

PENGOLAHAN MATERIAL KULIT DOMBA SISA PRODUKSI *BRAND* ASTIGA DENGAN INSPIRASI FESTIVAL DOMBA GARUT MENGGUNAKAN TEKNIK *PATCHWORK*

Anisya Fresha Zalsabila¹, Arini Arumsari², Pravitra Viniani³

¹²³Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu Bandung, 40257

*freshazalsabila@student.telkomuniversity.ac.id*¹ *ariniarumsari@telkomuniversity.ac.id*²
*viniani@telkomuniversity.ac.id*³

Abstrak: ASTIGA merupakan salah satu *brand* yang memproduksi pakaian berbahan dasar kulit domba di Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat. Seperti kebanyakan *brand* fesyen, ASTIGA memiliki konveksinya sendiri yang menghasilkan material kulit domba sisa produksi yang tidak dipergunakan kembali, beberapa di antaranya dijual kembali kepada pengrajin kulit dan sisanya mereka olah kembali menjadi produk aksesoris, kemudian material kulit domba sisa produksi lainnya yang tidak terseleksi akan dibuang. Usaha dalam memproses kembali material kulit domba sisa produksi ASTIGA tidak berlandaskan pada tren fesyen apapun, mereka memproduksi aksesoris dengan desain yang terbilang monoton sehingga tidak banyak para penggerak mode melirik produk mereka. Melalui proses eksplorasi material kulit domba sisa produksi, eksplorasi desain produk, dan juga observasi pada konveksi *brand* ASTIGA, penelitian ini akan meneliti bagaimana cara untuk membuat sebuah desain produk fesyen yang baru menggunakan teknik *patchwork*. Teknik *patchwork* dipilih karena merupakan teknik yang efektif dalam mengolah kembali material sisa produksi konveksi. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain produk fesyen yang baru untuk pengolahan kembali material kulit domba sisa produksi yang efektif menggunakan teknik *patchwork* dengan mengedepankan nilai estetika supaya lebih menarik perhatian para penikmat fesyen.

Kata kunci: ASTIGA, kulit domba, material sisa, *patchwork*

PENDAHULUAN

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.

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.

STUDI LITERATUR

Material Kulit Domba

Jenis-Jenis Material Kulit Domba

Berdasarkan “Perbedaan 4 kualitas jaket kulit domba yang perlu diketahui (Apipah, 2018)” diambil dari <https://www.diaryapipah.com/2018/10/jenis-perbedaan-jaket-kulit-domba.html>, adapun jenis-jenis material kulit domba yang dapat diproduksi menjadi busana yaitu:

a. *Nappa/Full Grain*

Jenis material ini merupakan jenis material kulit domba yang serat atau urat kulitnya yang rapat. Material jenis ini diambil dari bagian kulit yang teratas dari lapisan kulit domba. Nappa adalah material yang paling kuat dan tahan lama karena sifatnya yang kokoh namun masih nyaman jika digunakan untuk pembuatan busana.



Gambar 1 Material kulit domba nappa

(Sumber: Alibaba.com, diakses 11 Juni 2022)

b. *Spinil/Pull Up*



Gambar 2 Material kulit domba spinil
(Sumber: bagboneleather.com, diakses 11 Juni 2022)

Meskipun tidak sekokoh nappa, jenis material kulit spinil memiliki kelenturan yang lebih dibandingkan nappa. Spinil memiliki ciri khas permukaan yang lebih mengilap dan memiliki bitnik-bintik hitam kecil pada pori-porinya. Bahan spinil memiliki harga yang lebih mahal dibandingkan nappa dikarenakan bahan kimia yang digunakan pada proses penyamakannya lebih mahal

c. *Wash*

Material jenis ini terkenal dengan warnanya yang *bladus* atau budug. Proses penyamakan pada material ini dua kali di atas nappa dan juga spinil sehingga menghasilkan motif yang unik.



Gambar 3 Material kulit domba wash
(Sumber: indonesiakaya.com, diakses 11 Juni 2022)

Pengolahan Kembali dengan *UpCycling*

Upcycling merupakan sebuah cara untuk membangkitkan nilai dari barang yang sudah tidak terpakai dengan memprosesnya kembali menjadi barang yang baru sepenuhnya. (Lusiardi, 2019)

Upcycling juga merupakan salah satu dari gerakan konsep fesyen berkelanjutan atau *sustainable fashion* dan menjadi salah satu cara yang terbilang memiliki potensi besar dalam membantu pencemaran lingkungan. Saat ini sudah banyak *brand* yang melakukan *upcycling* pada material sisa produksi mereka, sebagai contoh, *brand* yang berasal dari Bandung, Indonesia yaitu La Douche Vita telah memanfaatkan material sisa produksi mereka menjadi sebuah koleksi Bernama "Rumah Tangga" dengan cara menggabungkan modul persegi dari limbah konveksi mereka dengan renda dan menjadikannya kemeja yang baru. Tidak sedikit *brand* yang telah sukses menghasilkan produk mereka dengan cara mengolah kembali limbah mereka, contoh lain adalah desainer Paul Weatherell dengan *patchwork skirt* nya di Oktober 2018 yang terkenal dan dikenakan oleh model ternama Gigi Hadid.

Upcycling merupakan hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi limbah konveksi industry fashion yang terus berkembang dan terus membuat kerusakan lingkungan, namun konsumen atau *fashion enthusiast* masih belum tertarik mengenai pentingnya mengolah kembali limbah yang ada sehingga penjualan produk material sisa produksi sangatlah minim. Desain yang monoton dan kata-kata "terbuat dari sampah" masih menjadi sebuah hal yang "tabu" bagi mereka.

Pada intinya, *upcycling* merupakan proses untuk membuat sesuatu yang baru dan lebih baik dari sesuatu yang sudah usang (namun) proses *upcycling* membutuhkan perpaduan antara kesadaran mengenai lingkungan sekitar, kreatifitas, inovasi, dan kerja keras untuk menghasilkan produk yang unik untuk kedepannya. (Subramanian S. Muthu, 2017 : 4)

Festival Domba Garut

Festival Domba Garut merupakan festival yang merujuk pada adu ketangkasan antar domba garut jantan yang sudah tumbuh dewasa. Seni atau festival ketangkasan ini bermula pada permainan rakyat yang dimulai (diperkirakan) pada awal tahun 1900 an. Pada saat itu para anak *angon* atau yang biasa disebut pengembala yang mengembalakan domba-domba mereka melihat bahwa domba-domba jantan mereka memiliki sisi agresif untuk satu sama lainnya. Sisi agresif para domba inilah yang membuat para anak *angon* berinisiatif untuk mengadakan domba milik mereka dengan domba milik anak *angon* lainnya. Kegiatan ini mereka lakukan di sela-sela waktu menyabit rumput dan/atau menunggu datangnya sore hari. (Heriyadi, 2011 : 14)



Gambar 4 Adu domba, Garut 1948

(Sumber: Nitiranti via pinterest.com, diakses 11 Juni 2022)

Perkembangan Festival Domba Garut

Pada perkembangannya, festival ini mulai menarik banyak pro dan kontra namun di sisi lain menjadi budaya yang melekat di tanah Sunda terutama di daerah Kabupaten Garut. Kebanyakan orang sunda mulai membuat pernyataan bahwa festival ini adalah budaya mereka namun tidak banyak juga yang menyanggah hal ini. Kebanyakan dari kontra yang timbul akan Festival Domba Garut adalah karena pada awal perkembangannya pada tahun 1931-1969 domba-domba yang diadu harus memenangkan pertandingan dengan cara membuat lawannya mati. Tidak

sedikit orang yang menyayangkan hal ini karena merasa tidak tega melihat domba yang kalah. (R Hidayatuloh, W Darmawan, dan S Dwiatmini, 2020 : 13)

Pada tahun 1970 hingga perkembangannya saat ini, Festival Domba Garut mulai diubah citranya dengan menyempurnakan peraturan-peraturan yang ada. Kemenangan tidak lagi diambil dari hilangnya nyawa salahsatu domba. Penilaian dari festival ini lebih dititikberatkan pada *adeg-adeg* atau dari bentuk badan, tanduk, warna bulu, corak bulu, dan jenis bulunya. Kemudian dinilai juga melalui keindahan postur ancang-ancang, serangan, teknik menghindar, dan hal-hal lain yang menyangkut estetika. (R Hidayatuloh, W Darmawan, dan S Dwiatmini, 2020 : 14)



Gambar 5 Citra baru adu domba garut

(Sumber: shadowness.com, diakses 11 Juni 2022)

Nilai estetika lainnya yang terdapat dari Festival Domba Garut masa kini juga terlihat dari perhiasan yang menghiasi domba pemenang yang biasa disebut dengan gongseng. Gongseng merupakan kalung domba khas Festival Domba Garut yang menjadi daya tarik lainnya dari festival ini karena bentuknya yang unik dan terlihat memperindah domba-domba jantan yang siap tanding. (Desyanawati, 2019 : 3) Gongseng sendiri adalah kalung yang biasanya terbuat dari kulit sapi atau kambing yang tebal kemudian dibentuk menjadi kalung yang sesuai dengan ukuran domba dan diberi hiasan besi-besi kecil di sekelilingnya, dan tak jarang juga diberi pom-pom kecil berwarna-warni untuk menambah kemeriahan aksesoris domba. (P.Kusumowardhani, dan L. Hakim, 2017 : 1)



Gambar 6 Domba garut pada festival domba garut pada masa kini

(Sumber: indonesiakaya.com, diakses 11 Juni 2022)

Teknik *Patchwork*

Menurut Yashinta Ferindra, teknik *patchwork* pertama kali digunakan oleh orang-orang Amerika yang kemudian dibawa ke Eropa. Pada saat itu, orang-orang Amerika menyatukan kain-kain sisa atau robekan-robekan kain yang ada sebagai pakaian mereka. Hal tersebut diakibatkan oleh kekurangannya bahan tekstil yang ada. Tidak hanya pakaian, mereka membuat selimut, taplak meja, hiasan dinding, dan perabotan rumah tangga lainnya dengan teknik *patchwork*.

Patchwork sendiri dikenal dengan menyatukan atau menjahit kain-kain berukuran kecil untuk menjadi lembaran besar yang nantinya akan digunakan sebagai beragam fungsi untuk memenuhi kebutuhan. Pola yang dihasilkan dari modul-modulnya biasanya persegi, persegi panjang, segitiga, atau bentuk simetris lainnya. Namun, saat ini perkembangan teknik *patchwork* sangatlah cepat. *Patchwork* tidak lagi digunakan sebagai pilihan terakhir untuk mendapatkan lembaran kain untuk dijadikan pakaian atau selimut namun dapat dijadikan sebagai aksen atau *fashion* dalam keseharian manusia. Motif, pola, dan cara menyambung modul *patchwork* juga sudah banyak ragamnya dan sudah diaplikasikan hingga ke tingkat *high fashion*. (Muarifah, 2019 : 43)

Gambar 7 Motif tradisional *american patchwork*

(Sumber: missouriquiltco.com, diakses 11 Juni 2022)

Perkembangan Teknik *Patchwork*

Teknik *patchwork* dalam perkembangannya hingga saat ini menjadi salah satu teknik manipulasi tekstil yang populer digunakan untuk produk masal. Teknik *patchwork* sudah tidak lagi menjadi teknik untuk menanggulangi kekurangan bahan dalam busana melainkan menjadi sebuah tren *fashion*. Material yang dipakai tidak lagi mengandalkan material sisa namun menggunakan material yang memang sengaja dibeli untuk dijadikan produk dengan teknik *patchwork*. Teknik *patchwork* akhirnya sangat populer di Amerika Serikat karena beberapa hal, yaitu bentuknya yang unik dan dapat dieksplorasi dengan berbagai bentuk pola seperti kotak segitiga, *diamond*, dan lain sebagainya.

Kemudian teknik ini dapat diaplikasikan dengan mudah dan proses pembuatannya pun tidak terlalu sulit.

Karena visualnya yang unik dan terkesan baru, penghasilan dari penjualan produk menggunakan teknik *patchwork* juga terbilang menjanjikan. (Radiani, dkk, 2009 : 8-9)



Gambar 8 Patchwork pada victor & rolf couture

(Sumber: livingly.com, diakses 11 Juni 2022)

Klasifikasi Busana

Adapun klasifikasi busana yang digunakan oleh desainer untuk menentukan target pasar, harga, kualitas produk, dan lain sebagainya. Berikut merupakan klasifikasi busana dalam dunia fesyen berdasarkan penentuan target pasarnya menurut Alison Gwiit pada bukunya yang berjudul "*Basic Fashion Design: A Practical Guide to Sustainable Fashion*" (Hal. 013).

Costume for Performance

Menurut Wyles, Rosie. "Towards Theorising the Place of Costume in Performance Reception." *Theorising performance: Greek drama, cultural history and critical practice* (2010): 4077-4226, *Costume* dalam dunia hiburan merupakan aspek penting dalam sebuah pertunjukan atau ajang tampil. Kategori *Costume for Performance* merupakan kategori klasifikasi busana yang banyak menampilkan karakteristik seni pada diri desainer yang membuatnya. Berbeda dengan *ready to wear*, kategori ini dibuat untuk hiburan atau memperindah sebuah pertunjukan bukan untuk digunakan sebagai pakaian biasa. Material yang digunakan juga terkadang tidak biasa dan sulit untuk didesain, namun oleh para seniman *costume for performance* semua dapat diwujudkan menjadi berbagai konsep busana yang mementingkan aspek visual dibandingkan kenyamanan dan fungsi.

Costume for performance biasa digunakan untuk berbagai macam pertunjukan, mulai dari tari, musik, peran, hingga dipakai pada acara-acara busana tertentu yang memang bertujuan untuk memamerkan seni pada busana.



Gambar 9 Contoh costume for performance

(Sumber: arts.ac.uk diakses 11 Juni 2022)

Teori Estetika yang Digunakan

Teori estetika psikologis dipelopori oleh Gustav Theodore Fechner di abad ke-19. Gustav Theodore Fechner merupakan seorang ilmuwan asal Jerman yang meneliti teori tersebut menggunakan metode penelitian psikologi untuk melihat kecenderungan orang pada keindahan. Metode tersebut dilakukan dengan cara memperlihatkan sejumlah bangunan geometris kepada responden, kemudian meminta mereka untuk memilih bentuk yang menurut mereka paling menarik, cukup menarik, dan kurang menarik. Kemudian, pendapat mereka dihitung atau diolah dengan perhitungan statistik yang kemudian diperoleh hasil gambaran unsur-unsur atau faktor yang mempengaruhi pilihan tersebut. (Junaedi, 2016 : 27)

Teori estetika psikologis membuat pernyataan bahwa keindahan dibagi menjadi 3 aspek, yaitu:

1. Keindahan merupakan hasil dari emosi yang ditunjukkan dengan metode psikonalitik.
2. Keindahan adalah hasil dari kepuasan seseorang dengan objek yang dilihatnya.

3. Keindahan dapat dinikmati secara sederhana dan fleksibel.

Kesimpulannya adalah teori ini mengungkapkan bahwa estetika merupakan suatu hal yang dapat diungkapkan apabila ada koneksi emosi dalam diri subjek terhadap objek yang ada sehingga menghasilkan keindahan yang berbeda-beda atau fleksibel. (adalah.co.id, diakses Agustus 2022, <https://adalah.co.id/estetika/>).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Konsep Perancangan

Inspirasi dari konsep perancangan dalam penelitian ini adalah Festival Domba Garut yang berasal dari Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat. Berdasarkan data-data yang telah didapatkan di awal penelitian, penulis akan membuat sebuah konsep untuk *hard accessories fashion* yang memiliki visual yang kuat. Seperti yang ditunjukkan pada sebuah Festival Domba Garut, setiap domba beradu dalam hal ketangkasan dan proporsi badan gagah sempurna dari mulai tanduk, kepala, badan, hingga kaki-kakinya. Penilaian juga dilihat melalui berbagai aspek dalam pertarungan ketangkasan, bagaimana cara mereka menyerang, menangkis serangan, dan menghindari lawan. Setiap domba juga mendapatkan “Piala Kemenangan” mereka berupa kalung domba atau yang biasa disebut dengan gongseng. Gongseng diberikan kepada para domba pemenang sebagai lambang kegagahannya. Gongseng biasanya terbuat dari kulit domba atau sapi yang menghiasi mulai dari leher hingga dada domba yang membusung.

Perancangan akan banyak mengambil inspirasi dari kegagahan domba garut, keindahan gongseng mereka, dan juga tanduk mereka, karena ketiga unsur ini lah yang sangat penting dalam sebuah Festival Domba Garut. Konsep perancangan dalam penelitian ini divisualisasikan melalui *image board* berikut ini;



Gambar 10 Image board

(Sumber: arsip pribadi 2022)

Image board di atas akan mewakili semua faktor yang ada pada proses eksplorasi hingga perancangan dan produk jadi. Warna yang digunakan dipilih dari banyaknya material kulit sisa produksi yang didapat dari *brand* ASTIGA. Kemudian dalam perancangannya nanti, penulis akan membuat sebuah desain *hard accessories* yaitu aksesoris yang biasanya digunakan pada bagian tubuh tertentu untuk melengkapi sebuah *look*. Contohnya adalah topi, sepatu, tas, dan lain sebagainya. Namun pada penelitian ini, penulis akan membuat sebuah *hard accessories* yang banyak mengandung unsur membelit tubuh, sebuah *fashion item* yang “setengah jadi”, *body harness*, *skirt-belt*, korset, dan masih banyak lagi contoh lainnya.

Dengan mengikuti *image board* di atas, proses eksplorasi dan juga perancangan akan banyak didominasi oleh visual yang kuat, motif dengan *iron studs* yang meliuk-liuk, dan juga warna-warna coklat khas material kulit. Produk yang dibuat nantinya juga bukan *fashion item* yang biasa digunakan oleh kebanyakan orang, penulis memilih untuk mengembangkan desain produk yang mengikuti perkembangan tren yang ada pada kebanyakan *fashion week* di luar negeri. Contohnya seperti *New York Fashion Week*, *Paris Fashion Week*, *Milan Fashion Week*, dan *fashion week* besar lainnya.

Deskripsi Konsep Desain Perancangan



Gambar 11 *Moodboard* perancangan

(Sumber: arsip pribadi 2022)

Moodboard di atas tersusun dengan banyak gambar material kulit yang disatukan dengan teknik *patchwork*, dan juga domba garut yang menggunakan gongseng sebagai acuan dalam hal inspirasi. Penggunaan gambar model dengan baju *sheer* dan beberapa material pendukung lainnya yang melingkari *moodboard* menjadi acuan tambahan dalam penambahan material pendukung dalam perancangan.

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang mendominasi dalam material kulit domba sisa produksi dari *barnd* ASTIGA yang nantinya akan digunakan oleh penulis dalam merancang desain *hard accessories* penelitian ini. Warna-warna tersebut ialah warna hitam, merah marun, warna coklat dan turunannya, warna *cream* sebagai perlambangan warna bulu domba, dan juga warna silver untuk penggunaan material pendukung perancangan. Siluet yang digunakan dalam rancangan ini adalah siluet *fit to body* di mana semua produk akan mengikuti lekukan tubuh pemakainya atau ukuran yang digunakan adalah ukuran yang pas di badan, dari mulai produk utama hingga produk pendukung perancangan.

Secara keseluruhan, visual yang akan digambarkan dari perancangan ini adalah gaya Bohemian dengan sentuhan gaya *futuristic* tahun 2000an sehingga menghasilkan visual atau gaya yang kontemporer. Perancangan ini juga akan masuk dalam klasifikasi busana *Costume for Performance* dan akan

mengedepankan nilai estetika daripada nilai fungsi dari desain melalui teknik *patchwork*. *Hard accessories* yang akan diproduksi bukanlah sepatu, tas, atau sarung tangan, melainkan, korset, *belt-skirt*, *bralette*, dan lain sebagainya yang digunakan sebagai aksesoris pendukung sebuah penampilan untuk acara tertentu.

Costumer Profile dan Lifestyle Board

Target market yang dituju adalah seseorang yang memiliki penampilan yang *androgyny* baik Wanita maupun pria. Penampilan mereka sangatlah etsentrik dan selalu menarik perhatian banyak orang, banyak yang kagum akan hal tersebut namun banyak pula yang merendahkan atau menertawakan mereka. Karena sifat mereka yang keras kepala dan kurang peduli terhadap lingkungannya, mereka tidak akan peduli dengan yang orang lain katakan, mereka akan berbuat dan berbusana seperti apa yang mereka inginkan. Sebagai keterangan lebih lengkap dari target market penelitian ini, penjabaran lengkapnya adalah sebagai berikut;

1. Demografi:

- Jenis kelamin : Laki-laki/Wanita
- Gender : *Non-binary, Gender fluid*
- Usia : 20-40 tahun
- Kategori kelas ekonomi: *Up-class*
- Pekerjaan : *music performer* dan *art performer*

2. Psikografi:

- Sifat : Arogan, keras kepala, egoistik
- MBTI : INFP, ENTP
- Kesukaan :
 - *Fashion* : *high-street style*
 - Film/Buku : Aksi, romansa, fantasi, biografi
 - Hobi : music, buku, pesta, *fashion event*, berbelanja

3. Geografis:

- Jenis Daerah : Megapolitan (contoh: Jakarta, New York, Seoul)
- Tempat tinggal:
 - Gaya interior : *retro contemporary*
 - Jenis tempat tinggal : *Apartement*



Gambar 12 *Lifestyle board*

(Sumber: Arsip pribadi 2022)

Brand Reference

Selain *brand reference* perancangan juga membutuhkan *brand* pembanding sebagai perbandingan dalam berbagai aspek. Pada penelitian ini, *brand* pembanding difokuskan pada material dan teknik yang digunakan. Berikut merupakan *brand* pembanding yang digunakan pada penelitian ini:

1. Steward Margrave

Brand ini merupakan *brand* busana yang terbuat dari material kulit domba yang berasal dari Cibaduyut, Indonesia. Produk utamanya adalah sepatu, jaket, *vest*, sarung tangan, dan aksesoris berkendaraan seperti helm. Rata-rata harga dari produk pada *brand* ini berada di kisaran 400.000 sampai dengan 1.000.000. Pada beberapa kesempatan, *brand* ini mengeluarkan produk *patchwork* yang

didesain menjadi *vest*. Berikut merupakan analisa dari *brand* pembandingan Steward Margrave:

- Teknik *patchwork* yang digunakan : Dijahit dan *stitching* tali
- Jenis rancangan : pakaian dan aksesoris
- Kelebihan : keunikan pola dan detail
- Kekurangan : tidak memakai material sisa dan jenis produk kurang eksploratif.



Gambar 13 Produk kulit dari Steward Margrave

(Sumber: vogue.com, diakses 11 Juni 2022)





Eksplorasi Terpilih

Eksplorasi terpilih merupakan eksplorasi yang dapat digunakan dalam penyusunan lembaran dari modul atau *patch* yang baik dan kokoh supaya dapat menjadi sebuah rancangan yang bisa dipakai. Selain itu eksplorasi yang dipilih juga menghasilkan warna, tekstur, dan motif yang harmonis supaya dapat meningkatkan nilai estetika dari material kulit domba sisa produksi.

1. Eksplorasi Teknik *Patchwork* Terpilih

Dilihat dari kesimpulan pada **Tabel 3.1** berikut merupakan eksplorasi teknik *patchwork* terpilih yang dapat diterapkan pada desain *hard accessories*:

Tabel 1 Eksplorasi teknik

No.	Eksplorasi	Eksplorasi disamping terpilih dengan alasan: 1. Pola yang digunakan tidak menghasilkan material sisa kembali. 2. Teknik disamping memiliki struktur yang kuat. 3. Eksplorasinya menghasilkan teknik <i>patchwork</i> yang berbeda dan visual yang unik. Warna yang disusun sesuai dengan <i>mood board</i> .
1.		Eksplorasi disamping terpilih dengan alasan: 1. <i>Iron studs</i> menghasilkan susunan <i>patch</i> yang kuat. 2. Teknik <i>patchwork</i> nya sendiri menghasilkan motif. 3. Pola yang digunakan tidak menghasilkan material sisa. Warna yang disusun memiliki harmoni yang baik. (warna hijau dapat diganti dengan warna lain yang sesuai dengan <i>mood board</i>).
2.		Eksplorasi disamping terpilih dengan alasan: 1. <i>Zipper</i> logam menghasilkan visual yang berbeda dan memiliki nilai estetika yang baik. Teknik yang digunakan mudah diaplikasikan dan membuat lembaran material yang rapi.
3.		Eksplorasi disamping terpilih dengan alasan: Warna yang disusun memiliki harmoni yang baik. (warna hijau dapat diganti dengan warna lain yang sesuai dengan <i>mood board</i>).
4.		Eksplorasi disamping terpilih dengan alasan: 4. Pola yang digunakan tidak menghasilkan material sisa kembali. 5. Teknik disamping memiliki struktur yang kuat. 6. Eksplorasinya menghasilkan teknik <i>patchwork</i> yang berbeda dan visual yang unik. Warna yang disusun sesuai dengan <i>mood board</i> .
		Eksplorasi disamping terpilih dengan alasan: 4. <i>Iron studs</i> menghasilkan susunan <i>patch</i> yang kuat. 5. Teknik <i>patchwork</i> nya sendiri menghasilkan motif. 6. Pola yang digunakan tidak menghasilkan material sisa.

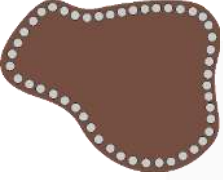
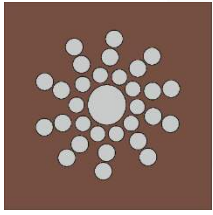
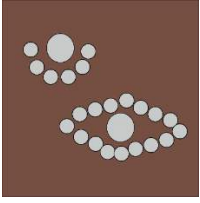
		Warna yang disusun memiliki harmoni yang baik. (warna hijau dapat diganti dengan warna lain yang sesuai dengan <i>mood board</i>).
--	--	---

(Sumber: Arsip pribadi 2022)

2. Eksplorasi Motif Terpilih

Eksplorasi motif yang dipilih adalah eksplorasi yang menghasilkan perlambangan dari inspirasi gongseng domba garut namun eksplorasi motif dipilih yang tidak banyak menggunakan *iron studs* untuk menghindari berlebihannya menggunakan material tambahan. Berikut adalah eksplorasi motif yang terpilih:

Tabel 2 Eksplorasi terpilih

No.	Eksplorasi	Keterangan
1.		Motif tersebut terpilih karena dapat berfungsi juga sebagai teknik <i>patchwork</i> yang diaplikasikan pada lembaran modul material kulit.
2.		Dipilih karena merupakan salahsatu ciri khas dari gongseng namun tidak menunjukkan sisi feminis yang berlebihan dan tidak menggunakan terlalu banyak <i>studs</i> dibandingkan yang berkelopak besar.
3.		Menunjukkan sisi maskulin dan tidak menggunakan terlalu banyak <i>studs</i> . Oleh karena itu, motif ini dapat digunakan di beberapa bagian desain untuk menambah visual kuat dan kokoh.

Kesimpulan	Ketiga motif di atas sesuai dengan konsep dari <i>moodboard</i> dan juga inspirasi yang digunakan oleh penulis. Ketiga motif akan digunakan secara berdampingan atau satu-satu menyesuaikan keharmonisan desain perancangan nantinya.
-------------------	---

(Sumber: Arsip pribadi 2022)

Sketsa Produk

Berdasarkan konsep yang telah dibuat dan dijabarkan pada **4.1.1 Deskripsi Konsep Desain Perancangan**, proses penelitian dilanjutkan pada pembuatan sketsa produk. Produk yang dirancang merupakan produk *hard accessories* yang mengedepankan sisi atau nilai estetika. Banyak menggunakan unsur-unsur dari Festival Domba Garut dari mulai terinspirasi dari tanduk domba, bulu domba, dan juga warna-warna yang ada di festival tersebut.

Berikut merupakan sketsa manual yang telah dibuat oleh penulis yang nantinya akan dipilih menjadi satu koleksi perancangan:



Gambar 14 Sketsa produk
(Sumber: arsip pribadi 2022)

Sketsa Produk Terpilih

Setelah menyelesaikan banyak sketsa produk, penulis menentukan empat sketsa untuk dijadikan satu koleksi produk jadi. Berikut merupakan sketsa yang terpilih:

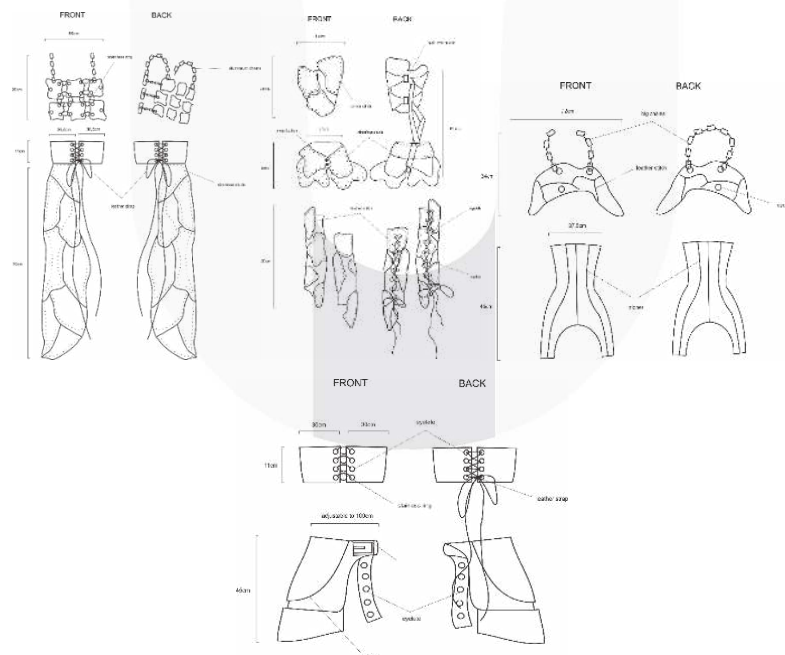


Gambar 15 Sketsa produk terpilih

(Sumber: arsip pribadi 2022)

Technical Drawing

Technical drawing bertujuan untuk menjelaskan ukuran, bentuk, bahan, dan detail lainnya supaya mempermudah proses produksi. Setelah sketsa terpilih menjadi empat *look* seperti yang dijelaskan pada **4.4.1 Sketsa Produk Terpilih**, penulis melanjutkan pada proses produksi desain perancangan satu koleksi dengan empat *look*, diawali dengan pembuatan *technical drawing* sebagai berikut:

Gambar 16 *Technical drawing* produk

(Sumber: arsip pribadi 2022)

Produk

Setelah melalui proses penelitian dan proses perancangan yang panjang, produk akhir dari penelitian ini selesai dengan mengedepankan tujuan penelitian. Berikut adalah hasil akhir atau produk akhir dari penelitian ini dan proses produksinya,

Produk Akhir



Gambar 17 *Look 1*

(Sumber: arsip pribadi 2022)



Gambar 18 *Look 2*

(Sumber: arsip pribadi 2022)



Gambar 19 *Look 3*

(Sumber: arsip pribadi 2022)



Gambar 20 *Look 4*

(Sumber: arsip pribadi 2022)



Gambar 21 All look
(Sumber: arsip pribadi 2022)

KESIMPULAN

Pada penelitian ini, penulis telah menyimpulkan beberapa hasil dari proses penelitian berupa *upcycling* dari material kulit domba sisa produksi menggunakan teknik *patchwork*, hasil dari penelitian tersebut disimpulkan oleh penulis sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan pengolahan material kulit domba sisa produksi secara efektif. Material sisa produksi berhasil dijadikan lembaran kain kembali melalui teknik *patchwork* dengan meminimalisir material sisa yang terbuang kembali. Pada penelitian ini, teknik *patchwork* dapat digunakan secara efektif pada jenis kulit domba apapun, jenis potongan apapun, dan juga jenis *hard accessories* apapun karena teknik *patchwork* sendiri merupakan teknik yang sederhana dan fleksibel yang dapat digunakan dengan berbagai cara penyambungan modularnya.
2. Penggunaan teknik *patchwork* dengan melakukan eksplorasi berbagai macam penyambungan *patch* dapat disimpulkan bahwa *patchworking* yang dapat dikatakan lebih banyak menarik banyak penggemar mode adalah teknik *patchwork* yang menggunakan material yang tidak biasa

digunakan untuk *patchworking*. Penulis menggunakan material yang biasanya ada pada Festival Domba Garut seperti *iron studs* kemudian mengambil material yang berwarna silver lainnya seperti *ring silver* dan *resleting*. Material-material tersebut dapat mengubah pola pikir bahwa *patchwork* hanya dapat disambung dengan teknik jahit saja. Pada penelitian ini, penulis berhasil menemukan alternatif teknik *patchwork* lainnya agar lebih banyak orang yang tertarik dengan *patchworking*. Eksplorasi pada teknik *patchwork* juga harus memperhatikan pola *hard accessories* yang akan didesain karena akan berpengaruh pada proses pembuatan hingga pemakaian. Bukan pada desain busana juga harus diperhatikan karena tidak semua bukaan pada busana dapat diaplikasikan pada produk dengan teknik *patchwork*.

3. Penelitian ini juga berhasil membuat sebuah desain busana *costume for performance* yang menampilkan sisi estetika yang kuat dan sangat merepresentasikan nilai-nilai yang ada pada festival domba garut. Karya yang dihasilkan juga berhasil dibuat dari 90% material kulit domba sisa produksi *brand* ASTIGA dan berhasil menjadi produk yang menggunakan material sisa produksi yang eksploratif. Karya ini telah melalui proses yang panjang, dimulai dari pencarian *brand* dengan penghasil material kulit domba sisa produksi yang banyak dan memiliki kualitas yang bagus, kemudian pencarian topik dan inspirasi dari eksplorasi bahan dan desain. Setelah melakukan pencarian inspirasi dan referensi, penulis mulai menggambar desain yang sesuai dengan tujuan penelitian dan *moodboard* yang ada, kemudian dilanjutkan proses pembuatan *flat drawing* dan proses pembuatan karya. Produk akhir dari penelitian ini merupakan karya seni yang diperuntukan bagi *art performing*, *music performing*, *fashion gala*, dan lain sebagainya yang serupa di mana hanya orang-orang tertentu saja yang dapat memakainya dengan menyewanya dari seorang desainer.

Konsep karya ini dapat digunakan kembali untuk ke depannya sebagai alternatif mengurangi material kulit domba sisa produksi dari *brand* atau daerah manapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Desyanawati, A., & Siagian, M. C. A. (2019). Eksplorasi Material Kulit Domba Dengan Teknik *Laser Cut* Pada *Designer Wear*. *eProceedings of Art & Design*.
- Ferindra, Y. (2020). *Redesign* Pakaian *Secondhand* Berwarna Putih Yang Terinspirasi Dari Kain Poleng.
- Gardetti, M. A., & Torres, A. L. (2017). *Sustainability in fashion and textiles: values, design, production and consumption*. Routledge.
- Gwilt, A. (2020). *A practical guide to sustainable fashion*. Bloomsbury Publishing.
- Hidayatuloh, R., Darmawan, W., & Dwiatmini, S. (2020). Seni Laga Ketangkasan Domba Garut dalam Perspektif Struktural Fungsional di Desa Cikandang Kecamatan Cikajang Kabupaten Garut. *Jurnal Budaya Etnika*.
- Junaedi, D. (2016). Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai. *ArtCiv*.
- Kushwaha, S., & Swami, C. (2016). *Upcycling of leather waste to create upcycled products and accessories*. *Int J Home Sci*, 2, 187-192.
- Lusiardi, F., (2019). *Design: Recycling vs upcycling. What's the difference? Inexhibit*. (<https://www.inexhibit.com/case-studies/designrecycling-vs-upcycling-whats-the-difference/>)
- Muarifah, F. (2019). Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik Patchwork. Universitas Negeri Semarang.

SenthilKannan, S. (2016). *Textiles and clothing sustainability: recycled and upcycled textiles and fashion*.

Stone, E., & Farnan, S. A. (2018). *The dynamics of fashion*. Bloomsbury Publishing USA.

Kusumowardhani, P., & Hakim, L. R. (2017). Penerapan Unsur Visual Bentuk Tanduk Domba Garut Dalam Desain Busana Siap Pakai. JURNAL RUPA.

Wyles, Rosie. (2010). *Towards Theorising the Place of Costume in Performance Reception. Theorising performance: Greek drama, cultural history and critical practice: 4077-4226*.

