

REDESIGN BUSANA SECONDHAND CASUAL DENGAN INSPIRASI KESENIAN REOG KENDHANG

Evi Wulandari¹, Arini Arumsari², Prafitra Viniani³

¹²³Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu Bandung, 40257

ewiwuln@telkomuniversity.ac.id¹ ariniarumsari@telkomuniversity.ac.id²
viniani@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Dikutip dari Fashionopolis : The Price of Fast Fashion and The Future of Clothes (Thomas, Dana. 2019) menyebutkan, pada periode 2000 hingga 2014, produksi garmen meningkat dua kali lipat. Setiap tahun jumlah pakaian yang dihasilkan mencapai 100 miliar. Perubahan model busana yang cepat serta meningkatnya produksi dan konsumsi pakaian, tidak dapat dilepaskan dari trend fast fashion. Kondisi ini menyebabkan penumpukan pakaian bekas. Alasan lain penyebab adanya pakaian bekas impor yaitu pakaian yang tidak lolos QC, karena terdapat cacat, ukuran yang sudah tidak lengkap, dan pakaian yang sudah tidak trend pada masanya. Membeli produk fesyen di tempat thrift shop adalah alternatif konsumsi pakaian yang lebih murah serta menunjang sustainable living. Meskipun kegiatan thrifting mulai digemari, terdapat beberapa busana bekas cacat yang tidak terjual dan berakhir menjadi barang buangan. Disimpulkan bahwa perlu ada pengolahan terhadap busana bekas cacat sehingga memiliki nilai jual tinggi dan menjadi produk fesyen yang inovatif. Ada banyak cara untuk mengolah busana bekas menjadi terlihat baru, salah satunya dengan cara redesign. Dengan menambah teknik rekalar, menggunakan inspirasi lokal Reog Kendhang sebagai inspirasi potongan busana casual dan inspirasi eksplorasi yang menambah nilai estetika pada busana redesign. Teknik rekalar yang digunakan untuk penelitian yaitu teknik pathwork, teknik sulam dan teknik stitching.

Keywords: *redesign, thrifting, thrift shop, reog kendhang*

Abstract: *Quoted from Fashionopolis: The Price of Fast Fashion and The Future of Clothes (Thomas, Dana. 2019) said that from 2000 to 2014, garment production doubled. Every year the number of clothes produced reaches 100 billion. The rapid changes in fashion models and the increasing production and consumption of clothing cannot be separated from the fast fashion trend. This condition causes a buildup of used clothes. Another reason for the existence of imported used clothing is clothing that does not pass Quality Control, because there are defects, incomplete sizes, and clothes that are no longer trending at the time. Buying fashion products at a thrift shop is an alternative to consuming clothes that are cheaper and support sustainable living. Even though thrifting activities are gaining popularity, some defective second-hand clothes are not sold and end up being thrown away. It is concluded that there needs to be the processing of insufficient second-hand clothing so that it has a high selling value and becomes an innovative fashion product. There are many ways to process used clothing to look new, one of them is by redesigning it. By adding recalculation techniques, using local inspiration from Reog Kendhang for casual clothing pieces and inspiration for exploration adds aesthetic value*

to the redesign. The recalculation technique used for the research is the patchwork technique, embroidery technique, and stitching technique.

