Bab I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Penelitian

Semakin populernya pakaian denim, dalam produksi massal dibutuhkan pemotongan pola yang menyebabkan banyak kain terbuang dan sering berakhir di tempat pembuangan sampah. Namun, hal tersebut bukanlah masalah, karena saat ini sudah banyak sumber ide kreatif dalam memandang dan merancang produk fesyen. Pada masa kini pakaian denim sudah semakin berkembang menjadi eksploratif. Sudah banyak dihiasi dengan berbagai macam teknik *surface textile design* seperti sulam, *patchwork, painting*, dan sebagainya. Tak hanya kain denim baru saja yang sudah diolah, tetapi sisa kain denim pun bisa diolah menjadi produk baru. Bahkan sampai merubah bentuk dari sisa kain tersebut. Sudah banyak penelitian terdahulu yang membahas upaya mengurangi sisa kain denim seperti penelitian Adzhani & Arumsari (2018) dan penelitian Agus & Arumsari (2018), mereka mengolah sisa kain denim atau pakaian denim bekas dengan menggunakan *surface textile design* menjadi produk fesyen dengan mengolah bentuk yang geometris. Dan terdapat beberapa *brand* yang mengolah sisa kain denim, contohnya adalah *brand* lokal *Bespoke Project* dan *brand* luar negri *NTMB (Never Too Much Basic),* mereka menjual produk fesyen dari denim atau sisa kain denim menggunakan berbagai macam teknik *surface textile design,* seperti *patchwork, quilting, distressing* dan sebagainya. Ditemukan beberapa produk yang mengolah sisa kain denim menjadi bentuk organik. Namun, tetap bentuk geometris lebih mendominasi.

Penelitian dan *brand* terdahulu lebih banyak mengolah sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* berupa *patchwork* yang didominasi oleh bentuk geometris. Meskipun pengolahan tersebut telah menghasilkan produk fesyen yang tegas, terstruktur dan simetris, tetapi hal ini membatasi eksplorasi estetika dan kreativitas yang lebih alami dan ekspresif. Memang terdapat beberapa *brand* yang memiliki produk dengan motif organik, tetapi hanya dijadikan sebagai

elemen dekoratif yang dimana penggunaan sisa kain yang sedikit, sehingga pemanfaatannya belum maksimal. Hal tersebut, memperlihatkan adanya potensi untuk mengolah sisa kain denim kedalam bentuk yang organik menggunakan *surface textile design* yang menawarkan hasil produk fesyen beragam dan dinamis. Selain itu, tren pasar saat ini menunjukkan adanya peningkatan minat terhadap produk fesyen yang bereksperimen. Oleh karena itu, pengolahan material sisa kain denim berbentuk organik memiliki potensi mengisi celah pasar yang belum sepenuhnya dipenuhi oleh produk fesyen yang ber eksperimental dan berbasis berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat potensi untuk mengolah sisa kain denim kedalam bentuk organik. Pengolahan tersebut akan diterapkan pada produk fesyen *ready to wear* sebagai permukaan kain dan juga elemen dekoratif. Dirancang menggunakan metode *SCAMPER* untuk menciptakan inovasi dalam estetika dan fungsi. Produk tersebut akan mencakup beberapa item seperti *vest*, jaket, celana, dan rok, dirancang agar memiliki nilai ekonomi. Penelitian ini akan menggunakan metode *design thinking* untuk pemecahan masalah dan menciptakan solusi yang relevan dengan kebutuhan *target market*. Digunakan pula metode *Business Model Canvas* dalam merancang strategi bisnis untuk produk yang akan dihasilkan dan untuk memastikan keberlanjutan serta kelayakan usaha. Untuk memperkuat strategi bisnis dalam pengembangan produk fesyen dari sisa kain denim, penelitian ini juga menggunakan analisis *SWOT* untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta peluang dan tantangan dari perencanaan bisnis yang dirancang, sehingga lebih tepat sasaran dan adaptif terhadap pasar. Selain itu, akan dilakukan pemasaran *storytelling* yang dapat mengedukasi konsumen terhadap limbah tekstil. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang produk fesyen berbasis sisa kain denim serta membuka peluang pasar yang lebih luas.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang yang telah diuraikan, ditemukannya identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat potensi untuk mengolah sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* berupa *patchwork, painting*, dan *distressing* dengan bentuk organik.
2. Terdapat penerapan pada produk fesyen hasil olahan sisa kain denim dengan mengembangkan teknik *surface textile design* berbentuk organik.
3. Terdapat potensi perencanaan bisnis produk fesyen hasil olahan sisa kain denim berbentuk organik.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasikan, ditemukannya rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengolah sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* ke dalam bentuk organik?
2. Bagaimana menerapkan hasil olahan sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* berbentuk organik pada produk fesyen?
3. Bagaimana perencanaan bisnis yang tepat untuk produk fesyen hasil olahan sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* agar diterima oleh pasar?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan akan menggunakan sisa kain denim yang berasal dari tempat konveksi Teddy Collection dalam rentang waktu bulan Oktober – November 2024.
2. Mengembangkan teknik *surface textile design* berupa *patchwork, painting,* dan *distressing* kedalam bentuk organik.
3. Menghasilkan produk *ready to wear* yang ditargetkan untuk wanita (18-35 tahun) dari hasil pengolahan sisa kain denim menggunakan *surface textile design.*

