

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman dahulu, *manafo* atau bersirih menjadi tradisi dalam keseharian masyarakat suku Nias. Tradisi ini dilakukan pada setiap wilayah Pulau Nias. Daun sirih yang beroles kapur sirih diisi belahan pinang, gambir dan tembakau selalu tersedia dalam *bolanafo*. Dalam bahasa Nias, *bolanafo* dimaksudkan untuk kantung sirih. Istilah ini berasal dari kata *bola* yang berarti wadah berupa pundi dan *afo* yang merujuk pada lima ramuan bersirih yang biasanya disebut sirih masak. Suguhan *afo* atau sirih masak merupakan penghormatan tertinggi orang Nias kepada tamu. Bersirih dan tradisi menghormati tamu dengan suguhan sirih masak ini sudah dilakukan sejak keberadaan ono Niha atau orang Nias di pulau Nias. Sirih masak yang dikemas dalam *bolanafo* menjadi benda yang harus ada dalam setiap upacara di pulau Nias, mulai dari upacara kelahiran sampai kematian.

Pembuatan *bolanafo* dilakukan dengan teknik menganyam dengan bahan daun pandan berduri (*Pandanus Tectorius*). Orang Nias menamai tanaman ini dengan istilah sinasa atau *kilyömö*. Motif atau ragam hias anyaman ini sangat beragam dan mempunyai makna tersendiri. Motif *ni'otarawa* merupakan motif anyaman khas Nias yang paling digemari karena teknik pembuatannya yang berbeda dari anyaman lainnya. Anyaman motif *ni'otarawa* ini konon digunakan oleh orang Nias dengan status sosial tertentu, seperti keluarga *Si'ulu* dan *Balugu* atau bangsawan. Penamaan motif ini didasarkan pada sisi luar anyaman yang berbentuk seperti figura pada setiap motifnya sehingga disebut *ni'otarawa* atau seperti menerawang. Pada zaman dahulu, pembuatan *bolanafo* ini dilakukan oleh perempuan di waktu senggang yang diwariskan oleh sang Ibu kepada anak gadisnya, sehingga setiap perempuan di Nias memiliki keterampilan ini. Adanya kewajiban membawa *bolanafo* bermotif khusus ke rumah mertua saat acara pernikahan dilakukan, memaksa setiap gadis Nias harus terampil dalam menganyam sinasa.

Namun pada zaman ini, kebiasaan bersirih sudah jarang dilakukan dan penggunaan *bolanafo* hanya diperlukan pada saat acara adat. Hal ini menyebabkan tradisi menganyam di Pulau Nias sudah mulai ditinggalkan. Pada tahun 2014, *bolanafo* atau kantung sirih khas Nias dengan berbagai ragam hias anyaman telah ditetapkan menjadi Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Indonesia melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 270/P/2014. Melalui penetapan karya budaya Nias ini menjadi warisan budaya Indonesia, mendorong untuk melakukan upaya pelestarian sehingga dipilih usaha

dalam bidang anyaman untuk dapat mengangkat kembali unsur budaya tersebut agar tetap hidup dan berkembang di kalangan masyarakat Nias. Hal ini juga didasari bahan baku daun pandan berduri (*Pandanus tectorius*) masih sangat melimpah di Kepulauan Nias karena secara topografi kota Kepulauan Nias terletak pada ketinggian 0-800 meter di atas permukaan laut dengan curah hujan yang cukup tinggi dan letak geografis sebelah timur berbatasan langsung dengan Samudera Hindia. Potensi yang dimiliki ini dapat menjadi peluang untuk dikembangkan sehingga menjadi industri kreatif yang dapat mengangkat potensi dan tradisi khas daerah.

