

## PENGEMBANGAN TEKNIK *UPCYCLE MERGING TWO CLOTHES* PADA *DRESS*

Jufa Resti Andani, dan Irma Russanti, S.Pd, M.Ds

Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Surabaya 60231

Dosen Tata Busana, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Surabaya 60231

e-mail: [jufaandani@mhs.unesa.ac.id](mailto:jufaandani@mhs.unesa.ac.id), [irmarussanti@unesa.ac.id](mailto:irmarussanti@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**— Teknik *upcycle merging two clothes* adalah teknik *upcycle* dengan cara menggabungkan dua jenis pakaian bekas untuk dijadikan pakaian dengan desain baru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan teknik *upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari desain dan hasil jadi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Borg and Gall tahap 1 sampai 4. Metode pengumpulan data menggunakan kuisioner melalui googleform dengan mengamati foto desain dan hasil jadi sebanyak 30 (tiga puluh) responden. Hasil penelitian pengembangan teknik *upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari desain *dress* 1 mendapat nilai rata-rata persentase 97%, *dress* 2 mendapat nilai rata-rata persentase 92%, *dress* 3 mendapat nilai rata-rata 96%, *dress* 4 dengan persentase 90% yang berarti ke empat desain *dress* “sangat baik”. Hasil penelitian pengembangan teknik *upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari hasil jadi *dress* 1 dengan persentase 93%, *dress* 2 dengan persentase 98%, *dress* 3 mendapat nilai rata-rata persentase 96%, *dress* 4 dengan persentase 96% yang berarti ke empat hasil jadi *dress* “sangat baik”.

**Kata Kunci:** *Desain, Dress, Merging Two Clothes, Upcycle, Hasil jadi*

**ABSTRAK**— *Upcycle merging two clothes technique is an upcycle technique by combining two types of second hand clothes to be used as a clothes in a new design. The purpose of this study was to investigate the development of upcycle merging two clothes techniques on dresses in terms of design and finished results. The research method used is the development of Borg and Gall stages 1 to 4. The method of data collection uses a questionnaire through Googleform by observing the design photos and the finished results of 30 (thirty) respondents. The results showed that the development of upcycle merging two clothes technique on dress in terms of the design dress 1 got an average percentage of 97%, dress 2 got an average percentage of 92%, dress 3 got an average percentage of 96%, dress 4 got an average percentage of 90% which means the four dress designs are "very good". The results showed that the development of upcycle merging two clothes technique on the dress in terms of the finish results dress 1 got an average percentage of 93%, dress 2 got an average percentage of 98%, dress 3 got an average percentage of 96%, dress 4 got an average percentage of*

*96%, which means the four dress finished results are "very good".*

**Keywords:** *Design, Dress, Merging Two Clothes, Upcycle, Finished Results*

### I. PENDAHULUAN

Konsep *Fast Fashion* saat ini telah mendominasi industry pakaian *ready to wear* di dunia. Kompetisi untuk menciptakan tren terupdate dengan produksi masal dalam tempo yang singkat. Brand dengan konsep *fast fashion* diantaranya H&M, Zara, Topshop. Konsep *fast fashion* yang memproduksi pakaian per season berkisar tiga hingga empat bulan sekali mengelurakan model terbaru. *Trend* yang pendek tersebut membuat konsumen berfikir model pakaian mereka sudah ketinggalan zaman dan pada akhirnya pakaian tidak terpakai hingga menjadi limbah.

Pakaian bekas dapat di daur ulang dengan cara *Upcycle*. *Upcycle* adalah kreativitas mengubah barang bekas menjadi bermanfaat tanpa melalui proses pengolahan bahan serta kualitas barang yang diubah menjadi lebih memiliki nilai fungsi yang baik (Suhartini et al., 2020). *Upcycle* ini dapat menjadi salah satu metode untuk mengurangi limbah pakaian bekas yaitu dengan memanfaatkan pakaian yang tidak terpakai untuk menghasilkan busana yang baru dan dapat dikenakan kembali.

Penerapan *upcycle* pada pakaian bekas dengan teknik *upcycle Merging two clothes* (penggabungan 2 jenis pakaian), *Upcycle clothing change model* (perubahan model pakaian) dan *upcycle addition of material or decoration* (tambahan dari bahan lain) (Suhartini et al., 2018).

