

PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK CENDERAMATA KERAJINAN LOGAM DI ARYAN GALERI DESA BEJJONG KABUPATEN MOJOKERTO

Alief Surya Ningsih

Pendidikan Seni Rupa, FBS, Universitas Negeri Surabaya
ghadiz_lieph@yahoo.com

Indah Chrysanti Angge

Pendidikan Seni Rupa, FBS, Universitas Negeri Surabaya,
Suntea66@yahoo.com

Abstrak: Latar belakang penelitian yaitu desain yang diterapkan pada produk Aryan galeri sifatnya dekoratif tradisional, harga jual produk relatif masih tinggi dan kondisi pasar yang hampir *stagnan* karena kurangnya inovasi desain. Sebagian besar desain produk dibuat berasal dari pesanan konsumen. Belum banyak desain produk yang berkaitan dengan Mojokerto, misalnya dengan mengangkat tema yang berkonsep kerajaan Majapahit. Dimana diterapkan ragam hias Majapahit dalam produk. Oleh karena itu agar kerajinan cor logam tidak ditinggalkan dan mampu menarik minat generasi muda agar bangga dengan cenderamata khas daerahnya, maka perlu adanya inovasi dan kreativitas melalui desain produk baru yang lebih inovatif agar mampu menarik minat masyarakat. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan desain produk kerajinan logam dengan teknik cor di Aryan Galeri serta mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan desain produk cenderamata khas Mojokerto yang peneliti lakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah studi literatur, teknik observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian berupa reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan. Ditinjau dari unsur-unsur terbentuknya desain produk cenderamata di "Aryan Galeri" terdiri dari 6 macam produk yang terpilih untuk dikembangkan, yaitu desain keris untuk asesoris gantungan kunci, sendok hias, *bokor*, tempat lilin, pengetuk pintu, dan gantungan baju. Setelah dikembangkan, motif ragam hias dasar Majapahit diterapkan sebagai desain utama pada gantungan kunci, *golden nymph* sebagai ragam hias pada sendok hias, surya majapahit sebagai ragam hias utama pada bokor, Arca Ken Dedes sebagai bentuk tempat lilin, ragam hias kala candi Bajang Ratu sebagai desain pengetuk pintu, dan Arca Ganesha sebagai desain gantungan baju. Pengembangan desain produk masing-masing terdiri dari minimal 3 desain alternatif dengan total seluruh desain yang terkumpul 38 desain pengembangan.

Kata Kunci: Pengembangan, Desain produk, Cenderamata, Cor logam

Abstract: Background research is design applied to the product aryan gallery is traditional decorative, the price for sell is still expensive and an almost stagnant market conditions due to the lack of design innovation. Most of the design of the products are made comes from customer orders. No many product designs related to Mojokerto, for example with the theme of the concept the kingdom of Majapahit. Where applied decorative Majapahit in the product. Therefore, in order to craft the metal cast is not left behind and to attract young people to take pride in the souvenirs of the region, the need for innovation and creativity through new product design more innovative in order to be able to attract the public. The research objective is to determine and describe the product design metal craft techniques Aryan cast in the gallery as well as identify and describe the development process of product design souvenirs Mojokerto that researchers do. Data collection techniques used in this research is the study of literature, techniques of observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used in the study in the form of data reduction, data presentation and conclusions. Judging from the formation of the elements of product design souvenirs in "Aryan Gallery" consists of 6 kinds of products were chosen to be developed, is design keris for accessories key chains, decorative spoons, bowls, candlesticks, door knocker, and hangers. Once developed, the motif decoration basic Majapahit applied as the main design on a key chain, golden nymph as a decoration on a spoon decorative, solar Majapahit as decorative main bowl, Arca Ken Dedes as a form of candlesticks, ornaments when the Bajang Ratu temple as design knocker, and a statue of Ganesha as a coat hanger design. Product design development, each consisting of a minimum of three design alternatives with the total design of the accumulated 38 design development.

