

EKPLORASI LIMBAH ORGANIK SEBAGAI PENGEMBANGAN DESAIN CENDERAMATA DENGAN PENDEKATAN *UNREASONABLENESS* PADA KELOMPOK KARANG TARUNA DESA JARING HALUS LANGKAT SUMATERA UTARA

Fuad Erdansyah^{1,*}, Mukhlis², Zulfahmi Indra

¹ Universitas Negeri Medan

² Universitas Negeri Medan

*Corresponding author : ferdansyah@gmail.com

Abstrak

*Desa Jaring Halus, Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat, Sumatera Utara berada di muara pertemuan sungai Wampu dan laut banyak limbah organik berupa kayu, bambu, biota laut dan sejenisnya. Namun keterbatasan pengetahuan dan keterampilan mitra dalam mengeksplorasi kayu limbah dan limbah biota laut menjadi produk cenderamata, membuat potensi limbah tersebut terabaikan dan rusak karena pelapukan alam. Tujuan kegiatan ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam mengeksplorasi kayu limbah dan limbah biota laut menjadi produk seni cenderamata, sehingga diperoleh manfaat. Selanjutnya manfaat meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan desain kerajinan cenderamata. Meningkatnya produktivitas dan kreativitas dalam menghasilkan karya cenderamata dari kayu limbah dan limbah biota laut. Metode yang digunakan adalah pelatihan, simulasi penciptaan karya pendekatan *unreasonableness* yaitu konsep penciptaan terbuka, bebas berdasarkan pola dan struktur alamiah dari limbah-limbah yang berdampak meningkatnya produktivitas produksi cenderamata. Luaran riil dari kegiatan ini menghasilkan 15 prototipe cenderamata sebagai cikal bakal lanjutan bagi masyarakat. Luaran ilmiah adalah artikel yang dimuat di *Prosiding on line* pada seminar nasional yang diselenggarakan oleh LPPM Unimed. Mempatenkan kegiatan menjadi hak cipta serta mempublikasikannya baik melalui media massa maupun media youtube.*

Kata Kunci: Cenderamata; Desain; Keterampilan, Limbah Organik; Prototipe

1. PENDAHULUAN

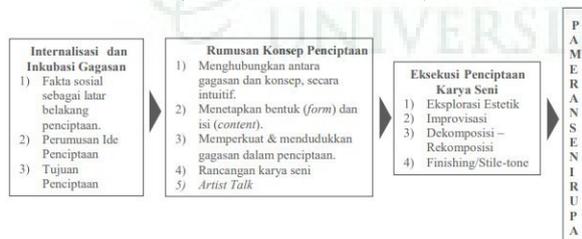
Menurut Kepala Desa Haji Usman, Desa Jaring Halus telah berdiri sejak tahun 1917 atau 103 tahun silam menyimpan potensi alam, memiliki hutan desa 40 hektare. Bahkan banyak *spesies mangrove* yang tumbuh di antaranya, Api-api (*Avicennia marina*), Dadap (*Sonneratia casecoris*), Lenggadai (*Bruguiera Parviflora*), Bakau (*Rhizophora Apiculata*), Nipah (*Nypa Fructicans*), Nyirih (*Xylocarpus Granatum*) dan Butabuta (*Exoecaria Agallocha*). Meski geografisnya seluas 90 hektar, namun wilayah pemukiman warga hampir seluruhnya terkonsentrasi dibibir pantai dengan area kurang lebih 20 hektare, hal ini disebabkan beberapa faktor, antara lain kondisi geografis dan kontur tanah, kemudahan akses transportasi sungai. Geografis pantai yang sangat berdekatan dengan negara tetangga

Malaysia, membentuk akulturasi budaya khususnya dari aspek bahasa, aksen maupun kosakatanya cenderung memiliki kesamaan dengan masyarakat Melayu Kedah, Malaysia.

Keberadaan Desa Jaring Halus berada di muara sungai pertemuan dengan laut lepas, dengan kondisi ini pula Desa Jaring Halus sering mendapat kiriman limbah-limbah organik berupa kayu maupun bambu yang dibawa arus sungai menuju ke laut, demikian juga berbagai jenis kayu maupun ranting dari hutan bakau (*mangrove*) yang terkikis air maupun sebab lain kerap terhampar dibibir pantai ketika air pasang surut. Limbah kayu, bambu dan sejenisnya merupakan bahan utama dalam pembuatan berbagai macam barang-barang souvenir maupun barang fungsional seperti meja kursi dan hiasan lainnya, termasuk juga dengan ragam kulit dari hewan organik laut seperti kulit

