

PEMANFAATAN LIMBAH KONFEKSI DI SOREANG DENGAN INSPIRASI KESENIAN SISINGAAN

UTILIZATION OF CONVECTION WASTE IN SOREANG WITH INSPIRATION OF SISINGAAN ARTS

Amiroh Salwa Findia¹, Arini Arumsari, S.Ds., M.Ds.²,

^{1,2}.Prodi S1 Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom ¹

salwafindia@students.telkomuniversity.ac.id, ² arini@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Dilatar belakangi dengan meningkatnya jumlah produksi pada industri tekstil dan fesyen di Indonesia, saat ini sudah banyak rumah produksi fesyen yang telah berdiri di Indonesia, salah satu nya adalah rumah konfeksi yang berada di Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Dari hasil produksi rumah konfeksi tersebut dapat menghasilkan dampak negatif, salah satunya adalah limbah. Limbah kain tersebut biasanya hanya dijual untuk dijadikan sebagai isi boneka dan isi *bedcover* saja, sehingga pemanfaatan limbah kain tersebut belum optimal.

Maka untuk mengatasi permasalahan diatas, dibuatlah penelitian ini, yaitu dengan mengoptimalkan pemanfaatan limbah kain untuk dijadikan sebagai produk fesyen yaitu busana. Dengan teknik yang digunakan adalah *patchwork*, *layering* dan *embroidery*. Penulis juga mengambil salah satu lokal konten yang sama-sama berasal dari Jawa Barat untuk dijadikan inspirasi, yaitu kesenian sisingaan yang berasal dari Subang, Jawa Barat. Sehingga dibuatlah penelitian dengan judul "Pemanfaatan Limbah Konfeksi di Soreang dengan Inspirasi Kesenian Sisingaan" yang diharapkan dapat memberi solusi dalam mengoptimalkan pemanfaatan limbah kain konfeksi yang berada di Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

Kata Kunci: Limbah Konfeksi Soreang, Busana, *Patchwork*, *Layering*, *Embroidery*, Kesenian Sisingaan.

Abstract

With the occurrence of increasing number of production in the textile and fashion industry in Indonesia, along with the many fashion production houses that have been established, one of them being a residential house located in Soreang, Bandung Regency, West Java, rises problems concerning environment. This so-called problems are the accumulation of fabric waste. The fabric waste is usually only sold to be used as doll and bed cover filling material, therefore the utilization of the fabric waste has yet to be optimal.

Thus to overcome such problems, this research was made to optimize the use of fabric waste as fashion products, especially clothing. The technique used in this research are patchwork, layering, and embroidery. In addition to that, the author also adds local culture from West Java as inspiration, namely Sisingaan arts from Subang, West Java. So that research was made with the title "Utilization of Convection Waste in Soreang with Inspiration of Sisingaan Art " which expectedly will provides a solution in optimizing the utilization of fabric waste produced by convection located in Soreang, West Java.

Keywords: *Soreang Convection Waste, Clothing, Patchwork, Layering, Embroidery, Sisingaan Arts.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya industri tekstil dan feysen, saat ini peningkatan kapasitas produksi tekstil sudah mencapai 1.638 ribu ton per tahun dengan investasi Rp.81,45 triliun serta penyerapan tenaga kerja sebanyak 424.261 orang (Hartarto, 2019). Dikarenakan hal tersebut, saat ini sudah banyak rumah produksi yang berdiri, salah satu nya adalah rumah konfeksi yang berada di Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Soreang adalah sebuah kecamatan di Tatar Pasundan, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Menurut Kepala Urusan Kesejahteraan Rakyat di sebuah desa di Soreang, Kabupaten Bandung, hampir 80% penduduk banyak yang mendirikan rumah konfeksi. Sejak tahun 80-an Soreang dikenal sebagai desa konfeksi, yang sebagian besar penduduk disana dulunya memiliki usaha di bidang pembuatan kain tenun, namun seiring perkembangannya, berubah menjadi rumah konfeksi sejak awal tahun 90-an.

Menurut Ibu Yuyu selaku pemilik konfeksi yang menghasilkan banyak limbah, produksi yang dilakukan selama satu minggu, dapat menghasilkan 6.000-10.000 potong busana. Dimana limbah kain tersebut biasanya dijual untuk dijadikan sebagai isi boneka maupun bedcover. Dikarenakan limbah tersebut belum bisa dimanfaatkan sebagai sesuatu yang lebih memiliki nilai jual yang lebih tinggi. Maka dari itu diharapkan dengan penelitian ini penulis dapat menaikkan nilai jual dari limbah konfeksi tersebut, yaitu dengan cara memanfaatkan limbah tersebut untuk dijadikan sebagai produk fesyen yaitu busana.

Pemanfaatan limbah konfeksi tersebut akan dijadikan busana ready-to-wear deluxe yang terinspirasi dari lokal konten Jawa Barat yaitu kesenian sisingaan. Dimana kesenian sisingaan bersifat dinamis dan dianggap sebagai aksi demonstrasi serta merupakan sebuah ungkapan kegembiraan, yang dirayakan masyarakat pada acara-acara penting seperti acara khitanan, upacara pelantikan pejabat, dan lain sebagainya (Sulastianto, 2006). Dalam perancangan busana ini, penulis menggunakan teknik patchwork, layering, dalam pemanfaatan limbah kain, dimana teknik tersebut dipilih dikarenakan dapat menggabungkan beberapa jenis kain yang berbeda sehingga dapat menghasilkan lembaran kain baru, dan teknik embroidery yang digunakan untuk mempresentasikan dan mempertegas visual boneka kesenian sisingaan baik serta dapat memberikan tekstur timbul dan berbeda. Dengan memahami hal tersebut diharapkan hasil dari penelitian ini menjadi salah satu alternatif pilihan dari pemanfaatan limbah kain konfeksi di Soreang sebagai produk fesyen, serta dapat memperkenalkan salah satu lokal konten Jawa Barat yaitu kesenian sisingaan kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memanfaatkan limbah kain konfeksi di Soreang, Jawa Barat?
2. Bagaimana cara memanfaatkan limbah kain dengan menerapkan teknik patchwork, layering, dan embroidery ?
3. Bagaimana penerapan dari pemanfaatan limbah kain sebagai produk fesyen, dengan inspirasi kesenian sisingaan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Material

