

PEMBUATAN MOTIF MENGGUNAKAN PEMUTIH PAKAIAN SEBAGAI *UPCYCLE FASHION*

Afif Ghurub Bestari¹

Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: afif_ghurub@uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam membuat motif pada pakaian bekas dengan menggunakan pemutih pakaian sebagai upaya *upcycle fashion* guna mengurangi sampah tekstil yang diyakini merupakan salah satu penyumbang terbesar sampah di dunia. Selain mempertimbangkan peran pengurangan sampah, perlu juga memperhatikan sisi estetis serta memiliki daya pakai yang baik.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan metode ceramah dan praktik/demonstrasi. Metode ceramah dilakukan untuk menyampaikan materi tentang dampak lingkungan terkait dengan banyaknya sampah tekstil dan penjelasan cara membuat motif menggunakan pemutih pada pakaian bekas. Metode praktik/demonstrasi dilakukan untuk memberikan contoh proses pembuatan motif pada pakaian bekas dimulai dari mendesain letak motif, menutup bagian yang tidak ingin diberi motif, membuat motif dengan cara menyemprot pemutih pakaian, hingga pakaian bekas tersebut memiliki motif baru selesai dibuat.

Hasil dari kegiatan pelatihan tersebut adalah (1) Terselenggaranya kegiatan pelatihan pembuatan motif menggunakan pemutih pakaian sebagai *upcycle fashion*, (2) Peserta menjadi terlatih dalam pembuatan motif menggunakan pemutih pakaian pada pakaian bekas guna memperpanjang masa pakai dengan kreativitas tinggi. Berdasarkan evaluasi proses, kehadiran peserta selama pelatihan 100% dapat terpenuhi. Sementara berdasarkan hasil praktik, 85% peserta mampu membuat motif menggunakan pemutih pakaian pada pakaian bekas dengan baik, memiliki daya pakai dan kreativitas yang baik.

Kata Kunci: *motif, pemutih pakaian, upcycle*

PENDAHULUAN

Kebutuhan masyarakat pada produk fashion yang terus bertambah setiap saat, tentu saja akan berakibat meningkatnya sampah dari industry fashion. Terlebih jika hal ini terkait dengan sikap konsumtif serta abai pada lingkungan. Sampah sebagai salah satu hal yang membuat lingkungan semakin buruk kondisinya tentu tak perlu diperdebatkan lagi. Keberadaan sampah yang sulit terkontrol lagi oleh masyarakat, pada akhirnya menimbulkan kesadaran bagi kita untuk dapat menanggulangi walaupun sudah dapat dikatakan terlambat. Mengingat kembali pada zaman dahulu umat manusia belum mengenal plastik dan cenderung menggunakan bahan-bahan dari alam yang bersifat organik sehingga dapat terurai dan tidak merusak lingkungan, misalnya penggunaan daun pisang, daun jati, daun kelapa atau yang lainnya sebagai pembungkus makanan atau suatu barang serta tali temali dari akar, rotan atau batang pohon yang di rajut atau dianyam menjadi tas yang dapat di gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan untuk produk fashion pun masih menggunakan serat alam murni, misalnya kapas dan sutera. Sehingga keberlangsungannya bagi alam pun tidak memunculkan dampak negatif. Namun sekarang, banyak digunakan serat sintetis dan banyak pula yang mengandung plastik, hingga menimbulkan dampak yang tidak baik bagi lingkungan. Apalagi jika dikaitkan dengan gaya hidup yang membosankan, hingga kerap terjadi pakaian yang sesungguhnya masih layak, jadi terbuang percuma hanya karena kebosanan semata. Meski sesungguhnya dengan suatu kreatifitas, tampilan dapat diubah menjadi sesuatu yang lebih menarik.

Tak dapat dipungkiri, penggunaan bahan- bahan sintetis serta kecenderungan cepat bosan tentu sangat terkait erat dengan gaya hidup. Bahkan tidak sedikit yang memiliki kecenderungan ingin selalu tampil

dengan produk fashion yang berganti-ganti tanpa memandang efek selanjutnya. Salah satu bahan yang banyak jadi campuran pada produk tekstil adalah plastik.

Plastik merupakan material yang baru, secara luas dikembangkan dan digunakan sejak abad ke-20, tepatnya pada tahun 1975 diperkenalkan oleh Montgomery Ward, Sears, J.C. Penny, Jodan Marsh dan toko-toko retail besar lainnya (Marpaung, 2009) [1]. Plastik berkembang secara luar biasa penggunaannya dari hanya beberapa ratus ton pada tahun 1930-an, menjadi 150 juta ton/tahun pada tahun 1990-an dan 220 juta ton/tahun pada tahun 2005. Saat ini hampir tidak ada supermarket, toko atau warung di Indonesia yang tidak menjual barang yang mengandung unsur plastik.