Keywords: redesign, thrifting, thrift shop, reog kendhang

PENDAHULUAN

Dikutip dari Fashionopolis : *The Price of Fast Fashion and The Future of Clothes* (Thomas, Dana. 2019) menyebutkan, pada periode 2000 hingga 2014, produksi garmen meningkat dua kali lipat. Setiap tahun rata-rata jumlah pakaian yang dihasilkan mencapai 100 miliar. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan masyarakat memiliki antusias besar pada perkembangan *trend* fesyen. Perubahan model busana yang cepat serta meningkatnya produksi dan konsumsi pakaian ini, tidak dapat dilepaskan dari *trend fast fashion*. Berdasarkan data Analisis Kebijakan Impor Pakaian Bekas yang dilakukan oleh Kementerian Perdagangan (2015), pada beberapa dekade muncul isu perdagangan pakaian bekas yang didasari oleh berbagai macam alasan. Salah satu alasan yaitu berupa hibah untuk korban bencana alam ataupun perdagangan biasa seperti lelang baju bekas artis. Atau melakukan lelang dengan tujuan sekedar mencari keuntungan dengan harga murah. Data juga menyebutkan bahwa pada tahun 2013 nilai Impor Pakaian Bekas dan Gombal mencapai angka USD 3,3 juta. Dan mengalami penurunan signifikan sebesar 94,6% di tahun 2014 menjadi USD 176,9 ribu. Impor tersebut terdiri dari pakaian bekas sebesar 93,5 ribu (52,9% dari total impor pakaian bekas dan gombal), dan gombal bekas sebesar USD 83,3 ribu (47,1%). Alasan lain penyebab adanya pakaian bekas impor yaitu pakaian yang tidak lolos QC (*quality control*), karena terdapat cacat, pakaian yang ukuran sudah tidak lengkap, dan pakaian yang sudah tidak *up to date* pada masanya. Di Indonesia sendiri yang mengkonsumsi pakaian *secondhand* saat ini tidak hanya masyarakat kelas bawah tapi juga kalangan menengah ke atas, dimulai sejak tahun 2000an hingga sekarang.

Dibalik fenomena perkembangan industri fesyen yang sangat pesat tersebut terdapat potensi dampak buruk yang dihasilkan. Dampak buruk tersebut yaitu penggunaan material atau bahan baku yang tidak ramah lingkungan; proses produksi yang menghasilkan limbah bagi lingkungan; kualitas produk yang kurang baik sehingga memiliki daur hidup rendah; dan permasalahan sosial ketenagakerjaan (Arumsari,2018). Isu tentang ancaman kerusakan lingkungan dari industri fesyen terus dikampanyekan, beberapa *content creator* seperti Ussfeed, Gen Halilintar, Megan Domani dan lain sebagainya secara tidak langsung ikut serta dalam mengkampanyekan perpanjangan masa suatu produk fesyen dengan membuat konten *thrifting*. Membeli produk fesyen di tempat *thrift shop* adalah alternatif konsumsi pakaian yang lebih murah serta menunjang *sustainable living*. Menurut *World Wide Fund for Nature (WWF)*, *sustainable living* adalah sebuah gaya hidup yang menyeimbangkan upaya lokal dan global untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dengan tetap melestarikan lingkungan alam dari degradasi dan kerusakan. Meskipun kegiatan *thrifting* mulai digemari banyak kalangan, terdapat beberapa busana bekas yang bernoda atau cacat yang tidak terjual dan berakhir menjadi barang buangan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu ada pengolahan terhadap busana bekas yang cacat sehingga memiliki nilai jual tinggi dan menjadi sebuah produk fesyen yang inovatif. Ada banyak cara untuk mengolah busana bekas menjadi busana yang terlihat baru, salah satunya dengan cara *redesign*. *Redesign* merupakan perencanaan dan perancangan kembali suatu karya agar tercapai tujuan tertentu. Teknik *redesign* memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut (Helmi (2008). Dengan menambah teknik rekalatar yang menggunakan inspirasi lokal yaitu Reog *Kendhang* sebagai inspirasi potongan pada busana casual dan inspirasi eksplorasi yang dapat menambah nilai estetika pada busana *redesign*. Teknik rekalatar yang digunakan untuk penelitian ini yaitu menggunakan

teknik *patchwork*, teknik sulam dan teknik *stitching*. Teknik *patchwork* merupakan salah satu teknik *surface design* yang diartikan sebagai seni menyusun dan menggabungkan suatu potongan kain dengan menjahit pada kedua sisinya. Teknik sulam merupakan teknik menghias diatas permukaan kain dengan menggunakan alat berupa jarum dan benang (Wacik J. Tresna,2012). *Stitching* sendiri dalam KBBI memiliki arti jahitan atau lebih dikenal dengan teknik tusuk jeluju dengan cara manual. Di Indonesia teknik tusukan kecil tersebut lebih di kenal dengan istilah teknik sulam. Pengolahan dengan menggunakan benang sebagai hiasan memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan, terutama pada busana *secondhand* yang memiliki cacat. Teknik ini dapat dikembangkan sebagai teknik hias, mengingat di Indonesia sendiri menunjukkan bahwa seni menghias ini sudah lama menjadi bagian dari kehidupan masyarakat di Indonesia yang sarat akan nilai filosofis dan estetis. Selain itu penggunaan teknik sulam dan teknik *stitching* dipilih dengan tujuan sebagai solusi untuk menutupi cacat dengan memberikan hiasan pada busana *secondhand*. Dan pada saat yang bersamaan teknik ini juga dapat menambah nilai jual karena merupakan salah satu teknik manual yang memiliki nilai jual yang tinggi.

