

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Zaman dahulu kulit sudah banyak digunakan sebagai salah satu bagian dari bahan sandang seperti sepatu, tas, jaket dan aksesoris. Semakin berkembangnya pemanfaatan kulit, menimbulkan keinginan dan inovasi baru dalam pengolahan industri kulit (Suardana et al., 2008). Garut merupakan salah satu industri penyamakan kulit tepatnya di daerah Sukaregang. Sejarah Garut menjadi industri penyamakan kulit memiliki dua pendapat yang berbeda. Pendapat pertama menyatakan bahwa industri penyamakan kulit di Garut dimulai sejak penjajahan Belanda pada tahun 1920, sedangkan pendapat kedua menyatakan bahwa masa penjajahan Jepang merupakan awal mula industri penyamakan kulit di Garut terbentuk (Imadudin, 2011). Menurut Wardhana (2011) Proses penyamakan kulit awalnya dilakukan secara tradisional yaitu menggunakan bahan nabati serta alat yang sederhana, kemudian berkembang menggunakan mesin modern yang canggih dan bahan-bahan kimia seperti *khrom*, *asam sulfat*, garam dapur, *ammonium sulfat*, *natrium sulfida*, dan kapur. Penyamakan kulit merupakan proses perubahan dari kulit mentah yang mudah mengalami kerusakan menjadi kulit tersamak yang kuat terhadap serangan mikroorganisme (Judoamidjojo, 1981 dalam Wardhana, 2011:3). Proses penyamakan kulit memiliki tiga bagian, yaitu pra penyamakan, penyamakan dan pasca penyamakan (Fahidin & Muslich, 1999). Menurut Purnomo (1985), pada tahapan pra-penyamakan (*Beam House Operation*) diantaranya proses perendaman, proses pengapuran, proses pembuangan daging, proses pembuangan kapur, proses pengikisan protein, proses pemucatan dan proses pengasaman. Tahapan kedua yaitu proses penyamakan dimana proses ini bertujuan mengubah kulit mentah yang bersifat tidak stabil, menjadi kulit tersamak yang daya resistensinya tinggi terhadap kerusakan (Nugraha, 2020). Tahapan ketiga yaitu proses pasca penyamakan bertujuan untuk membuat kulit menjadi lebih padat, lentur, serta memiliki warna. Proses ini diantaranya ialah penetralan, pewarnaan, peminyakan, pengecatan, pengeringan, kelembaban dan kelenturan (Fahidin & Muslich, 1999).

Proses penyamakan menghasilkan kulit tersamak yang diolah dari kulit mentah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kualitas dari kulit tersamak terbagi menjadi tiga klasifikasi yaitu: kulit kelas I, Kulit kelas II, dan kulit afkir. Pembagian kualitas ini dilihat dari banyaknya kecacatan yang terdapat pada kulit, kecacatan tersebut bisa berupa kerutan, lubang, warna dan tekstur yang tidak merata. Kulit domba afkir termasuk pada klasifikasi kulit yang ditolak karena kualitasnya yang kurang baik jika dibandingkan dengan kulit kelas I dan II. Berdasarkan hal tersebut peminat dari kulit domba afkir sangat sedikit dikarenakan kualitasnya yang buruk, kurangnya wawasan dalam pengolahan dan kurangnya pengembangan produk. Dapat disimpulkan jika kulit domba afkir bisa menjadi peluang bagi desainer dalam mengolah motif pada bagian permukaannya, guna dapat menutup kecacatan serta menambah nilai jual pada kulit domba afkir.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Utami, W (2010) penelitian tersebut, melakukan pengolahan kulit domba dengan menggunakan teknik *tie dye*, kulit domba yang digunakan masih bersifat bebas dalam arti tidak ditentukan klasifikasi kulit tersamak mana yang diambil. Selain itu, penelitian tersebut melakukan pengolahan kulit yang belum melalui proses pasca penyamakan dimana pada tahapan tersebut bertujuan untuk memberikan kepadatan dan kelemasan pada kulit, sehingga hasil akhir dari penelitian tersebut, kulit domba yang digunakan masih bersifat kaku.

Berdasarkan pemaparan diatas, terdapat peluang untuk mengembangkan kembali secara optimal kulit domba afkir menggunakan teknik *shibori* sebagai teknik alternatif dalam menghasilkan kebaruan motif. Material yang diolah yaitu kulit *wet blue* domba afkir, hal ini dikarenakan kulit *wet blue* yang sudah melalui proses pra penyamakan memiliki karakter yang lebih stabil dan tidak mudah mengalami pembusukan sehingga, dapat mempermudah proses eksplorasi teknik *shibori*. Kemudian kulit domba afkir yang telah diberi motif akan diproses kembali hingga tahapan pasca penyamakan agar kulit domba afkir memiliki kepadatan dan kelemasan, selanjutnya kulit domba afkir tersebut dapat dijadikan sebagai material utama dalam perancangan produk fesyen.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang terdapat pada latar belakang sebagai berikut:

1. Terdapat potensi pada kulit tersamak domba afkir.
2. Adanya potensi pengolahan pada kulit domba afkir menggunakan teknik *shibori*.
3. Terdapat potensi pada kulit domba afkir yang dapat dijadikan busana *ready to wear*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat potensi pada kulit tersamak domba afkir?
2. Apakah terdapat teknik alternatif dalam mengolah kulit domba afkir?
3. Manfaat apa saja yang dihasilkan dalam pengolahan motif pada kulit domba afkir?

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, terdapat batasan masalah yang terdiri dalam beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

1. Material

Penulis menggunakan material kulit *wet blue* domba afkir yang telah melalui proses pra penyamakan sebagai bahan utama dalam penelitian.

2. Teknik

Teknik yang digunakan dalam proses pengolahan motif pada kulit domba afkir adalah teknik *shibori* dengan menggunakan pewarna kimia.

3. Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah salah busana *ready to wear*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Mencari potensi pada kulit tersamak domba afkir.

2. Menghasilkan kebaruan motif pada kulit domba afkir menggunakan teknik *shibori*.
3. Menghasilkan busana *ready to wear* menggunakan material kulit domba afkir.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Memanfaatkan potensi dari kulit tersamak domba afkir yang memiliki kecacatan visual.
2. Memberikan referensi teknik alternatif dalam pengolahan motif pada kulit domba afkir dengan menggunakan teknik *shibori*.
3. Memberikan wawasan baru dalam pengaplikasian kulit domba afkir dengan membuat produk busana *ready to wear*.

1.7 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini yaitu metode kualitatif, diantaranya adalah:

1. Studi Literatur

Penulis menggunakan beberapa karya ilmiah sebagai sumber data awalan dalam penelitian serta pengembangan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi pada pabrik CV. Eka Jaya Mandiri sebagai salah satu pabrik yang melakukan proses penyamakan. Hasil yang didapat dalam observasi yaitu mengetahui secara detail proses penyamakan kulit serta melihat secara langsung bagaimana perbedaan visual kulit domba dari segi kualitas.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pemilik pabrik CV. Eka Jaya Mandiri untuk mendapatkan informasi mengenai proses penyamakan secara garis besar, selain itu juga melakukan wawancara kepada pengrajin kulit yang menggunakan kulit domba afkir sebagai material utama dalam pembuatan produk jaketnya, hasil yang didapatkan yaitu pengrajin melakukan pengecatan ulang menggunakan cat cair yang dioleskan menggunakan spons pada

permukaan kulit domba afkir sebagai salah satu teknik untuk meminimalisir tampilan cacat pada kulit domba afkir.

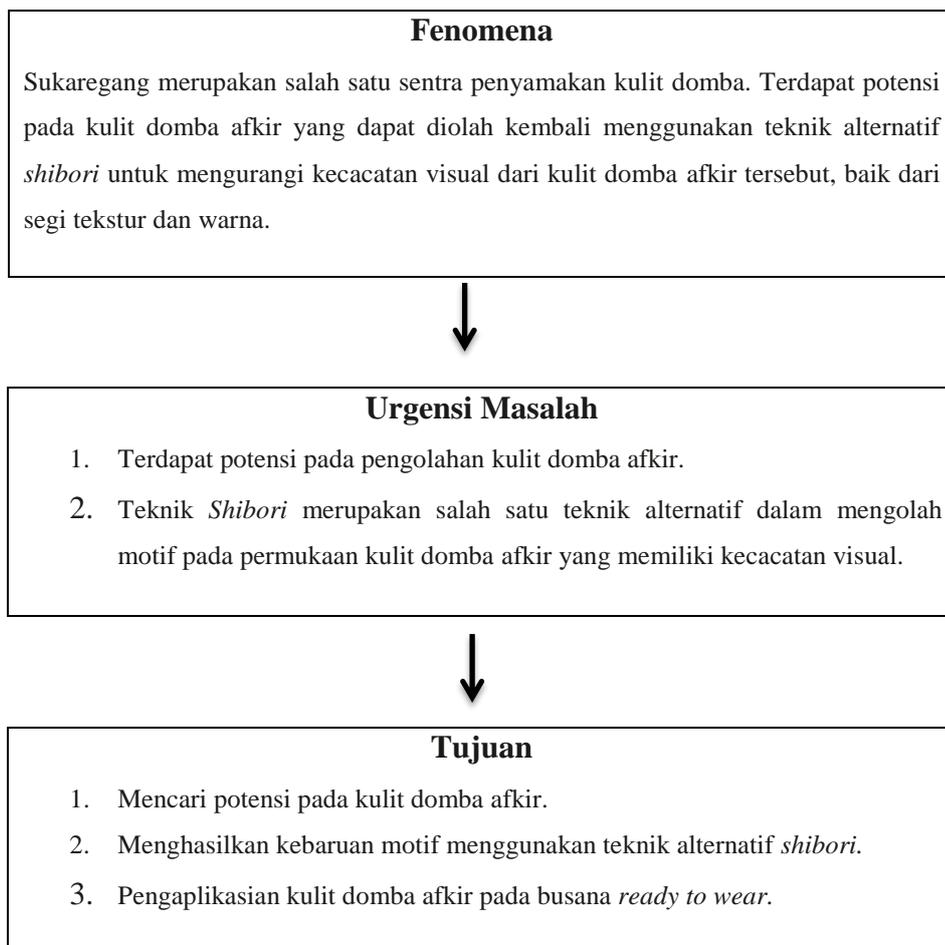
4. Eksplorasi

Tahap eksplorasi dilakukan untuk membuat pengembangan motif dan desain yang lebih inovatif menggunakan teknik alternatif *shibori*, guna dapat menghasilkan kebaruan teknik pada permukaan kulit domba afkir.

1.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan sebuah konsep penelitian yang saling berhubungan mengenai penggambaran variabel satu dan lainnya.

Bagan I.I Kerangka Penelitian



Metode Penelitian

1. Studi Literatur : Menggunakan beberapa karya ilmiah jurnal, skripsi dan buku.
2. Observasi : Mengamati proses penyamakan di pabrik CV. Eka Jaya Mandiri.
3. Wawancara : Pemilik pabrik CV. Eka Jaya Mandiri dan pengrajin kulit.
4. Eksplorasi : Eksplorasi Awal, eksplorasi lanjutan dan eksplorasi pilihan.



Eksplorasi Awal

- Eksplorasi awal tahap 1 :
melakukan eksplorasi pada kulit *wet blue* ukuran 15cm x 15cm dengan tujuan memahami karakter dari material kulit *wet blue* kering dan *wet blue* basah, mengetahui teknik dasar *shibori* dan mengetahui motif yang dihasilkan dari berbagai jenis teknik *shibori*.
- Eksplorasi awal tahap 2:
Melakukan eksplorasi pada lembaran utuh kulit *wet blue* basah dengan tujuan memastikan motif yang dihasilkan sama optimalnya dengan eksplorasi pada kulit *wet blue* ukuran 15x15cm.

Eksplorasi Lanjutan

Menguji keoptimalan beberapa teknik *shibori* dalam lembaran utuh kulit *wet blue*. Teknik yang digunakan diantaranya yaitu *kumo*, *kanoko*, *itajime* dan *arashi*.

Eksplorasi Terpilih

Teknik *shibori arashi* pada material kulit *wet blue* basah, dimana eksplorasi yang terpilih akan diaplikasikan pada rancangan busana *ready to wear* .

ANALISA PERANCANGAN

Produk pembuktian yang akan dibuat yaitu busana *ready to wear*. Berdasarkan karakter material kulit yang lentur, dan fleksibel sehingga dirasa cocok jika dijadikan busana, selain itu juga dapat memberikan inovasi baru dalam pengaplikasian kulit domba afkir. Eksplorasi pada kulit domba afkir diolah menggunakan teknik *shibori arashi* sebagai salah satu teknik alternatif dalam menghasilkan motif yang dapat menutupi kecacatan kulit domba afkir.

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan dalam penelitian ini disusun menjadi beberapa bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini menjelaskan teori dasar seperti pengertian, klasifikasi dan pengembangan dari objek penelitian yaitu mengenai material kulit domba afkir.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Bab ini membahas data dari hasil metode penelitian data primer, sekunder serta proses pembuatan karya.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini memaparkan mengenai hasil dari konsep perancangan beserta hasilnya, meliputi analisis *brand* pembandingan, *image board*, deskripsi konsep, target market, *lifestyle board*, desain produk dan konsep *merchandise*.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisikan penutupan dan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian meliputi kegiatan penelitian dan saran