Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Partisipatori Desain dalam Strategi Pengembangan Produk Pandan dengan Menggabungkan Anyaman Pandan dan Kulit Sintetis untuk Memajukan Industri Kreatif

Kendall Malik[1], Ferry Fernando[2], Yandri[3], Novia Murni[4], Ramadhani Kurniawan[5], Hanafi Malik[6]

[1, 2, 3]Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Padangpanjang
Jl Bahder Jihan Padangpanjang 27128 Padangpanjang, Sumatera Barat
[4]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Padangpanjang
Jl Bahder Jihan Padangpanjang 27128 Padangpanjang, Sumatera Barat
[5]Program Studi Seni Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Padangpanjang
Jl Bahder Jihan Padangpanjang 27128 Padangpanjang, Sumatera Barat
[6]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Adzkia Padang
Jl Raya Taratak Paneh No.7 Korong Gadang, Kalumbuk, Kecematan Kuranji, Kota Padang
Email Korespondensi : kendallmalik@isi-padangpanjang.ac.id[1]
Email : azaliahanessa@gmail.com[2], yandri@isi-padangpanjang.ac.id[3], pureheart_021175@yahoo.com[4], rama84art@gmail.com[5], hanafimalik@adzkia.ac.id[6]

ABSTRACT

This study examines participatory design as a strategy for developing pandan craft products by combining woven pandan and synthetic leather to advance the local creative industry in Nagari Padang Laweh Selatan, Sijunjung. The research is motivated by the limited design variation, finishing quality, and market competitiveness of traditional pandan products produced by Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung. This study aims to describe the participatory design process, analyze the potential of material combination, and formulate product development strategies rooted in local knowledge and market needs. A qualitative case study method was applied through observation, semi-structured interviews, focus group discussions, visual documentation, and design experiments. The results show that the integration of woven pandan and synthetic leather can improve product structure, visual quality, functional value, and contemporary appeal while maintaining local identity. Several product prototype s, including bags, wallets, keychains, and coasters, were developed through collaborative exploration between artisans, researchers, designers, business actors, and prospective consumers. The findings indicate that participatory design strengthens artisans' involvement, encourages knowledge exchange, and supports more realistic and sustainable product innovation. The study concludes that participatory design is an effective approach for empowering women artisans, increasing product value, and supporting community-based creative industry development.

Keywords: *Participatory Design, Pandan Weaving, Synthetic Leather, Creative Industry, Women Artisans*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas partisipatori desain sebagai strategi pengembangan produk pandan dengan menggabungkan anyaman pandan dan kulit sintetis untuk memajukan industri kreatif lokal di Nagari Padang Laweh Selatan, Sijunjung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya variasi desain, kualitas finishing, dan daya saing

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

pasar produk anyaman pandan yang dihasilkan oleh Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses partisipatori desain, menganalisis potensi kombinasi material, serta merumuskan strategi pengembangan produk yang berbasis pengetahuan lokal dan kebutuhan pasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, diskusi kelompok terarah, dokumentasi visual, dan eksperimen desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan anyaman pandan dan kulit sintetis mampu meningkatkan struktur produk, kualitas visual, nilai fungsi, dan daya tarik kontemporer tanpa menghilangkan identitas lokal. Beberapa *prototype* produk, seperti tas, dompet, gantungan kunci, dan alas gelas, dikembangkan melalui proses kolaboratif antara perajin, peneliti, desainer, pelaku usaha, dan calon konsumen. Temuan penelitian menunjukkan bahwa partisipatori desain memperkuat keterlibatan perajin, mendorong pertukaran pengetahuan, serta menghasilkan inovasi produk yang lebih realistis dan berkelanjutan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa partisipatori desain efektif untuk memberdayakan perajin perempuan, meningkatkan nilai jual produk, dan mendukung pengembangan industri kreatif berbasis komunitas.

Kata Kunci: Partisipatori Desain, Anyaman Pandan, Kulit Sintetis, Industri Kreatif, Perajin Perempuan

PENDAHULUAN

Industri kreatif merupakan salah satu sektor strategis dalam pengembangan ekonomi masyarakat berbasis potensi lokal. Dalam konteks daerah, industri kreatif tidak hanya berhubungan dengan penciptaan produk baru, tetapi juga berkaitan dengan penguatan identitas budaya, pemberdayaan masyarakat, peningkatan nilai tambah sumber daya alam, dan perluasan peluang ekonomi bagi kelompok-kelompok produktif. Salah satunya sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia adalah Pandan. Keim (2007) menyatakan bahwa salah satu tanaman perkebunan hasil pertanian desa yang biasa dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia adalah tanaman pandan atau Pandanaceae (Fulki et al., 2018). Daun pandan mempunyai keindahan yang unik dengan bentuk yang panjang dan bergigi. Selain itu daun pandan mempunyai warna hijau yang sangat indah. selain itu, daun pandan juga memiliki keindahan alam yang menghadirkan sensasi segar dan hijau pada lingkungan serta ketrampilan yang tinggi dari pengrajin lokal. Kerajinan daun pandan ini merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk kerajinan dimulai dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya (Sudarsono et al., 2023).

Di samping itu, pandan termasuk jenis tanaman pesisir pantai yang saat ini mulai banyak dimanfaatkan dan dikembangkan dalam bentuk aneka kerajinan, seperti tikar duduk, sajadah atau alas shalat, dompet, kotak tissue, tas tangan, dan lain sebagainya. Hal ini karena pandan memiliki serat alam yang mudah dibentuk sesuai kreasi kerajinan yang diinginkan. Selain itu, kerajinan berbahan baku pandan yang relatif murah dan bersifat ramah lingkungan (Rizal et al., 2020b). Potensi tanaman pandan ini terdapat pada Nagari Padang Laweh Selatan

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

yang dimanfaatkan oleh perajin wanita untuk membuat produk pandan sebagai penambah *in come* daerah setempat.

Nagari Padang Laweh Selatan, Kabupaten Sijunjung, memiliki potensi lokal yang dapat dikembangkan melalui industri kreatif, salah satunya adalah kerajinan berbasis anyaman pandan yang sekarang dijalankan secara turun temurun oleh sekelompok perempuan yang bernama Kelompok Wanita Tani Sejahtera (KWTS). Anyaman pandan merupakan bentuk kerajinan tradisional yang mengandung nilai budaya, keterampilan manual, serta pengetahuan lokal yang diwariskan secara generasi kegenerasi berikutnya. Produk anyaman pandan biasanya lahir dari aktivitas masyarakat yang dekat dengan lingkungan alam dan memanfaatkan bahan yang tersedia di sekitar mereka. Menurut Desnica (2019) dalam (Prisilia & Yuningsih, 2021) menyatakan bahwa anyaman merupakan hasil dari kerajinan tangan yang diawali dengan menyusun beberapa bahan utama dengan pola khusus berulang seperti melipat, menumpuk, menyilangkan dan lainnya.

Secara sejarah, menurut Bu Yul Miwati selaku Ketua Kelompok Wanita Tani Sejahtera (KWTS) di Jorong Sungai Gemuruh Nagari Padang Laweh Selatan Sijunjung mengemukakan bahwa anyaman pandan di kampung ini sudah berdiri semenjak tahun 1902 yang dipelopori oleh nenek Milek dan sudah mencapai regenerasi sampai dengan sekarang. Kemudian para anggota rata-rata merupakan kalangan perempuan yang tinggal di Nagari Padang Laweh Selatan Sijunjung (Wawancara, 15 September 2025). Tujuan berdirinya kelompok (KWTS) adalah untuk mengembangkan potensi alam yaitu Tanaman Pandan Duri yang dimiliki oleh masyarakat serta keterampilan menganyam Pandan yang dapat dijadikan sebagai Tikar Pandan. Sehingga, masyarakat sebagai perajin memahami proses pemilihan daun pandan, pengeringan, pewarnaan, pemotongan, hingga teknik menganyam. Jenis daun pandan yang mereka gunakan adalah jenis daun Pandan Duri.

