

BAB III METODE PENCIPTAAN

3.1 Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan penulis adalah pendekatan riset atau penelitian kualitatif. Metode ini bersifat deskriptif atau penjelasan mengenai suatu fenomena terjadi di masyarakat dan hasil temuan yang dilakukan oleh penulis baik berupa riset yang telah dilalui dan studi – studi yang telah dilakukan seperti studi literatur, observasi, survei, dan eksplorasi.

“pendekatan kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku diamati” (Moleong, 2005).

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pembuatan karya ini, penulis melakukan serangkaian eksperimen baik dari studi – studi yang telah dilakukan, eksplorasi bahan kain dan teknik, selera dan pemilihan desain, dan lain sebagainya untuk membuat pakaian remaja *eco fashion* dengan penerapan teknik *stitching* pada pemanfaatan limbah perca yang digunakan. Dibawah ini merupakan tahapan pengumpulan data yang dilakukan.

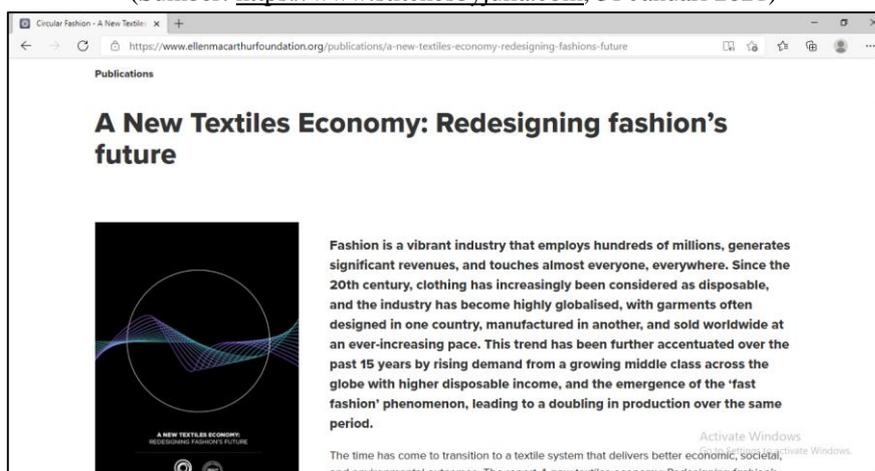
3.2.1 Studi Literatur

Metode studi literatur adalah pengumpulan data lewat buku – buku, dokumen – dokumen, *website* laporan – laporan penelitian, foto – foto dan gambar karya orang lain yang relevan. Pada tahap ini diharapkan mampu mendapatkan informasi yang sangat berguna untuk desain yang akan dibuat.



Gambar 3. 1 Karya dari Julia Hanson

(Sumber: <https://www.stitchesbyjulia.com>, 31 Januari 2021)



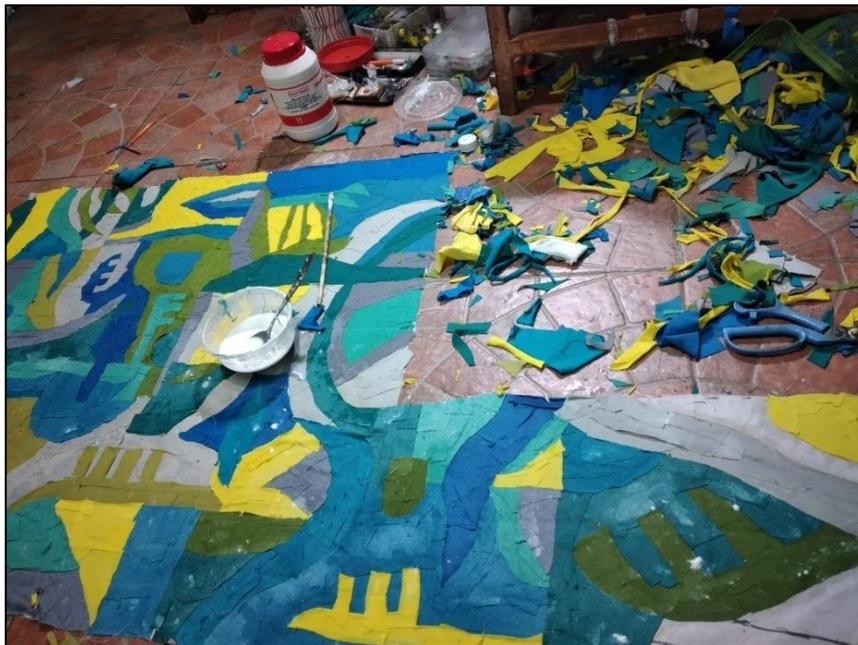
Gambar 3. 2 Laporan dari *Website Ellen MacArthur Foundation* Mengenai Industri Tekstil

(Sumber: <https://www.ellenmacarthurfoundation.org>, 31 Januari 2021)

3.2.2 Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan dengan cara eksperimen yang mengombinasikan antara teori dengan data yang didapatkan. Eksplorasi ini dilakukan untuk mengetahui potensi dari suatu material berdasarkan sifat – sifat yang dimilikinya. Dari metode ini, dapat mengetahui seberapa jauh material tersebut dapat direka sehingga menghasilkan visual baru dari segi tekstur, warna, dan sebagiannya.

Sumber bahan utama yaitu perca. Dari satu sketsa pakaian, dibuat beberapa alternatif pilihan model desain. Pada tahap ini juga mempertimbangkan masukan – masukan warna lain yang bisa diterapkan pada pakaian. Setelah itu dilakukan pemilihan sketsa dengan warna yang nantinya akan dibentuk karya nyata. Pewarnaan pada sketsa ini menggunakan aplikasi *photoshop* dan *corel draw*. Untuk tekniknya sendiri penulis melakukan uji coba untuk penggunaan bahan perca. Jenis bahan percanya adalah jenis kain katun, kaos, *ceruty* (Sifon), dan sebagiannya. Percobaan di sini tidak terlepas dari kegagalan – kegagalan yang pernah dialami. Serta keingintahuan yang terus digali.



Gambar 3. 3 Eksplorasi Bahan dan Teknik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.3 Observasi

Observasi awal dilakukan terhadap bentuk model pakaian remaja yang beredar di pasaran. Observasi ini bertujuan untuk menciptakan model desain pakaian yang belum ada ataupun mengembangkan desain yang sudah ada, agar pakaian dibuat lebih unik dan inovatif terlebih dalam penggunaan bahan daur ulang. Observasi ini dilakukan sebagai acuan penulis dalam membuat model desain pakaian ramah lingkungan. Selain itu, penulis juga melakukan observasi untuk bahan dan teknik yang digunakan. Untuk bahannya sendiri tempat – tempat yang sudah dikunjungi antara lain: (1) Daerah jalan Cigondewah yang merupakan salah satu pusat tekstil di Bandung. Di sana terdapat beberapa toko atau gerai yang menyediakan sisa dari limbah konfeksi. Kemudian, (2) Daerah Pasar Baru, (3) Pasar Gede Bage dan (4) Rumah konfeksi di jalan Kopo. Untuk tekniknya sendiri penulis melakukan observasi pada studi perkuliahan semester enam, yang diberikan dosen dengan materi reka bahan. Selain itu, penulis juga melakukan eksplorasi yang dibantu dari video tutorial di *youtube*, *pinterest*, dan sebagiannya.