kerang, *Citing* sejenis keping dengan diameter 10 s/d 15 cm. Limbah ini umumnya dikembangkan oleh para Karang Taruna Desa Jaring Halus. Namun menurut Nopijal, 35 th. kemampuan mereka baik pengetahuan desain dan keterampilan masih sangat terbatas, sehingga limbah tersebut hanya dalam ukuran besar dengan panjang mulai dari 100 cm, sedangkan untuk kayu limbah yang relative lebih kecil atau lebih pendek tidak digunakan menjadi produk kreatif, demikian juga halnya pada limbah biota laut yang ada seperti kulit kerang dan sejenisnya hampir tidak disentuh oleh masyarakat setempat sebagai potensi ekonomi kreatif melalui produk-produk cenderamatanya. Terlebih Desa Jaring Halus kerap dikunjungi oleh masyarakat dari luar daerah karena ikatan sanak keluarga maupun untuk keperluan lainnya seperti komunitas pemancing, maupun kunjungan riset dan sebagainya dari berbagai institusi. Namun minimnya pengetahuan desain dari bahan – bahan kayu limbah dan biota laut dapat difungsikan menjadi cenderamata dengan transformasi konsep ke dalam realita yang meliputi fungsionalitas, ergonomis, ekonomis, keterampilan, estetis dan sikap berdasarkan norma sosial budaya dan agama. (Agus Sachari dalam Miswanto, 1996).

Demikian juga rendahnya keterampilan masyarakat dalam melakukan eksplorasi artistik dari media limbah yang ada sehingga kayu-kayu limbah tersebut maupun limbah biota laut menjadi lapuk, terabaikan dan mengganggu kebersihan lingkungan. Oleh karena itu kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan mengeksplorasi kayu limbah menjadi produk cenderamata dengan pendekatan *unreasonableness*, secara etimologis pengertian dalam Kamus Inggris Indonesia adalah berarti tidak layak, atau tidak wajar. dapat dipahami sebagai ketidakmasukakalan, atau ketidakrasionalan, dan memiliki padanan kata sebagai absurd, irrational, atau not guided by reason (tidak beralasan). Dalam thesaurus, ditemukan padanan kata *unreasonableness* adalah arbitrariness, atau arbitrer, yang dapat dipahami sebagai kesemena-menaan, atau kemanasukaan. (Aditva Nirwana, 2017).



Gambar 1. Metode Penciptaan Seni Rupa Dalam Proyek Seni Rupa “*unreasonableness*” (Nirwana, Aditiya, 2017)

Oleh karena itu dalam pendekatan ini adalah mengolah kayu limbah dan biota laut menjadi karya seni dengan mengikuti pola, bentuk maupun

strukturnya sesuai keadaannya menjadi karya seni yang bebas terbuka menjadi representasi bentuk realis seperti bentuk makhluk maupun bentuk kosmos atau abstrak. Dengan kemampuan yang dimiliki oleh para masyarakat dalam komunitas Pemuda Karang Taruna hasil dari kegiatan ini maka akan memberikan dampak pada kepekaan mereka terhadap potensi segala kayu limbah dan limbah biota laut, Dampak berikutnya adalah meningkatnya pengetahuan masyarakat dalam membuat produk seni cenderamata dengan metode *unreasonableness* yaitu metode yang bersifat arbitrer (terbuka) dan relatif berdasarkan struktur kayu limbah yang ada, manfaat selanjutnya adalah terwujudnya 15 jenis produk cenderamata yang dapat dijadikan sebagai protipe atau cikal bakal produk cenderamata dari Desa Jaring Halus, Kabupaten Langkat Sumatera Utara.

2. BAHAN DAN METODE

Bahan yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari bahan pokok yaitu kayu limbah yang hanyut dibawa arus sungai dan yang terdapat disekitar pemukiman perumahan nelayan. Bahan pokok ini menjadi figur utama dalam pencitraan cenderamata. Bahan utama lainnya adalah terdiri dari perekat berupa lem rubber silikon merk FOX,



Gambar 2. Lem Vinyl mengandung rubber silikon sebagai perekat material kayu maupun jenis kertas

Lem Instan merk UHU kawat, paku, Vernis merk IMPRA, pelapis (*coating*) merk IMPRA. Vernis memiliki jenis warna yang menyerupai warna kayu, kuning oker, coklat, warna merah maroon sebagai pencerah warna kayu dan selanjutnya dapat dilapis (*coating*) dengan bahan pelapis dengan merk IMPRA.



Gambar 3. Lem perekat multifungsi



Gambar 4. Bahan pewarna dan pelapis kayu dengan warna alami dari produk Profan merk IMPRA

Selanjutnya peralatan utama yang digunakan adalah Grinder mini merk KOVA.



Gambar 5 Mini Grinder sebagai alat multi fungsi yang sangat efektif digunakan memotong, mengahuskan, dan melubangi material kayu dan logam.

Pisau (*cutter*) pisau pemotong serta Gas Mini merk Wonder Fuel sebagai pembentuk efek warna alami pada kayu dengan cara pembakaran minor.



