



PEMBUATAN BUSANA BERKUALITAS DARI LIMBAH TEKSTIL MELALUI BRAND CICLO.TH MENGGUNAKAN TEKNIK MIXED MEDIA

Jovinka Rizky Nayoan, An Nisa Gema Fitri, Cindi Fadilatul Umaroh, Dewi Astri Maharani, Farhan Farhan, Agus Hery Supadmi Irianti

Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Malang

jovinka.rizky.2005446@students.um.ac.id , an.nisa.2005446@students.um.ac.id,
cindi.fadilatul.2005446@students.um.ac.id , dewi.astri.2004136@students.um.ac.id,
farhan.1904226@students.um.ac.id, agus.hery.ft@um.ac.id

Abstract. *In this era of globalization, industrial growth in Indonesia occurs very rapidly, causing environmental problems, especially waste originating from industrial disposal reaching 3% (2018: PKLH). When textile waste ends up in landfills, the clothes will be difficult to decompose. Therefore, it is necessary to minimize overcoming waste pollution. Implementing an upcycle using 3R will minimize the increase in waste due to textiles in Indonesia. The purpose of this paper is to make quality fashion products to reduce textile waste by applying 3R using mixed media techniques. To overcome these problems the method used is the ADDIE Model development method. The development model using ADDIE has 5 stages, namely Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (implementation / execution), and Evaluation (evaluation / feedback). The results of expert validation indicate that this product is feasible to produce, while the results of the implementation by conducting trials in small groups show that this product is up-to-date, cheap, comfortable to use, has a unique motif and has nuances of the culture of the City of Malang.*

Keywords: *waste, used clothes, mixed media, tripshop, and ciclo.th*

Abstrak. Pada era globalisasi ini pertumbuhan industri di Indonesia terjadi sangat pesat, sehingga menimbulkan permasalahan lingkungan, khususnya limbah yang berasal dari pembuangan industri mencapai 3% (2018: PKLH). Ketika limbah tekstil itu berakhir di tempat pembuangan akhir, maka pakaian itu akan sulit terurai. Maka dari itu untuk meminimalisir mengatasi pencemaran limbah dibutuhkan. Menerapkan upcycle menggunakan 3R akan meminimalisir meningkatnya limbah akibat tekstil di Indonesia. Tujuan dari penulisan ini adalah Membuat Produk busana berkualitas guna mengurangi limbah tekstil dengan menerapkan 3R dengan menggunakan teknik mixed media. Untuk mengatasi permasalahan tersebut metode yang digunakan adalah metode pengembangan Model ADDIE. Model pengembangan menggunakan ADDIE terdapat 5 tahap yaitu Analysis (analisa), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi/eksekusi), dan Evaluation (evaluasi/ umpan balik). Hasil validasi ahli menunjukkan produk ini layak diproduksi, sedangkan hasil implementasi dg melakukan uji coba pada kelompok kecil menunjukkan bahwa produk ini Uptodate, murah, nyaman dipakai, motifnya unik serta bernuansa budaya Kota Malang.

Kata Kunci: limbah, pakaian bekas, mixed media, triftshop, dan ciclo.th

PENDAHULUAN

Fashion di Indonesia terus berkembang dan tiada henti seiring berjalannya waktu. Berbagai macam model pakaian terus bermunculan. Kreativitas dan inovasi yang tidak ada habisnya dalam menciptakan sebuah produk fashion membuat peminatnya tertarik. Tidak jarang manusia menjadikan fashion menjadi salah satu kebutuhan hidup selain pangan (makanan) dan tempat tinggal. Karena itu lah bisnis fashion sangat diminati.

Dihitung dari tahun 2000 hingga 2020, produksi pakaian atau garmen di dunia sudah meningkat dua kali lipat dari sebelumnya. Jenis pakaian yang dibeli oleh konsumen biasanya jaket, celana dan baju. Jumlah konsumsi ini pun meningkat 60% persen dibanding pada tahun-tahun awal Abad 21. Dengan adanya peningkatan tersebut, di beberapa negara bahkan sudah biasa dijumpai sampah-sampah baju bekas yang bahkan akhirnya menumpuk di tempat pembuangan sampah (Sax, 2018).