3.2.4 Survei

Pada tahap ini penulis melakukan survei untuk mewawancarai dengan kuesioner terhadap beberapa orang yang biasa dan tidak biasa menggunakan pakaian ramah lingkungan, terutama usia remaja. Selain itu juga penulis melakukan survei terhadap bentuk desain dan selera desain pakaian remaja, selera desain alternatif yang penulis buat, hingga pada sumber limbah kain dan isu – isu terhadap pencemaran lingkungan akibat limbah tekstil. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari pengguna produk pakaian itu sendiri, apa yang mereka sukai, dan apa yang membuat mereka dibeli dan dipakai serta terhadap data terkait sumber limbah. Dalam tahapan ini survei dilakukan dengan cara menyebar angket atau kuesioner secara umum. Menggunakan aplikasi *google form*.



Gambar 3. 4 Bentuk Kuesioner (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

The image shows a Google Sheet with the following columns:

- Timestamp
- Nama KAMU ?
- Usia ?
- Jenis Kelamin ?
- Alamat Kota Tinggal ?
- 1. Apa KAMU setuju mengi?
- 2. Apakah KAMU mengi?
- 3. Di bawah ada berbagai?
- 4. Apa KAMU pernah me?
- 5. Apakah KAMU membe?
- 6. Warna apa yang KAMU ?
- 7. D

 The table contains multiple rows of responses from various students, including their names, ages, genders, and their answers to the survey questions.

Gambar 3. 5 Data Responden (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3 Instrumen Penciptaan

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara dengan survei terhadap alternatif desain yang penulis buat dengan mengirimkan gambar desain dan juga beberapa pertanyaan terkait demografi atau identitas responden, sumber limbah, selera desain *fashion*, dan lain – lain.

Dibawah ini merupakan salah satu contoh format instrumen kuesioner dengan pertanyaan yang diajukan pada *google form*.

Gambar 3. 6 Bentuk Pertanyaan pada Kuesioner
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4 Hasil Survei dan Observasi

3.4.1 Kebutuhan Data Terkait Desain *Fashion*

Berikut hasil survei yang didapat:

Dalam melakukan distribusi angket pada tanggal 25 Mei 2020, Pertanyaan yang dibuat pada angket berjumlah 16 pertanyaan yang masuk ke dalam 3 subbab, terdiri dari: 1. Identitas responden, 2. Selera desain, dan 3. Desain terpilih dari yang diajukan penulis.

A. Identitas Responden

1. Usia

Hasil dari data responden, terbanyak adalah berusia 20 – 21 tahun. Dengan target remaja sebagai responden terkait.

2. Selera *design* dan *fashion*. Yang nantinya ini akan dianalisis lebih lanjut terkait karya penulis dalam membuat pakaian remaja.

3. Gender

Dalam data ini perbandingan gender dalam survei berjenis kelamin Perempuan sebanyak 51,6% (dominan) dan 47,6% laki - laki.

4. Domisili

Dengan alamat asal 62,8% dari Bandung.

5. Pekerjaan

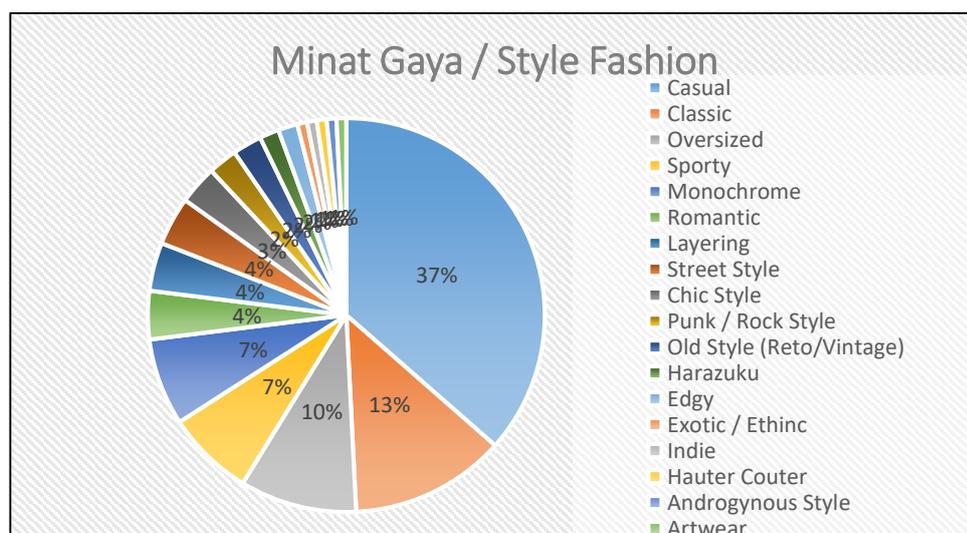
Selain itu status pekerjaan terbanyak adalah sebagai pelajar / mahasiswa.

B. Pemilihan Selera Desain

Dari data ini terdapat 20 gaya berpakaian atau *style fashion* yang nantinya responden memilih sesuai dengan selera nya.



Gambar 3. 7 Jenis – Jenis Gaya/*Style Fashion*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

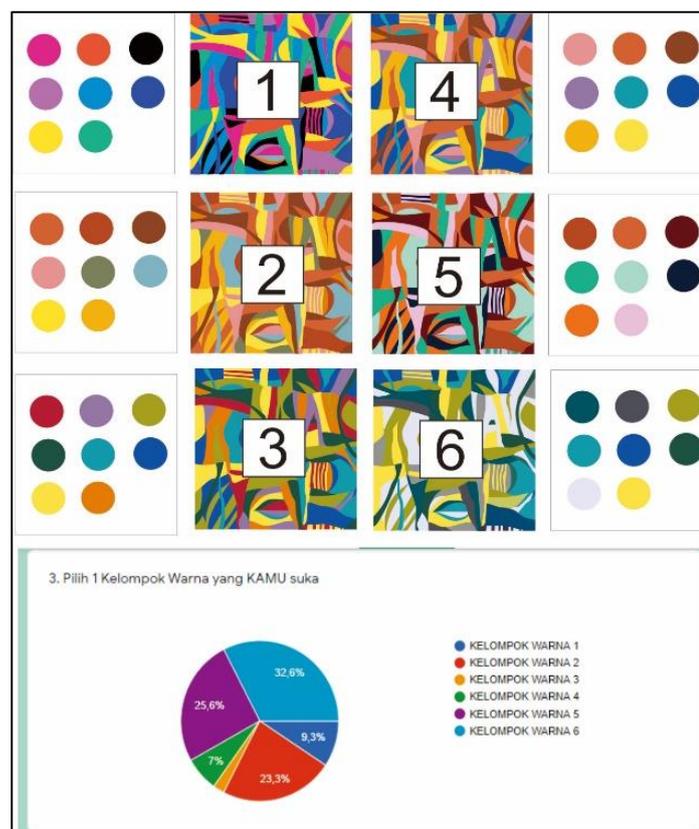


Gambar 3. 8 Diagram *Pie*, Minat Gaya/*Style Fashion*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari hasil yang di dapat, data terbanyak mengenai selera dalam gaya berpakaian adalah gaya *Casual* dengan persentase terbesar 37% dengan jumlah 46 suara responden. Kemudian gaya *Classic* 13% (16 suara), *Oversized* 10% (12 suara), *Sporty* 7 % (9 suara), dan *Monochrome* 7 % (9 suara). Adapun persentase 4% (5 suara) pada gaya pakaian *Streetstyle*, *Layering*, dan *Romantic*. Dan yang terendah adalah gaya *Chic Style*, *Punk/Rock Style*, *Oldstyle (Vintage dan Retro)*, *Harazuku*, dan *Edgy*. Dan sisanya merupakan *style* dengan persentase 1% seperti *Exotic/Ethnic*, *Indie*, *Hauter Couter*, *Androgynous Style*, dan *Artwear*. Dan juga hasil dari data, 95,3 % pernah mengenakan atau mencoba gaya yang dipilih.

