

# PENERAPAN KONSEP TEKNIK *UPCYCLE* PADA BUSANA *READY TO WEAR DELUXE* DENGAN GAYA ANDROGINI

## APPLICATION OF *UPCYCLING* TECHNIQUES IN *READY-TO-WEAR DELUXE* GARMENTS WITH AN ANDROGYNOUS STYLE

Aulia Sari Nur Amallina, Eric Hasmiraldi, Saifurohman\*

Politeknik STTT Bandung, Jl. Jakarta No. 31 Bandung, Indonesia, 40272

\*Penulis korespondensi:  
Alamat Email : saifurohmann@gmail.com

Tanggal diterima: 20 September 2024, direvisi: 04 Desember 2024,  
disetujui terbit: 05 Desember 2024

### Abstrak

Pakaian telah berubah dari kebutuhan dasar menjadi cara untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan status sosial. Tren *fast fashion* yang menawarkan produk murah secara massal, justru menyebabkan masalah lingkungan yang besar, terutama karena kesulitan dalam mendaur ulang bahan pakaian. Untuk mengatasinya, konsep *sustainable fashion* seperti *upcycling*, kini menjadi pilihan baru dalam dunia *fashion*. Penelitian ini mengaplikasikan konsep *upcycling* pada busana *ready-to-wear deluxe* dengan gaya androgini bertema '*Eidith*', serta menggunakan sablon *glow in the dark* yang mengacu pada *Indonesia Trend Forecasting 2024/2025* dengan tema *Avant Tech*. Busana tersebut dirancang dengan siluet *I-line* dan *A-line*, memanfaatkan bahan utama dari pakaian bekas, khususnya celana *jeans*, yang dipadukan dengan kain katun poliéster. Hasil penelitian menunjukkan bahwa busana yang menggabungkan *upcycling* dan sablon *glow in the dark*, tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga fungsional. Teknik ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan inovasi pada bahan-bahan lainnya.

Kata kunci : *upcycling*, *ready to wear deluxe*, *androgini*, *glow in the dark*

### Abstract

*Clothing has transformed from a basic necessity into a medium of self-expression. The fast fashion trend, characterized by the mass production of inexpensive garments, has resulted in significant environmental challenges, particularly due to the difficulty of recycling these materials. In response, sustainable fashion concepts such as upcycling have emerged as a viable alternative within the fashion industry. This study explores the application of upcycling to deluxe ready-to-wear garments featuring an androgynous style under the theme 'Eidith,' incorporating glow-in-the-dark screen printing in alignment with the Indonesia Trend Forecasting 2024/2025, centered around the Avant Tech theme. The designs are characterized by I-line and A-line silhouettes, utilizing primarily repurposed materials, specifically old jeans, combined with polyester cotton fabric. The findings demonstrate that the garments, which integrate upcycling and glow-in-the-dark screen printing, offer both aesthetic appeal and functional utility. This approach holds potential for further development through innovations in material sourcing and design techniques.*

**Keywords:** *upcycling*, *ready-to-wear deluxe*, *androgynous*, *glow in the dark*

## PENDAHULUAN

Perkembangan tren mode kini semakin pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Hal ini memunculkan konsep *fast fashion*, dimana tren *fashion* nasional dan internasional menawarkan produk murah, mudah diakses, dan diproduksi dalam jumlah besar. *Fast fashion* adalah istilah yang digunakan di industri mode untuk mendeskripsikan koleksi pakaian *affordable* yang mengikuti tren dari *high end brand* atau *designer brand* yang diproduksi dalam waktu cepat. Peningkatan minat fesyen setiap tahun mendorong peningkatan produksi pakaian, baik oleh pabrik garmen maupun desainer.

Siklus produksi pakaian yang berlangsung terus-menerus serta dorongan konsumen untuk selalu memiliki pakaian baru menyebabkan banyak pakaian bekas berakhir di tumpukan limbah sebagai limbah yang sulit terurai secara alami. Persepsi masyarakat bahwa barang bekas tidak memiliki nilai juga semakin memperburuk kondisi ini. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan perubahan pola konsumsi dalam dunia mode serta penerapan praktik berkelanjutan untuk memanfaatkan pakaian bekas demi mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan.

Tantangan limbah tekstil perlu diatasi, salah satunya dengan menerapkan konsep mode berkelanjutan seperti *upcycling* yang telah menjadi tren di dunia *fashion*. *Upcycling* mengubah pola pikir konsumsi mode menjadi lebih ramah lingkungan dengan tetap mempertahankan gaya dan ekspresi individu. Konsep ini memanfaatkan material yang sudah tidak terpakai, seperti pakaian bekas, salah satunya denim. Melalui penerapan konsep *upcycling*, pakaian bekas berbahan denim dapat diubah menjadi produk baru yang lebih bermanfaat dan

berkelanjutan, atau dalam hal ini menggantikan kebutuhan akan material baru.

