



**KUALITAS BLAZER DENGAN HIASAN TEKNIK
*PATCHWORK***

Skripsi

**diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Tata Busana**

Oleh :

Fatati Muarifah

NIM. 5401414071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Fatati Muarifah

NIM : 5401414071

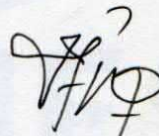
Program Studi : Pendidikan Tata Busana

Judul : Kualitas Blazer dengan Hiasan Tenik *Patchwork*

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi Program Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 8 Agustus 2019

Dosen Pembimbing



Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196805271993032010

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknim *Patchwork*” karya Fatati Muarifah ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal bulan tahun dan disahkan oleh panitia ujian

Semarang, 27 Agustus 2019

Panitia

Ketua

Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196805271993032010

Sekretaris

Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196211111987022001

Penguji 1

Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196211111987022001

Penguji 2

Wulansari P., S.Pd., M.Pd
NIP.198001182005012003

Penguji 3/Pembimbing 1

Dra. Sri Endah W., M.Pd
NIP. 196805271993032010

Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus, M.T., IPM
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Semarang, 27 Agustus 2019

Fatati Muarifah
Fatati Muarifah
NIM 5401414071

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- Jika kita memiliki keinginan yang kuat dari dalam hati, maka seluruh alam semesta akan bahu membahu mewujudkannya (Ir. Soekarno)
- Jika kamu tidak bekerja untuk mewujudkan impianmu, orang lain akan mempekerjakan kamu untuk mewujudkan impiannya (Bill Gates)
- Sesuatu yang didapatkan dengan mudah akan menenghilang dengan cara yang mudah juga dan tentu ini tidak akan membentuk karakter manusia yang tangguh (Bob Sadino)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Keluargaku tercinta, Bapak (Rachmad) dan Ibu (Marni), Kakakku Ana Mulathifah Roisah, Kedua adikku Zuyyinnatu Munawwaroh dan Muhammad Khoiruddin, dan Eyangku tercinta Ny Mitro Suharjo
2. Teman-teman angkatan 2014 atas motivasi dan inspirasinya
3. Almamater yang kubanggakan

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik *Patchwork*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semarang. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat Nya di yaumul akhir nanti, Aamiin.

Penyelesaian Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T. IPM, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd selaku Pembimbing yang penuh perhatian dan atas perkenaan memberi bimbingan dan dapat dihubungi sewaktu-waktu disertai kemudahan menunjukkan sumber-sumber yang relevan dengan penulisan Skripsi ini.
4. Dra. Musdalifah, M.Si, dan Wulansari P., S.Pd., M.Pd selaku Penguji 1 dan Penguji 2 yang telah memberi masukan yang sangat berharga berupa saran, ralat, perbaikan, pertanyaan, komentar, tanggapan, menambah bobot

dan kualitas Skripsi ini.

5. Semua dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FT UNNES yang telah memberi bekal pengetahuan yang berharga.
6. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk Skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi

Semarang, 8 Agustus 2019

Peneliti

ABSTRAK

Muarifah, Fatati (2019). “*Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik Patchwork*”. Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd, PKK Konsentrasi Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci : Kualitas Blazer, Blazer *Patchwork*

Saat ini banyak wanita karir yang menggunakan Blazer sebagai busana kerja, bahan Blazer yang digunakan sebagian besar dengan menggunakan bahan lokal dengan berbagai macam kain kombinasi. Permasalahan limbah dalam industri busana semakin banyak yaitu menumpuknya kain perca yang biasanya dimanfaatkan dalam pembuatan lenan rumah tangga, dalam penelitian ini pemanfaatan limbah dapat digunakan untuk menambah nilai seni dan nilai ekonomis. Sementara itu limbah perca belum banyak dimanfaatkan sebagai bahan dalam pembuatan busana, sehingga perlu dilakukan penelitian untuk menguji kualitas perca sebagai hiasan *patchwork* pada Blazer. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kualitas Blazer dengan hiasan teknik *patchwork*.

