

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN REKAYASA INDUSTRI KRIYA KOLABORASI ORNAMEN GORGA SIJONGGI TOBA DAN BAMBU CINA

Netty Juliana¹

¹Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan
e-mail: ¹nettyjuliana14@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan pembelajaran home industri kriya melalui kolaborasi ornamen Gorga Sijonggi dan ornamen Bambu merupakan kegiatan mahasiswa dalam meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan kriya baru berupa kriya patchwork taplak meja pada dining room. Kegiatan pembelajaran home industri kriya dilakukan dengan beberapa tahapan, yakni: 1) Pembelajaran dilakukan melalui zoom. 2) Pembelajaran dilakukan secara google classroom. 3) Peta konsep. 4) Sketsa bentuk. 5) Desain Motif dan desain taplak meja pada corel draw. 6) Proses pembuatan produk kriya dengan teknik patchwork. dan 7) Makalah ilmiah. Berkat Pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh mahasiswa, diharapkan dapat membuka lapangan kerja dibidang homeindustri kriya lenan rumah tangga. Serta pembelajaran kreatifitas praktik kriya merupakan bagian dari pengembangan dan pelestarian budaya daerah yang hampir punah dikarenakan kemajuan zaman masa kini.

Kata Kunci: Pengembangan, kriya, patchwork.

1. PENDAHULUAN

Pengembangan merupakan proses mendesain pembelajaran dengan logis dan sistematis guna menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan pada proses kegiatan belajar-mengajar sesuai dengan potensi dan kompetensi siswa. Pengembangan pembelajaran merupakan suatu usaha meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bahan ajar, metode, dan substitusi. Bahan ajar adalah materi ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, sedangkan metodologis serta substansinya adalah pengembangan strategi pembelajaran secara teoritis dan praktis. Pengembangan pembelajaran adalah menciptakan dan mewujudkan program pembelajaran yang efektif, efisien, serta menarik. Model yang dikembangkan menggunakan pendekatan sistem pada komponen dasar dari rancangan pembelajaran yang terdiri analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran.

Rekayasa industri kriya merupakan usaha mewujudkan suatu usaha yang mengolah bahan baku menjadi bahan dasar atau mengolah bahan dasar menjadi produk kriya dengan menerapkan sistem kerja yang sederhana yakni dengan metode keterampilan dan keahlian manusia untuk menciptakan produk yang bernilai fungsi bagi kebutuhan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Sehingga rekayasa industri merupakan cabang keilmuan yang mengkombinasikan ilmu rekayasa dengan keahlian manajemen untuk memimpin suatu usaha yang berisi para expertise dalam mengerjakan persoalan-persoalan pembaharuan sistem suatu organisasi unit usaha.

Berdasarkan bidang sosial, kolaborasi merupakan bentuk proses sosial, didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dan saling membantu serta saling memahami aktivitas masing-masing. Sehingga kolaborasi bagian dari bentuk interaksi sosial.

Pada bidang etimologi, kolaborasi mengandung makna penyatuan tenaga ataupun peningkatan kemampuan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau disepakati bersama. Kemudian kolaborasi dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan proses penyelesaian pekerjaan yang bersifat lintas sektor, lintas batas, lintas hubungan atau lintas organisasi serta lintas negara yang bersifat kerjasama dalam mencapai hasil.

Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan sebagai hiasan produk. Disamping itu dalam ornamen sering ditemukan nilai-nilai simbolik yang berhubungan dengan pandangan hidup atau falsafah hidup dari manusia pembuatnya, sehingga benda-benda yang berornamen tersebut mempunyai arti dan makna yang mendalam dan disertai harapan-harapan tertentu. Berdasarkan perkembangan lebih lanjut, pemanfaatan ornamen disamping mempunyai maksud tertentu dan pada masa kini banyak penekannya sekedar sebagai penghias saja untuk memiliki nilai tambah pada benda tersebut.

Ornamen yang diterapkan pada benda kriya berupa bentuk fauna atau binatang, flora atau tumbuh-tumbuhan, figur atau bentuk manusia, alam benda, dan bentuk geometrik lainnya sebagai bagian dari estetika kriya.

Menurut bahan yang digunakan, ornamen dapat diterapkan pada kayu, bebatuan, kain, logam, dan besi dengan menggunakan teknik yang berbeda untuk mencapai nilai keindahan yang diinginkan.

