

MAKALAH PENDAMPING

KREATIF

ISBN : 978-602-397-493-1

PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK KREATIF BERBASIS GERABAH SEBAGAI IDENTITAS DESA WISATA SIDOWAYAH KLATEN

Anung B Studyanto¹, Joko L Amboro¹, Setyawan¹, Rahmanu Widayat¹, Yayan Suherlan¹
Felix A Dartono¹, Ambar Mulyono¹

¹ Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: anungbs@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian 'Pengembangan Desain Produk Kreatif sebagai identitas UMKM Desa Wisata Sidowayah Klaten' ini sebagai salah satu upaya mewujudkan konsep Penataan Kawasan Wisata Terpadu Sidowayah, sebagai Pusat Pemerintahan dan Pendidikan, Kawasan Wisata, Kawasan Agro Komplek, Kawasan Perdagangan dan Jasa, Industri Kreatif, Kawasan Penyangga Konservasi Area, dan Kawasan Komersil. Pengabdian ini bertujuan untuk 1. Meningkatkan pengetahuan tentang Desain Produk Kreatif 2. Pelatihan dan pendampingan Desain Produk Kreatif, 3. Workshop pembuatan Produk Kreatif, sebagai identitas UMKM Desa Wisata Sidowayah. Metode pengabdian yang dipakai adalah metode kualitatif dalam bentuk riset aksi. Bentuk aksi yang dilakukan dalam pengembangan desain produk kreatif, melalui diskusi terbatas, pelatihan, pendampingan, serta evaluasi kegiatan. Keterlibatan warga dalam kegiatan pengabdian sangat baik, di tengah pandemic Covid-19 peningkatan ketrampilan dan wawasan sangat diharapkan. Berangkat dari upaya penggalan potensi tanah liat yang ada di wilayah Desa Sidowayah, membawa dampak pada pengembangan desain produk kreatif berbasis gerabah sebagai produk unggulan dan identitas Desa Wisata Sidowayah Klaten. Dukungan penuh dari Pemerintahan Desa Sidowayah dan dari Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Klaten, tahun depan akan diteruskan dan dikembangkan pada tahap produksi komersial.

Kata kunci: desa wisata, gerabah, produk kreatif, sidowayah

ABSTRACT

Community Service 'Development of Creative Product Design as the identity of the Sidowayah Klaten Tourism Village UMKM' is an effort to realize the concept of Integrated Sidowayah Tourism Area Arrangement, as a Center for Government and Education, Tourist Areas, Agro Complex Areas, Trade and Service Areas, Creative Industries, Area Conservation Buffer Areas and Commercial Areas. This devotion aims to 1. Increase knowledge about Creative Product Design 2. Creative Product Design Training and assistance, 3. Creative Product Manufacturing Workshop, as the identity of the UMKM Sidowayah Tourism Village. The service method used is a qualitative method in the form of action research. Forms of action taken in the development of creative product designs, through limited discussion, training, mentoring, and evaluation of activities. The involvement of residents in community service activities is very good, in the midst of the Covid-19 pandemic, increasing skills and insights are expected. Starting from the efforts to explore the potential of clay in the Sidowayah Village area, it has an impact on the development of creative product designs based on pottery as a superior product and the identity of the Sidowayah Tourism Village, Klaten. Full support from the Sidowayah Village Government and from the Klaten District Manpower Office, next year will be continued and developed at the commercial production stage.

Keywords: tourist villages, pottery, creative products, sidowayah

Pendahuluan

Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Secara geografis terletak pada 6o 51' 46" -7o 11' 47" LS dan 109o 40'19" -110o 03' 06" BT. Selain memiliki potensi wisata, desa Sidowayah juga merupakan desa yang memiliki lahan tanah sangat subur, dengan luas wilayah 224.4180 Ha, dengan peruntukan:

1. Persawahan/ Ladang : 174.3159 Ha
2. Kolam : 9.6226 Ha
3. Permukiman : 26.7715 Ha
4. Makam : 0.1168 Ha

Penataan Desa Sidowayah menuju Desa Wisata dimulai tahun 2015, dengan pendampingan Program Kotaku (Kota Tanpa Kumuh) dengan diawali Pendataan tingkat basis (RT) sampai tingkat desa tentang masalah kumuh dan

potensi RT dan Desa. Dokumen hasil pendataan, pemetaan masalah dan potensi sampai dengan perencanaan yang perlu ditangani menjadi Dokumen RPLP (Rencana Penataan Lingkungan Perumukiman).