Prinsip *upcycling* saat ini banyak diterapkan oleh tokoh berpengaruh di dunia fesyen, seperti desainer Sanet Sabintang, yang dikenal dengan nama Sabin. Sabin berkontribusi dalam pencegahan kerusakan lingkungan akibat *fast fashion* dengan menerapkan konsep *sustainable fashion* melalui *upcycling*, memanfaatkan sisa kain menjadi produk bernilai tinggi dengan menggunakan bahan *eco-friendly* dan serat alam seperti linen, katun, dan viscose. Koleksi Sabin, seperti "*Under the Sea*," memadukan tren terkini dengan nilai-nilai *modest fashion*. Merek lokal, Sejauh Mata Memandang, juga menggunakan teknik *upcycling* dalam koleksi "Baur", memanfaatkan kain perca dan bahan tak terpakai.



Gambar 1. Koleksi busana oleh Sanet Sabintang



Gambar 2. Koleksi "Baur" dari Sejauh Mata Memandang JFW 2023

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan ide mengenai pengelolaan pakaian bekas berbahan denim, sehingga dapat membantu merespon dan menjadi rujukan dalam penyelesaian masalah limbah dan sampah kain yang ada di masyarakat. Limbah dalam dunia *fashion* dikategorikan menjadi dua jenis, yakni limbah pra pemakaian dan limbah pasca pemakaian. Limbah pra pemakaian mengacu pada limbah yang dihasilkan selama proses produksi seperti sisa pemotongan, sedangkan limbah pasca pemakaian mengacu pada pakaian bekas yang sudah tidak terpakai. Kedua jenis limbah ini dapat dijadikan kerajinan yang bermanfaat dan dapat dijadikan suatu produk yang bermanfaat, salah satunya diimplementasikan ke dalam busana *ready to wear deluxe*. Istilah *ready to wear* berasal pada Bahasa Inggris yang artinya siap digunakan, merujuk pada busana yang pembuatannya tanpa melalui pengukuran langsung pada konsumen, melainkan menggunakan ukuran standar. *Ready to wear deluxe* memiliki klasifikasi yang sama dengan *ready to wear* namun dalam konsep, detail, dan pembuatannya menggunakan material yang berkualitas tinggi, dapat diproduksi dalam jumlah banyak serta memiliki desain yang terkesan klasik dan *timeless*. Busana *ready-to-wear deluxe* menarik banyak peminat karena menawarkan kenyamanan dan desain yang *timeless* tanpa proses produksi yang lama. Pembuatan busana *ready-to-wear deluxe* tidak terikat pada aturan baku tertentu, sehingga lebih fleksibel dalam mengekspresikan kreativitas. Hal ini memungkinkan busana tersebut berperan dalam memengaruhi perubahan sosial, budaya, dan tren mode yang terus berkembang selama beberapa dekade terakhir. Salah satu contohnya adalah gaya androgini, yang

pada awalnya dianggap tidak lazim, namun kini telah diterima sebagai sesuatu yang wajar. Kemunculan fenomena androgini timbul dari rasa ketidaknyamanan karena peran tradisional gender harus ditampilkan sesuai jenis kelamin yang dimiliki, sehingga desainer mencari alternatif lain untuk menggantikan maskulinitas dan feminitas tersebut. Gaya androgini menonjolkan keunikan melalui perpaduan unsur maskulin dan feminin, menciptakan kesan yang ambigu namun menarik. Popularitasnya yang terus meningkat menjadikan gaya ini salah satu tren yang selalu hadir di setiap musim dan memiliki banyak penggemar di dunia fesyen. Saat ini, gaya androgini semakin diterima oleh masyarakat dan bahkan menjadi tren baru dalam gaya berpakaian sehari-hari. Desainer seperti AM by Anggiasari memanfaatkan gaya ini untuk mengekspresikan kebebasan dari norma-norma gender.



Gambar 3. Koleksi Rancangan Androgini oleh AM by Anggiasari

Pada penelitian ini, gaya androgini akan dipadukan dengan penggunaan teknik sablon *glow in the dark* guna menciptakan tampilan *modern* dan *futuristic*. Efek cahaya

dari desain yang berani dan eksperimental ini tidak hanya menonjolkan kebebasan berekspresi, tetapi juga menampilkan keindahan dan keragaman identitas yang melampaui batasan gender.

Penggunaan *glow in the dark* pada busana bergaya androgini menjadi

wujud inovasi dan kreativitas dalam menciptakan busana dengan tampilan yang unik. Pendekatan ini juga sejalan dengan tema *Cyberchic* dari *Indonesia Trend Forecasting 2024/2025*, yang menekankan inovasi dan estetika yang tidak konvensional atau *out-of-the-box*

## BAHAN DAN METODA

Pemilihan bahan atau material pada penelitian ini disesuaikan dengan konsep busana yang diangkat, dengan mengacu pada *trend forecasting 2024/2025: Resilient* yang menggunakan denim sebagai salah satu materialnya. Pembuatan busana *ready to wear deluxe* pada penelitian ini menggunakan material yang terbagi menjadi dua kategori yaitu material utama dan material pendukung. Material utama dalam pembuatan busana *ready to wear deluxe* didominasi oleh pakaian celana jeans. Penggunaan pakaian bekas celana jeans sebagai material yakni dikarenakan celana jeans termasuk salah satu material yang memiliki masa bertahan yang lama dan sulit diurai secara alami. Material utama yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat secara detail pada Tabel 1 berikut ini.

