

EKSPLORASI TEKNIK MIX MEDIA DENGAN BAHAN UTAMA KAIN PERCA SEBAGAI APLIKASI IMBUH UNTUK PRODUK FASHION

EXPLORATION OF "MIX MEDIA" TECHNIQUES WITH PERCA FABRIC MAIN MATERIALS AS IMBUH APPLICATIONS FOR FASHION PRODUCTS

Dian Kris Alipa¹, Arini Arumsari, S.Ds, M.Ds².

^{1,2,3}Prodi S1 Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ dian.krisalipa@gmail.com, ² ariniarumsari@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kota Bandung dikenal sebagai kota mode, sehingga banyak berdiri industri tekstil yang menghasilkan limbah kain perca yang bisa diolah kembali. Tujuan dari penelitian ini adalah memanfaatkan kedua limbah tersebut untuk diolah kembali sehingga menghasilkan produk baru yang bernilai jual tinggi. Dengan cara mengolah kembali limbah kain perca menggunakan teknik "Mix Media" sebagai aplikasi imbuah yang dapat diterapkan pada produk *fashion* Tentunya dengan mengolah kembali kedua limbah tersebut selain memanfaatkan sampah yang ada juga dapat menambahkan kreasi pada produk *fashion* yang menggunakan material dari lingkungan sekitar. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi mengatasi limbah yang terbuang percuma agar memiliki nilai jual. Hasil akhir dari penggunaan limbah kain perca sebagai aplikasi imbuah dibuat menjadi produk busana siap pakai yang mewah karena pakaian tersebut siap pakai tetapi tidak dapat diproduksi secara massal karena pembuatannya yang rumit dan bahan aplikasi tambahan yang digunakan adalah kain perca yang bukan jumlah yang sama.

Kata kunci : Limbah kain perca, *Mix Media*, Aplikasi imbuah, Produk *fashion*.

Abstract

The city of Bandung is known as a city of fashion, so many textile industries have been established that produce patchwork waste that can be reprocessed. The purpose of this study is to utilize the two wastes to be reprocessed so as to produce new products that have high selling value. By reprocessing patchwork waste using the "Media Mix" technique as an additive application that can be applied to certain fashion products by reprocessing the two wastes in addition to utilizing existing waste can also add creations to fashion products that use materials from the surrounding environment. With this research, it is expected to provide a solution to overcome waste that is wasted in order to have a sale value. The final result of the use of patchwork waste as an imbuah application is made into a deluxe ready to wear fashion product because the clothing is ready to wear but cannot be mass produced because of its complicated manufacturing and the added application material used is patchwork which is not the same amount.

Keywords: patchwork waste, media mix, imbuah application, fashion products.

1.Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang memiliki banyak aktivitas untuk menunjang segala kebutuhannya, dan setiap aktivitas yang dilakukan manusia dapat menghasilkan limbah. Menurut Rudy Hartono pada bukunya yang berjudul Penanganan dan Pengolahan Sampah, menjelaskan bahwa sampah atau limbah adalah material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah merupakan konsep buatan dan konsekuensi dari adanya aktivitas manusia (Hartono, 2008:5). Berdasarkan kutipan tersebut pada dasarnya

limbah adalah suatu material sisa yang sudah tidak digunakan namun dapat dimanfaatkan dengan cara didaur ulang kembali.

Bandung yang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat ini, dikenal sebagai kota mode. Sebagian besar produk tekstil di Jawa Barat berpusat di Kota Bandung, terdapat lebih dari 300 perusahaan tekstil yang tersebar di tiga wilayah, yaitu di Kabupaten Bandung dan kota Bandung (Suseno,2009). Semakin banyaknya industri *fashion* yang berkembang di kota Bandung, maka semakin tinggi pula tingkat produksi pakaian di kota Bandung sehingga banyaknya konveksi yang menghasilkan limbah kain perca.

