



**PERANCANGAN PRODUK TEMPAT TISU DAUR ULANG
MENGUNAKAN MATERIAL ECENG GONDOK**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Produk

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Oleh:

NOSA ADIE OKA

15420200003

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

**PERANCANGAN PRODUK TEMPAT TISU DAUR ULANG
MENGUNAKAN MATERIAL ECENG GONDOK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Disusun Oleh :

Nama : NOSA ADIE OKA

NIM : 15420200003

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Produk

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

2018

LEMBAR MOTTO



“Tugas Adalah Suatu Kepercayaan Yang Diberikan, Maka Selesaikanlah”

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan kepada Allah SWT yang selalu menjaga dan mengawasiku,
Untuk Orang tua dan Keluarga tercinta yang selalu memberi motivasi dan do'a,
Untuk para Bapak dan Ibu Dosen yang selalu memberikan bimbingan,
Untuk Bapak dan Ibu penyelia yang memberikan pengalaman dunia kerja,
Untuk Teman-Teman dan semua pihak yang selalu memberikan dukungan,
Terima Kasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya dari lubuk hati terdalam.*

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN PRODUK TEMPAT TISU DAUR ULANG
MENGUNAKAN MATERIAL ECENG GONDOK**

Laporan Kerja Praktik oleh

Nosa Adie Oka

NIM : 15.42020.0003

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Desember 2018



Dosen Pembimbing

Ixsora Gupita Cinantya, M.Pd., ACA
NIDN.0715118306

Disetujui :

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA



Penyelia

Ir. Supardi
Direktur

SURABAYA

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Produk



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

NIDN. 0728038603

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Nosa Adie Oka
NIM : 15420200003
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN PRODUK TEMPAT TISU**

DAUR ULANG MENGGUNAKAN MATERIAL
ECENG GONDOK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan 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/ sebagian karya ilmiah saya tersebut diatas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik 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 adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Desember 2018

Yang Menyatakan



NIM : 15420200003

ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara berkembang yang memiliki banyak potensi, salah satu contohnya terdapat pada Industri Kreatif yang sedang gencarnya menjadi sorotan publik. Produk-produk kerajinan yang dihasilkan banyak yang diekspor ke mancanegara untuk diperjual belikan. Kontribusi yang dihasilkan dari hasil penjualan produk kerajinan tiap tahunnya meningkat dengan signifikan. Tidak heran mulai banyak Industri Kreatif yang bermunculan di Indonesia karena merupakan peluang usaha yang sangat menjanjikan, sekaligus juga untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan suatu produk.

Eceng gondok (*Eichornia Crassipes*) yang dianggap sebagai tanaman gulma perairan oleh kebanyakan masyarakat Indonesia dapat ditemukan dengan mudah di perairan Indonesia. Tanaman yang dianggap hama ini ditangan Bapak Supardi dan Ibu Wiwit selaku pemilik CV. RIZQAN MUFIDAH diolah dengan teknik menganyam hingga menjadi bermacam-macam produk kerajinan yang memiliki nilai jual tinggi. Produk kerajinan anyaman eceng gondok ini, sudah di ekspor sampai ke mancanegara. Proses pembuatan produk kerajinan eceng gondok terdiri dari beberapa tahap salah satu contoh proses awal adalah proses mendesain produk. Desainer sangat berperan penting dalam proses konsep desain suatu produk karena sebagai acuan proses produksi untuk mempermudah para pekerja bagian produksi. Dalam karya tulis ilmiah ini, penulis akan membahas proses pembuatan salah satu produk kerajinan tempat tisu dari eceng gondok.

Kata Kunci : Desainer, Produk, Eceng Gondok, Kerajinan Anyaman.

KATA PENGANTAR

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

Dalam usaha menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik dari segi moral, materi maupun wawasan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

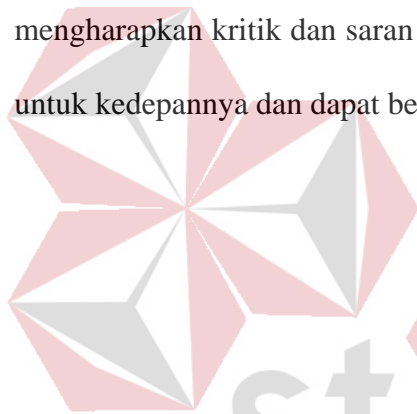
1. Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.
2. Orang tua dan saudara-saudara saya yang tercinta yang telah memberikan motivasi dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Kerja Praktik maupun laporan ini.
3. Bapak Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM selaku Kepala Program Studi S1 Desain Produk Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Ibu Ixsora Gupita Cinantya, M.Pd., ACA selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan ide, wawasan dan saran.
5. Bapak Ir. Supardi dan Ibu Wiwit Manfaati selaku pemilik CV. RIZQAN MUFIDAH yang telah menerima dan membimbing saya selama proses kerja praktik berlangsung kurang lebih selama satu bulan

6. Teman-teman seperjuangan Desain Produk Angkatan 2015 dan semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini.

Semoga ALLAH SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Kerja Praktik ini.

Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat didalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Surabaya, 20 Desember 2018



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Nosa Adie Oka

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Pelaksanaan Kerja Praktik.....	4
1.6.1 Detail Perusahaan.....	4
1.6.2 Periode	5
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktik.....	5
BAB II	7
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Profil Instansi KerjaPraktik	7
2.2 Sejarah Singkat CV. RIZQAN MUFIDAH.....	8
2.3 Visi dan Misi CV. RIZQAN MUFIDAH	11
2.3.1 Visi	11
2.3.2 Misi	11
2.4 InformasiPerusahaan	12
2.5 Pengembangan Sumber Daya Alam.....	25
2.6 Pengembangan Masyarakat dan Lingkungan.....	26
2.7 Lokasi CV Rizqan Mufidah.....	27

BAB III.....	28
LANDASAN TEORI.....	28
3.1 Produk	28
3.1.1 Pengertian Produk	28
3.1.2 Definisi Produk	29
3.1.3 Atribut Produk.....	29
3.1.4 Jenis-Jenis Produk.....	30
3.1.5 Klasifikasi Produk.....	32
3.1.6 Produk Tempat Tisu.....	34
3.2 Desain Produk	34
3.2.1 Pengertian Desain Produk.....	34
3.2.2 Desain.....	35
3.2.3 Definisi Desain.....	35
3.2.4 Prinsip Desain	36
3.2.5 Unsur-Unsur Dalam Desain	37
3.2.6 Teori-Teori Desain.....	39
3.2.7 Gambar Rencana	40
3.2.8 Kriteria Disain.....	40
3.3 Kriya.....	41
3.3.1 Pengertian Kriya.....	41
3.3.2 Fungsi Kriya.....	42
3.3.3 Jenis-jenis Kriya.....	43
3.4 Material.....	45
3.4.1 Pengertian Material	45
3.4.2 Sifat Material.....	46
3.5 Eceng Gondok	47
3.5.1 Pengenalan Eceng Gondok	47
3.5.2 Definisi Eceng Gondok	48
3.5.3 Deskripsi Eceng Gondok	49
3.5.4 Klasifikasi Eceng Gondok.....	50
3.5.5 Ciri Khusus Eceng Gondok.....	50
3.6 Kerajinan	52

3.6.1	Pengertian Kerajinan.....	52
3.6.2	Macam-Macam Kerajinan.....	53
BAB IV	55
DESKRIPSI PEKERJAAN	55
4.1	Proses Pengumpulan Data	56
4.2	Proses Desain	57
4.3	Konsep Desain.....	59
4.3.1	Kerajinan	60
4.4	Penyediaan Material Eceng Gondok	60
4.4.1	Proses Pengambilan Eceng Gondok.....	61
4.4.2	Proses Pemilahan Eceng Gondok.....	62
4.4.3	Proses Pemotongan Tangkai	64
4.4.4	Proses Penjemuran	65
4.4.5	Proses Penyimpanan Material Eceng Gondok	66
4.5	Proses Sketsa Manual	67
4.6	Proses Pembuatan Produk Tempat Tisu.....	68
BAB V	86
PENUTUP	86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Rumah CV. RIZQAN MUFIDAH.....	7
Gambar 2. 2 Tas Eceng Gondok	13
Gambar 2. 3 Kursi Eceng Gondok	15
Gambar 2. 4 Meja Eceng Gondok.....	16
Gambar 2. 5 Tempat Tisu Eceng Gondok.....	17
Gambar 2. 6 Vas Bunga	18
Gambar 2. 7 Keranjang Buah Eceng Gondok.....	19
Gambar 2. 8 Sandal Jepit Eceng Gondok.....	20
Gambar 2. 9 Keranjang Minum Eceng Gondok.....	21
Gambar 2. 10 Topi Eceng Gondok	22
Gambar 2. 11 Lepek Eceng Gondok	23
Gambar 2. 12 Rompi Eceng Gondok	24
Gambar 2. 13 Logo CV. RIZQAN MUFIDAH.....	25
Gambar 2. 14 Lokasi CV.RIZQAN MUFIDAH Via Google Maps	27
Gambar 3. 1 Morfologi Tanaman Eceng Gondok.....	50
Gambar 4. 1 Desain Badan Produk Tempat Tisu.....	58
Gambar 4. 2 Desain Tutup Produk Tempat Tisu	58
Gambar 4. 3 Alur Konsep Pembuatan Produk.....	59
Gambar 4. 4 Eceng Gondok di Waduk	61
Gambar 4. 5 Proses Pengambilan Eceng Gondok.....	62
Gambar 4. 6 Proses Pemilahan Eceng Gondok.....	63
Gambar 4. 7 Pemilahan Dari Segi Panjang Tangkai Eceng Gondok.....	63
Gambar 4. 8 Proses Pemetongan Eceng Gondok.....	64
Gambar 4. 9 Proses Penjemuran Eceng Gondok	65
Gambar 4. 10 Eceng Gondok Yang Sudah Kering	66
Gambar 4. 11 Penyimpanan Eceng Gondok di Gudang	67
Gambar 4. 12 Material Eceng Gondok Kering	69
Gambar 4. 13 Lem Rajawali Putih.....	69
Gambar 4. 14 Karton Duplek.....	70

Gambar 4. 15 <i>Waterbased</i>	70
Gambar 4. 16 Silet (<i>Cutter</i>).....	71
Gambar 4. 17 Penggaris	71
Gambar 4. 18 Gunting.....	72
Gambar 4. 19 Bulpoin.....	72
Gambar 4. 20 Semprotan Air	73
Gambar 4. 21 <i>Rolling Pin</i>	73
Gambar 4. 22 Sketsa Desain Manual Badan Produk Tempat Tisu	74
Gambar 4. 23 Sketsa Desain Manual Tutup Produk Tempat Tisu.....	75
Gambar 4. 24 Desain Digital Badan Produk Tempat Tisu.....	75
Gambar 4. 25 Desain Digital Tutup Produk Tempat Tisu	76
Gambar 4. 26 Gambar Pola Kerangka Pada Karton Duplek.....	77
Gambar 4. 27 Kerangka Karton Duplek Yang Sudah Dipotong.....	77
Gambar 4. 28 Proses Cutter Mengikuti Pola.....	78
Gambar 4. 29 Proses Melipat Karton Mengikuti Pola	78
Gambar 4. 30 Proses Pengeleman Menggunakan Lem Rajawali	79
Gambar 4. 31 Karton Yang Sudah Di Lem.....	80
Gambar 4. 32 Proses Membelah Eceng Gondok Menjadi Dua Bagian	81
Gambar 4. 33 Proses Pemipihan Eceng Gondok	81
Gambar 4. 34 Proses Menyamakan Tiap Sisi Material Eceng Gondok.....	82
Gambar 4. 35 Proses Penganyaman Eceng Gondok	82
Gambar 4. 36 Proses Penyemprotan Eceng Gondok	83
Gambar 4. 37 Produk Tempat Tisu Yang Sudah Dilapisi Eceng Gondok.....	84
Gambar 4. 38 Proses Pematangan Lubang Tempat Tisu.....	84
Gambar 4. 39 Produk Tempat Tisu Yang Jadi.....	85
Gambar 4. 40 Produk Tempat Tisu Eceng Gondok	85

