

# Pengembangan Teknik *Upcycle* pada Proses Modifikasi Busana *Secondhand* Menjadi Produk Berkualitas

An Nisa Gema Fitri<sup>1</sup>, Jovinka Rizky Nayoan<sup>2</sup>, Cindi Fadilatul Umaroh<sup>3</sup>, Dewi Astri Maharani<sup>4</sup>, Farhan<sup>5</sup>, Agus Hery Supadmi Irianti<sup>6</sup>

<sup>1-3</sup>Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Malang

<sup>4</sup>Mahasiswa Manajemen Universitas Negeri Malang

<sup>5</sup>Mahasiswa Akutansi Universitas Negeri Malang

<sup>6</sup>Dosen Tata Busana Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>Email Penulis 1: [an.nisa.2005446@students.um.ac.id](mailto:an.nisa.2005446@students.um.ac.id)

<sup>2</sup>Email Penulis 2: [jovinka.rizky.2005446@students.um.ac.id](mailto:jovinka.rizky.2005446@students.um.ac.id)

<sup>3</sup>Email Penulis 3: [cindi.fadilatul.2005446@students.um.ac.id](mailto:cindi.fadilatul.2005446@students.um.ac.id)

<sup>4</sup>Email Penulis 4: [dewi.astri.2004136@students.um.ac.id](mailto:dewi.astri.2004136@students.um.ac.id)

<sup>5</sup>Email Penulis 5: [farhan.1904226@students.um.ac.id](mailto:farhan.1904226@students.um.ac.id)

<sup>6</sup>Email Penulis 6: [agus.hery.ft@um.ac.id](mailto:agus.hery.ft@um.ac.id)

## Abstrak

Salah satu masalah yang dihadapi Indonesia saat ini adalah tingginya jual beli pakaian bekas. Pola hidup masyarakat tersebut masih belum optimal karena berdampak pada kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap pemanfaatan baju bekas yang menyebabkan penimbunan pakaian. Teknik *upcycle* dapat menjadi salah satu metode untuk mengurangi limbah pakaian bekas dengan memanfaatkan pakaian yang tidak terpakai untuk menghasilkan busana berkualitas yang dapat digunakan kembali. Tujuan dari penulisan ini adalah menjelaskan Pengembangan Teknik *Upcycle* pada Proses modifikasi Busana *Secondhand* Menjadi Produk Berkualitas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut metode yang digunakan adalah metode pengembangan model ADDIE. Ada 5 tahap dalam model ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan produk dari model ini dapat menghasilkan produk yang baik, karena pada setiap fase yang dilalui dapat melakukan evaluasi dan revisi. Hasil validasi ahli menunjukkan produk ini layak diproduksi, sedangkan hasil implementasi dengan melakukan uji coba pada kelompok kecil sejumlah 20 orang remaja menunjukkan 18 orang atau 90% mengatakan bahwa modifikasi busana *secondhand* menjadi produk ini murah, 20 orang atau 100% mengatakan bahwa modifikasi busana *secondhand* menjadi produk ini nyaman dipakai, 16 orang atau 80% mengatakan bahwa modifikasi busana *secondhand* menjadi produk ini berkualitas, dan 15 orang atau 75% mengatakan bahwa modifikasi busana *secondhand* menjadi produk ini motifnya unik. Hasil : proses modifikasi busana *secondhand* menjadi produk berkualitas dengan teknik *upcycle* layak dan dapat dilakukan produksi, modifikasi busana *secondhand* menjadi produk berkualitas dengan teknik *upcycle* ini ini murah, nyaman dipakai, berkualitas, motifnya unik serta bernuansa budaya Kota Malang. Saran untuk penelitian ini agar tetap mempertahankan kualitas dengan pemilihan yang cermat busana *secondhand*, variasi motif diperbanyak agar tidak monoton.

*Kata Kunci: modifikasi, busana secondhand, upcycle, produk berkualitas*

## Abstract

One of the problems facing Indonesia today is the high buying and selling of used clothes. The community's lifestyle is still not optimal because it has an impact on the lack of public knowledge about the use of used clothes that causes hoarding of clothes. The *upcycle* technique can be a method to reduce