Kain perca adalah potongan-potongan bahan kain yang sudah tidak terpakai, seperti kain bekas pakaian, *bed cover*, sarung bantal, bahkan bisa juga dari sisa-sisa produk di pabrik tekstil (Hidayat dan Abidin,2008). Kain perca juga memiliki berbagai jenis dan ukuran, tergantung pada rumah produksi yang menghasilkannya. Dari hasil limbah kain perca yang beragam mulai dari ukuran kecil, sedang hingga besar juga jenis-jenisnya yang bermacam –macam berpotensi untuk diolah dijadikan satu komponen dengan cara diolah menggunakan teknik *mix media*.

Mix media ialah teknik dalam seni saat seorang seniman menggunakan dua atau lebih media (Sunaryo,2007). Dilihat dari potensi yang ada, maka dari itu mahasiswa mencoba untuk mengolah limbah kain perca dengan teknik *mix media* dengan tambahan teknik lainnya seperti *embroidery*, dan teknik kolase untuk dijadikan produk *fashion* yang mengusung tema nusantara yakni bunga nusantara Indonesia. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi solusi memanfaatkan limbah yang dapat mencemari lingkungan sekitar. Selain itu limbah–limbah tersebut juga dapat didaur ulang dan dijadikan produk *fashion* yang bernilai jual pada pengolahan limbah dalam bentuk produk *fashion*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengolah limbah kain perca secara eksploratif agar dapat dijadikan aplikasi imbuhan ?
2. Bagaimana cara mengolah limbah kain perca sebagai aplikasi imbuhan dengan menggunakan teknik *mix media* yang diterapkan pada produk *fashion* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengolahan limbah padat organik yang diolah dengan tema *mix media*
2. Limbah kain yang didapatkan dari beberapa konveksi yang ada di kota Bandung.
3. Limbah yang didaur ulang tersebut akan diolah sebagai aplikasi imbuhan yang akan diterapkan pada produk *fashion*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan eksplorasi aplikasi imbuhan dengan material kain perca.
2. Memanfaatkan kain perca agar memiliki nilai jual dengan cara menggunakan teknik *mix media* sebagai aplikasi imbuhan yang diterapkan pada produk *fashion*.
- 3.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah:

= Studi Literatur

Studi Literatur diperoleh dari beberapa buku mengenai *fashion* dan tekstil ,jurnal, internet, dan media sosial seperti Instagram, dan *pinterest* sebagai referensi dalam mencari data yang berkenaan dengan masalah eksplorasi lmbah dengan tema *mix media*.

= Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati langsung situasi dan kondisi di lapangan yaitu terjun langsung ke tempat konveksi yang banyak memproduksi limbah kain dan limbah plastik.

= Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak narasumber yang berkaitan dan terlibat langsung dengan materi dari penelitian yang akan dianalisa seperti pengusaha konveksi di kota Bandung guna memperoleh data yang akurat.

2.Studi Pustaka

2.1 Mix Media

Menurut arti etimologisnya, *mix media* diambil dari Bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia menurut Kamus Inggris – Indonesia oleh *John M Echols* dan Hasan Shadily berarti: “ (kata benda)campur, campuran, adonan “. Sedangkan media diambil dari Bahasa Inggris juga menurut Echols dan Shadily dapat diartikan sebagai : “(kata benda) medium, alat, wadah”.

Maka *mix media* mempunyai arti yaitu campuran atau penggabungan dua media yang berbeda yang dijadikan satu komponen. *Mix media* juga cenderung mengacu kepada karya seni *visual* yang menggabungkan beragam jenis media seni *visual* yang tradisional sampai yang tidak lazim digunakan dalam karya seni.

Mix Media adalah salah satu teknik melukis yang menggabungkan berbagai macam media agar menjadi suatu komposisi tunggal berupa suatu karya dua dimensional yang artistik. (Shaifuddin, 2013).