Desa Padang Laweh Selatan berkembang sebagai sentra kerajinan anyaman pandan karena sebagian besar pekarangan masyarakat ditumbuhi tanaman pandan khususnya Pandan Duri. Tanaman tersebut kemudian dimanfaatkan sebagai bahan baku utama. Menurut Buk Yul Miwati melalui wawancara pada 18 September 2025, jenis tanaman pandan tumbuh subur di Desa Padang Laweh Selatan, disebutkan oleh masyarakat setempat yaitu Pandan Duri. Menurut Hasan & Zelviani (2019) dalam (Aprilla et al., 2021) menjelaskan daun pandan duri (*pandanus tectorius*) merupakan salah satu jenis tumbuhan yang banyak ditemukan di kawasan pesisir pantai dan telah dikenal luas oleh masyarakat. Tanaman dari marga *Pandanus* umumnya dimanfaatkan sebagai bahan dasar pembuatan berbagai produk anyaman, seperti tikar pandan, tas, dan bahan pembungkus, terutama dengan memanfaatkan bagian daunnya.

Pandan duri memiliki banyak cabang dengan daun berwarna hijau, berukuran panjang sekitar 90-150 cm dan lebar hingga 4 cm (Dirhamsyah et al., 2024). Tanaman pandan duri (*pandanus tectorius*) merupakan tanaman tropis

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

yang tumbuh sangat baik di daerah pesisir dengan cahaya matahari penuh (Ulfadha et al., 2017). Hasil penelitian Danang Sudrajat (2024) juga mengemukakan bahwa Pandan Duri merupakan segolongan tumbuhan monokotil dari genus Pandanus. Anngota tumbuhan ini dicirikan dengan daun yang memanjang (seperti daun palem atau rumput), seringkali tepinya bergerigi. Akarnya besar dan memiliki serabut yang menopang tumbuha ini. Ukuran tumbuhan ini bervariasi, mulai dari 50 cm hingga 5 meter (Sudrajat, 2024).

Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung sebagai salah satu kelompok produktif di Nagari Padang Laweh Selatan memiliki peluang besar untuk mengembangkan produk berbasis pandan. Kelompok wanita tani tidak hanya dapat berperan dalam kegiatan pertanian, tetapi juga dapat diarahkan menjadi pelaku industri kreatif berbasis kerajinan lokal. Keterlibatan perempuan dalam pengembangan produk kreatif memiliki nilai penting karena dapat memperkuat kemandirian ekonomi keluarga, meningkatkan kapasitas keterampilan, dan membuka ruang partisipasi perempuan dalam pembangunan ekonomi nagari. Dalam konteks ini, produk anyaman pandan dapat menjadi media pemberdayaan yang menghubungkan potensi bahan lokal, keterampilan masyarakat, dan peluang pasar kreatif.

Penelitian Dirmansyah (2024) dalam (Sari et al., 2026). Pandan duri atau pandan tikar memiliki serat alami yang kuat dan mudah diperoleh di wilayah pesisir, sehingga mendukung keberlanjutan bahan baku dan efisiensi produksi. Produk anyaman pandan yang berkembang di masyarakat sering kali masih menghadapi persoalan desain. Produk yang dihasilkan masih terbatas pada bentuk-bentuk konvensional, seperti tikar, wadah, tas sederhana, tempat penyimpanan, atau perlengkapan rumah tangga. Meskipun produk tersebut memiliki nilai tradisional, daya saingnya di pasar modern masih perlu ditingkatkan. Konsumen saat ini tidak hanya mempertimbangkan fungsi dasar produk, tetapi juga memperhatikan estetika, kerapian, kekuatan, keunikan, identitas visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian produk dengan gaya hidup. Oleh karena itu, inovasi desain menjadi kebutuhan penting agar produk anyaman pandan dapat berkembang dari produk tradisional menjadi produk kreatif kontemporer.

Salah satu strategi inovasi yang dapat diterapkan adalah menggabungkan anyaman pandan dengan material lain yang memiliki karakter modern dan fungsional, seperti kulit sintetis. Penggabungan anyaman pandan dan kulit sintetis memiliki potensi untuk meningkatkan nilai estetika dan nilai guna produk. Anyaman pandan memiliki karakter alami, tekstural, ringan, dan merepresentasikan identitas lokal. Sementara itu, kulit sintetis memiliki karakter kuat, lentur, mudah dibentuk, tersedia dalam berbagai warna, dan mampu memberikan kesan modern pada produk. Secara esetika anyaman Pandan tidak kalah indahnya dengan material alam lainnya. Penelitian tentang inovasi produk anyaman pandan menunjukkan bahwa teknik aplikasi dan perakitan kulit sintetis

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

pada pola anyaman pandan dapat menghasilkan bentuk produk fungsional yang lebih inovatif dan mendukung keberlanjutan ekonomi kreatif lokal (Malik et al., 2025).

Kombinasi kedua material tersebut dapat diterapkan pada berbagai produk, seperti tas tangan, dompet, *pouch*, *clutch*, tempat dokumen, aksesori interior, produk suvenir, hingga produk *fesyen* berbasis kriya. Kulit sintetis dapat difungsikan sebagai penguat pada bagian pegangan, alas, tepian, tali, penutup, atau bingkai produk. Dengan demikian, kulit sintetis tidak harus menggantikan identitas pandan, tetapi justru dapat memperkuat struktur dan tampilan produk. Kombinasi antara material tradisional dan material modern juga dapat menciptakan kesan etnik kontemporer, yaitu produk yang tetap memiliki akar budaya tetapi dapat diterima oleh konsumen masa kini. Adhi Nugraha (2019) menjelaskan bahwa melestarikan suatu tradisi berarti mengembangkan tradisi tersebut secara kontinyu agar dapat sesuai dengan kehidupan saat ini (Nugraha, 2019). Sugiharto (2019) menyatakan bahwa konsep tentang budaya pun mengalami perubahan; budaya tidak lagi dipandang sebagai suatu sistem yang tertutup, solid dengan segala keunikan dan esensi khasnya, tetapi di era global ini budaya sebenarnya lebih mencerminkan karakteristik yang dinamis, fluid, mengalir dan terus mengalami bentukan-bentukan baru tanpa henti (Nugraha, 2021).

Meskipun demikian, inovasi produk berbasis kerajinan lokal tidak dapat dilakukan secara sepihak oleh desainer atau pihak luar. Produk kerajinan merupakan hasil dari pengetahuan lokal, pengalaman, dan keterampilan perajin. Oleh karena itu, proses pengembangan produk harus melibatkan masyarakat secara aktif. Pendekatan yang tepat digunakan dalam konteks ini adalah partisipatori desain. Partisipatori desain merupakan pendekatan desain yang menempatkan pengguna, perajin, komunitas, dan pemangku kepentingan sebagai bagian penting dalam proses perancangan. Dalam pendekatan ini, masyarakat tidak hanya menjadi objek penelitian, tetapi menjadi subjek yang ikut menyampaikan gagasan, mengidentifikasi masalah, menguji alternatif desain, mengevaluasi *prototype* , dan menentukan arah pengembangan produk. Kajian terbaru tentang *participatory design* dalam kerajinan tradisional menekankan pentingnya keterlibatan aktif pemangku kepentingan dalam proses desain agar inovasi tetap berakar pada pengetahuan dan praktik komunitas. (Antunes & Nunes, 2025). Menurut J.Simonsen dan T.Robertson, L.J. Bannon dan P. Ehn menjelaskan bahwa desain partisipatif melibatkan para pemangku kepentingan dalam pengembangan desain, berfungsi sebagai metode untuk memecahkan masalah masyarakat, dan digunakan dalam penelitian tindakan untuk memberikan dampak sosial (W. Aulia et al., 2022).