Gambar 6 . Handle Gas. Berupa gas dalam ukuran 200 ml digunakan sebagai pembentuk efek kayu dengan cara membakar bidang minor (*burning*)

Metode yang diterapkan dalam program ini adalah metode penciptaan prototipe produk yang terdiri dari pengembangan desain dengan cara adaptasi dari struktur media dan membuat produk cenderamata dengan melibatkan praktisi khususnya dalam proses perakitan dan finishing. Selama proses penciptaan prototipe ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

- 1) Identifikasi bahan, yaitu mengenali bentuk media yang terdiri dari struktur ukuran dan diameter media kayu yang memungkinkan sebagai cenderamata yaitu relative kecil dan mudah dibawa.
- 2) Reduksi, menetapkan media yang terpilih dengan pertimbangan ukuran kayu, diameter kayu, serat kayu, struktur artistic, dan kekuatan kayu berdasarkan kondisi pelapukannya.
- 3) Pengembangan desain, yaitu dimulai dengan pengenalan berbagai motif dan bentuk dari media kayu limbah khususnya dalam bentuk-bentuk realis yang menjadi ikonik wilayah nelayan Jaring Halus berupa ikan, perahu atau motif sampan dan hiasan asesoris dari kulit kerang.
- 4) Simulasi, sebagai proses demonstrasi berkaitan dengan Teknik dan cara mengerjakan mulai dari merakit unsur kayu dengan material lainnya seperti antara kayu dengan kulit kerang yang dikombinasikan menjadi produk cenderamata motif perahu layar.
- 5) Produksi, pada tahapan ini pengrajin melakukan penciptaan karya secara mandiri dan didampingi oleh instruktur maupun praktisi terutama berkaitan dengan Teknik produksi yang efisien, dan selanjutnya adalah tahapan finishing dengan teknik pemolesan maupun pelapisan (*coating*) agar produk tampak elegan dan memiliki pelindung pada lapisan produk sehingga

lebih aman baik dari goresan maupun noda yang menempel.

Berikut Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penciptaan produk cenderamata di Desa Jaring Halus :

1. Identifikasi dan pemilihan limbah

Pada tahap ini mitra diajak berkeliling desa guna mengamati sekaligus mengidentifikasi berbagai kayu limbah dan limbah biota laut yang terhampar di sekitar pemukiman, bahkan juga terdapat di kolong rumah-rumah penduduk. Kegiatan ini sekaligus memilih kayu limbah dengan memperhatikan :

1.1. Memahami Struktur

Struktur kayu yang dimaksud adalah meliputi bentuk, volume dan ukuran ataupun diameternya. Untuk produk cenderamata yang relevan dalam hal ini dipilih kayu – kayu limbah yang relative lebih kecil dengan diameter 5 – 15 cm dan panjang antara 5 – 30 cm. Ukuran ini sangat penting sebagai bentuk cenderamata yang kelak akan mudah dibawa sebagai bentuk kenangan oleh peminatnya. Kayu limbah yang ditemukan di Desa Jaring Halus beberapa diantaranya berupa ranting, batang dari jenis-jenis tanaman keras seperti kayu limbah mangrove, kayu rambutan, kayu durian dan kayu hutan liar. Sedangkan untuk limbah biota laut dipilih dari jenis kerang yang memiliki ketebalan antara 1 – 1,5 mm. Ketebalan kulit kerang sangat diutamakan guna menghindari kerapuhan atau pecah akibat sentuhan maupun benturan.

1.2. Memahami Tekstur

Tekstur merupakan unsur seni rupa yang memberikan daya estetik. Pertimbangan untuk memutuskan limbah yang dipilih adalah berdasarkan tekstur dengan tingkat kerumitan, keharmonisan. Karakter tekstur pada limbah kayu umumnya berbentuk garis memanjang maupun tutul. Karakter tekstur pada limbah ini dipengaruhi oleh perubahan alamiah akibat pelapukan, gesekan maupun benturan dari benda-benda lainnya selama limbah tersebut berbau dengan unsur lainnya di alam. Dari pemilihan kayu limbah umumnya memiliki tekstur bergaris mengikuti serat kayu, serta beberapa diantaranya memiliki tekstur cerukan dan lubang-lubang pada kayu, hal ini memungkinkan untuk pengembangan kreasi artistic. Sedangkan pada limbah kerang umumnya ditemukan kulit kerang *Citing* yang memiliki panjang antara 5 – 10 cm. Kulit kerang *Citing* berbentuk oval memanjang dan memiliki warna bernuansa pelangi pada bagian dalamnya. Sedangkan untuk bagian kulit luar masih berwarna kecoklatan dan harus dibersihkan dengan cara direbus dan dibersihkan dengan perendaman korosif yaitu menggunakan cairan kaporit.

1.3. Memahami Bentuk,

Aspek bentuk menjadi bagian dari pemilihan yang signifikan dengan pendekatan penciptaan

bersifat adaptif (*unreasonableness*). Bentuk yang diprioritaskan adalah kayu yang memiliki lengkungan, baik berulang (*repetition*) maupun sebagian dari ujung atau pangkal kayu. Lengkungan kayu menentukan tingkat keartistikan baik dalam bentuk non realis maupun bentuk realis yang dapat merepresentasikan ikon local berupa motif ikan, burung, udang dan sebagainya yang berada di sekitar perairan desa Jaring Halus. Di Desa Jaring Halus lebih banyak jenis kerang dengan Batasan ukuran maksimum 15 cm. Namun beberapa diantaranya ditemukan juga jenis kerang bulat yang kemudian digunakan sebagai hiasan, asesoris maupun gantungan kunci.

