

# OPTIMALISASI REDESIGN PAKAIAN SECONDHAND BERBAHAN KAIN POLYESTER

## OPTIMAZITION OF REDESIGN SECONDHAND CLOTHING MADE OF POLYESTER FABRIC

Rinny Lasmaria Sitorus<sup>1</sup>, Arini Arumsari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>.Prodi S1 Kriya Tekstil dan Mode, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[rinnysitorus@gmail.com](mailto:rinnysitorus@gmail.com), <sup>2</sup>[ariniarumsari@telkomuniversity.ac.id](mailto:ariniarumsari@telkomuniversity.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan industri *fashion* yang begitu pesat di dunia mengakibatkan semakin bertambahnya berbagai jenis produk busana. Busana dengan jangka waktu pakai yang pendek mengakibatkan penumpukan pakaian *secondhand* yang dikarenakan faktor kerusakan, kejenuhan konsumen dan lainnya sehingga mengakibatkan fenomena perdagangan pakaian *secondhand*. Menurut Analisis Kebijakan Impor Pakaian Bekas (2015), perdagangan pakaian *secondhand* di Indonesia terjadi peningkatan tertinggi yakni sebesar 39.42% dari tahun 2009-2013. Pakaian *secondhand* formal seperti rok, gaun, jas dan jaket berbahan kain *polyester* kurang diminati konsumen, dikarenakan *style* yang sudah lawas. Serat *polyester* sendiri sulit untuk didaur ulang secara biologis, karena zat komponennya juga banyak ditemukan pada minyak bumi dan dapat mengakibatkan pencemaran lingkungan. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini yaitu menambah masa pakai pada pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester*. Metodologi penelitian yang digunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa observasi dari Pasar Cimol Gedebage yang merupakan pasar jual beli pakaian *secondhand* terbesar di Bandung, wawancara kepada pedagang, studi literatur dan eksplorasi untuk menentukan teknik yang baik yang akan digunakan. Dari penelitian ini, memberikan bentuk kreativitas baru dengan teknik *surface textile design* agar untuk menutupi kecacatan pada pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester* yang diolah dengan berbagai teknik seperti *beading*, *patchwork* juga *burning* dan memperbaharui tampilan dengan melakukan *redesign* menjadi produk *fashion* baru berupa gaun dan rok dengan nilai ekonomi dan estetika yang lebih tinggi lagi.

**Kata kunci :** *Redesign, Pakaian secondhand, Kain polyester, Produk fashion.*

### Abstract

*The development of the fashion industry that is so rapid in the world has resulted in the increasing variety of fashion products. Clothing with a short period of use results in a buildup of secondhand clothing due to damage, consumer saturation and others resulting in the phenomenon of secondhand clothing trading. According to the Analysis of Used Clothing Import Policy (2015), secondhand clothing trade in Indonesia had the highest increase of 39.42 from 2009-2013. Formal secondhand clothing such as skirts, dresses, coats and jackets made from polyester fabric are less attractive to consumers, due to the old style. Polyester fiber itself is difficult to be recycled biologically, because many component substances are also found in petroleum and can cause environmental pollution. Therefore, the purpose of this research is to increase the lifetime of secondhand clothing made from polyester fabric. The research methodology used qualitative methods with data collection in the form of observations from Cimol Gedebage Market which is the largest secondhand clothing trading market in Bandung, interviews with traders, literature studies and exploration to produce the composition of waste to be used. From this study, it provides a new form of creativity with surface textile design techniques to cover defects in secondhand clothing made from polyester fabric which is processed with various techniques such as beading, patchwork, pleats, burning and renewing the appearance by redesigning new fashion products in the form of dresses and skirts with higher economic and aesthetic values.*

**Keywords:** *Redesign, secondhand clothing, polyester fabric, fashion products.*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Dikutip dari Analisis Kebijakan Impor Pakaian Bekas (2015), pada beberapa dekade muncullah isu perdagangan pakaian bekas yang didasari oleh berbagai macam alasan, seperti berupa hibah untuk korban bencana alam ataupun perdagangan biasa seperti lelang baju bekas artis atau sekedar mencari keuntungan dengan harga murah. Menurut Ketua Bidang Ritel Indonesia Aprindo Bapak Eddy Hartono (2015), bahwa tidak hanya masyarakat menengah kebawah yang dikarenakan faktor ekonomi, tetapi masyarakat

menengah di Indonesia masih banyak mengedepankan gengsi dalam menggunakan pakaian, sehingga dari pada membeli pakaian baru hingga jutaan lebih baik membeli pakaian impor bermerek meskipun bekas. Menurut data Analisis Kebijakan Impor Pakaian Bekas yang dilakukan oleh Kementerian Perdagangan (2015), menyebutkan bahwa pada tahun 2013 Indonesia menjadi negara importir pakaian *secondhand* terbesar ke-152 di dunia dengan nilai USD 0,2 juta. Berdasarkan hasil yang diamati oleh Penulis pada Pasar Cimol Gedebage yang merupakan pusat penjualan berbagai pakaian *secondhand* di Bandung, bahwa banyak pakaian *secondhand* yang jarang diminati konsumen sehingga banyak menumpuk.

