

PEMANFAATAN LIMBAH TEKSTIL KAIN JEANS MELALUI PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM) DI MASA PANDEMI COVID-19

Angeline Christie Soetanto¹⁾, Valentine Vallery Haryanto²⁾, Theresia Regina Pujiyanto³⁾

^{1,2,3)} Universitas Kristen Petra Surabaya
angelinechristie@gmail.com

ABSTRAK

Faktanya, banyak masyarakat yang menganggap remeh limbah tekstil. Banyak pakaian tak terpakai yang dibuang sembarangan. Semakin berkembangnya industri tekstil di Indonesia menghasilkan semakin banyak juga limbah tekstil yang menimbulkan dampak negatif karena mencemari lingkungan. Selain itu, pandemi COVID-19 memunculkan berbagai macam masalah, beberapa diantaranya adalah masalah sosial dan ekonomi. Sejak pandemi masuk di Indonesia, perekonomian negara menurun drastis dan menghambat proses jual - beli sehingga membuat banyak perusahaan yang gulung tikar dan banyak pula pekerja yang diberhentikan sepihak. Hal tersebut menyebabkan jumlah tingkat pengangguran di Indonesia melonjak tinggi. Untuk menindaklanjuti masalah tersebut, dengan metode design thinking, artikel ini merupakan tanggapan atas masalah tersebut dengan usulan ide bisnis yang menggunakan material utama limbah tekstil terutama kain jeans dengan menggandeng para pengusaha UMKM untuk berkolaborasi guna memajukan usaha UMKM tersebut terutama di tengah pandemi COVID-19 ini. Kolaborasi ini dilakukan dengan adanya mediator yang menghubungkan UMKM satu dengan yang lainnya. Usulan desain produk yang dihasilkan adalah kursi, meja kopi, lampu anyaman, karpet segi enam, hiasan dinding, bantal peluk dan gorden.

Kata Kunci limbah tekstil, daur ulang, usaha kecil dan menengah, kolaborasi

ABSTRACT

In fact, many people underestimate textile waste. Many unused clothes are thrown away carelessly. The fast development textile industry in Indonesia produces more and more textile waste which has a negative impact because it pollutes the environment. In addition, the COVID-19 pandemic raises various problems, some of which are social and economic problems. Since the pandemic entered Indonesia, the country's economy has drastically decreased and has hampered the buying and selling process, causing many companies to go out of business and many workers dismissed unilaterally. This causes the total unemployment rate in Indonesia soar. To follow up on this problem, with the design thinking method, this article is a response to this problem by proposing a business idea that uses the main material of textile waste, especially jeans, by collaborating with MSME entrepreneurs to advance the MSME business, especially in the midst of the COVID-19 pandemic. This collaboration is done with the presence of a mediator who connects MSMEs with one another. The resulting product design proposals are chair, coffee table, woven lamp, hexagon rug, wall decor, throw pillow and curtain.

Keywords textile waste, recycling, small and medium enterprises, collaboration

PENDAHULUAN

Artikel ini menjawab 3 bidang permasalahan utama, yaitu masalah lingkungan, sosial dan ekonomi. Berdasarkan penelitian Cundawan, M. V dan Handoko, S. H., masyarakat di Indonesia masih kurang peduli dalam menanggapi isu lingkungan terutama limbah tekstil. Masih banyak masyarakat yang menganggap remeh limbah tekstil padahal banyak pakaian tak terpakai dibuang sembarangan dapat menambah permasalahan limbah tekstil. Semakin berkembangnya industri tekstil di Indonesia semakin banyak juga limbah yang dihasilkan. Limbah tersebut menimbulkan dampak negatif karena dapat mencemari lingkungan, salah satu contoh kasus yang pernah terjadi adalah terganggunya aliran air sungai karena limbah tekstil yang terlalu banyak dan tidak diolah kembali atau dibuang dengan benar.