Plastik adalah salah satu bahan yang digunakan hampir disemua kebutuhan manusia, mulai dari tas belanja, kemasan makanan, bahan pembuat perabot rumah tangga, kebutuhan peralatan kantor, mainan anak-anak, peralatan makan, pot tanaman hingga sebagai campuran serat tekstil yang digunakan untuk pakaian. Hingga dapat pula dikatakan bahwa plastikpun tidak lepas sebagai bahan campuran pembuatan kain dimana kain merupakan kebutuhan pokok untuk membuat pakaian yang dibutuhkan umat manusia dalam kesehariannya.

Menurut berbagai penelitian, penggunaan plastik termasuk yang dicampurkan pada tekstil, yang tidak sesuai persyaratan dapat menimbulkan berbagai gangguan kesehatan karena dapat mengakibatkan gangguan kesehatan karena dapat mengakibatkan pemicu kanker dan mengakibatkan kerusakan jaringan pada tubuh manusia (*karsinogenik*).

Dalam sebuah penelitian, konsumsi plastik (termasuk yang dicampurkan pada tekstil) mencapai sekitar seratus juta ton per tahun di seluruh dunia. Sehingga pemakaian plastik yang jumlahnya sangat besar tersebut akan memiliki dampak yang signifikan terhadap kesehatan makhluk hidup dan keberlangsungan ekosistem lingkungan.

Tanpa disadari, pakaian yang dikenakan sehari-hari oleh umat manusia, terutama bahan pakaian yang mengandung banyak *polyester* (bahan turunan plastik) juga memiliki dampak buruk yang luar biasa karena mulai dari pembuatan benang, kain hingga kain tersebut menjadi sebuah pakaian yang dapat dikenakan sehari-hari, sehingga hal ini juga harus dipikirkan secara mendalam.

Pakaian yang dikenakan sehari-hari dibuat melalui proses yang sangat panjang dari mulai proses pembuatan serat kain, pewarnaan, pemintalan, penenunan, proses menjahit hingga pakaian dapat dikenakan. Tidak hanya sampai disitu, pakaian yang sudah tidak digunakan misalnya sudah usang, kekecilan, robek, rusak, terkena noda yang tidak bisa hilang dan berbagai permasalahan pada busana yang menjadikan pakaian tidak dapat dikenakan lagi dan akhirnya dibuang begitu saja juga akan mengakibatkan dampak lingkungan yang dapat merusak lingkungan.

Bentuk dari kesadaran yang telah dilakukan oleh umat manusia terhadap kerusakan lingkungan salah satunya dengan menerapkan tiga R yaitu dengan cara memakai ulang bahan plastik (*reuse*), mengurangi pemakaian plastik (*reduce*) dan mendaur ulang plastik (*recycle*), tidak hanya melakukan hal tersebut, tetapi yang kemudian harus dilakukan adalah menerapkan penggunaan bahan pengganti secara berkesinambungan (*sustainability*). Namun terkait dengan gaya hidup dan selera fashion, hal tersebut tidaklah cukup. Ada satu hal lagi yang perlu dipertimbangkan, yaitu *Upcycle*. Hal ini dapat kita lakukan dengan cara melakukan *upcycling* pada produk produk fashion, sehingga tidak menimbulkan sampah. Setidaknya dapat memperlama masa penggunaannya.

Sustainability fashion merupakan salah satu cara untuk mengatasi dampak lingkungan tersebut, penggunaan pakaian bekas yang sudah tidak dapat dikenakan karena sudah usang, tidak muat dan sebagainya dapat dikenakan ulang dengan diolah menjadi barang

yang dapat berfungsi sebagai benda lain. Sedang *upcycle* adalah merupakan cara baru untuk memanfaatkan barang lama atau bekas menjadi sesuatu yang lebih berkualitas. Jika hal ini dihubungkan dengan *fashion*, tentulah yang akan kita *upcycling* adalah produk *fashion*. Penggunaan pakaian bekas dapat digunakan ulang menjadi tas yang dapat digunakan secara berulang ulang akan memberikan dampak positif pada lingkungan. Tidak hanya itu, pemanfaatan pakaian bekas menjadi tampilan baru akan menjadikan seseorang menjadi lebih modis karena tampilan *upcycling* yang kreatif. Tidak hanya itu, pembuatan tampilan baru dengan *upcycling* dari pakaian bekas yang bersifat berkelanjutan (*sustainable*) akan memajukan industri kreatif dalam bidang fashion.

Dengan memulai langkah kecil, maka akan sangat bermanfaat bagi lingkungan kita. Dengan memiliki salah satu keterampilan, yaitu keterampilan pembuatan motif pada pakaian bekas dengan konsep *upcycle fashion* yang dapat dilakukan dengan mudah dan memiliki nilai ekonomis yang baik. Tentu setiap orang memiliki pakaian yang sudah tak terpakai lagi atau sudah usang, bahkan bingung mau disimpan di mana, kadang disumbangkan, kadang hanya menumpuk di lemari pakaian saja. Namun dengan langkah *upcycle*, tidak saja bermanfaat bagi lingkungan, namun juga dapat membuat tampilan baru pada fashion tersebut.