2.2 Limbah

Limbah merupakan hasil dari setiap aktivitas manusia, menurut Armando (2008:6) limbah adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari sumber hasil aktivitas manusia maupun alam yang belum memiliki nilai ekonomi. Berdasarkan keputusan Menperindag RI No. 231/MPP/Kep/7/1997 Pasal I tentang prosedur impor limbah, menyatakan bahwa limbah adalah bahan/barang sisa atau bekas dari suatu kegiatan atau proses produksi yang fungsinya sudah berubah dari aslinya, kecuali yang dapat dimakan oleh manusia dan hewan. Pada dasarnya limbah adalah suatu bahan yang sudah tidak memiliki nilai fungsi, tapi tak banyak pula orang yang memanfaatkan limbah tersebut kembali agar mempunyai nilai fungsi lain dengan cara mendaur ulangnya.

2.3 Aplikasi Imbuh

Definisi imbuh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu imbuh/im.buh/ n tambahan (tidak banyak pada barang yang ditimbang, dibeli,dimakan,dan sebagainya. Sedangkan definisi aplikasi ialah aplikasi / ap.li.ka.si/ n 1. Karya hias dalam seni jahit-menjahit dengan menempelkan (menjahitkan) guntingan-guntingan kain yang dibentuk seperti bunga (buah,binatang,dan sebagainya) pada kain lain sebagai hiasan. Bila digaris bawah kata menghias, sama halnya dengan *embellishment* dalam Bahasa Inggris yang artinya perhiasan.

Menurut (Larasati,2017) *Embellishment* pada *fashion* merupakan cara untuk menghias busana dengan menambahkan berbagai macam teknik pada permukaan kain sehingga menambah kegunaan dan estetika pada busana tersebut. *Embellishment* menampilkan *handcraft* yang baik dari teknik ataupun pengaplikasiannya sehingga menambah nilai dari suatu busana dengan adanya detail tersebut.

Beberapa teknik yang digunakan pada aplikasi imbuhan tersebut ialah sebagai berikut:

- Teknik *Laser cut* : Potongan – potongan kain perca dipotong menyerupai bunga sesuai dengan pola stilasi dengan menggunakan teknik laser cut.
- *Painting* : Pewarnaan pada beberapa bunga sesuai dengan stilasi bunga aslinya.
- Sablon *puff* : Sebagai variasi yang disesuaikan dengan stilasi bunga aslinya.
- *Beading* : Sebagai variasi atau tambahan agar komposisi bunga tidak terlihat monoton.

3. Hasil dan Analisa

3.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan pada penelitian ini yaitu menciptakan suatu produk ramah lingkungan yang terinspirasi dari lokal konten Bunga Nusantara Indonesia, dengan memanfaatkan material limbah kain perca yang diolah sedemikian rupa dengan berbagai teknik.

3.2 Konsep *Imageboard*

Imageboard berupa *visual* yang menggabungkan komposisi gambar yaitu foto, yang memuat suasana, warna, dan tema yang menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan suatu karya. *Imageboard* pada perancangan kali ini lebih terdiri dari warna-warna yang mencolok dari berbagai jenis bunga nusantara, dengan tambahan botol plastik dan *tassel* dari benang *nylon* sebagai penambahan variasi yang menggambarkan karakteristik dari perancangan produk pada konsep desain *imageboard* yang diangkat oleh penulis.





Gambar 3.2 Imageboard

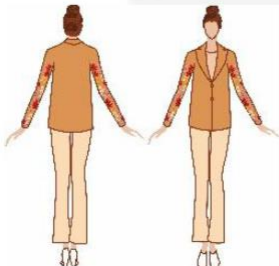
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019

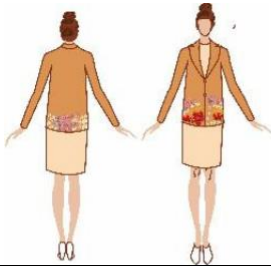
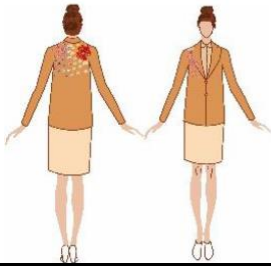

