

PENGEMBANGAN DESAIN SOUVENIR DAN AKSESORIS DARI KULIT SALAK DI INDUSTRI KERAJINAN Q-SAL CRAFT

Widyabakti Sabatari, M.Sn
PTBB FT UNY

ABSTRAK

Craft mengandung pengertian tentang berbagai jenis barang yang dibuat oleh pengrajin dalam usahanya memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dalam memproduksi lebih mengutamakan bahan-bahan lokal, alat yang digunakan sederhana, dikerjakan oleh tangan-tangan terampil yang penuh dedikasi. Oleh karena itu, kerajinan disamping memiliki nilai guna juga memiliki nilai-nilai kultural yang bersifat manusiawi. Oleh karena itu bertolak dari pengembangan kawasan agropolitan dan pemanfaatan limbah kulit salak yang cukup prospektif, maka saya mencoba memberikan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi oleh Q-Sal Craft dengan mengembangkan desain souvenir yang mudah dalam pembuatannya namun memiliki nilai jual. Untuk itu fokus pemberdaya-an akan ditekankan pada pengembangan desain *souvenir* dan aksesoris.

Kata kunci: desain, souvenir dan aksesoris, kulit salak.

PENDAHULUAN

Penanganan limbah pengolahan salak yang berupa kulit sudah dicoba ditangani oleh Q-Sal Craft yang berada di Dusun Kenteng, Kalurahan Wonokerto, Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman Yogyakarta. Usaha pengolahan limbah kulit salak menjadi aneka souvenir sudah dilakukan sejak tahun 2004 dengan anggota 20 orang pengrajin. Hasil kerajinan tangan yang dihasilkan seperti: tas, tempat *tissue*, kotak perhiasan, album foto, dan tempat sampah. Sudah mulai dipasok ke kawasan Agro Wisata yang ada di Kecamatan Turi namun belum mampu menembus pasar yang lebih luas karena keterbatasan variasi bentuk souvenir.

Di samping itu para pengrajin belum termotivasi untuk bekerja dengan gigih agar dapat memenuhi target pasar. Para pengrajin sering merasa bosan dengan model-model souvenir yang membutuhkan waktu lama dalam pengerjaannya, mereka menginginkan model-model souvenir dengan bentuk-bentuk sederhana sehingga mudah dan cepat dalam pembuatannya. Para pengrajin adalah ibu-ibu petani salak yang sebagian besar adalah ibu rumah

tangga sehingga cukup mempunyai waktu luang untuk mengembangkan usaha souvenir ini.

Permintaan pasar terhadap souvenir dan bahkan pengembangan kemasan untuk produk olahan salak cukup memberikan prospek yang bagus. Namun demikian karena keterbatasan sumber daya manusia (SDM) Q-Sal Craft masih membutuhkan pengembangan dan pembinaan terutama dalam membuat desain-desain souvenir yang beragam serta menumbuhkan motivasi pengrajin untuk berwirusaha. Jika usaha Q-Sal Craft yang sudah dijalani selama tiga tahun dapat berkembang dengan baik, yang diimbangi dengan pelonjakan produktivitas, maka selain dapat memenuhi permintaan pasar (*target market*) juga dapat meningkatkan pendapatan keluarga yang masih tergolong ekonomi lemah. Oleh karena itu penguatan SDM sebagai tenaga pengrajin yang berkualitas untuk menghasilkan produk yang berkualitas pula merupakan kebutuhan yang tidak bisa ditunda lagi. Didukung adanya sarana produksi yang sudah dimiliki oleh Q-Sal Craft, seperti mesin jahit, alat pengepres kulit salak, mesin pemanas/pengering dengan kapasitas besar maupun kecil, soldir listrik **maka sangat disayangkan apabila usaha kerajinan ini tidak dikembangkan dan dikelola dengan baik.**

