



**Pelatihan Pembuatan Desain Produk Bambu pada “Kelompok Kerajinan Bambu Talago”
Nagari Kumanis, Kecamatan Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung, Sumatera Barat**

Ahmad Bahrudin^{1✉}, Fery Pernando², Yandri³, Taufik Akbar⁴, M. Iqbal Saputra⁵

Kriya Seni, Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Indonesia^{1,4,5}

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Indonesia²

Photografi, Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Indonesia³

E-mail: abunkriya@isi-padangpanjang.ac.id¹, azaliahanessa@gmail.com², Yandri@isi-padangpanjang.ac.id³,
taufik723@gmail.com⁴, miqbalsaputrassn@gmail.com⁵

Abstrak

Nagari Kumanis merupakan nagari yang memiliki sumber daya alam yang sangat melimpah, terutama hasil hutannya. Salah satu hasil hutan adalah bambu. Selama ini digunakan sebagai bahan bangunan, sebagai pagar, bahkan dijadikan sebagai bahan bakar. Bambu selama ini juga dianggap sebagai hama yang mengganggu tanaman lain, sehingga bambu keberadaannya meresahkan. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah menggunakan metode ceramah dan praktik langsung. Metode ceramah digunakan pada waktu menjelaskan tentang rencana pengabdian dan capaian yang ingin di capai, tentang cara membuat desain dan tentang beberapa keteknikan yang digunakan. Sedangkan metode praktik langsung digunakan dalam proses pembuatan desain, proses produksi dan proses *finishing* produk. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi maka dilakukan pelatihan kepada kelompok usaha tersebut, berupa cara memanfaatkan bambu menjadi produk yang lebih berguna dan bisa menopang perekonomian masyarakat sekitarnya. Pelatihan yang telah dilakukan adalah bagaimana menjadikan bambu sebagai produk yang memiliki nilai ekonomi, salah satunya dengan memberikan pelatihan cara membuat produk kriya dengan menggunakan bahan baku bambu. Adapun produk yang telah dihasilkan seperti: beberapa model lampu, *docking handphone* dan kemasan gula semut dengan berbagai ukuran.

Kata kunci: kumanis, bambu, desain produk

Abstract

Nagari Kumanis is a nagari which has abundant natural resources, especially its forest products. One of the forest products is bamboo. Bamboo has been used as building material, as a fence, even used as fuel. Bamboo has also been considered a pest that disturbs plants another, so that its existence is troubling. The method used in this service is to use the lecture method and direct practic. The lecture method is used when explaining the service plan and the achievements to be achieve, about how to make designs and about some of the techniques used, while the practical method is directly used in the design making process the production process and the refinishing process of the product. To overcome this problem, training is given to young people on how to use bamboo into products that are more useful and can sustain the economy of the surrounding community. The training that has been done is how making bamboo as a product that has economic value. One of which is by providing training on how to make craft products by using bamboo raw materials, as for the products that have been produced such as: several models of lights, docking cell phones and ant sugar packs of various sizes.

Keywords: kumanis, bamboo, design and products

Copyright (c) 2021 Ahmad Bahrudin, Fery Pernando, Yandri Taufik Akbar, M. Iqbal Saputra

✉ Corresponding author

Address : ISI Padangpanjang, JlnBahder Johan Padangpanjang

Email : abunkriya@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i2.236>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kabupaten Sijunjung merupakan salah satu dari 19 (sembilan belas) kabupaten/kota di Sumatera Barat yang terletak diantara 0°18'43" LS- 1°41'46" LS dan 100°46'50" BT- 101°53'50" BT dengan ketinggian dari permukaan laut antara 100-1.250 meter. Kabupaten Sijunjung berada di bagian Timur Provinsi Sumatera Barat, pada jalur utama yang menghubungkan Provinsi Riau dan Propinsi Jambi. Mengingat letaknya di persimpangan jalur tersebut, Sijunjung merupakan jalur ekonomi dan jalur pariwisata. Secara administratif wilayah Kabupaten Sijunjung dengan luas 313.080 Ha meliputi 8 Kecamatan, 54 Nagari dan 1 desa dengan 254 Jorong, yang wilayahnya berbatasan dengan: sebelah Utara dengan Kab. Tanah Datar dan Lima Puluh Kota, sebelah Timur dengan Kabupaten Kuantan Singingi (Prov.Riau), sebelah Selatan dengan Kabupaten Dharmasraya, dan sebelah Barat dengan Kabupaten Solok dan Kota Sawahlunto (<http://www.sijunjung.go.id>).