2. Pengenalan Desain

Pengenalan desain dilakukan dengan pertemuan kepada kelompok mitra di Balai Desa Jaring Halus. Dalam pertemuan ini disampaikan sosialisasi konsep dan prinsip desain yang terkait dengan media kayu limbah serta limbah biota laut dan dihadiri sekitar 10 orang peserta. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan berdasarkan kesepakatan dengan waktu yang tersedia bagi peserta, sehingga disepakati dilaksanakan di malam hari di Balai Desa dan di rumah peserta. Kegiatan malam hari lebih kondusif baik dari segi ketersediaan waktu peserta, juga lebih sejuk. Pelaksanaan di siang hari sangat panas mengingat wilayah pesisir pantai yang dominan panas. Model sosialisasi desain dilaksanakan dengan penyajian gambar-gambar desain cenderamata berbahan kayu limbah dan biota laut dan dibagikan kepada peserta. Gambar-gambar tersebut merupakan desain cenderamata yang telah disiapkan dari berbagai sumber oleh tim pelaksana. Pengenalan desain melalui penyajian gambar jauh lebih realistis daripada dilakukan dengan membuat drawing atau sketsa, hal ini mengingat karya cenderamata sebagai karya tiga dimensi.

3. Rekayasa Bentuk

Pada kegiatan ini telah dilakukan rekayasa bentuk dengan mendemonstrasikan model penciptaan produk dengan menampilkan potongan kayu limbah maupun kulit kerang menjadi cenderamata dengan ikon local berupa ikan, burung maupun kulit kerang dengan fungsi asesories maupun gantungan kunci. Model penciptaan yang dilakukan dengan cara mengkompilasi potongan-potongan kayu limbah maupun limbah biota laut (kerang). Teknik yang dilakukan dimulai dengan menetapkan potongan yang dirangkai menjadi produk, beberapa teknik lainnya adalah dengan melubangi, meraut dan merekatkan. Selanjutnya secara intens juga kegiatan ini dilakukan dengan cara sharing dan daring melalui perangkat Whatsapp guna mengoptimalkan pelatihan diluar jadwal pelatihan tatap muka.



Gambar 7. Peserta mitra saat proses rekayasa bentuk produk cenderamata.

4. Kompilasi/ Joining

Kegiatan pelatihan ini meliputi penggunaan dan penggabungan (*joining*) berbagai elemen diluar kayu seperti unsur logam dan plastic. Hal ini sebagai pelengkap untuk mewujudkan bentuk cenderamata yang lebih kompleks. Saat ini kegiatan pelatihan sedang berlangsung diluar pertemuan tatap muka terjadwal. Proses kompilasi / *Joining* dikerjakan dengan menggunakan lem sebagai perekat dengan kategori jenis lem kayu (rakol), lem medium yaitu lem merk Kambing maupun lem faster merk Shetan. Selain perekatan dengan lem juga dilakukan perekatan dengan paku, sekrup, mengikat dengan kawat dan tali. Seluruh proses kompilasi dikerjakan dengan menempatkan setiap bahan yang digunakan menjadi bagian artistic produk.



Gambar 8. Peserta mitra saat proses kompilasi / *Joining*

Proses penciptaan produk dikerjakan secara terbuka dan bebas oleh peserta baik dirumah maupun diluar rumah. Proses ini berlangsung selama dua minggu, dan agar kegiatan ini optimal juga dikordinasikan melalui Whatsapp guna mendiskusikan proses pembuatan karya. Saat ini proses tersebut sedang berlangsung dan akan segera dievaluasi sebelum ke taraf berikutnya yaitu taraf finishing.

5. Finishing

Pada tahapan finishing akan dilakukan evaluasi, revisi dan modifikasi sebelum produk cenderamata benar-benar dinilai siap untuk dipasarkan. Tahapan finishing disebut sebagai tahapan sentuhan ulang (*Retouching*) dengan model penghalusan dengan kertas pasir (amplas), memberikan efek tektur dengan teknik bakar (*burning*) pada kayu. Selanjutnya adalah ke tahap pewarnaan (*coloring*), agar tidak menghilangkan efek dan kesan kayu maka pewarnaan yang digunakan adalah polytur berwarna oker dan coklat maroon. Setelah selesai tahap pewarnaan maka berikutnya adalah tahap pelapisan (*coating*). Untuk pelapisan digunakan cairan kimia yaitu dari merk *Pylox Clear* bersifat transparan atau bening, keutamaannya adalah untuk melindungi permukaan produk dari goresan, korosi maupun sentuhan lain yang dapat menyebabkan kerusakan pada produk.

Selanjutnya pada tahapan finishing juga pemasangan elemen pelengkap yaitu unsur logam besi dan kawat sebagai penyangga serta alas pada produk (*bedistal*) kayu limbah, selanjutnya pemasangan pengait gantungan kunci, pengait fungsi interior pada produk dari kulit kerang. Kegiatan ini akan dilaksanakan setelah tahapan kompilasi pada point 4 diatas selesai.

