

PEMANFAATAN SAMPAH KEMASAN MAKANAN SEBAGAI BAHAN ALTERNATIF PLAT CETAK *BLOCK PRINTING*

Sifra Chrissanda Andrian¹, M. Sigit Ramadhan²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

sifrachrissanda@student.telkomuniversity.ac.id¹, sigitrdhn@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Block printing merupakan teknik yang menggunakan blok kayu berukir dan dilapisi zat pewarna sebelum kemudian ditekan pada permukaan kain untuk membentuk pola tertentu. Teknik ini dianggap istimewa sebab setiap plat cetak memiliki keunikannya sendiri dan tidak dapat disamakan satu dengan yang lain. Seiring perkembangan zaman, desainer mulai mengembangkan material-material lain seperti karet, kentang, dan spons sebagai material alternatif plat cetak. Adapun material-material alternatif yang dimaksud bisa didapatkan dari kehidupan sehari-hari, seperti sampah kemasan makanan yang termasuk dalam jenis anorganik. Mengingat situasi dan kondisi pandemi COVID-19 yang tengah melanda seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia, sampah pun dianggap sebagai bagian dari ekosistem yang perlu dikelola secara kreatif dan inovatif. Penanganan sampah yang paling umum hingga saat ini adalah 3R, yaitu *reduce*, *reuse*, dan *recycle* (mencakup *downcycle* dan *upcycle*). Berdasarkan hal-hal tersebut, tercetus ide untuk menerapkan konsep *upcycle* terhadap sampah kemasan makanan dan mengolahnya menjadi material alternatif plat cetak *block printing*. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, studi literatur, dan eksperimen. Pada akhirnya, penelitian diharapkan dapat menghasilkan output berupa produk fashion yang menerapkan teknik *block printing* sebagai pengaplikasian motif.

Kata Kunci : *block printing*, sampah kemasan makanan, *upcycle*

Abstract

Block printing is a technique that uses carved wooden blocks coated with dye and pressing them onto the fabric to form a specific pattern. The technique considered as special since each printing plate has its own uniqueness and cannot be equated with one another. Along with the times, designers began to develop other materials such as rubber, potatoes, and sponges as alternative materials for printing plates. The mentioned alternative materials can be obtained from daily life, such as food packaging waste which is included in the inorganic type. Given the situation and condition of COVID-19 pandemic that's engulfing Indonesia and the entire world, waste is now considered as part of the ecosystem that needs to be managed in creative and innovative way. The most common waste handling today is the 3R; *reduce*, *reuse*, and *recycle* (including *downcycle* and *upcycle*). Based on those things, an idea came up to apply the *upcycle* concept to food packaging waste and process it into an alternative material for *block printing* plates. The methods used in the research are observation, literacy studies, and experiments. Eventually this research is expected to yield fashion products that apply *block printing* techniques for the motif making.

Keywords : *block printing*, food packaging waste, *upcycle*

1. Pendahuluan

Block printing merupakan teknik di mana balok kayu berukir yang dilapisi pewarna ditekan berulang kali di sepanjang kain untuk membuat pola (Ganguly dan Amrita, 2013). Pencetakan menggunakan teknik *block printing* sendiri pertama kali dikembangkan di Cina dan dikatakan telah berusia lebih dari 2000 tahun. Namun, contoh hasil *block printing* yang paling awal berhasil diketahui adalah Sutra Intan dari tahun 868 Masehi yang saat ini disimpan di Museum Inggris. Teknik *block printing* sendiri dianggap unik karena motif diukir langsung pada permukaan kayu sehingga tiap plat cetak memiliki keistimewaannya sendiri dan tidak akan sama dengan plat cetak lainnya. Seiring perkembangan zaman, para desainer mulai menerapkan teknik *block printing* pada berbagai jenis material selain

balok kayu seperti paku, kentang, bawang, karet atau linoleum, sapu, spons (Seidu, 2019). Sedangkan menurut Puspitawati dan Ramadhan (2019), material cetak alternatif yang dapat digunakan untuk teknik *block printing* pada dasarnya hampir semua benda yang memiliki ketebalan sisi positif dan negatif, ada celah ruang berbentuk yang dapat diaplikasikan cat atau tinta.

