PL.03.10/1997

LEMBAGA PENELITIAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
1997

LAPORAN PENELITIAN

**PERANCANGAN DESAIN ELEMEN
ASESORIS DENGAN BAHAN
LIMBAH BAMBU**



Oleh
Drs. B. Suparto
NIP. 130521243

Dibiayai Dengan Dana DRK & DIK Tahun Anggaran 1997/1998
Nomor Kontrak :
362 / PT.44.04 / PL.03.10 / 1997

**LEMBAGA PENELITIAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
1998**



Laporan Penelitian Perancangan ini
telah dikoreksi dan disetujui pada
tanggal, Juni 1998

Oleh:
Pembimbing Penelitian
Perancangan,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Suastiwi', written over a horizontal line.

Dra. Suastiwi, M. Des.

NIP. 131771566

KATA PENGANTAR

Setelah melewati perjalanan panjang dalam mengawali sebuah perancangan, dengan menemukan beberapa permasalahan: hambatan, kesulitan, yang ditemui, akhirnya dapat diselesaikan sebuah hasil kerja yang dijadwalkan periode tahun ini dengan judul: **Perancangan Desain Elemen Asesoris dengan Bahan Limbah Bambu.**

Dengan sendirinya keberhasilan tersebut, tidak terlepas dari peranan Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta yang memberikan dana; jerih payah dan bantuan kawan-kawan baik berupa dorongan moral dan semangat kerja, yang sebelumnya lesu tanpa gairah dan berakibat sikap apatis untuk mengikuti kegiatan penelitian maupun perancangan.

Sangat berjasa bagi saya, dan terasa masih mengiang di liang telinga saya, saran lembut Bapak Dr. Dwi Marianto MFA, yang ternyata mampu menyentuh hati saya, dan mampu memercikkan api gairah kembali dalam mengikuti kegiatan penelitian dan perancangan yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.

Pernyataan yang saya sampaikan, bukan berarti menyanjung ataupun membanding dengan pemuka sebelumnya; melainkan sikap keterbukaan dan dorongan moral yang disampaikan, merupakan cambuk dalam rangka menggalakkan kegiatan penelitian di lingkungan kampus khususnya.

Sesuatu yang tidak perlu saya pungkiri, kurangnya pengetahuan dalam metoda penelitian, bahkan metoda perancangan yang benar, selalu menimbulkan rasa ragu bahkan takut dalam setiap saat melakukan tindak penelitian.

Dari sekian jumlah judul penelitian yang pernah saya lakukan, dimulai dari penelitian latihan sampai dengan penelitian mandiri saat ini; sebenarnya saya ingin banyak mendapatkan masukan; baik yang berupa saran, maupun perbaikan; dan yang sangat penting bagi saya adalah penjelasan metoda yang benar dari lembaga penelitian terkait.

Ternyata keinginan tersebut mendapatkan tanggapan yang sangat baik; dengan dilakukan koreksi atas hasil laporan penelitian saya oleh Ibu Hajjah Dra. Suastiwi M.Des. banyak koreksi dan masukan yang sangat berharga dalam penelitian ini. Meskipun di dalam kenyataannya, perbaikan yang saya lakukan belum banyak berarti. Hal ini dapat

dimaklumi sebab bimbingan yang saya terima tidak dari awal, bab demi bab, demikian pula perencanaan schedul waktu yang tidak menentu.

Perlu diketahui bahwa pada awalnya penelitian ini bimbingannya disepakati secara pribadi Bapak Drs.Sun Ardi SU, sejak saat proposal penelitian diajukan; sampai pada pelaksanaan perancangan lengkap dengan Seminar I dan II, penggantian pembimbing tanpa ada ralat maupun pemberitahuan dari pihak Balai Penelitian ISI Yogyakarta.

Apabila ini dianggap kesalahan perancang, mohon maaf. Sebenarnya apabila ada pemberitahuan lebih awal, saya sangat senang sekali menerimanya. Sebab pembimbing sekwalitas Ibu Dra. Hajah Suastiwi M.Des, yang melakukan koreksi secara cermat dan bertanggung jawab terhadap mutu penulisan bimbingannya, sangat diharapkan peneliti yang lain .