No	Jenis Pakaian	Spesifikasi
1	Kemeja pria 	Poliester-Kapas (50,3 gsm)
2	Kemeja wanita 	Poliester-Kapas (65,9 gsm)
3	Blazer 	Poliester-Kapas (150,3 gsm)
4	Celana jeans 	Kapas (424,7 gsm)
5	Celana jeans 	Kapas (307 gsm)
6	Celana jeans 	Kapas (199,5 gsm)
7	Celana jeans 	Kapas (424,2 gsm)
8	Celana jeans 	Kapas (552,2 gsm)
9	Celana jeans 	Kapas (307,8 gsm)
10	Kain sablon 	Poliester-Kapas (66 gsm)

Tabel 1. Material utama dalam pembuatan busana *ready to wear deluxe*

Tabel 2. Material pendukung dalam pembuatan busana *ready to wear deluxe*

N o	Jenis Material	Keterangan
1	Benang jahit 	Untuk menyambungkan setiap komponen bahan
2	Eyelet 3mm 	Digunakan sebagai aksesoris pada bagian lengan kemeja dan outer
3	Tali karet 3,5cm 	Digunakan sebagai pembantu kerutan pada bagian celana
4	Kain pelon (lem kodok) 	Digunakan sebagai pelapis pada bagian lengan kemeja
5	Tali kur 3mm 	Digunakan sebagai aksesoris pendukung pada bagian lengan kemeja
6	Peniti 4cm dan manik-manik 	Digunakan sebagai aksesoris pada kemeja, blazer dan dasi
7	Fosfor bubuk glow in the dark 	Digunakan sebagai bahan campuran tinta rubber
8	Tinta rubber 	Digunakan sebagai bahan perekat

Material pendukung (Tabel 2) juga digunakan pada penelitian ini, yang mengacu pada bahan-bahan penunjang yang ditambahkan pada saat proses *pra-finishing*, gunanya untuk menambah nilai estetika dan harga jual dari suatu pakaian.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berangkat dari gagasan memanfaatkan potensi pakaian bekas sebagai bahan utama untuk mengurangi dampak lingkungan. Proses pembuatan dimulai dengan penelitian awal, termasuk memilih pakaian bekas berdasarkan jenis bahan yang sesuai untuk digunakan. Celana jeans bekas yang terkumpul akan diseleksi ulang berdasarkan karakteristiknya, dengan mempertimbangkan tenunan yang masih rapat dan kondisi kain yang masih layak digunakan. Proses ini didukung oleh studi literatur dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, artikel, dan e-book.

Melalui pemanfaatan bahan yang sudah ada seperti kain tidak terpakai dan pakaian bekas yang diolah kembali, konsep gaya androgini dapat menciptakan tampilan yang unik dan menarik. Penggunaan bahan serbaguna dan netral gender tidak hanya merepresentasikan kesetaraan dan kebebasan berekspresi, tetapi juga menonjolkan prinsip keberlanjutan dalam dunia fesyen. Oleh karena itu, pemilihan bahan dari pakaian bekas menjadi elemen penting dalam mendukung terciptanya gaya yang inklusif dan ramah lingkungan.

Salah satu langkah utama dalam mengembangkan konsep ini adalah mengumpulkan inspirasi dan ide-ide yang kemudian disusun menjadi *moodboard*. *Moodboard* ini berfungsi sebagai panduan untuk merancang konsep *upcycle* dengan mengacu pada *Trend Forecasting 2024/2025*.

bertajuk “*RESILIENT*” dengan tema *Cyberchic* dan subtema *Avant Tech*. Konsep *Avant Tech* menekankan pola pikir kreatif yang di luar kebiasaan (*out-of-the-box*) serta eksplorasi dalam menciptakan busana yang unik dan tidak konvensional, yang diwujudkan melalui gaya androgini.

Sebagai panduan, *moodboard* yang dibuat tidak hanya menjadi acuan bentuk dan teknik busana tetapi juga memberikan batasan agar desain yang dihasilkan tetap sesuai dengan tema dan konsep yang telah ditentukan. Komponen yang dimuat dalam *moodboard* mencakup konstruksi, *lifestyle*, palet warna, siluet, tekstur, material, serta eksplorasi bahan. *Moodboard* ini kemudian digunakan untuk mengembangkan 10 desain busana, di mana dua desain terbaik dipilih untuk direalisasikan menjadi produk akhir.

