

## PELATIHAN PEMBUATAN SOUVENIR ELEMEN INTERIOR MENGUNAKAN TEKNIK *STICKY TAPE PRINTMAKING* SEBAGAI MODAL KETERAMPILAN WIRAUSAHA

Lisa Sidyawati<sup>1</sup>, Anggaunitakiranantika<sup>2</sup>, Tika Dwi Tama<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Jurusan Sosiologi, Universitas Negeri Malang

<sup>3</sup>Jurusan Kesehatan Masyarakat, Universitas Negeri Malang

*e-mail:* lisa.sidyawati.fs@um.ac.id

### Abstrak

Sebanyak 70% buruh migran Indonesia adalah perempuan yang awalnya bekerja dibidang manufaktur dan sektor domestik sebagai PRT. Dampak dari pandemi Covid 19 yang terjadi dari tahun 2019 membuat banyak buruh migran Indonesia yang dipulangkan serta tidak diperpanjang kontraknya, sehingga mereka membutuhkan lapangan pekerjaan lagi. Pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan keterampilan para mantan buruh migran Indonesia yang berada di Malang Raya yaitu Pelatihan Pembuatan Souvenir Elemen Interior Bergaya Shabby dengan Teknik *Sticky Tape Printmaking* BerOrnamen Binatang Mitologi Nusantara sebagai Modal Ketrampilan Wirausaha. Metode pengabdian yang dilakukan adalah Participatory Rural Appraisal (PRA) atau Pemahaman Partisipatif Kondisi Pedesaan (PRA) dengan tahapan Pelaksanaan program dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: (1) Tahap identifikasi produk dan sosialisasi; (2) Tahap praktek dan pendampingan; (3) Tahap monitoring dan evaluasi. Produk yang dihasilkan dalam pengabdian ini adalah sarung bantal, gorden dan taplak meja.

**Kata kunci:** Elemen Interior, Souvenir, *Sticky Tape Printmaking*, *Mitologi*, *Shabby*

### Abstract

70% of Indonesian migrant workers are women who initially worked in the domestic sector (as domestic workers) and manufacturing. The impact of the Covid-19 pandemic that occurred in 2019 caused many Indonesian migrant workers to be sent home and their contracts were not extended, so they needed more jobs. This service aims to provide skills training for former Indonesian migrant workers who are in Malang Raya, namely Training on Making Shabby Style Interior Souvenir Elements using Sticky Tape Printmaking Techniques with Animal Mythology of the Archipelago as Entrepreneurial Skills Capital. The service method used is Participatory Rural Appraisal (PRA) or Participatory Understanding of Rural Conditions (PRA) with the program implementation stages divided into three parts, namely: (1) Product identification and socialization stages; (2) Practice and mentoring stage; (3) Monitoring and evaluation stage. The products produced in this service are pillowcases, curtains and tablecloths.

**Keywords:** *Souvenirs*, *Interior Elements*, *Shabby*, *Sticky Tape Printmaking*, *Mythology*

### PENDAHULUAN

Indonesia memiliki jumlah buruh migran sebesar 4,5 juta jiwa dan 70% dari jumlah tersebut adalah wanita, yang bekerja dibidang manufaktur dan sektor domestik sebagai Pembantu Rumah Tangga (PRT). Para wanita tersebut rata-rata berada pada usia 18 sampai 35 tahun. Tetapi, tak sedikit diantaranya yang masih usia anak-anak (MigrantCare, 2020). Pandemi Covid 19 memberikan dampak yang buruk bagi para buruh migran karena banyak yang dipulangkan ataupun tidak diperpanjang kontraknya, menurut wawancara dengan mantan pekerja migran, mereka kesulitan mencari lapangan pekerjaan dan mengolah uang yang dihasilkan dari bekerja di luar negeri untuk membentuk lapangan pekerjaan baru.

Pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan ketrampilan bagi para mantan buruh migran Indonesia yang pulang ke tanah air dengan memberikan Pelatihan Pembuatan Souvenir Elemen Interior Bergaya Shabby dengan Teknik *Sticky Tape Printmaking* BerOrnamen Binatang Mitologi Nusantara sebagai Modal Keterampilan Wirausaha. Pengabdian merasa sangat penting melakukan

pengabdian ini karena produk yang diciptakan adalah sebuah souvenir yang dapat di jual secara mandiri maupun menitipkan produk pada toko-toko ataupun dijual secara *online*.