Sebuah gubahan lagi yang mampu membangunkan dan membukakan mata hati saya yakni sebuah tarikan keras ajakan dari Bapak Primadi Trabani ,Dr,Drs; bahwa di perguruan tinggi harus memiliki dosen-dosen yang bukan tidak boleh berhenti belajar, tetapi juga harus mau meneliti, tidak hanya akrab dengan teori-teori yang berasal dari Barat, tapi akrab dengan tradisi sendiri, di samping mampu interaksi dalam proses belajar dengan mahasiswa. Dikatakan selanjutnya; cara belajar yang baik, kita harus dirasuki suasana keinginan hendak tahu, penelitian dan eksperimen.

Untuk semuanya yang telah secara positif membangkitkan semangat kerja saya, diucapkan banyak terima kasih, dan atas semuanya tersebut merupakan berkat Tuhan yang disampaikan lewat pikiran baik oleh umatNya. Semoga seberkas langkah, secerik gagasan yang tersaji sebagai hasil perancangan ini, bermanfaat bagi saya khususnya dan untuk kepentingan lembaga pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 1998
Peneliti,

Drs.B.Suparto

INTI SARI PERANCANGAN

Cukup banyak produk elemen asesoris dibuat; baik secara manual maupun masinal dengan jenis dan bahan yang beraneka ragam. Dari sekian banyak produk yang ditawarkan, dengan jenis dan bentuk beragam tersebut perancang memusatkan perhatiannya pada jenis produk dari bahan utama bambu.

Prestasi yang pernah dicapai dalam lomba desain perhiasan emas dengan judul "Bambu-bambu Emas", mendapatkan "Golden Award '96" dari World Golden Fair East di Vicenza, Italia; memberikan semangat untuk menjawab tantangan pada kesempatan penelitian perancangan yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.

Perancangan yang dilakukan bertujuan mengolah bahan limbah bambu yang ada seberapa jauh bahan tersebut masih mampu menghasilkan barang atau produk yang bermanfaat dan bernilai jual. Dengan sendirinya produk yang dirancang lebih menekankan pada kelayakan, sehingga dapat menghasilkan bentuk-bentuk kreatif, estetis, dan fungsional.

Dalam rangka menyikapi era global yang sudah kita masuki, selain memperhatikan standard internasional disatu sisi, juga diharapkan dapat menghasilkan produk yang berwawasan nasional yang masih memiliki "warna lokal" sehingga mempunyai daya saing yang kuat di pasaran. Untuk memberikan "warna lokal", perancang mendasari kreasinya dengan mempelajari kekayaan seni tradisional yang memiliki potensi besar yang dapat diangkat dan dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan penciptaan desain alternatif yang dilakukan.

Dengan berpangkal pada keberadaan bahan dan alat kerja tradisional yang ada, merupakan modal dasar dalam menciptakan desain asesoris baru yang inovatif, berwawasan kebangsaan, kreatif dan diharapkan dapat memunculkan ciri khas daerah. Dari sekian banyak limbah bambu yang ada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, diputuskan hanya beberapa jenis limbah bambu yang dianggap memenuhi syarat sebagai bahan utama dalam pembuatan desain elemen asesoris yaitu: bambu apus, bambu gading, bambu ori, bambu petung dan bambu wulung.

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan rancangan desain asesoris "baru" yang siap diproduksi, dari bahan utama limbah bambu sebagai satu alternatif desain elemen asesoris.
2. Menyumbangkan hasil perancangan desain elemen asesoris, kepada pengrajin industri kecil, sebagai satu pilihan dari sekian banyak desain elemen asesoris yang telah ada.

3. Secara tidak langsung ikut menambah jumlah rancangan desain elemen asesoris dari bahan limbah bambu, sebagai aset kekayaan budaya, baik pada kancah percaturan demensi nasional maupun internasional.
4. Sebagai pertanggung jawaban dari seorang yang berprofesi dalam bidang desain untuk tetap cinta dan eksis dengan desain-desain kreatif, inovatif, ber-cakrawala luas .

