

## PEMANFAATAN PERCA KAIN SEBAGAI PENDUKUNG GERAKAN *SUSTAINABLE FASHION* KE DALAM BUSANA ANAK

Pande Putu Wiweka Ari Dewanti<sup>1</sup>, Vita Wulansari<sup>2</sup>, I Gst. Agung Ayu Widyandari  
Kameswari<sup>3</sup>, Ni Putu Anggita Okta Pramesti<sup>4</sup>

Desain Mode, Institut Desain dan Bisnis Bali, Denpasar, Indonesia

e-mail: [wiwekaaridewanti@gmail.com](mailto:wiwekaaridewanti@gmail.com)<sup>1</sup>, [vitawulans@gmail.com](mailto:vitawulans@gmail.com)<sup>2</sup>, [ayuwidyandari94@gmail.com](mailto:ayuwidyandari94@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[anggitapramesti4@gmail.com](mailto:anggitapramesti4@gmail.com)<sup>4</sup>



This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

Received : July, 2023

Accepted : October, 2023

Published : December, 2023

### ABSTRAK

Industri *fashion* merupakan salah satu penyumbang polutan terbesar atas terjadinya pencemaran lingkungan di dunia saat ini, oleh sebab itu para penggiat industri *fashion* melakukan berbagai macam cara untuk menekan angka pencemaran lingkungan yang cukup tinggi salah satunya adalah dengan gerakan *sustainable fashion*. Dengan adanya hal tersebut pemanfaatan limbah perca kain ke dalam busana anak ini menjadi salah satu solusi dalam mengurangi limbah perca hingga dalam bentuk yang kecil. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses penciptaan produk *fashion*, jenis produk *fashion* yang dihasilkan dan makna yang terkandung di dalam produk. Dengan melakukan observasi, studi dokumentasi dan kepustakaan sebagai metode pengumpulan data untuk memperoleh inspirasi dan metode penciptaan yang diutarakan oleh Alma Hawkins yaitu eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Setelah melakukan sebuah penelitian didapatkan hasil bahwa penentuan konsep yang sesuai dengan karakter anak-anak kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan perca kain yang sesuai dengan papan warna yang telah ditentukan hingga masuk dalam proses produksi. Produk yang dihasilkan berupa busana anak laki-laki dan perempuan dengan menggunakan manipulasi tekstil *patchwork* dan teknik jahit *quilting*. Produk *fashion* ini menggambarkan anak-anak yang ceria, aktif dan kreatif didukung dengan detail manipulasi tekstil yang dipadukan dengan teknik jahit *quilting*. Kesimpulannya adalah dengan memanfaatkan sisa kain yang biasanya berakhir menjadi limbah dapat menghasilkan busana dengan desain yang unik serta aman digunakan anak-anak. Menggunakan bahan sisa kain juga memerlukan ketelitian dalam menentukan kelayakan perca yang akan digunakan. Kelayakan bahan baku berpengaruh pada kualitas produk yang nantinya digunakan oleh anak-anak yang diketahui memiliki kulit lebih sensitif.

**Kata Kunci:** Limbah *fashion*, *sustainable*, perca, busana anak.

### ABSTRACT

*The fashion industry is one of the biggest pollutant contributors to environmental pollution in the world today; therefore, fashion industry activists are doing various things to reduce the high number of environmental pollutions, one of which is the sustainable fashion movement. With this in mind, the utilization of patchwork waste in children's clothing is one of the solutions to reducing patchwork waste to a small form. This study aims to explain the process of creating fashion products, the types of fashion products produced, and the meaning contained in the products. By making observations, documentation, and literature studies as data collection*

*methods to obtain inspiration and the creation method as stated by Alma Hawkins, namely exploration, improvisation, and formation. After conducting a study, it was found that the determination of the concept according to the character of the children was then followed by collecting patchwork according to the predetermined color board until it was included in the production process. The products produced are clothing for boys and girls using patchwork textile manipulation and quilting sewing techniques. This fashion product depicts children who are cheerful, active, and creative, supported by detailed textile manipulation combined with quilting sewing techniques. The conclusion is that by utilizing the remaining fabrics that are different, the resulting clothes still look contemporary for children. Besides that, using leftover fabrics also requires accuracy in determining the feasibility of the patchwork to be used. The suitability of raw materials affects the quality of products that will be used by children who are known to have more sensitive skin.*

**Keywords:** *Fashion waste, sustainable, patchwork, children's clothing.*

## PENDAHULUAN

Terkontaminasinya sistem bumi dan atmosfer atau yang sering disebut dengan pencemaran lingkungan bukanlah sebuah fenomena baru yang saat ini tengah dihadapi. Sejak dulu pencemaran lingkungan sudah menjadi masalah terbesar yang terjadi di bumi kita ini. Terjadinya proses pencemaran juga dapat dilakukan oleh alam sendiri namun pencemaran yang dilakukan oleh manusia sangat berpengaruh besar akan kondisi alam. Setiap hal yang manusia kerjakan akan menghasilkan sampah dan sebagian besar dari sampah tersebut merupakan sampah yang dapat merusak bumi beserta atmosfer. Berbagai macam cara telah dilakukan oleh pemerintah dan sebagian masyarakat dunia namun belum dapat mengatasi semakin banyaknya polutan yang dihasilkan oleh manusia di era yang semakin modern. Di Indonesia sendiri telah ditetapkannya undang-undang no. 23 tahun 2009 tentang perlindungan dan pengolahan lingkungan hidup yang berkaitan dengan pencemaran lingkungan dengan harapan akan membantu menekan terjadinya polusi yang berdampak besar pada bumi. Undang-undang tersebut mengatur baku mutu limbah, kegiatan yang merugikan alam dan pengolahan limbah berbahaya lainnya.