Sejalan dengan konsep Penataan Kawasan Wisata Terpadu Sidowayah, sebagai Pusat Pemerintahan dan Pendidikan, Kawasan Wisata, Kawasan Agro Komplek, Kawasan Perdagangan dan Jasa, Industri Kreatif, Kawasan Penyangga Konservasi Area, dan Kawasan Komersil. Maka diperlukan usaha-usaha untuk memasarkan suatu destinasi wisata agar lebih dikenal oleh wisatawan baik nusantara maupun mancanegara. Selain itu, usaha-usaha memasarkan destinasi juga berguna agar destinasi wisata tersebut memiliki masa hidup yang lebih panjang Yesi Pandu, (2018).



Gambar 1. Pengembangan Kawasan Desa Sidowayah [BUMDES Sidowayah, 2015]

Brand Destinasi memiliki arti yang tidak hanya sebatas slogan, tagline, logo destinasi, dan lainnya saja. Menurut Bungin (2015), Brand suatu destinasi haruslah mencakup keseluruhan destinasi yang didalamnya terdapat nilai, filosofi, budaya, serta harapan masyarakat atau *stakeholder* di dalam destinasi tersebut. Selain itu Ariando (2015) menyatakan bahwa brand dari destinasi akan membangun kedekatan antara wisatawan dan destinasi, sehingga dapat meningkatkan loyalitas wisatawan terhadap destinasi.

Hingga saat ini Desa Wisata Sidowayah belum memiliki produk kreatif yang menjadi ikon. Dengan beragamnya jenis obyek wisata yang ada di Desa Wisata Sidowayah, nampaknya perlu dihadirkan produk kreatif yang dapat menarik wisatawan dan memberi kenangan yang tak terlupakan.

METODE

Metode pengabdian ini dilakukan dengan cara workshop, diawali dengan sosialisasi dengan Pengelola Desa Wisata Sidowayah tentang pentingnya produk kreatif untuk dimanfaatkan sebagai identitas Kawasan Terpadu Desa Wisata Sidowayah. Penjelasan tentang produk kreatif, dilanjutkan workshop produk kreatif. Terkait hal ini metode yang digunakan adalah konsep transformasi dari bermacam bentuk yang didapatkan disekitar desa, diharapkan hadir nuansa baru dan lebih tepat ketika diaplikasikan di Kawasan Terpadu Desa Wisata Sidowayah karena akan menjadi ikon.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi Mitra yang berkaitan dengan pengembangan desain produk kreatif berupa Gerabah dengan bahan baku tanah setempat yang ada disekitar Desa Sidowayah, maka Tim pengusul Pengabdian RG Industri Kreatif dan Budaya Visual menawarkan solusi, yaitu:

1. Peningkatan pengetahuan desain produk kreatif di Desa Wisata Sidowayah, meliputi:

- a. Merencanakan partisipatif rencana tindak komunitas pemanfaatan material sekitar lingkungan melalui sarasehan dengan tokoh-tokoh masyarakat dan pelaku UKM di Desa Wisata Sidowayah.
 - b. Memberikan informasi dan pengetahuan mengenai desain produk kreatif kepada pelaku UKM di Desa Wisata Sidowayah pada mitra terpilih.
 - c. Membantu mendesain dan pendampingan di tingkat kelompok maupun Mitra.
 - d. Memberikan percontohan pembuatan pengembangan desain produk kreatif dengan memanfaatkan material dari sekitar desa melalui workshop pada mitra.
2. Pelaksanaan Sarasehan dengan Mitra
- a. Melakukan diskusi dengan Mitra mengenai hasil pengkajian awal untuk menentukan desain produk kreatif yang memerlukan pengembangan desain.
 - b. Melakukan diskusi dengan Mitra mengenai perencanaan program kerja untuk menangani pengembangan desain produk kreatif dengan memanfaatkan material di sekitar desa.
3. Workshop pengembangan desain produk kreatif berupa Gerabah dengan bahan baku tanah setempat sebagai identitas UKM Desa Wisata Sidowayah.
- a. Perencanaan pengembangan desain produk kreatif berupa Gerabah dengan bahan baku tanah dari sekitar desa.
 - b. Pembuatan dan pendampingan pengembangan desain kreatif berupa Gerabah dengan bahan baku tanah material dari sekitar desa.

HASIL

Kegiatan Pengabdian secara umum memberikan dimensi baru dalam pengembangan desain produk kreatif berupa Gerabah dengan bahan

baku tanah dari sekitar desa. Lewat desain produk kreatif ini warga Desa Sidowayah didorong untuk dapat melakukan terobosan-terobosan inovasi desain produk kreatif Desa Sidowayah.

