

PERANCANGAN BUSANA WANITA DENGAN TEKNIK *UPCYCLE* SISA BAHAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *PATCHWORK*

Melinda Caroline, S.Des, Marini Yunita Tanzil, B.Com.Des., M.Fashion, Yoanita Kartika Sari Tahalele, B.A., M.A
Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia MelindaCaroline99@yahoo.com, marini.yunita@ciputra.
ac.id, yoanita.tahalele@ciputra.ac.id

ABSTRACT

WOMEN CLOTHING DESIGN USING PATCHWORK TECHNIQUE IN MELINDA CAROLINE BRAND

The development of fashion products, especially women's clothing is increasingly developing in terms of the techniques used in making materials, details to innovative designs. The production process produces fabric waste that has a bad impact on 3 aspects, namely soil pollution if piled up so that it disturbs soil biota, if the waste is discharged into the river, it can cause disturbed or clogged waterways and if ignited it will cause air pollution. Fabric waste is dangerous if not treated properly for the surrounding environment because it is difficult to decompose. The purpose of this study is to help reduce the waste of fabric residue from designer products and provide selling points for fashion products. Using upcycle with patchwork technique, which combines several pieces of cloth to form a application for ready to wear deluxe clothing that has the value of art and Chinese zodiac culture. The method used to collect data is through expert and extreme user interviews, surveying journals and other internet sources. Application of upcycling in the case of designer fabric waste which is implemented into a product that has a high selling value is expected to provide awareness to fashion workers about the dangers of production waste so that it does not cause adverse impacts on the surrounding environment.

Key word: *Women's clothing, Waste material, Patchwork Technique, Upcycle.*

ABSTRAK

PERANCANGAN BUSANA WANITA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *PATCHWORK* PADA BRAND MELINDA CAROLINE

Perkembangan produk fesyen khususnya pakaian wanita semakin berkembang mulai dari segi teknik yang di gunakan dalam pembuatan material, details hingga desain yang inovatif. Proses produksi menghasilkan limbah sisa kain yang memiliki dampak buruk dalam 3 aspek yaitu pencemaran tanah jika tertumpuk sehingga mengganggu biota tanah, jika limbah di buang ke sungai dapat menyebabkan saluran air terganggu atau tersumbat dan jika di bakar akan menimbulkan polusi udara. Limbah kain berbahaya jika tidak di olah dengan benar bagi lingkungan sekitar karena susah untuk terurai. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu mengurangi limbah sisa kain dari hasil produksi desainer dan memberikan nilai jual pada produk fesyen. Menggunakan cara upcycle dengan teknik patchwork yaitu menggabungkan beberapa potongan kain sehingga membentuk suatu aplikasi pada pakaian ready to wear deluxe yang memiliki value art dan budaya chinese zodiac. Metode wawancara expert dan extreme user, melakukan survei jurnal maupun sumber internet lainnya. Penerapan upcycle pada kasus limbah kain desainer yang di implementasikan menjadi suatu produk yang memiliki nilai jual tinggi diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada pekerja fesyen tentang bahaya dari limbah produksi sehingga tidak menimbulkan dampak buruk bagi lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Pakaian Wanita, Sisa Bahan, Teknik Patchwork, Upcycle

PENDAHULUAN

Latar Belakang Perancangan

Kebutuhan primer adalah kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi oleh manusia agar mampu bertahan hidup contohnya adalah makanan, pakaian dan tempat tinggal (Puri, 2020). Pakaian adalah kebutuhan primer untuk setiap individu khususnya wanita. Melalui cara berpakaian seseorang dapat diketahui karakter atau identitas dari orang yang baru di kenal sekalipun, jadi wanita lebih sering memerhatikan penampilan. Sehingga semakin lama wanita menjadi lebih sering membeli produk fesyen (Tanzil, 2017). Sifat konsumtif ini juga di sebabkan oleh lifestyle masyarakat yang semakin suka menghadiri ataupun mengadakan acara seperti trunkshow, exhibition, workshop dan adanya teknologi yang semakin maju memudahkan para penyuka fesyen untuk mengetahui trend pakaian terbaru melalui social media.

Dengan adanya peminat fesyen yang bertambah banyak setiap tahunnya, maka produksi pakaian pun semakin banyak. Tidak hanya pabrik garment yang memproduksi pakaian dengan jumlah banyak tetapi desainer (home industry) juga mengalami peningkatan pemesanan. Produksi pakaian meningkat akan memberikan dampak buruk bagi lingkungan sekitar pabrik jika limbah sisa kain tersebut tidak di olah dengan baik. *Upcycling* adalah proses transformasi barang yang sudah tidak terpakai menjadi sesuatu yang lebih berguna dan seringkali bersifat lebih bagus daripada awalnya. Tujuan dari *upcycling*

untuk mencegah pemborosan materi dengan memanfaatkan materi yang sudah ada. Selain itu, *upcycling* juga berguna untuk mengurangi berbagai polusi yang dihasilkan dari proses produksi, seperti pencemaran udara ataupun air (Cleanomic, 2019).

Dengan adanya masalah limbah tersebut menimbulkan beberapa peluang bisnis yang menggunakan sisa limbah kain desainer tersebut dijadikan produk kerajinan tangan seperti bantal, boneka, selimut, gantungan kunci, perhiasan rambut dan lain sebagainya. Pemanfaatan limbah kain desainer ini masih jarang sekali digunakan untuk bahan pembuatan pakaian tetapi tren fesyen sudah mengarah ke sustainability.

Dari permasalahan yang ada, penulis terinspirasi untuk melakukan perancangan menggunakan limbah kain desainer menjadi produk fesyen dengan tambahan nilai seni di dalamnya dan membantu economic stimulus. Limbah sisa kain desainer itu diolah menggunakan cara *upcycle* dengan teknik *patchwork*. Teknik ini menggabungkan beberapa potongan kain berukuran kecil menjadi suatu pola.

