



Eksplorasi Daun Rambutan Kering sebagai Material Utama Penciptaan Plakat Cenderamata Objek Wisata Sumatera Utara

Siti Nabawi¹, Raden Burhan Surya Nata Diningrat²

^{1,2} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : sitinabawi0@gmail.com ¹; radhenboerhans@gmail.com ²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pemanfaatan daun rambutan kering sebagai material utama dalam penciptaan plakat cenderamata bertema objek wisata Sumatera Utara. Penelitian menggunakan metode *practice-based research* yang mengintegrasikan proses penelitian dengan praktik penciptaan karya. Tahapan penelitian meliputi eksplorasi material, eksperimen teknik pengolahan, perancangan desain, perwujudan karya, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, eksperimen, dan studi literatur, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daun rambutan kering memiliki karakter visual berupa tekstur, pola serat, dan warna alami yang mampu meningkatkan nilai estetika plakat. Material ini juga mudah diolah, memiliki daya rekat yang baik setelah dipadukan dengan lem PVAc dan bahan pendukung lainnya, serta menghasilkan karya yang kokoh dan fungsional. Pemanfaatan daun rambutan sebagai material utama mendukung konsep seni kriya ramah lingkungan melalui pengolahan limbah organik menjadi produk bernilai tambah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pengembangan material kriya berbasis potensi lokal sekaligus memperkuat identitas budaya dan pariwisata Sumatera Utara melalui media plakat cenderamata.

Kata kunci: Daun Rambutan Kering, Plakat Cenderamata, Seni Kriya, Objek Wisata Sumatera Utara, *Practice-Based Research*.

Exploration of Dried Rambutan Leaves as the Primary Material for Creating Souvenir Plaques for North Sumatra Tourist Attractions

Abstract

This study aims to explore the use of dried rambutan leaves as the primary material for creating souvenir plaques themed around North Sumatra's tourist attractions. The study employs a practice-based research method, integrating the research process with the creative practice itself. The research stages include material exploration, processing technique experimentation, design, fabrication, and evaluation. Data were collected through observation, documentation, experimentation, and literature review, and subsequently analyzed using a descriptive-qualitative approach. The results indicate that dried rambutan leaves possess visual characteristics such as texture, fiber patterns, and natural colors that enhance the aesthetic value of the plaques. The material is easy to process, exhibits good adhesion when combined with PVAc glue and other supporting materials, and results in a sturdy, functional product. Utilizing rambutan leaves as a primary material supports the concept of eco-friendly craft art by transforming organic waste into a value-added product. This research is expected to offer an alternative for developing craft materials based on local

resources while simultaneously strengthening the cultural and tourism identity of North Sumatra through the medium of souvenir plaques..

Keywords: *Dried Rambutan Leaves, Souvenir Plaques, Craft Art, North Sumatra Tourist Attractions, Practice-Based Research.*

PENDAHULUAN

Perkembangan seni kriya pada era modern menunjukkan kecenderungan yang semakin kuat terhadap pemanfaatan material yang ramah lingkungan dan berkelanjutan. Isu pelestarian lingkungan mendorong seniman dan perajin untuk mengeksplorasi berbagai material alternatif yang berasal dari alam maupun limbah organik. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan mengurangi dampak pencemaran lingkungan, tetapi juga menghasilkan karya kriya yang memiliki nilai estetika, fungsional, dan ekonomi. Melalui konsep *upcycling*, limbah organik dapat diolah menjadi produk baru yang memiliki nilai tambah serta mampu memperkaya inovasi dalam penciptaan karya seni.

Salah satu limbah organik yang berpotensi dimanfaatkan sebagai material seni kriya adalah daun rambutan kering. Sumatera Utara merupakan salah satu daerah yang memiliki banyak pohon rambutan, sehingga menghasilkan daun kering dalam jumlah yang melimpah. Selama ini daun rambutan umumnya belum dimanfaatkan secara optimal dan hanya menjadi limbah yang dibiarkan membusuk atau dibakar. Padahal, daun rambutan memiliki karakteristik alami berupa tekstur, pola serat, bentuk, dan warna yang unik sehingga berpotensi dijadikan material utama dalam penciptaan karya seni kriya yang memiliki keunikan visual dan nilai artistik.

Salah satu bentuk karya seni kriya yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan daun rambutan kering adalah plakat cenderamata. Plakat cenderamata merupakan produk yang sering digunakan sebagai kenang-kenangan, penghargaan, maupun media promosi suatu daerah. Selain memiliki fungsi praktis, plakat juga dapat menjadi media untuk memperkenalkan identitas budaya, kekayaan alam, dan objek wisata suatu wilayah. Sumatera Utara memiliki berbagai objek wisata yang menjadi ikon daerah, seperti Danau Toba, Air Terjun Sipiso-piso, Istana Maimun, dan Bukit Lawang. Potensi tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk plakat cenderamata yang tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga mengangkat karakter lokal melalui penggunaan material alami.

