

Inovasi Seni Tatah Timbul Kulit Sapi pada Produk Fungsional di UMKM “Geoge Leather” Yogyakarta



Rohmad Eko Priyono
(Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta,
rohmadeko99@yahoo.com)

Ima Novilasari
(Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta,
ima.novilasari91@gmail.com)

Junende Rahmawati
(Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta,
junenderahma0409@gmail)

Keywords:
innovation, leather crafts, tatah emergence, UMKM “Geoge Leather”

ABSTRACT

This research aims to raise the embossed inlay technique applied to functional products made by Geoge Leather Yogyakarta MSMEs. The embossed inlayment technique produced by Geoge Leather Yogyakarta MSME products is one of the innovative products that is the hallmark of the Geoge Leather Yogyakarta Brand DNA. Embossed inlaid products as one of the leather craft arts prioritize hand skills (handicraft) by paying attention to aesthetic and functional values. Through qualitative research with artistic research methods that discuss practice-based research that produces knowledge and technical understanding of embossed inlays applied to plant-based tanned leather media that has not been widely applied to leather industry products that produce bags, shoes, jackets, etc. The identity of Geoge Leather products is not only in terms of technical creation, but also motif designs that raise the local wisdom of the archipelago's culture such as puppets, batik, dance visuals, and so on as part of product innovation that becomes the identity or Brand DNA of the UMKM.

<p>Kata Kunci: inovasi, kriya kulit, tatah timbul, UMKM “Geoge Leather”</p>	<p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini bertujuan mengangkat teknik tatah timbul yang diterapkan pada produk fungsional karya UMKM “Geoge Leather” Yogyakarta. Teknik tatah timbul hasil produk UMKM ini sebagai salah satu produk inovasi yang menjadi ciri khas dari Brand DNA “Geoge Leather” Yogyakarta. Produk-produk tatah timbul sebagai salah satu karya seni kriya kulit mengutamakan keterampilan tangan (<i>handicraft</i>) dengan memperhatikan nilai estetika dan fungsionalitas. Melalui penelitian kualitatif dengan metode penelitian artistik yang membahas tentang penelitian berbasis praktik yang menghasilkan pengetahuan dan pemahaman teknis tatah timbul diterapkan pada media kulit samak nabati yang belum banyak diterapkan pada produk industri kulit penghasil tas, sepatu, jaket, dan sebagainya. Identitas produk “Geoge Leather” tidak hanya dari segi teknis penciptaannya, namun juga desain motif yang mengangkat kearifan lokal budaya Nusantara, seperti wayang, batik, dan visual tarian, sebagai bagian dari inovasi produk yang menjadi identitas atau Brand DNA UMKM tersebut.</p>
--	---

PENDAHULUAN

Seni kriya merupakan karya seni yang mengutamakan keterampilan tangan (*handicraft*) dengan memperhatikan nilai estetika dan fungsionalitas. Seni ini mencakup berbagai jenis produk, seperti kerajinan tekstil, kulit, keramik, kayu, logam, dan anyaman. Seni kriya memiliki akar dalam tradisi lokal yang diwariskan secara turun-temurun, dan biasanya mencerminkan identitas budaya suatu masyarakat. Sebagai perpaduan antara seni dan keterampilan, seni kriya tidak hanya memiliki nilai seni tetapi juga nilai ekonomi, karena banyak produk seni kriya yang dipasarkan sebagai barang konsumsi atau souvenir.

Menurut jurnal Rizwel Zam (Zam et al., 2022), “karya-karya kriya tidak saja tampil sebagai benda yang bagus dan indah secara visual, dengan detail garapan yang halus, serta mengandung muatan yang dalam menyangkut nilai estetik, simbolik, filosofis, dan nilai fungsional yang terkandung di dalamnya.” Tidak hanya itu, seni kriya saat ini juga menjadi pembahasan mengenai pentingnya pelestarian seni di tengah tantangan globalisasi yang seringkali membawa pengaruh pada keberlanjutan tradisi lokal. Hal ini bertujuan untuk menanamkan kesadaran tentang pentingnya melestarikan seni kriya sebagai warisan budaya yang berharga. Salah satu inovasi dalam pelestarian dan pengembangan seni kriya dan juga tradisi lokal melalui penciptaan karya fungsional dengan teknik tatah timbul.