Limbah kain tersebut akan di implementasikan ke dalam aplikasi pada ready to wear deluxe yaitu berupa jumpsuit, outerwear, dan dress. Bagian art dari pakaian ini di ambil dari seni mosaik lalu di implementasikan dengan teknik *patchwork*. Ready to wear deluxe tersebut akan

di masukkan unsur chinese zodiac bertujuan untuk mengingatkan kembali budaya chinese yang hampir punah tidak tersentuh oleh kaum millenial dan menambah value art pada pakaian tersebut. Ready to wear deluxe ini ditujukan untuk wanita muda dan dewasa dengan ekonomi high income, tinggal di perkotaan dan fashionable untuk brand Melinda Caroline.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang perancangan di atas adalah: Bagaimana merancang busana wanita dengan teknik upcycle sisa bahan dengan mengaplikasikan teknik patchwork?

Tujuan Riset Desain

Menciptakan perancangan busana wanita dengan teknik upcycle sisa bahan dengan mengaplikasikan teknik patchwork.

Batasan Perancangan

1. Batasan keilmuan: ilmu desain fesyen
2. Batasan material: Menggunakan material utama yaitu perca desainer, velvet dan tulle
3. Batasan teknik: upcycling, patchwork, bordir dan teknik jahit ready to wear deluxe
4. Batasan pasar
 - a. Geografis: Adapun batasan wilayah untuk Tugas Akhir ini adalah wilayah Surabaya.
 - b. Demografis: Berfokus kepada wanita berusia 22 tahun hingga 35 tahun yang fashionable dan menyukai art, berprofesi

sebagai influencer, entertainer dan high income.

- c. Psikografis: Berdasarkan VALS, perancangan ditujukan kepada Experiencers dan Actualiser. Experiencers cenderung orang yang antusias, bersemangat, senang dengan hal-hal yang baru, trendy, banyak mengeluarkan uang untuk bersosialisasi, langsung membeli tanpa pertimbangan. Actualiser merupakan konsumen dengan tingkat pendapatan yang tertinggi dan memiliki banyak sumber sehingga dapat menuruti keinginannya sendiri, image menjadi sangat penting bagi mereka sehingga cenderung membeli produk yang lebih baik dalam hidup.
- d. Batasan waktu: 6 bulan

Tahapan Perancangan

Design Thinking, yaitu metode berupa pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah (Dam & Siang, 2018). Tahapan design thinking sebagai berikut:

- a. Empathise
mencari data-data tentang permasalahan fesyen dalam tahap produksi terkhususkan mengenai masa pemakaian kain dan economic stimulus, sisa kain desainer yang tidak di olah dengan baik menimbulkan dampak buruk pada waktu akan datang, sehingga diperlukan solusi yaitu produk yang terbuat dari kain sisa kain desainer sehingga waktu penggunaan lebih lama dan dapat membantu economic stimulus.

- b. Define
melakukan brainstorming mengenai dampak buruk dari limbah kain desainer yang tidak diperdulikan. Bertambah banyak konsumen yang memiliki sifat konsumtif mengakibatkan produksi fesyen semakin meningkat, limbah yang dihasilkan juga bertambah banyak sehingga menimbulkan dampak buruk bagi lingkungan. Dari fakta ini, solusi nyata untuk mengurangi limbah kain dilingkungan adalah membuat produk dengan cara *upcycling*.
- c. Ideate
Mengatasi limbah kain yaitu membuat produk fesyen dengan cara *upcycling*, karena sisa kain produksi memiliki ukuran yang tidak pasti maka penulis menggunakan teknik *patchwork* dengan desain yang akan diaplikasikan ke dalam *ready to wear deluxe*.
- d. Prototype
Pembuatan prototype dilakukan dengan menguji dan mewujudkan salah satu desain dari 5 desain *ready to wear deluxe*. Uji coba dilakukan untuk mengetahui *logics of production*, *easthetics*, dan *acceptance* pada desainer dapat mengetahui apa saja yang dapat diperbaiki dari letak gambar *chinese-zodiac*, warna yang digunakan hingga proporsi pakaian sebelum ketahap selanjutnya yaitu produksi.
- e. Test
Produk akan ditunjukkan kepada para expert dan extreme user untuk kembali direview dan divalidasi, kemudian hasilnya digunakan untuk pedoman dalam membuat produk yang sebenarnya.

Metode Pengumpulan Data Primer

Data penelitian ini, data primer yang di kumpulkan terutama bersifat kualitatif, dengan data pendukung kuantitatif. Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah observasi, wawancara para expert, dan kuesioner extreme user. Pengumpulan data observasi diperoleh dari narasumber yaitu Melia Wijaya dengan fokus pertanyaan tips dalam pemilihan kain dan cara pembuatan *patchwork*. Pengumpulan data melalui proses wawancara terhadap 6 experts dengan fokus pertanyaan yaitu peluang untuk produk *upcycle* menggunakan teknik *patchwork*, desain *ready to wear deluxe*, validasi ide *upcycle patchwork* dalam *ready to wear deluxe* dan memahami letak gambar yang proposional pada pakaian.

Hasil Pengumpulan Data Primer

Hasil observasi di Melia Wijaya, cara *patchwork* agar mendapatkan detail kecil dengan cara memilih kain yang sudah bermotif, dapat menggunakan sisa kain batik. Teknik bordir rapi dengan cara menggabungkan potongan kain kecil dengan cara disum lalu di bordir dan saat meletakkan pada pakaian lakukan lagi bordir hanya pada bagian outline.

