

PENGEMBANGAN DESAIN SUVENIR MUSEUM SANGIRAN DENGAN PENDEKATAN LOKALITAS DAN TEKNIK DAUR ULANG

Eko Sri Haryanto¹⁾, Tri Prasetyo Utomo²⁾

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
email: ekosri@isi-ska.ac.id

² Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
email: tripras@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

Souvenir is one of the media used as a support for the promotion of tourism objects. Good souvenir products in addition to increasing the economic value of the product, can also be used as a medium of imaging a tourist attraction in order to attract visitors to come and make visits. This applied research aims to find out souvenir products from traders in the Sangiran Museum, then a new souvenir design is carried out in accordance with the demands of the function, economy, culture and image of the Sangiran Museum attractions. Souvenir designs made are expected to function well in supporting the appearance of the Sangiran Museum's distinctive products, in the end it is hoped that there will be additional transactions so as to increase the sales turnover of souvenir sellers in the Sangiran Museum environment. The design is based on the rules of the functions of use, safe and economical, environmentally friendly and has a distinctive character according to tourist destinations in the Sangiran Museum. The object of applied design research is souvenir products at the Sangiran Museum, the method used in this study is descriptive with a qualitative approach supported by quantitative data or also called multiple research strategies. Quantitative here uses data that is the result of observations in the field, then compared with referenced references, resource persons and analyzed based on researchers' interpretation, then the design activities begin with the product discovery stage to obtain the results of innovation in the product design process. The results of this applied research are in the form of design and souvenir make up in accordance with the rules; the function, economy, beauty, locality and image of the Sangiran Museum. The results of the applied research are also expected to provide enrichment of the Interior Accessories Course in the Interior Design Study Program, ISI Surakarta.

Keywords: *souvenirs, locality, recycling, Sangiran Museum.*

A. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang dapat menunjang ekonomi daerah. Sektor pariwisata itu sendiri memegang peran yang cukup penting di Indonesia untuk menunjang ekonomi daerah bahkan negara. Beberapa lokasi dengan potensi wisata yang tinggi di Indonesia kurang diimbangi dengan upaya yang giat dan baik dalam proses pembangunannya, upaya pengembangan pariwisata yang dilakukan belum memperlihatkan peranan yang sesuai di bidang pembangunan pariwisata di Indonesia, sehingga potensi yang ada pada wisata di salah satu lokasi tersebut tidak dapat berkembang dengan baik. Kabupaten Sragen merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Sragen mempunyai beberapa aset wisata dengan variasi pilihan obyek wisata yang beragam, baik dari segi jenis wisata, tingkat perkembangan dan jumlah pengunjung yang berada pada masing-masing lokasi obyek wisata. Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga

Kabupaten Sragen menyatakan bahwa ada empat obyek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata yang meliputi Museum Purbakala Sangiran (Wisata Sejarah), Pemandian Air Panas Bayanan (Wisata Alam), Kolam Renang Kartika (Wisata Buatan) dan Gunung Kemukus (Wisata Religi). Berdasarkan empat obyek wisata tersebut masing-masing mempunyai potensi wisata yang cukup tinggi untuk dikembangkan, namun perkembangan yang terjadi pada keseluruhan obyek wisata tidak merata, hal tersebut dikarenakan adanya beberapa faktor yang belum memadai, sehingga proses perkembangan tersebut masih terhambat. Faktor-faktor yang menghambat salah satunya adalah fasilitas, sarana dan prasarana yang belum memadai, faktor tersebut berkaitan dengan potensi internal dan eksternal pada obyek wisata. Ketimpangan pengelolaan yang terjadi pada obyek wisata membuat beberapa faktor penting yang dapat mendukung perkembangan di beberapa obyek wisata justru terkesampingkan. Tentunya, hal ini mempengaruhi tingkat perkembangan dan daya tarik

yang berbeda pada tiap obyek wisata tersebut. Obyek wisata yang sudah dikelola dengan baik dan totalitas akan berkembang, baik secara bertahap maupun spontanitas, sedangkan obyek wisata dengan yang belum tersentuh secara keseluruhan akan terancam hilang potensinya. Berkembang atau tidak berkembangnya suatu wisata dapat dilihat berdasarkan trend pengunjung dari tahun ke tahun. Berdasarkan informasi yang tersaji, obyek wisata Museum Purbakala Sangiran dari tahun ke tahun cenderung mengalami peningkatan.