3.3 Eksplorasi Produk

Setelah melakukan beberapa tahap eksplorasi maka terpilihlah beberapa bunga, selanjutnya masuk kedalam tahap pengkomposisian eksplorasi berdasarkan teori prinsip desain sebagai berikut:

Hasil Eksplorasi	Komposisi Eksplorasi
	
<p>Analisa Komposisi</p>	<p>Berdasarkan prinsip desain sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="523 831 1361 1182"> <p>Irama</p> <p>Eksplorasi bunga terlihat berirama terlihat dari penyusunan warna bunga yang bermula dari bunga Dadap (merah), Raflesia Arnoldi (merah kuning), Bunga Jempa (kuning), Anggrek Bulan (kuning-putih), Melati (putih), Anggrek Larat totol (putih-ungu) dan Anggrek Larat (ungu). Irama tersebut dibentuk agar terlihat teratur dan dinamis yang dimulai dari warna merah sampai ungu agar terlihat selaras, karena irama terjadi jika adanya pengulangan pada bidang atau ruang yang menyebabkan adanya pergerakan.</p> <li data-bbox="523 1196 1361 1368"> <p>Proporsi</p> <p>Eksplorasi bunga dibuat berbagai ukuran mulai dari kecil, sedang hingga besar, kemudian pada komposisi dibuat proporsi yang dilihat dari penempatan bunga sesuai dengan ukuran dari besar atau penuh hingga kecil atau sedikit.</p> <li data-bbox="523 1382 1361 1503"> <p>Harmoni</p> <p>Eksplorasi bunga terlihat harmoni setelah adanya penataan berdasarkan irama warna dan proporsi berbagai ukuran.</p>

3.4 Pengaplikasian Aplikasi Imbuh

Sketsa Produk	Penjelasan
<p>Look 1</p> 	<p>Pada <i>look</i> yang pertama penempatan aplikasi imbuh ada pada bagian lengan menyebar dari atas hingga pergelangan tangan, penempatan aplikasi imbuh tersebut guna berfokus pada bagian tangan <i>blazer</i> saja.</p>

<p style="text-align: center;">Look 2</p> 	<p>Pada <i>look</i> yang kedua, penempatan aplikasi imbuah ada pada bagian depan <i>blazer</i> mengelilingi sampai ke bagian belakang, karena pada bagian tersebut dirasa cukup luas untuk ditambahkan aplikasi imbuah.</p>
<p style="text-align: center;">Look 3</p> 	<p>Pada <i>look</i> yang ketiga, penempatan aplikasi imbuah terdapat pada bagian belakang mengelilingi sampe ke depan bagian sebelah kiri. Penempatan aplikasi imbuah ini dapat dilihat iramanya pada bagian samping produk hingga ke bagian belakang</p>
<p style="text-align: center;">Look 4</p> 	<p>Pada <i>look</i> yang terakhir penempatan aplikasi imbuah berfokus pada bagian kerah sebelah kanan dengan dua pergelangan kaki.</p>

3.5 Produk Akhir

Produk akhir pada penelitian ini adalah *ready to wear deluxe* berupa *outer* yaitu *blazer* sebagai berikut :

