



BAB 2

DASAR PENGEMBANGAN MOTIF SULAM TUMPAR

2.1 Pengembangan Desain Motif Produk Kerajinan

Budaya adalah gaya hidup yang berkembang terus-menerus dan diwariskan turun-temurun [9]. Sulam merupakan suatu seni persembahan reka bentuk kreatif menggunakan tangan atau mesin, yang mana telah lama bertapak di dalam kehidupan manusia, yaitu hampir seusia dengan pakaian itu sendiri. Proses sulam tumpar sebenarnya cukup sederhana hanya saja membutuhkan *skill* dan juga kesabaran ketika menyulam, dan juga sebelum menyulam awalnya membuat pola gambar terlebih dahulu. Peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk menyulam tumpar juga cukup banyak seperti kain, benang berbagai warna dan jenis, lilin, pulpen, gunting, meteran, jarum.



Gambar 2.1 Penerapan motif sulam tumpar pada produk kerajinan

Sulam tumpar adalah kerajinan tangan bordir dari budaya Dayak di Provinsi Kalimantan Timur. Dalam perkembangannya, bordir banyak digunakan sebagai produk kerajinan dan mode. Dalam pengembangan sulam tumpar, ada kebutuhan untuk identifikasi pasar melalui *input* dari kebutuhan pelanggan [10].

Setiap daerah memiliki karakter budaya dan ciri khas etnik yang unik, seperti halnya daerah Sulaman Kerawang, yang merupakan salah satu produk andalan Provinsi Gorontalo yang dikerjakan secara turun-temurun mampu menyerap tenaga kerja dalam jumlah banyak dan memiliki daya tarik wisata sehingga mampu meningkatkan pendapatan Provinsi Gorontalo [11]. Di daerah Gorontalo dikenal 2 jenis kerawang, yaitu Kerawang Ikat dan Kerawang Manila, tetapi yang banyak ditemui di pasaran adalah Kerawang jenis Manila, yang umumnya digunakan untuk bahan busana [12]. Sulaman aplikasi timbul dan sulaman bayangan seiring perkembangannya masyarakat kenagarian Barung Barung Balantai menciptakan inovasi baru dalam bentuk pakaian yang didesain khusus dengan motif yang lebih beragam, tidak terbatas kaligrafi saja, tetapi motif tumbuh-tumbuhan dengan padu padan warna sehingga lebih menarik dan yang membuat unik hasil karya cipta ini adalah dalam pengerjaannya menggunakan jahitan tangan [13].

Penelitian lain menyatakan bahwa motif naturalis dan geometris dari sulam tidak bisa berdiri sendiri, jadi motif tersebut distilasi menjadi motif dekoratif agar menambah keindahan sulaman [14]. Pengembangan motif sulam lainnya dilakukan dengan cara membuat desain-desain baru yang lebih kreatif dan inovatif dengan menempatkan motif Minangkabau sebagai ciri khasnya tanpa mengabaikan teknik yang diterapkan sebelumnya [15]. Teknik sulam tusuk jelujur juga dapat memvisualisasikan citra wayang untuk produk interior. Teknik sulam tusuk jelujur yang cenderung detail dapat menggambarkan citra wayang Indonesia yang identik dengan kerumitan. Visualisasi citra wayang, khususnya wayang

kulit juga semakin terlihat dengan adanya penggunaan bayangan pada produk interior yang mengadaptasi seni pertunjukan wayang kulit Indonesia [16].

Jenis sulam lain yang dapat dikembangkan adalah sulam usus pada kebaya. Desain-desain kebaya yang dihasilkan berupa pengembangan ide dari desain kebaya sulam usus yang sudah ada sehingga terciptalah kebaya yang menyerupai gaun malam dan menonjolkan sensualitas [17]. Motif sulam tumpar bisa berkembang dari motif batik yang ada di daerah tersebut. Dari penelitian lain dengan mengemas beberapa motif yang diambil dari ikon kota maupun ikon budaya kota secara berkesinambungan menghasilkan sebuah batik daerah yang dapat menjadi salah satu ikon budaya maupun identitas kota itu sendiri [18]. Motif sarung dapat berkembang dari berbagai hal, salah satunya adalah sejarah perkembangan sarung Samarinda motif Belang Hatta dan keistimewaan yang ada di dalam Motif Belang Hatta sarung tenun Samarinda [19].