Mengenai metoda yang dipakai dalam perancangan, tetap berpedoman pada metoda yang berlaku; dimulai dari pengumpulan data, baik bahan maupun desain sebagai perbendaharaan penciptaan desain, untuk dapat melihat nilai lebih dan kekurangannya, yang dapat digunakan sebagai titik tolak pertimbangan dan pedoman langkah dalam perancangan.

Adapun tindak perancangan yang dilakukan, bertitik tolak pada dasar-dasar desain sebagai berikut:

- a. Perancangan dapat bersifat menyempurnakan dari bentuk desain yang pernah ada dengan capaian hasil yang lebih baik.
- b. Perancangan dapat bersifat mengembangkan bentuk desain yang telah ada dengan bentuk desain atau bahan baru, masih dalam jenis dan fungsi yang sama.
- c. Perancangan dapat bersifat menciptakan desain baru yang belum pernah ada sebelumnya, dari akibat kebutuhan desain karena adanya permintaan, atau penciptaan desain dengan tujuan untuk menambah jenis produk desain yang telah ada.

Sedangkan tahapan yang dilewati dalam proses perancangan adalah; menyiapkan konsep perancangan diawali dengan adanya inspirasi / ilham, intelektualitas yang menekankan pada kemampuan kreatif, ditunjang dengan kelancaran dalam menyalurkan ide, keluwesan dalam merealisasikan gagasan gambar kerja.

Melakukan sketsa desain, dengan memperhatikan elemen-elemen desain dan prinsip desain, tujuan desain dan fungsi desain, penyesuaian bahan, penyesuaian konstruksi, penyesuaian warna dan *finishing*. Dari sketsa desain alternatif diadakan evaluasi untuk menentukan desain terpilih. Dasar pemilihan dengan menggunakan kriteria desain sebagai berikut: *function and purpose, utility and economy, form and style, image and meaning*.

Realisasi desain diputuskan dengan berorientasi pada pemasaran, dengan pertimbangan teori *Corfield* sebagai berikut:

Identifikasi kebutuhan dan keinginan, spesifikasi, relevansi produk, konsep desain, kelayakan harga produksi, evaluasi, desain detail, *prototype, manufactur*, pemasaran dan *review* produk.

(Sumber: Imam Buchori Zainuddin, *Permasalahan Desain Industri di Indonesia*, Rakernas

ITB, 1995, Makalah Seminar, p.5)

Pada *prototype* yang telah dibuat, dilakukan pengujian hasil desain, dengan dinilai dari kelayakan bentuknya, kesesuaian dan ketepatan desain, kesesuaian pemakaian konstruksi kesesuaian dengan faktor ergonomis, nilai estetis dan tak lupa biaya produksi. Apabila tidak ada masalah, dan hasil *prototype* dapat diterima, kemudian baru dilakukan uji coba ke pengrajin untuk dapat mengetahui kepastian hasil, tingkat kesulitan yang ditemui. Apabila ditemukan kesulitan-kesulitan maka dilakukan penyempurnaan desain dengan melakukan revisi pada bagian-bagian desain yang bermasalah untuk mencapai kesempurnaan desain.

Dari hasil perancangan desain yang dilakukan, ternyata baru beberapa desain yang dapat diwujudkan dalam bentuk *prototype*. Hal ini mengingat keterbatasan dana dan waktu pelaksanaan uji coba. Walaupun begitu perancangan ini dapat dipakai sebagai awal untuk pengembangan selanjutnya yang lebih detail.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESYAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii - iv
INTI SARI PERANCANGAN	v - vii
DAFTAR ISI	vii - x
DAFTAR GAMBAR	xi - xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

B A B I . PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	3
C. Batasan Lingkup Perancangan	4