1 Look 1



5. Look 2



3. *Look 3*4. *Look 4*

Gambar 3.5 Hasil Produk

Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2019

4.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa limbah kain perca bisa diolah kembali menjadi produk *fashion* dengan menggunakan teknik *mix media*. Produk *fashion* tersebut terinspirasi dari bunga nusantara yang dibuat stilasi pada kain dan untuk mendukung *image stilasi* dari bunga nusantara tersebut ialah digunakannya beberapa teknik yaitu teknik *shirring* , *painting* , *sablon puff* , dan *beading*. Setelah dibuat modul beberapa bunga dengan teknik-teknik tersebut kemudian dibuat komposisi yang didalamnya terdapat berbagai bentuk bunga nusantara yang terpilih ialah bunga Raflesia Arnoldi, Anggrek Larat, Anggrek Bulan , Melati, Dadap Merah, dan Bunga Jeumpa dengan berbagai ukuran dari yang kecil, sedang sampai besar. Dari komposisi tersebut akhirnya diterapkan pada produk *fashion* . Hasil akhir dari pemanfaatan limbah kain perca sebagai aplikasi imbuh tersebut dijadikan produk *fashion ready to wear deluxe* karena busana tersebut merupakan busana siap pakai tetapi tidak dapat diproduksi massal dikarenakan pembuatannya yang rumit serta material aplikasi imbuh yang digunakan adalah kain perca yang jumlahnya tidak sama banyak. Limbah-limbah kain tersebut sudah disortir sebelumnya berdasarkan jenis , warna , dan karakteristik yang disesuaikan dengan *imageboard* yang terinspirasi dari bunga nusantara.
2. Dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan sebuah alternatif dalam memanfaatkan limbah yang ada salah satunya beberapa rumah produksi busana yang ada di kota Bandung. Limbah tersebut tidak hanya

dibuang begitu saja tetapi juga bisa dijadikan sebagai produk *fashion* dengan tambahan nilai fungsi dan estetika sehingga memiliki nilai jual.

5. Daftar Pustaka

- [1] Hartono, Rudi. (2008). Penanganan dan Pengolahan Sampah. Bogor: Penebar Swadaya.
- [2] Hidayat, Mei dan Abidin, Zainal (2008). Memanfaatkan Waktu Luang Ornamen Unik Dan Menarik Dari Kain Perca. Jakarta: Kawan Pustaka.
- [3] Sugiharto, Bambang. (2007). Sunaryo Jagat Tanpa Sekat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- [4] Hurlock, Elizabeth. (1956). *Child Growth and Developmen*. New York: Literary Licensing.
- [5] Abdurahman, Deden. (2006). Biologi Kelompok Pertanian dan Kesehatan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- [6] Octavia, Damayanti dan Aulia, Sinta Utami. (2016). Analisa Motivasi Wisata Belanja Pada Factory Outlet di Kota Bandung. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam, volume 1*, nomor 2 : Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom.
- [7] Armando, Yovie. (2014). Kesehatan Lingkungan Limbah Cair. Fakultas Kedokteran, Universitas Mataram.
- [8] Yulianto, Tri. (2017). Laporan Tugas Akhir Perancangan Kampanye Sosial Dalam Memanfaatkan Limbah Padat di Kota Bandung Melalui Media Flipcard: Program Desain Komunikasi *Visual*, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia.
- [9] Zulfiana, Desi dkk. (2015). Hasil Observasi Industri Pengolahan Daur Ulang Sampah Plastik: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.
- [10] Soliha, Dini Haryani. (2017). Eksplorasi Limbah di Kawasan Sentra Kain Cigondewah Dengan Teknik Ikat Celup dan Aplikasi Imbuh Untuk Produk *Fashion*: Kriya Tekstil dan Mode. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.
- [11] Larasati, Ratih. (2017). Eksplorasi Limbah Tekstil dari “Brand Khanaan” sebagai Embellishment Pada Produk *Fashion*: Kriya Tekstil dan Mode. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.
- [12] Parno. (2017). Bandung Produksi Sampah Capai 1500 Ton Perhari. Diakses pada www.jabarprov.go.id 13 November 2018, 18:22
- [13] Setiawan, Budi. (2014). Pengelompokan Limbah Berdasarkan Bentuk Atau Wujudnya. Diakses pada www.ilmulingkungan.com (12 November 2018, 19:00)
- [14] Fadli, Ahmad. (2018). Kurangi Produksi Sampah Plastik, Aqua Mengolah Sampah Botol Plastik Menjadi Produk *Fashion*. Diakses pada www.industry.co.id (28 Nov 2018, 12:

