



PERANCANGAN PRODUK KURSI MENGGUNAKAN MATERIAL ECENG GONDOK

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Produk

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

AHMAD ZAKI ASHAR

15420200010

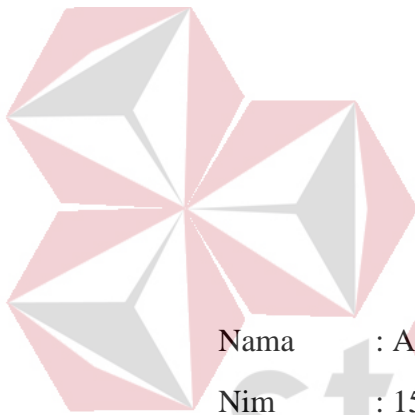
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

PERANCANGAN PRODUK KURSI MENGGUNAKAN MATERIAL ECENG GONDOK

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Sarjana



Disusun Oleh: **INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Nama : AHMAD ZAKI ASHAR

Nim : 15420200010

Program : SI (Strata Satu)

Jurusan : Desain Produk

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

MOTTO



Tantangan menuju hal baru

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN PRODUK KURSI MENGGUNAKAN
MATERIAL ECENG GONDOK

Laporan Kerja Praktik oleh

Ahmad Zaki Ashar

NIM : 15420200010

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Desember 2018

Disetujui:

Pembimbing I

Penyelia

Ixsora Gupita Cinantva, M.Pd., ACA

NIDN: 0715118306

Ir. Supriadi

Mengetahui:

Ketua Program Studi

FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA Desain Produk



stikom
SURABAYA

Yosef Richo Adrianto, S. T., M.SM

NIDN: 0728038603

**PERNYATAAN
PERNYATAAN DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya:

Nama : Ahmad Zaki Ashar
Nim : 15420200010
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi Dan Informasi
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul karya : **PERANCANGAN PRODUK KURSI MENGGUNAKAN
MATERIAL ECENG GONDOK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti non-Eksklusif (Non exclusive Royalti Free Right Atas Seluruh Isi/sebagai Karya Ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, di alih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data(database) untuk selanjutnya di distribusikan untuk di publikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pencipta dan sebagai pelikik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya rujukan yang di cantumkan dalam daftar pustaka saya.
3. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjaan yang telah di berikan kepada saya.

Demikian Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya.

Surabaya, 20 Desember 2018



Ahmad Zaki Ashar

ABSTRAK

Di Indonesia populasi tanaman eceng gondok sangatlah melimpah, hal ini menjadi salah satu masalah lingkungan yang tergolong serius, sehingga perlu adanya penanganan khusus baik dari warga sekitar habitat maupun dari pemerintah. Sejak lama, tanaman eceng gondok dibiarkan begitu saja tanpa adanya pemanfaatan. Akan tetapi seiring dengan semakin melimpahnya tanaman tersebut memaksa masyarakat untuk melakukan tindakan yang dapat mengurangi populasi tanaman eceng gondok. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan serta dimanfaatkan dari tanaman eceng gondok adalah pembuatan karya-karya kerajinan baik berupa benda pakai maupun benda hias. Seperti yang telah dilakukan oleh pengrajin anyaman eceng gondok home made yaitu CV. RIZQAN MUFIDAH.

Permasalahan pada kerja praktik ini adalah, merancang inovasi produk berupa kursi dengan material eceng gondok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara membuat kursi dari anyaman eceng gondok serta mengetahui tingkat kekuatan material eceng gondok untuk produk kursi.

Hasil dari penelitian ini adalah perancangan produk kursi dengan material eceng gondok nantinya dapat menjadi inovasi produk terbaru dari CV. RIZQAN MUFIDAH. Di samping itu, material eceng gondok yang selama ini hanya dapat dijadikan sebagai bahan pembuatan produk berupa tas dan sebagainya ternyata akan cukup kuat jika digunakan sebagai bahan dalam pembuatan kursi.

Kata kunci: Eceng gondok, Anyaman, Kursi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturtukan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang telah diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini. Penulisan Laporan ini adalah sebagai salah satu syarat Menempuh Tugas Akhir pada Program Studi S1 Desain Produk Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Dalam usaha menyelesaikan penulisan Laporan Kerja Praktik ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik moral maupun materi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.
2. Orang tua dan saudara-saudara saya tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Kerja Praktik maupun laporan ini.
3. Bapak Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM selaku Kepala Program Studi S1 Desain Produk Institut Bisnis dan Informatika Surabaya, yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Ibu Ixsora Gupita Cinantya, M.Pd., ACA selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan ide dan saran.
5. Pak Ir. Supardi selaku pemilik perusahaan maupun mentor selama Kerja Praktik, dan telah berkenan.
6. Teman – teman seperjuangan desain produk 2015 dan semua pihak yang terlibat

namun penulis tidak dapat menyebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah di berikan.

Penulis berharap laporan ini dapat berguna dan bermanfaat untuk menambah wawasan bagi para pembaca. Penulis ini juga menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat berharap saran dan kritik untuk kesempurnaan laporan selanjutnya.

Surabaya, 20 Desember 2018

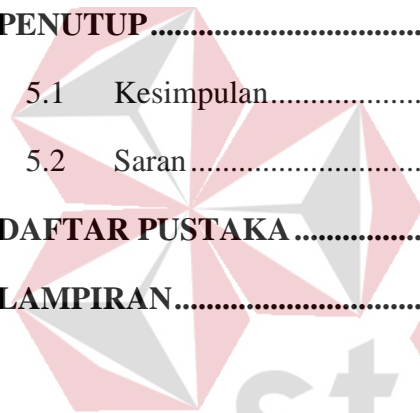


DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Pelaksanaan	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	7
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Profil Instasi KerjaPraktik	7
2.2 Sejarah Singkat CV. RIZQAN MUFIDAH.....	8
2.3 Visi dan Misi CV. RIZQAN MUFIDAH.....	11
2.4 Informasi Perusahaan	11
2.5 Pengembangan Sumber Daya Alam.....	24
2.6 Pengembangan Masyarakat dan Lingkungan.....	24

2.7	Lokasi CV Rizqan Mufidah.....	26
	26
BAB III	27
LANDASAN TEORI	27
3.1	Produk	27
3.1.1	Pengertian Produk	27
3.1.2	Definisi Produk	27
3.1.3	Atribut Produk.....	29
3.1.4	Klasifikasi Produk	32
3.2	Desain Produk	33
3.2.1	Pengertian Desain Produk	33
3.2.2	Desain.....	33
3.2.3	Definisi Desain.....	34
3.2.4	Prinsip Desain	36
3.2.5	Unsur-Unsur Dalam Desain	37
3.2.6	Gambar Rencana	39
3.2.7	Kriteria Disain.....	40
3.3	Kriya.....	40
3.3.1	Pengertian Kriya.....	40
3.3.2	Fungsi Kriya.....	41
3.3.3	Jenis-jenis Kriya.....	42
3.4	Eceng gondok	46
BAB IV	48
DESKRIPSI PEKERJAAN	48

4.1	Bahan – Bahan.....	49
4.2	Proses Pembuatan.....	50
4.2.1	Konsep Desain	50
4.2.2	Pemilihan software	51
4.3	Pembuatan Produk Kursi.....	52
4.3.1	Pengambilan dan Penjemuran Eceng Gondok	52
4.3.2	Pembuatan Kerangka Rotan.....	53
BAB V	57
PENUTUP	57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	60



stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rumah CV. RIZQAN MUFIDAH (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	7
Gambar 2.2 Tas Eceng Gondok (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	13
Gambar 2.3 Kursi Eceng Gondok (Sumber : Dokumentasi Perusahaan)	14
Gambar 2.4 Meja Eceng Gondok_(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)	15
Gambar 2.5 Tempat Tisu Eceng Gondok_(Sumber : Dokumentasi Perusahaan).....	16
Gambar 2.6 Vas Bunga (Sumber : Dokumentasi Perusahaan).....	17
Gambar 2.7 Keranjang Buah Eceng Gondok (Sumber : Dokumentasi Perusahaan)...	18
Gambar 2.8 Sandal Jepit Eceng Gondok (Sumber : Dokumentasi Perusahaan).....	19
Gambar 2.9 Keranjang Minum Eceng Gondok (Sumber : Dokumentasi Perusahaan)20	
Gambar 2.10 Topi Eceng Gondok (Sumber : Dokumentasi Perusahaan)	21
Gambar 2.11 Lepek Eceng Gondok (Sumber : Dokumentasi Perusahaan)	22
Gambar 2.12 Rompi Eceng Gondok (Sumber : Dokumentasi Perusahaan).....	23
Gambar 2.13 Logo CV. RIZQAN MUFIDAH (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	23
Gambar 2.14 Lokasi CV. RIZQAN MUFIDAH Gambar 4.1 Sketsa Penentuan Konsep	51
Gambar 4.2 Pengambilan dan Pengelompokan Eceng Gondok Sumber: Dokumentasi Pribadi	52
Gambar 4.3 Kerangka dan Rotan Sumber: Dokumentasi Pribadi	53
Gambar 4.4 Palu dan Paku_Sumber: Dokumentasi Pribadi	54
Gambar 4.6 Eceng Gondok_Sumber: Dokumentasi Pribadi	55
Gambar 4.7 Gunting_Sumber: Dokumentasi Pribadi	56
Gambar 4.7 Cat Vernish Sumber: Dokumentasi Pribadi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Instansi.....	60
Lampiran 2 Acuan Kerja.....	61
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Kerja.....	62
Lampiran 4 Log Harian 1	63
Lampiran 5 Log Harian 2.....	64
Lampiran 6 Form Kehadiran Kerja 1	65
Lampiran 7 Form Kehadiran Kerja 2	66
Lampiran 8 Kartu Bimbingan	67



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Eceng gondok, yaitu tanaman yang memiliki nama latin *Eichornia crassipes* merupakan tanaman gulma yang hidup di air. Tanaman ini disebut sebagai gulma, karena pertumbuhannya yang begitu cepat dapat menutupi permukaan air, sehingga dapat menimbulkan suatu masalah pada lingkungan sekitar habitat tanaman tersebut. Di Indonesia populasi tanaman eceng gondok sangatlah melimpah, hal ini menjadi salah satu masalah lingkungan yang tergolong serius, sehingga perlu adanya penanganan khusus baik dari warga sekitar habitat maupun dari pemerintah.