Metode penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini diambil dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2015 dan 2016, Universitas Negeri Semarang. dengan jumlah 100 mahasiswa. Teknik analisis data adalah dengan menggunakan *simple random sampling*, diperoleh hasil sebanyak 50 mahasiswa. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yang tidak mempengaruhi ataupun dipengaruhi oleh variabel lain. Metode pengumpulan data adalah dengan lembar observasi.

Hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan Blazer dengan hiasan teknik *patchwork* sangat layak digunakan. Dengan persentase kualitas paling tinggi pada aspek inovasi dan konservasi yaitu 23,41% yang kedua adalah aspek desain Blazer yaitu 22,94%, posisi ketiga kualitas jahitan yaitu 22,29%, dan aspek yang terakhir adalah pada aspek keindahan (estetika) dengan indikator keindahan hiasan dan warna hiasan dengan 21,70%. Saran agar warna hiasan dengan teknik *patchwork* diberi warna yang beragam, agar lebih terlihat bentuk motifnya. Tantangan bagi peneliti selanjutnya adalah agar dapat menciptakan model Blazer dengan hiasan teknik *patchwork* dengan warna yang beragam dalam satu hiasan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS.....	5
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Busana.....	8
2.2.1 Fungsi busana.....	8
2.2.2 Pengelompokan Busana.....	10
2.2.3 Busana kerja	11
2.3 Blazer	12
2.3.1 Bagian-bagian Blazer.....	14
2.3.2 Penggunaan Bahan Blazer	15
2.3.3 Kelengkapan Alat dalam Pembuatan Blazer	16
2.3.4 Desain Blazer.....	17
2.3.5 Hiasan Blazer.....	23

2.3.6	<i>Proses Pembuatan Blazer</i>	24
2.4	Limbah Tekstil	25
2.5	Patchwork	28
2.5.1	<i>Pemilihan Warna</i>	29
2.5.2	<i>Desain Hiasan Patchwork</i>	31
2.5.3	<i>Prinsip desain patchwork</i>	32
2.5.4	<i>Hiasan Patchwork Pada Blazer</i>	33
2.5.5	<i>Patchwork Merupakan Penerapan Nilai Konservasi</i>	34
2.6	Konsep dan Tujuan Pembuatan Blazer dengan Hiasan Teknik Patchwork	36
2.7	Kualitas	36
2.7.1	<i>Kualitas Blazer dengan teknik patchwork</i>	37
2.8	Kerangka Berfikir	41
BAB III METODE PENELITIAN		42
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.2	Populasi dan Sampel	42
3.2.1	<i>Populasi</i>	42
3.2.2	<i>Sampel</i>	43
3.3	Variabel Penelitian	44
3.4	Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.2	<i>Metode Dokumentasi</i>	46
3.5	Instrumen Penelitian	46
3.6	Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	47
3.6.1	<i>Validitas Instrumen</i>	47
3.6.2	<i>Uji Reliabilitas Instrumen</i>	48
3.7	Metode Analisis Data	50
3.7.1	<i>Metode Analisis Deskriptif Presentase</i>	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Diskripsi Data	53
4.1.1	<i>Diskripsi Data Hasil Penelitian Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik Patchwork dari Panelis Ahli</i>	53
4.1.2	<i>Diskripsi Data Hasil Penelitian Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik Patchwork oleh panelis terlatih</i>	55
4.1.3	<i>Diskripsi Data Hasil Penelitian Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik Patchwork dari Panelis Ahli dan Panelis Terlatih</i>	56

4.2	Pembahasan Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik Patchwork	57
4.3	Keterbatasan Penelitian.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR TABEL

3.1 Populasi Penelitian	43
3.2 Variabel Blazer dengan Hiasan Teknik <i>Patchwork</i>	45
3.3 Uji Validitas Lembar Angket Validator Ahli	48
3.4 Klasifikasi Reliabilitas	50
3.5 Hasil Uji Reliabilitas	52
3.6 Tabel Kriteria Analisis Diskriptif Presentase	52
4.1 Diskripsi Kualitas Blazer dengah Hiasan Teknik <i>Patchwork</i> Oleh ahli	54
4.2 Komentar dan Saran Oleh Panelis Ahli	55
4.3 Diskripsi Kualitas Blazer dengah Hiasan Teknik <i>Patchwork</i> Panelis Terlatih	55
4.4 Diskripsi Kualitas Blazer dengah Hiasan Teknik <i>Patchwork</i> Panelis Ahli dan Terlatih	56