Pada zaman ini, perkembangan dunia *fashion* semakin hari semakin meningkat, begitu juga dengan produk tas seperti *sling bag*. Saat ini, tas tidak hanya menjadi kebutuhan sekolah dan kerja saja, namun digunakan untuk menunjang aktivitas sehari-hari maupun sekedar aksesoris *fashion* baik pria maupun wanita. Penggunaan *sling bag* secara luas tersebut menjadikan produk ini dapat menjadi peluang usaha khususnya di Kepulauan Nias yang minimnya IKM yang bergerak dalam pembuatan tas terutama *sling bag*. Produk *sling bag* yang dibuat ini akan dikombinasikan dengan anyaman *bolanafo* Nias sehingga anyaman khas Nias ini tidak hanya digunakan sebagai tempat sirih serta dalam acara adat saja namun dapat digunakan sehari-hari, memiliki nilai tambah dan dapat dijual. Pemilihan ide bisnis ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan minat dan kecintaan masyarakat dalam penggunaan anyaman khas Nias serta untuk mengangkat dan melestarikan unsur budaya ini sehingga tetap hidup dan dapat dikenal oleh seluruh masyarakat sebagai salah satu warisan budaya Indonesia.

Seperti kita ketahui *sling bag* saat ini sudah menjadi produk yang sering dan bahkan digunakan baik pria dan wanita. Dimensi yang tidak terlalu besar dan mudah dibawa menjadi faktor para konsumen menggunakan *sling bag* untuk menunjang aktifitas sehari-hari, baik untuk penyimpanan barang kecil seperti *smartphone*, *earphone*, dompet, maupun mereka yang menjadikan *sling bag* sebagai *fashion* saja. Harga *sling bag* juga sangat bervariasi, dari puluhan ribu sampai jutaan rupiah. Pengguna *sling bag* di mayoritas oleh para generasi muda, oleh sebab itu pada kesempatan ini saya akan merancang produk *fashion* yakni *sling bag* dengan nuansa budaya agar nantinya menjadi produk unggulan kepulauan Nias dan mengangkat budaya dan tradisi di tanah kelahiran yang sudah dilupakan oleh para generasi muda, dengan judul yang saya angkat **“Perancangan *Sling Bag* Anyaman *Bolanafo* Nias Sebagai Produk Unggulan Kepulauan Nias”**.

1.2 Masalah Perancangan

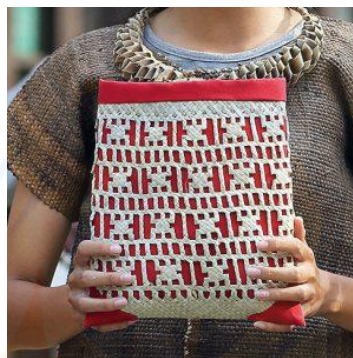
Dalam perancangan pentingnya menjabarkan masalah, berikut penjabaran masalah :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sling bag sudah menjadi produk yang selalu digunakan oleh masyarakat saat ini dari semua kalangan. Manfaat dan bentuk yang menarik menjadikan *sling bag* sebagai produk favorit yang wajib dimiliki oleh setiap orang saat ini. Berbagai aktifitas manusia saat ini menjadikan *sling bag* menjadi produk yang digunakan dalam menunjang segala aktifitas sebagai wadah/tempat untuk penyimpanan barang-barang sehari-hari, seperti dompet, *smartphone*, *hand sanitizer*, dan lain-lain.

Beraneka ragam budaya dan tradisi di Kepulauan Nias salah satunya adalah *manafo* (bersirih). Proses pembuatan kantong sirih di Nias sudah mulai dilupakan terutama para generasi muda. Setelah adanya kain maka dalam acara-acara adat biasanya menggunakan *bolanafo* yang terbuat dari kain. Padahal sebenarnya terbuat dari anyaman pandan berduri. Ketidakperhatian dan kepedulian generasi muda saat ini terhadap budaya sendiri menjadi faktor yang harus diperhatikan dalam menjaga dan melestarikan budaya di Indonesia. Akibat globalisasi banyak generasi muda yang lebih mencintai budaya asing dari pada budaya sendiri.

Dalam hal pariwisata kepulauan Nias juga produk-produk cendera mata sangatlah kurang untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. Produk yang biasanya dipasarkan saat ini yakni produk-produk yang relatif monoton. Sebagai daerah pariwisata perlunya produk-produk unggulan sebagai ciri khas kerajinan dan kesenian kepulauan Nias. Baik dipasarkan nantinya kepada para wisatawan maupun sebagai produk yang dipasarkan saat pameran-pameran produk unggulan Nusantara mengatasnamakan Kepulauan Nias. Oleh sebab itu, pentingnya produk unggulan kepulauan Nias sebagai media edukasi dan pelestarian budaya melalui produk-produk seperti fashion yang mengadopsi motif-motif budaya seperti motif anyaman *bolanfo* Nias yang merupakan tradisi yang sudah mulai di lupakan oleh masyarakat saat ini.