Sedangkan hal-hal penting dari hasil wawancara dengan para expert yaitu Geraldus Sugeng sebagai fesyen desainer, Melia Wijaya sebagai fesyen desainer, Hanaika Heidy sebagai fesyen desainer, Reinaldo Indrajaya sebagai grafik desainer, Robby Hartanto sebagai asisten

desainer, dan Eka Yunita sebagai patchwork expert. Pedoman dalam pengembangan desain adalah kriteria untuk memadukan teknik patchwork dalam ready to wear deluxe, di antaranya adalah tidak terlalu banyak detail kecil karena jika terlalu banyak maka akan masuk ke couture, lebih baik tidak slim fit karena teknik patchwork membuat pakaian tidak stretch, pemilihan warna pada mosaik sesuai dengan limbah yang ada, memiliki kesan artsy, dan elegant.

Pada hasil survei pada extreme users sebanyak 138 responden, bahwa 92% responden belum pernah melihat produk ready to wear deluxe yang memiliki aplikasi upcycle sehingga menjadi salah satu peluang bisnis dan 87,7% responden tertarik pada produk upcycle yang memasukkan nilai seni.

Sebanyak 52.9% responden menyukai ready to wear deluxe loose dan 47,1% responden menyukai slim fit, sehingga persentasenya tidak berbeda jauh. Bagian yang lebih ingin di tonjolan saat memakai ready to wear deluxe ialah pinggang dan kaki terlihat panjang pada bagian dan pada detail pakaian 79,9% memilih beading dengan jumlah sedikit. Untuk pemakaian ready to wear deluxe sebanyak 71% responden mengatakan kebanyakan dipakai untuk ke pesta sehingga koleksi akan menyesuaikan permintaan konsumen

- Segmentasi demografis: Kisaran usia target market adalah 22-35 tahun, berjenis kelamin perempuan, high-income.

- Segmentasi geografis: Kota Surabaya
- Segmentasi psikografis: Menyukai fesyen, memiliki ketertarikan pada seni mosaik, menyukai teknik patchwork, memiliki ketertarikan pada chinese zodiac, dan mengapresiasi produk upcycle.

Selanjutnya, dalam hal peluang untuk produk ready to wear deluxe yang memiliki aplikasi upcycle dengan teknik patchwork yang ramah lingkungan, dan memiliki nilai seni yang juga sekaligus mengangkat budaya chinese. Sehingga menjadi suatu produk yang bernilai ekonomi tinggi dan mengurangi limbah dari produksi pakaian desainer, dengan cara ini produk dapat membantu economic stimulus. Perilaku konsumen sekarang yang lebih memerhatikan masalah lingkungan khususnya produk ramah lingkungan mengakibatkan peluang semakin besar dan terus meningkat.

Tinjauan Data Busana Wanita

Busana wanita berasal dari bahasa sansekerta yaitu busana atau biasa disebut pakaian, pengertiannya adalah segala sesuatu yang dipakai untuk menutupi bagian-bagian tertentu pada tubuh seorang wanita dari ujung rambut hingga kaki. Pada busana wanita dibagi menjadi 2 pengelompokan yaitu pakaian dalam dan pakaian luar (hanifah, 2018).

A. Pakaian Dalam

Pakaian yang khusus dikenakan pada bagian dalam, tertutup oleh baju dan celana, seperti kaus dalam, singlet, celana dalam, dan kutang

(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pakaian dalam yang langsung menutupi kulit ini berfungsi untuk melindungi bagian tertentu pada tubuh juga dapat menyamarkan kekurangan pada bentuk tubuh yang tidak proporsional sehingga tampak lebih ideal (Ismisari, 2009).

B. Pakaian Luar

Pakaian yang dipakai pada bagian atas pakaian dalam. Pakaian luar memiliki banyak jenis, hal ini disesuaikan dengan kesempatannya seperti pakaian kerja, pakaian olahraga, pakaian untuk kepesta, dan pakaian santai. Pakaian luar ini memiliki berbagai siluet sehingga dapat membantu memperlihatkan kelebihan dan menutupi kekurangan pada bentuk tubuh (Riyanto, 2003).

a. Pakaian Kerja

(Riyanto, 2003) menjelaskan pakaian kerja adalah busana yang dipakai ketika melakukan pekerjaan-pekerjaan sesuai dengan tugasnya masing-masing. Berdasarkan lingkungan kerja maka pakaian kerja dibagi berdasarkan pakaian kerja indoor dan pakaian kerja outdoor.

b. Pakaian Olahraga

Pakaian yang dikenakan dalam kesempatan olahraga karena telah dirancang khusus untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan fleksibilitas tinggi untuk gerak tubuh yang intens. Pakaian olahraga berbeda sesuai

dengan bidang olahraga, ada yang tidak ketat untuk olahraga futsal, basket, dan badminton juga ada yang ketat untuk olahraga renang, lari, balet, sepeda dan lainnya. Pemilihan kain termasuk dalam hal yang terpenting karena peningkatan suhu saat melakukan gerakan olahraga membutuhkan kain yang dapat melepas sebagian panas tubuh dengan memilih bahan yang berpori-pori longgar seperti kombinasi bahan katun, polyester dan spandex (Tri, 2019).

c. Pakaian Pesta

Pengertian pakaian pesta adalah pakaian yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam. Pengertian pakaian pesta adalah pakaian yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga istimewa. Jadi, pakaian pesta adalah pakaian yang lebih istimewa dari pakaian sehari-hari dapat terlihat dari kain yang digunakan, teknik jahitan juga detil yang diberikan pada pakaian pesta akan memberi kesan elegant atau glamour. (Hanifah, 2018).

d. Pakaian Santai

Santai adalah bebas dari rasa ketegangan, dalam keadaan bebas dan senggang (KBBI, 2020). Jadi pakaian

santai adalah pakaian nyaman yang digunakan untuk bersantai atau rekreasi.