B A B II . DATA LAPANGAN

A. Bambu Sebagai Bahan Baku	6
1. Batasan Pengertian	6
2. Sifat-sifat Bambu	7
3. Pembangan Bambu	7
4. Keawetan dan Kekuatan Alamiah	7
B. Pengeringan dan Pengawetan Bambu	7
1. Cara Pengeringan Bambu	8
a. Pengeringan Alamiah	8
b. Pengeringan Buatan	8
2. Cara Pengawetan Bambu	8
a. Cara Pengawetan Tradisional	8
b. Cara Pengawetan dengan Pengobatan	9
C. Jenis Limbah Bambu yang dapat dipergunakan sebagai Bahan Pembuatan Produk Asesoris	10
D. Jenis Alat yang dipergunakan dalam Pengerjaan Bahan Bambu	11
E. Macam-macam Bentuk Elemen Perancangan Desain yang dapat dicapai dengan Bahan Limbah Bambu	14
F. Jenis Konstruksi Bambu yang dapat dipakai dalam Perancangan Produk Desain Elemen Asesoris	15
G. Sumber Ide / Gagasan yang mendasari Perancangan	
1. Jenis Produk Boncka Tradisional	16

2. Jenis Produk Seni Kerajinan	19
H. Jenis Motif Tatahan yang dapat diterapkan pada bahan Bambu.....	31
I. Jenis Teknik Tatahan yang dapat dilaksanakan pada Bahan Bambu	32
J. Jenis Pola Sungging yang dapat dipergunakan dalam Perancangan Elemen Asesoris.....	33
K. Jenis bahan Pewarna dan Teknik Pewarnaan.....	33
BAB III. LANDASAN TEORI PENDUKUNG PERANCANGAN ASESORIS	
A. Pengertian Perancangan	36
B. Kemampuan yang harus dimiliki oleh desainer	36
C. Pengertian Desain dan Kedudukannya dalam Proses Industri.....	36
D. Batasan Pengertian Aksesoris/ Ascsori	38
BAB IV. PERANCANGAN ELEMEN ASESORIS DENGAN BAHAN UTAMA LIMBAH BAMBU	
A. Batasan Lingkup Perancangan yang dilakukan	38
B. Tujuan Perancangan	38
C. Prosedur langkah-langkah perancangan	39
D. Sketsa Alternatif Perancangan Desain	41
E. Desain Alternatif Boncka Terpilih	46
BAB V. EVALUASI DESAIN	
1. Desain Alternatif Boncka I	50
2. Desain Aternatif Boncka II	50
3. Desain Alternatif Boncka III	50
4. Desain Alternatif Boncka IV	50

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran - saran	54
Daftar Pustaka .	
LAMPIRAN	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
A. Produk Seni Tradisional	
Gambar 5. <i>Loro Blonyo</i>	17
Gambar 6. <i>Gambyong</i>	18
Gambar 7. <i>Mantenan</i>	18
B. Produk Kerajinan , Mainan dan Alat Pertanian.	
Gambar 8. <i>Kurungan</i>	20
Gambar 9. <i>W u w u</i>	21
Gambar 10. <i>Jolok Buah</i>	21
Gambar 11. <i>Angklung</i>	22
Gambar 12. <i>Gamelan Bambu</i>	23
Gambar 13. <i>Musik Bumbung</i>	23
Gambar 14. <i>Scruling Bambu</i>	24
Gambar 15. <i>Otok - otok</i>	24
Gambar 16. <i>Gledegan</i>	25
Gambar 17. <i>Gangsingan</i>	25
Gambar 18. <i>Ulo - ulonan</i>	26
Gambar 19. <i>G a r u</i>	27
Gambar 20. <i>Kentongan</i>	28
Gambar 21. <i>K e p l o k</i>	28
Gambar 22. <i>Plencung</i>	29
Gambar 23. <i>Ani - ani</i>	29
Gambar 24. Jenis Motif Tatahan yang dipakai dalam Perancangan	
1 . Motif tatahan <i>Bubukan</i>	30
2 . Motif Tatahan <i>Semut Dulur</i>	30
3 . Motif Tatahan <i>Langgatan</i>	30
4 . Motif Tatahan <i>Buk Iring</i>	30
5 . Motif Tatahan <i>Ceplik</i>	30
6 . Motif Tatahan <i>kembang Katu</i>	30
7 . Motif Tatahan <i>Wajikan</i>	30
8 . Motif Tatahan <i>Srunen</i>	30

