

PENGOLAHAN PAKAIAN DENIM REJECT SISA IMPOR UNTUK BUSANA READY-TO-WEAR DELUXE YANG TERINSPIRASI DARI SENI BORO

Denissa Herina Puspita, Arini Arumsari, S. Ds., M. Ds
Universitas Telkom

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, FIK, Universitas Telkom, Bandung
herinadenissa@gmail.com, arini.arumsari@yahoo.com

ABSTRACT

The development of imported clothing leftovers industry has been increasingly found in the market. According to observation result of "The Limited Edition Store", Jatiasih, Bekasi, imported clothing leftovers are leftovers from boutiques overseas. There are several causal factors of imported clothing leftovers, i.e. clothes that failed QC (quality control). Out of many imported clothing leftovers, one that has potential is denim. Besides a material that almost everyone wear, denim has strong characteristic and not easily torn. With the processing potential of rejected imported denim clothing leftovers, it can be used and processed with traditional Japanese style, which is Boro. Therefore, this study was aimed to increase economic, functional and esthetic values by processing rejected imported denim clothing leftovers for ready-to-wear deluxe fashion. The method of this study was qualitative with data collection of observation, literature studies, experiment and interview. The result of this study has a design theme of "Mottainai" which means to optimize function and empathy toward something.

Keywords: *Jatiasih, Rejected Denim, Boro, Ready-to-Wear Deluxe, Mottainai.*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri pakaian sisa impor saat ini sudah semakin banyak ditemui di pasaran. Menurut hasil observasi di "The Limited Edition Store", Jatiasih, Bekasi, pakaian sisa impor merupakan pakaian-pakaian sisa butik dari luar negeri seperti China, Korea, Hongkong, Jepang, dan lain-lain. Pakaian tersebut terdapat beberapa kondisi, yaitu baru dengan label, baru tanpa label, dan beberapa

dalam kondisi bekas. Ada beberapa faktor penyebab terdapat pakaian sisa impor, antara lain 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. Berdasarkan sumber observasi yang dilakukan di Jatiasih, Bekasi, kondisi pakaian sisa impor 90%-80% dalam keadaan baru. Kisaran harga pakaian sisa impor di Jatiasih, Bekasi adalah Rp. 35.000- Rp.

100.000. Dari sekian banyak pakaian sisa impor seperti yang berjenis kaos, katun, dan denim, salah satu yang berpotensi adalah pakaian yang berbahan denim. Karena selain bahan yang hampir semua orang pakai, karakter bahannya kuat dan tidak mudah sobek. Dan hingga saat ini denim menjadi fenomena *fashion* yang tidak lekang oleh jaman.

Di kutip dari Nathanael (2013) berdasarkan seorang penulis majalah American Fabric (1969) menyebutkan bahwa, bahan denim merupakan salah satu bahan tertua didunia, hingga saat ini bahan tersebut masih dikenal banyak orang. Apabila denim masih digunakan maka bahan tersebut akan selalu menjadi incaran bagi para pencinta *fashion*. Saat ini *trend* pakaian denim tidak pernah surut, artinya pakaian tersebut merupakan *trend* yang terus berkelanjutan dan memiliki potensi nilai jual yang tinggi. Berdasarkan Nathanael (2013) bahwa kesan yang ditampilkan dari pakaian yang berbahan denim adalah *trendy, rebel, cool* dan *masculine*. Karena hal tersebut akhirnya pakaian denim bermunculan dalam berbagai bentuk selain celana, seperti jaket, kemeja, rok, topi, dan lain-lain.

Maka dengan adanya potensi dalam pengolahan dan penelitian mengenai eksplorasi pada pakaian denim *reject* teknik yang banyak digunakan dan dapat diaplikasikan untuk pakaian denim pada umumnya adalah *burn out, ripped/ distressed, dan bleaching*. Begitu pula sudah dibuktikan oleh

beberapa peneliti yang melakukan penelitian terhadap pakaian denim bekas dan cacat (*reject*). Salah satunya adalah penelitian dari Wen (2012) yang mengolah pakaian denim bekas dengan teknik *surface design textile*, seperti *foilling, flocking, shredding, dan bleaching*. Pada penelitian tersebut, dikembangkan dan diolah pakaian bekas dengan dasar prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* sehingga produk yang dihasilkan memiliki daur hidup yang lebih panjang dan memiliki karakter yang membuatnya menjadi lebih eksklusif.

