

TRANSFORMASI DESAIN KRIYA BAMBU CURUG MENJADI DESAIN PRODUK YANG MODERN

Devanny Gumulya

Universitas Pelita Harapan
devanny.gumulya@uph.edu

ABSTRACT

Tangerang Regency since 1800-an to 1900-an is known as the centre of bamboo hats Craft. In 1930 bamboo hats productions were dropped due to declining exports, fashion changes and market competition of South American artisans and the economic crisis that hit the world Export-import. Tangerang regency which used to be known as Handicraft Center is now known as Industrial city because it has several industrial areas and has many labour sources. Folk crafts are regressing due to tight market competition and cause craftsmen to decline. Therefore, it takes efforts to preserve the craft of Tangerang district. One of the reasons for the declining of Curug Bamboo is due to lack of product innovation to meet the market needs, but the living artisans have such an excellent craftsmanship. This makes the young generation in Curug not interested to learn weaving and the craftsmen are at dusk and have no successor generation. The purpose of this research is to add value to the woven bamboo in Panongan District by using transformation method in the design process, as well as preserving Curug bamboo weaving. The transformation is done with morphological chart approach, a visual chart to generate ideas, in which traditional elements are combined with modern elements. In this study will be identified design features of the bamboo Curug bamboo craft, and how these features are transformed into a modern bamboo product design. The result is four homedecor products for the target hotel, where the design still maintains the shape of the hat but is given a modern twist.

Key Words: bamboo crafts, cultural object transformation, product design

ABSTRAK

Kabupaten Tangerang sejak tahun 1800-an sampai 1900-an, dikenal sebagai sentra kerajinan topi bambu. Pada tahun 1930 topi bambu mengalami kemunduran karena ekspor yang menurun, akibat adanya perubahan mode dan persaingan pasar pengrajin Amerika Selatan dan krisis ekonomi yang menghantam ekspor-impor dunia. Kabupaten Tangerang yang dulu dikenal sebagai pusat kerajinan sekarang dikenal dengan kota industri karena mempunyai sejumlah kawasan industri dan memiliki banyak sumber tenaga kerja. Kerajinan rakyat mengalami kemunduran karena persaingan pasar yang ketat dan menyebabkan pengrajin menurun. Oleh karena hal ini, diperlukan upaya untuk melestarikan hasil kerajinan kabupaten Tangerang. Salah satu penyebab mundurnya kerajinan bambu Curug adalah karena kurangnya inovasi produk untuk memenuhi kebutuhan pasar, tapi pengrajin memiliki keahlian anyam yang baik. Hal ini membuat generasi muda di Curug tidak tertarik untuk belajar menganyam dan para pengrajin sudah berusia senja dan tidak memiliki generasi penerus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberi nilai tambah pada anyaman bambu di Kecamatan Panongan dengan menggunakan metode transformasi dalam proses desain, serta melestarikan anyaman bambu Curug. Transformasi dilakukan dengan pendekatan morphological chart, sebuah chart visual yang digunakan untuk menghasilkan ide sebanyak – banyaknya, dimana elemen tradisional digabungkan dengan elemen modern. Dalam penelitian ini akan diidentifikasi fitur – fitur desain dari kriya bambu Curug, dan bagaimana fitur – fitur ini ditransformasikan menjadi desain produk bambu yang modern. Hasilnya adalah empat produk homedecor untuk target hotel, dimana desain tetap mempertahankan bentuk topi tapi diberi sentuhan modern.

Kata Kunci: kriya bambu, transformasi produk budaya, desain produk

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki berbagai kekayaan sumber daya alam yang berlimpah. Salah satu sumber daya alam yang banyak terdapat di Indonesia adalah bambu. Bambu merupakan material alami berkelanjutan dengan pertumbuhan yang cepat. Tumbuhan hasil hutan bukan kayu ini memiliki berbagai manfaat yang penting bagi kehidupan. Setiap bagian dari bambu mulai dari akar, batang hingga daun dapat dimanfaatkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan sandang, pangan, dan papan manusia, salah satu manfaatnya adalah sebagai bahan baku kerajinan.