Tatah timbul kulit merupakan teknik dalam kerajinan yang terbuat dari kulit nabati dengan ketebalan minimal 2 mm sebagai media eksplorasi untuk memberikan efek timbul dari permukaan karya yang dibuat. Perjalanan mengenai pengolahan kulit dimulai sejak orang Mesir menemukan kegunaan kulit sebagai pakaian, ornamen perabot, dan perisai. Orang-orang Yunani dan Romawi menambahkan banyak pengetahuan tentang proses penyamakan dan berbagai penggunaan tentang kulit. Dari hal tersebut, kemudian banyak orang mulai menerapkan teknik tatah pada kulit dengan



alat sederhana.

Kulit menghadirkan sesuatu yang dapat digunakan sebagai alternatif bahan berkesenian, keunggulan dari tatah timbul adalah adanya verifikasi ornamen yang bisa dikembangkan sedemikian rupa, kulit juga menawarkan susunan kepadatan yang unik. Selain itu, kulit memiliki kemampuan bahan yang berada di tengah kayu dan kain. Kulit juga memiliki kemampuan untuk dapat dibuat sebagai bahan untuk dibentuk sesuai dengan modelnya, seperti tas, namun juga tetap bisa diukir atau ditatah permukaannya seperti pada kayu. Hingga saat ini teknik permodelan yang digunakan masih menggunakan cara yang manual. Kendati adanya upaya untuk diubah proses pembuatan melalui permesinan, akan tetapi kita melihat upaya tersebut untuk memaksimalkan produksi namun tidak memiliki estetika.

Sebuah karya terbentuk dari kreativitas dan keputusan personal pada pengetahuan tersirat sebagai *personal knowledge*. Perlu dipahami untuk kerajinan tatah timbul kulit, diperlukan adanya keterampilan yang dimiliki seniman. Kemampuan memahami bentuk ornamen, gelap terang, timbul tenggelam, media, pewarnaan, merupakan sebuah kecakapan yang harus dimiliki seniman dengan fokus di bidang tatah timbul kulit.

Lahirnya kriya seni disebabkan oleh terlalu ketat persaingan pasar yang telah dikuasai oleh industri dan pabrik-pabrik, masyarakat lebih memilih produk buatan pabrik daripada karya fungsional seorang kriyawan. Untuk menghadapi persaingan tersebut mulailah kriyawan mengubah konsep dalam berkarya dari karya fungsional kepada karya seni ekspresi atau kriya fungsional (Priyono, 2017). Dalam hal ini, maka upaya pelestarian mutlak diperlukan guna berjalannya proses pembentukan karakter warga negara suatu bangsa. Kesadaran akan pentingnya pengelolaan dan pelestarian warisan budaya kini sudah semakin tinggi, bahkan banyak di antara pencinta dan pemerhati warisan budaya yang berkeyakinan bahwa sumber daya budaya itu tidak saja merupakan warisan, tetapi lebih-lebih adalah pusaka bagi bangsa Indonesia. Artinya, sumber daya budaya itu mempunyai kekuatan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu dan melindungi bangsa ini dalam menapaki jalan ke masa depan (Gustianingrum & Affandi, 2016).

Seniman menggunakan berbagai alat dan bahan sebagai suatu yang berkesinambungan antara identifikasi seniman dalam membentuk keahlian dalam rekayasa gagasan berdasarkan keadaan media kerja. Kerumitan yang diakibatkan dari media yang diolah dengan teknik tatah tentu akan mendorong sikap seniman dalam berkarya. Keputusan personal dalam menyelesaikan masalah terkait bahan, alat, dan skenario untuk mengeksplorasi media kerja.

METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data guna menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini bergantung pada tujuan penelitian, jenis data yang diperlukan, serta pendekatan yang digunakan untuk memperoleh hasil yang valid dan reliabel.