C. Desain Terpilih

Dibawah ini merupakan data pilihan responden mengenai alternatif desain yang buat penulis. Dari kelompok warna dan sketsa desain pakaian.

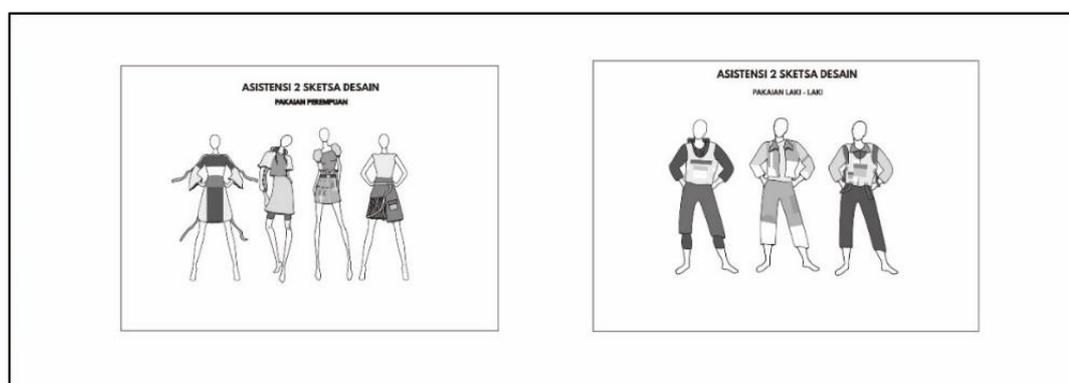


Gambar 3. 9 Diagram *Pie*, Minat Responden terhadap Kelompok Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 10 Kelompok Warna Terpilih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada pilihan kelompok warna, responden terbanyak memilih kelompok warna 6 dengan persentase 32,6% yang terdiri dari warna biru, toska, hijau, kuning, abu – abu, dan putih. Sisanya kelompok warna 5 (25,6%), kelompok warna 2 (23,3%), kelompok warna 1 (9,3%), kelompok warna 4 (7%), dan kelompok warna 3 (2,2%). Pilihan – pilihan warna ini sudah disusun oleh penulis melalui aplikasi pengolah digital *software Corel Draw X7*. Selain itu pencarian warna mengacu pada warna alam, dengan referensi dari *Indonesia Trend Forecasting* untuk tahun 2020/2021 dengan tema *Sustainability*.

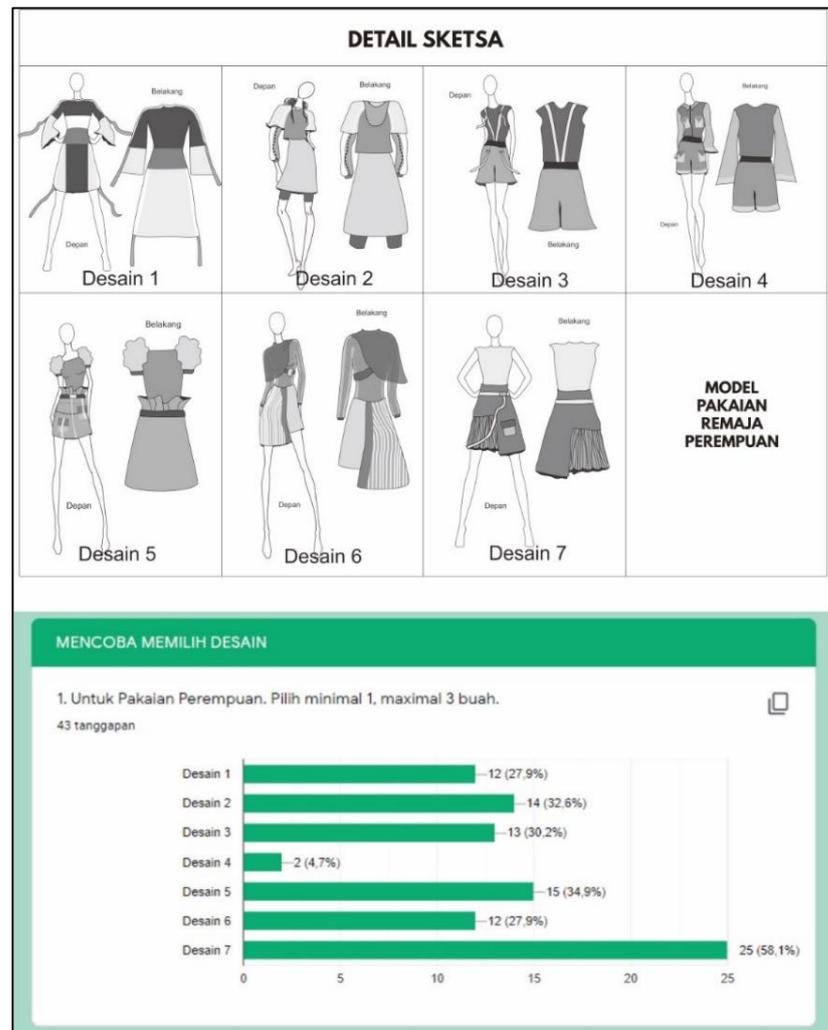


Gambar 3. 11 Sketsa Desain Pakaian Terpilih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian, dibawah ini merupakan alternatif sketsa desain yang terpilih oleh responden. Seluruh sketsa yang dibuat penulis, sebelumnya sudah mengalami tahap asistensi oleh dosen pembimbing dengan pengembangan pada desain pakaian itu sendiri dimulai dari sketsa kasar, sketsa alternatif dengan 43 sketsa, kemudian menjadi 14 sketsa, dengan masing – masing 7 sketsa desain perempuan

