

TUGAS AKHIR
PEMANFAATAN KULIT LIMBAH
UNTUK PEMBUATAN PRODUK DOMPET KULIT
DI UMKM GEOGE LEATHER PONOROGO JAWA TIMUR



KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN RI
BADAN PEMBANGUNAN SUMBERDAYA MANUSIA INDUSTRI
POLITEKNIK ATK YOGYAKARTA
2021

PENGESAHAN

**PEMANFAATAN KULIT LIMBAH
UNTUK PEMBUATAN PRODUK DOMPET KULIT
DI UMKM GEOGE LEATHER PONOROGO JAWA TIMUR**

Disusun Oleh :

Wahyu Agustian Dwi Cahyono
NIM. 1802034

Pembimbing

Abimanyu Yogadita Restu Aji, A.Md.Tk., S.Pd., M.Sn
NIP. 199103112019011001

Telah dipertaruhkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk mendapatkan Derajat Ahli Madya Diploma III (D3) Politeknik ATK Yogyakarta

TIM PENGUJI

Ketua

Nunik Purwaningsih, S.T., M.Eng.
NIP. 19780725 200804 2 001

Anggota

Abimanyu Yogadita Restu Aji, A.Md.Tk., S.Pd., M.Sn
NIP. 199103112019011001

Jamila S.Kum., M.Cs
NIP. 19751213 200212 2 002

Yogyakarta, 14.09 2021

Direktur Politeknik ATK Yogyakarta



Drs. Sugiyanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19660101 199403 1 008

PERSEMBAHAN

Kedua Orang Tua dan Keluarga

Mbak Adha Kuswanti dan Mas Ari, Dewi Andinni, Vicky, Mbak Heni Ulyatun, Mas Dwi Sudarsono, Mbah Warsih, Ibu Kastiah yang selalu mendukung dan *mensupport* dan juga memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Kontrakan Yogyakarta

Erzal Azizul (Egi), Dandy Farizky (Ocim), Indra Setiawan (Kupeng), Deptian Handi (Nyambek), Fahmi Haykal (Polo), Hasbi Romadhoni (Kabul), AR Nur Bagus, Fadhil dll yang sudah menjadi teman baik seperti keluarga dan grup ngopi di Yogyakarta. Terimakasih untuk kebersaman kita.

UMKM Geoge *Leather*

Mas Rohmad eko selaku pembimbing, Terimakasih untuk Bapak Maseno sekeluarga yang telah memberikan kita kesempatan magang di UMKM Geoge *Leather*, dan juga memberikan tempat untuk istirahat dan makan selama melaksanakan magang. Semoga Allah Swt selalu memberikan kebahagiaan dan keberkahan untuk keluarga besar Geoge *Leather*. Amiin..

Seperjuangan Yogyakarta

Keluarga besar TPPK B 2018, khususnya Dini Istiqomah Unyuk, Sherina Fauzia, yang selalu memberikan semangat dan teman ngopi selama mengerjakan tugas akhir ini. Dimas Candra yang telah menjadi teman di tempat magang. Semoga Allah Swt selalu memberikan kebahagiaan dan keberkahan bagi kita semua.

Amiinn..

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir yang berjudul "Pemanfaatan Kulit Limbah Untuk Pembuatan Produk Dompot Kulit di UKM Geoge Leather Ponorogo Jawa Timur".

Tugas Akhir ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk mencapai derajat jenjang diploma III serta mendapat gelar ahli madya Politeknik ATK Yogyakarta. Dalam penyusunan penulis bahwa Karya Akhir ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Untuk itu, penulis berterimakasih kepada: Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan limpahan kasih sayang baik dalam bentuk materil, moral, dan spiritual yang tiada kata lelah dalam memberikan dukungan kepada anaknya (penulis).

1. Drs. Sugiyanto, S.Sn, M.Sn. Direktur Politeknik ATK Yogyakarta.
2. Anwar Hidayat, S.Sn., M.Sn. Ketua Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit.
3. Abimanyu Yogadita Restu Aji, A.Md.Tk., S.Pd., M.Sn. Pembimbing karya akhir.
4. Teman-teman kontrakan, TPPK B 2018 dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian penyusunan karya akhir ini.

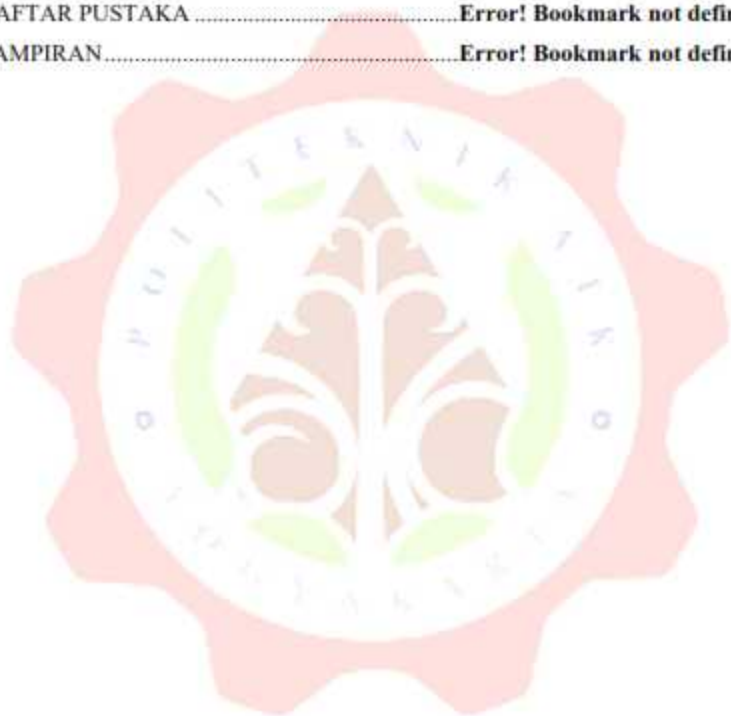
Yogyakarta, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	2
C. Tujuan Tugas Akhir.....	3
D. Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Pengertian Pemanfaatan.....	5
B. Pengertian Limbah.....	5
C. Kulit.....	9
D. Jenis Kulit Samak.....	10
E. Dompok.....	11
F. Jenis-jenis Dompok.....	12
H. Bahan Kain (<i>Fabric</i>).....	14
I. Kain Lapis/Pelapis (<i>Lining</i>).....	15
J. Jenis Jahitan.....	16
K. Pelipatan (<i>Foldng/Bend</i>).....	18
L. Pengeleman.....	19
M. Metode Perakitan.....	19
BAB III MATERI DAN METODE.....	20
A. Materi yang Diamati.....	20
B. Waktu dan Tempat Pegambilan Data.....	21
C. Metode Pengumpulan Data.....	21