Sejak lama, tanaman eceng gondok dibiarkan begitu saja tanpa adanya pemanfaatan. Akan tetapi seiring dengan semakin melimpahnya tanaman tersebut memaksa masyarakat untuk melakukan tindakan yang dapat mengurangi populasi tanaman eceng gondok. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan serta dimanfaatkan dari tanaman eceng gondok adalah pembuatan karya-karya kerajinan baik berupa benda pakai maupun benda hias.

Di Indonesia telah banyak tangan-tangan kreatif, dimana mayoritas didominasi oleh industri rumahan (*home industry*) yang memanfaatkan tanaman eceng gondok sebagai produk kerajinan yang berupa kerajinan anyaman. Sampai saat ini telah banyak produk-produk yang dihasilkan, seperti topi, tas, bahkan sepatupun ada yang berupa anyaman dari bahan eceng gondok. Dalam

pemanfaatannya sebagai karya kerajinan anyaman, bagian yang digunakan dari tanaman eceng gondok adalah batangnya. Akan tetapi, seiring dengan semakin melimpahnya macam-macam produk dari eceng gondok, sampai saat ini belum dapat membuktikan kekuatan bahan eceng gondok jika dibandingkan dengan bahan anyaman lainnya seperti rotan, daun pandan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dilakukan sebuah penelitian yang berupa rancangan suatu produk berupa kursi. Dalam proses pembuatannya, kursi tersebut akan dibuat dari bahan anyaman eceng gondok. Penelitian ini selain bertujuan untuk membuat inovasi terbaru produk dari eceng gondok, juga untuk membuktikan bahwa anyaman yang terbuat dari bahan eceng gondok memiliki kekuatan yang hampir sama dengan anyaman kursi yang terbuat dari bahan rotan.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas. Maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana merancang eceng gondok yang dianggap sebagai limbah menjadi produk kursi yang berguna?

1.3 Batasan masalah

Bagaimana cara merancang maupun menganyam eceng gondok yang akan dibuat menjadi bahan yang memiliki nilai guna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan membuat laporan kerja praktek ini antara lain adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan kursi dengan eceng gondok
2. Untuk mengetahui mengetahui apa saja bahan yang akan di gunakan untuk pembuatan kursi yang berbahan eceng gondok.
3. Untuk mengetahui bagaimana menganyam eceng gondok dan di aplikasikan ke produk yang berupa kursi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam perancangan ini adalah:

1.5.1 Manfaat Prusahaan

1. Mempererat hubungan antar perguruan tinggi dan perusahaan
2. Membuka wawasan untuk mahasiswa dapat bekerja dalam budang tersebut
3. Memudahkan untuk perusahaan menambah tenaga kerja
4. Perusahaan atau instansi bisa memanfaatkan mahasiswa sebagai menambah tenaga kerja maupun membantu dalam melaksanakan kerja praktek.

1.5.2 Manfaat Akademik

1. Dapat mengaplikasikan keilmuannya dalam produk pembuatan craft yang berbasis eceng gondok
2. Kerja praktek tersebut dapat di jadikan sebagai bahan promosi adanya akademik di dunia pekerjaan maupun kerja

3. Dengan adanya kerja praktek dapat di jadikan bahwa akademik dapat memberikan tenaga kerja yang siap bersaing di dunia pekerjaan.

1.6 Pelaksanaan

1.6.1 Detail Perusahaan

Nama perusahaan : CV.RIZQAN MUFIDAH

Bidang : CRAFT

Alamat : Jl. Kebraon Indah Permai C-46, Kel kebraon,
Kec. Karang pilang, PO.BOX 1134,
Surabaya 60222

Telpon/ HP : 081332894009

Fax : -

Email : wiwitmanfaati@yahoo.com

1.6.2 Periode

Tanggal pelaksanaan : 16 Juli 2018 – 17 Agustus 2018

Hari dan jam : Senin s.d sabtu mulai 08.00WIB – 16.00WIB

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan ini di susun dengan penyusunan dengan sistematika penulisan yang terdiri dari berbagai lima bab yang terdiri dari penjabaran dan pembahasan agar pembaca dapat memahami dengan mudah dalam permasalahan yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah dalam pengerjaan kerja praktek, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN DAN PROFIL PRUSAHAAN SECARA UMUM

Bab kedua yang akan membahas tentang perusahaan CV.RIZQAN MUFIDAH sejarah mapun profil perusahaan, visi dan misi, struktur ke anggotaan dalam perusahaan CV. RIZQAN MUFIDAH.

BAB III LANDASAN TEORI

Landasan teori yang akan membahas tentang teori yang menjelaskan dasar dalam pembuatan laporan ini dengan permasalahan dan rancangan di angkat melalui beberapa tokoh yang ahli dalam bidang tersebut.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ke empat ini akan menjelaskan mengenai pembuatan dan bahan – bahan yang akan di gunakan dalam pembuatan PERANCANGAN KURSI DENGAN BAHAN MATERIAL ECENG GONDOK dan di dalamnya berisi konsep dan desain maupun material yang berkaitan dengan apa yang akan di bahaas.

BAB V PENUTUP

Bab ke lima ini berisi pembahasan kesimpulan dari perancangan kursi yang berkaitan dengan rancangan dan di bahas secara singkat dan saran dari CV.RIZQAN MUFIDAH



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi KerjaPraktik

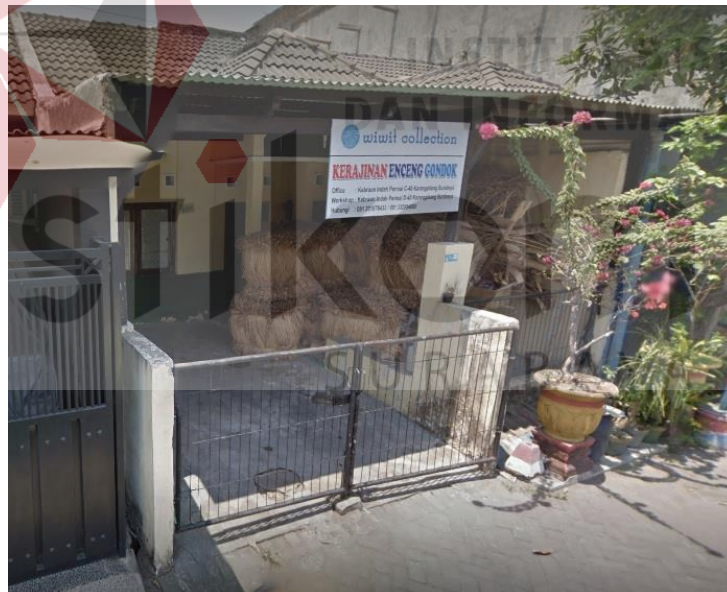
Nama Instansi : CV. RIZQAN MUFIDAH

Alamat : Jl. Kebraon Indah Permai C-46, Surabaya

Telp/Fax : (031)-7671580, (031)-72324009

Email : wiwitmanfaati@yahoo.com

Website : www.wiwitcollection.com



Gambar 2.1 Rumah CV. RIZQAN MUFIDAH
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.2 Sejarah Singkat CV. RIZQAN MUFIDAH

Di Indonesia memiliki berbagai ragam tanaman hias dan tanaman liar yang memiliki ciri khas dan manfaat yang berbeda-beda pastinya. Kali ini perusahaan kami ingin membudidayakan tanaman liar yaitu eceng gondok. Pada awal perusahaan ini didirikan pemilik perusahaan yaitu Ibu Wiwid dan Bapak Supardi mengikuti pelatihan yang diadakan oleh kelurahan diperumahannya. Pada saat Ibu Wiwid mengikuti pelatihan dalam 10 hari tersebut Ibu Wiwid belajar bagaimana menganyam eceng gondok yang dirubah menjadi produk yang bernilai tinggi contohnya ada produk tas dan sandal yang sebagai contoh produk untuk pelatihan tersebut. Pada saat itu Ibu Wiwid semakin ingin belajar dengan giat untuk mendapat hasil yang lebih bagus dari produk yang hanya sebagai contoh dipelatihan tersebut.

Setelah mengikuti pelatihan 10 hari tersebut Ibu Wiwid langsung membuat produk tas yang lebih bagus dan setelah 1 minggu berhasil membuat tas tersebut Ibu Wiwid kurang begitu puas dengan hasilnya dan pada akhirnya tas pertama yang dibuat Ibu Wiwid diberikan kepada tetangganya. Setelah mendapatkan 1 produk tas tersebut Ibu Wiwid berinovasi lagi untuk membuat tas yang lebih bagus dari tas yang dibuatnya pertama kali. Setelah produk kedua selesai Ibu Wiwid tetap tidak begitu puas dengan hasil yang kedua ini dan akhirnya produk tas kedua diberikan lagi kepada tetangganya yang memuji produk Ibu Wiwid tersebut sangat bagus tetapi menurut Ibu Wiwid dia bisa membikin produk yang lebih bagus lagi dari produk kedua tersebut.

Setelah melewati produk pertama dan kedua pada tahun 2008 Ibu Wiwid dan Bapak Supardi mengikuti pameran Green and Clean. Setelah mengikuti pameran Green and Clean tersebut Ibu Wiwid dan Bapak Supardi menjadi UKM unggulan di perumahannya. Setelah pameran Green and Clean selesai Ibu Wiwid dan Bapak Supardi dipanggil untuk mempresentasikan produk eceng gondoknya ke Bapeko yang pada saat itu salah satu jurinya dari PKK Surabaya. Akhirnya salah satu juri yang dari PKK Surabaya tersebut mengundang Ibu Wiwid dan Bapak Supardi untuk menemui Ibu Retno Yulis atau Bapak Arif Afandi dengan membawa contoh produk yang Ibu Wiwid dan Bapak Supardi punya.