Fashion mengalami perkembangan yang pesat dan telah mengalami pertumbuhan dan perputaran industri dan perdagangan yang sangat pesat. Mode menjadi industri besar yang digadang mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Brazil, Bangladesh, India, Turki, Tiongkok, bersama dengan Indonesia menunjukkan keikutsertaannya mengambil keuntungan dari perputaran mode. Bahkan dengan dukungan perkembangan yang pesat, Indonesia mampu melahirkan tren mode lokal dan diminati pangsa internasional, yang secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Sebagai contoh nilai ekspor di industri *fashion*

Indonesia mencapai lebih dari 58.5 Triliun rupiah per tahun 2016 (*Global Business Guide Indonesia*, 2016). Perkembangan bisnis *fashion* di Indonesia juga didukung oleh menjamurnya bisnis kecil dan menengah dan diikuti oleh daya saing perdagangan yang tinggi.

Di samping pertumbuhan ekonomi, ada hal yang seringkali luput dalam perhatian kita mengenai bisnis fesyen di dunia dan khususnya Indonesia. Kita mengetahui bahwa koleksi fesyen diperbaharui setiap musim (*season*). Sediakala, hanya ada dua musim dalam setahun. Kini, dunia mode memiliki 52 *micro season* dalam setahun. Itu artinya setiap minggu akan terbit model busana terbaru yang siap diproduksi dalam kuantitas besar. Hal ini memiliki pengaruh yang cukup berarti bagi aspek sosial dan lingkungan karena Industri *fashion* adalah industri dengan energi intensif dan juga sarat akan eksploitasi sumber daya alam dan manusia.

Produsen *fast fashion* memusatkan perhatian penuh terhadap produksi massal dalam jumlah besar tanpa memperhatikan etika hak cipta desainer, dengan bayaran pekerja yang sangat murah tanpa memperhatikan kualitas hidup dan kesehatan pekerjanya. Akibatnya tidak hanya menghasilkan produk dengan kualitas rendah, *fast fashion* juga rentan terhadap plagiarisme.

Pada praktiknya, dalam melakukan perencanaan bisnis, pelaku usaha mode kurang memperhatikan aspek lingkungan. Berbagai studi menunjukkan bahwa industri fesyen adalah penyumbang polusi terbesar ke dua di dunia. Bahkan jurnalis internasional halaman *Ecowatch* menyoroti Sungai Citarum di Jawa Barat sebagai sungai paling tercemar di dunia akibat Industri tekstil yang mendukung bisnis fesyen di dunia. Hal serupa kemudian menjadi keprihatinan dunia seperti Eropa dan Amerika. Setelah tragedi mengenaskan di Rana Plaza, Bangladesh tahun 2013, mereka kemudian tersadar akan beban yang harus ditanggung oleh negara berkembang untuk memenuhi *what so called the latest trend*. Dari peristiwa itulah gerakan *sustainable fashion* mulai mengemuka.

Upcycle fashion pada prinsipnya

didasarkan pada nilai kreatifitas bahwa *fashion* semestinya menjadi suatu industri yang memiliki “*value*” atau nilai selain uang. *Fashion Business* bergulir dengan profit yang amat besar, melibatkan jutaan buruh namun belum mampu membangun ekonomi masyarakat terutama negara berkembang. Industri *fashion* selama ini sesungguhnya melupakan etika lingkungan. Mulai dari kultur tanaman serat yang tidak ramah lingkungan, sampai masalah penanganan limbah yang tidak dapat ditangani dengan baik dan berakhir di tempat pembuangan akhir atau bahkan sungai.

Konsep *fashion* dengan *value* bertujuan untuk membangun kesadaran baik konsumen maupun produsen untuk menjamin kelestarian lingkungan dan kesejahteraan sosial. Gerakan *upcycle fashion* mengemuka semakin keras bersamaan dengan promosi *Sustainable Development Goals* (SDG) oleh Persatuan Bangsa Bangsa (PBB). Dalam SDG, terdapat tujuh belas aspek yang berprinsip dasar “memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengganggu hak generasi masa depan untuk hidup dengan berkualitas.” Ruang publik kini beramai ramai menggunakan kaca mata SDG dalam berbagai aspek. Katakanlah dalam ranah fesyen, forum-forum internasional seperti *Copenhagen Fashion Summit*, *Sustainable Fashion Forum*, dan *getredress* secara aktif melakukan kampanye untuk menyajikan fakta kelam dalam industri mode dengan tujuan mengubah pola pikir produsen dan konsumen mengenai industri tersebut.

