

## EKSPLORASI TEKNIK STAMPING SEBAGAI ORNAMENTASI PADA PRODUK TAS KULIT

**Agung Wicaksono**

Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, [jokja09@gmail.com](mailto:jokja09@gmail.com), [agung.wicaksono@isi.ac.id](mailto:agung.wicaksono@isi.ac.id),  
087738902802

### ABSTRACT

*Stamping technique is known as one of the methods of decorating on fabric. In one method of ornamentation of leather products is also known as the stamping technique. But there is a difference between the two, namely in the process and the end result. Stamping on fabric uses color substances while stamping on the skin does not use color. The purpose of this study is to combine the two techniques on the skin media. Stamping on the skin using color. These ornaments are used to decorate leather products, especially leather bags. This research method is qualitative research combined with the design of the work. This stage of research begins with data collection, data analysis, and presentation of analytical results. The results of the analysis are used as product design materials, starting from the pre-design, design, embodiment, presentation stages. The results of this study are products, articles in nationally accredited scientific journals, and copyright.*

**Keywords** : leather, stamping, ornamentation, bag

### ABSTRAT

Teknik *stamping* dikenal pada salah satu metode menghias pada kain. Pada salah satu metode ornamentasi produk kulit juga dikenal teknik *stamping*. Namun ada perbedaan di antara keduanya, yaitu pada proses dan hasil akhirnya. *Stamping* pada kain menggunakan zat warna, sedangkan stamping pada kulit tidak menggunakan warna. Tujuan penelitian ini adalah menggabungkan kedua teknik tersebut pada media kulit. *Stamping* pada kulit menggunakan warna. Ornamen ini digunakan untuk menghias produk kulit khususnya tas kulit. Metode penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dikombinasikan dengan perancangan karya. Tahapan penelitian ini dimulai dengan: (1) pengumpulan data, (2) analisis data, dan (3) penyajian hasil analisis. Tahapan selanjutnya adalah perancangan produk yang menggunakan hasil analisis data sebagai materi pokoknya. Tahapan ini diawali dengan (1) prarancangan; (2) perancangan; (3) pewujudan; dan (4) penyajian. Hasil penelitian ini berupa produk, tulisan pada jurnal ilmiah nasional terakreditasi, dan hak cipta.

**Kata Kunci**: kulit, *stamping*, ornamentasi, tas

### PENDAHULUAN

Selama ini pewarnaan dengan teknik *stamping* atau *block print* dikenal sebagai salah satu teknik ornamentasi pada tekstil. Pada awalnya teknik yang telah lama dikenal ini

diketahui bermula dari negara India. Di negara India produk ini dikenal dengan sebutan "*The Ancient Art of Jaipur Block Print*". Pewarna yang digunakan pada tekstil banyak terbuat dari bahan natural dan sintetis. Penggunaan

kain dengan aplikasi teknik *stamping* ini pernah diperkenalkan pada *Workshop Ikrafest* tahun 2019 yang diadakan atas kerja sama antara ISI Yogyakarta dengan Badan Ekonomi Kreatif.

Performa produk kain dengan teknik *stamping* sangat menarik bagi pemerhati fesyen. Selain dunia fesyen, teknik ini juga digunakan untuk produk *stationary*, *home decor*, dan beberapa produk kriya lainnya. Keunikan teknik ini merupakan salah satu faktor pendorong dibuatnya proposal penelitian terapan. Teknik ini berbeda dengan teknik batik cap yang menggunakan alat cap sebagai penoreh lilin perintang warna. Nilai tambahnya adalah penggunaan alat *stamping* yang dapat mempercepat proses dan memiliki keunikan di antara produk kulit lainnya.