Setelah menemui Ibu Retno dan Bapak Arif Afandi, Ibu Wiwid dan Bapak Supardi diundang untuk mengikut acara pameran di Jatim EXPO. Pada awalnya Ibu Wiwid dan Bapak Supardi menolak untuk mengikuti pameran tersebut tetapi dari pihak PKK Surabaya mengajak paksa Ibu Wiwid dan Bapak Supardi tersebut dan akhirnya Ibu Wiwid dan Bapak Supardi mengikuti pameran di Jatim EXPO tersebut dengan membawa produk seadanya dan itu pameran pertama yang diikuti oleh Ibu Wiwid dan Bapak Supardi. Pada saat Ibu Wiwid dan Bapak Supardi mengikuti pameran di Jatim EXPO mereka di ekspos media masa seperti KOMPAS. Beberapa hari kemudian Ibu Wiwid dan Bapak Supardi namanya mulai terkenal dimasyarakat karena disebarluaskan melalu media koran dengan judul " Kebraon Go Internasional ". Setelah namanya mulai terkenal ibu wiwid dan bapak supardi di amanahi sebagai narasumber atau instruktur kerajinan eceng gondok pada akhir tahun 2008 sekitar bulan November.

Pada tahun 2009 Ibu Wiwid dan Bapak Supardi dipanggil oleh Bapemas Pak Ihsan kepala dinas pendidikan untuk mengajar para gakin di seluruh wilayah Surabaya. Pada Tahun 2009 juga Ibu Wiwid dan bapak supardi mendirikan CV Rizqan Mufidah tidak hanya mendirikan saja Ibu Wiwid dan Bapak Supardi juga mendirikan bendera untuk usahanya. Hanya bermodalkan Rp. 20.000 saja mereka bisa mendapatkan omset yang cukup lumayan besar dari penghasilan sebelumnya. Tidak hanya itu saja 2009 Ibu Wiwid dan Bapak Supardi mendirikan bendera sampai tahun 2010 Ibu Wiwid dan Bapak Supardi masih tetap mendirikan bendera contohnya seperti mengadakan event, pameran, dan pelatiha yang diadakan oleh pemkot Kota Surabaya setiap bulan dan tahunnya.

Tidak hanya mendirikan bendera saja pada tahun 2010 juga dari dinas provinsi mendengar bahwa Ibu Wiwid dan Bapak Supardi mengajarkan kerajinan tangan di seluruh wilayah surabaya pada akhirnya Ibu Wiwid dan Bapak Supardi diamanahkan juga mengajar di seluruh Jawa Timur. Tidak berhenti sampai di seluruh Jawa Timur saja melainkan Ibu Wiwid dan Bapak Supardi sudah terkenal di seluruh Indonesia sebagai pengrajin Eceng Gondok. Seperti biasa Ibu Wiwid tidak pernah puas dengan hasil yang dia buat dengan tangannya sendiri jadi Ibu Wiwid dan Bapak Supardi setiap bulannya menarget untuk membuat inovasi produk yang terbaru dan lebih bagus dari produk sebelumnya yang mereka buat.

Produk inovasi terbaru yang mereka dapat tidak hanya dari pemikiran Ibu Wiwid dan Bapak Supardi saja melainkan dari para customer mereka yang menginginkan produk yang berbeda dari produk-produk yang sebelumnya pernah ada. Perjalanan usaha Ibu Wiwid dan Bapak Supardi tidak begitu berjalan mulus

mereka juga menemukan pesaing mereka yang menjual kerajinan tas eceng gondok dengan harga yang cukup mahal tetapi Ibu Wiwid dan Bapak Supardi tidak menyerah dan tidak pesimis mereka berfikir untuk lebih bisa membuat tas yang memiliki nilai daya tarik yang tinggi dengan seharga yang cukup mahal dari harga produk yang sebelumnya.

2.3 Visi dan Misi CV. RIZQAN MUFIDAH

A. Visi

Membentuk perusahaan yang handal dengan mengutamakan profesionalisme, serta meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, loyal dan berdedikasi tinggi.

B. Misi

1. Membantu memberikan pelatihan kewirausahaan bagi yang belum memiliki ketrampilan.
2. Membantu menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat.
3. Membantu menyalurkan dan memasarkan hasil kerajinan yang diusahakannya.
4. Ikut berpartisipasi mengurangi angka pengangguran.

2.4 Informasi Perusahaan

Melaksanakan kerja praktik di dalam perusahaan HandyCraft sangat penting untuk mengetahui perusahaan tersebut memakai bahan apa dan apa saja yang di persiapkan untuk proses pengerjaan HandyCraft di dalam perusahaan tersebut. Melakukan kerja praktik didalam sebuah perusahaan sangat penting untuk mengenal lingkungan di perusahaan tersebut. Dari segi perorangan sampai dari segi budaya

yang diterapkan oleh perusahaan tersebut. Mempekerjakan orang pengangguran sebagai karyawan perusahaan tersebut. Karena CV. Rizqan Mufidah yang berada di jalan Kebraon Surabaya ini perusahaan yang mengurangi kotoran limbah dan juga mengurangi pengangguran di Surabaya.

CV Rizqan Mufidah tersebut memiliki berbagai banyak bentuk produk yang mereka produksi. Tidak hanya rompi yang sedang dikerjakan oleh penulis melainkan masih banyak produk-produk yang sebelumnya mereka produksi dan diperjual belikan ke masyarakat Surabaya dan luar kota Surabaya. Salah satu produk yang di produksi oleh CV Rizqan Mufidah adalah sebagai berikut.

1. Tas Cewek/Cowok

Tas adalah wadah tertutup yang dapat dibawa bepergian. Material yang dipakai untuk membuat tas antara lain adalah kertas, plastik, kulit, kain, eceng gondok dan lain-lain. Biasanya digunakan untuk membawa pakaian, buku dan lain-lain. Tas yang dapat digendong dipunggung disebut ransel, sedangkan tas yang besar untuk membuat pakaian disebut koper. Ada juga tas yang berbentuk kotak yang biasanya digunakan sebagai tas alat kecantikan wanita atau bisa dibilang *beauty case*.

Sekarang tas menjadi salah satu industri yang sangat menggiurkan. Rata-rata penduduk di dunia ini, menghabiskan sebagian dari uangnya untuk membelanjakan tas. Oleh karena itu, para pengusaha sangat tertarik untuk mengembangkan bisnisnya di industri tas ini. Sekarang ada tas yang terbuat dari batik. Modelnya tidak kalah menarik dari tas-tas lainnya.

Tidak hanya dari batik saja perusahaan kami mengembangkan tas yang terbuat dari tanaman eceng gondok yang lebih menarik perhatian konsumen karena bentuk dan bahannya yang unik dan langka tidak banyak orang bisa membuat kerajinan tas dari eceng gondok tersebut.



**Gambar 2.2 Tas Eceng Gondok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

2. Kursi

Kursi adalah sebuah perabotan rumah yang biasa digunakan sebagai tempat duduk. Pada umumnya, kursi memiliki 4 kaki yang digunakan untuk menopang berat tubuh di atasnya. Beberapa jenis kursi, seperti kursi tamu dan kursi teras adalah barang wajib untuk mengisi perabotan rumah tangga, berbagai macam kursi dibuat dari dasar aluminium, busa, maupun kayu.

Kayu yang biasa digunakan sebagai bahan dasar untuk membuat kursi tamu adalah kayu jati. Kursi tamu yang terbuat dari kayu jati kemudian terkenal dengan sebutan mebel jati. Ini merupakan salah satu contoh jenis kursi yang sudah cukup terkenal. Berdasarkan strukturnya, kursi tamu bisa menjadi 2 macam yakni kursi tamu jati dan kursi tamu minimalis. Masing-masing jenis kursi tamu ini mempunyai manfaat dan penggunaan yang berbeda-beda.

Maka dari itu perusahaan kami berinovasi untuk membuat kursi dari eceng gondok yang memiliki fungsi untuk menjadi tempat duduk melainkan bisa untuk menjadi meja tamu atau tempat untuk meletakkan barang seperti fase bunga. Bentuk dan materialnya yang unik perusahaan kami memproduksi lebih banyak kursi eceng gondok tersebut.



Gambar 2.1 Kursi Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

3. Meja

Meja merupakan salah satu furniture yang berupa permukaan datar yang disongkong oleh beberapa kaki. Meja sering dipakai untuk menyimpan barang dan makanan dengan ketinggian tertentu supaya mudah dijangkau saat kita duduk. Meja umumnya memiliki empat kaki dan dipasangkan dengan kursi, salah satunya adalah meja makan. Meja makan adalah sebuah perabotan rumah tangga yang digunakan untuk menyajikan makanan.

Meja makan hadir dengan beragam bentuk, tinggi dan bahan pembuatan yang ditujukan untuk membangun desain, gaya dan tujuan penggunaan. Termasuk meja ruang tamu yang terbuat dari bahan eceng gondok yang diproduksi oleh CV Rizqan Mufidah.



Gambar 2.2 Meja Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

4. Tempat tisu

Tempat tisu sering kali menjadi barang yang disepelekan. Dianggap hanya sebagai wadah tisu, benda ini kerap dipandang sebelah mata. Padahal jika tidak ada benda satu ini, sangat mungkin lembaran-lembaran tisu milikmu menjadi terceceran dan kotor sehingga tidak bisa dipakai lagi. Untunglah sekarang mulai banyak orang yang menyadari betapa pentingnya tempat tisu, baik yang berbentuk kotak tisu untuk tumpukan tisu di rumah ataupun yang berbentuk sarung sehingga bisa dibawa kemana-mana.

Karena itu pula, saat ini tidak sulit menemukan pengrajin lokal yang memproduksi tempat tisu unik dengan beragam bahan dan model. Contohnya tempat tisu yang terbuat dari bahan eceng gondok. Tidak hanya berfungsi sebagai tempat tisu saja melainkan bisa untuk penghias ruangan.



Gambar 2.3 Tempat Tisu Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

5. Vas bunga

Vas bunga adalah tempat atau wadah bunga yang biasa kita gunakan untuk hiasan diatas meja, ada yang diberi air karena bawahnya tidak ada tempat untuk genangan air, dan cocok untuk tempat bunga mawar, anggrek, terutama yang berwarna cantik. Bunga yang segar akan membuat bunga tetap terlihat cantik.