Panduan pengamatan digunakan peneliti untuk memaksimalkan hasil yang ingin dicapai dengan mengutamakan poin-poin yang akan diamati dalam penelitiannya. Hal itu meliputi kegiatan, teknik pukul, kerapatan pukul, sudut pukul, dan bahan bakunya. Teknik pukul diamati untuk mengetahui cara seniman menggunakan keseluruhan tubuhnya dalam menggunakan alat untuk menatah, kerapatan pukul digunakan untuk mengetahui apakah dampak dari pukulan yang sedang dan yang rapat, sudut pukul perlu diketahui untuk menjabarkan berapa kemungkinan kemiringan yang terjadi dalam pemukulan, sedangkan bahan baku akan memengaruhi hasil dari pukulan yang

dilakukan oleh seniman (Mahendra, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian artistik. Hasil penelitian ini berasal dari penelitian berbasis praktik (*practice-based research*), diartikan sebagai suatu investigasi original yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru yang sebagian pengetahuan tersebut diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil praktik itu (Guntur, 2016). Sumber data penelitian ini berasal dari wawancara dan observasi partisipan yang berasal dari praktisi UMKM “Geoge Leather” Yogyakarta. Pada penelitian ini, pengetahuan sebagai keterampilan yang dapat kita sebut sebagai teknis tentang-mengetahui membuat, bagaimana bertindak, bagaimana melaksanakan seperti yang dituliskan Guntur (2016) pada pembahasan pengetahuan dan pemahaman.

1. Wawancara

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah wawancara dengan perajin tatah timbul kulit sapi yang dijadikan produk fungsional. Wawancara mendalam dilakukan untuk mengetahui sejarah dan perkembangan kriya kulit dan bersamanya melakukan hipotesis yang menjadi kemunculan tatah timbul di produk fungsional yang mengangkat tema Nusantara. Akar masalah yang ditemukan dapat dijadikan landasan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Berikut data secara lengkap narasumber utama dalam penelitian ini.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mendatangi objek kajian secara langsung di *Workshop* “Geoge Leather”. Dengan observasi diharapkan dapat menemukan berbagai data dan fakta menarik yang mungkin belum banyak dimunculkan ke publik, sehingga dapat menghasilkan kebaruan tersendiri bagi kekayaan kriya kulit di Yogyakarta. Observasi dilakukan sebagai salah satu modal dalam mencari sudut menarik koleksi produk tatah timbul “Geoge Leather” yang akan dilakukan visualisasinya. Observasi dilakukan beberapa kali dengan meninjau beberapa produk versi NewSantara.

3. Studi Dokumen

Studi dokumen berupa foto-foto hasil karya tatah timbul yang dijadikan produk fungsional. Dokumen ini dapat dijadikan bukti otentik tentang kebenaran sesuatu hal. Dokumen otentik yang coba dicari adalah sebagai bukti orisinalitas karya tatah timbul yang dijadikan produk fungsional.

4. Studi Pustaka

Studi Pustaka menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa buku-buku, jurnal nasional maupun internasional yang berkaitan dengan kriya kulit, tatah timbul, dan segala pustaka yang dapat menunjang keberhasilan penelitian ini. Buku dan jurnal yang dipilih sangat diusahakan merupakan jurnal dan buku yang diterbitkan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir.

Analisis data dilakukan dengan tahapan pengumpulan data sesuai yang telah dijabarkan sebelumnya. Data yang diperoleh akan ditampilkan dan diolah sedemikian rupa. Dalam penelitian kualitatif, sumber pelaku utama penelitian produk tatah timbul di “Geoge Leather” Yogyakarta. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengecekan keabsahan data diperoleh dan diolahnya sebelum disajikan. Dalam mengukur keabsahan data yang diperoleh dari sumber data primer dan sekunder dilakukan dengan cara triangulasi data. Mengacu pendapat Patton dengan menggunakan strategi; pertama, pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data; kedua, pengecekan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Teknik triangulasi data dapat mengukur keabsahan data yang dikumpulkan memiliki kemiripan atau kecocokan antara data interview, observasi, dan dokumen. Saat data-data sudah mendapatkan keabsahannya maka Langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan permasalahan yang telah dibuat sebelumnya. Kesimpulan yang ditarik untuk menjawab rumusan masalah harus



didukung dengan bukti-bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Bukti yang valid tersebut dapat memberikan kesimpulan yang bersifat kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil UKM “Geoge Leather”

“Geoge Leather” (GL) merupakan Usaha Kecil Menengah yang memproduksi kerajinan kulit berupa dompet, tas, dan ikat pinggang yang beralamat di Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. GL berdiri pada tahun 2018 dan memproduksi hasil kerajinan produk kulit dengan kualitas yang bagus dan harga yang terjangkau. Kulit yang diproduksi menggunakan kulit sapi dengan proses penyamakan berbagai macam artikel, seperti boks, *pull up*, dan *crazy horse*.