6. Penyajian dan Publikasi

Penyajian karya merupakan representasi penempatan karya pada dimensi ruang yaitu berupa hiasan dinding yang sudah dipasang klip penempelnya pada dinding. Demikian juga pada fungsi produk cenderamata sebagai hiasan meja sudah ditempatkan pada alasnya sesuai keseimbangan volume karya berupa pedestal. Selanjutnya produk cenderamata hasil kegiatan ini dipublikasikan melalui youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=a0AeQtUoAKA> dan media massa online : <https://www.intipnews.com/mengintip-eksplorasi-limbah-organik-di-jaring-halus-langkat/>

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekalipun potensi ketersediaan bahan baku seperti Kayu Limbah dan Biota Laut cukup melimpah, namun disayangkan masih rendahnya peminatan dari kelompok mitra yang seyogyanya bisa terlibat aktif sebanyak 10 orang, namun dalam pelaksanaannya hanya 1 orang yang aktif berperan

dalam pelatihan ini. Sekalipun hanya 1 orang peserta dari kelompok mitra ini namun cukup memiliki potensi yang baik. Hal ini ditandai dengan keterampilan menggunakan media dan peralatan seperti meraut, mengukir dan mencungkil tekstur kayu secara detil dan rumit. Kerumitan karya produk cenderamata merupakan salah satu indikator yang berperan dalam menempatkan kualitas artistik produk.

Kegiatan pelatihan ini menghasilkan sebanyak 15 jenis karya cenderamata yang terdiri dari kayu limbah dan limbah biota laut. Dari keseluruhan karya tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Capaian Hasil berdasarkan karakteristik produk

No	Jenis Produk	Bahan	Jumlah	%
1	Gantungan Kunci	Kulit Kerang	2	13%
2	Hiasan Meja	Kombinasi kayu dan Kulit Kerang	5	35%
3	Hiasan Dinding	Kayu Limbah	2	13%
4	Asesoris	Kayu dan Kulit Kerang	6	39%
			15	100%

Produk 1

Replika Gurita dengan ukuran miniatur sisi terpanjang 10 cm. Produk miniatur gurita memiliki tingkat kehalusan yang sangat baik. Struktur dan konstruksinya tanpa menggunakan sambungan sehingga memiliki kualitas fungsi yang baik sebagai asesoris. Produk miniatur Gurita diraut dengan pisau pendek dan selanjutnya diberi efek bakar sehingga menghasilkan tekstur bintik-bintik



Gambar 9. Produk 1, Replika miniatur Gurita terbuat dari kayu

Produk 2

Kerumitan berikutnya ada pada produk cenderamata berupa replika ikan Pari yang terbuat dari bahan kayu dengan ukuran sisi terpanjang 10 cm dan lebar terpanjang 3,5 cm. Bidang ikan Pari berbentuk pipih setebal 1 cm mendekati struktur aslinya, hal ini ditandai dengan adanya cukilan-cukilan yang dibentuk seperti duri pada ekor ikan Pari. Hal ini cukup rumit namun beresiko pada kenyamanan dan kerusakan pada produk, sebab duri yang dicukulkan dari kayu sangat halus hingga 0,3 mm. Namun memiliki tingkat realitas tinggi (90%)



Gambar 10. Produk 2 Replika ikan Pari

Terbuat dari kayu tanpa menggunakan sambungan maupun bahan perekat diberi efek bakar Sisi terpanjang 10 cm dan lebar bidang terbesar 4 cm

Produk 3

Berupa Replika miniatur penyu mendekati tingkat kemiripan yang sangat baik sekitar 90 % terdiri dari bahan kayu dan diberi dengan efek bakar sebagai aksentuasi dan penguat warna alamiah dari kayu . Produk ini dikerjakan dengan tingkat kerumitan pada bagian kaki-kaki penyu dengan tekstur duri dengan cara mencungkil kayu dengan ukuran 0,3 mm. Kerumitan ini memberikan dampak positif pada penampilan produk tetapi juga dampak negatifnya benda cenderamata ini tidak bisa digunakan sebagai gantungan kunci, melainkan hanya sebagai hiasan agar teksturnya tidak mudah rusak. Produk ini hanya memiliki sambungan pada bagian kaki-kaki sedangkan pada bagian kepala menyatu dengan struktur badan Penyu. Sambungan dikerjakan dengan cara melubangi dan merekatnya dengan lem kayu.



PENYU : Bahan Kayu Ukuran 7 cm

Gambar 11 . Produk 3, Replika Penyu Bahan Kayu dengan sedikit sambungan hanya pada bagian kaki-kaki penyu

Produk 4

Berupa replika Cumi-Cumi mendekati ukuran sebenarnya dari umumnya Cumi-Cumi yaitu dengan sisi terpanjang 8 cm dan bidang terlebar 3 cm. Bahan terbuat dari kayu tidak mengandung kerumitan yang tinggi, namun mendekati bentuk aslinya sekitar 90%. Kerumitan yang ditemukan pada produk ini Cumi-Cumi adalah pada bagian mulut atau sungut yang umumnya terdapat pada Cumi-Cumi namun hal ini sulit dilakukan sebab ukuran yang relatif kecil membuat lebih sulit membentuk sungut pada Cumi-Cumi terlebih menggunakan media kayu. Produk ini sangat baik digunakan untuk model gantungan kunci dan bahannya juga tidak menggunakan sambungan dari kayu dengan perekat sehingga lebih solid untuk difungsikan.



CUMI-CUMI : Bahan Kayu Ukuran 8 cm

Gambar 12. Produk 4, Replika Cumi-Cumi

Bahan Kayu tanpa menggunakan sambungan dengan ukuran terpanjang 8 cm dan bidang lebar 3

cm sangat tepat difungsikan sebagai gantungan kunci.