Kesegaran tanaman hias yang cantik berpadu dengan vas bunga yang mewah dan megah memberikan kesan perpaduan yang bisa kita pergunakan untuk mempercantik semua suasana sudut rumah kalian. Banyak banget bahan yang bisa dipergunakan untuk dijadikan vas bunga contohnya eceng gondok kita memanfaatkan alam sebagai produk yang berguna.



Gambar 2.4 Vas Bunga
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

6. Keranjang Buah

Keranjang buah yang dimaksud di sini bukan keranjang parcel buah, tetapi

wadah yang digunakan untuk menyimpan buah-buahan di atas meja makan. Sampai saat ini masih banyak orang yang menyiapkan buah-buahan di atas meja makan mereka. Selain diletakkan langsung di piring, banyak juga yang meletakkannya di wadah berupa keranjang. Berbagai alasan menyertai pemilihan keranjang buah yang terbuat dari anyaman rotan asli maupun terbuat dari anyaman eceng gondok.



Gambar 2.5 Keranjang Buah Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

7. Sandal Jepit

Secara singkat pengertian sandal jepit adalah sandal yang dijepit.

Sedangkan pengertian sandal jepit yang lebih panjang adalah sandal warna warni yang terbuat dari bahan karet sintetis dengan tali penghubung bagian depan dan belakang menyerupai huruf “V“. Sandal jepit tidak memiliki penutup pada bagian atasnya. Dan pada bagian bawah, sandal jepit umumnya tidak memiliki hak alias rata. Sandal jepit tidak hanya terbuat dari karet tetapi sandal jepit juga bisa terbuat dari tanaman eceng gondok dengan cara di anyam.



Gambar 2.6 Sandal Jepit Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

8. Keranjang Minum

Keranjang itu indah dan serba guna. Namun masih banyak orang yang menggunakan secara terbatas, padahal kalo masyarakat kreatif keranjang bisa

digunakan untuk segala keperluan. Contohnya seperti dijadikan keranjang buah, keranjang minuman, keranjang untuk make up dan masih banyak lagi. Keranjang yang memiliki bentuk dan bahan yang unik seperti keranjang yang terbuat dari eceng gondok ini bisa menjadi hiasan rumah juga karena tampilan dan bahannya yang unik terbuat dari tanaman eceng gondok.



Gambar 2.7 Keranjang Minum Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

9. Topi

Topi memiliki banyak manfaat bagi penggunanya, manfaat umum mengapa orang menggunakan topi agar melindungi mereka dari panas sinar matahari, tetapi sayangnya topi tidak bisa melindungi kita dari hujan.

Dikarenakan ukuran topi yang cukup kecil dan terbuat dari bahan kain dan eceng gondok. Memang fungsi utama topi bukan melindungi kita dari hujan melainkan melindungi kita dari panasnya sinar matahari terutama pada saat kita berpergian ke daerah pesisir pantai.



Gambar 2.8 Topi Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

10. Lepek

Tatakan cangkir atau piring ini melindungi permukaan meja dari goresan atau panasnya minuman dan makanan agar tidak langsung terkena meja karena dapat menimbulkan meja melepuh jika mejanya terbuat dari murah. Tatakan ini bentuk dan bahannya sangat unik karena terbuat dari bahan eceng gondok dan bentuknya berbagai macam bentuk ada yang bundar, oval dan masih banyak lagi.



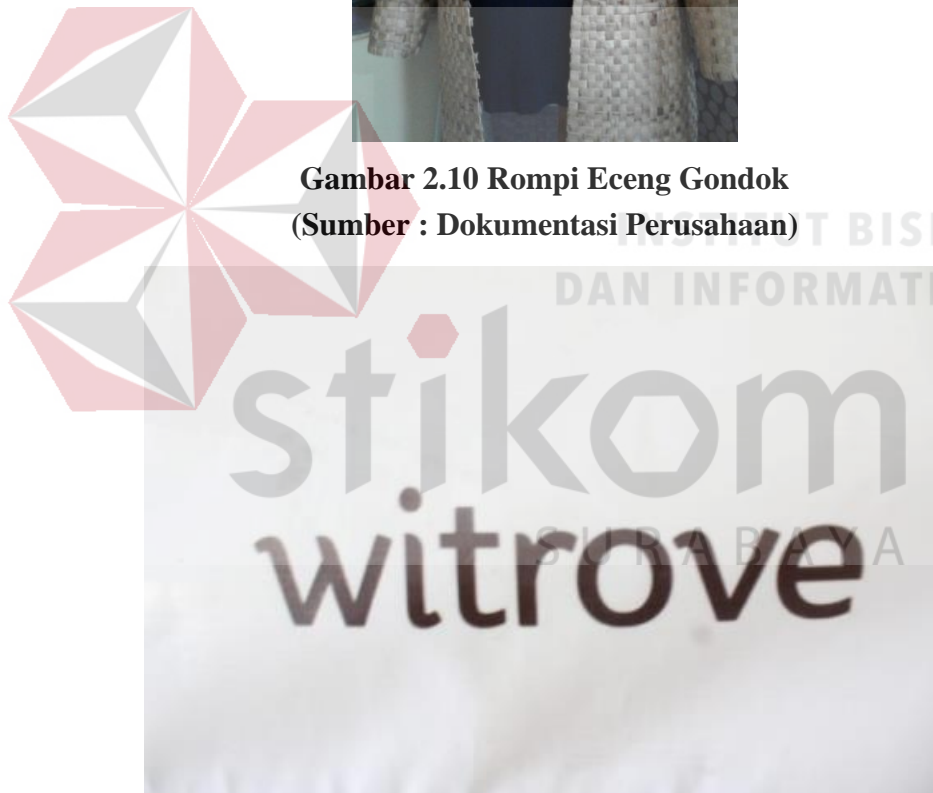
Gambar 2.9 Lepek Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

11. Rompi

Rompi adalah baju luar yang tidak berlengan, jadi segala baju yang tidak berlengan dan di pakai sebagai pakaian tambahan di luar baju utama bisa di namakan rompi. Rompi memiliki banyak fungsi dan kegunaan terutama bila kita hidup di era sekarang ini. Rompi mampu mencegah badan terkena angin secara langsung bagi pengendara sepeda motor. Rompi memang tidak memiliki lengan sebagaimana jaket pada umumnya. Tapi karena desain yang seperti itulah rompi bisa lebih fleksibel dan nyaman di pakai di berbagai keperluan.



Gambar 2.10 Rompi Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 2.11 Logo CV. RIZQAN MUFIDAH
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2.5 Pengembangan Sumber Daya Alam

Banyaknya pengangguran di Surabaya membuat CV Rizqan Mufidah mengembangkan SDM untuk para ibu-ibu rumah tangga yang notabennya hanya berdiam diri dirumah tidak mengerjakan pekerjaan apapun dan tidak menghasilkan uang untuk mencukupi kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu pemilik CV Rizqan Mufidah berinisiatif memberikan pelatihan untuk ibu rumah tangga dan masyarakat miskin yang ada di Surabaya.

Jika sudah ada yang bisa menganyam ataupun menjait dan menghasilkan produk eceng gondok yang bagus akan menjadi karyawan di CV Rizqan Mufidah tersebut. Karena selain memberantas limbah CV Rizqan Mufidah tersebut juga memberantas ibu-ibu pengangguran untuk berkreasi dan lebih menghasilkan dari pada berdiam diri dirumah tanpa adanya penghasilan.

2.6 Pengembangan Masyarakat dan Lingkungan

CV Rizqan Mufidah menyadari bahwa mereka perusahaan yang mengelola bahan alam yaitu tanaman eceng gondok yang selama ini dianggap oleh masyarakat sebagai gulma atau hama didalam perairan sungai. Kenapa perusahaan ini menggunakan tanaman eceng gondok sebagai bahan kerajinan mereka? Karena CV Rizqan Mufidah ini ingin mengurangi populasi tanaman eceng gondok di sekitaran waduk atau sungai yang terdapat banyak sekali tanaman eceng gondok yang dapat merugikan ekosistem sungai.

Tanaman eceng gondok yang berkembang sangat cepat membuat masyarakat kuwalahan akan tanaman eceng gondok tersebut. Pada suatu saat berdiri lah CV Rizqan Mufidah dengan kreatifitasnya mengelola tanaman yang dianggap sebagai gulma atau hama sebagai suatu produk yang menghasilkan nilai jual yang tinggi dan tentunya produk yang sangat unik karena terbuat dari tanaman eceng gondok. Tidak mudah mengubah tanaman eceng gondok menjadi suatu produk yang bernilai tinggi tersebut kalo tidak ada niat dan kreatifitas si pemilik perusahaan.

Setelah sipemilik perusahaan mengembangkan usahanya Ibu Wiwid selaku pemilik perusahaan mengadakan pelatihan kerajinan eceng gondok untuk masyarakat yang kurang mampu dan untuk ibu-ibu rumah tangga yang tidak memiliki pekerjaan. Ibu Wiwid selaku pemilik perusahaan ingin memperkenalkan masyarakat kepada lingkungan disekitarnya bahwa tanaman yang dianggap semua orang sebagai gulma atau hama sekarang tanaman tersebut bisa dijadikan produk0produk yang bernilai tinggi dan menjadi produk yang unik.

Semakin berkembangnya perusahaan ini karyawan yang ada diperusahaan tersebut mencapai 70 karyawan dan semuanya tidak berasal dari Surabaya saja melainkan dari Mojokerto, Lakarsantri, Sumur welut, Wiyung, Menganti, Bangkingan, Kebraon, Kedurus dan Medaeng. Perusahaan ingin memperbanyak karyawan (kuantitatif) karena perusahaan ingin menanggulangi pengangguran dan ibu-ibu rumah tangga.

2.7 Lokasi CV Rizqan Mufidah

Berikut lokasi CV Rizan Mufidah yang terletak di Jl. Kebraon Indah Permai C-46, Kel. Kebraon, Kec. Karangpilang, PO.BOX 1134 Surabaya 60222.



Gambar 2.14 Lokasi CV. RIZQAN MUFIDAH



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Produk

Produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dipakai, dimiliki, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa hampir semua yang termasuk produksi adalah benda nyata yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan.