Pada Pasar Cimol Gedebage berdasarkan pengamatan jika dilihat dari model pakaian, pakaian casual seperti kemeja dan *blouse* berbahan katun pada umumnya masih diminati karena dapat dikenakan kembali di kegiatan sehari-hari. Hal tersebut berbeda dengan pakaian formal seperti rok, gaun, jas dan jaket berbahan kain *polyester* misalnya beludru, *chiffon*, organza, dan parasut yang kurang diminati konsumen, selain dikarenakan terdapat kecacatan namun juga dikarenakan model sudah lawas. Kain berbahan *polyester* sendiri adalah kain yang sulit untuk didaur ulang secara biologis, karena *polyester* adalah serat sintesis yang zat komponennya juga banyak ditemukan pada minyak bumi. Berdasarkan buku Teknologi Tekstil (Noerati, 2013) serat yang tahan panas sampai sekitar 200°C, meleleh pada suhu sekitar 250°C, tidak tahan terhadap alkali kuat, tahan terhadap asam, larut dalam metil salisilat dan m cresol. Menurut Dwi Andi (2017) yang menyatakan, bahwa masyarakat sering membuang pakaian *secondhand* ke TPA dan dimusnahkan tanpa proses daur ulang.

Berdasarkan masalah di atas, Penulis ingin memperpanjang waktu masa pakai dari pakaian *secondhand*. Penulis menggunakan teknik *surface textile design* dan melakukan *redesign* terhadap pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester*. Kegiatan tersebut untuk menghilangkan kecacatan pemakaian sebelumnya dan meningkatkan nilai ekonomi serta estetika dari pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester*.

Pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester* diolah menggunakan teknik *surface textile design* dan kegiatan *redesign* menjadi produk *fashion* berupa gaun dan rok. Gaun dan rok tersebut diharap memiliki nilai ekonomi dan estetika yang lebih tinggi lagi. Kegiatan ini dapat menjadi inspirasi bentuk kreasi yang baru dalam bentuk pengolahan dan mengurangi jumlah penumpukan pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester*. Selain itu, diharapkan juga dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi industri yang bergerak di bidang sandang, masyarakat dan mahasiswa di bidang tekstil dan mode dalam memperpanjang masa pakai pakaian *secondhand* dan mengurangi pencemaran lingkungan dari limbah sandang.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Teknik pengolah tekstil seperti apa yang dapat diaplikasikan agar dapat mengatasi kecacatan dari pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester*?
2. Bagaimana melakukan *redesign* pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester* menjadi gaun dan rok dengan nilai ekonomi serta estetika yang lebih lagi?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Material yang akan digunakan dalam penelitian ialah pakaian *secondhand* dengan material kain *polyester*.
2. Teknik yang dilakukan ialah *surface textile design*.
3. Pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester* yang bersumber dari Pasar Cimol Gedebage.
4. Ditunjukkan untuk wanita berusia 18-23 tahun.
5. Inspirasi budaya burung Cendrawasih dengan tema dari perancangan ialah perancangan gaun dan rok bertemakan *Pin Up*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat eksperimen material dengan teknik *surface textile design* untuk menutupi kecacatan pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester* dari pemakaian sebelumnya.
2. Membuat produk baru melalui *redesign* pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester* menjadi gaun dan rok dengan nilai ekonomi dan estetika yang lebih.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan pengumpulan data seperti wawancara, observasi lapangan, studi literatur, dan eksplorasi.

## 2. Studi Literatur

### 2.1 Fashion

Kata "busana" diambil dari bahasa Sanskerta "bhushana". Namun dalam bahasa Indonesia terjadi penggeseran arti "busana" menjadi "padanan pakaian". Meskipun demikian pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ke ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (milineris dan aksesoris) dan tata riasnya. Sedangkan pakaian merupakan

bagian dari busana yang tergolong pada busana pokok. Jadi pakaian merupakan busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh (Tata Busana, Hal:1). Pemakaian istilah busana dalam Bahasa Inggris sangat beragam, tergantung pada konteks yang dikemukakan, seperti :

- a. *Fashion* lebih difokuskan pada mode yang umumnya ditampilkan seperti istilah-istilah mode yang sedang digemari masyarakat yaitu in *fashion*, mode yang dipamerkan atau dipertunjukkan disebut *fashion show*, sedangkan pencipta mode dikatakan *fashion designer*, dan buku mode disebut *fashion book*.
- b. *Costume* berkaitan dengan jenis busana seperti busana nasional yaitu *national costume*, busana muslim disebut *moslem costume*, busana daerah disebut *traditional costume*.
- c. *Clothing* dapat diartikan sandang yaitu busana yang berkaitan dengan kondisi atau situasi seperti busana untuk musim dingin disebut *winter clothing*, busana musim panas yaitu *summer clothing* dan busana untuk musim semi disebut *spring cloth*.
- d. *Dress* dapat diartikan gaun, rok, blus yaitu busana yang menunjukkan kesempatan tertentu, misalnya busana untuk kesempatan resmi disebut *dress suit*, busana seragam dikatakan *dress uniform* dan busana untuk pesta disebut *dress 25 party*. *Dress* juga menunjukkan model pakaian tertentu seperti *long dress* dan *sack dress*.
- e. Istilah *wear* ini dipakai untuk menunjukkan jenis busana itu sendiri, contoh busana anak disebut *children's wear*, busana pria disebut *men's wear* dan busana wanita disebut *women's wear*.