Walaupun limbah merupakan sisa dari suatu produk, tidak sedikit limbah tekstil yang memiliki kualitas sama baiknya dengan produk yang baru. Kualitas dari limbah tekstil dipengaruhi dengan jenis tekstil apa yang dipakai, jika kualitas kain tersebut bagus maka kualitas limbah dari kain tersebut juga relatif tetap bagus dan begitu pula sebaliknya. Zaman sekarang, banyak gerakan menjaga lingkungan seperti daur ulang dan menggunakan material bekas sehingga tidak membahayakan lingkungan. Seiring dengan maraknya gerakan tersebut, masyarakat mulai tertarik dengan produk dengan material daur ulang. Hal ini membuat banyak pengusaha memutuskan untuk menggunakan bahan daur ulang sebagai material produk mereka. Namun di Indonesia belum banyak perusahaan yang memanfaatkan limbah tekstil tersebut.

Selain itu, pandemi COVID-19 juga menjadi salah satu pemicu utama pada perancangan ini. Adanya Pandemi COVID-19 di Indonesia memunculkan berbagai masalah sosial dan ekonomi. Sejak pandemi masuk di Indonesia, perekonomian negara menurun drastis dan proses jual - beli antar perusahaan terhambat. Tidak sedikit pula perusahaan yang gulung tikar dan terpaksa harus tutup. Hal ini juga berdampak pada kehidupan karyawan atau pegawai perusahaan. Semakin banyak pekerja yang diberhentikan secara sepihak dan dirumahkan atau dihimbau untuk tinggal di rumah saja yang membuat masyarakat terhalangi untuk bekerja dan menyebabkan jumlah tingkat pengangguran di Indonesia melonjak tinggi. Kedua, munculnya perubahan perilaku masyarakat yang ditimbulkan dari kebijakan *social distancing* baik dalam skala kecil maupun besar juga menjadi masalah sosial yang terjadi di Indonesia. Pandemi COVID-19 juga memaksa masyarakat untuk lebih kreatif dengan bekerja dari rumah atau yang ramah disebut dengan *Work from Home* (WFH) (Piether, 2020). Dari beberapa perubahan tersebut, semakin banyak tumbuh usaha atau bisnis kecil di masyarakat atau juga dikenal dengan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Berdasarkan jurnal Idris Yanto Niode, Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia tidak memiliki banyak pengetahuan terhadap teknologi produksi dan *quality control* sehingga tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi dan minim dalam pendidikan dan pelatihan. Pengusaha UMKM di Indonesia juga masih kurang inovatif sehingga sebagian besar hanya dapat bertahan 1 - 2 tahun saja karena kalah bersaing.

Selain itu, UMKM umumnya memiliki pendanaan yang terbatas dibandingkan dengan perusahaan lain yang lebih besar. Maka, Bleeke dan Ernst mengungkapkan bahwa di masa datang akan terjadi peningkatan strategi kolaborasi dibanding strategi kompetisi sebagai upaya untuk menyongsong terjadinya hubungan ekonomi dan bisnis lintas batas. Kolaborasi dianggap sebagai konsep terbaik dan alat negosiasi dan arbitrase sumber daya perusahaan dalam bentuk keahlian, akses dan permodalan.