Dengan potensi pangsa pasar kulit di Yogyakarta sebagai kota wisata, GL menjadi kerajinan produk kulit yang diminati wisatawan untuk dijadikan oleh-oleh ataupun dimiliki sendiri. Dengan demikian, GL mempunyai peluang yang besar untuk menjalankan usaha. Selain itu GL adalah UMKM yang bertujuan membantu membuat lapangan kerja bagi masyarakat sekitar untuk menambah penghasilan keluarga. GL juga menjadi UMKM yang mampu menyalurkan dan mengembangkan kreativitas sebagai desainer, mengurangi limbah kulit dengan menjadikan produk *upcycle*, dan membangun ekosistem yang baik di lingkungannya.

GL menggunakan bahan kulit dengan kualitas grade A. GL juga melayani *custom design* sesuai budget permintaan konsumen. Distribusi produknya sudah tersebar di beberapa wilayah di Indonesia, seperti D.I Yogyakarta, Semarang, DKI Jakarta, Surabaya, Batam, Bengkulu, dan Medan. UMKM ini fokus pada proses produksi kerajinan kulit. Penjualannya dilakukan di store *online* di marketplace, seperti *Shopee*, *tiktok shop*, dan *Sibakul markethub*, sedangkan store *offline*-nya ada di Desa Wisata Kasongan Yogyakarta dan Bandara YIA. Selain itu material support yang disediakan memiliki packaging yang menarik.

Legalitas dari UMKM GL sendiri sudah diwujudkan dalam kepemilikan Nomor Induk Berusaha, sertifikat kompetensi, sertifikat merek, Jogja Mark, dan Akun SIINAS. Tantangan Bisnis yang dihadapi UMKM GL adalah transformasi digital serta adopsi teknologi baru, seperti kecerdasan buatan, otomatisasi dan big data. Hal ini membutuhkan investasi besar agar tidak kehilangan daya saing. Saat ini terjadi perubahan preferensi konsumen, karena konsumen memilih produk yang ramah lingkungan dan persaingan yang semakin ketat baik pasar lokal maupun internasional. Yang terakhir, manajemen dan pengelolaan keuangan GL masih belum maksimal.

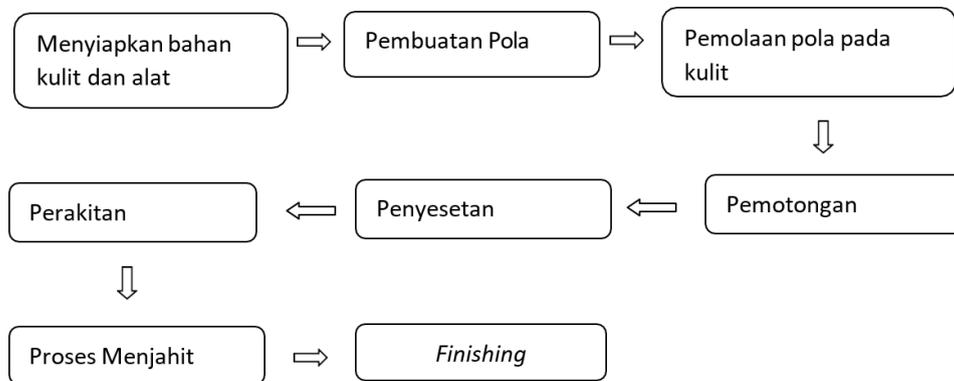
GL memiliki produk unggulan yang dinamakan Tatah Timbul Nusantara Style. Produk GL Tatah timbul menjadi Brand DNA baru yang nantinya diharapkan mampu bersaing di pasar lokal maupun internasional. Awal kemunculan tatah timbul pada ornamen produk tas GL adalah akibat dari tingginya persaingan sesama perajin kulit yang ada di Yogyakarta maupun di luar Yogyakarta.