Pakaian merupakan kebutuhan primer bagi setiap manusia, sehingga kebutuhan pakaian jadi akan terus meningkat seiring perkembangan populasi dunia. Perilaku yang dilakukan manusia untuk mengikuti gaya hidupnya yang konsumtif dalam bidang fashion menyebabkan menumpuknya pakaian-pakaian lama yang tidak terpakai di lemari karena sudah bosan atau pakaian tersebut sudah tidak zaman jika digunakan kembali pada masa kini. Semakin banyak pakaian yang tertumpuk yang tidak digunakan maka semakin besar juga potensi pakaian tersebut akan berakhir menjadi limbah. Limbah pakaian tersebut masih memiliki potensi untuk diolah. Pengolahan pakaian bekas tersebut disebut dengan teknik upcycle.

Tujuan dari upcycle adalah mengubah barang bekas menjadi barang berguna tanpa melalui proses pengolahan bahan. Berdasarkan tekniknya upcycle dibagi menjadi 3 teknik diantaranya, (1) upcycle dengan menggabungkan dua pakaian atau lebih; (2) upcycle merubah model pakaian; (3) upcycle dengan menambahkan material/hiasan. Menggunakan teknik yang ke-3 dipadukan dengan teknik mixed media dan seni topeng malangan merupakan ciri khas brand ciclo.th. Ciclo.th memilih teknik mixed media untuk mengolah kembali limbah tekstil dan pakaian bekas (second hand). Yaitu dengan memanfaatkan busana second hand dan kain perca sebagai media berkarya seni lukis mixed media dengan teknik patchwork yang dipadukan dengan lukisan topeng malangan di atasnya.

Dari permasalahan tersebut kami berharap bahwa produk ini mampu mengurangi limbah tekstil dengan cara upcycle dengan menerapkan teknik mixed media dan menambahkan kesenian lokal yaitu topeng malangan, selain itu bisa menjadi ladang pekerjaan bagi yang belum bekerja.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Metode yang digunakan lebih menjurus pada riset (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan menggunakan metode R&D ini tentunya teori ADDIE menjadi salah satu solusi. Penelitian ini diawali dengan analisis permasalahan akibat limbah pada kesehatan masyarakat. Kemudian terciptanya rancangan produk menggunakan limbah sisa yang akan dikembangkan menjadi suatu produk yang bermanfaat. Produk tersebut akan diuji berdasarkan kelayakan melalui angket. Uji coba produk, dilakukan untuk mengetahui apakah produk sesuai dengan yang diinginkan. Uji coba dilakukan dengan melihat hasil rancangan bahan pola busana dengan membandingkan pengoptimalan penggunaan bahan yang sesuai dengan konsep upcycle. Dan akan diperbaiki sesuai masukan dari konsumen. Langkah diatas dilakukan agar mendapatkan rancangan busana berupa kemeja, celana, dan blazer yang dalam pengerjaannya dapat mengoptimalkan bahan dan agar mendapatkan look busana yang sesuai dengan konsep yang dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada era globalisasi ini pertumbuhan industri di indonesia terjadi sangat pesat. Dalam hubungan internasional kontemporer sendiri, globalisasi menjadi sebuah konsep yang mungkin paling banyak dipergunakan (Chandra, 2007: 89). Kata globalisasi sendiri tentunya sudah sangat mendunia karena globalisasi berperan saling mempengaruhi satu sama lain.

Bidang yang saat ini maju dengan pesat di era globalisasi ini salah satunya adalah fashion. Fashion dari waktu ke waktu tidak ada hentinya dan terus berkembang dengan pesat. Tidak jarang jika seseorang menjadikan fashion menjadi kebutuhan hidup primer selain pangan dan papan. Selain itu, fashion juga dijadikan sebagai ciri khas dan sarana berekspresi pada diri seseorang.

Dikutip dari Council for Textile Recycling 2020, 80 Milyar garmen di produksi setiap tahunnya. Perusahaan mikro tekstil lahir sebanyak 52/tahun. Di seluruh dunia, semua industri tekstil menghasilkan pakaian 400% lebih banyak dan 60% tingkat konsumsi meningkat dibandingkan dengan 20 tahun yang lalu. Namun kebanyakan seseorang hanya menggunakan 20% hingga 30% pakaian yang ada pada lemarnya. Lalu kemana pakaian ±80% lainnya?

