KULIT SALAK PONDOH SEBAGAI IKON POTENSI CRAFT DESIGN KABUPATEN SLEMAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Winta Adhitia Guspara[1],Chintia[2] dan Kristian Oentoro [3]

[1,2,3)]Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain-UKDW Yogyakarta
E-mail : guspara@staff.ukdw.ac.id, huang.chintia@gmail.com, kristian@staff.ukdw.ac.id

ABSTRAK

Persaingan produk pada era kontemporer hari ini lebih berbicara mengenai *materiality* dan *craft design*. Penggunaan material setempat, ketrampilan membuat, alat tepat guna dan konsep desain merupakan aspek-aspek yang memberikan ruang baru dalam perspektif pasar. Peluang dan kemungkinan yang harus ditangkap oleh para *design maker* ataupun *design crafter* ialah bagaimana dapat melakukan *re-engineering* material dengan cara serta proses yang sederhana dan menemukan solusi desainnya.

Yogyakarta, khususnya Kabupaten Sleman mempunyai perkebunan salak yang sangat luas, namun demikian tidak banyak yang kemudian memanfaatkan kulit salaknya untuk membuat produk. Selama ini hanya beberapa pengembang yang melakukan eksplorasi terhadap kulit salak jenis salak pondoh untuk menjadi sebuah produk, namun masih kurang diminati karena belum dapat menyentuh wilayah *pop culture*. Penelitian ini dimulai berdasar kepada cara pandang *form follow material*, *material culture*, dan *material driven design*. Hasil dari penelitian ini berupa cara perlakuan kulit salak sampai dengan rekomendasi desain yang laras dengan bakat bahannya, dan dalam waktu dekat, produk yang dihasilkan dapat menjadi *official product* Kabupaten Sleman.

Kata kunci : *form follow material, material culture, material driven design, craft design, snake fruit peel*

PENDAHULUAN

Gagasan mengenai kebutuhan akan material baru yang belum banyak dieksplorasi menjadi produk muncul dari prediksi di tahun 2016 ketika bersama mahasiswa melakukan studi lapangan dalam rangka pembelajaran mata kuliah Desain Produk ke-5 yang membahas mengenai pengembangan produk. Berangkat dari studi lapangan tersebut, gagasan kemudian berkembang menjadi penelitian terhadap material lokal yang belum pernah atau paling tidak jarang digunakan sebagai material penyusun produk. Perjalanan penelitian ini mengantarkan bertemunya tiap gagasan yang muncul, dan salah satunya adalah dengan sebuah program Kabupaten Sleman yang bernama *Sleman Innovation Craft*. Tujuan dari program tersebut salah satunya adalah

meningkatkan produk-produk yang dihasilkan oleh Kabupaten Sleman melalui kebaharuan material dan desain. Beranjak dari hal tersebut maka penelitian lebih dikerucutkan untuk lebih berbicara mengenai *craft design* dan *branding identity*, sehingga penelitian ini menghasilkan temuan yang menggunakan kulit salak pondoh sebagai material alternatif pembuatan produk.

Melalui keilmuan desain produk, pendekatan dan metode yang dilakukan, serta kemampuan teknis yang dipunyai oleh para pelaku kerjainan di Kabuapaten Sleman, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah inovasi produk berbasis bahan yang mampu untuk mencapai *brand position* di *product market*. Pada pengembangannya, kulit salak pondoh mempunyai keterbatasan di dalam dimensi dan corak ornamentasinya, sehingga memunculkan persoalan desain tersendiri, selain pengolahan bahan yang diberlakukan terhadap kulit salaknya. Oleh karena itu dibutuhkan beberapa metode yang digunakan untuk dapat menemukan jawaban atas persoalan tersebut, diantaranya adalah *form follow material* (Ashby & Johnson, 2002), *material culture* (Prown, 1982) dan *material driven design* (Karana et al., 2015), yang secara teknis akan melibatkan cara perlakuan material berupa pengawetan material, laminasi dan inlay.

