

PERANCANGAN PRODUK KULIT DARI MATERIAL LIMBAH KULIT STUDI KASUS: SEKKHA

Jordy Reynard^{1,*}, Susi Hartanto²

^{1,2}Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

*jordyhausjah@yahoo.com

ABSTRAK. Permintaan pasar akan kebutuhan produk-produk kulit yang semakin tinggi di zaman sekarang berpengaruh terhadap semakin tingginya limbah kulit yang dihasilkan. Salah satu perusahaan industri kulit yang memproduksi produk-produk kulit asli adalah Sekkha. Limbah potongan kulit Sekkha yang menumpuk menjadi inspirasi bagi penulis untuk melakukan eksperimen dan mengubahnya menjadi suatu produk.

Dilakukan tinkering atau mengutak-atik material secara langsung untuk mengenal material lebih jauh. Dilakukan berbagai eksperimen untuk menentukan teknik produksi yang akan digunakan dalam proses perancangan produk. Kemudian dilakukan market research untuk menentukan produk apa yang akan dirancang.

Kata kunci: Eksperimen, Limbah kulit, Produksi, Sekkha.

ABSTRACT. Market demand for the needs of leather products which are increasingly high in the present time has an effect on the higher skin waste produced. One of the leather industry companies that produce genuine leather products is Sekkha. Sekkha's accumulated leather cutting waste is an inspiration for writers to experiment and turn it into a product.

Tinkering with material directly to get to know the material further. Various experiments were conducted to determine the production techniques that will be used in the product design process. Then market research is done to determine what products will be designed.

Keywords: Experiment, Leather waste, Production, Sekkha.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, industri-industri di Indonesia semakin bersaing untuk memproduksi dan memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu dari industri yang memiliki nilai ekonomi tinggi adalah industri kulit. Material kulit sendiri saat ini sudah cukup banyak di gunakan sebagai suatu kebutuhan di dalam dunia fashion modern dimana kulit sudah menjadi bagian dari tekstil yang sedang berkembang di pasaran, sehingga produk-produk yang berbahan dasar kulit baik dari aksesoris, tas, sepatu, hingga pakaian semakin banyak peminatnya. Permintaan pasar akan kebutuhan produk-produk kulit tersebut yang semakin tinggi, juga berpengaruh terhadap semakin tingginya limbah yang dihasilkan.

Salah satu perusahaan industri kulit yang memproduksi produk-produk kulit asli adalah Sekkha. Perusahaan industri kulit yang terletak di Green Ville, Jakarta Barat ini terus memproduksi produk-produk kulit setiap harinya. Dengan proses produksi yang terus menerus, otomatis limbah potongan kulit dari perusahaan tersebut akan terus bertambah setiap harinya dan akan menumpuk hanya dalam waktu beberapa bulan saja.

Menurut pengakuan Richwan Hartono (27) selaku founder/owner dari perusahaan kulit tersebut, selama ini limbah potongan kulit yang sudah tak terpakai tersebut hanya disimpan didalam beberapa box kontainer dan kantong plastik yang kemudian dimasukkan ke dalam gudang penyimpanan. Menurutnya, kebanyakan dari limbah potongan kulit tersebut sudah terlalu kecil jika untuk dijadikan suatu produk, namun juga disayangkan jika untuk dibuang percuma.



Gambar 1. Box kontainer limbah kulit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 2. Kantung plastik berisi limbah kulit
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Sesekali Richwan yang membuang limbah kulit tersebut ke tempat sampah didepan rumahnya, namun limbah kulit yang dibuang hanya berupa potongan-potongan kulit kecil yang sudah tidak dapat digunakan kembali, selebihnya tidak ada yang sempat mengurus limbah kulit tersebut dan dibiarkan menumpuk selama berbulan-bulan.

Dengan pemanfaatan yang baik, kiranya limbah kulit yang berlimpah ini mampu diolah kembali dan dijadikan suatu produk yang memiliki nilai kebaruan dengan nilai ekonomi yang lebih baik dan juga memiliki nilai fungsi yang baik, serta dapat mengurangi masalah menumpuknya limbah kulit perusahaan Sekkha.

METODE PENELITIAN

Penulis mencoba melakukan beberapa eksperimen dengan limbah kulit tersebut, diantaranya adalah dengan menggunakan resin alami, tiling, dan coiling.



Gambar 3. Eksperimen dengan resin
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 4. Eksperimen dengan tiling
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 5. Eksperimen dengan coiling
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Kemudian dari ketiga eksperimen yang telah dilakukan, penulis melakukan analisa QFD untuk menentukan teknik produksi apa yang akan digunakan sebagai dasar perancangan produk.

Tabel 1. QFD Teknik Produksi

Teknik produksi	Waktu	Kemudahan produksi	Kerapian	Estetika	Durability	Pemanfaatan material	Total
Resin	1	1	3	2	3	5	15
Tiling	5	5	4	5	3	4	26
Coiling	4	5	5	4	4	4	26

Sumber: Data Pribadi, 2019

Berdasarkan dari hasil analisa QFD yang dilakukan, teknik tiling dan coiling memiliki jumlah skor penilaian yang sama, namun penulis memilih teknik coiling sebagai dasar perancangan produk karena penulis mau mencoba dan masih ingin mengeksplor kembali potensi-potensi produk yang dapat dirancang dari teknik coiling, karena itu teknik produksi yang akan digunakan sebagai dasar perancangan produk akhir adalah teknik gulung/coiling.

Kemudian untuk menentukan jenis produk yang akan dirancang, dilakukanlah market research. Market research dilakukan dengan metode kuesioner dengan total 81 responden dimana responden-responden nya berada diluar ruang lingkup desain produk.



Gambar 7. Diagram market research 1
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)

Dari hasil market research tersebut didapatkan perolehan persentase terbanyak yaitu pada produk home decor, karena itu ditentukanlah jenis produk yang akan dirancang adalah produk home decor.

Setelah itu penulis juga melakukan kuesioner kedua untuk menentukan produk home decor apa yang nantinya akan dirancang. Kuesioner kedua memiliki target responden yang sama namun dengan jumlah responden yang lebih sedikit dibandingkan dengan kuesioner pertama, yaitu dengan total 68 responden.



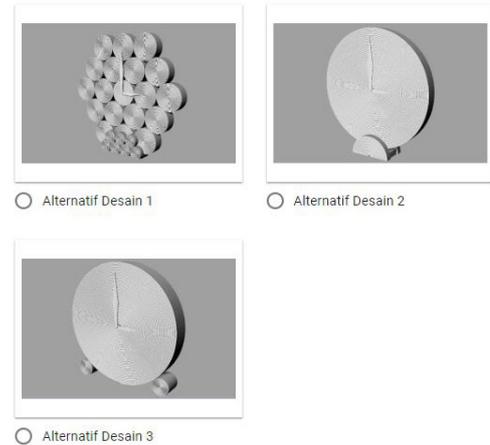
Gambar 8. Diagram market research 2
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)

Dari hasil market research yang ke-2, produk desk clock mendapatkan perolehan terbanyak dengan persentase 29% dari total 68 responden. Berdasarkan dari hasil perolehan data market research diatas, ditentukanlah produk yang akan dirancang adalah jenis produk home decor, yaitu desk clock.

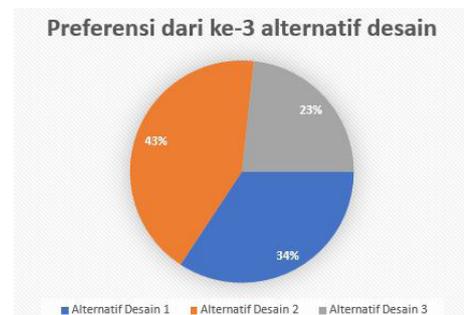
Setelah produk yang akan dirancang sudah ditentukan yaitu desk clock, maka selanjutnya adalah melakukan visualisasi ide dengan menggunakan medium sketsa dan menentukan desain seperti apa yang akan digunakan pada perancangan desk clock dari limbah kulit.

Penulis membuat 3 alternatif desain dari desk clock yang akan dirancang. Penulis menggunakan aplikasi 3D modeling sebagai media visualisasi ide alternatif desain secara digital, dan melakukan sekali lagi market research dengan metode kuesioner untuk menentukan desain mana yang paling menarik bagi konsumen dari ke-3 alternatif desain tersebut. Kuesioner memiliki total 73 responden dimana responden-responden nya berada diluar ruang lingkup desain produk.

Dari ke-3 alternatif desain desk clock dibawah ini, desain mana yang menurut anda paling anda sukai? (Desk clock dibuat dari potongan-potongan limbah kulit yang digulung-gulung). *



Gambar 9. Alternatif desain
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 10. Diagram market research alternatif desain
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)

Dari ke-3 alternatif desain tersebut, alternatif desain 2 mendapatkan perolehan suara terbanyak dengan persentase 43% dari total 73 responden. Oleh karena itu, desain desk clock yang akan dirancang adalah berdasarkan dari alternatif desain 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berangkat dari masalah utama yaitu untuk membantu Sekkha mengurangi masalah menumpuknya limbah kulit perusahaannya, maka penulis memfokuskan agar produk dari limbah kulit tersebut dapat dijual kembali oleh Sekkha. Penjualan produk dari limbah kulit oleh Sekkha dapat membantu Sekkha mengurangi masalah penumpukan limbah kulitnya sendiri secara berkelanjutan.

Berdasarkan data hasil dari market research yang telah dilakukan sebelumnya, didapatkan bahwa produk yang akan dirancang adalah sebuah produk home decor, yaitu desk clock atau jam meja. Perancangan desk clock ini akan ditujukan untuk customer Sekkha dengan

range usia 20 sampai dengan 35 tahun, yang merupakan golongan orang usia kerja, maupun yang sudah berkeluarga ataupun baru memulai kehidupan berkeluarga/keluarga muda.

Dalam segi estetik, material limbah kulit yang digunakan untuk perancangan produk tidak melalui proses pewarnaan lagi, ini untuk menonjolkan karakteristik warna pada kulit asli dari beberapa alternatif warna produk yang ditawarkan.

Kemudian, dalam mendalami suatu material, aspek ekonomi pun tak boleh dilewatkan begitu saja. Desain pun harus disesuaikan agar dapat diproduksi seefisien mungkin. Hal ini dapat dicapai dengan menghindari bentuk-bentuk yang kompleks. Bentuk yang kompleks tersebut dapat meningkatkan biaya produksi dari segi penggunaan material, dan biaya pekerja dari peningkatan durasi pengerjaan.



Gambar 11. Moodboard tema
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Kemudian masuk kepada tahap hasil rancangan, berdasarkan data market research yang telah dilakukan sebelumnya, dari ke-3 alternatif desain yang telah dibuat, terpilih alternatif desain nomor 2. Potongan-potongan strip limbah kulit yang telah digulung-gulung akan menjadi struktur utama dan stand dari desk clock yang akan dirancang. Kemudian pada bagian belakang desk clock terdapat mesin jam movement yang dibiarkan tetap visible untuk memudahkan pengaturan jam dan penggantian baterai.



Gambar 12. Render desain final
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 13. Render desain final
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 14. Render desain final
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 15. Produk akhir
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 16. Produk akhir
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 17. Produk akhir
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 18. Produk akhir
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

KESIMPULAN

Pemanfaatan kembali material limbah potongan kulit menjadi suatu produk akan mengurangi masalah penumpukan limbah kulit perusahaan Sekkha. Selain itu, produk yang dibuat dari material limbah kulit tersebut akan memiliki nilai ekonomi karena dapat dijual kembali oleh Sekkha sebagai suatu produk yang memiliki nilai fungsi. Disamping itu produk desk clock dari material limbah kulit memiliki nilai kebaruan dari keunikan pengaplikasian material yang digunakan yaitu limbah potongan kulit, yang diharapkan akan dapat menarik hati customer yang memang menyukai produk-produk kulit.

Namun, dalam penerapan material menjadi suatu produk dalam proyek ini, penulis sadar bahwa masih terdapat kekurangan pada produk yang telah dirancang. Kesimpulan dari penulis berdasarkan dari perancangan produk sejauh ini adalah keinginan penulis pada bagian konsep desain untuk menonjolkan karakteristik dari material kulit dirasa masih belum tercapai karena menurut ulasan dari pengguna jika dilihat sekilas produk lebih terlihat seperti dibuat dari material kayu daripada kulit, selain itu pengaplikasian adonan campuran lem putih PVAc dan air pada produk juga semakin menghilangkan karakteristik kulit dari segi feel nya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Richwan Hartono S.Sn., selaku pendiri dan pemilik dari brand kulit Sekkha yang telah memberikan kontribusi dengan meluangkan waktunya untuk membantu dan melakukan diskusi bersama penulis, sekaligus bersedia memberikan limbah kulit perusahaannya untuk kebutuhan Tugas Akhir penulis.

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.be-for-change.com/blog/waste-leather-what-to-do> (4 Februari 2019)

https://www.leather-dictionary.com/index.php/Leather_cutting_waste (4 Februari 2019)

<http://repository.uin-suska.ac.id/6148/3/BAB%202.pdf> (25 Oktober 2018)

http://eprints.walisongo.ac.id/634/3/082311036_Bab2.pdf (25 Oktober 2018)

<http://materialexperiencelab.com/material-driven-design-method-mdd/> (26 November 2018)