Menurut penelitian Yusnindya Putri (2017) hasil *upcycle* yang paling disukai oleh responden adalah *upcycle* yang menggunakan teknik penggabungan dua jenis pakaian. *upcycle Merging two clothes* (penggabungan 2 jenis pakaian) adalah seperti definisi *upcycle* yaitu sebuah konsep yang mengubah produk bekas atau tidak dapat digunakan menjadi produk berkualitas lebih tinggi sehingga ramah lingkungan (Thorstensson, 2011) sehingga dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan teknik *upcycle merging two clothes* yaitu merubah busana yang tidak dapat digunakan dengan cara menggabungkan busana-busana tersebut sesuai dengan konsep desain yang diinginkan sehingga menghasilkan produk yang

memiliki kualitas lebih tinggi. Dalam teknik *upcycle* tersebut meliputi pembongkaran, penggabungan, konfigurasi ulang, penyesuaian, dan pemasangan (Kwan, 2012). Oleh karena itu teknik *upcycle* yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik *upcycle* yang menggunakan untuk penelitian ini adalah teknik *upcycle* yang menggunakan dua jenis pakaian (*upcycle merging two clothes*), yang mana pada penelitian ini peneliti memanfaatkan pakaian bekas untuk dijadikan bahan *upcycle*. Pakaian bekas yaitu pakaian-pakaian yang sudah pernah dipakai orang lain ( Ingo, 2005:11 ). Busana yang akan di*upcycle* yaitu *dress* dengan cara menggabungkan *dress* dengan jenis pakaian yang berbeda yaitu *blouse*, celana, dan kemeja untuk menghasilkan *dress* yang baru dan *lebih up to date*. Menurut Poespo (2000:1), *Dress* adalah pakaian terusan dari bagian badan atas dan rok.

Untuk membuat busana *upcycle* tersebut dibuat desain terlebih dahulu, menurut Riyanto (2009: 1) desain busana yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. Dalam desain dibutuhkan warna untuk membuat desain terlihat menarik, warna adalah sesuatu yang tak kalah penting terutama dalam desain busana, karena warna dapat meningkatkan mutu desain, memperindah, membedakan desain sesuai dengan tujuannya, sesuai dengan karakternya, contoh : desain untuk kantor, kepesta, desain untuk remaja, anak-anak atau orang dewasa (Yusmerita, 2007:13). Kombinasi warna adalah perpaduan atau penggabungan warna. Selain warna dalam desain busana juga dapat ditambahkan aksent/ *center of interest* agar busana terlihat lebih marik, Menurut Ernawati, (2008) aksent/ *center of interest* merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Kemudian proporsi dalam mendesain busana juga penting, proporsi adalah ukuran, yang dimaksud dengan ukuran disini yaitu ukuran proporsi tubuh manusia dalam desain busana yang dianggap proporsional tubuh secara keseluruhan. Disamping ukuran tubuh manusia (wanita) dalam desain juga dibahas ukuran busana beserta bagian-bagian dari busana dalam desain busana yang dihubungkan dengan proporsi tubuh manusia dalam desain yang dilihat secara proporsional (Yusmerita, 2007:13).

Berdasarkan desain yang telah dibuat diwujudkan busana *upcycle* dalam bentuk hasil jadi. Hasil jadi adalah hasil dari sesuatu yang dibuat atau dijadikan. Dari hasil jadi ini dapat lihat bagaimana kesesuaian desain busana dengan hasil jadi. Selain itu juga kesempatan pemakaian hasil jadi busana, kesempatan menurut kamus besar (KBBI) dari kata dasar sempit yaitu waktu (keluasan, peluang, dan sebagainya) untuk. Jadi yang dimaksud dengan kesempatan pemakain adalah waktu pemakain atau untuk dikenakan. Kemudian dalam pembuatannya juga dapat dilihat bagaimana efisiensi bahan dalam hasil jadi busana *upcycle*. prinsip efisiensi, Menurut muchdoro (1997) dalam muhammad (2014: 6) efisiensi adalah tingkat kehematan dalam menggunakan sumber daya yang ada dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. jadi yang dimaksud dengan efisiensi bahan adalah menggunakan bahan dengan semaksimal mungkin

dengan menghemat ataupun tidak banyak bahan yang terbuang.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan teknik *upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari desain. Berdasarkan desain tersebut *upcycle* dilihat dari beberapa aspek yaitu kombinasi warna, aspek *center of interest*, dan aspek proporsi. Selain ditinjau dari desain pengembangan teknik *upcycle merging two clothes* pada *dress* juga ditinjau dari hasil jadi. Hasil jadi ini dilihat dari aspek kesesuaian desain, kesempatan pemakaian, dan prinsip efisiensi bahan.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pengembangan (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2015:407). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg & Gall.