Indonesia dan Malaysia adalah negara serumpun yang awalnya disebut dengan Nusantara. Budaya nusantara terbentang dari Indonesia hingga beberapa negara di sekitar Indonesia. Dalam kitab Negarakertagama, pada tahun 1336 Mahapatih Gajahmada dari Kerajaan Majapahit menyebutkan bahwa wilayah Nusantara yaitu meliputi Jawa, Kalimantan, Sumatra, sebagian Sulawesi dan sekitarnya, Nusa Tenggara, sebagian Maluku dan Papua Barat, serta Singapura, Brunei Darussalam, Malaysia, dan sebagian kecil Filipina dibagian selatan (Susilo & Sofiarini, 2018). Melihat konsep Nusantara seperti yang di jelaskan di atas, Indonesia dan Malaysia sebenarnya adalah saudara kandung atau sering disebut juga dengan negara serumpun. Negara serumpun di sini adalah negara yang memiliki kesamaan dari segi sejarah kerajaan, akar budaya, etnis, agama, dan ciri-ciri fisik. Hal tersebut membentuk identitas bersama (*collective identity*) pada kedua negara. Kesamaan akar kebudayaan antara Indonesia dan Malaysia menghasilkan produk budaya dan karya seni yang muncul dengan memiliki kesamaan di kedua negara tersebut, salah satunya adalah ornamen binatang Mitologi . Binatang mitologi nusantara yang ada di negara Indonesia, Thailand, Malaysia, dan Singapura adalah Garuda, Lembuswana, Phoenix, dan Naga (Rahmawati, 2019; Setiawan, 2018; Setyawati, 2014; Wirantama, 2018). Binatang-binatang tersebut ada pada ukiran- ukiran relief candi.

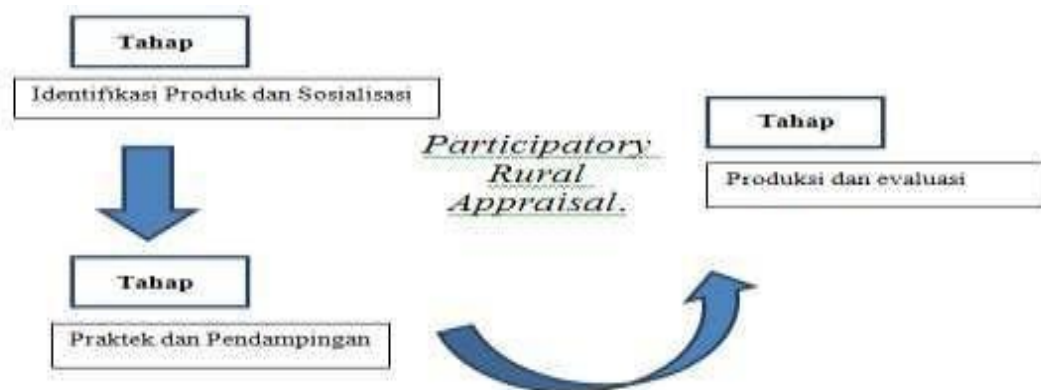
Produk souvenir yang akan pengabdikan latih adalah pembuatan elemen interior antara lain sarung bantal, walldecor dan taplak meja bergaya shabby, pengabdikan memilih produk tersebut dikarenakan produk dan trend gaya shabby adalah kerajinan dunia yang sedang trend dan digemari oleh masyarakat (Rumah.com, 2021). Gaya shabby merupakan desain interior yang memunculkan gaya antik, elegan, dan vintage. Dengan kata lain, gaya shabby merupakan gaya yang memiliki tampak lusuh, namun dengan gaya (Nyndiasti, 2014).

Sedangkan, ornamen binatang mitologi digunakan untuk produk ini agar menjadi ciri khas identitas budaya ketimuran Nusantara, hal tersebut dapat dijadikan branding ikonik souvenir. Selain menyimpan memori tentang perjalanan yang pernah dilakukan, souvenir dapat dijadikan sebagai ikon atau ciri khas daerah wisata dan menjadi kontribusi dalam pengembangan pariwisata.

Selain itu, pengabdikan memilih menggunakan teknik Sticky Tape Printmaking dipilih menjadi teknik pembuatan produk. Teknik ini memanfaatkan mika dan selotip untuk membuat cetakan pattern dan diwarnai menggunakan cat sablon. Teknik Sticky Tape Printing ini sangat mudah dilaksanakan dan hasilnya pun sangat estetik.

Pemilihan produk souvenir berbentuk elemen interior dengan memanfaatkan gaya shabby dan ornamen binatang mitologi Nusantara diharapkan tidak hanya menjadi sebuah ciri khas identitas budaya ketimuran Nusantara. Lebih dari itu, hal inilah yang dapat mengangkat produk untuk memiliki daya tarik yang tinggi dalam upaya akulturasi. Penggunaan teknik Sticky Tape Printmaking juga diharapkan dapat memudahkan proses pembuatan produk. Semua hal ini dipilih sebagai solusi modal keterampilan wirausaha bagi mantan buruh migran Indonesia di Malaysia.

**METODE**



**Bagan 1: Prosedur Pengabdian Masyarakat**

Prosedur pengabdian kepada masyarakat yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu menggunakan pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA) yang disebut juga Pemahaman Partisipatif Kondisi Pedesaan (PRA), yaitu pendekatan pengabdian masyarakat yang melibatkan masyarakat untuk menganalisis permasalahan dengan merumuskan kebijakan dan perencanaan secara nyata. Hakikatnya, PRA adalah metode yang melibatkan masyarakat untuk berdiskusi dan menganalisis pengetahuan mereka tentang permasalahan yang ada serta menyusun perencanaan dan aksi nyata (R Chambers & Sukoco, 1996). Prinsip dasar yang perlu dipenuhi dalam menggunakan pendekatan PRA, yaitu: (1) keinginan untuk berbagi pengalaman dan menambah pengetahuan, (2) partisipasi seluruh peserta, (3) terdapat fasilitator yang bukan bagian dari kelompok, (4) penggunaan konsep triangulasi, serta (5) berorientasi dan memaksimalkan praktik, hasil akhir, dan keberlanjutan program (Rochdyanto, 2000).

Perencanaan partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu pelatihan bagi buruh migran Indonesia di Malaysia dengan pembuatan souvenir elemen interior bergaya shabby menggunakan teknik sticky tape printmaking berornamen binatang mitologi nusantara sebagai modal keterampilan wirausaha dengan melibatkan peran serta buruh migran dan pengurus Migrant Care. Bentuk perencanaan partisipatif tersebut yaitu:

- a. Terbentuknya relasi yang baik antara buruh migran, pengurus Migrant Care dengan tim pengabdian.
- b. Migrant Care dan buruh migran diberikan kesempatan untuk menyatakan permasalahan yang dihadapi di bidang industri kreatif souvenir dan gagasan-gagasan sebagai masukan berharga.
- c. Migrant Care dan buruh migran berperan penting dalam setiap keputusan.

Pelatihan ini memberikan manfaat bagi para buruh migran. Pelatihan ini dilaksanakan menjadi tiga bagian, antara lain: (Chambers, 1994)

1. Mengidentifikasi produk dan sosialisasi;
2. Praktek dan pendampingan; serta
3. Monitoring dan evaluasi.

Identifikasi produk dan sosialisasi dilakukan dengan memberikan sosialisasi dan melakukan pengamatan di lokasi, yaitu: Migrant Care dan pusat-pusat penjualan serta tempat wisata. Hal tersebut bertujuan untuk memahami kondisi dan permasalahan di lokasi, serta mencari alternatif solusi apa yang dapat diberikan untuk menanggulangi permasalahan tersebut. Selanjutnya, pengabdian menentukan pelatihan yang tepat untuk menjadi solusi permasalahan dan melakukan identifikasi produk yang tepat dengan melakukan diskusi bersama buruh migran dan pengelola Migrant Care.

Praktik dan pendampingan adalah tahapan pelatihan bagi buruh migran Indonesia di Malaysia dengan pembuatan souvenir elemen interior bergaya shabby menggunakan teknik sticky tape printmaking berornamen binatang mitologi nusantara sebagai modal keterampilan wirausaha. Pelaksanaan tersebut dilakukan dengan tahapan yang runtut dan adanya pendampingan dari pihak pelaksana. Pendampingan tersebut berupa pengarahan dan pemberian saran bagi peserta yang kesulitan dalam prosesnya.