Teknik *stamping* dikenal pada bahan kulit biasanya juga disebut dengan teknik *embossing*. Teknik ini merupakan teknik ornamentasi pada kulit dengan menggunakan proses penekanan cetakan. Hasil dari proses ini adalah timbul motif dengan ciri khas efek bakar. Proses ini dapat diberi warna dengan bahan foil. Penelitian terapan ini merupakan inovasi *stamping* pada bahan kulit tersamak. Penelitian terapan ini tentunya memerlukan diseminasi dan sekaligus strategi *branding*-nya. Tahapan awal diseminasi dengan menggunakan publikasi ilmiah. Langkah berikutnya penyebarluasan ke produsen tas yang terlebih dahulu dilindungi hak ciptanya.

Teknik *stamping* ini perlu dikembangkan karena dapat memberikan alternatif teknik ornamentasi pada produk kulit. Prinsip diferensiasi produk sering digunakan untuk memenangkan persaingan pasar. Kebaruan produk sangat menentukan keberhasilan dari persaingan ini. Teknik *stamping* pada produk kulit merupakan salah satu upaya untuk menciptakan kebaruan produk. Perubahan desain biasanya berjalan secara bertahap dengan memanfaatkan

desain-desain yang telah dikembangkan sebelumnya. Teknik ini merupakan pengembangan teknik pada tekstil untuk diterapkan pada kulit.

Beberapa tahun ini, perkembangan industri produk kulit terutama produk tas di Indonesia cukup baik. Permintaan produk tas dapat dilihat melalui jumlah merek lokal yang terjual pada pasar *online*. Masyarakat semakin meminati beberapa produk dengan merek lokal dan ini berarti menggairahkan industri lokal yang berskala kecil dan menengah. Tentunya, persaingan pasar tas juga semakin ketat dengan maraknya pasar *online* ini. Hal yang perlu diperhatikan oleh produsen adalah diferensiasi produk dengan cara menampilkan keunikannya.

Persaingan pasar yang terkait dengan desain produk tentu tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan tren desain. Menurut Harto (2014), tren desain terkait dengan warna, material, motif, bentuk, dan *finishing*. Pemahaman terhadap tren desain juga berarti pemahaman terhadap kebutuhan konsumen. Desainer harus mendapatkan data tren desain agar dapat menghasilkan perancangan produk yang memiliki daya saing tinggi. Daya saing ini sangat diperlukan untuk memperluas penetrasi pasar. Desain produk yang baik memiliki kesesuaian dengan tren desain dan berkarakter yang dibangun berdasarkan kreativitas tinggi dari desainernya.

Di Indonesia terdapat beberapa sentra industri kulit, salah satunya di Kabupaten Magetan. Di sentra ini menghasilkan kulit tersamak yang banyak digunakan sebagai bahan baku produk tas. Selama ini kulit yang dihasilkan memiliki spesifikasi kulit dengan pewarnaan yang menggunakan teknik *spray*. Teknik ini tidak terlalu memiliki nilai keunikan karena hampir seluruh produk lain juga menggunakan teknik *spray*. Hampir keseluruhan kulit tersamak menggunakan cat sebagai bahan *finishing*-nya.

Permasalahan teknis pada penelitian terapan ini adalah mencari jenis bahan cetakan yang cocok digunakan untuk media kulit. Bahan cetakan yang digunakan untuk penelitian ini adalah kayu yang dilakukan proses *engraving* dengan menggunakan teknik laser dan cukil. Kedua teknik ini dikombinasikan penggunaannya, sehingga menghasilkan cetakan yang presisi namun masih memiliki sentuhan *handmade*. Selain itu, pewarnaan juga harus dicari formulasinya agar cat dapat menempel pada kulit dengan baik. Implementasi dari beberapa eksperimen tersebut diterapkan pada produk tas.

Penelitian terapan ini menggunakan kombinasi metode penelitian kualitatif dan perancangan yang di dalamnya juga terkandung langkah-langkah eksperimental. Tujuan dan manfaat penelitian ini diharapkan dapat tercapai dengan metode kombinasi ini. Permasalahan yang ada dalam upaya inovasi ini diharapkan juga mendapatkan jawaban sebagai jalan keluar yang solutif.