Material yang digunakan adalah material limbah kain yang hanya ada di Soreang, Jawa Barat. Material yang digunakan yaitu limbah kain berwarna cerah dan polos, berbahan Bubble Crepe, Moss crepe.

2. Teknik

Teknik yang digunakan adalah :

1) Teknik Patchwork

Teknik patchwork merupakan teknik menggabungkan beberapa macam kain, baik itu kain bermotif maupun polos, dengan cara manual maupun dengan cara menggunakan mesin jahit.

2) Teknik Layering

Teknik Layering merupakan teknik menumpukan berbagai jenis kain yang biasanya dilakukan di atas permukaan kain, dengan karakteristik yang berbeda sehingga menghasilkan volume yang lebih terhadap kain.

3) Teknik Embroidery

Embroidery atau sulaman adalah teknik dalam menghias kain atau bahan lain, bisa secara manual yaitu menggunakan jarum jahit dan benang, maupun bisa dengan menggunakan mesin.

3. Segmentasi Pasar

Untuk umur 21-40 tahun, dikarenakan umur tersebut termasuk dalam umur dewasa menengah, dimana masa-masa tersebut adalah masa kreatif seseorang, salah satunya adalah mereka cenderung senang dan bangga apabila berpenampilan berbeda dengan yang lainnya (Hurlock B, 2017). Middle End, dan berada di kota-kota besar yang perkembangan fesyennya berkembang dengan baik seperti Jakarta, Bandung, dan lain sebagainya.

4. Inspirasi Tema

Inspirasi tema yang penulis ingin terapkan adalah dengan mengangkat unsur kesenian sisingaan agar bisa lebih dikenal oleh semua orang, sehingga bisa sekaligus melestarikan kesenian sisingaan tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif lain dari pemanfaatan limbah konfeksi di Soreang, Jawa Barat.
2. Memanfaatkan limbah kain konfeksi dengan menggunakan teknik yang berbeda.

3. Memberikan upaya pemanfaatan limbah untuk dijadikan produk fesyen yang terinspirasi dari lokal konten Jawa Barat yaitu kesenian sisingaan.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan metode pengumpulan data, dimana pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan atau triangulasi (Sugiyono 2009:225).

2. Studi Literatur

2.1 Limbah

Limbah dapat diartikan sebagai suatu buangan, baik zat maupun bahan yang dihasilkan dari proses kegiatan manusia (Ign, Suharto 2011). Limbah dapat menyebabkan pencemaran lingkungan terutama di negara-negara berkembang, dimana banyak disebabkan oleh industri. Beragamnya jenis limbah yang ada saat ini dapat menimbulkan risiko yang serius bagi kesehatan manusia dan lingkungan, maka dari itu penting bagi kita untuk menciptakan sebuah kesadaran untuk para pengusaha, baik itu usaha industri rumahan atau lainnya, produsen dan pihak berwenang setempat, dan lain sebagainya, untuk mendaur ulang limbah dan menjadikannya sebuah nilai tersendiri (Haghi.A.K, 2010). Limbah produksi memiliki 2 jenis yaitu limbah organik dan limbah anorganik. Limbah organik adalah limbah yang berasal dari makhluk hidup yang sifatnya mudah membusuk atau terurai, salah satu contohnya adalah sisa makanan. Sedangkan limbah anorganik adalah jenis limbah yang tidak dapat atau sulit terurai serta membutuhkan waktu sangat lama dalam masa penguraian, contohnya seperti plastic, kaca, kaleng dan kertas (Said, 2011). Yang mana dari wujudnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu limbah cair, limbah gas, dan limbah padat.

2.2 Limbah Tekstil

Limbah tekstil memiliki pengertian yaitu sisa produk tekstil yang dihasilkan dari proses produksi maupun pasca konsumen (seperti pakaian bekas). Dimana semua material yang telah digunakan dapat menghasilkan dampak, dan bisa diproses dengan daur ulang (Aus, 2011). Yang mana dapat disimpulkan bahwa limbah tekstil merupakan suatu jenis limbah yang dihasilkan dari sisa produksi maupun pasca produksi dan konsumen produk tekstil yang dapat berpotensi untuk didaur ulang menjadi suatu produk baru yang bernilai lebih tinggi dari sebelumnya.