Tahap-taha penelitian pengembangan Borg and Gall ada 10, kesepuluh langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall tersebut dapat di ilustrasikan dalam bagan berikut ini:



Bagan 1. Langkah-Langkah Pengembangan Menurut Borg dan Gall  
(Ainin, 2013:104)

Pemilihan model penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model Borg & Gall cocok untuk pengembangan sebuah produk busana (Agustini dkk, 2018:225). Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall, yang penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Hal tersebut didasari oleh Borg dan Gall dalam Emzir (2011:271) yang menyarankan dalam penelitian tesis dan disertasi penelitian dibatasi dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. Pada penelitian

pengembangan ini langkah yang dilakukan yaitu:

A. Pengumpulan Data

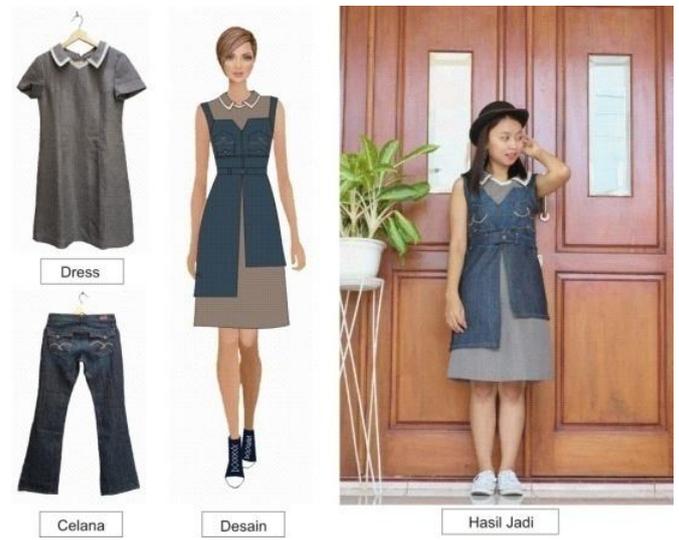
pada tahap pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data informasi mengenai *upcycle* dan teknik *upcycle merging two clothes* serta mengumpulkan pakaian bekas yang akan dijadikan bahan *upcycle*. pakaian-pakaian bekas tersebut adalah *dress*, kemeja, *blouse*, dan celana.

B. Perencanaan

Tahap selanjutnya peneliti menentukan jenis busana yang akan *upcycle* yaitu *dress casual*. Peneliti memilih *dress* sebagai bahan utama dan kemeja, *blouse*, celana sebagai bahan yang akan digabungkan pada *dress* yang mana hasil akhir dari busana tetap berupa *dress*. Peneliti membuat beberapa desain yang kemudian dipilih 4 desain untuk dijadikan *dress casual*.

C. Pengembangan Produk

Pada tahap ini desain yang terpilih diwujudkan dalam bentuk produk. Produk yang dihasilkan dari teknik *upcycle merging two clothes* ada 4 yaitu *dress* yang digabungkan dengan *blouse*, kemeja, celana dimana saat busana sudah digabungkan tidak menghilangkan ciri khas dari masing-masing busana, seperti pada gambar 1-4.



Gambar 2. Desain dan hasil jadi *dress* 2

Pada desain *dress* 2 diatas unsure warna yang dipakai adalah warna natural yaitu perpaduan warna abu-abu pada *dress* dan celana. Seperti halnya warna hitam dan putih, warna abu-abu juga termasuk kedalam warna natural (Meilani, 2013:330). Prinsip *center of interest* juga diterapkan pada desain yaitu terletak pada bagian depan busana yaitu bagian celana yang dikombinasikan dengan *dress* secara asimetris.



Gambar 1. Desain dan hasil jadi *dress* 1

Pada desain *dress* 1 diatas menggunakan unsure warna natural yaitu perpaduan warna hitam pada *dress* dan corak hitam putih pada *blouse*, selain itu desain juga menerapkan prinsip *center of interest* yang mana terletak pada garis leher sabrina yang menggunakan corak garis hitam putih dari *blouse*.



Gambar 3. Desain dan hasil jadi *dress* 3

Pada desain *dress* 3 unsur warna yang digunakan adalah warna monochromatic, menurut Meilani (2013:333) Skema warna monokromatik adalah warna yang diperoleh dari hasil gradasi warna yang kita pilih terhadap warna gelap ataupun warna terang dari warna tersebut. Seperti dapat dilihat pada desain *dress* 3 menggunakan perpaduan warna biru yaitu biru tua dan muda yang merupakan satu warna yang sama tapi

berbeda turunan warna (*tints, tones, shades*). Prinsip *center of interest* juga diterapkan yaitu terletak pada bagian kemeja yang telah digabungkan dengan *dress* namun masih mempertahankan ciri khas dari kemeja tersebut.



Gambar. 4. Desain dan hasil jadi *dress* 4

Pada desain *dress* 4 diatas menggunakan unsure warn aksen. Warna aksen merupakan penambahan suatu warna yang berbeda dari panduan-panduan warna, namun tidak merusak kesatuan warna. Warna aksen ditentukan setelah melihat warna dominan yang digunakan. Jika warna dominan adalah warna netral warna aksen yang dipilih bisa warna apa saja, karena warna aksen yang akan digunakan tidak akan merusak komposisi harmonis warna yang dikombinasikan bersama dengan warna netral (Meilani, 2013:330). Seperti diketahui warna dominan pada desain diatas adalah warna coklat yang merupakan warna netral dan warna merah sebagai warna aksen. Prinsip *center of interest* juga terdapat pada desain yaitu terletak pada bagian bentuk potongan kombinasi antara *blouse* dan *dress*.