Busana Ready to Wear Deluxe

Pret a Porter (Pakaian Siap Pakai) atau Ready to Wear Deluxe, dan Mass Production (Fast Fashion).

Haute Couture dan Pret a Porter berasal dari bahasa Perancis yang juga dikenalkan pertama kali dari negara sebagai pusat dunia fesyen. Ready to wear deluxe adalah pakaian yang siap pakai. Ready-to-wear deluxe memiliki klasifikasi seperti busana ready-to-wear yang memiliki siluet sederhana namun terdapat beberapa teknik tekstil penunjang busana, pembuatannya tergolong rumit dengan material premium (Teowarang, 2018). Untuk Pret a Porter seringkali disalah artikan oleh konsumen bahwa fesyen brand dari fast fashion termasuk dalam kategori istilah ini. Sebenarnya Pret a Porter yang juga disebut Ready to Wear merupakan koleksi siap pakai memiliki produk yang terbatas untuk ukuran dan kuantitasnya karena lebih eksklusif dibandingkan hasil produksi mass production termasuk fast fashion.

Limbah Desainer

Kain perca adalah kain yang didapat atau dihasilkan dari sisa kain yang telah digunting pada proses pemotongan kain, kerajinan dan sisa produk tekstil lainnya kain yang tidak lagi digunakan, sebagian besar garmen maupun pabrik tidak akan menggunakannya, dari sinilah

kain perca menumpuk setiap harinya lalu menjadi limbah yang memiliki dampak negative bagi lingkungan sekitar pabrik (Novita, 2019).

Penumpukan sisa-sisa kain produksi disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dari home industry itu sendiri seberapa bahayanya dampak negative dari kain perca yang tertumpuk itu jika di biarkan terus-menerus. Sehingga pemotongan pola kain pakaian juga tidak dipikirkan terlebih dahulu bagaimana meminimalkan sisa kain, hanya mengikuti pola yang sudah ada tanpa memperhitungkan efisiensi kain dengan mengatur bentuk pola.

Berikut beberapa faktor penyebab menimbunnya kain perca diantaranya yaitu :

- Adanya fast fashion sejak tahun 1990. Karena masyarakat mengikuti trend fashion yang sangat cepat pergantiannya, maka dari situlah banyak pakaian yang terbuang karena pergantian yang cepat tersebut.
- Pemotongan pola baju yang tidak diatur secara efisien menimbulkan banyak kain terbuang.

Sejarah Chinese Zodiac

Sejarah shio pertama kali diperkenalkan oleh kaisar yang paling agung di China, namanya adalah Huang Ti (Kaisar Kuning) beliau terkenal dengan panggilan "Bapak Kebudayaan Cina" karena pada masa pemerintahan kaisar kuning banyak keputusannya yang menjadi dasar budaya dan perkembangan Cina salah satunya

adalah chinese zodiac. (Amalia, 2018)

Chinese zodiac atau shio adalah lambang binatang yang digunakan dalam Astrologi China untuk menunjukkan waktu kelahiran seseorang dalam siklus 12 tahun. Asal mula adanya shio untuk mengartikan waktu (tahun, bulan, hari dan jam) karena sebagian besar masyarakat China pada zaman dahulu masih banyak yang tidak mengerti aksara mandarin, oleh sebab terbuatlah 12 lambang binatang dan sifat elemennya untuk menandakan waktu tujuannya agar penyebutan waktu lebih mudah diingat oleh seluruh masyarakat.

Pengertian beberapa shio seperti kerbau memiliki karakter sebagai pemimpin karena mempunyai sifat jujur, rajin, sabar, penuh percaya diri, dan menjadi inspirasi untuk orang lain. Shio macan memiliki karakter cenderung emosional, keras kepala namun dapat menciptakan cinta dan mudah dalam bergaul.

Shio naga dikenal sangat murah hati dan selalu berhasil mencapai tujuan dari apa yang ia kerjakan. Shio ular mempunyai pesona tersendiri dan penuh talenta dalam berkomunikasi. Shio kuda memiliki karakter cerdas dan dapat menjadi penghibur yang baik (Amalia, 2018).

Teknik Patchwork

Patchwork adalah teknik menggabungkan kain-kain yang berukuran kecil dengan desain bebas menjadi satu kesatuan bagian yang indah

membentuk suatu pola. Patchwork di kenalkan pertama kali oleh penduduk eropa yang sedang berpindah dari eropa ke Amerika. Pada abad ke 18-19 mulai banyak karya seni yang menggunakan teknik patchwork.

Di Indonesia teknik ini mulai menjadi trend dengan menggunakan kain sisa produksi, Melakukan teknik ini di perlukan kesabaran, ketelitian dan juga tekun dalam pengerjaannya demi menghasilkan pola yang berkualitas (Panggandi, 2020).

Economic Stimulus

Economic stimulus mengacu pada kebijakan stabilitas untuk mendorong pertumbuhan ekonomi. Untuk melakukan kebijakan stabilitas, maka pemerintah dapat menggunakan 4 instrumen yaitu kebijakan fiskal, moneter, upah dan pendapatan, dan industri dan perdagangan. Dalam industri kreatif dibidang fesyen sangat erat kaitannya dengan perekonomian negara.

Pemerintah terus mendorong pertumbuhan dan perkembangan industri kreatif dibidang fesyen untuk meningkatkan perekonomian (Dhakiri, 2019). Industri fesyen menjadi salah satu penyumbang limbah bagi lingkungan, produksi pakaian semakin banyak karena semakin tingginya sifat konsumtif manusia sehingga limbah sisa kain pun semakin banyak jika tidak ditindak lanjuti.