### 2.1.3 Pin Up

Pada tahun 1950 setelah perang dunia ke 2 usai, ketersediaan bahan dari berbagai jenis kain menigkat, terutama di Amerika Serikat. Pada era itu, gaun perempuan memiliki kain yang berlebih, memamerkan potongan rumit, banyak lipatan, rok *poofy*, dan kerah yang luar biasa. Bahan yang digunakan seperti taffeta, nilon, rayon, wol dan kulit dengan berbagai macam pola dan warna.

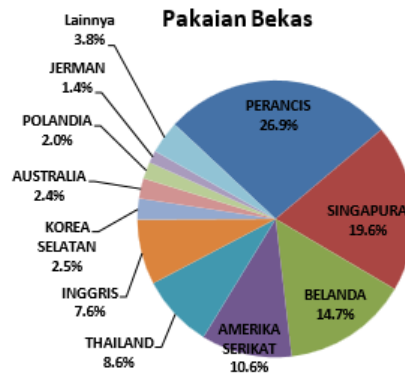
Berdasarkan *The 20th Century of American Fashion: 1900 – 2000* ( Alison Kass, 2011) pada era 50-an *style Pin Up* menjadi sangat tren. Amerika dipenuhi gaya yang glamor dan menjadi lebih seksi namun tetap terlihat sangat feminin. Marilyn Monroe dan Bettie Page adalah *icon fashion* dalam *style Pin Up*. Riasan wajah dengan *eyeliner* dengan sayap di ujung nya, bibir berwarna merah penuh dan bentuk alis yang melengkung tinggi. Wanita ingin menonjolkan bentuk tubuh jam pasir mereka yang dibantu dengan mengenakan korset. Pakaian yang digunakan berupa *empire line dress* ialah gaun dengan potongan pinggang yang tinggi dimulai dari bawah payudara dan pada bagian bawah yang lebih melebar. Selain itu *Sheath dress* juga umum digunakan ialah *dress* dengan siluet yang pas di badan dan umumnya bersifat semi formal.



Gambar II.3 Pin Up Style by Marlyn Monroe  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2015 )

## 2.2 Pakaian Secondhand

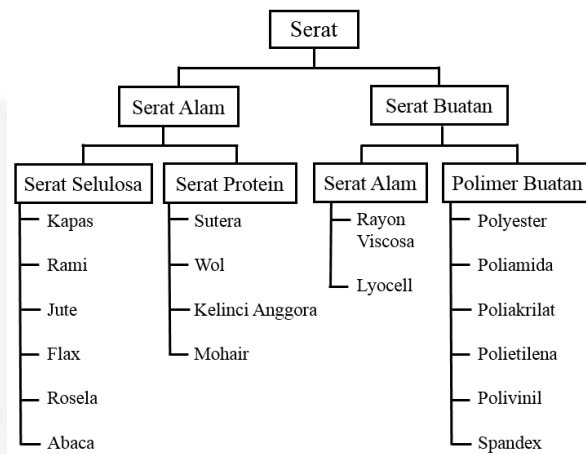
Pakaian merupakan kebutuhan primer bagi setiap manusia, sehingga kebutuhan akan pakaian jadi akan terus meningkat seiring perkembangan populasi dunia. Industri pakaian jadi dunia terus berkembang diikuti oleh berkembangnya perdagangan internasional untuk produk tersebut. Menurut Analisis Kebijakan Impor Pakaian Bekas (2015), pada beberapa dekade muncullah isu perdagangan pakaian bekas yaitu pakaian yang telah pakai dari pemilik sebelumnya yang didasari oleh berbagai macam alasan. Peredaran pakaian bekas di dunia dapat berupa hibah untuk korban bencana alam ataupun perdagangan biasa seperti lelang baju bekas artis atau sekedar mencari keuntungan dengan harga murah.



Gambar II.4 Data Impor Pakaian Bekas di Indonesia tahun 2013 (Sumber: Kementerian Perdagangan, 2015)

### 2.3 Polyester

Menurut buku Teknologi Tekstil (2013 : 1) bahwa serat merupakan bahan baku yang digunakan dalam pembuatan benang dan kain. Serat tekstil ada yang dibuat dari bahan baku bersumber dari alam dan dari hasil manufaktur atau disebut serat sintesis yang pembuatannya secara kimia. Semua serat memiliki ciri-ciri bawaan dan sifat masing-masing serat yang beragam, tidak dapat dipisahkan dari karakteristik dan mempunyai/memiliki berbagai macam sifat. Beberapa bahan yang termasuk tekstil adalah seperti benang, tali, kain, karpet dan lain sebagainya. Penggolongan serat tekstil berdasarkan sumbernya terbagi menjadi dua golongan yaitu serat alam dan serat buatan.



