

Desain Produk Cenderamata Berbasis Konsep Metafora dari Konservasi Penyu di Sindu Dwarawati Turtle Conservation

I Komang Ananta Pradnya Wikarna

Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Bali

Email: Anantawikarna@gmail.com*

*Corresponding author

ABSTRACT

This study describes the process of designing souvenir products based on the metaphorical concept derived from the conservation of green turtles at Sindu Dwarawati Turtle Conservation, Sindu Beach, Sanur, Denpasar. The metaphorical concept serves as the foundation for capturing the form and anatomical characteristics of the green turtle to design products that are not only aesthetically pleasing but also carry profound meaning in the context of environmental conservation. Qualitative methods were employed, involving direct interviews with the Chairman of Sindu Dwarawati Turtle Conservation, I Made Winarta, and direct observations at the conservation site. The gathered data focused on the conservation values of turtles, the characteristics of green turtles, and the design preferences for souvenir products that appeal to tourists and local residents. The outcome was an interactive keychain design that integrates the carapace pattern and four limbs of the green turtle as its primary inspiration. This keychain serves not only as a visually appealing souvenir but also as an educational tool highlighting the dangers of plastic waste to the survival of turtles. Through this design, it is hoped to increase public awareness and interest in visiting turtle conservation sites.

Keywords: Souvenir, Metaphorical Concept, Green Turtle, Environmental Conservation

Article history

Received:

22 Oktober 2024

Revised:

4 November 2024

Accepted:

5 November 2024

Published:

25 November 2024

Citation (IEEE Style): IK.A.P. Wikarna, "Desain Produk Cenderamata Berbasis Konsep Metafora dari Konservasi Penyu di Sindu Dwarawati Turtle Conservation," *MERAKI: Journal of Creative Industries*, vol. 02, no. 01, pp. 20-29, November 2024.

PENDAHULUAN

Cenderamata, atau yang biasa dikenal dengan oleh-oleh, kenang-kenangan, atau souvenir, adalah benda yang dibawa pulang dari perjalanan atau acara sebagai pengingat. Benda ini dapat berupa apa saja, seperti produk khas dari tempat wisata, makanan khas, dan masih banyak lagi. Cenderamata tidak hanya berfungsi sebagai oleh-oleh, tetapi juga sebagai hadiah berkesan untuk keluarga, teman, atau kolega. Memberikan cendera mata merupakan cara untuk berbagi pengalaman dan kenangan tentang perjalanan atau acara yang telah dilalui. Menurut Prakosa dan Cheon [1], cenderamata atau souvenir adalah benda yang sengaja dibeli dengan tujuan untuk dijadikan sebagai kenang-kenangan dari sebuah pengalaman tertentu. Biasanya diproduksi secara komersial dalam jumlah banyak dan sering kali dihubungkan dengan turisme. Tokonya mudah ditemui di berbagai tempat wisata, dengan harga yang sangat bervariasi. Secara sederhana, cenderamata dapat diartikan sebagai benda yang sengaja dibeli dengan tujuan sebagai kenang-kenangan dari tempat yang dikunjungi.

Dalam kaitannya dengan studi kali ini, penulis menggunakan Sindu Dwarawati Turtle Conservation sebagai referensi. Sindu Dwarawati Turtle Conservation adalah tempat konservasi penyu yang terletak di Pantai Sindu, Sanur, Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Tempat ini didirikan pada tahun 2012 oleh masyarakat Banjar Sindu Kaja dan dikelola oleh I Made Winarta, yang juga merupakan Ketua Sindu Dwarawati Turtle Conservation. I Made Winarta memiliki pengalaman 17 tahun dalam merawat dan melestarikan penyu. Dalam proses perancangan produk penulis menggunakan Konsep Metafora, Metafora berasal dari Bahasa Latin *metaphora*, yang berarti “terbawa” dan bahasa Yunani *μεταφορά* (*metaphora*), yang berarti “memindahkan” dan dari *μεταφέρω* (*metapherōmetapherein*), yang berarti “untuk membawa” atau “untuk mentransfer” atau “untuk memindahkan” atau “untuk melahirkan”. Istilah metafora diturunkan dari *μετά*-meta, yang berarti “setelah, dengan, atau melintasi” dan *φέρω*-*pherō*, yang berarti “untuk membawa”, atau -*pherein*, yang berarti “untuk melahirkan”. Sindu Dwarawati memiliki komitmen yang baik karena memiliki kontribusi yang besar dalam memberdayakan Masyarakat.