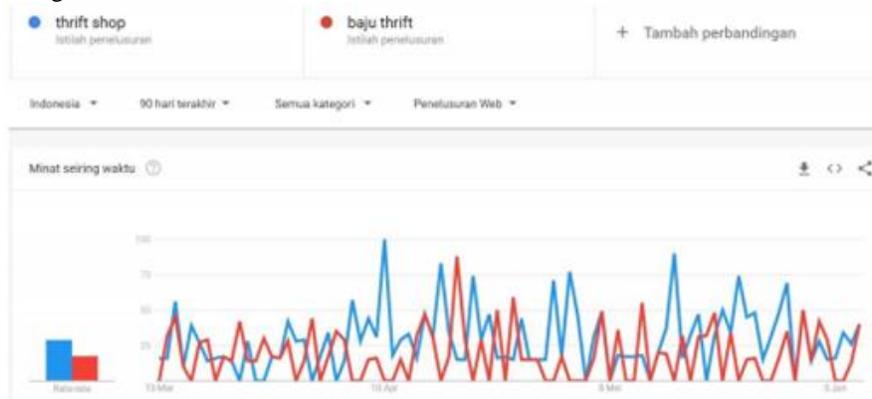


Sumber: id.quora.com

Gambar 1. Tempat Pembuangan Pakaian

Pakaian sebanyak 75% kebanyakan terbuang dengan sia-sia. Berdasarkan data Boston Consulting Group pada tahun 2015, industri tekstil menghasilkan 80 miliar meter kubik limbah air, 1,8 Milyar karbondioksida, dan 92 Juta ton sampah. Bisa disimpulkan bahwa limbah yang dihasilkan dari pembuatan tekstil sangat banyak.

Reworked merupakan praktik fashion berkelanjutan untuk meminimalisir permasalahan ini. Reworked dapat dilakukan dengan thrifting. Thrifting sendiri merupakan suatu kegiatan mencari barang second hand di pasaran. Berdasarkan survey yang telah dilakukan menggunakan Google Trend dengan kata kunci Thrift Shop dan Baju Thrift kedua kata kunci tersebut dalam 90 hari terakhir mencapai titik populer dengan angka 100 (Sangat Populer) dalam mesin pencarian Google.



Gambar 2. Hasil Google Trend

Teknik 3R merupakan salah satu komponen utama dari brand ciclo.th yang sangat cocok untuk meminimalisir permasalahan dari limbah tekstil ini. Konsep yang diusung pada teknik 3R yaitu:

1. Reduce

Menerapkan teknik reduce dengan mengurangi limbah tekstil dari pakaian bekas (second hand) yang nantinya akan menjadi sampah. Hal ini sangat berguna untuk meminimalisir lagi limbah yang ada di dunia akibat tekstil agar bisa digunakan kembali dengan layak.

2. Recycle

Mengurangi limbah tekstil dapat dilakukan dengan menerapkan teknik recycle dengan cara mengolah kembali (daur ulang) limbah tekstil atau pakaian bekas (second hand) menjadi sebuah produk baru yang berkualitas dan bermanfaat. Dalam proses mengolah kembali (daur ulang) diperlukan sebuah kreativitas dan inovasi. Dengan menerapkan teknik mixed media tentunya sangat diperlukan untuk mengolah kembali limbah tekstil dan pakaian bekas (second hand).

Mixed Method adalah teknik penggabungan antara dua media atau lebih. Disini media yang akan digunakan adalah limbah tekstil berupa kain perca, pakaian bekas (second hand), dan juga cat tekstil.

3. Reuse

Ketika sudah menjadi sebuah produk baru, maka produk tersebut dapat digunakan kembali (reuse) dengan fungsi yang sama ataupun fungsi yang berbeda.

Pembuatan Produk dilakukan dengan cara mendesain, menggunting, menjahit, menempel, serta melukis (mixed method).