Inspirasi mengenai material alternatif sendiri dapat diperoleh melalui barang sehari-hari, salah satu contohnya adalah sampah. Melandanya pandemi COVID-19 di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia, menjadikan isu lingkungan sebagai topik utama pembahasan, di mana sampah juga merupakan bagian komponen dari sebuah ekosistem yang harus dikelola secara kreatif dan inovatif (Aulia Rahmi et al., 2020). UU Nomor 18 Tahun 2008 menjelaskan sampah sebagai sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat dan setiap orang mempunyai hak serta kewajiban untuk mengelola sampah yang dihasilkan. Adapun ditekankan pada pasal 12 bahwa setiap orang berkewajiban mengurangi dan menangani pengelolaan sampah rumah tangga dan sampah sejenis rumah tangga dengan cara berwawasan lingkungan. Selain itu, terdapat filosofi pengelolaan sampah di mana semakin sedikit dan semakin dekat sampah dikelola dari sumbernya, maka pengelolaannya akan menjadi lebih mudah dan baik, serta lingkungan yang terkena dampak juga semakin sedikit (Marliani, 2014).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampah-sampah yang dihasilkan dari kegiatan sehari-hari bisa dimanfaatkan sebagai media kreativitas, misalnya sampah kemasan makanan yang termasuk jenis sampah anorganik (plastik, *styrofoam*, kardus, dan lain-lain). Penanganan sampah yang umum hingga sekarang ini adalah dengan menggunakan konsep 3R (Tri (dalam Sucipto, 2012:114)). Konsep 3R terdiri dari *reduce*, *reuse*, *recycle*. Jika *reduce* berarti mengurangi pemakaian sampah, maka *reuse* akan menggunakan kembali sampah, seperti sampah kertas atau *box* karton bekas yang dipakai kembali untuk keperluan lain. Sedangkan *recycle* merupakan kegiatan daur ulang sampah, salah satu contohnya adalah mengolah sampah kertas menjadi *art paper* atau untuk bahan baku *pulp* kualitas rendah. Selain itu, terdapat pula konsep *upcycle* dan *downcycle* yang masih satu lingkup dengan *recycle* namun memiliki pengertian yang berbeda. Dalam *upcycle*, sampah diolah untuk memiliki fungsi lebih dibandingkan fungsi semula, dan *downcycle* adalah kebalikannya, di mana sampah yang diolah akan memiliki fungsi yang kurang daripada fungsi semula.

Setelah melihat adanya perkembangan penggunaan material alternatif sebagai plat cetak *block printing* dan potensi yang bisa dihasilkan oleh sampah kemasan makanan melalui proses *upcycle* (untuk menambah fungsi dari sampah itu sendiri), kedua hal tersebutlah yang akhirnya melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian berupa “Pemanfaatan Sampah Kemasan Makanan Sebagai Material Alternatif Plat Cetak *Block Printing*”. Di mana melalui penelitian ini diharapkan pengolahan sampah kemasan makanan sebagai media alternatif plat cetak dapat menghasilkan visualisasi motif menarik untuk diaplikasikan pada produk *fashion*.

2. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis menerapkan beberapa metode untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Metode-metode tersebut, yaitu:

1. Studi Literatur
Studi literatur ditujukan untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya data yang relevan dan penting bagi penelitian. Sumber studi literatur berasal dari jurnal-jurnal penelitian dengan topik penelitian serupa atau mendekati yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.
2. Observasi
Penulis melakukan proses observasi dengan meninjau ketersediaan material sampah kemasan di area sekitar rumah.
3. Eksperimen
Proses eksperimen diterapkan melalui percobaan guna mengetahui teknik dan material mana yang paling pas dan optimal dalam menghasilkan visualisasi motif cetak.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari pengumpulan data studi literatur yang telah dilakukan, penulis melakukan pembatasan penulisan menjadi beberapa data utama terkait penelitian.

1.) *Block Printing*

Istilah “*printing*” tercipta pada abad ke-18 dan berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti menekan. Pada saat itu, proses pencetakan biasanya dilakukan menggunakan material berupa balok kayu yang ketika ditekan akan melibatkan kontak langsung antara kain dan warna pada balok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *block printing* merupakan teknik *printing textile* pertama yang dilakukan dengan cara menekan plat cetak beroleskan pewarna pada kain untuk menghasilkan motif (Miles, 2003). *Block printing* diketahui pertama kali berkembang di Cina dan dikatakan sudah berusia lebih dari 2000 tahun. Namun, contoh paling awal yang diketahui adalah Sutra Intan dari tahun 868 M yang saat ini disimpan di Museum Inggris.

Berdasarkan teknik pengaplikasian warna, *block printing* dapat dibagi menjadi:

- *Direct Block Printing*

Dalam teknik ini, kain sebagai media cetak perlu melalui proses *bleaching* terlebih dahulu. Kemudian setelahnya, plat cetak yang sudah dioleskan pewarna bisa langsung ditekan pada permukaan kain untuk mencetak motif.