Keywords: development, product design, souvenir, metal cast

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan seni dan kerajinan, baik seni murni maupun seni terapan. Karya seni terapan misalnya; kerajinan keramik, kerajinan logam, kerajinan ukir kayu dan lain-lain. Salah satu karya seni rupa terapan yang akan diteliti adalah kerajinan cor logam. Kerajinan cor logam di Indonesia banyak menyebar di daerah-daerah. Beberapa daerah yang dikenal sebagai sentra pembuatan kerajinan cor logam adalah Yogyakarta, Bali, Mojokerto dan daerah lain.

Kerajinan cor logam sebagai salah satu karya seni rupa terapan yang berkembang merupakan salah satu aset penting bagi masyarakat dan daerah sekitar. Dalam era globalisasi, sulitnya perekonomian, persaingan produksi mendorong masyarakat perajin menumbuhkan rasa untuk berkreasi. Kemampuan sumber daya alam beserta manusia lokal yang jika diolah maksimal, kreatif, dengan mengembangkan sistem jaringan yang tepat, diyakini bisa mempertegas identitas diri dan kemandirian ekonomi.

Desa Bejjong yang menjadi kawasan wisata dan sentra kerajinan cor logam di Kabupaten Mojokerto, menurut informan pemilik Aryan Galeri di desa tersebut terdapat sekitar 120 unit usaha kerajinan cor logam di dalam kawasan sentra kerajinan cor logam, salah satu usaha kerajinan cor logam adalah Aryan Galeri. Aryan Galeri memproduksi kerajinan cor logam dengan teknik cetak kering. Desain yang diterapkan pada produk sifatnya dekoratif tradisional, harga jual produk relatif masih tinggi dan kondisi pasar yang hampir *stagnan* karena kurangnya inovasi desain. Sebagian besar desain produk dibuat berasal dari pesanan konsumen. Belum banyak desain produk yang berkaitan dengan Mojokerto, misalnya dengan mengangkat tema yang berkonsep kerajaan Majapahit. Dimana diterapkan ragam hias Majapahit dalam produk. Oleh karena itu agar kerajinan cor logam tidak ditinggalkan dan mampu menarik minat generasi muda agar bangga dengan cenderamata khas daerahnya, maka perlu adanya inovasi dan kreativitas melalui desain produk baru yang lebih inovatif agar mampu menarik minat masyarakat, peneliti tertarik untuk mengembangkan desain produk kerajinan logam dengan menentukan produk sesuai kebutuhan pasar dan permintaan konsumen yaitu benda fungsional dan konsep desain cenderamata terdapat sentuhan ragam hias Majapahit. Oleh karenanya penelitian ini mengambil judul **PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK CENDERAMATA KERAJINAN LOGAM DI ARYAN GALERI DESA BEJJONG KABUPATEN MOJOKERTO.**

Bertolak dari latar belakang dan gambaran umum diatas, peneliti lanjutnya menyusun rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana desain produk kerajinan logam dengan teknik cor di “Aryan Galeri”? (2) Bagaimana pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam dengan teknik cor yang peneliti lakukan di “Aryan Galeri” Kabupaten Mojokerto ? (3) Bagaimana hasil pengembangan desain produk cenderamata yang peneliti lakukan di “Aryan Galeri” Kabupaten Mojokerto? Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: (1) Mengetahui dan mendeskripsikan desain produk kerajinan logam dengan teknik cor di Aryan Galeri. (2) Mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan desain produk cenderamata khas Mojokerto dengan teknik cor yang peneliti lakukan. (3) Mengetahui dan mendeskripsikan hasil pengembangan desain produk cenderamata yang peneliti lakukan di “Aryan Galeri” Kabupaten Mojokerto ?

METODE

Atas dasar rumusan masalah yang telah disusun, dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan karena bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi suatu produk yang berupa pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam dengan teknik cor. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:407) bahwa pendekatan penelitian (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil pengembangan ini hasilnya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Penelitian menggunakan rancangan penelitian pengembangan seperti yang disarankan oleh Thiagarajan yakni model 4-D. Model terdiri atas empat tahap pengembangan yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*desain*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Namun demikian karena keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan dan hanya mengembangkan 6 sampel desain produk, sehingga penelitian belum sampai pada tahap penyebaran. **Tahap define** : peneliti mengumpulkan data produk kerajinan koleksi Aryan galeri kemudian menentukan sampel produk yang akan dikembangkan dengan mengambil keputusan sesuai kebutuhan pasar dan permintaan konsumen. Benda yang dikembangkan adalah benda fungsional, pengembangan desain produk dilakukan pada 6 produk kerajinan, anatara lain; satu, keris disederhanakan sebagai gantungan agar lebih mudah diterima kalangan masyarakat luas sebagai cenderamata