Berbagai sektor kegiatan manusia telah disebutkan sebagai penyumbang polutan atau limbah terbesar di dunia salah satunya adalah sektor industri *fashion*. UN *Conference of Trade and Development (UNCTD)* pada tahun 2019 menyebutkan bahwa *fashion* adalah industri kedua paling berpolutan di dunia setelah industri perminyakan. Sepuluh persen dari emisi karbon yang mempengaruhi krisis iklim dipengaruhi oleh industri *fashion*. Data tersebut diperkuat dengan kenyataan yang ada di industri *fashion* dimana setiap bulannya model busana selalu silih berganti menyesuaikan dengan hal-hal yang sedang *booming* dalam masanya. Perilaku yang dilakukan manusia untuk mengikuti gaya hidupnya yang konsumtif dalam bidang *fashion* menyebabkan menumpuknya pakaian-pakaian lama yang tidak terpakai di lemari karena sudah bosan atau pakaian tersebut sudah tidak zaman jika digunakan kembali pada masa kini. Semakin banyak pakaian yang tertumpuk yang tidak digunakan maka semakin besar juga potensi pakaian tersebut akan berakhir menjadi limbah (Nayoan et al., 2021).

Hal serupa juga disampaikan oleh Sarah Sax bahwa jumlah limbah dari pembuatan baju, celana hingga sepatu di seluruh dunia semakin meningkat, seiring dengan makin banyaknya juga air bersih yang terbuang demi mengikuti *trend fashion* (Sax, 2018).

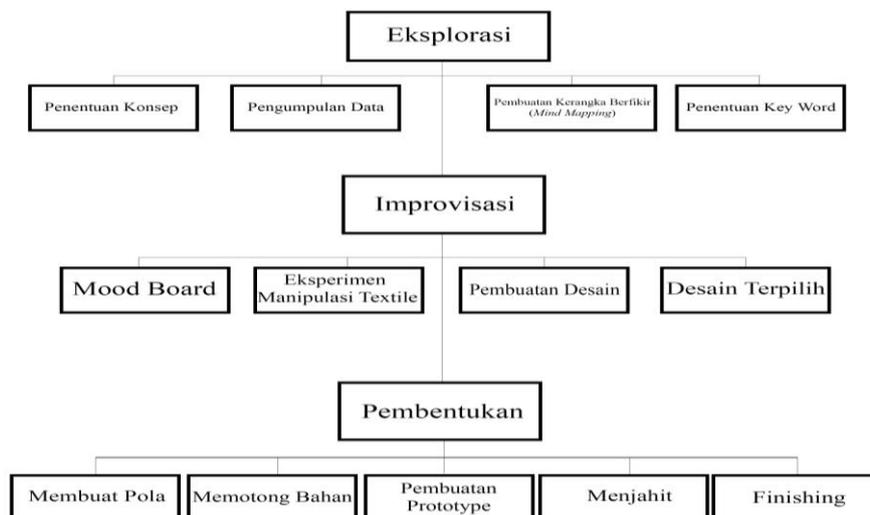
Fenomena tersebut dalam dunia *fashion* disebut *fast fashion*, dimana tren berbusana sangat cepat berubah di setiap kesempatan dalam waktu yang singkat. “*The fashion industry is one of the global industries that has short cycles, fluctuating demand, extraordinary product variations, long supply processes, and complicated supply chains*” yang berarti industri fashion merupakan salah satu industri global yang memiliki siklus yang pendek, permintaan yang fluktuatif, produk yang luar biasa bervariasi, proses pasokan yang panjang dan runtutan pasokan yang rumit (Şen, 2008). Dengan adanya permasalahan tersebut saat ini para desainer telah mencetuskan suatu konsep menciptakan busana yang diharapkan dapat membantu mengurangi polutan yang dihasilkan dari industri *fashion*. Konsep tersebut adalah *sustainable fashion* yaitu desainer yang memproduksi busana atau produk *fashion* lainnya yang ramah lingkungan dan menghargai pekerja atau masyarakat tempat produksi. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika akan memproduksi dengan konsep *sustainable fashion* di antaranya: *ethical fashion, eco label, quality and durability, timeless*, lokal dan tradisional, *recycling and upcycling* dan *zero waste*. *Sustainable design* adalah desain yang diciptakan untuk mengatasi keadaan yang terjadi saat ini dengan tujuan mengurangi dampak negatif yang terjadi pada lingkungan, kesehatan, dan hal lainnya (Safira, Marina 2021). Dengan adanya sebuah konsep desain berkelanjutan dengan mengutamakan bahan-bahan perca yang sudah tidak terpakai dapat dimanfaatkan sebagai busana anak. Desain pakaian dan kelengkapan tubuh ini diartikan sebagai segala jenis kelengkapan yang digunakan pada tubuh manusia. Dalam kategori ini, sebagian besar produknya memiliki keterkaitan dengan tekstil sebagai material utama. Produk tekstil ini di samping menjadi salah satu peradaban budaya, (industri) juga memiliki dampak kerusakan lingkungan yang dinilai tingkat kerusakannya sama dengan industri kimiawi (Wiranto, Prasetyo, Susanto 2021). Dari pemaparan tersebut seperti berkaca pada tragedi runtuhnya Rana Plaza (2013), di mana sebuah bangunan (pabrik) yang memuat ribuan pekerja industri fesyen dan tekstil di Dhaka, Bangladesh runtuh dan menewaskan lebih dari 1100 jiwa serta 2500 lainnya luka-luka (Thomas, 2018). Maka muncul sebuah ide di mana menggunakan pemanfaatan kain perca sebagai bahan utama busana anak. Tujuan dari perancangan ini yakni membuat rancangan busana anak dengan konsep desain berkelanjutan (*sustainable design*), sebagai sebuah desain/rancangan yang dapat mengurangi dampak kerusakan lingkungan serta bermanfaat bagi lingkungan. Harapannya, perancangan ini dapat menjadi contoh produk berkelanjutan (*role sustainable product*), khususnya di bidang produk busana anak.