Pengembangan desain corak produk kerajinan sejenis adalah corak kain sarung. Selain memproduksi aneka corak kain sarung tajung dan busana, bahan tajung dapat dikembangkan menjadi ragam produk yang fungsional dengan jangkauan pasar domestik dan asing lebih luas [20]. Pengembangan produk kerajinan tidak hanya terpaku pada satu *fashion* saja. Sebagai contoh dalam penelitian mengenai sarung Samarinda tidak hanya semata-mata merupakan pakaian bagi pria Samarinda, tetapi telah bergeser sebagai 'identitas' warga Samarinda Kaltim [21].

2.2 Quality Function Deployment

Untuk mengembangkan motif sulam tumpar diperlukan masukan dari konsumen. Salah satu metode yang berangkat dari kebutuhan konsumen adalah *quality function deployment* yang biasa disingkat QFD. QFD ini kontrol kualitas suatu produk didasarkan pada keinginan dan kebutuhan konsumen. Metode ini

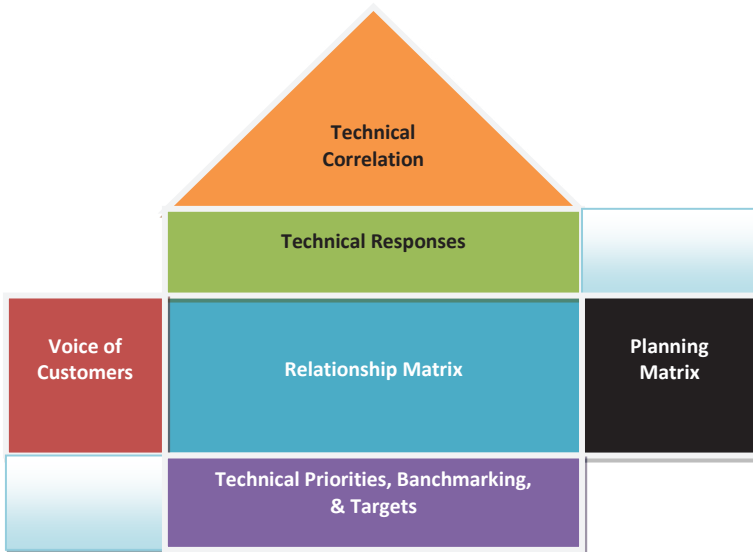
secara memiliki empat tahapan, di mana masing-masing tahapan menghasilkan satu matrik. Keempat tahapan tersebut adalah perencanaan produk, perencanaan desain, perencanaan proses, dan perencanaan produksi. Identifikasi kebutuhan pelanggan sangat berguna dalam proses pengembangan produk untuk semakin mendekati pada sasaran.[22]

QFD sebagai sebuah metode untuk desain kualitas dengan ekspektasi konsumen, kemudian menerjemahkannya ke desain target dan poin kritical kualitas sehingga dapat digunakan pada pengembangan motif sulam tumpar Kaltim. QFD adalah sebuah *tool* berdasarkan harapan-harapan konsumen yang digunakan untuk mengendalikan proses pengembangan produk atau mengembangkan jasa dalam sebuah industri. QFD merupakan metode untuk perancangan produk dengan menerjemahkan kebutuhan pelanggan, untuk menemukan tanggapan inovatif terhadap kebutuhan tersebut dengan memperbaiki proses hingga tercapainya produk motif sulam tumpar dengan atribut yang memprioritaskan keinginan pelanggan QFD sendiri tidak hanya memenuhi sebanyak mungkin harapan-harapan pelanggan, juga berusaha melampaui harapan-harapan pelanggan. [23]

Untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, penting untuk memahami dan memenuhi kebutuhan pelanggan sulam tumpar. Secara umum, QFD adalah alat penelitian atau metode sistematis yang dapat digunakan untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk membantu memodifikasi produk untuk memenuhi harapan pelanggan. Ini dapat membantu mengubah kebutuhan pelanggan kualitas desain, untuk menyebarkan fungsi membentuk kualitas, dan untuk menyebarkan metode untuk mencapai kualitas desain menjadi subsistem dan bagian komponen, dan akhirnya menjadi elemen dari proses pembuatan produk.