Pengembangan pembelajaran rekayasa industri kriya dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Medan guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dibidang industri kreatif. Pada masa pandemi covid 19 ini kegiatan pembelajaran terus ditingkatkan kualitas dan hasil produknya. Sehingga pembelajaran praktik dan teori dilakukan secara online ataupun daring untuk mencapai hasil yang maksimal. Mahasiswa dilatih menggunakan teknologi corel draw guna meningkatkan kualitas gambar desain yang lebih baik dari yang manual serta produktifitas lebih maksimal. Sehingga mahasiswa dapat kreatif dalam menciptakan produk kriya yang lebih inovatif, kreatif, etnik, dan memiliki nilai fungsi bagi kehidupan manusia. Demikian juga pelestarian dan pengembangan hasil budaya daerah terus terjaga dan dikembangkan oleh kegiatan kreatifitas generasi muda yang dilakukan hingga saat ini.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi yang terapkan pada penelitian ini berupa kualitatif eksplosing. Metode kualitatif eksplosing merupakan metode mencari inspirasi baru melalui berpikir kritis untuk menghasilkan desain baru yang belum pernah diciptakan orang lain. Metode mewujudkan kriya taplak meja diruang makan, hasil kolaborasi ornamen Gorga Sijonggi Toba dan Bambu Cina. Kegiatan pembelajaran rekayasa industri kriya yang dilakukan mahasiswa dalam mewujudkan kriya taplak meja diruang makan melalui kolaborasi ornamen Gorga Sijonggi dan ornamen bambu, yakni:

1. Pembelajaran industri kriya dilakukan melalui zoom.

Dosen dan mahasiswa dapat bertatap langsung dalam dunia maya dalam kegiatan pembelajaran industri kriya. Dosen menyampaikan materi melalui presentasi PPT, video, proses desain pada coreldraw yang berkaitan mengenai isi bahan ajar kepada mahasiswa. Disamping itu juga dosen dapat membimbing mahasiswa dalam menyelesaikan tugas praktik dan teori. Sehingga media zoom meeting sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan dimasa pandemi covid 19, serta peserta didik tetap memperoleh pendidikan, pengetahuan, teknologi komputer, dan internet dengan kompleks multimedia.

2. Pembelajaran industri kriya dilakukan pada google classroom.

Pada media google classroom dosen dapat mengirimkan naskah tugas praktik dan teori secara langsung pada folder mahasiswa dengan efisien. Dosen juga dapat memberikan nilai atau evaluasi kepada mahasiswa secara langsung. Sehingga mahasiswa dapat menerima dan melihat dengan langsung nilai-nilai yang dikirim dosen terhadap mahasiswa. Proses kerja google classroom pada dunia pendidikan sangat bermanfaat, ekonomis, dan praktis.

3. Peta konsep.

Pada peta konsep, mahasiswa dapat membuat, menyampaikan, dan menjelaskan struktur organisasi dan tugas-tugas disetiap bidang keahlian dalam struktur organisasi industri kriya, dimulai dari pimpinan, desainer, keuangan, hingga bagian produksi. Pada peta konsep mahasiswa, juga dapat menyampaikan ide gagasan, latar belakang, material dan peralatan yang digunakan, sektsa gambar, dan proses membuat produk kriya baru secara sistematis, lengkap, dan ringkas.

4. Sketsa bentuk

Pada sketsa bentuk, mahasiswa membuat rancangan motif dan rancangan taplak meja makan secara manual yakni menggunakan media pensil 2B, pensil warna, kertas A4, atau kertas A3. Sketsa bentuk tersebut harus terealisasi sesuai dengan konsep rancangan. Sketsa bentuk discan dan disimpan pada folder data D dilaptop mahasiswa. Sehingga sketsa bentuk motif yang diwujudkan terlihat unik dan inovatif dalam bentuk dua dimensi.

5. Desain motif dan desain taplak meja pada dining room

Mahasiswa mendesain motif dan taplak meja dengan menggunakan media corel draw. Mendesain motif baru dan taplak meja pada corel draw bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam mendesain tekstil. Penggunaan media corel draw dalam mendesain motif memiliki dampak yang lebih efektif, efisien, kreatif. sehingga mahasiswa mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dibidang teknologi komputer.

6. Pembuatan produk patchwork.

Proses pembuatan produk taplak meja pada dining room menerapkan teknik patchwork pada permukaan kain panjang. Produk patchwork merupakan produk sulam tempel dengan memanfaatkan kain perca tekstil dengan menerapkan teknik feston. Ragam hias dibentuk oleh aneka jenis kain perca tekstil dalam bentuk dua dimensi dengan keterampilan tangan dipermukaan kain polos. Demikian penerapan estetika produk taplak meja yang unik dan inovatif.