Gambar 2.1 Limbah Tekstil

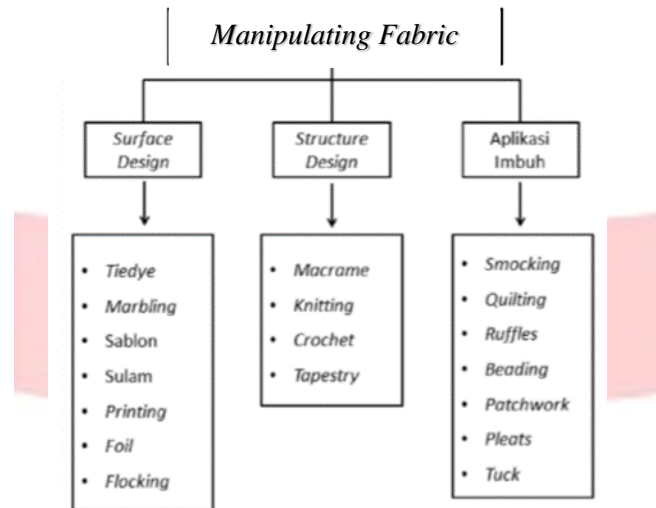
2.3 Busana Ready-to-wear Deluxe

Busana berasal dari bahasa sanskerta yaitu “bhusana” dengan istilah populer dalam bahasa Indonesia yaitu “busana” yang dapat diartikan sebagai “pakaian”. (Nelmira, 2008). Menurut Hana, (2018) Busana pada dasarnya selain untuk menutupi tubuh, busana digunakan sebagai penunjang seseorang dalam berpenampilan, dimana busana yang berkembang di masyarakat saat ini merupakan pengembangan dari bentuk dasar busana di peradaban Barat. Akan tetapi, busana barat sendiri asalnya merupakan campuran dari tiga akar budaya yaitu Kuno, Romawi, dan Nasrani.

Dimana seiring dengan perkembangannya, busana mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) (Ernawati dkk, 2008). Sedangkan busana *ready-to-wear deluxe* merupakan suatu jenis busana yang dapat dikenakan sesuai dengan fungsi serta kegunaannya, yang diproduksi secara terbatas karena dalam pengerjaannya yang handmade dan dapat dilihat dari ketahanan pada material, proses perawatan produk, dan beberapa macam teknik yang digunakannya (Gunawan, 2010).

2.4 Manipulating Fabric

Teknik manipulating fabric atau rekayasa bahan tekstil adalah sebuah teknik menghias bahan dengan memanfaatkan beberapa macam teknik dalam menghias kain serta membuat lembaran bahan yang baru. Teknik manipulating fabric atau rekayasa bahan tekstil memiliki beberapa turunan yaitu structure design, surface design serta aplikasi imbuah (Wolf, 1996).



Bagan 2.1 Manipulating Fabric

Selama ini, banyak orang yang telah mengembangkan berbagai cara atau teknik dalam merubah permukaan maupun struktur kain, untuk memberikan kontras, serta menciptakan efek permukaan dengan manipulating fabric, salah satu diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Patchwork : Patchwork dapat didefinisikan sebagai teknik menggabungkan beberapa potongan kain satu dengan lainnya yang memiliki motif atau warna berbeda menjadi bentuk atau lembaran baru, dengan cara manual atau menggunakan mesin jahit (Vogt, 2011).
2. Layering : Layering merupakan teknik menggabungkan beberapa jenis kain yang berbedabeda karakteristiknya, dengan cara ditumpuk. Yang biasanya dilakukan diatas permukaan kain, sehingga memiliki volume (Ken, 2004). Layering juga merupakan teknik dalam memberikan beberapa cara dalam mendesain, yang nantinya dikembangkan dengan menggunakan berbagai teknik, baik menggunakan mesin bordir, mesin jahit, maupun manual menggunakan tangan.
3. Embroidery : Embroidery merupakan teknik menghias diatas kain, dengan menggunakan tangan (manual), serta mesin, sehingga nantinya dapat memberikan detail dan tekstur baru pada permukaan kain (Ken, 2004). Embroidery juga merupakan seni, dimana seni tersebut memiliki tujuan yaitu untuk memperkaya permukaan kain sehingga lebih terlihat indah dibandingkan dengan sebelumnya, dengan menggunakan materialmaterial terbaik (Mary, 2013).

2.5 Teori Rupa Dasar

Rupa dasar atau Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seni rupa seperti titik, garis, warna, bidang, ruang dan tekstur yang menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga bisa diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra nirmana datar (dua dimensi) dan trimatra nirmana ruang (tiga dimensi) yang harus memiliki nilai keindahan. Nirmana atau rupa dasar merupakan ilmu yang mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan persepsi, ruang, bentuk, warna, dan bahan berwujud dua dimensi atau tiga dimensi. (Budiyono, 2008).

2.6 Kesenian Sisingaan

Kesenian sisingaan merupakan kesenian yang berasal dari Subang, Jawa Barat, yang merupakan salah satu kekayaan budaya dalam bentuk seni tradisional. Kesenian ini bersifat dinamis, kesenian ini juga dikenal dengan sebutan gotong singa atau odong-odong. Sampai saat ini, seni sisingaan ini masih berkembang dengan baik di daerah Subang, bahkan sudah terkenal sampai ke mancanegara. Saat ini, kesenian sisingaan diselenggarakan untuk acara-acara khusus seperti acara penerimaan tamu kehormatan, acara khitanan anak, acara hari-hari besar dan lain sebagainya (Kurnia, 2003). Kesenian sisingaan ini dipersepsikan sebagai suatu bentuk kesenian yang mengekspresikan perlawanan dan pemberontakan, serta rasa ketidakpuasan terhadap penguasa (Inggris dan pemerintah Hindia Belanda)



Gambar 2.2 Kesenian Sisingaan

3 Pembahasan

Penelitian ini berawal dari adanya permasalahan limbah kain konfeksi yang ada di Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Yang mana limbah kain tersebut berpotensi dimanfaatkan kembali untuk dijadikan sebagai produk fesyen yaitu busana ready-to-wear deluxe. Penulis menggunakan konsep upcycle yang mana meningkatkan nilai dari pemanfaatan limbah kain, yang awalnya hanya dijual untuk dijadikan sebagai isi boneka dan isi bedcover saja. Dalam pemanfaatan limbah kain tersebut digunakan teknik patchwork dan layering yang mana teknik tersebut merupakan teknik menggabungkan beberapa kain berbeda menjadi lembaran kain baru. Hal tersebut sesuai dengan keadaan limbah kain konfeksi di Soreang yang beragam mulai dari jenis, ukuran serta warna.