Partisipatori desain menjadi penting karena proses pengembangan produk lokal sering kali menghadapi ketegangan antara tradisi dan modernitas. Jika produk terlalu mempertahankan bentuk lama tanpa inovasi, produk sulit bersaing di pasar modern. Sebaliknya, jika inovasi terlalu dominan dan mengabaikan nilai

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

lokal, produk dapat kehilangan identitas budaya dan sulit diterima oleh komunitas perajin. Melalui partisipatori desain, proses perancangan dapat menjadi ruang dialog antara desainer, perajin, pelaku usaha, dan konsumen. Tim peneliti bagian desain dapat memberikan perspektif mengenai tren, estetika, fungsi, ergonomi, dan strategi pasar. Perajin dapat memberikan pengetahuan tentang bahan, teknik anyaman, keterbatasan produksi, dan nilai tradisi. Pelaku usaha dapat memberikan masukan tentang harga, pemasaran, dan kebutuhan konsumen. Konsumen dapat memberikan penilaian terhadap kenyamanan, daya tarik, dan fungsi produk.

Konteks Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung, partisipatori desain dapat menjadi strategi pemberdayaan yang tidak hanya menghasilkan produk baru, tetapi juga meningkatkan kapasitas kelompok. Melalui proses partisipatif, anggota kelompok dapat belajar memahami konsep desain, membaca kebutuhan pasar, mengenal alternatif material, membuat pola sederhana, mengevaluasi *prototype*, dan meningkatkan standar kualitas produk. Penelitian tentang pengembangan desain dan manajemen usaha produk kerajinan pandan menunjukkan bahwa pendampingan desain dan diskusi bersama kelompok perajin dapat membantu mengembangkan variasi produk dan meningkatkan peluang usaha (Rizal et al., 2020a).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada dua persoalan utama, yakni : pertama, bagaimana menerapkan pendekatan partisipatori desain digunakan sebagai strategi pengembangan produk pandan ; kedua, bagaimana menggabungkan anyaman pandan dan kulit sintetis pada produk yang akan dikembangkan di Nagari Padang Laweh Selatan Sijunjung yang dipusatkan penelitian ini pada Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung (KWTS) sebagai studi kasus. Untuk menjawab dua persoalan tersebut, penelitian ini akan menerapkan pendekatan *Paticipatory Design* terutama dalam melihat potensi, proses, kendala, dan strategi pengembangan produk.

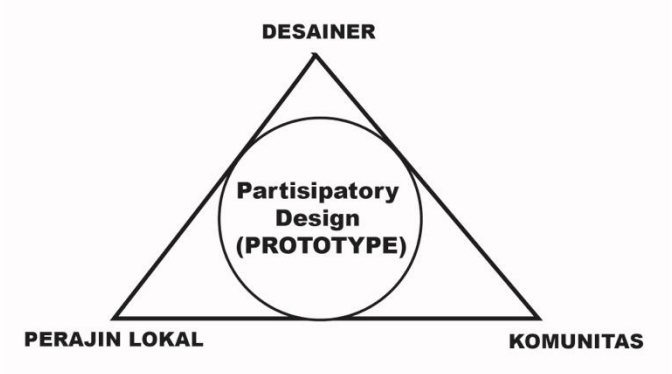
Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses partisipatori desain serta menganalisis potensi kombinasi material pandan dan kulit sintetis dalam merumuskan strategi pengembangan produk yang dapat mendukung kemajuan industri kreatif lokal. Menurut Sugiono (2014) dalam Rahman, et al., (2015 : 112) menjelaskan bahwa pengembangan merupakan menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas (Rahman & Mutmainah, 2015). Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian desain produk, partisipatori desain, dan pengembangan industri kreatif berbasis kerajinan lokal. Menurut Kensing dan Greenbaum (20213) dalam Antunes dan Nunes (2025 : 1) menjelaskan bahwa Partisipatori Desain merupakan pendekatan kolaboratif yang menekankan keterlibatan aktif dari *stakeholder* dalam proses desain (Antunes & Nunes, 2025). Secara metologis,

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

penelitian ini memperlihatkan metode Desain Partisipatori (*Participatory Design*) sebagai sebuah pendekatan ide dalam pengembangan produk Pandan dengan menggabungkan dua material yakni anyaman pandan dan kulit sintetis sebagai sebuah strategi untuk membangun ekonomi kreatif, memberdayakan perempuan, memperkuat identitas lokal, serta menciptakan produk yang memiliki daya saing pasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Design* (PD) sebagai kerangka metodologis utama, yang menempatkan kebutuhan dan konteks. PD dipiliha karena kemampuan metode ini dalam melibatkan perajin pandan dalam pengembangan produk hingga *prototype*, sehingga solusi yang dihasilkan tidak hanya pengembangan *skill* (keterampilan) bagi si perajin, tetapi juga membangun atmosfir ekonomi kreatif serta meningkatkan *in-come* daerah setempat. Model partisipatori desain dalam penelitian ini mengikuti prinsip kolaborasi dan ko-kreasi. Dalam dunia rancangan, terdapat suatu pendekatan yang menggunakan masyarakat sebagai perancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang disebut dengan *Participatory design* (Fauzi & Nareswari, 2022), Untuk lebih jelas lihat gambar 1 *Chart Flows* Model Partisipatori Desain.



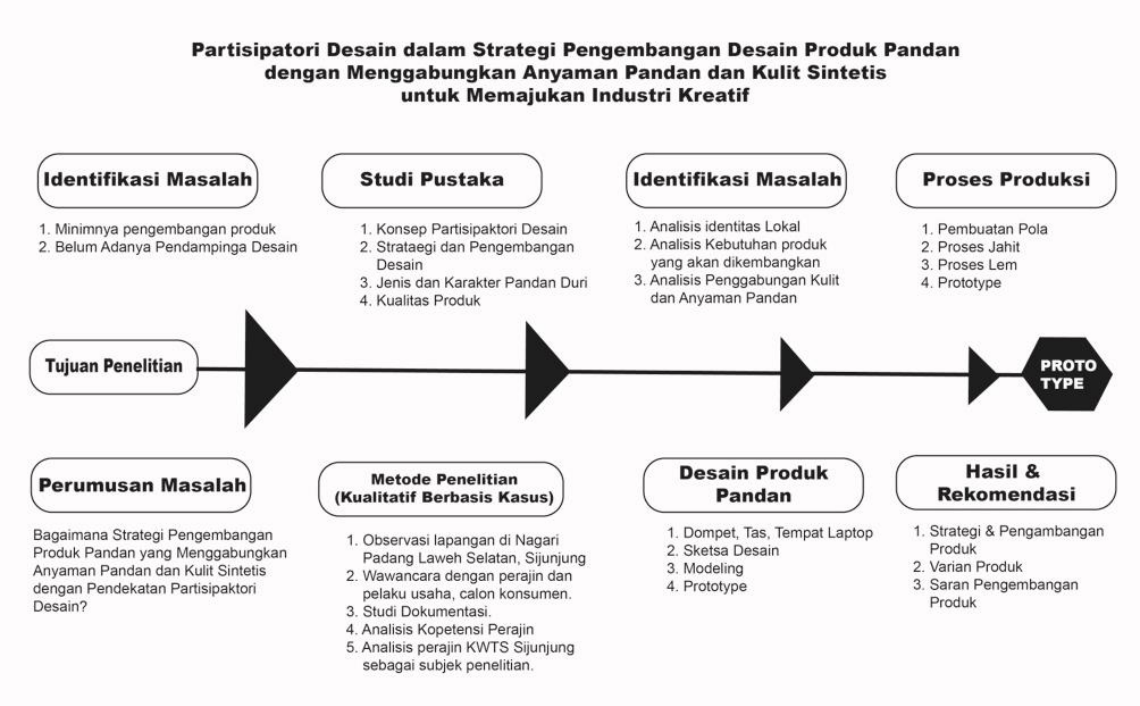
Gambar 1 *Flow Chart* Model Partisipatori Desain oleh Mochmad Junaidi Hidayat