Beberapa metode atau teknik dalam mengaplikasikan ornamen dapat dikombinasikan menjadi suatu hubungan antara inovasi pewarnaan pada tekstil dengan teknik *stamping*. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing produk. Daya saing ini memberikan dampak pada peningkatan nilai tambah produk tas kulit.

#### A. Kajian Pustaka dan Teori Desain Produk Kriya

Penelitian ini didahului dengan mengkaji beberapa tulisan atau penelitian yang terkait dengan judul. Selama ini belum ditemukan kajian atau tulisan yang benar-benar sama dengan judul, objek, dan lokus penelitian terapan ini. Beberapa penelitian atau tulisan yang terkait dengan judul penelitian ini antara lain :

1. "Finishing Kulit dengan Metode Batik pada Kulit Samak Kombinasi Krom-Alum dan

Samak Nabati Ditinjau dari Sifat Fisis dan Jaringan Kulit" (*Prosiding Seminar Nasional Kulit, Karet, dan Plastik*, 26 Oktober 2016). Penelitian ini dilakukan oleh Sri Sutiasmi dari Balai Besar Kulit, Karet, dan Plastik yang meneliti tentang teknik *finishing* dengan menggunakan teknik batik. Teknik batik diterapkan pada kulit samak kombinasi krom-alum dan nabati, baik teknik batik tulis dan cap. Hasil penelitian ini adalah kulit dengan motif yang dihasilkan melalui teknik batik.

2. "Leather Dyeing with Plants Dyes: A Review" (*Journal of Biodiversity and Environmental Science*, Juli 2016) diakses pada tanggal 14 Mei 2020, Pukul 11.00 dengan alamat url: <https://www.researchgate.net/publication/307582889>. Pada tulisan ini disebutkan bahwa terdapat potensi penggunaan ekstrak tanaman yang dapat menjadi bahan pewarna kulit. Bahan natural ini dapat menjadi solusi bagi pencemaran lingkungan dan tidak membahayakan bagi manusia. Artikel ilmiah ini ditulis oleh Drshazia Pervaiz, Tahira Mughal, dan Firza Zafar Khan dari Lahore College for Women University.
3. *Brief Study of Block Printing Process in India*, Debojyoti Ganguly dan Amrita (diakses dari <http://www.researchgate.net/publication/292876526>, pada hari Jumat, 14 Mei 2020 Pukul 10.30). Tulisan ini menjelaskan tentang teknik *block print* yang digunakan untuk memberikan ornamen pada kain. Teknik ini merupakan teknik tradisional di India yang telah dikenal sejak lama. Teknik ini diyakini berasal dari Cina yang berkembang abad ke-3 Masehi dan pada abad ke-4 Masehi berkembang di beberapa negara Eropa dan Asia termasuk India.

Merujuk teori Edmund Burke Feldman dalam *Art as Image and idea* (1967) yang menjelaskan bahwa mengkaji sebuah karya seni rupa dapat dilakukan meliputi empat aspek, yaitu: (1) *The Function of Art: personal, social, and physical*; (2) *The Style of Art: objective accuracy, formalorder, emotion, fantasy*; (3) *The Structure of Art: grammar, design, aesthetics*; (4) *The Interaction of Medium and Meaning*. Teori Struktur Seni, menurut Feldman meliputi kajian elemen-elemen visual, yaitu garis, bentuk, gelap dan terang, serta warna, termasuk di dalamnya adalah pengorganisasian dari elemen-elemen visual tersebut, yaitu meliputi asas kesatuan, keseimbangan, irama, dan proporsi/perbandingan.