Gambar 1. *Direct Block Printing*
(Sumber: camillacostello.co.uk)

- *Resist Printing*

Untuk teknik *resist printing*, area yang tidak ingin diberi pewarna (biasanya untuk mempertahankan warna asli kain) akan dilindungi menggunakan campuran tanah liat dan resin. Setelah kain yang sudah diwarnai dicuci, zat pewarna akan menyebar ke area yang terlindungi melalui retakan dan menghasilkan efek beriak.



Gambar 2. *Mud Resist Printing*
(Sumber: tripadvisor.com)

- *Discharge Printing*

Merupakan teknik yang menggunakan bahan kimia dalam prosesnya. Kain yang sudah diwarnai akan diberikan bahan kimia untuk menghilangkan pewarna dari bagian yang memiliki desain warna berbeda. Bagian-bagian tersebut kemudian diolah untuk diwarnai ulang.



Gambar 3. *Discharge Printing*
(Sumber: seamwork.com)

2.) Sampah

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengolahan Sampah, dijelaskan bahwa sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat. Undang-Undang juga turut menuliskan bahwa sampah telah menjadi permasalahan nasional sehingga pengelolaannya perlu dilakukan secara komprehensif dan terpadu dari hulu ke hilir agar memberikan manfaat secara ekonomi, sehat bagi masyarakat, dan aman bagi lingkungan, serta dapat mengubah perilaku masyarakat.



Gambar 4. Sampah Kemasan Makanan
(Sumber: sampahnews.com)

Menurut jenisnya, sampah dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Sampah Rumah Tangga

Adalah sampah yang dihasilkan dari hasil kegiatan dalam rumah tangga seperti sampah dari dapur, sisa-sisa makanan, dan biasanya merupakan bagian dari sampah organik seperti sayur, buah, dan lain-lain. Sampah rumah tangga berasal dari lingkungan perumahan, tidak termasuk tinja dan sampah spesifik.

2. Sampah Sejenis Sampah Rumah Tangga

Merupakan sampah rumah tangga namun dihasilkan dalam skala yang jauh lebih besar karena tidak berasal dari lingkungan perumahan seperti kawasan komersial, kawasan industri, kawasan khusus, fasilitas sosial, fasilitas umum, dan/atau fasilitas lainnya.

3. Sampah Spesifik

Adalah sampah yang karena sifat, konsentrasi dan/atau volumenya memerlukan pengelolaan khusus. Sampah jenis spesifik sendiri meliputi sampah yang mengandung bahan berbahaya dan beracun, sampah yang mengandung sampah bahan berbahaya dan beracun, sampah yang timbul akibat bencana, puing bongkaran

bangunan, sampah yang secara teknologi belum dapat diolah dan/atau sampah yang timbul secara tidak periodik.

Sedangkan menurut Purwendo dan Nurhidayat dalam (Sukarsih, 2020), berdasarkan sifatnya sampah dapat dibedakan menjadi sampah organik dan sampah anorganik.

1. Sampah Organik

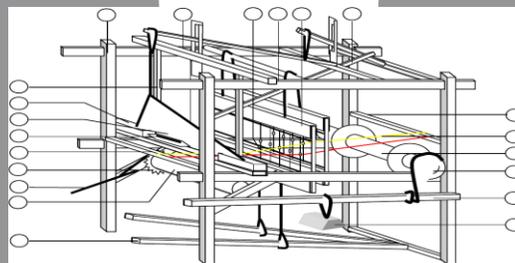
Merupakan jenis sampah yang dapat terurai (*degradable*), dengan kata lain dapat membusuk. Contohnya adalah sampah sisa makanan, sayur-sayuran atau buah-buahan, dan lain-lain. Sampah jenis ini dapat diolah menjadi kompos.

2. Sampah Anorganik

Adalah sampah yang tidak dapat terurai (*undegradable*) dan tidak dapat membusuk. Contoh dari sampah anorganik adalah sampah plastik, wadah pembungkus makanan, kertas, bekas gelas atau botol air mineral, kayu, kaleng, dan sebagainya. Sampah jenis ini jika diolah kembali dapat memiliki nilai jual untuk dijadikan produk lain.

3.) Tekstil

Istilah tekstil berasal dari bahasa latin "*texere*" yang berarti menenun. Di mana menenun sendiri memiliki definisi sebuah kain yang dibuat dengan melalui proses penganyaman atau penyilangan antara dua benang. Hasil dari anyaman benang ini yang kemudian biasa dikenal dengan kain tenun (Fauzi et al., 2019). Di Indonesia sendiri, pertekstilan sudah berjalan sejak tahun 1920, di mana para pengrajin rumahan menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) atau Textile Inrichting Bandung (TIB) Gethouw yang menghasilkan kerajinan berupa weaving dan knitting. Lebih spesifik, kerajinan-kerajinan tersebut adalah produk berupa salendang, sabuk, lurik, kain panjang, dan juga sarung.



