

EKSPLOKASI KULIT DOMBA AFKIR MENGGUNAKAN TEKNIK LASER ENGRAVING DAN LASER CUTTING UNTUK PRODUK TAS

Dheinda Nurbani Ridwan¹, Prafitra Viniani²

^{1,2}Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu Bandung, 40257

*ndheinda@student.telkomuniversity.ac.id*¹, *viniani@telkomuniversity.ac.id*²

Abstrak: Material kulit adalah salah satu material tertua yang dikenal oleh peradaban manusia. Untuk menghasilkan kulit yang siap pakai, diperlukan sebuah proses konversi yang mengubah kulit mentah menjadi kulit samak. Proses tersebut disebut dengan proses penyamakan kulit. Dalam prosesnya, berbagai faktor penyebab menyebabkan beberapa kulit berkualitas rendah. Kulit domba dengan kualitas rendah disebut dengan kulit domba afkir. Meskipun begitu, berbagai cara dan teknik dapat dilakukan agar kulit domba afkir memiliki nilai estetika yang lebih. Seiring berkembangnya zaman, teknik pengolahan sebuah material menjadi lebih beragam. Salah satu teknologi yang berkembang dalam pengolahan material saat ini adalah teknik laser. Dari hal itu, penulis melihat adanya potensi untuk mengolah kulit domba afkir dengan teknik *laser engraving* dan *laser cutting*. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pengolahan dan menghasilkan variasi baru dalam teknik pengolahan kulit domba afkir. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti studi literatur dari buku dan jurnal, observasi pada pabrik penyamakan kulit domba, wawancara kepada narasumber, dan melakukan beberapa eksplorasi teknik dan material. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk pembuktian berupa produk aksesoris *fashion* berupa tas dengan menggunakan material kulit domba afkir yang diolah dengan teknik *laser engraving* dan *laser cutting*.

Kata kunci: Kulit domba afkir, *laser engraving*, *laser cutting*, tas

Abstract: *Leather is one of the oldest materials known to human civilization. A conversion process is needed to produce ready for use. This conversion process is known as the tanning process. In the tanning process, various causal factors cause some low-quality leather. Low quality lambskin is called rejected lambskin. Therefore, several methods and techniques are commonly used to increase the aesthetic value of rejected lambskin. Along with the development of the times, the technique of processing material has become more diverse. One of the emerging technologies in material processing today is the laser technique. From this, the author sees the potential to process rejected lambskin using laser engraving and cutting techniques. This study aims to optimize processing and produce new variations in the processing techniques of rejected lambskin. The research method used in this research is qualitative. The author uses several data collection techniques such as literature*

studies from books and journals, observations at a lambskin tanning factory, interviews with resource persons, and conducting several technical and material explorations. This research produces a proof product in the form of a fashion accessory product in the form of a bag using rejected sheepskin material processed by laser engraving and cutting techniques.

Keywords: *Rejected lambskin, laser engraving, laser cutting, bag*

PENDAHULUAN

Kulit adalah lapisan luar tubuh hewan yang merupakan kerangka luar dimana tempat bulu binatang itu tumbuh (Desyanawati, 2019). Kulit hewan diolah sedemikian rupa untuk menjadi sebuah material yang dapat digunakan oleh manusia. Material kulit adalah salah satu material tertua yang diketahui dan dikenal oleh peradaban manusia, yaitu sekitar tujuh ribu tahun sebelum dikenalnya teknologi pengolahan kulit yang biasa dilakukan di zaman sekarang. (Marcelina dalam Desyanawati, 2019). Pengolahan kulit hewan biasanya disebut dengan istilah penyamakan kulit. Penyamakan kulit adalah sebuah proses konversi atau mengubah kulit mentah menjadi kulit samak atau kulit jadi yang siap dipakai untuk dijadikan berbagai produk kulit.

Banyak sekali kulit hewan yang dapat diolah menjadi kulit samak. Berdasarkan asal hewan, pengelompokan kulit dibagi menjadi dua yaitu hides dan skins. Hides merupakan kulit yang berasal dari hewan berukuran besar seperti sapi, kerbau, streer (lembu jantan), dan kuda. Sedangkan skins adalah kulit yang berasal dari hewan yang tergolong berukuran kecil seperti kambing, domba, calf (anak sapi), dan kelinci (Purnomo dalam Anwar, 2002). Salah satu sentral penyamakan kulit di Indonesia ada di Desa Sukaregang Kabupaten Garut. Disana banyak sekali industri penyamakan kulit yang telah beroperasi sejak lama terutama penyamakan kulit domba. Terdapat beberapa cara dalam proses penyamakan kulit. Akan tetapi, penyamakan yang umum dilakukan di Sukaregang adalah penyamakan krom. Penyamakan krom merupakan bagian dari penyamakan mineral dan umum digunakan dalam proses penyamakan

kulit. Hal ini dikarenakan kualitas kulit yang dihasilkan dinilai lebih baik diantara bahan penyamak yang lain (Wu et al. dalam Nugraha, 2020).

Kulit samak yang dihasilkan dari proses penyamakan kulit terbagi menjadi tiga kualitas, yaitu kulit kelas 1, kulit kelas 2, dan kulit afkir/grade c. Kulit kelas 1 adalah kulit yang minim kecacatan dan terbilang kualitas terbaik. Kulit kelas 2 adalah kulit yang terdapat sedikit kecacatan dari segi visual dan warna, sedangkan kulit Afkir/Grade C merupakan kulit yang memiliki kecacatan di sekujur permukaan kulit, kecacatan yang dimaksud dapat berupa tekstur kulit, warna yang tidak merata, terdapat lubang pada bagian tengah kulit, terdapat keriput pada kulit, serta kulit yang terpotong menjadi ukuran yang kecil. Kulit Afkir dijual dengan harga yang lebih rendah dan memerlukan proses tambahan dalam pengolahannya agar meningkatkan nilai estetika dari kulit tersebut. Beberapa cara yang biasa dilakukan oleh penyamak adalah penggunaan teknik wash dan teknik cetak. akan tetapi penggunaan teknik tersebut dinilai belum optimal dalam meningkatkan nilai estetika dari kulit afkir tersebut.

Pengolahan kulit domba afkir/grade c dapat dilakukan dengan berbagai cara agar dapat meningkatkan nilai estetika dari kulit tersebut, salah satu teknik yang dapat dilakukan adalah teknik *laser engraving* dan *laser cutting*. Teknik *laser engraving* adalah aktivitas sinar laser yang mengikis permukaan guna menghilangkan sebagian permukaan material dengan pola tertentu sehingga pola, gambar, bentuk, atau motif dapat tampak pada permukaan material tersebut (Aqib, 2020). Sedangkan teknik *laser cutting* menurut Nayenggita (2012) adalah teknik yang menggunakan sinar laser sebagai alat memotong sebuah material yang dimana untuk melakukan proses pemotongan dibutuhkan sebuah pengolahan data secara digital. Pengikisan permukaan yang dilakukan oleh *laser engraving* dan memotong material dengan teknik *laser cutting* dimanfaatkan untuk diolah sedemikian rupa agar

dapat meningkatkan nilai estetika dari kulit afkir yang memiliki kecacatan pada permukaan dari kulit.

Berdasarkan hal tersebut penulis dapat melihat potensi dari sebuah kulit domba afkir/grade c yang memiliki kecacatan dan kualitas yang rendah untuk dapat diolah dengan menggunakan teknik *laser engraving* dan *laser cutting* sehingga dapat meningkatkan nilai estetika dari kulit afkir tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah mengolah kulit domba afkir menggunakan teknik *laser engraving* dan *laser cutting* yang nantinya akan dirancang menjadi produk aksesoris *fashion* berupa tas. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa mengumpulkan studi literatur, melakukan observasi, dan eksplorasi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Penulis menggunakan metode studi literatur untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan secara mendalam dan terpercaya melalui buku, jurnal, skripsi, tesis, dan disertasi.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi ke pabrik penyamakan kulit domba di Desa Sukaregang Garut guna mendalami pemahaman mengenai proses penyamakan kulit domba.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara ke pengrajin kulit domba afkir guna mendapatkan informasi mengenai produk olahan dari kulit domba afkir.

4. Eksplorasi

Penulis melakukan eksplorasi dengan kulit domba afkir guna mendapatkan variasi baru dalam teknik pengolahan kulit domba afkir dengan optimal dan dapat meningkatkan nilai estetika dari kulit domba afkir.

HASIL DAN DISKUSI

Data Primer

Penulis melakukan sebuah analisa yang dilakukan melalui metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada pengrajin kulit domba yang berfokus menggunakan kulit domba afkir sebagai material utama dalam produk-produknya. Dari hasil wawancara tersebut, pengrajin mengaku bahwa pengrajin lebih memilih menggunakan kulit domba afkir karena memiliki harga yang lebih murah dibandingkan kulit dengan kualitas diatasnya. Hal tersebut dikarenakan kulit afkir memiliki kecacatan yang membutuhkan teknik tambahan agar menyamarkan kecacatan kulit domba afkir tersebut. Cara yang digunakan oleh pengrajin tersebut yaitu dengan mengecat ulang kulit domba afkir menggunakan teknik cat cair tanpa campuran air kemudian diaplikasikan menggunakan busa. Selain itu, beliau memilah bagian kulit afkir yang dapat dipakai saat memotong pola produk, sehingga produk memiliki kualitas yang baik.

Wawancara juga dilakukan kepada salah satu pemilik pabrik penyamakan kulit domba di Garut. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam secara langsung mengenai proses penyamakan kulit domba dari awal kulit domba mentah hingga menjadi kulit domba tersamak. Kulit afkir yang memiliki kecacatan biasanya diberi teknik tambahan agar dapat menyamarkan kecacatannya. Teknik yang digunakan ialah teknik *emboss* dan teknik *wash*, teknik *emboss* yaitu teknik press menggunakan plat cetak dengan motif kulit buaya, motif kulit jeruk, dan motif kulit kayu.

Kemudian teknik *wash* yaitu teknik mengikis permukaan kulit domba afkir dengan cara pengamplasan menggunakan sebuah mesin khusus sehingga menghasilkan sebuah motif abstrak yang dihasilkan karena perbedaan warna dasar dan warna permukaan.

Observasi lapangan dilakukan dengan mengunjungi tempat pabrik penyamakan kulit. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui fakta lapangan dengan lebih akurat berdasarkan waktu yang nyata bertepatan dengan penelitian ini. Pada Observasi ini penulis menyaksikan langsung proses penyamakan kulit domba dari mulai kulit mentah hingga menjadi kulit samak. Pabrik tersebut memiliki dua area yang terpisah yaitu area basah dan kering. Area basah yaitu tempat dari proses yang memerlukan air dalam tahapan prosesnya seperti penyimpanan kulit mentah, perendaman (*soaking*), pengapuran (*liming*), pembuangan bulu (*scrudging*) dan daging (*fleshing*), pembuangan kapur (*delming*), pelumatan (*bating*), pengasaman (*pikling*), dan pencelupan warna (*dyeing*). Proses-proses tersebut dipisahkan dengan area kering karena proses basah memiliki limbah yang perlu diolah menggunakan IPAL (Instalansi Pengolahan Air Limbah). Kemudian untuk area kering digunakan untuk proses yang tidak memerlukan air seperti pelemasan kulit (*milling*), ketun, gatrek, pelebaran kulit (*toggling*), dan pengecatan (*spraying*). Dari hasil observasi lapangan tersebut penulis dapat melihat secara langsung sebab akibat yang menyebabkan perbedaan kualitas kulit domba. Berdasarkan observasi dan pengamatan, dinyatakan bahwa proses penyamakan kulit sangat berpengaruh besar pada kualitas kulit. Meskipun kulit tersebut berasal dari kulit mentah yang berkualitas, kecacatan kulit domba dapat disebabkan karena kesalahan-kesalahan yang dibuat saat proses penyamakan. Oleh karena itu, kualitas kulit di pabrik ini dibedakan menjadi tiga yaitu kulit kelas 1, 2, dan afkir.

Data Sekunder

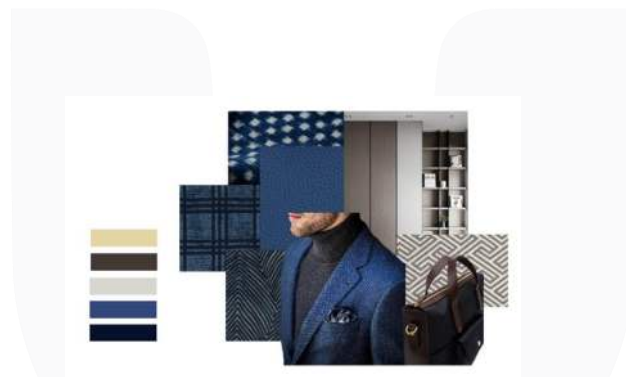
Eksplorasi Awal

Pada eksplorasi awal, penulis mencoba berbagai variasi teknik seperti Teknik *eco-print steaming*, *eco-print pounding*, *tie dye*, *emboss*, *stencil*, *laser engraving*, dengan variasi material seperti kulit afkir wet blue, kulit afkir tersamak berwarna gelap, dan kulit afkir tersamak berwarna terang. Setelah melakukan Analisa di tahap eksplorasi awal dapat disimpulkan bahwa penulis memfokuskan pada Teknik laser dengan menggunakan kulit afkir tersamak yang berwarna gelap.

Eksplorasi Lanjutan

Pada tahap ini penulis berfokus untuk membuat sebuah desain motif yang nantinya akan diaplikasikan menggunakan teknik *laser engraving* dan *laser cutting*.

Imageboard




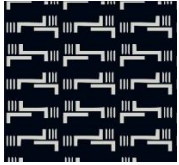




Gambar 1 *Imageboard*

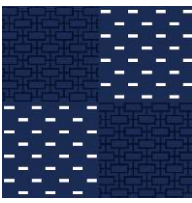
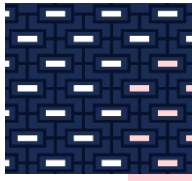
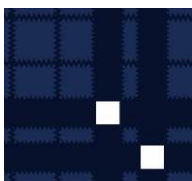



sumber: Dokumentasi penulis, 2022


Pada karya ini penulis membuat sebuah konsep yang berkesan *classic* untuk *menswear* dengan warna biru sebagai warna utama sesuai dengan *trendforecast*, serta menampilkan bentuk-bentuk geometris yang direpetisi. Bentuk bentuk geometris ini nantinya akan diolah menjadi sebuah motif repetisi yang akan diaplikasikan pada kulit domba afkir menggunakan teknik *laser cutting* dan *laser engraving*.

Tabel 1 Eksplorasi lanjutan

No.	Hasil Komposisi	Proses Eksplorasi	Analisa Hasil Komposisi
1.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang sederhana dan dibuat dengan teknik <i>brick repeat</i>	Motif dan warna yang dibuat kurang mempresentasikan dari <i>imageboard</i> . Warna coklat bukan warna utama dari konsepnya.
2.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang secara seimbang dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i>	Pewarnaan tidak sesuai dengan hasil <i>engrave</i> yang berwarna hitam. Motif juga terlihat berbeda dengan <i>image</i> yang dibangun dari <i>imageboard</i> .
3.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang yang dikomposisikan sedemikian rupa agar menyerupai sebuah bentuk semu. Motif ini dibuat dengan teknik <i>brick repeat</i>	Motif dan warna yang dibuat kurang mempresentasikan dari <i>imageboard</i> . Motif terlihat berbeda dengan <i>image</i> yang dibangun dari <i>imageboard</i> .
4.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i>	Motif yang dibuat kurang mempresentasikan dari <i>imageboard</i> . Motif juga terlihat berbeda dengan <i>image</i> yang dibangun dari <i>imageboard</i> .
5.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>brick repeat</i>	Motif dapat dikembangkan lagi dengan penambahan teknik <i>laser cutting</i>
6.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur garis yang zig-zag dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> .	Motif dapat dikembangkan lagi dengan penambahan teknik <i>laser cutting</i>

7.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>brick repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Motif terlihat kurang menarik, dapat lebih dikembangkan lagi dengan unsur lain
8.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Komposisi motif kurang baik, penempatan <i>laser cut</i> kurang tepat karena jarak terlalu dekat sehingga ditakutkan kulit akan sobek.
9.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Komposisi motif cukup baik. Penempatan motif <i>laser cut</i> terbilang aman alias diprediksi tidak akan mudah sobek.
10.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> kemudian di miringkan 45°. Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Motif terlihat biasa saja, sehingga dapat lebih dikembangkan lagi dengan unsur lain.
11.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang serta garis zig-zag dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Motif terlihat biasa saja, sehingga dapat lebih dikembangkan lagi dengan unsur lain

12.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> dan <i>brick repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Karena dikotak-kotakan, motif terlihat kurang menyatu. Sehingga kurang mempresentasikan dari <i>imageboard</i> .
13.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>brick repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Komposisi motif cukup baik. Penempatan motif <i>laser cut</i> terbilang aman. Prinsip kesatuan pada motif terlihat baik.
14.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Komposisi motif cukup baik. Mempresentasikan dari <i>imageboard</i> dan trend motif 2023
15.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang yang direpetisi dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i> .	Komposisi motif cukup baik. Mempresentasikan dari <i>imageboard</i> dan trend motif 2023
16.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang yang direpetisi dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> dan bidang berwarna putih adalah bidang yang akan di <i>laser cut</i>	Komposisi motif cukup klasik dan mempresentasikan dari <i>imageboard</i> dan trend motif 2023
17.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang yang direpetisi dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua	Komposisi motif cukup klasik dan mempresentasikan dari <i>imageboard</i> dan trend motif 2023 akan tetapi perlu ditambahkan





		melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i>	elemen untuk di <i>laser cutt</i>
18.		Motif dibuat dengan aplikasi CorelDRAW, mengomposisikan unsur bidang yang direpetisi dan dibuat dengan teknik <i>square repeat</i> . Pada motif ini bidang warna biru tua melambangkan motif yang akan di- <i>engrave</i> .	Komposisi motif cukup klasik dan mempresentasikan dari <i>imageboard</i> dan trend motif 2023 akan tetapi perlu ditambahkan elemen untuk di <i>laser cutt</i>



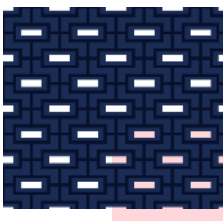

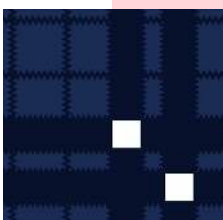

sumber: Dokumentasi penulis, 2022

Eksplorasi Terpilih

Pada tahap terakhir ini dipilih lima desain motif yang nantinya akan direalisasikan menjadi lembaran eksplorasi teknik *laser engraving* dan *laser cutting* dengan ukuran 12 x 12 cm. Kemudian dari kelima lembaran tersebut, dipilih tiga desain terbaik melalui analisa penulis. Berikut adalah hasil analisisnya.

Tabel 2 Eksplorasi terpilih

No.	Hasil Komposisi	Hasil Eksplorasi	Analisa Hasil Komposisi
1.			Hasil eksplorasi menunjukkan ketepatan detail desain yang baik sesuai dengan motifnya. Meskipun kulit afkir memiliki kerutan yang cukup jelas, detail motif tetap terlihat jelas dan detail.
2.			Hasil eksplorasi menunjukkan hasil yang baik. Repetisi motif yang dibuat menjadikan fokus dari kulit afkir teralihkan kepada motif tersebut.

3.			Hasil eksplorasi menunjukkan hasil yang baik. Repetisi motif yang dibuat cukup menyamarkan dari kecacatan kulit afkir yang berkeriput
4.			Hasil eksplorasi menunjukkan hasil kurang baik. Repetisi motif yang dibuat terlalu menutupi kulit afkir sehingga motif tidak nampak secara jelas
5.			Hasil eksplorasi menunjukkan ketepatan detail desain yang baik sesuai dengan motifnya. Meskipun kulit afkir memiliki kerutan yang cukup jelas, detail motif tetap terlihat jelas dan detail.

sumber: Dokumentasi penulis, 2022

Pemilihan motif menjadi hal yang penting dalam menentukan eksplorasi terpilih, karena motif yang tepat dapat menyamarkan kecacatan kulit afkir seperti kerutan pada kulit, tekstur kulit yang buruk, dan warna kulit yang tidak merata. Oleh karena itu, pada tahap ini penulis menentukan motif yang terpilih berdasarkan hasil analisa pada hasil eksplorasi dari lembaran kulit afkir yang telah di-*laser cutting* dan *laser engraving*. Sehingga, pada tahap ini penulis memutuskan bahwa motif pada nomor 1,2, dan 3 dipilih untuk dilanjutkan ke proses produksi.

Aplikasi pada Produk

Penulis membuat tiga jenis aksesoris *fashion* yaitu briefcase, clutch, dan long wallet. Kemudian penulis membuat beberapa sketsa untuk masing-masing aksesoris *fashion*. Perancangan aksesoris *fashion* ini dibuat menggunakan eksplorasi motif yang terinspirasi dari menswear colour and

fabric trends autumn-winter 2022/23. Berikut adalah sketsa dari briefcase, clutch, dan long wallet dengan simulasi motif yang diterapkan.



Gambar 2 Sketsa produk akhir
sumber: Dokumentasi penulis, 2022



Gambar 3 Foto produk akhir
sumber: Dokumentasi penulis, 2022

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa kulit yang berkualitas buruk tersebut dinamakan kulit afkir, kulit afkir adalah kulit yang memiliki kecacatan di sekujur tubuhnya

baik yang terlihat jelas ataupun samar-samar yang diakibatkan oleh kualitas kulit mentah yang buruk atau akibat dari proses penyamakan kulit. Menanggapi hal tersebut, penulis melihat peluang dalam menciptakan variasi teknik baru yang dapat digunakan untuk mengolah kulit afkir domba agar meningkatkan nilai estetika dari kulit tersebut, yaitu dengan teknik *laser engraving* dan *laser cutting*. Dalam proses pembuatan produk pembuktian, penulis membuat sebuah motif yang terinspirasi dari *Trend Forecast Menswear Autumn-Winter 2022/2023* dengan sub tema *Cobalt Blue*, dalam hal itu penulis mengambil inspirasi dari warna dan bentuk motifnya. Penulis membuat sebuah motif dengan unsur rupa bentuk yang direpetisi. Motif yang dibuat dan dipilih oleh penulis, kemudian direalisasikan menggunakan teknik *laser engraving* dan *laser cutting*. Berdasarkan hasil eksplorasi, ternyata hasil lembaran kulit yang dilaser, menghasilkan debu-debu sisa pembakaran, sehingga kulit menjadi kotor. Selain itu, hasil dari *laser engraving* menghasilkan motif menjadi warna keabu-abuan karena hasil pembakaran, sehingga membuat motif menjadi tampak samar dan tidak selaras dengan desain. Oleh karena itu, dibutuhkan proses *finishing* untuk menjadikannya bersih dan motif menjadi jelas. Dibalik itu, teknik *laser engraving* dan *laser cutting* berhasil menyamarkan kecacatan berupa kerutan dari kulit domba afkir.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelova, Yordanka, L. Lazov, S. Mezinska. (2017). *Innovative Laser Technology in Textile Industry: Marking and Engraving*. Proceedings of the 11th International Scientific and Practical Conference, 3, 15-21.
- Anwar, Syahrul. (2002). *Kualitas Fisik dan Kimia Kulit Domba Samak Khrom dengan Berbagai Metode Pengawetan Penggaraman*. Skripsi. Bogor: Institut Pertanian Bogor
- Briggs-Goode, Amanda. (2013). *Printed Textile Design*. China: Laurence King.

- Desyanawati, A., & Siagian, M. C. A. (2019). Eksplorasi Material Kulit Domba dengan Teknik *Laser Cut* pada *Designer Wear*. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Ilafi, Rasi, dan Choirul Anam (2019). *Eksplorasi Kulit Samak Nabati Menggunakan Teknik Hydro DIP untuk Produk Aksesoris Fesyen*. Seminar Teknologi Perencanaan, Perancangan, Lingkungan, dan Infrastruktur, FTSP ITATS, Surabaya.
- Kight, Kimberly. 2011. *A Field Guide to Fabric Design*. China: Stash Books.
- Mia, Mini Miss, Penter Yip. (2016). *Bag Design: A Handbook for Accessories Designers*. Fashionary.
- Nayenggita, Larasya, dan Yan Yan Sunarya. (2013). *Eksplorasi Teknik Laser Cut pada Ragam Hias Batik sebagai Produk Fashion*. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa and Desain* (1), 1-14.
- Nugraha, Aditya Wahyu. (2020). *Rekayasa Proses Buang Kapur, Pelumatan dan Penyamakan Kulit Kambing*. Disertasi. Bogor: Institut Pertanian Bogor
- Prihandoko, Anjar. (2009). *Sifat Fisik Kulit Samak Khrom Domba Ekor Gemuk dan Domba Ekor Tipis Awet Garam*. Skripsi. Bogor: Institut Pertanian Bogor
- Salam, Sofyan dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Saragi, Daulat. (2018). *Pengembangan Tekstil Berbasis Motif dan Nilai Filosofis Ornamen Tradisional Sumatra Utara*. *Panggung*, 28(2), 165-169
- Soedjono. (1988). *Seri Kreatif dan Terampil: Berkreasi dengan Kulit*. Bandung: Remadja Karya Offset.
- Suardana, I Wayan, I Made S. P., dan Rubiyanto. (2008). *Kriya Kulit (Jilid 1)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Swami Vivekanand Subharti University. (2021). *Fashion Accessories*. Uttar Pradesh: Publishers Grid.
- Wardhana, Ocky Viddya. (2011). *Kajian Strategi Produksi Bersih pada Kawasan Industri Penyamakan Kulit di Garut*. Skripsi. Bogor: Institut Pertanian Bogor