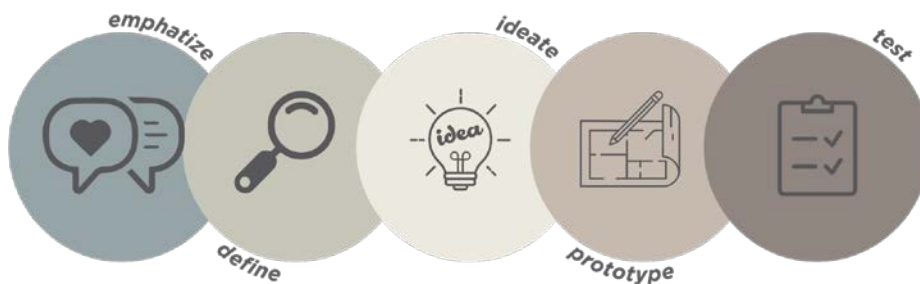
TUJUAN DAN KONSEP PERANCANGAN

Oleh karena itu untuk menanggulangi masalah sosial, lingkungan, dan ekonomi yang ada diperlukan adanya suatu inovasi sebagai usaha untuk mengurangi limbah tekstil, bisa dengan mengolah limbah tekstil itu sendiri agar dapat mengurangi isu lingkungan yang ada di masyarakat dan usaha yang dapat memberdayakan para pengusaha UMKM agar mereka dapat berinovasi, berkarya, maju, dan tetap bekerja walaupun di masa pandemi ini. Maka upaya penulis untuk membantu pemberdayaan UMKM adalah dengan mengintegrasikan ide penulis untuk mengembangkan UMKM. Sehingga, yang dihasilkan adalah produk baru yang inovatif namun dengan adanya pemberdayaan masyarakat dan UMKM. Sumber material utama yang digunakan dalam usaha ini adalah limbah tekstil padat yang akan diproses menjadi furnitur dan dekorasi ruangan. Limbah tekstil akan didapatkan dari Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Ako Jeans Surabaya. Selain limbah tekstil, usaha ini juga akan menggunakan sisa besi dari salah satu pengusaha besi bangunan yaitu CV Bangun Lengkong Persada Mojokerto. Penggunaan material limbah sebagai material utama yang dipadukan dengan desain yang bagus akan menjadi poin tambahan bagi usaha ini. Sumber material yang berasal dari limbah dan pengusaha UMKM juga akan memberikan keuntungan pada modal usaha.

METODE PERANCANGAN

Metode penelitian dan perancangan yang digunakan adalah *design thinking*. Tahapan tersebut dilakukan sebagai bagian dari proses untuk menciptakan produk desain yang terorganisasi dan terencana untuk tujuan pemecahan suatu masalah. Dengan metode ini diharapkan suatu proses desain yang dilakukan untuk mengembangkan ide-ide baru, dengan *output* produk atau jasa yang didasari dari penggalan data

- data yang berpusat pada kebutuhan manusia dan diterjemahkan melalui bahasa visual. Tahapan ini dapat memberikan gambaran melalui tahapan – tahapan bagaimana menciptakan sebuah desain inovatif yang didasari dari permasalahan spesifik kebutuhan manusia dan berorientasi pada manusia (*human oriented*), serta menghasilkan solusi yang dapat diaplikasikan secara umum. *Design thinking* memiliki 5 tahap yang urutan yang dijabar secara *linear*, namun dalam prosesnya tidak hanya searah atau *linear* namun bersiklus, mengalami proses iterasi (*lateral*) untuk hasil yang optimal sehingga mampu memberikan stimulus terhadap lahirnya inovasi yang *human oriented* dan berdampak secara luas. Biasanya, metode ini didahului dengan tahap *Empathize*. Tahap ini merupakan tahap pengenalan akan jenis dan karakteristik objek yang akan dirancang serta mengulik dan melakukan penelitian literatur mengenai objek lain yang berkaitan sebagai dasar perancangan. Tahapan awal yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan, mencari, mengamati dan mendokumentasikan data-data yang terkait dengan desain furnitur dari desainer-desainer dunia yang karyanya banyak berpengaruh terhadap perkembangan desain furnitur hingga saat ini. Data ini digali dari berbagai sumber literatur yang ada baik dari buku-buku, *paper* maupun dari internet. Tahap selanjutnya adalah *define*, tahap ini merupakan tahap pemaknaan lebih dalam terhadap objek yang akan dirancang dan karakteristik material utama yang digunakan. Tahapan ini adalah kegiatan untuk mengklasifikasi dan mengelompokkan informasi - informasi penting yang terkait dengan spesifikasi masing-masing karya desain. Identifikasi dilakukan dengan cara memberikan tanda berupa kata-kata kunci dalam bahasa desain terhadap karya yang memiliki ciri khas tertentu. Tahap *define* ini akan menghasilkan *problem statement* dan *programmatic concept* yang digunakan sebagai latar belakang permasalahan yang harus diselesaikan pada tahap perancangan. Sedangkan, tahap *ideate* adalah tahap pengembangan ide untuk mencari penyelesaian masalah atau solusi desain dari permasalahan yang didapatkan dari tahap *define*. Sasaran akhir dari tahapan ini adalah menghasilkan gambar desain yang tidak hanya sekedar indah namun juga konstruktif, komunikatif dan lengkap dengan notasi-notasi informasi yang diperlukan. Ide-ide tersebut dilandasi oleh rasionalitas dan obyektifitas dengan pemikiran-pemikiran yang tak terbatas. Selanjutnya, tahap *prototype* atau kelanjutan dari tahap sebelumnya yang dituangkan dalam bentuk visual baik 2D maupun dengan bentukan 3D modeling. Prototyping ini dibuat untuk mengetahui berbagai kemungkinan terhadap temuan-temuan yang bisa memperbaiki kelemahan maupun meningkatkan keunggulan produk. Prototyping ini juga berguna untuk mengkomunikasikan hal-hal yang sulit dijelaskan melalui deskripsi kata-kata. Lebih dari itu visualisasi prototyping ini juga berguna untuk menguji segala kemungkinan- kemungkinan dari ke-tidak-telitian yang ada demi penyempurnaan gagasan. Kemudian tahap yang biasa dilakukan terakhir adalah tahap *test*. Tahap ini merupakan tahap pengevaluasian hasil desain pada tahap *prototype* untuk mengetahui apa yang kurang dan desainer dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk menyempurnakan perancangan yang sudah dibuat yang memungkinkan perbaikan solusi yang lebih baik.