Teori Gaya Seni menurut Feldman dapat terlihat karakter khusus pada suatu karya dalam periode tertentu. Gaya terkait dengan pengelompokan atau klasifikasi karya seni berdasarkan pada periode, lokus, pewujudan, metode atau teknik, *subject matter*, dan lain sebagainya. Gaya dapat dikembangkan untuk kemungkinan penelaahan melalui studi dan analisis. Feldman juga memperinci atau mengklasifikasikan gaya seni menjadi empat kategori utama, yaitu: (1) gaya seni yang mirip dengan kenyataan atau imitasi; (2) gaya seni dengan susunan formal atau konstruktif; (3) gaya seni yang mendasarkan emosi, yaitu ekspresi dan impresi (romantis dan emosional, ragam gubahan, harapan dan keputusan, serta sukacita dan kemuliaan); dan (4) gaya seni yang mendasarkan atas penelitian ini mengarah kepada eksistensi seni batik sebagai sebuah daya fantasi (Feldman, 1967: 136-137).

Desain harus memiliki makna yang dapat mengekspresikan nilai keindahan, kenyataan, dan kesempurnaan dengan memperhatikan nilai fungsi. Keindahan dan fungsi dapat digambarkan dalam pemahaman kompleksitas fungsi. Di dalam kompleksitas

fungsi ini fungsi dan estetika dapat dipahami sebagai elemen yang saling mendukung dalam satu kesatuan desain (Papanek, 1973: 25-26).

Bentuk karya seni yang memiliki nilai estetika dapat dianggap sebagai suatu fenomena kultural dari dinamika seni dan budaya. Pendekatan estetika dan sosial budaya cocok digunakan untuk melihat karya secara lebih komprehensif. Beberapa teori dengan perspektif ini dapat membantu menguraikan permasalahan yang teridentifikasi pada penelitian ini.

## B. Metode Penelitian

Penelitian seni dan desain, biasanya mempertanyakan tiga hal, yaitu identifikasi untuk menjawab suatu definisi, memahami konteks secara lebih luas, dan mengembangkan metode dan mengambil informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian, serta mengevaluasi dan menganalisisnya. (Gray dan Malins, 2004: 12). Penelitian ini dapat dikategorikan penelitian peran serta. Penelitian peran serta ini termasuk sebagai penelitian terapan yang bisa dipakai dalam bidang seni rupa dan desain (Sumartono, 2017: 259). Menurut Hendrayana (2018: 33-34), tidak ada teori model tunggal dalam penelitian seni rupa dan desain karena seni rupa dan desain memiliki karakteristik yang unik dan khas. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk penelitian ini dapat mengikuti alur yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Sebagai awal dari kegiatan ini adalah tahap praperancangan yang dimulai dari eksplorasi data, penggalan isu yang relevan, dan permasalahan dalam masyarakat. Pada tahap ini peneliti menggunakan imajinasinya. Peneliti juga harus membuat rasionalisasi perancangan dengan menggunakan kajian teoritik, referensi buku, dan komparasi karya sebelumnya. Teknik yang digunakan untuk

mendapatkan data yang diperlukan adalah observasi dan wawancara.

2. Tahap perancangan dimulai dengan cara membuat deskripsi verbal sebagai salah satu cara menganalisis. Deskripsi ini divisualisasikan dengan pembuatan sketsa konsep perancangan. Visualisasi ini dilanjutkan dengan pembuatan gambar kerja dan pola. Perancangan dapat diwujudkan dalam bentuk prototipe untuk dievaluasi dengan mempertimbangkan bentuk, nilai, fungsi, dan makna.
3. Tahap pewujudan merupakan tahapan realisasi dari prototipe yang telah melalui uji kelayakan. Tahapan ini dapat dikategorikan menjadi tahapan uji coba produksi. Jika telah dilakukan evaluasi secara menyeluruh akan dilanjutkan pada tahap produksi yang sebenarnya.
4. Tahap penyajian memiliki fungsi untuk mengomunikasikan produk kepada pengguna atau masyarakat luas. Tahapan ini diharapkan terjadi proses dialog dan apresiasi dari masyarakat. Komunikasi ini sangat penting guna mem-*branding* produk untuk memenangkan persaingan pasar. Tahapan penyajian dapat menggunakan media promosi, pameran, dan sosial media.