(Sumber : Di adaptasi dari (Hidayat, 2023)

Desain partisipatif, masyarakat dilibatkan sejak awal proses agar desain yang dihasilkan tidak bersifat *top-down*. Kajian tentang desain bersama perajin pedesaan dan komunitas lokal menunjukkan bahwa desain partisipatif dapat memperkuat agensi perajin, menjembatani pengetahuan lokal dan pengetahuan desain, serta mendukung pengembangan yang lebih berkelanjutan dan berbasis komunitas. Dengan demikian, metode ini tidak hanya bertujuan menghasilkan produk, tetapi juga meningkatkan kapasitas anggota kelompok dalam memahami proses desain. Sakai mengayatakan dalam (Reynaldo et al., 2021) menyatakan *Participatory design* memiliki tujuan untuk melibatkan pengguna dalam proses desain, dengan demikian hal yang diinginkan pengguna dapat terpenuhi dengan lebih baik. *Participatory design* (PD) dibutuhkan, karena pengguna perlu memiliki rasa kepemilikan supaya dapat meningkatkan perancangan/desain produk.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Participatory Design memiliki tujuan utama untuk membantu memberikan pertimbangan dan pemahaman yang lebih luas mengenai kebutuhan dan keinginan user dan stakeholder *Participatory Design* sebagai upaya yang menjanjikan untuk mendapatkan inspirasi baru dan membuka peluang terhadap pengetahuan baru (Rahmani et al., 2023). Berikut *Flow Chart* Riset, lihat gambar 2 di bawah.



Gambar 2 *Flow Chart* Riset
(Sumber : Kendall Malik, 2026)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian kualitatif berbasis studi kasus secara umum mengkaji mengenai pemahaman dan perilaku manusia yang didasarkan pada kepercayaan, teori saintifik, serta perbedaan nilai (Ilhami et al., 2024). Definisi studi kasus menurut Robert K. Yin dalam (Poltak & Widjaja, 2024) menjelaskan bahwa proses pencarian pengetahuan guna menyelidiki dan memeriksa fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam proses partisipatori desain dalam pengembangan produk pandan di Nagari Padang Laweh Selatan Sijunjung. Penelitian ini tidak berorientasi pada pengukuran kuantitatif, tetapi pada pemahaman proses, pengalaman, persepsi, interaksi, dan dinamika kolaborasi antara anggota Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung, desainer pendamping, pelaku usaha, dan calon konsumen. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat menggali bagaimana ide desain muncul, bagaimana masyarakat merespons inovasi material, bagaimana *prototype* dikembangkan, serta bagaimana strategi

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

produk dirumuskan berdasarkan konteks lokal (Lihat Gambar 2).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, diskusi kelompok terarah, dokumentasi visual, dan eksperimen desain. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung kondisi kelompok, aktivitas produksi, alat yang digunakan, bahan yang tersedia, teknik pengolahan pandan, pola kerja anggota, dan produk yang telah dihasilkan. Observasi juga dilakukan untuk memahami kendala produksi, seperti keterbatasan alat, teknik finishing, proses pemotongan bahan, teknik penyambungan, dan kemampuan anggota dalam membaca pola desain. Metode observasi tersebut diintegrasikan dengan Teknik berpikir kritis. Teknik berpikir kritis adalah cara berpikir secara baik, logis, dan rasional. Berpikir kritis berarti berpikir yang reflektif. Maksudnya adalah seseorang memiliki alasan yang difokuskan pada keputusan yang dilakukan atau diyakini (Nurrokhma, 2021).

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur. Metode kuisioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang meresponatau menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan (Warahmah & Jailani, 2023). Teknik ini digunakan agar peneliti memiliki pedoman pertanyaan, tetapi tetap memberikan ruang bagi informan untuk menjelaskan pengalaman dan pandangan mereka secara luas. Wawancara dengan anggota kelompok difokuskan pada pengalaman mereka dalam membuat produk berbasis pandan, pengetahuan tentang bahan pandan, kendala yang dihadapi, ketertarikan terhadap inovasi desain, serta harapan terhadap pengembangan produk. Wawancara dengan pengurus kelompok difokuskan pada kondisi organisasi, potensi usaha, jaringan pemasaran, dan kebutuhan pendampingan. Wawancara dengan pelaku usaha difokuskan pada potensi pasar, preferensi konsumen, harga jual, dan strategi distribusi. Wawancara dengan calon konsumen digunakan untuk mengetahui respons terhadap produk pandan, minat terhadap kombinasi material, dan ekspektasi terhadap bentuk, warna, ukuran, serta fungsi produk.

Diskusi kelompok terarah dilakukan sebagai inti dari proses partisipatori desain. Metode diskusi adalah suatu penyampaian pelajaran dimana mentor/ fasilitator bersama-sama dengan para peserta didik mencari jalan pemecahan atau persoalan yang dihadapi (Pakaya, 2019). Kegiatan ini dirancang sebagai forum kolaboratif antara peneliti, anggota kelompok, desainer, dan pelaku usaha. Dalam forum ini, peserta diajak mengidentifikasi masalah produk, memetakan potensi bahan, menentukan jenis produk yang dapat dikembangkan, memilih konsep desain, menilai alternatif bentuk, dan mengevaluasi *prototype*. Diskusi dilakukan dengan bantuan media visual seperti contoh produk, foto referensi, *moodboard*, sketsa sederhana, sampel anyaman pandan, dan potongan kulit sintetis. Penggunaan media visual penting karena desain lebih mudah dipahami melalui bentuk konkret, bukan hanya melalui penjelasan verbal.

Pengembangan terhadap pengolahan material yang meliputi

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

eksperimentasi struktur, dapat memberikan suatu daya tarik pada anyaman pandan. Pengolahan dan pembuatan anyaman pandan dengan berbagai kebaruan teknik anyam dapat berpengaruh terhadap nilai ekonomis yang lebih tinggi dari produk sebelumnya. Pada akhirnya, kegiatan pengembangan dalam pengolahan struktur yang dilakukan, berdampak masyarakat pada pemberdayaan dalam mengembangkan anyaman pandan (Desnica et al., 2019). Eksperimentasi struktur material dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah eksplorasi material. Pada tahap ini, karakter anyaman pandan dianalisis berdasarkan tekstur, ketebalan, kelenturan, kekuatan, warna alami, dan kemungkinan bentuk. Kulit sintetis dianalisis berdasarkan ketebalan, warna, tekstur, daya lentur, kemampuan dijahit, dan kesesuaiannya dengan pandan. Tahap kedua adalah eksplorasi bentuk produk. Peneliti bersama anggota kelompok dan desainer menyusun alternatif produk yang mungkin dikembangkan, seperti tas tangan, dompet, pouch, clutch, tempat dokumen, dan aksesori interior. Tahap ketiga adalah pembuatan sketsa dan pola sederhana. Sketsa digunakan untuk memvisualisasikan gagasan produk sebelum dibuat menjadi *prototype*. Tahap keempat adalah pembuatan *prototype* awal dengan menggabungkan anyaman pandan dan kulit sintetis. Tahap kelima adalah evaluasi *prototype* berdasarkan aspek fungsi, estetika, kekuatan, kenyamanan, dan kemudahan produksi (Lihat Gambar 2).



