

# Model Desain Praktik *Upcycling Fashion* Dalam Pemanfaatan Limbah Pakaian Bekas

Bella Annesha<sup>1</sup> | Bintan Titisari<sup>2</sup>

Jurusan Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Teknologi Bandung

Jalan Ganesa No.10, Kota Bandung, Jawa Barat

e-mail: bellaannesha30@gmail.com<sup>1</sup> | bintan.titisari@itb.ac.id<sup>2</sup>

## ABSTRACT

*The fashion industry tends to move quickly to follow the latest fashion trends and has an impact on the large amount of clothing textile waste, both from production and from clothes. One of the efforts to minimize this impact is to extend the outdated clothes. There are more emerging Indonesian fashion brand nowadays that apply upcycle processing as one of their product development, especially in big cities such as Bandung and Jakarta. The finding of this is a model that shows upcycling process has similar stages: research idea & concept, design & production, post production, and selling, furthermore, aspects that influence the process are also being analysed. The results of the analysis are processed into a model for the development of upcycle fashion practices where the making of this design practice model is intended so that fashion actors and also ordinary people who want to implement upcycle can adapt this practice model.*

**Keywords:** *Upcycle, Design process, Second-hand clothes, Sustainable*

## ABSTRAK

Industri *fashion* cenderung bergerak cepat mengikuti tren *fashion* terkini dan berdampak pada banyaknya limbah tekstil pakaian, baik dari produksi maupun dari pakaian yang sudah tidak terpakai. Salah satu upaya untuk meminimalisasi dampak tersebut adalah dengan memperpanjang masa pakai pakaian yang sudah usang. Semakin banyak bermunculan brand *fashion* Indonesia yang menerapkan proses *upcycle* sebagai salah satu pengembangan produknya, terutama di kota-kota besar seperti Bandung dan Jakarta. Temuan ini adalah model yang menunjukkan proses *upcycle* memiliki tahapan yang sama: riset ide & konsep, desain & produksi, pasca produksi, dan penjualan. Selain itu aspek-aspek yang mempengaruhi proses juga dianalisis. Hasil analisis diolah menjadi model pengembangan praktik *fashion upcycle* dimana pembuatan model praktik *fashion* ini dimaksudkan agar para pelaku *fashion* dan juga masyarakat awam yang ingin menerapkan *upcycle* dapat mengadaptasi model praktik ini.

**Kata Kunci:** *Upcycle, Proses desain, Pakaian second-hand, Sustainable*

## PENDAHULUAN

Dengan permintaan akan produk *fashion* yang semakin tinggi, banyak brand *fashion* yang mulai mengejar produksi massal dalam jangka waktu yang cepat untuk mengejar tren dan permintaan pasar. Namun tidak jarang terjadi hal tersebut berakibat dengan menurunkan kualitas produk, hal ini biasa dikenal dengan istilah *fast fashion*. *Fast fashion* merupakan istilah untuk mendeskripsikan produk *fashion* yang masuk toko paling cepat, murah dan terjangkau dengan tren *catwalk* terbaru (Muthu, 2017). Dengan adanya tren dan permintaan pasar serta perputaran yang cepat tanpa disadari produk *fashion* yang diproduksi secara massal menghasilkan limbah pakaian dan tekstil yang memiliki dampak sangat besar pada lingkungan. Dengan adanya kesadaran akan masalah tersebut maka banyak para perusahaan tekstil dan desainer *fashion* yang mulai mencari alternatif dan berupaya untuk mengurangi dampak masalah lingkungan yang dihasilkan oleh industri *fashion*, salah satunya pengaplikasian konsep *sustainable design* dalam mendesain.

Menurut Stren, dkk (dalam Kim, 2010), *sustainable* didefinisikan sebagai suatu sistem yang memanfaatkan sumber daya terbarukan yang memenuhi persyaratan saat ini tanpa mengorbankan kebutuhan generasi mendatang atau mengganggu keseimbangan lingkungan saat ini atau masa depan. Dalam prinsip *sustainable design* terdapat istilah *life cycle* (siklus hidup produk) Gwilt (2020) menyatakan bahwa Istilah "siklus hidup" merupakan sebuah perjalanan suatu produk yang diawali dari ekstraksi serat mentah hingga sampai ke akhir masa pakai produk (*end-of life*). Siklus hidup produk ini merupakan acuan bagi para desainer untuk menerapkan prinsip berkelanjutan. Wacana saat ini telah menunjukkan suatu kebutuhan untuk mempertimbangkan tahap akhir ini sebagai akhir (bukan akhir kehidupan)

yang jauh lebih tepat dalam ekonomi sirkular, dimana material harus dijaga pada utilitas dan nilai tertinggi sepanjang waktu, sehingga tidak pernah menjadi limbah (Gwilt, 2020).

Kini banyak brand *fashion* di Indonesia yang berupaya memperpanjang masa pakai sebuah produk pakaian dengan menjual kembali pakaian *second-hand* hasil kurasi mereka dan menjual produk-produk hasil rekonstruksi ulang dengan inovasi *upcycle*. Menurut Suhartini, dkk (2018). *Upcycling* adalah proses menciptakan sesuatu yang baru dari produk lama, bahan limbah, dan produk yang tidak diinginkan serta bahan yang lebih berkualitas dan untuk nilai lingkungan yang lebih baik. Limbah tekstil atau pakaian bekas yang telah melalui proses *upcycle* sehingga menjadi produk baru, memiliki nilai tambah selain dari aspek penampilan, namun juga dari aspek lingkungan dan juga kreatifitas. *Upcycle* menjadi sebuah teknik alternatif untuk menerapkan konsep *sustainable design* dengan mengoptimalkan potensi pakaian sehingga masa pakai produk tersebut akan mencapai jangka waktu yang lebih lama sebelum mencapai tahap *end-of-life* di tempat pembuangan akhir.