Observasi langsung dan wawancara atau melihat objek lainnya digunakan untuk memperoleh data. Data tersebut dapat dianalisis dengan cara penulisan secara komprehensif terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat. Deskripsi data ini penting untuk digunakan dalam memahami semua permasalahan secara holistik. Proses selanjutnya adalah mencari korelasi antardata untuk dijadikan pertimbangan utama dalam membuat rancangan. Analisis akan didasarkan pada bentuk (*visual*), fungsi, dan makna. Ketiga faktor ini digunakan dalam membangun harmonisasi antarelemen rancangan.

Peta konsep (*concept map*) dan *image/moodboard* digunakan sebagai alat bantu dalam proses penyusunan konsep perancangan. Menurut Jane Schaffer dan Sue Saunders (2012: 15), peta konsep merupakan salah satu alat yang digunakan untuk visualisasi memetakan kata kunci yang diperoleh dari proses curah pendapat dan upaya pengelompokannya secara logis. *Image/mood board* adalah alat yang digunakan untuk penyusunan data visual dan verbal yang memudahkan pemahaman korelasi antardata. Hasil analisis tersebut dilanjutkan dengan penyusunan perancangan yang menghasilkan sketsa, gambar teknis, pola, alur produksi, pembiayaan produksi, dan standar mutu produk.

Menurut Miles dan Huberman (dalam Carol Gray dan Julian Malins, 2004: 144), terdapat tiga aktivitas kunci dalam menganalisis, yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan mengambil konklusi. Dalam penelitian seni dan desain sangat diperlukan fleksibilitas untuk menganalisis suatu data. Sebaiknya dalam menganalisis data digunakan beberapa alat yang dapat mempermudah proses tersebut.

### C. Hasil Eksperimen dan Perancangan

Tahap praperancangan telah dilaksanakan dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan cara melihat bahan yang dianggap potensial untuk dijadikan objek perancangan produk. Material tersebut adalah : (1) bahan kulit sapi dan domba, (2) bahan pewarna, dan (3) kayu yang akan dijadikan alat cap (*stamp*). Bahan ini dipilih berdasarkan pengamatan langsung dan wawancara dengan praktisi berdasarkan pengalamannya melakukan beberapa praktik yang menggunakan bahan sejenis.

Bahan kulit yang digunakan adalah kulit sapi dan domba yang disamak krom

dengan penyelesaian akhir sampai tahap prapengecatan (*crusting*). Kulit ini dipilih berdasarkan kebiasaan praktisi menggunakannya sebagai bahan utama dalam pembuatan tas. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada salah satu praktisi (perusahaan tas kulit “Djoen Leather” di Yogyakarta pada tanggal 20 Agustus 2020) disebutkan bahwa kulit sapi dan domba biasa digunakan untuk bahan pembuatan tas dan dompet yang disukai konsumen. Kulit ini memiliki karakteristik ketebalan sekitar 1,2-1,6 mm untuk kulit sapi dan 0,8-1,2 untuk kulit domba. Kulit sapi memiliki tekstur padat dan dapat dibuat lembut pada saat digunakan sebagai produk tas. Kulit domba cenderung memiliki pegangan lebih lembut daripada kulit sapi dan kelihatan “jatuh” pada saat digunakan sebagai bahan tas.

Kulit yang belum memasuki tahapan pengecatan (*crusting*) memiliki warna putih, beberapa jenis lainnya berwarna kebiruan tergantung dari jenis dan kadar bahan penyamakannya. Kulit ini masih sangat fleksibel untuk dilakukan beberapa perlakuan termasuk pengulasan cat sebagai cara menghias permukaannya. Teknik *stamping* atau pemberian cat berdasarkan motif pola yang dibuat dirasakan akan mudah dilakukan pada kulit *crusting*. Penggunaan kulit yang telah mengalami tahapan *finishing*, ketika kulit sudah dicat dan ditutup dengan bahan *coating* akan berbeda hasil jika dibandingkan dengan kulit *crusting*. Permukaan kulit yang telah tertutup bahan cat dan *coating* lebih sulit jika diberikan perlakuan pengecatan di atasnya. Warna cat juga akan terpengaruh dengan warna cat dasarnya. Ini pertimbangan digunakannya kulit *crusting* sebagai bahan utama untuk pembuatan bahan tas dengan teknik *stamping*.