Pengelolaan kreativitas dengan memanfaatkan bahan baku tanah dari sekitar desa dapat memberi peluang dan alternative desain produk kreatif Desa Sidowayah. Pengembangan desain kreatif berupa Gerabah dengan bahan baku tanah material dari sekitar desa menawarkan beragam motif gerabah yang unik dan khas secara visual. Begitu juga ide visual dari 8 destinasi yang ada di Desa Wisata Sidowayah mempunyai nilai pembeda, karena Desa Wisata Sidowayah memiliki beragam karakter. Kampung Dolanan Sidowayah, Taman Oasse dan Umbul Siblarak menjadi destinasi unggulan Desa Wisata Sidowayah, dari 8 destinasi yang dikembangkan.

Beberapa kendala hadir dalam kegiatan pengabdian ini, dari sisi teknis maupun non teknis. Belum adanya pemikiran untuk menja-

dikan paket kunjungan wisata ke Desa Wisata Sidowayah menjadi pekerjaan rumah warga Desa Sidowayah, agar dapat segera merumuskan konsep pengembangan Desa Wisata tersebut. Produk kreatif yang dapat diproduksi dengan cepat [tidak memerlukan ketrampilan khusus] dan mudah dalam penyediaan bahan baku, disamping tetap menjaga estetika dalam penyajiannya. Masa pandemic Covid 19 menjadi kendala tersendiri dalam melakukan kegiatan pengabdian secara maksimal.

PEMBAHASAN

Pengembangan Desain Produk Kreatif dalam program Pengabdian diarahkan pada pengelolaan proses kreatif untuk memunculkan inovasi desain produk kreatif berupa Gerabah, dengan material tanah yang disekitar Desa Sidowayah. Kegiatan ini dilakukan lewat pendampingan dan pelatihan. Pelatihan yang diberikan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi mitra dalam mengelola kreativitas, baik dalam proses kreatif maupun dalam penggarapan produk desain kreatif (dengan segala variasinya dari penyiapan bahan baku, pengolahan bahan baku, pembuatan model, pembuatan cetakan dan pewarnaan).

Proses kreatif yang dihadapi mitra yaitu bagaimana memunculkan ide atau gagasan yang dapat diolah menjadi desain produk kreatif berupa Gerabah. Pada program ini lebih dititikberatkan pada ide atau gagasan pengolahan visual. Sumber ide berasal dari lingkungan setempat, seperti penggarapan motif-motif hewan, tumbuhan, alat transportasi dan sebagainya. Proses pengembangan desain produk kreatif ada 3 tahap, yakni:

1. Penyiapan Bahan Baku [Tanah Liat]

Tanah liat alam yang paling murni masih mengandung butiran bebas seperti; kwarsa, feldspar, dan besi. Banyaknya unsur-unsur



Gambar 2. Logo destinasi wisata Desa Sidowayah [BUMDES Sidowayah, 2020]

tersebut bersama unsur organik lainnya yang menentukan sifat khas tanah liat. Unsur organik biasanya membuat tanah liat tersebut pada keadaan basah memiliki sifat plastis, pada keadaan kering akan menjadi keras, dan setelah dibakar akan menjadi padat dan keras. Tanah liat memiliki sifat fisik dan kimia yang penting untuk pembuatan keramik (Aboe Bakar, 1989:16-19), yaitu:

- a. Plastisitas (bersifat plastis, liat, kenyal dan bisa dibentuk dengan mudah.)
- b. Susut kering dan susut bakar.
- c. Porositas (memiliki pori-pori, sehingga terjadi penguapan air dalam proses pengeringan dan pembakaran).
- d. Menggelas (memiliki bahan pembentuk gelas waktu dibakar).
- e. Sifat setelah dibakar (Keras, Padat, Kematangan dan Susut bakar).



Gambar 3 - 4. Praktik penyiapan bahan baku Gerabah, Bahan Baku Basah dan Bahan Baku Kering [Tim Pengabdian, 2020]

2. Pelatihan Pengembangan Desain Produk Kreatif

Dua permasalahan yang muncul dalam mengembangkan desain produk kreatif berbasis Gerabah yakni:

- a. muncul permasalahan visual yaitu bagaimana mengolah visual yang sejatinya berujud tiga dimensi menjadi motif gerabah dua dimensi (cetak). Pengolahan visual ini tentu saja akan membawa konsekuensi estetis, teknik, dan impresi gambar atau motif.
- b. masalah desain visual atau desain motif yaitu bagaimana mewujudkan desain produk kreatif berbasis Gerabah dengan mengolah visual sumber ide dari lingkungan setempat.