Kumanis merupakan salah nagari yang berada di Kecamatan Sumpur Kudus yang memiliki sumber daya alam yang sangat melimpah, yang bisa diolah menjadi produk yang bernilai ekonomis tinggi seperti bahan baku bambu. Ketersediaan bahan dalam hal ini bambu yang berada di Nagari Kumanis sangat melimpah dan beraneka ragam jenisnya. Sebab bambu merupakan salah satu bahan terbarukan yang diprediksi akan mengganti peran kayu sebagai bahan baku kerajinan. Bambu merupakan salah satu hasil hutan bukan kayu yang dapat

digunakan untuk berbagai keperluan. Oleh karena itu gambu termasuk tanaman serbaguna. Tanaman bambu telah digunakan masyarakat sejak zaman dahulu antara lain untuk bahan bangunan, mebel, alat rumah tangga dan barang kerajinan. Selain itu, bambu juga bisa digunakan untuk bahan konstruksi. Hasil penelitian menunjukkan kuat tarik bambu bagian luar kurang lebih tiga kali kuat tarik bagian dalam (Fajrin et al., 2003).

Di Indonesia, bambu dapat dijumpai di daerah pedesaan maupun di dalam kawasan hutan. Semua jenis tanah dapat ditanami bambu kecuali tanah di daerah pantai. Pada tanah ini sekalipun terdapat bambu, pertumbuhannya lambat dan batangnya kecil. Tanaman bambu dapat dijumpai mulai dari dataran rendah sampai dataran tinggi, dari pegunungan berbukit dengan lereng suram sampai landai (Sulastiningsih & Turoso, 2006).

Nagari Kumanis memiliki berbagai macam jenis seperti: *botuong*, *poghieng*, aur kuning, aur duri, aur batu, aur leman, tolang, soghiek, bulu mipih, bulu kasok dan botuong sungguh, (wawancara YulFirdaus, 2018). Sebagian bambu tersebut selama ini masih digunakan sebagai bahan bangunan, pagar rumah dan menjadi bahan bakar, belum diolah menjadi produk tepat guna dan daya guna. Melihat potensi alam yang melimpah tersebut, menjadi dasar diadakannya pelatihan kerajinan berbahan bambu pada tahun 2018 yang diprakarsai oleh LPPM IAIN Batusangkar bekerjasama dengan Kanagarian Kumanis dan bertindak sebagai instruktur adalah dosen Seni Kriya ISI Padangpanjang. Pelatihan difokuskan pada pelatihan mengolah

bambu menjadi produk satu set mebel ruang tamu dan menitikberatkan pada teknik pengolahan bambu dan konstruk yang dimulai cara memotong, menyambung dan *finishing*. Teknik dasar pengolahan bambu telah dimiliki oleh sebagian peserta pelatihan.

Setelah selesai pelatihan dan peserta sudah memiliki keretampilan dalam mengolah bambu menjadi produk kerajinan, berdasarkan hal tersebut maka tumbuh keinginan dari peserta pelatihan untuk menekuni kerajinan bambu sebagai sumber pendapatan lain. Melalui kesepakatan antara pemuda, perangkat wali nagari dan pemuka adat, maka pada tanggal 14 Oktober 2018 dibentuklah kelompok kerajinan dengan nama “Kelompok Kerajinan Bambu Talago” yang beranggotakan penduduk di sekitar Kanagarian Kumanis, (wawancara, Rompi:2018).