METODE PENELITIAN

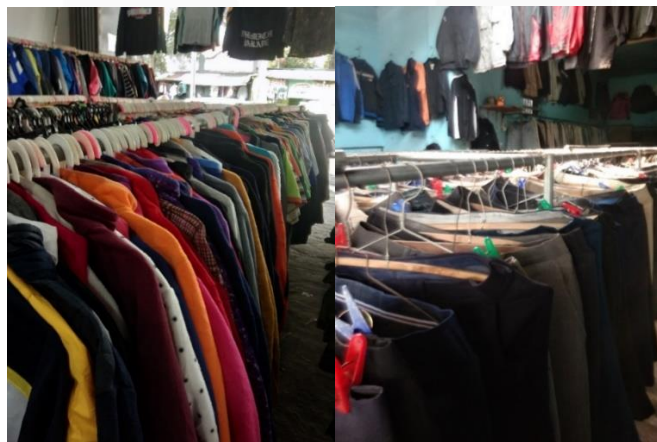
Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data seperti observasi lapangan, wawancara, studi literatur, dan eksplorasi. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini merupakan kesimpulan dari analisa penulis mengenai objek kajian penelitian yang diangkat.

HASIL OBSERVASI

Tujuan dilakukannya observasi lapangan untuk mendapat informasi dan data mengenai jenis material dan jenis pakaian seperti apa yang di jual di Pasar

Gringging Kediri. Hasil dari observasi & Wawancara yang penulis lakukan di Pasar Gringging Kediri, sebagai berikut:

- a. Produk barang bekas yang di jual paling banyak adalah pakaian casual. Sedangkan untuk cacat pada produk paling banyak berupa noda dan luntur pada baju.
- b. untuk harga kisaran Rp 10.000-Rp 300.000 barang biasanya untuk harga paling mahal itu berupa jaket kulit.
- c. Karyawan menjelaskan bahwa barang yang di dapat rata-rata diekspor dari korea dan jepang.
- d. Barang yang didapat akan disortir kembali jika terdapat cacat atau noda akan di berikan pada penjual barang bekas di pasar tradisional ataupun dijual kembali di pasar daerah nganjuk. Atau jika barang yang di jual sudah tidak layak pakai maka akan dibuang dan menjadi limbah.



Gambar 1: Observasi toko secondhand

(Sumber : dokumen pribadi)

Di Pasar Gringging, penjualan pakaian *secondhand* sangat melimpah kuantitasnya. Pakaian *secondhand* yang paling banyak dijumpai yaitu pakaian *casual*, seperti kaos, jaket, celana, dengan berbagai macam bahan. Pakaian *secondhand* sebelumnya memiliki nilai ekonomis yang rendah, karna terdapat yang cacat atau


reject. Dengan memberikan sentuhan perubahan pada pakaian *secondhand* tersebut, dapat menaikkan nilai ekonomisnya. Pemanfaatan pakaian *secondhand casual* dapat diolah kembali dengan menggunakan metode *redesign* dan pengolahan dengan menggunakan beberapa teknik seperti teknik sulam, *stitching* dan teknik *patchwork*. Sehingga dapat memberikan nilai estetika yang lebih pada pakaian tersebut, serta dapat memperpanjang usia pakai produk. Perlu juga adanya pengangkatan konten lokal untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat luas.