yang harganya terjangkau. Dua, pengetuk pintu dikembangkan dengan menerapkan ragam hias kala candi bajang ratu. Tiga, sendok hias dikembangkan dengan menerapkan ragam hias *golden nymph* Majapahit. Empat, bokor dikembangkan bentuk dan menerapkan ragam hias surya Majapahit. Lima, tempat lilin dikembangkan bentuk dengan menerapkan ragam hias arca Kendedes. Enam, gantungan baju dikembangkan bentuk dan menerapkan ragam hias arca ganesha. **Tahap desain** : peneliti membuat sketsa dan desain produk yang akan dikembangkan. Kemudian melakukan validasi desain juga perbaikan desain setelah validasi. **Tahap develop** : peneliti melakukan pengembangan produk dengan membuat cenderamata sesuai desain yang sudah divalidasi oleh validator ahli. Kemudian menyebar angket kepada konsumen untuk mendapat penilaian terhadap produk pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan metode :1)Studi Literatur, Peneliti mencari informasi melalui literatur baik dari buku maupun internet yang berhubungan dengan kerajinan logam, cenderamata, relief, ragam hias Majapahit. 2)Teknik observasi Pengamatan memungkinkan penulis mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proposional maupun pengetahuan yang langsung diperoleh dari data(Moleong, 2005:174). Pengamatan dilakukan peneliti untuk menggali data dan informasi tentang cenderamata kerajinan cor logam yang ada di “Aryan Galeri” pada tahun 2014-2015. Juga mengamati peninggalan kerajaan Majapahit baik tentang motif, relief, maupun bangunan peninggalan kerajaan Majapahit sebagai sumber ide untuk pengembangan cenderamata kerajinan cor logam. 3. Wawancara, Wawancara adalah suatu percakapan dengan maksud dan tujuan untuk memperoleh informasi dengan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden (Riyanto,2001:82) Jenis wawancara pada penelitian ini hanya menggunakan wawancara terstruktur. “wawancara terstruktur adalah seseorang pewawancara atau peneliti telah menentukan format masalah yang akan diteliti” (Iskandar 2009:131) Wawancara dengan melakukan tanya jawab tentang obyek yang diteliti kepada narasumber yaitu Bapak Slamet Hariyadi selaku pemilik “Arya Galeri”, ibu Ningsih dan lainnya selaku pembuat desain produk cenderamata kerajinan cor logam yang memiliki pengetahuan terkait objek penelitian. Teknik wawancara layaknya seperti pembicaraan dalam percakapan sehari-hari, teknik wawancara digunakan agar mengetahui tentang kerajinan cor logam yang ada di aryan galeri, sehingga peneliti dapat menggali lebih