NO	TAHUN	JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN
01	2011	135.556
02	2012	168.983
03	2013	202.289
04	2014	228.558
05	2015	262.310
06	2016	212.376
07	2017	234.550

Sumber: Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kab.Sragen, 2017

UNESCO telah menetapkan sangiran sebagai World Heritage Site (Situs Warisan Dunia) ke 593 di Merida, Meksiko. Namun tampaknya pemerintah dan masyarakat sekitar belum terlalu berhasil dalam pengenalan Sangiran di mata publik. Karena sampai sekarang, sangiran belum sepopuler tempat pariwisata lain seperti Bali, Lombok, dan lain sebagainya. Masih sedikit wisatawan yang datang ke Sangiran, jika dibanding dengan Bali dan Lombok, masih sangat jauh jumlah kunjungan wisatawan. Sangiran sebenarnya sangat menarik untuk di kunjungi, karena daerahnya lumayan sejuk karena berada di bukit, pemandangannya juga sangat hijau karena di kelilingi oleh sawah dan hutan yang hijau, serta terdapat menara pandang yang dapat digunakan untuk melihat secara keseluruhan daerah di sekitar sangiran dengan pemandangan hijaunya, "kubah Sangiran", begitu sebutan untuk menara pandang ini yang akrab ditelinga para warga sekitar dan orang-orang yang pernah berkunjung ke sana.

Situs manusia purba Sangiran di Kabupaten Sragen telah ditetapkan sebagai destinasi wisata unggulan. Sangiran yang ditetapkan sebagai warisan budaya dunia mewakili sejarah budaya dan manusia purba selama 1,8 juta tahun tanpa putus. Sangiran

juga menjadi satu dari tiga pusat evolusi manusia purba selain situs serupa di Afrika dan China. Penetapan Sangiran sebagai destinasi unggulan dimaksudkan untuk mendukung percepatan peningkatan kunjungan wisatawan mancanegara yang tahun ini ditargetkan mencapai tujuh juta orang.

Pelestarian cagar budaya meliputi kebutuhan lingkungan masa kini dan akan datang, sosial, dan kebutuhan ekonomi, yang dapat disebut menghubungkan usaha konservasi cagar budaya kepada komunitas yang berada di sekitarnya. Museum Sangiran sebagai representasi dari Situs Cagar Budaya, harus dapat memberdayakan masyarakat sekitar untuk kesejahteraan mereka dengan tetap mempertahankan kelestariannya. Pengembangan Museum Sangiran dewasa ini, telah memajukan perekonomian masyarakat sekitar. Hal ini telah dirasakan terutama masyarakat di daerah Desa Krikilan, tempat dimana Museum Induk Sangiran berdiri. Meningkatnya perekonomian masyarakat Desa Krikilan sejalan dengan bertambahnya kegiatan kepariwisataan Museum Sangiran. Dalam sektor ini, wisatawan secara perlahan namun pasti telah berpengaruh terhadap industri barang dan jasa di wilayah Museum Sangiran. Industri kecil ini terutama berupa industri suvenir, makanan, penginapan, jasa atraksi kesenian, dan jasa transportasi lokal. Pengertian industri pariwisata sendiri adalah berbagai kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata.