used clothing wastage by utilizing unused clothing to produce quality clothing that can be reused. The purpose of this paper is to explain the process of modifying Secondhand Clothing into Quality Products with Upcycle Techniques. To overcome these problems, the method used is the ADDIE model development method. There are 5 stages in the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product development from this model can produce a good product because at each phase it can carry out evaluations and revisions. The results of expert validation show that this product is feasible to produce, while the results of the implementation by conducting a trial on a small group of 20 teenagers showed 18 people or 90% said that modifying secondhand clothing into this product was cheap, 20 people or 100% said that modification of secondhand clothing became This product is comfortable to wear, 16 people or 80% said that the modification of secondhand clothing into this product is of high quality, and 15 people or 75% said that the modification of secondhand clothing into this product has a unique motif. Result: the process of modifying secondhand clothing into quality products with proper upcycle techniques and can be produced, modifying secondhand clothing into quality products with this upcycle technique is cheap, comfortable to wear, quality, unique motifs, and nuances of Malang City culture. Suggestions for this research are to maintain quality with careful selection of secondhand clothing, to increase the variety of motifs so that they are not monotonous.

*Keyword: modification, secondhand clothes, upcycle, quality product*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu masalah yang dihadapi di Indonesia adalah banyaknya jual beli pakaian bekas (ripah,2016). Menurut data Analisis Kebijakan Impor Pakaian Bekas yang dilakukan oleh Kementerian Perdagangan (2015), menyebutkan bahwa pada tahun 2013 Indonesia menjadi negara importir pakaian secondhand terbesar ke-152 di dunia dengan nilai USD 0,2 juta. Angka penjualan pakaian bekas di Indonesia pada tahun 2014 terbilang sekitar Rp. 8 – Rp. 11 Triliun. Penjualan tersebut menyebar ke kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Malang dan kota-kota lainnya.

Akhir-akhir ini, kegiatan jual beli pakaian bekas kembali ramai di kalangan remaja. Istilah untuk kegiatan tersebut diberi nama *thrift shopping*. *Thrift shopping* adalah sebuah kegiatan atau metode dalam berbelanja yang bertujuan untuk penghematan, agar biaya yang dikeluarkan untuk berbelanja pun keluar seminimal mungkin. Namun, pola hidup masyarakat dalam jual-beli pakaian bekas tersebut masih belum optimal karena berdampak pada kurangnya pengetahuan masyarakat

terhadap pemanfaatan baju bekas yang dapat menyebabkan penimbunan pakaian.

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa jual-beli busana *secondhand* dapat menyebabkan penimbunan pakaian yang bisa menimbulkan dampak buruk bagi lingkungan dan alam sekitar masyarakat. Maka dari itu perlu dilakukan beberapa alternatif untuk memanfaatkan limbah busana *secondhand* salah satunya dengan melakukan *upcycle*.

*Upcycle* pakaian menciptakan minat konsumen seiring dengan meningkatkan masa pakai suatu produk. Tren fashion sangat cepat berubah, di mana desain atau gaya tertentu menjadi ketinggalan zaman setelah waktu tertentu. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan minat terhadap produk pakaian bekas. Hal ini dapat dilakukan dengan mendesain ulang produk fashion yang sudah ketinggalan zaman (Armstrong dkk., 2015). Pendesainan ulang akan mengurangi ketergantungan pada sumber daya alam dan meningkatkan penggunaan kembali item dengan meningkatkan nilai estetikanya. *Upcycle* adalah upaya untuk mencapai fungsionalitas produk

yang lebih baik atau sama dengan meminimalisir konsumsi bahan baku dan energi. *Upcycle* juga merupakan cara untuk memberikan kehidupan baru pada produk yang hampir dibuang (Heiskanen dan Jalas, 2003; Harris et al., 2016)

Pada proses modifikasi busana bekas ini kami menggunakan teknik *upcycle* dengan menambah material/hiasan dipadukan dengan teknik *mixed media* dan seni topeng malangan yang merupakan ciri khas brand *ciclo.th*. *Ciclo.th* memilih teknik *mixed media* untuk mengolah kembali limbah tekstil dan pakaian bekas (*secondhand*). Yaitu dengan memanfaatkan busana *secondhand* dan kain perca sebagai media berkarya seni lukis *mixed media* dengan teknik *patchwork* yang dipadukan dengan lukisan topeng malangan di atasnya. Kami berharap bahwa produk ini mampu mengurangi limbah tekstil dengan cara *upcycle* dengan menerapkan teknik *mixed media* dan menambahkan kesenian lokal yaitu topeng malangan.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pada penelitian pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. ) ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi; 1) *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan. 2) *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. 3) *Development*,

pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. 4) *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. 5) *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016). Model ADDIE memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Hal ini berdampak positif terhadap pengembangan kualitas produk pengembangan. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini.