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Instansi/ Perusahaan.....	90
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja	91
Lampiran 3 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	92
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian 1	93
Lampiran 5 Form KP-6 Log Harian 2	94
Lampiran 6 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik 1	95
Lampiran 7 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik 2	96
Lampiran 8 Kartu Bimbingan.....	97



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia banyak perairan sungai yang ditumbuhi oleh tumbuhan eceng gondok, tumbuhan ini dianggap sebagai gulma yang dapat merusak lingkungan perairan. Dengan kemajuan pengetahuan dan wawasan yang berkembang, eceng gondok dapat diolah menjadi bahan baku kerajinan yang memiliki nilai jual, produk kerajinan eceng gondok terbilang banyak peminatnya di kalangan masyarakat, sehingga diperlukan adanya pelatihan tentang pengetahuan dan wawasan untuk penyempurnaan tumbuhnya suatu industri kecil penjual produk kerajinan berbahan dasar material eceng gondok.

Menurut Kotler dan Armstrong, (2001 : 346), pengertian produk (*product*) adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Secara konseptual produk adalah pemahaman subyektif dari produsen atas sesuatu yang bisa ditawarkan sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan kegiatan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli pasar. Selain itu produk dapat pula didefinisikan sebagai persepsi konsumen yang dijabarkan oleh produsen melalui hasil produksinya. Produk dipandang penting oleh konsumen dan dijadikan dasar pengambilan keputusan pembelian.

Maka dari itu, diperlukan keterampilan untuk pemanfaatan eceng gondok sebagai bahan kerajinan yang memiliki nilai jual. Berbagai macam kerajinan dari eceng gondok seperti : tempat tisu, tas, kursi, topi, sandal, vas bunga, lampu hias, dan sebagainya tergolong sangat jarang di temukan karena masih belum banyak pengrajin yang dapat mengolahnya agar menjadi sebuah barang pakai. Disamping bahan mudah didapatkan, eceng gondok termasuk bahan alam yang murah meriah.

Kerajinan tempat tisu dari material eceng gondok merupakan sebuah inovasi baru yang sangat jarang ditemukan yang mungkin akan menjadi produk yang unik, ramah lingkungan, dan menarik minat para pembeli. Diharapkan setelah magang di tempat kerajinan eceng gondok, ilmu yang didapatkan dapat diterapkan dan dikembangkan supaya dapat menghasilkan produk-produk baru yang bermacam – macam sekaligus memiliki kualitas yang semakin bagus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu :

“Bagaimana merancang dan membuat produk tempat tisu daur ulang menggunakan material eceng gondok?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Merancang dan mendesain produk tempat tisu.
2. Membuat produk tempat tisu sesuai dengan rancangan yang telah disepakati.
3. Membuat produk tempat tisu menggunakan material eceng gondok.

1.4 Tujuan

Tujuan pelaksanaan kerja praktik selama 1 bulan yaitu :

1. Merancang produk tempat tisu daur ulang di CV. RIZQAN MUFIDAH.
2. Mengaplikasikan rancangan produk tempat tisu hingga menjadi sebuah produk jadi.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Membantu proses pembelajaran dan wawasan untuk merancang produk tempat tisu sesuai keinginan perusahaan.
2. Sebagai rancangan alternatif produk tempat tisu daur ulang untuk produksi produk tempat tisu selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Membantu CV. RIZQAN MUFIDAH dalam merancang produk tempat tisu sebagai produk kerajinannya.
2. Membantu membuat inovasi produk yang berbeda sehingga menambah koleksi produk kerajinan di perusahaan tersebut.

1.6 Pelaksanaan Kerja Praktik

1.6.1 Detail Perusahaan



Nama Perusahaan	: CV. RIZQAN MUFIDAH
Produk	: Kerajinan Eceng Gondok
Alamat	: Jl. Kebraon Indah Permai C-46, Kel. Kebraon, Kec. Karangpilang, PO-BOX 1134 Surabaya 60222.
Telp.dan Fax	: 031 – 7671580, 031 – 72324009.
No. HP	: 081332894009
E-mail	: wiwitmanfaati@yahoo.com
Website	: http://wiwitcollection.com/

Adapun kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di CV.RIZQAN MUFIDAH adalah merancang desain produk tempat tisu, merancang desain motif untuk di aplikasikan ke produk, serta membuat produk tempat tisu menggunakan material eceng gondok.

1.6.2 Periode

Tanggal Pelaksanaan : 16 Juli 2018 – 17 Agustus 2018

Hari dan Jam : Senin s.d Sabtu, mulai jam 08.00 – 16.00 WIB

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktik

Laporan kerja praktik ini terdiri dari 5 bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab yang menjelaskan inti dari pembahasan dalam menyusun laporan ini.

Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

Bab II Gambaran Umum Perusahaan

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum CV.RIZQAN MUFIDAH.

Bab III Landasan Teori

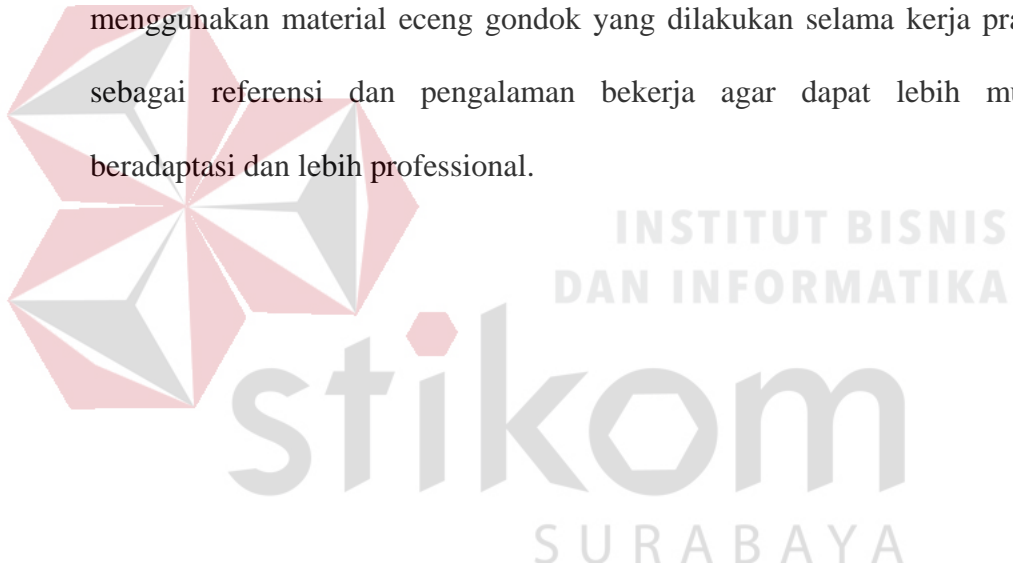
Dalam bab ini dibahas tentang dasar-dasar pengetahuan tentang produk, desain, sekaligus material ceng gondok dan pengolahan menjadi sebuah produk kerajinan sebagai landasan teori .

Bab IV Implementasi Karya

Dalam bab ini berisi tentang hasil serta pembahasan produk tempat tisu menggunakan material eceng gondok yang dibuat saat kerja praktik berdasarkan permasalahan dan metode yang telah di kerjakan.

Bab V Penutup

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran baik itu kekurangan maupun kelebihan dari perancangan produk tempat tisu menggunakan material eceng gondok yang dilakukan selama kerja praktik sebagai referensi dan pengalaman bekerja agar dapat lebih mudah beradaptasi dan lebih professional.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi Kerja Praktik

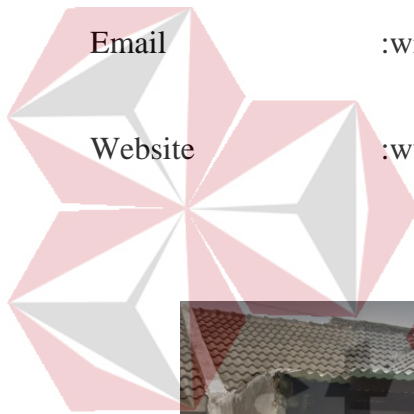
Nama Instansi : CV. RIZQAN MUFIDAH

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

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

Email : wiwitmanfaati@yahoo.com

Website : www.wiwitcollection.com



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA



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 satu 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 membuat 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 melalui media koran dengan judul " Kebraon Go Internasional ". Setelah namanya mulai terkenal ibu wiwid dan bapak supardi diamanahi 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 pelatihan 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 harga yang cukup mahal dari harga produk yang sebelumnya.

2.3 Visi dan Misi CV. RIZQAN MUFIDAH

2.3.1 Visi

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

2.3.2 Misi

1. Membantu memberikan pelatihan kewirausahaan bagi yang belum memiliki keterampilan.
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 tempat tisu 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 membawa 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 Perusahaan)

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 vas bunga. Bentuk dan materialnya yang unik, perusahaan kami memproduksi lebih banyak kursi eceng gondok tersebut.



Gambar 2.3 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 2.4 Meja Eceng Gondok

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

4. Tempat tisu

Tempat tisu sering kali menjadi barang yang disepelihkan. 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 ke mana-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 2.5 Tempat Tisu Eceng Gondok

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

5. Vas bunga

Vas bunga adalah tempat atau wadah bunga yang biasa kita gunakan untuk hiasan di atas meja, ada yang diberi air karena bawahnya tidak ada tempat untuk penahanan 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 2.6 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 2.7 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 2.8 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 2.9 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 2.10 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 plastik. 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 2.11 Lepek Eceng Gondok

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

11. Rompi

Rompi adalah baju luar yang tidak ber lengan, jadi segala baju yang tidak ber lengan 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 2.12 Rompi Eceng Gondok
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 2.13 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 menjahit 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 produk-produk 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 Rizqan 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 Via Google Maps

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Produk

3.1.1 Pengertian Produk

Produk merupakan titik pusat dari kegiatan pemasaran karena produk merupakan hasil dari suatu perusahaan yang dapat ditawarkan ke pasar untuk dikonsumsi dan merupakan alat dari suatu perusahaan untuk mencapai tujuan dari perusahaannya. Suatu produk harus memiliki keunggulan dari produk-produk yang lain baik dari segi kualitas, desain, bentuk, ukuran, kemasan, pelayanan, garansi dan rasa agar dapat menarik minat konsumen untuk mencoba dan membeli produk tersebut.