Gambar 3 *Flow Chart* Eksperimen Eksplorasi Material
(Sumber : Kendall Malik, 2026)

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian. Informan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, proses pengumpulan data, dan penggunaan hasil penelitian. Keterlibatan anggota kelompok dilakukan secara sukarela. Peneliti juga menjaga agar proses desain tidak mengambil alih pengetahuan lokal, tetapi justru menghargai kontribusi anggota kelompok sebagai pemilik keterampilan dan pengalaman. Dengan demikian, metode penelitian ini menempatkan desain sebagai proses kolaboratif yang menghormati pengetahuan lokal, memperkuat kapasitas masyarakat, dan menghasilkan strategi pengembangan produk yang aplikatif bagi Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

HASIL

Partisipatori Desain Digunakan Sebagai Strategi Pengembangan Produk Pandan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan partisipatori desain yang melibatkan Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung (KWTS) memiliki potensi besar untuk mengembangkan produk kreatif berbasis anyaman pandan. Potensi tersebut terlihat dari ketersediaan bahan lokal, keterampilan dasar anggota, pengalaman dalam kegiatan produktif, serta adanya kemauan untuk meningkatkan nilai ekonomi produk serta keterlibatan KWTS mulai dari proses desain sampai dengan menjadi produk yang berkualitas dan bernilai jual. Dalam penelitian ini menggunakan prinsip kolaborasi dan ko-kreasi, maksudnya bahwa keterlibatan perajin dan tim penelitian desain mulai dari proses desain menjadi sebuah *prototype*.

Produk Anyaman pandan dipandang sebagai bahan yang dekat dengan kehidupan masyarakat dan dapat diolah menjadi berbagai produk fungsional dan komersial. Namun, produk yang dihasilkan memerlukan pengembangan dari sisi desain, finishing, variasi bentuk, dan strategi pemasaran agar dapat bersaing di pasar industri kreatif. Anyaman Pandan yang sering digunakan oleh kelompok KWTS yaitu anyaman yang polos berwarna krem dan anyaman yang berwarna. Namun dalam penelitian ini Tim Peneliti memilih anyaman yang polos berwarna krem dikarenakan anyaman tanpa warna (natural) lebih tersedia daripada yang berwarna, sedangkan anyaman berwarna menggunakan waktu proses yang membutuhkan waktu lama dalam pewarnaan dikarenakan prosesnya masih dalam bentuk tradisional (Lihat Gambar 4).



Gambar 4 Jenis Anyaman Pandan (Kiri-Kanan)
(Sumber : Yul Miwati, 2026)

Berdasarkan hasil observasi, produk pandan yang sudah dikembangkan di lingkungan kelompok masih cenderung sederhana namun produk sudah terlihat layak dijual/bernilai. Produk menonjolkan fungsi dasar, tetapi sudah sepenuhnya memperhatikan aspek gaya hidup, segmentasi pasar, identitas merek, dan tampilan visual. Beberapa produk masih memiliki kelemahan pada bagian tepi, sambungan, ukuran, dan kerapian akhir. Hal ini bukan disebabkan oleh rendahnya

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

keterampilan anggota, tetapi lebih karena belum adanya pendampingan desain secara sistematis yang mengembangkan desain dengan penggabungan kulit sintetis dan anyaman pandan.

Hasil diskusi tim peneliti dan kelompok memperlihatkan bahwa gagasan menggabungkan anyaman pandan dan kulit sintetis mendapat respons positif. Pada awalnya, beberapa anggota kelompok menganggap kulit sintetis sebagai bahan yang berbeda dengan karakter pandan. Namun, setelah diperlihatkan contoh visual dan sampel material, anggota mulai memahami bahwa kulit sintetis dapat berfungsi sebagai penguat sekaligus elemen estetis. Kulit sintetis dipandang dapat membantu memperbaiki kelemahan produk pandan, khususnya pada bagian yang membutuhkan kekuatan lebih, seperti pegangan tas, alas, penutup, sisi samping, dan tepian. Temuan ini sejalan dengan studi tentang pengembangan motif kerajinan Pandan yang menunjukkan bahwa kombinasi daun pandan dengan material tambahan seperti *baby canvas* dan kulit sintetis dapat menghasilkan produk tas yang memadukan unsur modern dan tradisional (Clarissa et al., 2022).

Anggota kelompok menunjukkan bahwa sebagian besar memiliki minat untuk mengembangkan produk baru, terutama produk yang dapat dijual dengan harga lebih tinggi. Mereka menyadari bahwa produk pandan perlu mengalami inovasi agar tidak hanya dipahami sebagai kerajinan tradisional, tetapi juga sebagai produk kreatif yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Anggota kelompok juga menyampaikan bahwa mereka membutuhkan pelatihan mengenai desain, kombinasi bahan, teknik jahit, *finishing*, dan pemasaran. Hal ini menunjukkan bahwa masalah utama bukan kurangnya motivasi, tetapi kurangnya akses terhadap pengetahuan desain dan pengembangan produk.

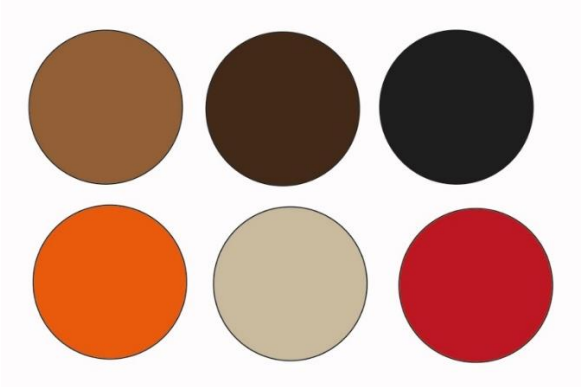
Penggabungan dan Pengembangan Produk Anyaman Pandan Dan Kulit Sintetis Di Nagari Padang Laweh Selatan, Sijunjung

Eksperimen penggabungan material anyaman pandan dan kulit sintetis di Nagari Padang Laweh Selatan, Sijunjung menghasilkan beberapa alternatif produk yang dinilai potensial, antara lain tas tangan, dompet dan tempat laptop. Produk tas tangan menjadi salah satu alternatif utama karena memiliki peluang pasar yang cukup luas. Dalam *prototype* tas, anyaman pandan digunakan sebagai elemen utama pada badan produk, sedangkan kulit sintetis digunakan pada pegangan, alas, penutup, dan tepian. Komposisi ini membuat produk tetap menampilkan karakter pandan, tetapi terlihat lebih rapi dan kokoh. Pada produk *pouch* dan dompet, anyaman pandan digunakan sebagai bidang visual utama, sedangkan kulit sintetis digunakan sebagai lapisan belakang, tepian, dan pengunci. Hasilnya menunjukkan bahwa produk terlihat lebih modern dan memiliki nilai jual lebih tinggi dibandingkan produk pandan konvensional.

Segi warna, hasil diskusi menunjukkan bahwa warna alami pandan cocok dipadukan dengan kulit sintetis berwarna cokelat, hitam, krem, putih tulang, hijau

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

tua, marun, atau terracotta. Warna netral dinilai lebih aman untuk pasar umum karena memberikan kesan natural, elegan, dan mudah dipadukan dengan busana sehari-hari. Sementara itu, warna yang lebih berani dapat digunakan untuk segmen konsumen muda. Pemilihan warna menjadi aspek penting karena warna memengaruhi persepsi konsumen terhadap kualitas dan karakter produk. Produk dengan kombinasi warna yang harmonis lebih mudah diterima karena memberikan kesan terencana, bukan sekadar tempelan material (Lihat Gambar 5).