Subyek uji coba dari penelitian ini adalah kelompok kecil sejumlah 20 orang remaja. Uji coba dilakukan terhadap hasil produk pengembangan berupa modifikasi busana *secondhand* menjadi busana yang berkualitas dengan teknik *upcycle*. Dalam penelitian pengembangan ini kami menggunakan angket yang berisi beberapa aspek diantaranya, harga produk, kenyamanan saat menggunakan produk, kualitas produk dan juga motif produk.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan langkah dalam penelitian pengembangan ADDIE, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

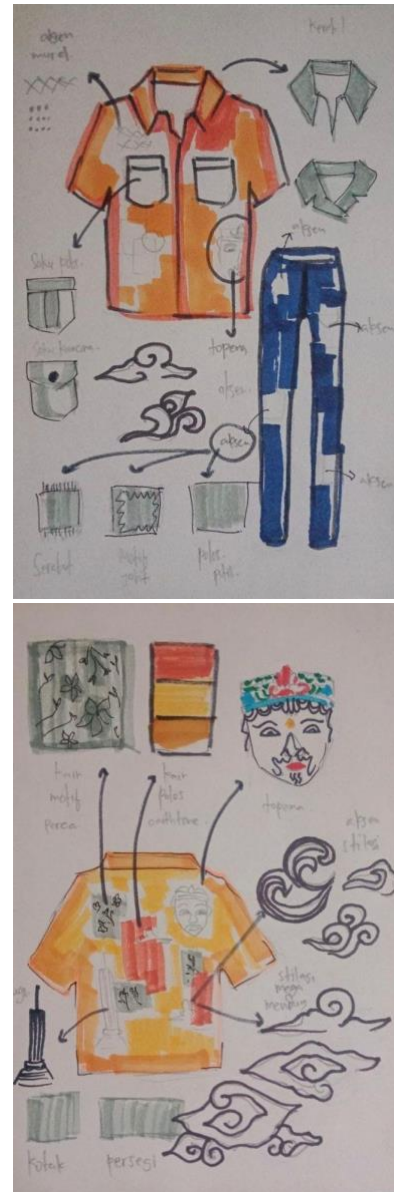
### **Analisis (*analyze*)**

Pada tahap pertama dalam modifikasi busana *secondhand* menjadi produk berkualitas dengan teknik *upcycle*, peneliti melakukan analisis terhadap sumber ide yang akan dikembangkan. Sumber ide yang dijadikan motif utama pada modifikasi busana *secondhand* ini adalah lukisan topeng malangan yang bertujuan

untuk mengangkat budaya lokal. Ciri khas dari modifikasi yang akan dibuat yaitu pengaplikasian lukisan topeng malangan menggunakan teknik *mix media*, dimana media yang digunakan adalah busana *secondhand*, kain perca, dan juga cat tekstil. Kain perca disatukan dengan busana *secondhand* menggunakan teknik *patchwork*.

### Desain (*design*)

Pada tahap kedua ini yang peneliti lakukan adalah mendesain model modifikasi busana yang akan dikembangkan. Dalam desain tersebut terdapat beberapa unsur yang akan digunakan nantinya diantaranya lukisan topeng malangan sebagai lukisan utama, lukisan opsional, dan kain perca.



Gambar 1 desain modifikasi busana *secondhand* dengan lukisan topeng malangan

### Pengembangan (*development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti meliputi proses pembuatan produk yang telah didesain. Pada proses pengembangan ini meliputi tiga tahapan diantaranya: persiapan, pelaksanaan,

dan evaluasi. Adapun tahapannya sebagai berikut:

Tahap Persiapan, Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan baku yang akan digunakan yaitu busana *secondhand* dan kain perca, serta alat dan bahan tambahan lainnya, Peneliti juga membuat rancangan bahan dan harga, dengan tujuan agar mengetahui berapa bahan yang diperlukan dan berapa jumlah harga dari bahan yang akan digunakan sehingga lebih mudah menentukan harga jual nantinya.

Setelah tahap persiapan selesai, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan meliputi menyusun kain perca diatas busana *secondhand*, kemudian dilanjutkan dengan menyatukan kain perca tersebut pada busana dengan teknik *patchwork*. Setelah kain perca menyatu dengan busana, proses selanjutnya adalah melukiskan lukisan topeng malangan diatas media tersebut.

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini dilakukan pengecekan terhadap jahitan dan lukisan yang telah dibuat dan melakukan proses *finishing* pada modifikasi busana *secondhand*.

