

PEMANFAATAN BATOK KELAPA PADA PRODUK SARANA BUMBU DAPUR

Sherin Agnes Tahulending^{1*}

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
sherin.tahulending@students.ukdw.ac.id

Winta Adhitha Guspara, S.T., M.Sn.²

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
wag@staff.ukdw.ac.id

ABSTRAK

Batok kelapa memiliki karakteristik yang keras, awet, dan aman dalam berkontak langsung dengan makanan, sehingga membuat batok kelapa memiliki potensi untuk dijadikan material utama pada sarana bumbu dapur. Selain itu, keindahan corak yang terdapat di permukaan batok membuat finishing pada produk terlihat lebih baik, dan terkesan unik. Pada penelitian ini, dilakukan perancangan sarana bumbu dapur dengan penerapan Teknik laminasi dan penggunaan Biovarnish pada batok kelapa yang menghasilkan pengembangan desain dari produk yang sudah ada. Hasil akhir dari penelitian adalah berupa sarana bumbu dapur yang merujuk pada pasar tertentu, yaitu pada user yang memiliki ketertarikan terhadap gaya bohemian. Produk sarana berfungsi sebagai penyimpanan bumbu dapur (Bersifat bubuk). Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penggunaan material batok kelapa dalam pembuatan produk, sehingga menambah nilai guna lain pada batok kelapa.

Kata Kunci: Batok Kelapa, Teknik Laminasi, Biovarnish, Sarana bumbu

1. PENDAHULUAN

Indonesia termasuk dalam negara dengan luas lahan terbesar di Dunia. Namun kurang dalam pemanfaatan kelapa (Susilo & Suyatno, 2017). Hal tersebut memberikan peluang terhadap potensi kerajinan lewat batok kelapa. Menurut Susilo dan Suyatno (2017) Menyatakan bahwa batok kelapa dapat diolah menjadi kerajinan yang memiliki nilai estetika dan nilai tambah pada suatu produk.

Kelapa adalah tumbuhan yang memiliki manfaat pada setiap bagiannya, dimulai dari akar hingga bagian batok (Rani, 2019). Batok kelapa memiliki corak yang khas jika dihaluskan bagian permukaannya (Edi Eskak, 2015)

Dina & Dwinita (2013) menyatakan bahwa batok kelapa memiliki karakteristik yang keras, tidak fleksibel, ketebalan permukaan tidak rata, motif

yang khas, kuat, serta tahan air. Pertimbangan batok kelapa yang diolah menjadi produk untuk makanan didasari oleh analisa Dina (2013) bahwa batok dapat dicuci dan berkontak langsung dengan makanan.

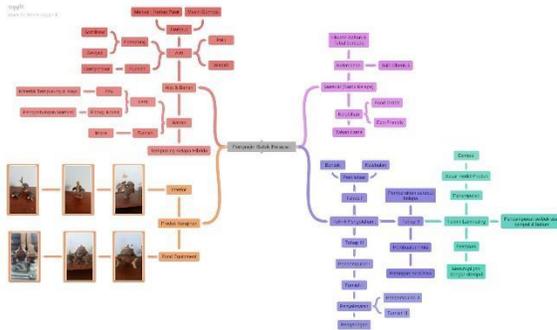
Selain itu, telah terjadi tren *Kitchen Art*. Dapur sudah bukan hanya sebagai area memasak, tetapi sebagai salah satu area dalam rumah yang memiliki nilai estetika (Ria, 2019). Dengan begitu, Pemanfaatan batok sebagai material sarana bumbu dapur perlu dilakukan, karena setiap elemen dari kedua hal di atas saling mendukung.

Produk sarana bumbu dapur pada penelitian ini menargetkan pengguna yang memiliki ketertarikan terhadap gaya bohemian. Gaya bohemian merupakan konsep desain yang lahir dari perpaduan *Vintage* dan *Shabby Chic* (Nita, 2020). Bohemian dipilih, karena hasil produk dari batok

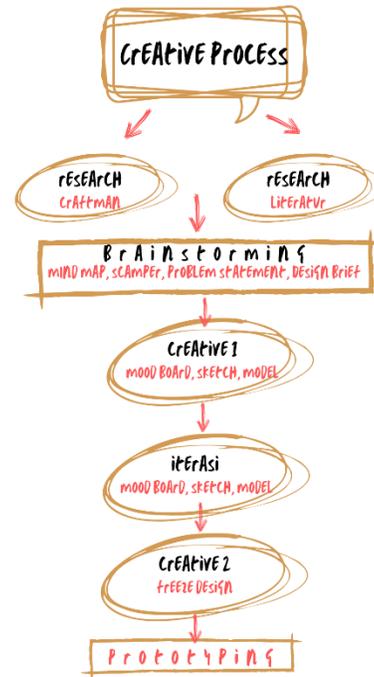
kelapa memberikan kesan yang merujuk pada gaya ini.