House of Quality (HOQ) digunakan sebagai alat antarmuka dengan QFD. HOQ mencakup enam bagian utama:

- (1) Kebutuhan pelanggan: deskripsi kebutuhan dan harapan kualitas pelanggan. Informasi pada kualitas pelanggan perlu diambil melalui kuesioner survei dan wawancara. Pemahaman yang lengkap tentang pelanggan harus dibuat sebelum mendaftar QFD karena sebagian besar pelanggan biasanya menghasilkan hal yang bias tentang kebutuhan utama mereka. Hal ini membutuhkan perluasan mengenai berbagai kebutuhan sekunder yang harus dicatat pula sebagai masukan dari pelanggan.
- (2) Elemen kualitas: kebutuhan pelanggan ditransformasikan ke dalam strategi yang dimiliki oleh perusahaan/organisasi.
- (3) Matriks hubungan: memperlihatkan hubungan antara setiap elemen kualitas dan pelanggan, kebutuhan pelanggan. Perbandingan dibuat dari hubungan antara kebutuhan setiap pelanggan *item* dan setiap *item* elemen kualitas. Setiap vektor elemen kualitas harus orthogonal untuk setiap vektor kebutuhan pelanggan. Matriks terbentuk di mana kompleks hubungan antara elemen kualitas dan kebutuhan pelanggan ditampilkan dengan tanda-tanda atau bobot.
- (4) Matriks korelasi: mengungkap korelasi antarsolusi.
- (5) Analisis persaingan: membandingkan pesaing utama dengan perusahaan ini untuk dan meningkatkan *sage* dan kerugian. Tabel evaluasi berat dibuat menurut pelanggan kebutuhan dan elemen kualitas.
- (6) Prioritas: akhirnya, kebutuhan pelanggan dapat diprioritaskan berdasarkan hasil HOQ dan solusi yang dijalankan sesuai dengan kepentingannya.[24]

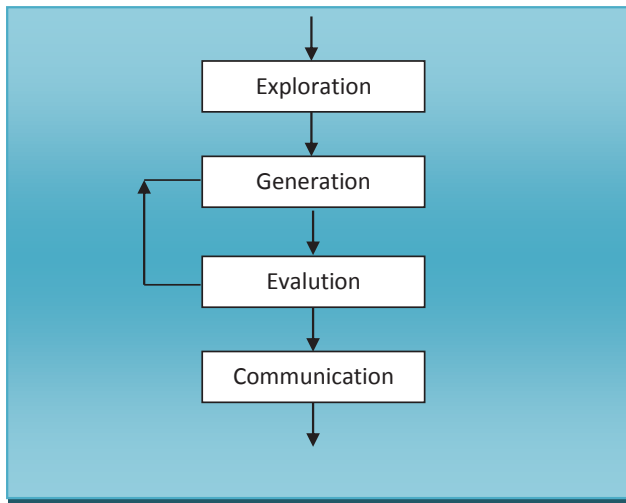


Gambar 2.2 Matrix House of Quality

Quality Function Deployment (QFD) dengan penggunaan utama dalam pengembangan produk diharapkan membantu dalam penentuan arah pengembangan desain motif sulam tumpar yang sesuai dengan kebutuhan konsumen melalui hasil kuesioner. [25]

2.3. Proses Desain Model Deskriptif

Berbagai model pada proses desain diharapkan dapat membantu memberikan solusi yang lebih baik dari sebelumnya. Tahapan desain yang paling dasar digambarkan oleh Cross (2000) dengan 4 tahapan sederhana. Metode perancangan produk dengan proses desain Model Deskriptif dari model Cross [26] dimulai dari proses eksplorasi hingga proses komunikasi.



Gambar 2.3. Tahapan proses desain model Cross (2000)

Eksplorasi

Pada tahapan ini dilakukan tahap observasi dan studi literatur untuk menentukan jenis gambar apa saja yang akan dijadikan motif sulam. Proses eksplorasi dapat dilakukan melalui observasi melalui wawancara, kuesioner, atau bahkan *brainstroming*. *Brainstorming* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menghasilkan ide-ide. Kebanyakan ide-ide tersebut akan dibuang, tetapi mungkin ada beberapa ide yang telah dikenali sebagai suatu kemajuan yang berharga dan akan dipilih. *Brainstorming* ini biasanya terbentuk dari sebuah kelompok yang terdiri atas 4–8 orang. Tahapan eksplorasi sampai pada kegiatan menemukan ide-ide desain dari sulam tumpar yang sesuai dengan kebutuhan.

Generasi

Tahap ini adalah menyusun kerangka pemikiran dalam membentuk motif-motif sulam tumpar pada media gambar. Motif-motif yang didesain secara umum. Tahapan ini memunculkan

berbagai alternatif gambar dari desain motif sulam tumpar. Akhir dari tahapan ini adalah penetapan gambar motif sulam tumpar terpilih.

Evaluasi dan Komunikasi

Pada tahapan evaluasi ini dilakukan proses pengembangan lebih lanjut dari motif sulam tumpar. Pengembangan akhir dilakukan agar motif terlihat lebih baik dan sempurna dari sisi desain motif sulam. Langkah akhir kegiatan ini adalah detailisasi konsep desain.