Tahap awal dalam pengembangan pakaian *upcycle* dimulai dengan perancangan konsep desain. Sebelum melakukan proses *upcycle*, tahap ini membutuhkan kreativitas dan perencanaan yang cermat untuk menyatukan elemen sablon *glow in the dark* secara harmonis dalam desain. Proses percobaan dilakukan dengan mencampurkan tinta sablon jenis *rubber* dengan bubuk fosfor untuk menciptakan efek *glow in the dark*. Eksperimen ini menggunakan bahan yang tidak terpakai sebagai media, menjadi langkah penting untuk memastikan keberhasilan teknik sekaligus estetika desain. Selain itu, proses ini juga memungkinkan penyesuaian yang diperlukan sebelum memulai tahap *upcycling* secara keseluruhan.

Proses pengaplikasian pada konsep *upcycle* ini dilakukan dengan berbagai metode perbandingan dalam membuat cat warna dengan bahan fosfor *glow in the dark* yang dicampurkan dengan bahan perekat yaitu binder. Proses sablon dilakukan

dengan menyesuaikan desain pola yang telah dibuat. Tahap akhir melibatkan evaluasi hasil dan penyempurnaan teknik yang digunakan untuk mendukung pengembangan konsep *upcycle*. Warna merah dipilih sebagai bagian dari sablon *glow in the dark* karena merepresentasikan gaya androgini yang melambangkan kekuatan dan keberanian dalam berekspresi melalui busana, sesuai dengan kesan tegas dan berani yang ditonjolkan warna merah.

Setelah proses produksi selesai, langkah berikutnya adalah melakukan pemotretan busana. Pemotretan bertujuan untuk menampilkan hasil karya yang telah dibuat sekaligus menyampaikan cerita di balik setiap desain. Melalui pemotretan, busana *upcycle* dapat ditampilkan dalam konteks yang tepat, menonjolkan keunikan dan keindahannya, serta menyampaikan pesan tentang pentingnya keberlanjutan dan kreativitas dalam dunia *fashion*. Pemotretan yang menarik dan berkualitas juga dapat memperkuat citra merek, meningkatkan daya tarik produk, dan mendukung penentuan harga jual yang lebih kompetitif.

Penelitian untuk pembuatan produk tugas akhir ini menggunakan metode perancangan deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang didasarkan pada data pustaka, observasi, ide-ide, dan eksplorasi secara subjektif. Data pustaka diperoleh dari berbagai referensi, seperti buku dan artikel jurnal desain, dengan topik yang mencakup studi fesyen, fesyen *upcycle*, dan performativitas gender. Performativitas merujuk pada teori atau pemikiran feminis tentang gender yang dikembangkan oleh Judith Butler, yang menyatakan bahwa sifat feminin atau maskulin

seseorang berasal dari kinerja berulang yang mengelilinginya, seperti tindakan yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Data observasi diperoleh melalui pengamatan fenomena fesyen daur ulang yang diakses melalui media online, termasuk media massa, media sosial, serta tren gaya androgini. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

### 1. Studi Literatur

Melakukan kajian literatur mengenai teknik *upcycle* dalam industri mode, penerapan gaya androgini, dan penggunaan sablon *glow in the dark* dalam desain busana. Selain itu, menganalisis tren terkini dalam desain busana *ready-to-wear deluxe* serta pendekatan keberlanjutan dalam industri fashion.

### 2. Analisis Bahan Tekstil

Menentukan bahan-bahan yang tepat untuk diterapkan pada teknik *upcycle* dan mendukung gaya androgini, sekaligus mengkaji potensi limbah tekstil yang dapat digunakan kembali dalam desain busana.

### 3. Pembuatan Moodboard

Proses pembuatan *moodboard* melibatkan pengumpulan berbagai inspirasi berupa gambar yang dijadikan panduan dalam merancang desain. *Moodboard* berfungsi sebagai acuan dalam menentukan bentuk dan teknik busana, sekaligus sebagai batasan agar desain yang dihasilkan tetap sesuai dengan tema dan konsep yang telah ditetapkan. Komponen dalam *moodboard* mencakup konstruksi, *lifestyle*, palet warna, siluet, tekstur, material, dan eksplorasi bahan. Pembuatan *moodboard* dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Canva, dengan sumber gambar inspirasi yang diambil dari pakaian bekas serta platform *online* seperti Pinterest dan berbagai situs web.

4. Pengembangan Konsep Desain

Merancang konsep desain busana *ready-to-wear deluxe* yang memadukan gaya androgini dengan teknik *upcycle*. Selain itu, desain ini juga mengintegrasikan sablon *glow in the dark* untuk menambah nilai estetika. Proses perancangan dilakukan dengan mengacu pada unsur dan prinsip desain yang ditetapkan dalam *moodboard*. Konsep desain meliputi 10 rancangan busana, di mana dua desain terpilih direalisasikan menjadi produk akhir. Sketsa alternatif rancangan busana keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Sketsa 10 Alternatif Rancangan Busana

### 5. Pengaplikasian Sablon *Glow in The Dark*

Melakukan kajian literatur untuk memahami berbagai teknik yang sudah ada, sekaligus melakukan eksperimen untuk menguji jenis tinta *glow in the dark* serta metode penerapannya pada berbagai bahan tekstil. Eksplorasi sablon *glow in the dark* pada limbah pakaian menjadi langkah krusial dalam memastikan keberhasilan teknik yang digunakan

dan keindahan estetika dari konsep yang dikembangkan.