Monitoring dan evaluasi merupakan pengamatan yang dilakukan pengabdian terkait keterampilan peserta dengan melakukan diskusi. Hal tersebut bertujuan untuk meninjau dan memahami kemampuan peserta, serta melihat apakah terjadi peningkatan keterampilan atau tidak. Kemudian, evaluasi dilakukan untuk menemukan potensi dan hambatan selama pelatihan berlangsung sehingga produksi dapat berjalan dengan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dalam dua tahapan, yaitu:

- a. Ceramah, pada tahap ini dipaparkan materi tentang alat dan bahan, serta teknik dalam pembuatan *sticky tape printmaking*.



**Gambar 1. Penyampaian Materi tentang Pembuatan Sticky Tape Printmaking**

- b. Praktik. Diawali dengan membuat desain master cetakan printmaking dengan ornamen binatang mitologi nusantara di atas kertas.



**Gambar 2. Membuat Desain Master Cetakan Printmaking Dikertas**

Selanjutnya, setelah desain master mengering, desain tersebut dipindahkan ke atas plastik dan dilubangi sebagai mal.



**Gambar 3. Memindahkan Desain dari Kertas ke Atas Plastik dan dilubangi sebagai Mal**

Setelah itu sticky tape dilekatkan diatas kain yang akan digunakan dan mewarnainya dengan pewarna pasta karet yang dicampur pigmen menggunakan alat busa yang ditempel-tempelkan.



**Gambar 4. Penempelkan Sticky Tape dan Pewarnaan**

Terakhir, plastik mal ditempelkan pada kain yang akan digunakan dan melakukan pewarnaan dengan pasta karet dicampur pigmen dengan menggunakan alat busa yang ditempel-tempelkan.



**Gambar 5. Penempelkan Plastik Mal dan Pewarnaan**

Produk yang dihasilkan dari kegiatan ini yaitu sarung bantal, gorden, dan taplak meja. Produk-produk tersebut nantinya dapat diproduksi lebih banyak dan dijadikan souvenir. Dengan tingginya minat masyarakat terhadap produk gaya shabby menyebabkan luaran dari kegiatan ini menjadi salah satu solusi bagi para mantan buruh migran Indonesia untuk membuka peluang usaha di tanah air.



**Gambar 6. Produk Hasil Kegiatan**

Budaya sebagai hasil dari perkembangan yang diwariskan dari generasi ke generasi dapat membentuk identitas dari suatu kelompok. Selain itu, pada era globalisasi saat ini, budaya juga dapat dijadikan suatu produk dengan berbagai bentuk kesenian (Putra et al., 2015). Penggunaan ornamen binatang mitologi nusantara pada produk yang sedang trend di masyarakat dapat menjadi salah satu sarana dalam memperkenalkan dan menjaga kelestarian budaya nusantara. Sebab, mitologi memegang peranan yang penting dalam perkembangan tradisi-tradisi di nusantara. Selain itu, masing-masing makhluk mitologi memiliki daya tariknya masing-masing (Arief & Kahdar, 2014).

Arief & Kahdar (2014) menjelaskan bahwa makhluk mitologi nusantara merupakan tema yang belum banyak digunakan dalam desain tekstil. Selain itu, para penikmat industri tekstil tentu akan mencari keunikan dari produk yang akan dibeli. Sehingga, selain menjadi ciri khas identitas budaya ketimuran nusantara, penggunaan ornamen binatang mitologi juga menjadi daya tarik bagi konsumen yang dapat dijadikan branding ikonik souvenir.

Secara umum, tidak sedikit masyarakat yang menilai kuno ornamen mitologi nusantara. Namun, penyusunan atau pembentukan ornamen binatang mitologi tersebut tidak hanya dapat dilakukan dengan cara meniru, tetapi juga dengan mengubah gaya, melakukan distorsi ataupun deformasi secara keseluruhan dan/atau sebagian dari bentuk aslinya (Kunian, 2019). Sehingga, visualisasi yang diterapkan pada produk bisa disesuaikan dengan target pemasaran.

Visualisasi yang disesuaikan dengan target pemasaran dapat menjadi salah satu upaya untuk membentuk akulturasi khususnya di era modern saat ini. sehingga masyarakat dapat menerima unsur-unsur kebudayaan ornamen mitologi. Bukan berarti mewajibkan masyarakat percaya akan mitologi tersebut. Namun, agar masyarakat menerima dan menyadari bahwa mitologi tersebut juga termasuk dalam kebudayaan nusantara yang perlu dijaga dan dilestarikan. Hal tersebut sesuai dengan yang disebutkan Tylor, bahwa seni adalah bagian dari kebudayaan yang hingga saat ini masih menjadi sarana untuk memperkenalkan atau mengidentifikasi suatu budaya (Putra et al., 2015).

Luaran kegiatan ini yang merupakan souvenir yang berbentuk elemen interior bergaya shabby dan berornamen bintang mitologi nusantara tidak hanya dapat menjadi alternatif wirausaha bagi peserta, namun dapat meningkatkan literasi ciri khas budaya ketimuran nusantara dan menjadikan produk yang dibuat memiliki keunikan tersendiri yang diminati oleh peserta. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme dan partisipasi

## **SIMPULAN**

Pelaksanaan pelatihan pembuatan souvenir elemen interior bergaya shabby dengan teknik sticky tape printmaking berornamen binatang mitologi nusantara berjalan dengan baik dan memberikan manfaat terhadap para mantan buruh migran Indonesia. Pelatihan ini memberikan wawasan baru pada peserta untuk membuka peluang usaha baru di tanah air. Selain itu, produk yang nantinya dihasilkan akan dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya mitologi nusantara dengan lebih luas.

## **SARAN**

Kedepannya dapat dilakukan pengecekan berkala dan pelaksanaan pelatihan lainnya yang dapat menunjang perkembangan para mantan buruh migran Indonesia, atau pelaksanaan pelatihan serupa bagi masyarakat luas untuk memberikan peluang usaha baru bagi yang membutuhkan dan sebagai upaya pengembangan budaya nusantara.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Malang yang telah memberikan dukungan berupa pendanaan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan ini berjalan dengan sukses.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arief, T. M. M., & Kahdar, K. (2014). *Eksplorasi Bojagi Pada Produk Fashion*. Bandung Institute of Technology.
- Chambers, R., & Sukoco, Y. (1996). *PRA: Participatory Rural Appraisal, Memahami Desa Secara Partisipatif*. Kanisius. <https://books.google.co.id/books?id=n0uhYfM1b0AC>
- Chambers, Robert. (1994). The origins and practice of participatory rural appraisal. *World Development*, 22(7), 953–969. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0305-750X\(94\)90141-4](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0305-750X(94)90141-4)
- Kunian, D. (2019). *Keberadaan Dan Kepercayaan Masyarakat Palembang Terhadap Hewan Mitologi “Naga.”* 4(1). <https://doi.org/10.31851/sitakara.v4i1.2560>
- MigrantCare. (2020). *Profil Migrant Care*. migrantcare.net
- Nyndiasti, C. G. (2014). *Kajian Online Shop Fesyen Solo: Membaca Representasi Visual Dan Endorsement Online Shop Fesyen Dalam Wacana Budaya Visual*. Universitas Sebelas Maret.
- Putra, S. J., Aminulloh, A., & Dewi, S. I. (2015). Nilai Budaya Dayak Pada Desain Produk Fleksibel Merchandise. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 4(1), 133–138. <https://doi.org/10.33366/jisip.v4i1.95>
- Rahmawati, F. E. (2019). *Meneroka Garuda Pancasila dari Kisah Garudeya: Sebuah Kajian Budaya Visual*. UB Press.
- Rochdyanto, S. (2000). Langkah-langkah Pelaksanaan Metode PRA. In *Makalah ToT PKPI*. Yogyakarta.
- Rumah.com. (2021). *Shabby Chic: Ciri, Konsep, Karakteristik, dan Ide Desainnya*. <https://www.rumah.com/panduan-properti/shabby-chic-41716>
- Setiawan, D. (2018). *Lembuswana Kombinasi Motif Sulus Dayak Kenyah pada Selendang Batik*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Setyawati, W. (2014). *Mitologi Burung Phoenix Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*. ISI Yogyakarta.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2018). Gajah Mada Sang Maha Patih Pemersatu Nusantara di Bawah Majapahit Tahun 1336 M - 1359 M. *KAGANGA: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 1(1), 62–71. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v1i1.233>
- Wirantama, D. (2018). *Perancangan Informasi Tentang MakhluK Mitologi Naga Melalui Media Buku Ilustrasi*. Universitas Komputer Indonesia.