D. Metode Penyelesaian Masalah	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

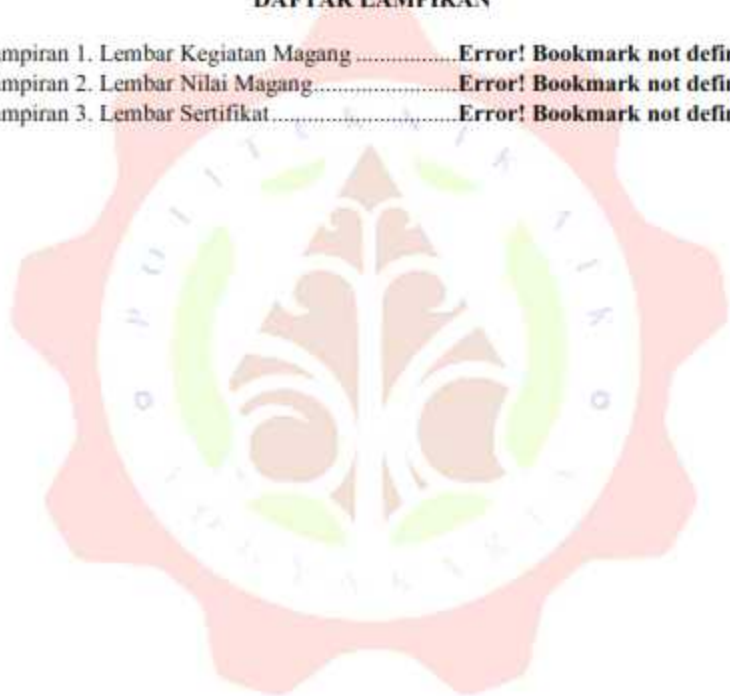


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Aturan Pemotongan sesuai Line of Tightness dengan Teknik Pemolaan Interlock.	14
Gambar 2. Teknik Pemotongan Bahan Kain Sistem lungsi, Sistem Pakan, dan Sistem Bias.	15
Gambar 3. Beberapa Contoh Jenis Jahitan.	18
Gambar 4. Diagram Alur Tahapan Proses Pemecahan Masalah.	23
Gambar 5. Tumpukan limbah kulit di gudang UMKM Geoge Leather.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. Sketsa Ide Desain.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7. Sketsa Desain Awal.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8. Sketsa Desain Terpilih.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9. Sketsa Desain Tampak Luar.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10. Sketsa Desain Dompot Tampak Dalam Bukaan 1.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11. Sketsa Desain Dompot Tampak Balam Bukaan 2.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12. Penggaris untuk pembuatan pola.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13. Proses Pemolaan.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14. Proses Pemotongan Bahan.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15. Penggaris dan Cutter.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 16. Proses Penyesetan.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17. Mesin Sestet.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 18. Proses Pengeleman.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19. Proses Pelipatan.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20. Alat Lipatan.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 21. Hasil perakitan slot kartu.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 22. Proses penjahitan dan setelah dijahit.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23. Mesin jahit.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24. Proses Finishing.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25. Korek api.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26. Hasil akhir dompot.	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Kegiatan Magang **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 2. Lembar Nilai Magang..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3. Lembar Sertifikat..... **Error! Bookmark not defined.**



INTISARI

Limbah merupakan bahan tidak terpakai yang dapat berdampak negatif bagi lingkungan maupun manusia jika tidak dikelola dengan baik. UMKM Geoge *Leather* merupakan UMKM yang memproduksi produk kulit berupa dompet, tas, ikat pinggang dan produk kulit lainnya. Kulit limbah yang ada di UMKM Geoge *Leather* hanya dibiarkan begitu saja dan tidak dimanfaatkan menjadi produk. Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk memanfaatkan kulit limbah yang dibiarkan menumpuk di UMKM Geoge *Leather*. Metode pengambilan data yang digunakan adalah dengan metode observasi, wawancara, studi pustaka. Metode penyelesaian dengan menggunakan perancangan produk, metode yang digunakan mempunyai tujuan dalam peningkatan mutu serta pengembangan pada hasil produksi. Hasil dari penelitian ini adalah, memanfaatkan kulit limbah untuk dijadikan produk dompet, yang dapat mengurangi kulit limbah dan dapat dijual kembali untuk menjadi pendapatan tambahan di UMKM Geoge *Leather*.