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagian-Bagian Blazer	14
2.2 Limbah Tekstil	27
2.3 Motif <i>patchwork</i>	29
4.1 Histogram Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik <i>Patchwork</i> Oleh panelis ahli	54
4.2 Histogram Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik <i>Patchwork</i> Oleh Panleis Terlatih	56
4.3 Histogram Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik <i>Patchwork</i> Oleh Panelis Ahli dan Terlatih	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Topik Skripsi	66
2. Surat Usulan Dosen Pembimbing	67
3. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	68
4. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal	69
5. Permohonan Uji Validator Instrumen	70
6. Hasil Validasi Instrumen.....	74
7. Surat Ijin Penelitian.....	80
8. Ijin Panelis Dosen	81
9. Ijin Praktisi Busana	83
10. Daftar Naman Panelis	84
11. Hasil Validitas dan Reliabilitas	85
12. Desain Blazer	87
13. Alat dan Bahan.....	96
14. Kisi-kisi Instrumen.....	99
15. Lembar Pengamatan.....	104
16.Data Hasil Penelitian.....	110
17. Dokumentasi Proses Pembuatan	112
18. Dokumentasi Panelis Ahli dan Terlatih	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan *fashion* meningkat dengan pesat, sudah banyak berdiri industri yang memproduksi berbagai macam jenis busana. Dampak dari adanya kegiatan industri garment, tailor, modiste, dan konveksi salah satunya berupa kain perca, maka dari itu jika tidak dilakukan pengolahan kembali maka akan mencemari lingkungan akibat tertimbunnya sampah kain perca tersebut (Rahmat Ramadhan, 2016: 2). Limbah kain merupakan salah satu jenis limbah yang sulit diolah karena merupakan limbah anorganik yang sulit terurai dan tidak dapat dikompos, sedangkan jika dibakar dapat menimbulkan asap dan gas beracun yang membahayakan lingkungan.

Walaupun terlihat sebagai barang yang tidak berharga, kain perca dapat diubah menjadi barang-barang yang bernilai ekonomis mengingat kain perca memiliki corak dan tekstur yang beragam dan dapat dipadukan menjadi kreasi yang berguna. Namun masih ada beberapa industri yang belum bisa mengolah kembali hasil limbah produksinya seperti industri pakaian jadi atau konveksi. Sedangkan, jumlah industri tersebut meningkat setiap tahunnya di Indonesia dan pada akhirnya mempengaruhi peningkatan jumlah sisa produksi (Amatul Firdhausyah 2017)

Cara penanggulangan sampah adalah dengan 3R atau *reuse, reduce, dan recycle*. *Reuse* berarti menggunakan kembali sampah yang masih dapat digunakan untuk fungsi yang sama ataupun fungsi lainnya, *reduce* berarti mengurangi segala sesuatu yang mengakibatkan sampah, dan *recycle* berarti mengolah kembali (daur ulang) sampah menjadi barang atau produk baru yang bermanfaat. Cara penanggulangan sampah ini dapat memberikan dampak yang signifikan bagi penanganan sampah di lingkungan sekitar kita.

Permasalahan sampah di Indonesia sangat tinggi. Sebanyak 2% dari total sampah di Indonesia berasal dari kain. Limbah kain tersebut dapat diolah menjadi produk yang bernilai ekonomis. Berbagai macam produk limbah

kain diantaranya tas, selimut, sandal, tatakan meja, maupun keset mampu bersaing dengan produk dari industri besar (Patricia Pahlevi Noviadri, *et al.* 2016: Vol. 33, No. 2). Penanggulangan limbah perca dalam industri busana saat ini masih kurang karena ketidaktahuan masyarakat tentang pengolahan limbah yang benar. Di daerah Pedan, Klaten banyak berdiri industri konveksi. Berdasarkan observasi peneliti di konveksi kuwat yang berada di desa Beji, Pedan, Klaten, tiap minggu rata-rata konveksi menghasilkan 10 kilogram limbah tekstil. Konveksi tersebut memilih untuk menjual limbah tekstil tanpa mengerti bahwa sebenarnya limbah kain dapat dimanfaatkan dengan mengolah kembali menjadi barang yang bernilai jual.