Praktik *upcycle fashion* diharapkan dapat memenuhi beberapa poin dalam *sustainable development* diantaranya adalah mengentaskan kemiskinan, memperbaiki kualitas kesehatan, kesetaraan gender, ketersediaan air bersih, pekerjaan layak dan perkembangan ekonomi, meningkatkan kesetaraan, kota dan komunitas yang berkelanjutan, konsumsi yang bertanggung jawab, mengurangi dampak perubahan iklim, menjamin kehidupan biota air dan darat, dan kerjasama untuk mencapai tujuan.

Mengacu kepada target SDG, pegiat pergerakan *Sustainable fashion* tidak hanya

menyasar kepada label fesyen dunia besar seperti H&M, Zara, Top Shop dan lain lain. Aktivis *Sustainable Fashion* juga secara masif menyasar konsumen agar memiliki kesadaran untuk membeli produk yang berkualitas dan tahan lama. Mereka berpendapat bahwa produsen akan mengubah pola bisnisnya menjadi lebih *sustainable* bila terdapat permintaan produk yang ramah lingkungan. Kampanye ini juga mengarahkan agar konsumen lebih memilih produk lokal yang memproduksi produk dalam jumlah terbatas, dan memiliki jejak karbon lebih kecil daripada produk buatan luar negeri.

Industri fashion Indonesia khususnya, sudah sepatutnya meningkatkan perkembangan ekonomi tanpa berkompromi dengan kesejahteraan manusia dan juga kelestarian lingkungan. Karena, perkembangan tanpa ada keseimbangan dari aspek “*people, planet, profit*” hanyalah kemajuan semu yang menciptakan kerugian tak terhingga di kemudian hari. Kampanye tersebut perlu di galakkan agar sosialisasi dapat berjalan dengan baik. Salah satu caranya dengan adanya peran *social media* yang menjadi kebiasaan manusia dalam generasi *milenial* menjadi pengaruh yang luar biasa dalam mengkampanyekan pesan *sustainability fashion* (K. Warno, 2019) [2].

Kebutuhan gerakan *sustainability* dalam bidang fashion sangat dibutuhkan terkait dengan adanya permasalahan dalam dampak lingkungan yang saat ini terjadi akibat pemakaian kantong plastik yang tidak terkendali, seperti penemuan matinya paus sperma (*Physeter macrocephalus*) di sekitar Pulau Kapota, Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara dan tiga penyu di Pulau Pari, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta membuka mata banyak kalangan terhadap bahaya sampah plastik. Indonesia adalah negara kedua terbesar setelah Tiongkok penyumbang sampah plastik yang dibuang ke laut. Berdasarkan data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), 80% sampah yang dibuang ke laut berasal dari daratan dan 90% merupakan sampah plastik. Sampah plastik di

lautan Indonesia diperkirakan mencapai 187,2 juta ton per tahun (Jambeck et.al, 2015) [3]. Plastik adalah polimer hidrokarbon rantai panjang yang terdiri atas jutaan monomer yang saling berikatan dan tidak dapat diuraikan oleh mikroorganisme (Trisunaryanti, 2018)[4]. Sampah plastik membutuhkan waktu 200 sampai 1.000 tahun untuk dapat terurai. Sampah plastik dapat menimbulkan pencemaran terhadap tanah, air tanah, dan makhluk bawah tanah. Bahkan racun dari partikel plastik yang masuk ke dalam tanah akan membunuh hewan pengurai di dalam tanah seperti cacing. Tidak hanya itu, PCB (*Polychlorinated Biphenyls*) yang tidak dapat terurai meskipun termakan oleh binatang maupun tanaman akan menjadi racun berantai sesuai urutan rantai makanan, dan masih banyak lagi dampak negatif yang ditimbulkan oleh sampah plastik (Wibowo dalam Purwaningrum, 2016) [5]. Banyaknya sampah plastik yang dibuang ke laut akan berdampak terhadap lingkungan dan pengembangan pariwisata yang saat ini sedang gencar-gencarnya dilakukan oleh pemerintah.

Beberapa destinasi wisata telah terkena dampaknya. Menurut data pada tahun 2015, dalam 1 tahun Indonesia menghasilkan 65 Juta Ton sampah. Tak hanya di tahun yang sama telah dilaporkan bahwa Indonesia menempati posisi ke dua penyumbang sampah ke lautan. Jika di lihat masyarakat perkotaan berdasarkan data Greeneration pada tahun 2007, satu orang menghasilkan 700 kantong plastik dalam satu tahun. Jumlah yang terbilang sangat banyak bukan, bayangkan jika dikali dengan ribuan warga perkotaan lainnya berapa banyak sampah kantong plastik yang ada di Indonesia dalam setiap tahunnya. Banyak cara untuk mengurangi penggunaan kantong plastik, salah satunya dengan selalu membawa tas/kantong belanja sendiri dari rumah. Saat ini sudah banyak di pasaran ataupun toko-toko yang menjual tas/kantong belanja yang ramah lingkungan. Jika kita ingin lebih hemat lagi, kita tidak perlu membeli tas/kantong belanja, cukup menyediakan kaos bekas yang sudah tidak terpakai. Tentu setiap orang memiliki

kaos bekas yang sudah tak terpakai lagi atau sudah usang, bahkan bingung mau disimpan dimana, kadang di sumbangkan, kadang hanya menumpuk di lemari pakaian saja.