Metafora dapat diartikan sebagai proses pengambilan bentuk atau karakteristik dari suatu objek sebagai ide dasar dalam perancangan. Metafora ini melibatkan pemanfaatan elemen-elemen dari objek tersebut secara kreatif sehingga hasil akhir desain menyerupai atau mengingatkan pada bentuk asli yang dijadikan acuan. Konsep ini memungkinkan desainer untuk menciptakan produk yang memiliki nilai estetika tinggi dan makna mendalam bagi pengguna. Sebagai contoh dalam studi ini, bentuk anatomi dari penyu hijau digunakan sebagai acuan dalam perancangan produk cendera mata. Penyu hijau, dengan bentuk tubuhnya yang khas dan pola khas cangkang, memberikan inspirasi untuk menciptakan produk cendera mata yang tidak hanya indah secara visual tetapi juga kaya akan simbolisme. Pengambilan data dalam studi ini dilakukan dengan metode kualitatif melalui wawancara langsung dengan ketua pengurus Sindu Dwarawati Turtle Conservation. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai ciri khas konservasi penyu dan preferensi dalam perancangan produk cenderamata. Data yang dikumpulkan mencakup nilai-nilai konservasi, karakteristik penyu hijau, dan elemen-elemen yang dapat menarik minat wisatawan. Selain wawancara, dilakukan juga observasi langsung di lokasi konservasi untuk memahami konteks dan lingkungan penyu hijau. Informasi ini membantu memastikan bahwa desain produk cendera mata tidak hanya menarik tetapi juga autentik dan relevan dengan misi konservasi.

Produk cenderamata yang dirancang diharapkan dapat berfungsi sebagai kenang-kenangan yang berharga, alat edukasi, dan daya tarik tambahan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke konservasi penyu. Tujuan dari studi ini adalah membantu Sindu Dwarawati Turtle Conservation dengan merancang produk cendera mata yang dapat menarik perhatian penduduk lokal maupun wisatawan. Produk yang dirancang berupa gantungan kunci karena memiliki media visual yang menarik, memiliki nilai kenangan dan tahan lama, serta memiliki kemampuan sebagai oleh-oleh edukatif yang dapat dipamerkan. Untuk mencapai hal ini, gantungan kunci akan dilengkapi dengan fitur fidget spinner yang dapat berputar sehingga menarik bagi pengguna. Melalui cinderamata ini Sindu Dwarawati Turtle Conservation dapat meningkatkan visibilitas dan minat masyarakat serta wisatawan untuk berkunjung dan mendukung upaya konservasi penyu.

METODE

Metode dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dengan melakukan investigasi terhadap data yang didapatkan secara langsung melalui pendekatan kualitatif. Menurut Mulyana, D., & Setiadi, I. [2], metode penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Proses perancangan produk ini menggunakan Konsep Metafora, menurut Ardianto, E. [3] Metafora berasal dari Bahasa Latin *metaphora*, yang berarti “terbawa” dan bahasa Yunani *μεταφορά* (*metaphora*), yang berarti “memindahkan” dan dari *μεταφέρω* (*metapherōmetapherein*), yang berarti “untuk membawa” atau “untuk mentransfer” atau “untuk memindahkan” atau “untuk melahirkan”. Dan istilah metafora diturunkan dari *μετά- meta*, yang berarti “setelah, dengan, atau melintasi” dan *φέρω-pherō*, yang berarti “untuk membawa”, atau *-pherein*, yang berarti “untuk melahirkan”.