Gambar 25. Jenis dan Bentuk Tatah Ukir Yang dipakai dalam Perancangan	32
Gambar 26. Jenis Pola / Motif Sungging yang dipakai dalam Perancangan	
1 . Jenis Pola / Motif <i>Tlacapan</i>	32
2 . Jenis Pola / Motif <i>Sawutan</i>	32
3 . Jenis Pola / Motif <i>Cawen</i>	33
4 . Jenis Pola / Motif <i>Giyu</i>	33
5 . Jenis Pola / Motif <i>Bludiran</i>	33
6 . Jenis Pola / Motif <i>Isen - isen</i>	33
Gambar 27. Jenis Alat pembuatan hiasan dengan Teknik Goresan Besi / Kawat Baja bakar	34
D. Gambar Sketsa Altrnatif Perancangan Desain Asesoris	
Gambar 28. Desain Alternatif I	41
Gambar 29. Desain Alternatif II	42
Gambar 30. Desain Alternatif III	43
Gambar 31. Desain Alternatif IV	44
E. Gambar Desain Alternatif Terpilih	
Gambar 32. Desain Alternatif Boncka Terpilih I	45
Gambar 33. Desain Alternatif Boncka Terpilih II	46
Gambar 34. Desain Alternatif Boncka Terpilih III	47
Gambar 35. Desain Alternatif Boncka Terpilih IV	48

BAB I

PENDAHULUAN

A . Latar Belakang Perancangan

Cukup banyak produk elemen asesoris diproduksi, baik secara *manual* maupun masinal, dengan bentuk dan jenis bermacam-macam dengan bahan yang beraneka ragam pula.

Hal seperti ini dapat dilihat pada pedagang kaki lima yang menggelar dagangannya di sepanjang jalan Malioboro, jalan Senopati, di sepanjang pintu masuk obyek wisata Keraton Yogyakarta, dan di beberapa obyek wisata yang lain. Lebih banyak lagi produk elemen asesoris tersebut juga dapat ditemukan apabila ada perayaan Sekaten yang dilaksanakan tiap tahun, di pasar malam, tempat "Cembengan" yakni sebuah upacara panen tebu dan giling yang diselenggarakan oleh perusahaan gula. Demikian pula saat menjelang bulan *Suro* di wilayah mBah Demang di jalan Godean, Demak Ijo, Yogyakarta. Di tempat ini setiap tahunnya selalu diadakan pasar malam dan banyak ditemukan produk asesoris tradisional yang spesifik pula.

Kesimpulannya di tempat-tempat di mana diselenggarakan pusat keramaian, dimulai dari tempat hiburan anak-anak, kebun binatang, kebun raya, daerah wisata alam maupun candi, segala produk elemen asesoris tersebut selalu kita dapatkan di sana yang dipasarkan sebagai cendera mata.

Biasanya jenis produk yang dipasarkan dikategorikan jenis produk berkualitas rendah sampai menengah; dengan pertimbangan harga yang relatif terjangkau oleh keuangan rakyat kecil, menengah sampai dengan para wisatawan, sesuai dengan tujuan pembelian dan selera konsumen. Ada yang dipakai sesaat, kemudian ditinggalkan di tempat, ada pula pembelian yang kemudian dikemas untuk dibawa pulang sebagai barang kenangan, bahwa mereka pernah mengunjungi suatu tempat.

Sedangkan pada tingkatan jenis produk asesoris yang berkualitas baik, yang dikenal di pasaran dengan istilah "kwalitas ekspor", biasanya tempat penjualan dilakukan oleh toko cenderamata, *art shop*, *gallery*, maupun di hotel-hotel besar di *shopping arcade*.

Dari sekian banyak produk yang ditawarkan, dengan jenis dan bentuk beragam tersebut, perancang memusatkan masalahnya pada jenis-jenis produk asesoris yang bahan utamanya bambu.

Ketertarikan pada jenis tanaman yang dinamakan bambu cukup beralasan karena sejak kecil kehidupan penulis begitu dekat dan akrab dengan keberadaan rumpun bambu.