D. Validasi dan Uji Coba

Validasi dilakukan oleh ahli instrumen yaitu memvalidasi instrumen sebelum disebarkan kepada responden untuk menguji produk, pada tahap ini evaluasi akan dilakukan oleh ahli busana yaitu dosen jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Surabaya. Subjek uji coba produk ini dilakukan oleh 30 responden, yaitu 3 (tiga) panelis ahli dosen Tata Busana progam studi Pendidikan Tata Busana, dan 27 (dua puluh tujuh) mahasiswa

program studi S1 Pendidikan Tata Busana yang telah menempuh mata kuliah desain mode dan manajemen busana wanita.

Metode untuk mengumpulkan data dari uji joba produk dalam penelitian ini adalah observasi yaitu dengan memberikan kuisisioner atau angket tertutup secara online kepada responden melalui googleform dengan link : <https://forms.gle/7TGUCLN8qMT3Y1yw7>.

Analisis data menggunakan persentase untuk mengetahui pilihan responden terhadap desain dan hasil jadi *upcycle dress* ditinjau dari aspek-aspeknya.

TABEL I  
PENGSKORAN JAWABAN RESPONDEN MENGGUNAKAN SKALA LIKERT

Persentase	Kriteria
0 - 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan teknik *upcycle merging two clothes* ditinjau dari desain :

1) Kombinasi warna pada desain member kesan menarik

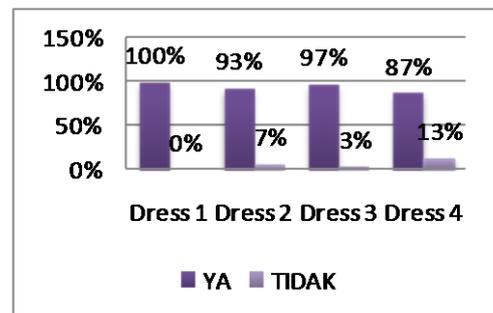


Diagram batang 1. Persentase hasil kombinasi warna menarik

Berdasarkan diagram 1 dijelaskan bahwa pengembangan teknik *upcycle* ditinjau dari kombinas warna pada desain memberikan kesan menarik, untuk desain *dress* 1 memperoleh nilai persentase 100% responden menjawab “ya” yang berarti kombinasi warna desain “Sangat baik”, desain *dress* 2 mendapat nilai persentase 93% responden menjawab “ya” yang berarti kombinasi warna desain “sangat baik”, desain *dress* 3

mendapat nilai persentase 97% responden menjawab “ya” yang berarti kombinasi warna desain “sangat baik”, desain *dress* 4 mendapat nilai 87% responden menjawab “ya” yang berarti kombinasi warna desain “sangat baik”.

2) Terdapat *center of interest* pada desain

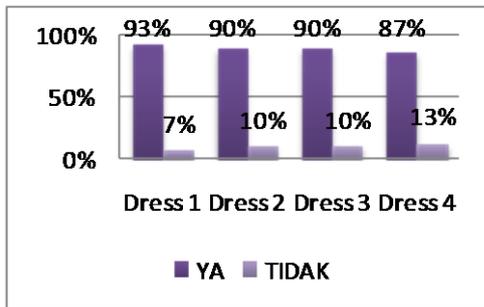


Diagram batang 2. Persentase hasil terdapat *center of interest* pada desain

Berdasarkan diagram 2 dijelaskan bahwa pengembangan teknik *upcycle* ditinjau dari terdapat *center of interest* pada desain, untuk desain *dress* 1 memperoleh nilai persentase 93% responden menjawab “ya” yang berarti terdapat *center of interest* “Sangat baik”, desain *dress* 2 mendapat nilai persentase 90% responden menjawab “ya” yang berarti terdapat *center of interest* “Sangat baik”, desain *dress* 3 mendapat nilai persentase 90% responden menjawab “ya” yang berarti terdapat *center of interest* “Sangat baik”, desain *dress* 4 mendapat nilai persentase 87% responden menjawab “ya” yang berarti terdapat *center of interest* “sangat baik”.

3) Terdapat kesesuaian pada proporsi

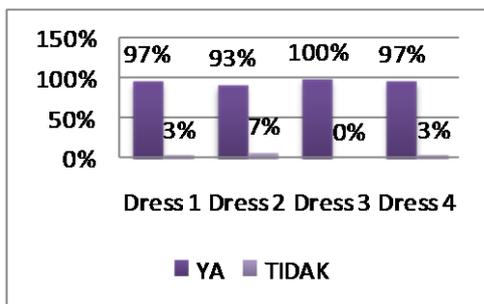


Diagram batang 3. Persentase hasil kesesuaian pada proporsi desain

Berdasarkan diagram 3 dijelaskan bahwa pengembangan teknik *upcycle* ditinjau dari kesesuaian pada proporsi desain, untuk desain *dress* 1 memperoleh nilai persentase 97% responden

menjawab “ya” yang berarti kesesuaian proporsi “Sangat baik”, desain *dress* 2 mendapat nilai persentase 93% responden menjawab “ya” yang berarti kesesuaian proporsi “Sangat baik”, desain *dress* 3 mendapat nilai persentase 100% responden menjawab “ya” yang berarti kesesuaian proporsi “Sangat baik”, desain *dress* 4 mendapat nilai persentase 97% responden menjawab “ya” yang berarti kesesuaian proporsi “Sangat baik”.