(<http://www.pengertianahli.com/2014/05/pengertian-produk-dan-jenis-produk.html>)

3.1.1 Pengertian Produk

Produk adalah sesuatu yang dapat di tawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dipakai, atau dikonsumsi guna untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan. Hal ini dapat di simpulkan hampir semua yang termasuk produksi adalah benda yang nyata, diraba dan dirasakan karena produk adalah ril.

(<http://www.pengertianahli.com/2014/05/pengertian-produk-dan-jenis-produk.html>)

3.1.2 Definisi Produk

Menurut Bram (2008: 161), produk dapat didefinisikan sebagai ‘sesuatu yang dihasilkan’, ‘sesuatu yang dibuat’, atau ‘sesuatu yang diproduksi’.

Produk merupakan segala sesuatu yang dapat ditawarkan produsen untuk diperhatikan, diminta, dicari, dibeli, digunakan, atau dikonsumsi pasar sebagai pemenuhan kebutuhan atau keinginan pasar yang bersangkutan. Secara konseptual produk adalah pemahaman subyektif dari produsen atas sesuatu yang bisa ditawarkan, sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan keinginan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli pasar (Tjiptono, 2002).

Definisi produk menurut Stanton (1997) adalah sebagai berikut: Sekumpulan atribut yang nyata, didalamnya sudah tercakup warna, harga, kemasan, prestise pabrik, prestise pengecer dan pelayanan dari pabrik serta pengecer mungkin diterima oleh pembeli sebagai sesuatu yang mungkin bisa memuaskan keinginannya

Definisi produk menurut Kotler dan Armstrong (2000) adalah sebagai berikut: Segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapat perhatian dibeli, dipergunakan, atau dikonsumsi dan yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Berdasarkan dua definisi mengenai produk di atas maka dapat disimpulkan bahwa produk merupakan segala sesuatu yang ditawarkan produsen kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhan konsumen dan mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya.

Selain itu, produk dapat pula didefinisikan sebagai persepsi konsumen yang dijabarkan oleh produsen melalui hasil produksinya. Secara lebih rinci, konsep produk total meliputi barang, kemasan, merek, label, pelayanan, dan jaminan (Muhajirin, 2001).

3.1.3 Atribut Produk

Suatu produk biasanya diikuti oleh serangkaian atribut-atribut yang menyertai suatu produk meliputi beberapa hal antara lain adalah sebagai berikut: (Tjiptono, 2002)

a. Merek

Merek adalah simbol yang dirancang untuk mengidentifikasi produk yang ditawarkan penjual. Fungsi merek adalah untuk membedakan suatu produk perusahaan pesaingnya, untuk mempermudah konsumen mengidentifikasi produk dan meyakinkan konsumen akan kualitas produk yang sama jika melakukan pembelian ulang. Merek memegang kendali yang besar dalam keputusan pembelian. Merek digunakan oleh pemasar untuk beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebagai identitas yang bermanfaat dalam diferensiasi atau membedakan produk suatu perusahaan dengan produk pesaingnya.
- 2) Sebagai alat promosi, yaitu sebagai alat daya tarik produk.
- 3) Untuk membina citra, yaitu dengan memberikan keyakinan jaminan, kualitas, serta prestise tertentu kepada konsumen.
- 4) Untuk mengendalikan pasar.

b. Kemasan

Kemasan diandalkan khusus untuk mendapatkan manfaat perlindungan dan kemudahan fungsi konsumen dalam pemasaran untuk melindungi dan menjaga keamanan produk.

Pemberian kemasan pada suatu produk bisa memberikan tiga manfaat utama yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat komunikasi.

Manfaat utama kemasan adalah sebagai media pengungkapan informasi produk kepada konsumen. Informasi tersebut meliputi cara menggunakan produk, komposisi produk, dan informasi khusus (efek samping, frekuensi pemakaian dan lain sebagainya).

2) Manfaat fungsional.

Kemasan seringkali pula memastikan peranan fungsional yang penting, seperti memberikan kemudahan, perlindungan, dan penyimpanan.

3) Manfaat perseptual.

Kemasan juga bermanfaat dalam menanamkan persepsi tertentu dalam benak konsumen.

c. Pemberian Label

Labeling berkaitan erat dengan pengemasan. Label merupakan bagian dari suatu produk yang menyampaikan informasi mengenai produk dan penjual. Sebuah label bisa merupakan bagian dari kemasan, atau bisa pula merupakan etiket (tanda pengenalan) yang dilekatkan pada produk.

Dengan demikian ada hubungan erat antara *labeling*, *packaging*, dan *branding*. Secara garis besar terdapat tiga macam label yaitu sebagai berikut:

1) *Brand label*, yaitu nama merek yang diberikan kepada produk atau dicantumkan pada kemasan.

- 2) *Descriptive label*, yaitu label yang memberikan informasi obyektif mengenai penggunaan, konstruksi/pembuatan, perawatan/perhatian dan kinerja produk, serta karakteristik-karakteristik lainnya yang berhubungan dengan produk.
- 3) *Grade label*, yaitu label yang mengidentifikasi penilaian kualitas produk (*product's judgend quality*) dengan suatu huruf, angka, atau kata.

d. Layanan pelengkap

Merupakan ciri pembentuk citra produk yang sulit dijabarkan karena bersifat *intangible* (tidak berwujud) ini biasanya terdapat pada *service* atau jasa. Dewasa ini produk apapun tidak terlepas dari unsur jasa atau layanan, baik itu jasa sebagai produk inti maupun jasa sebagai pelengkap. Layanan pelengkap dapat diklasifikasikan menjadi delapan kelompok yaitu sebagai berikut:

- 1) Informasi
- 2) Konsultasi
- 3) *Order taking*
- 4) *Hospitaly*
- 5) *Caretaking*
- 6) *Exceptions*
- 7) *Billing*
- 8) Pembayaran

e. Jaminan produk

Jaminan adalah janji yang merupakan kewajiban produsen atas produknya kepada konsumen, di mana konsumen akan diberi ganti rugi bila produk ternyata tidak bisa berfungsi sebagaimana yang diharapkan atau dijanjikan. Jaminan bisa meliputi kualitas produk, reparasi, ganti rugi (uang kembali atau produk ditukar), dan sebagainya. Jaminan sendiri ada yang bersifat tertulis dan ada pula yang tidak tertulis. Dewasa ini jaminan seringkali dimanfaatkan sebagai aspek promosi, terutama pada produk produk tahan lama.

3.1.4 Klasifikasi Produk

Klasifikasi produk dapat dilakukan atas berbagai macam sudut pandang, berdasarkan wujud dan tidaknya, produk dapat diklasifikasikan kedalam dua kelompok yaitu: (Tjiptono, 2002)

a. Barang

Barang merupakan sebuah produk yang berwujud fisik sehingga dapat di raba, dirasakan dan di pegang, di simpan dan perlakuan lainnya namun barang bisa di kategorikan menjadi dua yaitu:

- 1) Barang tidak tahan lama adalah barang berwujud namun tidak bertahan lama yang habis di konsumsi satu atau beberapa kali di pakai.
- 2) Barang tahan lama adalah sebuah pemakaian yang intensitas pemakaiannya berkali-kali namun pemakaiannya normal dengan jangka waktu cukup lama

b. Jasa (*service*)

Jasa merupakan aktivitas, memanfaatkan atau kepuasan yang di tawarkan untuk di jual ke konsumen.

3.2 Desain Produk

3.2.1 Pengertian Desain Produk

Desain produk menurut brutou dan margaret, (2006:63) yaitu: Produk desain adalah pengembangan produk (barang) yang di rancang untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Begitu juga menurut prastyowibowo(1999:5), desain produk bahwa:

Desain produk salah satu unsur memajuga industri agar industri tersebut dapat di terima masyarakat, karena produk yang mereka dapatkan mempunyai kualitas yang baik.harga yang terjangkau, desain menarik, mendapatkan jaminan dan sebagainya.

3.2.2 Desain

Menurut Bram (2007: 15), disain atau desain juga dikenal istilah rencana, rancangan, rancang-bangun, reka-bentuk, dan reka-yasa, dengan pengertian yang dapat dikatakan sama, setara, atau setidak-tidaknya mendekati kesamaan. Beberapa di antara istilah-istilah ini, seringkali digunakan secara khas dalam bidang-bidang tertentu. Dalam hal ini, kegiatannya disebut dengan istilah merencana, merancang, merancang-bangun, dan mereka-yasa.

3.2.3 Definisi Desain

Desain dalam (Muhajirin, 2001) merupakan suatu proses yang dapat dikatakan telah seumur dengan keberadaan manusia di bumi. Hal ini sering tidak kita sadari. Akibatnya, sebagian dari kita berpendapat seolah-olah desain baru dikenal sejak jaman modern dan merupakan bagian dari kehidupan modern.

Dalam bahasa sehari-hari kata desain sering di artikan sebagai sebuah perancangan, rencana atau gagasan. Pengertian seperti ini tidak sepenuhnya salah tetapi juga tidak sepenuhnya benar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan bahwa desain sepadan dengan kata perancangan. Namun demikian, kata merancang/rancang atau rancang bangun yang sering disepadankan dengan kata desain ini nampaknya belum dapat mengartikan desain secara lebih luas. Kata “Desain” yang sebenarnya merupakan kata baru yang merupakan peng-Indonesia-an dari kata *design* (bahasa Inggris) tetap dipertahankan. Kata desain ini menggeser kata rancang bangun karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi,(Sachari, 2000).

Pengertian desain dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan konteksnya. Desain dapat juga diartikan sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula. Desain juga dapat merupakan pemecahan masalah dengan suatu target yang jelas (Archer, 1965). Sedangkan menurut Alexander (1963) desain merupakan temuan unsur fisik

yang paling objektif. Atau desain merupakan tindakan dan inisiatif untuk merubah karya manusia (Jones, 1970).