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pengolahan sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* berupa *patchwork, painting* dan *distressing* kedalam bentuk organik.
2. Menerapkan pengolahan tersebut pada produk fesyen *ready to wear* sebagai permukaan kain dan elemen dekoratif.
3. Menggunakan metode *Business Model Canvas* untuk merancang strategi bisnis yang dapat memaksimalkan potensi pasar menggunakan sisa kain denim.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ditemukan dari penelitian ini adalah:

1. Menemukan variasi motif baru yang lebih menarik dan dinamis dari pengolahan sisa kain denim menggunakan *surface textile design* dengan bentuk organik.
2. Memberikan inovasi desain baru pada produk fesyen yang memiliki kesan eksklusif dan juga berkontribusi pada lingkungan dengan penggunaan sisa kain denim yang lebih banyak.
3. Terciptanya strategi bisnis produk fesyen menggunakan sisa kain denim dan dapat membantu menciptakan peluang bisnis yang lebih besar.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Metode *design thinking* dapat memecahkan masalah dengan cara yang inovatif melalui lima tahapannya, serta metode kualitatif membantu untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi dengan menggali ide-ide yang muncul melalui studi literatur, observasi, wawancara, eksplorasi dan kuesioner.

1. *Empathize*

   Tahapan ini bertujuan untuk memahami masalah yang akan dipecahkan. Pada tahap ini akan dilakukan tahapan studi literatur, observasi, dan wawancara.

a. Observasi

Observasi konveksi denim dan *brand* pembanding yang menggunakan sisa kain denim pada produknya, bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai sisa kain denim dan perkembangannya

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada konveksi Teddy Collection, bertujuan untuk menggali informasi mengenai material sisa kain denim yang mereka hasilkan.

c. Studi Literatur

Menganalisa studi literatur mengenai bentuk organik yang digunakan sebagai penunjang untuk pengembangan bentuk dari teknik *surface textile design* pada sisa kain denim.

d. Kuesioner Pertama

Kuesioner ini berisikan informasi yang dibutuhkan untuk merancang produk fesyen sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen.

2. *Define*

Tahapan menganalisis informasi yang didapatkan dan mendefinisikan masalah utama dan potensi yang dapat dilakukan. Pada tahap ini, akan dilakukan tahapan analisis *SWOT* produk dan analisa data.

a. Analisis *SWOT* Produk

Menganalisis *brand* terdahulu mengenai produk yang mereka dihasilkan.

b. Analisa Data

Menganalisa data-data yang sudah didapatkan dari tahap *empathize* sampai *define* untuk mencari solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan.

3. *Ideate*

Tahapan untuk mengumpulkan dan memilih ide yang akan menjadi solusi untuk menjawab masalah dengan tepat. Pada tahap ini, akan dilakukan tahapan eksplorasi dan analisa perancangan.

a. Eksplorasi Teknik *Surface Textile Design*

Melakukan eksplorasi teknik *surface textile design* yang mampu memaksimalkan sisa kain denim .

b. Eksplorasi Pengembangan Bentuk Pada Sisa Kain Denim Menggunakan *Surface Textile Design*

Pengembangan bentuk organik menggunakan teknik *patchwork, distressing, bleaching* dan *painting*.

c. Analisa Perancangan

Menganalisa permasalahan dan membuat perancangan sesuai dengan tujuan, kebutuhan, dan permasalahan yang diteliti.

4. *Prototype*

Menguji terkait ide atau desain sebelum dibuat secara utuh. Pada tahap ini, akan melakukan eksplorasi terpilih dan *scamper*.

a. Eksplorasi Terpilih

Eksplorasi ini merupakan eksplorasi teknik dan bentuk yang sudah optimal dan maksimal yang akan menjadi *output* pada produk yang akan dihasilkan.

b. Perancangan Desain Busana

Menggunakan metode *SCAMPER* untuk merancang produk dengan mengembangkan ide baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.

c. Kuesioner Kedua

Kuesioner kedua ini berisikan tentang pertanyaan mengarah pada pemilihan desain yang sudah dibuat untuk direalisasikan.

5. *Test*

Test merupakan tahapan yang menjawab masalah. Pada tahap ini, dilakukan tahapan kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik dari responden dan untuk melihat apakah ada aspek yang perlu diperbaiki atau disempurnakan.

a. Kuesioner Ketiga

Kuesioner ketiga ini berisikan tentang pertanyaan mengarah pada evaluasi desain yang sudah diproduksi untuk dilihat apakah perlu adanya pengembangan desain.

I.8 Kerangka Penelitian

Pada bagian bagan ini menggambarkan alur konsep penelitian yang menghubungkan antara tiap variabelnya secara sistematis dan detail, sebagai berikut :

Tabel I.1 Kerangka Penelitian

Fenomena

Saat ini pakaian denim sudah banyak dihiasi berbagai macam teknik *surface textile design*. Tak hanya mengolah denim baru, tetapi juga sampai mengolah material sisa kain denim. Sudah banyak penelitian dan brand terdahulu yang mengolah material sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* dengan bentuk yang geometris.