Berbagai industri kecil yang tumbuh di sekitar Museum Sangiran telah menyerap tenaga kerja dan melibatkan berbagai variasi bisnis bagi masyarakat. Berbagai industri kecil yang tumbuh di sekitar museum Sangiran, pada umumnya telah melibatkan tenaga kerja dalam kegiatan kepariwisataan. Tenaga kerja Krikilan terlibat baik sebagai pemilik usaha serta mereka yang hanya sebagai pekerja dalam kegiatan kepariwisataan, misalnya industri suvenir dan makanan. Meskipun secara kualitatif tidak terlalu signifikan dalam keterlibatan tenaga kerja berkaitan dengan kebijakan kepariwisataan Museum Sangiran, namun secara kuantitatif sangat banyak tenaga kerja yang terlibat dalam kegiatan industri pariwisata.

Kepemilikan usaha suvenir di lingkungan museum yang dikelola oleh masyarakat sekitar, Selain kios suvenir, terdapat 8 buah kios makanan di halaman museum. Kelompok yang bekerja di industri pariwisata Sangiran terbukti telah merasakan manfaat berupa peningkatan perekonomian keluarga mereka.

Obyek wisata Museum Manusia Purba Sangiran menawarkan berbagai macam souvenir kepada pengunjung. Cinderamata sebagai oleh-oleh khas Sangiran tersebut di jual di kios-kios souvenir di dalam area museum Klaster Krikilan. Kios tersebut disediakan pengelola museum kepada penduduk sekitar dengan tujuan agar keberadaan museum dapat dirasakan manfaatnya secara langsung oleh masyarakat. Kaos-kaos dengan gambar-gambar khas Sangiran dijual dan menjadi oleh-oleh kesukaan pengunjung. Gelang-gelang batu dan pernik-pernik perhiasan adalah souvenir lain yang diminati pengunjung dari berbagai kalangan.

Penelitian terapan ini merupakan lanjutan dari dari penelitian tahun sebelumnya tentang Museum Sangiran. Tanggapan dari stakeholder (pemengku kepentingan) dalam hal ini pengelola Museum Sangiran, pedagang souvenir, konsumen, dan pengrajin souvenir di sekitar lokasi Museum Sangiran sangat baik. Mereka berharap adanya program yang berkelanjutan sehingga mampu meningkatkan desain dan kualitas produk souvenir yang dipasarkan di Museum Sangiran. Berdasarkan observasi awal kebutuhan terkait souvenir diantaranya adalah:

- Belum ada souvenir yang disediakan/dijual memiliki nilai estetik kultural yang khas Museum Sangiran.
- Banyak souvenir yang masih didatangkan dari luar wilayah Sragen.
- Banyak material yang digunakan kurang ramah lingkungan.

Urgensi kegiatan penelitian ini adalah ;

- Museum Sangiran memiliki desain khas yang bagus baik dari segi estetika, kualitas material, maupun konten lokal yang dapat mengangkat citra museum kelas dunia
- Masyarakat Sragen dapat merasakan peningkatan pendapatan/ekonomi dari kemajuan perkembangan Museum Sangiran
- Hasil produksi pengrajin souvenir di sekitar Museum Sangiran dapat diserap dengan baik oleh pasar/ wisatawan
- Penggunaan material daur ulang, ekosistem di sekitar Museum Sangiran relatif dapat terjaga.
- Menekan penyelundupan, penjualan artefack fosil yang selama ini masih terjadi menjadi salah satu souvenir ilegal.
- Mengangkat citra Museum Sangiran dengan desain souvenir yang menarik

Tujuan dari kegiatan penelitian terapan ini adalah;

- Menyediakan desain produk souvenir khas Museum Sangiran yang sesuai dengan kriteria yang diminati target audiens.
- Menunjukkan keunikan, kelebihan dan potensi Museum Sangiran dengan baik, unik dan dapat menjadi kebanggaan Museum Sangiran maupun wisatawan
- Mendukung peran dan fungsi pariwisata Kabupaten Sragen
- Memberdayakan potensi ekonomi masyarakat

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang harus di carikan solusi :

- Bagaimana souvenir yang terdapat di lingkungan Museum Sangiran, ditinjau dari aspek fungsi, ekonomi, estetika, lokalitas dan citra Museum Sangiran.
- Bagaimana rancangan/desain souvenir yang dijual di lingkungan Museum Sangiran yang sesuai dengan aspek fungsi, ekonomi, estetika, lokalitas dan citra museum kelas dunia

Luaran kegiatan penelitian terapan ini berupa;

- Luaran Wajib ; Naskah publikasi ilmiah, presentasi hasil penelitian terapan, desain/ model/ prototype.
- Luaran Tambahan ; Publikasi dan Pameran Karya, HKI.