Tulisan ini akan menguraikan bagaimana mengatasi permasalahan sampah plastik dengan menerapkan *sustainability fashion* dalam upaya mengatasi permasalahan sampah plastik terutama sampah kain dari pakaian bekas yang fokus pada penggunaan tas belanja, dengan cara memberikan pelatihan kepada masyarakat tentang bagaimana cara membuat motif untuk mengurangi sampah plastik yang memiliki dampak lingkungan yang luar biasa merugikan. Disampaikan oleh Sam Bower (2011) dalam Harjani (2020) [6] bahwa “seni lingkungan seringkali mempertimbangkan konteks yang lebih besar ini, asal bahan yang digunakan, dan dampak ekologis dari cara sebuah karya seni dibangun dan disebarluaskan, serta efek jangka panjang pada kehidupan dan sistem non-manusia.”

Untuk menciptakan motif yang memiliki daya pakai dan daya jual yang tinggi tentunya di dukung dengan desain yang bagus, seperti yang diungkapkan oleh Hermono. Setiap produsen ketika melempar produknya ke pasaran, tentu akan mengemasnya semenarik mungkin agar produknya digemari dan dibeli konsumen. Alasannya, karena pandangan pertama ketika seseorang melihat sesuatu, akan melihat dari keindahan yang nampak dari luarnya terlebih dahulu (Hermono, 2009) [7]. Sehingga dalam membuat *motif* ini harus memiliki unsur estetis yang baik disamping unsur kegunaan yang menjadi hal utama.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan menyesuaikan dengan keadaan saat ini yaitu mengikuti standar protokol kesehatan karena adanya penyebaran Covid-19. Penyebaran COVID - 19 yang cukup luas membawa banyak dampak bagi masyarakat dan terkhusus pasien COVID - 19 sendiri. Salah satu dampaknya ialah kehilangan nyawa,

penurunan ekonomi, terkendala aktivitas pendidikan, dan sosial. (Aslamiyah, 2021) [8].

Dalam pelaksanaannya peserta dibagi menjadi tiga kelompok yang terdiri dari 10 orang dalam satu ruangan yang luas untuk dapat melakukan jaga jarak (*social distancing*). Selain itu seluruh peserta pelatihan juga dipastikan kesehatannya dengan mengecek suhu tubuh dan petugas bertanya kepada peserta saat memasuki area pelatihan, apakah pulang dari luar kota atau tidak. Seluruh peserta juga mengenakan masker saat mengikuti pelatihan dan mencuci tangan sebelum memasuki ruangan pelatihan. Adapun metode dalam pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Ceramah

Metode ini diterapkan untuk menyampaikan teori dan konsep-konsep dasar yang sangat prinsip dan penting untuk dimengerti serta dikuasai oleh peserta pelatihan. Materi pengantar tentang pengetahuan tentang *upcycle fashion* sebagai cara mengatasi dampak lingkungan dan cara pembuatan motif pakaian dengan menggunakan pemutih pakaian dengan konsep *upcycle fashion*. Ceramah juga digunakan pada saat pemaparan pengetahuan tentang bagaimana cara menjual produk fesyen secara online sesuai tuntutan era teknologi digital saat ini untuk mendapatkan tambahan penghasilan yang baik.

2. Demonstrasi

Demonstrasi dilakukan untuk memberikan contoh kepada peserta mengenai cara pembuatan motif pada pakaian bekas dengan menggunakan konsep *upcycle fashion* yang dapat digunakan secara berulang-ulang dan memiliki nilai jual. Demonstrasi dilakukan oleh pengajar yang ahli dibidang itu dengan mengajarkan bagaimana cara membuat motif pada pakaian bekas dengan menggunakan pakaian bekas menjadi sebuah tampilan yang baru hingga memiliki lebih banyak manfaat.