Melihat potensi di atas, dimana kelompok IKM tersebut mampu menghasilkan produk kerajinan dengan bahan baku bambu terutama teknik produksi, tetapi belum begitu maksimal sebagai pendapatan ekonomi pengrajin dalam memperoleh penghidupan yang layak. Dalam aspek ekonomi kerajinan ini belum begitu menjanjikan, tetapi kemajuan Iptek yang sangat pesat perkembangannya bisa dimanfaatkan dalam pengembangan produk kerajinan bambu tersebut. Saat ini keahlian memproduksi sudah meningkat, tetapi dalam bidang lain seperti pengembangan desain produk masih sangat minim dan produk yang dibuat masih bersifat mencontoh yang sudah ada. Pengembangan industri kreatif dititikberatkan

pada: (a) lapangan usaha kreatif dan budaya, (b) lapangan usaha kreatif, atau (c) hak kekayaan intelektual. Pada kegiatan tersebut juga diketahui tentang bentuk produk yang dihasilkan belum beragam dan belum berdasar pada selera pasar (*market oriented*) (Ahmad bahrudin, Widdiyanti, 2020).

Untuk meningkatkan pendapatan para pengrajin, perlu adanya pelatihan tentang desain. Menurut sachari, hakikatnya telah ada sejak zaman purba dengan pengertian yang amat beragam. Istilah ‘*Arch*’, ‘*Techne*’, ‘*Kunst*’, ‘*Kagunan*’, ‘*Kabinangkitan*’, ‘*Anggitan*’ dan sebagainya, merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang. Di awal perkembangan istilah ‘desain’ tersebut, masih berbaur dengan ‘seni’ dan ‘kria’. Namun ketika seni modern mulai memantapkan diri dalam wacana ekspresi murni, justru ‘desain’ memantapkan diri pada aspek fungsi dan industri (Yan, 2000).

Dalam mendesain, juga dibutuhkan suatu strategi bersaing dengan trobosan baru dalam menciptakan diversifikasi desain untuk memperbaiki dan meningkatkan daya saing (Arimbawa, 2011). Teknik produksi dan *finishing* produk kerajinan tersebut. Sehingga produk yang dihasilkan bisa mengikuti selera pasar dan diterima oleh konsumen. Dalam rangka mewujudkan beberapa hal yang telah disebutkan di atas, maka perlu memotivasi untuk membuat produk sesuai

dengan selera pasar dengan cara melakukan pendampingan, terutama dalam pengembangan desain produk kerajinan bambu dan pemanfaatan potensi bambu. Potensi jumlah tanaman bambu yang paling besar atau melimpah, memiliki banyak peluang untuk dapat dikembangkan menjadi industri kreatif berbasis potensi desa. Apalagi didukung oleh keberadaan jumlah sumberdaya yang berkesinambungan memberikan dampak terhadap kemajuan sosial ekonomi masyarakat, (Narno, 2018).

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut di atas, maka perlu untuk melakukan pemberdayaan masyarakat melalui peningkatan kemampuan desain produk. Dengan adanya kegiatan tersebut diharapkan dapat memecahkan masalah terutama dengan adanya Tim Pengabdian yang terdiri dari Dosen Prodi Seni Kriya dengan anggota mahasiswa yang memiliki bidang ilmu kekriyaan, seperti kemampuan bidang ilmu tentang desain produk, teknik produksi, *finishing* dan peningkatan kemampuan manajemen pemasaran berbasis daring dan luring.

Tujuan pengabdian tersebut adalah untuk memberikan keterampilan dalam mensikapi kebutuhan pasar akan produk-produk berbahan baku bambu dan lebih ditekankan pada bagaimana membuat desain berdasarkan selera pasar, sehingga produk yang dihasilkan akan diterima pasar.

METODE

Pengabdian dilaksanakan selama 7 kali pertemuan dengan peserta sebanyak 10 orang

peserta yang berprofesi utama sebagai petani, bengkel dan penyadap getah karet. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah penghasilan di samping pekerjaan utamanya. Adapun target yang ingin dicapai adalah: memanfaatkan sumberdaya alam yang tersedia yang selama ini belum dimanfaatkan secara maksimal. Sampai saat ini, sudah memproduksi kerajinan dengan bahan bambu dan didukung program nagari dengan memberikan bantuan pendanaan dan penjualan melalui BUMNAG (Badan Usaha Milik Nagari) Kumanis.