### **Impelementasi (*implementation*)**

Setelah melakukan tahap development, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap *implementation*. Hasil produk yang telah dibuat kemudian divalidasi dan dilakukan uji coba produk untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas produk yang meliputi kelayakannya berupa kenyamanan produk saat digunakan, harga produk, serta motif yang dikembangkan.

### **Evaluasi (*evaluation*)**

Terakhir pada tahap kelima peneliti melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif, evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan disetiap tahapan yang digunakan dalam bentuk penyempurnaan produk modifikasi busana *secondhand* yang dilakukan oleh para ahli. Sedangkan evaluasi sumatif

adalah evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir tahapan agar mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas produk.

Hasil penelitian dan pengembangan yaitu modifikasi busana *secondhand* dengan teknik *upcycle* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. foto produk modifikasi busana *secondhand*

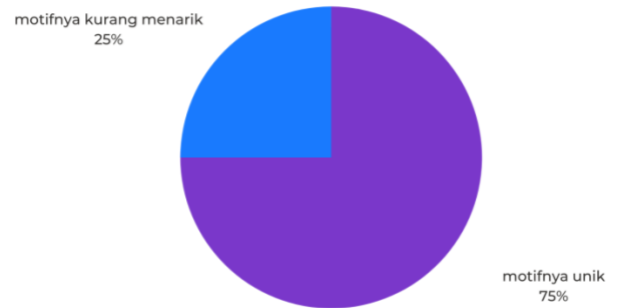
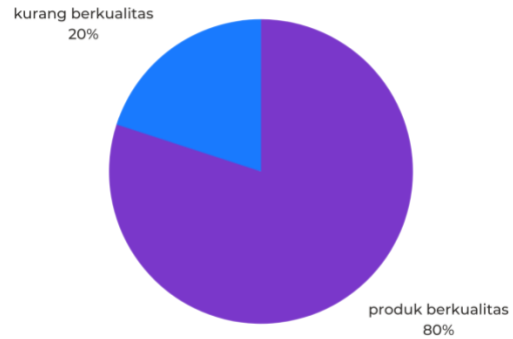
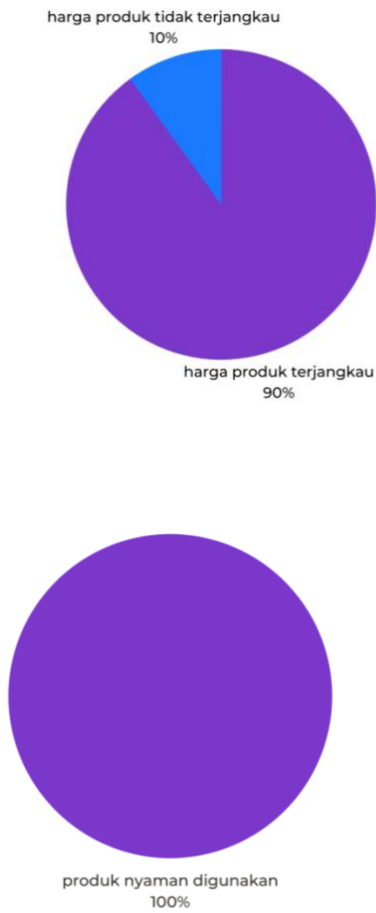


Gambar 3 foto produk modifikasi busana *secondhand*

Validasi ahli dilakukan oleh pakar dan praktisi pada bidang busana. Menurut Annisau Nafi'ah (Dosen Busana Universitas Negeri Malang) produk tersebut sangat layak apabila diperjual belikan. Selain kualitas bahan yang bagus, produk tersebut juga unik karena mengangkat budaya lokal khas Malang sehingga membantu melestarikan budaya lokal. Tidak hanya itu, produk tersebut juga didesain sangat mengikuti trend fashion. Dari pemaparan tersebut penulis memunculkan produk-produk

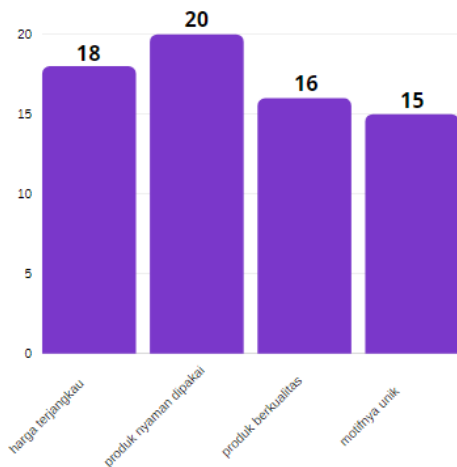
lainnya dengan inovasi tinggi dan kreatif pada busana berupa kemeja, celana, serta blazer untuk dipasarkan pada masyarakat.