Gambar 1.1 Foto *Bolanafo* (Kantong Sirih) Motif *Ni'otarawa*

Sumber : <https://museum-nias.org/istiadat-nias/>, diakses 28 Maret 2021, 20.00 WIB



Gambar 1.2 Material *Bolanafo* Kain Beludru Yang Tidak Lagi Menggunakan Anyaman Pandan Berduri

Sumber : <https://pariwisataindonesia.id/budaya-dan-sejarah/bolanafo/>, diakses 28 Maret 2021, 20.15 WIB

1.2.2 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini berdasarkan unsur 5W+1H :

1. Apa yang akan dirancang ?

Rancangan desain *sling bag* kombinasi anyaman *bolanafo* Nias dan kulit sebagai produk unggulan kepulauan Nias, dalam rangka memenuhi kebutuhan pariwisata berupa produk unggulan sebagai ciri khas kerajinan dan kesenian kepulauan Nias, serta upaya melestarikan budaya dan tradisi yang ada di Kepulauan Nias.

2. Kenapa perancangan ini harus dilakukan ?

Sling bag merupakan produk yang sangat diminati oleh banyak orang, dengan peluang itu maka merancang produk *sling bag* dengan anyaman *bolanafo* Nias akan menjadi produk kreatif inovatif yang dapat mengedukasi para konsumen secara tidak langsung untuk melestarikan budaya di Indonesia khususnya Nias.

3. Siapa segmentasi pasarnya ?

Segmentasi pasarnya yakni mereka para wisatawan baik asing maupun lokal, generasi muda, dan para antusias *fashion* dan pencinta produk dengan nuansa budaya.

4. Dimana hasil desain perancangan ini digunakan ?

Produk-produk akan digunakan dalam menunjang aktifitas sehari-hari, dengan wilayah cangkupan luas baik di dalam lingkup pemasaran di Kepulauan Nias maupun dalam event-event seni dan budaya serta pameran produk-produk unggulan Nusantara.

5. Kapan waktu perancangan akan dilakukan ?

Waktu perancangan akan dilakukan selama 1 semester yaitu semester genap tahun ajaran 2020/2021

6. Bagaimana perancangan ini dilakukan ?

Penelitian dilakukan berdasarkan pengalaman pribadi sebagai putra daerah Nias, keadaan dan kondisi kurangnya produk unggulan Kepulauan Nias serta dalam rangka melestarikan budaya kepada generasi muda saat ini, dan menggunakan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan serta bantuan dan bimbingan dosen pembimbing. Di kembangkan menggunakan kreatifitas, ketelitian yang disesuaikan berdasarkan spesifikasi yang diinginkan.

1.2.3 Perumusan Masalah

Berikut ini adalah beberapa perumusan masalah yang disusun menjadi satu laporan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancangan produk *sling bag* motif *bolanafo* Nias sebagai produk unggulan ?
2. Bagaimana upaya para desainer untuk menciptakan produk-produk unggulan baik itu fashion atau lainnya, seperti *sling bag* dalam melestarikan tradisi menganyam di Kepulauan Nias yang sudah mulai ditinggalkan?
3. Bagaimana upaya desainer dalam membranding sebuah produk agar mampu menarik minat pelanggan serta menambah nilai jual produk?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan dari *Sling Bag Anyaman Bolanafo* Nias Sebagai Produk Unggulan Kepulauan Nias terbagi dua yakni :

1. Tujuan Umum :
 - a. Untuk meningkatkan ekonomi melalui produk-produk kreatif dan inovatif.
 - b. Untuk menjadi pedoman dalam rangka pembuatan produk fashion yang mengangkat budaya dan tradisi yang ada di seluruh Indonesia.
 - c. Untuk nantinya membuka lapangan pekerjaan di bidang produk-produk kreatif.
2. Tujuan Khusus :
 - a. Untuk menciptakan produk unggulan khas Nias dalam rangka pameran produk unggulan Nusantara atau pemeran seni dan budaya mengatasmamakan Nias.
 - b. Untuk melestarikan budaya dan tradisi Nusantara melalui produk yang digunakan dalam sehari-hari dengan sentuhan motif anyaman khas Nias bagi para wisatawan dan generasi muda dalam menunjang pariwisata dan IKM di Kepualaan Nias

- c. Untuk menjadi pedoman bagi para UKM dan IKM di Kepulauan Nias dalam menciptakan produk kreatif dan inovatif dengan branding dan desain yang baik sehingga nantinya banyak tercipta produk-produk unggulan kepulauan Nias.