KONSEP DAN PROSES BERKARYA

Eksplorasi Terpilih

Dari hasil eksplorasi yang sudah dilakukan, terdapat beberapa eksplorasi yang telah terpilih. Pemilihan berdasarkan cocok tidaknya eksplorasi tersebut diaplikasikan pada produk dan eksplorasi yang dipilih lebih banyak menggunakan teknik *patchwork* karena penggunaan kain *secondhand* menjadi lebih optimal, dan alasan lainnya dikarenakan beberapa hasil eksplorasi tidak sesuai dengan konsep dari penelitian ini. Tabel dibawah ini adalah beberapa eksplorasi yang terpilih.

Tabel 1 Eksplorasi terpilih

No	Nama	Gambar
1.	Eksplorasi awal no. 4	

2.	Eksplorasi lanjutan no. 1	
3.	Eksplorasi awal no. 5	
4.	Eksplorasi lanjutan no. 8	
5.	Eksplorasi lanjutan no. 9	
6.	Eksplorasi lanjutan no. 10	

(Sumber : dokumen pribadi)

Dari hasil eksplorasi yang telah penulis lakukan terpilih tiga teknik yaitu patchwork, sulam dan stitching yang memiliki potensi untuk diaplikasikan ke produk akhir. Untuk Teknik stitching penulis lebih mengaplikasikan pada Teknik patchwork

sebagai unsur dekoratif tambahan.

Proses Perancangan

Pada proses perancangan ini penulis akan memaparkan konsep dan tema yang menjadi inspirasi dalam penelitian ini. Perancangan desain didasari dengan pertimbangan busana *secondhand* yang diperoleh dari pasar gringging, serta dari eksplorasi yang sudah dilakukan sebelumnya. Dengan memvisualkan lokal konten *reog kendhang* sebagai inspirasi perancangan. Inspirasi tersebut diwujudkan dengan koleksi busana casual, yang memiliki potongan busana tarian *reog kendhang* untuk wanita. Untuk warna yang digunakan pada perancangan busana ini menyesuaikan dengan busana *secondhand* yang di peroleh dari pasar gringging yang dominan pada warna biru *navy* dan putih.

Imageboard

Terinspirasi dari tarian tradisional '*Reog Kendhang*' yang berasal dari daerah Tulungagung, Jawa timur. Tarian yang sering di tarikan dalam acara-acara penting, seperti festival rakyat. Judul '*syarat kama cinde*' memiliki arti seorang yang dipuja dengan syarat, *cinde* memiliki arti selendang. Dalam kisahnya tarian *reog kendhang* tercipta untuk memenuhi syarat yang diberikan oleh dewi kilisuci pada raja bugis. Inspirasi tersebut diwujudkan dengan koleksi busana casual, yang memiliki potongan busana tarian *reog kendang* untuk wanita. Potongan busananya memiliki banyak pita sebagai bentuk lain dari selendang penari. Dengan memanfaatkan busana *secondhand* yang memiliki cacat dan busana yang telah menjadi limbah, untuk di redesign menjadi busana yang terlihat baru. Dan diolah dengan menggunakan teknik patchwork, teknik stitching, dan teknik sulam untuk menambah unsur dekoratif pada busana.



Gambar 2 Imageboard

(sumber: Data pribadi, 2022)

Target Market

Sigmentasi Demografis:

- Jenis Kelamin: Wanita
- Umur: 19-26 tahun
- Pekerjaan: mahasiswi, desainer, fotografer, model, *influencer*, *blogger*
- Status sosial: Memiliki pendapatan perbulan Rp 3000.000 atau lebih

Sigmentasi Geografis:

- target yang di tuju adalah seseorang yang tinggal di daerah metropolitan seperti Jakarta, Bandung, & Surabaya. Karena orang yang tinggal di kota besar lebih bisa menerima dan mengikuti *trend fashion*. Dalam hal berpakaian pun lebih percaya diri dengan penampilannya yang dapat mengekspresikan dirinya.

Sigmentasi Psikografis:

- Seseorang pandai mengekspresikan diri dengan gaya busananya dan seseorang yang percaya diri. Memiliki hobi *traveling*. Mengikuti perkembangan *trend fashion*. Memahami seni dan desain. Seseorang

memiliki penampilan yang berkarakter, berkharisma, paham dengan isu yang terjadi diindustri fesyen dan seseorang yang *aware* terhadap produk *secondhand*.