Dengan cara merubah limbah sisa kain yang

tidak terpakai menjadi sesuatu yang memiliki nilai tinggi, maka akan menyelesaikan 2 masalah yang ada, pertama limbah yang dihasilkan industri fesyen berkurang juga meningkatkan perekonomian negara karena dapat menghasilkan produk yang bernilai tinggi menggunakan limbah.

Elemen dan Prinsip Desain Perancangan

1.8.1 Design Brief

Berdasarkan tinjauan data dan design brief, terciptalah suatu koleksi “Canviar” yang terdiri dari 5 look, yaitu dress dengan aplikasi ular, top dan long pants dengan aplikasi kerbau, playsuit dan outer dengan aplikasi naga, jumpsuit dengan aplikasi macan, dan top dan short pants dengan aplikasi kuda.

Dari segi desain, siluet yang digunakan adalah siluet A, I & H. Detail-detail yang digunakan berupa aplikasi patchwork dan permainan pola, Untuk konstruksi, keseluruhan koleksi, menggunakan bahan velvet yang dapat memberi kesan elegant dan tile transparan yang memberikan kesan sexy di beberapa bagian terbuka. Menggunakan aplikasi patchwork dari limbah produksi desainer yang membentuk beberapa karakter chinese zodiac yaitu ular, kuda, kerbau, naga dan macan.

Tren utama yang digunakan sebagai referensi untuk penelitian ini adalah “Clarion” dari sumber www.yesstyle.com, salah satu tema besar tren untuk fall/winter 20/21. Clarion membahas tentang

perluanya saat-saat tenang dan minimalis. Desain mengambil isyarat dari warisan Skandinavia dan Berkhires, daerah pedesaan Massachusetts di Amerika Serikat. Memadukan utilitas elegan dengan Seni desain adalah suatu rencana yang memiliki susunan didalamnya, seperti elemen dan prinsip desain untuk mewujudkan suatu karya seni yang indah. (Sari, 2019). Elemen desain yang digunakan adalah garis, bentuk, tekstur, ukuran dan warna. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan, kesatuan, penekanan dan proporsi.

Brand

Melinda Caroline (MC) adalah sebuah brand ready to wear deluxe yang berdomisili di Surabaya, Indonesia. MC memperkenalkan ready to wear deluxe dengan kesan yang elegant, sexy dan exclusive. Memiliki kualitas baik dalam craftsmanship dan mempunyai potongan-potongan pada busana yang akan memperlihatkan keindahan bentuk tubuh. Brand MC ini untuk wanita berusia 25-35 tahun, memiliki profesi sebagai public figures, influencer, wanita yang fashionable memiliki karakter berani dan menyukai budaya.

Brand voice yaitu karakternya professional memiliki tone yang personal menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tujuannya untuk memberitahukan informasi dan menjual produk.

lingkungan alami, Clarion mengambil perspektif baru tentang cerita rakyat dengan menekankan

pesona, sihir, dan imajinasi. Permainan baru pada volume dan warna, tekstur kreatif dan detail yang dipertimbangkan mengubah sesuatu yang biasa menjadi suatu hal yang bermakna.

Dalam penelitian ini tren kecil yang di terapkan untuk tekstil adalah "Ingenious Upcycling- The Creative Fabric Trend for Womenswear" dari popfashioninfo.com. Dengan tumbuhnya kesadaran konsumen yang berkelanjutan, *experimental splicing* dapat memanfaatkan kain yang tidak dapat dijual dan bahan berlebih untuk memberikan tampilan yang menarik dan ramah lingkungan melalui pemotongan kreatif.

Penyambungan berlapis dan dekonstruksi bahan campuran dari kain dan gaya yang berbeda untuk membuat suatu produk yang kreatif. Sebagai pengembangan dari tren *Clarion*, desain permukaan untuk tekstil yang menggunakan teknik *patchwork* membentuk suatu gambar sebagai hasil refleksi tentang ketenangan yang dapat menyihir mata melalui tekstur kreatif yang dikemas secara minimalis.

Referensi warna untuk pengembangan desain produk dalam penelitian ini mengacu pada hasil *fashion color trend forecasting* dari popfashioninfo.com yaitu "New Look of Artificial Goods- The Thematic Color".

Generasi Z sering terpapar teknologi elektronik dan barang-barang manufaktur, mereka terbiasa membayar untuk pengalaman virtual

dan menghabiskan waktu bersama rekan-rekan mereka. Palet warna yang menunjukkan hubungan dekat antara anak muda yang trendi dan dunia "penciptaan". Ada *cartoon yellow*, *plastic pink*, *virtual red*, *gingko green*, dan *synthetic blue* memperkuat rasa realistis, *warm red* dan *pink* yang hangat mewakili musim gugur dan musim dingin, warna-warna ini akan mengrefleksikan ketenangan, *luxurious* dan *noble*.

Menurut Suciati (2008), *mood board* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis.

Mood board berjudul *Canviar* diambil dari bahasa catalan memiliki makna "change", yang artinya setiap manusia dapat memberikan dampak baik bagi lingkungan sekitar kita dengan melakukan perubahan-perubahan kecil.