Dibutuhkan kreativitas dan keterampilan dari desainer brand *fashion upcycle* agar dapat mengoptimalkan penggunaan material pakaian bekas dengan *upcycling*. Penelitian ini mengkaji bagaimana proses desain desainer *upcycle* dalam memanfaatkan limbah pakaian bekas sebagai material untuk membuat produk *upcycling*. Proses desain yang dijadikan sebagai acuan utama adalah dari kedua buku oleh Renfrew & Renfrew (2016) dan Dieffenbacher (2013) yang membahas mengenai proses desain desainer *fashion*. Namun dengan kondisi *upcycling* yang berbeda dengan proses desain pada umumnya (baik secara material yang digunakan), maka penelitian ini bermaksud untuk mengkaji bagaimana proses desain dari desainer brand *upcycling fashion* yang akan berbentuk berupa model praktik desain.

## METODE

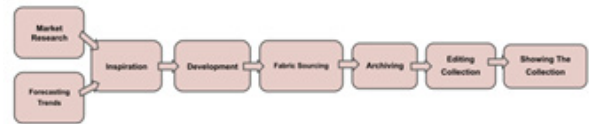
Metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yaitu dengan pengumpulan data menggunakan formulir dengan pertanyaan umum yang muncul untuk memungkinkan partisipan memberikan tanggapan, ditujukan untuk mengumpulkan data kata (teks) atau gambar (gambar) dan mengumpulkan informasi dari sejumlah kecil individu atau situs (Cresswell, 2012: 205). Pertanyaan wawancara disusun berdasarkan hasil studi literatur dengan topik terkait penelitian.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deduktif dari hasil wawancara dengan narasumber terpilih dari beberapa brand *upcycle* fashion. Narasumber antara lain adalah Restory Store (B1), Bazooqu (B2), Sight From The Earth (B3) dan No New New Place (B3) yang merupakan desainer dari brand *upcycle* fashion dengan pengolahan limbah pakaian bekas. Wawancara terbuka dilakukan sehingga para peserta dapat menyuarakan pengalaman mereka dengan baik tanpa dibatasi oleh perspektif apa pun dari peneliti atau temuan penelitian sebelumnya. (Cresswell, 2012: 218).

Selain dengan wawancara, dilakukan juga observasi sebagai tahapan pengambilan data sekunder untuk melengkapi data penelitian. Observasi dilakukan secara online melalui internet untuk melihat laman atau kanal milik partisipan dalam menjalankan bisnis *upcycle* fashion mereka pada social media masing-masing brand partisipan.

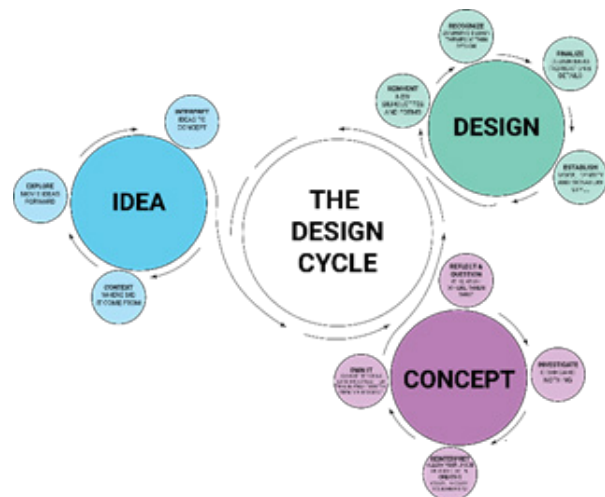
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal untuk melihat bagaimana proses desain dan produksi dalam lingkup *fashion*, dilakukan elaborasi dari kedua buku mengenai proses desain dan alur produksi desainer *fashion non-upcycle*, yaitu "DEVELOPING A FASHION COLLECTION" (1)



**Gambar 2. Proses membuat koleksi Developing a Fashion Collection (2016) oleh Elinor Renfrew & Colin Renfrew**

(Sumber: Ilustrasi ulang oleh Bella Annesha, 2023)



**Gambar 3. Diagram The Design Cycle adaptasi dari Dieffenbacher (2013)**

( Sumber: Ilustrasi ulang oleh penulis, 2023 )

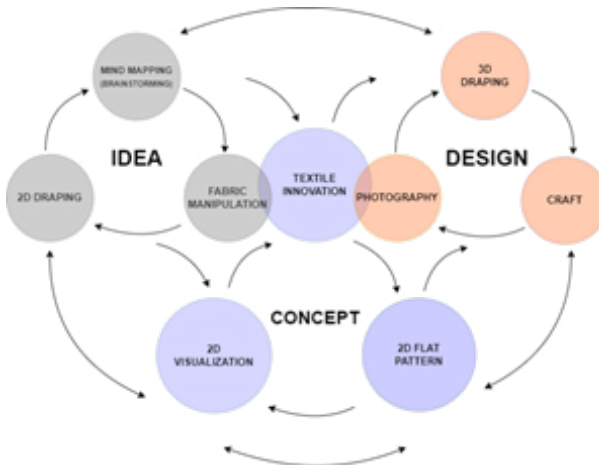
oleh Elinor Renfrew & Colin Renfrew (2016) dan "Fashion Thinking" (2) oleh Fiona Dieffenbacher (2013).

Renfrew & Renfrew (2016) memaparkan bagaimana tahapan seorang desainer atau rumah mode dalam mengembangkan koleksi fesyen. Tahapan proses membuat koleksi dalam buku Renfrew & Renfrew (2016) dijabarkan dalam bagan dibawah yang meliputi tahap *market research* dan *forecasting trends*, *inspiration*, *development*, *fabric sourcing*, *archiving*, *editing collection* dan *showing the collection*.

Dalam buku *Fashion Thinking: Creative Approaches to the Design Process* oleh Fiona Dieffenbacher (2013) dipaparkan bahwa dalam siklus desain terdapat 3 tahap utama dalam siklus desain yang biasa digunakan dalam proses mendesain, yaitu *idea*, *concept* dan *design* yang dapat dilihat pada bagan dibawah ini (Gambar 3).