2. METODE

Berikut bagan pemaparan proses kreatif atau metode yang dilakukan dalam mencapai tujuan penelitian;



Gambar 1 Bagan proses kreatif. (Sumber: Sherin Agnes T, 2021)



Gambar 2 Mind map . (Sumber: Sherin Agnes T, 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

RISET (CRAFTMAN & LITERATUR)

Hal pertama yang dilakukan dalam melakukan perancangan hingga perwujudan pada purwarupa adalah melakukan riset terhadap pengrajin langsung dilapangan. Kemudian, melakukan studi literatur lewat buku, artikel, maupun jurnal. Hal ini dilakukan sebagai landasan pertama dalam penelitian ini.

BRAINSTORMING

- **Mind Map**

Mind map adalah suatu metode berpikir dengan membuat suatu tema tunggal, kemudian dijabarkan seluruh gagasan pada tema tersebut, hal tersebut untuk mempermudah pemahaman terkait suatu pembahasan (Rijal, 2014).

- **SCAMPER**

SCAMPER adalah suatu proses berpikir kreatif dalam melakukan suatu pengembangan atau perubahan, SCAMPER merupakan akronim dari Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put Another use, Eliminate, dan Reverse (Besti, 2020).



Gambar 3 Produk seupa. (Sumber: LapakBekasi Lazada)

Tabel 1. Metode SCAMPER

SCAMPER	PERUBAHAN	BENEFIT (SOLUSI)
Substitute	Mengganti material plastik dengan batok kelapa.	Pemanfaatan batok kelapa
Combine	Mengkombinasikan tempat tissue.	Penambahan fungsi lain pada produk
Adapt	Susunan rak .	Ketersediaan ruang yang lebih banyak.
Modify	Bentuk wadah. Bentuk rak.	Batok tetap berstandard <i>food grade</i> .
Put another use		-
Eliminate		-
Reverse		

Sumber: Sherin, 2021.

● **Problem Statement & Design Brief**

Nasution (2017) menyatakan bahwa pernyataan permasalahan dapat memunculkan kerangka kerja dalam objek penelitian. Permasalahan yang ditemukan berdasar pada observasi langsung dengan pengrajin melalui uji coba maupun informasi lisan. Kemudian, Permasalahan ditemukan pada objek yang diteliti.

Berdasarkan observasi langsung maupun literatur yang dilakukan. Permasalahan material batok pada penelitian ini terletak pada fleksibilitas material, serta penggunaan unsur-unsur bahaya yang dapat mempengaruhi standard *food grade* pada batok kelapa. **Problem Statement;** Batok kelapa membutuhkan teknik olah bentuk yang dapat mempertahankan *food grade* dan berbeda dengan produk serupa di pasaran.

Ambrose & Harris (2011) menyatakan bahwa *design brief* merupakan kebutuhan dan tujuan dalam sebuah rancangan. **Design Brief;** Sarana yang digunakan untuk penyimpanan bumbu masakan. Dibuat untuk pria dan wanita bergaya bohemian. Sarana ini bermaterial batok kelapa, memiliki wadah bumbu dan rak organisir, serta dilengkapi rel laci yang merupakan hasil eksplorasi bentuk untuk memperoleh produk yang aman untuk makanan, karena wadah dan rak akan diolah secara terpisah. Pada wadah bumbu, teknik yang akan dilakukan adalah teknik Potong, dan *Finishing* menggunakan *Bio-Varnish*, sehingga tidak mengontaminasi campuran unsur bahaya. Sedangkan, pada rak organisir dibuat dengan campuran material kayu dan Laminasi batok kelapa.

Edi Eskak (2015) menyatakan teknik laminasi sebagai bentuk pemanfaatan dari karakteristik keras batok yang dijadikan lapisan dekoratif. Hal tersebut memungkinkan berbagai bentuk desain, tanpa takut kehilangan ciri khas material utama yang digunakan.

ALUR RANCANGAN

Perancangan yang dilakukan hingga menghasilkan *freeze design* telah melewati beberapa alur, salah satunya pada tabel dibawah ini;

Tabel 2. Alur Rancangan Produk

	CREATIVE 1	ITERASI	CREATIVE 2 (FREEZE)
1.	Mood Board 	Perubahan pada detail gambar yang lebih sesuai dengan design brief	Mood Board 
2.	Sketch 	Perubahan bentuk	Sketch 
3.	Model 	Penyesuaian antara mood board dan sketsa	Model 

Sumber: Sherin, 2021.