Berdasarkan isu yang berkembang di atas penulis mencoba untuk memanfaatkan konsep *sustainable* untuk mengurangi limbah tekstil yang ada di sekitar penulis, baik itu yang berukuran besar maupun limbah tekstil yang berukuran kecil. Limbah tekstil (perca) akan dikumpulkan dan dipilah untuk menyeleksi perca yang sesuai dengan desain dan layak digunakan. Pemanfaatan perca kain tersebut akan diaplikasikan ke dalam busana anak dengan jenis *ready to wear* sehingga produk yang dihasilkan dapat dipasarkan sebagai busana anak sehari-hari. Busana anak yang akan diwujudkan ke dalam produk jadi adalah busana anak dari umur 5 tahun hingga 8 tahun ketika anak umur tersebut sudah dapat menggunakan busana yang lebih bervariasi dengan berbagai macam aplikasi dengan nyaman. Pemilihan busana anak dimaksudkan untuk memaksimalkan pemanfaatan perca kain dengan ukuran kecil sehingga dapat menjangkau jenis perca kain yang jarang dimanfaatkan dikarenakan ukurannya yang terlalu kecil. Selain sebagai bahan

utama, perca kain juga akan digunakan sebagai aplikasi atau hiasan di busana anak tersebut. Memanfaatkan limbah tekstil ini diharapkan akan mampu mengurangi sampah tekstil yang sering dihasilkan oleh industri *fashion* dalam hal ini pada proses produksi di sekitar penulis yang sebagian besar berkecimpung di dunia *fashion*. Selain itu dengan diproduksinya busana anak dengan bahan limbah perca diharapkan dapat merubah pola pikir masyarakat bahwa kain sisa atau limbah kain bisa menjadi sebuah baju anak yang layak digunakan sehari-hari. Berdasarkan hasil identifikasi lapangan terhadap kain perca maka permasalahan yang dibahas pada tulisan ini adalah 1) Bagaimana penerapan *sustainable fashion* pada busana anak? 2) Bagaimana proses perwujudan busana anak dengan pemanfaatan kain perca? 3) Apa metode dan nilai estetika yang ditonjolkan dalam penciptaan busana anak dengan pemanfaatan limbah perca?

**METODE**

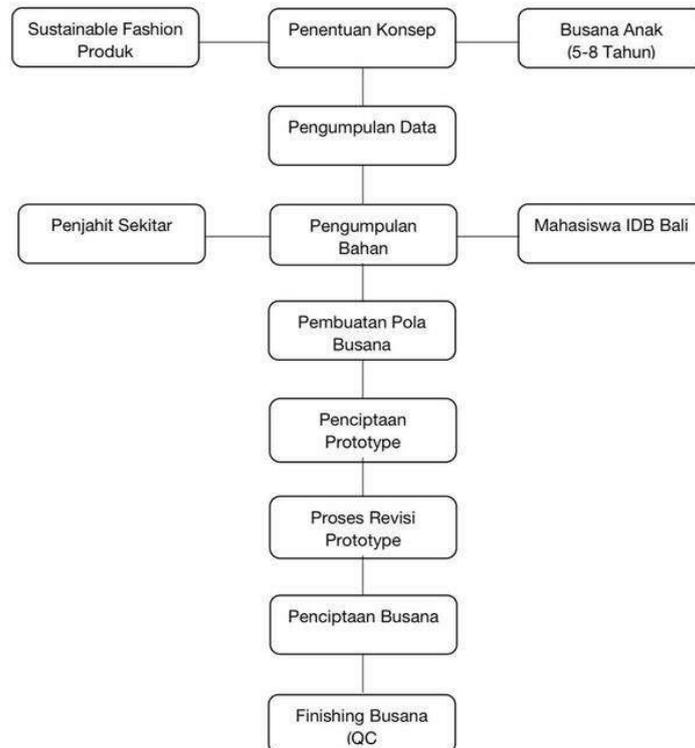
Diutarakan oleh Alma Hawkins, bahwa penciptaan dimulai dari proses eksplorasi sampai dengan proses pembentukan produk busana. Penciptaan sebuah karya diperlukan sebuah proses, secara garis besar proses penciptaan karya seni terdiri dari beberapa tahapan yaitu: tahap penjelajahan (eksplorasi), tahap improvisasi, dan tahap pembentukan (*forming*) (Putra, 2019). Uraian lebih detail tentang metode penciptaan Alma Hawkins tersebut (Soedarsono, 2011:207) adalah 1) Eksplorasi adalah proses eksploitasi visual dan referensi dari tema yang ditentukan sebelumnya. Pada proses ini penulis terjun langsung ke lapangan untuk mengeksplor sampel kain ke para penjahit sekitar dan para mahasiswa di lingkungan kampus IDB Bali. 2) Improvisasi adalah tahapan dimana penekanannya lebih kepada ekperimentasi medium (material, teknik dan alat) yang digunakan, eksplorasi visual dalam bentuk sketsa dan pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetik karya. Pada proses ini penulis mulai membuat sketsa busana anak dan menentukan jenis perca kain yang digunakan untuk perwujudan karya busana anak *sustainable*. 3) Pembentukan adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan menjadi karya seni. Pada proses ini penulis mulai mewujudkan desain terpilih berupa *prototype* untuk mengecek terlebih dahulu apakah terdapat kekurangan pada busana, sebelum akhirnya dilakukan proses produksi massal.



Gambar 1. Bagan metode penciptaan (Sumber data: Wiweka, 2023).

Dari bagan 1 di atas dapat dijelaskan alur kerja metode penciptaan Alma Hawkin pada proses perwujudan produk *fashion*. Diawali dengan proses eksplorasi yang terdiri atas proses penentuan konsep produk lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data, pengolahan data menjadi *mind mapping* hingga menemukan kata kunci yang digunakan sebagai acuan dalam mendesain. Tahapan selanjutnya adalah improvisasi yang di dalamnya terdapat kegiatan membuat *story board*, melakukan eksperimen dengan perca kain, pembuatan desain dan pemilihan desain yang terpilih. Terakhir adalah tahapan pembentukan yang di dalamnya terdapat kegiatan produksi yang dimulai dari pembuatan pola, potong bahan, jahit, *prototype* dan proses paling terakhir adalah *finishing* produk.

Sebelum menciptakan karya, penulis melakukan riset terhadap pasar dan mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan terbagi menjadi tiga, yaitu 1) teknik studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data melalui laporan penelitian, foto dan gambar. Teknik ini dipergunakan untuk mengumpulkan data terkait objek penelitian dengan cara mencari informasi berupa data foto, gambar dan dokumen lain yang terkait. 2) Teknik pengamatan/observasi merupakan serangkaian pengamatan terhadap objek penelitian. Teknik ini akan dipergunakan untuk mengamati model busana anak dan sampel perca yang dapat dipergunakan jangka Panjang dan tidak tergerus oleh tren. 3) Teknik kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 2014). Berikut adalah gambar 2 berupa bagan dalam proses produksi ciptaan ini :



Gambar 2. Bagan proses produksi (Sumber: Widyandari, 2023).

Proses yang dijabarkan pada gambar 2 bagan di atas bahwa proses awal menghasilkan produk busana diawali dengan penentuan konsep yang digunakan dengan berpedoman kepada produk yang berbasis *sustainable fashion* dan produk yang dikhususkan busana anak dan dilanjutkan dengan tahapan pengumpulan data. Metode pengumpulan data menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dimana terdiri atas proses wawancara, observasi dan studi pustaka. Setelah data yang diperlukan sudah memenuhi, berlanjut pada proses pengumpulan bahan utama yaitu perca kain. Perca yang dikumpulkan disesuaikan dengan data konsep yang telah dikumpulkan. Pengumpulan bahan kain dilakukan pada daerah sekitar kampus IDB Bali dan lingkungan IDB Bali, selanjutnya dilakukanlah proses produksi diawali dengan pembuatan pola, *prototype*, revisi, pembentukan produk jadi dan penyelesaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan hasil riset pertama dalam hal ini disebut tahapan eksplorasi dilakukan beberapa penelitian untuk menentukan sumber inspirasi yang dapat dijadikan sumber ide untuk menghasilkan karya busana anak yang memanfaatkan perca kain. Setelah melakukan beberapa penelitian terkait dengan busana anak, dunia anak, pertumbuhan dan berkembang anak ditentukanlah *tari rejang dewa* sebagai sumber inspirasi penciptaan. Pemilihan *tari rejang dewa* dapat dikaitkan dengan dunia anak-anak, karena tarian tersebut merupakan tarian sakral yang hanya dapat ditarikan oleh anak-anak perempuan yang belum memasuki masa akil balig (pra remaja). Tarian *rejang dewa* merupakan tarian yang dipersembahkan untuk menyambut para dewa yang turun ke bumi dan sebagai rasa syukur dan hormat atas berkenannya beliau untuk turun ke bumi. Dengan fungsinya yang sangat istimewa, maka tarian ini disebut sebagai tarian suci dan hanya dapat dipentaskan di lingkungan pura atau pada saat upacara-upacara *dewa yadnya* saja. Sebagai perlambang bidadari yang menuntun turunnya para dewa turun ke bumi para anak-anak yang mementaskannya diharuskan dalam keadaan suci, fokus dan ikhlas dalam melakukan tarian tersebut. *Tari rejang dewa* hanya dianggap sebagai tarian sakral namun juga memiliki makna bagi masyarakat Bali. Adapun makna tersebut ialah: (1) makna edukasi yang dilihat dari warna kostum penari, (2) makna religi yaitu kepercayaan masyarakat Bali akan keberadaan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, (3) makna estetika yang tampak pada riasan wajah penari yang cantik dan sederhana, (4) makna hiburan, selain sebagai tarian penyambutan turunnya para dewa juga sebagai hiburan untuk para masyarakat (*pemedek*) sembari menunggu waktu untuk melakukan persembahyangan (Wardani, 2018).

Tarian suci yang dipercaya telah ada pada zaman pra-Hindu ini identik dengan pola gerak yang sederhana dan dilakukan secara berulang-ulang. Gerakan *tari rejang* ini biasanya didominasi dengan gerakan *ngembat* dan *ngelikas* atau gerakan kiri dan kanan yang dilakukan sambil melangkah ke depan secara perlahan (Nusantara, 2021). Dengan pola gerak yang sangat sederhana sangat memudahkan anak-anak untuk menghafal dan menarik tarian *rejang dewa* ini. Pola gerak yang sederhana juga menyebabkan penari dapat lebih fokus terhadap tujuan dari tarian ini dipentaskan. Selain dari pola geraknya yang sederhana dan lembut *tari rejang dewa* juga didukung dengan alunan musik tradisional (gamelan) yang memiliki tempo yang cenderung lambat dan lembut sehingga suasana di area pura terasa hikmat dan damai.

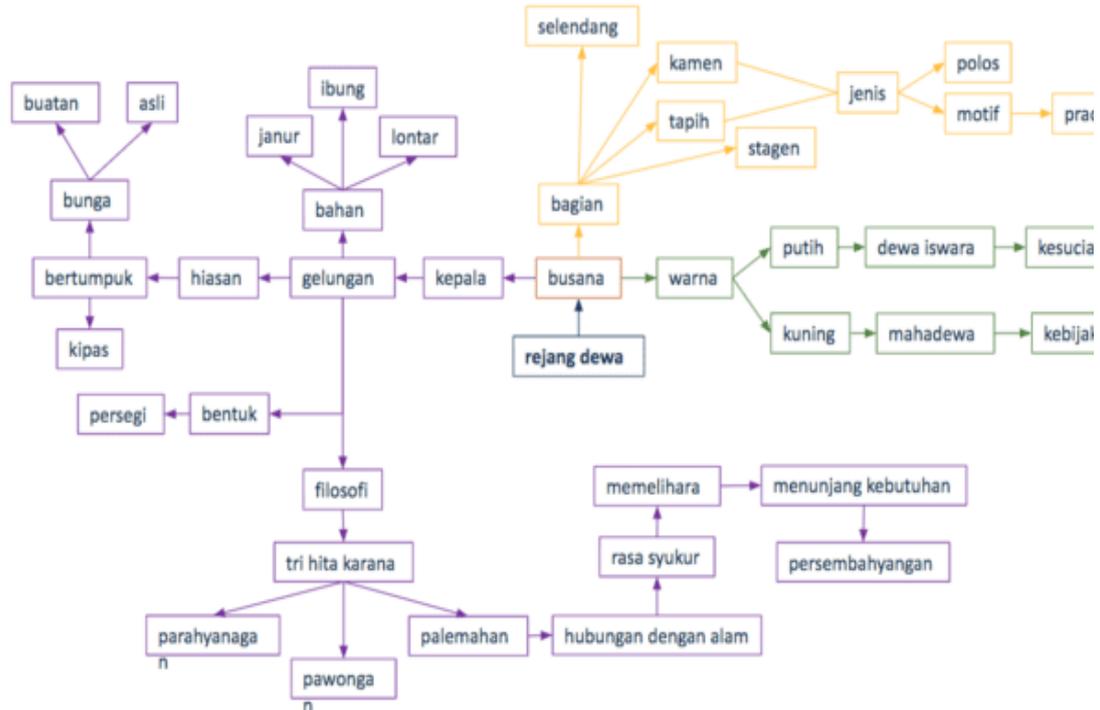
Dari segi kostum yang digunakan penari *rejang dewa* juga menggunakan busana yang sederhana dengan hiasan kepala yang terbuat dari daun janur atau daun lontar.

Busana yang lebih didominasi dengan warna putih dan kuning semakin menambah aura sakral pada tarian ini. Penggunaan warna putih yang identik dengan kesucian, bersih dan sederhana yang merupakan perlambang Dewa Iswara dipadu dengan warna kuning yang memiliki kesan kemakmuran, cahaya dan kebijaksanaan yang dilambangkan dengan Dewa Mahadewa. Selain warna, atribut dari busana penari *rejang dewa* identik dengan busana adat Bali yang terdiri atas *tapih*, *kamen*, *sabuk lilit* dan selendang juga menjadi hal yang menarik dari tarian ini. Pada zaman dulu jenis kostum yang digunakan merupakan jenis kostum yang sederhana tanpa menggunakan motif, namun dengan bergantinya zaman keberadaan seni dan ragam hias semakin berkembang maka kain yang dulunya polos dan sederhana diubah menjadi kain yang memiliki ragam hias yang cantik. Penambahan detail hiasan yang berupa teknik prada dengan motif tumbuhan pada bagian tepi *tapih*, *kamen* dan selendang menjadi salah satu detail hiasan yang wajib ada saat ini untuk menambah daya tarik ketika mementaskannya.

Kostum *tari rejang dewa* tidak lepas dari hiasan kepala yang disebut dengan *gelungan*. *Gelungan tari rejang dewa* dibuat dari janur yang dibentuk persegi dan dihias dengan bunga-bunga lokal. *Gelungan* yang berbentuk persegi terbuat dari daun janur atau daun lontar yang dibentuk sedemikian rupa dan disesuaikan dengan ukuran kepala yang menggunakannya. Detail hiasan yang terdapat pada hiasan kepala berupa bunga asli yang dirangkai bertumpuk-tumpuk dengan pegangan yang terbuat dari janur yang dibuat mengerucut sepanjang bunga. Selain bunga terdapat detail hiasan kipas pada bagian atas yang berfungsi sebagai hiasan akhir pada *gelungan tari rejang dewa*. Dari hiasan kepala tersebut sangat berkaitan erat dengan konsep *Tri Hita Karana* yang merupakan cara manusia untuk memperoleh kebahagiaan menurut agama Hindu. Menggunakan sumber alam sebagai bahan untuk membentuk hiasan kepala sekaligus detail hiasannya berarti kita sebagai manusia melakukan suatu hubungan baik kepada alam yang dalam konsep *Tri Hita Karana* disebut dengan *palemahan*. Selain dapat mengurangi limbah yang tidak dapat didaur ulang penggunaan bahan alam juga menjadi cara manusia dalam mengucapkan rasa syukur atas berlimpahnya hasil alam yang dapat menunjang kehidupan manusia.

Dari berbagai pemaparan di atas pada karya busana anak yang akan diwujudkan ini akan lebih berfokus terinspirasi dari kostum dari *tari rejang dewa* ini. Busana yang terlihat sederhana namun tetap menunjukkan sisi keanggunan, kemewahan dan kewibawaan menjadi alasan utama inspirasi busana lebih berfokus kepada kostum. Selain dari sejarah terciptanya *tari rejang dewa*, sudut pandang lain yang dapat diulas lebih dalam adalah dari kostum yang digunakan penari. Setelah melakukan beberapa penelitian dan mendalami tentang kostum dari busana *rejang dewa*, untuk mempermudah mempelajari pola materinya kami membuat satu peta pikir sederhana. Pembuatan kerangka pikir (*mind mapping*) sebagai tahapan improvisasi dimaksudkan untuk mempermudah mendapatkan kata kunci yang nantinya digunakan sebagai batasan dalam menciptakan karya. Berikut adalah gambar 2 mengenai alur *mind mapping* penciptaan.

## mind mapping



Gambar 2. Mind mapping (Sumber: Wiweka)

Dari kerangka pikir pada gambar 2 di atas dapat ditarik kesimpulan atau kata kunci yang dapat mempermudah dalam menghasilkan desain dan juga sebagai pembatas dalam menciptakan desain. Dalam hal ini kata kunci tersebut akan dikaji menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes dengan makna konotasi. Di dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna (Lustyantie, 2012). Berikut kata kunci yang dapat ditarik dari tarian *rejang dewa*:

### 1. Bertumpuk

Kata bertumpuk diambil dari bagian hiasan kepala atau *gelungan* yang terdapat hiasan bertumpuk atau berlapis-lapis sebagai tempat meletakkan bunga. Selain detail hiasan yang dibuat bertumpuk, hiasan pendukung yang berupa bunga hidup juga secara otomatis juga akan diletakkan secara berlapis-lapis mengikuti detail hiasannya. Bunga hiasan yang sering digunakan adalah bunga *gemitir*, bunga *jempiring* dan terkadang bunga kembang sepatu merah. Dari kata bertumpuk ini karya yang dihasilkan akan menggunakan teknik hiasan yang memerlukan beberapa lapisan dalam pengerjaannya seperti teknik *patchwork* dan teknik *quilting*. Selain sebagai teknik hiasan kata bertumpuk juga nantinya akan digunakan sebagai gaya dari busana yang dikenakan dengan teknik *layering*. Contoh aplikasi bertumpuk bisa dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pengaplikasian bertumpuk (Sumber: google image)

## 2. Mahadewa

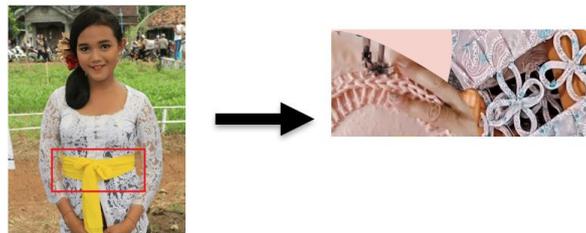
Mahadewa yang diambil dari perlambang warna kuning yang merupakan warna yang digunakan pada kostum *tari rejang dewa*. Dewa Mahadewa adalah dewa dalam *dewata nawa sanga* yang dipercaya oleh umat Hindu menguasai wilayah bagian barat dengan senjatanya nagapasa. Dewa Mahadewa merupakan cahaya tuhan yang abadi yang meresap ke dalam mahluk hidup (Agrawala, 2010). Mahadewa tidak termanifestasi wujudnya namun ada meresap dalam tubuh setiap mahluk hidup baik itu manusia, hewan dan tumbuhan. Cahaya Tuhan yang abadi pada Dewa Mahadewa diaplikasikan dengan warna busana yang mengarah pada warna cahaya matahari pagi. Menggunakan *tone* warna matahari terbit karena warna-warna dari matahari terbit cenderung lebih cerah dan beragam daripada saat matahari tenggelam, selain itu matahari di pagi hari sangat cocok dengan anak-anak yang merupakan tahap awal dari kehidupan manusia. Masa anak-anak yang identik dengan ceria, gembira dan memiliki kehidupan yang cenderung lebih panjang. Selain dipercaya sebagai cahaya Tuhan yang abadi, karakter dari Dewa Mahadewa yang diambil adalah wujudnya yang tidak termanifestasi. Perwujudannya yang tidak termanifestasi diartikan dalam karya ini menjadi bentuk-bentuk yang tidak beraturan (gambar 4). Pengambilan tidak beraturan pada konteks ini, busana yang dihasilkan nanti akan memiliki panjang yang tidak rata atau dapat disebutkan terkesan asimetris.



Gambar 4. Pengaplikasian Mahadewa (Sumber: google image)

### 3. Selendang

Selendang dalam bahasa Bali disebut dengan *senteng/selempot* merupakan kain panjang dengan lebar kecil. Selendang dikenakan pada pinggang untuk menutupi pusar pada saat menggunakan busana adat Bali, baik itu untuk laki-laki atau perempuan. Atribut dari busana yang tidak kalah penting ini memiliki filosofi yang cukup dalam kehidupan umat Hindu di Bali. Disebutkan selendang sebagai perlambang pengendalian diri manusia yang dimulai dari pinggang, di mana hawa nafsu harus dikendalikan ketika kita melakukan persembahyangan menggunakan busana adat. Selendang dianggap sebagai tali yang mengikat unsur-unsur *adharma* yang ada di dalam diri manusia. Selain itu selendang juga dianggap sebagai perlambang tali pusar karena letaknya yang berada di pinggang dan memiliki ukuran yang panjang. Dari pemaknaan selendang yang dianggap sebagai tali pusar pada karya ini akan dilakukan terjemahan berupa teknik manipulasi tekstil yang berupa permainan tali *sengkelit* yang dibentuk sedemikian rupa. Dengan detail yang dibentuk dari tali *sengkelit* selain dapat memanfaatkan perca dengan ukuran kecil juga dapat menjadi detail yang unik dan menjadi ciri dalam desain (lihat gambar 5).



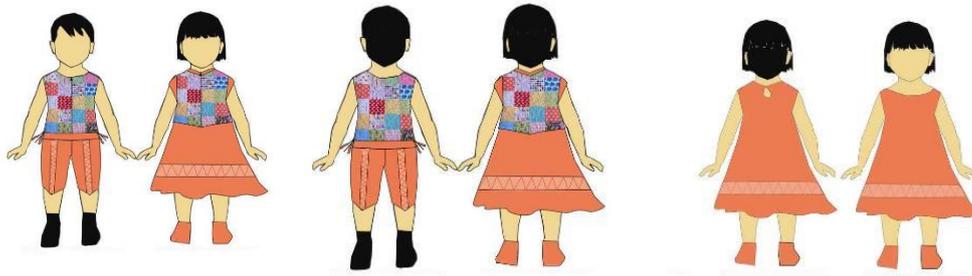
Gambar 5. Pengaplikasian Selendang (Sumber: google image)

Setelah menemukan kata kunci yang sesuai, selanjutnya kata kunci tersebut diubah menjadi bahasa gambar yang disebut dengan *mood board*. Dengan dibuatnya *mood board* atau papan inspirasi akan mempermudah dalam menghasilkan bentuk, warna potongan dan *style* yang akan digunakan yang sesuai dengan kata kunci yang sudah ditentukan sebelumnya. Gambar 6 berikut adalah *mood board* busana anak yang memanfaatkan limbah perca kain:

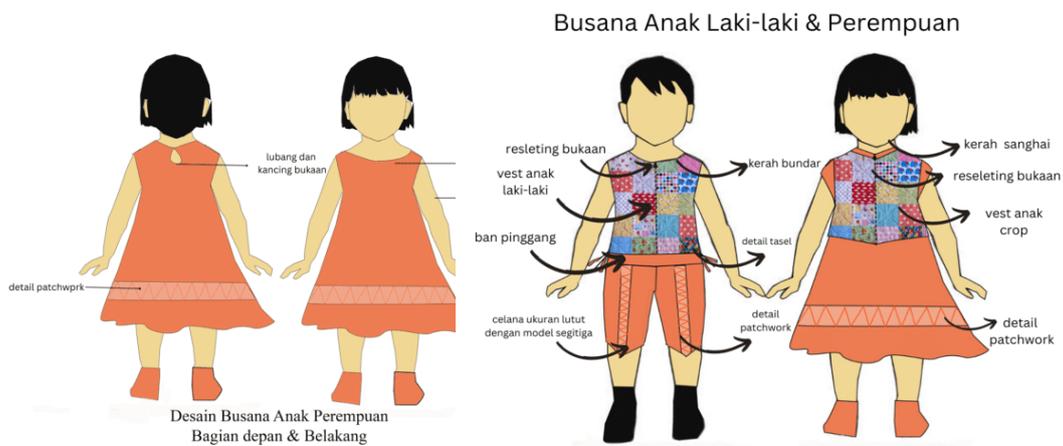


Gambar 6. *Mood Board* (Sumber: wiweka)

Dari papan inspirasi di atas dan mengkolaborasikannya dengan gerakan *sustainable fashion*, dimana dalam produk ini menggunakan perca kain/limbah kain diperoleh desain yang akan diwujudkan sebagai berikut:

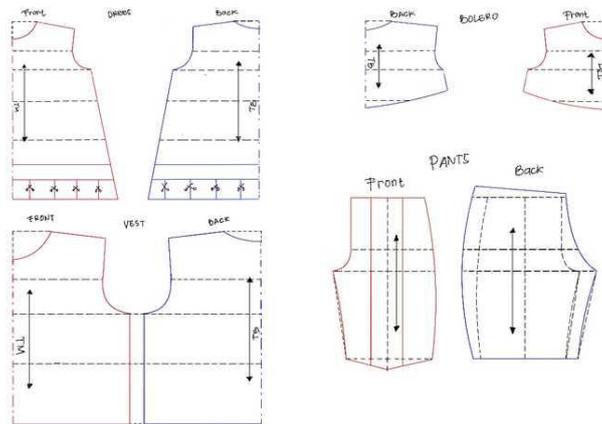


Gambar 7. Desain busana anak (Sumber: Vita)

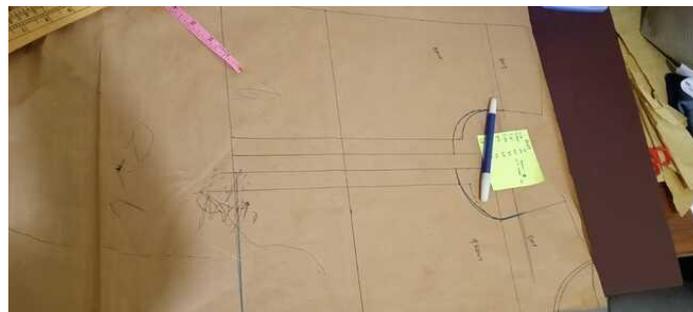


Gambar 8. Gambar kerja (Sumber: Vita)

Setelah melakukan tahapan mendesain produk yang akan dihasilkan, dilanjutkan dengan tahapan desain produksi atau yang sering disebut dengan gambar kerja. Gambar kerja dibuat untuk mengetahui apa saja bagian-bagian dari busana yang akan diwujudkan secara detail. Berikutnya masuk pada tahapan pembentukan yang diawali dengan merancang pola secara skala kecil, pola skala sebenarnya dan masuk ke tahap produksi hingga hasil jadi. Tahapan pembentukan merupakan tahapan akhir yang menentukan hasil penelitian. Tahapan ini menjadi penentu apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak. Berikut adalah gambar-gambar (gambar 9-12) dari tahapan pembentukan:



Gambar 9. Pola skala kecil 1:4 (Sumber: Wiweka)



Gambar 10. Pola skala besar (Sumber: Wiweka)



Gambar 11. Potong kain (Sumber: Wiweka)



Gambar 12. Proses menjahit (Sumber: Widyandari)

Gambar 13 dan 14 berikut merupakan hasil jadi dari desain yang telah dirancang di atas tampak depan dan tampak belakang.



Gambar 13. Hasil jadi busana anak perempuan (Sumber: Widyandari)



Gambar 14. Hasil jadi busana anak laki-laki (Sumber: Wiweka)

Pada busana anak laki-laki terdiri dari satu *look* busana, yakni pada atasan berupa rompi dengan teknik *patchwork* dari bahan-bahan perca dengan penggunaan ritsleting pada bagian depan dan aksesoris tali rumbai di bagian pinggang. Bagian bawahan, berupa celana seukuran lutut dengan detail tali pada bagian tengah. Busana anak perempuan, terbagi menjadi dua bagian, yaitu berupa sebuah *dress* dengan *A line* yang pada bagian bawah *dress* terdapat detail tali yang dijalin, leher bulat dengan kancing bukaan pada bagian belakang dan terdapat rompi yang terbuat dari bahan perca, kerah cina dan menggunakan ritsleting pada bukaan depan.