TABEL II  
NILAI RATA-RATA PERSENTASE PENGEMBANGAN TEKNIK UPCYCLE  
MERGING TWO CLOTHES DITINJAU DARI DESAIN

Dress 1		Dress 2	
Ya	Tidak	Ya	Tidak
100%	0%	93%	7%
93%	7%	90%	10%
97%	3%	93%	7%
<b>Rata-rata 97%</b>	<b>Rata-rata 3%</b>	<b>Rata-rata 92%</b>	<b>Rata-rata 8%</b>
Dress 3		Dress 4	
Ya	Tidak	Ya	Tidak
97%	3%	87%	13%
90%	10%	87%	13%
100%	0%	97%	10%
<b>Rata-rata 96%</b>	<b>Rata-rata 4%</b>	<b>Rata-rata 90%</b>	<b>Rata-rata 10%</b>

Jadi, rata-rata persentase pengembangan desain teknik *upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari desain yaitu, desain *dress* 1 memperoleh rata-rata persentase responden menjawab “ya” 97% yang berarti desain *dress* “sangat baik”, desain *dress* 2 memperoleh rata-rata persentase responden menjawab “ya” 92% yang berarti desain *dress* “sangat baik”, desain *dress* 3 memperoleh rata-rata persentase responden menjawab “ya” 96% yang berarti desain *dress* “sangat baik”, desain *dress* 4 memperoleh rata-rata persentase responden menjawab “ya” 90% yang berarti desain *dress* “sangat baik”.

Pengembangan teknik *upcycle merging two clothes* ditinjau dari hasil jadi *dress* :

1) Hasil jadi busana sesuai dengan desain

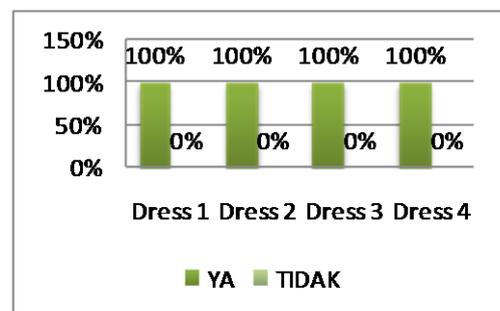


Diagram batang 4. Persentase hasil jadi busana sesuai dengan desain

Berdasarkan diagram 4 dijelaskan bahwa pengembangan teknik *upcycle* ditinjau dari hasil jadi busana sesuai dengan desain, untuk hasil jadi *dress 1* memperoleh nilai persentase 100% responden menjawab “ya” yang berarti kesesuaian dengan desain “Sangat baik”, desain *dress 2* mendapat nilai persentase 100% responden menjawab “ya” yang berarti kesesuaian dengan desain “Sangat baik”, desain *dress 3* mendapat nilai persentase 100% responden menjawab “ya” yang berarti kesesuaian dengan desain “Sangat baik”, desain *dress 4* mendapat nilai persentase 100% responden menjawab “ya” yang berarti kesesuaian dengan desain “sangat baik”.

2) Hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian (busana casual)

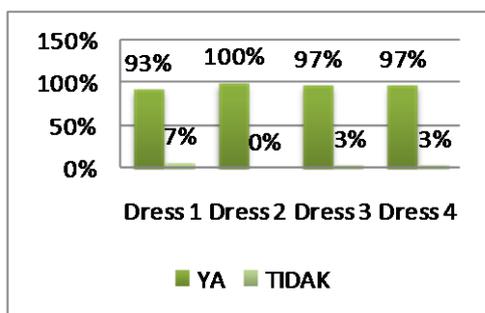


Diagram batang 5. Persentase hasil jadi busana sesuai kesempatan pemakaian (busana casual)

Berdasarkan diagram 5 dijelaskan bahwa pengembangan teknik *upcycle* ditinjau dari hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian (busana casual), untuk hasil jadi *dress 1* memperoleh nilai persentase 93% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian “Sangat baik”, hasil jadi *dress 2* mendapat nilai persentase 100% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian “Sangat baik”, hasil jadi *dress 3* mendapat nilai persentase 97% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian “Sangat baik”, hasil jadi *dress 4* mendapat nilai persentase 97% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian “sangat baik”.

