

BAB 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

ASTIGA merupakan sebuah *brand* lokal yang berlokasi di Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Produk utama dari ASTIGA adalah pakaian yang menggunakan material kulit domba. ASTIGA telah berdiri dari sejak tahun 1998 dan sudah sangat berpengalaman dalam mengolah material kulit menjadi produk fesyen. *Item* fesyen yang telah diproduksi oleh ASTIGA diantaranya adalah jaket, rompi, celana, tas, topi, sabuk, dompet, dan aksesoris fesyen. *Brand* ini merupakan salah satu *brand* yang besar di Garut yang sudah terkenal dengan desainnya yang variatif dan kualitas kulitnya yang terpercaya. ASTIGA juga merupakan *brand* lokal yang mengusung konsep yang eksklusif atau terlihat mewah bisa dilihat dari desain yang digunakan pada produk dan juga konten yang ada pada situs dan media sosialnya.

Seperti kebanyakan konveksi pada sebuah *brand*, ASTIGA menghasilkan banyak material sisa produksi pada setiap pengeluaran koleksi barunya. Material sisa tersebut dapat dihitung hingga berkarung-karung banyaknya. Sampah yang dihasilkan pun bervariasi, mulai dari yang 5x5 cm atau sekecil potongan kertas hingga 30x30 cm atau sebesar telapak kaki. ASTIGA sendiri telah melakukan banyak usaha dalam mendaur ulang sampah-sampah tersebut dengan membuat kembali material sisa menjadi produk seperti tas, dompet, sarung tangan, atau gantungan kunci. Beberapa jenis material sisa juga mereka jual kembali kepada pengrajin produk kulit lain. Alasan mengapa mereka mendaur lagi sampah tersebut adalah karena bahan kulit yang bagus dan tahan lama, sehingga pemilik ASTIGA mengaku bahwa sangat disayangkan bila material sisa produksi tersebut dibuang begitu saja.

Dalam usahanya untuk membuat produk dari material sisa produksi tersebut, ASTIGA hanya berpatokan pada aksesoris fesyen seperti dompet, gantungan kunci, *card holder*, *purse*, topi, atau sarung tangan. Desain yang mereka buat ini merupakan desain yang sangat sederhana dan terkadang tidak mengikuti tren yang ada. Hal ini dapat menimbulkan kejenuhan pada konsumen dikarenakan desain

yang dibuat untuk pengolahan sampah tidak berkembang. Asumsi penulis adalah akan ada saat di mana produk daur ulang atau *up cycling* dari bahan kulit ini tidak diminati oleh *fashion enthusiast* yang sekaligus penggerak tren fesyen, sehingga ini menyebabkan upaya yang dilakukan untuk mengurangi sampah konveksi bahan kulit kurang maksimal. Ke depannya, jika tidak ada inovasi lebih untuk *upcycling* sampah kulit ini, mungkin saja tidak ada yang berminat lagi membeli produk dari material kulit domba sisa produksi.

Pada penelitian ini, penulis ingin membuat inovasi desain yang baru dalam *upcycling* material kulit sisa konveksi dimulai dari material sisa yang berasal dari proses produksi *brand* ASTIGA. Dengan metode penelitian kuantitatif melalui observasi, wawancara, eksplorasi desain, dan eksplorasi pemotongan pola, penulis ingin membantu *brand* ASTIGA untuk dapat berinovasi dalam pengolahan kembali material kulit domba sisa produksi mereka agar penjualan untuk produk *upcycling* lebih maju. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberi wawasan lebih mengenai pengolahan material kulit domba sisa produksi kepada para pengrajin atau UMKM di luar sana yang mau mengolah kembali material sisa mereka. Penulis juga berkeinginan untuk memberi wawasan kepada penggemar mode bahwa produk *upcycling* dapat menjadi produk *luxury fashion* yang *trendy* jika diolah dengan baik dan benar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut :

1. Belum optimalnya pengolahan kembali material kulit domba sisa produksi dari *brand* ASTIGA.
2. Teknik pengolahan material yang digunakan untuk pengolahan kembali material kulit domba sisa produksi belum eksploratif termasuk pengolahan yang menggunakan teknik *patchwork*.
3. Tidak bervariasinya jenis produk dari pengolahan kembali material kulit domba sisa produksi mengakibatkan kejenuhan bagi penggemar mode.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengolah material kulit domba sisa produksi dengan efektif?
2. Pengolahan material dengan teknik *patchwork* seperti apa yang lebih baik untuk mengurangi material kulit sisa produksi yang tebuang?
3. Bagaimana cara merancang produk yang tepat untuk pengolahan kembali material kulit sisa produksi supaya menarik lebih banyak penggemar mode untuk memakainya?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, hal yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Material
Material yang digunakan dalam penelitian ini adalah material kulit domba sisa produksi dari *Brand ASTIGA*.
2. Teknik
Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *patchwork*.
3. Produk
Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah produk *fashion* berupa *hard accessories* dengan lebih memperlihatkan sisi estetika.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan masalah penelitian yang ditemukan dan batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Menemukan cara pengolahan yang efektif dalam mengolah kembali material kulit domba sisa produksi.
2. Menghasilkan eksplorasi teknik *patchwork* yang memiliki daya tarik bagi penggemar mode.

3. Menghasilkan produk *fashion* yang berasal dari pengolahan material kulit domba sisa produksi dengan mengutamakan nilai estetika.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, pengolahan material kulit domba sisa produksi yang ada di berbagai konveksi di Indonesia dapat lebih eksploratif.
2. Penelitian ini dapat meningkatkan daya tarik penggemar mode di Indonesia terhadap produk hasil *upcycling*. Membuat pandangan terhadap produk yang dihasilkan dari pengolahan kembali material kulit domba sisa produksi menjadi lebih baik.
3. Penelitian ini dapat membantu dalam pemecahan masalah menanggulangi material kulit domba sisa produksi dengan cara yang lebih kreatif dan eksploratif. Memberikan inspirasi kepada pengrajin material kulit atau *brand* yang memproduksi produk material kulit agar dapat menghasilkan produk yang tidak monoton dan menarik lebih banyak konsumen.

1.7 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan penulis dalam pemecahan masalah yang tertera di atas. Pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Penelitian ini membutuhkan pengumpulan data sebagai referensi dalam proses berikutnya, dengan cara :

- a. Observasi

Berupa pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Pengamatan yang dilakukan adalah berupa menyentuh langsung material dan juga memilah material mana yang sesuai dengan penelitian yang akan digunakan. Observasi dilakukan di beberapa lokasi, antara lain:

- 1) *Brand* ASTIGA di Kecamatan Sukaregang, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat.

2) Konveksi ASTIGA di Kecamatan Sukaregan, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat.

3) Pengrajin gongseng domba garut di Kabupaten Garut, Jawa Barat.

b. Studi Pustaka

Selain observasi, pengumpulan data sebagai referensi penelitian dilakukan dengan studi pustaka. Melalui buku-buku, artikel, skripsi, dan *Internet*. Penulis melakukan studi pustaka demi memperbanyak sumber informasi terkait dengan topik penelitian yang dilakukan.

2. Wawancara

Sumber informasi yang didapatkan oleh penulis juga didapatkan melalui hasil wawancara dengan :