Gambar 5. Alat Tenun Bukan Mesin
(Sumber: fdokumen.com)

Pergeseran dirasakan pada tahun 1939, di mana ATBM tergantikan oleh Alat Tenun Mesin (ATM) yang ditemukan di Majalaya, Jawa Barat. Sejak saat itu, Indonesia pun mulai memasuki era teknologi. Pemerintah pun turut mengambil andil dengan membentuk sebuah organisasi dengan tujuan ekonomi di Indonesia bisa meningkat dan memiliki produk yang bagus. (Fauzi et al., 2019)

Observasi

Sesuai dengan filosofi pengelolaan sampah yang telah ditulis pada bagian latar belakang tentang semakin dekat sampah dikelola dari sumbernya maka pengelolaannya akan menjadi lebih mudah dan baik, penulis pun melakukan observasi terhadap ketersediaan material alternatif di area rumah. Berdasarkan jumlahnya, material yang paling menumpuk adalah kardus bekas pengemasan. Sebab pekerjaan utama orang tua sebagai penjual produk herbal, maka terjadilah penumpukan kardus-kardus tidak terpakai yang terbagi dalam dua ukuran besar dan kecil. Kardus-kardus tersebut biasanya akan dijual kepada tukang loak jika sudah terkumpul dalam jumlah besar.



Gambar 6. Tumpukan Kardus Bekas Pengemasan Produk Herbal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain kardus, material lain yang cukup menumpuk adalah sampah gelas plastik (gelas air mineral dan tutup kemasan puding bekas) dan *styrofoam* berbentuk mangkok. Sebelum digunakan, kedua bahan ini sudah terlebih dahulu dibersihkan dan dikeringkan sehingga tidak meninggalkan bekas kotoran.



Gambar 6. Tumpukan Sampah Plastik dan *Styrofoam*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

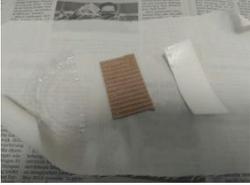
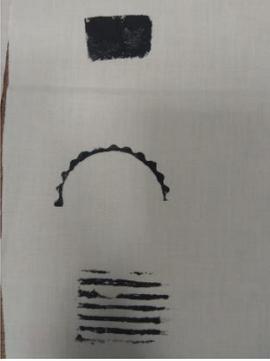
Dari material-material yang terkumpul, penulis akhirnya membatasi material alternatif menjadi tiga jenis saja untuk dilakukan eksperimen yaitu kardus *corrugated*, plastik, dan *styrofoam*.

Eksperimen

Setelah membatasi material menjadi tiga jenis, eksplorasi tahap awal dilakukan guna mengetahui material mana yang memiliki hasil optimal untuk dijadikan material alternatif plat cetak. Adapun teknik yang diterapkan adalah *direct printing* di mana plat cetak yang dilapisi pewarna langsung dicetak pada permukaan kain. Selain material plat cetak, dilakukan pula pengamatan terhadap jenis pewarna serta media cetak yang digunakan.

Tabel 1. Eksplorasi Material

No.	Alat & Bahan	Proses Pengerjaan	Dokumentasi	Analisis
1.	 <ul style="list-style-type: none"> - Material utama berupa potongan plastik, kardus <i>corrugated</i>, dan <i>styrofoam</i>. - Media cetak berupa kain kanvas dan kain katun toyobo. - Bahan pewarna berupa cat PVC dan <i>fabric ink</i>. 	<p>Mengoleskan cat PVC pada permukaan material (atas: <i>styrofoam</i>, tengah: plastik, bawah: kardus), dan mencetaknya pada permukaan kain kanvas.</p>		<p>Untuk penggunaan cat jenis PVC, warna tampak lebih merata pada permukaan kain. Media cetak berupa kain kanvas, memiliki sedikit keunggulan di mana tekstur yang dihasilkan terlihat lebih jelas.</p>
2.	 <ul style="list-style-type: none"> - Material utama berupa potongan plastik, kardus <i>corrugated</i>, dan <i>styrofoam</i>. - Media cetak berupa kain kanvas dan kain katun toyobo. - Bahan pewarna berupa cat PVC dan <i>fabric ink</i>. - Kuas - Gunting 	<p>Mengoleskan cat kain (<i>fabric ink</i>) pada permukaan material (atas: <i>styrofoam</i>, tengah: plastik, bawah: kardus), dan mencetaknya pada permukaan kain kanvas.</p>		<p>Untuk penggunaan cat <i>water-based</i>, terasa lebih licin saat dioleskan pada permukaan material plat cetak (kecuali kardus) sehingga hasilnya tidak terlalu merata. Media cetak berupa kain kanvas, memiliki sedikit keunggulan di mana tekstur yang dihasilkan terlihat lebih jelas.</p>