Produk 5

Merupakan produk *mixed media* yaitu penggabungan atau kompilasi kayu dengan kulit kerang. Hal ini bersifat parsial atau tempelan tanpa menyatu secara masif. Kombinasi ini memberi kesan pada identitas lokal sebagai desa nelayan, sebab baik media dan modelnya adalah representasi dari biota laut. Motif pada produk ini diambil dari sejenis kepiting yang disebut *blangkak*. Hewan laut ini memiliki bentuk seperti kendaraan tank kokoh dan memiliki duri-duri yang rumit. Dan kerumitan pada produk ini menampilkan realitas sebenarnya dari produk cenderamata berdasarkan ikon biota laut. Kerumitan yang dimunculkan pada produk ini lebih tepat digunakan sebagai hiasan meja. Produk ini memiliki sisi terpanjang 12 cm dan bidang alas dari kulit kerang dengan lebar 15 cm. Sebagai perekatnya digunakan lem instan merk Dexton. Selanjutnya untuk penampilan visualnya diberi efek bakar minor sehingga berwarna alami.



KERANG DAN BLANGKAS :
Bahan Kayu dan Kulit Kerang Ukuran 12 cm

Gambar 13. Produk 5

Replika *Blangkak* diatas Kulit Kerang. Teknik *mixed media* dengan menggunakan bahan perekat instan, pewarna kayu dan pelapis dari politur dan vernis. Ukuran sisi terpanjang 12 cm pada bidang kulit kerang 15 cm

Produk 6

Produk ini memiliki teknis pembuatan yang sama pada aspek kompilasinya dan lebih mudan dan efisien mengingat motif yang dikembangkan dari produk ini tidak mengalami deformasi bentuk. Bentuk alamiah kerang sebagai bentuk adaptif yang disebut *unreasonableness* sebagai suatu ketidak wajaran dalam konsep penciptaan karya seni. Tetapi metode ini jauh lebih produktif khususnya bagi kelompok mitra yang belum memiliki keahlian dan keterampilan yang baik dalam membuat cenderamata. Model kompilasi *unreasonableness* hanya membutuhkan

imajinasi menyatukan berbagai unsur bahan maupun media yang ada, serta ditunjang dengan *finishing* yang baik dengan kualitas permukaan yang halus dan rapi.



Gambar 14. Produk 6

Kerang diatas Kerang model cenderamata yang sangat praktis dalam memproduksi cenderamata. Ukuran terpanjang alas kulit kerang 22 cm dan ukuran terpendek 5 cm

Produk 7

Produk hiasan meja merupakan kombinasi dari kayu dan kerang yang terdiri dari kayu jenis papan, ranting serta keong. Model penciptaan ini lebih praktis hanya membutuhkan kepekaan dan pengetahuan komposisi dalam menempatkan semua elemen dalam produk tersebut. Bahan yang digunakan menggunakan bahan perekat rubber silikon tanpa menggunakan sambungan baik sambungan material maupun sambungan pendukung berupa paku.

Produk hiasan meja memiliki ukuran terpanjang 22 cm dan bidang terpendel 15 cm. bahan yang digunakan terdiri dari vernis untuk permukaan kayu dan pelapis (*coating*) untuk permukaan kerang maupun keong.

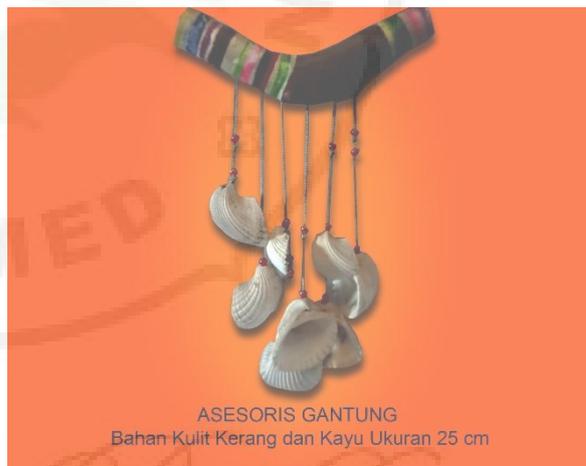


HIASAN MEJA :
Bahan Kayu dan Kulit Kerang Ukuran 22 cm

Gambar 15. Produk 7 Hiasa Meja dengan kombinasi kulit keong dengan kayu dan ranting. Pembuatan model lebih cepat dan praktis. Sisis terpanjang 22 cm dan terpendek 5 cm

Produk 8

Merupakan produk kombinasi kayu dan kulit kerang serta tali rajut. Bentuknya lebih mirip pada bentuk asesoris masyarakat tradisional di beberapa wilayah. Kombinasi kayu dengan kulit kerang merupakan bentuk cenderamata yang masih jarang dikerjakan oleh beberapa pengrajin. Umumnya masih terfokus hanya pada kulit kerang atau kayu saja. Kombinasi ini memiliki tantangan dalam berekspresi dengan bebas. Terlebih dengan metode adaptif terhadap struktur yang ada tidak menjadi beban psikologis bagi pengrajin. Cukup menstimulus daya imajinasi melalui berbagai sumber dan refrensi yang diberikan sebelumnya kepada para mitra. Media limbah yang cukup melimpah di Desa Jaring Halus membuat produk ini lebih cepat dan lebih banyak dapat diproduksi dengan biaya yang relatif jauh lebih murah, sebab bahannya sekitar 80% menggunakan kayu limbah dan biota laut.