Produk yang dihasilkan dari sisa kain/ perca ini memiliki tampilan yang lebih unik dan kreatif. Perca kain dapat diolah menjadi motif kotak-kotak dengan perpaduan teknik *patchwork* dan *quilting* sehingga menghasilkan tekstur yang empuk. Pengolahan

perca lainnya juga berupa tali yang terbuat dari kain dan dijalin untuk mendapatkan motif tiga dimensi yang teratur. Pengolahan tersebut diharapkan akan dapat menekan sampah tekstil yang digunakan dalam proses produksi karena secara maksimal mungkin perca diolah dan digunakan dalam produk ini.

## SIMPULAN

Sebagai salah satu penyumbang limbah polutan terbesar dunia, *fashion* memiliki pengaruh yang besar dibalik gemerlapnya pakaian yang digunakan oleh seseorang. Untuk itu, perlu adanya penanggulangan, salah satu penanggulan dari pembuatan limbah tersebut yaitu dengan adanya gerakan *sustainable*. Gerakan *sustainable* dilakukan oleh para pelaku *fashion* dengan memproduksi busana secara ramah lingkungan, yaitu menggunakan bahan-bahan yang berasal dari alam dan dapat diurai serta mengedepankan konsep *recycling* dan *upcycling*. Dengan isu tersebut, pemanfaatan konsep *sustainable* diterapkan pada penciptaan busana anak dengan menggunakan limbah tekstil yang ada di sekitar lingkungan guna mengurangi limbah yang sudah ada. Dari limbah tekstil berupa perca, diaplikasikan dalam busana anak pada umur lima sampai delapan tahun untuk memanfaatkan ukuran limbah perca dengan ukuran yang kecil agar limbah perca kecil dapat tetap bermanfaat. Metode penciptaan busana menggunakan metode Alma Hawkins, yang terbagi dari eksplorasi yakni pencarian konsep pada busana yaitu konsep tari rajang dewa serta melakukan eksplorasi terhadap bahan utama busana, sampel kain yang ada di sekitar lingkungan kampus IDB Bali baik pada lingkungan mahasiswa maupun para penjahit sekitar. Selanjutnya yaitu tahap improvisasi, pembuatan sketsa dan menentukan jenis perca kain yang akan digunakan untuk perwujudan karya busana anak *sustainable*. Dan terakhir, proses perwujudan yaitu mewujudkan desain berupa *prototype* untuk mengecek terlebih dahulu apakah terdapat kekurangan pada busana, sebelum akhirnya dilakukan proses produksi massal.

Meski menggunakan limbah perca, busana dibuat dengan tetap menonjolkan segi estetika yaitu dengan penggunaan teknik *patchwork* serta *style* busana masa kini yang diungkapkan pada untaian detail tali pada bagian bawahan busana anak dan yang paling penting mengutamakan kenyamanan anak, dengan desain yang ergonomis dan bahan pendukung yang berkualitas sehingga nyaman dan lembut digunakan oleh anak sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agrawala, V. S. (2010). *Siwa Mahadewa Dewa Yang Agung*. Parisada Hindu Dharma Indonesia. <https://phdi.or.id/artikel.php?id=siwa-mahadewa-dewa-yang-agung>
- Lustyantie, N. (2012). Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis. *Seminar Nasional FIB UI*.
- Nayoan, J. R., Gema Fitri, A. N., Umaroh, C. F., Maharani, D. A., Farhan, F., & Irianti, A. H. S. (2021). Pembuatan Busana Berkualitas dari Limbah Tekstil Melalui Brand Ciclo.Th Menggunakan Teknik Mixed Media. *Fashion and Fashion Education Journal*, 10(2), 63–67. <https://doi.org/10.15294/ffej.v10i2.49681>

- Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. In *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Niluh Putu Ayu Wardani, Ia Ode Ali Basri, & Ajeng Kusuma Wardani. (2018). *Tari rejang dewa: Bentuk Gerak, Makna dan Pola Pewarisan pada Masyarakat Bali di Desa Puuroe Kecamatan Angata*. *Lisani, 1*, 87–92.
- Nusantara. (2021). *Sejarah Tari rejang dewa*. Nusantara 7. <https://nusantara7.id/sejarah-tari-rejang-dewa/>
- Putra, G. J. (2019). Spiritualitas Urban dalam Penciptaan Karya Seni Rupa Kontemporer. *Jurnal Nawala Visual, 1*(1), 18–28. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.5>
- Radhitya Yoga Wiranto, Rahmawan Dwi Prasetya, & Endro Tri Susanto. (2022). Perancangan Tas Multiguna dengan Konsep Desain Berkelanjutan. *SERENADE : Seminar on Research and Innovation of Art and Design, 1*, 246–262. <https://doi.org/10.21460/serenade.v1i1.39>
- Sax, S. (2018). Fashion adalah Industri Paling Banyak Menghasilkan Polusi di Dunia. *Vice Indonesia*. <https://www.vice.com/id/article/ywq8qm/fashion-adalah-industri-paling-banyak-menghasilkan-polusi-di-dunia>
- Sayyida, S. Q., & Wardaya, M. (2022). *Sustainable fashion*, Investasi pada Produk Fashion yang Berkualitas untuk Mengurangi Limbah Fashion yang Menumpuk. *Nirmana, 21*(2), 87–91. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.2.87-91>
- Şen, A. (2008). The U.S Fashion Industry: A Supply Chain Review. *International Journal of Production Economics, 114*(2), 571–593. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2007.05.022>
- Soedarsono. (2011). *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Gadjah Mada University Press.