Gambar 3. Desain Sample

Produk didesain dengan menggabungkan potongan kain perca polos dan batik. Kemudian juga ditambah aksesoris topeng Malang guna untuk mengangkat budaya lokal. Setelah membuat desain kemudian menyiapkan kain polos serta batik lalu ditempel pada baju bekas (second hand) dengan cara dijahit. Setelah terlampir dengan rapi, selanjutnya adalah melukis. Tentu melukis diatas kain bukan hal yang mudah jika menggunakan cat air. Cat acrylic merupakan pilihan yang tepat karena tidak luntur.

Menurut Annisau Nafi'ah (Dosen Busana Universitas Negeri Malang) produk tersebut sangat layak apabila diperjual belikan. Selain kualitas bahan bagus, produk tersebut juga unik karena mengangkat budaya lokal khas Malang sehingga membantu melestarikan budaya lokal. Tidak hanya itu, produk tersebut juga didesain sangat mengikuti trend fashion. Dari pemaparan tersebut penulis memunculkan produk-produk lainnya dengan inovasi tinggi dan kreatif pada busana berupa kemeja, celana, serta blazer untuk dipasarkan pada masyarakat.

Pangsa pasar "Ciclo.th" ada di Indonesia dengan pasar awal yakni Kota Malang dengan target utama adalah perempuan dengan rentang usia 15 – 24 tahun. Menurut data dari BPS Kota Malang tahun 2020 jumlah penduduk dengan kategori perempuan dan rentang usia 15 – 19 sebanyak 44.338 orang dan rentang usia 20 – 24 sebanyak 53.026 orang sehingga total sebanyak 97.364 orang.

Tabel 1. Data Penduduk Kota Malang (BPS, 2020. Data Diolah)

Kelompok	Laki-laki		Perempuan		Total	
	2019	2020	2019	2020	2019	2020
Umur						
0-4	33.297	33.452	31.612	31.761	64.909	65.213
5-9	32.494	32.646	30.792	30.934	63.286	63.580
10-14	30.609	30.754	29.823	29.964	60.432	60.718
15-19	39.822	40.009	44.131	44.338	83.953	84.347
20-24	54.633	54.884	52.787	53.026	107.415	107.910
25-29	37.894	38.068	35.357	35.522	73.251	73.590
30-34	34.619	34.781	33.795	33.952	68.414	68.733
35-39	31.215	31.362	31.747	31.897	62.962	63.259
40-44	29.525	29.667	31.460	31.613	60.985	61.280
45-49	26.878	27.012	29.855	30.004	56.733	57.016
50-54	24.098	24.221	26.655	26.792	50.753	51.013
55-59	19.567	19.669	20.711	20.820	40.278	40.489
60-64	13.760	13.834	14.027	14.104	27.787	27.938
65-69	9.116	9.164	10.440	10.499	19.556	19.663
70-75	6.088	6.124	7.697	7.737	13.785	13.861
75+	5.801	5.836	10.382	10.444	16.183	16.280
KOTA	429.416	431.483	441.266	443.407	870.682	874.890
MALANG						

Ciclo.th memadukan fashion thrift dengan teknik mix media sehingga menghasilkan suatu produk fashion yang unik serta menarik. Selain itu, dalam setiap produknya ciclo.th menambahkan elemen topeng malangan yang akan menjadi ciri khas serta keunikan tersendiri dari produk ini. Sehingga, produk dari ciclo.th tidak hanya mengikuti perkembangan dunia fashion namun juga mengangkat budaya tradisional yaitu topeng malang.

Kekreatifan yang dimiliki produk ini tentu banyak memikat kalangan muda. Dan yang paling penting adalah produk ini turut andil dalam kampanye. Dengan cara membeli produk pengolahan limbah tekstil ini, limbah tekstil semakin berkurang, dan lingkungan semakin membaik dan manusia semakin sehat.

Banyak konsumen yang telah membuktikan tentang produk ciclo.th yang sangat berkualitas. Tentu hal itu telah ditinjau dari banyak hal. Dari packaging sendiri terbuat dari kain-kain sisa yang ditambah kain batik. Tentu packaging ini berbeda dari packaging lainnya. Packaging ini bisa digunakan berkali-kali dan sebagai wadah dari barang apapun nantinya. Dan dari segi produk sendiri terbuat dari bahan berkualitas yang dirework dengan kualitas jahitan yang rapi dan lukisan yang unik.