Adanya penambahan berupa inspirasi yang memungkinkan diambil adalah lokal konten yang sama-sama berasal dari Jawa Barat yaitu Kesenian Sisingaan. Pada proses perancangannya dimulai dari analisa bentuk boneka singa pada kesenian sisingaan yang akan diaplikasikan menggunakan teknik embroidery dan penambahan aplikasi imbuhan. Dengan tetap memiliki unsur-unsur yang menjadi ciri khas pada boneka singa kesenian sisingaan mulai dari mulut singa yang selalu terbuka dan menunjukkan taring, alis yang tajam, memiliki bentuk atau outline pada bagian luar mata, serta mata yang terbelalak.

3.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan pada penelitian ini adalah menciptakan produk fesyen yaitu busana ready-to-wear deluxe dengan metode upcycle yaitu memanfaatkan bahan baku yang melimpah dan bernilai rendah agar dapat menjadi sesuatu yang lebih bernilai tinggi yang memiliki bentuk serta tekstur yang baru. Dengan mengangkat tema ini, penulis berharap dapat memberikan alternatif dari pembuatan produk yang bermula dari pemanfaatan limbah konfeksi, terutama yang dihasilkan di kawasan Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Dengan inspirasi yang diambil dari lokal konten Jawa Barat yaitu kesenian sisingaan. Dalam tugas akhir ini dipilih tiga macam teknik yaitu teknik patchwork dan layering dalam pemanfaatan limbah, serta bentuk visual boneka singa yang dihasilkan melalui eksplorasi menggunakan teknik embroidery komputer dengan ditambah aplikasi imbuhan untuk merepresentasikan serta mempertegas karakter dari visual boneka singa kesenian sisingaan.

Penulis juga membuat konsep image board yang merepresentasikan arah rancangan yang akan direalisasikan ke dalam bentuk busana wanita, Imageboard yang dirancang mengusung tema "RAGALA" yang diambil dari bahasa Sunda kuno, yang memiliki arti pakaian. Pada imageboard diambil gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa, baik dari penggunaan material limbah konfeksi di Soreang sebagai salah satu material yang akan dimanfaatkan. Serta warna yang diadaptasi dari warna-warna cerah yang menjadi warna utama dari kesenian sisingaan, serta tidak lupa gambar bernuansa pakaian street style yang tetap mengacu ke arah busana kesenian tersebut dikarenakan kesenian sisingaan itu sendiri menurut Sulastianto,(2006). Kesenian tersebut merupakan kesenian yang biasanya dirayakan atau dilaksanakan di jalan raya.

3.2.1 Analisa Brand Pemanding

Berdasarkan konsep yang diangkat oleh penulis, berikut merupakan analisa *brand* pemanding dalam penelitian ini:

1. Lina Mayorga



Gambar 3.5 Koleksi Lina Mayorga

Lina Mayorga adalah perancang busana ramah lingkungan dan pengacara lulusan *Parsons The New School for Design* dengan BFA dalam desain mode. Pakaian Lina Mayorga dibuat dengan bahan-bahan organik, daur ulang dan dirancang dengan teknik tanpa limbah dengan menggunakan salah satu teknik aplikasi imbuhan yaitu *patchwork*. Pada bulan September 2017, Lina Mayorga mempersembahkan koleksi pakaian wanita berkelanjutan di Hong Kong untuk *Redress Sustainable Design Award*. Dimana *Redress* adalah organisasi nirlaba yang berbasis di Hong Kong yang misinya sejak 2007 untuk mempromosikan kelestarian lingkungan di industri fesyen dengan konsep pengurangan limbah.

2. H.Y.S by Hilda Amalia



Gambar 3.6 Koleksi H.Y.S by Hilda Amalia Palembang Fashion Week 2019




H.Y.S by Hilda Amalia menampilkan 8 koleksi pada PFW 2019 dengan menggunakan perpaduan antara kain-kain yang tidak terpakai seperti kain perca yang diolah menjadi *outfit* yang elegan, yang mana salah satunya menggunakan teknik *layering*. Koleksi yang ditampilkan oleh Hilda terinspirasi dari limbah tekstil yang menjadi limbah kedua terbesar di dunia.





Dari kedua *brand* pemanding tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua *brand* sama-sama berasal dari permasalahan limbah. Masing-masing *brand* memiliki karakteristik, teknik, serta konsep yang serupa salah satunya menggunakan *upcycle* yang merupakan metode menaikkan nilai suatu barang agar dapat bernilai lebih dibandingkan sebelumnya.

3.3 Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi penulis melakukan eksplorasi menggunakan teknik patchwork dan layering dalam pemanfaatan limbah kain dimana teknik tersebut dirasa lebih optimal dikarenakan merupakan teknik penggabungan beberapa jenis kain berbeda menjadi lembaran kain baru, yang mana sesuai dengan keadaan limbah kain yang beragam. Dilakukan juga eksplorasi dalam menampilkan visual dari boneka singa dari kesenian sisingaan yang mana menggunakan aplikasi pengolah grafis dengan tetap mengambil ciri khas dari boneka singa tersebut, kemudian dilakukan eksplorasi menggunakan teknik embroidery komputer dalam mewujudkan visual dari boneka singa, yang mana diberi tambahan aplikasi imbuhan dengan menggunakan sisa dari limbah kain. Sehingga hasil yang dihasilkan lebih menarik dan terealisasi, untuk mengetahui hasil dari eksplorasi tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel Ekplorasi