<p>3.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - Material utama berupa potongan plastik, kardus <i>corrugated</i>, dan <i>styrofoam</i>. - Media cetak berupa kain kanvas dan kain katun toyobo. - Bahan pewarna berupa cat PVC dan <i>fabric ink</i>. - Kuas - Gunting 	<p>Mengoleskan cat PVC pada permukaan material (atas: <i>styrofoam</i>, tengah: plastik, bawah: kardus), dan mencetaknya pada permukaan kain katun.</p>		<p>Untuk penggunaan cat jenis PVC, warna tampak lebih merata pada permukaan kain. Media cetak berupa kain katun tidak memiliki perbedaan signifikan dengan kain kanvas (hanya saja penampakan tekstur yang dihasilkan tidak sejelas menggunakan kain kanvas.)</p>
<p>4.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - Material utama berupa potongan plastik, kardus <i>corrugated</i>, dan <i>styrofoam</i>. - Media cetak berupa kain kanvas dan kain katun toyobo. - Bahan pewarna berupa cat PVC dan <i>fabric ink</i>. - Kuas - Gunting 	<p>Mengoleskan cat kain (<i>fabric-ink</i>) pada permukaan material (atas: <i>styrofoam</i>, tengah: plastik, bawah: kardus), dan mencetaknya pada permukaan kain katun.</p>		<p>Untuk penggunaan cat <i>water-based</i>, terasa lebih licin saat dioleskan pada permukaan material plat cetak (kecuali kardus) sehingga hasilnya tidak terlalu merata. Media cetak berupa kain katun tidak memiliki perbedaan signifikan dengan kain kanvas (hanya saja penampakan tekstur yang dihasilkan tidak sejelas menggunakan kain kanvas.)</p>

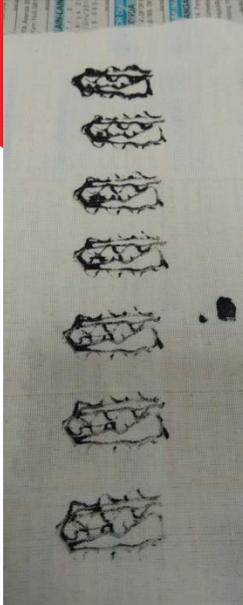
Dari eksplorasi awal yang telah dilakukan, ditarik kesimpulan bahwa kedua jenis pewarna dan kain tidak memiliki

perbedaan yang terlalu signifikan dalam pengaplikasiannya, namun sama-sama memberikan hasil yang cukup memuaskan di mana warna yang ditimbulkan terlihat jelas dan solid. Sedangkan dari ketiga material yang digunakan, material berupa kardus *corrugated* dianggap paling menarik perhatian karena hasil visualnya yang memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan material plastik dan *styrofoam* yang tidak terlalu memiliki keistimewaan tekstur. Pada tahap berikutnya, dilakukan eksplorasi lanjutan yang difokuskan untuk mendapatkan visualisasi motif paling optimal dengan menggunakan material kardus *corrugated*.