dalam segala informasi yang terkait objek penelitian yaitu desain produk cenderamata kerajinan cor logam agar lebih mudah untuk melakukan pengembangan desain produk yang sudah ada. 4. Dokumentasi, meliputi kegiatan pengumpulan data berupa arsip atau dokumen yang menunjang data penelitian, penggunaan metode dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data visual sebagai bukti otentik tentang bahan yang diteliti. Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mengambil gambar atau foto tentang berbagai macam desain motif, desain produk dan hasil karya cenderamata kerajinan logam dengan teknik cor yang dihasilkan “Aryan Galeri” Desa Bejjong Kabupaten Mojokerto. Teknik analisis data dalam penelitian ini penulis bergerak diantara empat komponen dalam analisis data selama dan sesudah pengumpulan data. 1.Data *reduction* (reduksi data), data dirangkum dengan memilih hal-hal yang pokok dan penting, serta menyisihkan data yang tidak diperlukan. Data yang diperlukan dimasukkan sebagai hasil dari penelitian. Pada wawancara yang dilakukan terdapat banyak perbincangan yang melebar diluar pokok permasalahan, untuk itu dari hasil data yang diperoleh pada beberapa teknik yang dilakukan akan dipilih data yang relevan dengan pokok permasalahan. Data yang dirasakan tidak perlu akan disisihkan dan disimpan untuk keperluan penelitian berikutnya. Berkaitan dengan penelitian, data yang telah diperoleh berkenaan dengan desain produk cenderamata kerajinan cor logam “Aryan Galeri” Kabupaten Mojokerto dikelompokkan ke dalam satu jenis produk. 2. Data *display* (Penyajian data), data yang diperoleh disusun dengan memberikan kode-kode tertentu untuk memudahkan klasifikasi. Data yang sudah disusun kemudian disajikan menurut permasalahannya. Hasil data yang diperoleh akan dikelompokkan per sub bahasan misalnya data yang tergolong pada pokok permasalahan desain produk cenderamata hewan yang pertama, dimasukkan pada bagian pertama, begitu juga selanjutnya. 3.Mengambil kesimpulan, tahap penarikan kesimpulan dengan memilih data yang paling penting dan merupakan instrumen dari penelitian. Dari hasil penyajian data ditarik kesimpulan yang diambil dari setiap permasalahan. Kesimpulan yang kurang lengkap diteliti kembali apabila masih ada kekurangan. Hasil dari kesimpulan akan dimasukkan pada bab terakhir dari penelitian yaitu bab 5 yang berkaitan dengan kesimpulan setelah mengembangkan desain produk “Aryan Galeri” Kabupaten Mojokerto”. Setelah analisis data hal yang dilakukan selanjutnya adalah validasi data, yaitu validasi desain produk pengembangan. Validasi atau kesahihan adalah ukuran seberapa tepat instrumen itu mampu menghasilkan data sesuai dengan ukuran yang

sesungguhnya yang ingin diukur (Mustafa, 2009:164). Banyak hasil penelitian kualitatif diragukan kebenarannya karena beberapa hal yaitu subyektifitas peneliti merupakan hal yang dominan dalam penelitian kualitatif, alat penelitian yang diandalkan adalah wawancara dan observasi mengandung banyak kelemahan ketika dilakukan secara terbuka mempengaruhi hasil akurasi penelitian, oleh karenanya dibutuhkan cara menentukan keabsahan atau kevalidan data, dalam penelitian ini validasi data diperoleh dengan menggunakan validasi ahli (validator) penilaian dari ahli atau praktisi sesuai bidang terkait yaitu ahli dalam ilmu tentang produk cenderamata kerajinan logam.

Setelah mengembangkan desain untuk memperbaharui desain produk sebelumnya dan mendapatkan desain terpilih kemudian diterapkan secara langsung dengan alat dan bahan tertentu, langkah terakhir adalah mencari penilaian dari validator ahli untuk menemukan angka penilaian layak atau tidaknya suatu pengembangan desain. Data validasi ahli dapat diperoleh setelah melakukan diskusi dan penarikan hasil analisis lembar penilaian. Berikut adalah analisis penilaian validator :

a.) Analisis Hasil Penilaian Validator
data hasil validasi dari pakar direkapitulasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. “Cenderamata Keris”

Pada pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam yang pertama yaitu desain produk cenderamata keris, yang disederhanakan bentuk dan dikembangkan sebagai gantungan kunci. ragam hias yang digunakan adalah ragam hias dasar Majapahit. Motif ragam hias majapahit adalah motif hias sulur berbentuk bulatan dan krawingan (cekung) dan terdiri dari ujung ukel dan daun-daun waru maupun pakis. Motif hias berbentuk stilasi sehelai daun yang diulang-ulang tersusun berderet. (Sunaryo, 2009:159).

Dari Hasil penilaian validator terhadap pengembangan desain produk “cenderamata kerajinan logam keris” ide, komposisi, ukuran, dan *finishing* sudah baik, pengembangan desain antara ragam hias sebelumnya baik, mengalami stilasi, sehingga pengembangan layak untuk digunakan. *Finishing* yang diterapkan dalam produk adalah poles.