Kerajinan anyaman bambu merupakan salah satu hasta karya yang ada di Indonesia. Kebudayaan yang diturunkan secara turun temurun ini, menjadi kearifan lokal. Iklim tropis di Indonesia mendukung pertumbuhan bambu, sehingga ketersediaan bahan baku bambu untuk dibuat menjadi anyaman sangat berlimpah. Bambu memiliki karakter dan sifat yang kuat, lurus dan lentur sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan kerajinan anyaman.

Kecamatan Panongan yang terdapat di Kabupaten Tangerang sejak tahun 1800-an sampai 1900-an dikenal sebagai sentra kerajinan anyaman bambu. Material bambu yang tumbuh berlimpah di Kecamatan Panongan, dimanfaatkan masyarakat sekitar sebagai bahan baku anyaman. Dengan keterampilan yang dimiliki oleh pengrajin, bambu diolah menjadi bilah-bilah dengan teknik tumpang tindih. Pada tahun 1930, topi bambu mengalami kemunduran karena ekspor yang menurun, akibat adanya perubahan mode dan persaingan pasar pengrajin Amerika Selatan dan krisis ekonomi yang menghantam ekspor-impor dunia. Kendala yang dialami pengrajin yaitu kurangnya inovasi produk untuk memenuhi kebutuhan pasar.

Pengrajin memerlukan strategi dalam menjalankan produk anyaman bambu yang diproduksi. Strategi ini diperlukan pengrajin agar dapat bertahan dalam situasi persaingan produk lokal yang semakin ketat. Oleh karena itu, diperlukan berbagai langkah untuk mengidentifikasi kondisi yang ada. Seiring berjalannya waktu, produk fashion telah memanfaatkan teknik tradisional seperti anyaman dalam membuat produk yang kontemporer. Anyaman bambu yang dihasilkan oleh pengrajin di Kecamatan Panongan memiliki potensi untuk dibuat menjadi berbagai produk. Tujuan penelitian ini adalah membuat inovasi produk dari anyaman bambu Curug dengan menggunakan metode transformasi dalam proses desain.

TINJAUAN PUSTAKA

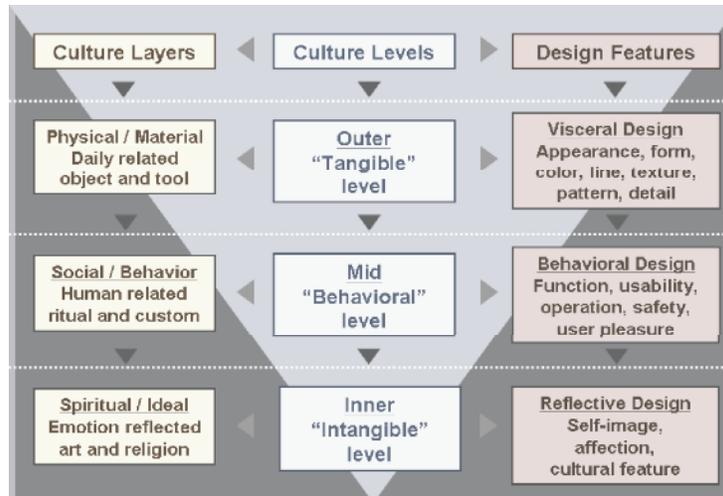
Kriya bambu merupakan hasil dari budaya. Budaya dapat diklasifikasikan menjadi tiga lapisan (Moalosi, Popovic, & Hudson, 2004; Wu, Hsu, & Lin, 2004; K. Lee, 2004; Leong & Clark, 2003 dalam Lin 2007):

- (1) budaya fisik atau material contohnya makanan, pakaian, dan benda-benda yang berhubungan dengan transportasi,
- (2) budaya sosial atau perilaku contohnya hubungan manusia dan organisasi sosial, dan
- (3) budaya spiritual atau ideal contohnya seni dan agama.