Pengertian produk (*product*) menurut Kotler & Armstrong, (2001: 346) adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Secara konseptual produk adalah pemahaman subyektif dari produsen atas sesuatu yang bisa ditawarkan sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan kegiatan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli pasar. Selain itu produk dapat pula didefinisikan sebagai persepsi konsumen yang dijabarkan oleh produsen melalui hasil produksinya. Produk dianggap penting oleh konsumen dan dijadikan dasar pengambilan keputusan pembelian.

Dapat disimpulkan dari bahasan diatas bahwa produk adalah segala sesuatu yang dibuat oleh perusahaan kemudian diperjual belikan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan para konsumen juga untuk mencari keuntungan bagi perusahaan tersebut.

3.1.2 Definisi Produk

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

3.1.3 Atribut Produk

Menurut Kotler & Armstrong (2001: 354), beberapa atribut yang menyertai dan melengkapi produk (karakteristik atribut produk) adalah :

A. Merek (*branding*)

Merek (*brand*) adalah nama, istilah, tanda, simbol, rancangan atau kombinasi dari semua ini yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi produk atau jasa dari satu atau kelompok penjual dan membedakannya dari produk pesaing. Pemberian merek itu mahal dan memakan waktu, serta dapat membuat produk itu berhasil atau gagal. Nama merek yang baik dapat menambah keberhasilan yang besar pada produk (Kotler & Armstrong, (2001: 360).

B. Pengemasan (*packing*)

Pengemasan (*packing*) adalah kegiatan perancang dan membuat wadah atau bungkus dari suatu produk.

C. Kualitas Produk (*product quality*)

Kualitas Produk (*product quality*), adalah kemampuan suatu produk untuk melaksanakan fungsinya meliputi, daya tahan keandalan, ketepatan kemudahan operasi dan perbaikan, serta atribut bernilai lainnya. Untuk meningkatkan kualitas produk perusahaan dapat menerapkan program “*Total Quality Management (TQM)*”. Selain mengurangi kerusakan produk, tujuan pokok kualitas total adalah untuk meningkatkan nilai pelanggan.

Dapat disimpulkan atribut produk adalah sebuah pelengkap agar terlihat lebih menarik dan juga agar kualitas produk tersebut dapat terjaga dengan aman.

3.1.4 Jenis-Jenis Produk

Berdasarkan jenisnya produk dibagi menjadi dua bagian, sebagai berikut:

A. Produk Konsumsi (*consumers product*), adalah barang yang digunakan oleh konsumen akhir atau rumah tangga dengan maksud tidak untuk dibisniskan atau dijual lagi. Barang-barang yang termasuk yang termasuk jenis produk konsumsi ini antara lain, sebagai berikut:

1. Barang kebutuhan sehari-hari (*convenience goods*), yaitu barang yang umumnya sering kali dibeli, segera dan memerlukan usaha yang sangat kecil untuk memilikinya, misalnya barang kelontong, baterai, dan sebagainya.

2. Barang belanja (*shopping goods*), yaitu barang yang dalam proses pembelian dibeli oleh konsumen dengan cara membandingkan berdasarkan kesesuaian mutu, harga, dan model, misalnya pakaian, sepatu, sabun, dan lain sebagainya.
3. Barang khusus (*speaciality goods*), yaitu barang yang memiliki ciri-ciri unik atau merk khas dimana kelompok konsumen berusaha untuk memiliki atau membelinya, misalnya mobil, kamera, dan lain sebagainya.

B. Produk Industri (*bussines product*), adalah barang yang akan menjadi begitu luas dipergunakan dalam program pengembangan pemasaran. Barang industri juga dapat dirinci lebih lanjut jenisnya antara lain, sebagai berikut :

1. Bahan mentah, yaitu barang yang akan menjadi bahan baku secara fisik untuk memproduksi produk lain, seperti hasil hutan, gandum, dan lain sebagainya.
2. Bahan baku dan suku cadang pabrik, yaitu barang industri yang digunakan untuk suku cadang yang aktual bagi produk lain, misalnya mesin, pasir, dan lain sebagainya.
3. Perbekalan operasional, yaitu barang kebutuhan sehari-hari bagi sektor industri, misalnya alat-alat kantor dan lain-lan.

3.1.5 Klasifikasi Produk

Pemasaran biasanya mengklasifikasikan produk berdasarkan macam-macam karakteristik produk : daya tahan dan wujud juga pengguna menurut Kotler & Keller (2007: 4) :

A. Daya Tahan dan Wujud

Produk dapat diklasifikasikan kedalam tiga kelompok menurut daya tahan dan wujudnya, yaitu :

1. Barang tidak tahan lama (*Nondurable Goods*)

Adalah barang berwujud yang biasanya dikonsumsi satu atau beberapa kali penggunaan.

2. Barang tahan lama (*Durable Goods*)

Adalah barang berwujud yang biasanya tetap bertahan walaupun sudah digunakan berulang kali.

3. Jasa (*Service*)

Adalah produk yang tidak berwujud, tidak terpisahkan, dan mudah habis.

B. Penggunaan

Konsumen membeli sangat banyak macam barang . Menurut Kotler dan Keller (2007: 6), ini dapat diklasifikasikan berdasarkan penggunaannya, yaitu:

1. Klasifikasi barang konsumen

- Barang kebutuhan sehari-hari (*convenience goods*) adalah barang-barang yang biasanya sering dibeli konsumen dengan cepat dengan upaya yang sangat sedikit.
- Barang Toko (*shopping goods*) adalah barang-barang yang karakteristiknya dibandingkan berdasarkan kesesuaian, kualitas, harga, dan gaya dalam proses pemilihan dan pembeliannya.
- Barang Khusus (*speciality goods*) adalah barang-barang dengan karakteristik unit dan atau identifikasi merek yang untuknya sekelompok pembeli yang cukup besar bersedia senantiasa melakukan usaha khusus untuk membelinya.
- Barang yang tidak dicari (*unsought goods*) adalah barang-barang yang tidak diketahui konsumen atau diketahui namun secara normal konsumen tidak berfikir untuk membelinya.

2. Klasifikasi barang industri

- Bahan baku dan Suku cadang

Adalah barang-barang yang seluruhnya masuk ke produk produsen.

- Barang modal (*capital items*)

Adalah barang-barang tahan lama yang memudahkan pengembangan atau pengelolaan produk jadi.

- Perlengkapan dan Layanan bisnis (*supplies and bussines service*)

Adalah barang dan jasa berumur pendek, memudahkan pengembangan atau pengelolaan produk jadi.

3.1.6 Produk Tempat Tisu

Tempat tisu adalah tempat yang digunakan untuk menaruh tisu di tempat tersebut, tempat tisu memiliki bentuk bermacam-macam ada yang berbentuk kotak seperti persegi panjang, bundar, seperti bola, lain-lain.

3.2 Desain Produk

3.2.1 Pengertian Desain Produk

Desain Produk adalah sebagai alat manajemen untuk menerjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan yang nyata yang akan diproduksi dan dijual dengan menghasilkan laba.

Salah satu fungsi manajemen terpenting dalam semua organisasi adalah menjamin bahwa masukan-masukan berbagai sumber daya organisasi menghasilkan produk-produk atau jasa yang dirancang secara tepat atau menghasilkan keluaran-keluaran yang dapat memuaskan keinginan para pelanggan.

Prastyowibowo (1999: 5), menyatakan bahwa:

Desain produk salah satu unsur memajukan industri agar hasil industri produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat, karena produk yang mereka

dapatkan mempunyai kualitas baik, harga terjangkau, desain yang menarik, mendapatkan jaminan dan sebagainya.

Untuk menghasilkan keluaran-keluaran yang tepat guna dan sesuai dengan keinginan pelanggan maka perlu adanya desain produk. Adapun beberapa :

1. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi.
2. Untuk menghasilkan produk yang trend dalam masa nya.
3. Untuk membuat produk seekonomis mungkin dalam penggunaan bahan baku dan biaya-biaya dengan tanpa mengurangi nilai jual produk tersebut.

3.2.2 Desain

Menurut Bram Palgunadi (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 setidaknya 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

Menurut Sachari (2005: 7-8), desain adalah garis besar, sketsa, rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (*The American Collage Dictionary*). Desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat dalam suatu bentuk grafis.

3.2.4 Prinsip Desain

Berikut adalah prinsip-prinsip desain, yaitu:

A. Keseimbangan (*Balance*)

Keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang, tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, ataupun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.

B. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.

C. Ritme (*Rhythm*)

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis.

D. Penekanan (*Emphasis*)

Setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang ingin disampaikan tersalur.

E. Proporsi

Proporsi dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

3.2.5 Unsur-Unsur Dalam Desain

Dalam buku Desain Komunikasi Visual (Rakhmat Supriyono, 2010: 57-58) ada beberapa unsur visual yang perlu dikenal sebelum mendesain antara lain :

A. Garis

Garis tidak memiliki kedalaman, hanya memiliki ketebalan dan panjang yang disebut elemen satu dimensi. Wujud garis sangat bervariasi, sesuai kebutuhan dan citra yang diinginkan. Garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberi kesan luwes dan lembut. Garis zig-zag terkesan keras dan dinamis. Garis tidak beraturan mempunyai kesan fleksibel dan tidak formal. Garis juga bisa dibuat putus-putus, gradasi, tebal-tipis dan variasi lainnya sesuai dengan *image* yang diinginkan.

B. Bidang

Bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar adalah sebuah bidang. Bidang dapat berupa bentuk geometris (lingkaran, segitiga, elips, setengah lingkaran dll) dan bentuk tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal, bidang non-geometris memiliki kesan tidak formal, santai, dan dinamis.

C. Warna

Warna dapat menarik perhatian pembaca dan membantu menciptakan mood. Sebagai contoh desain publikasi yang menggunakan warna soft dapat menyampaikan kesan lembut, tenang, dan romantis. Warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah. Dalam seni rupa, warna dapat dilihat 3 dimensi yaitu:

1. **Hue**, pembagian warna dasar. Warna dipilih menjadi 3 golongan yaitu : warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder merupakan campuran dua warna primer dengan perbandingan seimbang 1:1 (merah+kuning= oranye), (kuning+biru= hijau), (biru+merah= ungu), jika warna primer dicampur dengan warna sekunder maka akan menjadi warna tersier, yaitu : merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.
2. **Value**, terang-gelapnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudahkan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap). Warna yang dimudakan atau dituakan cenderung lebih toleransi menerima warna-warna lain. Warna yang dimudakan dengan cara menambahkan warna putih disebut warna *tint*, sedangkan warna yang dituakan dengan cara menambahkan sedikit hitam disebut warna *shade*.
3. **Intensity**, tingkat kejernihan warna. Suatu warna(*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak mencampuri warna lain. Warna-warna yang masih murni disebut *pure hue*.

D. *Value*, terang-gelapnya warna.

Kontras *value* dalam Desain Komunikasi Visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi sekaligus menciptakan citra. Penggunaan warna kurang kontras (*low contrast value*) dapat menciptakan kesan damai, statis, dan tenang. Sebaliknya komposisi warna kontras (*high contrast value*) memberikan kesan dinamis, enerjik, dramatis, dan bergairah.

E. Teksture

Nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda. Karya desain umumnya dicetak diatas kertas halus seperti HVS, Art Paper, Ivory, dll.