B. KAJIAN LITERATUR SERTA PEGEMBANGAN HIPOTESIS

Souvenir dalam kamus The Collins Cobuild Dictionary dijelaskan bahwa: "Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc" (souvenir merupakan benda yang relatif kecil dan harganya tidak mahal, untuk dihadiahkan, disimpan, atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dan sebagainya). Sementara itu dalam kamus Webster English Dictionary, dijelaskan souvenir diartikan sebagai "an object a traveler bring home for the memories associated with it" (souvenir adalah benda yang dibawa oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalannya itu).

Souvenir sering disebut sebagai cinderamata, oleh-oleh, kenang-kenangan, atau buah tangan.

Cinderamata merupakan sesuatu yang dibawa oleh seorang wisatawan ke rumahnya untuk kenangan yang terkait dengan benda itu. Cinderamata bisa berupa pakaian seperti kaos atau topi, dan peralatan rumah tangga seperti cangkir atau mangkok, asbak, sendok, maupun buku tulis. Benda-benda tersebut bisa ditulisi untuk menandai asalnya. Selain sebagai kenang-kenangan, souvenir atau cinderamata juga memiliki beberapa fungsi, di antaranya sebagai branding perusahaan atau branding produk/jasa perusahaan tertentu.

Souvenir merupakan sebuah produk yang mengkomunikasikan hubungan antara seseorang dengan pengalaman tertentu yang mereka dapat melalui benda kasat mata. Souvenir adalah suatu barang yang menimbulkan rasa penasaran, tidak semua souvenir yang ada di pasar dapat memancing rasa penasaran. Souvenir dibeli untuk membedakan diri dari yang lain atau menghubungkan dengan yang lain, untuk meningkatkan rasa percaya diri, mengekspresikan kreativitas dan meningkatkan kepuasan estetika. Konsumen memilih souvenir dari segi desain, kualitas terbaik dan warna-warna yang atraktif. Souvenir yang cenderung dibeli adalah souvenir yang memiliki nilai estetika dan ditandai oleh kearifan lokal. Kemungkinan pembelian meningkat ketika para pembeli mengetahui bahwa produk souvenir tersebut hanya diproduksi di wilayah tertentu.

Gordon dalam Walker, J. R., mendefinisikan souvenir sebagai sesuatu yang mengkonkritkan keadaan tak berwujud menjadi sesuatu yang berwujud. Kehadiran dalam bentuk fisik tersebut mengarahkan para calon konsumen untuk menangkap atau mengabadikan pengalaman yang biasa atau tidak biasa di masa. Sebagai pengingat yang kongkrit, souvenir mirip dengan memento. Namun, souvenir diproduksi secara komersial sedangkan memento merupakan barang yang tidak dibeli namun memiliki arti secara personal. Banyak cendekiawan setuju bahwa souvenir dibeli untuk mengingatkan seseorang pada pengalaman tertentu. Bagaimanapun juga, souvenir tidak hanya berkaitan pada perjalanan fisik, namun juga saat-saat yang berkesan seperti ulang tahun, hari keagamaan, simbol dari subah pencapaian, dan sebagainya. Oleh karena itu, industri souvenir memiliki peluang pasar yang lebih baik daripada hanya memfokuskan pada industri pariwisata saja. Souvenir merupakan barang produksi massal atau buatan tangan. Souvenir yang diproduksi secara massal oleh pabrik biasanya memiliki harga yang lebih rendah namun konsisten dalam kualitas. Lain halnya dengan produk yang dibuat secara manual oleh para pengrajin

yang dimana benda-benda tersebut memiliki keunikan tersendiri namun kurang dalam segi konsistensi.

