

PEMANFAATAN LIMBAH BATIK SISA FASHION DI CIREBON  
BERUPA PERLENGKAPAN MAKAN INDIVIDU

*Veila Venisia<sup>1</sup>, Afifa Karamina Awanys<sup>2</sup>, Siti Inayah<sup>3</sup>, Rizki Kurniawan<sup>4</sup>,  
Oktavianus Nangoy<sup>5</sup>*

*<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Desain Interior, Universitas Pradita*

*<sup>1</sup>[veila.venisia@student.pradita.ac.id](mailto:veila.venisia@student.pradita.ac.id), <sup>2</sup>[afifa.karamina@student.pradita.ac.id](mailto:afifa.karamina@student.pradita.ac.id), <sup>3</sup>[siti.inayah@student.pradita.ac.id](mailto:siti.inayah@student.pradita.ac.id), <sup>4</sup>[rizki.kurniawan@pradita.ac.id](mailto:rizki.kurniawan@pradita.ac.id), <sup>5</sup>[oktavianus.nangoy@pradita.ac.id](mailto:oktavianus.nangoy@pradita.ac.id)*

**Abstrak**

Cirebon merupakan sebuah kota di Provinsi Jawa Barat dengan lokasi strategis yakni di jalur Pantura yang menghubungkan Jakarta-Cirebon-Semarang-Surabaya. Hal ini membuat Cirebon menjadi salah satu kawasan industri yang sibuk dan salah satunya bergerak pada industri batik. Batik mulai ramai diperbincangkan setelah UNESCO mempatenkan batik menjadi warisan budaya Indonesia. Mulai diterimanya batik secara umum membuat perekonomian meningkat, namun juga menimbulkan masalah baru dari olahan batik itu sendiri yakni sisa limbah batik. Tujuan dari penelitian ini adalah mengolah kembali sisa limbah batik menjadi produk daur ulang yang siap dipasarkan dengan melalui metode observasi, dan eksperimental melalui *Design Thinking* di mana adanya proses pendekatan terhadap permasalahan yang ada dan mencari solusi yang mungkin bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut berupa set perlengkapan makan individu untuk pelancong, sehingga secara bersamaan dapat meningkatkan perekonomian pengrajin juga mengurangi limbah.

**Kata Kunci** : Cirebon, batik Cirebon, *design thinking*, set peralatan makan, limbah batik

**Abstract**

*Cirebon is a city in West Java Province with a strategic location on the northern coastal transportation route that connects Jakarta-Cirebon-Semarang-Surabaya. This makes Cirebon one of the busy industrial area and one of them is batik industry. Batik began widely discussed after UNESCO patented Batik as Indonesia's cultural heritage. The acceptance of batik in general made the economy increase, but it also caused new problems from the batik processing itself, namely the residue of batik waste. The purpose of this research is to reprocess the remaining batik waste into recycled products that are ready to be marketed through observational methods, and experimental through "design thinking" where there is a process of approaching existing problems and finding possible solutions to solve the problem in the form of sets. individual tableware for travelers. So that simultaneously it can improve the craftsmen's economy as well as reduce waste.*

**Keywords** : Cirebon, Cirebon Batik, *design thinking*, table sets, batik waste, table linen design

## 1. Pendahuluan

Cirebon adalah kota di Provinsi Jawa barat berlokasi di daerah yang strategis yakni di jalur Pantai Utara Jawa (Pantura) yang menghubungkan Jakarta-Cirebon-Semarang-Surabaya. Cirebon pun menjadi salah satu destinasi wisata yang mendatangkan turis baik turis nasional maupun internasional. Berbagai jenis wisata di Kota Cirebon sudah dikembangkan, baik wisata budaya, wisata keagamaan, dan wisata sejarah.

Berbagai kerajinan tangan khas Kota Cirebon yang menjadi andalan seperti topeng, kerajinan lukis kaca, kerajinan rotan dan kerajinan batik. Kerajinan Batik Cirebon sangat terkenal secara domestik maupun mancanegara. Warna dan corak Batik Cirebon yang khas dan berkelas menjadikan Batik Cirebon merupakan salah satu cinderamata yang paling diburu oleh wisatawan. Sayangnya, banyaknya kerajinan dan produk berbahan dasar batik Cirebon memproduksi limbah. Sisa-sisa pembuatan produk Batik khususnya bidang fashion kebanyakan tidak diolah kembali karena belum banyak pengrajin yang mengolah limbah kain batik. Batik Cirebon memiliki proses penciptaan tersendiri sehingga tercipta keunikan dan keberagaman karena adanya pengaruh geografis.

Ide pengolahan limbah batik ini dijadikan bahan penelitian oleh mahasiswa Desain Interior Universitas Pradita agar mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu ke lapangan secara langsung khususnya melalui pembelajaran mata kuliah Kuliah Kerja Nyata (KKN). Mata kuliah ini mengasah sekaligus membantu masyarakat sekitar khususnya Cirebon sehingga bisa terciptanya perekonomian yang lebih tinggi. Tujuan mata kuliah KKN ini yakni mencari solusi dari masalah yang ada dari Cirebon yakni limbah batik sehingga pengolahan limbah batik dapat dibuat menjadi sesuatu yang menarik dan lebih berharga.

*Table mat set* menjadi ajuan produk yang telah disepakati tim peneliti. Kesepakatan bereksperimen membuat seperangkat alat makan yang bisa dibawa saat bepergian dilihat dari kondisi yang ada di lingkungan sekitar, di mana saat ini sedang terjadi wabah Covid-19. Ajuan produk dari tim peneliti dinamakan set alat makan individual. Set alat makan individual ini dipilih mengingat adanya Covid-19 yang menyebabkan manusia lebih berhati-hati dan higienis dalam berbagai hal. Sebagai contoh, pada barang bawaan pribadi seperti alat makan yang akan mengurangi rasa khawatir orang-orang mengingat *set* ini merupakan wadah untuk menyimpan peralatan yang dibawa sendiri dari rumah. Selain itu permasalahan juga dilihat dari berbagai solusi yg ditawarkan restoran seperti set alat makan yang dimasukkan ke dalam plastik, penyediaan air panas untuk mensterilkan alat makan dan peralatan makan plastik sekali pakai. Keistimewaan dari produk yang diajukan antara lain hemat biaya, mudah dibawa, mudah dicuci serta dapat mengurangi permasalahan terkait alat makan sekali pakai yang disediakan di beberapa tempat yang sudah menjadi permasalahan lingkungan sejak lama dan semakin parah dengan adanya pandemi ini.



**Gambar 1.** Berbagai sistem protokol kesehatan untuk peralatan makanan di tempat umum

(<http://www.dx-cutlery.com/airline-cutlery/high-quality-promotional-7in-1-disposable.html> , <https://www.wisegeek.com/what-is-refraction.htm> , <https://www.exportersindia.com/jdpolymers/plastic-cutlery-set-new-delhi-india-417146.htm> )

## 2. Tinjauan Pustaka

Akhir tahun 2019 tanpa direncanakan telah menjadi tonggak baru kehidupan manusia pada umumnya. Dengan diumumkannya secara resmi mengenai kluster kasus pneumonia oleh Wuhan Municipality, Provinsi Hebei, Tiongkok, maka fenomena kesehatan yang awalnya dianggap bencana lokal, dalam waktu 3 (tiga) bulan (Maret 2020) telah meningkat kasusnya menjadi pandemi global di seluruh dunia ([www.who.int](http://www.who.int)). Pandemi Covid-19 disebabkan oleh virus baru yang menyebabkan infeksi saluran nafas pada manusia dengan sangat cepat.

Mata kuliah Kuliah Kerja Nyata atau KKN merupakan bentuk kegiatan praktik mahasiswa Desain Interior dalam mempraktekkan solusi desain pada berbagai permasalahan desain yang terjadi di masyarakat langsung. KKN merupakan suatu kegiatan perkuliahan intrakurikuler secara interdisiplin serta kepekaan akan solusi dari permasalahan masyarakat dalam bentuk penelitian. Dilakukan mahasiswa secara interdisipliner dan lintas sektoral. Kegiatan ini ditujukan untuk mengembangkan kepekaan rasa dan kognisi sosial mahasiswa serta membantu proses dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat bersifat khusus di KKN tercermin tridharma dan berpendidikan tinggi (John, N.D.).

Pengertian 'batik' secara etimologis berarti menitikkan malam dengan canting sehingga membentuk cocok yang terdiri atas susunan titik dan garis. Batik sebagai kata benda merupakan hasil penggambaran corak di atas kain dengan menggunakan canting sebagai alat gambar dan malam sebagai alat perintang. Artinya, secara teknis batik adalah suatu cara penerapan corak di atas kain melalui proses celup rintang warna dengan malam sebagai medium perintangnya (Nian, 1997, p.14).

Istilah batik tulis dari kata 'batik' berasal dari dua kata dalam bahasa Jawa yaitu 'amba' yang berarti menulis dan 'titik' yang mempunyai arti titik. Pembuatan batik sebagian prosesnya dilakukan dengan menulis dan sebagian dari tulisan tersebut berupa titik. Titik berarti juga tetes. Diketahui bahwa dalam proses membuat kain batik dilakukan pula penetesan malam atau lilin di atas kain putih (Lisbijanto, 2013, p. 6-7).

Menurut Badan Pusat Statistik ([www.bps.go.id](http://www.bps.go.id)), industri batik termasuk dalam perusahaan industri pengolahan. Perusahaan atau usaha industri adalah suatu unit (kesatuan) usaha yang melakukan kegiatan ekonomi, bertujuan menghasilkan barang atau jasa, terletak pada suatu bangunan atau lokasi tertentu, dan mempunyai catatan administrasi tersendiri mengenai produksi dan struktur biaya serta ada seorang atau lebih yang bertanggung jawab atas usaha tersebut. Industri Pengolahan adalah suatu kegiatan ekonomi yang melakukan kegiatan mengubah suatu barang dasar secara mekanis, kimia, atau dengan tangan sehingga menjadi barang jadi/setengah jadi, dan atau barang yang kurang nilainya menjadi barang yang lebih tinggi nilainya, dan sifatnya lebih dekat kepada pemakai akhir. Termasuk dalam kegiatan ini adalah jasa industri dan pekerjaan perakitan (*assembling*).

## 3. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan eksperimen melalui pendekatan *Design Thinking*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang berusaha mencari ide-ide desain berdasarkan permasalahan yang diinvestigasi sebelumnya.

## 4. Hasil dan Pembahasan

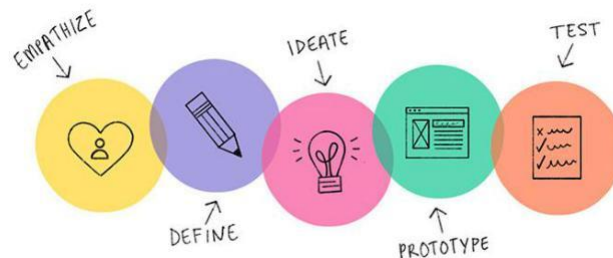
### Hasil Diskusi

Setelah diputuskan menggunakan *Design Thinking* sebagai metode desain, ditambah melalui pengamatan serta pengumpulan informasi atas referensi, target pasar, dan kondisi saat ini, maka tim penulis memutuskan untuk membuat set perlengkapan makan pribadi yang mencakupi 3 (tiga) produk yaitu *table mat*, *napkin*, dan *coaster* dalam satu set.

Manusia dengan segala ketertarikannya kepada dunia, memungkinkan dirinya untuk melakukan pengkajian realitas sosial dan alam sekitarnya. Manusia memerlukan dasar pijakan kuat dalam melakukan pengkajian secara sistematis, dalam menangkap gejala-gejala yang divisualisasikan realitas (Prabandari,2010,p.4). Untuk itu, maka observasi menjadi sebuah hal yang perlu dan menjadi keharusan bagi berkembangnya ilmu pengetahuan (Denzin, Lincoln, 2009,p.523). Observasi pada proses desain ini adalah melalui presentasi narasumber (Pak Gunawan) serta melakukan *browsing* internet untuk *thumbnail* peralatan makan.

Menurut Esterberg dalam (Sugiyono,2015,p.72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Wawancara dilakukan terhadap Pak Gunawan, seorang pengrajin asal Cirebon yang mulai memperhatikan pentingnya sisa limbah untuk dijadikan produk baru yang lebih berharga. Kesimpulan wawancara berupa informasi bahwa batik memiliki potensi besar bahkan limbah batik itu sendiri. Namun begitu, hal tersebut belum dilirik oleh banyak orang sehingga muncul permintaan dari narasumber untuk memikirkan ide mengolah limbah batik menjadi produk yang lebih berharga sekaligus meningkatkan perekonomian.

Penelitian eksperimental yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Menurut Kelley & Brown yang dilansir dari [www.eduhivecreativestudio.com](http://www.eduhivecreativestudio.com), *Design Thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Eksperimental dilakukan menggunakan sebuah proses desain yang dikenal dengan sebutan *Design Thinking Process*.



**Gambar 2.** Proses Design Thinking

(<https://www.eduhivecreativestudio.com/design-thinking-a-strategy-for-innovative-design/>)

*Design Thinking* (Swarnadwitya, 2020) adalah proses yang menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung. *Design Thinking* merupakan sebuah pemikiran

yang lebih dalam pada sebuah tujuan perancangan. Membantu dalam hal pengamatan dan pengembangan empati dengan target pengguna. *Design Thinking* membantu mengatasi masalah-masalah yang tidak jelas atau bahkan tidak di kenal dengan melakukan pendekatan antara masalah dengan manusia sehingga menciptakan banyak ide selama proses. Pendekatan secara langsung dilakukan saat pembuatan prototype dan testing. *Design Thinking* juga melibatkan eksperimen berupa proses membuat sketsa, membuat *prototype*, *testing*, dan mencoba berbagai konsep dan ide. *Design Thinking* digunakan dalam mengatasi masalah pada manusia, membantu menciptakan ide dengan cara *brainstorming*, dan dilanjutkan dengan prototipe dan *testing*. *Design Thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan: membuat sketsa, membuat *prototype*, *testing*, dan mencoba berbagai konsep dan ide.

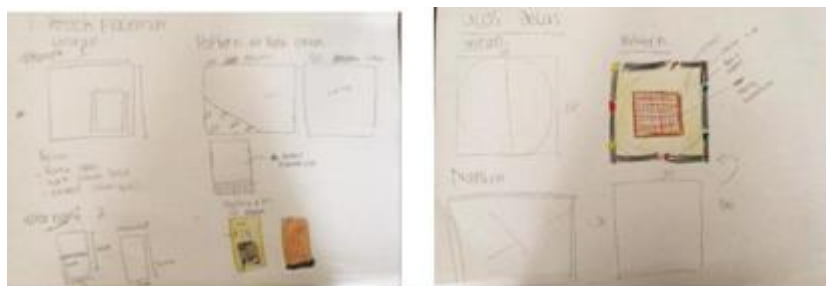
Tahap pertama dari proses *Design Thinking* adalah *Empathize* (Swarnadwitya, 2020) untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah yang akan diselesaikan. Empati sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia seperti *Design Thinking*, dan empati memungkinkan pemikir desain untuk mengesampingkan asumsi mereka sendiri untuk mendapatkan wawasan tentang permasalahan yang ada. Dalam tahap ini, dilakukan pendekatan terhadap masalah yang ada yaitu produk industri khususnya bidang fashion dengan material tekstil mulai diterima secara umum namun menimbulkan masalah baru yakni sisa limbah produk melimpah dan sia-sia karena mengingat ukuran sisa atau bahkan faktor lainnya membuat sisa limbah tidak dapat diolah.



**Gambar 3.** Tahap Define dengan mengumpulkan ide

(<https://id.pinterest.com/pin/140806218152257/> <https://id.pinterest.com/pin/411164640986496714/>  
<https://www.annemariechany.com/blog/2014/04/patchwork-napkins-pattern.html> )

Tahap *define* akan membantu dalam pengumpulan ide-ide dan informasi untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen lain yang akan memungkinkan untuk menyelesaikan. Dalam tahap ini, dilakukan pendekatan dari permasalahan yang ada dengan menganalisis solusi-solusi yang bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga tercipta solusi untuk mengolah kembali sisa limbah batik menjadi produk baru dengan nilai jual tinggi.



**Gambar 4.** Proses Ideate Table Mat Set

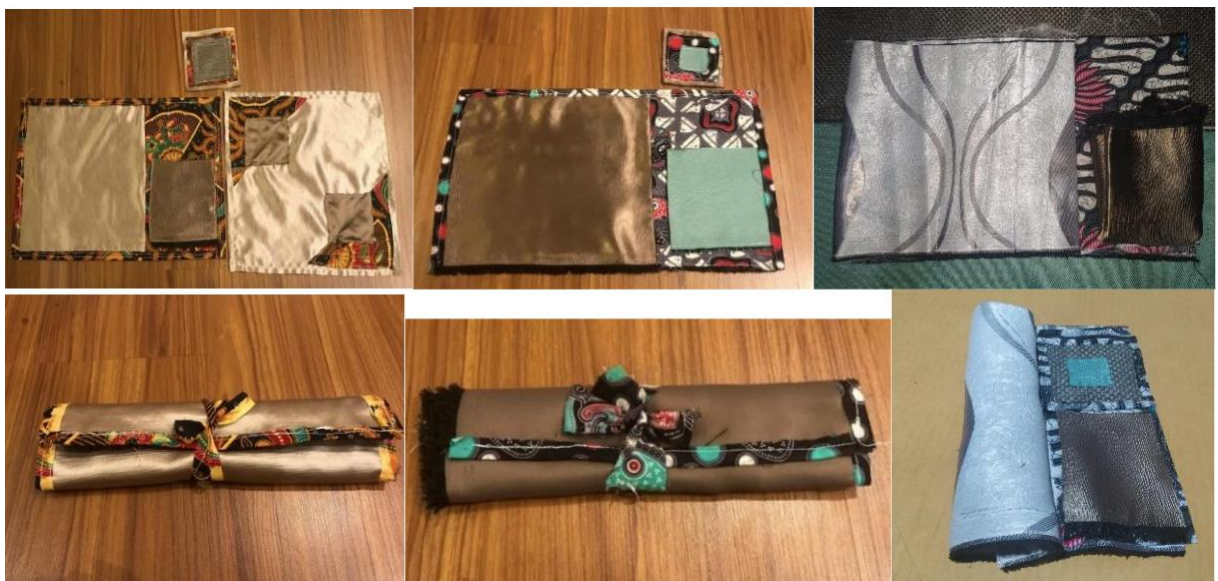
Tahap *Ideate* merupakan tahap di mana terjadinya pembahasan atau diskusi dari solusi yang ada. Dengan latar belakang permasalahan dan solusi yang kuat, mulai proses mencari ide seperti melihat referensi melalui observasi baik langsung ke objek maupun secara tidak langsung seperti melalui internet. Dalam tahap ini, proses ide dilakukan melalui observasi secara tidak langsung atau melalui media tambahan seperti internet. Setelah melalui proses pencarian referensi, sampai akhirnya muncul beberapa kombinasi produk rumahan. Produk yang terpikirkan berupa set alat makan yang dimana terdiri dari beberapa komponen seperti tempat untuk menyimpan alat makan (sendok, garpu dan sumpit), alas makan (*napkin*) dan alas gelas (*coaster*) yang disatukan menjadi 1 set dalam sebuah *placemat* yang kemudian dapat digulung dan diikat sehingga menghemat ruang juga praktis untuk dibawa-bawa.

Tahap *Prototype* merupakan gagasan yang lebih baik tentang kendala yang melekat pada produk dan masalah yang ada, dan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna yang sebenarnya akan berperilaku, berpikir, dan rasakan ketika berinteraksi dengan bagian akhir produk. Dalam tahap ini, proses penyaluran ide sebelum mencoba ke material asli, antara lain: penyediaan alat dan bahan. Alat yang dibutuhkan pada proses ini antara lain adalah pensil atau pulpen, gunting, jarum dan benang, sedangkan bahan yang dibutuhkan adalah kain batik.

Pengujian produk menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase *prototyping*. Ini adalah tahap akhir dari *design thinking*, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase *Testing* sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman, kondisi, bagaimana orang berpikir, berperilaku dan berempati kepada orang sekitar. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk menyingkirkan solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk.

### Hasil Produk

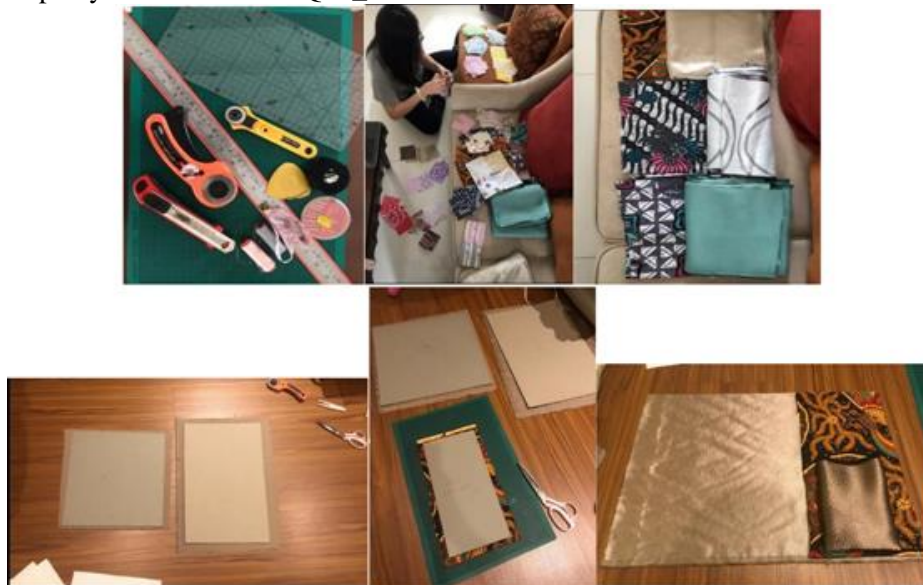
Berikut adalah hasil set produk yang dihasilkan berupa *table mat*, *napkin* dan *coaster*. Masing-masing dari kami membuat set produk yang menjadi prototipe untuk dijadikan contoh para pengrajin Cirebon.



Gambar 5. Set 1, Set 2, dan Set 3

Dalam pembuatan prototipe, dilakukan beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut adalah mencari material, pengumpulan alat dan bahan, penyortiran material berdasarkan warna, motif dan ukuran, menentukan kombinasi material, pembuatan pola dan proses jahit dan *finishing*.

1. Tahap 1 adalah proses pengumpulan alat dan bahan dilakukan sebelum memulai proses produksi agar produksi berjalan lancar. Alat yang digunakan dalam produksi antara lain adalah gunting kain, mesin jahit, penggaris, kapur jahit, dan mesin jahit manakala bahan yang digunakan adalah bahan baku (limbah batik), kain tambahan (limbah sisa pembuatan gorden), benang aneka warna dan karton 3mm untuk dibuat menjadi pola.
2. Tahap 2 adalah adalah menyortir bahan berdasarkan warna, ukuran dan motif. Melakukannya dengan mengelompokkan bahan yang sekiranya serupa untuk nantinya dikombinasikan dengan bahan baku.
3. Tahap 3 adalah proses pengkombinasian material yang perlu dilakukan untuk melihat apakah material yang sudah ada yaitu limbah Batik Cirebon cocok dengan material tambahan. Baik dari sisi estetika seperti warna dan motif, maupun dari tekstur material agar sesuai dengan kegunaannya dan cantik ketika dipadu padankan dengan material batik yang akan digunakan pada produk.
4. Tahap 4 adalah proses pemotongan pola dibuat dengan karton 3 mm. Fungsinya untuk memudahkan tim penulis dalam mengukur panjang dan lebar kain yang akan dipotong. Pola dari karton ini juga berguna sebagai patokan apabila produk akan dibuat ulang. Tim penulis tidak perlu mengukur ulang dengan alat ukur lagi karena pola ini sudah menjadi patokan ukuran.
5. Tahap 5 adalah proses penjahitan.  
Video Proses pembuatan dapat dilihat di media youtube dengan url berikut ini, [https://youtu.be/e9RX5TQ1F\\_c](https://youtu.be/e9RX5TQ1F_c)



**Gambar 6.** Tahap 1, Tahap 2, Tahap 3, Tahap 4 dan Tahap 5 Proses

## 5. Kesimpulan

Sebuah proses *Design Thinking* memerlukan waktu yang tidak sebentar. Hal ini membuat tim penulis mempelajari bahwa proses merupakan bagian penting dalam mendesain sesuatu. Begitu pula dengan diskusi dan *brainstorming* menjadi wadah untuk berpendapat, memberi ide dan evaluasi bersama demi menciptakan produk yang lebih baik kedepannya.

Selama proses pembuatan produk terdapat beberapa masalah yang tim penulis alami, kebanyakan disebabkan karena pelaksanaan proyek yang dilakukan secara daring, sehingga kurangnya penguasaan dan pemahaman dari masalah yang ada, serta kurangnya perasaan empati dan permasalahan secara langsung. Waktu yang dibutuhkan untuk produk Batik Cirebon ke tangan tim penulis juga memakan waktu yang cukup lama. Solusi yang dilakukan oleh tim penulis adalah memanfaatkan waktu seefektif mungkin dengan memanfaatkan sesi tanya jawab narasumber saat kuliah berlangsung serta selama menunggu material dari Cirebon, tim penulis mencari referensi produk agar lebih bervariasi. Setelah material sampai didapat yaitu berupa tiga kain batik dengan warna dan motif yang berbeda-beda proses baru dilakukan yakni terjadinya proses pembelajaran dan penyesuaian baru terhadap material. Solusi yang dilakukan adalah mencari referensi di internet dan mempelajari kembali kecocokan warna dengan motif. Setelah proses *mix and match* selesai, tim penulis mulai membuat pola hingga menjahit, mayoritas tim penulis sangat asing dan kurang menguasai proses jahit. Namun, akhirnya tim penulis mencoba membuat *prototype* menggunakan mesin jahit.

Saran yang diberikan oleh tim penulis terhadap orang-orang yang ingin membuat produk ini tidak banyak karena mengingat produk tim penulis sendiri bersifat umum dan bebas. Hanya saja disarankan untuk melakukan proses kombinasi dan eksplorasi antara warna, bentuk dan motif sehingga dapat dihasilkan produk yang menarik dan mudah diterima secara umum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S., (ed.).(2009).*Handbook of Qualitative Research*, 2<sup>nd</sup> Editions, New Delhi, Teller Road Thousand Oaks, California, USA: Sage Publication, Inc.
- Lisbijanto, H.(2013). *Batik*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suharsimi A.(2010).*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prabandari, Y.S.(2010).*Penelitian Observasional, Modul Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Sugiyono.(2015).*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Swarnadwitya, A. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Diunduh dari [Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya. \(binus.ac.id\)](https://www.binus.ac.id)
- John, D. (N.D.) *Pengertian Kuliah Kerja Nyata*. Retrieved from <https://www.silabus.web.id/pengertian-kuliah-kerja-nyata/>
- Badan Pusat Statistik. (N.D.) *Konsep Perusahaan Industri Pengolahan*. Retrieved from [https:// www.bps.go.id/subject/9/industri-besar-dansedang.html#subjekViewTab1](https://www.bps.go.id/subject/9/industri-besar-dansedang.html#subjekViewTab1)
- (N.D.) *Design Thinking – A Strategy for Innovative Design*. Diunduh dari <https://www.eduhivecreativestudio.com/design-thinking-a-strategy-for-innovative-design/>