Tatah timbul kulit merupakan teknik dalam kerajinan yang terbuat dari kulit nabati dengan ketebalan minimal 2mm sebagai media eksplorasi untuk memberikan efek timbul dari permukaan karya yang dibuat. Kulit menghadirkan sesuatu yang dapat digunakan sebagai bahan berkesenian. Keunggulan dari tatah timbul adanya verifikasi ornamen yang bisa dikembangkan menjadi sebuah karya seni yang nantinya bisa dikombinasikan dengan produk fungsional, seperti tas kulit berbagai model dan memberikan estetika karya seni yang ditatah timbul pada kulit.

Analisis Produksi

A. Proses Produksi Industri Non-Tatah timbul

Dalam proses produksi pembuatan produk kulit, masih menggunakan alat-alat manual dan mesin *highspeed*. Berikut bagan proses produksi:



Gambar 1. Bagan Proses Pembuatan Produk Kulit

B. Proses Produksi Tatah Timbul

Proses pengerjaan tatah timbul membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam teknik menatah. Penatah harus paham tata letak gradasi gelap terang yang akan ditatah, berikut proses pengerjaan tatah timbul sebelum dirakit ke dalam produk :

- 1) Persiapan Kulit: Menggunakan kulit nabati minimal ketebalan 2.0 mm, kemudian kulit dibasahi sedikit supaya Ketika ditatah kulit menjadi lentur dan mempermudah waktu ditatah.



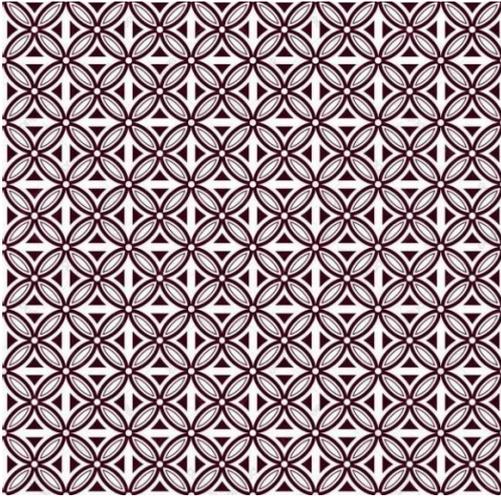
Gambar 2. Kulit Nabati



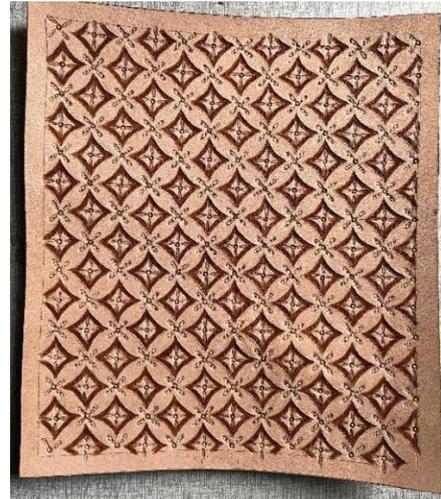
Gambar 3. Kulit Nabati Ketebalan 2,4 mm



Pembuatan Sketsa: Dalam proses pembuatan sketsa ini bisa menggunakan desain grafis memanfaatkan corel kemudian dicetak dan hasilnya dikopi pada permukaan kulit. Selain itu juga bisa dibuat secara manual dengan langsung membuat sketsa pada permukaan kulit karena sketsa ini sangat membantu dalam proses awal membuat bentuk/gambar yang akan ditatah.



Gambar 4. Sketsa Motif Kawung



Gambar 5. Hasil Tatah Motif Kawung

2) Proses Tatah

- a. Kulit yang sdh ada sketsa/desain diletakkan pada pandokan kayu, kemudian membuat line atau garis menggunakan tatah Suivel/pisau yang fungsinya melukai permukaan kulit supaya kulit yang sudah disketsa tidak hilang karena ada bekas luka.



Gambar 6. Alat Tatah Timbul



Gambar 7. Tatah Suivel/Pisau

- b. Setelah Proses melukai permukaan dengan tatah suivel, bagian luar dari sketsa yang dilukai ditatah bavel atau menenggelamkan bagian luar dari sketsa agar memberikan

kesan timbul di bagian dalamnya.