No.	Hasil Eksplorasi	Material dan Teknik	Proses Kerja	Analisa dan Kesimpulan
1.		<p>Material Pendukung: Limbah Kain, Benang Jahit,</p> <p>Teknik: <i>Patchwork</i></p>	<p>Potong limbah kain dengan bentuk segitiga, hal ini didukung dari keadaan limbah kain yang memungkinkan untuk dipotong segitiga. Lalu komposisikan kain-kain tersebut dengan cara disatukan dengan menggunakan mesin jahit.</p>	<p>Hasil eksplorasi ini dalam pemanfaatan limbah kain bisa optimal dibandingkan sebelumnya, dengan mencoba komposisi yang berbeda, penggunaan modul segitiga dijadikan pertimbangan dikarenakan lebih efisien dalam pengerjaannya, dari proses penjahitan menjadi selembar kain baru. Dan dalam eksplorasi ini dilakukan teknik jahit stik balik dan press yang ditekan lebih, agar bisa menghasilkan lembaran kain yang rapih.</p>
2.		<p>Material Pendukung: Limbah Kain, Benang Jahit,</p> <p>Teknik: <i>Layering</i></p> <p>Ukuran: 15x20cm</p>	<p>Ambil sisa kain limbah lalu rapihkan sisi kain tersebut dengan cara dipotong, lalu samakan ukuran panjang dari limbah tersebut, kemudian sesuaikan warna dari masing-masing limbah, kemudian tumpuk dan jahit satu dengan lainnya menggunakan mesin jahit.</p>	<p>Hasil eksplorasi ini bisa lebih optimal dalam pemanfaatan limbah, namun tidak bisa digunakan sebagai material utama dikarenakan ketebalan dari eksplorasi ini hanya bisa dijadikan untuk aplikasi imbuhan, itupun tidak bisa terlalu tebal dikarenakan akan mengalami kesulitan dalam proses penjahitan nanti.</p>
3.		<p>Teknik: <i>Tracing Motif</i></p>	<p><i>Tracing</i> motif dengan menggunakan <i>corel drawx7</i> dengan tetap mengarah kepada ciri khas boneka singa yang ada di kesenian sisingaan. Namun disini memiliki perbaikan untuk mengurangi detail yang</p>	<p>Berikut merupakan gambar visual yang nantinya digunakan, namun ada pengurangan detail dari motif sebelumnya, hal ini dilakukan agar penambahan aplikasi imbuhan nantinya bisa lebih maksimal dalam</p>

			nantinya akan di <i>embroidery</i> .	penempatannya. Yang nantinya akan segera langsung di <i>embroidery</i> menggunakan komputer.
4.	 	<p>Material Pendukung: Kain Katun Toyobo Kain Keras</p> <p>Teknik: <i>Embroidery</i></p> <p>Ukuran: 18x16,5cm</p>	<p><i>Tracing</i> motif dengan <i>corel drawx7</i>, setelah itu di <i>embroidery</i>. Tetap menggunakan kain keras yang lebih tebal agar mendapatkan hasil yang lebih kokoh.</p>	<p>Berikut merupakan hasil <i>embroidery</i> yang sudah dilakukan menggunakan <i>tracing</i> motif yang direvisi sedikit. Yang nantinya akan diberi tambahan aplikasi imbuhan.</p>
5.	 	<p>Material Pendukung: Limbah Kain, Benang Jahit, Kain Katun Toyobo</p> <p>Teknik: <i>Embroidery</i> <i>Layering</i> <i>patchwork</i></p> <p>Ukuran: 18x16,5cm</p>	<p>Potong limbah kain dengan bentuk segitiga, hal ini didukung dari keadaan limbah kain yang memungkinkan untuk dipotong segitiga. Lalu ambil sisa limbah yang berukuran panjang, yang kemudian dijahit lurus agar material kokoh, lalu komposisikan kain-kain tersebut dengan cara disatukan dengan cara jahit tangan.</p>	<p>Hasil eksplorasi ini sudah menghasilkan hasil yang optimal dibandingkan sebelumnya, dikarenakan penggunaan limbah kain lebih optimal dibandingkan eksplorasi sebelumnya, dengan komposisi yang lebih baik, sehingga dapat mendefinisikan visual yang lebih terealisasi.</p> <p>Disini juga menggunakan teknik jahit tangan, dikarenakan pertimbangan dari eksplorasi sebelumnya, dimana dengan teknik jahit tangan dapat bisa lebih diatur dalam penempatan limbah yang digunakan dibandingkan menggunakan mesin jahit.</p>

Berdasarkan hasil eksplorasi pada tabel diatas dipilih beberapa eksplorasi terpilih dengan mempertimbangkan beberapa faktor diantaranya adalah dalam penggunaan teknik patchwork dengan menggunakan modul tersebut, disesuaikan dengan keadaan limbah kain, serta efisiensi waktu serta kemudahan dalam pengerjaannya. Dan pada teknik layering dipilih dengan modul tersebut dikarenakan dapat menghasilkan tekstur yang berbeda serta pengoptimalan dalam pemanfaatan limbah kain, dengan tetap tidak terlalu tebal dalam menumpukkan kain, agar tidak sulit dalam proses penjahitan. Serta pada teknik patchwork digunakan teknik jahit tangan dalam penambahan aplikasi imbuhan menggunakan limbah kain, serta embroidery yang lebih sederhana agar maksimal dalam penambahan aplikasi imbuhan, sehingga dapat menghasilkan visual dan hasil yang sesuai.