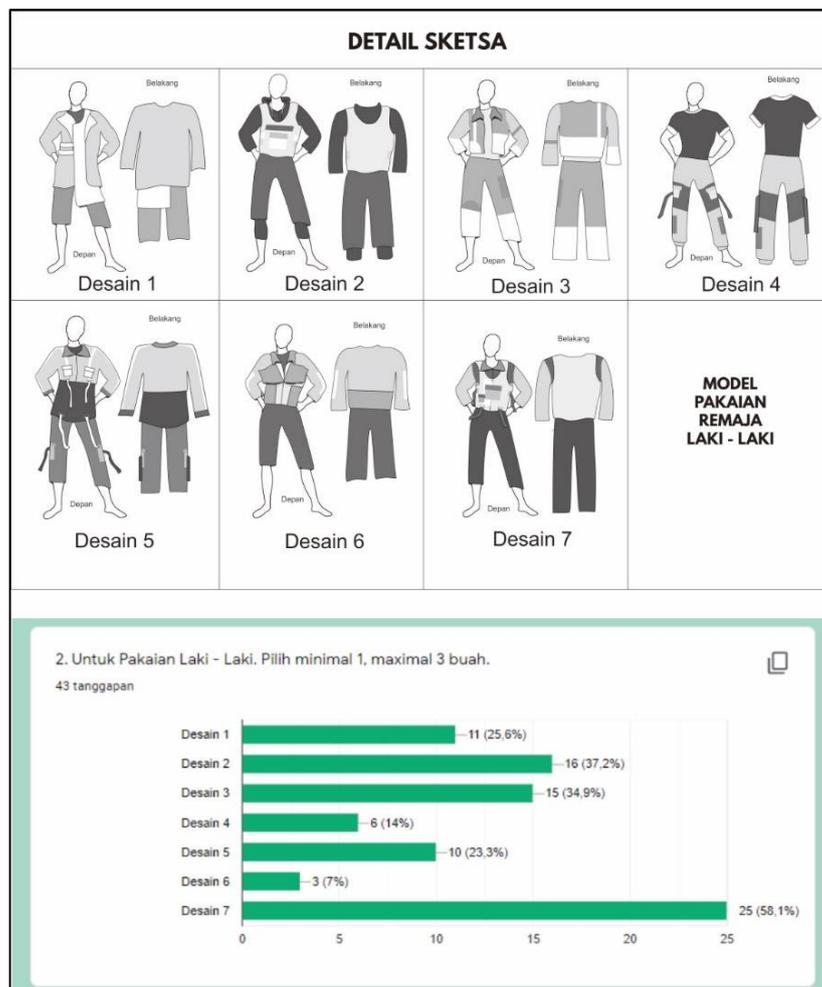
dan 7 sketsa desain laki – laki. Ke – 14 sketsa ini kemudian disesuaikan dengan selera masyarakat umum pada target kelompok usia remaja.

Pada alternatif sketsa desain perempuan, responden terbanyak memilih desain No. 7 dengan presentasi 58,1%, desain No. 5 (34,9%), desain No. 2 (32,6%), desain No.3 (30,2%), desain No. 6 (27,9%), desain No. 1 (27,9%), dan desain No. 4 (4,7%).



Gambar 3. 12 Diagram Batang, minat Responden pada Sketsa Desain Pakaian Perempuan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

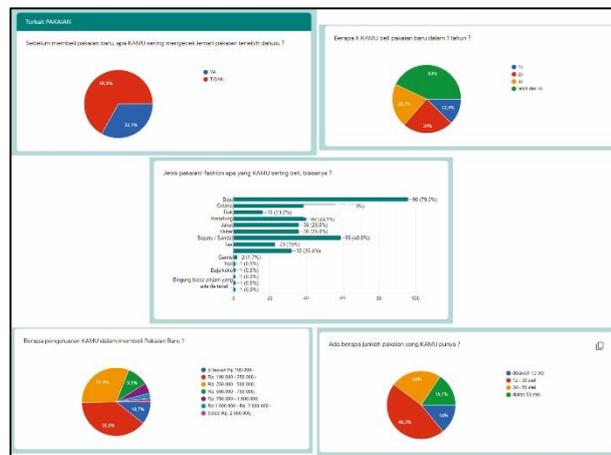
Pada alternatif sketsa desain laki - laki, responden terbanyak memilih desain No. 7 dengan presentasi 58,1%, desain No. 2 (37,2%), desain No. 3 (34,9%), desain No. 1 (25,6%), desain No. 5 (23,3%), desain No. 4 (14%), dan desain No. 6 (7%).



Gambar 3. 13 Diagram Batang, minat Responden pada Sketsa Desain Pakaian Laki - Laki (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

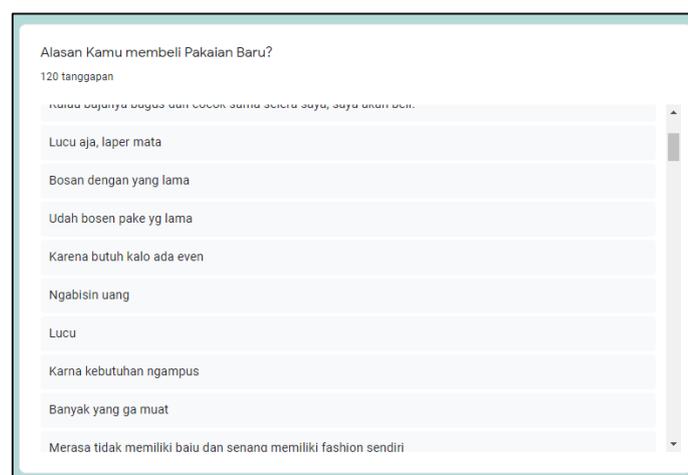
3.4.2 Kebutuhan Data Terkait Sumber Limbah Kain

1. Masyarakat Umum



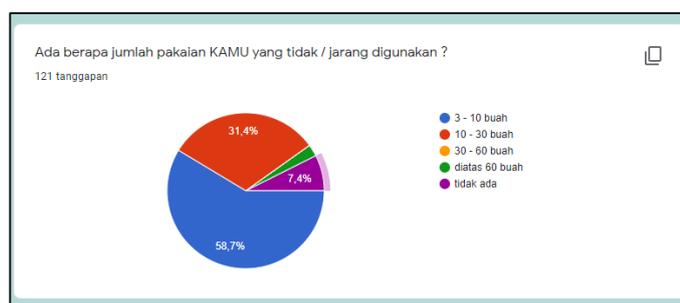
Gambar 3. 14 Diagram Hasil Data
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Data yang didapat terkait gaya hidup dalam berpakaian. Rata – rata responden saat membeli baju tidak mengecek terlebih dahulu isi lemari. Dengan intensitas lebih dari empat kali membeli baju dalam 1 tahun terakhir. Adapun kebutuhan yang dibeli saat membeli pakaian, responden kebanyakan membeli baju, disusul dengan celana, dan alas kaki. Pengeluaran dalam membeli kebutuhan pakaian sekali beli kurang lebih Rp. 100.000 – Rp. 250.000,- . Total responden rata – rata memiliki 12 – 30 setel atau pasang pakaian. Adapun di bawah ini alasan lain responden membeli pakaian baru:



Gambar 3. 15 Alasan Responden
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jika bisa disimpulkan rata – rata responden membeli pakaian baru karena keinginan yang lebih dominan dibandingkan dengan kebutuhan. Selain itu banyaknya intensitas dalam membeli pakaian baru dan jumlah pakaian yang ditampung di rumah. Jika diambil contoh, semisal 5 kali (5 item pakaian dalam setahun) membeli pakaian dengan harga sekali belinya Rp. 250.000,-. Maka dalam setahun pengeluaran untuk membeli pakaian adalah Rp. 1.250.000,-. Dan ini berbanding terbalik dengan data akan penggunaan pakaian yang jarang dipakai.



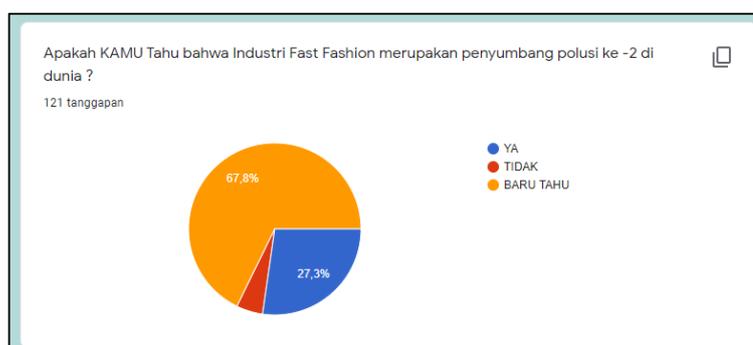
Gambar 3. 16 Diagram *Pie*, Terkait Jumlah Pakaian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Responden memiliki sekurangnya 3 – 10 buah pakaian yang jarang dipakai dengan beberapa alasan. Bahkan 31,4% nya memiliki 10 – 30 buah yang jarang digunakan. Responden sebenarnya bisa menghemat pengeluaran dalam membeli pakaian, sebesar Rp. 1.250.000 – 2.500.000,- jika benar – benar memaksimalkan anggaran untuk membeli pakaian. Jadi membeli karena memang butuh atau sifatnya darurat.