Berdasarkan uraian di atas, berkaitan dengan pengembangan kawasan agropolitan dan pemanfaatan limbah kulit salak yang cukup prospektif, maka pada kesempatan kali ini saya mencoba memberikan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi oleh Q-Sal Craft dengan mengembangkan desain souvenir yang mudah dalam pembuatannya namun memiliki nilai jual. Untuk itu fokus pemberdayaan tersebut berkaitan dengan peningkatan pembuatan desain souvenir dan aksesoris saja. Pengembangan kegiatan ini di Kecamatan Turi diharapkan dapat mengangkat pola dan taraf hidup masyarakat sekitar tempat usaha berada dan sekaligus membantu pemerintah Kabupaten Sleman untuk membuktikan bahwa Kecamatan Turi merupakan sentra atau pusat Agropolitan dan pengembangan Agrowisata yang dapat diandalkan.

Craft mengandung pengertian tentang berbagai jenis barang yang dibuat oleh pengrajin dalam usahanya memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dalam memproduksi lebih mengutamakan bahan-bahan lokal, alat yang digunakan sederhana, dikerjakan oleh tangan-tangan terampil yang penuh dedikasi. Oleh karena itu, kerajinan disamping memiliki nilai guna juga memiliki nilai-nilai kultural yang bersifat manusiawi.

Seni kerajinan diciptakan dengan fungsi yang berbeda-beda. Dalam perencanaan produk seni harus dipertimbangkan secara matang, karena suatu produk yang fungsional dituntut tepat guna, memberikan rasa puas, rasa aman dan nyaman. Peningkatan tuntutan berarti peningkatan kualitas produk dan segi estetikanya. Upaya-upaya ini diharapkan menghasilkan karya seni yang indah, memiliki karakteristik, unik disertai dengan detail-detail aksesoris yang mempesona. Indikasi inilah yang menyebabkan perlunya mempertimbangkan aspek fungsi, estetik, dan ekonomi dalam perancangan produk seni kerajinan sejak jaman pra sejarah hingga sampai sekarang, dan aspek-aspek tersebut menjadi landasan cipta karya seni dalam menunjang pembangunan bangsa. Seni kerajinan berpeluang besar menjadi suatu komoditas perdagangan apabila dilengkapi dengan desain beragam, unik, karakteristik dan didukung tenaga yang trampil.

Desain Produk

Desain berasal dari kata *disegno*, istilah yang dikenal di Eropa yang berarti membuat rancangan sebelum berkarya. Dalam rancangan suatu produk, agar barang ciptaan tidak semata-mata hanya dapat berguna, melainkan juga aman dan nyaman bagi penggunaannya serta berkesan indah. Dalam pendidikan desain, kenyataan ini diukur dari segi pengamatan praktis, dengan asumsi-asumsi yang nyata dan tampak (Agus Sachari, 1986: 10). Produk atau benda pakai adalah benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, di antaranya alat rumah tangga, jenis-jenis *wadah* seperti tempat *hand phone*, tempat *tissue*, gantungan kunci, tempat perhiasan dan masih banyak lagi. Hampir semua benda pakai tersebut

memiliki persyaratan desain yang dibutuhkan. Menurut Gunawan desain yang bernuansa tradisional, mencerminkan karya-karya desain suatu tempat di mana budaya tradisi dari suatu daerah tersebut (Gunawan dalam Agus Sachari, 2002: 78) Benda-benda tradisional mempunyai kelebihan dibanding dengan benda pakai yang modern, yaitu menggunakan bahan baku yang berasal dari alam. Hal ini sangat menguntungkan ekologi, bila benda-benda tersebut rusak dan dibuang tidak menimbulkan pencemaran yang berdampak menurunkan kualitas lingkungan hidup. Produk dengan bahan dan desain tradisional atau hasil-hasil seni kerajinan yang menggarap nilai estetik lokal, tetap mempunyai nilai daya saing yang tinggi karena unik dan kekhasannya.