Konsep metafora dapat diartikan sebagai proses pengambilan bentuk atau karakteristik dari suatu objek sebagai ide dasar dalam perancangan. Menurut Seminoff, J. A., & Shanker, K. [4] Metafora ini melibatkan pemanfaatan elemen-elemen dari objek utama secara kreatif sehingga hasil akhir desain menyerupai atau mengingatkan pada bentuk asli yang dijadikan acuan. Dalam studi ini, bentuk anatomi dari penyu hijau digunakan sebagai acuan dalam perancangan produk cendera mata. Penyu hijau diambil sebagai bentuk acuan sebagai bentuk khas dari Sindu Dwarawati Turtle Conservation, dengan bentuk tubuhnya yang khas dan pola khas cangkang, memberikan inspirasi untuk menciptakan produk cendera mata yang indah secara visual dan mewakili symbol semangat konservasi Sindu Dwarawati Turtle Conservation.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dilakukan dengan Ketua Konservasi Sindu Dwarawati Turtle Conservation, I Made Winarta. Sesuai dengan proses wawancara, narasumber menyarankan produk cendera mata berupa asbak, mengingat beliau adalah seorang perokok aktif dan asbak akan bermanfaat untuk kebutuhannya, namun asbak sering menjadi sarang ular sehingga tidak direkomendasikan sebagai cinderamata. Selain itu narasumber juga mengungkapkan keprihatinannya terhadap kondisi penyu yang terancam oleh pencemaran sampah plastik. Beliau berbagi pengalaman tentang bagaimana penyu di Pantai Sindu banyak terjerat sampah atau bahkan memakannya. Menurut Irawan, I. G. K. [5] Dampak yang sering kali terjadi adalah kematian penyu-penyu tersebut sehingga kejadian ini sangat mengganggu.



Gambar: Wawancara Ketua Pengurus Sindu Dwarawati Turtle Conservation
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dengan pertimbangan tersebut, beliau menyarankan agar produk cendera mata yang dibuat dapat melambungkan kondisi penyu yang terancam oleh sampah plastik. Gantungan kunci merupakan pilihan yang paling ideal sebagai cinderamata dari Konservasi Sindu Dwarawati Turtle Conservation. Menurut Adnyana, W. [6] Portabilitasnya yang tinggi memungkinkan pesan konservasi penyu tersebar luas, sementara desainnya yang fleksibel dapat disesuaikan dengan berbagai tema dan menarik minat beragam kalangan. Selain itu, gantungan kunci tidak berpotensi merusak lingkungan dan harganya yang terjangkau membuatnya mudah diakses oleh masyarakat. Setiap kali seseorang menggunakan gantungan kunci bertema penyu, mereka turut serta dalam kampanye melawan ancaman sampah plastik terhadap kehidupan laut dan mendukung upaya konservasi penyu. Dengan demikian, gantungan kunci tidak hanya menjadi sebuah souvenir, tetapi juga menjadi alat yang efektif menurut Casakin, H., & Goldschmidt, G. [7] analogi visualnya nya mampu untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kelestarian laut dan melindungi satwa laut.

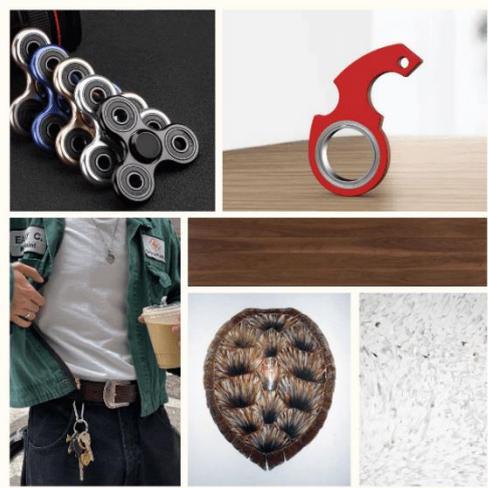
Proses Perancangan

Tahap Brainstorming

Tahap awal perancangan yaitu memilah data yang didapat dari hasil wawancara dan observasi, dalam rangkain itu didapat ide menggunakan inspirasi dari jenis penyu hijau yang ada pada tempat konservasi.



Gambar: Penyu Hijau
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



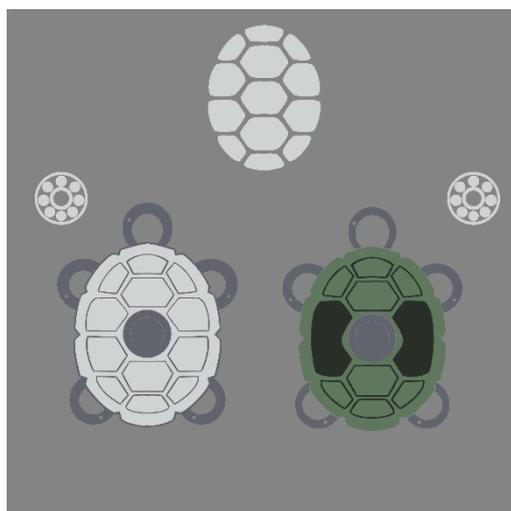
Gambar: Moodboard
(sumber: Pribadi, 2024)