METODE PENELITIAN

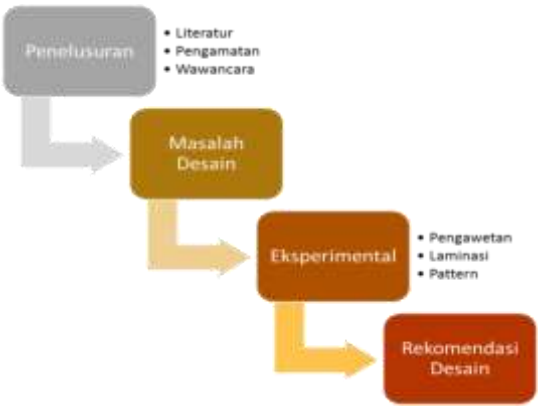
Penelusuran literatur mendapatkan bahwa munculnya penggunaan kulit salak pondoh bukan tergolong baru, dan telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Perlakuan pengawetan kulit salak sudah pernah dilakukan dengan menggunakan berbagai macam bahan pengawet seperti boraks, formalin dan kaporit untuk menghindari tumbuhnya jamur (Zulfi dan Arianingrum, 2010), sedangkan untuk pengembangan kulit salak sebagai material kerajinan telah diterapkan untuk membuat suvenir (Sabatari, 2007) dan ornamentasi terhadap beberapa kerajinan seperti tas serta keramik (Zulfi dan Arianingrum, 2010). Namun demikian produk-produk yang dihasilkan belum mampu menembus *product market*, fenomena ini dapat dipantau melalui berbagai acara *product market* seperti Inacrfat, Ifex dan Indesignation di tahun 2015 sampai dengan 2017. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian dan pengembangan desain harus dilakukan menggunakan cara pandang yang berbeda untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian mengenai *branding identity*.

Melanjutkan penelitian yang sudah pernah dilakukan, maka penelitian yang dilakukan saat ini betujuan untuk menemukan branding identity melalui bakat bahan dan potensi bahan kulit salak dalam pembuatan produk.

Pendekatan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu kepada proses desain yang berbasis bahan, yaitu *form follow function* (Ashby, 2002). Pendekatan bahan dalam metode tersebut berpusat pada pada desain proses (gambar 1), mengenai keterlibatan kebutuhan pasar, teknologi, bisnis, lingkungan, dan desainer produk.

Gambar 1. Kerangka berpikir form follow material
Sumber : Materials and Design, Ashby and Johnson, 2002, Hal 8

Melalui diagram tersebut maka hal yang harus dilakukan sebelum masuk ke dalam desain proses ialah menelusuri isu atau trend produk sehinga memungkinkan untuk melakukan prediksi peluang dan memetakan peralatan serta kemampuan teknis yang dipunyai oleh pelaku usaha. Penelusuran dilakukan menggunakan literatur, pengamatan dan wawancara, kemudian temuan dari penelusuran dikaji sehingga mendapatkan permasalahan desain kemudian diteruskan dengan proses ekperimen dan rekomendasi desain (gambar 2).



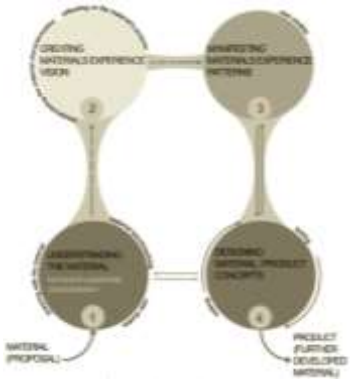
Gambar 2. Metodologi Penelitian

Setelah mendapat gambaran melalui analisa produk sejenis tersebut tahap selanjutnya ialah melihat kembali peta kemampuan dan material lokal yang dipunyai oleh Kabupaten sleman, dan kembali dilakukan proses analisa untuk mendapatkan gambaran atau masalah desain. Seusai mendapatkan masalah desain dan menentukan material yang terpilih untuk masuk kepada tahap eksperimen, maka beberapa cara dilakukan untuk mencari jawaban atas masalah desain yang muncul hingga pada ujung eksperimen didapatkan rekomendasi desain yang kemudian dapat dilanjutkan dengan proses kreatif. Namun demikian penelitian ini dibatasi sampai dengan rekomendasi desain dan munculnya alternartif media yang dapat digunakan dalam pembuatan produk, karena proses kreatif dalam pembuatan prodsuk mempunyai banyak tahapan dan metode yang harus ditempuh.

Pendekatan kedua yang ditempuh didasarkan pada cara pandang bahan yang melibatkan tradisi yang dilakukan oleh keilmuan Antropologi dalam membuat peta mengenai produk dan material yang berkaitan dengan aktvitas budaya. Dalam tradisi tersebut, *material culture* (Prown, 1982) berpijak kepada nilai-nilai (*beliefs-value*), gagasan yang diterapkan (*idea*), perilaku masyarakat dalam memperlakukannya (*attitude*), serta asumsi-asumsi (*assumptions of society*) yang terikat dari produk ataupun material. *Material culture* diberlakukan pada penelitian ini dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah kalisifikasi terhadap material yang akan dikembangkan, apakah lebih mengarah kepada konsep dekoratif (*aesthetic*) ataukah lebih menitik beratkan pada fungsi (*utilitarian*). Kedua aspek ini mempunyai bobot yang sama kuat dalam perancangan produk, dan kondisi ini seperti sebuah jungkat-jungkit atau neraca timbangan antara estetika dan fungsi.

Pendekatan ketiga menggunakan *material driven design* untuk memahami sebuah material secara eksperimen sebelum memunculkan *design brief*. Metode (gambar 3) ini menekankan pengalaman dalam memperlakukan sebuah material sehingga melalui stimulus-stimulus yang diterima oleh sensori tubuh dapat diperoleh gambaran mengenai potensi material yang sedang dieksplorasi, dan mengenai bagaimana kerja stimuli dan sensori dalam pengalaman material dibahas pada penelitian lain mengenai *personal knowledge and design process* yang kemudian menghasilkan sebuah metode penciptaan produk dengan nama "MACAK" (baca jawa : *nyandang*). Dengan kata lain, pemahaman mengenai bakat bahan harus dilalui dengan sebuah kegiatan *otak-atik*

(*tinkering*), dan hal tersebut yang mempunyai peran dominan terhadap kemampuan serta pengetahuan "ke-tukang-an" (*craftmanship*).



Gambar 3. Diagram kerangka kerja Material Driven Design
Sumber : Karana et al., Material Driven Design, 2015, hal 40

Pada material driven design terdapat tahapan yang harus dilalui, yaitu *Understanding The Material: Technical and Experiential Characterization, Creating Materials Experience Vision, Manifesting Materials Experience Patterns,* dan *Designing Material/Product Concepts*. Selain hal tersebut, material driven desain juga mempunyai tiga skenario eksperimental, yaitu *well-known material*, *unknown material* serta *material proposal*, dan untuk penelitian ini digunakan skenario *material proposal* yang berbasis kepada *exploratory samples* (Karana et al., 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelusuran (*inquiry*) dilakukan sejak dari tahun 2015 ketika peneliti mengampu mata kuliah Desain Produk ke-5 mengenai pengembangan produk. Pada penelusuran yang cukup panjang sejak tahun 2015 sampai dengan 2017, peneliti terlibat dengan beberapa pelaku usaha furnitur maupun kerjainan di Kabupaten Sleman. Pengamatan dan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa pelaku usaha tersebut menghasilkan bahwa penggunaan material baru seperti kulit salak pondoh sebagai alternatif penyusun produk tidak berkembang dengan baik. Hanya terdapat beberapa pelaku usaha yang menggubah kulit salak pondoh menjadi berbagai bentuk kerajinan dan suvenir.

Temuan pertama yang didapatkan setelah melakukan pengkajian ulang terhadap nilai *intangible* dari produk-produk yang terbuat dari kulit salak ialah nilai tawar produk-produk yang dihasilkan tidak mampu bersaing dengan produk sejenis. Nilai

tawar ini berpengaruh terhadap kebutuhan yang digemari di pasaran seperti yang tertera pada gambar 1, dan hasil kajian ini dapat dilihat pada tabel 1 yang menggunakan analisa produk sejenis.

Tabel 1. Analisa produk sejenis

Produk sejenis / Unsur kajian			
Tujuan produk	Suvenir atau asesoris	Asesoris tipe container atau vas	Wearable product tipe carrier atau tas
Kegunaan produk	Sebagai gantungan kunci	Sebagai hiasan dan/atau menempatkan tanaman hidup maupun sintetis	Menempatkan barang bawaan ketika sedang bepergian
Komponen penyusun	- Ring untuk gantungan kunci - Gubahan bentuk kulit salak yang	- Keramik berbentuk vas bunga - Gubahan kulit salak yang berupa ornamentasi	- Gantungan tas untuk dibawa menggunakan genggaman - Gubahan bentuk kulit salak yang menjadi tempat menaruh barang bawaan - Pelapis bagian dalam
Material komponen penyusun	- Kertas sebagai media tempel kulit salak - Kulit salak - Logam sebagai media untuk mengaitkan kunci pada produk	- Tanah liat - Kulit salak	- Kayu sebagai handle - Kulit salak - Kertas sebagai media menempel kulit salak - Kain sebagai pelapis bagian dalam
Fungsi struktur dan sambungan komponen	- Kulit salak ditempelkan menggunakan lem dan dijahit bagian pinggirnya - Ring kunci dikaitkan pada lobang yang dibuat	- Kulit salak ditempel pada keramik	- Kulit salak ditempelkan pada kertas - Kain bagian dalam dan kkulit salak dijahit pada bagian pinggir - Handle dikaitkan dan menjepit ke lembaran kulit salak
Fitur dan keunikan produk	Pemanfaatan kulit salak sebagai ornamentasi (aesthetic)	Pemanfaatan kulit salak sebagai ornamentasi (aesthetic)	Pemanfaatan kulit salak sebagai ornamentasi (aesthetic)
Alasan membeli	Harga terjangkau dan dibeli sebagai buah tangan	Harga terjangkau dan dibeli sebagai buah tangan	Harga terjangkau dan dibeli sebagai buah tangan
Potensi pengguna	Tidak dikhususkan untuk pengguna dengan kategori tertentu atau pengguna umum yang membutuhkan gantungan kunci	Tidak dikhususkan untuk pengguna dengan kategori tertentu atau pengguna umum yang membutuhkan vas	Pengguna wanita

Dapat dipetakan bahwa potensi terbesar dari kulit salak ialah ornamentasi atau lebih menuju ke arah dekoratif (aesthetic). Namun demikian aspek dekoratif yang berada pada produk sejenis (tabel 1) belum memunculkan nilai estetik dari kulit salak

tersebut dan hal ini berhubungan dengan komposisi kulit salak dengan material lain serta bentuk ornamentasi yang digunakan. Kesan yang dimunculkan dalam produk sejenis tersebut memperlihatkan belum terdapatnya kerja artistik yang dapat menghasilkan nilai estetik tertentu. Hal tersebut dapat dilihat pada ukuran potongan kulit salak yang masih acak dan terkesan mengikuti ukuran ketika kulit salak itu dikupas. Keragaman ukuran ini dapat menimbulkan kesan *crowded* dan tidak memunculkan keistimewaan dari ornamentasi kulit salak, sehingga analisa ini menghasilkan bahwa kulit salah dapat digunakan sebagai elemen estetik yang mengutamakan kepada *surface design* dan memberikan nilai tambah pada aspek estetik melalui perlakuan terhadap ukuran serta bentuk potongan kulit salak.

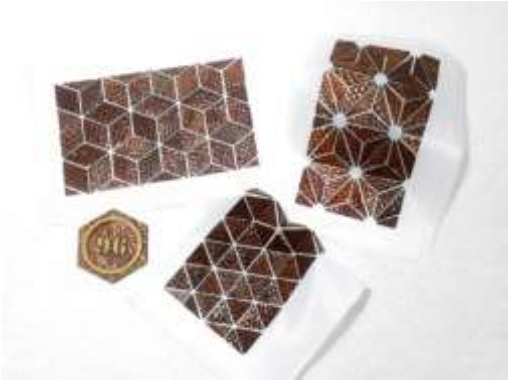
Temuan yang kedua dari perlakuan kulit salak ialah cara pengupasan kulit salak untuk mendapatkan bentang potongan yang memadai untuk dijadikan detail ornamentasi dan cara pengawetan supaya kulit salak tidak menggulung. Pengupasan kulit salak dilakukan secara bertahap menggunakan alat potong berupa *cutter*, dan arah pengupasan dimulai dari ujung konis/kerucut salak menuju ke arah bokong atau bentuk yang menggelembung. Hasil dari perlakuan memotong (gambar 4) dilanjutkan kepada perlakuan berikutnya yang berupaya untuk menjaga bentangan kulit salak tetap merentang. Hal tersebut dilakukan dengan menempelkan kulit salak pada kain kasa yang biasa digunakan untuk pengerjaan gipsum atau kain keras yang biasa digunakan oleh penjahit.

Gambar 4. Cara pengupasan dan laminasi kulit salak
Sumber : Chintia, 2017

Kedua hasil tersebut berbeda dalam cara pengawetan yang menggunakan natrium benzoat untuk menahan tumbuhnya jamur dengan komposisi sebesar 20 gram natrium benzoat diencerkan dengan 200 mili liter air. Perbedaan tersebut mempunyai resiko masing-masing, untuk perentangan yang menggunakan kain kassa, perendaman kulit salak ke dalam natrium benzoat selama 3 jam dapat dilakukan bersama dengan kain

kassa, tetapi untuk perentangan yang menggunakan kain keras harus dilakukan terlebih dahulu perendamannya sebelum kemudian dibentangkan. Hasil yang dicapai juga berbeda, untuk perentangan menggunakan kain kassa agak sedikit mencembung jika dibandingkan dari kulit salak yang menggunakan kain keras, kondisi ini dapat terjadi karena kain keras penahan bentang kulit salak lebih kaku daripada kain kasa. Perekatan yang dilakukan pada tahap ini tidak hanya menempelkan kulit salak pada media kasa ataupun kain keras, namun juga menggunakan proses penekanan dengan menggunakan alat tekan (klem-C). Proses perekatan dan penekanan tersebut mengikuti cara laminasi dingin yang bertujuan untuk menjadikan sebuah material mempunyai kekuatan struktural. Percobaan ini tidak hanya dilakukan untuk meratakan kulit salak saja, namun juga dilakukan untuk melihat potensi kulit salak jika dibentuk bervolum (gambar 4).

Percobaan pada tahap ini mengkerucutkan pemahaman bahwa kulit salak lebih berpotensi jika digunakan sebagai elemen dekoratif dalam *surface design* sebelum kemudian diteliti lebih lanjut untuk kerja artistik yang lain. Proses ini juga memberikan pengertian lebih lanjut mengenai kerja artistik, *branding identity*, proses desain dan estetika sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan ketika mengacu kepada material sebagai pembentuk produk (*form follow material*). Proses pembentukan pola dan ukuran merupakan temuan yang ketiga dari rangkain penelitian ini. Bentuk potongan yang diambil untuk dijadikan pola (*pattern*) dari kulit salak ialah pola geometri dan ukuran yang dihasilkan melalui optimasi ukuran (gambar 5).



Gambar 5 Pembentukan pola potongan kulit salak
Sumber : Chintia, 2017

Pola geometri yang digunakan untuk membuat aspek dekoratif merujuk kepada teknik *pleated*, teknik tersebut sering digunakan sebagai bagian dari *self deployment structure* dari sebuah bahan. Cara ini memberikan sebuah komposisi pengaturan serta jarak antara

potongan sehingga memunculkan kesan *clean* dan *elegance.* Pola-pola semacam ini dapat disatukan dengan media yang kaku ataupun media yang lentur, khususnya pada media yang lentur, susunan dan jarak kerengganggan antar potongan kulit salak yang dihasilkan dari pola tersebut dapat memberikan sedikit keleluasaan bergerak.

Berdasarkan temuan dan pembahasan dalam penelitian ini, maka rekomendasi desain yang dimunculkan untuk ditindak lanjuti dalam penelitian proses kreatif berikutnya adalah penggunaan kulit salak dalam surface design dan aspek dekoratif pada produk-produk bertema *wearable product* seperti IPad case dan *home furnishing* semisal bilah pada *vertical blind* (gambar 6).

Gambar 6. Contoh rekomendasi desain
Sumber : Chintia, 2017

KESIMPULAN DAN SARAN

Rekomendasi desain yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan bagian dari proses desain yang panjang, tidak hanya menjawab masalah desain pada material, tetapi juga dapat dilanjutkan dalam proses kreatifnya hingga terwujud produk yang dirancang. Cara pandang, pendekatan dan metode yang digunakan dalam menjalani penelitian merupakan proses sintesa dari beberapa bidang keilmuan yang harus dilakukan untuk dapat menjawab permasalahan *branding idenity*. Hasil penelitian yang berupa proses desain, perlakuan material, lembaran laminasi kulit salak, dan beberapa contoh purwarupa merupakan wujud *intangible* dan *tangible* dalam proses desain yang berlangsung. Pada akhirnya, penelitian ini dapat juga memberikan alternatif cara pandang dalam proses penciptaan produk berbasis kriya (*craftmanship*) atau dalam penelitian ini disebut sebagai *craft design*, dan dapat pula memberikan kontribusi berupa identitas Kabupaten Sleman melalui produk yang menggunakan material kulit salak pondoh. Lebih jauh lagi, proses desain tersebut dapat digunakan dan

dikembangkan sebagai konsep pengajaran pada mata kuliah Desain Produk ke-5 yang membahas mengenai pengembangan produk.

DAFTAR PUSTAKA

Chintia. *Eksplorasi Desain Produk Berbahan Kulit Salak Pondoh dengan Metode Form Follow Material sebagai Merchandise Daerah Kabupaten Sleman*. Final Project of Bachelor Degree. Yogyakarta: SInTA-Universitas Kristes Duta Wacana, 2017.

Elvin Karana, Baherah Bareti, Valentina Rognoli, Anouk Zeeuw van deer Laan. "Material Driven Design." *International Journal of Design* (2015). Vol. 9 No. 2.

Mike Ashby, Kara Johnson. *Material and Design*. London: Butterwotrh_Heinemann, 2002.

Prown, Jules David. "Mind in Matter." *JSTOR* (1982). Vol. 17, No. 1.

Sabatari, Widyabakti. *Pengembangan Desain Souvenir dan Aksesoris dari Kulit Salak di Industri Kerjainan Q-Sal Craft*. Pengabdian Masyarakat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2007.

Zulfi Hendri, Retno Arianingrum. "Penerapan Teknologi Pemanfaatan Kulit Salak Pada Produk Keramik Guna Peningkatan Usaha Kerajinan Keramik di Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul." *Inotek* (2010).

—. "Pengembangan Teknologi Pengawetan Kulit Salak untuk Bahan Produk Seni Kerajinan." *Penelitian Saintek* (2010). Vol. 15, Nomor 2, Oktober 2010.