F. Format

Besar kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara cermat sehingga memiliki nilai kemudahan baca (*legibility*) yang tinggi. Besar kecilnya ukuran huruf untuk judul, sub judul, teks diperhitungkan secara proposional agar mempermudah pembaca dalam memilih informasi mana yang perlu dibaca pertama, kedua, dst.

3.2.6 Teori-Teori Desain

Desain adalah elemen kunci yang digunakan untuk mempersiapkan dasar pemasaran baru yang dapat meningkatkan nilai produk dan nilai kompetitif suatu produk (Blijlevens & Schoormans, 2009). Hal ini senada dengan hasil penelitian Gemser dan Leenders (dalam Schoormans Creusen, 2005) yang mengatakan bahwa desain produk yang baik akan mempengaruhi kesuksesan penjualan produk

tersebut, penampilan suatu produk dapat meningkatkan nilai produk itu sendiri, karena banyak konsumen yang suka membeli produk yang terlihat estetik (Schoormans & Creusen, 2005).

3.2.7 Gambar Rencana

Menurut Bram Palgunadi (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).

3.2.8 Kriteria Disain

Menurut Bram Palgunadi (2008: 210), kriteria disain, bisa didefinisikan sebagai 'segala sesuatu yang merupakan persyaratan yang bersifat sangat umum, yang harus dipenuhi oleh suatu produk atau sistem 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 industri, 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 industri adalah kriya yang produksinya dilakukan semi-massal, yang dibedakan dari produksi barang manufaktur dalam industri besar. Kriya industri 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 artistik 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

Fungsi seni kriya secara garis besar terbagi menjadi 3 macam, yaitu sebagai berikut:

A. **Hiasan** (dekorasi), banyak produk seni kriya yang berfungsi sebagai benda pajangan. Karya yang hanya dipajang untuk dinikmati keindahannya karena seni kriya jenis ini lebih menonjolkan segi rupa daripada segi fungsinya sehingga bentuk bentuknya mengalami pengembangan. Ada unsur kreatifitas yang luar biasa, sehingga mampu memuaskan penikmatnya untuk merasakan nilai seninya melalui apresiasi yang dilakukannya. Untuk hiasan dekorasi misalnya, karya seni ukir, hiasan dinding, cinderamata, patung, kaligrafi dan lain-lain.

B. **Benda terapan** (siap pakai), seni kriya yang sebenarnya adalah seni kriya yang tetap mengutamakan fungsinya. Seni kriya jenis ini mempunyai fungsi sebagai benda yang siap pakai, bersifat nyaman, namun tidak kehilangan unsur keindahannya. Kenyamanan merupakan unsur pokok dalam fungsi terapan ini. Jika tidak nyaman maka banyak orang yang tidak mau memakainya. Keamanan juga salah satu yang wajib dipertimbangkan jika seseorang membuat karya seni dengan tujuan untuk dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Jika tidak aman maka tidak akan mungkin menjadi pecinta seni. Sebagai contoh misalnya senjata, keramik, furnitur dan lain-lain.

C. **Benda mainan**, di lingkungan sekitar sering kita jumpai produk seni kriya yang fungsinya sebagai alat permainan. Jenis produk seni kriya seperti ini biasanya berbentuk sederhana, bahan yang digunakan relatif mudah didapat dan dikerjakan, dan harganya juga relatif murah. Karena hanya untuk mainan, maka yang terpenting mudah untuk mencari bahannya, mudah membuatnya dan tentunya disukai oleh penikmat seni. Namun dalam hal ini anak-anak menjadi bidikan utama dalam menciptakan karya. Misalnya boneka, dakon, dan kipas kertas.

3.3.3 Jenis-jenis Kriya

Berikut ini adalah jenis-jenis seni kriya yang ada di Nusantara :

A. Seni Kriya Kayu

Adalah suatu jenis seni kriya yang dalam proses pengerjaannya selalu mengkombinasikan nilai fungsi dan estetika dengan menggunakan bahan kayu. Seni kriya kayu ini dapat dibagi menjadi dua, yakni tingkatan dasar dan tingkatan professional.

Contoh dari seni kriya kayu ini adalah wayang golek, patung, topeng, dan hiasan ukiran yang lainnya.

B. Seni Kriya Tekstil

Merupakan seni kriya yang bahan dasarnya menggunakan kain. Istilah tekstil mempunyai lingkup yang sangat luas. Pada umumnya kain terbuat dari serat yang di pin untuk menghasilkan benang dan selanjutnya akan ditenun atau dirajut untuk menghasilkan barang sesuai dengan keinginan pembuatnya.

Seni kriya tekstil dikelompokkan menjadi dua macam, yakni kriya tenun dan kriya batik.

C. Seni Kriya Keramik

Seni kriya keramik merupakan benda yang terbuat dari tanah liat. Pembuatan seni kriya ini adalah dengan menggunakan teknik slab, putar, pilin, dan dicetak tuang. Daerah penghasil seni kriya keramik ini adalah Bandung, Jepara, Banjarnegara, Malang, Yogyakarta, dan yang lainnya.

D. Seni Kriya Logam

Seni kriya logam merupakan seni kriya yang diolah dengan menggunakan bahan dasar logam. Teknik pembuatan seni kriya logam terdiri dari dua cara, yakni dicetak lilin dan menggunakan teknik bivalve.

E. Seni Kriya Kulit

Merupakan karya seni yang menggunakan kulit sebagai bahan dasarnya. Kulit yang digunakan dalam pembuatan seni kriya kulit adalah kulit sapi, kulit kerbau, kulit buaya dan yang lainnya. Kulit tersebut kemudian akan menjalani beberapa proses pengolahan, dimana dari pemisahan kulit dari daging

hewan, pencucian dengan menggunakan cairan tertentu, tahap pembersihan dan perendaman sampai pada proses finishing.

Contoh seni kriya kulit adalah : dompet, jaket, wayang kulit, ikat pinggang dan lain sebagainya.

F. Seni Kriya Batu

Adalah seni kriya yang menggunakan batu sebagai bahan dasarnya dan kemudian akan dibentuk sedemikian rupa agar terlihat indah dan memiliki nilai jual yang tinggi.

Contoh dari seni kriya batu adalah batu akik, batu permata, fosil, dll.

3.4 Material

Material merupakan bahan-bahan yang akan digunakan sebagai pembuat produk-produk kerajinan di CV.RIZQAN MUFIDAH, terdapat bahan utama sebagai bahan pokok atau wajib untuk pembuatan produk hampir secara keseluruhan sedangkan bahan pelengkap yaitu bahan tambahan atau hiasan supaya produk lebih terlihat lebih menarik. Dibawah ini akan dijelaskan secara singkat tentang material.

3.4.1 Pengertian Material

Menurut Ir.Anton Gerbono (2005: 24), Material adalah bahan utama dan bahan pelengkap. Pada dasarnya, penyediaan material adalah seleksi kualitas sekaligus pengolahan bahan baku menjadi material yang siap pasang atau siap digunakan.

Pengertian Material menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia adalah mencakup setiap zat yang dipentingkan keberadaannya, penempatannya dalam ruang dan sifat-sifat mekanik.

Pengertian material (Hasan Shadaly, 1983), adalah bahan dasar untuk membuat membentuk sesuatu, atau secara umum material didefinisikan sebagai obyek pengalaman indra dengan ciri-ciri kekeluasan, masa, gerak, dan ditentukan oleh uang dan waktu

3.4.2 Sifat Material

Material yang digunakan dalam industri sangat banyak. Masing-masing material memiliki ciri-ciri yang berbeda, yang sering disebut dengan sifat material. Pemilihan dan penggunaan material untuk sebuah produk, umumnya berdasarkan sifat dari material tersebut. Sifat material dapat dibedakan menjadi beberapa golongan, antara lain: fisik, mekanis, teknologi, kimia dan lain sebagainya.

1. Sifat Fisik
2. Sifat Thermal
3. Sifat Listrik
4. Sifat Magnetik
5. Sifat Mekanis
6. Sifat Teknologi
7. Sifat Kimia
8. Sifat Logam

3.5 Eceng Gondok

Pembuatan produk kerajinan selama di tempat kerja praktik dengan bahan dari eceng gondok sebagai bahan utamanya yang menjadi ciri khas dari produk-produk kerajinan di CV. RIZQAN MUFIDAH. Berikut ini penjelasan secara singkat tentang tanaman eceng gondok.

3.5.1 Pengenalan 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 1.600m 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 1m² dalam waktu kurang dari dua bulan.

Daun eceng gondok berbentuk bulat telur, berwarna hijau segar, dan mengkilap. 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 1-2cm. tangkai ini mengandung air yang di balut (dilapisi) serat yang kuat dan lentur. Permukaan tangkai eceng gondok agak mengkilap 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 menetralkan 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.

3.5.2 Definisi Eceng Gondok

Menurut Wikipedia eceng gondok atau enceng gondok (latin: *Eichhornia crassipes*) adalah salah satu jenis tumbuhan air mengapung. Selain dikenal dengan nama eceng gondok, di beberapa daerah di Indonesia, eceng gondok mempunyai nama lain seperti di daerah Palembang dikenal dengan nama Kelipuk, di Lampung

dikenal dengan nama Ringgak, Di dayak dikenal dengan nama ilung-ilung, di Manado dikenal dengan nama Tumpe. Eceng gondok pertama kali ditemukan secara tidak sengaja oleh seorang ilmuwan bernama Carl Friedrich Philip Von Martius, seorang ahli botani berkebangsaan Jerman pada tahun 1824 ketika sedang melakukan ekspedisi di Sungai Amazon Brasil. Eceng gondok memiliki kecepatan tumbuh yang tinggi sehingga tumbuhan ini dianggap sebagai gulma yang dapat merusak lingkungan perairan. Eceng gondok dengan mudah menyebar melalui saluran air ke badan air lainnya.