Dengan adanya potensi besar pada pengolahan pakaian denim *reject*, penulis memanfaatkan pakaian denim *reject* sisa impor untuk diolah dengan seni tradisional asal Jepang, salah satunya adalah seni *Boro*. Berdasarkan Shindo (2015) bahwa kebudayaan tradisional Jepang dapat mempengaruhi negara maju dan berkembang di Asia seperti Indonesia. Dengan kehidupan yang serba modern, Jepang tetap konsisten dengan budaya tradisionalnya yang masih sangat kental. Menurut Ricky (2017), *Boro* adalah pakaian asli orang-orang perdesaan di Jepang zaman dahulu yang kini menjadi *trend* mode baru di Negeri Sakura. *Boro* sesungguhnya pakaian sehari-hari penduduk Jepang, terutama yang tinggal di wilayah utara, seperti Pulau Hokkaido dan bagian utara Pulau Honshu. Maka seni *Boro* adalah seni tradisional Jepang untuk memperbaiki baju. Karena awal mulanya diakibatkan oleh keterbatasan dan mahalnya harga

kain pada jaman itu, maka baju yang sudah rusak, diperbaiki dan ditambal, supaya satu baju bisa dipakai dari awal dibuat sampai seumur hidup pemakainya atau bahkan lebih. Dalam seni *Boro* terdapat beberapa teknik, yaitu, *ranru* (*patchwork*), *sashiko* (*stitching*), dan *repair*. *Sashiko* adalah teknik tradisional asal Jepang yang berarti “tusukan kecil” pada sebuah kain yang berbahan serat alam yang berpola. Jika di Indonesia teknik tusukan kecil tersebut lebih di kenal dengan istilah teknik sulam namun hal tersebut sangatlah berbeda karena teknik *sashiko* tradisional memiliki makna motifnya tersendiri (Pipen: 2009: 7).

Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk menaikkan nilai ekonomi dari pakaian denim *reject* sisa impor, memanfaatkan dan tidak mengabaikan segala sesuatu. Selain itu, penulis ingin menambah nilai fungsional dan nilai estetika dengan mengolah pakaian denim *reject* sisa impor untuk busana *ready-to-wear deluxe* dengan menggunakan seni tradisional Jepang, yaitu seni *Boro*. Hal tersebut dilakukan agar pengolahan pakaian denim dapat menghasilkan inovasi baru yang lebih eksploratif. Karena melihat dari kedua fenomena tersebut memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan, sekaligus dapat mengubah pola pemikiran masyarakat pada pakaian denim *reject* sebagai barang yang tidak layak pakai menjadi layak pakai.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif. Dalam pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Observasi
 - a. Melakukan observasi secara langsung di Jatiasih, Bekasi untuk mendapatkan informasi tentang keberadaan toko The Limited Edition Store, dan wawancara mengenai produk-produk pakaian sisa impor yang dijual di toko tersebut.
 - b. Melakukan observasi secara tidak langsung melalui *email* dengan pemilik akun *workshop Needleworksstudios*, Semarang untuk wawancara mengenai seni tradisional Jepang, yaitu seni *Boro* dan teknik-tekniknya.
2. Studi Literatur

Melakukan pencarian dengan buku, jurnal, *proceeding*, dan majalah ilmiah untuk mengetahui data dalam penelitian, dan pencarian data artikel dengan sumber-sumber di internet yaitu tentang material denim, seni *Boro*, dan kualifikasi busana *ready-to-wear*.
3. Wawancara

Melakukan wawancara untuk mendapatkan data mengenai:

 - a. Penjelasan tentang toko pakaian sisa impor.

- b. Klasifikasi pakaian sisa impor.
 - c. Pengolahan teknik *ranru* (*patchwork*), *sashiko* (*stitching*), dan *repair*
4. Eksperimentasi
- Melakukan eksplorasi untuk menghasilkan inovasi baru dalam pengaplikasian denim *reject* sisa impor dengan seni *Boro*.
- Eksplorasi yang dilakukan menjadi beberapa tahap:
- a. Eksplorasi motif *sashiko* tradisional.
 - b. Eksplorasi pengaplikasian teknik *sashiko* pada material denim.
 - c. Eksplorasi *ranru* (*patchwork*) pada penggabungan teknik *sashiko* pada denim.
 - d. Eksplorasi penggabungan seni *Boro* dengan denim *reject* sisa impor untuk di aplikasikan pada busana *ready-to-wear deluxe*.

HASIL DAN ANALISIS

Tahapan Review

Pakaian Denim *Reject*

Pakaian Denim *Reject* merupakan pakaian denim yang tidak lulus sortir dan QC (*quality control*), karena terdapat cacat (*reject*), seperti berlubang, bernoda (baik yang dapat hilang maupun tidak), kusam, berbulu atau modelnya sudah tidak *up to date* pada masanya.

Perkembangan Pakaian Denim

Pekembangan zaman membuat denim kini bukan lagi dikenal sebagai material untuk pembuatan celana, namun sudah sangat bervariasi mulai dari produk *fashion*, sampai produk perlengkapan interior hingga sebuah karya seni. Dalam dunia mode khususnya, denim buka lagi material yang asing. Dikatakan memiliki siklus yang stabil dalam dunia mode semakin membuat pakaian denim begitu banyak peminat. Bahkan pakaian denim telah memiliki pasarnya sendiri. Dunia mode tentu selalu dihubungkan dengan pagelaran peragaan busana atau yang lebih dikenal dengan *fashion week*. Material klasik ini pun terlihat dalam beberapa musim terakhir *runway fashion week* yang diselenggarakan di beberapa kota mode.