**Gambar 4. Diagram Linear Framework on Fashion Design Process adaptasi dari Dieffenbacher (2013)**



**Gambar 5. Diagram Random Framework on Fashion Design Process adaptasi dari Dieffenbacher (2013)**  
( Sumber: Ilustrasi ulang oleh penulis, 2023)

Dieffenbacher (2013) dalam bukunya menjelaskan bahwa *framework* desain terbagi jadi dua, yaitu linear dan random process. *Framework* ini merupakan metode yang dapat digunakan oleh desainer mengikuti *style* cara bekerja yang cocok bagi mereka. Yang pertama adalah *Linear thinking* (Gambar 4) dimana proses desain terjadi secara berurutan, setiap ide berasal dari yang terakhir dan seterusnya, serta membangun satu ide diatas yang lain dengan cara yang koheren ( Dieffenbacher, 2013). Proses desain ini berjalan bertahap secara tersusun hingga tahap akhir.

Yang kedua terdapat *random process* (Gambar 5) yang dapat dilihat pada gambar dimana dalam proses ini terjadi pengembangan desain yang tersebar ide dan pemikiran sesuka hati tanpa urutan yang jelas ( Dieffenbacher, 2013).

Jika Dibandingkan antara Renfrew &

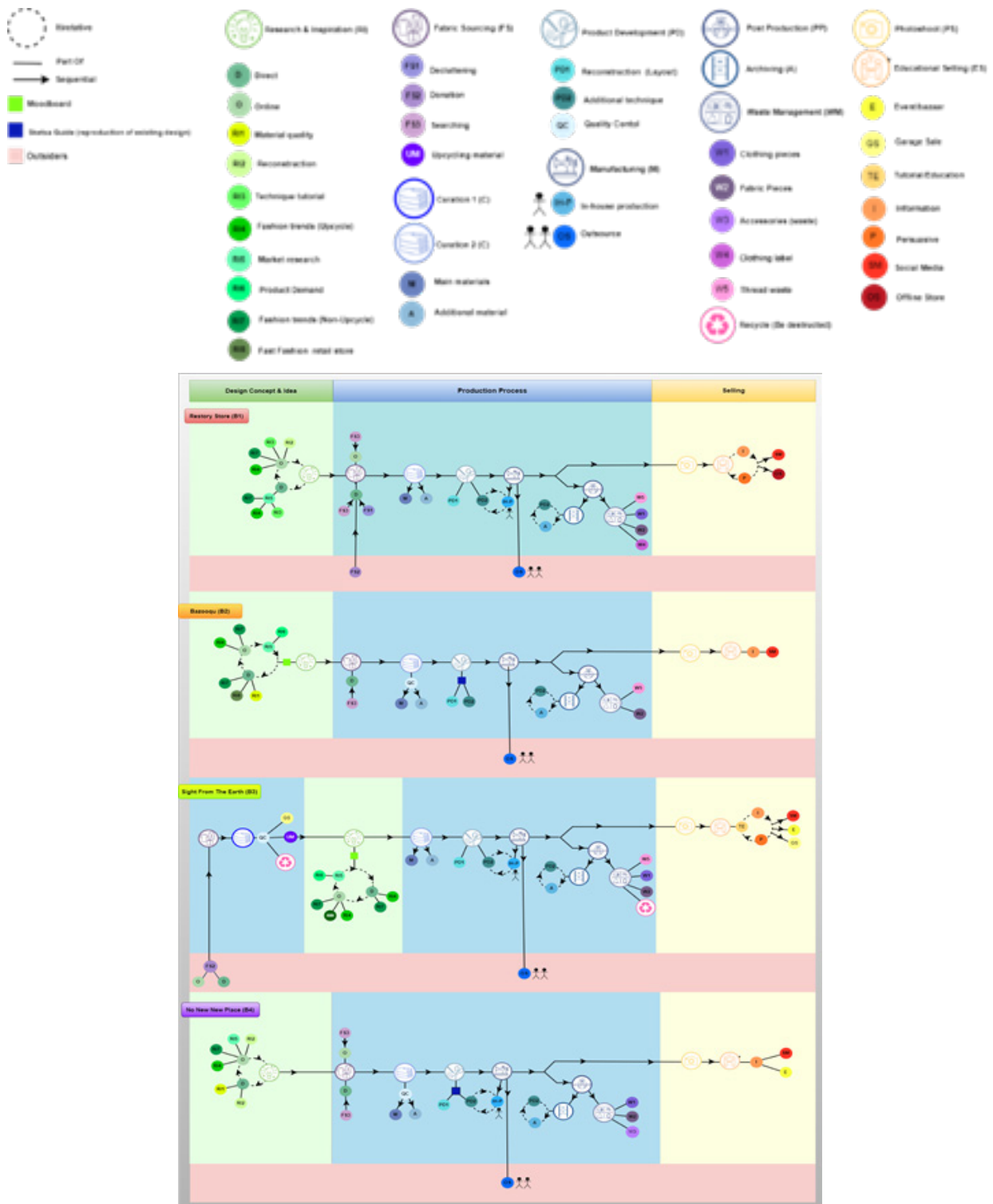


**Gambar 6. Proses desain desainer reguler dari buku "DEVELOPING A FASHION COLLECTION" (1) oleh Renfrew & Renfrew dan "Fashion Thinking" (2) oleh Dieffenbacher**  
(Sumber: Diilustrasikan ulang oleh Bella Annesha, 2023)

Renfrew (2016) dan Dieffenbacher (2013), Renfrew & Renfrew (2016) ditujukan untuk menunjukkan proses membuat koleksi *fashion* oleh sebuah rumah mode atau desainer yang bekerja dengan tim, sedangkan Dieffenbacher (2013) ditujukan untuk memperlihatkan proses desain, proses kreatif dan juga proses produksi oleh desainer yang bekerja secara individual. Namun masih ada benang merah untuk melihat secara keseluruhan dari alur desain dan proses produksi dari desainer *fashion* umum tersebut. Desainer *fashion* selalu memulai tahapan membuat desain atau sebuah koleksi dengan sebuah riset untuk menemukan *key ideas* dari desain atau koleksi tersebut. Ide datang bisa dari pengalaman *personal* desainer, *market research*, inspirasi luar, *trendforecast*, dll, dan kemudian ide tersebut diolah menjadi sebuah konsep.