3.5.3 Deskripsi Eceng Gondok

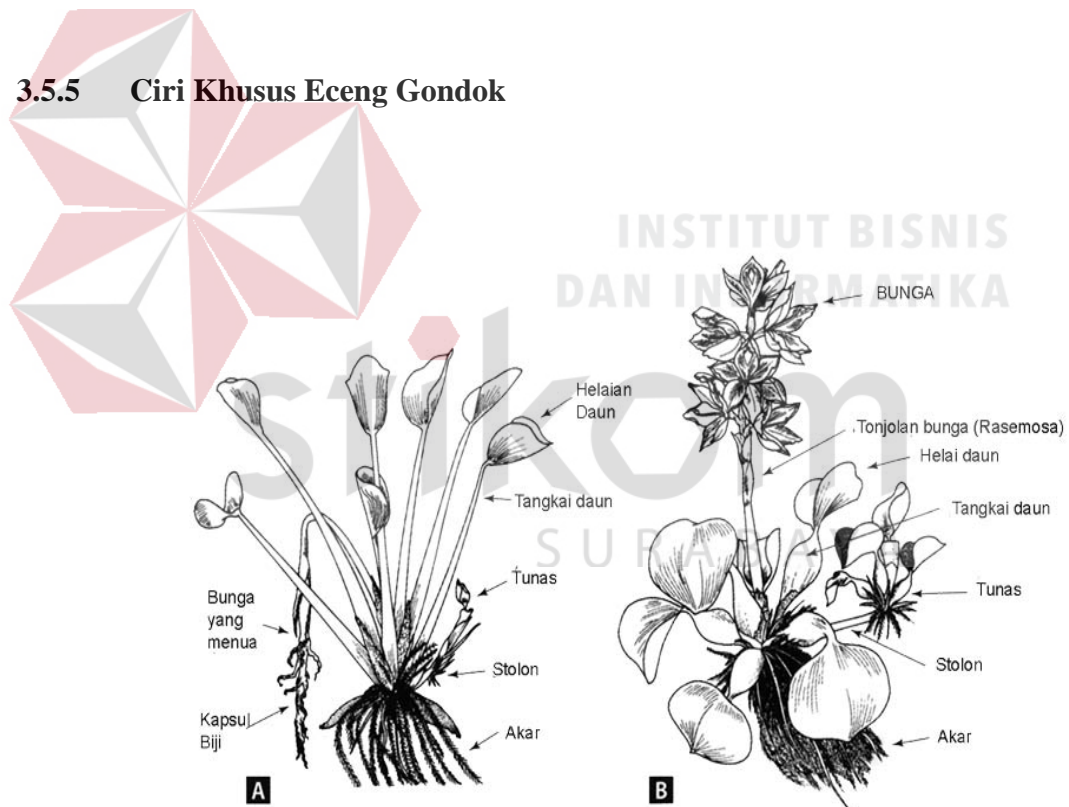
Eceng gondok hidup mengapung di air dan kadang-kadang berakar dalam tanah. Tingginya sekitar 0,4-0,8 meter. Tidak mempunyai batang. Daunnya tunggal dan berbentuk oval. Ujung dan pangkalnya meruncing, pangkal tangkai daun menggelembung. Permukaan daunnya licin dan berwarna hijau. Bunganya termasuk bunga majemuk, berbentuk bulir, kelopaknya berbentuk tabung. Bijinya berbentuk bulat dan berwarna hitam. Buahnya kotak beruang tiga dan berwarna hijau. Akarnya merupakan akar serabut.

3.5.4 Klasifikasi Eceng Gondok

Para ahli menempatkan tanaman eceng gondok dalam klasifikasi berikut ini:

- Kerajaan : Plantae
- Divisi : Magnoliophyta
- Kelas : Liliopsida
- Ordo : Commeliales
- Famili : Pontederiaceae
- Genus : Eichhornia, Kunth
- Spesies : E. Crassipes

3.5.5 Ciri Khusus Eceng Gondok



Gambar 3.1 Morfologi Tanaman Eceng Gondok

(Sumber : www.google.com)

Berikut ini adalah ciri khusus lengkap dari tanaman eceng gondok:

A. Akar Eceng Gondok

Ciri khusus yang pertama tanaman eceng gondok adalah akarnya. Eceng gondok memiliki akar jenis serabut tetapi tidak bercabang. Akar ini berfungsi untuk menjerat lumpur dan segala partikel yang terlarut dalam air. Pada akar ini terdapat tudung yang sering disebut juga sebagai tudung akar. Eceng gondok juga memiliki bulu-bulu yang tumbuh pada akarnya yang dapat berfungsi sebagai jangkar pada tanaman. Di ujungnya, terdapat kantung akar yang jika terkena sinar matahari akan berwarna kemerahan. Berikut ini adalah foto gambar dari akar Eceng gondok.

B. Daun Eceng Gondok

Ciri khusus tanaman eceng gondok selanjutnya adalah daunnya. Eceng gondok memiliki daun yang terletak di atas permukaan air dan termasuk kedalam jenis makrofit. Eceng gondok memiliki daun tunggal, bentuk oval dengan pangkal runcing (*acumintus*), berwarna hijau, bertangkai, dan permukaan mengkilat yang tersusun di atas roset akar. Tepi daunnya rata (tidak bergerigi) dengan panjang sekitar 7-25 cm. Daun eceng gondok memiliki lapisan rongga udara sehingga dengan mudah membuatnya mengapung di atas permukaan air.

C. Bunga Eceng Gondok

Ciri khusus tanaman eceng gondok yang ketiga adalah bunganya. Tanaman eceng gondok memiliki bunga majemuk yang jumlahnya dapat mencapai 7-36 buah. Bunga ini berwarna hijau, beruang tiga, dan berbentuk kotak sejati (capsula).

D. Biji Eceng Gondok

Tanaman eceng gondok memiliki biji yang berwarna hitam kecil. Biji inilah yang membuat eceng gondok mampu berkembang biak dengan cara generatif.

3.6 Kerajinan

Kerajinan adalah suatu karya seni yang dibuat sepenuh hati dan berdasarkan keinginan yang ada didalam diri dengan bentuk maupun warna variatif. Berikut akan dijelaskan tentang seputar kerajinan.

3.6.1 Pengertian Kerajinan

Menurut Kadjim (2011: 10), Kerajinan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terus-menerus dengan penuh semangat ketekunan, kecekatan, kegigihan, berdedikasi tinggi dan berdaya maju yang luas dalam melakukan suatu karya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan).

3.6.2 Macam-Macam Kerajinan

A. Kerajinan Tangan

Kerajinan tangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guna membuat sebuah kerajinan dengan menggunakan keterampilan tangan manusia.

Contoh Kerajinan Tangan:

- Sulam
- Seni Lipat
- Renda, dll.

B. Kerajinan Anyam

Kerajinan anyam merupakan sebuah kerajinan yang dapat menciptakan keindahan dengan buatan manusia menggunakan teknik menganyam.

Contoh Kerajinan Anyam :

- Tutup Nasi
- Lampu Tidur
- Tas, dll.

C. Kerajinan Keramik

Sesuai dengan namanya, kerajinan keramik merupakan sebuah kerajinan berbahan dasar tanah liat. Proses pembuatan kerajinan keramik ini adalah dengan dibakar.

Contoh Kerajinan Keramik :

- Porselen
- Guci
- Pot, dll.

D. Kerajinan Serat Alam

Merupakan kerajinan yang dihasilkan dari bahan-bahan serat alam juga melimpah dan beraneka ragam.

Contoh Kerajinan Serat Alam :

- Dompot
- Tas
- Topi, dll.

E. Kerajinan Kulit

Sesuai dengan namanya kerajinan kulit merupakan salah satu kerajinan yang bahan dasarnya menggunakan kulit yang sudah matang/masak, kulit mentah/kulit sintesis.

Contoh Kerajinan Kulit :

- Tas
- Dompot
- Ikat Pinggang
- Wayang, dll.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam bab IV ini akan dijelaskan bagaimana proses kerja praktik yang dilaksanakan di CV. RIZQAN MUFIDAH. Pada pelaksanaan kerja praktik selama satu bulan, diberikan tugas untuk membuat produk kerajinan eceng gondok tempat tisu. Beberapa tahap-tahap yang akan dijelaskan mulai dari proses awal pengambilan eceng gondok di waduk ataupun sungai, kemudian masuk ke proses pemotongan pengambilan tangkai eceng gondok, lalu masuk ke tahap proses pengeringan tanaman eceng gondok yang sudah di potong, hingga masuk ke proses pengolahan menjadi sebuah produk kerajinan yang unik dan memiliki nilai jual. Dalam pengumpulan data untuk menyusun laporan kerja praktik ini, kegiatan yang dilakukan antara lain observasi, wawancara, dan studi literatur. Selama kerja praktik bapak Ir.Supardi selaku Direktur dari CV. RIZQAN MUFIDAH telah banyak memberi wawasan tentang material eceng gondo,cara pengolahan, dan tentang proses produksi hingga pemasaran produk. Beliau mengatakan suatu bahan yang dianggap tak mempunyai nilai bahkan dianggap sebagai hama bisa diolah dengan kreatifitas sehingga menjadi sebuah produk bernilai seni tinggi bahkan juga memiliki nilai jual tinggi. Melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, banyak informasi dan data yang telah terkumpul.Setelah mendapatkan data-data dan mengumpulkan data maka dapat dijabarkan semua proses dari awal hingga proses akhir.

4.1 Proses Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis diberikan pengetahuan dan wawasan secara umum dan mendetail dari bapak Ir.Supardi tentang pengenalan eceng gondok, sifat material eceng gondok, proses pembuatan produk, dan lain sebagainya, sebagai acuan dalam mengerjakan sebuah produk kerajinan tempat tisu dari eceng gondok dan apa saja inovasi yang diinginkan oleh CV. RIZQAN MUFIDAH.

Setelah melakukan wawancara kepada beliau selaku direktur utama bahwa CV. RIZQAN MUFIDAH membutuhkan desain sketsa manual untuk membuat sebuah produk kerajinan tempat tisu dari eceng gondok sebagai referensi di perusahaan. Dari hasil pengumpulan data dengan cara wawancara pada beliau banyak data-data yang dibutuhkan untuk diaplikasikan kedalam desain sketsa manual yang akan dirancang untuk membuat sebuah produk, yaitu antara lain:

1. Sketsa produk tempat tisu
2. Sketsa inovasi produk tempat tisu
3. Sketsa ukuran detail produk tempat tisu
4. Sketsa perbagian spesifikasi produk tempat tisu
5. Membuat produk tempat tisu
6. Hasil pengerjaan dan pengembangan desain
7. Penerapan pada produk

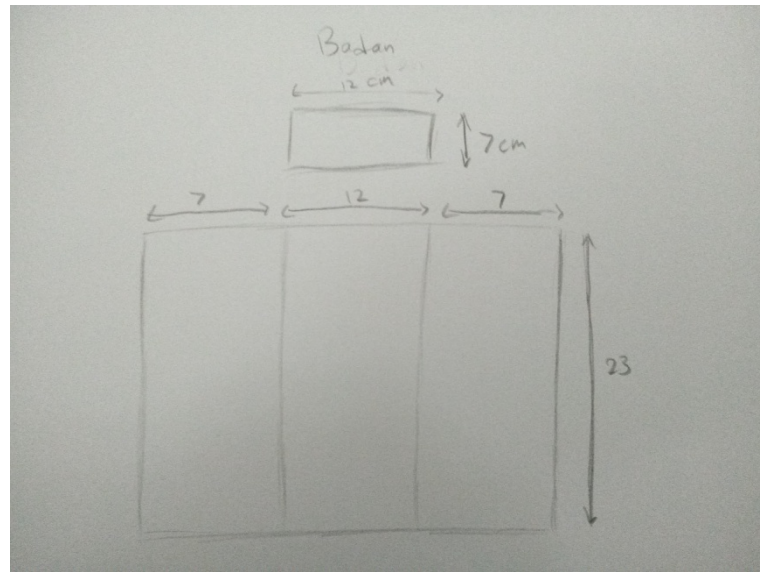
Tahap selanjutnya adalah melakukan observasi secara langsung, dalam langkah atau tahap ini akan dilakukan analisis terhadap produk yang akan diterapkan dan diproduksi oleh CV.RIZQAN MUFIDAH, kemudian

membandingkan serta mengamati produk yang sudah ada dan diproduksi di perusahaan lain yang bergerak dalam bidang yang sama yaitu dibidang kerajinan.

Referensi yang dibutuhkan tentang produk yang unik, inovatif, kreatif, menarik serta minimalis yang dapat dicari dari beberapa sumber internet maupun buku. Hal ini bertujuan untuk mengetahui desain dan konsep seperti apa yang akan digunakan oleh perusahaan sekaligus untuk diproduksi dan desain yang dapat dipublikasikan ke konsumen yang ingin membeli produk tersebut.