Berdasarkan yang dikemukakan oleh (Toufiq Panji Wisesa, *et al.* 2015: Vol. 2). Dengan penelitian pemanfaatan limbah kain batik untuk pengembangan produk aksesoris *fashion*, produk hasil penelitian ini sudah menunjukkan apresiasi yang sangat baik oleh masyarakat, namun diperlukan adanya perlindungan hak cipta agar produk yang telah ada dipasarkan mendapatkan pengakuan dan tidak mudah ditiru oleh produsen lain. Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti membuat inovasi dengan pengelolaan kain perca yang diterapkan pada busana. Permasalahan limbah tekstil dapat ditanggulangi dengan adanya pemanfaatan kembali, salah satu caranya adalah dengan teknik *patchwork*.

Patchwork merupakan pembuatan kain dengan cara menyambung perca-perca kain dengan suatu pola dan jahitan tertentu. Teknik *patchwork* banyak diterapkan dengan hiasan untuk lenan rumah tangga, macam-macam penerapan seperti: alas gelas, alas meja, bed cover, cempal, sarung bantal, tas, dan lain-lain. Perkembangan busana saat ini sangatlah pesat, banyak desainer yang menciptakan busana secara kreatif dan inovatif. berbagai bentuk busana dirancang sedemikian rupa agar menghasilkan karya yang luar biasa. Busana dengan tema pelestarian lingkungan semakin digemari, penggunaan bahan hiasan dengan bahan yang sudah tidak terpakai menjadi unik dan menarik.

Saat ini banyak wanita karir yang menggunakan blazer sebagai busana kerja, bahan blazer yang digunakan biasanya menggunakan bahan lokal dengan kombinasi yang beragam warna dan motif. Sementara itu limbah perca belum

banyak dimanfaatkan sebagai bahan dalam pembuatan busana, sehingga perlu dilakukan penelitian untuk menguji kualitas perca sebagai hiasan *patchwork*. Pembuatan blazer dengan menerapkan prinsip daur ulang limbah merupakan suatu karya yang efektif untuk menyampaikan pesan pelestarian lingkungan. Hiasan blazer dengan *patchwork* dapat menambah nilai ekonomis, menambah nilai estetika dan nilai seni padaa blazer. Untuk meneliti kualitas blazer dengan hiasan teknik *patchwork* apakah berkualitas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik *Patchwork*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian latar belakang adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Saat ini perkembangan *fashion* meningkat dengan pesat, sudah banyak berdiri industri yang memproduksi berbagai macam jenis busana.
- 1.2.2 Dampak dari adanya kegiatan industri garment, tailor, modiste, dan konveksi salah satunya berupa kain perca
- 1.2.3 Walaupun terlihat sebagai barang yang tidak berharga, kain perca dapat diubah menjadi barang-barang yang bernilai ekonomis
- 1.2.4 Cara penanggulangan sampah adalah dengan 3R atau *reuse, reduce, dan recycle*.
- 1.2.5 Saat ini banyak wanita karir yang menggunakan Blazer sebagai busana kerja
- 1.2.6 Hiasan Blazer dengan *patchwork* dapat menambah nilai ekonomis, menambah nilai estetika dan nilai seni padaa Blazer.

1.3 Pembatasan Masalah

- 1.3.1 Pembuatan Blazer wanita ini menggunakan pola dengan ukuran standar “M”
- 1.3.2 Menggunakan kain perca batik dan polos berbahan katun
- 1.3.3 Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas Blazer dengan teknik *patchwork*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dari judul di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana kualitas hasil Blazer dengan menggunakan hiasan teknik *patchwork*?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui kualitas Blazer dengan hiasan teknik *patchwork*

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- 1.6.1 Sebagai bahan pertimbangan blazer dengan hiasan teknik *patchwork* yang ramah lingkungan demi kelestarian lingkungan dan kesejahteraan masyarakat
- 1.6.2 Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang bagaimana cara mengoptimalkan kain perca sebagai bahan dasar pembuatan hiasan blazer.
- 1.6.3 Memberikan pengetahuan baru bagi peneliti tentang pembuatan blazer dengan hiasan teknik *patchwork*.
- 1.6.4 Sumber inspirasi bagi dunia *fashion* dalam pembuatan blazer dengan hiasan teknik *patchwork*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

Landasan teori merupakan tolak pikir dalam suatu masalah. Sesuai judul ini, landasan yang dikemukakan adalah Blazer, limbah kain perca, *patchwork*, dan kualitas Blazer dengan hiasan teknik *patchwork*.