Pengembangan desain berdasarkan konsep yang sudah ada, mempengaruhi bagaimana pemilihan material kain, pemilihan penggunaan teknik *surface*, pemilihan siluet, bahan dan detail yang akan berpengaruh terhadap bagaimana hasil *final looks* dari desain/koleksi yang dikeluarkan. Hal tersebut akan mempengaruhi bagaimana tema dari desain/ koleksi tersebut disampaikan ke pembeli, hingga bagaimana identitas dan jati diri dari seorang desainer ataupun rumah mode ditampilkan ke publik.

Proses desain *fashion non-upcycle* ini akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan wawancara dan analisis data dari proses desain desainer *upcycle fashion* untuk membuat model



Gambar 7. Pemaparan proses desain dan produksi oleh Restory Store, Bazzoqu, Sight From The Earth dan No New New Place (Sumber: Penulis, 2023)

desain praktik *upcycling fashion*. Hasil elaborasi dari kedua buku tersebut dapat dilihat pada diagram berikut (Gambar 6) dimana dalam proses tersebut terdapat 3 tahap utama yaitu tahap *idea & concept* yang merupakan tahap awal

dimana dilakukan riset dan pencarian inspirasi, dilanjutkan dengan tahap *design & production* yaitu tahap pencarian material, pengembangan desain serta produksi, serta tahap terakhir

yaitu *showing collection* dimana koleksi pakaian dipamerkan ataupun dijual.

Maka data hasil wawancara pada 4 desainer brand *upcycle fashion* kemudian direduksi dan dipetakan dalam bentuk diagram (gambar 7) untuk dibandingkan dan dianalisis kembali guna melihat tahap proses desain satu dengan yang lainnya, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari tahapan proses desain umum yang dilalui.

Pada pemetaan proses desain dari masing-masing desainer dari brand *upcycle* (gambar 7) maka terdapat beberapa hasil analisa yang terbagi dari 3 tahap utama:

### A. Design Concept & Idea

Pada pemetaan diatas dapat dilihat bahwa desainer *upcycle fashion* B1, B2 dan B4 melakukan riset dan pencarian ide inspirasi sebelum membuat koleksi pakaian. Hal tersebut akan membantu dalam proses pencarian material dan pembuatan desain dikarenakan desainer telah menentukan inspirasi yang ingin dituju sebagai batasan. Berbeda dengan desainer yang lainnya, desainer dari brand B3 melakukan riset untuk menentukan ide dan konsep koleksi setelah pakaian bekas terkumpul dikarenakan material didapatkan bukan dari pencarian melainkan dari donasi, sehingga ide dan konsep yang dibuat akan disesuaikan dengan ketersediaan material yang ada.

Keempat desainer baik dari B1, B2, B3 dan B4 melakukan riset secara online dan juga secara langsung untuk mengetahui tren *fashion* baik itu tren *fashion upcycle* atau *non upcycle*. Namun desainer *upcycle* tidak menjadikan tren *fashion* sebagai acuan yang wajib untuk diikuti dalam membuat produk *upcycle fashion*. Selain itu desainer *upcycle* juga melakukan market *research*, dimana desainer memperhatikan produk *upcycle* seperti apa yang memiliki *high demand*, model pakaian serta kenyamanan pakaian yang kerap dicari dan diminati *customer*.

Dari hasil analisis pemetaan diatas hanya dua desainer yang membuat *moodboard* dari hasil riset sebagai *guide* dalam buat koleksi, yaitu desainer B2 dan B3.

### B. Design Production

Tahap desain dan produksi ini terbagi dari beberapa tahap yang antara lain adalah:

#### 1. Fabric Sourcing

Pada proses pencarian material pakaian bekas desainer B1, B2, dan B4 melakukan pencarian material pada pasar pakaian bekas, sedangkan desainer B3 tidak melakukan pencarian material, melainkan material didapatkan melalui donasi pakaian bekas dari hasil *decluttering* orang-orang atau pakaian *defect* dan sisa limbah produksi dari brand-brand lokal.

#### 2. Curation

Proses kurasi material pada desainer B3 dilakukan secara dua kali, yaitu saat setelah pakaian donasi diterima, dan saat akan melakukan produksi untuk menentukan pakaian yang menjadi bahan utama dan bahan tambahan. Dari hasil donasi pakaian yang diterima, pakaian bekas akan dikurasi menjadi 3 golongan, yang masing-masing tiap golongan akan diolah dengan proses yang berbeda. Sedangkan untuk desainer B1, B2 dan B4 proses kurasi untuk menentukan pakaian bekas yang akan menjadi bahan utama dan bahan tambahan dilakukan setelah pakaian bekas terkumpul dari hasil pencarian.

#### 3. Development

Pada proses pengembangan desain, desainer B2 dan B4 sudah memiliki sketsa desain yang digunakan sebagai *guide* untuk direproduksi ulang. Pada proses produksi berikutnya sketsa desain tersebut akan dimodifikasi dan disesuaikan dengan material pakaian bekas yang ada. Dengan adanya reproduksi ulang sketsa yang sudah ada, desainer dapat mengejar efisiensi dalam

melakukan produksi koleksi *upcycle fashion*. Sedangkan untuk desainer B1 dan B3 proses desain dilakukan secara langsung pada material pakaian bekas melalui proses *layouting* dan *additional technique* untuk penambahan ornamen.