Souvenir dapat dibuat dengan menggunakan bahan yang berbagai macam. Beberapa bahan tersebut adalah, yaitu: serat kayu, rotan, bambu, tempurung, kelapa, kulit kerang, kulit siput, kulit hewan, kain, kaos, logam, keramik, kayu, batu alam, dan masih banyak lagi. Secara fungsi guna souvenir juga memiliki bermacam-macam bentuk, seperti: gantungan kunci, hiasan dinding, asbak rokok, pot bunga, kap lampu, tapal meja, dan masih banyak lagi. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat ditegaskan bahwa souvenir merupakan benda kenang-kenangan yang berkaitan dengan kegiatan kunjungan, perjalanan seseorang, dan suatu peristiwa/kejadian tertentu. Adapun berfungsi souvenir sebagai ucapan pembeda, teknik pemasaran, terima kasih, pengingat, atau perekat hubungan.

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berfikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Melakukan desain berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku (behavior), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Dalam proses desain terlihat kompleksnya masalah yang dihadapi, termasuk berbagai informasi yang berhubungan dengan kondisi pasar dan konsumen. Mutu cita rasa masyarakat umum menjadi hal yang penting untuk diperhatikan pemilik modal, desainer dan pelaksana.

Berbicara mengenai desain, terutama desain yang baik, di dalamnya mencakup bukan hanya bentuk, bahan dan warna saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi, yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi menjadi lebih menonjol selain masalah estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna. Desain dapat disesuaikan dengan tujuan, penampilan dan kenikmatan

(kenikmatan untuk bergerak, memperbaiki, penyimpanan, dan membersihkan, serta kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi dan daya lentur).

Desain yang berbasis lokalitas disini dimaksudkan mengambil tema-tema dari lokal konten budaya setempat, yakni budaya yang coba ditonjolkan dalam penelitian terapan ini adalah budaya lokal sekitar Museum Sangiran. Lokalitas disini juga terkait dengan penggunaan bahan batu padas yang banyak terdapat di sekitar Museum Sangiran. Lokalitas juga berarti menggunakan tenaga sumber daya lokal, tentu saja dengan pembekalan yang cukup untuk mengerjakan desain dan produk yang berkualitas.

Pada dewasa ini limbah bukanlah hal yang biasa lagi bagi bumi kita ini karena limbah adalah masalah yang serius bagi bumi ini. Semakin banyak limbah yang dihasilkan oleh umat manusia tanpa pengolahan yang tepat maka semakin cepat bumi ini hancur. Oleh sebab itu maka pemanfaatan limbah sangatlah penting untuk mencegah kerusakan lingkungan. Bahan utama souvenir khas Museum Sangiran ini berupa material yang banyak terdapat di lingkungan. Berdasarkan observasi awal bahan yang banyak melimpah dan memiliki potensi.

Limbah Batu Alam (batu padas/batuan sedimen) dan limbah kayu (bubur kayu). Selain bahan utama digunakan juga bahan pendukung berupa perekat dan pewarna.. Penggunaan material daur ulang ini diharapkan mampu menjaga ekosistem yang ada di lingkungan Museum Sangiran.

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berfikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Melakukan desain berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku, peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Dalam proses desain terlihat kompleksnya masalah yang dihadapi, termasuk berbagai informasi yang berhubungan dengan kondisi pasar dan konsumen. Mutu cita rasa masyarakat umum menjadi hal yang penting untuk diperhatikan pemilik modal, desainer dan pelaksana.