Urgensi

Terdapat potensi membuat produk fesyen dari mengolah sisa kain denim menggunakan *surface textile design* berbentuk organik yang menghasilkan produk fesyen yang lebih beragam dan dinamis. Selain itu, memiliki potensi mengisi celah pasar, dikarenakan tren pasar saat ini yang menunjukkan adanya peningkatan minat terhadap produk fesyen yang ber eksperimental dan berkelanjutan.

Tujuan

Melakukan pengolahan sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* berupa *patchwork, bleaching* dan *distressing* dengan bentuk organik. Menerapkan pengolahan tersebut pada produk fesyen *ready to wear* sebagai permukaan kain dan elemen dekoratif. Merancangan perencanaan bisnis menggunakan design thinking untuk mengembangkan solusi kreatif yang berfokus pada target market. Digunakan pula metode *Business Model Canvas* untuk merancang strategi bisnis yang dapat memaksimalkan potensi pasar menggunakan sisa kain denim.

Rumusan Masalah 1	**Rumusan Masalah 2**	**Rumusan Masalah 3**
Pengolahan sisa kain denim menggunakan teknik *surface textile design* kedalam bentuk organik.	Penerapan hasil olahan sisa kain denim menggunakan *surface textile design* pada produk fesyen.	Perancangan bisnis yang tepat untuk menjual produk olahan sisa kain denim menggunakan *surface textile design.*

Metode Penelitian

Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking.* Lima tahapan *design thinking* yaitu *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test,* serta akan menggunakan metode pengumpulan berupa studi literatur, observasi, wawancara, eksplorasi, dan kuesioner.

Rumusan Masalah 1			**Rumusan Masalah 2**	
Empathize	**Define**	**Ideate**	**Prototype**	**Test**
• Observasi • Wawancara • Studi Literatur • Kuesioner	• Analisis *SWOT* • Analisa Data Primer	• Eksplorasi teknik • Eksplorasi bentuk • Analisa Perancangan	• Eksplorasi Terpilih • Perancangan produk menggunakan *SCAMPER*	• Kuesioner

Rumusan Masalah 3

Business Model Canvas

Menggunakan metode *Business Model Canvas* dalam merancang strategi bisnis untuk produk yang akan dihasilkan dan untuk memastikan keberlanjutan serta kelayakan usaha.

Kesimpulan

Dapat menciptakan variasi baru serta adanya peluang bisnis untuk mengembangkan produk fesyen yang dapat mengurangi sisa kain denim dengan menggunakan *surface textile design* berupa *patchwork, distressing, dan painting* berbentuk organik. Sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya mengutamakan estetika, tetapi juga memberikan dampat positif pada lingkungan dan memiliki potensi untuk diterima konsumen di pasar fesyen.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

I.9 Sistematika Penulisan

Terdapat lima bab dalam penulisan karya tulis ini, sehingga dapat memudahkan pembaca untuk memahami penelitian ini yang disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, kerangka penelitian dan sistematika penulisan karya tulis.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang mendukung penelitian ini. Teori ini digunakan sebagai referensi landasan permasalahan dari kerangka pemikiran yang berguna dalam penyusunan penelitian.

Bab III Metode Penelitian dan Data Lapangan

Pada bab ini berisikan data-data yang lebih spesifik seperti lima tahapan design thinking yaitu *empathize, define* dan *ideate,* yang didukung dengan pengumpulan data berupa studi literatur, observasi, wawancara dan eksplorasi.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini melanjutkan tahapan design thinking yaitu *prototype* dan *test*, mulai dari proses pembuatan konsep, perancangan produk, perancangan bisnis, hingga produk akhir

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan beserta saran-saran yang dapat menunjang penelitian selanjutnya.

Bab II

LANDASAN TEORI

II.1 Sisa Kain Denim

Semakin populernya pakaian denim, membuat industri untuk terus memproduksi pakaian denim yang berujung pada meningkatnya limbah yang dihasilkan termasuk sisa kain denim. Sisa kain denim merupakan material bekas yang dihasilkan dari konveksi produk denim, jasa permak *jeans*, dan pakaian bekas konsumsi yang dibuang begitu saja. Sisa kain denim dapat berupa potongan kain sisa hasil produksi, proses jahitan yang gagal, dan pakaian bekas yang sudah tidak digunakan. Sayangnya, masih banyak masyarakat yang kurang tertarik untuk memanfaatkannya kembali. Padahal, dengan pengelolaan yang tepat, sisa kain denim dapat memberikan manfaat bagi lingkungan sekaligus menciptakan peluang ekonomi (Santoso, 2017).