Gambar 8. Bentuk Tатаh Suivel



Gambar 9. Hasil Tатаh Suivel

- c. Proses selanjutnya, setelah dibavel kemudian hasil dari tатаh bavel ditатаh backgrounder menggunakan tатаh pasir atau bentuk tатаhnya seperti bintang-bintang kasar. Tатаh ini memberikan kesan gradasi gelap terang pada bagian tepi tатаhan.



Gambar 10. Bentuk Tатаh Backgrounder/Pasir



Gambar 11. Hasil Tатаh Backgrounder

- 3) Proses Pewarnaan: Setelah Proses tатаh selesai, dilanjutkan pewarnaan menggunakan cat pigmen merah B /hitam B, atau cat akrilik.





Gambar 12. Hasil sebelum Pewarnaan



Gambar 13. Hasil sesudah Pewarnaan

4) Proses Finishing : dalam proses finishing ini menggunakan semir kayu mowilex warna netral yang fungsinya untuk memberikan ketahanan pewarnaan terhadap jamur,air, atau zat kimia.



Gambar 14. Hasil Penggunaan Suivel, Bavel, dan Backgrounder

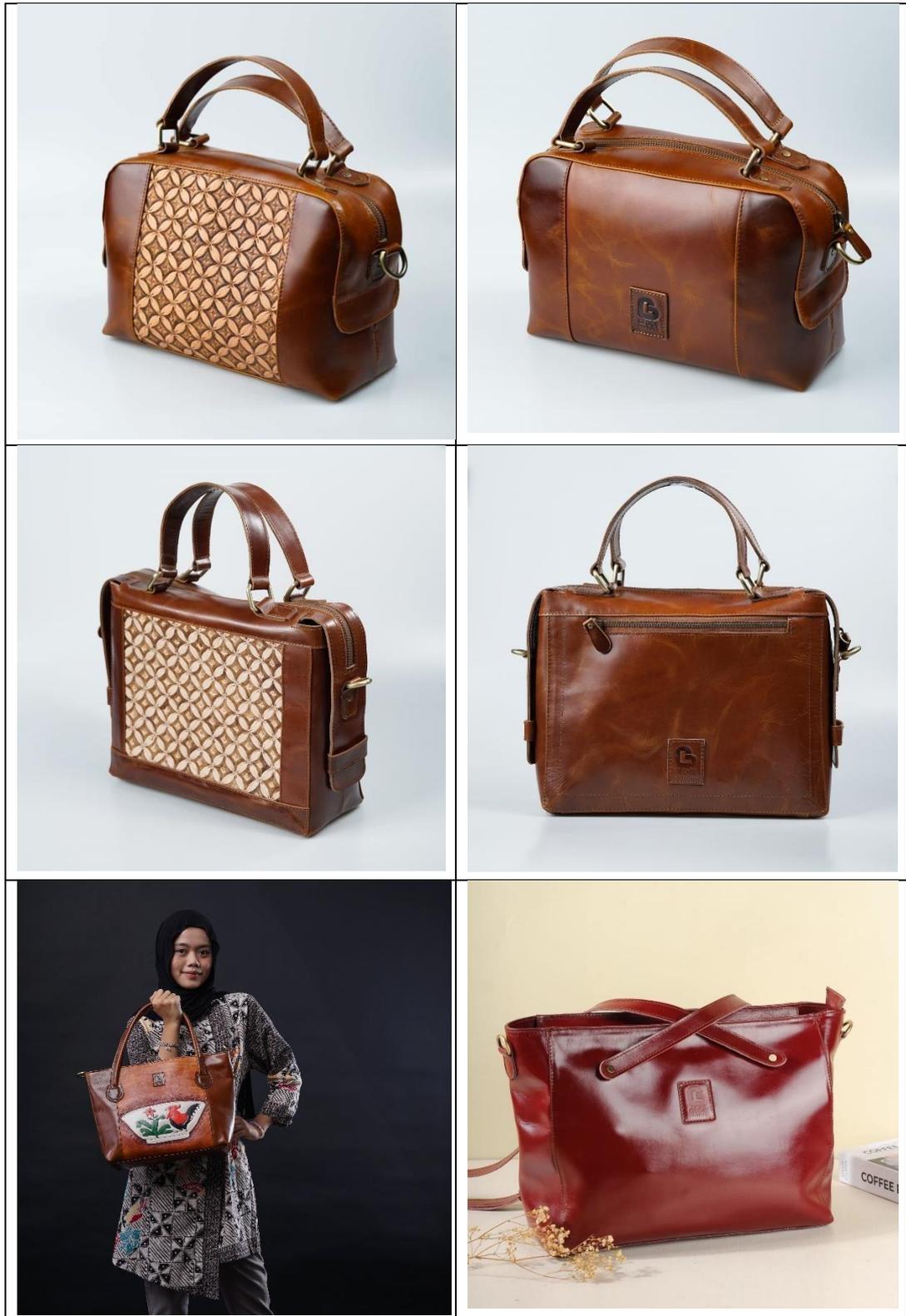
C. Perbedaan Produk Tatah Timbul dan Produk Industri