C. METODE PENELITIAN

Pengkajian data-data yang sifatnya deskriptif kualitatif, maka dilaksanakan upaya pemahaman teoritikal dengan pendekatan kajian pengamatan dan pendalaman wawasan, melalui proses metodologi penelitian etnografi yang dikembangkan Spreadley (1985). Metode penelitian etnografi merupakan salah satu metode yang cukup relevan untuk kajian penelitian ini yang bersumber data fenomenologi sosio-kultural yang hidup di masyarakat Sragen yang sebagian besar berbudaya Jawa.

Guna mendapatkan data etnografis yang komprehensif, digunakan teknik observasi dan wawancara etnografis dengan menggunakan pedoman pengumpulan data atau teknik observasi, terutama dilakukan untuk mengetahui berbagai fenomena dibalik Souvenir Museum Sangiran, baik yang bersifat fisik, sosial, ekonomi maupun budaya berdasarkan pengamatan langsung yang dapat melengkapi dan memperjelas data yang diperoleh melalui wawancara, serta untuk memperoleh data yang tidak mungkin terungkap melalui wawancara atau tatap muka.

Wawancara yang dilakukan bersifat terbuka, dalam arti memberi keleluasaan bagi para informan untuk menjawab pertanyaan dan memberi pandangan-pandangan secara bebas dan terbuka serta memungkinkan untuk mengajukan pertanyaan secara mendalam (*in-depth interview*). Informan ditentukan secara purposive, yaitu tipe sampling yang didasarkan atas pertimbangan atau penilaian peneliti dengan anggapan informan yang dipilih representatif untuk populasi. Informan ditentukan secara berantai dari responden yang ditunjuk oleh informan pertama yang telah diwawancarai. Cara ini seperti yang disebut dengan *snowball sampling technique*. Metode etnografi dari Spreadley.

Implementasi etnografi di bidang desain disini mengenai pengamatan tentang perilaku kerja manusia sebagai suatu sudut pandang sosio cultural yang berpengaruh dalam keputusan desain. Sudut pandang lain yang terlibat dalam pembentukan produk adalah paradigma aplikasi teknologi berupa desain partisipatori berupa kompetensi dalam berkreasi dan berproduksi yang terpadu dengan unsur ilmu pengetahuan berbasis kearifan lokal, yang dapat diserap melalui wawancara langsung mengenai kemampuan mendasar yang dimiliki masyarakat budaya tertentu.

Dalam konteks dengan *body knowledge* bidang studi desain, diperoleh gambaran mengenai hubungan antara riset etnografi dengan proses

pekerjaan pada rancang bangun produk. Kegiatan penelitian diawali dengan tahap *product discovery (preliminary design)* sampai memperoleh hasil kreasi inovasi dalam proses *product design*.

Langkah selanjutnya dalam proses ini adalah perancangan desain, sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya menjadi dasar pertimbangan desain. Proses pembuatan desain adalah dengan melakukan sketsa desain, kemudian dipilih beberapa alternatif desain, setelah itu rancangan gambar dengan media Google Sketchup. Tahap terakhir adalah membuat *moke-up /prototype* produk souvenir.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Suasana lapak/kios pedagang cinderamata berada di tembok bagian depan bangunan museum kurang kondusif, terlihat yang paling menonjol adalah warna-warni dagangan penjual kaos, bahkan ada beberapa diantaranya digantung di tembok dinding tangga. Adapun Jenis dagangan cinderamata Souvenir yang dijual adalah :

1. Busana

Yang dimaksud dengan busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk penutup tubuh seseorang. Busana yang dijual di Museum sangiran meliputi kaos, baju motif batik dan baju lurik. Kaus display oleh pedagang kaus dari Yogyakarta dan Surakarta, ukuran kaos beragam tersedia ukuran dewasa maupun ukuran anak-anak. Souvenir baju batik dan lurik pedagang mendapatkan suplay dari pengrajin konfeksi di daerah Kalijambe, daerah dekat Sangiran yang masih satu wilayah Kabupaten Sragen. Selain itu pedagang juga menjual berbagai jenis syal, dan blangkon. Topi juga banyak dijual di lapak pedagang souvenir sangiran, sebagian besar desainnya masih umum (seperti dijual di tempat wisata atau supermarket).