Gambar 3. 17 Alasan Responden Terhadap Pakaian yang Jarang Digunakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

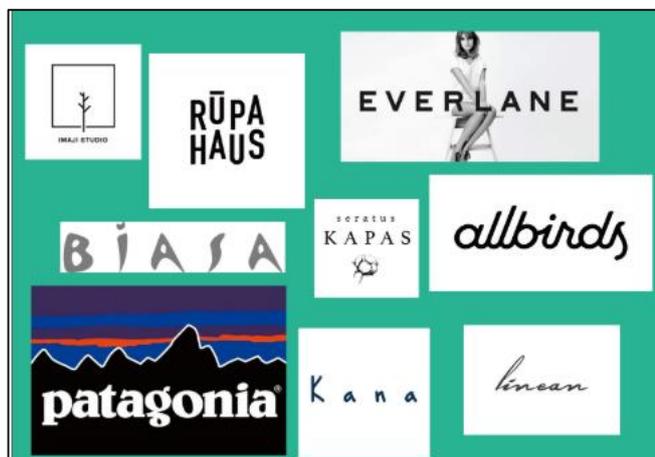
Lebih baiknya jika ingin mengetahui kebutuhan akan membeli pakaian baru, maka wajib mengecek lemari pakaian. Memilah mana yang sering, jarang, bahkan tidak digunakan. Pakaian yang jarang digunakan, bisa gunakan lagi semaksimal mungkin. Atau jika alasan karena model desainnya yang tidak sesuai selera lagi, bisa di *refashion/redesign*. Ataupun bisa juga dijual, ditukar, dan didonasikan. Ini supaya tetap memiliki kuota pakaian atau barang di rumah. Dan juga agar tidak terus menumpuk pakaian. Karena ini bisa jadi sumber utama limbah tekstil yang tidak terasa secara langsung.

Sayangnya, penulis dalam melakukan survei terkait isu *fast fashion*, masih banyak responden yang tidak mengetahui dari industri ini, bahkan memiliki pakaian dengan *brand* industri dari *fast fashion*. Seperti penjelasan di Bab sebelumnya, *fast fashion* adalah industri busana dijual dengan harga murah, waktu edar singkat, dengan model berlimpah, dan mengikuti tren terbaru. Jadi masyarakat tidak sayang untuk buang baju yang lama. Setahun produser *fast fashion*, dapat produksi 42 mode / koleksi pakaian. Dampak produksi jadi berlebihan, akhirnya stok yang tidak laku dijual dibakar. Beberapa merek *fast fashion* tidak didesain untuk tahan lama. 60 persen serat kain dibuat dari bahan sintetis. Jadi lebih murah produksi baju baru daripada daur ulang. Ketika di buang pakaian ini akan sulit terurai. Dan menghasilkan timbunan limbah dan polusi dari bisnis busana sedunia. Ini jadi ancaman serius bagi lingkungan. Dan kebanyakan responden baru mengetahui bahwa Industri *fast fashion* merupakan penyumbang polusi ke - 2 di dunia setelah minyak dan gas.



Gambar 3. 18 Diagram *Pie*, Mengenai *Fast Fashion*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, *brand* lawan industri *fast fashion* yaitu *slow fashion*, ternyata banyak responden yang kurang mengetahui konsep yang diusung industri *slow fashion* yaitu *sustainable*. Bahkan data terbanyak responden tidak memiliki salah satu produk *brand slow fashion*. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. 19 Beberapa Contoh Brand Slow Fashion
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ini menjadi suatu tantangan agar *brand slow fashion* harus tetap disuarakan dan didukung, terlebih pada produk lokal. Karena masih banyak masyarakat yang belum tahu. Bukan hanya untuk persoalan mementingkan seorang diri. Tapi untuk orang banyak dan lingkungan sebagai tempat tinggal.

2. Rumah Industri (Konfeksi)

Tahap ini penulis melakukan observasi ke tempat industri rumahan atau konfeksi produksi pakaian di Jalan Kopo Gang Haji Mukti Rt.06 Rw.06 Bandung. Industri konfeksi rumahan ini dimiliki oleh seorang Ibu bernama Neng Aan yang berusia 51 tahun. Produksi yang dihasilkan adalah kerudung sekolah untuk anak. Dalam proses produksinya terutama pada tahap pemotongan bahan kain, selalu menghasilkan sisa kain. Kain yang digunakan untuk produksi adalah jenis Kaos PE atau *polyster*.

Sisa kain produksi atau yang biasa disebut majun ini, Ibu Neng Aan sekali produksinya menghasilkan kurang lebih 10 kilogram limbah kain. Dan selalu menjualnya kepada agen yang kemudian akan dikirim ke pengepul di daerah jalan Cigondewah. Beliau menjual kain sisa untuk yang berwarna putih seharga Rp.4000 rupiah, sedangkan untuk yang berwarna lain seharga Rp. 1500 rupiah

untuk satu kilogramnya. Selain dikirim ke pengepul di daerah Cigondewah, agen ini membawa sisa kain konfeksi Ibu Neng Aan ke daerah Baleendah, Bandung. Adapun yang membawanya langsung ke pabrik tekstil. Pemanfaatan sisa kain ini, menurut narasumber terkadang dibuat untuk dijadikan lap, keset, baju anak, celana dalam, dan sebagiannya.

3. Pengepul Limbah

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi guna mencari data terkait limbah kain dan juga mencari bahan baku untuk kebutuhan pembuatan karya. Untuk kebutuhan data sendiri, penulis observasi ke empat titik sumber limbah yang berada di Jalan Cigondewah Hilir Nomor 15. Daerah ini menjadi salah satu pusat kain tekstil di Bandung, selain itu tempat ini juga merupakan sumber berbagai bahan limbah. Mulai dari kain, plastik, koran, kardus, dan lain sebagainya. Dari situ, penulis mengambil satu lokasi sampel untuk ditelusuri lebih lanjut terkait sumber limbah kain. Melalui wawancara secara langsung kepada narasumber.

Ibu Nani adalah seorang pengepul limbah kain. Bersama dengan suaminya, mereka bekerja bertahun – tahun menjadi pengepul limbah. Pekerjaan ini menjadi pekerjaan utama dan sebagai sumber penghasilan. Barang yang didapat adalah sisa – sisa potongan kain yang bersumber dari berbagai industri rumah konfeksi, seperti konfeksi pembuatan kerudung, celana / *boxer*, baju kaos, popok anak, dan lain – lain. Ruko dengan luas kurang lebih 6 x 3,6 meter ini, menjadi tempat sisa – sisa limbah ditampung. Puluhan karung yang beratnya puluhan ton memiliki jenis kain dan ukuran yang beragam. Paling banyak adalah jenis kain kaos dengan bermacam warna. Tempat ini dibuka dari pukul 07.00 pagi hingga 08.00 malam.