Produk GL mempunyai inovasi yang dijadikan brand DNA berupa tatah timbul yang mengambil konsep Nusantara di setiap produknya. Berikut beberapa contoh perbedaan produk yang mempunyai brand DNA dan produk industri yang diproduksi secara massal.

Tabel 1. Tabel Perbedaan Produk Tadah Timbul dan Industri

Tadah Timbul	Industri
	
	
	





Konsep tatah yang dimiliki oleh GL tersebut mengambil beberapa motif-motif Nusantara, seperti tokoh-tokoh pewayangan, tari-tarian Nusantara, sehingga produk-produknya mudah dikenali oleh masyarakat luas. Dengan adanya brand DNA tersebut juga mempermudah dalam

membangun

Brand

Awareness.



SIMPULAN

“Geoge Leather” sangat mengetahui potensi pangsa pasar kulit di Yogyakarta, sehingga memunculkan produk unggulan yang dinamakan Tatah Timbul NewSantara Style. Tatah timbul yang ada pada produk tas GL ini mulai diminati oleh pelanggannya yang berdomisili baik di Yogyakarta maupun di luar Yogyakarta.

Inovasi Seni Kriya kulit tatah timbul pada produk fungsional di UKM “Geoge Leather” sangat mampu meningkatkan penjualan dan Brand Awareness pada UKM “Geoge Leather”. Produk-produk tatah timbul mampu menghadirkan suasana dan wajah baru dan mampu meningkatkan omset yang menjadikan hal yang sangat menguntungkan dalam penjualan. UKM GL juga memiliki strategi ke depannya, seperti ingin memperluas pasar lokal maupun internasional dan mampu menjangkau pasar digital.

Beberapa harapan dari “Geoge Leather” adalah seluruh masyarakat Indonesia mengenal dan memakai produknya, bisa menjangkau pasar internasional, mengenalkan warisan budaya Indonesia ke pasar yang lebih luas, dan selalu berkarya dengan produk yang berkualitas. Produk UMKM mampu mencerminkan nilai budaya dan tradisi, sehingga UMKM tradisional memiliki potensi besar untuk menjadi motor penggerak ekonomi negara sekaligus penjaga warisan budaya. Dukungan dari berbagai pihak diperlukan agar sektor ini terus bisa berkembang dan tetap relevan di era modern saat ini.

Daftar Pustaka

- Gustianingrum, P. W., & Affandi, I. (2016). “Memaknai Nilai Kesenian Kuda Renggong dalam Upaya Melestarikan Budaya Daerah di Kabupaten Sumedang”. *Journal of Urban Society's Arts*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.24821/jousa.v3i1.1474>
- Mahendra, Y. B. (2020). “Pengaruh Teknik Pukul pada Tatah Timbul Kulit”. *Invensi*, 5(2), 151–164. <https://doi.org/10.24821/invensi.v5i2.3864>
- Priyono, R. E. (2017). “Human, Humanity, and Humanities” dalam Penciptaan Karya Kriya Kulit”. *Corak*, 6(2), 107–115. <https://doi.org/10.24821/corak.v6i2.2398>
- Zam, R., Dharsono, D., & Raharjo, T. (2022). “Transformasi Estetik Seni Kriya; Kelahiran dan Kriya Masa Kini”. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 302. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.36026>
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press.