Gambar 1. Metode *Design Thinking*
Sumber : Koleksi Penulis, 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mitra UMKM yang Diajak Berkolaborasi



Gambar 2. Tempat Usaha Mitra
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020

Dengan adanya kolaborasi ini dapat membantu UMKM tersebut untuk mengembangkan usahanya di masa pandem COVID-19. Mitra yang pertama adalah sebuah usaha di bidang desain interior dan sofa yaitu Sumber Berkat Interior yang merupakan perusahaan *home industry* di kota Surabaya. Sumber Berkat Interior memiliki karakter desain yang *modern* dan *minimalis* namun tetap *fleksibel*. Mitra yang kedua adalah CV Bangun Lengkong Persada perusahaan dibidang besi bangunan. Perusahaan ini dipilih karena memiliki potensi material dan produksi yang sesuai dengan konsep produk baru yang dibuat. CV Bangun Lengkong Persada di Mojokerto yang memiliki banyak sekali besi sisa bangunan dengan kualitas sangat baik dan masih dapat digunakan lagi agar memiliki nilai jual kembali. Kedua mitra ini juga dipilih karena mempertimbangkan masalah ekonomi yang dialami oleh kedua mitra akibat adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) atau yang lebih ramah didengar dengan *lockdown* dampak dari adanya pandemic COVID-19.

Produk Hasil Kolaborasi

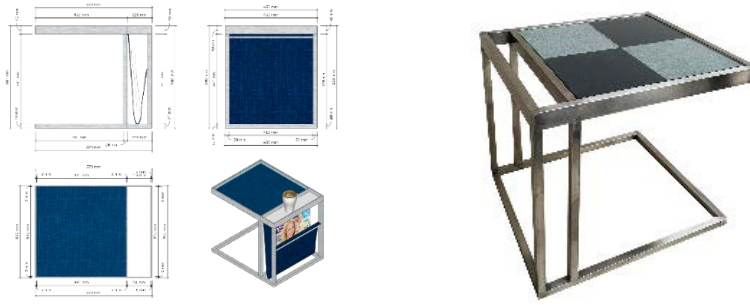
Melihat karakteristik perusahaan dari mitra yang diajak berkolaborasi, sangat cocok dengan konsep furnitur yang memiliki konsep “*Timeless*”. Konsep “*Timeless*” memiliki poin utama yaitu material yang digunakan *sustainable* dan tahan lama serta desain yang tidak terikat jaman.