Perkembangan selanjutnya pengertian desain amat bervariasi karena tumbuhnya profesi ini diberbagai Negara. Salah satu tokoh yang mengevaluasi pengertian desain adalah Bruce Archer, menurutnya desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuan yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

Jika istilah 'desain' maknanya adalah 'rencana', maka 'rencana' adalah bendanya (benda yang dihasilkan dalam proses perencanaan). Kegiatannya disebut 'merencana' atau 'mencanankan'. Pelaksananya disebut 'perencana', sedangkan segala sesuatu yang berkaitan erat dengan proses pelaksanaan pembuatan suatu rencana, disebut 'perencanaan'. Jadi kata 'mendisain' mempunyai pengertian yang secara umum setara dengan 'merencana, merancang, rancang bangun, atau merekayasa, yang artinya setara dengan istilah 'to design' atau 'designing' (Bahasa Inggris). Istilah mendesain mempunyai makna: 'melakukan kegiatan/ aktivitas/proses untuk menghasilkan suatu desain (Palgunadi, 2007).

Dengan demikian, pengertian desain selalu mengalami perubahan sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Hal ini membuktikan bahwa desain sebenarnya mempunyai arti yang penting dalam kebudayaan

manusia secara keseluruhan, baik ditinjau dari usaha memecahkan masalah fisik dan rohani manusia, maupun sebagai bagian kebudayaan yang memberi nilai-nilai tertentu sepanjang perjalanan sejarah umat manusia.

Berdasarkan definisi tersebut diatas, jelas bahwa desain tidak semata-mata rancangan diatas kertas, tetapi juga proses secara keseluruhan sampai karya tersebut terwujud dan memiliki nilai. Desain memang tidak berhenti diatas kertas, tetapi merupakan aktivitas praktis yang meliputi juga unsure-unsur ekonomi, social, teknologi dan budaya dalam berbagai dinamikanya.

3.2.4 Prinsip Desain

a. *Balance*

Dimana balance tersebut sama halnya mempertimbangkan stabilitas atau kesan adanya daya tarik yang sama antara bagian yang satu dengan yang lainnya tanpa meniadakan aksentuasi yang menjadi pusat perhatian pada susunan karya seni.

b. *Unity*

Unity yang merupakan kesatuan yang diubah melalui unsur yang mendominasi dan kurang mendominasi serta kedekatan dalam suatu komposisi karya seni.

c. *Ritme*

Susunan yang teratur dari unsur yang diulang-ulang dalam suatu karya seni. Prinsip yang terakhir adalah proporsi yaitu perbandingan ukuran yang ideal dari suatu objek.

(<http://rocketmanajemen.com/definisi-desain/>)

3.2.5 Unsur-Unsur Dalam Desain

Desain produk merupakan terjemahan dari *Industrial Design*. Sebagian para ahli menerjemahkan *Industrial Design* dengan desain produk. Sebagian yang lain menerjemahkan dengan desain industri. Penerjemahan yang terakhir dirasa kurang tepat, karena yang didesain bukanlah industrinya melainkan produknya. (Adhi Nugraha,1989).

Dalam perkembangan selanjutnya profesi ini terbagi atas beberapa kelompok kompetensi (mungkin juga dapat berkembang sejalan dengan perkembangan jaman), yaitu:

- a. Desain produk peralatan
- b. Desain perkakas lingkungan
- c. Desain alat transportasi
- d. Desain produk kerajinan (Kriya)

Meski dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok, namun secara umum mendesain produk mempunyai mekanisme yang sama dalam berpikir kreatif dalam perancangan sebuah produk, sehingga produk tersebut memenuhi nilai-nilai fungsional yang tepat dan menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi manusia dengan tidak meninggalkan aspek kenyamanan user/pengguna melalui teknik-teknik dan ketentuan-ketentuan tertentu dan pada akhirnya diteruskan menjadi siklus hidup produk yang ditentukan oleh pola perancangan awal baik itu inovasi, modifikasi maupun duplikasi.

Desain produk adalah pioner dan kunci kesuksesan sebuah produk menembus pasar sebagai basic bargain marketing, mendesain sebuah produk

berarti membaca sebuah pasar, kemauan mereka, kemampuan mereka, pola pikir mereka serta banyak aspek lain yang akhirnya mesti diterjemahkan dan di-aplikasikan dalam perancangan sebuah produk.

Kemampuan sebuah produk bertahan dalam siklus sebuah pasar ditentukan oleh bagaimana sebuah desain mampu beradaptasi akan perubahan-perubahan dalam bentuk apapun yang terjadi dalam pasar yang dimasuki produk tersebut, sehingga kemampuan tersebut menjadi nilai keberhasilan bagi produk itu sendiri dikemudian hari. Dengan krusialnya bentuk tanggap jawab seorang desainer produk industri dalam perancangan sebuah produk, desainer produk harus memiliki pengetahuan dan riset yang baik sebelum merancang sebuah produk, proses tersebut tidak ayal lagi membutuhkan waktu yang kadang-kadang tidak singkat dalam perancangannya. Ketajaman berpikir dan membaca peluang sangatlah dominan dalam menentukan rating desainer tersebut. Sense dapatlah kita katakan begitu, terbentuk dari pengalaman yang panjang dan ditempa berbagai aspek yang melingkupi dan dihadapi sang desainer tersebut.

Skala perancangan desain produk sangat luas jika kita lihat dari berbagai aspek; dengan kata lain desain produk merupakan sebuah bahasa dominan dalam perkembangan dan pola pikir manusia sejak dahulu kala. Mekanisme dan system flow yang berkembang saat ini lahir dari kebiasaan yang berkembang sejak dahulu kala;

Saat manusia purba menemukan masalah untuk mendapatkan hasil buruan, manusia purba menciptakan senjata dalam bentuk tombak, agar dapat

dijadikan alat yang efektif menangkap binatang yang diburu. solusi yang efektif bagi permasalahan tersebut, dan pola pikir ortodok tersebutlah yang menjadi dasar metodologi keilmuan desain produk hingga saat ini. Tetapi ternyata desain dari sebuah produk disatu saat, ketika menjadi sebuah aspek yang paling tinggi dalam kehidupan manusia, dengan nilai-nilai dan orientasi yang dirancang dapat dengan tepat berubah menjadi sebuah sarana atau alat menentukan selera, interaksi dan komponen psikologis lainnya dalam pasar yang dimasuki. Desain produk itu sendiri dapat menjadi teori-teori itu sendiri, menjadi icon-icon, semantik-semantik, serta pengaruh dengan keberadaannya yang dibawa oleh aspek-aspek lain secara mandiri (Muhajirin, 2001).

3.2.6 Gambar Rencana

Menurut Bram (2008: 267), gambar rencana, gambar disain, atau gambar kerja (*working drawing*), merupakan bagian terpenting dari setiap pekerjaan perencanaan. Oleh karena itu, pemahaman dan kemampuan untuk bisa membuat suatu gambar kerja secara baik, sangat dibutuhkan oleh seorang perencana. Kenyataannya, gambar kerja bisa jadi merupakan satu-satunya alat komunikasi antara perencana dengan pelaksana produksi (pelaksana pabrikasi). Berdasarkan kenyataan ini, maka jelaslah bahwa suatu gambar kerja memegang peran yang sangat penting dalam proses implementasi suatu disain (rancangan) sehingga menjadi benda nyata (produk). Dalam kasus ini, meskipun pelaksana produksi, namun terjadinya kesulitan atau kegagalan

produksi yang diakibatkan oleh adanya kesalahan disain, tetap menjadi tanggung jawab perencana (bukan pelaksana produksi).

3.2.7 Kriteria Disain

Menurut Bram (2008: 210), kriteria disain, bisa didefinisikan sebagai ‘segala sesuatu yang merupakan persyaratan yang bersifat sangat umum, yang harus dipenuhi oleh suatu produk atau system yang sedang direncanakan’.

Biasanya, berkaitan erat dengan sejumlah hal yang bersifat umum, dan belum menunjuk suatu produk tertentu, sering disebut ‘kriteria produk’ (*product criteria*).

Kriteria disain, pada dasarnya merupakan suatu persyaratan yang masih bersifat sangat umum, dan belum merupakan suatu persyaratan yang sifatnya sangat teknis dan belum rinci. Sifatnya masih longgar dan belum terlalu mengikat menyebabkan kriteria disain umumnya belum mencantumkan ‘angka-angka’ tertentu, melainkan masih berbentuk ‘pernyataan’ saja.

3.3 Kriya

3.3.1 Pengertian Kriya

Istilah ‘kriya’ digunakan di sini karena semakin umum digunakan sebagai pengganti kata ‘kerajinan’ atau ‘seni kerajinan’, yang dalam bahasa Inggrisnya adalah *craft*. Dewasa ini kriya cenderung dibagi menjadi tiga, yakni kriya tradisi, kriya industry, dan kriya seni. Klasifikasi ini didasarkan pada kelas objek dalam lingkup kriya yang disusun berdasarkan tempat,

cara, jenis, dan skala produksi. Kriya tradisi adalah kriya yang telah dibuat sejak zaman dahulu. Kriya industry adalah kriya yang produksinya dilakukan semi-massal, yang dibedakan dari produksi barang manufaktur dalam industry besar. Kriya industry dapat merupakan bentuk transformasi dari produksi kriya tradisi atau sama sekali baru. Kriya seni adalah kepandaian kriya (*craftmanship*) yang arahnya ditujukan untuk menghasilkan karya satuan yang biasanya bersifat individual karena merupakan ekspresi artistic personal dari pembuatnya (Irianto, 2000: 56). Kriya prasejarah yang dibicarakan di sini adalah kriya yang membentuk tradisi turun-temurun, yang sebagian masih tetap hidup di masa yang penuh dengan kecanggihan sekarang ini.

3.3.2 Fungsi Kriya

Berdasarkan fungsinya, seni kriya di bagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Dekorasi

Berdasarkan hasil sebuah seni kriya untuk benda sebagai panjang.seni kriya tersebut lebih banyak menguamakan sebuah keindahan dari pada fungsi nya sehingga seni kriya jenis ini mengalami berbagai perkembangan.

Contoh: hiasan dinding, patung, seni ukir, cinderamata, dan sebagainya.

2. Benda terapan

Jenis kriya ini lebih mengutamakan ke fungsi sebagai benda yang siap pakai tetapi nyaman jika di aplikasikan. Namun melainkan kriya jenis ini tidak menghilangkan dari segi unsur- unsur keindahan.