Implementasi pelaksanaan kegiatan pengabdian menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Ceramah

- a. Memberikan penjelasan tentang pentingnya pengetahuan dan keterampilan teknis membuat produk kerajinan. Kegiatan ini berdasarkan pada kemampuan menciptakan desain produk yang kekinian dan sesuai selera pasar, serta dapat menyalurkan kreativitas, sehingga hasilnya dapat dimanfaatkan langsung maupun dapat diperjual belikan.
- b. Memberikan penjelasan kepada peserta pelatihan tentang materi teori yang menjadi dasar teknik membuat desain produk kerajinan berbahan bambu.
- c. Memberikan pengetahuan tentang cara mengimplementasikan gambar kerja (desain) menjadi produk jadi dengan didukung dengan ketersediaan bahan dan alat.

2. Metode Demonstrasi/ Praktik

Praktik pelatihan pembuatan desain produk kerajinan bambu memiliki beberapa tahapan diantaranya: identifikasi/ memilih ide-ide sesuai dengan kebutuhan pasar (selera pasar), memindahkan ide-ide tersebut dalam bentuk sketsa, memilih sketsa menjadi sketsa terpilih, langkah selanjutnya melakukan pembuatan gambar kerja (desain) dengan menggunakan kertas A3.

Implementasi desain dilakukan dengan cara memberi arahan, bagaimana cara membuat produk yang berdasarkan pada desain yang sudah dibuat. Dengan cara membuat gambar dengan skala sesungguhnya, sehingga akan memudahkan dalam proses pembuatan produk anyaman tersebut. Juga menentukan bahan apa saja yang akan digunakan baik bahan utama maupun bahan bantu lainnya.

Para peserta pelatihan diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung sesuai dengan langkah-langkah yang telah didemonstrasikan hingga tahapan-tahapan proses desain sampai menjadi produk jadi dalam bentuk model. Selanjutnya, diadakan evaluasi sebelum di produksi masal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh kelompok pengrajin bambu, dalam kaitannya dengan pengolahan bambu menjadi produk bernilai ekonomis tinggi, terutama dalam bidang desain dan pengembangan produk, maka program pengabdian pada masyarakat dilakukan dalam

bentuk transfer ilmu desain berupa sosialisasi, pelatihan dan pendampingan kepada para pengrajin. Diharapkan akan meningkatkan kemampuan dalam mendesain produk kerajinan berdasarkan selera pasar, yang akhirnya akan meningkatkan daya saing dengan produk sejenis yang berada di pasaran.

Adapun alur pelaksanaan pengabdian ini dimulai dari: 1. Tahap persiapan yang terdiri dari tahap; (a). menyiapkan bahan administrasi sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan sosialisasi, (b). melakukan koordinasi dengan peserta pelatihan, (c). menyiapkan materi pelatihan, (d). menyiapkan narasumber yang memiliki kompetensi sesuai dengan target dan tujuan pelatihan ini, dan (e). menyiapkan jadwal pelatihan sesuai dengan rencana program yang telah direncanakan, 2). Tahap pelaksanaan yang terdiri dari: (a). melakukan sosialisasi pelatihan pengembangan desain dan produk anyaman rotan, (b). diskusi terbatas mengenai pemahaman wawasan dan keterampilan yang sudah peserta pelatihan kuasai, dan 3). Tahap evaluasi yang terdiri: (a). presentasi sosialisasi kesimpulan oleh tim pelaksana dan praktik langsung dengan peserta pelatihan, (b). refleksi berupa praktik dan uji coba *skill* yang telah dilatihkan, dan (c). memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan.

Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan pengabdian sebagai berikut:

Pertemuan kedua pelatihan mengenai bagaimana cara membuat desain yang diawali dengan mengeksplorasi ide melalui pengamatan

lingkungan sekitar kita, terutama kebutuhan kehidupan sehari. Diawali dengan pembuatan sketsa produk. Sketsa produk dibuat sebanyak mungkin supaya memudahkan ketikan akan menseleksi produk yang diinginkan. Selanjutnya pembuatan desain pada kertas A3. Mengingat peserta pelatihan masih awam tentang pembuatan desain, maka pembuatan desain pun dibuat sesederhana mungkin yang penting bisa dipahami dengan mudah ketika akan membuat produk nantinya.