Dari dua permasalahan di atas yang menjadi permasalahan pokok adalah permasalahan visual terkait dengan mentransformasikan visual sumber ide dari lingkungan setempat. Dua strategi pemecahan masalah tersebut,

- a. mengolah unsur-unsur visual lingkungan setempat menjadi sebetulnya visual motif yang lebih sederhana dengan menggambarkan unsur relief dalam wujud garis-garis (*outline*). Pemecahan visual

diatas mempertimbangkan aspek-aspek desain yang mendukung yaitu:

1. Aspek estetis.
2. Aspek Teknik.
3. Aspek Bahan.



Gambar 5. Pelatihan Pengembangan Desain Produk Kreatif berbasis Gerabah [Tim Pengabdian, 2020]

- b. desain visual dibuat dengan mempertimbangkan teknik gerabah yang akan dipakai untuk mewujudkan desain yang direncanakan. Mengingat teknik gerabah cukup beragam [teknik pijat, teknik pilin, teknik lempeng dan teknik putar], maka visual yang direncanakan harus memperhatikan keterbatasan pada teknik gerabah. Teknik-teknik yang digunakan dalam proses pembuatan gerabah sebagai berikut :

1. Teknik pijat (pinch)
2. Teknik pilin (coil)
3. Teknik lempeng (slab)
4. Teknik putar

3. Pendampingan Pengembangan Desain Produk Kreatif.

Gerabah biasanya dipakai untuk menunjukkan barang-barang dari tanah liat melalui proses pembuatan yang masih sederhana, proses pembakarannya dengan tungku yang memiliki suhu panas di bawah 600°C, tidak berglasir, dan bahan bakarnya dari ranting atau jerami (Aboe Bakar, 1989:5). Seni gerabah sering disebut dengan seni keramik rakyat, karena seni ini sering dikerjakan oleh masyarakat desa yang sampai sekarang masih tersebar di daerah Indonesia. Hasil seni keramik rakyat (gerabah) dilakukan oleh pengrajin dan pada umumnya dilakukan secara turun-temurun. Hasil gerabah sebagai mata



Gambar 6. Pedampingan Pengembangan Desain Produk Kreatif berbasis Gerabah dengan Teknik Lempeng [Tim Pengabdian, 2020]

pencaharian utama atau sambilan sewaktu tidak mengerjakan sawah. Cara pembakaran yang sederhana ini juga menghasilkan panas yang tidak merata, sehingga benda-benda yang dihasilkan bersifat rapuh dan cepat pecah.

DAMPAK

Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan ini memberikan dimensi baru dalam inovasi pengembangan desain produk kreatif, khususnya produk kreatif identitas UKM Desa Wisata Sidowayah. Kegiatan Pengabdian berhasil mendorong warga [pengelola distnasi Desa Wisata Desa Sidowayah] di dalam mengembangkan kreativitas daya cipta dengan memanfaatkan potensi material dari lingkungan setempat .

PENUTUP

1. Pengabdian juga dapat memberdayakan masyarakat [Pengelola Distnasi Desa Wisata Sidowayah] agar mampu bersaing di era industri kreatif dan menciptakan lapangan usaha baru.
2. Pengembangan desain produk kreatif dengan basis Gerabah, perlu untuk diteruskan pada tahap selanjutnya. Tahap finishing dalam hal ini tahap pembakaran perlu untuk dapat direalisasikan agar dapat berproduksi secara professional. Perlu dukungan dari semua pihak agar keberlanjutan program pengabdian ini dapat terealisasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM UNS yang telah memberikan Hibah Pengabdian PNBK TA 2020, juga kepada Pemerintahan Desa Sidowayah dan Bumdes yang telah memberikan kesempatan kepada Tim Pengabdian untuk dapat melaksanakan kegiatan pengabdian dengan baik. Tidak lupa kami sampaikan terima kasih kepada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Klaten menjadi mitra Pemerintahan Desa Sidowayah dalam kegiatan ini.

REFERENSI

- Ariando, Valdo. (2015). Destination Branding Kepulauan Seribu: Studi Kasus Destination Branding Kepulauan Seribu Dalam Upaya Mengembangkan Destinasi Wisata Bahari Internasional. Yogyakarta:UGM-Ilmu Komunikasi (S1)
- Bakar, Aboe, (1989) Diktat Keramik I, Surakarta: STSI Press,
- Bungin, Burhan. (2015). Komunikasi Pariwisata (Pemasaran Dan Brand Destinasi). Cetakan ke-1. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yesi Pandu, (2018) Pentingnya Menciptakan Brand yang Kuat di Suatu Destinasi Pariwisata, <https://pemasaranpariwisata.com/2018/01/25/brand-destinasi/> diakses 2 Agustus 2020, 2145