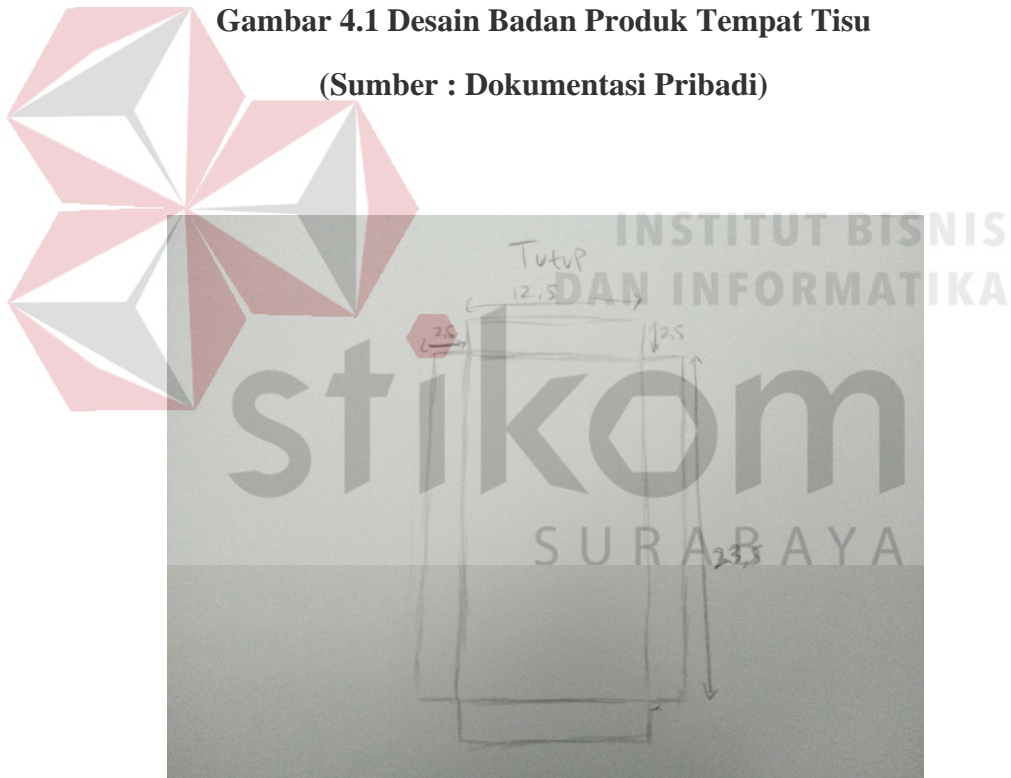
4.2 Proses Desain

Dalam tahap ini merupakan tahapan memvisualisasikan melalui gambar dengan sketsa manual untuk memperoleh gambaran tentang produk yang akan dibuat, dengan merancang konsep produk meliputi desain sketsa awal yang kemudian didiskusikan terlebih dahulu untuk mendapatkan persetujuan dari berbagai pihak, setelah sketsa awal / sketsa coret-coretan sudah di setujui dan mendapat berbagai revisi, langkah selanjutnya mendesain produk dengan sudut pandang dari tiap sisi produk tersebut, seperti: tampak depan, tampak samping, tampak atas, tampak perspektif. Lalu sketsa dilengkapi dengan deskripsi dan detail ukuran produk yang kemudian desain kerangka produk dapat didesain ke dalam bentuk digital. Setelah melalui beberapa langkah maka desain sketsa manual hingga ke desain digital dapat direalisasikan ke dalam sebuah produk sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Semua rancangan produk membutuhkan kreatifitas dan inovasi dari desainer itu sendiri.



Gambar 4.1 Desain Badan Produk Tempat Tisu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

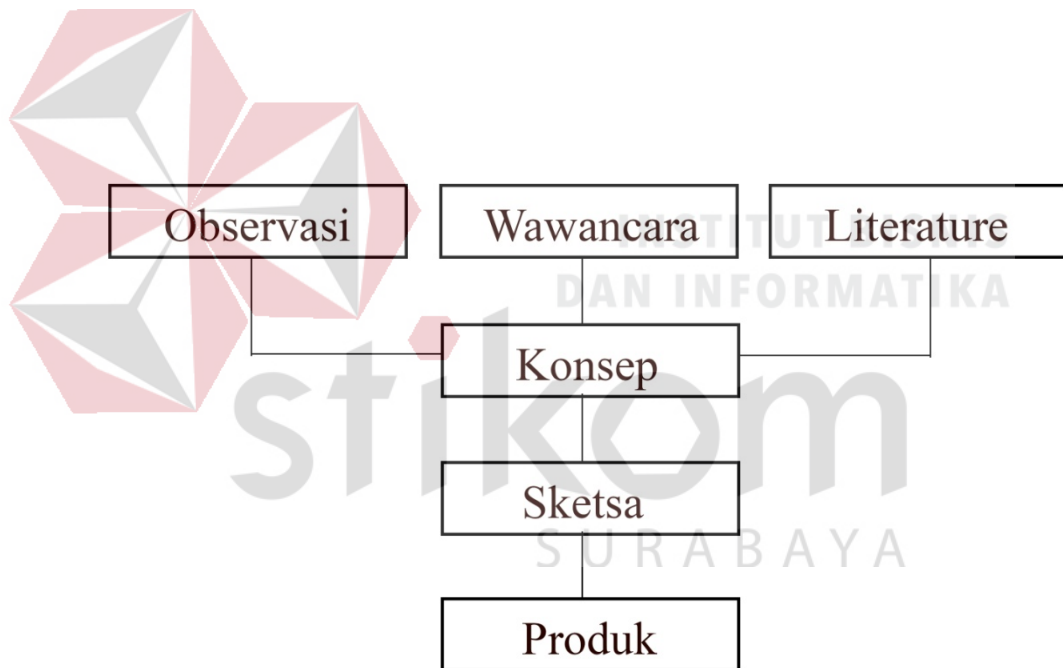


Gambar 4.2 Desain Tutup Produk Tempat Tisu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3 Konsep Desain

Konsep merupakan dasar utama sebagai acuan dalam perancangan sebuah desain yang akan direalisasikan dan diterapkan pada produk. Dari hasil data-data yang sudah terkumpul melalui beberapa metode-metode yang telah dilakukan selama proses pengumpulan data, maka terbentuklah konsep untuk mengembangkan desain produk sesuai dengan keinginan CV. RIZQAN MUFIDAH, dan melalui pendiskusian konsep untuk mendapatkan revisi dan persetujuan dari perusahaan.



Gambar 4.3 Alur Konsep Pembuatan Produk

(Sumber : Hasil Olahan Penulis)

Alur bagan diatas adalah pengembangan konsep sebuah produk dari CV. RIZQAN MUFIDAH untuk diterapkan pada produk kerajinan yang akan diproduksi untuk memenuhi kebutuhan pasar yang berupaproduk kerajinan.

4.3.1 Kerajinan

Kerajinan merupakan proses pembuatan sesuatu benda dengan keterampilan dan kreatifitas yang dimiliki oleh seseorang dari sejak lahir, sebuah sifat dan keahlian yang murni berasal dari diri sendiri. Membuat sesuatu yang tidak bernilai menjadi sebuah produk yang memiliki estetika dan nilai jual yang tinggi. Pembuatan sebuah produk kerajinan sepenuhnya dengan hati dan berasal dari keinginan diri orang itu sendiri.

Ada beberapa macam jenis kerajinan, yaitu :

1. Kerajinan Tangan
2. Kerajinan Anyaman
3. Kerajinan Keramik
4. Kerajinan Serat Alam
5. Kerajinan Kulit

4.4 Penyediaan Material Eceng Gondok

Pengambilan eceng gondok oleh para pekerja biasanya dilakukan di waduk terdekat ataupun bisa di sungai-sungai. Untuk mencari material eceng gondok dilakukan oleh beberapa pekerja agar mempersingkat waktu, karena proses pengolahan eceng gondok menjadi sebuah material lumayan menyita waktu. Ada beberapa proses untuk penyediaan material eceng gondok agar menjadi bahan yang siap diolah menjadi sebuah produk kerajinan, antara lain:

4.4.1 Proses Pengambilan Eceng Gondok

Pada tahap ini eceng gondok yang akan diambil adalah yang sudah memenuhi kriteria atau berumur kurang lebih 2 minggu dan memiliki tinggi tangkai yang ideal (40 cm). Proses pengambilan eceng gondok dilakukan para pekerja di waduk ataupun sungai. Pengambilan eceng gondok dilakukan oleh beberapa pekerja karena pengambilan dilakukan secara sekaligus agar mendapatkan tanaman eceng gondok yang banyak untuk stok persediaan material, tetapi tidak semuanya diambil karena agar eceng gondok tetap tersedia maka di tinggalkan sedikit eceng gondok di waduk tersebut supaya populasinya berkembang lagi.



Gambar 4.4 Eceng Gondok di Waduk

(Sumber : Data Perusahaan)



Gambar 4.5 Proses Pengambilan Eceng Gondok

(Sumber : Data Perusahaan)

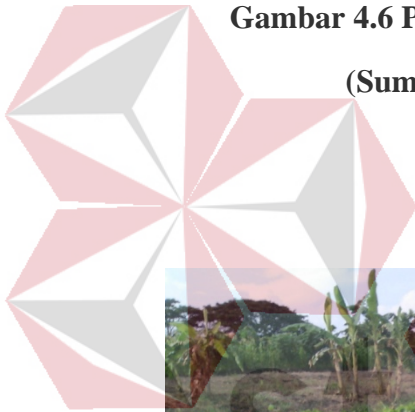
4.4.2 Proses Pemilahan Eceng Gondok

Pada proses ini para pekerja akan memilah eceng gondok dari segi panjang tangkai tanaman eceng gondok agar kualitas bahan untuk pembuatan material bagus. Maka dilakukan pemilahan untuk membuat sebuah material yang berkualitas, agar kualitas produk kerajinan tetap terjaga.



Gambar 4.6 Proses Pemilahan Eceng Gondok

(Sumber : Data Perusahaan)



Gambar 4.7 Pemilahan Dari Segi Panjang Tangkai Eceng Gondok

(Sumber : Data Perusahaan)

4.4.3 Proses Pemotongan Tangkai

Pada tahap ini setelah eceng gondok dipilah oleh para pekerja, maka proses pemotongan tangkai eceng gondokpun dilakukan untuk membuat material eceng gondok. Pemotongan dilakukan untuk mengambil tangkai tanaman eceng gondok ini yang digunakan sebagai material anyaman kerajinan. Pemotongan dilakukan hanya untuk mengambil tangkai eceng gondok sedangkan daun dan akarnya tidak dipakai. Semua kerajinan eceng gondok yang ada di tempat kerja praktik secara keseluruhan material utamanya yaitu tangkai eceng gondok yang sudah kering dan siap dianyam menjadi sebuah produk kerajinan.