Pemilihan cat yang digunakan untuk proses ini berdasarkan sifat-sifat cat jika diulaskan pada permukaan kulit. Cat kulit

terdiri atas dua jenis, yaitu cat kulit yang sifatnya menutup permukaan kulit (cat pigmen) dan cat yang memiliki sifat transparan pada permukaan kulit. Cat pigmen dapat digunakan pada kulit jika menginginkan penampilan cat sangat kuat dan permukaan atau tekstur kulit tidak terlalu ditampakkan pada hasil akhirnya. Cat yang masih mampu memperlihatkan tekstur kulit adalah cat LD yang memiliki sifat tidak menutup permukaan kulit. Penggunaan cat LD memberikan kesan natural pada bahan kulit.

Bahan untuk alat cap digunakan kayu yang memiliki permukaan berpori. Pori ini digunakan untuk menyimpan sementara cat pada permukaan kayu sebelum dipindahkan ke permukaan kulit dengan cara penekanan (*stamping*). Pengalaman praktisi *block print* yang diterapkan pada kain menunjukkan bahwa kayu memiliki kecocokan untuk teknik *stamping* pada tekstil. Penelitian ini akan dieksperimentasikan pada bahan kulit sapi dan domba.

Pembuatan cap dilakukan dengan bantuan teknologi laser *engraving*, yaitu memberikan kedalaman luka akibat pembakaran dengan laser sesuai pola motifnya. Tahapan pembuatan alat cap (*stamp*) ini diawali dengan pembuatan desain motif yang menggunakan komputer grafis. Pola motif dapat dilihat seperti di bawah ini.

Hasil proses laser *engraving* untuk pembuatan alat cap (*stamp*) ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Alat Cap (*Stamp*) Bahan Kayu Jati Belanda





Gambar 3. Proses Laser Engraving

Penelitian ini juga telah berhasil membuat sketsa-sketsa alternatif produk tas. Sketsa-sketsa tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Tas I



Gambar 5. Tas II

#### D. Pembahasan

Teknik *stamping* pada kulit menggunakan dua jenis cat, yaitu LD (*liquid dye*) dan pigmen. Penggunaan LD cenderung memiliki warna soft dan transparan. Warna ini kurang dapat terlihat dari jarak jauh. Cat pigmen memberikan hasil yang lebih jelas pada ornamenasinya. Cat ini memiliki karakter menutup pori kulit dan tidak transparan.

Formulasi cat yang cocok untuk teknik ini adalah pewarna sebanyak 90 % dan binder sebanyak 10 % . Perbandingan ini memberikan cukup kekuatan pada kerekatan cat dengan kulit. Pada proses pencampuran cat dengan binder menghasilkan sedikit ketidakrataan pewarnaan pada saat proses *stamping*. Ini dapat diatasi dengan cara menyaring campuran cat dengan binder sebelum pengaplikasian *stamping*.

Teknik *stamping* kurang terlihat jelas jika digunakan pada kulit samak nabati. Warna cenderung tersamar dengan warna zat tanin pada kulit samak nabati. Kulit samak krom memberikan efek warna yang lebih jelas. Pada contoh produk pada gambar di atas merupakan tas dengan bahan kulit samak krom dengan cat pigmen.

Secara visual motif yang diaplikasikan sebagai ornamen pada tas memberikan kesan buatan tangan (*handmade*) yang disebabkan tingkat presisi antar-elemennya. Tingkat presisi antarelemen masih menyisakan perbedaan jarak yang justru menambah estetika ornamenasinya. Kondisi ini dapat dianalogikan dengan teknik cap pada kain batik. Kain batik dengan teknik cap masih dikategorikan buatan tangan (*handmade*).