2 “Cenderamata Pengetuk Pintu”

Pada pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam yang kedua yaitu desain produk cenderamata kerajinan logam pengetuk pintu, ragam hias yang digunakan adalah ragam hias Kala Makara. Ragam hias Kala Makara diambil dari ragam hias pintu candi Bajang Ratu peninggalan kerajaan Majapahit yang ada di Trowulan. Menurut cerita Kala merupakan anak dari dewa Wisnu dan dewi Pertiwi. Kala adalah simbol untuk menolak hal-hal yang bersifat buruk. Sedangkan kedua tangan yang mengangkat jari telunjuk dan jari tengah adalah simbol kehidupan “dua”, dua dalam artian kehidupan selalu berkesinambungan antara dua hal misalnya ada hal baik ada pula hal buruk, ada kanan ada kiri. Dalam kehidupan ini agar sebelum melakukan suatu tindakan manusia diwajibkan berfikir terlebih dahulu antara hal yang akan dilakukan dan akibat yang didapatkan. Pada pengembangan desain pengetuk pintu, kala bisa berfungsi sebagai tanda ada orang yang mau masuk dan menolak keburukan.

Pada pengembangan desain produk cenderamata pengetuk pintu motif Kala dibuat secara sederhana, mengalami stilasi, tetapi tidak merubah ciri khas bentuk aslinya seperti yang ada pada ragam hias candi Bajang Ratu.

Cenderamata Hiasan dan pengetuk pintu diproduksi dengan menggunakan bahan kuningan dengan hasil akhir finishing poles.

3 “Cenderamata Sendok Hias”

Pada pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam yang ketiga yaitu desain produk cenderamata kerajinan logam sendok hias, ragam hias yang digunakan adalah *Golden Nymph*. *Golden Nymph* dalam sejarah merupakan bidadari kerajaan Majapahit yang di lambangkan dalam relief-relief candi dan arca peninggalan kerajaan Majapahit. Sosok bidadari itu sendiri diceritakan sebagai sosok wanita cantik, memiliki bentuk tubuh yang indah, mahkota rambut bersanggul dan berselendang. *Golden Nymph* diterapkan dalam pengembangan produk sendok hias terfokus karena terdapat ragam hias yang menunjukkan bidadari Majapahit. Hal ini bertujuan untuk mengangkat kembali tema, nilai-nilai peradaban Majapahit kembali ke permukaan.

Ragam hias wanita cantik masih dapat ditemui di Museum Trowulan, ragam hias terletak

pada terakota Majapahit dan hiasan tiang Majapahit.

Pada proses produksi, hasil akhir dari produksi sendok hias menggunakan dua macam finishing yaitu poles dan *coating* warna. Tetapi hasil *coating* warna menggunakan pewarna yang disediakan oleh pemilik galeri tidak mampu tahan lama dan warna mudah mengelupas.

4. “Cenderamata Bokor”

Pada pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam yang keempat yaitu desain produk cenderamata bokor, ragam hias yang digunakan adalah ragam hias bunga lotus dan surya Majapahit. Surya Majapahit mempunyai bentuk yang geometris, digambarkan secara stilasi namun tidak menyalahi bentuk aslinya.

Surya Majapahit merupakan ciri khas kesenian peninggalan kerajaan Majapahit yang bagian dalamnya terdapat sembilan dewa penjaga mata angin yang disebut dengan “Dewata Nawa Sanga”. Dewa utama yang berada di lingkaran utama terdiri dari : Siwa (pusat), Iswara (timur), Mahadewa (barat), Wisnu (utara), Brahma (selatan), Shambu (timur laut), Rudra (barat daya), Mahesora (tenggara) dan Sangkara (barat laut). Sedangkan Dewa Minor berada pada sinar yang memancar terdiri dari : Indra (hujan petir), Agni (api), Yama (maut), Nritti (kesedihan), Baruna (laut), Bayu (angin), Kuwera (kekayaan) dan Isana (kekuatan alam). (Sumber: Museum Majapahit Trowulan 15 Mei 2015).