Bagan II.1 Penggolongan Jenis Serat (Sumber Teknologi Tekstil, 2013)

Serat *polyester* mulai pertengahan abad dua puluh merupakan serat buatan yang paling banyak digunakan untuk tekstil sandang maupun non sandang. *Polyester* dengan nama dagang Dacron dibuat dari asam tereftalat dan etilena glikol, sedangkan Terylene dibuat dari dimetil tereftalat dan etilena glikol.

#### 2.3.1 Sifat-Sifat Polyester

Berdasarkan buku Teknologi Tekstil (Noerati dkk: 2013), berikut karakteristik serat *polyester*:

Tabel II.2 Karakteristik Serat *Polyester*

<b>Daya serap</b>	hidrofobik, Moisture Regain : 0,4%
<b>Daya celup terhadap zat warna</b>	Dapat dicelup dengan zat warna dispersi
<b>Efek panas</b>	Tahan panas sampai sekitar 200°C. meleleh pada suhu sekitar 250°C.
<b>Elastisitas</b>	Pada penarikan 8% dapat kembali ke bentuk semula sampai 80%.
<b>Kimia</b>	tidak tahan terhadap alkali kuat, tahan terhadap asam, larut dalam metil salisilat dan m cresol .
<b>Pembakaran</b>	Mengeluarkan asap hitam, tidak meneruskan pembakaran, meleleh dan meninggalkan bulatan keras.
<b>Stabilitas dimensi</b>	Stabil dalam pencucian setelah mengalami proses heat setting
<b>Kekuatan</b>	4,5 sampai 7 g/denier
<b>Mulur</b>	25 sampai 11%

(Sumber: Teknologi Tekstil, 2013)

## 2.4 Redesign

Menurut Helmi (2008), *redesign* merupakan perencanaan dan perancangan kembali suatu karya agar tercapai tujuan tertentu. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *redesign* adalah sebuah proses perancangan kembali suatu desain yang telah ada. Pada penelitian ini, konsep *redesign* yang digunakan adalah mendesain kembali suatu bentuk yang sudah ada dengan mengubah dari segi desain dan penambahan aplikasi teknik pada konsep perancangan. Pendekatan yang paling umum untuk menanggulangi limbah yang timbul dari siklus hidup-tekstil adalah untuk menerapkan strategi pengolahan limbah sampah yang dikenal dengan 3R, yaitu *reduce, reuse, recycle*. Tujuannya adalah untuk mengolah pemanfaatan maksimal dari suatu produk dengan memperpanjang siklus hidup mereka, baik secara keseluruhan produk, kain atau serat yang sebelum dibuang. Strategi pengolahan tersebut berdampak pada perputaran rantai yang singkat, dimulai dari lingkungan untuk dijadikan bahan baku, diproses, digunakan lalu kembali ke lingkungan (Fletcher, 2008:99).



### 2.4.3 Upcycle





Berdasarkan pemaparan Gail Jeanne Myers berdasar Gwilt & Rissanen (2011) dalam tesis Myers yang berjudul *Designing and Selling Recycled Fashion: Acceptance of Upcycling Secondhand Clothes by Female Consumers Age 25 To 65*, Myers (2014: 1) *upcycling* merupakan proses mendaur ulang segala bahan-bahan yang telah dibuang atau tidak digunakan (limbah) menjadi suatu produk baru, dimana produk baru yang dihasilkan memiliki nilai lebih. Dalam budaya populer di bidang *design* dan produk *fashion*, bahan-bahan yang didaur ulang tersebut dioptimalkan pemanfaatannya dengan tujuan untuk memberikan nilai lebih pada bahan yang didaur ulang tersebut untuk digunakan kembali oleh konsumen. Diungkapkan juga oleh Hanifa (2018) dalam *eProceeding of Art & Design Vol.5 No.3*, bahwa biasanya *upcycling* menciptakan menciptakan sesuatu yang baru dan lebih baik dari yang lama atau bekas.

## 3. Konsep Dan Proses Berkarya

### 3.1 Data Eksplorasi Awal

Tabel III.1 Eksplorasi Awal

No	Eksplorasi	Material & Proses	Analisis
1		Teknik: <i>Embellishment, beading.</i> Material: 2 jenis bahan <i>polyester</i> & payet pasir. Proses : - Buat sketsa motif pada bahan pertama. - Jahitkan bahan pertama pada bahan kedua sebagai alasnya. - Payet bahan pertama dengan payet pasir.	Menggambarkan unsur budaya yaitu bagian bulu. Namun payet mudah terkait dengan pakaian lain.
2		Teknik: <i>Burning &amp; beading.</i> Material: 2 jenis bahan <i>polyester</i> , payet pasir Proses: - Potong bentuk bunga dari brokat - Bakar pinggiran bunga dengan solder. - Jahit bunga pada bahan yang lainnya. - Payet pinggiran bunga dengan payet pasir.	Membawa unsur feminin, sesuai target market. Bakar terkadang kurang rapi.