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa penyu hijau memiliki pola karapas yang khas pada bagian cangkangnya, yang membedakannya dari jenis penyu lainnya. Penyu hijau juga memiliki empat buah tungkai atau sirip yang khas. Informasi ini memberikan ide dan inspirasi dalam proses pembuatan produk cendera mata.

Pola karapas yang unik dari penyu hijau memberikan kesempatan untuk menciptakan desain yang menarik dan autentik. Desain cendera mata dapat menonjolkan pola ini untuk menambah nilai estetika dan memperkuat identitas produk sebagai simbol konservasi penyu. Selain itu, keunikan empat tungkai atau sirip penyu hijau dapat diintegrasikan ke dalam desain untuk menambah elemen visual yang menarik dan mudah dikenali.

Tahap Sketsa

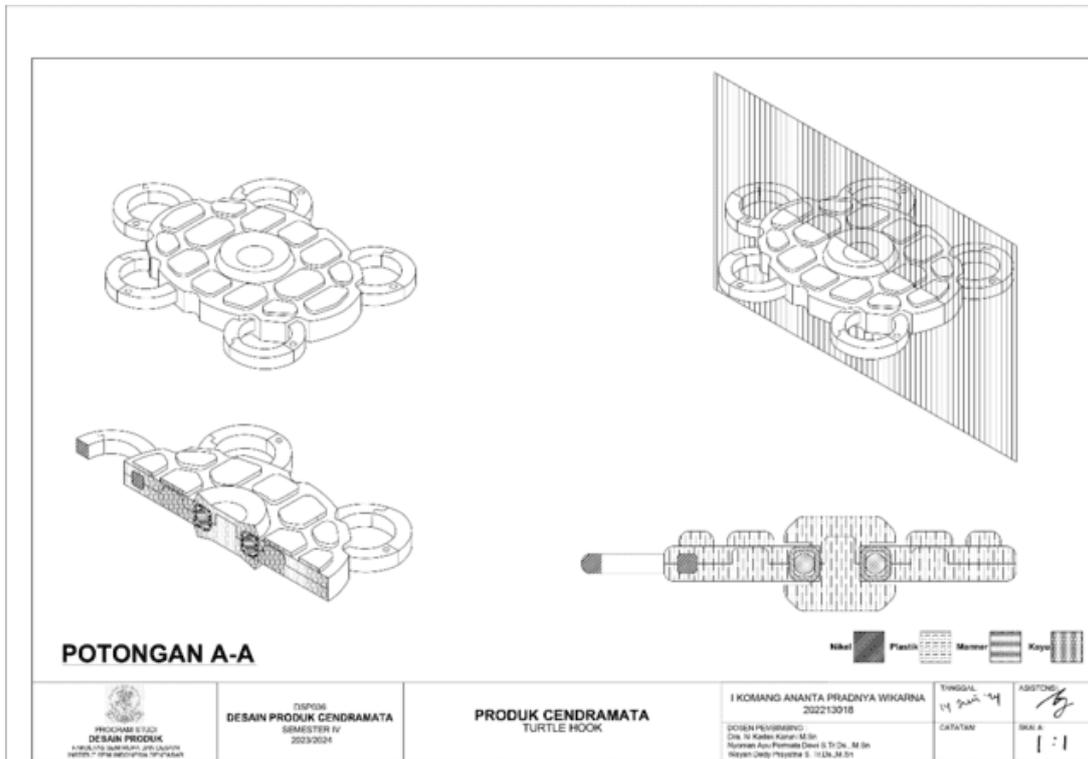
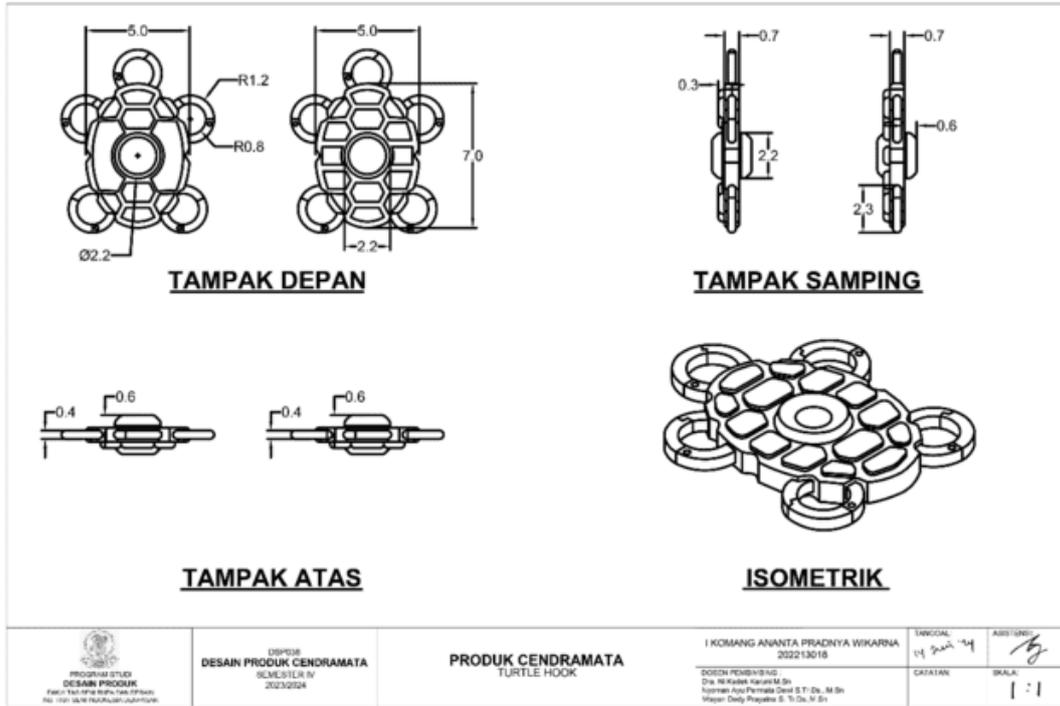
Menggunakan pola karapas khas dari penyu hijau dan empat buah tungkai atau siripnya sebagai inspirasi, desain produk cendera mata ini dirancang dengan lebih jelas dan terperinci. Menggunakan bagian tungkai sebagai bagian dari hook untuk kunci dan cangkang sebagai body dengan tambahan bearing sebagai poros putar.

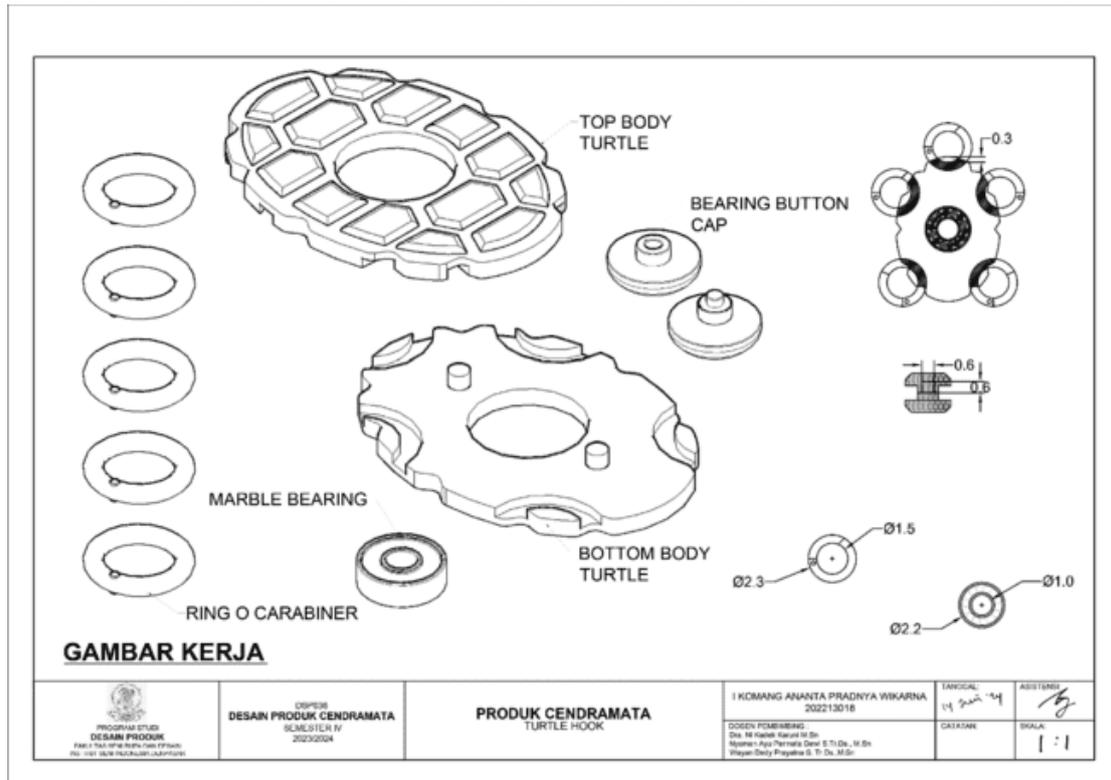


Gambar: Sketsa Produk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap Desain 2D

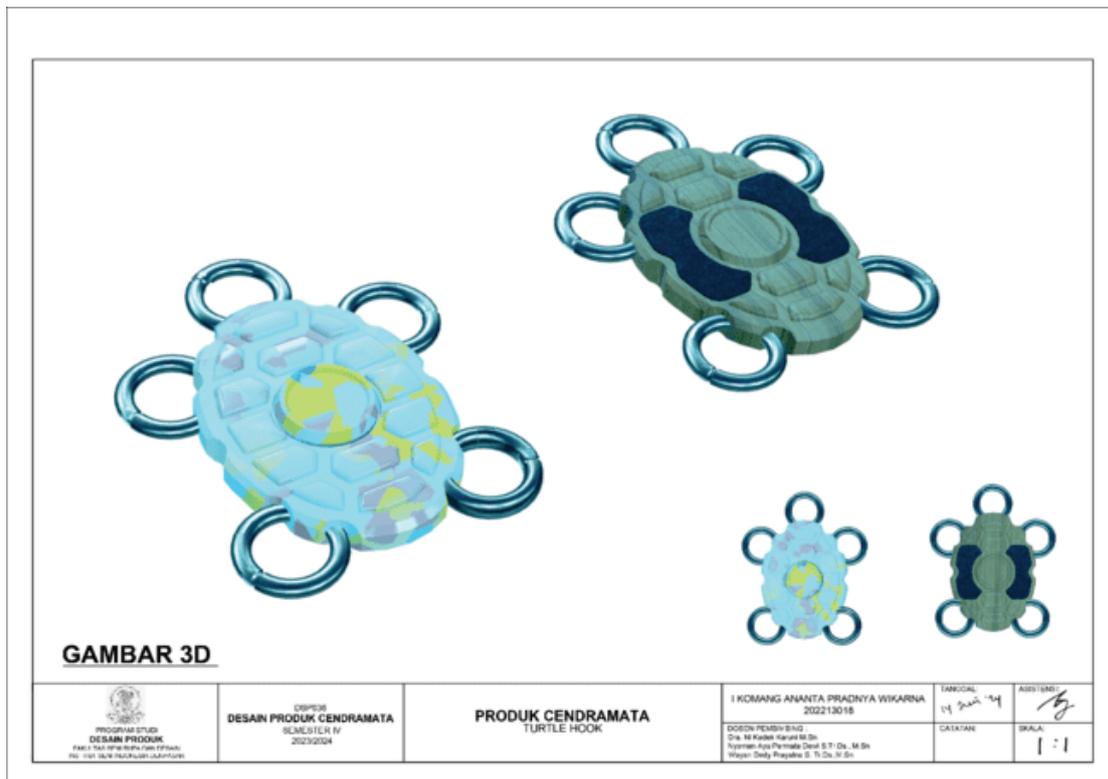
Menggunakan software autocad, mendesain menggunakan ukuran yang pasti agar dapat dimengerti oleh tukang saat proses pembuatan produk.





Tahap Desain 3D

Tujuan dari 3D ini agar dapat mengetahui detail perancangan dalam bentuk yang lebih nyata, menggunakan software Blender.



Tahap 3D Printing

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui purwarupa dari desain yang dirancang sekaligus merevisi part-part yang kurang optimal.



Gambar: Hasil 3D Print
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahap Pembuatan

Pada tahap ini, proses pembuatan body menggunakan mesin CNC (Computer Numerically Controlled) dilakukan untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan desain pada tahap 3D. Body tersebut dibagi menjadi dua bagian, kemudian ditanamkan ring o carabiner hook dan direkatkan menggunakan lem epotec.



Gambar: Proses Grafir Dari Mesin CNC
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar: Hasil Grafir Dari Mesin CNC
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahap Finishing

Setelah proses grafir menggunakan mesin CNC selesai, tahap selanjutnya adalah finishing. Pada tahap ini, hasil grafir dihaluskan menggunakan amplas dan gerinda ukir. Untuk material kayu, dilakukan pemberian vernis agar tampilan menjadi lebih rapi dan estetis.



Gambar: Hasil Akhir Produk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk cenderamata yang menarik dan edukatif untuk Sindu Dwarawati Turtle Conservation, dengan menggunakan pendekatan konsep metafora. Berdasarkan wawancara dengan Ketua Konservasi, I Made Winarta, serta observasi langsung di lokasi konservasi, ditemukan bahwa penyu hijau menjadi inspirasi utama dalam perancangan produk cenderamata ini.

Metode kualitatif digunakan dalam pengumpulan data, yang mencakup wawancara mendalam dan observasi langsung. Data ini digunakan untuk memastikan bahwa desain produk tidak hanya estetis, tetapi juga relevan dengan misi konservasi dan dapat menarik minat wisatawan. Produk yang dirancang adalah gantungan kunci dengan fitur fidget spinner, yang bertujuan untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik konservasi penyu. Proses perancangan melibatkan beberapa tahap, mulai dari brainstorming, sketsa, desain 2D dan 3D, hingga pembuatan prototipe menggunakan 3D printing. Proses pembuatan body dilakukan dengan mesin CNC untuk memastikan presisi desain, diikuti dengan tahap finishing untuk mendapatkan hasil akhir yang halus dan estetis.

Desain produk ini menggabungkan elemen visual yang unik dari penyu hijau, seperti pola karapas dan bentuk tungkai, yang memberikan nilai estetika dan simbolisme yang kuat. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai cenderamata, tetapi juga sebagai alat edukasi yang efektif untuk menyampaikan pesan penting mengenai pelestarian penyu dan bahaya pencemaran plastik. Dengan desain yang menarik dan relevan, diharapkan produk cenderamata ini dapat membantu meningkatkan kunjungan wisatawan ke Sindu Dwarawati Turtle Conservation, serta mendukung upaya konservasi penyu. Selain itu, produk ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dan spesies penyu yang terancam.

REFRENSI

- (1) Prakosa, S. & Cheon, H. "Thai tourists' souvenir shopping experience in Korea". *Asia Marketing Journal*, vol.15, no.3, pp.15-29, 2013.
- (2) Mulyana, D., & Setiadi, I. "Tantangan dan solusi dalam penerapan metode kualitatif di bidang ilmu sosial." *Jurnal Ilmu Sosial*, vol.36, no.2, pp.89-102, 2019.
- (3) Ardianto, E. "Penggunaan metafora dalam desain komunikasi visual untuk kampanye sosial." *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol.5, no.1, pp.45-53, 2016.
- (4) Seminoff, J. A., & Shanker, K. "Marine turtles and IUCN Red Listing: A review of the process, the pitfalls, and novel assessment approaches." *Journal of Experimental Marine Biology and Ecology*, vol. 356, pp.52-68, 2017.
- (5) Irawan, I. G. K. "Evaluasi program konservasi penyu di Taman Nasional Bali Barat." *Jurnal Ilmiah Perikanan dan Kelautan*, vol.5, no.2, pp.54-65, 2013.
- (6) Adnyana, W. *Konservasi Penyu di Indonesia: Perkembangan, Permasalahan dan Prospeknya*. Yayasan Adi Karya Ikari, 2007.
- (7) Casakin, H., & Goldschmidt, G. "Expertise and the use of visual analogy: Implications for design education." *Design Studies*, vol.20, no.2, pp.153-175, 1999.