Souvenir dan Pelengkap Busana

Souvenir adalah tanda mata, atau barang kenang-kenangan yang lebih dikenal dengan istilah cinderamata (Pius A Partanto, 1994: 719). Cinderamata dengan aneka bentuk, sangat potensial untuk dikembangkan dan dipasarkan, seperti halnya yang berbentuk tempat *hand phone*, gantungan kunci, dan pelengkap busana. Pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai atau ditambahkan sesudah busana pokok dengan tujuan mengubah penampilan (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988: 12). Penampilan seseorang akan menjadi lebih menarik apabila penampilan busana dilengkapi dengan pelengkap busana yang serasi. Pelengkap terbagi menjadi dua golongan, yaitu aksesoris dan *milineris*. Aksesoris adalah pelengkap busana yang hanya memiliki fungsi untuk memperindah saja, sedang *milineris* pelengkap yang selain memiliki fungsi memperindah juga memiliki fungsi lain. Mikke Susanto menyebutnya dengan barang tambahan atau alat ekstra yang berfungsi sebagai penambah nilai pada alat yang lain. Dianggap sebagai karya seni yang dapat berdiri sendiri yang ditampilkan sebagai ragam pesona tersendiri. Lebih tepatnya sebuah karya kerajinan yang berhubungan dengan benda pakai lainnya, sehingga terlihat lebih memberi perhatian (2002: 12). Pelengkap yang akan dibuat adalah pelengkap yang hanya

berfungsi untuk memperindah saja, yaitu aksesoris berbentuk perhiasan (*jewelry*). Perhiasan memiliki pengertian suatu jenis busana yang fungsinya semata-mata untuk menghiasi diri pemakainya. Keserasian dan keelokan perhiasan, makin bertambah bila penggunaannya perhiasan itu tepat. Perhiasan dapat dibuat dari berbagai macam materi yang ada di sekitar kita. Pada kesempatan ini menggunakan bahan dari limbah kulit salak yang berupa giwang, anting, bros dan kalung yang dipadu dengan aneka tali, sedang souvenir yang dibuat adalah tempat *hand phone*, gantungan kunci dan hiasan kulkas

Untuk membuat souvenir dan perhiasan ini menggunakan teknik tempel yang menggunakan lem putih (Phaethon) atau lem kuning (Fox) yang dipadu dengan teknik pres (soldir) dan teknik penyelesaian dengan pernis atau pilox transparan.

Gambaran Teknik Pembuatan Souvenir dan Aksesoris

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dimulai dari pengadaan bahan baku, yaitu menyediakan kulit salak apa pun jenis salaknya, bisa menggunakan kulit salak Pondoh (kulit berwarna coklat tua) atau salak Gading (kulit berwarna kuning kecoklatan). Untuk pembuatan souvenir dan aksesoris ini diperlukan kulit salak yang sudah dilayukan kurang lebih satu atau dua malam. Kulit salak yang basah (dari buah salak yang baru saja dikupas), menghasilkan kulit yang *getas*, mudah pecah dan sulit menempel karena kandungan air dari kulit salak masih cukup banyak. Kulit salak yang kering, hasilnya kurang memuaskan karena sulit untuk diratakan. Hal ini disebabkan kulit sudah melengkung sehingga akan sulit diratakan dan akibatnya lem susah menempel.

Setelah kulit salak dicuci, atau dibersihkan dari kotoran dan debu, dilayukan, kemudian diratakan dengan mesin pres tanpa pemanas. Mesin ini hanya berfungsi untuk meratakan kulit salak, agar mudah dibentuk. Langkah berikutnya adalah membentuk kulit salak sesuai motif yang dikehendaki, dapat

berupa segi tiga, segi empat, atau pun motif dengan aneka bentuk lainnya. Potongan selanjutnya di lekatkan pada benda yang akan dibuat dengan terlebih dahulu diberi lem. Agar hasilnya kuat, pemberian lem dilakukan pada bagian benda yang dibuat dan pada bagian kulit salaknya, kemudian disoldir agar lem menempel kuat dan rata.