Contoh: senjata, keramik maupun furnitur, dll.

3. Benda mainan

Mungkin kita sering menjumpai sebuah seni kriya sebagai alat permainan yang biasanya dengan bentuk sederhana dan dengan bahan yang mudah di temukan dan di kerjakan dengan harga yang relatif lebih murah maupun mudah di jangkau.

Contoh: boneka, kipas kertas hingga congklak, catur, dan masih banyak lagi.

(<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-fungsi-dan-macam-seni-kriya-beserta-contohnya-terlengkap/>)

3.3.3 Jenis-jenis Kriya

Berdasarkan jenisnya seni kriya terbagi menjadi dua yaitu:

a. Macam bahan yang di gunakan berdasarkan bahannya:

1. Seni kriya kayu

Seni kriya merupakan jenis kriya yang dalam sebuah pekerjaan membuat benda selain itu menggabungkan nilai fungsi maupun hias dengan menggunakan kayu. Dalam seni kriya kayu, terdapat pekerjaan dengan tingkat pemula. Kayu dangat banyak di manfaat

kan seperti kriya patung, wayang golek, topeng, furnitur dan cinderamata hingga ukir.

2. Seni kriya tekstil

Seni kriya yang jenis ini berbahan dasar kain, namun ruang lingkup dari kain tersebut memiliki ruang lingkup yang sangat luas seperti jenis dari kain itu sendiri. Kain sendiri memiliki cara pembuatannya seperti di ikat atau tenun maupun press. Pada umumnya kain memiliki berbagai bahan seperti serat yang di pintar atau di pin guna mendapatkan benang yang panjang lalu di tenun atau di rajut guna mendapatkan sebuah kain yang di harapkan.

3. Kriya kramik

Kriya ini yang metode pembuatannya menggunakan bahan tanah liat yang di bentuk dengan metode, slab/lempeng putar/trowing pilin/ pinching setelah bentuk jadi akan ada metode pembakaran guna untuk mengerasakan bentuk yang sudah jadi. Kebanyakan pembuatan kriya ini banyak diterapkan di jepara, jogyakarta, banjar negara, cirebon dan banyak lagi.

4. Kriya logam

Dalam metode ini yang menggunakan berbahan utama adalah logam lalu di cetak yang menggunakan cetak lilin dan teknik bivalve.

5. Kriya kulit

Di seni kriya ini yang menggunakan bahan baku utama adalah kulit. Pada umumnya kulit yang di guakan untuk pembuatan seni

kriya seperti kulit kambing, buaya, sapi, kerbau atau ular. Pada pembuatan tersebut, memiliki proses yang sangat panjang terlebih pemisahan kulit dan daging setelah pemisahan ada juga pencucian dan pemberian zat kimia (penyamaan) pewarnaan hingga perntengan/ pembentangan kulit agar tidak berkerut setelah selesai melakukan proses tersebut melakukan pemotongan kulit untuk menghasilkan ukuran yang pas dalam proses pembuatan tas, sabuk dll.

6. Kriya batu

Dalam metode ini menggunakan bahan batu yang di bentuk sedemikian rupa untuk menghasilkan sebuah kriya yang memiliki bentuk indah. Namun batu memiliki tekstur yang sangat keras tetapi bisa di olah menjadi seni kriya yang indah, terlebih hasil yang sering di jumpai pembuatan patung di trowulan Mojokerto.

(<http://www.artikelsiana.com/2015/09/pengertian-seni-kriya-fungsi-macam.html>)

b. Macam dari segi teknik pembuatan

1. Seni kriya pahat/ukir

Jenis, bahan maupun bentuk dalam seni pahat sangatlah beragam, mulai dari patung hingga ukiran dan aneka kerajinan lain. Selain menggunakan bahan kayu ada banyak lagi bahan yang bisa di pahat seperti logam maupun kulit dan batu.

2. Seni kriya batik

Dalam proses pembuatan kain batik memiliki berbagai teknik seperti cap, tulis, lukis dan tulis. Tidak hanya di pulau jawa saja yang menggunakan teknik tersebut hampir di seluruh nusantara banyak yang menggunakan batik dan coraknya pun beragam, terlebih di pulau jawa yang mencerminkan naturalis dengan warna yang beragam.

3. Seni kriya tenun

Indonesia adalah pembuat kan tenun terbesar di dunia, Trutama dalam corak dan hiasnya yang sangat beragam. Tenun juga memiliki jenis seperti songket dan ikat. Perbedaan dari tenun songket dan ikat adalah dari bahan dan pembuatan dari benang perak, emas atau sutra.

4. Seni kriya anyaman

Seni kriya anyaman adalah dalam metode ini mengguakan bahan bahan dasar dengan tindi menindi, silang-menyilang, lipat-melipat dan lungsen hingga menjadi sebuah pola tertentu. Bahan yang sering di gunakan seperti rotan, bambu, eceng gondok, kertas, plastik.

5. Seni kriya borbir

Seni kriya ini sering di aplikasikan pada perhiasan ke sebuah kain,topi,baju,taplak dll. teknik ini sebagai mempercantik object

yang akan di beri sebuah pernak pernik dan corak telah di aplikasikan di objek tersebut.

3.4 Eceng gondok

(Ir.Anton Gerbono, 2005: 13-15) Eceng gondok (*Eichornia crassipes*) termasuk famili Pontederiaceae. Tanaman ini hidup di daerah tropis sampai subtropis. Eceng gondok digolongkan sebagai gulma perairan yang mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan lingkungan dan berkembang biak secara cepat.

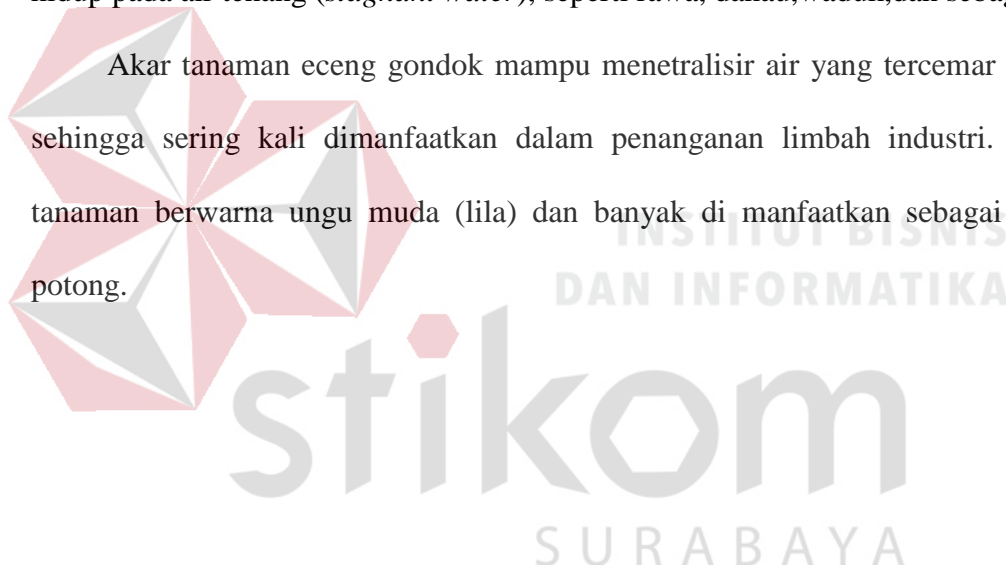
Tempat tumbuh yang ideal bagi tanaman eceng gondok adalah perairan yang dangkal dan berair keruh, dengan suhu berkisar antara 28° C-30° C ° dan kondisi pH berkisar antara 4-12. Di perairan yang dalam dan berair jernih di dataran tinggi (di atas 1.600 m dpl.), tanaman ini sulit tumbuh. Eceng gondok mampu mengisap air dan menguapkannya ke udara melalui proses evaporasi (penguapan).

Perkembangbiakan terjadi secara generatif dengan biji maupun secara vegetatif dengan membentuk tunas (stolon) di atas akar. Setiap individu tanaman mampu menghasilkan rumpun atau populasi tanaman baru seluas 1 m² dalam waktu kurang dari dua bulan.

Daun eceng gondok berbentuk bulat telur, berwarna hijau segar, dan mengilap. Di perairan yang subur dan mengandung nitrogen berlebihan, eceng gondok memiliki daun yang relatif lebar dan berwarna hijau tua. Sebaliknya, di perairan yang keruh dan miskin nitrogen, eceng gondok memiliki daun yang relatif kecil dan berwarna kekuning-kuningan.

Tangkai daun memanjang, berbentuk silindris, dengan diameter 1-2 cm. tangkai ini mengandung air yang di balut (dilapisi) serat yang kuat dan lentur. Permukaan tangkai eceng gondok agak mengilap bila dikeringkan, berwarna putih atau cokelat. Warna tangkai kering ini berkaitan erat dengan habitatnya. Tangkai yang berwarna putih biasanya berasal dari tanaman eceng gondok yang hidup dan tumbuh di perairan yang mengalir (*running water*), misalnya sungai. Sementara tangkai yang berwarna cokelat biasanya berasal dari tanaman eceng gondok yang hidup pada air tenang (*stagnant water*), seperti rawa, danau, waduk, dan sebagainya.

Akar tanaman eceng gondok mampu menetralsir air yang tercemar limbah sehingga sering kali dimanfaatkan dalam penanganan limbah industri. Bunga tanaman berwarna ungu muda (lila) dan banyak di manfaatkan sebagai bunga potong.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini akan menjelaskan tahapan tahapan dalam proses perancang sebuah kerja praktek di CV. RIZQAN MUFIDAH. Dalam pengerjaan ini memiliki dari sebuah tahap tahap seperti pengumpulan data yang akan di jadikan laporan kerja praktek yang menggunakan metode observasi dan wawancara dengan pemilik atau direktur dari CV. RIZQAN MUFIDAH.