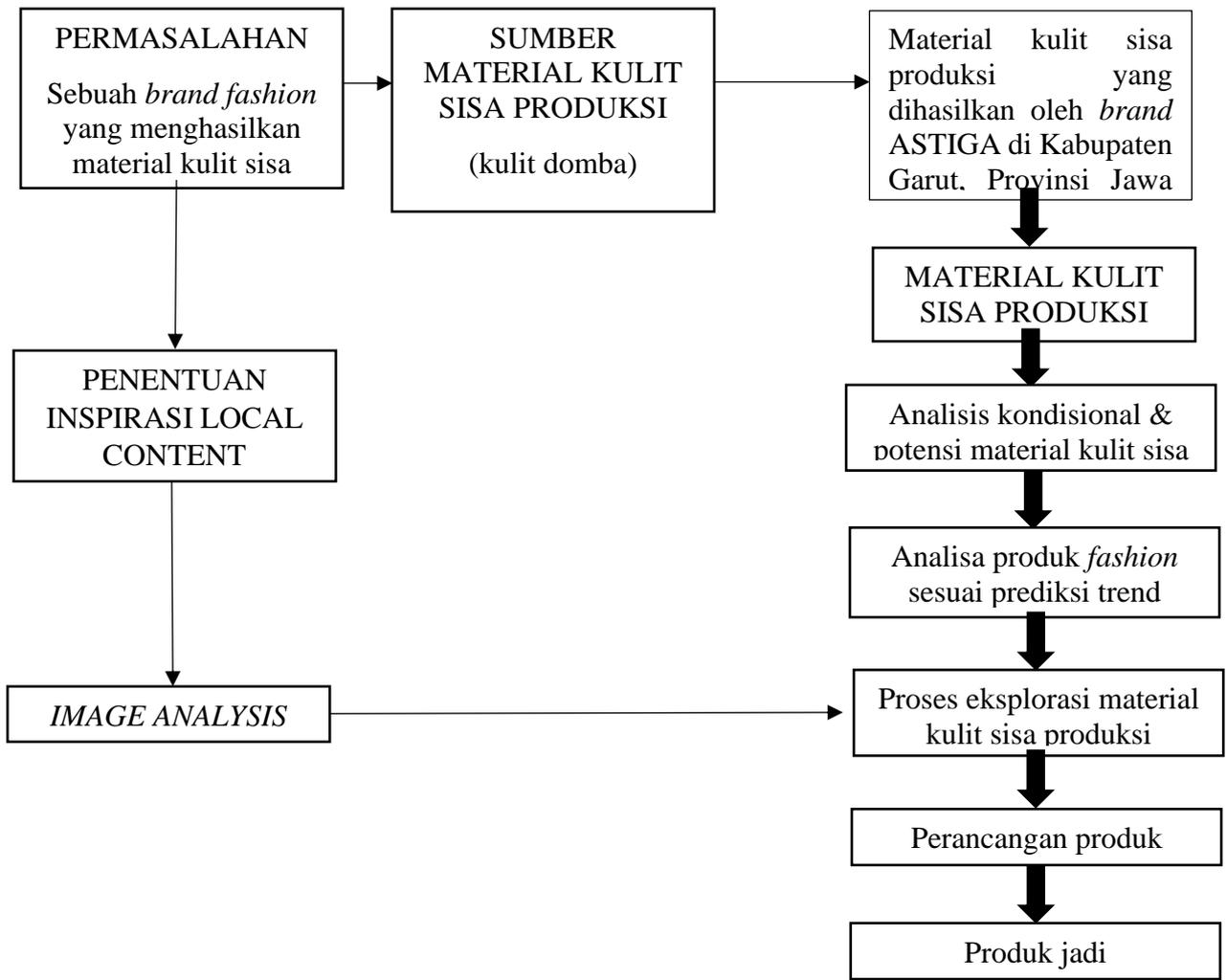
- Pemilik *brand* ASTIGA
- Pengrajin material kulit pada *brand* ASTIGA
- Pengrajin gongseng domba di Kabupaten Garut

3. Eksplorasi

Yaitu proses untuk menemukan hasil teknik pengolahan material kulit domba sisa produksi yang baik. Penulis akan melakukan beberapa teknik *patchwork* yang berbeda-beda pada setiap jenis materil kulit dan pada setiap jenis warna material kulit yang didapatkan dari sisa produksi *brand* ASTIGA.

1.8 Kerangka Penelitian

Ada pun kerangka penelitian yang berisi mengenai kerangka pemikiran dari penelitian ini atau tahapan-tahapan yang dilalui penulis untuk melakukan penelitian hingga mencapai tujuan penelitian. Kerangka tersebut terdapat pada rincian skema berikut;



Bagan 1.1 Kerangka penelitian (Sumber: arsip pribadi 2022)

1.9 Sistematika Penelitian

Untuk memahami lebih lanjut penelitian ini, penulis membuat sistematika penelitian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini penulis menguraikan latar belakang penelitian ini dibuat, identifikasi masalah yang ditemukan penulis, rumusan masalah batasan masalah, tujuan, manfaat, dan juga metode penelitian yang digunakan.

Bab II Landasan Teori

Penguraian teori-teori yang digunakan oleh penulis akan disampaikan pada bab ini, di mana teori-teori tersebut akan digunakan sebagai landasan untuk penelitian dan perancangan penulis.

Bab III Analisa Perancangan

Menguraikan bagaimana data-data yang sudah didapatkan seperti data observasi dan eksplorasi dianalisa dan kemudian disusun menjadi sebuah rencana perancangan.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjabarkan konsep dan *moodboard* perancangan dan juga hasil dari penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Menguraikan kesimpulan penelitian dari penulis dan pernyataan saran kepada beberapa pihak yang terkait.