3) Hasil jadi busana sesuai dengan prinsip efisiensi (tidak banyak bahan terbuang)

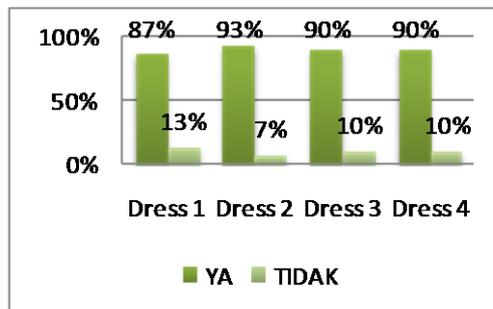


Diagram batang 6. Persentase Hasil jadi busana sesuai dengan prinsip efisiensi

Berdasarkan diagram 6 dijelaskan bahwa pengembangan teknik *upcycle* ditinjau dari Hasil jadi busana sesuai dengan prinsip efisiensi (tidak banyak bahan terbuang), untuk hasil jadi *dress 1* memperoleh nilai persentase 87% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi busana sesuai prinsip efisiensi “Sangat baik”, hasil jadi *dress 2* mendapat nilai persentase 93% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi busana sesuai prinsip efisiensi “Sangat baik”, desain *dress 3* mendapat nilai persentase 90% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi busana sesuai prinsip efisiensi “Sangat baik”, hasil jadi *dress 4* mendapat nilai persentase 90% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi busana sesuai prinsip efisiensi “sangat baik”.

TABEL II  
NILAI RATA-RATA PERSENTASE PENGEMBANGAN TEKNIK UPCYCLE MERGING TWO CLOTHES DITINJAU DARI HASIL JADI

Dress 1		Dress 2	
Ya	Tidak	Ya	Tidak
100%	0%	100%	0%
93%	7%	100%	0%
87%	13%	93%	7%
<b>Rata-rata</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Rata-rata</b>
<b>93%</b>	<b>7%</b>	<b>98%</b>	<b>2%</b>
Dress 3		Dress 4	
Ya	Tidak	Ya	Tidak
100%	0%	100%	0%
97%	0%	97%	3%
90%	10%	90%	10%
<b>Rata-rata</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Rata-rata</b>
<b>96%</b>	<b>4%</b>	<b>96%</b>	<b>4%</b>

Jadi, rata-rata persentase pengembangan teknik *upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari hasil jadi adalah, untuk hasil jadi *dress* satu memperoleh rata-rata persentase responden menjawab “ya” 93% yang berarti hasil jadi *dress* “sangat baik”, hasil jadi *dress 2* memperoleh rata-rata persentase responden menjawab “ya” 98% yang berarti hasil jadi *dress* “sangat baik”, hasil jadi *dress 3* memperoleh rata-rata persentase responden menjawab “ya” 96% yang berarti hasil jadi *dress* “sangat baik”, hasil jadi *dress 4* memperoleh rata-rata persentase responden menjawab “ya” 96% yang

berarti hasil jadi *dress* “sangat baik”.

## B. Pembahasan

Pengembangan *teknik upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari desain *dress* :

### 1) Kombinasi warna pada desain memberi kesan menarik

Berdasarkan hasil jadi penelitian dari aspek desain yang ditinjau dari kombinasi warna pada desain yang mendapatkan nilai persentase paling tinggi yaitu pada desain *dress* 1 dengan persentase jawaban responden “Ya” 100% yang berarti kombinasi warna pada desain 1 adalah kombinasi warna terbaik dari keempat desain. Warna adalah sesuatu yang tak kalah penting terutama dalam desain busan, karena warna dapat meningkatkan mutu desain, memperindah, membedakan desain sesuai dengan tujuannya, sesuai dengan karakternya, contoh : desain untuk kantor, kepesta, desain untuk remaja, anak-anak atau orang dewasa (Yusmerita, 2007:13). Seperti diketahui pemilihan warna pada desain 1 dipilih warna natural yaitu perpaduan warna hitam dan putih yang memberikan kesan serasi.

### 2) Terdapat center of interest pada desain

Berdasarkan hasil jadi penelitian dari aspek desain yang ditinjau dari terdapat *center of interest* pada desain yang mendapat nilai persentase paling tinggi yaitu pada desain *dress* 1 dengan persentase responden menjawab “Ya” 93% yang berarti *center of interest* pada desain 1 adalah yang paling baik dari keempat desain *dress*. Menurut Ernawati, (2008) aksent/ *center of interest* merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Seperti diketahui *center of interest* pada desain 1 terletak pada garis leher yang berbentuk Sabrina dengan corak warna hitam putih yang membawa mata langsung tertuju pada aksent tersebut ketika melihat busana.