Gambar 5 Implimentasi Warna Kulit Sintetis pada Produk
(Sumber : Kendall Malik, 2026)

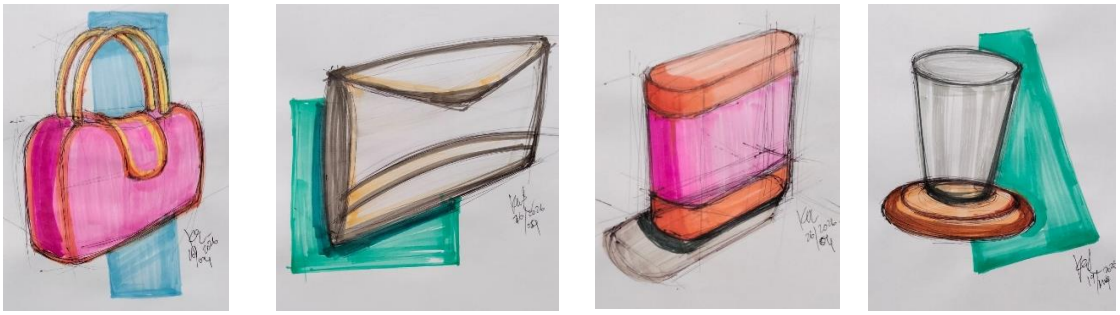
Hasil evaluasi *prototype* menunjukkan bahwa penggabungan anyaman pandan dan kulit sintetis meningkatkan kualitas visual produk. *Prototype* memberikan representasi awal dari produk akhir, memungkinkan pengujian fungsionalitas dan estetikanya dalam kondisi yang mendekati penggunaan nyata (Prihatmoko & Susatyono, 2024). Kulit sintetis membantu menutup bagian tepi anyaman yang kurang rapi, memperkuat struktur produk, dan memberikan kesan profesional. Namun, proses pembuatan *prototype* juga menemukan beberapa kendala teknis. Anyaman pandan memiliki karakter lentur, tetapi dapat mudah rusak jika ditarik terlalu kuat atau dijahit tanpa lapisan pendukung. Ketika kulit sintetis dijahit langsung pada anyaman, beberapa bagian pandan dapat bergeser atau pecah. Oleh karena itu, diperlukan teknik sambungan yang lebih tepat, seperti penggunaan lapisan kain pelapis, lem khusus, jahitan ganda, serta pola tepian yang melindungi anyaman.

Calon konsumen yang dilibatkan dalam evaluasi memberikan respons positif terhadap produk kombinasi ini. Mereka menilai produk terlihat lebih modern, unik, natural, dan memiliki identitas lokal. Produk dianggap cocok untuk pasar suvenir, produk fesyen, maupun aksesori gaya hidup. Namun, konsumen juga memberikan beberapa catatan penting. Pertama, produk harus memiliki finishing yang rapi agar layak dijual dengan harga lebih tinggi. Kedua, pegangan dan sambungan harus kuat karena bagian tersebut paling sering digunakan. Ketiga, ukuran produk harus disesuaikan dengan fungsi, misalnya pouch untuk kosmetik, dompet untuk kartu dan uang, atau tas untuk kebutuhan harian. Keempat, produk

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

perlu dilengkapi branding, label, dan kemasan agar terlihat lebih profesional.

Sisi partisipasi, penelitian ini menemukan bahwa anggota kelompok lebih aktif ketika proses desain dilakukan melalui praktik langsung. Mereka lebih mudah memahami rancangan ketika melihat sketsa desain. Diskusi verbal saja tidak cukup untuk menjelaskan gagasan desain. Oleh karena itu, proses partisipatori desain perlu didukung media visual. Saat anggota kelompok diberi kesempatan memilih warna, mencoba material, mengevaluasi bentuk, dan memberi masukan pada *prototype*, mereka merasa lebih memiliki proses pengembangan produk. Hal ini penting karena inovasi yang lahir dari keterlibatan anggota lebih berpeluang diterapkan secara berkelanjutan (Lihat Gambar 6).



a b c d

Gambar 6 (a) Sketsa Desain Tas, (b) Sketsa Desain Dompet, (c) Sketsa Desain Gantungan Kunci, dan (d) Sketsa Alas Gelas (Sumber : Kendall Malik, 2026)

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa proses partisipatori desain menciptakan pertukaran pengetahuan. Anggota kelompok memberikan pengetahuan tentang karakter pandan, batasan teknik anyaman, dan kemungkinan produksi. Tim Penelitian bagian desain memberikan masukan mengenai bentuk, proporsi, komposisi material, warna, dan pasar. Pelaku usaha memberikan perspektif tentang harga jual dan peluang pemasaran. Konsumen memberikan masukan mengenai fungsi dan daya tarik produk. Pertukaran ini menghasilkan rancangan yang lebih realistis karena desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat diproduksi oleh anggota kelompok. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pengembangan produk pandan di Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung dapat diarahkan pada lima aspek utama. Pertama, inovasi material melalui penggabungan anyaman pandan dan kulit sintetis. Kedua, pengembangan bentuk produk yang lebih sesuai dengan gaya hidup modern. Ketiga, peningkatan kualitas finishing dan teknik sambungan. Keempat, penguatan identitas lokal melalui branding Nagari Padang Laweh Selatan. Kelima, pelibatan aktif anggota kelompok dalam seluruh proses desain. Desain merupakan proses kreatif; memecahkan masalah, membuat sketsa, berpikir dan menghasilkan proses yang bermakna.(Nurcahyo, 2022). Dengan strategi tersebut, produk pandan berpotensi berkembang menjadi produk industri

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

kreatif yang bernilai ekonomi lebih tinggi. Salah satu Desain dari kelompok KWTS yang berkolaborasi dengan Tim Peneliti yang menghasilkan beberapa produk yang bernilai jual (Lihat Gambar 7).



(a) (b)

(c) (d)

Gambar 7 Final *Proptotype*, (a) Tas, (b) Dompet, (c) Gantungan Kunci, (d) Alas Gelas (Sumber: Fernando, 2025)

DISKUSI

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa partisipatori desain merupakan pendekatan yang relevan dalam pengembangan produk pandan di Nagari Padang Laweh Selatan Sijunjung. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan rancangan produk, tetapi juga menciptakan proses pemberdayaan. Dalam konteks Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung, partisipatori desain memberikan ruang bagi anggota kelompok untuk berperan sebagai subjek kreatif. Mereka tidak hanya menerima rancangan dari luar, tetapi ikut menentukan masalah, memberi masukan, mengevaluasi bahan, memilih bentuk, dan menilai *prototype*. Hal ini

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

penting karena produk kerajinan lokal tidak dapat dilepaskan dari pengalaman dan keterampilan masyarakat yang membuatnya.

Partisipatori desain juga menjadi strategi untuk menjembatani pengetahuan lokal dan pengetahuan desain profesional. Anggota kelompok memiliki pengetahuan praktis mengenai bahan pandan, teknik anyaman, waktu produksi, dan keterbatasan alat. Pengetahuan ini bersifat tacit, yaitu diperoleh dari pengalaman langsung dan sering kali tidak tertulis. Di sisi lain, tim peneliti bagian desain memiliki kemampuan membaca tren, menyusun konsep visual, menentukan komposisi material, mengembangkan bentuk, serta menyesuaikan produk dengan kebutuhan pasar. Ketika kedua pengetahuan ini dipertemukan, desain yang dihasilkan menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Studi tentang penggunaan istilah lokal dalam kolaborasi desain dan kriya di Indonesia juga menunjukkan bahwa kerja sama antara desainer dan perajin membutuhkan pemahaman terhadap bahasa, istilah, dan praktik lokal agar proses kolaborasi berjalan efektif (D. P. Aulia et al., n.d.).

Penggabungan anyaman pandan dan kulit sintetis dapat dipahami sebagai strategi inovasi material. Dalam desain produk, material bukan hanya unsur teknis, tetapi juga unsur simbolik. Anyaman pandan membawa makna lokalitas, tradisi, kerja tangan, dan kedekatan dengan alam. Kulit sintetis membawa makna modernitas, kekuatan, kerapian, dan fleksibilitas. Ketika kedua material tersebut digabungkan, produk menghasilkan identitas baru, yaitu produk etnik kontemporer. Identitas ini penting untuk menjawab kebutuhan pasar yang mencari produk lokal tetapi tetap modern dan fungsional.

Konteks industri kreatif, pengembangan produk pandan perlu diarahkan pada penciptaan nilai tambah. Nilai tambah tidak hanya berasal dari bahan, tetapi juga dari desain, cerita, identitas, kualitas, dan pengalaman konsumen. Produk anyaman pandan yang sebelumnya dipandang sebagai barang tradisional dapat dikembangkan menjadi produk fashion, aksesori, suvenir premium, atau produk gaya hidup. Kajian mengenai industri kreatif sebagai pengembangan ekonomi lokal menunjukkan bahwa sektor kreatif dapat berkontribusi terhadap ekonomi daerah ketika produk lokal dikelola melalui strategi produksi, pemasaran, dan penguatan identitas yang tepat (Yuslin, 2021).

Partisipatori desain juga berperan dalam meningkatkan kapasitas anggota kelompok. Melalui proses diskusi, eksperimen, dan evaluasi, anggota kelompok belajar bahwa desain bukan hanya soal bentuk akhir, tetapi juga proses memahami pengguna, fungsi, bahan, warna, ukuran, dan pasar. Proses ini membantu anggota kelompok mengembangkan cara berpikir desain. Mereka mulai memahami pentingnya membuat produk berdasarkan kebutuhan konsumen, bukan hanya berdasarkan kebiasaan produksi. Dalam jangka panjang, peningkatan kapasitas ini dapat membantu kelompok menjadi lebih mandiri dalam mengembangkan produk baru.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengembangan produk masih menghadapi beberapa tantangan. Tantangan pertama adalah kualitas finishing. Produk yang ditujukan untuk pasar industri kreatif harus memiliki kerapian yang baik. Jahitan, tepian, sambungan, lapisan dalam, dan pegangan harus dibuat dengan standar tertentu. Produk *handmade* memang memiliki keunikan, tetapi tetap membutuhkan kontrol kualitas agar konsumen percaya pada produk. Pendampingan berupa pelatihan teknik jahit, pemotongan kulit sintetis, pembuatan pola, dan penggunaan alat produksi menjadi kebutuhan penting.

Tantangan kedua adalah konsistensi produksi. Produk yang dihasilkan oleh kelompok harus memiliki ukuran dan kualitas yang relatif seragam jika ingin dipasarkan secara lebih luas. Untuk itu, diperlukan standar produksi, seperti pola dasar, ukuran baku, daftar bahan, urutan kerja, dan standar finishing. Tanpa standar produksi, produk akan sulit diperbanyak dengan kualitas yang stabil. Tantangan ini umum dihadapi oleh komunitas kerajinan karena proses produksi masih sangat bergantung pada keterampilan individu.

Tantangan ketiga adalah *branding* dan pemasaran. Produk pandan yang telah dikembangkan perlu memiliki identitas merek yang kuat. *Branding* dapat mengangkat narasi tentang Nagari Padang Laweh Selatan, perempuan produktif, Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung, bahan pandan, proses *handmad*e, dan inovasi desain. Dalam industri kreatif, cerita produk sering kali menjadi daya tarik penting. Konsumen tidak hanya membeli produk berdasarkan fungsi, tetapi juga berdasarkan nilai emosional, identitas, dan cerita di balik produk. Oleh karena itu, produk perlu dilengkapi dengan label, kemasan, kartu cerita produk, foto produk yang baik, serta pemasaran digital.

Tantangan keempat adalah keberlanjutan material dan produksi. Pandan sebagai bahan alami memiliki nilai ekologis, tetapi pengelolaannya tetap harus memperhatikan keberlanjutan. Jika produk berkembang dan permintaan meningkat, ketersediaan bahan harus dijaga. Kelompok perlu memiliki strategi pengadaan bahan, pengeringan, penyimpanan, dan pengendalian kualitas bahan. Sementara itu, kulit sintetis perlu dipilih berdasarkan kualitas, ketahanan, dan kesesuaian dengan karakter pandan. Jika memungkinkan, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi kulit sintetis yang lebih ramah lingkungan atau material alternatif lain yang lebih berkelanjutan.

Secara konseptual, penelitian ini memperlihatkan bahwa strategi pengembangan produk lokal harus memperhatikan tiga prinsip utama. Pertama, keberlanjutan identitas lokal. Produk harus tetap menampilkan karakter pandan dan narasi Nagari Padang Laweh Selatan. Kedua, relevansi pasar. Produk harus menyesuaikan diri dengan kebutuhan konsumen modern. Ketiga, kelayakan produksi. Desain harus dapat dibuat oleh anggota kelompok dengan alat dan keterampilan yang dapat dikembangkan. Partisipatori desain menjadi pendekatan yang mampu menghubungkan ketiga prinsip tersebut. Dengan demikian, pengembangan produk pandan melalui penggabungan anyaman pandan dan kulit

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

sintetis bukan hanya inovasi desain, tetapi juga strategi sosial, ekonomi, dan budaya. Produk yang dihasilkan dapat meningkatkan nilai jual, memperluas pasar, memperkuat identitas nagari, dan memberdayakan perempuan. Jika dilakukan secara konsisten, model ini dapat menjadi contoh pengembangan industri kreatif berbasis komunitas di wilayah lain yang memiliki potensi kerajinan lokal.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa partisipatori desain merupakan pendekatan yang efektif dalam strategi pengembangan desain produk pandan dengan menggabungkan anyaman pandan dan kulit sintetis pada Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung di Nagari Padang Laweh Selatan, Kabupaten Sijunjung. Melalui pendekatan ini, anggota kelompok tidak hanya menjadi objek pendampingan, tetapi menjadi pelaku aktif dalam proses perancangan produk. Mereka terlibat dalam identifikasi masalah, eksplorasi bahan, pemilihan bentuk, evaluasi *prototype*, dan perumusan strategi pengembangan produk. Keterlibatan ini membuat proses desain menjadi lebih kontekstual, realistis, dan berpeluang untuk diterapkan secara berkelanjutan.

Kelompok Wanita Tani Sejahtera Sijunjung (KWTS) di Nagari Padang Laweh Selatan Sijunjung memiliki potensi dalam pengembangan produk pandannya sebagai produk lokal yang berkualitas dan bernilai jual. Untuk pengembangan produk pandan ini, maka diperlukan peran serta dari berbagai pihak guna mendukung potensi yang dimiliki oleh Nagari Padang Laweh Selatan Sijunjung. Kemudian, dibutuhkan pendampingan desain secara sistematis dalam pembuatan pengembangan produk pandan buatan lokal ini merupakan upaya mendukung perekonomian masyarakat sekitar. Diharapkan dengan adanya produk lokal khas Nagari Padang Laweh Selatan Sijunjung yang digawangi oleh KWTS maka akan meningkatkan pendapatan masyarakatnya. Hal ini apa yang dicapai oleh Nagari Padang Laweh Selatan ini tak lepas dari peran dari potensi masyarakatnya yang berupaya mengembangkan produk pandan itu sendiri.

UCAPAN TERIMAKASIH

Seiring dengan terlaksananya kegiatan penelitian ini maka penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan untuk pelaksanaan penelitian ini. Kepada Wali Nagari Padang Laweh Selatan, Sijunjung dan Kelompok Wanita Tani Sejahtera (KWTS) penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak banyaknya karena telah meluangkan waktu dan kesempatannya untuk menjadi narasumber dan memberikan data data yang penulis butuhkan. Selain itu apresiasi setinggi-tingginya kepada LP2M ISI Padangpanjang yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini bisa menjadi referensi dan wacana baru bagi arah pengembangan produk pandan untuk para perajin wanita di Nagari Padang Laweh Selatan, Sijunjung serta kedepannya agar lebih semakin dikenal luas oleh masyarakat.

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

DAFTAR SUMBER

Antunes, R., & Nunes, R. (2025). The role of participatory design in traditional craftsmanship : Methodological approaches The role of participatory design in traditional craftsmanship : Methodological approaches. *The Design Journal*, *0*(0), 1–15. https://doi.org/10.1080/14606925.2025.2573713

Aprilla, N., Viora, D., Syafriani, & Afiah4. (2021). Olahan daun pandan duri (pandanus tectorius) menjadi tikar di kabupaten kampar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *5*(5), 4–9. https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5900

Aulia, D. P., Puspita, A. A., & Malasan, S. L. (n.d.). *Penggunaan Istilah Lokal Perajin pada Proses Penyamaan Imagery dalam Kolaborasi Perajin dan Desainer : Sebuah Kajian Literatur*. *6*.

