

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Industri furnitur merupakan industri yang mencakup pengolahan bahan baku berupa kayu, rotan, atau bahan baku lainnya yang diproses untuk meningkatkan manfaat menjadi produk barang jadi furnitur. Indonesia memiliki kekhasan dalam produksi industri furnitur yaitu dengan desain yang unik dan produk dengan bahan baku seperti rotan, bambu, dan kayu jati. Daerah produksi furnitur terdapat di seluruh provinsi di Indonesia, dengan konsentrasi produsen yang cukup tinggi di daerah Jepara, Klaten, Pasuruan, Gresik, dan Sidoarjo. Ekspor olahan kayu dari Jepara meningkat dari 110 juta dollar AS pada tahun 2014 menjadi 150 juta dollar AS pada tahun 2015. Dari nilai ekspor yang ada, pemanfaatan kayu di Jepara kurang lebih sebanyak 2.500 kubik per bulan (Surdiyanto & Suharto, 2020). Banyaknya kayu yang digunakan, banyak pula limbah yang dihasilkan dari olahan kayu pada industri meubel. Sisa dari potongan kayu hasil pembuatan furnitur berupa potongan kayu berukuran kecil dan sedang yang pada akhirnya hanya dianggap sebagai limbah yang tidak bermanfaat dan berujung menjadi kayu bakar dan asapnya menghasilkan CO₂ yang dapat mencemari lingkungan (Senain & Hanum, 2018). Inovasi yang telah dilakukan dalam pemanfaatan limbah meubel berupa olahan menjadi produk perabotan rumah tangga, *wall panel*, *loster*, dan barang-barang non-tekstil lainnya. Sehingga jika dilihat dari pemanfaatan yang telah dilakukan sebelumnya, masih ada potensi lain yang dapat dikembangkan untuk menjadikan limbah kayu sebagai olahan produk di ranah tekstil.

Terdapat berbagai macam teknik pencetakan di industri tekstil seperti *screen printing*, *digital printing*, dan *block printing*. Ketiga teknik tersebut menghasilkan karakter visual yang berbeda-beda. Dari proses pencetakan yang dilakukan secara manual hingga membutuhkan bantuan mesin. Teknik pencetakan manual yang sampai sekarang masih digunakan untuk menghasilkan produk tekstil yaitu *block printing*. Graff (2004) berpendapat bahwa *block printing* merupakan proses mencetak menggunakan suatu objek untuk membuat kesan bertinta pada permukaan kain yang polos. Tidak seperti teknik desain pada umumnya, *block printing* menggunakan material balok kayu sebagai alat plat cetak yang diukir dan ditutup dengan tinta lalu dipindahkan ke permukaan kain dengan cara cap (Kafka,

1973). Balok kayu diukir dengan tangan mengikuti bentuk motif menggunakan alat pahat baja atau dengan mesin pemotong kayu seperti bor (Seidu, 2019). Bentuk visual yang dihasilkan pada kayu membentuk sebuah *image* yang sesuai dengan desain motif dan memberikan kesan *handmade* karena dilakukan secara manual oleh tangan. Selain proses pembentukan motif dilakukan oleh tangan seperti dicukil dan dipahat, dapat pula menggunakan mesin pemotong *laser cut* untuk mendapatkan hasil yang lebih detail. Meskipun visual yang dihasilkan plat cetak kayu sudah cukup efektif, namun masih kurang efisien karena membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan plat cetak (Seidu, 2019). Hal ini justru menciptakan sebuah peluang bagi desainer untuk mencari material dan teknik alternatif, dengan waktu dan proses yang lebih cepat dan hasil yang diberikan tetap optimal (Seidu, 2019).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teknik dekoratif *block printing* ini, salah satunya yaitu motif yang akan diterapkan pada media kain untuk menunjang visual yang diinginkan. Motif-motif yang kita temui dalam teknik *block printing* umumnya menggunakan motif-motif geometris. Hal ini dapat dijadikan peluang untuk dapat pula mengembangkan motif-motif geometris yang ada dalam ornamen islam di masjid Menara Kudus untuk diolah dengan teknik *block printing*. Perwujudan visual ornamen pada masjid Menara Kudus secara umum bersifat denaturalistis dan stilistis, berupa motif geometris, stilasi tetumbuhan, sulur-suluran, dan seni hias Islam *arabesque* (Supatmo, 2014). *Arabesque* merupakan bentuk seni hias Islam, berupa tampilan abstraksi jalinan unsur ilmu (geometrik) dengan perhitungan presisi garis dan bidang dengan kerumitan (Supatmo, 2014).

Berdasarkan data-data tersebut, penulis menyimpulkan bahwa limbah kayu dari industri meubel memiliki potensi untuk dijadikan sebagai material alternatif plat cetak *block printing* karena masih kurangnya pemanfaatan limbah meubel di ranah kriya khususnya teknik *block printing*. Terdapat pula peluang dalam penerapan ornamen seni hias Islam yang dapat dikembangkan dengan teknik *block printing*. Output dari penelitian ini berupa plat cetak alternatif dari limbah kayu meubel dan stilasi dari ornamen islam yang dapat diimplementasikan pada kain, yang selanjutnya lembaran kain tersebut dijadikan sebagai material utama dalam perancangan produk fashion.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, menghasilkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi untuk memanfaatkan limbah kayu meuble sebagai plat cetak pada teknik *block printing*.
2. Adanya potensi untuk menerapkan motif Islam masjid Menara Kudus pada material tekstil dengan teknik *block printing*.
3. Adanya peluang untuk mengaplikasikan teknik *block printing* menggunakan plat cetak dari limbah meubel pada material tekstil untuk dapat diimplementasikan sebagai produk fashion.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah yang dirumuskan oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengolah plat cetak *block printing* menggunakan limbah kayu meubel?
2. Bagaimana cara untuk menerapkan motif Islam masjid Menara Kudus pada material tekstil dengan teknik *block printing*?
3. Bagaimana mengaplikasikan teknik *block printing* menggunakan plat cetak dari limbah meubel pada material tekstil untuk dapat diimplementasikan sebagai produk fashion?

I.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis memberikan batasan masalah berdasarkan beberapa aspek, diantaranya sebagai berikut:

1. Material
Penulis menggunakan material kayu dari limbah yang dihasilkan oleh industri meubel di Jepara sebagai bahan baku pembuatan plat cetak *block printing*.

2. Teknik

Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik cetak *block printing* sebagai proses untuk mencetak motif ke kain.

3. Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa plat cetak dari limbah meubel untuk teknik cetak *block printing*, yang akan diaplikasikan pada material tekstil dan dibuktikan pada produk fashion.

I.5 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara pengolahan plat cetak *block printing* dengan menggunakan limbah kayu meubel.
2. Untuk menerapkan motif Islam yang terdapat di masjid Menara Kudus pada material tekstil dengan teknik *block printing*.
3. Untuk mengaplikasikan teknik *block printing* menggunakan plat cetak dari limbah meubel pada material tekstil yang dapat diimplementasikan sebagai produk fashion.

I.6 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, diantaranya:

1. Adanya manfaat dari pengolahan limbah kayu pada industri meubel untuk dijadikan sebagai metode alternatif teknik dan material di ranah tekstil khususnya pengolahan plat cetak *block printing*.
2. Adanya manfaat untuk memberikan ide untuk mengembangkan teknik rekalatar dengan menghasilkan material dan visual baru hasil pencetakan plat cetak *block printing* dari limbah meubel.
3. Adanya manfaat untuk mengaplikasikan motif Islam yang terdapat di masjid Menara Kudus pada material tekstil dengan teknik *block printing*.
4. Adanya manfaat untuk mengaplikasikan teknik *block printing* menggunakan plat cetak alternatif dari limbah meubel pada material tekstil untuk dapat diimplementasikan pada produk fashion.

I.7 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, diantaranya:

1. Studi Literatur

Penulis menggunakan beberapa buku, web dan jurnal sebagai sumber data awal yang tercantum dan tertulis pada penelitian ini. Beberapa jurnal dan buku yang digunakan yaitu buku '*Arts and Communication Block printing*' oleh Jane Graff, dan jurnal '*Analisa Jenis Limbah Kayu di Jepara*' oleh Gun Surdiyanto, Suharto.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi pada tempat usaha meubel di industri furniture PT. Arjuna Jaya Jepara. Observasi dilakukan secara onsite dengan mengunjungi langsung tempat pembuatan meubel tersebut. Informasi yang didapat mengenai jenis, ukuran, dan pemaksimalan limbah kayu sejauh ini untuk memaksimalkan sisa produksi industri furniture.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik PT. Arjuna Jaya di Jepara yaitu Hadi. Membahas seputar tipe, proses, hingga produk yang dihasilkan dan bagaimana cara untuk memaksimalkan sisa hasil produksi furniture.

4. Eksplorasi

Penulis melakukan eksplorasi yang dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

A. Eksplorasi awal

Eksplorasi awal dilakukan dengan tujuan memahami teknik dasar *block printing*, serta mencari hasil cetakan ter-optimal pada teknik *block printing* dengan menggunakan material limbah meubel dan pencarian rangkaian yang sesuai untuk dijadikan suatu kesatuan plat cetak, media kain, dan pewarna yang akan diaplikasikan pada material tekstil.

B. Eksplorasi lanjutan

Pada eksplorasi lanjutan, penulis melanjutkan hasil dari eksplorasi awal dengan terfokus pada pengolahan limbah kayu meubel. Meliputi eksplorasi bentuk plat

cetak dari limbah kayu dan visual yang dihasilkan, membuat stilasi motif dan pengkomposisinya pada produk fashion.

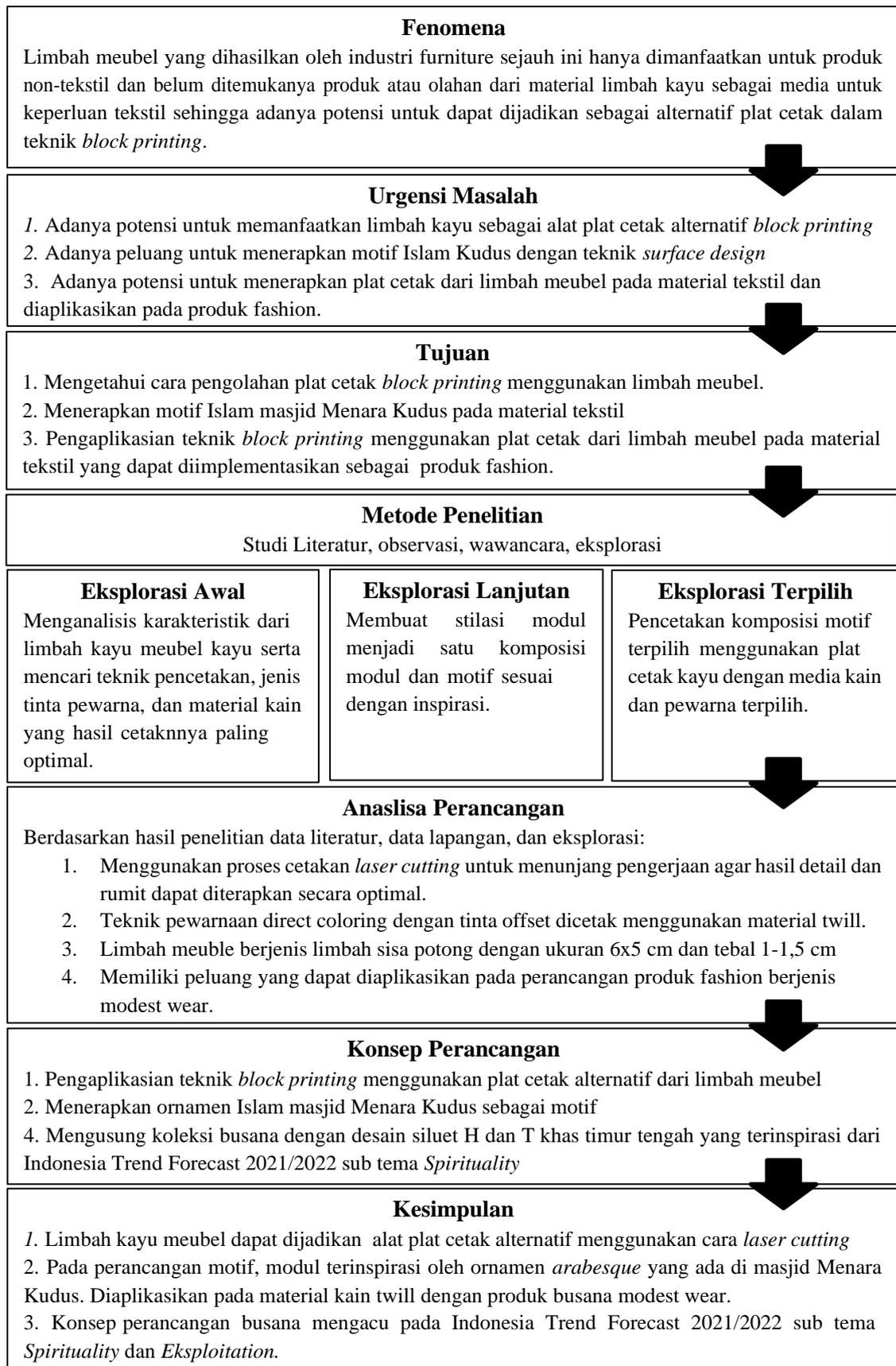
C. Eksplorasi Terpilih

Pada eksplorasi terpilih, melakukan tahapan pemilihan plat cetak dan komposisi motif yang paling optimal dan terbaik untuk diaplikasikan dan diproduksi menjadi hasil akhir penelitian.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan konsep pada penelitian yang saling berhubungan, dimana penggambaran antara variable satu dengan yang lainnya saling berkaitan secara sistematis. Hal itu dilakukan agar penelitian bisa lebih mudah untuk dipahami alur penyampaiannya.

Bagan I.1 Kerangka Penelitian



I.9 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun menjadi beberapa bab, diantaranya:

Bab I PENDAHULUAN

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

Bab II STUDI LITERATUR

Bab ini menjelaskan tentang teori dasar, klasifikasi, dan pengembangan dari objek pembahasan terkait topik penelitian utama yaitu *block printing*, limbah meubel, seni hias Islam masjid Menara Kudus, tekstil, fashion, dan dasar desain.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Bab ini membahas data hasil dari metode penelitian meliputi data primer, data sekunder, dan proses dalam mengeksplorasi meliputi teknik dan material.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan karya beserta hasil, meliputi analisis *brand* pembanding, *image board*, deskripsi konsep, target market, *lifestyle board*, desain produk, dan konsep *merchandise*.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi penutupan dan kesimpulan dari hasil keseluruhan kegiatan penelitian, saran, dan rekomendasi.