Dengan lingkungan alam yang demikian, mengundang perhatian perancang untuk menjadikan media dalam olah kreasi dan kerjanya. Banyak jenis asesoris, alat musik, mainan tempo dulu, yang pernah diciptakan dan dibuat sejak usia SD; baik yang berupa tugas sekolah maupun keinginan sendiri antara lain: pembuatan kipas

bambu, seruling, baling-baling bambu yang lebih akrab disebut “kitiran”, “otok-otok” bambu bahkan sampai dengan layang-layang yang dibuat dengan pelepah daun bambu yang disebut “sumpring”.

Ketertarikan tersebut berkembang terus hingga dewasa, sehingga sempat berpengalaman menanam bambu sendiri di depan halaman rumah, jenis bambu kuning yang istilah setempatnya dikenal dengan *Pring Gading*. Semakin hari tanaman tersebut tumbuh dan berkembang dengan cepat yang merupakan rumpun-rumpun yang cukup rindang dan dikenal masyarakat setempat dan dinamakan “taman bambu kuning”

Pada tahun 1986, taman tersebut ditinggalkan, kemudian berdomisili di daerah sebelah barat Yogyakarta.

Setelah sekian lama tinggal, timbul kerinduan dan keinginan niatnya untuk menggeluti kembali hakekat dan misteri bambu lagi.

Pada tahun 1995, mencoba mengikuti lomba perancangan desain kursi untuk rumah sederhana dan sangat sederhana yang diprakarsai oleh Departemen Perindustrian RI; sedang hasilnya mampu meraih dua karya desain nominasi untuk salah satunya dengan bahan bambu ampel.

Prestasi yang dicapainya sebagai nominator tidak menurunkan semangat untuk berkreasi, kemudian pada tahun yang sama mengikuti Lomba Perancangan Desain Perhiasan Emas “Untaian Emas Indonesia 1995”, dalam rangka merayakan Kemerdekaan Indonesia yang ke 50 Tahun. Dari hasil seleksi yang dilakukan dari sekitar dua ratus desain, akhirnya terpilih dua buah desainnya sebagai nominasi yang berjudul “Ketupat Emas” dan “Bambu-bambu Emas”.

Kemudian pada seleksi final, akhirnya desain dengan judul “Bambu-bambu Emas” terpilih sebagai “Lima Desain Terbaik Indonesia”, kemudian direalisasi dalam bentuk jadi dan diikuti dalam Pameran Desain Emas Internasional di Vicenza, Italia. Selain mendapatkan hadiah “Golden Awards ‘96”, World Gold Council Far East di Italia dan penerimaan Piagamnya di Grand Melia Hotel, Jakarta.

Dengan latar belakang prestasi yang pernah diraih seperti tersebut di atas, maka pada kesempatan penelitian perancangan yang diselenggarakan Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, perancang masih memfokuskan perhatiannya pada bambu sebagai media karya desain, berupa limbah dari bambu sisa-sisa penebangan.

Semoga dari olah perancangan desain asesoris yang dilakukan, mampu menghasilkan beberapa alternatif desain yang siap di produksi.

Kalau pada tahun periode 1995 - 1996 memusatkan perhatiannya untuk menyumbangkan desain untuk kaum The have, tetapi kali ini ditujukan pada masyarakat pengrajin maupun industri kecil untuk diberikan kesempatan memiliki alternatif desain dalam produksinya. Dengan sendirinya perancang punya harapan semoga desain produk asesoris yang dirancang dapat diproduksi dan dijual untuk masyarakat banyak.

B. Tujuan Perancangan

Setelah melihat produk asesoris yang sedemikian banyak di pasaran, baik yang berupa produk asesoris "tradisional" maupun produk asesoris yang merupakan hasil buatan pabrik secara massal; perlu dilakukan evaluasi seberapa jauh produk-produk tersebut memenuhi selera pasar. Dengan melakukan pendataan jenis produk dan melakukan pendekatan dengan pengrajin, pengusaha dan para penjual, akan dapat diketahui secara pasti kondisi pemasaran yang sebenarnya.