Pakaian Sisa Impor

Pakaian sisa impor merupakan pakaian-pakaian sisa butik dari luar negeri seperti China, Korea, Hongkong, Jepang, Amerika, Bangladesh. Pakaian sisa impor memiliki beberapa kelas yang dibedakan menurut kualitasnya, dari hasil produksi pakaian sisa akan dipilih kualitas terbaik sesuai jumlah pesanan. Untuk sisa di luar pesanan tersebut, pasti memiliki porsi kualitas yang berbeda. Berbagai kualitas yang berbeda ini banyak beredar di pasar umum. Berikut perbedaan kualitas yang terbagi menjadi beberapa kelas yaitu:

- a. Pakaian sisa ekspor-impor Grade A, adalah baju branded yang memiliki kualitas terbaik. Kondisi

- nya hampir tidak ada cacat, bahkan banyak juga yang masih lengkap dengan polybag & tag.
- b. Pakaian sisa ekspor-impor Grade B, adalah baju branded dengan kualitas lebih rendah dari Grade A. Kondisinya sering kali terdapat beberapa kerusakan di bagian tertentu, misalnya ada noda yang tidak bisa hilang, ada bolong kecil, hiasan / ornament baju yang berkarat. Ciri-ciri grade B, biasanya ditemukan 1-2 spot kerusakan ada dalam 1 baju.
 - c. Pakaian sisa ekspor-impor Grade C, adalah baju branded dengan banyak kerusakan hampir disetiap bagian baju. Biasanya baju branded Grade C tidak dijual, karena kondisinya yang tidak layak pakai.

Ada pun beberapa faktor penyebab terdapat pakaian sisa impor, antara lain pakaian *broken size* (ukuran yang sudah tidak lengkap), pakaian yang sudah tidak *up to date* pada masanya, dan pakaian yang tidak lolos QC (*quality control*), karena terdapat cacat (*reject*).

(bajubrandedmurahori.wordpress.com/tag/baju-branded-dewasa-harga-pabrik, 2016).

Busana Ready-to-Wear Deluxe

Busana *ready-to-wear deluxe* merupakan suatu jenis busana jadi yang dapat dikenakan sesuai dengan fungsi dan kegunaanya, yang diproduksi secara terbatas karena dalam pengerjaannya dilihat dari ketahanan pada material, proses perawatan, dan teknik yang digunakannya, *handmade*. Karena

pada dasarnya selain untuk menutupi tubuh, manusia membutuhkan busana sebagai penunjang berpenampilan, dan keindahan.

Pengaruh Budaya Jepang di Indonesia

Jepang merupakan negara yang dimana banyak orang-orang yang menghargai etika dan kesopanan di dalam budayanya. Negara Jepang juga sering di bincangkan negara – negara lain, termasuk Indonesia. Maka dari itu negara Jepang banyak di contoh termasuk Indonesia yang mencontoh negara Jepang, karena Jepang termasuk negara yang maju dengan tata cara dan adat yang khas di bidang kehidupan. Berdasarkan Kementerian Luar Negeri Jepang (2005) menyatakan bahwa Jepang merupakan salah satu negara yang gencar melakukan diplomasi budaya. Diplomasi budaya yang dilakukan oleh Jepang pada era globalisasi ini cenderung menggunakan budaya populer (*pop-culture*). Berbagai produk budaya populer Jepang seperti *manga*, *anime*, *fashion* maupun musik populer Jepang mulai menjadi perhatian *Ministry of Foreign Affairs Japan* (Kementerian Luar Negeri Jepang) sejak adanya perubahan struktur di dalam Kementerian Luar Negeri Jepang.

Berbagai produk budaya populer Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *game* sangat populer di seluruh dunia yang tersebar melalui beragam media seperti televisi, internet dan lain-lain. Melalui berbagai produk budaya populernya, Jepang secara tidak langsung memperkenalkan nilai-nilai

serta budaya tradisional Jepang seperti penggunaan bahasa Jepang, salah satunya adalah penggunaan *kimono*. Hal ini mendapatkan respon yang baik yang ditandai dengan dibentuknya komunitas-komunitas pecinta budaya Jepang dan *event-event* yang menampilkan kebudayaan Jepang di berbagai negara khususnya budaya populer Jepang. Perjalanan sejarah Jepang dari waktu ke waktu tetap membekas dan meninggalkan beragam kebudayaan yang sampai saat ini masih tetap dilakukan seperti bushido, chanoyu, ikebana, hanami, matsuri, dan sebagainya. Hal ini menjadikan Jepang dikenal oleh dunia tidak hanya karena teknologinya yang sudah modern namun kebudayaan tradisionalnya pun banyak membuat sebagian orang tertarik untuk mengenal Jepang lebih dalam lagi. Kebudayaan yang dianut dalam suatu masyarakat selalu tumbuh dan berkembang secara dinamis yang semakin lama semakin terbuka untuk penyesuaian dengan segala perkembangan yang terjadi di berbagai kehidupan. Berdasarkan pengaruh budaya Jepang dapat diasumsikan secara sementara bahwa hal-hal yang berbau Jepang mudah diterima masyarakat Indonesia. Begitu derasnya informasi-informasi tersebut sehingga sadar atau tidak sadar budaya-budaya tersebut sudah menjadi bagian dari budaya internasional.

Tradisi Jepang

Berdasarkan Shindo (2015) menyatakan bahwa, di Jepang, orang-orang sangat menghargai *sesuatu*

secara tradisional. Hal ini dikarenakan tradisi Jepang yang mempercayai bahwa *sesuatu* mempunyai nyawa atau roh. Orang Jepang memiliki rasa cinta terhadap *sesuatu*. Orang Jepang sangat merangkul berbagai perasaan seperti perasaan terima kasih dan lain sebagainya kepada orang yang telah membuat *sesuatu* tersebut. Adapun budaya "*Mottainai*" yang berarti mengoptimalkan fungsi atau nilai dari *sesuatu* sehingga tidak terbuang percuma. Kata ini mengungkapkan rasa sesal yang dapat diartikan empati terhadap *sesuatu*. Dalam tradisi Jepang, dikenal istilah "*memanfaatkan kembali sesuatu dengan daur ulang dan tidak melakukan hal yang sia-sia*". Istilah ini sangat sering digunakan oleh orang Jepang. Sebagai contoh kimono yang didaur ulang berkali-kali agar dapat dimanfaatkan merupakan tradisi Jepang yang menggambarkan kata "*Mottainai*" tersebut. Kata "*Mottainai*" dipopulerkan oleh Wangari Muta Maathai, seorang aktivis lingkungan perempuan dari Kenya yang menerima hadiah Nobel Perdamaian pada tahun 2004. Ketika beliau berkunjung ke Jepang pada tahun 2005, ia sangat terkesan dengan kata "*Mottainai*" dan semangat orang Jepang tercermin di dalamnya, sehingga terbesit olehnya bahwa kata ini sangat penting digunakan dalam membantu menyelesaikan masalah lingkungan salah satunya. *Mottainai* sejatinya bukan hanya sekedar sebuah kata, tetapi menjadi sebuah filosofi kehidupan dan akar budaya yang sengaja dipelihara turun-temurun

oleh para penduduk negeri Sakura ini. Dan bukan hanya hal tersebut, *Mottainai* yang sebagai akar budaya dapat memberikan kontribusi yang besar bagi Jepang.

Seni Tradisional Jepang “Seni Boro”

Seni Boro awal mula katanya berasal dari kata Boro. Boro adalah pakaian asli orang-orang kampung di Jepang zaman dahulu yang kini menjadi *trend* mode baru di Negeri Sakura. Boro sesungguhnya pakaian sehari-hari penduduk Jepang, terutama yang tinggal di wilayah utara, seperti Pulau Hokkaido dan bagian utara Pulau Honshu. Di wilayah-wilayah tersebut kondisinya bersalju dan musim dinginnya panjang sehingga suhunya sangat dingin. Karena itu, pada zamannya Boro adalah baju hangat yang berfungsi mencegah tusukan dingin suhu udara. Lewat proses kreatif dan inovatif, Boro yang semula pakaian sehari-hari, yang digunakan dari generasi ke generasi, kini berubah drastis menjadi produk yang artistik. Boro bukanlah baju limbah, tetapi bermetamorfosa sebagai apa yang disebut keindahan praktis (*Yuyo-no-Bi*) yang barangkali telah lama terlupakan. Maka dinamakan seni Boro karena merupakan seni tradisional Jepang untuk memperbaiki baju. Yang awal mulanya keterbatasan dan mahalnnya harga kain pada jaman itu, maka baju yang sudah rusak, diperbaiki dan ditambah, supaya satu baju bisa dipakai dari awal dibuat sampai seumur hidup si pemakainya atau bahkan lebih. Dalam seni Boro terdapat beberapa teknik, yaitu,

sashiko (*stitching*), *ranru* (*patchwork*), dan *repair*.



Gambar 1 Pakaian dari Seni Boro (Kimono)
Sumber: Lynn Wood R. H (2017)



Gambar 2 Pakaian dari Seni Boro (Kimono)
Sumber: Donovan Gillman (2017)

Sashiko

Sashiko adalah teknik tradisional asal Jepang yang berarti “tusukan kecil” pada sebuah kain yang berbahan serat alam yang berpola. Jika di Indonesia teknik tusukan kecil tersebut lebih di kenal dengan istilah teknik sulam namun hal tersebut sangatlah berbeda karena teknik *sashiko* tradisional memiliki makna motifnya tersendiri (Pipen: 2009:7). Desain *sashiko* tradisional bermacam-macam dan memiliki makna yang bermacam-

macam. Desain yang geometris, semua dengan makna sejarah kuno yang menjadi khas pada teknik *sashiko*. Dari cara pembuatannya *sashiko* memiliki cara atau aturan dalam pembuatan tusukan kecilnya tersebut, sehingga untuk saat ini *sashiko* sudah semakin hilang makna dan tradisinya, *sashiko* yang berkembang saat ini lebih kepada *sashiko* modern yang hanya mengutamakan pada makna keindahannya saja (Takao: 2017).

Pola tertentu menjadi terkait dengan berbagai daerah, sementara yang lain tersebar di seluruh negeri, melalui rute perdagangan mapan. *Sashiko* polos tidak memiliki pola, hanya baris sederhana menjalankan jahitan, biasanya melalui dua atau lebih lapisan kapas atau kain rami. Yang *pattern sashiko* awal mungkin *hitomezashi* (satu-stich *Sashiko*), meniru pola geometris kecil stensilan kain Komon dengan garis lurus dari jahitan, pola muncul di mana jahitan menyeberang atau bertemu. Sebelum Meiji Restoration 1868, banyak undang-undang sumptuary lokal dilarang orang biasa mengenakan pola yang lebih besar. Dikatakan bahwa *kakurezashi* (*Sashiko* yang tersembunyi) dengan pewarna di indigo diciptakan sebagai cara untuk menyembunyikan desain *Sashiko* lebih rumit. Orang dilarang memakai warna-warna cerah dan sering dibatasi untuk kain indigo (Briscoe; 2008:6).



Gambar 3 Contoh Karya *Sashiko*
Sumber: Buku *Japanese Sashiko* by Susan Briscoe
(2008)

Ranru (Patchwork)

Patchwork atau tambal sulam umumnya dikembangkan dengan menggunakan pola berulang dan dibangun dengan berbagai warna dan bentuk potongan geometris dari pilihan tekstil (Edward, 2009 : 148). *Ranru* atau *patchwork* adalah bagian dari kehidupan sehari-hari bagi petani yang berhemat dan keluarga pekerja sampai pertengahan abad 20. Jenis *ranru* lainnya yaitu *ranru noragi*, *ranru* itu juga digunakan untuk pakaian kerja seperti jas yang

memiliki kombinasi teknik *Sashiko* sederhana dalam kain biru mengikuti garis-garis pada kain *bocy* luar. Tambalan di bagian luar jaket tersebut diatur dalam tata letak yang lebih simetris daripada di dalam yang lain. Karena lapisan ini sering lebih rumit potongan dan ditambal dari sisa lebih kecil, cenderung menampilkan jas yang terlihat terbalik (Dzikriya, 2014).

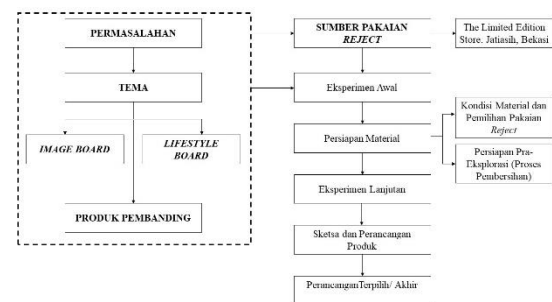


Gambar 4 Contoh dari Ranru Noragi
Sumber: Buku *Japanese Sashiko by Susan Briscoe* (2008)

Deskripsi Konsep

Melihat adanya potensi pada pengolahan pakaian denim *reject* penulis terinspirasi untuk membuat konsep sebuah karya dengan mengolah pakaian denim *reject* sisa impor untuk dijadikan produk *fashion*. Pakaian denim *reject* sisa impor yang sebelumnya memiliki nilai ekonomi yang rendah, dengan adanya pengolahan dan inovasi baru akan menaikkan nilai ekonomi, sekaligus nilai fungsional dan keindahan yang akan diterapkan dengan menggunakan seni tradisional Jepang, yaitu seni *Boro*. Seni *Boro* adalah seni tradisional Jepang untuk memperbaiki baju.

Karena awal mulanya diakibatkan oleh keterbatasan dan mahalanya harga kain pada jaman itu, maka baju yang sudah rusak, diperbaiki supaya satu baju bisa dipakai dari awal dibuat sampai seumur hidup pemakainya atau bahkan lebih.. Melihat kedua potensi yang cukup besar untuk dikembangkan, hal tersebut dapat mengubah pola pemikiran masyarakat pada pakaian denim *reject* sebagai barang yang tidak layak pakai menjadi layak pakai.



Bagan 1 Skema Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Tema Perancangan

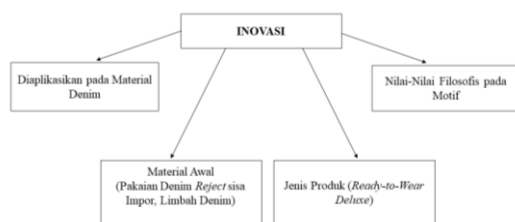
Tema perancangan pada penelitian ini adalah *Mottainai*. *Mottainai* awal mulanya berarti menghargai “sesuatu” secara tradisional, karena hal tersebut *Mottainai* dipercayai bahwa “sesuatu” memiliki nyawa atau roh, yang artinya mengoptimalkan fungsi atau nilai dari sesuatu sehingga tidak terbuang percuma. Kata ini mengungkapkan rasa sesal yang dapat diartikan empati terhadap sesuatu. Dalam tradisi Jepang, dikenal istilah “memanfaatkan kembali sesuatu dengan daur ulang dan tidak melakukan hal yang sia-sia”. *Mottainai* sejatinya bukan hanya

sekedar sebuah kata, tetapi menjadi sebuah filosofi kehidupan dan akar budaya yang sengaja dipelihara turun-temurun oleh para penduduk Jepang.

Begitu pula alasan penulis memilih tema *Mottainai*, karena tema tersebut dapat merepresentasikan konsep penulis dengan menampilkan keindahan dari ketidaksempurnaan yang menggabungkan kedua potensi untuk dijadikan produk *fashion* agar menjadi lebih eksklusif.

Deskripsi Inovasi

Salah satu tujuan penelitian ini adalah membuat inovasi. Menurut UU No. 19 Tahun 2002, pengertian inovasi adalah kegiatan penelitian yang dilakukan dengan tujuan melakukan pengembangan nilai yang sudah ada ke dalam produk atau pun proses produksinya. Berikut adalah matriks inovasi dari perancangan yang akan dilakukan:



Bagan 2 Matriks Inovasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Sebelumnya, pakaian *Boro* menggunakan material *cotton* melainkan non- denim untuk diolah menjadi sebuah pakaian, berbeda dengan penelitian ini yang mengaplikasikan seni *Boro* pada material denim, karena selain bahan yang hampir semua orang pakai, karakter bahan denim kuat dan tidak

mudah sobek. Begitu pun dengan pengolahan pakaian denim sudah banyak ditemui dipasaran, dengan desain yang mulai variatif dan kreatif. Namun berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan dan memnafaatkan pakaian denim *reject* sisa impor sebagai material utama, dan limbah-limbah denim sebagai material pendukung. Kemudian diolah untuk busana *ready-to-wear-deluxe* sehingga jenis produk yang dihasilkan memiliki daur hidup yang lebih panjang dan memiliki karakter yang membuatnya menjadi lebih eksklusif dan memiliki nilai-nilai filosofis pada setiap desainnya. Maka pada penelitian ini, produk yang dihasilkan dapat disebut produk yang inovatif karena selain adanya kebaruan pada material pakaian *Boro* yang digunakan, produk tersebut juga menampilkan gaya baru dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Imageboard



Gambar 5 Imageboard dengan tema Mottainai
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Konsep Imageboard

Tema perancangan dalam konsep *imageboard* ini adalah *Mottainai*. *Mottainai* berarti menjaga sesuatu dengan baik sehingga tidak terbuang percuma. Selain dari konsep

imageboard ini dilihat berdasarkan pemilihan warna yang diambil dari material pakaian denim *reject* yang merepresentasikan konsep perancangan keindahan dari ketidaksempurnaan dengan memanfaatkan kembali sesuatu dengan daur ulang dan tidak melakukan hal yang sia-sia.

Lifestyleboard



Gambar 6 *Lifestyleboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Konsep *Lifestyleboard*

Konsep *lifestyleboard* dalam penelitian ini di targetkan untuk wanita dewasa menengah, usia 28-45 tahun, dikalangan *middle high* yang tinggal di kota besar cenderung memiliki tingkat konsumtif yang tinggi untuk menyesuaikan penampilannya dan sadar akan *zero waste* dengan mengoptimalkan fungsi dan empati terhadap sesuatu. Menurut hasil wawancara dengan Shahnaz Mutia Dinara, mahasiswi Institut Kesenian Jakarta dan Khoirunnisa Soekarna Putri, mahasiswi Polimedia, Jakarta selaku pembeli pakaian sisa impor, dibanding membeli pakaian baru, mereka lebih memilih membeli pakaian *redesign* sisa impor yang tak kalah sama-sama memiliki nilai

estetika dan fungsional yang lebih dengan pakaian baru. Karena kebanyakan pembeli tidak hanya mempertimbangkan aspek ekonomi saja, namun juga aspek mode apabila sedang beruntung. Rata-rata peminat pakaian sisa impor senang berburu produk brand luar negeri dengan merk terkenal dan model serta kondisinya masih bagus dengan harga yang cukup murah.

Data Eksperimen Awal

Pada data eksperimen awal dilakukan proses yang menggunakan beberapa teknik yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik pada setiap eksperimen yang telah diterapkan untuk menyesuaikan dengan konsep *imageboard* terpilih. Berikut data eksperimen awal.

Tabel 1 Data Eksperimen Awal
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Gambar	Proses Kerja
	-Pembuatan Motif Sashiko -Penjiplakan motif menggunakan karbon jahit, ke bahan denim
	-Pembuatan Motif Sashiko -Penjiplakan motif menggunakan karbon jahit, ke bahan denim -Proses menjahit motif Sashiko

	<p>-Proses pemotongan bahan menjadi kecil</p> <p>-Penyusunan potongan bahan yang telah dipotong</p> <p>-Proses menjahit menambal kain satu sama lain</p>
	<p>-Pembuatan Motif Sashiko</p> <p>-Penjiplakan motif menggunakan karbon jahit, ke bahan denim</p> <p>-Proses Bordir</p>

Analisa Eksperimen Awal

Setelah melakukan eksperimen awal menggunakan material denim dengan berbagai teknik, teknik yang dapat dikembangkan lebih lanjut adalah Sashiko (*Stitching*) tanpa *transfer paper*, dan Ranru (*Patchwork*). Karena secara karakteristik pada setiap eksperimen yang menggunakan teknik tersebut sesuai dengan konsep yang telah dipilih. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pada eksperimen awal akan disesuaikan dengan karakteristik material dan teknik yang telah diterapkan.

Data Eksperimen Lanjutan

Pada data eksperimen lanjutan, proses selanjutnya adalah persiapan melanjutkan material dengan menggunakan beberapa teknik yang telah diarahkan oleh konsep *imageboard* ke dalam pakaian yang telah

dipilah dan dibersihkan. Berikut data eksperimen lanjutan.

Tabel 2 Data Eksperimen Lanjutan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

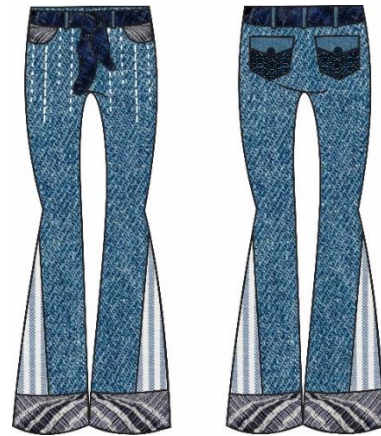
Gambar	Proses Kerja
	<p>-Proses pemotongan pakaian denim dan bahan perca</p> <p>-Pemilihan bagian-bagian yang telah dipotong</p>
	<p>-Proses penempelan kain perca sebagai tambalan (<i>patchwork</i>) pada bagian depan dan belakang</p>
	<p>-Proses pembuatan gambar motif <i>sashiko</i> pada bagian depan dan belakang</p>
	<p>-Pemotongan sisi celana</p> <p>-Proses penambalan kain perca pada sisi celana yang telah dipotong</p>

Analisa Eksperimen Lanjutan

Setelah melakukan eksperimen lanjutan pada material denim menggunakan teknik yang telah dikembangkan, salah satunya Sashiko (*Stitching*), dan Ranru (*Patchwork*), tahap selanjutnya yaitu melakukan eksperimen lanjutan menggunakan pakaian denim *reject* sisa impor untuk diolah lebih lanjut dengan teknik-teknik pada seni *Boro*. Seperti gambar berikut adalah hasil dari eksperimen lanjutan yang secara karakteristik sesuai dengan konsep yang telah dipilih. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari eksperimen awal hingga eksperimen lanjutan, telah sesuai dengan karakteristik material dan teknik tersebut.

Sketsa Perancangan

Berikut salah satu sketsa perancangan celana dan jaket denim yang telah diolah dengan menggunakan seni *Boro*:



Gambar 7 Foto Sketsa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pada sketsa perancangan *look* pertama, bagian jaket material pakaian denim menggunakan teknik Sashiko (*Stitching*) di bagian lengan dan punggung bagian belakang. Dengan motif yang diterapkan yaitu *Seigaiha* dan *Amimon*. Kemudian ditambah dengan limbah-limbah sebagai material pendukung pada bagian lengan, bagian depan, dan bagian belakang, guna untuk memperbaiki dan menambal bagian-bagian yang terdapat cacat. Pada bagian bawah celana ditambah menggunakan potongan-potongan kain sisa dan dipadu dengan *belt* pada bagian pinggang sehingga lebih terlihat menarik.





Gambar 8 Foto Sketsa

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pada sketsa perancangan *look* ketiga, bagian jaket material pakaian denim menggunakan teknik Sashiko (*Stitching*) di bagian lengan, bagian depan dan punggung bagian belakang. Dengan motif yang diterapkan yaitu *Seigaiha* dan *Amimon*. Kemudian ditambah dengan limbah-limbah sebagai material pendukung pada bagian lengan, bagian depan, bagian bahu, dan bagian belakang, guna untuk memperbaiki dan menambal bagian-bagian yang terdapat cacat. Pada bagian bawah rok ditambah menggunakan potongan-potongan kain sisa.

Hasil Perancangan Produk

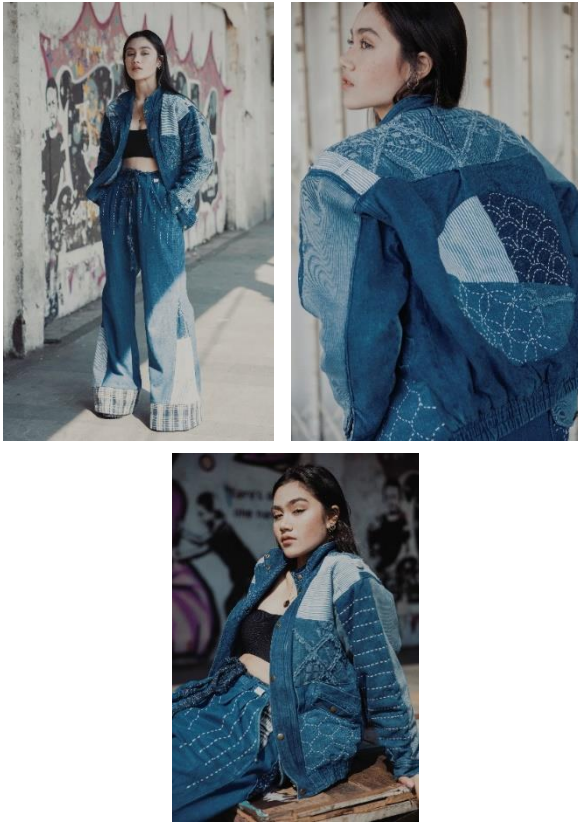
Setelah dilakukan beberapa eksperimentatif, berikut hasil perancangan produk pada penelitian ini:

Gambar 9 Foto Hasil Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)Gambar 10 Foto Hasil Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Hasil perancangan pada penelitian ini menceritakan filosofi dari motif yang digunakan. Salah satunya motif *Amimon* (jaring ikan) yang merupakan harapan untuk hasil tangkapan yang besar untuk keberlangsungan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Sedangkan motif *Seigaiha* (gelombang laut biru) motif yang paling populer, motif ini sangat dihargai selama musim panas, karena motif ini memberikan perasaan hidup dan sejuk.

Visualisasi Produk Akhir

Berikut adalah hasil visualisasi produk akhir pada penelitian ini:



Gambar 11 Foto Visualisasi Produk Akhir
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 12 Foto Visualisasi Produk Akhir
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

SIMPULAN

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

1. Mengoptimalkan pakaian denim *reject* sisa impor sebagai

material utama, dan limbah-limbah denim sebagai material pendukung sehingga tidak terbuang percuma untuk produk yang lebih terlihat eksklusif dengan pengolahan teknik yang diaplikasikan menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data seperti observasi yang dilakukan secara langsung di Jatiasih, Bekasi untuk mendapatkan informasi tentang keberadaan toko The Limited Edition Store, dan wawancara mengenai produk-produk pakaian sisa impor yang dijual di toko tersebut. Kemudian

pengumpulan data seperti studi literatur dengan melakukan pencarian dengan buku, jurnal, *proceeding*, dan majalah ilmiah untuk mengetahui data dalam penelitian, dan pencarian data artikel dengan sumber-sumber di internet yaitu tentang material denim. Selanjutnya pengumpulan data dengan ekperimentasi untuk menghasilkan inovasi baru dalam pengaplikasian denim *reject* sisa impor.

2. Mengolah pakaian denim *reject* sisa impor dengan menggunakan seni tradisional Jepang, yaitu seni *Boro*. Seni *Boro* adalah seni tradisional Jepang untuk memperbaiki baju. Karena awal mulanya diakibatkan oleh keterbatasan dan mahalnya harga kain pada

jaman itu, maka baju yang sudah rusak, diperbaiki dan ditambal, supaya satu baju bisa dipakai dari awal dibuat sampai seumur hidup pemakainya atau bahkan lebih. Dalam seni *Boro* terdapat beberapa teknik, yaitu, *ranru* (*patchwork*), *sashiko* (*stitching*), dan *repair*. Oleh karena itu, cara yang tepat untuk menaikkan nilai ekonomi dari pakaian denim *reject* sisa impor dengan menambah nilai fungsional dan nilai estetika adalah mengolah pakaian denim *reject* sisa impor yang dapat menghasilkan inovasi, gaya baru yang lebih eksploratif, dan dapat mengubah pola pemikiran masyarakat pada pakaian denim *reject* sebagai barang yang tidak layak pakai menjadi layak pakai. Dilakukan dengan mengubah, mengurangi, ataupun menambahkan unsur pada pakaian denim *reject* sisa impor.

3. Memanfaatkan dan mengembangkan kembali pakaian *reject* sisa impor dengan daur ulang dan tidak melakukan hal yang sia-sia menggunakan seni *Boro* untuk busana *ready-to-wear deluxe* yang merupakan suatu jenis busana jadi yang dapat dikenakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya, yang diproduksi secara terbatas karena dalam pengerjaannya dilihat dari ketahanan pada

material, proses perawatan, dan teknik yang digunakannya *handmade* yang di targetkan untuk menyesuaikan dan meningkatkan penampilan *user* dalam indikasi status sosial, individualitas, prestasi sosio-ekonomi, meningkatkan daya tarik, dan sadar akan *zero waste* dengan mengoptimalkan fungsi dan empati terhadap sesuatu dan sadar akan *zero waste* dengan mengoptimalkan fungsi dan empati terhadap sesuatu.

REFERENSI

- Briscoe, S. (2008). *JAPANESE SASHIKO: Discover the art with projects and echniques*. UK: Today's Quilter.
- Edwards, C. (2009). *How to Read Patterns- A Crash Course in Textile Design*. Sussex: Page One Publishing Pte Ltd.
- Hurlock, E. B. (1994). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Mirza, F. (2017, Juli). *Tuntutlah Ilmu Sampai Ke Negeri Jepang*. Retrieved September Rabu, 2017, from qubicle.id: <https://qubicle.id/story/tuntutlah-ilmu-sampai-ke-negeri-jepang-2>
- Nathanael, D. (2013). *Eksplorasi Denim Dengan Teknik Destruktif*. *Jurnal Tingkat*

- Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*, 3-4.
- Pipen, S. (2009). *Paradise Stitched Sashiko*. China: C&T Publishing, Inc.
- Shindo, Y. (2015). *Mengenal Jepang*. Jakarta: Buku Kompas.
- Takao, G. S. (2013). *Pengaplikasian Teknik Sashiko dan Shibori pada Kimono Modern*. Bandung: Telkom University.