Aulia, W., Santosa, I., Drsas, M. I., & Nugraha, A. (2022). The Art of Inclusion : Tactics in Reaching Communities for Participatory Design. *Jurnal Desain Indonesia*, *07*(2). DOI: https://doi.org/10.52265/jdi.v7i02.502

Clarissa, K., Widiawati, D., & Sabana, S. (2022). *Development of Weaving Craft Motif Designs as a Diversification Attempt for Nias Local Souvenir Products Nias and Its Weaving Culture*. 294–299. https://doi.org/10.5220/0010751100003112

Desnica, P., Widiawati, D., & Nugraha, A. (2019). Pengembangan Dekorasi Warna pada Anyaman Pandan Tasikmalaya. *Kementerian Perindustrian Republik Indonesia*, *36*(1), 71–80. https://doi.org/10.22322/dkb.V36i1.4149

Dirhamsyah, M., Yani, A., Yanti, H., & Bija, Y. E. (2024). Pemanfaatan Pandan Duri dan Senggang sebagai Bahan Kerajinan Anyaman oleh Masyarakat Desa Labian Kecamatan Batang Lupar Kabupaten Kapuas Hulu. *JURNAL HUTAN LESTARI*, *12*(1), 63–77. DOI:10.26418/jhl.v12i1.72338

Fauzi, R. S., & Nareswari, A. (2022). Efektifitas Participatory Design di Kampung Kota. *PAWON: Jurnal Arsitektur*, *VI*(1), 57–72. DOI: https://doi.org/10.36040/pawon.v6i1.3697

Fulki, Z. Z., Harisudin, M., & Mandasari, P. (2018). Strategi Pengembangan Sentra Agroindustri Kerajinan Anyaman Pandan di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Agribisnis Dan Pertanian Berkelanjutan (ORYZA*, *3*(36), 43–51. DOI: https://doi.org/10.56071/oryza.v5i1.191

Hidayat, M. J. (2023). Pengembangan Produk Batik Gedhog Khas Tuban untuk Mewujudkan Sirkular Ekonomi melalui Industri Batik. *Serenade*, 7.

Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *10*(9), 462–469. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129

Malik, K., Fernando, F., & Fuad, S. M. (2025). Inovasi Produk Anyaman Pandan

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

dengan Menerapkan Strategi Desain dalam Produk Modern Besaung : Jurnal Seni , Desain dan Budaya. *Besaung : Jurnal Seni , Desain Dan Budaya*, *10*(02), 389–399. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5485

Nugraha, A. (2019). *Perkembangan Pengetahuan dan Metodologi Seni dan Desain Berbasis Kenusantaraan : Aplikasi Metoda ATUMICS dalam Pengembangan Kekayaan Seni dan Desain Nusantara*. *September*.

Nugraha, A. (2021). *Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat oleh Perguruan Tinggi di Era Global*. 2–6. DOI:10.21460/sendimasvi2021.v6i1.12

Nurcahyo, M. (2022). Proses Kreatif dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, *10*(2), 86–97. DOI: https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7199

Nurrokhma, D. S. (2021). Strategi Observasi Kritis Untuk Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal JELS*, *01*(31), 27–39. DOI: https://doi.org/10.56404/jels.v1i1.6

Pakaya, F. A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar melalui Metode Diskusi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*, *5*(3), 193–198. DOI: http://dx.doi.org/10.37905/aksara.5.3.193-198.2019

Poltak, H., & Widjaja, R. R. (2024). Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif. *Journal of Local Architecture and Civil Engineering*, *2*(1), 1–4. https://doi.org/10.59810/localengineering

Prihatmoko, S., & Susatyono, J. (2024). Penggunaan Realitas Augmented untuk Pembuatan *Prototype* Desain Produk : Studi Kasus pada Pengembangan Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, *17*(2), 55–66. DOI: https://doi.org/10.51903/pixel.v17i2.2102

Prisilia, E., & Yuningsih, S. (2021). Eksplorasi Teknik Sulam pada Permukaan Anyaman Pandan Tasikmalaya. *Jurnal Seni Rupa & Desain*, *24*(2), 99–108. DOI:10.24821/ars.v24i2.5067

Rahman, K., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan Desain Kerajinan Anyaman Bambu Desa Kalinganyar Pulau Kangen. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, *03*(03), 112. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/13475

Rahmani, A. I., Rahim, R., & Juddah, S. (2023). Participatory Design sebagai Pendekatan dalam Perancangan Pondok Tahfidz Qur'an Ujung Lare Parepare Pendahuluan. *Jurnal Desain*, *11*(1), 130–140. DOI:10.30998/jd.v11i1.15972

Reynaldo, W., Nainggolan, M., & Theresia, C. (2021). Perancangan Aplikasi Penyedia Informasi Perguruan Tinggi Bagi Pelajar SMA / Sederajat dengan Metode Participatory Design. *Jurnal Rekayasa Sistem Industr*, *10*(1), 73–88.

Volume 11 No.2 April-Juli 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v11i2.7239 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

DOI: https://doi.org/10.26593/jrsi.v10i1.4516.73-88

Rizal, Y., Safrizal, & Fuad, M. (2020a). Pendampinga Pengembangan Desain dan Manajemen Usaha Produk Kerajinan Anyaman Pandan di Desa Alue Dua Muko Kecamatan Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur. *Global Science Society : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 434–446.

Rizal, Y., Safrizal, & Fuad, M. (2020b). Pendampingan Pengambangan Desain dan Manajemen Usaha Produk Kerajinan Anyaman Pandan di Desa Alue Dua Muka O Kecamatan IIDI Rayeuk Kabupaten Aceh Timur. *Global Science Society : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 434–446.

Sari, L. N., Nurfadilah, N., Denero, B. Z., Azizah, A., Efya, R., Sulistya, S., Eka, D., Fitriana, N., Studi, P., Biologi, P., Keguruan, F., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Nomor, J. M. (2026). Pemanfaatan Tanaman Pandanus Tectorius pada Aspek Ekonomi Kreatif : Studi Etnobotani pada UMKM di Pandeglang, Banten. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, *6*(1), 370–385. DOI: https://doi.org/10.36312/biocaster.v6i1.947

Sudarsono, T. A., Sc, M., Mutiara, A., Jayanti, L., Olivia, A., Syah, I., Syafitri, C., Anggraeni, S. Y., Yuliarestu, F., & Fitriani, D. N. (2023). *Tinjauan Estetika Kerajinan Daun Pandan di Kampoeng Anyaman Desa Mergosono Kecamatan Buayan Kabupaten Kebumen Tinjauan Estetika Kerajinan Daun Pandan di Kampoeng Anyaman Desa Mergosono Kecamatan Buayan Kabupaten Kebumen*. 403–409.

Sudrajat, D. (2024). Inovasi Daur Ulang Limbah Anyaman Pandan Menjadi Kerajinan Innovation in Recycling Pandan Weaving Waste into Handicrafts. *Jurnal Krisakti*, *2*(1), 17–22.

Ulfadha, S., Ardana, M., & Rusli, R. (2017). Aktivitas Antioksidan Ekstrak dan Fraksi dari Daun Pandan Duri (Pandanus Tectorius). *Proceeding of the 5th Mulawarman Pharmaceuticals Conferences, April*, 23–24. DOI: https://doi.org/10.30872/mpc.v5i.419

Warahmah, M., & Jailani, M. S. (2023). Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIAT Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(September), 72–81. DOI:10.61104/jd.v1i2.32

Yuslin, H. (2021). Creative Industry Development as a Local Economic Development Effort. *Journal of Islamic Economics Lariba*, *7*(1), 67–76. https://doi.org/10.20885/jielariba.vol7.iss1.art6