Gambar 5. Desain Packaging

Pesaing kemajuan dalam bidang ini sangat besar dikarenakan pada zaman ini para remaja sering menghabiskan waktunya untuk mengoleksi barang baru. Mengingat produk ini yang tergolong baru dan pada umumnya lingkungan masyarakat disekitar hanya menciptakan produk baru dengan desain yang berbeda dari sebelumnya. Maka besar kemungkinan produk ini dapat dimanfaatkan dan diterima oleh masyarakat di sekitar.

SIMPULAN DAN SARAN

Fashion dinilai sangat penting sebagai daya tarik tersendiri. Maka tidak heran jika fashion menjadi kebutuhan hidup primer selain pangan dan papan. Seseorang hanya menggunakan 20% hingga 30% pakaian yang ada pada lemarnya. Lalu pakaian $\pm 80\%$ lainnya terbuang dengan sia-sia di landfill.

Dengan menggunakan metode 3R akan meminimalisir meningkatnya limbah akibat tekstil di Indonesia. 3R yang dimaksud yaitu Reduce, Recycle, dan Reuse. Menerapkan teknik reduce dengan mengurangi limbah tekstil dari industri maupun pakaian bekas yang nantinya akan menjadi sampah. Cara menguranginya dengan menerapkan teknik recycle yaitu mengolah kembali limbah tekstil atau pakaian bekas (second hand) menjadi sebuah produk baru yang berkualitas dan bermanfaat serta memiliki kekreatifan dengan menggunakan teknik mixed media untuk mengolah kembali limbah tekstil dan pakaian bekas (second hand).

Limbah tekstil dan pakaian second hand dapat didaur ulang menjadi produk berkualitas. Melalui pengembangan produk yang divalidasi menunjukkan produk daur ulang layak untuk diproduksi, serta hasil uji coba pada kalangan remaja, produk Ciclo.th Uptodate, murah, nyaman dipakai, motifnya Unik bernuansa budaya Kota Malang.

DAFTAR PUSTAKA

1. Indartik, dkk. 2018. Penangan Sampah Rumah Tangga di Kota Bandung: Nilai Tambah dan Potensi Ekonomi. *Jurnal Penelitian Sosial dan Ekonomi Kehutanan* Vol. 15 No.3, 2018: 195-211
2. 123 Doc. Pengertian Seni Lukis Mixed Media. <https://text-id.123dok.com/document/oy8p12lwz-pengertian-seni-lukis-mixed-media.html>, diakses pada 24 Juli 2021 pukul 17:13
3. Inibaru.id. 2018. Melukis di Atas Kain dengan Cat Akrilik, yuk!. <https://inibaru.id/pasar-kreatif/asyiknya-melukis-di-atas-kain>, diakses pada 24 Juli 2021 pukul 19:07
4. Ardith Ari. 2020. Menurutmu manakah yang lebih baik: sustainable fashion atau fast fashion?. <https://id.quora.com/Menurutmu-manakah-yang-lebih-baik-sustainable-fashion-atau-fast-fashion>, diakses pada 24 Juli 2021 pukul 11:23
5. Rejeki, Sri. 2012. Hubungan Pendidikan dan Usia Ibu dengan Pengetahuan Ibu Tentang Pesan-Pesan Gizi (Pemberian MP-ASI) di Buku KIA di Desa Bulusulur Kabupaten Wonogiri. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA. http://eprints.ums.ac.id/22030/1/ARTIKEL_ILMIAH.pdf, diakses pada 25 Juli 2021 pukul 15:45
6. Setyono Putra, Yosantonino. PEMBANGKIT LISTRIK TENAGA SURYA. <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/semnas/article/view/907>, diakses pada 31 Agustus 2021 pukul 15:11
7. Kartika Sari, Bintari. DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ADDIE DAN IMPLEMENTASINYA DENGAN TEKNIK JIGSAW. Pascasarjana - Universitas Negeri Surabaya. <http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL%20Bintari%20Kartika%20Sari.pdf>, diakses pada 1 September 2021 pukul 21:07