Lifestyle

Lifestyle board merupakan analisa dari hobi, kegiatan, kebiasaan dan kesukaan dari target market. *Lifestyle board* ini menggambarkan wanita usia 19 sampai 26 tahun yang tinggal dikota besar seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya. Yang memiliki pemasukan berkisaran tiga juta keatas perbulannya. Wanita bisa mengekpresikan diri dengan gaya busananya dan percaya diri. Memiliki hobi traveling. Mengikuti perkembangan *trend fashion*. Memahami seni dan desain. Seseorang memiliki penampilan yang berkarakter, unik paham dengan isu yang terjadi diindustri fesyen. Memiliki sikap yang tegas, dan pandai bergaul. Memiliki jam kerja yang fleksibel.

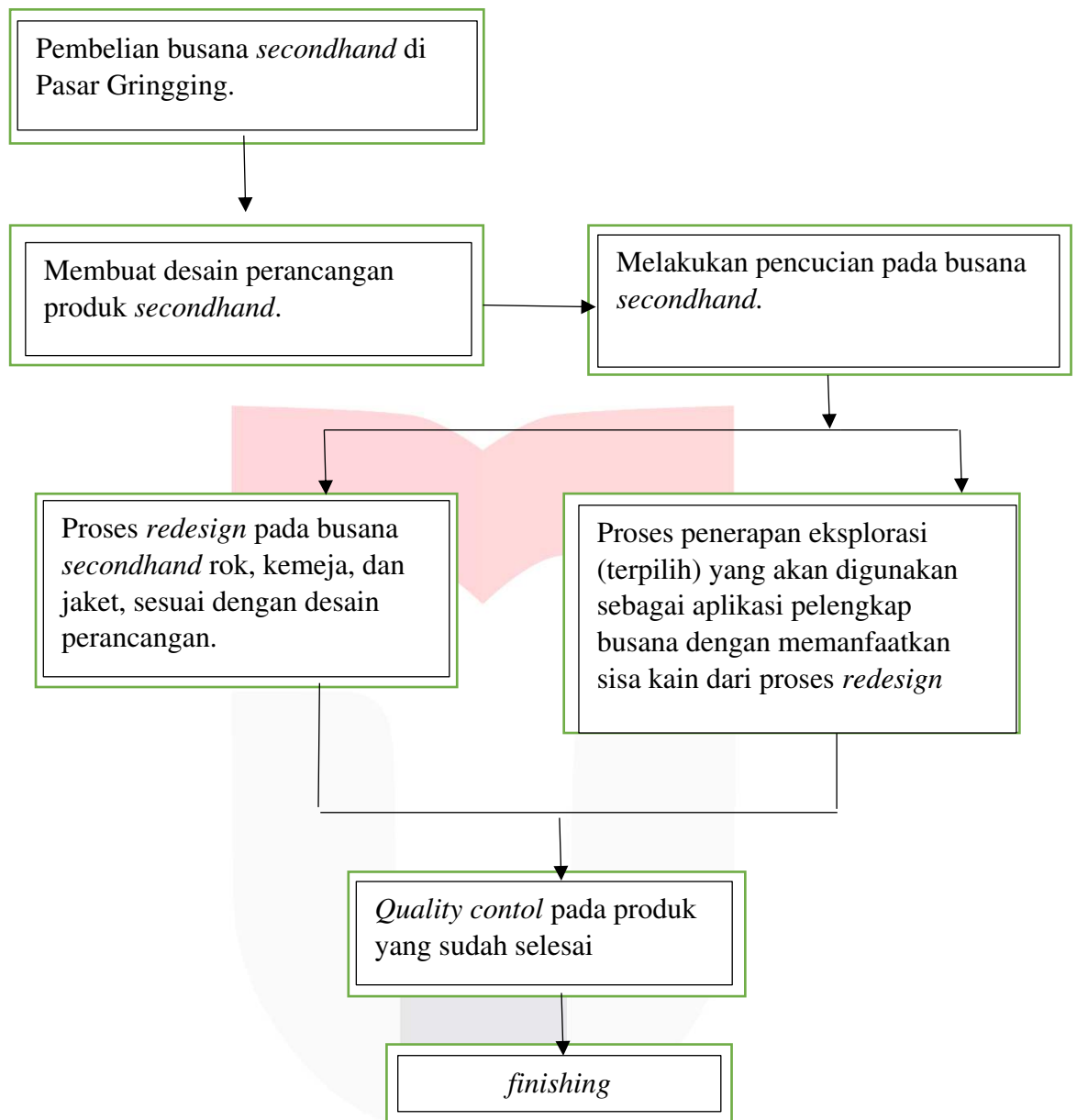


Gambar 3 *Lifestyle board*

(sumber: Data pribadi, 2022)