Gambar 4.8 Proses Pemotongan Eceng Gondok

(Sumber : Data Perusahaan)

4.4.4 Proses Penjemuran

Pada proses ini dilakukan penjemuran terhadap tangkai eceng gondok yang sebelumnya dipilah terlebih dahulu, lalu melalui proses pemotongan untuk mengambil tangkai eceng gondok sebagai material utama pembuatan produk. Penjemuran tangkai eceng gondok dilakukan kurang lebih 3-4 hari tergantung keadaan cuaca, apabila cuaca nya tidak hujan atau panas mungkin akan lebih cepat proses pengeringan tangkai eceng gondok tersebut. Pada saat penjemuran atau pengeringan harus dilakukan pembalikan agar tiap sisi eceng gondok dapat kering sepenuhnya. Perbedaan eceng gondok akan terlihat jelas yang sebelumnya eceng gondok berwarna hijau setelah melewati proses pengeringan maka eceng gondok akan berubah menjadi warna coklat.



Gambar 4.9 Proses Penjemuran Eceng Gondok

(Sumber : Data Perusahaan)



Gambar 4.10 Eceng Gondok Yang Sudah Kering

(Sumber : Data Perusahaan)

4.4.5 Proses Penyimpanan Material Eceng Gondok

Setelah melalui beberapa proses tahapan pengolahan eceng gondok agar menjadi sebuah material yang siap dianyam, selanjutnya proses penyimpanan eceng gondok akan disimpan di gudang. Sebaiknya tempat penyimpanan eceng gondok suhunya tidak lembab tetapi dianjurkan kering agar material eceng gondok tidak berjamur dan tetap awet saat akan dipakai untuk pembuatan sebuah produk kerajinan. Material eceng gondok akan awet di gudang selama kurang lebih 6-12 bulan selama suhunya tidak lembab.



Gambar 4.11 Penyimpanan Eceng Gondok di Gudang

(Sumber : Data Perusahaan)

4.5 Proses Sketsa Manual

Pada tahap ini tentang proses visualisasi produk dengan cara sketsa manual atau mendesain secara manual hingga menjadi sebuah gambar produk yang akan direalisasikan, sketsa ini yang akan menentukan produk seperti apa yang akan dibuat dan harus di diskusikan untuk mendapatkan persetujuan dari atasan. Maka alat-alat yang dibutuhkan untuk sketsa manual adalah sebagai berikut.

Alat – alat :

- a. Sketchbook ukuran A4
- b. Pensil
- c. Drawing Pen
- d. Penghapus
- e. Penggaris

4.6 Proses Pembuatan Produk Tempat Tisu

Pada tahap ini akan menjelaskan beberapa tahapan-tahapan dalam pembuatan produk tempat tisu dari eceng gondok. Pembuatan produk ini sebagai tempat menaruh tisu dengan material eceng gondok dan terkesan natural. Tahap awal yang dilakukan desainer adalah memulai membuat desain konsep secara manual terlebih dahulu kemudian ke dalam bentuk desain konsep digital menggunakan software Corel Draw. Setelah mendesain dengan disertai detail ukuran barulah masuk ke tahap pembuatan produk tempat tisu. Sebelum membuat produk tersebut maka harus disiapkan terlebih dahulu alat-alat dan bahan yang dibutuhkan antara lain:

Bahan dan Material :

- a. Eceng Gondok Kering
- b. Lem Rajawali
- c. Karton Duplek
- d. *Waterbased*

Alat – alat :

- a. Silet (*Cutter*)
- b. Penggaris
- c. Gunting
- d. Pensil / Bulpoin
- e. Semprotan Air
- f. *Rolling Pin*



Gambar 4.12 Material Eceng Gondok Kering

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.13 Lem Rajawali Putih

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.14 Karton Duplek

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.15 Waterbased

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.16 Silet (*Cutter*)

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.17 Penggaris

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.18 Gunting

(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 4.19 Bulpoin

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.20 Semprotan Air
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

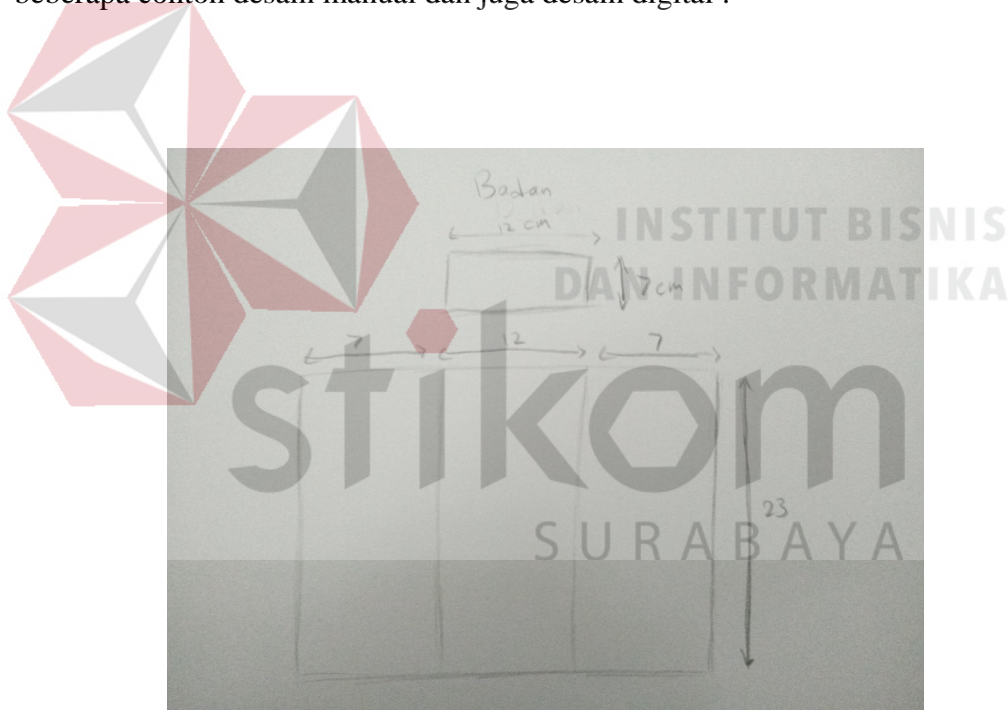


INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA



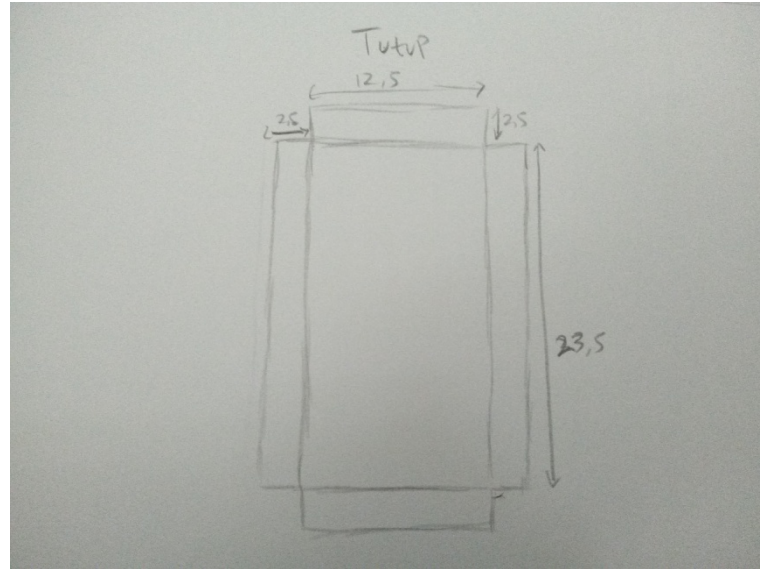
Gambar 4.21 Rolling Pin
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa tahap awal untuk membuat sebuah produk adalah mendesain konsep secara manual kemudian ke dalam bentuk digital. Mendesain secara manual dilakukan untuk menentukan adanya revisi atau tidak terhadap produk yang akan direalisasikan. Dan setelah desain sketsa manual disetujui maka akan masuk ke proses tahap selanjutnya ke dalam bentuk desain digital dengan menggunakan software CorelDraw , yaitu software untuk mendesain. Desain digital gunanya adalah agar konsep lebih jelas dan produk yang dibuat sesuai dengan apa yang sudah disetujui. Berikut adalah beberapa contoh desain manual dan juga desain digital :



Gambar 4.22 Sketsa Desain Manual Badan Produk Tempat Tisu

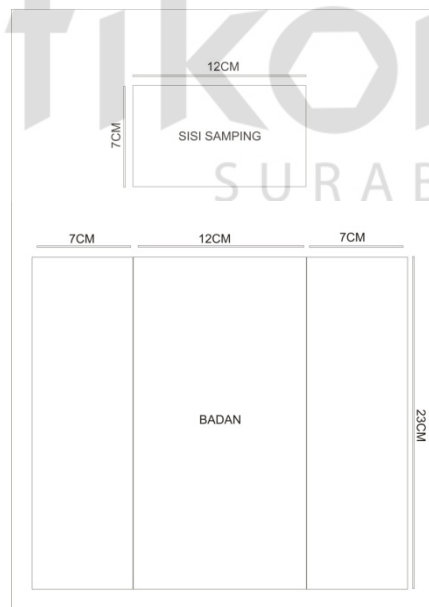
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.23 Sketsa Desain Manual Tutup Produk Tempat Tisu

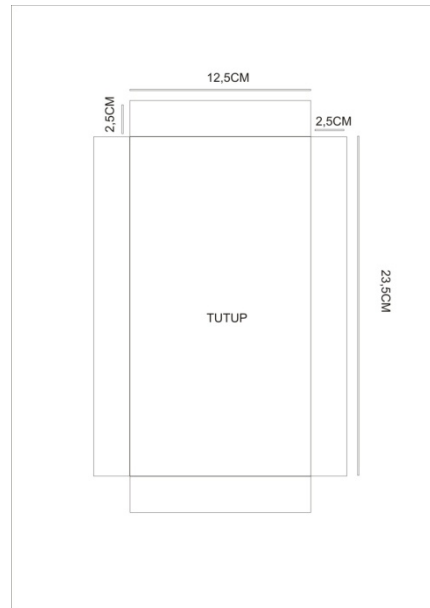
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan desain konsep produk secara manual, maka tahap selanjutnya masuk ke dalam desain konsep secara digital agar konsep gambar terlihat lebih jelas. Berikut adalah contohnya



Gambar 4.24 Desain Digital Badan Produk Tempat Tisu

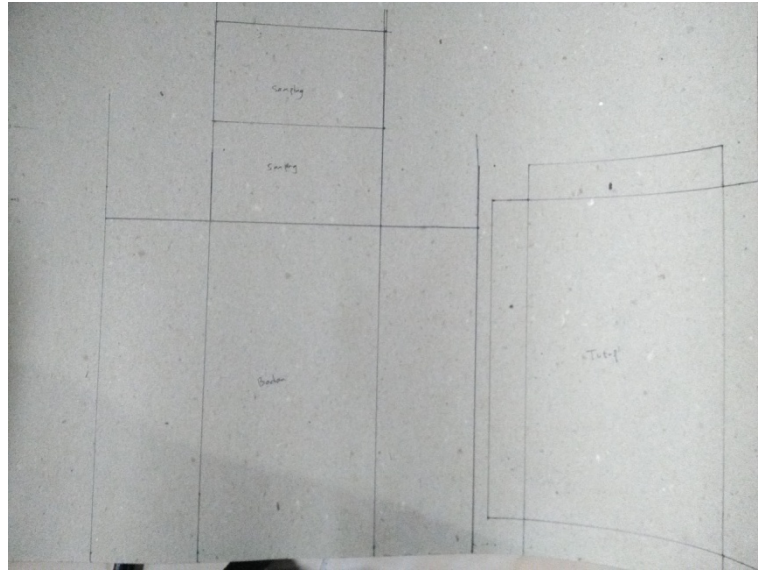
(Sum ber : Hasil Olahan Penulis)