Namun demikian, plakat cenderamata yang berkembang saat ini masih didominasi oleh penggunaan material konvensional, seperti akrilik, kayu, resin, dan logam. Inovasi pemanfaatan limbah organik sebagai material utama masih relatif terbatas, terutama dalam bidang seni kriya. Selain itu, kajian mengenai penggunaan daun rambutan kering sebagai material utama dalam penciptaan plakat cenderamata masih sangat sedikit. Belum banyak penelitian yang mengkaji karakteristik daun rambutan, meliputi tekstur, warna, pola serat, daya rekat, dan ketahanannya setelah proses finishing sebagai dasar pengembangan produk kriya yang berkualitas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi daun rambutan kering sebagai material utama dalam penciptaan plakat cenderamata objek wisata Sumatera Utara. Penelitian difokuskan pada pengkajian karakteristik material daun rambutan serta penerapannya dalam proses penciptaan plakat yang mengangkat ikon-ikon wisata Sumatera Utara. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan karya kriya yang inovatif, ramah lingkungan, memiliki nilai estetika dan ekonomi, serta berkontribusi dalam memperkenalkan potensi pariwisata dan memperkuat identitas budaya Sumatera Utara melalui media cenderamata.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan karya (*practice-based research*) yang mengintegrasikan proses penelitian dengan praktik berkarya untuk mengeksplorasi daun rambutan kering sebagai material utama dalam penciptaan plakat cenderamata bertema objek wisata Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan di Galeri Seni Rupa Baginda Sirait,

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, pada Maret–Juni 2026. Objek penelitian meliputi daun rambutan kering sebagai objek material dan plakat cenderamata yang mengangkat ikon wisata Sumatera Utara sebagai objek karya.

Proses penciptaan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu eksplorasi karakteristik daun rambutan, eksperimen teknik pengolahan dan perekat, perancangan desain berupa *moodboard* dan sketsa, perwujudan karya hingga tahap *finishing*, serta evaluasi hasil karya. Pembuatan plakat menggunakan teknik cetak dengan memanfaatkan daun rambutan kering sebagai bahan utama, didukung oleh bahan seperti lem PVAc, tanah liat, gipsium atau semen putih, cat akrilik, dan pernis, serta berbagai alat kerja pendukung.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, eksperimen, dan studi literatur, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Pengujian dilakukan terhadap karakteristik material dan daya rekat daun rambutan menggunakan lem PVAc. Keberhasilan karya ditentukan berdasarkan kualitas visual dan teknis, meliputi karakter alami daun yang tetap terlihat, daya rekat yang kuat, komposisi yang harmonis, ikon wisata yang mudah dikenali, serta kelayakan karya sebagai plakat cenderamata khas Sumatera Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Eksplorasi dan Pengolahan Daun Rambutan Kering sebagai Material Kriya

Tahap awal penelitian ini adalah melakukan eksplorasi terhadap daun rambutan kering sebagai material utama dalam penciptaan plakat cenderamata. Eksplorasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap karakteristik fisik daun rambutan untuk mengetahui potensi penggunaannya sebagai bahan kriya. Hasil observasi menunjukkan bahwa daun rambutan memiliki tekstur permukaan yang khas, warna cokelat alami yang memberikan kesan estetik, serta pola tulang daun yang unik sehingga mampu menambah nilai visual pada karya. Selain mudah diperoleh dalam jumlah yang melimpah di Sumatera Utara, daun rambutan juga merupakan limbah organik yang selama ini belum dimanfaatkan secara optimal. Potensi tersebut menjadikan daun rambutan sebagai alternatif material yang mendukung konsep ramah lingkungan dan keberlanjutan (*sustainability*) dalam seni kriya.

Setelah tahap eksplorasi, dilakukan seleksi dan persiapan bahan untuk memperoleh daun rambutan yang memiliki kualitas terbaik. Daun dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu dalam kondisi utuh, tidak berlubang, bebas jamur, bersih, serta memiliki warna yang relatif seragam. Daun yang telah memenuhi kriteria kemudian dibersihkan dari debu dan kotoran yang menempel sebelum memasuki proses pengolahan. Selanjutnya, daun dikeringkan hingga kadar airnya berkurang, kemudian dihaluskan menggunakan alat penggiling menjadi serbuk halus. Serbuk tersebut disaring untuk memperoleh ukuran partikel yang seragam sehingga menghasilkan material yang lebih mudah dicampur dengan bahan lain dan memberikan tekstur yang lebih baik pada hasil akhir plakat.