FREEZE DESIGN

● **Mood Board**

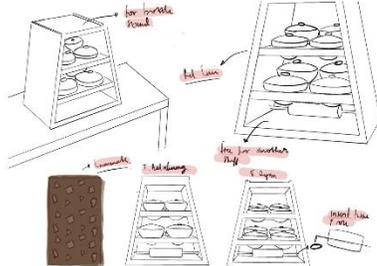
Mood board merupakan media gambar yang memuat sekumpulan foto yang dipilih sebagai sumber inspirasi atau kreatifitas dalam membuat suatu produk (Afif & Ishartiwi, 2016)



Gambar 4 Mood board. (Sumber: Sherin, 2021)

● **Sketch**

Sketsa merupakan gambar yang dibuat oleh desainer atau seniman dengan waktu yang relatif cepat untuk merepresentasikan objek yang akan dibuat (Kurniawati & Dwi, 2016)



Gambar 5 Sketsa. (Sumber: Sherin, 2021)

● **Model**

Sebelum mewujudkan desain dalam bentuk purwarupa, diperlukan model sebagai uji coba. Model dapat terbuat dari material pengganti dan ukuran yang lebih kecil, hal ini dilakukan untuk menghindari kerugian apabila terjadi kegagalan dalam proses uji coba, serta perubahan pada saat melakukan proses iterasi.

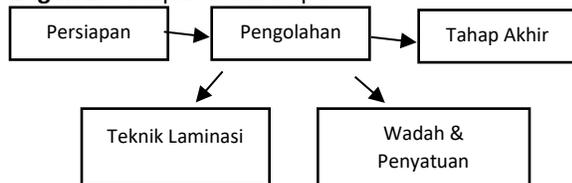
Gambar 6 Model. (Sumber: Sherin, 2021)



PURWARUPA (PROTOTYPE)

Efren (2019) menyatakan bahwa prototype merupakan model pertama dalam mentesting produk, hal tersebut dilakukan sebelum melakukan produksi pada produk.

Bagan 1. Tahapan Purwarupa



Sumber: Sherin, 2021.

Persiapan

Pada tahap persiapan yang harus dilakukan adalah menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan purwarupa ini.

ALAT

- Palu
- Karung Plastik
- Pensil
- Pengukur
- Jigsaw
- Mesin Gerinda
- Kertas Pasir 80 & 220
- Pisau Dempul
- Pisau
- Kain
- Mesin bor

BAHAN

- Batok Kelapa
- Triplek Kayu 9
- Resin, Kobalt, Talak, Katalis
- Stik kayu
- PiloX clear
- Bio-varnish
- Lem fox
- Lem Korea
- Stick besi

Pengolahan (Teknik Laminasi/ Rak)

1. Batok kelapa dipecahkan menggunakan palu
2. Buat pola desain pada triplek menggunakan pensil dan pengukur
3. Setelah itu, potong triplek menggunakan jigsaw
4. Oleskan semua bidang dengan lem fox, kemudian tempel pecahan batok kelapa dan keringkan
5. Campurkan Resin, Kobalt, Talak, Katalis, dan serbuk sisa batok yang dihaluskan
6. Isi dengan adonan campuran yang keringkan
7. Haluskan permukaan dengan mesin gerinda agar rata



Gambar 7 Pengolahan 1 (Rak). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 8 Pengolahan 2 (Rak). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 9 Pengolahan 3 (Rak). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 10 Pengolahan 4 (Rak). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 11 Pengolahan 5 (Rak). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 12 Pengolahan 6 (Rak). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 13 Pengolahan 7 (Rak). (Sumber: Sherin, 2021)

Pengolahan (Wadah & Penyatuan)

1. Siapkan batok kelapa yang sudah dibagi menjadi setengah, kemudian dihilangkan serabut, hingga permukaan menjadi halus (Wadah & Penutup)
2. Haluskan kembali dengan kertas pasir berukuran 80 & 220
3. Satukan semua bidang sesuai dengan desain, kemudian lubang sisi penyatuan yang akan diberi stick sebagai pembantu sambungan
4. Serbuk sisa di isi pada cela yang masih tersisa pada penyatuan, kemudian timpali dengan lem korea
5. Satukan dengan rak 1 dan 2 yang bermekanisme rel laci
6. Pasang Pegangan penutup dari triplek sisa yang dipotong, kemudian di sambungkan ke penutup dengan lem
7. Siapkan kayu kecil, kemudian ditempel pada bagian dalam bidang dengan lem korea sebagai telinga untuk stick besi.
8. Pasang stick besi sebagai stick roll



Gambar 14 Pengolahan 1 (Wadah). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 15 Pengolahan 2 (Wadah). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 16 Pengolahan 3 (Penyatuan). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 17 Pengolahan 4 (Penyatuan). (Sumber: Sherin, 2021)