#### 6. Pengembangan Teknik *Upcycle*

Mengembangkan teknik *upcycle* yang sesuai dengan busana *ready to wear deluxe* dan gaya androgini. Mengintegrasikan sablon *glow in the dark* secara efektif dalam proses pembuatan produk.

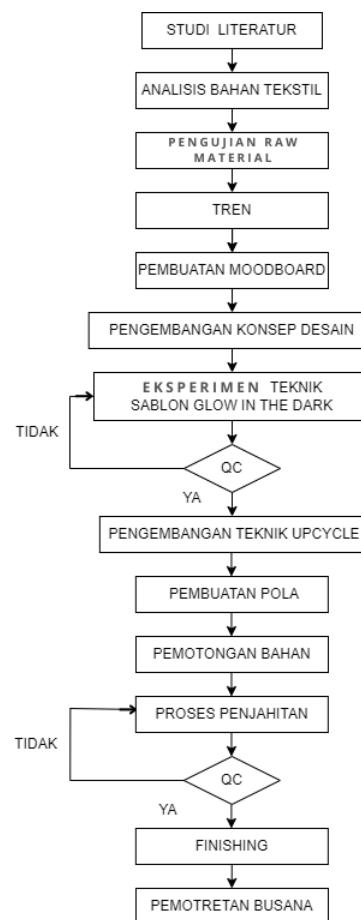
#### 7. Proses Produksi

Proses produksi dilakukan setelah pembuatan sampel produk yang telah disesuaikan dengan konsep desain dan teknik *upcycle*, meliputi persiapan bahan baku, pembuatan pola, pemotongan, penjahitan, *quality control* dan *finishing*.

#### 8. Pemotretan Busana

Pemotretan busana dilakukan setelah proses produksi selesai. Pemotretan busana dilakukan di studio foto dengan menggunakan konsep foto yang sesuai dengan tema busana. Hasil pemotretan busana akan menghasilkan tampilan foto katalog pada bagian depan, belakang, samping dan detail busana.

Diagram alir penelitian dalam pembuatan busana *ready to wear deluxe* digambarkan pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Diagram Alir Penelitian

### HASIL PENELITIAN

Koleksi busana ini dirancang untuk merepresentasikan perubahan yang membawa dampak positif bagi lingkungan. Konsep yang diusung adalah fesyen berkelanjutan dengan teknik *upcycle*, menggunakan bahan dari pakaian yang sudah tidak terpakai yang diolah melalui proses potong dan jahit. Desain busana ini mengacu pada *Indonesia Trend Forecasting 2024/2025: RESILIENT* dengan tema *Cyberchic* dan subtema *Avant Tech*. Ciri khasnya terletak pada eksperimen penggabungan berbagai material yang menghasilkan busana dekonstruktif yang unik, sekaligus mencerminkan pola pikir kreatif yang *out-of-the-box*. Koleksi ini mengolah elemen pakaian bekas menjadi potongan baru yang asimetris dan dinamis, menghasilkan

busana gaya androgini yang unik. Desain ini mencerminkan nilai-nilai kesetaraan gender dan keberagaman dalam dunia fesyen, sekaligus menunjukkan bahwa gaya androgini tidak dibatasi oleh aturan konvensional. Kreativitas dalam koleksi ini ditonjolkan melalui eksperimen teknologi, salah satunya adalah penerapan sablon *glow in the dark*.

Koleksi ini diberi judul “Eidith,” yang berasal dari Bahasa Inggris Kuno, yaitu kata *Eadgy*. Kata *ead* berarti “keberuntungan,” sedangkan *gyo* berarti “memperjuangkan.” Judul ini dipilih sebagai simbol semangat untuk menjaga lingkungan dari limbah tekstil sekaligus terus berinovasi menciptakan sesuatu yang baru.

Hasil akhir dari dua produk busana desain 1 dan desain 2 “Eidith” dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7 berikut ini.



Gambar 6. Produk Akhir Busana Terpilih 1

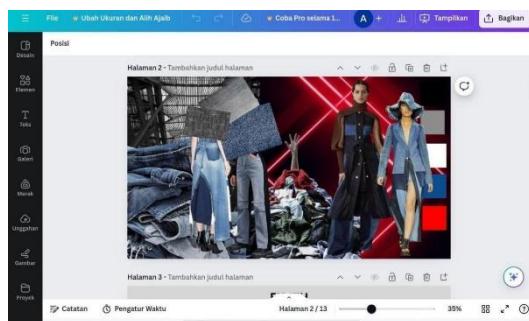


Gambar 7. Produk Akhir Busana Terpilih 2

## PEMBAHASAN

### Pembuatan Moodboard

Proses pembuatan *moodboard* untuk koleksi “Eidith” ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Canva. Proses pembuatan diawali dengan pencarian inspirasi untuk setiap elemen yang ada pada *moodboard* di internet. Setiap elemen yang sudah dipilih selanjutnya akan disusun menggunakan perangkat lunak Canva. Proses pembuatan *moodboard* koleksi busana “Eidith” dapat dilihat pada Gambar 8 berikut ini.



Gambar 8. Moodboard Konsep Busana “Eidith”

Unsur yang terdapat pada *moodboard* antara lain:

1. Penggunaan material celana jeans yang berasal dari pakaian bekas yang tidak terpakai serta kain katun poliester.
2. Unsur lain yang terdapat pada *moodboard* ini adalah ikon figur yang berperan sebagai acuan dalam menentukan rancangan-rancangan busana.
3. Penggunaan konstruksi bangunan yang menjadi inspirasi bentuk siluet busana. Tampilan ini juga menggambarkan bentuk tampilan yang tegas sebagaimana dituangkan ke dalam konsep gaya berpakaian androgini. Inspirasi penggunaan reka bahan sablon *glow in the dark* yang

dituangkan memberikan kesan untuk mempertegas busana.

4. *Color palette* merupakan deretan warna-warna yang akan digunakan pada rancangan busana.

#### Penerapan Konsep Teknik *Upcycle* pada Busana *Ready to Wear Deluxe* dalam Gaya Androgini

Proses penerapan *upcycling* meliputi proses awal yaitu dengan mengumpulkan pakaian pakaian bekas atau pakaian yang tidak terpakai. Pada tahap ini terdapat kesulitan untuk menemukan bahan baku dengan warna yang sama, selain itu jenis pakaian yang didapatkan juga tidak seragam, diantaranya berupa celana, dress, kemeja dan atasan. Pakaian yang sudah terkumpul selanjutnya direndam dengan air panas guna menghilangkan bakteri yang berada pada pakaian tersebut dan dilakukan pencucian menggunakan tangan apabila terdapat noda pada pakaian bekas. Pakaian kemudian dibongkar dengan cara dibuka kembali pada setiap jahitan komponennya. Pada saat membongkar pakaian bekas perlu diperhatikan bekas jahitan yang telah dibuka apakah bagian tersebut masih baik dan bisa dipakai.

*Upcycling* diterapkan menggunakan 10 material pakaian bekas yang sudah tidak terpakai yang diolah kembali untuk menghasilkan dua busana *ready to wear deluxe*, yang mana dari masing-masing komponen tersebut menggunakan berbagai macam teknik, diantaranya :

*Upcycle* dengan menggabungkan dua pakaian atau lebih.

Teknik penggabungan dua atau lebih pakaian bekas menjadi tampilan produk yang baru dapat dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10 berikut ini.



Gambar 9. Penggabungan dua pakaian bekas menjadi produk celana



Gambar 10. Penggabungan tiga pakaian bekas menjadi produk outer

a. *Upcycle* mengubah pakaian.

Teknik mengubah pakaian bekas dengan mengubah bentuk modelnya dapat dilihat pada Gambar 11 dan Gambar 12 berikut ini.



Gambar 11. Teknik mengubah pakaian bekas blazer menjadi outer



Gambar 12. Teknik mengubah pakaian bekas celana

Upcycle dengan menambahkan material/hiasan

Teknik penambahan material pada pakaian bekas dengan menambahkan material/hiasan dapat dilihat pada Gambar 13 berikut ini.



Gambar 13. Penambahan material/hiasan *eyelet* pada lengan kemeja

Desain busana *ready to wear deluxe* ini dibuat dengan menggunakan siluet *I-line* pada busana terpilih 1 dan siluet *A-line* pada busana terpilih 2. Penggunaan siluet I pada busana 1 dikarenakan busana 1 mempunyai model dengan bagian atas, tengah dan bawah yang cenderung sama besar atau bagian pinggang lebih ramping. Sedangkan busana terpilih 2 menggunakan siluet A karena bentuk pakaian yang mengecil pada bagian atas (*fit*) dan besar pada bagian bawah (*lebar*). Berikut adalah siluet busana yang dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Siluet busana terpilih 1 (kiri) dan busana terpilih 2 (kanan)

### Penerapan Sablon *Glow in the Dark* pada Busana Upcycling

Proses pembuatan sablon *glow in the dark* menggunakan bubuk fosfor dengan zat *Strontium Aluminate* ( $\text{SrAl}_2\text{O}_4$ ) yang memiliki kemampuan memancarkan *glow* lebih terang dibanding fosfor zat *Zinc Sulfide*. Tinta *rubber* transparan GL juga digunakan sebagai pelengkap dalam pembuatan sablon *glow in the dark*. Tinta *rubber* berfungsi untuk *underbase*, sebagai penutup warna kain sebelum penyablonan warna-warna diatasnya. Bubuk fosfor berwarna merah dan tinta *rubber* transparan GL dicampur dengan perbandingan 1:4, 1 gram untuk bubuk fosfor dan 4 gram untuk tinta *rubber* transparan GL.

Tinta sablon kemudian diaplikasikan pada bahan sebanyak 3 kali pengulangan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Selanjutnya dilakukan proses pengeringan menggunakan pengering khusus seperti *hair dryer* yang berguna untuk membantu proses pengeringan sebelum ke tahap *drying* (proses pengeringan agar tinta mengering dengan sempurna) pada suhu sekitar  $110^\circ\text{F}$  ( $40^\circ\text{C}$ ). Setelah proses *drying* selanjutnya dilakukan proses *curing* dengan suhu optimal untuk sablon *glow in the dark* antara  $60^\circ\text{C}$  hingga  $80^\circ\text{C}$  ( $140^\circ\text{F}$  hingga  $176^\circ\text{F}$ ).

Setelah melewati proses *curing* sebanyak tiga kali, hasil yang di dapatkan adalah sablon *glow in the dark* bewarna hijau. Hal ini disebabkan bahan zat fosfor yang digunakan bersifat *Strontium Aluminate* ( $\text{SrAl}_2\text{O}_4$ ) yakni jenis zat fosfor yang menghasilkan warna *glow* hijau. Proses untuk mendapatkan cahayanya dengan dilakukan penyenteran menggunakan sinar *handphone* atau lampu. Hasil *glow in the dark* yang dihasilkan akan bertahan sekitar satu sampai dua

menit. Hasil warna pada sablon *glow in the dark* standarnya adalah memancarkan warna hijau dan biru. Warna zat fosfor alami didasarkan oleh warna hijau. Hal tersebut yang menyebabkan penggunaan bahan fosfor zat *Strontium Aluminate* memancarkan cahaya berwarna kehijauan. Berdasarkan hal tersebut kemudian diambil kesimpulan bahwa untuk membuat tinta sablon berwarna merah tidak dapat dengan menggunakan campuran zat fosfor *Strontium Aluminate*. Namun untuk hasil warna yang dihasilkan setelah proses *curing* (proses pengawetan warna agar dapat diimplementasikan dengan baik) bubuk fosfor yang berwarna dasar merah berubah menjadi warna merah muda. Warna merah muda tersebut didapatkan dari hasil campuran tinta *rubber* transparan GL yang berwarna putih. Sehingga pada saat mencampur bubuk fosfor berwarna merah akan menghasilkan warna merah muda.

Proses penerapan sablon *glow in the dark* pada busana disesuaikan dengan konsep desain yang telah dibuat yang bertujuan untuk mempertegas siluet busana. Proses penggerjaannya adalah memotong bahan sesuai dengan pola yang telah dibuat, kemudian digabungkan dengan komponen pakaian bekas lainnya yang sudah dibongkar dan disesuaikan dengan pola busana.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan berbagai tahapan produksi yang telah dilakukan, tercipta busana dengan konsep *upcycling* pada *ready-to-wear deluxe* bergaya androgini yang menggunakan sablon *glow in the dark*. Penelitian ini menyimpulkan beberapa hal berdasarkan identifikasi masalah di awal. Pertama, penerapan teknik *upcycling* pada desain busana *ready-to-wear deluxe* dilakukan dengan mengolah kembali pakaian bekas.

Proses ini melibatkan perombakan pakaian bekas hingga menjadi komponen-komponen material baru yang digunakan untuk menciptakan busana sesuai dengan konsep desain androgini. Desain ini memadukan elemen maskulin dan feminin sehingga dapat dikenakan oleh siapa saja.

Kedua, penerapan *sablon glow in the dark* menggunakan bubuk fosfor memiliki keterbatasan dalam menghasilkan warna merah yang diinginkan. Sifat zat fosfor yang digunakan, yaitu *Strontium Aluminate* ( $\text{SrAl}_2\text{O}_4$ ), hanya mampu menghasilkan cahaya berwarna hijau saat menyala dalam gelap. Meski demikian, hasil akhir pada kain menunjukkan warna merah muda, meskipun efek pancaran cahayanya tetap berwarna hijau. Hal ini menjadi salah satu tantangan dalam proses produksi yang dapat diperbaiki melalui eksplorasi material di masa depan.