Tabel 2. Eksplorasi Material Kardus *Corrugated*

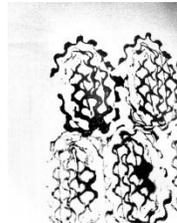
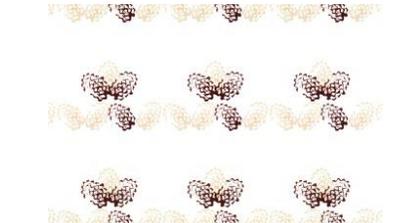
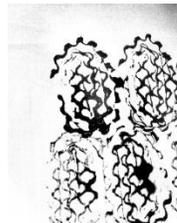
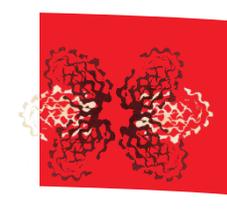
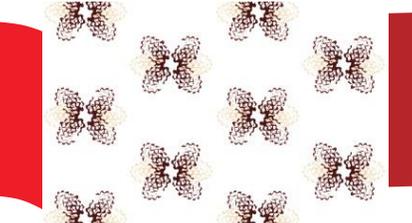
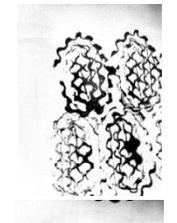
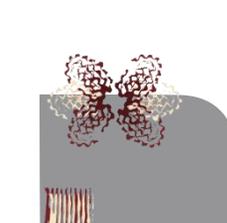
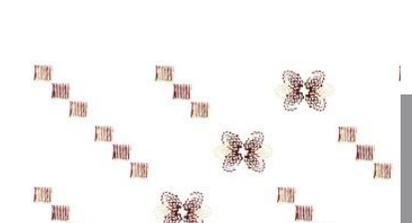
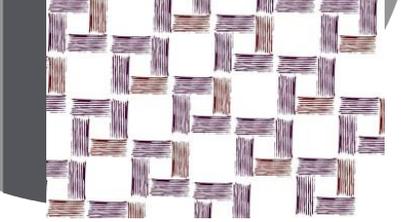
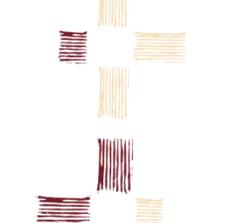
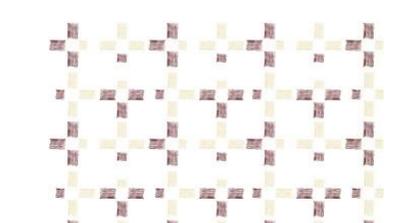
No.	Alat & Bahan	Proses Pengerjaan	Dokumentasi	Analisis
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Kardus <i>corrugated</i> - Bahan pewarna - Media cetak berupa kain kanvas - Kuas - Gunting 	<p>Lapisan kardus yang sudah dikelupas, kemudian dililit hingga membentuk lingkaran.</p> <p>Setelahnya, bagian ujung-ujungnya diolesi cat PVC menggunakan kuas.</p>		<p>Motif masih terlihat abstrak, namun tampak memiliki kebaruan visual yang tidak bisa didapat dari material lain. Namun hasil baru maksimal ketika melakukan pencetakan ketiga kali (saat dicetak pertama kali, tidak terlihat bentuk sama sekali).</p>

<p>2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kardus <i>corrugated</i> - Bahan pewarna - Media cetak berupa kain kanvas - Kuas - Gunting 	<p>Lapisan kardus yang sudah dikelupas, kemudian dililit hingga membentuk empat lapisan berumpuk (melonjong). Setelahnya, bagian ujung-ujungnya diolesi cat PVC menggunakan kuas.</p>		<p>Motif masih terlihat abstrak, namun tampak memiliki kebaruan visual yang tidak bisa didapat dari material lain. Hasil terlihat maksimal saat pencetakan kedua kali.</p>
<p>3.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kardus <i>corrugated</i> - Bahan pewarna - Media cetak berupa kain kanvas - Kuas - Gunting 	<p>Kardus yang sudah dikelupas hingga tersisa bagian bergelombangnya saja, kemudian dipotong bagian tengahnya untuk mencoba sebuah motif. (Cat PVC)</p>		<p>Motif terlihat abstrak dan warna yang tidak maksimal karena cat PVC cepat mengering saat dioleskan pada lapisan kardus.</p>

<p>4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kardus <i>corrugated</i> - Bahan pewarna - Media cetak berupa kain kanvas - Kuas - Gunting 	<p>Lapisan kardus yang sudah dikelupas, kemudian dililit hingga membentuk lingkaran. Setelahnya, bagian ujung-ujungnya diolesi cat <i>fabric</i> menggunakan kuas.</p>		<p>Motif masih terlihat abstrak, namun tampak memiliki kebaruan visual yang tidak bisa didapat dari material lain. Namun hasil baru maksimal ketika melakukan pencetakan ketiga kali (saat dicetak pertama kali, tidak terlihat bentuk sama sekali).</p>
<p>5.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kardus <i>corrugated</i> - Bahan pewarna - Media cetak berupa kain kanvas - Kuas - Gunting 	<p>Lapisan kardus yang sudah dikelupas, kemudian dilipat hingga membentuk empat lapisan. Setelahnya, bagian ujung-ujungnya diolesi cat <i>fabric</i> menggunakan kuas.</p>		<p>Motif masih terlihat abstrak, namun tampak memiliki kebaruan visual yang tidak bisa didapat dari material lain. Hasil terlihat maksimal saat pencetakan kedua kali.</p>
<p>6.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kardus <i>corrugated</i> - Bahan pewarna - Media cetak berupa kain kanvas - Kuas - Gunting 	<p>Kardus yang sudah dikelupas hingga tersisa bagian bergelombangnya saja, kemudian dipotong bagian tengahnya untuk mencoba sebuah motif. (Cat <i>fabric</i>)</p>		<p>Dibandingkan pola berbentuk lingkaran (pada gambar no. 3), pola dengan bentuk kotak terlihat lebih baik.</p>