Tahap berikutnya adalah pembuatan adonan material sebagai bahan dasar plakat. Serbuk daun rambutan dicampurkan dengan lem PVAc sebagai perekat, tanah liat sebagai bahan pengikat dan pembentuk struktur, serta air sebagai media pencampur. Komposisi campuran yang digunakan terdiri atas 60% serbuk daun rambutan, 24% tanah liat, 10% lem PVAc, dan 6% air. Perbandingan tersebut diperoleh melalui beberapa kali percobaan hingga menghasilkan adonan yang memiliki sifat plastis, mudah dibentuk ke dalam cetakan, tidak mudah retak saat mengering, serta memiliki daya rekat yang baik. Material yang dihasilkan juga tetap mempertahankan karakter alami daun rambutan sehingga memberikan tekstur dan tampilan yang khas pada permukaan plakat.

Hasil eksplorasi dan pengolahan menunjukkan bahwa daun rambutan kering memiliki potensi yang baik untuk dimanfaatkan sebagai material utama dalam penciptaan karya seni kriya berupa plakat cenderamata. Material yang dihasilkan memiliki warna cokelat alami, tekstur yang halus namun tetap memperlihatkan karakter serat daun, daya rekat yang kuat, serta cukup kokoh setelah melalui proses pengeringan dan *finishing*. Temuan ini membuktikan bahwa limbah daun rambutan dapat diolah menjadi material kriya yang

memiliki nilai estetika, fungsional, dan ekonomi. Selain menghasilkan produk yang inovatif, pemanfaatan daun rambutan juga menjadi salah satu bentuk penerapan konsep *upcycling*, yaitu mengolah limbah organik menjadi produk bernilai tambah yang dapat mendukung pelestarian lingkungan sekaligus memperkenalkan potensi objek wisata Sumatera Utara melalui media plakat cenderamata.

Perancangan Desain Plakat Cenderamata Objek Wisata Sumatera Utara

Tahap perancangan diawali dengan penyusunan konsep desain yang menggabungkan identitas objek wisata Sumatera Utara dengan pemanfaatan daun rambutan kering sebagai material utama. Konsep ini bertujuan menghasilkan plakat cenderamata yang tidak hanya memiliki nilai estetika dan fungsi sebagai media penghargaan atau kenang-kenangan, tetapi juga mencerminkan prinsip ramah lingkungan melalui pemanfaatan limbah organik. Sumber ide desain diperoleh dari berbagai ikon wisata Sumatera Utara, seperti Danau Toba, Istana Maimun, Air Terjun Sipiso-piso, Bukit Lawang, dan Rumah Bolon. Ikon-ikon tersebut dipilih karena merepresentasikan kekayaan alam, budaya, dan identitas daerah yang dapat diangkat dalam bentuk karya seni kriya.

Berdasarkan konsep tersebut, dilakukan pengembangan beberapa alternatif sketsa sebagai dasar dalam menentukan desain terbaik. Setiap sketsa dirancang dengan komposisi yang menempatkan ikon wisata sebagai fokus utama, sedangkan daun rambutan dimanfaatkan sebagai elemen dekoratif sekaligus material pembentuk ornamen pada plakat. Bentuk plakat dirancang secara vertikal agar mampu menampilkan objek wisata secara lebih proporsional dan memberikan ruang yang cukup bagi penerapan tekstur alami daun rambutan. Proses pengembangan sketsa juga mempertimbangkan aspek fungsi, kemudahan proses pembuatan, serta nilai estetika yang ingin ditampilkan pada karya.

Perancangan desain menerapkan prinsip-prinsip desain, yaitu kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, penekanan, dan keselarasan. Kesatuan diwujudkan melalui perpaduan seluruh elemen dalam satu komposisi yang utuh, sedangkan keseimbangan dan proporsi diterapkan agar tampilan plakat terlihat stabil dengan ikon wisata sebagai elemen dominan. Irama dibangun melalui pengulangan tekstur daun rambutan, sementara penekanan diberikan pada visual objek wisata sebagai pusat perhatian. Keselarasan diperoleh dari perpaduan warna alami daun rambutan dengan ornamen plakat, sehingga menghasilkan karya yang harmonis, menarik, serta mampu memperkuat identitas visual plakat cenderamata khas Sumatera Utara.