2. Assesoris Busana

Produk asesoris busana terdiri dari kalung, gelang, anting dan sejenisnya. Ada yang terbuat dari batu alam, ada juga yang terbuat dari bahan mitasi (plastik), karet, besi, dan lain sebagainya.

3. Asesoris dan Perlengkapan Interior

Perlengkapan interior berupa hiasan berbahan batu hias, asbak, miniatur kendaraan dari kayu dan lain sebagainya. Beberapa didatangkan dari tulungagung dan Klaten

4. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan jenis souvenir yang banyak di jumpai di obyek-obyek wisata.

5. Mainan Anak

Mainan plastik banyak dijual di Sangiran, baik mainan tradisional dari bahan bambu dan kayu maupun mainan anak dari plastik.

6. Lain-lain

Selain produk-produk souvenir tersebut diatas adapula produk lain yang ada walaupun jumlahnya tidak begitu banyak, antara lain berupa pipa rokok, keris, dan lain sebagainya



Gambar 01. Gantungan kunci dari bahan plastik (Dok. Haryanto)



Gambar 02. Kaus dan topi (Dok. Haryanto)



Gambar 03. Gelang dan asesoris busana (Dok. Haryanto)



Gambar 04. Miniatur alat transportasi bahan kayu dari Klaten (Dok. Haryanto)



Gambar 07. Kalung batu dan pipa rokok dari tanduk (Dok. Haryanto)



Gambar 05. Benda suvenir marmer dari Tulungagung (Dok. Haryanto)



Gambar 06. Batu hias (Dok. Haryanto)

E. PENCIPTAAN DESAIN

Penciptaan desain disini mengambil obyek visual yang dianggap populer sebagai ikon Museum Sangiran yakni;

1. Tengkorak Homo Erectus

Tengkorak Homo Erectus merupakan karakter visual yang paling menonjol dari Museum Sangiran, Homo Erectus dapat menjadi sumber ide penciptaan karya desain suvenir.

2. Kura-kura Purba

Kura-kura purba merupakan satwa yang diperkirakan hidup di Sangiran pada masa 300.000-700.000 tahun lalu. Fosil cangkang kura-kura daratan ditemukan yang besarnya diperkirakan tiga kali kura-kura modern.

3. Gajah Purba

Fosil Gajah purba merupakan salah satu dari temuan yang cukup banyak di Situs Sangiran. Terdapat tiga jenis gajah purba yang ditemukan pada situs Sangiran ; beberapa fragmen fosil gajah purba yang pernah ditemukan situs ini antara lain paling tua sinomastodon bumiajuensis (1,5 juta tahun), stegodon trigonocephalus (1,2 juta tahun), serta elephas hysudrindicus yang berusia paling muda antara 200-800 ribu tahun lalu.

Bahan baku utama yang dipergunakan merupakan bahan-bahan yang dianggap mudah diperoleh disekitar lokasi meliputi; limbah kayu olahan mebel, serbuk kayu, limbah batu padas, serta menggunakan bahan perekat berupa resin.



Gambar 08. Batu padas (Dok. Haryanto)



Gambar 12. Desain souvenir gantungan kunci tengkorak Homo Erectus (Dok. Haryanto)



Gambar 09. Serbuk gergaji (Dok. Haryanto)



Gambar 10. Cetakan silikon dan adonan resin-serbuk gergaji (Dok. Haryanto)



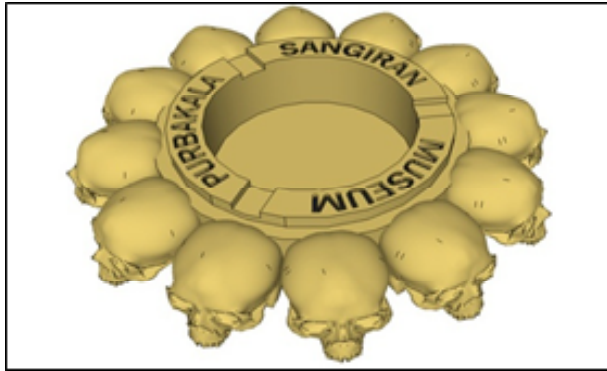
Gambar 11. Fosil tengkorak Homo Erectus (Dok.Haryanto)



Gambar 13. Desain souvenir tempat pensil tengkorak Homo Erectus (Dok. Haryanto)



Gambar 14. Moke up souvenir tempat pensil tengkorak Homo Erectus dari bubuk kayu limbah (Dok. Haryanto)



Gambar 15. Desain suvenir asbak tengkorak Homo Erectus (Dok. Haryanto)



Gambar 17. Desain suvenir gajah purba (Dok. Haryanto)



Gambar 16. Rekonstruksi fosil kura-kura purba (Dok. Sangiran)



Gambar 17. Moke up suvenir tempat pensil kura-kura purba (Dok. Haryanto)



Gambar 16. Fosil gading Gajah Purba (Dok. Sangiran)

VI. PENUTUP

Berdasarkan dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar suvenir yang ada di lingkungan Museum Purbakala Sangiran belum memunculkan karakter khas sangiran. Hanya ada yang memiliki karakter lokal, yakni ; gantungan kunci manusia purba dan patung manusia purba yang terbuat dari bongkahan batu padas.

Desain baru suvenir pada penelitian ini memanfaatkan limbah kayu dan serbuk pecahan limbah batu padas dengan mengambil ide karakter yang paling menonjol di Museum Sangiran yakni ; fosil tengkorak Homo Erectus, Kura-kura purba, dan fosil gajah purba.

DAFTAR PUSTAKA

- Agar, M. 1996. Professional Stranger: An Informal Introduction To Ethnography, (2nd ed.). Academic Press
- Buchori, Imam. editor Agus Sachari. 1986. Paradigma Desain Indonesia : Peranan Desain dalam Peningkatan Mutu Produk. Jakarta : CV. Rajawali.
- DN Nasiri dan Edi Setiadi P, Drs.,M.Ds., Pengembangan Desain Fixture dan Fitting Room untuk Penggunaan Display Pakaian , Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain, ITB, Bandung
- Fetterman. 1998. Ethnography (2nd edition). Thousand Oak CA: Sage Publication

- Julius, Panero AIA, ASID & Martin Zelnik, AIA, ASID, 2003, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Erlangga, Jakarta <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170422205915-269-209494/sangiran-objek-wisata-yang-siap-menandingi-candi-borobudur>
- Marizar, Eddy S., 2005, Designing Furniture, Media Pressindo, Yogyakarta. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/diskusi-sejarah-museum-sangiran-bersama-sma-negeri-1-tempel/>
- Nurmianto, Eko, Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya Edisi Pertama, Guna Widya, Surabaya, 2003. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2016/08/25/pemberdayaan-museum-sangiran-keterlibatan-perempuan-di-sektor-pariwisata/>
- Nurmianto, Eko. 1996. Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya. Surabaya: Guna Wijaya
- Pamudji Suptandar, J. (1999). Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa , Desain Interior, Jakarta, Djambatan <https://tekno.kompas.com/read/2008/07/14/21595299/konsep.wisata.sangiran.jangan.sampai.merusak>
- Spreadley, 1979, Participant Observation, Hold Rinehart, and Winston, New York
Stevenson, 1989, Principles of Ergonomic, Centre for Safety Science UNSW, Sidney <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2017/10/31/kemitraan-dan-pelibatan-publik-2017/>
- Widagdo. 2000. Refleksi Seni Rupa Indonesia : Pendidikan dan Profesi Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka. <http://www.jatengpos.com/2017/10/wisata-sragen-berharap-tuah-pengembangan-desa-wisata-di-kawasan-situs-sangiran-860261>