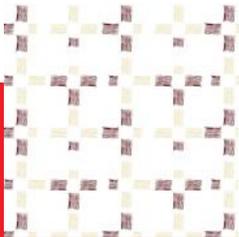
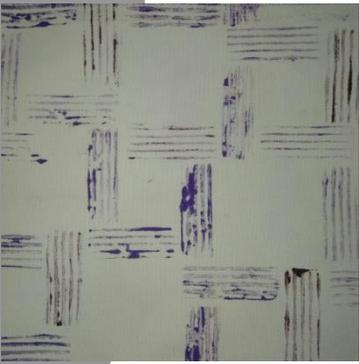
Setelah melakukan eksplorasi lanjutan, penulis menarik kesimpulan bahwa pembentukan motif dengan cara menggulung atau menumpuk kardus dapat memberikan bentuk yang unik. Sedangkan dalam penggunaan bahan pewarna, *fabric ink* dianggap lebih efektif karena tidak langsung kering ketika diaplikasikan pada permukaan kardus, sedangkan cat PVC mudah kering dan membuat hasil visualisasi pada kain tidak maksimal. Berikutnya proses eksplorasi dilanjutkan dengan membuat rancangan komposisi motif secara digital.

Tabel 3. Eksplorasi Digitalisasi Motif

No.	Modul	Digitalisasi Pola	Digitalisasi Motif	Teknik Pengorganisasian Motif
1.				Pengulangan
2.				Pengulangan
3.				Rangkaian
4.				Pengulangan
5.				Selang-Seling

Setelah melakukan serangkaian percobaan pada tahap eksplorasi lanjutan, telah dihasilkan beberapa rancangan komposisi motif yang berhasil terpilih dan dapat dieksekusi langsung di permukaan kain sebagai tahap eksplorasi terpilih. Pada bagian ini, dua rancangan motif terpilih akan diaplikasikan dan penulis memutuskan untuk menggunakan kain kanvas sebagai media cetak yang dianggap memiliki keunggulan lebih dari segi tekstur.

Tabel 4. Eksplorasi Terpilih

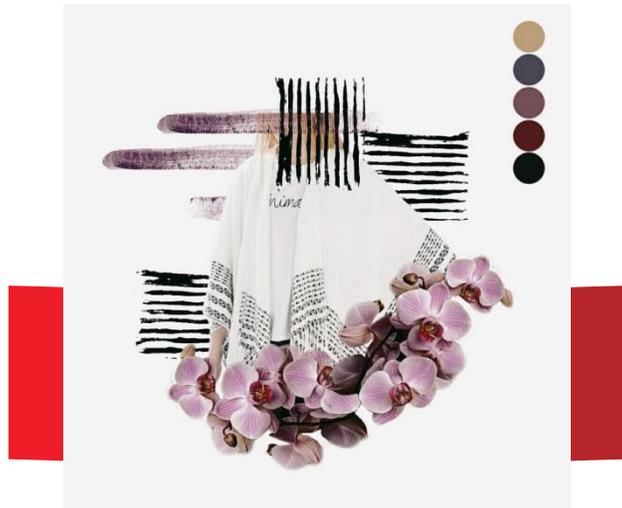
No.	Plat Cetak	Media Cetak	Digitalisasi	Eksekusi
1.	Plat cetak kardus <i>corrugated</i> dengan ukuran 3x6cm dan 3x3cm. 	Kain kanvas berukuran 30x30cm		
2.	Plat cetak kardus <i>corrugated</i> berukuran 4x10cm. 	Kain kanvas berukuran 30x30cm		

Setelah mengeksekusi rancangan motif yang berbeda pada media cetak berupa kanvas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tekstur dari plat cetak berupa kardus *corrugated* cukup terlihat dan memiliki keunikannya tersendiri terlepas dari tingkat ketebalan yang tidak terlalu konsisten jika dibandingkan dengan penggunaan plat cetak pada umumnya yang biasanya menggunakan kayu atau lino. Untuk pewarna, *fabric ink* pun telah berfungsi secara maksimal karena dapat digunakan dan memperlihatkan hasil yang baik dibandingkan saat menggunakan cat PVC yang mudah melekat pada kuas dan lebih rentan membuat permukaan kardus rusak.

Konsep dan Imageboard

Berdasarkan latar belakang penelitian serta serangkaian proses eksplorasi yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa material sampah kemasan berupa kardus *corrugated* berpotensi untuk digunakan sebagai material alternatif plat cetak *block printing*. Motif-motif yang dihasilkan pun cenderung membentuk motif geometris sederhana yang akan diterapkan pada material kain kanvas sebagai media cetak. Adapun perancangan ini mengadaptasi beberapa

aspek dari *Fashion Trend 2021/2022 The New Beginning*, sub tema *Essentiality*, yang memiliki kata kunci utama berupa *basic, simple, pale, dan clean*. Sehingga penelitian diarahkan untuk mendapatkan output berupa produk *fashion* dengan siluet memanjang dan motif yang sederhana.