Sistem atau prosedur dalam pengumpulan limbah di sini adalah, Ibu Nani membeli sisa dari konfeksi, kemudian diseleksi sesuai ukuran dan warna, dan selanjutnya dijual kembali. Limbah tersebut dijual kepada pengepul lain, biasanya dikirim ke Surabaya seperti pabrik – pabrik pengolahan daur ulang benang. Selain itu, bahan – bahan tertentu akan dikirim ke daerah Tasikmalaya untuk diproduksi menjadi bahan baku pembuatan celana dalam pria.

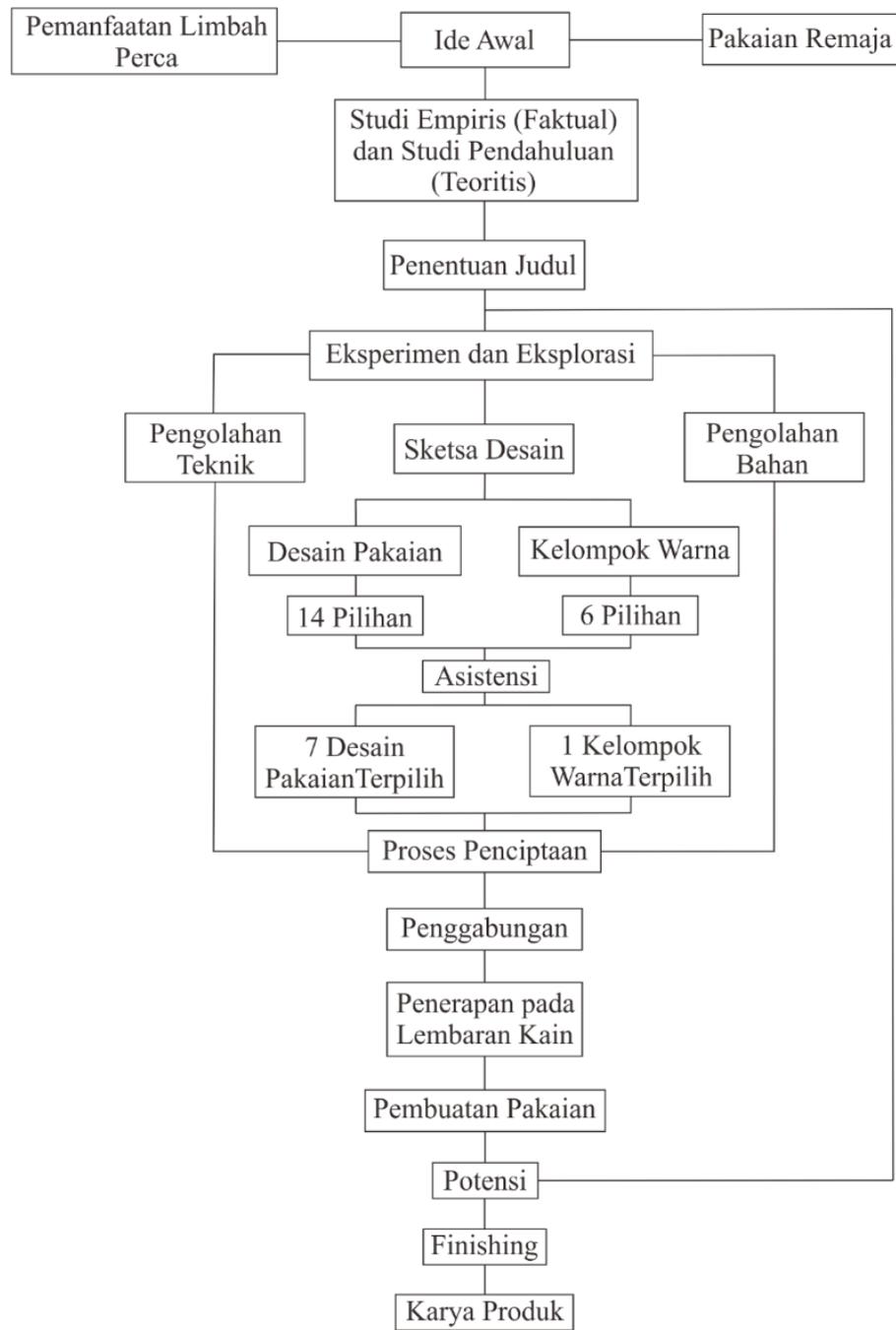


Gambar 3. 20 Lokasi Pengepul Limbah di Cigondewah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk pendapatannya sendiri, pekerjaan ini tidak memiliki pendapatan tetap. Jumlah penghasilannya, narasumber enggan memberikan jawaban karena berbagai hal lainnya. Dalam kasus keadaan pandemik *covid 19* , yang dimana biasanya pedagang imbas akan harga jual dan kurang laku. Bu Nani mengalami hal demikian, kendalanya adalah stok barang yang telat dan juga terkadang harga menjadi turun.

Saat penulis bertanya kepada narasumber, adakah pembeli selain dari pengepul atau pihak pabrik, semisal seperti penulis. Jawaban narasumber, mengatakan tidak. Karena pembelian dengan jumlah yang sedikit itu tanggung, berbeda dengan membeli jumlah banyak. Namun untuk kepentingan penelitian penulis, Ibu Nani selaku narasumber membantu penulis untuk memilah kain yang dibutuhkan untuk bahan karya. Penulis mendapat kurang lebih tujuh kilogram dengan warna sesuai kebutuhan bahan karya. Harga satu kilonya di banderol Rp. 5000 rupiah.

3.5 Alur Proses Penciptaan



Bagan 3. 1
Bagan Proses Penciptaan Karya
(Sumber: Penulis, 2020)

3.6 Penemuan Ide Berkarya

Seorang desainer atau penggiat seni bisa mendapatkan ide atau gagasan berkarya, melalui pengalamannya sendiri, maupun melihat dari kehidupan di sekelilingnya.

Pembuatan busana ramah lingkungan bermula pada kegemaran penulis, hobi mengumpulkan barang – barang bekas dan mengubah desain barang lama menjadi baru. *Eco Fashion* menjadi fokus penulis dalam membuat sebuah karya ramah lingkungan dengan menggunakan bahan media perca atau kain sisa konfeksi sebagai bahan utama dalam pembuatannya. Ide ini bermula, saat penulis melihat isu – isu yang sedang dialami di dunia terkait keberadaan *fast fashion*. Seperti yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, *Fast fashion* adalah konsep atau sistem yang digunakan perusahaan tekstil, untuk menerapkan *mode fashion* yang silih berganti secara cepat, dan hanya mementingkan keuntungannya saja. Kaitannya ini sangat erat dengan limbah yang dihasilkan. Salah satunya adalah limbah kain atau yang biasa disebut dengan perca atau majun.

Kain perca sudah tidak asing bagi semua orang termasuk penulis sendiri. Penggunaan kain perca, digunakan pada studi reka bahan yang diberikan dosen pada mata kuliah kriya tekstil tiga, semester enam (genap). Sehingga, penulis mendapatkan ilmu baru yang dipelajari dari pengolahan teknik manipulasi kain dengan bahan perca. Sampai sekarang menjadi fokus penulis sebagai proyek tugas akhir kuliah.