Menurut Lin (2007) untuk melakukan transformasi objek budaya maka elemen desain dari objek budaya perlu diidentifikasi dengan baik, sebelum elemen itu ditransformasi menjadi sesuatu yang baru. Tiga lapisan budaya memiliki tiga fitur desain yang bisa diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) tingkat dalam, mengandung konten khusus seperti cerita, emosi, dan fitur budaya,

- (2) tingkat menengah, berhubungan dengan fungsi, masalah operasional, kegunaan, dan keamanan, dan
- (3) tingkat luar, berhubungan dengan warna, tekstur, bentuk, dekorasi, pola permukaan, kualitas garis, dan detail.

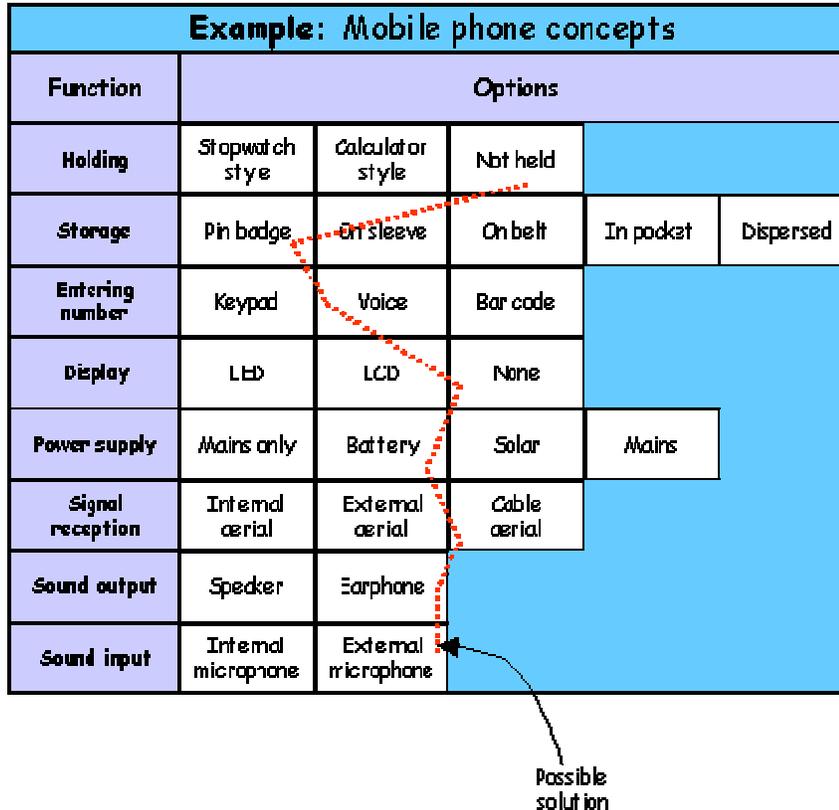


Gambar 1. 1 Tiga lapis dan tingkat objek budaya dan fitur desain.

Sumber: Transforming Taiwan Aboriginal Features into Modern Product Design: A case study of A Cross-cultural Product Design Model, Rung Tai-Lin , 2007