### 3) Terdapat kesesuaian pada proporsi desain

Berdasarkan hasil jadi penelitian dari aspek desain yang ditinjau dari kesesuaian pada proporsi desain yang mendapat nilai paling tinggi yaitu pada desain *dress* 3 dengan persentase responden menjawab “Ya” 100% yang berarti kesesuaian proporsi pada desain *dress* 3 merupakan yang paling baik dari keempat desain. Menurut kamus besar bahasa indonesia jilid 3 (2007 : 1093) dalam Hafara (2018:7) kesesuaian berasal dari kata “sesuai” yang artinya adalah selaras atau cocok. Arti daripada kata kesesuaian adalah perihal sesuai, keselarasan atau kecocokan. Proporsi adalah ukuran, yang dimaksud dengan ukuran disini yaitu ukuran proporsi tubuh manusia dalam desain busana yang dianggap proporsional tubuh secara keseluruhan. Disamping ukuran tubuh manusia (wanita) dalam desain juga dibahas ukuran busana beserta bagian-bagian dari busan dalam desain busana yang dihubungkan dengan proporsi tubuh manusia dalam desain yang dilihat secara proporsional (Yusmerita,

2007:13). Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kesesuaian pada proporsi disini adalah terdapat keselarasan atau kecocokan antara proporsi tubuh dengan bagian-bagian busana, yang mana pada desain 3 proporsi tubuh model dengan ukuran busana terlihat proporsional, serta bagian-bagian desain busana seperti perbandingan antara bagaikan kemeja dan *dress* juga terlihat proporsional.

Pengembangan *teknik upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari hasil jadi *dress* :

### 1) Hasil jadi busana sesuai dengan desain

Berdasarkan hasil jadi penelitian dari aspek hasil jadi yang ditinjau dari hasil jadi busana sesuai dengan desain keempat desain mendapatkan nilai persentase yang sama yaitu responden menjawab “Ya” 100% yang berarti keempat hasil jadi *dress* sesuai dengan desain. Menurut kamus besar bahasa indonesia jilid 3 (2007 : 1093) dalam Hafara (2018:7) sesuai artinya adalah selaras atau cocok. Menurut Riyanto (2009: 1) desain busana yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. Jadi yang dimaksud dengan kesesuaian desain dengan hasil jadi adalah desain dengan hasil jadi selaras dilihat dari unsure warna, prinsip *center of interest* serta proporsi. seperti diketahui pada masing-masing desain *upcycle dress* dikembangkan dengan tidak menghilangkan ciri-ciri dari masing-masing jenis busana yang digabungkan, yang kemudian dari desain tersebut diwujudkan busana yang asli sesuai dengan desain tersebut.

### 2) Hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian (busana casual)

Berdasarkan hasil jadi penelitian dari aspek hasil jadi yang ditinjau dari hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakain (busana *casual*) yang mendapat nilai persentase paling tinggi yaitu pada *dress* 2 dengan persentase jawaban “Ya” 100% yang berarti hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian pada *dress* 2 merupakan yang paling baik diantara keempat desain. Kesempatan menurut kamus besar (KBBI) Dari kata dasar sempat yaitu waktu (keluasan, peluang, dan sebagainya) untuk. jadi yang dimaksud dengan kesempatan pemakain adalah waktu pemakain atau untuk dikenakan. Seperti halnya dalam busana *casual* yang dikenakan dalam kesempatan atau untuk dikenakan saat santai atau acara non formal. Busana *casual* merupakan busana yang nyaman dan sopan digunakan pada kesempatan santai atau acara-acara yang sifatnya tidak resmi, seperti yang dikemukakan dalam buku yang berjudul *Casual Wear* busana *casual* adalah jenis produk mode yang berfungsi sebagai busana untuk aktivitas sehari-hari mulai dari pakaian terusan/*dress*, rain/*trends coat*, atasan dan lain-lain (Midiani dkk, 2015:6). Seperti diketahui pada *dress* 2 hasil jadi busana merupakan busana *casual* yang dapat dikenakan dalam

acara non formal ataupun kegiatan sehari-hari.

3) *Hasil jadi busana sesuai dengan prinsip efisiensi (tidak banyak bahan terbuang)*

Berdasarkan hasil penelitian dari aspek hasil jadi yang ditinjau dari hasil jadi busana sesuai dengan prinsip efisiensi (tidak banyak bahan terbuang) yang mendapatkan persentase paling tinggi yaitu pada *dress 2* dengan persentase responden menjawab “Ya” 93% yang berarti hasil jadi busana *dress 2* sesuai dengan prinsip efisiensi (tidak banyak bahan terbuang) dibandingkan dengan desain yang lain. Menurut Muchdoro (1997) dalam Muhammad (2014: 6) efisiensi adalah tingkat kehematan dalam menggunakan sumber daya yang ada dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Jadi yang dimaksud dengan efisiensi bahan adalah menggunakan bahan dengan semaksimal mungkin dengan menghemat ataupun tidak banyak bahan yang terbuang. Seperti diketahui pada *dress 2* pemanfaatan bahan dilakukan semaksimal mungkin sehingga tidak banyak membuang bahan yang tidak terpakai seperti bahan pada celana maupun *dress*.