Tahap Akhir

1. Semprotkan dengan clear pilox pada produk (selain wadah) dan tunggu hingga mengering
2. Oleskan dengan batuan kain oil biovarnish, sebagai finishing pada batok (wadah) agar tetap berkontak langsung dengan makanan (*Food grade*)



Gambar 18 Tahap Akhir (Rak). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 19 Tahap Akhir (Wadah). (Sumber: Sherin, 2021)

Hasil



Gambar 20 Hasil (Depan). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 21 Hasil (Rol tissue). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 22 Hasil (Laci atas). (Sumber: Sherin, 2021)



Gambar 23 Hasil (Samping & Laci bawah)). (Sumber: Sherin, 2021)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berdasarkan pada pemanfaatan batok kelapa yang bertujuan peningkatan nilai material. Pembuatan produk sarana bumbu dapur bermaterial batok kelapa merupakan salah satu langkah yang tepat. Pemanfaatan material sesuai karakteristik yang dimilikinya adalah salah satu bentuk ketercapaian.

Kebaruan serta keunikan dalam produk ini adaah penggunaan material batok kelapa, sebelumnya pada produk serupa yang ditemukan, produk bermaterial plastik atau kayu. Selain itu, bentuk yang lebih berbed dengan yang sudah ada dipasaran.

Setelah penelitian ini dilakukan, penemuan hal penting, seperti batok kelapa yang dapat dijadikan sebuah kerajinan tangan yang baik dalam tampilan maupun penggunaan

Batok kelapa terdapat banyak di Indonesia. Selain itu, memiliki nilai seni tinggi apabila dilakukan pengolahan. Maka dari itu, saran yang diberikan adalah bagaimana melakukan pelatihan terhadap masyarakat, sehingga dapat memahami pemanfaatan batok menjadi produk kerajinan yang memiliki nilai.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih bagi bpk. Dominggus Inaka selaku pengrajin batok kelapa yang sudah meluangkan waktu dan tenaga dalam proses pembentukan purwarupa.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ambrosei, G., & Paul Harris. (2011). *Packaging the Brand: The Relationship Between Packaging Design and Brand Identity*. Switzerland:AVA.

Arfadiani, D., & Dwinita Larasati. (2013). "Pemanfaatan Limbah Tempurung Kelapa Muda Melalui Pengembangan Desain Produk Alat Makan". *Jurnal Tingkat Seni Rupa dan Desain* (No.1). Bandung:ITB.

Bestari, G. A., & Ishartiwi. (2016). "Pengaruh Penggunaan Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan vol 3*. Yogyakarta:UNY.

Besti. (2020). "Mengembangkan Produk Dengan Teknik SCAMPER", <https://nemolab.id/mengembangkan-produk-dengan-teknik-scamper/>, diakses pada 5 Juni 2021 pukul 15.35.

Darusman, R. (2014). "Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP". *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika Vol 3*. Bandung:STKIP.

Eskak, E. (2015). "Identifikasi Pola Laminasi Tempurung Kelapa ". Balai Besar Kerajinan dan Batik Vol.32:Yogyakarta.

Hermita, R. (2019). "Memanfaatkan Limbah Batok Kelapa Menjadi Berbagai Macam Bentuk Kerajinan". *Proporsi*, 4.

Inayah, N. H. (2020). "Gaya Desain Bohemian, Bagaimana Ketidakberaturan dapat Menjadi Seni yang Unik dan Eksentrik", <https://interiordesign.id/gaya-desain-bohemian/>, diakses pada 4 Juni 2021 pukul 11.45.

Kurniawati., & Dwi Wahyuni. (2016). "Ungkapan Estetis dan Eksistensi Sketsa Ivanovich Agusta sebagai "Patron" Pelukis Anak di Indonesia pada tahun 1979-1984". *Jurnal Imajinasi Vol X*. Semarang:UNNES.

Manalu, E. (2019). "Prototyping dan penerapannya", <https://interiordesign.id/gaya-desain-bohemi> <https://medium.com/@efrenkun123/prototyping-dan-penerapannya-1d6041e65a82>, diakses pada 9 Juni 2021 pukul 07.45

M. K. M. Nasution. (2017). "Penelaahan Literatur". *Teknik Penulisan Karya Ilmiah Bagian 3*, 2017.

Situmorang, R. T. (2019). "Tren Dekorasi Rumah Tahun 2020, Barang Antik Diminati", <https://interiordesign.id/gaya-desain-bohemian/>, diakses pada 4 Juni 2021 pukul 11.50.

<https://www.lazada.co.id/products/tempat-bumbu-set-7-pcs-toples-rak-bumbu-dapur-plastik-2-susun-i4875018576.html>