

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

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 *Diamond Sutra* 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.

Dalam jurnalnya yang berjudul *The Art Produced by Substitute Surfaces in Hand Block Printing*, Seidu (2019) menjabarkan bagaimana para desainer menerapkan teknik *block printing* pada berbagai jenis material selain balok kayu seiring perkembangan zaman. Seidu juga menyatakan walaupun proses teknik *block printing* memerlukan banyak waktu dan membosankan, namun para desainer terus mempraktikkan seni ini dengan mengeksplorasi lebih jauh bahan alternatif seperti paku, kentang, bawang, karet atau linoleum, sapu, spons, dan bahkan ranting sebagai bahan plat cetak agar menghasilkan kesan yang berbeda pada permukaan.

Mengenai bahan alternatif, inspirasi perihal material bisa didapatkan melalui barang-barang di lingkungan sekitar, salah satu contohnya adalah sampah. Melandanya pandemi COVID-19 di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia, lantas 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 kembali ditekankan pada pasal 12 bahwa setiap orang berkewajiban mengurangi dan menangani pengelolaan sampah rumah tangga dan sampah sejenis rumah tangga dengan cara berwawasan lingkungan. Filosofi pengelolaan sampah menurut Marliani (2019) yaitu 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.

Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa sampah-sampah yang dihasilkan dari kegiatan sehari-hari dapat dimanfaatkan sebagai media kreativitas, misalnya sampah kemasan makanan yang termasuk dalam jenis sampah anorganik. Sampah kemasan makanan sendiri terdiri dari berbagai material seperti misalnya plastik, *styrofoam*, kardus, dan lain-lain. Dalam bentuk penanganannya, menurut Tri (dalam Sucipto, 2012:114), penanganan sampah yang umum hingga sekarang ini adalah dengan menggunakan konsep 3R. Konsep 3R tersebut adalah *reduce*, *reuse*, *recycle*. Konsep *reduce* juga dikenal dengan kegiatan mengurangi pemakaian sampah. Konsep *reuse* merupakan kegiatan menggunakan kembali sampah, seperti misalnya sampah kertas seperti kertas atau *box* karton yang telah kita pakai bisa dipakai kembali untuk keperluan lain. Konsep *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 berada dalam keluarga yang sama dengan *recycle*, namun memiliki pengertian yang berbeda. Di mana jika *recycle* adalah mendaur ulang sampah sehingga bisa dimanfaatkan kembali dengan fungsi semula, sedangkan *upcycle* adalah mengolah sampah agar bisa memiliki fungsi lebih daripada fungsi semula, dan *downcycle* adalah kebalikannya, di mana sampah yang diolah akan memiliki fungsi yang kurang dibandingkan 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, penulis akan mengupayakan pengolahan sampah kemasan makanan sebagai media plat cetak hingga menghasilkan visualisasi motif yang menarik dan dapat diaplikasikan pada produk akhir berupa produk *fashion*.

I.2 Identifikasi Masalah:

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi untuk mengolah sampah kemasan makanan melalui proses *upcycle* dan menjadikannya material alternatif plat cetak *block printing*.
2. Adanya potensi untuk menciptakan visualisasi terbaru dan menarik dengan menggunakan sampah kemasan makanan sebagai material alternatif plat cetak *block printing*.
3. Adanya potensi untuk mengaplikasikan teknik *block printing* pada perancangan produk *fashion*.

I.3 Rumusan Masalah:

Dari identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengolah sampah kemasan makanan melalui proses *upcycle* dan menjadikannya material alternatif plat cetak *block printing*?
2. Bagaimana cara menciptakan visualisasi terbaru dan menarik dengan menggunakan sampah kemasan makanan sebagai material alternatif plat cetak *block printing*?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan teknik *block printing* pada perancangan produk *fashion*?

I.4 Batasan Masalah

Penelitian ini juga memiliki batasan yang dibagi dalam beberapa bagian, yaitu:

1. **Alat**
Peralatan yang digunakan adalah peralatan lukis seperti kuas untuk melapisi alas plat cetak, dan alat-alat lain untuk mendukung eksperimen.
2. **Teknik**
Teknik utama yang digunakan adalah teknik *block printing* konvensional, sementara teknik yang digunakan untuk mengolah sampah adalah *upcycling* yaitu dengan menambahkan manfaat sampah menjadi bahan plat cetak.
3. **Material**
Material utama yang digunakan dalam eksperimen untuk membuat plat cetak alternative adalah material sampah kemasan makanan berupa plastik, *styrofoam*, dan kardus *corrugated*.

I.5 Tujuan Penelitian:

Adapun juga, dapat disimpulkan jika tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menemukan cara mengolah sampah kemasan makanan melalui proses *upcycle* dan menjadikannya material alternatif plat cetak *block printing*.
2. Menghasilkan visualisasi terbaru dan menarik dengan menggunakan sampah kemasan makanan sebagai material alternatif plat cetak *block printing*.
3. Menemukan cara untuk mengaplikasikan teknik *block printing* pada perancangan produk *fashion*.

I.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini pula, dapat ditemukan beberapa manfaat berupa:

1. Memberikan inspirasi inovatif kepada industri *fashion*, khususnya pada bidang *surface design*.
2. Memberikan cara pemanfaatan yang baru untuk mengolah sampah kemasan makanan.
3. Memberikan pengalaman dan ilmu baru kepada penulis.

I.7 Metode Penelitian

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

1. Studi Literatur

Studi literatur ialah proses yang dilakukan penulis untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya data yang relevan dan penting bagi penelitian. Sumber studi literatur sendiri sebagian besar penulis dapatkan dari jurnal-jurnal penelitian dengan topik penelitian serupa atau mendekati yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.

2. Observasi

Merupakan proses di mana penulis melakukan proses pengamatan secara langsung ataupun tidak langsung demi mendapatkan pengetahuan seputar *block printing* dan hal-hal yang terkait di dalamnya.

3. Eksperimen

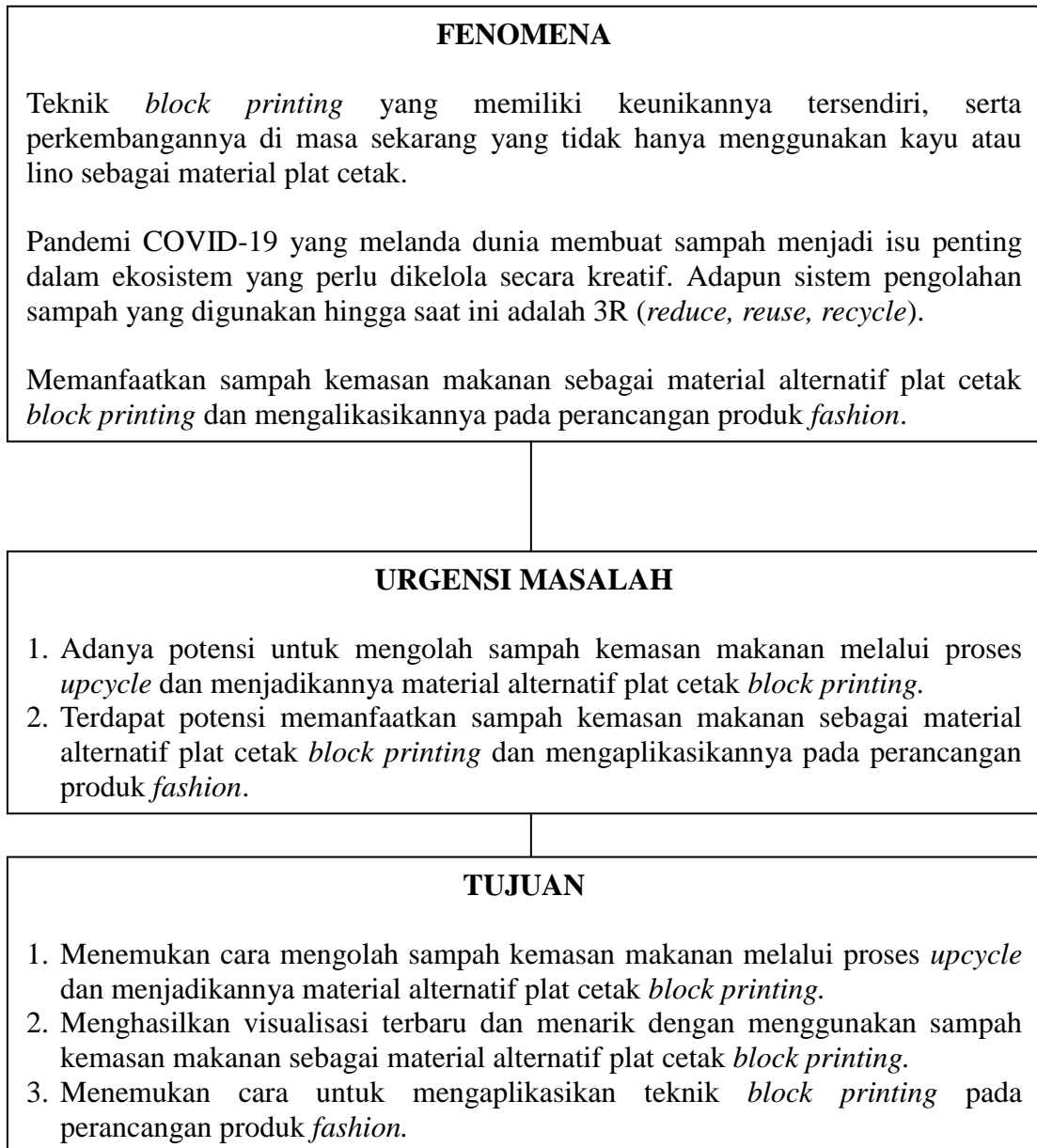
Eksperimen adalah usaha yang dilakukan (berupa percobaan) untuk membuktikan kebenaran suatu teori dan sebagainya. Dalam hal ini, penulis melakukan percobaan langsung untuk mengetahui teknik dan material mana yang paling pas dan optimal dalam menghasilkan visualisasi motif cetak.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menemui narasumber langsung di lapangan guna mendapatkan data relevan yang berkaitan dengan topik penelitian.

I.8 Kerangka Penelitian

Tabel I.1
Kerangka Penelitian



METODE PENELITIAN

1. Studi literatur: Referensi berupa jurnal dari penelitian-penelitian sebelumnya dengan topik yang mendekati ataupun serupa.
2. Observasi: Mengunjungi dan mengamati secara langsung lokasi yang dapat membantu penelitian.
3. Wawancara: Melakukan proses wawancara pada narasumber yang memiliki keterkaitan dengan topic penelitian.
4. Eksperimen: Proses percobaan untuk menemukan alat dan bahan yang maksimal untuk digunakan dalam penelitian.

Eksperimen Awal

- Membuat plat cetak dengan tiga material berbeda.
- Menggunakan dua jenis pewarna dan dua jenis kain sebagai percobaan awal.

Eksperimen Lanjutan

- Mengembangkan variasi plat cetak dengan satu material terpilih dari eksplorasi awal.
- Merancang digitalisasi motif serta peletakkannya.

Eksperimen Terpilih

- Merealisasikan digitalisasi motif pada lembaran kain.
- Mengevaluasi hasil cetakan pada lembaran kain.

ANALISA PERANCANGAN

Berdasarkan proses eksplorasi, kardus *corrugated* dapat digunakan sebagai material alternatif plat cetak *block printing* karena memiliki keunikan visual. Untuk pewarna, *soft fabric ink* dinilai lebih efektif digunakan. Adapun media cetak berupa kain dapat menggunakan antara material katun toyobo atau kanvas.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan 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. Adapun warna yang dipilih adalah warna ungu dan merah darah yang diambil dari bunga nasional asal Indonesia, Anggrek Bulan. Produk secara khusus ditujukan untuk kalangan wanita (21-28 tahun) dengan profesi mahasiswi, *social media influencer*, dan atau model lepas yang menyukai penampilan unik namun tetap nyaman dan tidak terlalu mencolok.

KESIMPULAN

1. Sampah kemasan berupa kardus *corrugated* dapat diolah dan digunakan sebagai material alternatif plat cetak *block printing*
2. Didapatkannya visualisasi motif baru dan menarik melalui perancangan konsep yang mengadaptasi sub tema *Essentiality* dari *Fashion Trend 2020/2021 The New Beginning* dengan warna yang terinspirasi dari Anggrek Bulan.
3. Hasil optimal didapatkan dengan menggunakan *soft fabric ink* sebagai bahan pewarna dan kain kanvas sebagai media cetak dalam pengaplikasian teknik *block printing* pada produk *fashion*.

I.9 Sistematika Penulisan

Dalam melakukan penulisan laporan, terdapat sistematika penulisan yang dilakukan berupa:

BAB I. PENDAHULUAN

Mencakup hal-hal yang mendasari penelitian berupa latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian.

BAB II. STUDI LITERATUR

Berisi penjelasan-penjelasan penting terkait hal-hal yang berhubungan dengan topik penelitian. Termasuk pengertian *block printing*, sampah kemasan serta klasifikasinya, penjelasan *fashion* dan tekstil, juga unsur rupa dan prinsip desain.

BAB III. DATA DAN ANALISIS

Berisi data primer dan sekunder penelitian, termasuk eksplorasi yang dilakukan penulis beserta analisis dan evaluasi dari percobaan yang dilakukan.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

Bagian di mana penulis memaparkan konsep dari perancangan produk sebagai hasil akhir dari penelitian.

BAB V. PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bagian ini mencakup kesimpulan dan saran dari penulis.