

PEMANFAATAN LIMBAH KAOS UNTUK AKSESORIS DENGAN TEKNIK *MACRAME*

UTILIZATION OF WASTE SHIRT TO BE AN ACCESSORIES WITH MACRAME TECHNIQUE

Tiara Lugina Mayang Asri

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Tiaralugina11@gmail.com

Abstrak

Pertumbuhan industri tekstil sampai saat ini semakin meningkat sehingga memunculkan isu-isu mengenai limbah tekstil yang berasal dari tempat produksi tekstil seperti konveksi. Limbah yang dihasilkan dari konveksi tersebut salah satunya adalah limbah katun kombed. Hal tersebut menyebabkan para pelaku fesyen tergerak untuk menciptakan sebuah inovasi dengan mengolah limbah demi menambah nilai guna, ekonomi, dan estetikanya. Limbah katun kombed berkarakter *stretch*, sehingga dengan mudah diaplikasikan menjadi produk fesyen, sesuai dengan karakternya, limbah ini dapat digunting, ditarik lalu dibuat menjadi tali-temali. Berbagai macam teknik dapat digunakan, salah satu teknik yang cocok adalah teknik *Macrame*. Kombinasi material dan teknik tersebut akan diaplikasikan sebagai aksesoris, yaitu kalung.

Kata Kunci : Limbah Kaos Katun, Teknik *Macrame*, Aksesoris.

Abstract

The growth of the textile industry is currently increasing, which raises the issue of textile waste originating from the productions of textiles such as convections. Waste which generated from the convection, one of which is a waste of Combed cotton. This causes the fashion enthusiasts moved to create an innovation, to treat waste in order to increase the value of order, economy, and its aesthetics. A waste of Combed cotton's characters are stretch, so it can be easily applied to fashion products, according to his character, this waste can be cut, pulled and then made into ropes. A variety of techniques are can be used, once suitable technique is a Macrame technique. The combination of materials and techniques can be applied as an accessories, which is necklace.

Keywords : *Waste Cotton Shirt, Macrame Technique, Accessories.*

1. PENDAHULUAN

Kota Bandung adalah salah satu kota industri tekstil di Indonesia, dikenal sebagai kota kreatif dengan banyaknya tempat wisata belanja terutama pada industri fesyen, seperti butik, *clothing*, *distro* dan lain-lain. Di kota ini, banyak anak muda kreatif ikut meramaikan pasar industri fesyen dengan menciptakan produk lokal yang dapat bersaing dengan produk asing. Hal tersebut menyebabkan

menjamurnya sentra tekstil dan konveksi di kota ini yang artinya meningkatnya jumlah produksi tekstil sehingga berdampak pada peningkatan jumlah limbah hasil produksi, oleh karena itu industri tekstil disebut sebagai salah satu industri penghasil limbah terbanyak, dimana banyak sisa kain yang tak terpakai dan disimpan begitu saja sehingga menumpuk dan kemungkinan besar dapat mengganggu, khususnya untuk orang-orang yang beraktifitas di industri konveksi tersebut. Berdasarkan fenomena ini, peneliti merasa tergerak untuk mendaur ulang limbah tersebut menjadi sebuah produk tekstil yang mempunyai nilai guna, nilai estetika dan nilai ekonomi dengan teknik produksi tekstil.

Teknik produksi tekstil ada dua macam, yaitu *Structural Design* dan *Surface Design*. *Structural Design* merupakan merancang atau menciptakan sesuatu bentuk corak yang dihasilkan melalui persilangan dan perpaduan benang pakan dan lusi dengan menerapkan prinsip-prinsip desain. Dari berbagai macam teknik pada *Structural Design*, peneliti memilih teknik *Macramé*, karena teknik ini sudah familiar dalam pembuatan produk, namun banyak yang tidak mengetahui bahwa produk tersebut dibuat dengan teknik *Macramé*. Teknik *Macramé* merupakan sebuah teknik simpul tali-temali sehingga menjadi susunan simpul yang baik. Biasanya material yang digunakan adalah tali - temali, seperti tali kur, tali tambang, dan lain-lain. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk membuat aksesoris, yaitu kalung, karena material limbah kaos katun masih jarang digunakan sebagai bahan utama pembuatan kalung, terutama di Indonesia. Selain itu apresiasi masyarakat kota terhadap aksesoris cukup tinggi, terutama wanita yang mempunyai kebutuhan lebih banyak daripada pria.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar produk yang dibuat dapat menciptakan inovasi baru pada industri fesyen dengan kombinasi material dan teknik yang digunakan.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Industri konveksi di Kota Bandung menghasilkan limbah kain dengan jumlah yang banyak sehingga limbah yang berpotensi menjadi permasalahan lingkungan.
- b. Pengenalan masyarakat akan istilah *Macramé* dalam kehidupan sehari-hari masih minim.
- c. Limbah kaos katun yang penggunaannya masih jarang digunakan sebagai material utama pembuatan produk aksesoris.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan adanya identifikasi masalah di atas, maka perumusan masalahnya adalah:

- a. Bagaimana cara memanfaatkan dan mengolah limbah yang dihasilkan oleh industri konveksi di Kota Bandung?
- b. Bagaimana cara memperkenalkan Teknik *Macramé* dalam kehidupan masyarakat sehari-hari ?
- c. Bagaimana cara agar limbah kaos katun dapat digunakan material dalam pembuatan aksesoris?

1.4 Tujuan Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Memanfaatkan limbah katun modal untuk dijadikan produk aksesoris, yaitu kalung dengan teknik *Macramé*.
- b. Menciptakan produk yang sesuai dengan tema pilihan, sesuai dengan *target market* dan *customer profile*.
- c. Meningkatkan nilai guna, nilai ekonomi dan nilai estetika pada limbah kaos katun, sehingga limbah tersebut menjadi material yang memiliki nilai jual jika diolah kembali dengan benar dan diaplikasikan menjadi produk fesyen.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif yaitu dengan:

1. Studi literatur terhadap berbagai buku, tesis, makalah, artikel, majalah dan media lainnya untuk mendapatkan data tentang produk fesyen (aksesoris), teknik *Macrame* dan lain-lain.

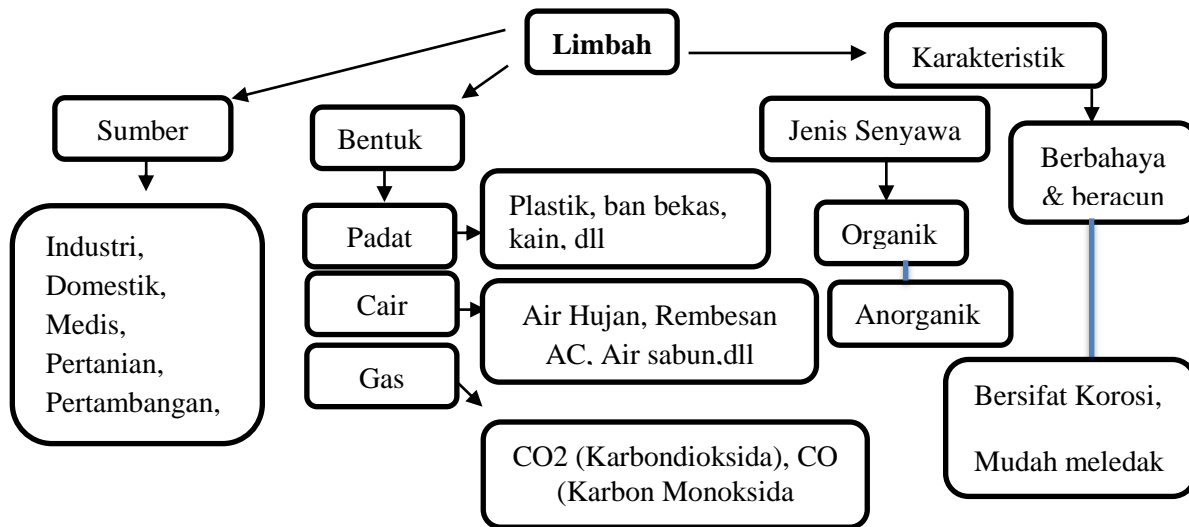
2. Studi Lapangan, berupa:

- Wawancara kepada masyarakat kota-kota besar terutama wanita untuk mendapatkan data tentang peminatan masyarakat terhadap aksesoris, khususnya aksesoris yang terbuat dari limbah tekstil, pengetahuan dan peminatan masyarakat terhadap teknik *Macrame*.
- Melakukan observasi dengan mengunjungi galeri atau *store-store* yang terdapat berbagai jenis aksesoris untuk mendapatkan inspirasi dalam pembuatan produk.

2. DASAR TEORI

2.1 Definisi Limbah

Limbah atau sampah merupakan suatu bahan yang tidak berarti dan tidak berharga. Limbah dapat menjadi benda yang ekonomis dan bernilai guna jika diolah dengan baik dan benar [1].



Tabel 2.1 Mapping Wasted Textile [2]

2.2 Jenis-jenis Kaos Katun

Cotton (tanaman kapas) merupakan serat benih, yang seratnya ditutupi oleh biji kapas dan merupakan semak belukar yang dapat mencapai tinggi 4-6 kaki [3]. Benang yang terdapat pada serat katun memiliki keunggulan dalam hal kenyamanan dan menyerap keringat.