Gambar II.1 Sisa Kain Denim
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://www.its.ac.id/news/wp-content/uploads/sites/2/2022/10/piles-of-used-clothes.jpg. Diunduh pada 13 Maret 2025)

II.1.1 Perkembangan Sisa Kain Denim

Sisa kain denim merupakan salah satu tantangan besar dalam dunia industri tekstil, namun di sisi lain hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kesadaran untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh industri kreatif, khususnya dalam pengelolaan limbah denim. Saat ini, sudah banyak industri fesyen berbasis denim yang mulai mengambil langkah untuk meminimalkan dampak negatif yang

ditimbulkan terhadap lingkungan. Beberapa inovasi sudah dilakukan oleh perusahaan dan organisasi yaitu *recycling* dan *upcycling* denim. *Recycling* denim merupakan suatu teknologi yang berkembang untuk mendaur ulang denim bekas menjadi bahan baru yang dapat digunakan kembali. *Upcycling* denim (daur ulang) adalah proses mengubah material sisa atau barang yang sudah tidak digunakan menjadi produk baru yang dibuat untuk memiliki nilai guna yang lebih tinggi. Sisa kain denim yang dibuang dapat digunakan kembali dengan menggunakan berbagai cara, sudah banyak produk yang dibuat oleh desainer kreatif menjadi produk kerajinan tangan, seperti denim tenunan tangan, selimut *hand-quilted*, sarung bantal, pakaian, bahkan aksesoris (Muthu,2016).

Gambar II.2 *Upcycling Denim*
(Sumber : Diperoleh melalui situs
https://www.camelactive.com/media/88/11/12/1689074387/camelactive-blog-denim-box-upcycling-04.webp. Diunduh pada 13 Maret 2025)

Hal tersebut juga terlihat jelas melalui banyaknya komunitas yang ada, salah satu contohnya adalah festival Denim Days yang diselenggarakan setiap tahun di Amsterdam. Denim Days merupakan wadah kolaborasi yang mempertemukan komunitas kreatif, konsumen, pelaku industri denim, dan desainer, untuk merayakan kecintaan yang mendalam terhadap denim. Pada festival ini mendorong inovasi dan kreativitas dalam desain dan pengolahan produk denim, banyak memperlihatkan produk denim yang eksploratif serta tinggi peminat, seperti *brand* dan desainer Patch and Denim, Bleached Renaissance, Polly Mason Harold, Ian Berry. Mereka memperlihatkan produk-produk denim yang sudah dihiasi dengan berbagai macam teknik yang eksploratif (Shofiyah, 2019).

Festival Denim Days memperlihat berbagai kegiatan yang interaktif dan edukatif, seperti pameran produk-produk denim dari berbagai *brand* atau desainer lokal dan

internasional, kegiatan *workshop* yang terbuka untuk umum, seperti *upcycling* denim bekas menjadi produk baru, teknik pewarnaan indigo, dan lain-lain. Festival ini juga mengadakan kegiatan *fashion show,* dimana para desainer menampilkan koleksi denim terbaru mereka. Terdapat sesi *talkshow* dari pembicara dengan berbagai macam latar belakang yang membagikan pengalaman dan wawasan mereka tentang denim. Tak hanya itu, terdapat zona denim *repair* dan *custom,* dimana mereka dapat memperbaiki atau memodifikasi denim milik mereka sendiri (Velasquez, 2022). Dari festival Denim Days ini, membuktikan bahwa denim saat ini bukan lagi material klasik untuk celana *jeans*, tetapi sudah semakin berkembang menjadi lebih eksploratif, inovatif, dan berkelanjutan, serta menunjukkan bahwa pengolahan sisa kain denim memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi peluang bisnis yang bernilai

Gambar II.3 *Denim Days*
(Sumber: Instagram.com/*denim days festifal 2024*)

II.2 Denim

II.2.1 Pengertian Denim

Kata ‘denim’ berasal dari bahasa Perancis yaitu *serge de Nimes*, sebuah kain dari kota Nimes di Perancis. Denim merupakan jenis kain katun yang kuat dan dapat bertahan dalam jangka waktu lama, ditenun menggunakan benang lungsin yang telah dicelup pewarna indigo dengan benang pakan berwarna putih. Hal ini menghasilkan tampilan kain berwarna biru pada sisi luar dan putih di bagian dalam. Denim memiliki nilai ekonomi tinggi sepanjang siklus produksinya, dari bahan baku, proses, hingga limbah yang menjadikannya salah satu produk tekstil paling menguntungkan dalam konteks keberlanjutan (Muthu, 2017).

II.2.2 Klasifikasi denim

Menurut buku *Sustainability in Denim* karangan Muthu tahun 2017, denim dibagi menjadi lima, yaitu:

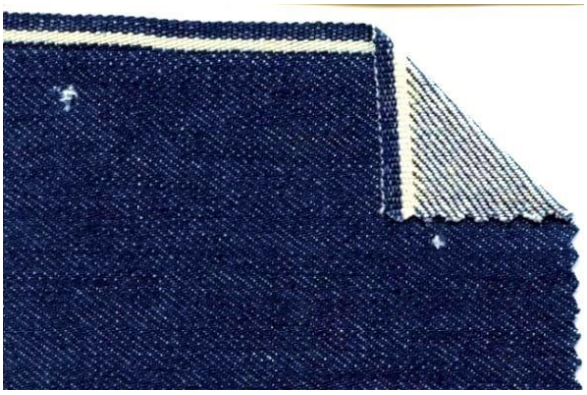
1. *Raw* denim

   Denim kering atau mentah, yang dimana tahap pembuatannya tidak mengalami proses pencucian setelah diwarnai. Denim kering bahwa seiring berjalannya waktu, akan memudar dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan denim yang dicuci secara industri (Muthu, 2017).