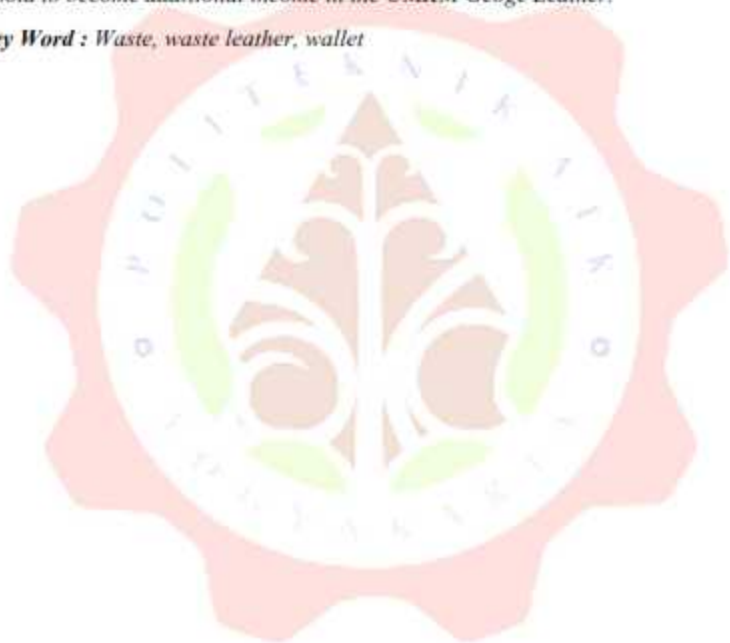
Kata kunci : limbah, kulit limbah, dompet.



ABSTRACT

Waste is an unused material that can have a negative impact on the environment and humans if it is not managed properly. UMKM Geoge Leather is an MSME that produces leather products in the form of wallets, bags, belts and other leather products. The waste leather in the UMKM Geoge Leather is just left alone and is not used as a product purpose of this final project is to utilize the waste leather that is allowed to accumulate in the UMKM Geoge Leather. The data collection method used is the method of observation, interviews, literature study. The method of completion using data design, the method used has a goal in improving the quality and development of production results. The results of this study are, utilizing waste leather to be used as a wallet product, which can reduce waste leather and can be resold to become additional income in the UMKM Geoge Leather.

Key Word : *Waste, waste leather, wallet*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kristanto (2004:169) mendefinisikan limbah sebagai buangan yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki di lingkungan karena tidak mempunyai nilai ekonomi. Limbah terdiri dari zat atau bahan buangan yang dihasilkan proses produksi industri yang kehadirannya dapat menurunkan kualitas lingkungan. Limbah yang mengandung bahan polutan yang memiliki sifat racun dan berbahaya dikenal dengan limbah B-3, yang dinyatakan sebagai bahan yang dalam jumlah relatif sedikit tetapi berpotensi untuk merusak lingkungan hidup dan sumber daya.

Salah satu kegiatan sektor ekonomi bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat adalah kegiatan industri. Kegiatan suatu industri adalah mengolah masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*). Pengamatan sumber pencemar industri dapat dilaksanakan pada masukan, proses maupun pada keluarnya dengan melihat spesifikasi dan jenis limbah yang diproduksi. Pencemaran yang ditimbulkan oleh industri diakibatkan adanya limbah yang keluar dari pabrik dan mengandung bahan beracun berbahaya (B3). Bahan pencemar keluar bersama-sama dengan bahan buangan (limbah) melalui udara, air, dan tanah yang merupakan komponen ekosistem alam (Kristanto,2006).

Geoge *Leather* merupakan Usaha Kecil Menengah yang memproduksi produk kulit berupa dompet, tas, dan ikat pinggang. Geoge *Leather* memproduksi hasil kerajinan produk kulit dengan kualitas yang bagus.

Bahan baku di UMKM Geoge *Leather* menggunakan kulit sapi dengan proses penyamakan berbagai macam artikel seperti *boks, pull up, crazy horse*. Dengan potensi penjualan yang tinggi di Yogyakarta, UMKM Geoge *Leather* melakukan penjualan di Yogyakarta. Selain itu UMKM Geoge *Leather* juga melakukan penjualan lewat media online. Dalam proses produksi Geoge *Leather* masih menggunakan alat-alat yang manual.

Sebelumnya, dari berbagai macam jenis produksi yang dilakukan, UMKM Geoge *Leather* terdapat banyak kulit limbah yang terbuang sehingga dapat menimbulkan bau yang dapat mengganggu kenyamanan kerja karyawan dan menjadikan tidak efisien tempat karena menumpuk di UMKM Geoge *Leather*, hal tersebut berpengaruh pada kualitas produk di UMKM Geoge *Leather*. Seharusnya kulit limbah masih dapat digunakan lagi untuk produk yang bisa dijual dan memiliki nilai ekonomi. Salah satu produk yang dapat dihasilkan dari kulit limbah di UMKM Geoge *Leather* adalah dompet. Produk dompet dinilai memiliki ukuran yang tidak terlalu besar, juga dengan permintaan pasar terhadap dompet yang besar penulis memilih untuk memanfaatkan kulit limbah menjadi produk dompet. Menyadari akan hal tersebut maka penulis tertarik untuk mengambil judul "PEMANFAATAN KULIT LIMBAH UNTUK PEMBUATAN PRODUK DOMPET KULIT DI UMKM GEOGE LEATHER PONOROGO JAWA TIMUR"

B. Permasalahan

Permasalahan yang ditemukan penulis yaitu pada pengolahan kulit limbah yang masih banyak menumpuk di gudang Geoge *Leather*, terutama

jenis artikel kulit *crazy horse*. Karena kulit limbah *crazy horse* yang ada di UMKM *Geoge Leather* masih bisa digunakan dan masih layak/laku untuk dijual kembali. Karena kulit limbah menyebabkan bau dan menyebabkan karyawan tidak nyaman dalam bekerja. Berdasarkan latar belakang masalah maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengatasi banyaknya kulit limbah yang terbuang di *Geoge Leather*.
2. Bagaimana tahapan alur pembuatan dompet dari kulit limbah yang tidak dipakai di *Geoge Leather*.
3. Bagaimana alur perakitan dompet di *Geoge Leather*.

C. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan, maka tujuan dalam penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Memperoleh solusi penumpukan kulit limbah yang ada di *Geoge Leather*.
2. Mengetahui dan memahami alur proses pembuatan dompet dari kulit limbah artikel *Crazy Horse*.

D. Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan uraian permasalahan dan tujuan, maka manfaat dalam penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Memahami informasi, pembelajaran, dan ilmu pengetahuan kepada penulis tentang pembuatan dompet kulit dengan memanfaatkan kulit limbah yang ada pada UMKM *Goeoge Leather*.

2. Bagi Perusahaan

Memberikan masukan kepada UMKM Geoge Leather mengenai permasalahan pada pengolahan kulit limbah yang banyak menumpuk namun belum dapat dimanfaatkan dengan baik.

3. Bagi Pembaca

Laporan Tugas Akhir dapat dijadikan referensi, informasi, dan penambahan wawasan bagi pembaca tentang pemanfaatan kulit limbah dan menjadi acuan dalam penulisan Tugas Akhir atau penelitian selanjutnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna atau bisa di artikan berfaedah. Pemanfaatan memiliki makna proses, cara atau perbuatan memanfaatkan (Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, 2002:928). Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan (Poerwadarminto, 2002:125). Jadi pemanfaatan merupakan suatu proses dalam melakukan pembuatan sesuatu yang memiliki manfaat.

B. Pengertian Limbah

1. Limbah

Pengertian limbah menurut WHO yaitu sesuatu yang tidak berguna, tidak dipakai, tidak disenangi, atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya. Pengertian lain yang berasal dari keputusan menteri lingkungan hidup RI NO. 231/MPP/Kep/7/1997 tentang prosedur impor limbah, menyatakan bahwa limbah adalah bahan/barang sisa atau bekas dari suatu kegiatan atau proses produksi yang fungsinya sudah berubah dari aslinya, kecuali yang dapat dimakan oleh manusia dan hewan.

Karena penulis membahas tentang kulit limbah yang termasuk limbah padat, yang bisa dijelaskan bahwa limbah padat adalah sisa hasil kegiatan industri



maupun aktifitas domestik yang berbentuk padat. Pengertian limbah padat sama dengan pengertian sampah menurut UU No. 8 tahun 2008 tentang pengelolaan sampah, sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan proses alam yang berbentuk padat. Berdasarkan asalnya sampah dapat dibedakan menjadi enam jenis, yaitu:

- 1) Sampah Anorganik atau sering disebut sebagai sampah yang kering adalah jenis sampah dimana zat penyusun dari senyawa yang non organik dan biasanya berasal dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui lagi seperti minyak bumi, proses industri dan, mineral atau tambang (Damanhuri, 2006).
- 2) Sampah Organik atau sering disebut sebagai sampah basah, adalah jenis sampah yang berasal dari sisa makhluk hidup, sehingga sampah jenis ini dapat mudah hancur dan membusuk dengan cara yang alami (Damanhuri, 2006).
- 3) Sampah Abu (*ashes*) adalah limbah padat yang berupa abu, biasanya hasil bakaran.
- 4) Sampah Sapuan (*street sweeping*) adalah limbah padat hasil dari pembersihan jalan atau sapuan yang terdiri dari berbagai macam sampah.
- 5) Sampah Industri (*industrial wastes*) adalah semua limbah padat yang berasal dari buangan industri.
- 6) Sampah Bintang binatang (*dead animal*) adalah limbah yang berupa bangkai binatang, seperti tikus, ikan, dan binatang ternak yang mati.

2. Dampak Limbah

Limbah memiliki dampak negatif pada lingkungan jika tidak dikelola dengan baik. Menurut Gelbert,dkk (1996) dampak negatif limbah terhadap manusia dan lingkungan terdapat tiga macam, yaitu:

a. Dampak terhadap kesehatan

Tempat pengolahan yang kurang baik merupakan tempat yang baik bagi beberapa organisme dan binatang pengganggu. Seperti: lalat, tikus, dan anjing yang dapat menjangkit penyakit. Potensi bahaya yang dapat ditimbulkan, diantaranya, penyakit diare, korela, tifus, jamur kulit, dan cacangan.

b. Dampak terhadap Lingkungan

Limbah yang ditumpuk-tumpuk mengakibatkan terjadinya pembusukan dengan bantuan mikroorganisme. Proses pembusukan oleh bakteri *aerob* maupun *anaerob* akan menimbulkan gas. Hal ini akan menimbulkan gas beracun seperti asam sulfida (H_2S), amoniak (NH_3), dan gas metan. Gas-gas tersebut juga melebihi NAB (50 ppm) dapat mengakibatkan orang menjadi mabuk dan pusing, selain gas, timbunan limbah dapat merusak permukaan tanah serta kualitas air disekitarnya.

c. Dampak terhadap keadaan sosial ekonomi

Pengelolaan sampah yang kurang baik akan mengakibatkan rendahnya kesehatan masyarakat. Hal ini akan berdampak pada peningkatan pembiayaan untuk berobat. Selain itu, infrastruktur lain dapat

dipengaruhi seperti tingginya biaya pengolahan air, dan jika orang membuang sampah di jalan perlu dibersihkan dan diperbaiki.

C. Kulit

Dilihat dari pengelompokan bahannya, kulit dalam dunia industri yang dimaksud yaitu kulit binatang yang telah mengalami proses pengolahan penyamakan kulit, yang kemudian disebut *leather* atau kulit jadi (kulit tersamak). Jenis kulit ini digunakan sebagai bahan baku industri persepatuan dan non persepatuan, yang pada umumnya merupakan barang-barang terpakai (fungsional), (Sunarto, 2001:9-10).