#### IV. SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan *teknik upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari desain dilihat dari aspek kombinasi warna, *center of interest* pada desain, proporsi desain, *dress 1* mendapat nilai rata-rata persentase 97%, *dress 2* mendapat nilai rata-rata persentase 92%, *dress 3* mendapat nilai rata-rata 96%, *dress 4* mendapat nilai rata-rata persentase 90% yang berarti ke empat desain *dress* “sangat baik” dan hasil penelitian pengembangan *teknik upcycle merging two clothes* pada *dress* ditinjau dari hasil jadi dilihat dari aspek hasil jadi busana sesuai dengan desain, hasil jadi busana sesuai dengan kesempatan pemakaian, hasil jadi busana sesuai dengan prinsip efisiensi, *dress 1* mendapat nilai rata-rata persentase 93%, *dress 2* mendapat nilai rata-rata persentase 98%, *dress 3* mendapat nilai rata-rata persentase 96%, *dress 4* mendapat nilai rata-rata persentase 96% yang berarti ke empat hasil jadi *dress* “sangat baik”.

Rata-rata persentase paling tinggi ditinjau dari desain yaitu *dress 1* dengan nilai 97% responden menjawab “ya” yang berarti desain *dress 1* “sangat baik” dibanding desain lain, dan rata-rata persentase paling tinggi ditinjau dari hasil jadi yaitu *dress 2* dengan nilai 98% responden menjawab “ya” yang berarti hasil jadi *dress 2* “sangat baik” dibanding *dress lain*.

#### V. SARAN

- 1) Disarankan apabila ingin melakukan penelitian tentang *upcycle* untuk mencoba teknik lain seperti *Upcycle clothing change model*, dan *upcycle addition of material or decoration*.
- 2) Untuk membuat desain *upcycle* disarankan agar menentukan jenis baju yang akan di*upcycle* terlebih dahulu kemudian dilanjutkan mengumpulkan bahan dan pembuatan desain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustin, dkk. 2018. Pengembangan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide dari Mitologi Kerajaan Yunani. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- [2] Ainin, Moh. 2013. *Penelitian pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Guru Besar Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang
- [3] Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- [4] Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- [5] Hafara, Rafika Adi. 2018. Kesesuaian Standar Prasarana Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.24 Tahun 2007 Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani SD Negeri Sekecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Jurnal Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- [6] Ingo, Rahman. (2015). Study Pada Perilaku Konsumen Mahasiswa dalam Membeli Pakaian Be-kas di Gorontalo. Gorontalo. Jurnal Perilaku Konsumen Pakaian Bekas
- [7] Kesempatan. Dalam Kamus Besar (KBBI) Online. Diakses melalui <https://lektur.id/arti-kesempatan/>, 13 Agustus 2020
- [8] Kwan, J. (2012). *지속가능성의 관점에 기초한 업사이클 패션 디자인의 특성 Based on the Perspective of Sustainability , the Characteristics of Upcycle Fashion Design*. 14(1), 13–23.
- [9] Meilani. 2013. *TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University
- [10] Midiani, Tee Dina, Dkk. 2015. “Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Industri Mode Nasional 2015-2019.” Jakarta: PT. Republik Solusi.
- [11] Muhammad, Agung Putra. 2014. Analisa Biaya Pembangunan Rumah Sederhana Type 36 Study Kasus Pada Perumahan Bukit Riscon Citra Pesona Desa Kerta Yasa Kecamatan Patik Raja Kabupaten Banyumas. Thesis Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- [12] Poespo, Goet. 2000. *Aneka Gaun (Dresses)*. Yogyakarta: Kanisius
- [13] Putri, Yusnindya. 2017. *Upcycle Busana Casual Sebagai Pemanfaatan Pakaian bekas*. Jurnal Penelitaian Tata Busana Unesa.
- [14] Riyanto, Arifah A. 2009. *Bahan Ajar Dasar Desain Mode Bus 132*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- [15] Sudjana. 2005. Metode Statistika Edisi ke-6. Bandung: Tarsito
- [16] Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [17] Suhartini, R., Singke, J., & Danardewi, A. (2020). *Upcycling Wedding Gowns: Development Of Design, Materials And Ornaments*. 390(Icracos 2019), 18–24. <https://doi.org/10.2991/icracos-19.2020.4>
- [18] Suhartini, R., Singke, J., & Yanti, D. (2018). *Up-Cycling: Beautifying Old-Fashioned Clothes In Indonesia*. 112(Iconhomecs 2017), 176–179. <https://doi.org/10.2991/iconhomecs-17.2018.42>
- [19] Thorstensson, R. (2011). *A new player in the accelerating Textile industry: Upcycled textile products*. University of Borås: The Swedish School of Textiles (pp.1-46).
- [20] Yusmerita. 2007. *Modul Desain Busana*. Universitas Negeri Padang