Gambar 7. Imageboard
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Lifestyle Board



Gambar 8. Lifestyle Board
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Rancangan *lifestyle board* mengacu pada target market yang merupakan perempuan berusia 21-28 tahun dengan profesi mahasiswi, *influencer* sosial media, atau model lepas. Menyenangi penampilan unik, tapi tetap nyaman dan tidak terlalu mencolok. Memiliki sifat yang cenderung tenang, mudah bergaul, dan peduli sama orang-orang di sekitarnya. Sedangkan domisili yang ditargetkan adalah Jakarta, Bandung, dan Surabaya yang padat penduduk dan berpotensi lebih besar dalam mengadaptasi tren-tren *fashion* yang masuk.

Desain Produk dan Hasil Akhir

Koleksi yang dihasilkan penelitian ini terdiri dari dua lembaran kain dan dua *totebag* dengan motif yang didapatkan dari eksplorasi terpilih.



Gambar 9. Sketsa Produk Berupa Lembaran Kain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Sketsa dari produk ini secara garis besar terinspirasi dari sub tema *Essentiality, Fashion Trend 2021/2022 The New Beginning* yang menonjolkan kesan bersih dan sederhana dengan siluet memanjang. Sehingga sketsa yang dihasilkan adalah desain berupa lembaran kain yang kemudian disampirkan membentuk gaya tertentu. Motif yang digunakan pun merupakan motif geometris sederhana dengan tujuan memberikan fokus lebih terhadap tekstur dari kardus *corrugated* yang digunakan sebagai material alternatif plat cetak.



Gambar 10. Sketsa Produk Berupa *Totebag*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 11. Visualisasi Produk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 12. Visualisasi Produk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 13. Visualisasi Produk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

4. Kesimpulan

Setelah melakukan serangkaian eksperimen, terdapat tiga kesimpulan yang dapat ditarik. Pertama, sampah kemasan (khususnya kardus *corrugated*) dapat digunakan sebagai material alternatif plat cetak *block printing*. Dengan demikian, proses *upcycle* terealisasi sebab adanya *value* yang ditambahkan. Kedua, didapatkannya visualisasi motif terbaru dari tekstur unik plat cetak bermaterial kardus *corrugated* dengan inspirasi dari *Trend Fashion 2020/2021 The New Beginning*, sub tema *Essentiality* yang memiliki kata kunci *basic*, *simple*, *pale*, dan *clean*. Ketiga, pengaplikasian teknik *block printing* terhadap produk *fashion* pada penelitian ini mengeluarkan hasil optimal dengan menggunakan kain bermaterial kanvas sebagai media cetak dan soft fabric ink sebagai bahan pewarna.

Referensi

Asih, T. N. D. (2013). *CANTING CAP BERBAHAN LIMBAH KERTAS KREASI NUROHMAD DI DUSUN SAWIT, PANGGUNG HARJO, SEWON, BANTUL*. September.

Aulia Rahmi, V., Ismanto, H., & Zainuddin Fathoni, M. (2020). Inovatif Saat Pandemi Covid Melalui Pelatihan Kewirausahaan Khas Perempuan Berbahan Sampah “Kolaborasi BUMDes dan Warga.” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 418–425. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i3.4632>

Fauzi, I. G., Sari, I. N., Ananda, R., & Gultom, M. D. P. (2019). *Industri Tekstil*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/nxjpr>

- Ganguly, D., & Amrita. (2013). A brief studies on block printing process in India. *Man-Made Textiles in India*, 41(6), 197–203.
- Marliani, N. (2014). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) Sebagai Bentuk Implementasi. *Formatif*, 4(2), 124–132.
- Miles, L. (2003). Textile printing. *Eurostitch Magazine*, 11(62), 26. <https://doi.org/10.1002/9781119121619.ch5>
- Puspitawati, S., & Ramadhan, M. S. (2019). Pengaplikasian Teknik Block Printing Dengan Inspirasi Motif Dari Kebudayaan Suku Baduy. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 7(3), 205–214. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/download/925/695>
- Seidu, R. K. (2019). The art produced by substitute surfaces in hand block printing. *Research Journal of Textile and Apparel*, 23(2), 111–123. <https://doi.org/10.1108/RJTA-08-2018-0047>
- Sukarsih, W. (2020). Pembuatan Kerajinan Dengan Motif Bunga Dari Limbah Botol Plastik Oleh Warga Desa Bajiminasa Kecamatan Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Imajinasi*, 4(2), 31. <https://doi.org/10.26858/i.v4i2.14304>
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengolahan Sampah.