Ada dua macam perbedaan dalam penyamakan kulit, kulit samak *chrome* dan kulit samak nabati (West, 1998:17). Mayoritas bahan kulit yang digukan dalam pembuatan dompet di perusahaan yaitu kulit sapi samak *chrome* dan beberapa lainnya menggunakan bahan kulit samak kombinasi (*chrome* dan nabati). Bahan kulit tersebut juga memiliki jenis-jenis tertentu sesuai kebutuhan model dompet dalam pambatanya, yang pertama seperti kulit sapi dengan kualitas kurang baik yang telah diproses dengan bahan *anti loss/impregnation* dan dicat tutup (*corrected grain*). Kedua, kulit sapi dengan bagaan *nerf* dicetak (*embossed leather*) meniru atau diberi motif tertentu seperti motif kulit jeruk, kulit binatang lain dan motif-motif seusai permintaan, yang sering juga disebut sebagai (*cell printing*). Ketiga, dilihat dari tujuannya untuk dapat menutup cacat-cacat bagian *nerf* pada kulit atau memberi tampilan yang lebih indah bisa disebut juga dengan (*artificial leather*), (Wiryodinigrat, 2008:16-17).

D. Jenis Kulit Samak

1. Kulit *Box*

Kulit *Box* merupakan kulit sapi yang disamak dengan zat penyamak *chrome*. Kulit *box* dibagi lagi menjadi 5 jenis kulit, (WiryoDiningrat,2008:15-18) :

- a. *Box full grain*, merupakan kulit *box* dengan kualitas paling baik dengan penyamakan *chrome* dan di-*finishing* dengan cat.
- b. *Box corrected grain*, adalah kulit *box* yang bagian cacatnya di-*buff* kemudian diisi dengan bahan anti *loss (impregnation)* dan dicat tutup.
- c. *Box light buffing*, merupakan kulit *box* yang di-*buff* pada bagian cacat pada *nerf* , jika keseluruhan permukaan di-*buff* maka akan menjadi kulit beludru (*nubuck*).
- d. *Box cell printing/artificial box leather*, merupakan kulit *box* yang bagian *nerf*-nya dicetak atau di-*print* menyerupai motif tertentu seperti motif kulit jeruk atau binatang lain, semisal buaya.
- e. *Box hair cell printing*, adalah kulit *box* yang diberi motif pori-pori rambut mirip *box full grain*.

2. Kulit *Glace*

Kulit *glace* merupakan kulit kambing atau domba yang mempunyai permukaan yang rata, mengkilap, licin menyerupai kaca setelah disamak dengan zat *chrome* dan dicat.

3. Kulit *suede*/Kulit Beludru

Ciri khas kulit *suede* adalah bagian daging (*flesh side*) yang telah digosok halus menyerupai beludru dan ada di bagian luar. Kulit *suede* biasa dibuat dari kulit sapi atau kambing dengan proses samak *chorme*.

4. *Gold Leather*

Bahan mentah yang digunakan dalam pembuatan kulit ini adalah kulit kambing atau domba dan kulit sapi. Kulit jenis ini disamak dengan campuran logam sehingga berwarna keemasan.

5. *Patent Leather*

Ciri khas kulit ini adalah permukaannya yang dilapisi selaput (*Poly Urethane* atau bahan lain) sehingga berkilau menyerupai kaca dan tahan air, meski demikian kulit jenis ini tetap fleksibel. Kulit jenis ini biasa disebut juga dengan *patent laminated leather* atau *PU leather*.

6. Kulit Reptil

Merupakan kulit samak yang bahan dasarnya diambil dari kulit reptil seperti buaya, biawak, ular. Kulit jenis ini disamak dengan zat samak *chrome* atau samak kombinasi (*chorme-syntethic* atau *chrome nabati*).

E. Dompot

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989 : 241) dompet adalah tempat uang yang dibuat dari kulit, plastik, dsb. Dompot adalah suatu produk yang dibuat dari kulit ataupun kulit sintetis dengan tujuan untuk membawa benda-benda kecil yang bermanfaat bagi pemiliknya seperti *id card*, kartu kredit, uang, dan barang-barang yang lainnya. Bahwa dompet adalah suatu

produk yang terbuat dari kulit atau bahan sintetis untuk menyimpan uang atau barang-barang lainnya.

F. Jenis-jenis Dompot

Jenis-jenis dompet pria terdapat 7 jenis (Yoga, 2009)

1. *Bifold Wallet*

Dompot ini merupakan dompet yang paling populer digunakan oleh para pria. Ciri khas dompet ini yang mana saku dompetnya terdiri dari dua buah yaitu kanan dan kiri. Tiap sakunya bisa dimanfaatkan untuk menyimpan kartu identitas ataupun foto.

2. *Trifold Wallet*

Meski kadang dianggap jenis yang sama seperti *bifold wallet*, tetapi dompet yang satu ini memiliki bentuk yang berbeda. Memiliki tiga saku, *trifold wallet* cocok digunakan untuk yang memiliki banyak kartu-kartu penting.

3. *Money Clipper Wallet*

Dompot yang satu ini memiliki ciri khas yang mana memiliki *clipper* di dalam dompetnya, sehingga bisa menjepit uang kertas. *Monney clipper wallet* tidak cocok digunakan jika sering bertransaksi yang menghasilkan uang koin.

4. *Slim Wallet*

Dompot yang sberukuran tipis ini cocok digunakan oleh orang-orang yang menyukai desain minimalis. Hal ini berdampak ruang untuk menyimpan uan serta kartu-kartu pun menjadi terbatas. Namun jika

terbiasa menyimpan uang cash serta kartu yang banyak, maka penggunaan dompet ini sangat tidak disarankan.