Gambar II.4 *Raw* denim
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTYFqxX0Ldf1IbghEJnmlaLK4gKOqIHaq5elQ&s. Diunduh pada 5 Desember 2024)

2. *Selvedge* denim

   Denim *selvedge* merupakan jenis denim yang memiliki tepi biasa yang sempurna dan tidak mudah terurai. Umumnya, kain ini merupakan denim yang belum melewati proses *washing*. Kedekatan dengan *selvedge* biasanya menunjukkan bahwa denim yang digunakan memiliki kualitas yang tinggi (Muthu, 2017).



Gambar II.5 *Selvedge denim*
(Sumber: Diperoleh melalui situs https://bigzfabric.com/cdn/shop/products/1BZCLMC-3200.jpg?v=1727887473. Diunduh pada 13 Maret 2025)

3. *Stretch* denim

Stretch denim ini merupakan kain denim yang tidak 100% katun, tetapi ada tambahan *spandex*, menciptakan sentuhan peregangan yang santai dan nyaman saat digunakan. Denim *stretch* merupakan salah satu segmen yang paling cepat berkembang dalam kategori produk celana jeans wanita (Muthu, 2017).

Gambar II.6 *Stretch denim*
(Sumber: Diperoleh melalui situs https://www.bloomsburysquarefabrics.com/wp-content/uploads/2019/04/blue-stretch-denim-bloomsbury-square-fabrics-3232b.jpg. Diunduh pada 13 Maret 2025)

4. *Poly denim*

Campuran poliester adalah bahan yang cepat kering saat dicuci, serta lebih ringan dan tampak lebih rapi. Campuran poliester mendukung untuk setelan *jeans* dan sejenisnya, terutama ketika penampilannya dimaksudkan untuk berpakaian santai (Muthu, 2017).

Gambar II.7 *Poly* denim
(Sumber: Diperoleh melalui situs https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSyKdW7TsUjQZtz-W4Q7p9ljfX1Vq0-LvFWZg&s. Diunduh pada 5 Desember 2024)

5. *Ramie denim*

   Rami adalah serat tanaman yang lebih sering ditambahkan karena dapat mengurangi kerutan dan memberikan kilau mewah pada kain. Namun, serat ini tidak sekuat kapas, sehingga perlu dicampurkan dengan bahan yang lebih kokoh untuk berfungsi sebagai bahan dasar denim (Muthu, 2017).

Gambar II.8 Ramie denim
(Sumber:Diperoleh melalui situs https://fitinline.com/data/article/20170301/Ramie-Denim-000.jpg. Diunduh pada 13 Maret 2025)

II.3 *Surface Textile Design*

II.3.1 *Pengertian Surface Textile Design*

Surface textile design merupakan jenis karya seni, seperti pola, ilustrasi, tulisan tangan, dan lain-lain, yang diciptakan oleh seorang desainer. Karya seni tersebut dapat terinspirasi dari benda-benda yang ada di sekeliling manusia maupun bentuk abstrak. Teknik ini menghasilkan desain berkualitas baik dan terlihat menarik saat dilihat. Umumnya, teknik ini diaplikasikan di permukaan kain, namun terdapat pula produk yang dirancang sejak awal menggunakan *surface design* (Budiyono, 2008).

II.3.2 Teknik *Surface Textile Design*

Surface textile design memiliki beberapa teknik dalam proses pengerjaan dan terdapat beberapa teknik yang dapat diaplikasikan kepada bahan denim, yaitu:

a. *Bleaching*

Teknik *bleaching* adalah teknik yang menggunakan bantuan larutan pemutih untuk melunturkan atau menghilangkan warna asli pada kain, sehingga akan menghasilkan pigmen warna baru yang sesuai dengan karakteristik kain tersebut (Moestaf & Nursari, 2021)

Gambar II.9 *Bleaching*
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://truebias.com/blogs/blog/denim-bleaching-distressing-experiments. Diunduh pada 13 Maret 2025)

b. *Patchwork*

Patchwork merupakan kerajinan tambal menambal untuk menggabungkan potongan-potongan kain/perca yang disusun dan dijahit menjadi satu membentuk tambalan menarik (Hardisurya dkk, 2019).

Gambar II.10 *Patchwork*
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://static.vecteezy.com/system/resource/previews/040/723/713/non_2x/ai-generated-cozy-homemade-patchwork-quilt-crafted-from-denim-scraps-ai-generated-photo.jpg. Diunduh pada 13 Maret 2025)

c. *Distressing*

Teknik *distressing* merupakan sebuah teknik merusak kain untuk mendapatkan suatu motif, kesan, dan tekstur yang baru. Berbagai macam cara merusak kain, yaitu dengan *devoure* (merusak bahan organik pada kain), *ripped* (mengambil salah satu benang), dan *bleaching* (melunturkan warna) (Nathanael, 2013).

Gambar II.11 *Distressing*
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://truebias.com/blogs/blog/denim-bleaching-distressing-experiments. Diunduh pada 13 Maret 2025)

d. *Embellishment*

Embellishment adalah penerapan berbagai teknik pada permukaan tekstil untuk meningkatkan nilai pada busana. *Embellishment* tersebut dapat mencakup manik-manik, bordir, rumbai, bisban, serta material potensial lainnya, termasuk hiasan fungsional seperti kancing resleting, gesper, dan lain-lain (Hardisurya dkk, 2019).

Gambar II.12 *Embellishment*
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR7tHEPIK5d0qwp5WMKc6RXyJOjdzuQnEzpEQ&s. Diunduh pada 13 Maret 2025)

e. *Quilting*

Q*uilting* merupakan teknik yang menempatkan beberapa lapis kain menjadi satu melalui jahitan. Tumpukkan tersebut terdiri dari lapisan luar dan dalam, yang diantaranya terdapat bahan ringan seperti wol, busa dan bahan lainnya yang dapat memberikan efek menggelembung pada hasil akhirnya (Hardisurya dkk, 2019).

Gambar II.13 *Quilting*
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://static1.squarespace.com/static/601375956808d72a35cf60fc/t/62fa02f993c88020e32eeef5/1660551929686/1000w/. Diunduh pada 13 Maret 2025)

f. *Painting*

Painting merupakan teknik menorehkan pewarnaan kepada suatu permukaan. Teknik *painting* mampu diaplikasikan pada kain yang akan menghasilkan karya seni dengan nilai estetika sekaligus fungsi. Dalam industri fesyen, teknik *painting* pada kain membuka peluang untuk menghasilkan busana yang eksklusif da otentik.

Gambar II.14 *Painting*
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/6397e1ebbb148c2e8ac0b037/1700774346286-6SMYFZDUXSA24Z6YICG1/Blog_Painted_Denim-3010.jpg. Dunduh pada 18 Juni 2025)

II.4 Bentuk Organik

Bentuk organik digambarkan sebagai bentuk melengkung yang bebas dari sudut tajam atau garis lurus yang kaku. Setiap elemen mengalir dengan lembut dan alami, menghasilkan kesan yang dinamis dan naturalistik (Landa 2010). Dalam desain, bentuk organik memberikan ruang yang luas untuk kebebasan dan kreativitas tanpa batas. Selain berbentuk tidak beraturan, bentuk organik juga bisa merujuk pada bentuk yang menyerupai atau terinspirasi oleh alam dan kehidupan organik, seperti tumbuhan, hewan, dan manusia (Gracia, 2023). Literatur bentuk organik ini, selain digunakan sebagai dasar pemikiran dan inspirasi bentuk visual, literatur ini juga digunakan sebagai strategi desain selanjutnya untuk mengembangkan eksplorasi teknik *surface textile design* yang sebelumnya lebih mengacu pada bentuk geometris.

Gambar II.15 Bentuk Organik
(Sumber: Gracia, 2023)

II.5 Produk Fesyen

II.5.1 Pengertian Produk Fesyen

Produk fesyen mengacu pada beragam item yang berkaitan dengan pakaian, aksesori, serta dinamika dalam dunia mode. Produk ini mencakup segala bentuk kebutuhan berpakaian yang juga merefleksikan selera pribadi, identitas, dan gaya seseorang. Selain berfungsi sebagai penutup tubuh, produk fesyen memiliki ciri khas tertentu yang mencerminkan tren yang sedang berkembang pada periode tertentu (Berliani dkk, 2023).

II.5.2 *Ready To Wear*

Busana *ready to wear* merupakan jenis pakaian yang telah diproduksi dalam ukuran standar yang siap digunakan tanpa perlu penyesuaian khusus. Jenis pakaian ini biasanya dirancang mengikuti selera pasar, gaya hidup, dan segmentasi ekonomi konsumen secara umum. Untuk dapat bersaing di pasar, pakaian siap pakai harus dirancang secara efisien agar mampu memenuhi permintaan yang cepat dan menjangkau konsumen dalam skala yang lebih luas (Waddell, 2013).

Gambar II.16 Produk Fesyen *Ready To Wear*
(Sumber : Diperoleh melalui situs https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTlE94zEQUkiW5OMDTbo0v6wpUc9EexGQf6Ny5ZYa85XeGSPsZvncrBNGNsp2F2Y4yUxgw&usqp=CAU. Diunduh pada 13 Maret 2025)

II.6 Metode *Scamper*

Pada buku Start Up Tools karangan Dina Dellyana, dkk, metode ini bertujuan untuk menciptakan inovasi dengan cara termudah untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan berbagai masalah. Metode ini mengajak untuk menghasilkan hal-hal baru dari produk yang telah ada. Metode ini memiliki tujuh variable yang dapat membantu memahami cara berinovasi ide yang sudah ada, diantaranya :

1. *Substitute*

   Mempertimbangkan elemen mana dari produk atau layanan yang dapat diganti dengan alternatif lain. Metode ini berguna untuk mengevaluasi pilihan lain yang tersedia sebelum membuat keputusan akhir.

2. *Combine*

   Metode ini menyatukan dua ide berbeda dalam langkah-langkah suatu proses atau produk. Inovasi bisa muncul dengan memanfaatkan satu gagasan baru.

3. *Adapt*

   Metode ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah dalam meningkatkan kemampuan sistem. Ini bertujuan untuk melakukan perubahan kecil atau memberikan penyesuaian pada produk yang sudah ada, sehingga menghasilkan hasil yang lebih baik.

4. *Modify*

   Metode ini berfokus pada penyesuaian kecil dalam keseluruhan proses produk atau layanan. Perubahan yang diterapkan akan mendorong kemampuan untuk berinovasi dan menyelesaikan masalah yang ada.

5. *Put To Another Use*

   Metode ini menekankan pada pengalihan penggunaan produk atau proses untuk tujuan yang berbeda dari sebelumnya, atau menunjukkan cara untuk memanfaatkan produk yang ada guna mengatasi masalah.

6. *Eliminate*

   Metode ini menghilangkan atau mengoreksi elemen-elemen dari proses untuk meningkatkan kinerja dan efektivitas. Metode ini dapat menganalisis proses agar bisa mengenali bagian yang sebenarnya tidak diperlukan.

7. *Reverse*

   Inovasi bisa tercapai dengan mengubah urutan langkah dalam proses yang ada. Teknik ini juga berguna untuk menyelesaikan masalah dengan membuat proses menjadi lebih efisien.

II.7 Metode *Design Thinking*

Menurut buku Start Up Tools karangan Dina Dellyana dkk, *design thinking* merupakan metode cara berpikir dalam perancangan solusi yang ditawarkan. Metode ini adalah sebuah inovasi yang mendefinisikan proses perancangan solusi atau produk dalam lima langkah yaitu *empathize define, ideate, prototyp*e, dan *test*. Metode ini digunakan sebagai kerangka dasar dalam tahapan pencarian kecocokan antara masalah dan solusi.

1. *Empathize*

   Pada tahap ini, prosesnya adalah untuk memahami isu yang dihadapi, yang dapat dilakukan dengan cara merasakan apa yang dirasakan oleh target pasar. Tahap ini akan menjadi fondasi bagi pengembangan produk atau fitur yang akan ditawarkan.

2. *Define*

   Setelah mengumpulkan berbagai informasi, tahap berikutnya adalah menganalisis dan mengolah data tersebut untuk mengidentifikasi masalah utama yang perlu diselesaikan. Proses ini membantu menggali ide-ide relevan untuk merancang fitur, fungsi, elemen lainnya yang dapat menyelesaikan masalah.

3. *Ideate*

   Pada tahap berikutnya, pengumpulan ide dimulai dan pemilihan ide yang paling baik guna menciptakan solusi baru, yang berbeda dari yang sudah ada dan secara tepat menjawab tantangan yang dihadapi.

4. *Prototype*

   Tahap ini akan menghasilkan beberapa produk atau fitur awal dari ide-ide yang telah diciptakan, biasanya dalam skala kecil atau dengan biaya rendah. Ide solusi ini dapat diuji coba untuk mendapatkan masukan meningkatkan realisasi solusi yang lebih baik dengan mempertimbangkan sudut pandang pengguna.

5. *Test*

   Tahap ini merupakan solusi yang mampu menjawab permasalahan yang dihadapi. Solusi ini akan terus diuji oleh desainer, yang kemudian akan memperoleh wawasan baru mengenai pengguna yang akan membantu mereka merancang solusi lainnya yang lebih efektif.

II.8 *Business Model Canvas*

Business Model Canvas membuat sebuah model bisnis menjadi lebih sederhana, relevan, dan mudah dipahami, tetapi tetap mempertahankan kompleksitas yang ada dalam cara perusahaan beroperasi. Berfungsi sebagai alat yang praktis bagi para pemangku kepentingan untuk berdiskusi mengenai model bisnis yang ada (Osterwalder & Pigneur, 2010)..

Terdapat sembilan elemen dari *Business Model Canvas* sebagai berikut:

1. *Customer Segments*

   Berbagai kelompok individu atau organisasi yang menjadi target utama perusahaan dalam memberikan nilai.

2. *Value Propositions*

   Manfaat yang ditawarkan perusahaan untuk memenuhi kebutuhan segmen pelanggan. Nilai ini dapat berupa inovasi, performa, desain, harga, kemudahan, atau brand yang membedakan dari pesaing.

3. *Channels*

   Cara di mana perusahaan berkomunikasi dan menjangkau pelanggannya untuk mengantarkan suatu proposisi nilai.

4. *Customers Relationship*

   Jenis hubungan yang dibangun perusahaan dengan pelanggan. Bentuknya bisa personal, otomatis, berbasis komunitas, atau layanan mandiri, tergantung pada strategi bisnis yang dijalankan

5. *Revenue Streams*

   Cara bisnis memperoleh pendapatan dari setiap segmen pelanggan. Sumber pendapatan ini bisa berasal dari penjualan langsung, langganan, penyewaan, komisi, atau lisensi.

6. *Key Resources*

   Aset terpenting yang diperlukan agar model bisnis dapat berfungsi. Sumber daya ini menawarkan proposisi nilai, menjangkau pasar, memelihara hubungan dengan segmen pelanggan, dan menghasilkan pendapatan.

7. *Key Activities*

   Aktivitas untuk menawarkan proposisi nilai, menjangkau pasar, mempertahankan hubungan dengan pelanggan, dan mendapatkan pendapatan.

8. *Key Partnership*

   Berisi pihak-pihak eksternal yang bekerja sama dengan perusahaan untuk mendukung keberlangsungan bisnis, baik dalam bentuk penyedia bahan baku, aliansi strategis, maupun mitra operasional.

9. *Cost Structure*

   Semua biaya yang dikeluarkan dalam pengoperasian model bisnis.

II.9 Analisis *SWOT*

Analisis *SWOT* merupakan singkatan dari 4 kata yaitu, *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan *threats* (ancaman). *SWOT* merupakan metode untuk memperkirakan cara terbaik dalam menentukan sebuah strategi, memudahkan menentukan apa yang bisa dicapai, dan hal apa saja yang perlu diperhatikan. Dengan demikian, hasil yang dicapai dapat membentuk perencanaan strategis pada perusahaan (Fatimah, 2016).

1. *Strength* (kekuatan)

   Sebuah kondisi yang menjadi kekuatan dalam perusahaan. Kekuatan merupakan nilai plus atau keunggulan yang dimiliki oleh perusahaan.

2. *Weakness* (kelemahan)

   Suatu kondisi yang menjadi kelemahan atau kekurangan yang terdapat pada perusahaan. Kelemahan dapat berupa lemahnya kepercayaan konsumen, produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan konsumen, dan lain-lain.

3. *Opportunity* (peluang)

   Suatu kondisi yang sifatnya dapat menguntungkan perusahaan. Peluang tersebut yang nantinya akan membantu memajukan sebuah perusahaan

4. *Threats* (ancaman)

   Kondisi ini merupakan kebalikannya dari peluang, yang merupakan suatu kondisi eksternal yang dapat mengganggu berjalannya suatu perusahaan. Ancaman dapat berakibat dampak berkelanjutan apabila tidak ditanggulangi.

II.10 Data Penelitian Terdahulu

Penulis mengkaji penelitian terdahulu terkait pengolahan material sisa kain denim menggunakan teknik s*urface textile design*. Penelitian-penelitian ini selain dijadikan acuan karena keterkaitan topik yang berkesinambung, penelitian ini memberikan landasan metodologis yang dapat direplika. Menduplikasi eksplorasi yang digunakan sebelumnya untuk mengetahui teknik mana yang paling maksimal serta menjadi acuan mengembangkan eksplorasi tersebut

Penelitian 1

Judul : Pengelolaan Pakaian *Secondhand Jeans* Menggunakan Teknik *Surface Textile Design*

Tahun 2018

Penyusun : Nabila Kalya Adzhani & Arini ArumsariS.Ds., M.Ds.

Material : Pakaian *secondhand jeans*

Produk : Celana dan jaket

Hasil Analisa : Pada penelitian yang dilakukan oleh Adzhani & Arumsari tahun 2018 bertujuan untuk mengoptimalkan potensi pakaian *secondhand jeans* dan dapat meminimalisir kekurangan pakaian *secondhand jeans* yang modelnya sudah lawas atau barang *reject* menjadi produk fesyen yang inovatif. Hasil dari penelitian ini menciptakan busana *ready to wear* yang mengoptimalkan pakaian *secondhand jeans* menggunakan teknik *surface textile design* berupa *bleaching, patchwork*, cabut serat, *painting* dan *stitching*. Teknik tersebut mengolah *secondhand jeans* dengan bentuk geometris yang di repetisi.

Gambar II.17 Penelitian 1
(Sumber : Adzhani, 2018)

Penelitian 2

Judul : Pengolahan Sisa Kain *Jeans* Menggunakan Teknik Tekstil Sebagai Produk Fesyen

Tahun 2018

Penyusun : Hasna Husni Agus & Arini ArumsariS.Ds., M.Ds.

Material : Sisa kain *jeans*

Produk : Jaket dan *vest*

Hasil Analisa : Pada penelitian yang dilakukan bertujuan untuk memberi inovasi pengolahan kain sisa *jeans* menjadi produk fesyen berupa jaket dan *vest* yang memberikan nilai estetika, fungsional dan nilai ekonominya serta dapat membuka lapangan pekerjaan baru. Penelitian ini mengolah sisa kain *jeans* menggunakan teknik *surface textile design* berupa *bleaching, weaving, patchwork, quilting,* dan sulam kedalam bentuk yang geometris dan teknik tersebut pun dapat dikomposisikan dengan baik.

Gambar II.18 Penelitian 2
(Sumber : Agus, 2018)

Penelitian 3

Judul : Pemanfaatan Limbah Denim Sisa Produksi Dengan Metode *Upcycle*

Tahun 2024

Penyusun : Nadira Zahra Syihab, Arini Arumsari dan Liandra Khansa Utami Putri

Material : Limbah denim

Produk : 3 *look* busana wanita

Hasil Analisa : Pada penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa 3 *look* busana wanita yang dihasilkan melalui penggabungan limbah denim dengan metode *upcycle* menggunakan teknik *surface textile design* berupa *patchwork* dan *fabric manipulation*. Hasil dari penelitian ini menciptakan produk fesyen dari limbah denim menggunakan teknik *surface textile design* bermodular geometris dan mampu memaksimalkan penggunaan limbah denim dalam jumlah yang besar, dikarenakan bentuk modul yang mempunyai garis-garis lurus.

Gambar II.19 Penelitian 3

(Sumber : Syihab, 2024)