7. Makalah produk.

Mahasiswa membuat karya tulis berupa pengembangan pembuatan produk taplak meja pada dining room hasil kolaborasi ornamen gorga Sijonggi Toba dan Bambu Cina. Pembuatan makalah produk dimulai dari latar belakang penulisan, metodologi, tujuan penulisan, manfaat, kajian teori, pembahasan, kesimpulan, saran, dan daftar pustaka. Dengan demikian informasi penciptaan produk kriya dapat dilihat, dibaca, dan diketahui dari isi makalah yang dibuat sesuai simtematika karya tulis.

Proses kegiatan yang dilakukan dalam mendesain motif baru dengan tahapan pertama yakni pembuatan motif dasar pada media coreldraw, sebagai berikut:

1. Kertas gambar

Kertas gambar ukuran 10 X 15 cm. Cara membuat kertas gambar pada layar corel draw sebagai berikut: klik file; new; tampil create a new document; lalu isi name: motif dasar; size: custom; width: 10 cm; height 15 cm; Primary color mode: RGB; rendering resolution: 300 dpi; preview mode: enhanced; dan klik ok. Maka tampil kertas gambar pada layar corel draw.

2. Motif dasar

Motif dasar dibuat pada page 1. Proses tahapan pembuatan motif dasar sebagai berikut: 1) tampilkan hasil scan dari sketsa gambar pada kertas gambar dengan klik file yang disimpan pada data E; 2) Klik pen tool untuk membuat garis tepi bentuk motif dasar dan latar kotak-kotak; 3) klik default palette untuk memilih warna isi motif dasar dan warna garis tepi motif; 4) klik pick tool untuk menseleksi area bentuk motif yang akan diberi warna pada pilihan warna yang ada pada default palette; 5) Klik mouse bagian kanan pada area default palette untuk memberi warna pada bagian tengah motif; dan 6) Klik mouse bagian kiri pada area default palette untuk memberi warna pada bagian garis tepi motif. Sehingga tampil motif dasar yang sesuai dengan konsep ide gagasan diatas.

3. Layout Motif Dasar

Layout motif dasar diletakkan pada page 2. Layout motif dasar adalah garis tepi pada bentuk motif dasar yang bewarna hitam. Pembuatan Layout motif dasar sebagai berikut; 1) seleksi seluruh bentuk motif dasar menggunakan pick tool; 2) klik tanda X pada bagian default palette menggunakan mouse bagian kanan; 3) Maka isi warna motif dasar akan hilang menjadi warna putih dan tampil warna hitam sebagai garis tepi (layout) dari motif dasar tersebut. Demikian proses pembuatan layout motif dasar.

4. Pemisahan warna 1, warna 2, hingga warna ke 6 pada motif dasar.

Pemisahan warna 1, warna 2, hingga warna ke 6 pada motif dasar dilakukan pada setiap page. Warna 1 (biru dongker) diletakkan pada page 3, warna 2 (cokelat muda) diletakkan pada page 4, warna 3 (hijau) diletakkan pada page 5, warna 4 (biru muda) diletakkan pada page 6, dan warna 5 (latar motif cokelat muda kotak-kotak) diletakkan pada page 7. Pada setiap warna ataupun setiap tahapan pemisahan warna selalu klik pick tool untuk menseleksi bentuk setiap warna pada motif dasar yang terletak di page 1. Contohnya pemisahan warna bentuk biru dongker, dengan tekan ctrl C (copy) pada motif dasar biru di page 1; lalu tekan ctrl V (paste) pada page 3 khusus pemisahan bentuk warna biru dongker. Demikian pemisahan bentuk warna biru dongker pada motif dasar. Demikian langkah selanjutnya pemisahan bentuk warna cokelat muda, hijau, dan bentuk warna biru laut.

Tahapan kegiatan kreatifitas dalam merancang motif melalui irama pengulangan bentuk berdasarkan prinsip desain, yakni:

1) Kertas gambar

Kertas gambar yang digunakan berukuran 30 X 45 cm. Proses pembuatan kertas gambar dalam ukuran besar, yakni: klik file; new; tampil create a new document; lalu isi name: motif dasar; size: custom; width: 30 cm; height 45 cm; Primary color mode: RGB; rendering resolution: 300 dpi; preview mode: enhanced; dan klik ok. Maka tampil kertas gambar pada layar corel draw.

2) Repeat motif dasar

Proses repeat motif dasar dimulai dari 1) ctrl C (copy) motif dasar dengan klik pick tool atau menseleksi seluruh motif dasar; 2) ctrl V (paste) pada page 1. Maka tampil sekelompok motif dasar pada bagian tengah kertas gambar yang besar berukuran 30 X 45 cm; 3) Kemudian klik ctrl V, maka tampil duplikat ke 2 motif dasar dan disusun berdampingan dengan teratur disebelah kanan dari duplikat motif dasar ke 1; 4) klik ctrl V tampil duplikat ke 3 motif dasar dan disusun berdampingan dengan teratur disebelah kiri dari duplikat motif dasar ke 1; 5) pick tool seluruh ketiga duplikat motif dasar tersebut; 6) ctrl C dan ctrl V, maka tampil duplikat ke 4 dan disusun teratur pada bagian atas; dan 7) Ctrl V kelompok duplikat ke 3, maka tampil duplikat ke 5. Kemudian susun teratur pada bagian bawah. Demikian langkah seterusnya hingga memenuhi kertas gambar besar berukuran 30 X 45 cm.

3) Repeat layout motif dasar..

Proses repeat layout motif dasar dimulai dari: 1) tekan ctrl C (copy) layout motif dasar dengan klik pick tool atau menseleksi seluruh layout motif dasar; 2) ctrl V (paste) pada page 2. Maka tampil sekelompok layout motif dasar

pada bagian tengah kertas gambar yang besar berukuran 30 X 45 cm; 3) Kemudian klik ctrl V, maka tampil duplikat ke 2 *layout* motif dasar dan disusun berdampingan dengan teratur disebelah kanan dari duplikat *layout* motif dasar ke 1; 4) klik ctrl V tampil duplikat ke 3 *layout* motif dasar dan disusun berdampingan dengan teratur disebelah kiri dari duplikat *layout* motif dasar ke 1; 5) pick tool seluruh ketiga *layout* duplikat motif dasar tersebut; 6) ctrl C dan ctrl V, maka tampil duplikat ke 4 *layout* motif dan disusun teratur pada bagian atas; dan 7) Ctrl V kelompok duplikat ke 3, maka tampil duplikat ke 5 *layout* motif dan susun teratur pada bagian bawah. Demikian langkah seterusnya repeat *layout* motif hingga memenuhi kertas gambar besar berukuran 30 X 45 cm.

4) Repeat Pemisahan warna 1, warna 2, hingga warna ke 6 pada motif dasar.

Proses repeat warna 1 (biru dongker) pada motif dasar dimulai dari: 1) tekan ctrl C (copy) warna 1 (biru dongker) motif dasar dengan klik pick tool atau menseleksi seluruh warna 1 (biru dongker) motif dasar; 2) ctrl V (paste) pada page 2. Maka tampil sekelompok warna 1 (biru dongker) motif dasar pada bagian tengah kertas gambar yang besar berukuran 30 X 45 cm; 3) Kemudian klik ctrl V, maka tampil duplikat ke 2 warna 1 (biru dongker) motif dasar dan disusun berdampingan dengan teratur disebelah kanan dari duplikat warna 1 (biru dongker) motif dasar ke 1; 4) klik ctrl V tampil duplikat ke 3 warna 1 (biru dongker) motif dasar dan disusun berdampingan dengan teratur disebelah kiri dari duplikat warna 1 (biru dongker) motif dasar ke 1; 5) pick tool seluruh ketiga warna 1 (biru dongker) duplikat motif dasar tersebut; 6) ctrl C dan ctrl V, maka tampil duplikat ke 4 warna 1 (biru dongker) motif dan disusun teratur pada bagian atas; dan 7) Ctrl V kelompok duplikat ke 3, maka tampil duplikat ke 5 warna 1 (biru dongker) motif dan susun teratur pada bagian bawah. Demikian langkah seterusnya repeat warna 1 (biru dongker) motif hingga memenuhi kertas gambar besar berukuran 30 X 45 cm. Proses dan langkah yang sama juga dilakukan dalam membuat repeat pada warna 2, repeat warna 3, hingga repeat warna ke 6.

5) Repeat latar motif .

Proses repeat latar pada motif dasar dimulai dari: 1) tekan ctrl C (copy) latar motif dasar dengan klik pick tool atau menseleksi seluruh latar motif dasar; 2) ctrl V (paste) pada page 2. Maka tampil sekelompok latar motif dasar pada bagian tengah kertas gambar yang besar berukuran 30 X 45 cm; 3) Kemudian klik ctrl V, maka tampil duplikat ke 2 latar motif dasar dan disusun berdampingan dengan teratur disebelah kanan dari duplikat latar motif dasar ke 1; 4) klik ctrl V tampil duplikat ke 3 latar motif dasar dan disusun berdampingan dengan teratur disebelah kiri dari duplikat latar motif dasar ke 1; 5) pick tool seluruh ketiga latar duplikat motif dasar tersebut; 6) ctrl C dan ctrl V, maka tampil duplikat ke 4 latar motif dan disusun teratur pada bagian atas; dan 7) Ctrl V kelompok duplikat ke 3, maka tampil duplikat ke 5 latar motif dan susun teratur pada bagian bawah. Demikian langkah seterusnya repeat latar motif hingga memenuhi kertas gambar besar berukuran 30 X 45 cm.

Kegiatan kreatifitas yang dilakukan dalam membuat kriya patchwok pada lenan rumah tangga khususnya taplak meja pada dining room, sebagai berikut:

1) latar (background)

Proses membuat ragam hias latar dengan cara memotong kain berwarna putih dan coklat muda yang berbentuk geometrik bujur sangkar. Ukuran kain yang dipotong-potong 15 X 15 cm. Kemudian potongan kain berwarna putih dan coklat muda, dijahit secara berdampingan menjadi selembar kain panjang berukuran 4 X 2,5 M. Sehingga bagian dasar kain yang berbentuk geometrik persegi empat tersebut yang menjadi background dari ragam hias.

2) mencetak Motif.

Desain motif dasar yang di print, digunting sesuai dengan bentuknya. Kemudian proses mencetak motif dilakukan pada permukaan kain perca yang beraneka warna (biru dongker, coklat muda, putih, hijau muda) menggunakan pencil berwarna atau kapur berwarna. Lalu kain perca digunting sesuai dengan bentuk motif yang diinginkan dan sesuai dengan konsep desain.

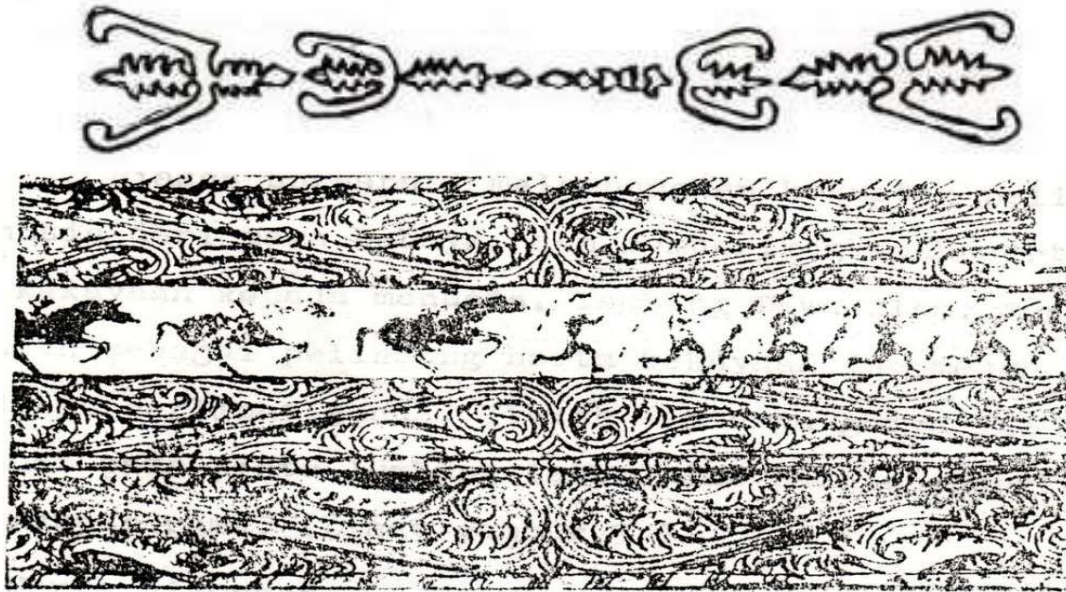
3) Aplikasi motif pada latar kain.

Aplikasi motif pada latar kain dilakukan dengan menerapkan motif pada permukaan kain dasar. Motif dicetak menggunakan kertas gambar pada permukaan kain perca. Kemudian digunting sesuai dengan bentuk motif dasar dan dijahit manual pada permukaan kain dasar. Proses pelekatan motif pada kain dasar menggunakan teknik jahit feston dengan menggunakan jarum dan benang sulam. Sehingga teknik ini disebut dengan teknik sulam tempel.

4) Aplikasi renda pada taplak meja.

Setelah seluruh motif dilekatkan atau dijahit pada permukaan kain dasar yang berbentuk kotak-kotak. Langkah selanjutnya proses finishing yakni penjahitan renda pada tepi kain dengan teknik jahit mesin. Pelekatan pita renda pada sisi tepi kain dasar akan menambah nilai estetika pada produk kriya itu sendiri. Demikian proses kegiatan pembuatan kriya taplak meja pada dining room.

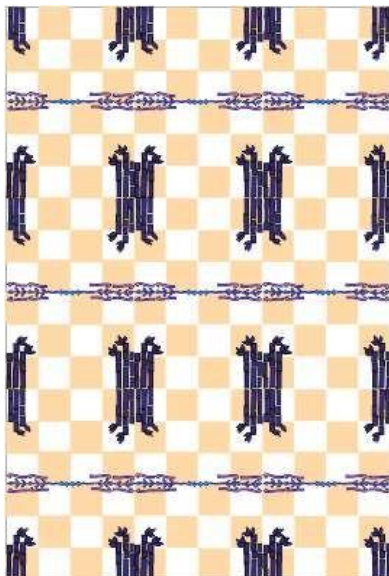
4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Ornamen Gorga Sijonggi



Gambar 2. ornamen Bambu



Gambar 3. Desain Motif baru



Gambar 4. Produk taplak meja

Gambar 1 merupakan ornamen Gorga Sijonggi yang terdapat ukiran rumah adat suku Toba yang berada di Tapanuli Utara. Ornamen Sijonggi melambangkan keperkasaan yang dihormati. Bagi masyarakat Toba Sijonggi merupakan nama dari sapi jantan atau lembu yang kuat dan perkasa dari sekelompok sapi lainnya. Ornamen ukiran Sijonggi memperlihatkan hiasan garis-garis gambar lembu atau sapi berbaris dengan seekor sijonggi berada dibagian terdepan sebagai pemimpin. Maka ornamen Sijonggi adalah ide gagasan yang akan diwujudkan kedalam produk kriya lenan rumah.

Gambar 2 merupakan simbol dari tumbuhan bambu yang berasal dari negara Cina. Menurut masyarakat Cina Tumbuhan bambu melambangkan simbol kesehatan dan panjang umur. Berdasarkan sejarah budaya Cina, dimasa lalu praktik feng shui hanya mengarah kepada pencarian uang dan lupa akan kesehatan, kemudian orang Cina jatuh sakit. Uang yang diperoleh akhirnya hampir tak bersisa. Kemudian saya mengamati urusan kesehatan dan mendalami feng shui bintang terbang. Sejak itu menyarankan kepada pembaca indofengshui.com untuk mengutamakan kesehatan dan keselamatan terlebih dulu sebelum praktik simbol rezeki. Simbol kesehatan yang umum adalah Bambu Cina dan di tanam di sektor Timur. Bambu Cina ini banyak dijual menjelang Imlek di supermarket.

Gambar 3 merupakan desain motif baru yang ide gagasnya bersumber dari kolaborasi ukiran ornamen gorga Sijonggi dan ornamen tumbuhan bambu Cina. Motif ini di desain dengan menerapkan unsur-unsur seni dan prinsip-prinsip desain. Motif patchwork di desain pada corel draw, agar menghasilkan bentuk yang kreatif. Pada desain motif terdapat unsur-unsur seni, seperti garis, bidang, bentuk, tekstur, dan warna. Sedangkan desain motif ini juga menerapkan prinsip-prinsip desain, seperti keseimbangan, irama, dan kesatuan. Demikian proses penciptaan motif dilakukan pada media corel draw dimana hasilnya lebih efektif, efisien, dan kreatif.

Gambar 4 merupakan produk kriya taplak meja pada dining room dengan menerapkan teknik tusuk feston dan jelujur mesin. Bahan yang digunakan pada pembuatan produk ini, diantaranya benang sulam, benang jahit, dan perca kain katun sintetis. Warna yang diterapkan pada kriya taplak meja ini antara lain, warna biru dongker, putih, hijau muda, cokelat muda, dan merah muda. Kriya taplak meja berbentuk empat persegi panjang berukuran 4 X 2,5 meter dengan menerapkan prinsip-prinsip desain secara tersusun, terukur, dan seimbang. Maka produk kriya yang dihasilkan menjadi produk desain yang mempunyai nilai fungsi yang baik bagi kehidupan masyarakat.

Pendekatan Nilai Estetik secara Visual

Pendekatan estetika pada kriya taplak meja pada dining room, menerapkan prinsip-prinsip desain yakni; Pertama, Keseimbangan. Pada kriya taplak meja ini mengaplikasikan prinsip keseimbangan, hal ini dapat dikaji pada tata letak dan komposisi ragam hias dipermukaan kain dasar yang ditata secara teratur, terukur, dan seimbangan. Sehingga tidak menimbulkan bidang yang berat sebelah pada permukaan kain dasar. Bentuk yang diaplikasikan pada kriya taplak meja adalah bentuk stilasi Gorga Sijonggi, bentuk stilasi tumbuhan bambu, dan kombinasi dengan bentuk geometrik kotak-kotak pada kain dasar. Aneka ragam hias diatas diterapkan pada permukaan kain dasar dengan komposisi jarak yang terukur dan sama. Sehingga keseimbangan tampak pada komposisi tata letak yang tersusun dengan sistematis dan teratur. Demikian juga keseimbangan pada kain dasar yang berbentuk kotak-kotak seperti corak papan catur yang disusun dengan berselang-seling antara kotak putih dan kotak cokelat muda. Sehingga dari prinsip keseimbangan dapat menghasilkan nilai estetika pada permukaan kriya patchwork.

Kedua irama. Irama merupakan bagian pengulangan bentuk. Bila diamati pada produk kriya diatas, terdapat prinsip irama terhadap ragam hias. Irama yang diterapkan pada kriya taplak meja pada dining room yakni pengulangan bentuk tumbuhan bambu dan pengulangan bentuk Gorga Sijonggi.

Kedua ragam hias tersebut dikreasikan dalam bentuk stilasi geometrik, namun tidak menghilangkan bentuk aslinya. Sehingga kedua ragam hias tersebut tetap memiliki ciri khas setiap daerah, seperti ragam hias gorga sijonggi mempunyai ciri khas daerah Toba dan ragam hias tumbuhan bambu memiliki ciri khas budaya daerah Cina.

Ketiga kesatuan. Pada produk tamplak meja tersebut menerapkan prinsip kesatuan. Hal ini dapat diamati dari berbagai macam variasi warna (warna biru dongker, cokelat muda, putih, hijau muda, dan warna biru laut). Kemudian terdapat berbagai jenis variasi bentuk geometrik, seperti (bentuk empat persegi panjang, bentuk bujur sangkar, bentuk asimetris dedaunan, dan bentuk asimetris pilin). Maka variasi warna dan variasi bentuk ragam hias dapat komposisikan dalam sebuah produk kriya taplak meja menjadi prinsip kesatuan yang utuh dengan mewujudkan produk yang inovatif, kreatif, dan estetik serta mempunyai nilai fungsi bagi kehidupan masyarakat. Hal ini dapat juga disimpulkan bahwa simbol dari Bineka Tunggal Ika yang artinya berbeda-beda bentuk suku, bahasa, agama, dan budaya tetap satu jua dalam kesatuan NKRI (Negera Kesatuan Republik Indonesia).

5. KESIMPULAN

Pengembangan pembelajaran rekayasa industri kriya kolaborasi ornamen Gorga Sijonggi Toba dan bambu Cina merupakan bagian dari kegiatan kreatifitas mahasiswa dilingkungan Universitas Negeri Medan. Metode yang diterapkan pada pengembangan pembelajaran rekayasa industri kriya taplak meja yakni metode kualitatif eksplosing, yakni metode mencari inspirasi baru melalui berpikir kritis dengan mewujudkan desain baru yang belum pernah diciptakan orang lain. Proses pembelajaran home industri kriya yang dilakukan mahasiswa dilingkungan universitas negeri Medan, sebagai berikut: 1) pembelajaran industri kriya dilakukan secara zoom; 2) pembelajaran industri dilakukan pada google classrom; 3) peta konsep; 4) sketsa bentuk; 5) desain motif dan desain produk taplak meja pada corel draw; 6) pembuatan produk taplak meja dengan teknik patchwork; 7) makalah produk ilmiah.

Kegiatan kreatifitas yang dilakukan pada proses pembuatan desain motif dasar pada media corel draw, sebagai berikut; 1) membuat kertas gambar berukuran 10 X 15 cm; 2) membuat motif dasar pada page1 dilayar coreldraw; 3) membuat layout motif dasar; 4) membuat pemisahan warna 1, warna 2, warna 3, hingga warna 6 pada motif dasar. Langkah selanjutnya proses pembuatan irama pada motif dasar sesuai dengan prinsip-prinsip desain, yakni; 1) membuat kertas gambar 30 X 45 cm; 2) repeat motif dasar; 3) repeat layout motif dasar; 4) repeat Pemisahan warna 1, warna 2, warna 3, hingga warna ke 6 pada motif dasar; dan 5) repeat latar motif.

Kemudian kegiatan kreatifitas dalam membuat produk kriya taplak meja pada dining room, sebagai berikut: 1) membuat latar kain dasar berukuran 4 X 2,5 M yang bermotif geometrik kotak-kotak dengan menerapkan teknik patchwork. 2) mencetak motif pada permukaan kain perca. Pada permukaan kain dasar yang berbentuk papan catur. 3) aplikasi motif pada permukaan kain dasar. Dan 4) aplikasi renda pada taplak meja.

Pengembangan produk kriya taplak meja pada dining room bersumber dari ide gagasan ukiran Gorga Sijonggi yang berasal dari budaya Toba berkolaborasi dengan bentuk bambu dari budaya Cina. Menurut budaya Toba ukiran Gorga Sijonggi melambangkan keperkasaan yang dihormati dan menurut budaya Cina tumbuhan bambu melambangkan simbol kesehatan dan panjang umur. Maka kedua ornamen yang berbeda ini dapat dikolaborasi dengan baik hingga mewujudkan seni kriya taplak meja yang kreatif, inovatif, dan mempunyai nilai fungsi bagi kehidupan masyarakat. Berkat pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa dari pembelajaran kreatifitas, nantinya dapat berwirausaha mandiri dengan membuka lapangan kerja baru dibidang home industri kriya lenan rumah tangga. Produk kriya yang dihasilkan dapat juga melestarikan dan mengembangkan hasil budaya daerah yang hampir punah dikarenakan kemajuan zaman maka kini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfi Yusrina Farikha. (2020). *The Existence of Indonesian Craft in the Middle of DiY Craft Movement by Millennial Community*, Published by Atlantis Press SARL. DOI:10.2991/assehr.k.200323.060.
- [2] Aleksandar Damjanovic. (2016). *LEARNING AND DEVELOPMENT IN MODERN ORGANIZATIONS*. International Conference „Economics and Management – Based on New Technologies“ – EmoNT. <https://www.researchgate.net/publication/309134383>.
- [3] Rasa Suntrayuth. (2016). *Collaborations and Design Development of Local Craft Products: Service Design for Creative Craft Community*, The Journal of Creative and Arts Studies (IJCAS). Vol.3, No.2. DOI: <https://doi.org/10.24821/ijcas.v3i2>.
- [4] Sinikka Pöllänen.(2012). *The meaning of craft. Craft makers' descriptions of craft as an occupation*. Scandinavian Journal of Occupational Therapy. DOI:10.3109/11038128.2012.725182.
- [5] Feldman, Edmund Bruke. (1991). *ArAst Imageand Idea*, terj., SP. Gustami, Fakultas Seni Rupa dan Disain, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- [6] Muhammad Kristiawan. (2019). *Module Development The Utilization Of Patchwork Fabric As Teaching Materials Crafts On The Subjects Of Craft And Entrepreneurship For High School Students*. International Journal of Scientific & Technology Research 8(5):124-130<https://www.researchgate.net/publication/335566426>.
- [7] Hamdani Hamid.(2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia,). h. 125.

- [8] Vera John Steiner. (2006). *Creative Collaboration*. Published to Oxford Scholarship Online. DOI:10.1093/acprof:oso/9780195307702.001.0001.
- [9] Paul Paulus. (2012). *Collaborative Creativity-Group Creativity and Team Innovation*. Handbook of Organizational Creativity (pp.327-357). <https://www.researchgate.net/publication/279433143>. DOI: 10.1016/B978-0-12-374714-3.00014-8.
- [10] Toekio Soegeng . (1987). *Mengenal Ragam Hias Indonesia* : Ban Angkasa.
- [11] Victor Pangayan. (2018). *Meanings and Symbols in The Decorative Motifs and Patterns of Sinudot and Lapoi of The Kimaragang's Costume*. Proceedings of the 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA). <https://www.researchgate.net/publication/334796018>. DOI: 10.2991/reka-18.2018.10.
- [12] Afzal Sadat Hosseini Dehshiri. (2014). *The Effect of Creativity Model for Creativity Development in Teachers*. International Journal of Information and Education Technology 4(2):138-142. <https://www.researchgate.net/publication/272910701>.DOI: 10.7763/IJiet.2014.V4.385.
- [13] Yuliarma. (2018). *DESIGN CHARACTERISTICS OF NATURAL MOTIVES IN VARIOUS DECORATIVE AND MINANGKABAU TRADITIONAL EMBROIDERY*. Proceedings of the International Conference on Culinary, Fashion, Beauty, and Tourism. Padang. Indonesia. ISBN 978-602-52249-0-4.
- [14] Abdul Majid. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. h. 24.
- [15] SP. Gustami. (1991). "Seni Kriya Indonesia" Dilema Pembinaan dan Pengembangan. SENI Jumal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, Edisi I/03 Oktober, BP. ISI Yogyakarta.
- [16] Agus Sachari, (2001). *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dan Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: ITB.
- [17] Prihati, S. (2013). *Dasar Teknologi Menjahit 1*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- [18] Van Der Hoop, (1949). *Ragam-ragam perhiasan Indonesia*. Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van.
- [19] Wacius Wong. (1995). *Beberapa Asas Menggambar Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.
- [20] Hamzah B.Uno.(2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. h. 129.
- [21] Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Media Group. h. 201.