Melalui karya ini penulis ingin mengajak generasi muda, untuk lebih menjaga dan mencintai lingkungan namun masih bisa trendi dan mengikuti zaman. Teknik utama dalam pembuatan *eco fashion* ini adalah teknik berbagai jahitan (*stitching*) yang merupakan bagian dari manipulasi kain. Untuk warna desain dan model desainya sendiri, penulis mengikuti perkembangan konsep *trend* tahun 2020.

3.7 Kontemplasi

Tahap kontemplasi merupakan tahap perenungan. Tahap ini sangat penting dalam proses pendalaman dan penghayatan objek yang sudah direncanakan sebelumnya berdasarkan pada eksplorasi teknik dan media yang digunakan sebagai unsur pendukung serta penyusunan komposisi yang diterapkan pada desain pakaian *eco fashion*. Tahapan ini dilakukan terus menerus hingga hasil yang sesuai atau tercapai. Penggunaan bahan perca atau kain sisa potongan konfeksi ini, adalah sebagai bahan utama dalam pembuatan karya penulis dan tekniknya sendiri adalah manipulasi kain perca berbagai jahitan (*Stitching*). Penggunaan teknik sangat berpengaruh pada hasil karya. Selain itu penulis memikirkan dan mengembangkan model pakaian remaja, sebagaimana fungsi pakaian sebagai kebutuhan pokok, karya ini diciptakan untuk memenuhi kebutuhan pakaian yang ramah lingkungan dengan memanfaatkan limbah seefektif dan seefisien mungkin.

3.8 Stimulasi

Stimulus atau stimulasi merupakan suatu dorongan penulis dalam menciptakan sebuah karya, sebagai penyemangat yang mengacu pada proses kreativitas, inovatif, dan imajinatif yang tercipta melalui karya. Keingintahuan penulis dan bentuk kepedulian merupakan bagian dari stimulasi. Stimulus ini timbul dari kegemaran penulis terhadap pengolahan karya limbah kreatif dan juga bentuk dari kepedulian terhadap lingkungan baik bersifat internal maupun eksternal. Selain itu pengalaman – pengalaman penulis dalam berkarya mengolah tekstil, melihat berbagai jenis desain pakaian ramah lingkungan dengan konsep trendi, melihat bahan perca yang memiliki potensi, ini pun merupakan bagian dari stimulus yang didapat penulis untuk menciptakan sebuah karya *eco fashion*.

Dibawah ini merupakan salah satu stimulus yang ditimbulkan. *Moodboard* disini adalah bentuk dari panduan konsep, desain, warna, grafik, pola, dan lain – lain. *Moodboard* ini bermanfaat bagi penulis untuk membangun konsep karya yang terarah.

3.10 Sketsa

Pembuatan sketsa dimulai dari pembuatan desain pakaian dengan penyesuaian warna sesuai dengan kebutuhan. Pembuatan sketsa ini dilakukan secara manual yang kemudian setelah fiksasi akan di proses secara digital.



Gambar 3. 22 Contoh Sketsa Desain Pakaian Perempuan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



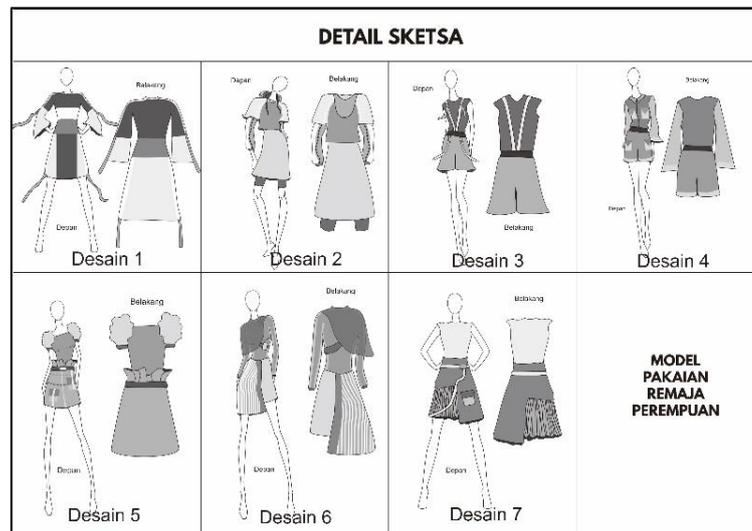
Gambar 3. 23 Contoh Sketsa Desain Pakaian Laki - Laki
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di bawah ini merupakan beberapa alternatif desain pakaian *eco fashion* yang sudah dibuat secara *digital*. Kemudian alternatif desain ini akan terlampir dalam pemilihan desain pada kuesioner (*google form*) untuk dipilih sesuai selera

masyarakat khususnya anak remaja. Berikut merupakan beberapa alternatif desainnya:

1. Alternatif Sketsa Desain Pakaian Perempuan

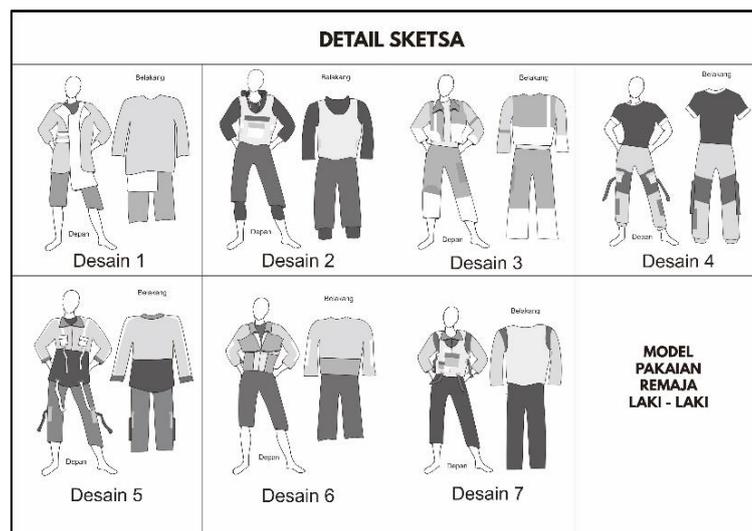
Tabel 3. 1
Alternatif Desain Pakaian *Eco Fashion* untuk Remaja Perempuan



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Alternatif Sketsa Desain Pakaian Laki – Laki

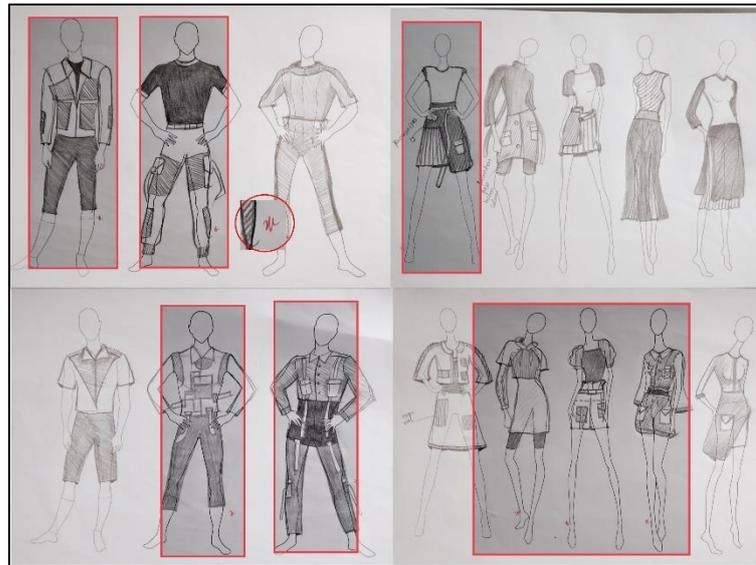
Tabel 3. 2
Alternatif Desain Pakaian *Eco Fashion* untuk Remaja Laki – Laki



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.11 Asistensi

Asistensi di sini dibutuhkan untuk penulis dalam menentukan karya terbaik. Terlebih dengan meminta bantuan dosen pembimbing yang ahli dibidangnya. Dan juga sebagai masukan dan pengembangan desain yang dibuat penulis. di bawah ini merupakan salah satu contoh asistensi yang dibantu oleh dosen pembimbing.