Ada dua jenis katun murni, yaitu katun kumbed *combed* dan katun *carded*:

- Katun *Combed* adalah jenis kain katun yang diproduksi dengan *finishing* disisir (*combed*) dengan tujuan agar serat-serat kapas halus dapat dipisahkan sehingga kain yang dihasilkan lebih halus dan tidak berbulu. Kain katun *combed* tersedia dalam dua ukuran yaitu 20s dan 30s. Kain jenis ini biasa digunakan untuk bahan kaos distro-distro Bandung. Katun *combed* 20s adalah kain katun yang terbuat dari benang yang berukuran 20s. Katun *combed* 30s adalah kain katun *combed* yang terbuat dari benang yang berukuran 30s. Kain katun *combed* 20s lebih tebal daripada 30s, sehingga kain katun 30s berbahan lebih lemas daripada kain katun 20s.
- Katun *Carded*, berbeda dengan katun *combed*, kain katun *carded* tidak disisir pada proses *finishing* pembuatannya. Oleh karena itu masih terdapat serat-serat kapas halus yang tersisa. Meskipun begitu kain katun *carded* memiliki keunggulan harga yang lebih murah dibandingkan katun *combed*. Pada kain katun *carded* hanya terdapat ukuran 20s. [4]

2.3 Teknik Macrame

Dari berbagai jenis teknik membuat kalung, salah satu teknik yang digunakan adalah teknik *Macrame*. Makrame atau *macramé* adalah seni dekorasi moderen dengan simpul, dipercaya muncul pada abad ke-13 oleh para penenun Arab. *Macramé* pertama kali diperkenalkan oleh bangsa Turki dan Negara-negara Balkan (Eropa Timur) dan sekitarnya. Berasal dari kata *Maqrama* yang digunakan oleh bangsa Turki, kata tersebut mengalami perubahan dengan huruf arab menjadi *Miqramah* yang kemudian menjadi *macramé* [5]. Menurut Wiyoso Yudoseputro [6] *Macrame* adalah teknik membentuk struktur dengan teknik menjalin tali menggunakan pekerjaan tangan terbuat dari bahan benang *wool*, benang katun, tali plastik". "*Macrame*" sebenarnya berarti "pinggiran" dalam bahasa Arab, mendapatkan namanya ketika karpet penenun pada abad ketiga belas akan menyelesaikan tenun kreasi mereka dengan *knot* dari *macrame*.

2.4 Definisi Aksesoris

Menurut buku Teori Busana, pelengkap busana yang berfungsi menambah keserasian berbusana disebut aksesoris/aksesoris (bahasa Inggris : *accessory*, jamak menjadi *accessories*) [7]. Salah satu aksesoris adalah aksesoris fesyen, aksesoris fesyen adalah produk yang dibuat sebagai pelengkap pakaian agar terlihat lebih menarik. Dalam pemilihan aksesoris ini tentu harus sesuai dengan pakaian/busana yang dipergunakan serta waktu dan kesempatan pemakai.

Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak, diantaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Benda-benda yang termasuk ke dalam benda-benda aksesoris fesyen, yaitu:

- a. Cincin
- b. Jepit rambut
- c. Gelang
- d. Bros
- e. Anting (earrings)
- f. Tas
- g. Kacamata
- h. Kalung

3. KONSEP PERANCANGAN

Perancangan aksesoris dengan menggunakan teknik *macramé* ini memiliki konsep pembuatan produk kalung kategori "*swimwear*" dengan tema "*Harmony in Aquamarine*". Tema tersebut diwakili oleh *image board* yang terinspirasi dari keindahan natural laut yang berwarna biru *aquamarine* (biru kehijauan).

a. Segi Rupa (bentuk) dan Gaya

Untuk inspirasi bentuk kalung, peneliti terinspirasi dari konsep kalung *African Tribal* yang sejak dahulu dikenal dengan keindahan dan kualitas produk *handmade*-nya yang baik dan natural berdasarkan materialnya. Salah satu jenis aksesoris *African Tribal* yang menginspirasi peneliti adalah aksesoris yang berasal dari *Egypt*, yaitu *Egyptian Tribal* bernama *Egyptian Collar necklace* yang terkenal dengan sebutan kalung Cleopatra yang berbahan dasar dari alam (emas, perak dan tembaga). *Egyptian Collar* mempunyai bentuk unik seperti *collar* (kerah) dengan bentuk setengah lingkaran berukuran besar yang menutupi bagian leher, bahu dan dada. Selain itu kalung tersebut memiliki bentuk motif berhiaskan komposisi batu permata (Feldspar, Canelian, Jasper, Turquoise dan Lapis) yang geometris.