Transformasi produk budaya dibagi menjadi tiga bagian besar, yaitu model konseptual, pencarian metode, dan proses mendesain (Gambar 2). Pada dasarnya ketiganya saling berkaitan, baris paling atas akan dijelaskan lebih jelas melalui baris-baris di bawahnya. Awalnya kita telah menemukan fitur-fitur kebudayaan dari sebuah produk asli dari kebudayaan tertentu, kemudian dilakukan investigasi dengan cara membuat skenario meliputi dimana objek digunakan, isu ekonomi yang terjadi, kebudayaan dari masyarakat, teknologi yang dimiliki, dan sebagainya baik pada masa objek kebudayaan itu digunakan dan pada masa desain baru akan diterapkan. Hal ini dilakukan untuk memastikan fitur-fitur kebudayaan manakah yang dapat diterapkan dalam desain dari produk baru. Selanjutnya adalah langkah interaksi/ bercerita, yang berupa komunikasi dengan masyarakat yang menjalani kebudayaan tersebut maupun masyarakat modern yang akan menggunakan desain baru supaya dapat diketahui apakah yang pengguna butuhkan sehingga fitur-fitur dari tahap membuat skenario dapat dipilah lagi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna modern. Tahap ketiga adalah melakukan pengembangan berupa sketch dan prototype dari apa yang telah didapat dari tahap kedua. Tahap Terakhir adalah melakukan uji coba dari prototype pertama yang telah dibuat guna mendapatkan desain akhir yang terbaik.

Morphological chart adalah sebuah alat bantu visual yang digunakan untuk menghasilkan ide solusi dengan mengkombinasikan elemen – elemen solusi yang dibutuhkan (Moultrine, 2019). Chart ini sering diaplikasikan pada bidang engineering. Contoh dalam kasus handphone, komponennya adalah pegangan, kapasitas penyimpanan, display, power supply, sound output dan input. Selanjutnya ditulis sebanyak – banyaknya solusi yang bisa masuk dalam kategori masing – masing. Misalnya dalam konteks handphone, jenis layarnya ada LCD, LED. Cara generasi ide dengan morphological chart adalah dengan mengkombinasikan antar fitur yang dijadikan satu konsep produk.



Gambar 1. 2 Contoh Morphological Chart

Sumber: <https://www.ifm.eng.cam.ac.uk/research/dmg/tools-and-techniques/morphological-charts/>

Pada paper ini akan lebih dibahas bagaimana metode morphological chart yang umum digunakan dalam konteks engineering diaplikasikan dalam proses perancangan untuk mentransformasi produk budaya yang tradisional agar menjadi relevan dengan produk saat ini. Proses pencarian data interview dan observasi pengrajin tidak akan dielaborasi secara detail.

METODE

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan data tentang anyaman kriya bamboo Curug di empat desa. Para pengrajin diwawancara dan diobservasi untuk diketahui keahliannya dan produk yang menjadi kekhasan desa tersebut. Data literatur terkait anyaman Curug dikumpulkan tentang makna representasi budaya. Selanjutnya proses identifikasi elemen desain dari bamboo kriya Curug. Setelah kedua data dianalisa maka dilanjutkan dengan proses desain dengan pendekatan morphological chart dan didapatkan hasil pengembangan produk modern yang mentransformasi desain kriya bambu.

HASIL DAN ANALISA

Identifikasi Elemen Desain pada Produk Budaya

Dari hasil wawancara dan observasi anyaman bamboo di keempat desa dapat diambil beberapa produk budaya yang menjadi kekhasan kriya bambu Curug.

Desa Rancakalapa	Desa Ciakar	Desa Serdang Kulon	Desa Panongan
			
Anyaman bambu halus	Anyaman silang dua belas	Peci bambu	Topi Bertani yang dikenal dengan topi belenong

LEVEL BUDAYA

Level luar: anyaman dan produk olahan bambu seperti topi, peci, wadah – wadah bambu.

Level tengah: tradisi menganyam sebagai upaya untuk menambah penghasilan selain berladang

Level dalam: topi bambu menjadi simbol yang kearifan lokal kecamatan Panongan

ELEMEN DESAIN

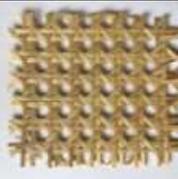
Elemen outer (fisik): anyaman bambu yang tipis, lemes tidak kaku, kombinasi warna bambu hitam dan bambu muda

Elemen mid: anyam bintang langkah 12, mimitian (anyaman tengah bambu)

Elemen inner: bambu melimpah di Curug, produk anyaman adalah salah satu upaya warga untuk hidup berharmoni bersama alam sekitar.