3.4 Desain Produk

Berdasarkan eksplorasi gambar yang diambil dari ciri khas busana pengusung kesenian sisingaan dimana unsur-unsur seperti yang diambil berupa busana yang oversized memakai sabuk, menggunakan warna-warna yang cerah, terdiri dari atasan dan bawahan, celana $\frac{3}{4}$ dan lainnya. Dengan kombinasi desain yang up-to-date serta penempatan eksplorasi pada busana yang dipertimbangkan dengan menggunakan prinsip desain. Hasil desain produk dapat di lihat pada gambar berikut.



Gambar 3.7 Desain Sketsa Produk

3.4.1 Proses Produksi

Berikut merupakan beberapa proses produksi dari produk yang akan dibuat dalam penelitian ini.

1. Proses pembuatan material baru menggunakan teknik patchwork:



Gambar 3.8 Proses Pembuatan *Patchwork*

1. Proses pembuatan layering sebagai aplikasi imbuhan:



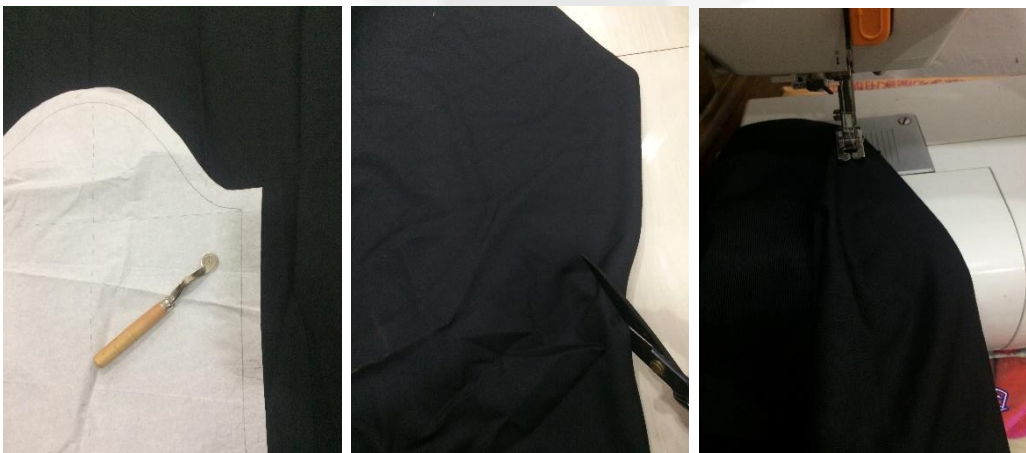
Gambar 3.9 Proses Pembuatan *Layering*

2. Proses pembuatan visual motif singa yang di *embroidery* dan diberi tambahan aplikasi imbuhan:



Gambar 3.10 Proses Pembuatan *Embroidery* Dengan Aplikasi Imbuhan

3. Proses pembuatan pola, pemotongan dan penjahitan busana:



Gambar 3.11 Proses Pembuatan Busana

3.4.2 Konsep Merchandise

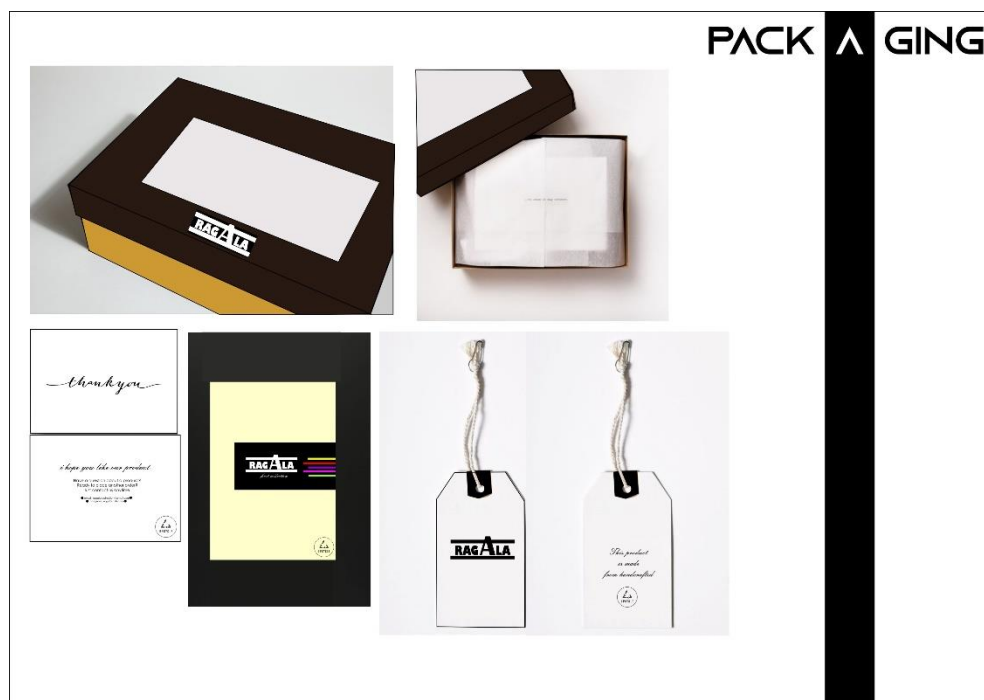
3.4.2.1 Brand



Gambar 3.12 Logo Brand

Pemilihan nama *brand* berupa “RAGALA” yang diambil dari bahasa Sunda kuno, yang memiliki arti pakaian. Dimana *brand* ini hanya memproduksi pakaian *ready-to-wear deluxe*. Dengan koleksi pertama “The Wealth of West Java” yang mana koleksi ini diambil dari permasalahan limbah konfeksi di Soreang yang masih belum dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat, serta mengambil inspirasi kesenian Subang yaitu kesenian sisingaan. Yang diharapkan dapat menunjukkan bahwa pada koleksi ini dapat menghasilkan solusi dari limbah konfeksi Soreang, yang ternyata masih bisa dimanfaatkan untuk dijadikan sesuatu yang bernilai lebih, serta kesenian sisingaan sebagai inspirasi, yang merupakan sebagian contoh kecil dari kekayaan yang ada di Jawa barat.