Proses Produksi

Berikut merupakan proses produksi yang dilakukan oleh penulis



Gambar 4 Proses produksi

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2022

Bagan diatas merupakan proses produksi yang dilakukan penulis mulai dari pembelian busana *secondhand* di Pasar Gringing hingga hasil akhir dari penelitian ini. Langkah pertama, penulis membeli busana *secondhand* yang belum disortir

atau busana yang memiliki cacat dan desain yang lawas. Langkah berikutnya membuat desain perancangan produk yang dibuat berdasarkan *moodboard* dan *style* yang dipilih.

Sketsa Produk



Gambar 5 Sketsa terpilih

(sumber: Data pribadi, 2022)

Visualisasi akhir produk



Gambar 5 Desain look 1

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6 Desain look 2

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 7 desain look 3

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian tugas akhir ini:

1. Cacat pada pakaian *secondhand* seperti model lawas dan barang *reject*, dapat dioptimalkan menjadi produk yang lebih baik dengan menutupi *reject* pada pakaian tersebut menggunakan berbagai macam teknik *surface textile design* seperti sulam, *stitching*, dan *patchwork*.
2. Menggunakan teknik *surface textile design*, seperti sulam, *stitching* dan *patchwork* pada pakaian *secondhand casual* selain dapat menutupi cacat pada busana juga memberikan nilai estetika pada busana. Penggunaan teknik *patchwork* lebih banyak digunakan dibandingkan teknik lain karena selain sebagai untuk menutupi cacat dan penambah estetika, teknik *patchwork* lebih optimal digunakan untuk mengolah kembali sisa kain *redesign*.

3. Pemanfaatan pakaian *secondhand casual* dapat diolah kembali menggunakan cara *redesign* dengan mengubah, mengurangi atau menambah unsur pada pakaian *secondhand* menggunakan teknik *surface textile design* dengan inspirasi reog *kendhang* dapat memberikan perubahan pada pakaian *secondhand* sehingga dapat menaikkan nilai tambah pada produk. Hal ini dapat membantu untuk mengurangi terjadinya pembuangan limbah busana bekas.

DAFTAR PUSTAKA

Arumsari, Arini (2018). Pemanfaatan Pewarna Alam Sebagai Tren Baru pada Fashion Brands di Indonesia. Jurnal Rupa Vol 03 Edisi 2 No. 03

Febri, Eliza. (2019). Optimalisasi Redesign Pakaian Secondhand Berbahan Kain Polyester. Universitas Telkom.

Kementrian Perdagangan Republik Indonesia. (2015). Laporan Analisis Impor Pakaian Bekas. Jakarta: Kementrian Perdagangan Republik Indonesia.

Muthu, Subramanian Senthilkannan. (2017). Textiles and Clothing Sustainability. Hong Kong: Springer.

Maghfira, Destia fani. (2021). Redesign Pakaian Secondhand Berwarna Putih Menggunakan Teknik Surface Textile Design Dengan Inspirasi Kembang Kelapa. Universitas Telkom.

Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif saat Kemenparekraf dipimpin Mari Elka Pangestu. (2014). EKONOMI KREATIF: Rencana Pengembangan MODE Nasional

2015-2019

Nugraheni, W,(2018). Penanaman Nilai-Nilai Moral Melalui Kesenian Reog Kendang Terhadap Pelajar Di Tulungagung. Jurnal Rupa Vol 16 No. 02

Endin, dkk. 2009. Asal-usul Reyog Tulungagung.Tulungagung: Paguyuban Jaranan dan Reyog Tulungagung