5. *Coin Wallet*

Dompet yang satu ini dapat digunakan untuk pelengkap dari *money clipper wallet*. Di Indonesia, coin wallet memang tidak begitu populer karena, mayoritas transaksi masyarakatnya menggunakan uang kertas serta kartu kredit.

6. *Sport Wallet*

Memiliki bentuk yang mirip dengan *billfol* dan juga *trifold*, tetapi *sport wallet* memiliki aksesoris tambahan yang memberikan kesan sporty. Tak hanya itu, bahan yang digunakan *sport wallet* pun berbeda. Dompet ini cocok digunakan oleh para pecinta alam.

7. *Travel Wallet*

Dompet yang berukuran panjang ini memang di desain untuk menunjang kebutuhan *travelling* penggunanya. Memiliki tempat untuk menyimpan koin, beberap slot uang tunai, slot untuk paspor, serta kartu identitas lainnya. Dompet ini jadi rekomendasi yang tepat untuk yang suka traveling.

G. Pemotogan Bahan Kulit

Teknik pemotongan pada bahan kulit ada dua cara yaitu:

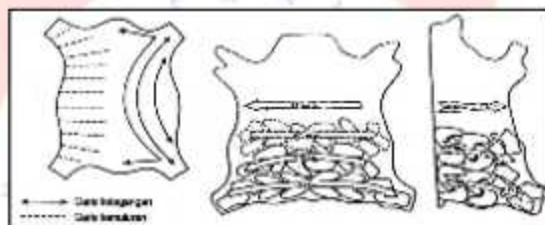
1. Pemotongan dengan Tangan (*Hand Cutting*)

Cara pemotongannya, bahan kulit diletakan di atas landasan (*cutting block*) dengan posisi tertentu, kemudian pola komponen diletakan

diatas bahan kulit dan di peggang erat, ujung pisau potong yang tajam diletakan tepat pada pinggir pola, kemudian pisau diletakan dan digerakan memotong bahan kulit dengan sekali potong (Basuki,2014:16).

2. Pemotongan dengan Mesin (*Cutting Machine*)

Cara memotong bahan kulit dengan teknik tekanan (*press*), kulit diletakan diatas *block* kemudian pisau (*cutting dies*) diletakan diatas kulit, dengan cara mekanis maka suatu alat penekan (*beam*) akan menekan pisau dengan kekuatan tertentu hingga kulit terpotong (Basuki, 2014:19).



Gambar 1. Aturan Pemotongan sesuai Line of Tightness dengan Teknik Pemolaan Interlock.

Sumber : Basuki, 2014:29

Menurut aturan pemotongan bahan, penataan pola komponen sebisa mungkin mengurangi sisa (*waste*) pada bahan kulit yang terpotong. Teknik tersebut dilakukan dengan cara saling mengisi dan mengunci (*interlock*) antar pola dengan memperhatikan aturan garis ketegangan dan kemuluran dalam selempar kulit (*line of tightness*) (Basuki 2014:19).

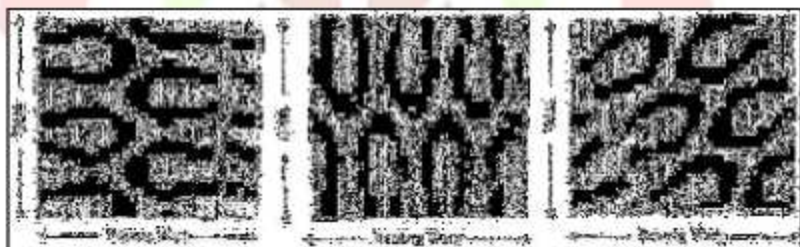
H. Bahan Kain (*Fabric*)

Struktur dan jaringan pada kain terdiri dari benang-benang yang dijalin bergerak lurus antara sudut-sudutnya dan ditunen antara satu dengan yang lainnya. Benang-benang yang berposisi menurut panjang kain merupakan

bagian bengang lungsi (*warp*). Benang-benang yang berposisi melintang menurut lebarnya merupakan bagian yang lebih mulur dan disebut juga sebagai benang pakan (*wef*). (Wiryodiningrat, 2008:38).

Teknik atau cara untuk menggambar pola dan atau memotong bahan dari bahan kain ini dapat memakai salah satu dari cara dibawah ini:

1. Sistem lungsi, pemotongan pola diatur sehingga letak pola sesuai dengan arah garis benang lungsi.
2. Sistem pakan, pemotongan pola diatur sehingga letak pola sesuai dengan arah garis benang pakan.
3. Sistem bias, pemotongan pola diatur sehingga letak pola berposisi pada suatu sudut-sudut tertentu dari arah garis antar benang.



Gambar 2. Teknik Pemotongan Bahan Kain Sistem lungsi, Sistem Pakan, dan Sistem Bias

Sumber : Wiryodiningrat, 2008:38)

Sistem lungsi (*warp*) adalah sistem pemotongan yang terbaik, karena dengan kekuatan benang lungsi memungkinkan tegangan yang baik dari seluruh bagaian komponen pola (Wiryodiningrat, 2008:44).

I. Kain Lapis/Pelapis (*Lining*)

Kain lapis/pelapis adalah bahan kain yang melapisi bagaian dalam dompet, mempunyai peranan menyeluruh dari sebuah dompet yang sederhana

sampai yang mewah, dan pelapis juga dapat memberikan daya tarik tersendiri. Tampilan dompet bagian luar harus sepadan dengan bagaian dalam. Meskipun yang mengetahui bagian dalam dompet hanya yang menggunakan saja, tetapi hal ini yang menjadikan nilai tambah dari sebuah dompet yang dimiliki seseorang (Mazur, 2014:19).