Desainer *upcycling* B2 dan B3 melakukan proses eksplorasi material untuk menetapkan desain dan teknik jahit dalam melakukan rekonstruksi atau penggunaan ornamen hanya pada waktu awal menentukan desain sebagai *guide*. Setelah itu pada saat reproduksi ulang desain yang ada metode tersebut akan disesuaikan dengan material pakaian bekas yang berbeda. Selanjutnya baik itu desainer B1, B2, B3 atau B4, semua melakukan eksplorasi menggunakan material pakaian bekas yang akan diproduksi secara langsung dikarenakan penggunaan material yang jenisnya berbeda akan menghasilkan produk yang berbeda. Hal ini juga dapat menjadi upaya untuk desainer agar tidak ada limbah baru yang dihasilkan dari proses eksplorasi.

Untuk desainer B1, B3 dan B4 pada sebagian produksi masih dilakukan secara mandiri oleh karena itu proses *layouting* dan penambahan ornamen berjalan beriringan dengan produksi secara langsung. Namun untuk sebagian produksi yang dikerjakan oleh penjahit akan diberikan tanda khusus atau *guide* (seperti catatan, gambar atau potongan kain yang sudah di *layout*) seperti yang dikerjakan oleh desainer B2.

#### 4. Archiving (Post production)

Desainer *upcycle fashion* baik dari brand B1, B2, B3 dan B4 memiliki tahap *archiving*, dimana desainer akan memeriksa kembali pakaian *upcycle* yang tidak terjual dan melakukan proses *editing* atau merubah kembali rekonstruksi atau menambahkan ornamen lagi kepada produk pakaian hasil *upcycle* yang dalam jangka waktu tertentu tidak terjual atau tidak diminati oleh *customer*.

#### 5. Waste management (Post production)

Baik desainer dari brand B1, B2, B3 dan B4 memiliki management limbah yang hampir seupa, yaitu limbah pasca produksi disimpan berdasarkan jenis limbah. Antara lain adalah:

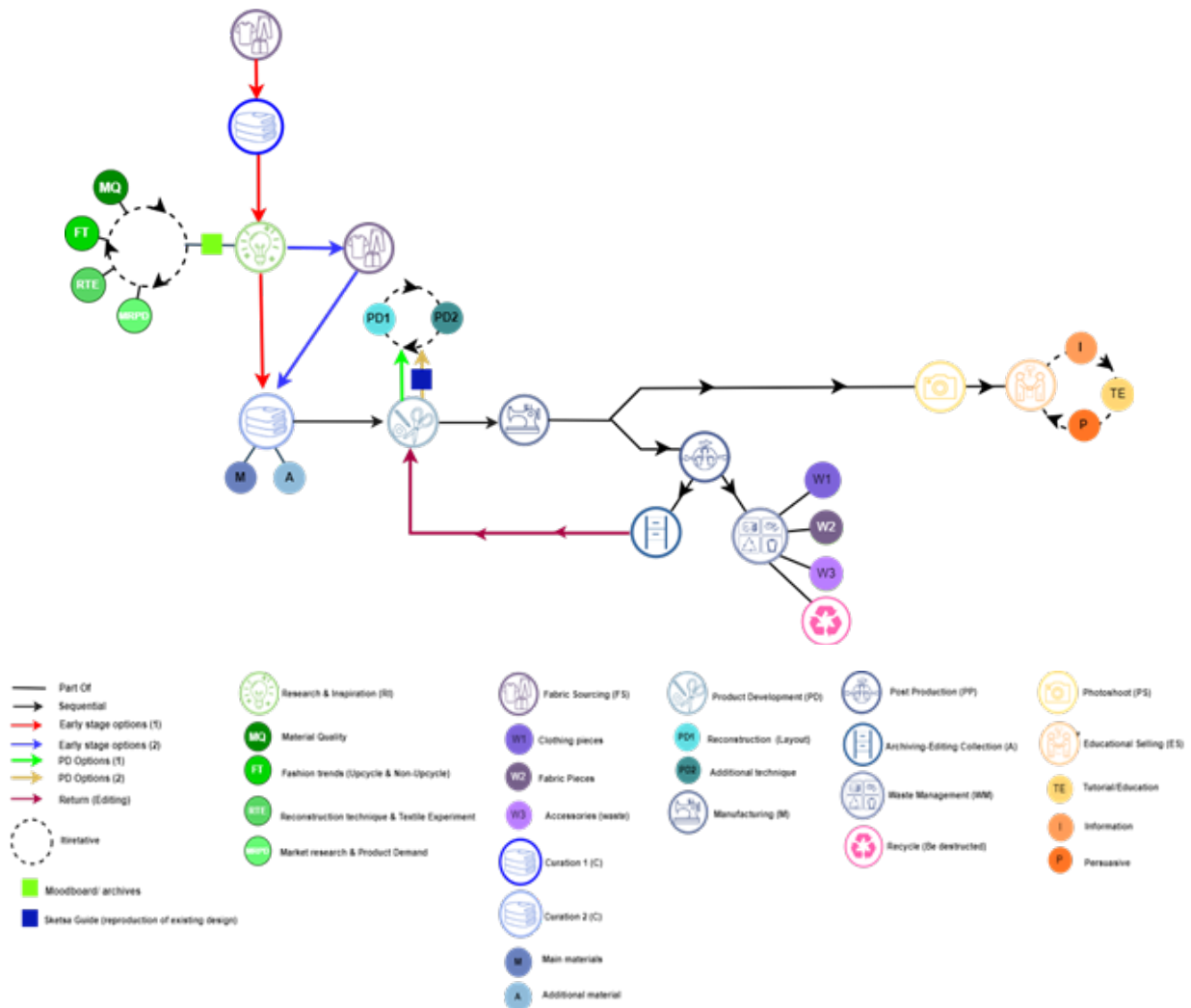
- 1) Potongan pakaian (berdasarkan jenis bahan): B1, B3 dan B4
- 2) Pongan perca kain: B1, B2, B3 dan B4
- 3) Sisa benang: B1, B2 dan B3
- 4) Label pakaian: B1
- 5) Aksesoris pakaian: B3 dan B4

Limbah pasca produksi ini disimpan oleh desainer *upcycle* untuk digunakan apabila pada produksi berikutnya dapat digunakan sebagai bahan tambahan untuk ornament, atau digunakan sebagai pengganti aksesoris pakaian bekas yang rusak (seperti kancing atau resleting).

Namun desainer dari brand B3 memiliki management yang khusus untuk perca kain yang dianggap sudah berukuran terlalu kecil atau sulit untuk digunakan pada proses *upcycle* berikutnya, yaitu dengan melalui proses *recycle* dimana limbah perca kain tersebut akan dicacah dengan alat khusus sehingga menjadi potongan yang lebih kecil dan dapat diolah dan dikembangkan menjadi produk padat dalam bentuk baru.

### C. Selling

*Educational Sales*: Bagi desainer B1 dan B3, edukasi mengenai *sustainable fashion* penting untuk dilakukan, sehingga beragam informasi dan ajakan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kerap disampaikan secara berkala pada social media (instagram). Sedangkan bagi desainer B2 dan B4 edukasi tersebut hanya disampaikan pada saat transisi awal dari penjualan produk *thrift* beralih ke produk *upcycle* dilakukan. Hingga kini desainer B2 dan B4 hanya menyampaikan informasi mengenai asal mula produk pakaian *upcycle* yang mereka hasilkan dan sedikit cuplikan sebagai gambaran



**Gambar 8. Model Praktik Upcycling Fashion**  
(Sumber: Penulis, 2023)

alur proses desain & produksi yang dilakukan. Pada hasil analisis pemetaan diatas, dapat dilihat bahwa edukasi mengenai *sustainable fashion* berikut dengan metode *upcycling* tidak selalu dilakukan oleh desainer *upcycling fashion*.

### Model Praktik Upcycling Fashion

Pada bagian ini akan berisi penjelasan mengenai pengembangan model praktik *upcycling* pada Gambar 8 yang diharapkan dapat menjadi sebuah alat dan arahan bagi desainer atau pelaku *fashion* yang akan menjalankan praktik *upcycling fashion*. Model desain praktik *upcycling fashion* dirancang dengan didukung oleh sumber literatur terutama dengan acuan

menggunakan hasil elaborasi dari proses desain desainer *non upcycle* yaitu oleh Renfrew & Renfrew (2016) dan Dieffenbacher (2013) yang kemudian akan memiliki beberapa modifikasi untuk disesuaikan dari temuan yang didapat dari hasil analisis pemetaan proses desain desainer *upcycling fashion*. Aspek utama proses tersebut antara lain adalah *idea & concept*, *design (production)*, dan *Showing the collection (selling)*, yang dalam proses desain desainer *upcycling fashion* terdapat beberapa temuan yang berpengaruh dalam proses desain.

Kini akan dipaparkan mengenai pembahasan yang berfokus pada bagaimana model praktik *upcycling* tersusun, berikut



dengan penjelasan mengenai prosesnya dan aspek penting apa saja yang harus diperhatikan dalam prosesnya.

Aspek tersebut antara lain yaitu praktisi dapat memilih tahap awal produksi dalam melakukan produksi, yaitu:

1. Proses pencarian material (FS) yang dapat dilakukan diawal sehingga pembuatan konsep koleksi akan menyesuaikan dengan ketersediaan pakaian bekas yang ada
2. Proses praktik *upcycling* dengan pembuatan ide & konsep sebagai langkah awal yang akan berpengaruh pada proses pencarian material yang disesuaikan dengan ide & konsep yang tercipta.

Proses pencarian material (FS) yang dapat dilakukan diawal sehingga pembuatan konsep koleksi akan menyesuaikan dengan ketersediaan pakaian bekas yang ada (B3) dapat menjadi langkah praktik *sustainable* dan menjadi sarana terbuka untuk membantu pengolahan limbah pakaian dan tekstil bagi orang-orang atau brand *fashion* tanpa kurasi awal, terkecuali terdapat ketentuan larangan akan jenis tertentu dikarenakan beberapa jenis pakaian bekas membutuhkan *resource* khusus untuk pengolahannya dan masih diluar kapasitas desainer untuk saat ini. Proses kurasi awal (*Curation 1*) dapat dilakukan setelah pakaian bekas sudah terkumpul untuk melihat kualitas dan peluang pakaian. Hasil dari proses kurasi tersebut akan menentukan bagaimana aksi yang dilakukan selanjutnya pada masing-masing pakaian yang sudah terbagi golongannya, termasuk apakah pakaian bekas tersebut memiliki kualitas baik sehingga dapat digunakan kembali atau dijual (*garage sale*), dapat diolah dengan *upcycling*, atau sudah tidak layak sehingga memerlukan pengolahan khusus selain dengan metode *upcycling*.

Proses pencarian material (FS) yang dilakukan setelah melakukan riset konsep

koleksi sehingga desainer akan melakukan pencarian material pakaian bekas yang disesuaikan dengan konsep yang sudah dibuat (B1, B2 dan B4). Konsep yang dibuat oleh desainer dapat memiliki perbedaan acuan tren, riset market dan tentunya berpengaruh dengan berbedanya karakter desain yang dihasilkan. Oleh karena itu masing-masing desainer dapat mencari pakaian bekas yang sesuai dengan kapasitas produksi dan gaya desain desainer yang berbeda dari satu dan lainnya.

Desainer *upcycle fashion* melakukan riset (RI) dalam mempersiapkan koleksi *upcycle fashion* yang dilakukan baik secara langsung atau melalui penelusuran internet (online). Terdapat 4 poin utama dalam riset untuk membentuk ide dan konsep tersebut, yang antara lain adalah tren *fashion* baik itu tren *fashion* dalam lingkup *upcycle fashion* ataupun tren *fashion non-upcycle* (FT), teknik rekonstruksi dan teknik pengolahan tekstil yang dapat membantu dalam proses pengembangan ide dan desain sekaligus sebagai arahan secara teknis pada proses produksi (RTE), *market research* dan *product demand* (MRPD) untuk mengetahui seperti apa pakaian yang diminati customer dan produk apa yang memiliki demand yang tinggi, dan kualitas material (MQ) untuk mengetahui kualitas material dari pakaian bekas yang ditujukan kepada kenyamanan customer dan juga akan mempengaruhi seperti apa dan bagaimana aplikasi yang akan diterapkan pada pakaian bekas. Poin-poin utama tersebut dapat digunakan sebagai pendukung dan arahan dalam membuat ide & konsep koleksi ataupun sebuah desain, yang dapat disusun dalam sebuah *moodboard* sebagai alternatif ataupun hanya sebagai arsip desainer.

Dalam proses desain desainer *upcycle fashion* terdapat dua jenis proses kurasi yaitu proses kurasi awal (*Curation 1*) dan proses kurasi yang memasuki tahap desain dan produksi (*Curation 2*). Seperti dijelaskan di

awal dimana proses kurasi awal dilakukan untuk memilah pakaian bekas yang didapat untuk menentukan apakah pakaian tersebut bisa diolah dengan *upcycling*. Sedangkan proses kurasi yang memasuki tahap desain dan produksi (*Curation 2*) menjadi aspek penting untuk menentukan material yang akan menjadi bahan utama (M) atau bahan tambahan (A). Hal ini dilakukan untuk menentukan pakaian bekas yang akan menjadi base kerangka utama (M) yang biasanya merupakan pakaian bekas dengan kualitas cukup baik, size yang sesuai dengan yang dituju dan memiliki kerusakan minor. Sedangkan bahan pembantu (A) biasanya merupakan pakaian bekas atau kain yang memiliki kerusakan sehingga digunakan sebagai penunjang bahan utama. Pada proses pengembangan desain, terdapat 2 proses yaitu:

1. Adanya proses *layouting* (PD1) dan penambahan ornamen (PD2) yang dilakukan secara langsung beriringan dengan melihat potensi dan hambatan dari masing-masing material.
2. Proses kedua yaitu dengan penggunaan template desain yang sudah ada untuk direproduksi ulang dan dijadikan sebagai guide dalam proses penyusunan *layouting* dan penambahan ornamen akan disesuaikan dengan potensi dan hambatan dari masing-masing material.

Penggunaan template desain kerap dilakukan oleh desainer apabila desainer menggunakan jenis model pakaian bekas yang serupa, namun tidak memungkinkan juga dengan penggunaan jenis model pakaian lain dengan modifikasi yang disesuaikan. Proses kurasi material sebelumnya akan berpengaruh pada proses pengembangan ini dimana desainer akan melakukan penyesuaian terhadap model, size dan bahan dari pakaian tersebut untuk menentukan aplikasi yang akan diterapkan.

Pada hasil analisis sebelumnya dapat dilihat bahwa desainer *upcycle* yang menjalankan bisnis

*upcycle fashion* memiliki prosedur atas limbah *post production* yang dihasilkan dan terbagi menjadi dua prosedur, yaitu *waste management* (WM) dan *archiving* (A). Secara garis besar desainer *upcycle* memiliki *waste management* dengan menyimpan limbah pakaian pasca produksi berdasarkan kategorisasi jenis potongan pakaian (W1), jenis bahan (W2), dan aksesoris seperti resleting, benang, label, karet, kancing, dsb (W3). Namun 1 dari 4 desainer memiliki management khusus dimana terdapat pengolahan khusus bagi limbah yang sudah tidak terpakai menggunakan metode *recycle* untuk dihancurkan menjadi puing-puing kecil dan dikembangkan menjadi bentuk baru. Hal ini dapat menjadi sebuah perhatian khusus dimana terdapat potensi untuk mengolah kembali limbah produksi tersebut dan menjadi langkah yang baik menuju *fashion* keberlanjutan. Selain itu *archiving* menjadi suatu hal yang sangat penting bagi desainer *upcycle fashion* untuk tetap mengoptimalkan potensi dari pakaian *upcycle* yang sudah diproduksi namun kurang diminati oleh customer. Pakaian *upcycle* yang tidak terjual dalam jangka waktu tertentu akan melalui proses *editing* dimana pakaian tersebut akan direkonstruksi ulang atau dimodifikasi kembali dengan penambahan ornamen baru sebagai upaya agar pakaian *upcycle* tersebut dapat memiliki penampilan baru yang menarik. Tahap *editing* ini memiliki alur panah kembali kepada tahap pengembangan (PD) dimana desainer dalam jangka waktu tertentu dapat mengubah kembali rekonstruksi atau menambahkan ornamen lagi pada pakaian *upcycle* tersebut.

*Educational selling* (ES) bagi desainer *upcycle fashion* menjadi suatu hal yang penting untuk disampaikan, baik secara langsung pada *customer* atau secara online kepada pengikut social media mereka. Namun mengenai apa dan cara bagi desainer untuk menyampaikannya tersebut memiliki berbagai alternatif, yaitu

dapat berupa informasi edukasi (I) mengenai *sustainable fashion* khususnya metode *upcycle* itu sendiri atau dengan bentuk informasi mengenai proses *upcycle* yang dilalui oleh desainer dengan menampilkan seperti apa bentuk pakaian bekas sebelum dan hingga setelah menjadi pakaian hasil *upcycle*, sebuah bentuk persuasif (P) yaitu ajakan kepada customer atau pengikut social media mereka agar lebih bijak menjadi pengguna *fashion*, dan juga edukasi berbentuk tutorial (TE) metode *upcycle* yang sekiranya sederhana untuk diterapkan bagi orang awam dan sebagai bentuk untuk meningkatkan ketertarikan *customer* atau pengikut *social media* mereka terhadap metode tersebut.

## PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan Model Praktik *Upcycling Fashion* (Gambar 8) yang memaparkan bagaimana alur proses desain dari brand *upcycle fashion* berjalan *linear*, dan dalam proses tersebut terdapat beberapa temuan berupa aspek penting yang dilalui dalam prosesnya. Aspek yang mempengaruhi dalam pengoptimalan limbah pakaian bekas tersebut antara lain adalah praktisi dapat memilih langkah awal dalam menjalankan proses tersebut, yaitu langkah awal yang dimulai dengan pencarian material dan langkah awal yang dimulai dengan riset ide & konsep. Desainer dapat menempatkan kapasitas mereka dalam membuat desain dan produksi dengan adanya dua jenis proses praktik *upcycling*. Langkah pencarian material di tahap awal dapat dilanjutkan dengan pembuatan ide & konsep mengikuti ketersediaan material yang ada. Proses praktik *upcycling* dengan pembuatan ide & konsep sebagai langkah awal akan berpengaruh pada proses pencarian material yang disesuaikan dengan ide & konsep yang tercipta. Desainer dapat bijak dalam penggunaan material pakaian bekas mengikuti kapasitas produksi dan gaya desain desainer

yang berbeda dari satu dan lainnya.

Selain itu dalam proses melakukan *upcycling* pada pakaian bekas, aspek yang sangat penting terdapat pada tahap pengembangan, yaitu dengan adanya tahap kurasi untuk menentukan pakaian bekas yang akan menjadi bahan utama dan bahan tambahan sebagai penunjang. Selain itu dalam tahap ini sebagian desainer memiliki template desain yang digunakan untuk produksi ulang pakaian bekas dengan model yang sama ataupun model yang berbeda dengan modifikasi dan penyesuaian. Penggunaan template desain ini dapat dilakukan pada desain yang menjadi *signature* bagi desainer atau suatu brand *upcycle* dan untuk mengejar efisiensi dalam proses produksi *upcycle*.

Bagi desainer *upcycle fashion waste management* juga menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, dimana desainer memiliki kategorisasi limbah yaitu jenis potongan pakaian berdasarkan model, kain, jenis bahan, aksesoris (resleting, benang, kancing, dsb) dan kategori limbah yang sulit diproduksi kembali sehingga membutuhkan pengolahan khusus yang direkomendasikan untuk diolah dengan metode *recycle*. Selain adanya kategorisasi penyimpanan limbah, aspek penting selanjutnya adalah tahap *archiving* yaitu dimana pakaian hasil *upcycle* yang tidak terjual (dianggap kurang menarik) pada jangka waktu tertentu akan melalui proses *editing*, dimana pakaian *upcycle* tersebut akan diputar kembali ke tahap pengembangan. Hal ini menjadi sebuah upaya untuk menjalankan sistem *sustainability*, memperpanjang masa pakai sebuah produk pakaian dan memperlambat lajunya menuju fase *end-of-life*.

Hasil dari penelitian ini juga mendapati bahwa brand *upcycle fashion* terbagi menjadi 2 tipe kategori yaitu brand *upcycle* dengan *sustainable minded & business minded*. Dimana brand *upcycle* dengan *sustainable minded* melakukan *campaign* dan memberikan edukasi

secara informatif dan persuasif mengenai *sustainable fashion* secara berkala, dan kerusakan pada pakaian tidak mengurangi minat untuk memanfaatkan pakaian bekas dengan metode *upcycling*. Sedangkan brand *upcycle* dengan *business minded* tidak memberikan edukasi *sustainable fashion* secara berkala, kerusakan pada pakaian bekas dapat mempengaruhi minat untuk memanfaatkan pakaian bekas dengan metode *upcycling*, serta menggunakan template desain dengan tujuan mengejar efisiensi dalam proses desain dan produksi. Hal tersebut tidak mengurangi *value* dari produk *upcycle* dan bahkan menunjukkan bahwa brand *upcycle* dapat melihat kemampuan dan kapasitas mereka dalam menciptakan produk *upcycle fashion*.

\*\*\*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. (2012) *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* Mídia e Consumo. 12. 10.18568/1983-7070.123334-56.
- Dieffenbacher, Fiona (2013) *Fashion Thinking: Creative Approaches to the Design Process*.
- Gwilt, Alison (2020) *A Practical Guide to Sustainable Fashion (Second Edition)*
- Kim, Eundieok. (2010) *The Influence of Sustainability and Social Responsibility on Fashion Trends*.
- Kiehn, Katharina & Vojkovic, Antonia Weller. (2018) *MILLENNIALS MOTIVATIONS FOR SHOPPING SECOND-HAND CLOTHING AS PART OF A SUSTAINABLE CONSUMPTION PRACTICE*.
- Muthu, Subramanian Senthilkannan (2017) *Textiles and Clothing Sustainability: Recycled and Upcycled Textiles and Fashion*
- Renfrew, Elinor., & Renfrew, Colin (2016) *Developing a Fashion Collection (Basics Fashion Design)*. Fairchild Books; 2nd edition (25 Feb. 2016)
- Suhartini, Ratna., Singke Juhrah & Yanti, Dwi . (2018) *Upcycling: Beautifying Old-Fashioned Clothes in Indonesia*. Department of Home Economics Universitas Negeri Surabaya
- Nazala, Zulfah (2023). Proses Desain brand *Upcycle* Bazzoqu. Bandung: Bella Record.
- Simareyes, Helen (2023) Proses Desain Brand *Upcycle* Restory Store. Bandung: Bella Record.
- Shakhrati, Syafa Kalis (2023) Proses Desain brand *Upcycle* Sight From The Earth. Bandung: Bella Record.
- Nurfauzi, Irfan(2023) Proses Desain brand *Upcycle* No New New Place Bandung: Bella Record.