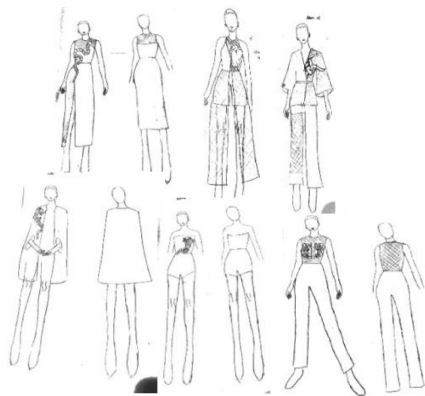
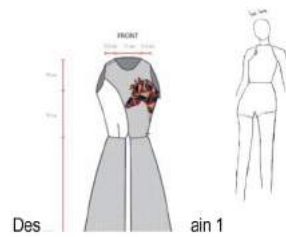
Mood board ini menggambarkan tentang terinspirasi penulis dari bangunan yang berbentuk seperti mosaik, teringat dengan sisa kain hasil produksi yang menjadi limbah dengan melakukan perubahan kecil yaitu membuat produk *upcycle* dengan teknik *quilt* menyambungkan potongan-potongan kecil kain menjadi bentuk beberapa binatang chinese zodiac untuk diaplikasikan ke dalam *ready to wear deluxe*. *Color pallete* antara lain coklat mudah, hitam, merah dan biru tua sesuai dengan *trend color F/W 2020/21*.



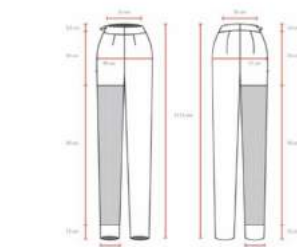
Gambar 1. Moodboard
Sumber : Data pribadi

warna aplikasi dari limbah yang akan di dapatkan dan pembuatan bentuk mozaik chinese zodiac sesuai dengan bagian ukuran tubuh.

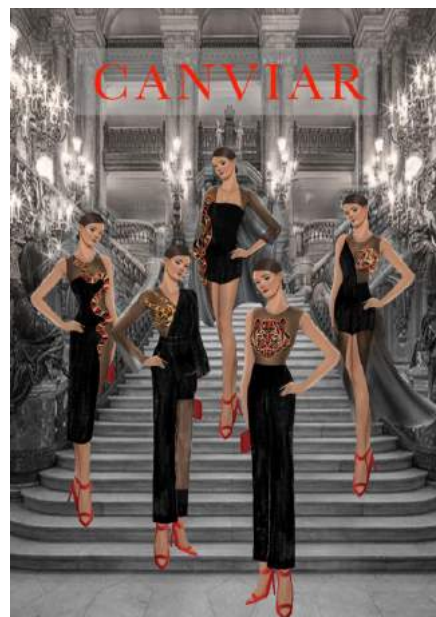
**Technical Drawing
Desain 1**



Gambar 2. Rough Sketch
Sumber: dokumen pribadi



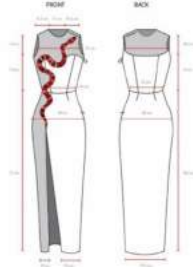
Gambar 4 Technical Drawing OX
Sumber : Data pribadi



Gambar 3. Illustration
Sumber : Data pribadi

Berdasarkan beberapa desain yang telah dibuat, dipilih 5 desain yang akan diwujudkan dan akan diproses secara bertahap untuk menentukan

Desain 2



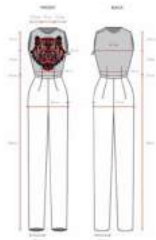
Gambar 5 Technical Drawing Snake
Sumber : Data pribadi

Desain 4



Gambar 7 Technical Drawing Horse
Sumber : Data pribadi

Desain 3

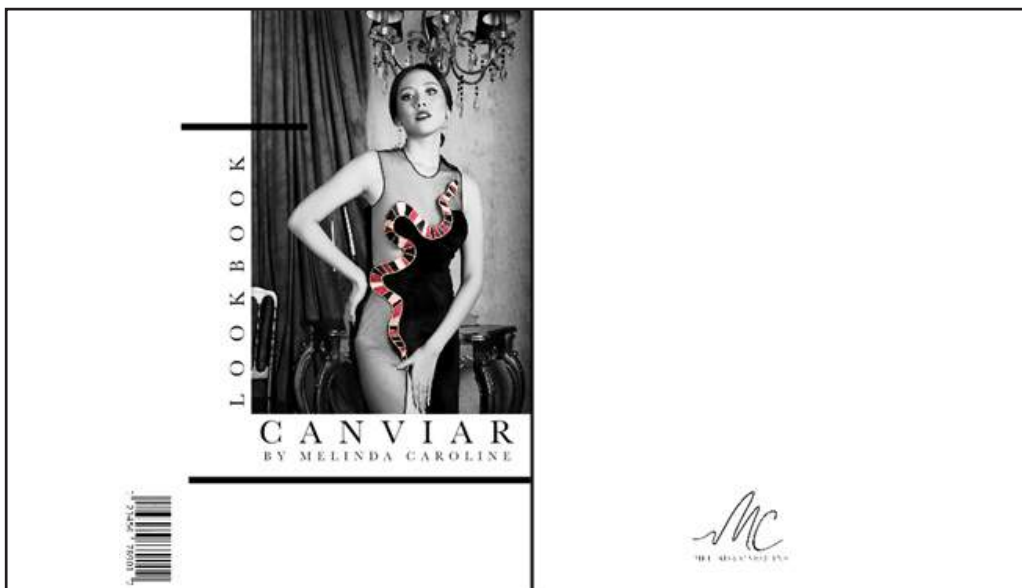


Gambar 6 Technical Drawing Tiger
Sumber : Data pribadi



Gambar 8 Technical Drawing Dragon
Sumber : Data pribadi

Lookbook Photography



Gambar 8 Cover Front & Back Photography Lookbook
Sumber : Data pribadi

	<p>TABLE OF CONTENT</p> <p>Introduce 1 Canviar Collection 3 Dragon 4 Tiger 6 Horse 10 Ox 12 Snake 14</p>	<p>WEL - COME</p> <p>MC is a ready-to-wear deluxe fashion brand based in Surabaya, Indonesia. MC introduces elegant, sexy and exclusive ready-to-wear deluxe. It has a beautiful cutting to show the shape of the body and enter the highest quality craftsmanship. The ready-to-wear collection deluxe 1 shown for women with aged 23-25 years, have a profession as an entertainer like singer, artists, designers and public figures related to culture/ethnicity, and domiciled in major cities of Indonesia</p>
--	---	---