Ketika Lapisan yang digunakan terbuat dari bahan kain pada umumnya pengeleman serta penempelan hanya pada bagian tepinya saja, dan posisi pada bagian ini yang dijahit setelah tepi kain lapis dilipat. Pengolesan lem dilakukan secara merata ke kulit dan tempelkan kain saat lem masih sedikit basah. Lapisan kain tidak sesuai jika menerapkan cara potong tepian (*cut-edge work/trimming*). (Michael,2006:245).

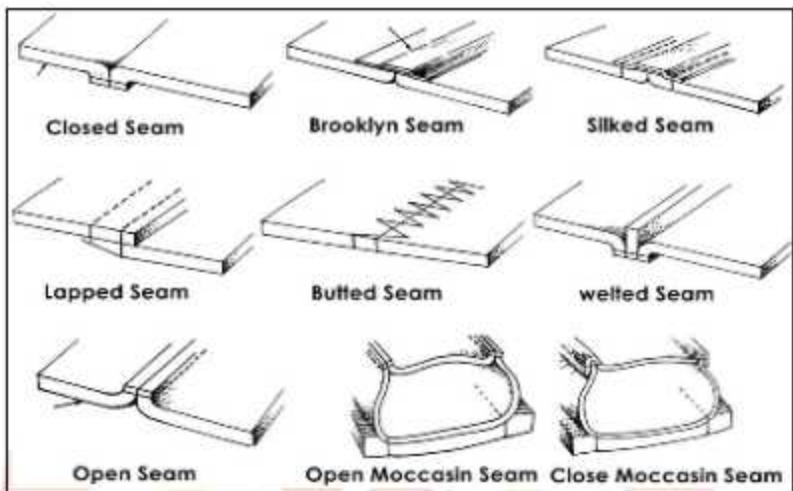
J. Jenis Jahitan

Banyak jenis jahitan yang dapat digunakan untuk menyambung/merakit komponen satu dengan lainnya, sebagai berikut (Basuki, 2010:130-136)

1. *Closed seam* adalah jahit sambung yang jahitannya terletak pada sisi dalam tidak terlihat.
2. *Rubbung* dan *taping (brooklyn seam)* adalah jahitan tepi sebelah dalam bagian tumit sepatu, dengan mengampelas atau dipukul-pukul ringan untuk memperhalus permukaannya (*rubbung*), dan dipasang sejenis pita untuk menutup jahitannya (*taping*).
3. *Silked seam* adalah jenis jahitan *brooklyn* dengan penjahitan ganda pada bagian tepi pita.

4. *Lapped seam* adalah jahit sambung yang salah satu komponennya memotong diatas komponen lainnya.
5. *Butted seam/zig-zag seam* adalah jahit yang komponennya diletakan berdampingan pada masing-masing pinggirnya kemudian dijahit *zig-zag*.
6. *Weltded seam* adalah jenis jahitan *closed seam* namun diantara komponen disisipkan selembur pita kemudian dijahit.
7. *Piped seam* adalah jahitan mirip dengan *weltded seam* namun pita berbentuk pipa.
8. *Open seam* adalah jahit sambungan balik, jahitan terletak pada sisi luar sehingga terlihat.
9. *Bonded seam* adalah pengikatan antar kmponen dengan menggunakan lem, panas, dan tekanan.
10. *Weltded seam* adalah pengikatan dua atau lebih komponen dengan menggunakan panas berfrekuensi tinggi.
11. *Moccasin seam* adalah jenis jahitan *oopen seam* untuk sepatu *moccasin*.

12. *Sprung seam* adalah jahitan yang digunakan pada bagian ujung pangkal jahitan dalam pemasangan *appron* sepatu.



Gambar 3. Beberapa Contoh Jenis Jahitan.

Sumber : Basuki, 2010:130-136

Jenis jahitan pada proses perakitan dompet yang digunakan adalah metode jahit terbuka (*open seam*). Jahitan tersebut membutuhkan perlakuan khusus untuk mendapatkan hasil yang bagus pada kedua sisinya. Konstruksi *open seam* atau *reversed closed seam* adalah jahit sambungan balik, merupakan bentuk jahitan yang berlawanan dengan *close seam*. Sisi yang saling melekat adalah bagian bawah (*flesh*). Bagian tepi dari komponen yang disambung jahit terletak pada sisi sebelah luar sehingga menjadi terlihat (Basuki, 2010:128).

K. Pelipatan (Foldng/Bend)

Proses pelipatan dilakukan pada beberapa bagian komponen tertentu sesuai rancangan yang sudah dibuat, termasuk pada komponen *lining*.

Pelipatan dapat diartikan sebagai proses menekuk/melipat bahan untuk menyembunyikan ujung tepian menjadi serupa (Taylor, 2009:39).

Ketika bahan kulit telah diseset, dilanjutkan dengan pengeleman *lining* dapat dilipat. Lebih baik lagi jika diberi pola kertas di bagian garis tepian *lining* yang telah dilem dengan tujuan agar lebih cepat dan rapi dalam pelipatan tepian *lining* (Michael, 2006:44).

L. Pengeleman

Pengeleman berasal dari kata dasar lem atau perekat yang mendapat imbuhan menjadi kata kerja, bisa juga didefinisikan sebagai kegiatan menyatukan antar bahan secara bersamaan dari sebuah substansi yang mampu menempelkan melalui kedua permukaannya (Wiryodiningrat, 2008:81-84). Lem sebagai bahan perekat dibuat sedemikian rupa sehingga memungkinkan digunakan untuk menyatukan dengan cara merekatkan antara dua material yang sama atau yang berbeda (Attwater, 1981:39).