Pengaplikasian teknik *stamping* tidak memerlukan keterampilan yang tinggi seperti halnya teknik-teknik pada produk kriya lainnya, seperti mengukir, membatik, dan menyulam. Teknik ini dapat dipelajari secara singkat untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Jika dilihat dari sisi ekonomi, teknik ini memberikan keuntungan pada kecepatan produksi. Efisiensi waktu akan memberikan dampak pada biaya produksi. Harga jual produknya secara otomatis akan relatif terjangkau oleh konsumen sesuai dengan segmentasinya.

Keanekaragaman komposisi dapat dicapai sesuai dengan tingkat kreativitas pembuatnya. Teknik ini memberikan

keleluasaan pada penyusunan motif yang dapat mengikuti kaidah-kaidah estetika, seperti keseimbangan, *center of interest*, dan kesatuan. Kaidah tersebut dapat dicapai dengan penyusunan berdasarkan ritme atau irama antarelemen motifnya.

Motif yang tersusun menjadi ornamen tas masih dapat mengikuti tren desain yang berlangsung. Tas ini dapat dikategorikan memiliki gaya natural yang menggunakan simbol-simbol flora dan fauna sebagai bentuk motifnya. Gaya pada desain produk dapat diprediksi segmen penggunaannya. Menurut Wicaksono dan Purwandari (2020), kebutuhan pasar dapat dibaca melalui prediksi tren yang berbasis pada perilaku konsumen. Data ini penting untuk membuat produk dengan mempertimbangkan *positioning* di antara kompetitor sejenis. Konversi indikator-indikator prediksi tren merupakan cara terbaik untuk menginovasi suatu produk yang berbasis pada *market driven*.

## PENUTUP

Simpulan berdasarkan aktivitas penelitian yang telah dilakukan adalah :

1. Berbagai macam motif dapat digunakan untuk membuat cetakan (alat *stamping*) yang akan diaplikasikan pada kulit sapi dan domba.
2. Penggunaan teknologi laser untuk pembuatan alat *stamping* menghasilkan gambar yang sangat rapi tetapi kurang memberikan kesan "*handcrafted*", waktu pembuatan lebih cepat, dan mudah mendapatkan replikasi alat yang presisi. Penggunaan teknik tatah untuk membuat cetakan memiliki karakter terlihat "*handcrafted*", tetapi memakan waktu lebih lama dalam pembuatannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. Englewood Clift.
- Ganguly, Debojyoti dan Amrita. 2018. "Brief Study of Block Printing Process in India". India: *Fibre2Fashion.com*, diakses <http://www.researchgate.net/publication/292876526>, tanggal 14 Mei 2020.
- Gray, Carol dan Julians Malins. 2004. *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. England: Ashgate Publishing Limited
- Harto, Herry Puji. 2014. "Trend Desain Furniture: Pemakai, Nilai Ekonomis, dan Pengembangannya" *Jurnal Corak*: Mei 2014 : hal. 3-4.
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Papanek, Victor. 1973. *Design for the Real World*. Toronto/New York/London: Bantam Books.
- Pervaiz, Drshiazia, Tahira Mughal, dan Firza Zafar Khan. 2016. "Leather Dyeing with Plants Dyes: A Review". *Journal of Biodiversity and Environmental Science*: July 2016: hal. 460.
- Schaffer, Jane dan Sue Saunders. 2012. *Fashion Design Course*. New York: Barron's Educational Series Inc.
- Sumartono. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Sutyasmi, Sri. 2016. "Finishing Kulit dengan Metode Batik pada Kulit Samak Kombinasi Krom-Alum dan Samak Nabati Ditinjau dari Sifat Fisis dan Jaringan Kulit". *Prosiding Seminar Nasional Kulit, Karet, dan Plastik*, 26 Oktober 2016, Balai Besar Kulit, Karet, dan Plastik Yogyakarta.
- Wicaksono, Agung dan Retno Purwandari. 2020. "Penggunaan Limbah Kulit Samak Krom pada Kemasan Produk Olahan Kayu Gaharu". *Jurnal Corak*: Mei 2020: hal. 78.