Di dalam perancangan desain, evaluasi yang dilakukan dengan sendirinya masalah yang terkait dengan kegiatan perancangan, yang bertitik tolak menelusuri awal keberadaan desain dan kapan waktu peluncurannya sampai dengan masalah yang terjadi. Dengan sendirinya metoda ini berlaku untuk jenis produk yang dari awal memang dirancang dengan konsep dan metoda yang memadai. Sedangkan untuk jenis beberapa produk asesoris yang berciri khas etnis setempat yang selanjutnya disebut dengan istilah tradisional, metoda perancangan desainnya tidak semuanya mampu dilacak sehingga dapat mengetahui latar belakang penciptaannya maupun penjiwaan desainnya, sehingga menghasilkan suatu produk yang bersifat magis, langgeng dan tetap disenangi sepanjang jaman.

Kalau dilihat dari keberadaan dan fungsinya, menurut Imam Buchori Zainuddin dalam Makalah berjudul *Eksistensi Kriya dalam Era Globalisasi* (Melalui pendekatan desain) Bandung, 5 Agustus 1992, Hal.3 , produk asesoris yang bercitra tradisional dapat dikategorikan dalam kelompok berikut:

- keberadaan produk yang sangat berkaitan erat dengan upacara keagamaan, baik upacara dalam agama Hindu, Budha, Kristen, Katolik dan agama Islam, maupun beberapa aliran kepercayaan yang masih diakui di Indonesia.
- keberadaan produk yang berupa hiasan tradisional, yang biasa dipajang dalam interior rumah tradisional, dengan pertimbangan dan tujuan khusus.
- keberadaan produk sebagai media permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak sesuai dengan tradisi dan tata cara yang berlaku.

Mengingat keberadaan upacara selalu dilakukan pada waktu-waktu tertentu, bahkan ada yang dilakukan tiap tahun; mendukung dilakukannya pembuatan barang tersebut secara terus menerus dan berkesinambungan. Apalagi setelah era digalakkannya sektor pariwisata oleh pemerintah dengan menekankan aset wisata daerah disamping kekayaan budaya; salah satu diantaranya adalah produk asesoris tradisional untuk cenderamata sebagai salah satu komoditi yang diunggulkan.

Meskipun telah ada kebijaksanaan tertentu yang telah dilaksanakan, kelihatannya perlu diadakan koreksi penilaian di lapangan dengan melemparkan pertanyaan, apakah jenis produk anjuran yang telah dilaksanakan dan diperkirakan memiliki prospek yang baik, telah berjalan sesuai dengan yang diramalkan sebelumnya. Apabila tidak, perlu dilakukan secepatnya karena mengingat produksi akan berjalan terus, sedangkan pemasaran ada masalah.

Ada beberapa kemungkinan terjadinya permasalahan di purna produksi diantaranya adalah sebagai berikut:

- Bentuk desain asesoris yang diproduksi cukup baik, kualitas bahan cukup baik, pangsa pasar cukup baik, demikian pula selera pembeli cukup memadai, dengan demikian kapasitas produksi perlu ditingkatkan dengan pertimbangan sesuai dengan kebutuhan pasar.
- Ada kemungkinan bentuk desain cukup baik, kualitas memadai, jumlah produksi cukup banyak, bahkan melebihi kebutuhan pasar, sedang selera masyarakat pembeli terbatas. Dengan demikian harus cepat diputuskan untuk mencari pangsa pasar di luar daerah bahkan ke mancanegara.
- Ada kemungkinan terjadi kejenuhan pada desainnya, dengan demikian sudah wajibnya untuk dilakukan penyempurnaan desain; atau menghadirkan penciptaan desain-desain baru yang representatif, berwawasan luas, kreatif dan estetik sehingga memiliki daya pikat pada konsumen untuk memiliki.

Menyikapi hal-hal demikian adalah perlu, sebab kelahiran desain sejajar dengan kelahiran manusia, di mana ada kehidupan, di situ kebutuhan desain akan timbul, sebab pada hakekatnya keberadaan manusia berbudaya ditandai dengan perbuatannya yang melahirkan ciri *etnis*, tata cara dan hasil kebudayaannya.