M. Metode Perakitan

Faced-edge construction dapat diartikan sebagai dijahitnya antar lipatan tepi yang saling berhadapan dan *turned-over-edge construction* dapat diartikan sebagai pelipatan tepi kulit yang telah diseset pada tepi bahan pendukung lain serta menjahitnya secara bersamaan (West, 1998:157-158)

BAB III

MATERI DAN METODE

A. Materi yang Diamati

Materi yang diamati penulis di UMKM Geoge *Leather* mulai dari permasalahan seperti permasalahan seperti limbah, jahitan rusak, tempat kerja yang kurang ergonomi, lipatan miring, dan pengeleman. Dalam pembahasan tugas akhir, penulis memilih permasalahan tentang kulit limbah karena, kulit limbah yang dihasilkan relatif memiliki ukuran yang masih bisa dimanfaatkan untuk menjadi sebuah produk. Kulit limbah yang ada di UMKM Geoge *Leather* selain dinilai penulis masih bisa dimanfaatkan untuk menjadi sebuah produk, metode penyimpanannya juga dirasa kurang bagus karena dapat mengganggu kenyamanan kerja karyawan yang ada. Sehingga berpengaruh terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Selain itu, kulit limbah dapat berdampak pada lingkungan, jika kulit limbah tersebut dibiarkan lama dengan suhu ruangan yang lembab, maka dapat menyebabkan pembusukan dan menimbulkan bau yang tidak sedap. Pemanfaatan kulit limbah, dinilai akan memberikan dampak yang lebih besar dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Objek penyusunan Karya Akhir ini berupa memanfaatkan kulit limbah yang ada di UMKM Geoge *Leather*. Selain itu, materi yang diamati adalah proses pembuatan dompet dengan memanfaatkan kulit limbah mulai dari penggambaran pola ke lembaran kulit, memotong kulit yang sudah dipola, hingga proses *finishing*. Materi pembahasan tersebut akan menjadi sebuah

kontribusi pengembangan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat untuk perusahaan yang bergerak di bidang kulit

B. Waktu dan Tempat Pengambilan Data

Lokasi pelaksanaan pengambilan data dilakukan di tempat produksi Geoge Leather, dengan rincian alamat sebagai berikut :

Alamat : Dukuh Banyubong, Desa Maguwan, Kecamatan Sambit,
Ponorogo, Jawa Timur
No. Telp : 085 267423409
Email : Rohmadeko99@yahoo.com

C. Metode Pengumpulan Data

Penulisan tugas akhir ini menggunakan 2 metode yaitu metode primer dan sekunder.

1. Primer

a. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang kompleks dikarenakan melibatkan beberapa faktor dalam pelaksanaannya. Metode pengumpulan data observasi ini dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Teknik ini cocok dilakukan untuk penelitian yang bertujuan mempelajari perilaku manusia, proses kerja dan gejala alam.

b. Wawancara

Merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tata muka dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan narasumber

c. Dokumentasi

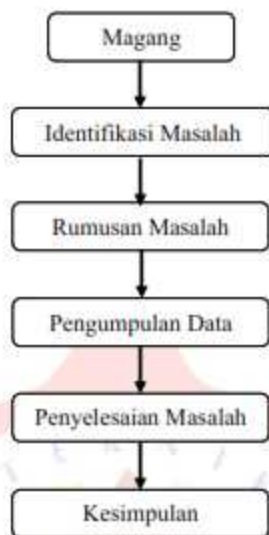
Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar atau memotret proses dan masalah yang ada.

2. Sekunder

Sekunder merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan jurnal maupun buku.

D. Metode Penyelesaian Masalah

Diketahui bahwa mayoritas penyebab masalah yang ditimbulkan terdapat pada proses pemolaan dan pemotongan, pada proses itulah kulit banyak terbuang, karena proses pemolaannya masih banyak menyisakan kulit yang terbuang percuma, dengan ukuran yang sebenarnya masih dapat dimanfaatkan menjadi produk yang dapat dijual dipasaran. Di proses pemotongan juga banyak membuang kulit, karena masih ada proses pemotongan yang salah, diakibatkan disaat memotongnya masuk kedalam garis pola yang ada sehingga kulit terbuang dan menjadi limbah. Berikut alur penyelesaian masalah dari kulit limbah untuk dijadikan produk dompet:



Gambar 4. Diagram Alur Tahapan Proses Pemecahan Masalah
Sumber : Penulis, 2021

Tahapan penyelesaian masalah dimulai dari kegiatan magang. Magang dilaksanakan pada tanggal 23 Maret sampai 24 April 2021 di UMKM Geoge *Leather*. Banyak permasalahan di UMKM Geoge *Leather* seperti jahitan rusak, pengeleman, limbah, pelipatan. Dalam pembahasan tugas akhir, penulis memilih permasalahan kulit limbah karena, kulit limbah yang dihasilkan UMKM Geoge *Leather* memiliki ukuran yang masih bisa dimanfaatkan untuk menjadi sebuah produk. adalah banyaknya kulit limbah yang dibiarkan begitu saja, sehingga menimbulkan bau yang kurang sedap, dan berpengaruh pada tempat kerja yang tidak nyaman. Dalam hal ini untuk mengetahui penyebab terjadi permasalahan dilakukan tahapan pengumpulan data. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas mengenai masalah menumpuknya kulit limbah di UMKM Geoge *Leather* yang tidak dimanfaatkan untuk produk dengan

metode perancangan. Pengolahan data berfungsi sebagai alat untuk memecahkan permasalahan yang terjadi kemudian didapatkan solusi untuk mengurangi limbah kulit adalah dengan memafaatkan untuk dijadikan produk.