Gambar 4.25 Desain Digital Tutup Produk Tempat Tisu

(Sumber : Hasil Olahan Penulis)

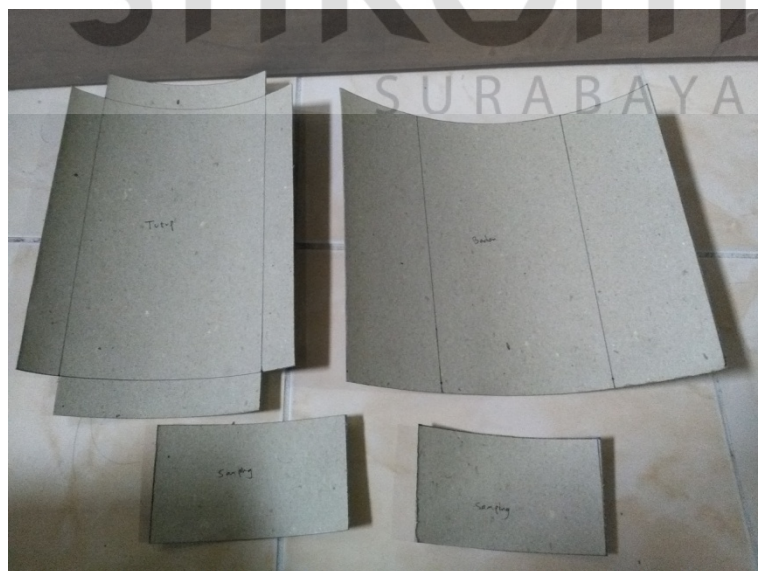
Setelah selesai pada tahap proses desain sketsa manual dan digital, maka masuk ke proses selanjutnya. Proses merealisasikan produk dengan bahan, material serta alat-alat yang sudah disediakan, lalu menerapkan secara langsung di lapangan proses pembuatan produk tempat tisu tersebut. Kertas karton duplek yang sudah disediakan kemudian di gambar pola kerangka konsep yang sudah sebelumnya kita desain, agar sesuai dengan ukuran yang sudah disetujui.



Gambar 4.26 Gambar Pola Kerangka Pada Karton Duplek

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah menggambar pola pada kertas karton duplek , selanjutnya yaitu memotong karton duplek sesuai dengan pola yang sudah digambar menggunakan gunting. Proses menggunting dengan mengikuti pola garis tiap sisi agar sesuai dengan desain kerangka sebelumnya.



Gambar 4.27 Kerangka Karton Duplek Yang Sudah Dipotong

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.28 Proses Cutter Mengikuti Pola

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah karton duplek terpotong sesuai dengan pola, supaya karton bisa dilipat mengikuti bentuk maka karton yang terdapat pola nya di cutter pada bagian pola sehingga dapat dilipat sesuai bentuk.



Gambar 4.29 Proses Melipat Karton Mengikuti Pola

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah pola di cutter langkah selanjutnya adalah melipat sesuai bentuk pola karton, sehingga menjadi sebuah bentuk yang mengikuti pola. Lalu langkah selanjutnya di lem menggunakan lem rajawali hingga menjadi sebuah bentuk kubus yang menjadi dasaran produk tempat tisu yang dilapisi anyaman eceng gondok.



**Gambar 4.30 Proses Pengeleman Menggunakan Lem Rajawali
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)**



Gambar 4.31 Karton Yang Sudah Di Lem

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kemudian masuk ke tahap selanjutnya yaitu proses penyiapan material langkah pertama eceng gondok yang sudah kering dibelah menjadi dua bagian agar dapat dipipihkan nantinya. Semua eceng gondok yang akan digunakan menjadi material anyaman harus dibelah terlebih dahulu supaya material anyaman menjadi banyak agar dapat di aplikasikan ke dasaran karton produk tempat tisu.



Gambar 4.32 Proses Membelah Eceng Gondok Menjadi Dua Bagian

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah dibelah menjadi dua bagian supaya dapat diaplikasikan ke dasaran cetakan karton maka eceng gondok harus dipipihkan menggunakan alat rolling pin.



Gambar 4.33 Proses Pemipihan Eceng Gondok

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kemudian setelah pipih masuk ke proses menyamakan ukuran eceng gondok yang sisi-sisinya tidak rata menggunakan *cutter* agar terlihat lebih rapi.



Gambar 4.34 Proses Menyamakan Tiap Sisi Material Eceng Gondok

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.35 Proses Penganyaman Eceng Gondok

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu masuk ke proses penganyaman eceng gondok ke dasaran karton duplek agar menjadi sebuah produk kerajinan tempat tisu. Sebelum menganyam eceng gondok disemprot dengan air supaya lentur dan mudah di bentuk.



Gambar 4.36 Proses Penyemprotan Eceng Gondok

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah eceng gondok selesai dianyam dan diaplikasikan ke karton duplek, langkah selanjutnya menggambar pola lubang tutup tempat tisu yang akan dilubangi.



Gambar 4.37 Produk Tempat Tisu Yang Sudah Dilapisi Eceng Gondok

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.38 Proses Pemotongan Lubang Tempat Tisu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kemudian bagian tengah di *cutter* membentuk sebuah lubang untuk mengambil tisu. Dan proses terakhir pelapisan produk eceng gondok dengan *waterbased* agar terlihat mengkilap dan tidak mudah berjamur.



Gambar 4.39 Produk Tempat Tisu Yang Jadi

(Sumber :Hasil Olahan Penulis)

Contoh produk tempat tisu yang sudah jadi di CV. RIZQAN MUFIDAH :



Gambar 4.40 Produk Tempat Tisu Eceng Gondok

(Sumber : Data Perusahaan)

Dari pembahasan proses pembuatan produk kerajinan tempat tisu eceng gondok diatas, penulis berharap dapat bermanfaat dan memberikan wawasan terhadap para pembaca.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis dari “Perancangan Produk Tempat Tisu Daur Ulang Menggunakan Material Eceng Gondok” adalah sebagai berikut :

Dalam sebuah perusahaan, produk memiliki peranan yang cukup penting karena membentuk sebuah citra perusahaan terpercaya dan mempresentasikan perusahaan tersebut. Pada pengembangan ini CV. RIZQAN MUFIDAH memerlukan konsep dalam perancangan dan pembuatan produk. Dengan teknik pengumpulan data dari berbagai sumber yang berhubungan dengan produk yang akan dibuat. Elemen – elemen desain dan perancangan yang digunakan sebagai acuan pembuatan produk dan konsep desain ditentukan sebelumnya diawal seperti sketsa, ukuran, dan gambar. Produk ini diharapkan dapat menyesuaikan dengan *image* dari CV. RIZQAN MUFIDAH yang bergerak dibidang kerajinan. Konsep pada perancangan produk tempat tisu daur ulang menggunakan material eceng gondok yang didapat menggunakan teknik pengumpulan data. Konsep ini harus menyesuaikan dengan karakteristik dari perusahaan serta hasil diskusi yang telah disetujui. Diharapkan produk yang telah didesain dapat menjadi salah satu media penunjang dari CV. RIZQAN MUFIDAH dalam mengenalkan identitas dari perusahaan di bidang kerajinan. Produk kerajinan merupakan sebuah karya tak ternilai dari suatu keterampilan yang dapat menjadi suatu ciri khas tersendiri.

5.2 Saran

Adapun saran dari penulis tentang “Perancangan Produk Tempat Tisu Daur Ulang Menggunakan Material Eceng Gondok ” adalah :

1. Sebagai penunjang pengembangan, sebaiknya setiap perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan harus memiliki identitas produk yang mewakili dari perusahaan tersebut.
2. Pihak perusahaan harus memiliki terobosan baru dari produk yang akan dikembangkan.
3. Elemen – elemen dasar dari pembuatan desain harus diperhatikan untuk membuat sebuah produk agar sesuai dengan konsepnya.
4. Media promosi diolah sedemikian rupa untuk mengenalkan kepada masyarakat luas dan sebagai bahan promosi ke publik dalam meningkatkan penjualan produk.
5. Atribut perusahaan dipatenkan dengan menyesuaikan dengan ciri khas atau citra dari perusahaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Gerbono, Anton. 2005. *Kerajinan Eceng Gondok*. Yogyakarta: Kanisius.

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 Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Sedyawati, Edi dkk. 2009. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sumber Internet :

<http://e-journal.uajy.ac.id/6707/3/EM218125.pdf> 6 (Diakses pada tanggal 06 Desember 2018)

<http://artikelhukum88.blogspot.com/2012/10/pengertian-produk-menurut-para-ahli.html> (Diakses pada tanggal 06 Desember 2018)

(<http://www.pengertianahli.com/2014/05/pengertian-produk-dan-jenis-produk.html>) : (Diakses pada tanggal 06 Desember 2018)

<http://digilib.unila.ac.id/1994/9/BAB%202.pdf> (Diakses pada tanggal 06 Desember 2018)

<https://brainly.co.id/tugas/2365058> (Diakses pada tanggal 07 Desember 2018)

http://eprints.uny.ac.id/4131/2/Handout_Desain_Produk_Kerajinan.pdf

(Diakses pada tanggal 07 Desember 2018)

[https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/3621/B](https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/3621/Bab%202.pdf?sequence=7)

[ab%202.pdf?sequence=7](https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/3621/Bab%202.pdf?sequence=7) (Diakses pada tanggal 07 Desember 2018)

<https://www.senibudaya.web.id/2015/02/fungsi-seni-kriya.html> (Diakses pada tanggal 08 Desember 2018)

<https://sahabatnesia.com/seni-kriya/> (Diakses pada tanggal 08 Desember 2018)

(<https://www.academia.edu/>). (Diakses pada tanggal 08 Desember 2018)

[https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-](https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/)

[contohnya/](https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/) (Diakses pada tanggal 09 Desember 2018)

[https://www.ilmusiana.com/2017/08/eceng-gondok-ciri-khusus-habitat-](https://www.ilmusiana.com/2017/08/eceng-gondok-ciri-khusus-habitat-fungsi.html)

[fungsi.html](https://www.ilmusiana.com/2017/08/eceng-gondok-ciri-khusus-habitat-fungsi.html) (Diakses pada tanggal 09 Desember 2018)

https://id.wikipedia.org/wiki/Eceng_gondok (Diakses pada tanggal 09

Desember 2018)

e-journal.uajy.ac.id/3047/3/2TS11458.pdf (Diakses pada tanggal 10 Desember

2018)

[http://ryanseptiana45.blogspot.com/2017/03/klasifikasi-material-teknik-dan-](http://ryanseptiana45.blogspot.com/2017/03/klasifikasi-material-teknik-dan-sifat.html)

[sifat.html](http://ryanseptiana45.blogspot.com/2017/03/klasifikasi-material-teknik-dan-sifat.html) (Diakses pada tanggal 10 Desember 2018)

<http://www.sumberpengertian.co/pengertian-kerajinan> (Diakses pada tanggal

10 Desember 2018)