3		<p>Teknik: Embelishment. Material: bahan <i>polyester</i> , obrasan pakaian &amp; payet pasir. Proses : - Buat sketsa motif dan potong. - Jahit potongan bahan agar membentuk motif bulu burung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jahit batu swarovski.</li> <li>- Jahit motif bulu pada bahan yang sebagai alas.</li> <li>- Jahit potongan obras pakaian di atas motif bulu.</li> <li>- Payet dengan payet pasir</li> </ul>	<p>Menggambarkan unsur budaya yaitu bulu burung cendrawasih. Payet mudah terkait dengan pakaian lain.</p>
4		<p>Teknik: Patchwork &amp; beading. Material: 2 jenis bahan <i>polyester</i>, payet pasir. Proses: - Potong bentuk bunga dari brokat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bakar pinggiran bahan pertama sesuai motif.</li> <li>- Jahit bahan lain dibawah bahan pertama.</li> <li>- Payet pinggiran motif dengan payet pasir.</li> </ul>	<p>Memfaatkan banyak bahan, namun banyak <i>space</i> yang tergunakan juga teksture menjadi lebih tebal.</p>
5		<p>Teknik: <i>Pleats &amp; patchwork</i>. Material: bahan <i>polyester</i> &amp; brokat Proses : - Buat lipatan-lipatan dan dijelujur dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Setrika bahan hingga serat berbentuk sesuai jelujur</li> <li>- Jahit bunga di bagaian bawah.</li> </ul>	<p>Dapat menutupi kecacatan pakaian Memakan banyak bahan. Saat proses strika, dapat menggunakan cairan pleats.</p>
6		<p>Teknik: Embelishment. Material: bahan <i>polyester</i> , obrasan pakaian &amp; payet pasir. Proses : - Buat sketsa motif dan potong. - Jahit potongan bahan agar membentuk motif bulu burung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jahit batu swarovski.</li> <li>- Jahit motif bulu pada bahan yang sebagai alas.</li> <li>- Jahit potongan obras pakaian di atas motif bulu.</li> <li>- Payet .</li> </ul>	<p>Payet mudah terkait dengan pakaian lain. Pemasangan payet pasir dapat lebih kuat.</p>

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)




Pada eksplorasi awal, tidak semua teknik dari eksplorasi dapat digunakan pada eksplorasi lanjutan. Teknik *pleats* dan *patcwork* memerlukan lebih banyak bahan dan tekstur pakaian yang menjadi lebih tebal tidak sesuai dengan target market. Bererapa teknik yang digunakan untuk eksplorasi selanjutnya yaitu *beading*, *embelishment* dan *burning*. Hasil

dari beberapa teknik tersebut dilihat dapat lebih menggambarkan unsur budaya dan menyesuaikan karakter serat *polyester* yang agak mengkilat dan tidak meneruskan hasil pembakaran. Selanjutnya akan dilakukan proses eksplorasi lanjutan guna menentukan teknik apa saja yang akan diaplikasikan pada produk akhir.

### 3.4 Eksplorasi Lanjutan

Berikutnya adalah pengerjaan dari eksplorasi lanjutan untuk lebih mematangkan guna menentukan eksplorasi yang akan dipilih untuk diterapkan pada produk. Berikut hasil eksplorasi lanjutan:

Tabel III.2 Eksplorasi Lanjutan

No	Eksplorasi	Material & Proses	Analisis
1		Teknik: <i>Beading</i> . Material: 4 jenis payet Proses:- gambar motif pada kain yang sebagai alas.	Dapat menggambarkan unsur budaya dengan lebih detail.
2		Teknik: <i>Patchwork &amp; beading</i> , dan <i>burning</i> . Material: 2 jenis bahan <i>polyester</i> , payet pasir. Proses: - Potong bentuk bunga dari brokat. - Bakar pinggiran bunga dengan solder. - Jahit bunga pada bahan yang lainnya. - Payet dengan payet pasir.	Memberikan kesan feminin dan tidak terlalu memberikan efek dewasa karena payet yang tidak memenuhi seluruh permukaan.
3		Teknik: <i>Embellishment</i> . Material: 2 jenis bahan <i>polyester</i> , obrasan pakaian & payet pasir. Proses : - Buat sketsa motif dan potong. - Jahit potongan bahan agar membentuk motif bulu burung. - Jahit batu swarovski. - Jahit motif bulu pada bahan yang sebagai alas.	Mengambarkan bentuk sayap dari unsur budaya. Dapat memberikan kesan feminin.


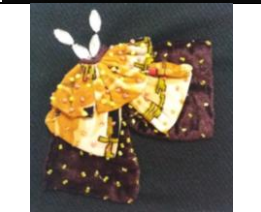

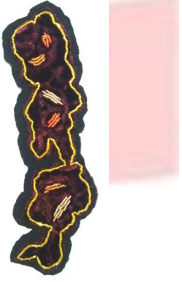
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Pada eksplorasi lanjutan, semua teknik dari eksplorasi akan diaplikasikan pada produk akhir. Teknik dipilih yaitu *embelishment*, *beading*, *burning*, dan *patchwork*. Hasil dari beberapa teknik tersebut dilihat dapat lebih menggambarkan unsur budaya dan menyesuaikan karakter serat *polyester* yang agak mengkilat dan tidak meneruskan hasil pembakaran.