Gambar 3. 24 Contoh Hasil Asistensi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

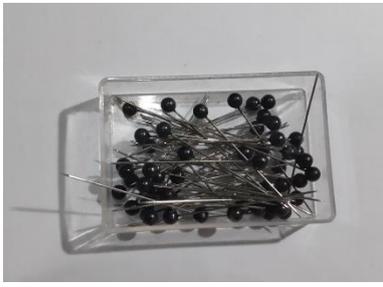
3.12 Persiapan Alat dan Bahan

Bahan yang digunakan penulis dalam penciptaan karya utamanya adalah kain perca atau sisa limbah konfeksi. Dan juga teknik yang digunakan adalah manipulasi kain atau *art fabric manipulation* bidang *stitching* (jahitan). Pengolahan bahan dan teknik ini tentunya membutuhkan proses eksplorasi beberapa kali sampai akhirnya menemukan hasil dengan visual yang pas pada karya yang diciptakan penulis.

Di bawah ini merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pakaian *eco fashion* dengan penerapan teknik *stitching*.

1. Alat

Tabel 3. 3
Peralatan

No.	Nama Alat	Gambar	Keterangan
1.	Mesin Jahit		Mesin jahit digunakan untuk membuat teknik <i>stitching</i> , dan menjahit pakaian. Agar bahan digunakan kuat dan tidak mudah robek atau lepas. Mesin jahit yang penulis gunakan terdiri dari 22 jenis pola jahitan.
2.	Gunting Benang		Gunting benang digunakan untuk memotong benang, saat proses penjahitan.
3.	Jarum Pentul		Jarum pentul digunakan untuk mempertahankan bentuk pola, agar tidak merubah posisi, saat proses penjahitan.

4.	Meteran		<p>Meteran pengukur digunakan untuk mengukur pola baju pada kain dan kertas. Alat ini memudahkan agar ukuran baju bisa tepat dan sesuai karena sifatnya yang lentur.</p>
5.	Gunting Kain		<p>Gunting kain digunakan untuk memotong kain, mata pisaunya yang tajam dikhususkan untuk memotong kain berbagai bahan.</p>
6.	Kapur Jahit		<p>Kapur jahit digunakan untuk menandai pola jahit atau pola potong.</p>
7.	Penggaris Pola		<p>Penggaris pola digunakan untuk membuat pola dengan berbagai bentuk yang memudahkan dalam pembentukan pola baju.</p>
8.	Setrika		<p>Setrika digunakan untuk merapikan kain perca, agar tidak tercecer ke mana – mana. Dan juga untuk merapikan kain yang kusut.</p>

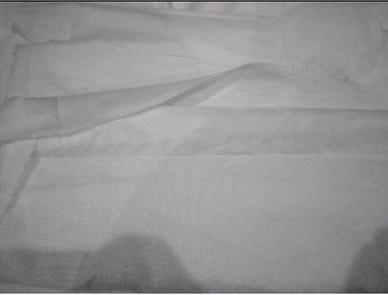
9.	Pola Pakaian		Pola pakaian digunakan untuk mencetak desain pakaian pada bahan kain.
----	--------------	------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Bahan

Tabel 3. 4
Bahan

No.	Nama Bahan	Gambar	Keterangan
1.	Kain Perca		Kain perca digunakan untuk bahan pembuatan teknik <i>stitching</i> . Jenis kain yang digunakan, diantaranya: katun, kaos, <i>fleece</i> , dan sebagiannya.
2.	Kain Tulle/ Tille		Kain tille digunakan untuk melapisi permukaan lapisan atas kain perca agar tidak tercecet ke mana – mana.
3.	Benang		Benang jahit digunakan untuk menyambungkan tiap pola baju. Dan juga sebagai bahan teknik <i>stitching</i> .

4.	Kain Katun/ Mori		Kain katun polos putih digunakan penulis, sebagai alas atau lapisan awal dari pembuatan teknik <i>stitching</i> .
5.	Ritsleting		Ritsleting akan dipasang pada bagian dalam baju sebagai pembuka dan penutup baju.
6.	Lem Kayu		Lem kayu, digunakan untuk menempel kain perca ukuran kecil pada kain alas.
7.	Kain Keras		Kain keras digunakan untuk melapisi kain agar bentuk kain kokoh dan tegas.
8.	Kain Pendamping		Kain pendamping digunakan untuk melengkapi bagian desain pakaian yang telah dibuat. Bahan kain yang digunakan, diantaranya: kain <i>drill</i> , kain katun, dan kain katun kombed. Dan warna yang disesuaikan dengan konsep.

9.	Aksesori Pakaian		Aksesori digunakan untuk melengkapi pakaian yang sudah jadi. Aksesori yang penulis gunakan, diantaranya: <i>bucket</i> , kancing, kancing togel, <i>stopper</i> , dan tali <i>webbing</i> ,
----	------------------	------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.13 Proses Pembuatan Pakaian *Eco Fashion*

Setelah alat dan bahan sudah lengkap, dilakukan proses pembuatan karya. Pertama yang dibuat adalah tekstur *stitching*, untuk membentuk kain dasar yang kemudian dipola untuk dibuat pakaian. Setelah semua yang dilakukan dalam membuat tekstur kain jadi, barulah dilakukan pembuatan baju atau pakaian sesuai dengan konsep desain.

Pada tahap ini, lembaran kain yang sudah diterapkan teknik *stitching* kemudian dibuat menjadi pakaian *eco fashion*.

Tabel 3. 5
Pembuatan Pakaian *Eco Fashion*

No.	Langkah - Langkah	Gambar	Keterangan
1.	Kain – kain yang sudah memiliki tekstur <i>stitching</i> kemudian di pola dengan pola baju yang sudah di buat sebelumnya. Ukuran baju disesuaikan dengan kebutuhan.		Jika, kain <i>stitching</i> sudah membentuk pola dapat langsung melakukan penggabungan atau penjahitan pakaian.
2.	Pemotongan pola		Potong pola pada kain sesuai ukuran yang dibutuhkan. Beri tanda dengan kapur jahit.

3.	Proses penjahitan dan penggabungan pola pakaian.		
4.	Pemberian kain pendamping pada bagian tertentu		Kain pendamping digunakan untuk bagian tertentu pada desain pakaian yang sudah dikonsepsi.
5.	Pemberian aksesoris pakaian seperti ritsleting, kancing, dan lain – lain.		
6.	Hasil jadi pakaian <i>eco fashion</i> dengan teknik <i>stitching</i> .		Pada tahap ini bisa dilakukan uji coba model.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.14 Finishing

Pada tahap *finishing* ini dilakukan *fiting* pada manekin atau model untuk mencocokkan hasil jadi. Supaya dapat diamati lebih jelas, apabila ada yang kurang atau tidak.