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan dan penelitian, baik untuk penulis, institusi, pembaca, dan masyarakat umum, diantaranya sebagai berikut :

A. Bagi Penulis (Perancang)

1. Mengetahui dan memahami hal-hal yang dapat diupayakan dari segi desain produk untuk menambah pengetahuan mengenai produk *fashion* yang mengadopsi budaya di Indonesia.
2. Meningkatkan dan melatih kemampuan/keahlian dan kreatifitas di bidang Desain Produk serta mengembangkan dan mempraktekkan pendidikan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di jurusan Desain Produk, sehingga penulis diharapkan dapat menjadi seorang pelaku industri kreatif nasional.

B. Bagi Institusi

1. Menambah referensi akademis khususnya Desain Produk mengenai Perancangan Desain Produk *fashion* yang mengadopsi budaya-budaya di Indonesia.
2. Proposal Tugas Akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mahasiswa Desain Produk yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.
3. Menambah jaringan ke depannya bagi Universitas agar dapat ikut serta dalam program Pemerintah, khususnya di bidang produk kreatif untuk meningkatkan ekonomi daerah.

C. Bagi Pembaca

1. Sebagai media informasi bagi masyarakat untuk belajar, mengenal, mengetahui, dan memahami lebih dalam tentang Desain Produk dan pentingnya budaya dan tradisi dalam menciptakan produk-produk kreatif.
2. Diharapkan menambah wawasan mengenai produk kreatif dan inovatif.

D. Bagi Masyarakat Umum

1. Diharapkan dapat direalisasikan oleh beberapa pihak terkait agar masyarakat umum, khususnya di Kepulauan Nias untuk menunjang menjadi produk unggulan disana.
2. Diharapkan dapat menambah lapangan pekerjaan bagi masyarakat umum dalam upaya pembangunan Industri Kreatif Nasional

3. Diharapkan agar menjadi pedoman para masyarakat dalam berusaha dan menciptakan produk unggulan lainnya dalam rangka meningkatkan ekonomi daerah.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberi penjelasan terperinci dan mempermudah penulisan Proposal Tugas Akhir ini, digunakan sistematika penulisan yang telah disesuaikan dengan metode pembahasan dan di kelompokkan ke dalam beberapa bab berikut ini, yaitu adalah sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan

Membahas mengenai latar belakang, masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II. Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Membahas mengenai data-data yang diperoleh berdasarkan teori-teori yang dapat dipertanggung jawabkan agar menghasilkan penelitian yang akurat. Dan berisi berbagai uraian konsep yang akan digunakan untuk menjelaskan penelitian ini.

Bab III. Metode Penelitian

Membahas tentang pengertian dari metode penelitian, berikut detail dari metode-metode yang digunakan untuk meneliti dan memperoleh data untuk sebuah objek penelitian.

Bab III. Metode Penelitian

Membahas tentang pengertian dari metode penelitian, berikut detail dari metode-metode yang digunakan untuk meneliti dan memperoleh data untuk sebuah objek penelitian.

Bab IV. Hasil dan Pembahasan

Membahas hasil penelitian berdasarkan metode penelitian yang dipilih, baik itu hasil observasi, wawancara, dan melalui data dokumen dan artikel.

Bab IV. Rancangan Desain

Membahas tentang proses-proses yang desain Tugas Akhir mulai dari awal konsep gambar (Brainstorming), Gambar Teknik, Proses 3D CAD Modelling, hingga hasil desain akhir yang dikerjakan oleh penulis berupa model mock-up yang detail.

Bab VI. Kesimpulan dan Saran

Membahas tentang kesimpulan dan saran dari penulis, dimulai dari proses awal pembuatan sampai pada proses akhir dalam penyelesaian proyek desain dan laporan penelitian Tugas Akhir.