Hasil implementasi dengan melakukan uji coba pada kelompok kecil sejumlah 20 orang remaja ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar 4 diagram lingkaran hasil uji coba produk

Dari survey uji coba yang telah kami lakukan menunjukkan 18 orang atau 90% mengatakan bahwa modifikasi busana *secondhand* menjadi produk ini murah, 20 orang atau 100% mengatakan bahwa modifikasi busana *secondhand* menjadi produk ini nyaman dipakai, 16 orang atau 80% mengatakan bahwa modifikasi busana *secondhand* menjadi produk ini berkualitas, dan 15 orang atau 75% mengatakan bahwa modifikasi busana *secondhand* menjadi produk ini motifnya unik.



Gambar 5 diagram batang hasil uji coba produk

Dapat disimpulkan dari diagram bahwa proses modifikasi busana *secondhand* menjadi produk berkualitas dengan teknik *upcycle* layak dan dapat dilakukan produksi, modifikasi busana *secondhand* menjadi produk berkualitas dengan teknik *upcycle* ini ini murah, nyaman dipakai, berkualitas, motifnya unik serta bernuansa budaya Kota Malang.

## SIMPULAN

Pada proses analisis peneliti melakukan analisis terhadap sumber ide yang dikembangkan menjadi lukisan utama. Kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan atau desain. Pada proses ini peneliti membuat desain modifikasi busana *secondhand* berdasarkan dari analisis sumber ide. Setelah melakukan proses perancangan, kemudian tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Pada proses pengembangan terdiri dari tiga langkah yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap selanjutnya yaitu implementasi, pada tahap implementasi dilakukan validasi ahli dan uji produk terhadap kelompok kecil sebanyak 20 remaja. Tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap hasil dari uji produk berupa modifikasi busana *secondhand*. Hasil evaluasi dipakai acuan dan referensi untuk mengembangkan produk yang akan dibuat.

Berdasarkan pembahasan dan hasil pengembangan teknik *upcycle* pada proses modifikasi busana *secondhand* menjadi produk berkualitas, didapatkan hasil kualifikasi sangat baik dengan presentase keseluruhan sebesar 86,25% berdasarkan uji coba pada kelompok kecil. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dibuat layak untuk dikembangkan, namun perlu adanya perbaikan-perbaikan agar kualitas produk lebih baik lagi.

## SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini bahwa pengembangan teknik *upcycle* pada proses modifikasi busana *secondhand* menjadi busana berkualitas agar tetap dapat mempertahankan kualitas dengan pemilihan yang cermat busana *secondhand*, dan juga variasi motif diperbanyak agar tidak monoton.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran dalam proses pengumpulan data, pengolahan produk, dan penulisan naskah. Artikel ini didukung oleh Pusat PKM Universitas Negeri Malang, Universitas Negeri Malang, dan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, yang telah memberikan kesempatan dalam Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) untuk tahun pendanaan 2021.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model ADDIE. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22-28.

- [2]. Ariati, N. L. D., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2019). Pengembangan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Busana Ratu Elizabeth Kerajaan Inggris. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(3), 200-210.
- [3]. Hidayat, Candra. *Model Penelitian Pengembangan ADDIE* <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-addie/> diakses pada 17 September 2021 pukul 20:43
- [4]. Indarti, D. L., & Laraswati, D. (2021). Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Jurnal Teknik Komputer*, 7(1), 45-50.
- [5]. Koca, E., & Koç, F. (2020). Example of iterative process in upcycled clothing design: Unused neckties and upholstery scraps. *복식문화연구*, 28(6), 890-911.
- [6]. Nuwairah, N., & Zainuddin, M. (2018). Pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan alat peraga dengan menggunakan model inquiry discovery learning terbimbing. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Vol*, 2(2).
- [7]. Paras, M. K., & Curteza, A. (2018). Revisiting upcycling phenomena: a concept in clothing industry. *Research Journal of Textile and Apparel*.
- [8]. Putri, D. Y., & Suhartini, R. (2018). Upcycle Busana Casual Sebagai Pemanfaatan Pakaian Bekas. *E-Journal*, 7(01), 12-22.
- [9]. Sitorus, R. L., & Arumsari, A. (2019). Optimalisasi Redesign Pakaian Secondhand Berbahan Kain Polyester. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).