Gambar 9 Table of Content Photography Lookbook
 Sumber : Data pribadi



Gambar 10 Canviar Collection Photography Lookbook
 Sumber : Data pribadi



Gambar 11 Dragon Photography Lookbook
Sumber : Data pribadi



Gambar 12 Tiger Photography Lookbook
Sumber : Data pribadi



Gambar 13 Quote Photography Lookbook
Sumber : Data pribadi



Gambar 14 Horse Photography Lookbook
Sumber : Data pribadi



Gambar 15 Ox Photography Lookbook
Sumber : Data pribadi



Gambar 16 Snake Photography Lookbook
Sumber : Data pribadi

KESIMPULAN

Dalam keseluruhan proses dan hasil perancangan meliputi perancangan awal dan pengembangan perancangan busana wanita dengan menggunakan upcycle sisa bahan dengan mengaplikasikan teknik patchwork pada brand Melinda Caroline, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Desain ready to wear deluxe lebih menggunakan siluet sehingga dapat menonjolkan aplikasi patchwork yang berbentuk chinese zodiac.
2. Pentingnya membuat prototype untuk melihat bentuk akhir patchwork dan detail desain sebelum dijadikan produk asli sehingga hasil akhir lebih sempurna.
3. Dengan menggunakan teknik patchwork maka harus mengetahui pasti bentuk dan ukuran pola yang diperlukan, setelah itu lanjut ke proses desain mosaik. Sehingga patchwork pada saat dipakai dapat mengikuti sesuai lekuk tubuh yang diinginkan dan mendapatkan hasil gambar yang indah.
4. Pakaian slim fit dapat di adjustable dengan menambahkan lidah pada bagian resleting dan kancing jepret, cara ini telah diterapkan penulis saat persiapan mengikuti New York Fashion Week, fungsinya agar beberapa ukuran tubuh yang berbeda dapat menggunakan pakaian brand Melinda Caroline dengan hasil yang tetap sempurna.
5. Menggunakan upcycle dengan teknik patchwork dapat membantu economic stimulus, menjadikan sesuatu yang tidak

berguna menjadi bernilai tinggi.

6. Proses bordir outline dengan bordir mempunyai peranan penting dalam koleksi "Canviar" pada brand Melinda Caroline ini, sehingga dari pemilihan benang harus menggunakan benang yang tidak mengkilap yaitu benang rayon, benang rayon memiliki karakteristik lembut sehingga tidak mudah patah sebaliknya jika menggunakan benang yang mengkilap mudah patah, bentuk mosaik juga tidak boleh terlalu kecil karena akan kesulitan saat proses bordir.

Kesimpulan hasil perancangan dari beberapa masukkan yang telah di dapatkan oleh penulis, maka akan memaksimalkan produk akhir jadi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ching, Francis, D. K. (2005). Menggambar Sebuah Proses Kreatif. Jakarta: Erlangga.
- Djati, P. (2001). Pola Dasar dan Pecah Pola. Yogyakarta. Kanisius.
- Yunita, E. (2011). Patchwork dan Quilting Untuk Pemula : Demedia.
- Ernawati, dkk. (2008). Tata Busana Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejurusan.
- Trawaiv,H.H. (1995). Patchwork Quilting . Jakarta: PT Gramedia.
- McDonough, B. Braungart, M. (2002), Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things.
- Poespo, G. (2005). Pemilihan Bahan Tekstil. Yogyakarta: Kanisius

- Riyanto, Arifah A. (2003). *Desain Busana*. Bandung:Yapemdo
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Jurnal
- Asri, Nanie. (2007). *Peningkatan Kreativitas Seni dalam Desain Busana*. Yogyakarta. *Imaji jurnal Seni dan Pendidikan Seni* Vol.5, No.2, Agustus 2007.
- Santoso,A.I. (2017). *Iptek bagi masyarakat pengolahan limbah kain perca di kelurahan tipes kecamatan serengan kota solo. limbah kain perca .*
- Aninda, G. E. S, (2017). *Pemanfaatan limbah plastik dan kain perca menjadi kerajinan tangan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pemanfaatan limbah kain perca untuk kerajinan tangan .*
- Dissanayake, K. P. S. (2013). *Sustainable waste management strategies in the fashion industry sector. sustainable garment waste .*
- Purwandari, T. (2016). *Pemanfaatan limbah kain perca. kain perca .*
- Publication, T. (2016). *Textile recycling practices in India. textile recycle .*
- Ripah, L.N. 2016. *Pengaruh Kualitas Produk dan Harga Diri Terhadap Keputusan Pembelian Pada Produk Pakaian Bekas (Cimol) di Gedebage. Jakarta. Jurnal Skripsi. <http://www.scribd.com/document/320506381/BAB-I-LISKA-NUR-RIPAH-pdf>. Diakses pada 20 November 2019 jam 11.25 WIB.*
- Unknown. (2009). Retrieved 20 April 2020, from http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KES_EJAHTERAAN_KELUARGA/194608291975012-ARIFAH/Modul_Dasar_Busana.pdf
- Prosiding
- Tanzil, M. Y. (2017, September). *The Sustainable Practices of Indonesian Fashion Brands. Paper presented at the Sustainability, Inter- and Trans-Discipline, Culture towards Creative Economy, 1st ICON-ARCCADE 2017, Bandung, Jawa Barat.*
- Internet
- Amalia, a. (2018). *Mengenal 12 Shio, Karakter, dan Sejarahnya : Okezone Lifestyle*. Retrieved 20 April 2020, from <https://lifestyle.okezone.com/read/2018/02/16/196/1860528/mengenal-12-shio-karakter-dan-sejarahnya>
- Busana Santai. (2019). Retrieved 21 November 2019, from https://www.academia.edu/8747092/Proposal_Busana_Santai_Untuk_Remaja_Perempuan_Dengan_Sumber_Ide_Buah_Strawberry_Menggunakan_Bahan_Katun
- Cleanomic. (2019). Retrieved 21 November 2019, from <https://cleanomic.co.id/tentang-upcycling/>