3.4.2.2 Packaging



Gambar 3.13 Sketsa Packaging

Packaging pada koleksi ini berupa *box* berukuran *black doff* berukuran 2mm lapis art paper 150 gr. Yang nantinya akan ditambahkan kertas roti berwarna putih sehingga nantinya akan terlihat lebih rapih, komponen lainnya yang nantinya akan diberikan berupa *hang tag*, *thank you card*, yang terdapat slogan bahwa produk ini merupakan *handcrafted* serta merupakan produk *upcycle*, serta keterangan produk. Dan dilengkapi dengan *mini lookbook* pada koleksi ini serta dicantumkan deskripsi dari produk di koleksi ini, sehingga konsumen bisa lebih memahami produk dari koleksi pertama *brand* RAGALA. Pada *thank you card* dibelakangnya juga akan diberikan deskripsi cara perawatan produk, dimana produk tidak boleh melalui proses *laundry* biasa, melainkan berupa *dry cleaning* agar permukaan kain maupun aplikasi imbuhan lainnya tetap terjaga.

3.5 Produk Akhir

3.5.1 Visualisasi Produk

Visualisasi produk dapat dilihat pada gambar berikut yang merupakan hasil akhir dari penulisan tugas akhir ini.



Gambar 3.14 Hasil Visualisasi Produk

3.5.2 Visualisasi Merchandise



Gambar 3.15 Visualisasi Merchandise

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Cara memanfaatkan limbah kain konfeksi yaitu dengan memanfaatkan limbah kain tersebut untuk dijadikan sebagai produk fesyen yaitu busana *ready-to-wear deluxe* yang dapat bernilai lebih. Sehingga dapat memberikan alternatif lain dari pemanfaatan limbah kain konfeksi di Soreang yang masih terbatas, dimana pemanfaatan limbah kain tersebut kebanyakan hanya dijual untuk dijadikan sebagai isi *bedcover* maupun isian boneka saja, atau bahkan dibakar.
2. Limbah kain dari rumah konfeksi yang berada di Soreang berpotensi untuk dimanfaatkan kembali dengan dilakukan pengolahan pada limbah kain dengan menggunakan teknik *patchwork* serta *layering* dimana teknik tersebut dapat optimal dalam pemanfaatan limbah, yang mana limbah tersebut sendiri memiliki jumlah yang banyak, serta warna dan ukuran yang bermacam-macam. Sehingga dalam pemanfaatannya diperlukan teknik tersebut dimana teknik tersebut merupakan teknik menggabungkan beberapa jenis kain berbeda sehingga menghasilkan lembaran kain baru. Begitu pula dengan penggunaan teknik *embroidery* dalam mewujudkan visual dari boneka singa yang ada pada kesenian sisingaan, dimana tidak hanya ingin menampilkan visual. dengan teknik ini dapat memberikan tekstur kain yang berbeda, maka dari itu agar lebih optimal dalam memberikan tekstur dan visual, *embroidery* singa tersebut diberi tambahan aplikasi imbuhan dengan memanfaatkan limbah kain sisa dari potongan eksplorasi sebelumnya. Dimana modul yang digunakan pada teknik-teknik tersebut dikomposisikan sebaik mungkin sehingga nantinya dari eksplorasi tersebut yang paling optimal, dapat diaplikasikan pada produk.
3. Dapat mewujudkan produk fesyen yaitu busana *ready-to-wear deluxe* dengan inspirasi kesenian sisingaan, Subang, Jawa Barat. Yang diambil dari lokal konten Jawa Barat yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai inspirasi. Dimana menerapkan visual dari singa kesenian sisingaan tersebut dan diberikan tekstur yang berbeda dengan penggunaan teknik *embroidery* serta aplikasi imbuhan dengan tetap memanfaatkan limbah kain yang ditambahkan pada visual singa tersebut. Selain visual singa yang diterapkan, produk fesyen yang dibuat juga menggunakan warna-warna cerah serta bentuk busana dari pengusung kesenian sisingaan, namun didesain lebih modern dengan tetap menerapkan ciri khas dari busana pengusung kesenian sisingaan tersebut.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan, maka penulis merekomendasikan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Saran untuk penelitian selanjutnya, dalam penelitian yang sejenis dapat dibuat produk fesyen yang lebih beragam, dimana tidak hanya dijadikan sebagai produk fesyen busana saja melainkan dapat dijadikan sebagai produk fesyen lainnya, seperti produk tas, sepatu, dan lain sebagainya.
2. Saran untuk bidang kriya tekstil, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dari pemanfaatan limbah kain, dari sekian banyak penelitian dengan latar belakang yang sama, yaitu dalam pemanfaatan limbah kain.
3. Saran untuk masyarakat, masyarakat dapat lebih memanfaatkan limbah kain tersebut dengan diolah kembali sehingga memiliki nilai lebih, sehingga bisa membuka lapangan usaha.
4. Saran untuk rumah produksi konfeksi yang berada di Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, limbah kain tersebut masih bisa diolah kembali dengan memiliki nilai jual yang lebih tinggi dibandingkan hanya dijual kembali untuk dijadikan sebagai isi *bedcover* maupun boneka saja.