Berdasarkan hasil identifikasi maka produk yang dibuat adalah keranjang yang masih mempertahankan bentuk topi bambu dan keunikan teknik anyam bambu Curug. Mengapa keranjang? karena keranjang produk yang sederhana yang masih dibutuhkan orang banyak, dan keranjang produk yang masih dekat hubungannya dengan tangan manusia, sehingga detail produk dapat terlihat dengan baik. Untuk proses desain dilakukan brainstorming bentuk dengan metode morphological chart, dimana keranjang dibagi menjadi empat komponen: tutup, pegangan tangan, badan keranjang dan kaki keranjang. Per komponen akan diacak untuk menjadi ide baru. Kata kunci visual yang diambil adalah clean natural

Komponen	Ide Solusi 1	Ide Solusi 2	Ide Solusi 3	Ide Solusi 4	Ide Solusi 5
Tutup	 <p>Tutup seperti topi bambu</p>	 <p>Tutup seperti peci bambu</p>	 <p>Tutup lebih besar dari badan keranjang</p>	 <p>Tutup hingga kebawah keranjang</p>	 <p>Tutup seperti topi petani</p>
Pegangan tangan	 <p>Pegangan bambu anyaman</p>	 <p>Pegangan bambu bilah</p>	 <p>Pegangan tangan sebagai struktur</p>	 <p>Pegangan hingga kebawah</p>	
Badan keranjang	 <p>Anyaman bintang langkah 12</p>	 <p>Loso</p>	 <p>Anyaman truntum</p>	 <p>Anyaman ganda bolong - bolong</p>	 <p>Bakul nasi bambu</p>
Kaki keranjang	 <p>Sistem tumpuk</p>	 <p>Kaki tinggi</p>	 <p>Kaki anyaman solid atas anyaman bolong</p>	 <p>Kaki memegang badan keranjang</p>	 <p>Anyaman berlebih sebagai aksen di kaki</p>



Gambar 1. 3 Alternatif desain 1 adalah kombinasi elemen berwarna oranye



Gambar 1. 4 Alternatif desain 2 adalah kombinasi elemen berwarna biru



Gambar 1. 5 Alternatif desain 3 adalah kombinasi elemen berwarna hijau



Gambar 1. 6 Produk Akhir

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Desain yang baru menyeimbangkan unsur tradisional dan modern dengan tetap mempertahankan kekhasan bentuk topi.
2. Tabel identifikasi budaya dan metode morphological chart dapat membantu proses desain dengan mencampur elemen tradisional dan modern. Jadi desain tetap seimbang unsur tradisional dan modernnya.
3. Dari sisi pengrajin, terjadi perubahan sikap pengrajin untuk mempelajari hal yang baru yaitu anyaman dibentuk dengan bentuk yang lebih modern sehingga meningkatkan skill pengrajin. Namun sayang produk akhir belum bisa direalisasikan karena kesibukan pengrajin.
4. Transformasi anyaman bambu Curug sudah terjadi pada bentuk yang lebih modern.

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
- Dr.-Ing. Ihan Martoyo, S.T., M.Sc selaku Ketua LPPM Universitas Pelita Harapan
- Artikel ini merupakan bagian dari publikasi penelitian internal UPH dengan No. P-076-SOD/III/2019

REFERENSI

Hsu, C. H., Lin, C. L., & Lin, R. T. "A Study of Framework and Process Development for Cultural Product Design." P.L.P. Rau (Ed.): Internationalization, Design, HCII 2011, LNCS 6775, pp. 55–64, 2011. Springer.

Lin, R.T. "Transforming Taiwan Aboriginal Cultural Features into Modern

Product Design: Case Study of a Cross-cultural Product Design Model." International Journal of Design Vol. 1 No.2 (2007): 45-53. Print.

"Method." Morphological Charts, www.ifm.eng.cam.ac.uk/research/dmg/tools-and-techniques/morphological-charts/.