Berdasarkan inspirasi bentuk dan komposisi kalung *Egyptian* tersebut, Peneliti mengaplikasikannya dengan menggunakan teknik *macramé* menggunakan bahan dasar limbah katun *Combed* dengan aksen berbahan resin. Peneliti menggunakan resin untuk memperkaya desain dari segi komposisi kalung. Eksplorasi resin yang digunakan mewakili *image* tekstur air laut untuk memperkuat konsep natural pada produk. Selain itu penggunaan bahan resin saat ini sedang trend di kalangan anak muda, sehingga masyarakat kota sudah familiar dengan bahan tersebut.

b. Segi warna

Sesuai dengan material utama kalung yang digunakan, yaitu limbah kaos katun, maka pemberian warna pada kalung ini menggunakan pewarna tekstil Dylon berwarna biru dan campuran Wantex berwarna hijau sehingga menjadi warna biru aquamarine.

Peneliti memilih warna ombre yang terinspirasi pada warna air di tepi laut. Ombre adalah gradasi warna dari warna yang paling mencolok ke warna yang lebih lembut atau sebaliknya (chewbaccashufflin.wordpress.com). Karena material yang digunakan adalah kain, maka penggunaan motif ombre dapat diaplikasikan dengan baik. Teknik Pewarnaannya menggunakan teknik pencelupan.

Produk ini lebih dikhususkan untuk wanita yang senang menggunakan aksesoris sebagai pelengkap/*swimwear* ketika sedang melakukan aktifitas seperti datang ke acara pesta pantai (*beach party*) dan duduk santai pinggir pantai atau kolam renang. Seperti di bawah ini merupakan salah satu target market yang dituju.

Dari teknik *Macrame*, semua orang yang tertarik dapat mengaplikasikannya ke berbagai macam simpul. Peneliti memilih simpul-simpul di atas berdasarkan *image board* dan *lifestyle board* yang dibuat dengan tidak mengenyampingkan prinsip-prinsip *Macrame*, terutama mengenai kekuatan (*strength*) dan daya tahan (*durability*).

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

- a. Limbah kaos dapat dieksplorasi sesuai dengan kemampuan kreatifitas yang dimiliki dari segi inspirasi, eksplorasi, desain dan lain-lain yang mendukung pada proses pembuatan suatu produk kriya sehingga limbah kaos mengalami perubahan fungsi yang diawali dari barang yang tidak terpakai menjadi barang yang mempunyai nilai fungsi, ekonomi, dan berdaya jual.
- b. Teknik *macramé* sebagai teknik utama, dapat diperkenalkan kepada masyarakat luas dengan membuat sebuah *Brand History*. *Brand History* merupakan unsur penting dalam pembuatan produk terutama produk yang bermaterial limbah, maka perlu untuk menceritakan dibalik terciptanya sebuah produk yang berarti memberi pengetahuan kepada *customer* mengenai identitas sebuah produk. Biasanya *Brand History* terdapat pada *packaging* produk, seperti *hang tag*, *shopping bag* dan *website*.
- c. Limbah kaos katun dapat digunakan sebagai material utama pembuatan produk fesyen sesuai dengan karakter bahan, warna dan kuantitas bahan yang tersedia di konveksi tempat limbah tersebut berasal. Dengan demikian, material yang didapatkan tersebut dapat dieksplorasi dan diaplikasikan dengan teknik yang sesuai jenis produk yang akan dibuat.

4.2 Saran

- a. Limbah kaos banyak jenisnya dan banyak pula kuantitasnya selama perindustrian tekstil masih berjalan, maka kesempatan untuk mengeksplorasi limbah kaos masih banyak.
- b. Pemilihan teknik pengolahan material juga tidak hanya terpatok pada satu atau dua teknik, melainkan lebih dari itu sehingga untuk kedepannya akan lebih banyak produk-produk inovatif lainnya yang dapat diciptakan.
- c. Alternatif produk dibuat sebagai pilihan bagi customer selain memilih produk utama.

- d. Harga harus sesuai dengan produk yang diciptakan dan modal yang dikeluarkan.
- e. Kerapihan dan kebersihan suatu produk sangat penting sehingga harus diperhatikan
- f. Masalah teknis diperhatikan, terutama untuk kenyamanan *customer*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Widiyati, Sri, *Definisi Limbah*, www.g-excess.com, 2010
- [2] Mursyta, Ikhfa, *Mapping Wasted Textile*, www.g-excess.com, 2010
- [3] *Jenis-jenis Kain Katun*, www.muslimah-cantik-sehat.blogspot.com, 2014
- [4] Chomz Creative, *Tentang Katun*, www.zethaku.com, 2013
- [5] Saraswati (1996). *Seni Makrame 2 – Seri Menuju Wiraswasta 17*, Jakarta: Bhratara.
- [6] Yudoseputro, Wiyoso (1995). *Desain Kerajinan Tekstil*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- [7] Riyanto, Arifah A (2003). *Teori Busana*, Bandung: Lembaga Penerbitan Yayasan Pembangunan Indonesia (Yapemdo).

LAMPIRAN

Sketsa dan Lookbook