### 3.5 Eksplorasi Terpilih

Tabel III.3 Eksplorasi Terpilih

No	Nama	Gambar
----	------	--------

1	Eksplorasi lanjutan no.1			
2	Eksplorasi lanjutan no.2			
3	Eksplorasi lanjutan no.3			

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

### 3.7 Design Perancangan Produk

*Design* ini akan dibuat berdasarkan *moodboard* dan *lifestyle*, yaitu *design* yang feminin bertemakan Pin Up juga menggambarkan dari unsur budaya Nusantara yaitu burung Cendrawasih.

*Look 1* Gaun:



Gambar III.4 *Design Look 1*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

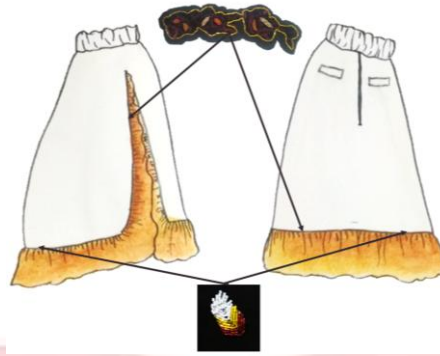
*Look 2* Rok:



Gambar III.5 *Design Look 2*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Look 3 Rok:



Gambar III.6 Design Look 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Look 4 gaun:



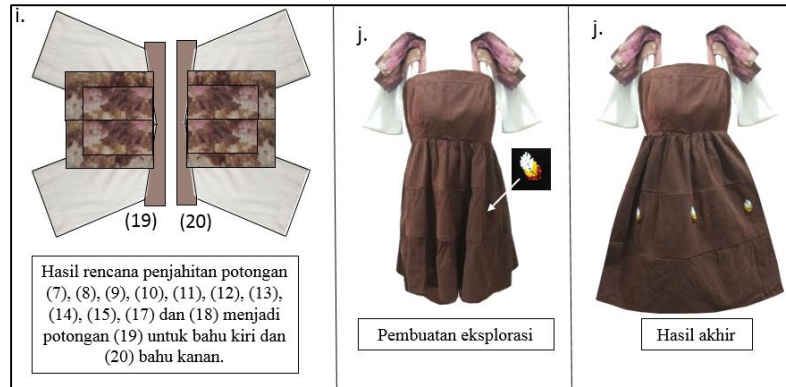
Gambar III.7 Design Look 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

### 3.8 Produksi

Setelah menganalisis pakaian *secondhand* dan tahap pra-produksi, maka dilanjtkan dengan proses produksi sesuai desain perancangan yang telah dibuat.

Look 1 Gaun:

<p>a.</p> <p>Rencana pemotongan gaun</p>	<p>b.</p> <p>Hasil pemotongan gaun</p>	<p>c.</p> <p>Potongan (1), (2), (3) dan (4) dijahit saling menyatu</p>	<p>d.</p> <p>Hasil jahit potongan (1), (2), (3) dan (4)</p>
<p>e.</p> <p>Potong kain (6) dengan pola persegi panjang 4 buah ukuran 10*15 4 buah ukuran 15*20. Potong renda pada bagian atas</p>	<p>f.</p> <p>Hasil Pemotongan rok (6)</p>	<p>g.</p> <p>Rencana Pemotongan Rok</p>	<p>h.</p> <p>Hasil pemotongan rok (16)</p>