### Saran

Dalam proses pembuatan busana *upcycling* pada *ready-to-wear deluxe* dengan gaya androgini yang menggunakan sablon *glow in the dark*, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil produksi. Pertama, pemilihan pakaian bekas yang akan digunakan perlu dilakukan dengan cermat. Pastikan pakaian bekas yang dipilih masih layak untuk diolah kembali sehingga hasil akhir busana tetap memiliki kualitas yang baik. Kedua, dalam pembuatan sablon *glow in the dark*, perlu dilakukan eksplorasi terhadap bahan baku seperti bubuk fosfor dan tinta *rubber* sebelum menentukan warna yang diinginkan. Langkah ini dapat mengurangi jumlah sampel yang perlu dibuat sehingga proses produksi menjadi lebih efisien dan waktu yang dibutuhkan dapat dimanfaatkan secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Adinda, P. (2020). Hari Gender Non-Biner Sedunia, Apa Bedanya Non-Biner dengan Transgender?
2. Bestari, A. G. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: Intan Sejati.
3. Akhsa, C. (n.d.). Genderless Fashion: Ketika Batas Antara Maskulin dan Feminin Menjadi Bias. Retrieved November 18, 2020, from <https://oumagz.com/outline/genderless-fashion-ketika-batas-antara-maskulin-dan-feminin-menjadi-bias/>
4. Alfianti, D. T. (2023, January 13). Jakarta Fashion Trend 2023, Koleksi Androgini Style Bertajuk Eunoia Karya Anggiasari. Retrieved from <https://stylo.grid.id>
5. Riyanto, A. (2003). *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO.
6. Arifin, S. (2022, April 16). Dari Usaha Rumahan di Banyuwangi, Sanet Sabintang Lahirkan Produk Fashion Mendunia. Retrieved from <https://timesindonesia.co.id>
7. Arnold, R. (2001). *Fashion, Desire and Anxiety: Image and Morality in the 20th Century*. I. B. Tauris.
8. Sipahelut, A., & Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: DEPDIKBUD.
9. Caroline, M., Tanzil, M. Y., & Tahalele, Y. K. S. (2021). Perancangan Busana Wanita dengan Teknik Upcycle Sisa Bahan dengan Mengaplikasikan Teknik Patchwork.
10. Dewi, N. A. P., Putra, I. K. J. D., & Damayanti, N. K. E. A. (2021, April). Eksplorasi Tari Telek Klungkung-Bali Sebagai Konsep Penciptaan Karya Busana Ready To Wear Deluxe. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 4, 423–431.
11. Ermaningtiastuti, C. (2022, October 27). Sejauh Mata Memandang Pamerkan Koleksi Baur dari Kain Daur Ulang. Retrieved from <https://www.marketeers.com>
12. Fashion Trend Forecasting. (2024). *RESILIENT 2024/2025*.
13. Fajarwati, C., & Auliawan, R. (2021). Reused Jeans for Upholstery of Jepara Chairs: A Design Thinking Towards a Sustainable Creative Industry. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*.
14. Featherstone, M. (2001). *Postmodernisme dan Budaya Konsumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
15. Freeman, C. (2001). Is Local: Global as Feminine? Masculine? Rethinking the Gender of Globalization. Chicago: The University of Chicago Press.
16. Ganatra, J., Patil, V., & Nayakawadi, A. (2021). Sustainable Fashion. *Journal of Textile and Clothing Science*, 15–25.
17. Githapradana, D. M. W. (2022). Aesthetics and Symbolic Meaning of Androgynous and Co-Ed Style Trends in Men's Fashion. *Jurnal Humaniora*, 13(1), 23–32.
18. Handayani, T., Rahmawaty, D., & Rahma, A. Y. (2022). Pengembangan Teknik Upcycle dari Sisa Kain Produksi Massal dan Pakaian Bekas Menjadi Pelengkap Busana yang Berkualitas. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 2(1), 123–129.
19. Hargreaves, T. (2005). *Androgyny in Modern Literature*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
20. Hariyono, M. A. P., & Santoso, R. E. (2021). Used Jeans Pants for Design of Evening Wear.
21. Knitto. (2022, February 16). Mengenal Sablon Glow in the Dark. Retrieved from <https://blog.knitto.co.id>
22. Lautama, C. A. (2021). Gaya Fashion Androgini dan Kemunculan Sosok Non-Binary. *Moda: The Fashion Journal*, 3(1), 1–13.

23. Nusantara, G. (2007). *Panduan Praktis Cetak Sablon*. Jakarta: Kawan Kita.
24. Karomah, P., & Sawitri, S. (1986). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP.
25. Ranathunga, G. M., & Uralagamage, S. R. (2019). An Investigative Study of the Androgynous Fashion Concept and Its Impact on the Sri Lankan Fashion Market.
26. Retta, M. (2019). What's the Difference Between Non-Binary, Genderqueer, and Gender Non-Conforming?
27. Widarwati, S. (1993). *Desain Busana II*. Yogyakarta: JPKK FT UNY.
28. Yu, H., & Chun, J. (2020). A Study on Upcycle Fashion Design Based on the Characteristics of Materials and Techniques. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 44(5). <https://doi.org/10.5850/JKSCT.2020.44.5.984>
29. Yusmerita. (2007). *Desain Busana I*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.