Gambar 1. Pelatihan Pembuatan Desain



Gambar 2. Instruktur sedang Menjelaskan tentang Cara Membuat Desain pada Peserta Pelatihan

Pengembangan desain produk didasari oleh produk yang sudah pernah dibuat. Dalam hal ini adalah bagaimana mengeskplotasi peluang pasar tentang produk dengan bahan bambu seperti lampu, alat minum. Fokus desain pada saat

pelatihan ini adalah bagaimana mengsinergikan antara kerajinan bambu dengan sumber ekonomi lainnya yaitu gula semut dan batik tulis. Desain yang sudah dilakukan dalam rangka mengakomodasi kebutuhan akan kemasan kedua produk tersebut. Diharapkan dengan adanya kemasan dari bambu akan menjadikan *win-win solution* bagi semua sektor ekonomi di Nagari Kumanis.

Pertemuan ke 3 dan 4, pelatihan tentang cara implementasi desain yang telah dibuat menjadi produk jadi. Pada pelatihan ini ditekankan pada pembuatan kerajinan produk lampu dinding dengan teknik krawangan (ukur tembus). Pada tahap ini, alat yang digunakan adalah: mesin *jigsaw*. Alat tersebut berguna untuk memotong/membelah bagian-bagian dengan bentuk tidak lurus atau belok-belok. Selain itu, juga menggunakan alat bantu mata bor *hole saw* dengan diameter yang bervariasi mulai: 12-23 mm.

Adapun aplikasi menggunakan mesin *jigsaw* dengan diawali membuat lubang pada bambu yang akan di potong menggunakan mata bor dengan ukuran 12 mm. Diameter tersebut harus sama dengan lebar *blade* mata *jigsaw*. Jika terlalu kecil, akan mengakibatkan *blade jigsaw* patah. Selanjutnya melakukan pemotongan sesuai dengan gambar yang telah dibuat pada bidang kerja (bambu).

Sedangkan cara aplikasi penggunaan mata bor *hole saw* adalah dengan cara menyesuaikan diameter mata bor yang akan digunakan dengan desain yang telah dibuat dan lubangnya pun harus disesuaikan dengan diameter *hole saw* tersebut.

Sebab, diameternya sudah ditentukan dari pabrik pembuatnya, jadi tidak bisa membuat desain terutama diameter lubang sesuai keinginan kita.



Gambar 3. Produk yang Telah Dihasilkan dengan Menggunakan Teknik *Jigsaw* dan *Hol Saw*.



Gambar 4. Produk Setengah Jadi Lampu Dinding

Pertemuan ke 5 dan 6, pelatihan difokuskan cara melakukan pembuatan hiasan pada produk dengan aplikasi teknik ukir dan teknik coret. Diharapkan kedua teknik tersebut akan meningkatkan nilai estetis pada produk tersebut. Untuk teknik ukir, menggunakan alat ukir kayu dan pengerjaannya pun sama halnya dengan ketika mengukir pada kayu.



Gambar 5. Pelatihan oleh Instruktur Cara Membuat Hiasan Menggunakan Teknik Ukir

Selanjutnya, melakukan pelatihan teknik menghias produk menggunakan alat coret atau isen-isen. Aplikasinya adalah membuat sayatan pada bambu sesuai dengan motif atau hiasan yang telah dibuat sebelumnya pada bagian bambu. Selanjutnya, lubang/sayatan tersebut ditutup menggunakan lem Epoxy yang dicampur menggunakan bahan kopi dan arang. Efek bahan kopi adalah lebih kecoklatan, sedangkan yang dicampur menggunakan arang hasilnya hitam pekat. Hasilnya adalah terciptanya motif hias.

Pada aplikasi teknik coret yaitu menggunakan pahat coret. Mengingat pahat coret atau pahat V sulit untuk mendapatkannya, maka dilakukan modifikasi kikir bekas. Kebetulan bentuk kikir tersebut memiliki bentuk segitiga pembentukannya dengan cara dibelah ujung atasnya menggunakan mata gerinda potong sampai terbentuk menjadi bentuk V. Selanjutnya diasah sampai tajam.