Dengan pertimbangan-pertimbangan yang mantap, setelah mengadakan evaluasi data lapangan, melihat nilai lebih dan kekurangan desain yang pernah diluncurkan ke pasar; merupakan titik awal sebuah keputusan langkah dimulai, dengan harapan desain asesoris yang berhasil direncanakan dapat memenuhi selera konsumen, selera pasar dan memenuhi kebutuhan konsumen yang memadai.

C. Batasan Lingkup Perancangan.

Perancangan dibatasi lingkup permasalahannya pada **Perancangan Elemen Asesoris dari Bahan Limbah Bambu** sebagai salah satu alternatif pemanfaatan bahan limbah untuk tujuan perancangan alternatif desain.

Perancangan dilakukan adalah bertujuan mengolah bahan limbah bambu yang ada, seberapa jauh bahan limbah tersebut masih mampu menghasilkan keberadaan barang yang bermanfaat dan bernilai jual. Dengan demikian dari bahan yang cukup murah dapat dihasilkan produk estetik yang akan menekan biaya produksi dan

di sisi lain mengangkat nilai limbah yang sebelumnya menjadi bahan yang “tidak-berguna” menjadi bahan baku “yang berguna” dalam pembuatan produk asesoris. Dengan sendirinya produk asesoris yang dirancang akan lebih menekankan pada batas kelayakan, yakni bagaimana mengupayakan bahan limbah bambu tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembuatan bentuk-bentuk kreatif pada produk asesoris yang memiliki nilai fungsi dan estetika dan layak untuk dijual.

Dalam rangka menyikapi era global yang sudah kita masuki dewasa ini, selain memenuhi himbauan standard internasional disatu sisi, juga diharapkan dapat menghasilkan produk yang berwawasan nasional, yang masih memiliki “warna lokal” sehingga mempunyai daya saing yang kuat di pasaran.

Untuk dapat memberikan warna lokal, perancang mendasari konsepnya dengan mempelajari kekayaan seni tradisional yang memiliki potensi, dapat diangkat dan dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan penciptaan alternatif desain. Hanya sayangnya jenis produk seni tradisional yang dewasa ini dikenali dapat dikatakan tinggal beberapa jenis dan sangat sedikit, sebab beberapa produk seni tradisional yang bernilai “adhi luhung” lebih banyak disimpan di negara asing pada museum bangsa-bangsa yang pernah menjajah negara kita.

Sebenarnya akan sangat bermanfaat sekali kalau diadakan penelitian dan pengumpulan jenis produk seni tradisional sehingga dapat dijadikan kumpulan sebagai aset budaya, sebagai salah satu kekayaan yang dapat dikembangkan sebagai “warna lokal” yang dapat diterapkan pada desain produk-produk baru yang dapat menghasilkan devisa negara. Sebab, kalau kita tidak segera melakukannya, dikhawatirkan negara asing akan lebih dulu meneliti, mengkoleksi yang kemudian diproduksi sebagai barang konsumsi yang siap mereka jual di pasaran dunia.

Kekhawatiran yang penulis rasakan, agaknya tidak berlebihan, sebab beberapa produk yang bercitra etnis, telah merebak di pasaran luas yang dibuat dengan bahan sintetis dengan produksi massal, demikian pula dengan harga penjualannya bisa sangat murah dengan bobot kualitas yang lebih baik pula.

Maka dalam menyikapi era globalisasi, dan sekarang mau tidak mau kita harus memasukinya, perlu ditetapkan strategi dalam menyikapi pesaing yang bakal muncul antara produksi dari negara berkembang dengan negara-negara yang lebih maju di bidang industri. Oleh karena itu salah satu strategi yang saat ini ditawarkan oleh perancang adalah dedain elemen asesoris yang bercitra *etnis* dengan beberapa pengembangan dan deformasi; dengan tetap menjaga kualitas bahan, bentuk dan standard nasional maupun internasional. Di mana penciptaan produk asesoris dari limbah bambu ini merupakan alternatif desain baru.