Produk pertama yang dihasilkan adalah kursi santai. Kursi ini dirancang dengan tujuan utama kenyamanan dan ketahanan. Dengan tujuan kenyamanan, kursi ini sengaja dirancang dengan material yang empuk dan ukuran yang besar.



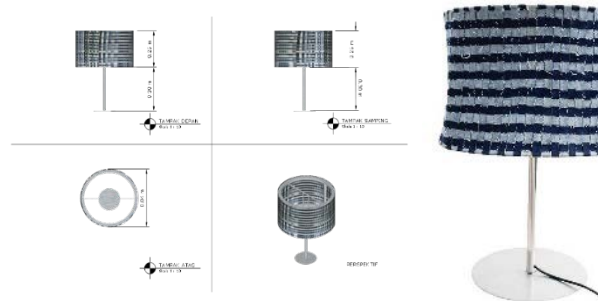
Gambar 3. Produk Lounge Chair
Sumber : Karya Penulis, 2020

Produk kedua adalah sebuah *coffee table* yang dapat digunakan bersamaan dengan kursi santai. *Coffee Table* ini juga memiliki tempat untuk meletakkan majalah atau koran pada bagian samping sehingga lebih fungsional dan efisien.



Gambar 4. Produk *Coffee Table*
Sumber : Karya Penulis, 2020

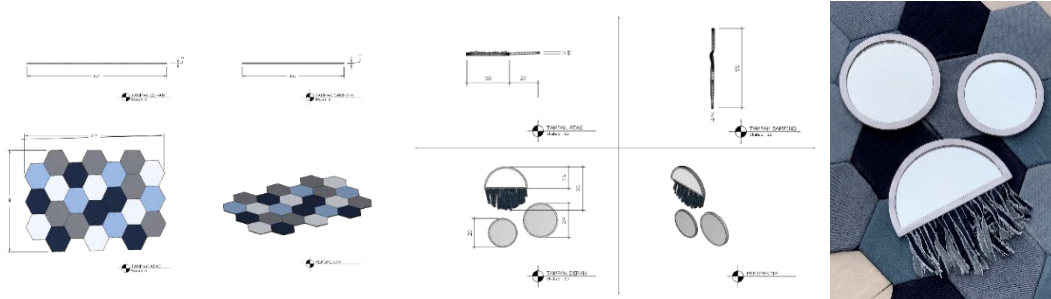
Produk yang ketiga adalah sebuah lampu hias yang dapat diletakkan di atas meja. Lampu meja ini memiliki keunikan yang belum dimiliki oleh produk-produk lampu meja lainnya, lampu ini memiliki permukaan yang terbuat dari anyaman kain *jeans* bekas sehingga namanya menjadi “*Woven Lamp*” yang berarti lampu anyaman. Pemilihan motif anyaman ini juga mendapat inspirasi dari kerajinan asal Indonesia yang sudah semakin ditinggalkan.



Gambar 5. Produk *Woven Lamp*
Sumber : Karya Penulis, 2020

Produk yang keempat adalah *Hexagon Rug* atau karpet yang merupakan gabungan dari bentuk segi enam dengan kombinasi warna kain *jeans* bekas yang ada. Karpet segi enam ini juga memiliki ukuran yang lumayan besar sehingga dapat digunakan sebagai alas untuk bersantai maupun hanya menjadi aksesoris dekorasi pada lantai.

Produk kelima adalah *Wall Decor* yang terdiri dari 1 buah setengah lingkaran yang memiliki cermin serta aksesoris kain *jeans* dan 2 buah lingkaran dengan ukuran yang lebih kecil. *Wall Decor* ini juga tetap memiliki sentuhan kain *jeans* sebagai material utama perancangan ini. Selain dapat menjadi hiasan produk ini juga memiliki cermin yang dapat digunakan untuk bercermin.



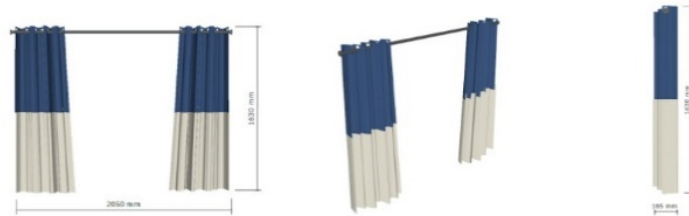
Gambar 6. Produk *Hexagon Rug* dan *Wall Decor*
Sumber : Karya Penulis, 2020

Produk yang keenam adalah bantal peluk yang diberi nama *Ruffle Cushion*. Bantal yang didesain menggunakan kain *jeans* ini dibuat dengan keterampilan tangan manusia sehingga memiliki nilai jual yang lebih.



Gambar 6. Produk *Ruffle Cushion*
Sumber : Karya Penulis, 2020

Produk yang terakhir adalah *Grommet Curtain*. Gorden yang dibuat dengan kain *jeans* ini bertujuan untuk memanfaatkan ketebalan kain *jeans* untuk mereduksi sinar matahari yang masuk ke dalam ruangan.



Gambar 8. Produk *Grommet Curtain*
Sumber : Karya Penulis, 2020

Keunikan lain dari produk-produk ini adalah produk yang dibuat dari kain *jeans* bekas ini tidak akan memiliki warna yang sama dengan produk lainnya. Sehingga dapat menambah nilai seni pada produk furnitur yang dibuat.



Gambar 9. Produk Keseluruhan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Limbah merupakan sebuah isu yang masih belum dapat diselesaikan oleh pemerintahan Indonesia, terutama penanganan terhadap limbah tekstil yang masih juga belum disadari oleh masyarakat di Indonesia. Selain itu adanya pandemi COVID-19 menimbulkan beberapa masalah pada beberapa sektor di Indonesia terutama pada sektor lingkungan, sosial dan ekonomi.

Adanya inovasi kolaborasi dengan UMKM ini dapat menjadi jawaban atau solusi yang menarik bagi permasalahan yang ada. Dengan material utama kain *jeans* bekas dan besi bekas bangunan yang didaur ulang menjadi beberapa jenis produk furnitur yang berkelas dan memiliki nilai jual yang tinggi seperti meja, kursi, lampu, karpet, hiasan dinding, bantal peluk, dan juga gorden.

Maka dari itu, penulis merekomendasikan bagi desainer maupun seniman lain untuk lebih mempertimbangkan material yang lebih unik dan ramah lingkungan, terutama material limbah berkualitas yang masih dapat digunakan lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan artikel ini tidak akan dapat terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Emily Liem sebagai partner atau kelompok pada Mata Kuliah Creativepreneurship.
2. Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds., sebagai dosen Mata Kuliah Seminar sekaligus pembimbing penulisan naskah.

REFERENSI

- Abd. Jalil and K. Sri . Meningkatnya Angka Pengangguran di tengah Pandemi (COVID-19). vol 2, Ed 2, 2019.
- Ambrose, Gavin and Harris, Paul (2010). Design Thinking. Switzerland : AVA Publishing.pp 12
- Brown, Tim (2008). Design Thinking. Havard Business Review . June 2008.
- Brown, Tim. KATZ, Barry (2009) Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations. New York: HarperCollins Publishers.
- F. C. P. Piether. Penerapan langkah dinamis pada sektor bisnis di tengah pandemi Covid-19. Universitas Padjadjaran, 2020.
- N. Y. Idris. SEKTOR UMKM DI INDONESIA: Profil , Masalah, Dan Strategi Pemberdayaan. Vol 2, No. 1, 2009.