Perwujudan Karya dan Analisis Estetika

Tahap perwujudan karya merupakan proses merealisasikan konsep dan desain menjadi plakat cenderamata yang utuh. Proses diawali dengan pengolahan bahan baku melalui pencampuran serbuk daun rambutan, lem PVAc, tanah liat, dan air sesuai komposisi terbaik yang telah diperoleh pada tahap eksperimen. Selanjutnya dibuat sketsa desain sebagai pedoman, kemudian sketsa dipindahkan ke media plakat akrilik. Adonan daun rambutan digunakan untuk membentuk ornamen timbul sehingga menghasilkan efek tiga dimensi yang memperkuat karakter visual karya. Setelah seluruh bagian terbentuk, permukaan plakat dihaluskan menggunakan amplas, dilanjutkan dengan proses pewarnaan menggunakan cat akrilik, dan diakhiri dengan pelapisan pernis (*finishing*) untuk memberikan perlindungan terhadap warna, meningkatkan ketahanan material, serta menghasilkan tampilan yang lebih menarik.

Hasil perwujudan menunjukkan bahwa material berbasis daun rambutan kering memiliki beberapa keunggulan sebagai bahan seni kriya. Material ini relatif murah, mudah diperoleh, mudah dibentuk, cepat mengering, serta memiliki ketahanan yang baik terhadap jamur pada suhu ruang. Selain itu, material dapat diaplikasikan pada berbagai teknik pembentukan sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses berkarya. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, yaitu proses pembuatan adonan memerlukan beberapa tahapan, sisa adonan tidak dapat disimpan dalam waktu yang lama, serta

komposisi campuran harus tepat agar menghasilkan material yang kuat, tidak mudah retak, dan memiliki daya rekat yang optimal.

Analisis estetika menunjukkan bahwa plakat yang dihasilkan mampu menampilkan karakter alami daun rambutan sebagai elemen visual yang unik sekaligus memperkuat identitas karya. Tekstur alami material berpadu dengan bentuk ikon wisata Sumatera Utara sehingga menciptakan komposisi yang harmonis, seimbang, dan memiliki daya tarik visual. Pada tahap akhir, seluruh karya disusun dan dipajang dengan tata letak yang rapi agar setiap plakat dapat terlihat secara optimal. Skema pemajangan tersebut tidak hanya mendukung penyajian karya secara estetis, tetapi juga memperlihatkan potensi daun rambutan kering sebagai material alternatif dalam penciptaan plakat cenderamata khas Sumatera Utara.





Gambar 1-10. Hasil Karya

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa daun rambutan kering layak dimanfaatkan sebagai material utama dalam penciptaan plakat cenderamata objek wisata Sumatera Utara. Material ini memiliki karakter visual yang khas melalui tekstur, pola serat, dan warna alaminya, sehingga mampu memberikan nilai estetika pada karya. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa daun rambutan mudah diolah, memiliki daya rekat yang baik setelah dipadukan dengan bahan pendukung, serta mendukung konsep seni kriya yang ramah lingkungan melalui pemanfaatan limbah organik menjadi produk yang bernilai guna dan bernilai ekonomi.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan material alternatif dalam bidang seni kriya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi komposisi material, melakukan pengujian laboratorium terhadap sifat fisik dan ketahanan material, serta memperluas pemanfaatan daun rambutan kering pada berbagai produk kriya. Pengembangan tersebut diharapkan mampu mendukung inovasi produk berbasis potensi lokal sekaligus membuka peluang bagi pengembangan industri kreatif dan UMKM di Sumatera Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Hozairi. (2017). *Pemanfaatan limbah gelas plastik air mineral sebagai bahan ukir bertema kehidupan anak jalanan Surabaya* [Skripsi]. Universitas Negeri Surabaya.
- Anggriani, S. D., dkk. (2021). Limbah ranting, daun, dan bunga kering sebagai material penciptaan karya *rustic wood slice*. *CORAK: Jurnal Seni Kriya*, 10(2), 91–101.
- Badan Pusat Statistik. (2025). *Statistik Indonesia 2025*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id>
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi penelitian penciptaan karya: Practice-led research and practice-based research seni rupa, kriya, dan desain* (Edisi revisi). Penerbit Andi.

- Hikmah, R., dkk. (2021). Pelatihan *ecoprinting* berbasis sampah daun. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2024). *Laporan perkembangan ekonomi kreatif Indonesia 2024*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2025). *Portal Garuda*. <https://garuda.kemdikbud.go.id>
- Mariato, M. D. (2019). *Seni dan daya hidup dalam perspektif quantum*. Scritto Books.
- Mukhlis. (2021). *Eksplorasi limbah organik sebagai pengembangan desain cenderamata*. Universitas Negeri Padang.
- Sachari, A. (2018). *Pengantar metodologi penelitian budaya rupa*. Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Susanto, M. (2022). *Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. DictiArt Laboratory.
- Watiningsih, W. (2022). *Teknik ecoprint*. Deepublish.
- World Intellectual Property Organization. (2022). *Creative economy and intellectual property*. World Intellectual Property Organization. <https://www.wipo.int>.