Produk pengembangan cenderamata kerajinan bokor dilakukan oleh peneliti dengan langkah awal membuat kerangka kayu bubut untuk mendapatkan hasil yang geometris. Bahan yang digunakan adalah kuningan. *Finishing* yang diterapkan pada cenderamata bokor ada dua macam yaitu poles dan pewarnaan menggunakan warna yang disediakan aryan galeri. Hasil akhir untuk menghaluskan warna yaitu dengan menggunakan cairan khusus pengkilat yang dicampur dengan semir sepatu untuk menghasilkan warna kecoklatan, kemudian dipanaskan untuk menghasilkan warna yang kuat dan tidak mudah luntur.

5 “Cenderamata Tempat Lilin”

Pada pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam yang kelima yaitu

desain produk cenderamata tempat lilin, ragam hias yang digunakan adalah Arca Kendedes.

Menurut Muljana (1983:52-53). Dalam sejarah Ken Dedes merupakan ibu dari semua raja di Singasari dan di Majapahit. Ken Dedes telah dibekali ilmu oleh ayahnya pendeta Purwa berupa karma amamadangi. Seorang wanita yang menjadi ibu yang menurtunkan raja-raja Singasari dan Majapahit mempunyai status yang sangat mulia. Oleh karena Ken Dedes mempunyai status yang sangat mulia maka ia bukan wanita sembarangan. Ia sangat dihormati di kerajaan Majapahit. Karena Ken Dedes merupakan Ibu dari semua Raja-Raja Majapahit.

Tahapan pertama proses produksi cenderamata tempat lilin yakni menggunakan bentuk master yang terbuat dari resin, kemudian disilikon. Hasil silikon akan digunakan sebagai cetakan utama. Tetapi dalam proses produksi cenderamata tempat lilin, hasil cetakan dri silikon menurut validator Anang selaku pembuat desain dan master produk, ragam hias pada tempat lilin kurang detail sehingga disarankan untuk ditambahkan ornamen ragam hias pada dinding lilin. Hasil akhir produksi tempat lilin ini menggunakan *coating* warna yang disediakan Aryan Galeri. Tetapi pewarna yang digunakan tidak dapat tahan lama dan mudah mengelupas. Oleh karena itu proses *coating* warna kemudian digantikan dengan menggunakan pewarna peleg yaitu warna hijau agar lebih tahan lama dan aman sebagai benda fungsional.

6 “Cenderamata Gantungan Baju”

Pada pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam yang keenam yaitu desain produk cenderamata gantungan baju, ragam hias yang digunakan adalah Arca Ganesha.

Ganesha adalah salah satu dewa yang digambarkan dalam wujud teriomorflik yaitu berwujud manusia berkepala gajah. Penggambaran ini memberikan kemudahan untuk mengidentifikasi apabila kita menemukan arcanya. Keberadaan kepala gajah ditubuh ganesha tersebut mempunyai latar cerita yang menarik, sehingga versi cerita yang munculpun sangat beragam tanpa mengecilkan versi mitologi yang lain, kiranya dapatlah dikemukakan satu mitologi yang dimaksud. Ganesha adalah putra Siwa dan Parwati. Kelahirannya dilatari oleh permintaan Indra dan para dewa lainnya, agar

Siwa menciptakan tokoh yang dapat mengalahkan raksasa yang ingin menguasai tempat para dewa. Siwa kemudian menyerahkan salah satu kekuatannya dalam wujud seorang pemuda tampan yang lahir dari rahim Parwati. Pemuda tersebut diberi nama Vighneswara (penyingkir rintangan). Ganesha dikenal sebagai dewa ilmu pengetahuan, kebijaksanaan, kesuburan dan penghancur segala rintangan, karenanya ia dipuja di banyak tempat sebagai dewa ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan. Arca Ganesha banyak ditempatkan di museum Majapahit dengan tujuan agar generasi penerus yang melihat mengetahui cerita dan tidak melupakan sejarahnya.

Proses produksi cenderamata gantungan baju menggunakan bahan dasar kuningan. Tetapi dalam proses finishing peneliti menggunakan dua proses akhir yang berbeda. Finishing pertama pada produk yaitu poles. Sedangkan proses kedua dengan menggunakan sepuh perak.