Setelah penghimpunan data maka dapat di jabarkan bagaimana proses perancangan kursi berbahan eceng gondok dari awal hingga menjadi sebuah produk kursi yang bisa di pasarkan seperti:

1. Konsep kursi
2. Sketsa manual
3. Penentuan material kerangka
4. Pembuatan kerangka dari rotan
5. Penganyaman eceng gondok
6. Mengaplikasikan anyaman eceng gondok ke dalam krangka rotan
7. Pemberian lapisan menggunakan
8. Finishing penjemuran

4.1 Bahan – Bahan

CV.RIZQAN MUFIDAH cukup di kenal dikalangan ukm maupun industri rumahan yang berbidang dalam produk *craft* terlebih di kota surabaya.pada jaman dahulu eceng gondok hanyalah limbah maka saat ini banyaknya industri kreatif untuk memanfaatkan bahan eceng gondok untuk kerajinan *craft*, CV RIZQAN MUFIDAH adalah salah satu sebuah perusahaan yang berkecimpung dalam pemanfaatan eceng gondok tersebut:

a. Kelebihan dan kekurangan eceng gondok

Kelebihan eceng gondok sangatlah mudah di bentuk maupun di tekuk.

b. Estetika

Dari segi estetika, menggunakan eceng gondok sangat bagus di karenakan eceng gondok di aplikasikan ke kursi seperti memiliki warna yang natural ketimbang menggunakan bahan plastik yang yang keras dan sulit di bentuk dan mudah patah.

Adapun bahan yang bisa di gunakan lain untuk di aplikasikan seperti rotan yang sangat lentur mudah di bentuk saat setelah di rendam air akan tetapi. rotan dan eceng gondok memiliki peran tersendiri rotan sebagai kerangka untuk pembuatan kursi tetapi berbeda dengan eceng gondok hanya sebagai anyaman yang di aplikasikan ke kerangka kursi sebagai nilai lebih atau bentuk natural saat di cat.

Dalam pembuatan kursi juga membutuhkan perangkat lain seperti pada umumnya seperti penunjang lain antara lainnya bahan baku, di antarlain seperti:

- a. Lem rajawali adalah sebagai bahan lem perekat anyaman agar tidak lepas atau bergeser dan bisa juga lepas anyaman tersebut dari kerangka rotan yang telah di susun. Kelebihan lain dari lem rajawali jika telah kering ia tidak terlihat putih melainkan transparan dan lebih kuat ketimbang lem lain.
- b. Varnish sebagaimana bahan ini sebagai mempercantik kursi lebih seperti natural dan lebih mengkilap dan sebagai proteksi dari eceng gondok agar tidak mudah rusak jika sering di duduki maupun di buat pijaka.

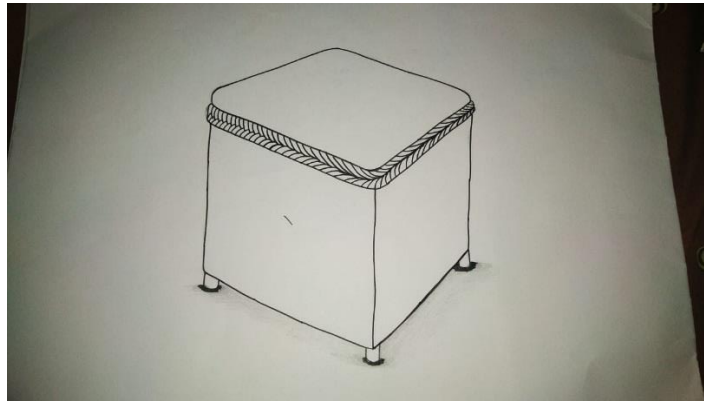
4.2 Proses Pembuatan

Dalam tahapan ini merupakan tahapan awal dalam pembuatan kursi, sebelum menginjak pembuatan alangkah baiknya harus adanya sebuah konsep atau desain atau visual.

Dalam rancangan atau pembuatan kursi juga memiliki tahap-tahap yang harus di kerjakan seperti:

4.2.1 Konsep Desain

Konsep adalah awal dari perancangan dari tempat kursi dan produk-produk lain juga membutuhkan sebuah konsep guna sebagai acuan. Dari hasil data yang di dapat dari metode-metode yang telah dilakukan.maka terbuatlah konsep untuk sebuah rancangan desain kursi yang di inginkan oleh CV RIZQAN MUFIDAH.



Gambar 4.1 Sketsa Penentuan Konsep

4.2.2 Pemilihan software

Dalam perancangan sebuah kursi yang berbahan material eceng gondok, alangkah baiknya juga menentukan *software* sebagai bagian dari sebuah perancangan setelah konsep yang telah ditentukan oleh CV. RIZQAN MUFIDAH. Maka akan ada *software* yang akan digunakan yaitu:

1. Corel draw

Sebuah program yang berbasis sebuah editing vektor *corel draw* sebagai mengolah gambar, oleh karena itu banyak perusahaan atau pekerjaan yang menggunakan. Terlebih di bidang percetakan atau publikasi sangatlah membutuhkan program tersebut.

2. Photoshop

Program ini *mensupport* banyaknya format grafis dan di gunakan dalam memasukan gambar yang memiliki bermacam-macam format maupun format grafis.

4.3 Pembuatan Produk Kursi

4.3.1 Pengambilan dan Penjemuran Eceng Gondok

Pada tahapan ini adalah proses pengambilan eceng gondok dimana di ambilnya di waduk dan penjemurannya di samping waduk pengambilan eceng gondok tersebut.

Setelah mengalami pengeringan akan di buat pemilahan guna memilih eceng gondok dengan kualitas yang diinginkan, setelah pemilahan akan di di jadikan pengelompokan dengan diikat.



Gambar 4.2 Pengambilan dan Pengelompokan Eceng Gondok
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3.2 Pembuatan Kerangka Rotan

Pembuatan kerangka ini juga perlu penggunaan desain kerangka yang di perlukan, kerangka ini juga di perlukan sebagai dasar pembuatan berbagai kursi tidak sebagai dasar pembuatan kerangka di perlukan untuk penguat dari kursi yang akan di buat.

Bahan yang di gunakan dalam desain yang di buat sebagai berikut:

a. Rotan

Kerangka yang berdasar bahan rotan adalah bahan utama dari penguat penggunaan kerangka sebagai penguat dari kursi yang di buat.



Gambar 4.3 Kerangka dan Rotan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Paku dan palu

Paku sangat dibutuhkan dalam pembuatan kursi untuk menguatkan kerangka yang dibuat.



Gambar 4.4 Palu dan Paku
Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Lem rajawali

Lem ini sangatlah berpengaruh sangatlah penting kenapa dimana pengeleman kerangka maupun penganyaman dari rotan dan eceng gondok dimana lem rajawali yang memiliki karakter yang sangat kuat ketika kering.



Gambar 4.5 Lem Rajawali
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Eceng gondok

Eceng gondok merupakan bahan untuk pengaplikasian pada kursi yang dimana menggunakan teknik anyaman sebagai pengaplikasian pada kursi.



Gambar 4.6 Eceng Gondok
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. Gunting

Gunting berguna sebagai merapikan eceng gondok yang keluar dari rajutan agar lebih rapi



Gambar 4.7 Gunting
Sumber: Dokumentasi Pribadi

f. Vernish

Setelah melakukan berbagai tahap, maka akan ada pengecatan dimana proses ini sebuah finishing dengan menggunakan vernish.



Gambar 4.7 Cat Vernish
Sumber: Dokumentasi Pribadi

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari “Perancangan Produk Kursi dengan Material Eceng Gondok” ini yaitu dalam sebuah perusahaan, produk memiliki sebuah peranan cukup penting dalam membentuk sebuah citra perusahaan terpercaya dalam mempresepsikan perusahaan tersebut. Selain itu, dalam pengembangan CV RIZQAN MUFIDAH membutuhkan sebuah sketsa dan gambaran dari tiap keinginan pembuatan produk yang akan di kerjakan dan sebuah metode-metode untuk pengumpulan data sebagai sumber dari CV RIZQAN MUFIDAH. Elemen - elemen yang ada dalam pembuatan gambar, layout, warna ditentukan atau dibuat dari awal sebagai acuan pembuatan atau perancangan produk.

Dengan adanya penelitian perancangan produk kursi dari eceng gondok nantinya produk ini dapat menyesuaikan maupun menjadi referensi dari CV RIZQAN MUFIDAH. Selain itu, diharapkan produk yang sudah jadi dapat dijadikan sebagai penunjang dan sebagai penyegaran bagi CV RIZQAN MUFIDAH.

5.2 Saran

Adapun saran yang di berikan oleh penulis dalam “Perancangan Produk Kursi Menggunakan Material Eceng Gondok” yaitu:

Sebagai pelaku yang ada dalam bidang industri kreatif. Sebaiknya perusahaan memiliki identitas produk sebagai mewakili perusahaan tersebut. Pemilik perusahaan seharusnya memiliki trobosan baru dari produk yang akan di kembangkan.

Adapun untuk perusahaan/pemilik, mengajak ke lokasi dalam pembuatan produk dalam pembuatan produk yang berbahan eceng gondok agar lebih tau dalam segi proses pembuatan maupun alat yang di buat untuk membuat produk. Elemen-elemen dasar dari pembuatan desain harus di perhatikan untuk pembuatan sebuah produk.



DAFTAR PUSTAKA

- Gerbono, Anton. 2005. *Kerajinan eceng gondok*. Yogyakarta: Kanisius.
- Muhajirin, *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. 2001. *Desain Produk, Pengertian, dan Ruang Lingkupnya*.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Desain produk 1*. Bandung: Penerbit ITB.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Desain produk 2*. Bandung: Penerbit ITB.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain produk 3*. Bandung: Penerbit ITB.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain produk 4*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sachari, Yan Yan Sunarya Agus. 2001. *Desain Dan Dunia Kesenirupaan Indonesia Dalam Wacana Tranformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi publisher.
- Sedyawati, Edi dkk. 2009.. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Sumber Internet
- <http://www.pengertianahli.com/2014/05/pengertian-produk-dan-jenis-produk.html>
- <http://rocketmanajemen.com/definisi-desain/>
- <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-fungsi-dan-macam-seni-kriya-beserta-contohnya-terlengkap/>
- <http://www.artikelsiana.com/2015/09/pengertian-seni-kriya-fungsi-macam.html>