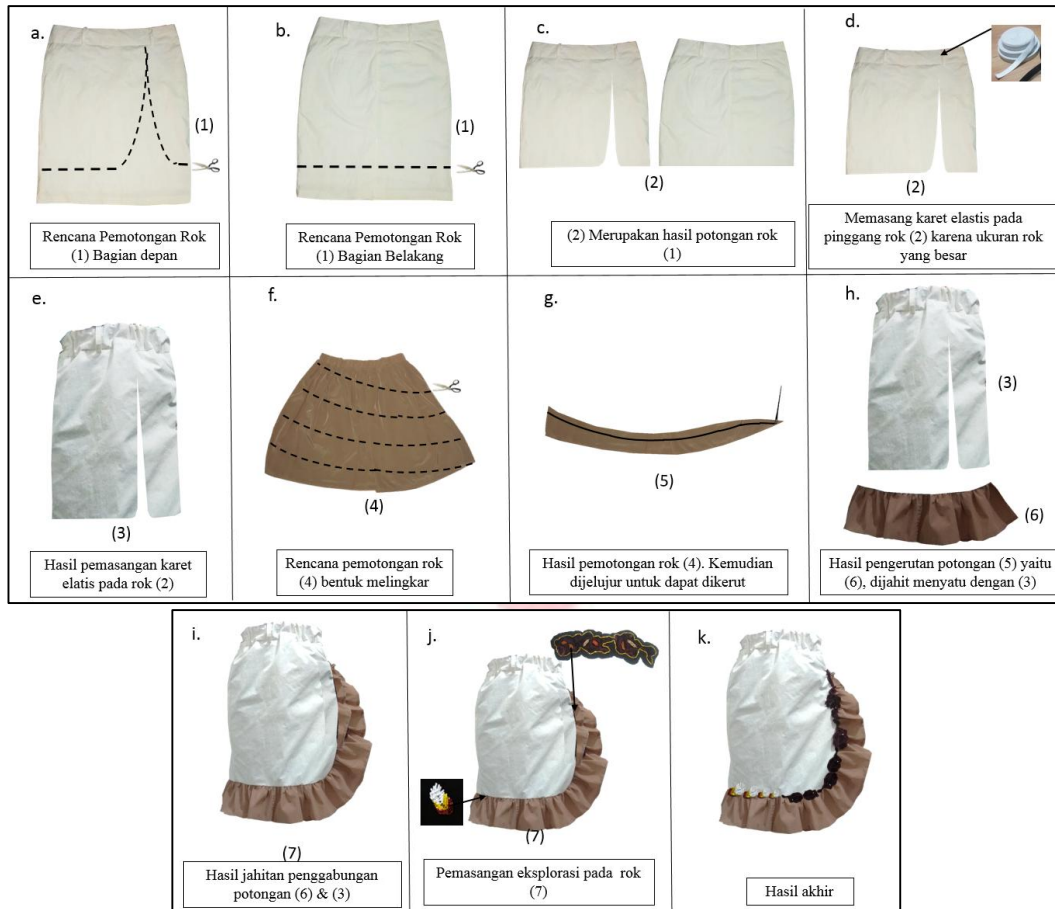
Gambar III.8 Proses Produksi Look 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Look 2 Rok:



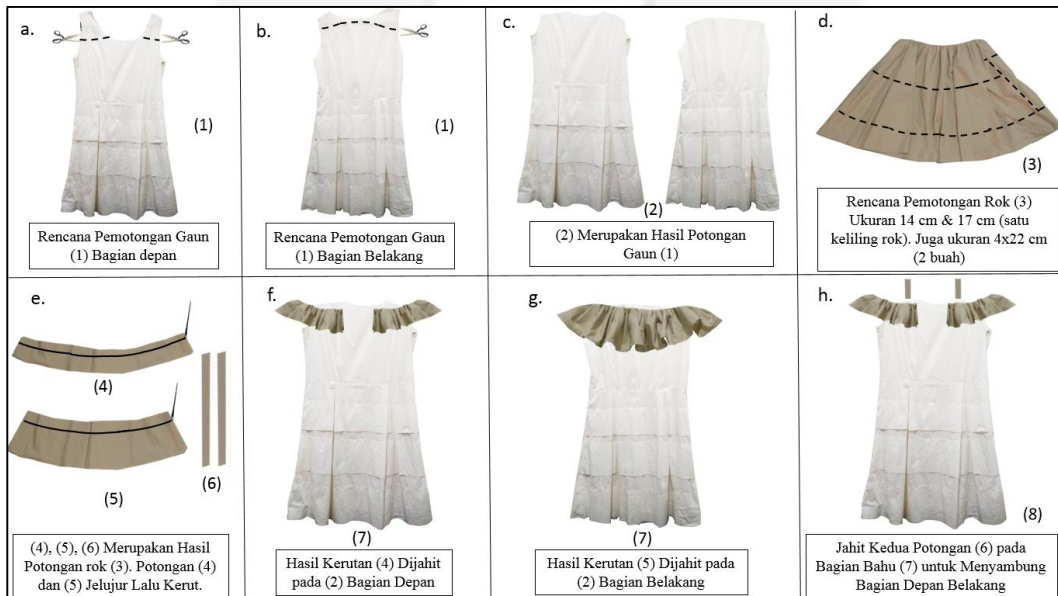
Gambar III.9 Design Look 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Look 3 Rok:



Gambar III.10 Design Look 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Look 4 Gaun:





Gambar III.11 *Design Look 4*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

### 3.9 Konsep *Marchandise*

Pada konsep *marchandise*, berikut beberapa *marketing kit* yang dibuat guna mendukung produk dari penelitian ini dan sebagai media untuk menjelaskan produk:



Gambar III.12 *Design Packaging*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar III.13 *Design Marchandise Card*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

### 3.10 Visualisasi *Produk Akhir*

Berikut adalah hasil visualisasi produk akhir pada penelitian ini:

*Look 1* Gaun:



Gambar III.14 *Visual Look 1*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Look 2 Rok:



Gambar III.15 Visual Look 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Look 3 rok:



Gambar III.16 Visual Look 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

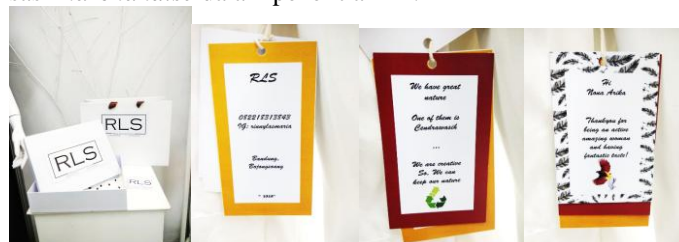
Look 4 gaun:



Gambar III.17 Visual Look 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

### 3.11 Visualisasi *Marchandise*

Berikut adalah hasil visualisasi *marchandise* dalam penelitian ini:



Gambar III.18 Visual *Marchandise*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

#### 4. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian Tugas Akhir ini ialah:

1. Pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester* pada umumnya memiliki kecacatan dari pemakaian sebelumnya. Cacatan tersebut berupa warna yang luntur, terbakar strika, resleting rusak, robek dan kancing yang hilang. Untuk menutupi hal tersebut dapat dengan eksperimen material menggunakan teknik *surface textile design* seperti *beading*, *embellishment*, *burning*, *ruffles* dan *patchwork*. Dalam penelitian ini Penulis mendapati rok *secondhand* yang terkena lunturan. Lunturan tersebut ditutupi dengan menjahit brokat dari gaun *secondhand* di atas permukaannya. Kemudian terdapat gaun yang terdapat bekas terbakar strika. Bagian yang terbakar strika ditutupi dengan potongan bahan lain yang dibentuk *ruffles*. Terdapat bagian yang dibuka jahitannya, kemudian bekas jahitan tersebut ditutupi dengan teknik *beading*.
2. Pakaian *secondhand* berbahan kain *polyester* dapat ditingkatkan nilai estetika dan ekonominya. Upaya yang dilakukan yaitu *re-design* pakaian *secondhand* menjadi produk *fashion* baru berupa gaun dan rok yang lebih inovatif. Kegiatan *re-design* dalam penelitian ini memiliki konsep yang menyesuaikan target market yang dituju yaitu wanita berusia 18-23 tahun beserta memasukkan unsur budaya Indonesia yaitu burung Cendrawasih. Unsur Cendrawasih yang diangkat yaitu warnanya yang diikuti dengan pemilihan warna pakaian *secondhand*. Karakter burung yang berbulu yaitu sesuatu yang bervolum, digambarkan dengan potongan kain yang dibentuk *ruffles*. Keindahan bulu burung Cendrawasih digambarkan dengan *beading* payet yang berkilap. Selain itu, *style* Pin Up menjadi acuan dalam *re-design* pakaian *secondhand*. Pin Up merupakan *style* yang glamor dan menjadi lebih seksi namun tetap terlihat sangat feminin. Sehingga produk *fashion* yang baru ini akan meningkatkan nilai estetika dan ekonominya, dikarenakan konsep *re-design* dalam penelitian.

#### Daftar Pustaka:

- Ernawati, Izwerni, Nelmira. 2008. *Tata Busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Istiharoh, ST. 2013. *Pengantar Ilmu Tekstil 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Kass, Alison (2011). "The 20th Century of American Fashion: 1900 – 2000". *American Fashion Thesis*, dalam <http://library.wcsu.edu/dspace/bitstream/0/592/1/ALISON+KASS.AMERICAN+FASHION+THESIS.pdf>, diunduh pada 16 Juli 2019.
- Komarawidjaja, Wage (2016). "Sebaran Limbah Cair Industri Tekstil dan Dampaknya di Beberapa Desa Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung". *Jurnal Teknologi Lingkungan*, No 2 (Vol 17 /2016), dalam <http://ejurnal.bppt.go.id/index.php/JTL/article/view/1045>, diunduh pada 15 Oktober 2018.
- Latupapua, Lesly. KELIMPAHAN DAN SEBARAN BURUNG CENDRAWASIH (Paradisaea apoda) DI PULAU ARU KABUPATEN KEPULAUAN ARU PROPINSI MALUKU. *Jurnal Agroforesti*, No 3 (Vol1 / 2006), dalam <https://jurnalee.files.wordpress.com/2014/07/kelimpahan-dan-sebaran-burung-cendrawasih-paradisaea-apoda-di-pulau-aru-kabupaten-kepulauan-aru-propinsi-maluku.pdf>, diunduh pada 3 Maret 2019.
- Menteri Perdagangan. 2015. LAPORAN ANALISIS IMPOR PAKAIAN BEKAS. PUSAT KEBIJAKAN PERDAGANGAN LUAR NEGERI BADAN PENGKAJIAN DAN PENGEMBANGAN KEBIJAKAN PERDAGANGAN KEMENTERIAN PERDAGANGAN 2015. No.54/M-DAG/PER/10/2009: 12-18
- Noerati, S., Gunawan, Muhammad Ichwan, dan Atin Sumihartati. 2013. *Teknologi Tekstil (Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru)*. Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil.
- Sison, Steph (2017). *Fahion Dictionary : Your Ultimate Guide to Skirts*. Online. (<https://www.preview.ph/fashion/fashion-dictionary-your-ultimate-guide-to-skirts-a00191-20170601>, diakses pada 2 april 2019 pukul 13:49 WIB).