3. Praktik

Metode ini digunakan untuk memberikan kesempatan berlatih (praktik) membuat motif pada pakaian bekas dengan menggunakan

pemutih pakaian dengan konsep upcycle fashion. Praktik ini dilakukan bersama dengan nara sumber yang ahli di bidang tersebut serta dilakukan pendampingan serta pengawasan sejak membuat desain peletakan motif, penutupan bagian yang dibiarkan polos hingga menjadi suatu produk baru

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebanyak 3 kali tatap muka dengan alokasi waktu 3-4 jam/tatap muka, dengan jumlah peserta 30 orang. Model kegiatan yang digunakan bersifat individual dan kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dengan materi membuat motif pada pakaian bekas dengan menggunakan pemutih pakaian, telah terlaksana dengan baik dan lancar. Meskipun terjadi sedikit kendala mundurnya pelaksanaan kegiatan dikarenakan situasi dan kondisi pandemi Covid-19, lebih tepatnya adanya kebijakan PPKM. Pelaksanaan dilaksanakan dengan menerapkan protokol kesehatan secara ketat mulai dari pengecekan suhu tubuh, memastikan para peserta dalam kondisi sehat, mencuci tangan sesering mungkin, mengenakan masket setiap saat dan menjaga jarak antar peserta (*social distancing*). *Social distancing* dilakukan dengan membagi tiga kelompok peserta agar tidak terjadi kerumunan yang dibagi menjadi tiga sesi pelatihan

Walaupun dilaksanakan dengan segala keterbatasan terkait dengan kondisi pandemi, tidak menyurutkan semangat para peserta pelatihan untuk tidak mengikuti pelatihan dengan baik. Justru para peserta sangat antusias karena selama *work at home* para peserta merasa bosan dan dengan pelatihan ini menjadi penyegaran bagi mereka. Antusiasme dan semangat para peserta menjadikan pelatihan ini menjadi lebih bermakna. Dalam pelaksanaannya seluruh komponen pelatihan melaksanakan dengan tertib dan semangat. Jika terdapat hal-hal yang dirasa kurang jelas atau membingungkan, para peserta tidak segan

untuk bertanya kepada pemateri sehingga pelatihan berjalan dengan optimal

Kegiatan awal dimulai dari sambutan peserta yang sangat senang dengan adanya pelatihan yang diadakan di daerahnya sehingga dapat menjalin kerjasama yang baik. Kegiatan selanjutnya adalah penjelasan tentang materi tentang *upcycle fashion* yang sangat erat pengaruhnya terhadap lingkungan, yang dilanjutkan dengan demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai cara pembuatan motif pada pakaian bekas dengan menggunakan pemutih pakaian. Demonstrasi di sampaikan dengan menjelaskan setiap langkah pembuatan motif dengan sistematis, mulai dari desain tata letak motif, penutupan bidang, penyemprotan hingga pencucian, dengan disertai contoh sehingga para peserta pelatihan dapat menerima materi dengan baik dan jelas.

Kegiatan yang dilakukan berikutnya adalah pelaksanaan praktik membuat desain yang didampingi oleh pemateri. Desain dibuat berdasarkan pakaian bekas yang di dapatkan oleh masing-masing peserta, serta tata letak motif yang akan dibuat. Hal tersebut karena setiap peserta mendapatkan pakaian yang berbeda-beda. Ada yang mendapatkan kaos, blus, kemeja, dengan berbagai macam bahan juga. Setelah peserta selesai membuat desain, atau merancang tata letak motif, langkah selanjutnya adalah menetapkan bagian mana yang akan dibiarkan polos dengan ditutup selotip, dan bagian mana yang akan diberi motif dari zat pemutih. Terjadi sedikit masalah kekhawatiran dari peserta dikarenakan merasa kurang bisa menggambar atau membuat jiplakan motif. Akan tetapi dengan adanya pendampingan oleh pemateri, maka masalah tersebut dapat terselesaikan. Yaitu dengan memberikan contoh dan pemahaman bahwa benda apapun yang pipih atau tipis dapat dijadikan cetakan motif. Dalam hal ini pemateri memberikan contoh penggunaan kipas plastik yang sudah tidak terpakai.

Proses selanjutnya adalah menyemprot dengan zat pemutih pakaian. Penyemprotan pada bagian kecil dilakukan di lokasi pelatihan, namun karena kondisi pandemi,

peserta tidak diijinkankan terlalu lama di lokasi pelatihan, maka pekerjaan penyemprotan dilanjutkan di rumah masing-masing peserta dengan dibekali larutan pemutih pakaian yang telah dicampur air. Pada pertemuan berikutnya, diwajibkan kepada para peserta untuk dapat menunjukkan hasil pekerjaannya kepada pemateri, guna diadakan evaluasi apakah hasil yang diperoleh telah sesuai dengan harapan dan target atautkah belum. Hasil yang dicapai oleh setiap peserta menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan hasil yang bagus dan menampilkan kreativitas yang baik. Pekerjaan yang telah selesai diharapkan dapat menjadikan bekal bagi para peserta untuk dapat mengembangkannya menjadi motivasi untuk berwirausaha. Dengan adanya bekal tersebut para peserta dapat membuat dan menjual produk tersebut, selain mendapatkan keuntungan, peserta juga dapat berperan menjaga lingkungan dengan cara mengurangi sampah pakaian dengan *upcycling* pakaian bekas dengan dibuat tampilan baru yang indah dan bernilai jual.