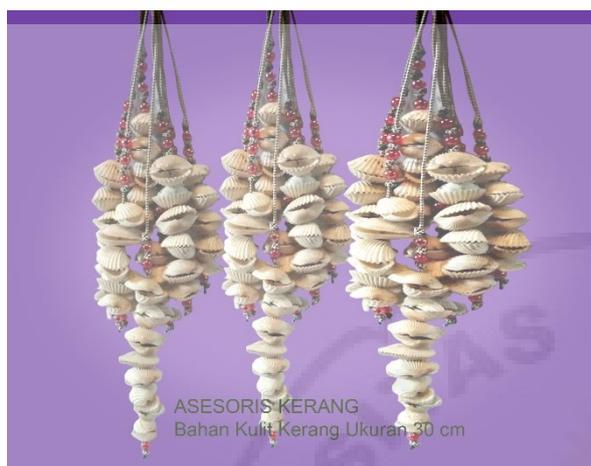


Gambar 16. Produk 8

Hiasan asesories dapat digunakan untuk hiasan dinding atau hiasan gantung. Produk ini terbuat dari bahan kombinasi kayu dan kulit kerang dengan sisi terpanjang 25 cm

Produk 9

Produk asesoris dari kulit kerang merupakan ciri khas bagi masyarakat Jaring Halus. Sebagai cenderamata yang mudah dibawa serta memiliki ruang kreatif lebih luas. Dalam pelatihan ini membuat asesoris dengan kulit kerang didesain sebagai hiasan gantung dan tidak lazimnya sebagai gorden.



Gambar 17. Produk 9, Asesoris Gantung dari Kulit kerang dengan ukuran sisi terpanjang 30 cm, berfungsi sebagai hiasan gantung di interior ruang tamu

Hiasan gantung kulit kerang yang dikerjakan dengan satu ikatan terdiri 6 hingga 7 rangkaian dan dibuat sebanyak 3 ikatan. Pengerjaan asesoris dari kulit kerang ini lebih mudah dan berbiaya sangat murah. Sebelum dirangkai kulit kerang terlebih dahulu disortir berdasarkan kesamaan dimensi maupun ukurannya secara random, selanjutnya kulit kerang terpilih dibersihkan dan direndam dengan cairan pembersih berupa kaporit selama 8 jam. Selanjutnya dibilas ulang dengan air bersih dan dikeringkan untuk dirajut dengan tali kain serta diberi aksentuasi manik-manik plastik agar desain tidak tampak monoton. Peralatan yang digunakan grinder mini sebagai alat pelubang untuk tempat rajutan tali sebesar 3 mm. Sebelum dirangkai terlebih dahulu kulit kerang diberi lapisan (*coating*) sebagai pengilat dan daya tariknya.

Produk 10

Produk gantungan kunci dari kulit kerang ini menjadi identitas lokal pada masyarakat Nelayan Desa Jaring Halus. Selain melimpahnya ketersediaan bahan kulit kerang juga teknik pengerjaannya lebih sederhana. Sebelum dikerjakan terlebih dahulu kulit kerang tersebut direndam selama 8 jam dengan cairan pembersih atau pemutih berupa kaporit. Selanjutnya setiap kepingan kulit dilubangi dengan mata bor 3 mm sebagai tempat memasukan tali dan tidak ada bahan perkat yang digunakan. Setiap gantungan kunci cukup terdiri dari 3 sampai empat keping kulit kerang dan kemudian diberi manik-manik plastik berwarna merah sebagai tambahan dan aksentuasi daya tariknya.



Gambar 18. Produk 10, Gantungan Kunci dari Kulit Kerang

Untuk menjaga kualitas permukaan kulit kerang maka dilakukan pelapisan (*coating*) dengan cairan kimia dari merk IMPRA. Ukuran sisi terpanjang adalah 6 cm dan diameter ring gantungan kunci 15 mm.

Produk 11

Ikan Cerbung merupakan ikan promadona bagi masyarakat Desa Jaring Halus karena jumlah dan harganya dapat memenuhi pemerataan pendapatan seluruh lapisan masyarakat. Karena itu Ikan Cerbung menjadi kekhasan bagi masyarakat Jaring Halus.