Hasil pengembangan produk cenderamata

Hasil pengembangan cenderamata yang dilakukan peneliti mendapat respon baik dari masyarakat sekitar, menurut pendapat pengusaha aryan galeri dan beberapa konsumen, cenderamata yang dikembangkan peneliti sudah memenuhi kriteria produk yang diminati pasar yaitu produk yang fungsional. Inovasi desain yang menerapkan ragam hias Majapahit membuat produk cenderamata dipasaran lebih beragam dan desain yang dikembangkan bisa diusulkan menjadi desain paten sebagai cenderamata Mojokerto. Produk yang dikembangkan layak untuk diproduksi dalam jumlah banyak dan siap untuk bersaing dipasar lokal maupun global.

PENUTUP

Simpulan

Dari analisis yang telah peneliti lakukan, maka dapat diambil kesimpulan mencakup semua masalah yang telah dirumuskan. Beberapa kesimpulan yang penulis dapatkan sebagai berikut:

Berdasarkan data yang diperoleh dari proses penelitian melalui analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penciptaan desain produk “Aryan Galeri” banyak mengambil ide berupa gambar-gambar dari internet. “Aryan Galeri” belum memiliki desain produk cenderamata paten yang bercirikan warisan budaya kerajaan Majapahit misalnya dengan memberi sentuhan ragam hias Majapahit pada produk. Setelah desain

produk cenderamata di “Aryan Galeri” dikembangkan penulis menjadi desain produk yang terdapat sentuhan ragam hias Majapahit, desain produk menjadi lebih beragam dan mampu menarik minat masyarakat sekitar Mojokerto. Dengan pengembangan desain yang lebih beragam dan inovatif, akhirnya masyarakat sekitar dan generasi muda lebih bangga akan adanya produk cenderamata kerajinan logam dengan ciri khas atau sentuhan warisan budaya Majapahit.

Ditinjau dari unsur-unsur terbentuknya desain produk cenderamata di “Aryan Galeri” terdiri dari 6 macam produk yang terpilih untuk dikembangkan, yaitu desain keris untuk asesoris gantungan kunci, sendok hias, bokor, tempat lilin, pengetuk pintu, dan gantungan baju. Setelah dikembangkan, motif ragam hias dasar Majapahit diterapkan sebagai desain utama pada gantungan kunci, *golden nymph* sebagai ragam hias sendok hias, surya majapahit sebagai ragam hias utama pada bokor, Arca Ken Dedes sebagai bentuk tempat lilin, ragam hias kala candi Bajang Ratu sebagai desain pengetuk pintu, dan Arca Ganesha sebagai desain gantungan baju.

Berdasarkan hasil analisis lembar penilaian dapat disimpulkan bahwa penilaian pengembangan desain produk cenderamata kerajinan logam di “Aryan Galeri” layak digunakan karena telah memenuhi standar.

Jenis	Produk Aryan	Desain	Produk Pengembangan
Keris			
Pengetuk Pintu			
Sendok Hias			
Bokor			
Tempat Lilin			

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah penulis jabarkan di atas ada beberapa saran yang dapat menjadi masukan untuk pihak-pihak terkait:

1. Dinas Perindustrian dan Perdagangan (Disperindag) Mojokerto agar lebih meningkatkan kualitas karya seni dengan mengadakan dan mengikuti pameran-pameran baik dalam daerah, luar daerah bahkan luar Negeri.
2. Dinas Perindustrian dan Perdagangan Mojokerto agar mengadakan pelatihan-pelatihan khususnya pelatihan pengembangan desain.
3. “Aryan Galeri” untuk lebih mengembangkan desain produk yang lebih inovatif, sehingga bisa ke pemasaran yang lebih luas serta mampu menarik minat masyarakat.
4. Masyarakat Mojokerto untuk lebih peduli terhadap karya seni kerajinan logam dan bangga akan produk yang berkembang karena kerajinan cor logam merupakan warisan budaya yang turun temurun.

DAFTAR PUSTAKA

- Muljana, Slamet. 1983. *Pemugaran Persada Sejarah Leluhur Majapahit*. Jakarta: Inti Idayu Press.
- Mustafa, Zainal. 2009. *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize