

Perca Endek Sebagai Inspirasi Kolaborasi Pouch Lukis Yang Bernilai Seni Tinggi

Sari Apriliani, I Wayan Gulendra, Luh Budiaprilliana

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email: sariaprilliani39@gmail.com

Menambahkan *surface design* atau lukisan pada produk dagang merupakan salah satu cara untuk meningkatkan nilai pada barang, nilai yang dimaksud adalah estetika dan harga jual. Agung Bali Collection selaku mitra penulis dalam kegiatan MBKM Wirausaha, memberikan ilmu mengenai Teknik canting pijat yang dapat dijadikan Teknik tambahan dalam membuat *surface design*. HOLD ME merupakan bentuk usaha *Start-Up* yang penulis buat pribadi, usaha ini bergerak di bidang *fashion*, dengan pouch kanvas dan kain perca endek sebagai produk utamanya. Kain kanvas dan perca endek sebagai bahan baku utama pembuatan produk dikarekan bahannya yang kuat dan ramah lingkungan, serta pemanfaatan kain perca endek yang ada di Agung Bali Collection sebagai bentuk pelestarian budaya tradisi serta pengolahan limbah kain perca menjadikan barang akan memiliki daya jual tinggi. Hingga saat ini HOLD ME telah memproduksi enam buah model produk *pouch* dan dalam rencana mengembangkan usaha. Produk yang telah diproduksi merupakan *pouch* kain kanvas yang dikolaborasikan dengan kain perca endek serta terdapat *surface design* dengan Teknik kuas serta canting pijat dengan penggunaan *glitter* yang dapat membuat produk tas yang unik, indah, dan juga istimewa sehingga para konsumen tidak hanya menikmati produknya lewat keindahan visual namun juga dapat dinikmati dari aspek fungsional atau kegunaan dari produk tersebut.

Kata Kunci: *Surface Design, Kain Perca Endek, Pouch Kanvas, Start-UP, Agung Bali Collection*

Endek Patchwork As Inspiration For Painting Pouch Collaboration With High Artistic Value

Adding surface designs or paintings to traded products is one way to increase the value of the goods, the value in question is aesthetics and selling price. Agung Bali Collection as a writing partner in MBKM Entrepreneurial activities, provides knowledge about the canting massage technique which can be used as an additional technique in making surface designs. HOLD ME is a form of Start-Up business that the author created personally, this business is engaged in the fashion sector, with canvas bags and endek patchwork as the main raw materials for making strong and environmentally friendly products, as well as the use of endek patchwork in the Agung Bali Collection as a form of cultural preservation and processing of patchwork waste will make goods have high selling power. Until now, HOLD ME has produced six pouch product models and is planning to expand its business. The product that has been produced is a canvas cloth bag in collaboration with endek patchwork and there is a surface design with brush and massage techniques with use of glitter which can create unique, beautiful, and special bag products, consumers not only enjoy the product through visual beauty but also can be enjoyed from the functional or usability aspect of the product.

Keyword: *Surface Design, Endek Patchwork, Canvas Pouch, Start-Up, Agung Bali Collection*

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), merupakan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Program MBKM bagi mahasiswa yang menyelesaikan MBKM Kegiatan Kewirausahaan di Kampus Institut Seni Indonesia Denpasar tahun ini diselenggarakan dengan kerjasama mitra Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) yang memiliki relevansi, reputasi, dan dedikasi dalam pemajuan Pendidikan tinggi bidang seni, desain, industri kreatif dan kebudayaan.

Kewirausahaan adalah usaha yang dibangun berdasarkan inovasi baru untuk menciptakan sesuatu yang kreatif dan inovatif, memiliki nilai tambah, bermanfaat dan berguna untuk menciptakan lapangan kerja baru bagi generasi muda. Drucker (1959) menegaskan, “kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui pemikiran kreatif dan inovatif demi terciptanya peluang”. Kewirausahaan mengalami perkembangan yang cukup pesat di berbagai negara. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan ikut memiliki andil dalam mendorong praktik-praktik kewirausahaan yang pada akhirnya memunculkan berbagai penemuan-penemuan produk dan jasa baru bagi konsumen.

Kreativitas adalah hal yang sangat penting dalam berbisnis, dikarenakan saat ini banyak bisnis yang hanya muncul sesaat dan segera kehilangan peminatnya. Hal tersebut dikarenakan kurangnya ide-ide dan kreativitas serta lemahnya akses dalam pengembangan pangsa pasar, terbatasnya penguasaan teknologi, serta lemahnya manajemen pengelolaan. Untuk menghadapi kendala tersebut, seorang pengusaha harus memiliki pondasi yang kuat sebelum mendirikan dan menjalankan usahanya. “Seorang pengusaha harus memiliki orientasi kewirausahaan untuk menghadapi persaingan dan tekanan pasar yang terus

meningkat” (kaur and mantok, 2015).

Perkembangan trend dan dunia *fashion* di Indonesia dari tahun ke tahun semakin pesat. Tidak dapat dipungkiri bahwa *fashion* merupakan hal yang wajib untuk mendukung penampilan seseorang terutama kaum wanita remaja dan wanita dewasa. Salah satu *fashion* yang penting adalah *pouch* atau yang dikenal dengan dompet. Selain dapat berfungsi praktis sebagai tempat menyimpan barang, *pouch* juga berfungsi menambah nilai estetika bagi penampilan seseorang. Beragam bentuk, warna dan motif *pouch* yang sangat di cari masyarakat saat ini, seperti kain dengan warna-warna pastel, motif alam seperti bunga-bunga atau yang dikenal dengan motif floral, serta terdapat pernak-pernik yang akan semakin mencuri perhatian.

Inovasi adalah hal penting di dalam dunia bisnis di era modern ini. Para pebisnis harus mampu melihat peluang dan daya Tarik pasar serta permasalahan yang ada di dalam masyarakat. Menurut Robbins (1994), “mendefinisikan, inovasi sebagai suatu gagasan baru yang ditetapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses dan jasa”.

Untuk meningkatkan daya Tarik pasar di zaman modern seperti ini, dibutuhkan beberapa strategi pemasaran yaitu dengan banyak mengeluarkan promosi, baik besar maupun kecil menjadi langkah wajib dalam berwirausaha, melakukan riset pasar, membangun brand yang kuat, membangun kekhasan produk, membangun citra *bargaining position*, serta memanfaatkan media sosial agar menjalin interaksi secara luas dengan calon pembeli. Kegiatan branding merupakan kegiatan yang dipercaya dapat menarik pelanggan dikarenakan produk dengan brand yang sudah dikenal selalu dinilai oleh pelanggan atau konsumen sebagai produk yang berkualitas.

Desain permukaan (*Surface design*) adalah membuat corak pada permukaan kain untuk menambah nilai fungsi kain tersebut. Membuat *surface design* pada bahan tekstil merupakan bagian *fashion* busana sebagai upaya agar busana tersebut digemari banyak orang. Kroeber (1963) menyatakan, “bahwa gaya hidup seseorang ditandai dengan adanya perlakuan pribadi seseorang sebagai upaya membedakan dirinya

dengan yang lain melalui lambang-lambang sosial". Oleh karena itu sesuatu yang dipakai oleh seseorang merupakan cerminan dari kepribadian orang itu sendiri.

Pouch atau dompet biasa digunakan oleh kaum wanita remaja dan wanita dewasa. Sudah banyak pebisnis yang menggunakan peluang ini dengan memproduksi *pouch* sebagai tempat peralatan *makeup*, *handphone* dan barang berharga lainnya. Namun hal ini belum memberikan nilai keunikan pada produk *pouch* seperti memberikan konsep *surface design* secara manual dan memberikan kesan unsur tradisional didalam produk *pouch*. Hal baru seperti ini bisa menjadi daya Tarik pasar. Seni lukis bisa diaplikasikan pada berbagai bidang, salah satunya adalah kain kanvas dan kain bludru kabulon, yang biasa disebut *surface design*. Kain kanvas dan bludru kabulon merupakan kain yang sangat cocok untuk percetakan, dikarenakan warna yang dapat melekat dengan mudah pada serat kain, sehingga cat, tinta tidak mudah pudar atau mengelupas saat dicuci, seiring berjalannya waktu bahan kanvas dan bludru kabulon ini ikut berkembang juga, karena sifat nya yang kuat fungsi dari kain kanvas dan bludru kabulon pun berkembang, mulai dari dapat menjadi bahan dasar tas, sepatu, hingga jaket, bahkan berbagai macam aksesoris mode lainnya, maka kain kanvas dan kain bludru kabulon menjadi pilihan bagi penulis untuk membuat produk *pouch* lukis.

Penulis akan membuat sebuah produk yang bergerak di bidang *fashion* sekaligus seni dengan produk utamanya yaitu berupa *pouch* kanvas dan bludru kabulon yang akan dikolaborasi dengan kain perca endek. Kain perca merupakan kain sisa-sisa pembuatan pakaian. Kain Perca merupakan limbah anorganik yang dihasilkan industri konveksi, berupa kain-kain bekas potongan yang ukurannya kecil-kecil, jenis kain perca ini seringkali diabaikan penggunaannya, padahal jika dimanfaatkan dengan kreatif dan inovatif, kain sisa ini dapat memberikan keuntungan. Disini penulis memilih kain perca sebagai bahan untuk membuat produk *pouch* karena kain perca dapat mengurangi limbah industri tekstil, mudah didapat, dan dapat disulap menjadi peluang bisnis. Penulis akan mengedepankan aspek fungsional dan estetika dalam setiap produk yang akan dibuat. Yang

berarti sebuah karya seni yang tidak hanya dapat dinikmati dari fungsi atau kegunaannya melainkan dapat juga dinikmati keindahannya yang memiliki nilai seni tinggi.

Untuk memberikan keistimewaan dalam produk *pouch* yang dibuat, penulis menambahkan unsur *surface design* atau lukisan ke dalamnya. media pelukisan pada kain kanvas dan bludru kabulon adalah kuas dan cat akrilik, serta penulis akan menambahkan akses pada dengan Teknik canting pijat pada lukisan *pouch*. Untuk menambah sesuatu yang menarik penulis memilih untuk menambahkan kolaborasi kain perca endek sebagai bahan pembuatan *pouch*.

Surface design ini dikembangkan oleh Agung Bali Collection dalam pelukisan di atas kain endek. Agung Bali Collection juga mengembangkan kain endek khas nusantara dengan berbagai motif, serta Agung Bali Collection mengembangkan Teknik canting pijat dalam pelukisan ornamen pada kain endek. Teknik lukis canting pijat adalah Teknik pelukisan dengan alat khusus berbentuk botol plastik dengan ujung lancip yang kemudian diberikan cat glitter lalu diaplikasikan di atas media dengan cara dipijat atau ditekan. Teknik canting pijat ini dikembangkan oleh Agung Bali Collection dalam pelukisan ornamen pada kain endek khas nusantara. Dalam produknya dikenalkan Teknik canting pijat ini, dengan tekstur sedikit timbul pada kain, warna emas dan perak yang digunakan dalam membuat ornamen pada, memberikan kesan ketegasan dalam setiap corak kain endek. Membuat kain terlihat lebih indah dan mencolok, berbekal rasa ingin tahu dalam mempelajari Teknik pelukisan dengan canting pijat, penulis tertarik untuk melakukan eksplorasi dan kolaborasi dengan cat yang digunakan dan juga lukisan pada *pouch* yang nantinya akan digunakan dalam menciptakan produk.

Agung Bali Collection menjadi mitra penulis dalam program kewirausahaan MBKM, dalam produknya dikenalkan kain tenun endek, masker kain endek, *pouch* kain endek dan *totebag* kain endek, kain endek sendiri merupakan hasil karya seni rupa terapan, yang berarti karya seni yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Agung Bali Collection mempunyai sisa-sisa kain perca endek hasil dari pembuatan pakaian, *pouch*,

dan totebag, penulis tertarik untuk memanfaatkan kain perca endek sebagai produk *pouch* yang bernilai seni tinggi serta daya jual yang tinggi.

TINJAUAN SUMBER

Dalam pelaksanaan kegiatan MBKM kewirausahaan, penulis berkesempatan untuk menjalin mitra dengan Agung Bali collection, yang merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang Ekonomi Kreatif, gambaran umum Agung Bali Collection dapat penulis jabarkan berdasarkan pengamatan, wawancara dan dokumen data sebagai berikut. Tenun Agung Bali berdiri tahun 2015 dalam bentuk usaha kreatif. Usaha ini bergerak di bidang inovasi dan pengembangan desain tenun ikat pakan atau kain endek dengan Teknik ikat, air brush, dan surface design endek (penambahan ornamen di atas permukaan endek). Dengan produk unggulan surface design endek.

Era sekarang ini produk tekstil mengalami perkembangan yang cukup pesat baik corak atau motifnya. Namun banyak juga corak tradisi yang dulunya mengalami kejayaan namun kini tersingkir oleh tekstil yang memiliki corak dan motif lebih bervariasi. Salah satunya adalah wastra bali atau kain endek dengan Teknik ikat pakan dana tau ikat lusi yang sampai saat ini banyak mengalami perkembangan terutama dalam bidang desainnya. Untuk itu Agung Bali Collection mengembangkan desain-desain baru wastra bali atau kain endek dengan berbagai Teknik di antaranya, Teknik konstruksi desain cabut warna pakan dan surface design. Hasil kreasi produksi ini Agung Bali Collection dinamakan Tenun Peranakan atau endek Peranakan.

Anak Agung Dwipayani adalah pendiri Agung Bali Collection. Agung Bali collection berdiri sejak 2015, Agung Bali Collection merupakan mitra binaan Bank Indonesia mulai dari tahun 2020 sampai sekarang. Awalnya Agung Bali Collection belum memproduksi produk surface design, masih berupa endek, kebaya, yang berhubungan dengan fashion untuk orang Bali, lambat laun pada tahun 2016, Agung Bali Collection memunculkan surface design yang mana surface design itu merupakan penambahan Prada pada motif kain, dulu hanya ada Prada

berwarna gold. Dan produk surface design ini launching pada tahun 2016 akhir pada waktu acara Denfes (Denpasar Festival) yang merupakan produk unggulan.

Awalnya produksi dilakukan di rumah pada garase yang beralamat di Hayam Wuruk. Pada tahun 2015 Agung Bali Collection sempat mempunyai butik yang berlokasi di Jl. Katrangan, Denpasar, tetapi pada saat itu belum ada produk surface design, hanya bahan-bahan kebaya, tas dan kain endek biasa.

Kemudian, Agung Bali Collection mulai membuat kain endek surface design. Surface design, design kain, bahan baku tenun, sampai pencampuran merupakan inspirasi dari ayahanda dari A.A Indra Dwipayani yaitu DRS D. A Tirta Ray, M.si selaku pembina mitra. Bangunan Agung Bali Collection yang berlokasi di Jl. Tukad unda No. 3B berdiri sejak Maret 2019.

Agung Bali Collection memiliki kontak yang dapat dihubungi dengan tujuan untuk memberikan informasi seputar pemasaran atau jual beli produk kepada *customer* antara lain, No.Hp: 081804898966, *WhatsApp*: 087761651269, *Instagram* : @agungbalicollection, *Facebook* : Agung Bali Collection, *Email Address* : agungbalicollection@gmail.com Agung Bali Collection memiliki kekhasan produk dengan tenunan yang menggambarkan motif ornamen-ornamen bali sampai motif alam seperti bunga dan hewan. Produk yang dijual pun mulai berkembang dari kain endek, kemudian dikembangkan dengan penambahan teknik surface design, penambahan motif ukiran prada dengan media canting pijat membuat kain endek hasil olahan Agung Bali Collection sangat unik dan memiliki daya jual yang tinggi, hal ini menjadi salah satu keunggulan dari temuan Agung Bali Collection dalam produksinya. Tak hanya kain endek saja, Agung Bali Collection pun menjual beberapa produk olahan dengan bahan dasar kain endek mulai dari gaun, sepatu, masker, blazer, syal dan produk lainnya. Dengan melihat produk tas, baju, hingga masker lukis yang unik. Yati Mariana Garnadi (2017), “Melukis adalah sebuah bentuk kegiatan berkesenian yang dapat menyuarakan ekspresi dari apa yang dilihat dan dirasakan”. Unsur estetika dalam seni lukis memberikan keindahan yang dapat menyenangkan para peikmat seni.

Pada umumnya karya seni lukis diperlihatkan dalam lembaran kanvas yang diberi bingkai kemudian digantung di dinding. Namun melukis sebetulnya dapat diterapkan di berbagai media, seperti kayu, kaleng, kaca, keramik, plastik, dan tentunya berbagai jenis kain.

Michael Carter (1990), “Perbedaan cara pandang antar seni sebagai komoditas maupun bukan, menyebabkan sangat sulit untuk merumuskan sistem harga yang rasional”. Jika penulis kaitkan dengan pembuatan produk dengan sentuhan surface design berupa lukisan tangan, inilah yang akan menjadi salah satu kendala dalam menentukan harga dalam produk yang akan dibuat, karena lukisan itu sendiri menjadi nilai tambah dalam segi harga dalam produk yang dibuat, walaupun harga merupakan unsur bauran pemasaran yang bersifat fleksible yang berarti dapat diubah dengan cepat. Peran penting lainnya dari harga adalah harga menjadi alat atau wahana langsung untuk melakukan perbandingan antar produk yang saling bersaing.

Definisi lain menurut Blank and Dorf (2012) menjelaskan bahwa startup adalah organisasi yang bersifat sementara yang bertujuan untuk menemukan bisnis model dalam situasi yang belum pasti. Dalam hal ini startup dapat dikatakan model awal mencari jati diri dalam sebuah bisnis yang baru. Untuk melakukan hal ini dapat dilakukan di dalam sub sektor sebuah perusahaan yang telah lama eksis berdiri. Berangkat dari sebuah ide dan asumsi belum tentu menghadirkan sebuah solusi tepat guna bagi para calon pelanggan. Maka dapat dikatakan membangun sebuah startup adalah melakukan beberapa eksperimen terhadap pasar dengan percobaan yang dilakukan berulang-ulang hingga menemukan model bisnis dan produk yang tepat dan benar-benar dibutuhkan oleh konsumen.

METODE

Observasi

Menurut Nasution (Sugiono, 2003:310), “observasi adalah dasar ilmu pengetahuan”. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Selain itu observasi merupakan pengamatan, meliputi pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan

menggunakan seluruh alat indra. Kegiatan observasi dilakukan guna melengkapi kelengkapan data agar meminimalkan kesalahan atau ketidaksesuaian data terhadap hal yang terjadi langsung di lapangan.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis, penulis dapat menyimpulkan analisis SWOT yang merupakan suatu bentuk analisis kepada lingkungan baik itu internal maupun eksternal wirausaha/perusahaan, dimana analisis internal lebih memfokuskan kepada kekuatan (*Strength*) serta kelemahan (*Weakness*), sedangkan analisa eksternal dapat digunakan untuk menggali serta mengidentifikasi segala jenis peluang (*Opportunity*) yang ada di lingkungan perusahaan dan yang akan datang serta ancaman (*Threat*) dari adanya/kemungkinan adanya pesaing/calon pesaing. Berikut pemetaan usaha berdasarkan analisis SWOT:

A. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan atau *strength* adalah point internal dan positif dari perusahaan. Dalam aspek ini kekuatan juga dapat dikategorikan sebagai hal-hal yang berada dalam kendali, berikut kekuatan dari bisnis:

- Dapat menyajikan produk pouch yang istimewa dan berbeda dengan produk pouch lainnya, menjadikan usaha ini dapat bersaing dengan produk pouch lainnya.
- Surface design pada adalah glitter khusus yang digunakan pada kain, sehingga awet dan tahan lama jika digunakan.
- Kain perca yang digunakan sebagai bahan baku pouch merupakan bahan baku yang ramah lingkungan.
- Jika bisnis ini berkembang, akan menjanjikan peluang besar untuk dapat membuka lapangan pekerjaan baru.
- Dengan adanya pilihan menggunakan bisnis online dapat mengurangi biaya penyewaan tempat dan dapat menjangkau banyak orang yang melihatnya.

B. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan adalah faktor negatif yang mengurangi kekuatan usaha. Ini adalah hal-hal yang mungkin perlu ditingkatkan agar menjadi lebih kompetitif.

Berikut beberapa kelemahan dari usaha ini:

- Membuat usaha ini tidak dapat mengambil pesanan yang banyak dalam waktu singkat setiap pouch yang dilukis secara manual dan tidak dapat terburu-buru.
- Omset akan turun jika barang yang dijual tidak up to date, yang berarti harus menuntut inovasi, kreativitas dan ide-ide baru setiap bulannya.

C. Opportunity (Peluang)

Peluang adalah faktor eksternal dalam lingkungan bisnis yang cenderung berkontribusi pada kesuksesan bisnis.

- Karena suasana *pandemic*, 80% masyarakat diperkirakan membeli barang secara online, hal ini membuat usaha kemungkinan akan dilirik banyak konsumen.
- *Pouch* lukis berbahan kanvas dan kain perca ini dapat dijadikan *souvenir* dank ado untuk orang-orang tersayang.
- Jika bisnis ini berkembang, akan menjanjikan peluang besar untuk produksi lebih banyak dan menarik lebih banyak konsumen.

D. Threat (Ancaman)

Ancaman adalah faktor eksternal yang tidak dapat dikendalikan. Pengusaha tetap harus mempertimbangkan hal ini untuk mendapatkan rencana darurat dalam menangani masalah yang terjadi. Berikut ancaman yang diperkirakan akan terjadi kedepan terhadap perusahaan:

- Terdapat pesaing potensial yang dapat memasuki pasar dan perusahaan ini, seperti penjual *pouch* kanvas lainnya yang tidak dilukis secara manual dijual dengan harga yang lebih murah.
- Bahan baku berupa pouch yang diproduksi sendiri memerlukan waktu yang cukup lama dalam produksinya, harganya pun dapat naik seiring naiknya bahan baku, membuat terjadinya kenaikan pada harga jual produk itu sendiri.
- *Trend* pasarpun dapat mempengaruhi perusahaan, jika pouch yang diproduksi tidak mengembangkan inovasi setiap bulannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk

Produk utama dari usaha HOLD ME adalah pouch lukis dengan bahan utama kanvas yang di kolaborasikan dengan kain perca endek yang

diperoleh dari Agung Bali Collection. Penulis memproduksi pouch dengan beberapa varian model, berikut tampilan gambar dari model pouch HOLD ME yang telah diproduksi:



Gambar 1. Motif bunga dahlia Pola segitiga (sumber: penulis, 2022)



Gambar 2. Motif bunga jasmine Pola lingkaran (sumber: penulis, 2022)



Gambar 3. Motif bunga bougainvillea Pola setengah lingkaran (sumber: penulis 2022)



Gambar 4. Motif bunga peony Pola baju kemeja
(sumber: penulis, 2022)



Gambar 5. Motif bunga Pola tabung
(sumber: penulis, 2022)



Gambar 6. Motif bunga purple mallow
Pola kumpang
(sumber: penulis, 2022)

Souvenir atau biasa digunakan untuk menyebut sebuah bingkisan dengan wadah baik itu keranjang rotan, keranjang besi, ember, kotak kayu, dan kotak kardus seperti yang penulis pakai. Biasanya mereka mengategorikan souvenir sesuai momennya, seperti baby born souvenir, wedding souvenir, dan lain-lain. Souvenir sering menjadi

salah satu pilihan sebagai hadiah, produk pouch yang dikeluarkan oleh HOLD ME juga dapat dijadikan souvenir, dan juga dapat dijadikan hadiah seperti hadiah hari natal dan hari ibu, nantinya konsumen dapat memesan produk pouch surface design sesuai dengan tema acara yang diinginkan.

Adapun beberapa proses yang dikerjakan untuk membuat produk pouch hingga selesai, meliputi pembuatan pola, penjahitan, hingga proses pelukisan akan dijabarkan sebagai berikut:

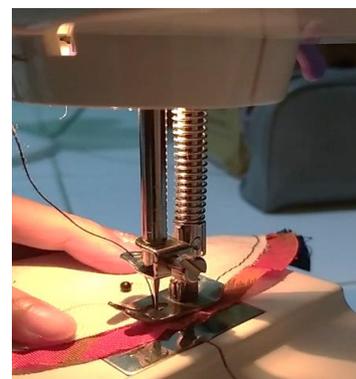
1. Proses Pembuatan Pola



Gambar 7. Gambar pola pouch
(Sumber: penulis, 2022)

Pola dalam kesempatan kali ini membahas tentang potongan dari bagian-bagian yang nantinya kan disatukan menjadi utuh, pembuatan pola diawali dengan menggambar pada kain, kemudian potongan digunting sesuai dengan bentuk tiap bagian.

2. Proses penjahitan



Gambar 8. Gambar Proses Jahit
(Sumber: penulis, 2022)

Proses penjahitan merupakan proses penyatuan pola menjadi sebuah pouch yang utuh. Jarum yang bisa dilihat pada gambar merupakan alat

untuk menunjukkan posisi mana yang perlu dijahit juga berfungsi agar jahitan menjadi rapi dan presisi. Setelah melakukan penjepitan jarum, proses menjahit pun dilakukan dengan mesin jahit.

3. Pembuatan surface design



Gambar 9. Gambar Proses Surface Design
(Sumber: Penulis, 2022)

Dalam pembuatan surface design, penulis menggabungkan teknis lukis kuas dan juga dengan canting pijat dengan ilmu yang didapatkan dari Agung Bali Collection, cat yang digunakan adalah cat acrylic, dan canting pijat menggunakan glitter. Gambar yang dilukiskan pada produk pouch yang di produksi oleh HOLD ME bertemakan alam dengan motif bunga-bunga dan hewan.

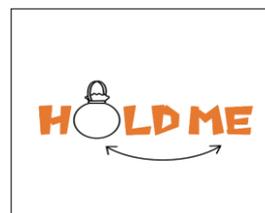
Logo adalah salah satu hal penting bagi seluruh perusahaan. Logo mampu mencerminkan sebuah identitas dari perusahaan itu sendiri agar dapat dengan lebih mudah dikenal banyak orang, oleh karena itu membuat logo adalah hal yang penting dalam memulai bisnis. Meskipun ada sebagian logo yang tidak mewakili dari identitas perusahaan, akan tetapi kebanyakan logo yang ada biasanya didesain berdasarkan filosofi yang terkandung di dalamnya begitupun dengan logo untuk HOLD ME.

Logo HOLD ME mempunyai arti dan filosofi. HOLD ME dalam Bahasa Inggris berarti pegang aku. Huruf abjad O pada tulisan HOLD ME digambarkan membentuk sebuah kantong yang merupakan cerminan dari produk utama usaha ini yaitu produk pouch, tanda panah melambangkan hubungan antara ME dan gambar pouch,

panah menunjuk kata ME ke arah produk pouch dan sebaliknya yang berarti ME adalah pouch, tanda panah sekaligus menggambarkan senyuman. Jadi jika dilihat dari logo tulisan dan gambar yang dipakai dalam usaha HOLD ME berarti yaitu pegang aku (pouch), aku yang dimaksud dalam kata HOLD ME yaitu produk pouch.

Jika dilihat dari arti, filosofi, dan psikologi warna menurut detik.com-detikHealth, warna orange yang dipakai dalam penulisan HOLD ME memiliki makna yaitu, warna orange merupakan warna yang melambangkan kreativitas, warna ini merupakan gabungan antara warna kuning dan warna merah. Warna orange mampu meningkatkan kreativitas, antusias, memotivasi seseorang dan membantu menstimulasi mental. Orange membawa kesan kreatif, bahagia, kebebasan, dan kepercayaan diri. Warna orange yang dipakai bertujuan agar usaha ini mempunyai budaya kerja dan semangat kerja kreativitas yang tinggi.

Penulis memilih font anyantroman dikarenakan menurut sumber Fontke.com For Mobile, font anyantroman ini merupakan simbol dari bidang bentuk geometris, bentuk geometris adalah unsur-unsur garis seperti garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag, garis spiral, dan berbagai bidang seperti segi empat, persegi Panjang, lingkaran, layang-layang, dan bentuk lainnya. Bentuk geometris tersebut mencerminkan produk pouch yang di produksi dalam usaha HOLD ME, penulis memproduksi pouch dengan berbagai bentuk bidang geometris, oleh karena itu penulis memilih font anyantroman sebagai tulisan dalam logo HOLD ME.



Gambar 10. Gambar Logo
(sumber: Penulis, 2022)

KESIMPULAN

HOLD ME merupakan sebuah bisnis *start-up mikro* yang berbasis online dengan produk

utamanya berupa pouch lukis yang dikolaborasi dengan kain perca endek. Dalam produknya, HOLD ME memfokuskan aspek keindahan dalam visualnya juga memberi usaha maksimal dari segi nilai kegunaannya. Untuk kedepannya, produk yang akan diproduksi akan terus berkembang dan penulis akan terus berinovasi, produk akan memiliki target pasar yang lebih luas. Oleh karena bisnis ini berbasis online, pemasarannya pun melalui *platform digital*, untuk pemasaran utama dari HOLD ME yaitu aplikasi Instagram, penulis akan fokus menggunakan media Instagram sebagai media pemasaran, kedepannya akan mengembangkan online market seperti shopee, tokopedia, Lazada dan lain-lain. Agung Bali Collection selaku mitra dalam kegiatan MBKM Wirausaha ini memiliki peran penting dalam menambah wawasan dan juga mengenalkan penulis kepada strategi kewirausahaan, dari tahap mulai membentuk usaha, tahap produksi, pengenalan kain endek sampai pemasaran, dan penulis diberikan pengenalan Teknik lukis baru yaitu canting pijat, dari Teknik ini penulis aplikasikan kepada surface design produk pouch HOLD ME, sehingga sangat membantu dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan usaha ini.

Penulis membangun manajemen *Start-Up* dengan tata kelola sumber daya manusia yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, bidang pemasaran, dan bidang produksi, serta pengelolaan keuangan dan mesin yang terfokus dan terarah dengan operasi manajemen yang transparansi dan bertanggung jawab. Penulis membangun manajemen *Start-UP* dengan sistem manajemen yang terarah, mudah dan indah.

HOLD ME memiliki strategi pemasaran dengan tujuan untuk mencapai suatu keberhasilan pada sebuah bisnis yaitu dengan konsistensi, melakukan branding dengan baik, promosi dan iklan/ memanfaatkan media social sebagai usahanya, fokus mencapai target, menjaga hubungan baik dengan konsumen serta membuat konten usaha yang menarik.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Pustaka

Garnadi, M. (2017). *Melukis Di Atas Media*

Tekstil, PT Gramedia Pustaka Utama.

Kroeber, AL. (1963). *Style and Civilization*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Sumarjo, Y. (2014). *Filsafat Seni*. Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Pascasarjana STSI Bandung.

Sumber Internet

10 Strategi Pemasaran, Pengertian, Fungsi, Contoh Dan Elemen Dalam Pemasaran. <https://accurate.id/marketing-manajemen/10-strategi-pemasaran/> Diakses pada tanggal 27 Mei 2022 Pukul 18.23

Apa itu Mark Up Dalam Penetapan Harga? <https://gobiz.co.id/pusat-pengetahuan/apa-itu-mark-up-harga/> diakses pada tanggal 28 Mei 2022 pukul 12.02

Idris, Muhammad. (2020). Apa itu Start-Up dan Contohnya? <https://amp.kompas.com/money/read/2021/05/15/102503926/apa-itu-startup-dan-contohnya> diakses pada tanggal 15 Mei 2022 pukul 22.12

Juwita, Maria. (2022). 3 Contoh Visi Misi Perusahaan Inspiratif, Plus Manfaat dan Tips. <https://glints.com/id/lowongan/contoh-visi-dan-misi-perusahaan-inspiratif/#.YrXDdBb7ODY> diakses pada tanggal 28 Mei 2022 pukul 12.02

Triharyanto, Eddy. Tutik Susilowati. (2015). PENINGKATAN TATA KELOLA PUSAT PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN (PPKwu) DALAM RANGKA MENJADI PUSAT MANDIRI. <https://jurnal.uns.ac.id/kewirausahaan-dan-bisnis/article/view/5090> Diakses pada tanggal 5 Mei 2022 pukul 19.30

Wiguna, Rian. (2020). Pengertian kain perca. <https://www.berpendidikan.com/2020/01/pengertian-kain-perc.html> diakses pada tanggal 5 Mei 2022 pukul 20.22

Sumber Informan

Dwipayani, Anak Agung Indra (36th), Pemasaran, wawancara tanggal 23 April 2022 di Agung Bali Collection Jl. Tukad Unda No.3b, Panjer, Denpasar Selatan, Bali

Subawa, Anak Agung Oka Krisna (32th), produksi, wawancara tanggal 28 Maret 2022 di Agung Bali Collection Jl. Tukad Unda No.3b, Panjer, Denpasar Selatan, Bali

Dwipayana, Dewa Ngakan Made Aditya (27th), sekretaris, wawancara tanggal 21 Mei 2022 di Agung Bali Collection Jl. Tukad Unda No.3b, Panjer, Denpasar Selatan, Bali