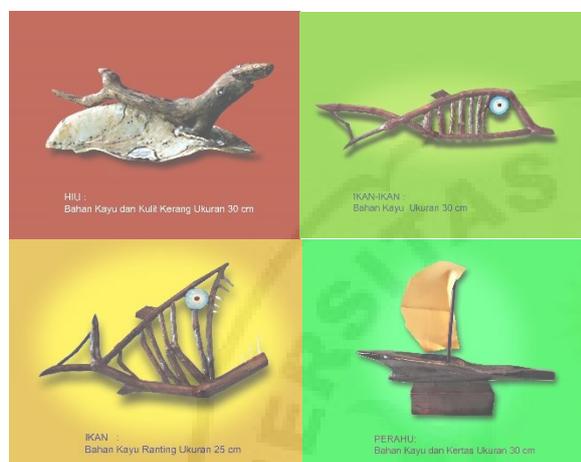


Gambar 19. Produk 11, Replika Ikan Cerbung berfungsi sebagai

Replikasi ikan Cerbung yang dibuat sebagai cenderamata sepenuhnya terbuat dari kayu dan ditambah ring sebagai gantungan kunci. Untuk menghasilkan warna alami, permukaan replika ikan dibakar dengan bidang minor serta diukir pada bagian siripnya dengan pisau (*cutter*) sehingga menghasilkan tekstur yang menarik. Ukuran cenderamata ikan Cerbung ini pada sisi terpanjang adalah 7 cm. Setelah selesai pada bagian detilnya selanjutnya di vernis atau

dilapis (*coating*) dengan cairan pelapis merk IMPRA guna memberi daya tariknya.

Produk 12,13,14 dan 15



Gambar 20. Produk 12,13,14,15 (Searah Jarum Jam) Berfungsi sebagai asesoris maupun fungsi interior yang terdiri dari motif ikan dan perahu dengan kombinasi kertas pada bagian layar.

Produk ke 12 hingga 15 merupakan produk cenderamata yang dikerjakan dengan pendekatan adaptif yaitu pendekatan berdasarkan keberadaan struktur maupun bentuk alamiah pada media kayu limbah. Demikian juga dengan motifnya mengadopsi pendekatan asosiatif yang mengarah pada bentuk bebas dan terbuka, namun mampu mengidentifikasi motif-motif yang dikenali seperti ikan dan perahu. Ini merupakan model pendekatan yang tak lazim atau disebut *unreasonableness* sebagai kebebasan berkespresi. Bahan terbuat dari kayu limbah maupun ranting yang direkayasa dengan bahan perekat, tali, paku dan selanjutnya di politur untuk menonjolkan warna alamiahnya serta di finishing dengan pelapis (*coating*)

4.KESIMPULAN

Setelah selesainya kegiatan ini mulai dari proses penciptaan hingga finishingnya maka dapat disimpulkan pembuatan produk-produk cenderamata ini dikerjakan oleh masyarakat kelompok mitra dari Pemuda Karang Taruna Desa Jaring Halus Langkat, Sumatera Utara dapat menghasilkan produk dari kandungan limbah lokal dan merepresentasikan ikon lokal berupa motif-motif yang berada disekitar kehidupan dan lingkungan mereka sendiri.

Pada pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan enam tahapan yang dimulai dari identifikasi pemilihan bahan, pengenalan desain, rekayasa bentuk, kompilasi (*Joining*), hingga finishing dan penyajian dalam bentuk penempatan pada alas (*pedestal*).

Ditinjau dari jenis penciptaan yang dihasilkan dominan menggunakan kayu sebanyak 9 jenis karya cenderamata (60%), sedangkan selebihnya merupakan produk kombinasi kulit kerang dengan kayu.

Dengan demikian penciptaan produk cenderamata dari bahan kayu limbah dan limbah biota laut dapat dijual dengan harga murah dan terjangkau mengingat banyak kayu limbah di Desa Jaring Halus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas terlaksananya kegiatan ini, khususnya kepada Rektor Universitas Negeri Medan yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat, selanjutnya kepada Ketua Lembaga Penelitian dan pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan yang telah mengarahkan dan mempercayakan kegiatan ini, serta kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah mendorong peminatan dosen dalam melaksanakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, kepada Kepala Desa Jaring Halus, dan serta seluruh anggota dan mahasiswa di lapangan, praktisi kerajinan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono, Sony Kartika. (2016). *Kreasi Artistik*, Surakarta, LPKBN Citra Sains.
- Miswanto, (1996/1997), *Studi Tentang Pengembangan Desain Kerajinan Cederamata Di Kotamadya Padang*,
- Laporan Penelitian Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dan Kerajinan FPBS IKIP Padang Dengan Cabang Dinas Perindustrian Kodya Padang.
- NMA Widiastini, ND Andiani. (2018) Pelatihan Pembuatan Cenderamata sebagai Produk Wisata bagi Masyarakat Pedagang Acung di DesaBatur Jawa Tengah, *Jurnal.uns.ac.id ISSN: 1979- 861X e-ISSN : 2549- 1555*.
- Nirwana, Aditya. (2017), *Eksplorasi Metode Penciptaan Seni Rupa Komunitas Kentjinding Melalui Proyek Seni Rupa "Unreasonableness" Di Kota Malangdi Pelabuhan Pantai Sadeng Kecamatan Girisubo Kabupaten Gunung Kidul DIY*, Jurnal Studi Budaya Nusantara, Volume 1 No.1, eISSN 2621-1068
- Pelly, Usman.(2020), *Antropologi Pariwisata*, Perdana Publishing. ISBN 978-623-7842-54-5
- Triatmojo, Wahyu. (2011), *Penciptaan Karya Seni Kerajinan*, Medan,Unimed Digilib.