Material bambu memiliki dua tingkat kekerasan pada bagian kulit dan dagingnya. Demikian juga pahat coret yang digunakan juga menggunakan dua jenis alat. Keduanya dibedakan dari bahan baku pahat yang digunakan. Untuk

memahat bagian dagingnya bisa menggunakan pahat dengan bahan plat baja. Sedangkan untuk bagian kulit menggunakan bahan kikir yang telah ditelah dibentuk menjadi pahat dengan bentuk ujung berbentuk V.

Pada pelatihan ini juga diajarkan bagaimana bisa membuat pahat V menggunakan bahan baku kikir yang sudah tidak terpakai, yaitu dengan cara membelah bagian ujung kiki menggunakan mata gerinda dengan ketebalan 3 mm. Selanjutnya, menajamkan bagian sisinya menggunakan gerinda dan batu asah.



Gambar 6. Pelatihan Cara Menghias Menggunakan Pahat Coret/V

Setelah dilakukan pembuatan motif dengan teknik coret, maka langkah selanjutnya adalah menutup lubang tersebut dengan menggunakan lemp Eopxy yang dicampur dengan arang dan kopi. Kedua bahan ini digunakan untuk memberikan efek coklat dan hitam. Sebab, jika tidak dicampur dengan bahan tersebut, hasil akhirnya cenderung berwarna abu-abu.

Pertemuan ke 7 dan 8, implementasi desain produk kemasan gula semut, dimana produk ini menggunakan sistem buka tutup dengan sistem

sambungan purus negatif dan positif. Bidang poritif dikesilkan dengan menggunakan mesin *circular saw* yang telah dimodifikasi menjadi *table saw* yang berfungsi untuk mengikir bagian atas bambu sebanyak setengah dari ketebalan bambu tersebut, yang nantinya akan dimasukkan ke bagian tutup yang juga akan dikikis bagian dalamnya sebanyak ketebalan bambu tersebut juga dengan menggunakan pahat ukir.

Alat tersebut diharapkan akan menjadi solusi keterbatasan alat yang dimiliki oleh kelompok tersebut juga sebagai upaya untuk mempercepat proses produksi nantinya.



Gambar 7. *Prototype* Produk Kemasan Gula Semut dan Batik

Pertemuan ke 10, merupakan aplikasi pembuatan produk dengan menggunakan alat bantu yaitu mesin *scroll saw*. Teknik *scrol saw* biasanya digunakan dalam pembuatan produk-produk yang akan menonjolkan terawangan (tembus pandang). Teknik ini digunakan pada proses pembuatan produk-produk cenderamata

seperti gantungan kunci, pembuatan nama dan lain sebagainya.



Gambar 8. Pelatihan Cara Menggunakan Mesin *Scroll Saw* dalam Pembuatan Produk Kerajinan Bambu

Cara kerjanya adalah terlebih dahulu membuat lubang dengan menggunakan mata bor berdiameter 4 mm. Diameter ini juga disesuaikan dengan mata bor yang akan digunakan jika menggunakan mata *scroll saw* dengan kuping pengait, maka mata bor yang digunakan diameter 4 mm. Sedangkan jika menggunakan mata *jigsaw* spiral, maka lubangnya menggunakan diameter 2-3 mm.

Tahap *finishing*, karya 30 Oktober 2019. *finishing* merupakan tahapan akhir dari sebuah produk kerajinan bambu merupakan tahapan yang akan menentukan kualitas dari produk tersebut. Tahapan *finishing* diawali dengan pengampelasan bagian-bagian yang masih terlihat kasar dengan diawali menggunakan ampelas kasar. Selanjutnya, dilakukan pengampelasan dengan yang halus. Sedangkan untuk *top coat* produk, menggunakan dua jenis bahan yang berbeda disesuaikan dengan fungsi produk tersebut. Untuk produk yang

memiliki fungsi praktis elemen interior maka menggunakan bahan *finishing* berbasis oli, dalam hal ini menggunakan produk set melamine impra. Sedangkan bagi produk dalam penggunaannya untuk tempat makanan, maka bahan *finishing* menggunakan *top coat water base*. Diharapkan produk yang dihasilkan akan sesuai untuk peruntukannya.



Gambar 9. Tahap *Finishing* Produk Menggunakan Alat Bantu *Spray Gun*

Tahap terakhir adalah pemasaran produk. Salah satu pemasarannya dengan cara melakukan promosi dengan cara mengikuti *event* pameran, baik tingkat kabupaten maupun tingkat provinsi. Salah satunya dalam *event* kriya expo#3 yang dilaksanakan mulai tanggal 7 – 9 November 2019. Pada kegiatan ini sudah terjadi interaksi antara pengrajin dan pengunjung. Ada transaksi jual beli, juga ada yang memberikan masukan untuk kesempurnaan produk tersebut kedepannya.

Adapun capaian dari pelatihan tersebut adalah meningkatnya keterampilan peserta tentang cara mengolah bambu menjadi produk kerajinan yang memiliki daya saing dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di sekitarnya.

- 202 *Pelatihan Pembuatan Desain Produk Bambu pada “Kelompok Kerajinan Bambu Talago” Nagari Kumanis, Kecamatan Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung, Sumatera Barat – Ahmad Bahrudin, Fery Fernando, Yandri, Taufik Akbar, M. Iqbal*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i2.236>

SIMPULAN

Usaha kerajinan di Nagari Kumanis merupakan kesadaran pengrajin akan potensi daerah yang dimiliki yaitu bambu. Bambu di Nagari Kumanis memiliki 7 jenis bambu. Selama ini bambu dianggap sebagai gulma atau hama yang mengganggu tanaman di sekitarnya. Bambu biasanya digunakan sebagai bahan bangunan, pagar, bahkan dijadikan bahan bakar untuk memasak. Setelah memiliki kemampuan dalam mengolah bambu menjadi kerajinan berdaya guna, maka yang selama ini bambu tidak digunakan, sekarang bambu tersebut sudah bisa menjadi penghasilan tambahan ekonomi pengrajin dan masyarakat di sekitarnya.

Pelatihan yang telah dilakukan merupakan peningkatan kemampuan membuat produk yang berdaya saing dan memiliki nilai ekonomi tinggi. Salah satunya dengan mengembangkan desain produk, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan selera pasar, dan imbasnya produk yang dihasilkan juga akan berdaya saing dengan produk sejenis dari daerah lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan telah terlaksananya kegiatan Pelatihan Pembuatan Desain Produk Bambu pada “Kelompok Kerajinan Bambu Talago” Nagari Kumanis, Kecamatan Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung, Sumatera Barat, ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya tidak lupa disampaikan kepada LPPMPP ISI Padangpanjang atas pembiayaannya, Wali Nagari Kumanis, tokoh masyarakat, Tim Pengabdian, serta para peserta,

dan semua pihak yang telah ikut berpartisipasi mendukung kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad bahrudin, Widdiyanti, W. (2020). Community Empowerment Through Development Of Mansiang Woven Product Design In Jorong Taratak Nagari Kubang Kecamatan Guguk. *JPPM LPIP UMP*, 4(1), 109–115.
- Arimbawa, I. M. G. (2011). Basis Pengembangan Desain Produk Keramik pada Era Pasar Global The Basis of Design Development of Ceramic Product in the Global Market Era. *MUDRA*, 26, 171–180.
- Fajrin, J., Teknik, D. F., Teknik, J., Universitas, S., Kusuma, D. A., Teknik, A. F., Teknik, J., & Universitas, S. (2003). APLIKASI BAMBU PILINAN SEBAGAI TULANGAN BALOK. *Civil Engineering Dimension*, 5(1), 39–44.
- Narno. (2018). Pemberdayaan Kelompok Masyarakat Perajin Bambu Di Desa Sirkandi Purwareja Klampok Banjarnegara. *UJPPM-UMP*, 2(2), 309–317.
- Sulastiningsih, I. M., & Turoso, A. (2006). Pengaruh kadar perekat terhadap sifat papan partikel bambu. *Jurnal Penelitian Hasil Hutan*, 24(1), 1–8.
- Yan, A. S. & Y. (2000). *Tinjauan Desain*. Penerbit ITB.
- Web Site <http://www.sijunjung.go.id>, diakses tanggal 21 Meret 2019 pukul 08.51 WIB.