Secara singkat, berikut adalah langkah-langkah pembuatan motif pada pakaian bekas dengan menggunakan pemutih pakaian.

1. Siapkan pakaian bekas dalam kondisi bersih dan rapi.
2. Sediakan selotip plastik, dan tutuplah bagian dari pakain bekas yang tidak ingin diberi motif menggunakan selotip tersebut.
3. Buatlah larutan zat pemutih pakaian dicampur air dengan perbandingan 1 bagian zat pemutih , dicampur dengan 4 bagian air. Selanjutnya masukkan ke dalam botol *sprayer* .
4. Sediakan benda pipih sebagai cetakan motif. Sebagai contoh digunakan kipas plastik bekas.
5. Semprotkan campuran pemutih pakaian pada bagian- bagian yang ingin diberi motif dengan sistem buka tutup cetakan motifnya.
6. Biarkan kurang lebih 15 menit, Selanjutnya lepaskan selotipnya dan cuci pakaian tersebut
7. Keringkan dan pakaian siap digunakan.

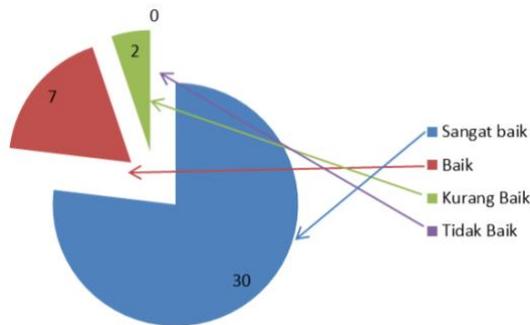
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini



Gambar 1. Proses pembuatan motif pada pakaian bekas

Pada akhir kegiatan, para peserta diberikan angket kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil angket

tersebut dapat ditunjukkan pada grafik berikut ini.



Gambar 2.

Grafik Evaluasi Tahap Persiapan

Berdasarkan grafik di atas, diketahui bahwa pendapat peserta terhadap evaluasi tahap persiapan, sebagian besar terdapat pada kategori sangat puas. Hal tersebut terlihat pada persiapan materi, persiapan tempat dan fasilitas, serta persiapan peserta berada pada kategori sangat memuaskan. Terdapat kategori kurang puas pada indikator waktu yang disediakan. Hal tersebut dikarenakan kondisi dan keadaan pelatihan yang dilaksanakan bersamaan dengan adanya pandemi Covid-19 yang membuat para peserta sangat memiliki keterbatasan waktu dan harus saling menjaga jarak antara satu dengan yang lain.

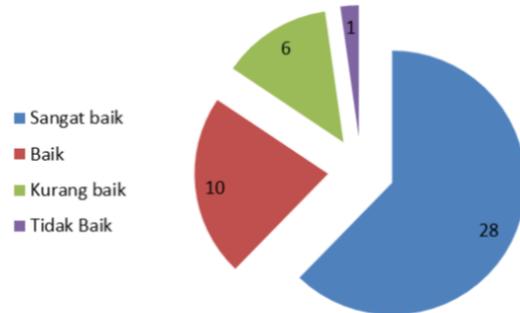


Gambar 3.

Grafik Evaluasi Proses Pelatihan

Berdasarkan grafik di atas pada tahapan evaluasi proses pelatihan berada pada katogori sangat memuaskan, dapat dilihat dari aspek penyampaian materi, penyampaian instruktur, dan pelatihan efektif dan efisien. Para peserta merasa sangat puas dengan kegiatan pelatihan yang

telah dilaksanakan dengan dibuktikannya tidak terdapat tanggapan tidak memuaskan.

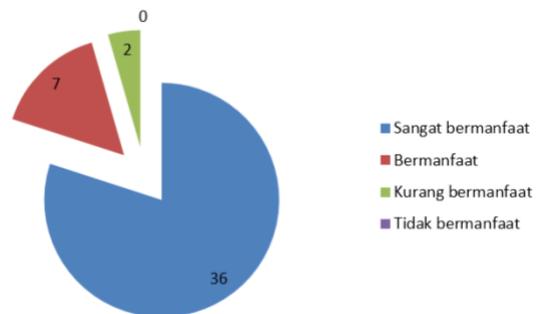


Gambar 4.

Grafik Evaluasi Ketercapaian Kompetensi

Berdasarkan grafik evaluasi ketercapaian kompetensi menunjukkan hasil sangat memuaskan, terdapat hasil kurang puas karena keterbatasan waktu yang diberikan saat penyelesaian produk. Namun demikian beberapa peserta justru mampu mengerjakan pembuatan motif lebih dari satu motif.

Ditinjau dari aspek manfaat kegiatan, menurut pendapat peserta pelatihan ditunjukkan pada grafik berikut ini.



Gambar 5.

Grafik Kebermanfaatan Pelatihan

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa kebermanfaatan dari kegiatan pelatihan berkategori sangat bermanfaat pada setiap indikator yang ditanyakan, karena dengan adanya pelatihan ini para peserta pelatihan memiliki bekal keterampilan yang baik dan dapat mengembangkan kreatifitas diri sendiri. Selain itu pelatihan ini juga berdampak baik bagi lingkungan.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini berlangsung dengan baik dan berdampak positif bagi seluruh komponen yang terlibat. Sebagian

besar hasil yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan target dan harapan dari semua pihak walaupun terdapat hasil yang kurang memuaskan dikarenakan kepekaan membuat lay out motif yang memang belum baik. Dengan terlaksananya pelatihan ini para peserta diharapkan dapat berinovasi lebih baik lagi dalam membuat karya. Dengan materi yang diberikan diharapkan menjadi bekal peserta dalam mengembangkan diri di lingkungan masyarakat serta semakin sadar akan kelestarian lingkungan dan alam sekitar.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan dan diskusi di atas yaitu

1. Pengetahuan *upcycle fashion* sebaiknya dikenalkan kepada para masyarakat sejak dini karena dampak lingkungan yang ditimbulkan industri tekstil dan pakaian memberikan sumbangan yang tinggi terhadap dampak lingkungan. Untuk itu pelatihan pembuatan motif pada pakaian bekas dengan menggunakan pemutih pakaian ini memberikan peranan penting karena pakaian yang sudah tidak terpakai tetap dapat digunakan menjadi benda yang bermanfaat dengan tampilan baru yang lebih menarik, serta dapat digunakan dalam waktu yang lebih lama serta berkelanjutan
2. Peserta pelatihan mendapatkan wawasan dan pengetahuan yang luas tentang bagaimana cara membuat motif yang mudah dengan menggunakan zat pemutih pakaian pada pakaian bekas sehingga memiliki daya pakai dan daya jual yang baik. Pelatihan ini dilakukan secara sistematis. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadikan bekal yang baik bagi para peserta untuk menimbulkan jiwa kewirausahaan dan dapat meningkatkan keterampilan dan kreatifitas peserta untuk sadar bahwa menjaga lingkungan juga sangat penting bagi keberlangsungan hidup.
3. Berdasarkan pengamatan pada karya

yang dihasilkan oleh para peserta serta angket yang telah disebarakan kepada peserta menunjukkan hasil yang sangat baik dengan tingkat kepuasan sangat memuaskan. Hal tersebut membuktikan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi mereka untuk mengembangkan diri dan menciptakan inovasi- inovasi yang lebih baik guna meningkatkan kualitas diri dan meningkatkan kualitas ekonomi jika hasil karya peserta ini dapat laku terjual sebagai produk yang inovatif.

REFERENSI

- [1] Marpaung, G.S., dan Widiaji. (2009). Raup Rupiah dari Sampah Plastik. Pustaka Bina Swadaya. Jakarta.Jenna
- [2] K. Warno. (2019, Oct.). The factors influencing digital literacy of vocational high school teachers in Yogyakarta. Published under licence by IOP Publishing Ltd. *Journal of Physics: Conference Series*, Volume 1446. [Online]. 2020 *J. Phys.: Conf. Ser.* 1446 012068. Available: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1446/1/012068/pdf>
- [3] R. Jambeck. 2015. *Plastic waste inputs from land into the ocean*. University of Georgia.
- [4] Trisunaryanti, W., Falah, I.I., dan Marsuki, M.F., 2017, Synthesis of Mesoporous Silica–Alumina from Lapindo Mud Using Gelatin from Catfish Bone as a Template : Effect of Extracting Temperature on Yield and Characteristic of Gelatin as well as Mesoporous Silica–Alumina, *In, 15th International Conference on Environmental Science and Technology*.
- [5] Harjani, Centaury (2020). Upcycle: as a new preference in the art of climate change. *International Journal of Creative and Art Studies* (Online) 72) p.101-113 Available: <https://journal.isi.ac.id/index.php/IJCAS/article/view/4651/1920>
- [6] Wibowo DN, *Bahaya Kemasan Plastik dan Kresek*, Fakultas Biologi, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

- [7] Hermono, Ulli. (2009). *Inspirasi dari Limbah Plastik*. Kawan Pustaka. Jakarta.
- [8] Aslamiyah, Suaibatul (2021). Dampak covid - 19 terhadap perubahan psikologis, sosial dan ekonomi pasien covid - 19 di kelurahan dendang, langkat, Sumatera Utara. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas*

Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh [online] 1(1), p. 56-69. Tersedia di <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/jrpm/article/view/664>