

BAB I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Mergoagung merupakan salah satu nama Desa terletak di Kecamatan Syegan, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa Mergoagung ini memiliki Dua Belas Dusun dengan mayoritas masyarakatnya sebagai petani hortikultura, peternak, dan pendiri UMKM di berbagai bidang industri seperti makanan ringan dengan bahan baku Singkong, Pabrik Tahu, serta pengrajin Bambu. Kelompok pengrajin Bambu di Desa Mergoagung ini merupakan salah satu kelompok produktif yang telah berhasil dalam pengembangannya di industri kreatif dan industri *furniture*, yang memanfaatkan salah satu sumber daya alam nya yaitu bambu yang diolah menjadi berbagai jenis produk. Contohnya seperti dekoratif, perabotan rumah tangga, dan mebel yang menyediakan bahan untuk konstruksi bangunan rumah tradisional. Kelompok pengrajin bambu ini sudah terbentuk cukup lama dengan keyakinan bahwa kerajinan dapat menjadi mata pencarian yang mampu memberikan penghasilan tambahan, dan mengingat bahwa kerajinan merupakan salah satu upaya dasar manusia agar mampu untuk mempertahankan hidup (Siddharta, dkk., 1988).

Akan tetapi kegiatan produksi kerajinan di desa ini ternyata menghasilkan cukup banyak limbah potongan bambu yang belum dimanfaatkan dengan baik oleh perajin dan pemilik usaha. Sejauh ini limbah potongan bambu yang berukuran kecil seperti kurang dari 22 cm dan 9 cm tidak dimanfaatkan dengan baik, hanya dibuang begitu saja atau dimanfaatkan untuk alat bakar kompor tradisional bagi masyarakat di desa tersebut. Dari limbah tersebut, pengolahan lanjutan untuk mengurangi dan mencegah limbah terbuang sia-sia masih terbilang kurang inovatif. Kemungkinan penyebabnya belum terbiasa mengolah limbah karena perajin sudah lebih terbiasa untuk memproduksi bambu utuh untuk produk mebel dengan ukuran yang lebih besar, dan belum melihat adanya potensi untuk memanfaatkan limbah tersebut (Almanis & Oentoro, 2019). Namun, jika dilihat lebih dalam lagi limbah tersebut sebenarnya masih terdapat banyak menyimpan potensi jika dapat diolah secara kreatif untuk pengembangan desain produk baru. Sehingga dari permasalahan

tersebut dapat dilihat bahwa adanya peluang untuk memanfaatkan limbah potongan bambu tersebut sebagai pengembangan alat desain produk di dunia industri fesyen, yaitu sebagai material alternatif plat cetak *block printing*. *Block printing* adalah teknik cetak yang memiliki nilai estetika cukup tinggi yang diyakini sudah ada dan berkembang di Cina sejak awal abad ke 3 dan untuk di Mesir sejak abad ke 4, kemudian teknik tersebut mulai meluas ke beberapa daerah negara Asia serta Eropa (Ganguly & Amrita, 2013). Teknik *block printing* tersebut biasanya digunakan dalam industri fesyen sebagai teknik untuk menghias permukaan kain, karena teknik *block printing* dinilai berpotensi untuk dikembangkan dan diaplikasikan pada produk fesyen guna menambah nilai estetika *visual* pada produk yang akan diciptakan. Namun teknik *block printing* membutuhkan bentuk *visual* untuk diaplikasikan diatas permukaan kain. (Fethiananda, 2020). Adanya *visual* ditujukan sebagai inspirasi motif yang dapat diimplementasikan dengan teknik *block printing*, untuk inspirasi berasal dari mana saja seperti inspirasi dari lingkungan sekitar, bentuk bangunan, serta kebudayaan suatu daerah.

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta selain memiliki sumber daya alam yang berlimpah, seperti salah satunya adalah hutan bambu berdasarkan pemaparan diatas. Provinsi tersebut juga memiliki banyak sekali kebudayaan yang dapat diangkat menjadi inspirasi *visual* untuk diimplementasikan sebagai motif, untuk itu penulis menyimpulkan bahwa adanya potensi untuk mengolah limbah bambu sebagai material alternatif plat cetak *block printing* dengan memberikan sentuhan *visual* kebudayaan dari Daerah Istimewa Yogyakarta yang di jadikan sebagai motif baru. Untuk merealisasikan potensi tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan rangkaian kegiatan seperti mencari sumber data studi literatur, melakukan observasi dan wawancara kepada pihak yang terkait, melakukan berbagai rangkaian eksplorasi, dan melakukan final proses produksi. Adanya penelitian ini diharapkan, dapat memperkenalkan material ramah lingkungan dalam dunia fesyen serta memberi inspirasi peluang usaha bagi pengembangan ekonomi masyarakat di Desa Margoagung untuk mendukung pengelolaan limbah sisa potongan bambu sebagai produk yang memiliki nilai *visual* dan nilai fungsi.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Ditemukannya potensi dari pengerajin mebel berupa limbah bambu yang dihasilkan cukup melimpah secara kuatintas.
2. Belum ditemukannya metode secara optimal untuk membuat alat cetak *block printing* dengan menggunakan material alternatif limbah bambu.
3. Adanya potensi untuk menggunakan keanekaragaman budaya Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai inspirasi sekaligus pengembangan pada motif.

I.3 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang serta identifikasi masalah yang telah di uraikan diatas, maka masalah yang muncul dapat dirumuskan oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan *value* dari potongan limbah bambu berukuran di bawah 22 cm sehingga dapat menjadi sebuah produk baru yang memiliki nilai fungsi?
2. Bagaimana cara mengolah potongan limbah bambu sebagai material alternatif pada alat cetak *block printing*?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan sebuah visual dari kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi motif pada material tekstil yang diolah dengan menggunakan teknik *block printing* untuk dijadikan produk fesyen?

I.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis membatasi masalah berdasarkan beberapa aspek, diantaranya:

1. Material
Penulis memilih untuk menggunakan material potongan limbah bambu berukuran 9 cm – 22 cm sebagai bahan utama untuk membuat alat alternatif plat cetak *block printing*.

2. Teknik

Block printing dengan teknik *scroll saw* serta teknik pewarnaan *direct coloring* merupakan teknik yang akan digunakan oleh penulis pada penelitian, yang bertujuan untuk membantu penulis dalam melakukan proses dimulai dari pembuatan alat plat cetak *block printing* hingga proses pencetakan motif kepada kain.

3. Produk

Hasil akhir pada rangkaian batasan masalah serta penelitian yaitu alat plat cetak *block printing* dengan material alternatif dari potongan limbah bambu, yang akan di aplikasikan pada material tekstil. Dengan tampilan visual dari kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, yang akan diimplementasikan menjadi sebuah motif baru pada material tekstil dan dibuktikan kedalam produk fesyen.

I.5 Tujuan

Tujuan utama dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara pengolahan dan pengembangan alat plat cetak *block printing* dengan menggunakan material alternatif yaitu limbah bambu.
2. Untuk mengembangkan potensi serta meningkatkan nilai tambah dari limbah bambu agar dapat menjadi sebuah produk yang memiliki nilai kegunaan serta nilai estetis yang lebih tinggi.
3. Untuk menciptakan suatu produk fesyen dengan motif kain yang dihasilkan dari pengaplikasian plat cetak *block printing* limbah bambu

I.6 Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini, di antaranya:

1. Adanya manfaat untuk memberikan inspirasi untuk melakukan pengembangan eksplorasi terhadap limbah bambu kepada penggiat dalam bidang kriya dan tekstil melalui penelitian ini
2. Dapat mehami cara memanfaatkan mengembangkan alat plat cetak *block printing* dengan menggunakan material alternatif yaitu limbah bambu.

3. Mendapatkan pengetahuan untuk berinovasi dengan material alat cetak *block printing* dan diterapkan kepada material tekstil yang diolah dengan menggunakan teknik *block printing* untuk dijadikan sebagai produk fesyen.

I.7 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengumpulan data kualitatif, diantaranya sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literature dengan tujuan untuk mengumpulkan serta menambah informasi referensi yang didapatkan melalui website, jurnal, serta buku kepustakaan yang terkait.

2. Observasi

Penulis melakukan survey lapangan pada toko toko atau tempat usaha kerajinan mebel bambu yang tersebar di beberapa tempat di kota Magelang dan Yogyakarta untuk melakukan perbandingan serta mengamati seberapa banyak nya penumpukan limbah bambu serta jenis limbah bambu yang mereka hasilkan.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik usaha kerajinan mebel bambu di Yogyakarta yaitu bapak Marzuni selaku pemilik serta karyawan yang bersangkutan atau praktisi industry tersebut.

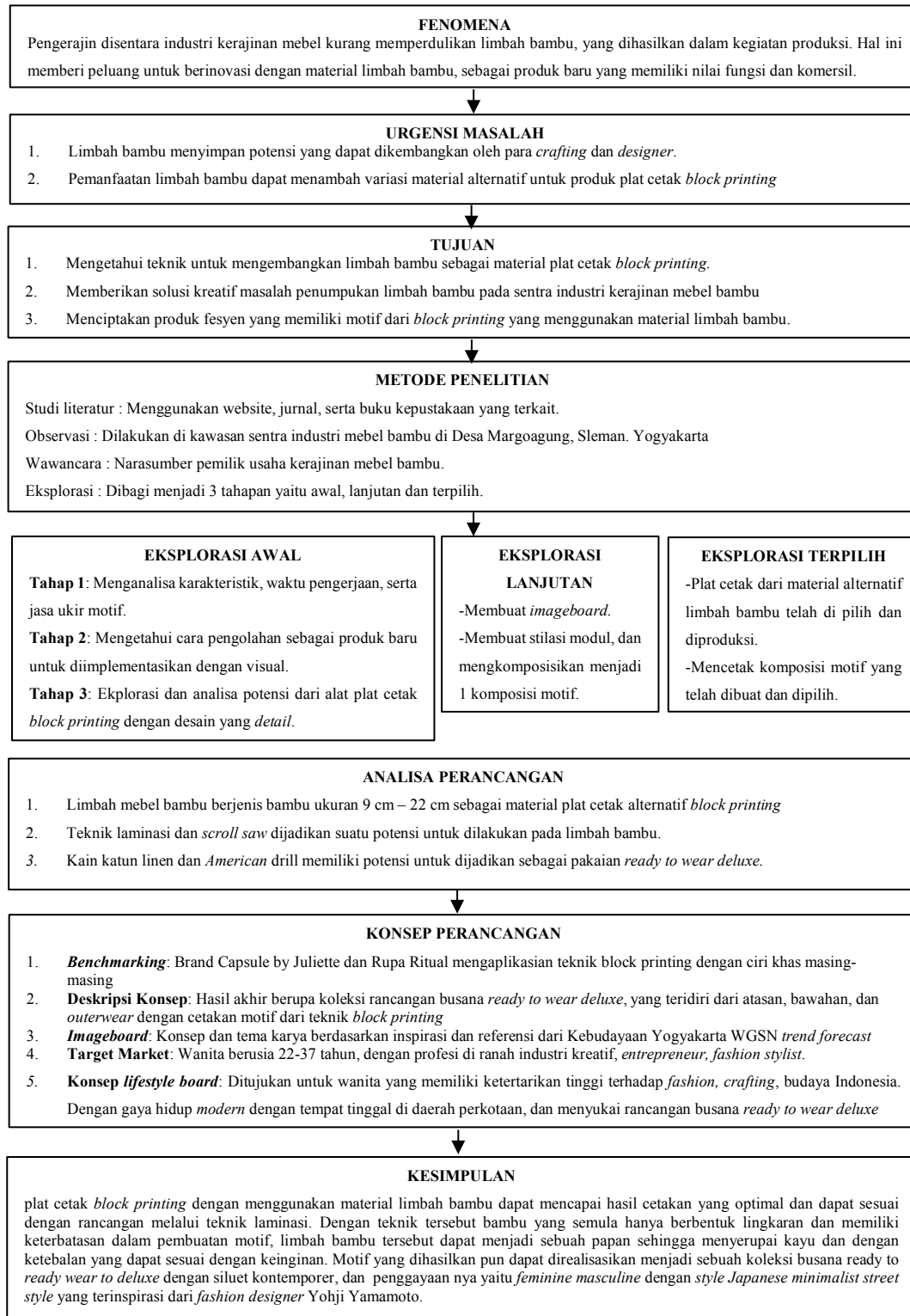
4. Eksplorasi

Penulis melakukan penelitian eksploratif yang dibagi menjadi tiga tahap, dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang paling optimal. Tahapan eksplorasi awal dan lanjutan berisikan kegiatan berupa memahami teknik dasar *block printing*, menentukan jenis pewarna, serta membandingkan alat cetak *block printing* dengan material kayu dan bambu. Lalu yang terakhir adalah eksplorasi terpilih, yaitu menentukan modul plat cetak serta komposisi motif yang merupakan desain paling optimal dan terbaik untuk diimplementasikan kepada produk fesyen.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan sebuah gambaran pengelompokan antara satu dengan lainnya agar terhubung secara rinci serta sistematis.

Bagan I.1 Kerangka Penelitian



I.9 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun menjadi beberapa bab, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan dan menguraikan tentang latar belakang secara umum, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Menguraikan dan menjelaskan tentang teori dasar, klasifikasi, dan pengembangan dari objek pembahasan penelitian utama yaitu limbah bambu, *block printing*, Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, fesyen, dan dasar desain.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Menguraikan hasil dari data penelitian meliputi data primer, data sekunder serta proses karya berupa hasil eksplorasi yang di dalamnya meliputi teknik dan material.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan proses konsep perancangan beserta hasilnya, meliputi analisis brand pbanding, *imageboard*, deskripsi konsep, target market, *lifestyle board*, desain produk, dan konsep *merchandise*.

BAB V KESIMPULAN

Berisi penutupan, kesimpulan hasil keseluruhan kegiatan penelitian, saran, serta rekomendasi.