- Dhakiri, H. (2019). Retrieved 22 November 2019, from <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>
- Dam, Siang. (2018). Design Thinking: A Quick Overview [Dam & Siang]. Retrieved 9 March 2020, from <http://danielschristian.com/learning-ecosystems/2018/04/09/design-thinking-a-quick-overview-dam-siang/>
- Fang, Y. (2019). Apa itu Shio ? oleh Feng Shui Consulting Indonesia. Retrieved 21 November 2019, from <http://konsultasifengshui.com/artikel/analisis-kehidupan-bazi/apa-itu-shio/>
- Hanifah, n. (2018). Pengertian Busana wanita. Retrieved 20 April 2020, from <https://www.scribd.com/document/377472526/Pengertian-Busana-wanita>
- Kanal, P. (2019). Retrieved 9 March 2020, from <https://www.kanal.web.id/pengertian-brand-branding-dan-rebranding-perusahaan>
- KBBI. (2020). Hasil Pencarian - KBBI Daring. Retrieved 10 March 2020, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/santai>
- Novita, M. (2019). Fast Fashion Sumbang Limbah, Desainer Gelar Fashion Rhapsody. Retrieved 20 April 2020, from <https://cantik.tempo.co/read/1267688/fast-fashion-sumbang-limbah-desainer-gelar-fashion-rhapsody/full&view=ok>
- Puri, D. (2020). Cara Mengelola Keuangan untuk Memenuhi Kebutuhan Primer, Sekunder dan Tersier!. Retrieved 20 April 2020, from <https://lifepal.co.id/media/kebutuhan-primer-dan-lainnya-begini-cara-mengaturnya/>
- Panggandi. (2020). Patchwork Kain. Retrieved 20 April 2020, from <https://esdikimia.wordpress.com/patchwork-kain>
- Sari, F. (2019). Penting! Prinsip dan Elemen Dasar Desain Yang Harus Diketahui Desainer | Berita | Game Lab Indonesia. Retrieved 11 February 2020, from <https://www.gamelab.id/news/152-penting-prinsip-dan-elemen-dasar-desain-yang-harus-diketahui-desainer>
- Sari, P. (2019). Retrieved 18 November 2019, from <https://idseducation.com/articles/memahami-elemen-elemen-dalam-desain/>
- Tri, O. (2019). Retrieved 20 November 2019, from <https://www.apki.or.id/memilih-pakaian-olahraga-yang-tepat/>
- Teowarang, J. (2018). Inilah Arti Haute Couture dan Ready to Wear. Retrieved 20 April 2020, from <http://www.sheradiofm.com/news/2018/22-5691-Inilah-Arti-Haute-Couture-dan-Ready-to-Wear>
- Unknown. (2019). Retrieved 18 November 2019, from <https://wahyuandre.wordpress.com/2016/02/05/asal-usul-dan-sejarah-shio/>
- Unknown. (2019). Retrieved 18 November 2019, from <http://library.binus.ac.id/>

- eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-200777-HM%20Bab2001.pdf
- Unknown. (2020). Arti W a r n a Pada LogoPerusahaan dan Pengaruh Emosionalnya Pada Konsumen | Desain Logo Design E l e g a n Perusahaan Akarapi Online Indonesia. Retrieved 21 April 2020, from <http://desainlogodesign.com/arti-warna-pada-logo-perusahaan-dan-pengaruh-emosionalnya-pada-konsumen>
- Unknown. (2019). Retrieved 20 November 2019, from <http://kelasdesain.com/elementer-dalam-desain/>
- Unknown. (2019). Retrieved 19 November 2019, from <http://www.sheradiofm.com/news/2018/22-5691-Inilah-Arti-Haute-Couture-dan-Ready-to-Wear>
- Unknown.(2019).wawancara: Josep F o n t Mengupas Seluk Beluk Demi-Couture. Retrieved 21 November 2019, from <https://www.harpersbazaar.co.id/articles/read/10/2016/2935/Wawancara-Josep-Font-Mengupas-Seluk-Beluk-Demi-Couture>
- Unknown. (2019). Retrieved 19 November 2019, from <https://jogjainside.com/limbah-industri-fesyen-makin-mengkhawatirkan-ini-faktanya/>
- Unknown. (2019). Retrieved 21 November 2019, from https://www.popfashioninfo.com/details/report/t_report-id_7303-col_125/
- Unknown. (2019). Retrieved 17 November 2019, from <https://fashion6816.wordpress.com/2016/06/08/office-outfit/>
- Unknown. (2019). Retrieved 22 November 2019, from https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahKEwjLkaKMiKbmAhWi7HMBHaehDcwQFjAAegQIARAC&url=https%3A%2F%2Fjournal.unnes.ac.id%2Fsjournal.unnes.ac.id%2Findex.php%2Ffe%2Farticle%2Fview%2F2313%2F2133&usg=AOvVaw1vKx_fTZz1xFcqUmh1Vpp6
- Unknown. (2019). Retrieved 19 November 2019, from <http://eprints.uny.ac.id/23101/1/ANISA%20KURNIARTI%2009513244002.pdf>