Pada tahap persiapan ini dapat juga dilakukan pada lembaran kertas yang sudah ditempel kulit salak, kemudian di pres dengan mesin pres pemanas. Jika sudah rata, baru dipotong sesuai model yang dikendaki. Pada cara yang kedua ini, jika potongan disambung atau dihubungkan dengan potongan lainnya, menimbulkan celah yang harus ditutupi dengan materi lain, misalnya aneka jenis tali atau bahan penutup lainnya misalnya benang nylon. Hasil yang diperoleh tentu berbeda dengan hasil pada cara pertama, justru pada model ini terdapat perpaduan bermacam materi yang memerlukan ketrampilan tertentu dalam cara memilih, mengkombinasikan dan menyelesaikan dengan teknik yang bervariasi.



Gambar 1. sebagian dari produk yang sudah dibuat, berupa tas, pigura tempat perhiasan tempat tissue dan box



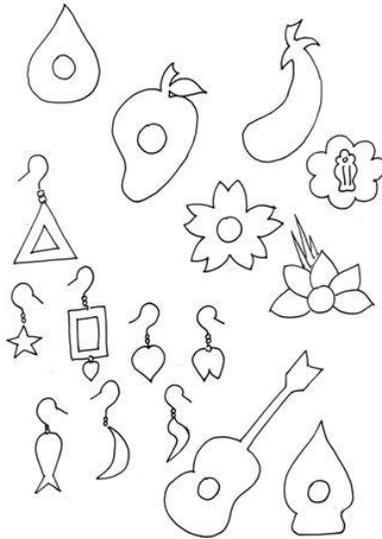
Gambar 2. Mesin untuk meratakan kulit salak



Gambar 3. Mesin pres dengan pemanas

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, secara umum dapat dijelaskan bahwa untuk pembuatan souvenir dan aksesoris menggunakan bahan dan alat pendukung yang hampir sama, yaitu kertas karton tipis, kertas samsom, kain parasit untuk vuring atau pelapis bagian buruk, perekat krip warna hitam, elastik lebar 2 cm warna hitam, lem putih atau lem kuning, benang jahit, pernis atau pilox transparan. Sedangkan alat yang digunakan adalah gunting kertas, gunting jahit, soldir, pensil 2 B, penggaris, mesin pres, mesin jahit, hak pen. Tentu saja ditambah dengan bahan lain sesuai dengan benda yang akan dibuat. Berikut ini gambaran desain tempat *hand phone*, gantungan kunci, giwang atau anting, kalung dan bros yang kan diproduksi.



Gambar 4. Sebagian kreasi desain souvenir dan aksesoris

Foto Hasil Kegiatan



Gambar 5. Buah Salak masih segar di pohon, dipetik, dikupas, kulit buahnya dilayukan digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan souvenir dan aksesoris.



Gambar 6. Alat dan perlengkapan yang digunakan dalam pembuatan souvenir dan aksesoris dari kulit salak



Gambar 7. Proses pengeringan



**Gambar 8. Hasil kegiatan:
Gantungan kunci, hiasan kulkas,
anting dan pin (bros)**



**Gambar 9. Hasil kegiatan dikemas dengan plastik kaca
dan diberi label yang siap dipasarkan**



DAFTAR PUSTAKA

Agus Sachari, 1986, *Desain, Gaya dan Realitas: Sebuah Penafsiran Tentang Desain Grafis, Produk, Interior, Tekstil dan Arsitektur* Indonesia, Jakarta : C.V. Rajawali

Pius A Partanto dan M. Dahlan Al Barry, 1994, *Kamus Istilah Populer*, Surabaya : Arkola

Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988, *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta

Mikke Susanto, 2002, *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Yogyakarta : Kanisius