Daftar Pustaka:

- [1] Suharto, Ign (2011) : Limbah Kimia dalam Pencemaran Air dan Udara.
- [2] Ns, Suryani (2003) : Kamus Bahasa Sunda Kuno Indonesia.
- [3] Swift G. (1984). The Batsford Encyclopaedia of Embroidery Techniques.
- [4] Hanifah, Hana (2018) : Konsep Upcycle Sebagai Alternatif Solusi Pemanfaatan Limbah Kebaya lama, Tugas Akhir Program Sarjana, Universitas Telkom Bandung, 6-11.
- [5] Puspita, Herina, Denissa (2018) : Pengolahan Pakaian Denim Reject Sisa Impor Untuk Busana Ready-To-Wear Deluxe Yang Terinspirasi Dari Seni Boro, Tugas Akhir Program Sarjana, Universitas Telkom Bandung, 16.
- [6] A.K. Haghi (2010) : Waste Management. Canada :Nova Science.
- [7] Vogt (2011) : The Origin and History of Patchwork Quilt Making in America with Photographic Reproductions.
- [8] Budiyo, dkk (2008) : Kriya Tekstil Jilid 1 Kelas 10, 2 – 15.
- [9] Yuliarma (2016) : The Art Of Embroidery Design, 6-7.
- [10] Ken, Benett (2004) : Layering.
- [11] Calasibetta, Charlotte M. (1998). Dictionary of Fashion
- [12] Ganjar Kurnia (2003). Description of West Javanese art
- [13] Hampir 80% Penduduk Panyirapan Soreang Memiliki Usaha Konveksi. Data diperoleh melalui situs: http://jabarprov.go.id/index.php/news/3898/Hampir_80_Warga_Panyirapan_Soreang_Berusaha_Konveksi. Diakses pada tanggal 20 September 2018.
- [14] Pengertian Limbah. Data diperoleh melalui situs: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-limbah/>. Diakses pada tanggal 20 September 2018.

- [15] Sejarah Singkat dan Pengertian Patchwork. Data diperoleh melalui situs: <https://fitinline.com/article/read/sejarah-singkat-dan-pengertian-patchwork/>. Diakses pada tanggal 21 September 2018.
- [16] Pengertian Embroidery. Data diperoleh melalui situs: <http://www.bennett-smith.com/Machine%20Embroidery.htm>. Diakses pada tanggal 21 September 2018.
- [17] Kesenian Sisingaan. Data diperoleh melalui situs: http://repository.upi.edu/1348/3/s_c1051_043886_chapter2.pdf. Diakses pada tanggal 23 September 2018.
- [18] Buku Kesenian Sisingaan. Data diperoleh melalui situs: <http://books.google.co.id> . Diakses pada tanggal 23 September 2018.
- [19] Kesenian Sisingaan. Data diperoleh melalui situs: <https://budaya-indonesia.org/sisingaan-1/>. Diakses pada tanggal 24 September 2018.
- [20] Seni Budaya Melalui Khitanan. Data diperoleh melalui situs: <http://jabarekspres.com/2018/lestarikan-seni-budaya-melalui-khitanan/>. Diakses pada tanggal 26 September 2019.
- [21] Bentuk Badan Sisingaan, Data diperoleh dari BPSNT Bandung (02 Oktober 2018).
- [22] Limbah Citarum di Soreang. Data diperoleh melalui situs: <https://jayantaraneews.com/2018/06/terkait-limbah-citarum-lh-soreang-kalau-bukan-pabrik-pasti-pemkab-atau-lh-yang-disudutkan/>. Diakses pada tanggal 04 Oktober 2019.
- [23] Limbah Anak Sungai Citarum Berasal dari Pabrik. Data diperoleh melalui situs: <http://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/2018/01/25/buang-limbah-ke-anak-sungai-citarum-pabrik-di-majalaya-dihentikan-sementara> . Diakses pada tanggal 06 Oktober 2019.
- [24] Fabric manipulation techniques. Data diperoleh melalui situs: <https://study.com/academy/lesson/fabric-manipulation-techniques.html>. Diakses pada tanggal 07 Oktober 2019.
- [25] Embroidery and Fabric Manipulation. Data diperoleh melalui situs: <https://teachingexchange.arts.ac.uk/trog/embroidery-and-fabric-manipulation/embroidery-and-fabric-manipulation-definitions.html>. Diakses pada tanggal 07 Oktober 2019.
- [26] Mengenal Perbedaan Patchwork dan Quilt. Data diperoleh melalui akses: <http://emakpintar.org/content/8438/mengenal-perbedaan-seni-jahit-patchwork-dan-quilt.html>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2019.
- [27] Teknik Layering. Data diperoleh melalui situs: <https://www.thesewingdirectory.co.uk/layered-cloth-book-review/>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2019.
- [28] Definisi Fabric Manipulation. Data diperoleh melalui situs: <https://teachingexchange.arts.ac.uk/trog/embroidery-and-fabric-manipulation/embroidery-and-fabric-manipulation-definitions.html>. Diakses pada tanggal 07 September 2019.
- [29] Tradisi Sisingaan di Subang. Data diperoleh melalui situs: <http://blog.ugm.ac.id/2010/11/11/tradisi-sisingaan-di-subang/>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2019.
- [30] Seni Kesenian Sisingaan Khas Subang. Data diperoleh melalui situs: <https://www.mediajabar.com/feature/menelisik-seni-sisingaan-khas-subang.html>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2019.
- [31] Kesenian Sisingaan. Data diperoleh melalui situs: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/sisingaan-kesenian-tradisional-kabupaten-subang/>. Diakses pada tanggal 22 Mei 2019
- [32] Industri Tekstil dan Fashion di Indonesia Meningkat. Data diperoleh melalui situs: <https://www.kompasiana.com/ibankjenage/599d59eaf8bce538e476cdb4/laju-pertumbuhan-industri-tekstil-produk-tekstil-nasional>. Diakses pada tanggal 18 September 2018, Pukul 09.00.