2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

Tinjauan hasil-hasil penelitian berisi tinjauan kritis terhadap hasil penelitian yang pernah dilakukan sampai saat ini. Tinjauan pustaka dilakukan untuk mencermati penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang meneliti tentang Blazer dan hiasan *patchwork* sebagai bahan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan tentang Blazer dan hiasan *patchwork* yang pernah dipublikasikan sebagai bahan rujukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Santi Wulandari (2013) “Perbedaan Hasil Pembuatan Blazer Antara Yang Menggunakan *Interfacing Cufner* (Woven) Dengan *Interfacing* Kain Gula (Non Woven)” Menjelaskan tentang penggunaan Blazer dapat dipadu padankan dengan gaun, rok dan celana panjang yang dapat dilengkapi dengan blus dalam ataupun tidak. Blazer ini banyak digunakan untuk busana kerja atau sebagai busana resmi. Ciri-ciri Blazer adalah model yang menggunakan kerah, garis hias, belahan kancing, saku dalam paspoille. Agar menghasilkan Blazer yang baik digunakan bahan pelapis sebagai pembentuk. Penggunaan bahan pelapis dalam pembuatan Blazer harus diperhatikan penempatannya, misalnya bahan pelapis untuk pembentuk dan bahan pelapis sebagai penyelesaian akhir semuanya harus sesuai dengan kegunaan dan penempatannya agar terlihat lebih rapi. Hasil dari penelitian ini adalah Tidak adanya perbedaan secara keseluruhan hasil penilaian Blazer yang menggunakan interfacing cufner maupun interfacing kain gula, namun baik interfacing cufner maupun interfacing kain gula masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda pada ketebalan tekstur, kelenturan dan kekakuan kain, dan jatuhnya pada badan.

Persamaan pada penelitian tersebut adalah pada ciri-ciri blazer dengan menggunakan model yang menggunakan kerah, garis hias, belahan kancing, saku dalam *paspoille* dan menggunakan pelapis bentuk pada pembuatan blazer.

Diana Safitri (2015) "Efektivitas Pelatihan Pada Peningkatan Hasil Produk Dari Perca di SMK Negeri 1 Demak". menjelaskan tentang pelatihan pembuatan produk dari perca-perca diharapkan agar siswa dapat mengembangkan keahlian, keterampilan, sikap, bakat dan pengetahuan dalam mengolah atau memanfaatkan perca limbah perca menjadi produk kreatif yang berkualitas dan bernilai seni tinggi, guru hendaknya dapat menumbuhkan sikap kreatif kepada siswa siswanya dengan cara melakukan berbagai strategi dalam pembelajaran misalnya dengan memberi penugasan yang kreatif yang dapat mengembangkan ide ide kreatif, karya kreatif dan inovatif dalam mengolah limbah perca.

Persamaan dalam penelitian tersebut adalah memanfaatkan limbah perca menjadi produk yang kreatif, berkualitas tinggi dan inovatif. Perbedaan dalam penelitian tersebut adalah dalam penelitian tersebut menggunakan lenan rumah tangga, dalam penelitian ini menggunakan Blazer dalam pengaplikasian hiasan *patchwork*.

Tofiq Panji Wasesa, *et al* (2017) "Pemanfaatan Limbah Kain Batik Untuk Pengembangan Produk Aksesoris Fashion". Menjelaskan tentang salah satu fenomena permasalahan lingkungan saat ini adalah menumpuknya limbah yang tidak dapat terurai oleh alam seperti limbah sampah yang berbahan dasar sintesis seperti plastik dan kain. Salah satu usaha menanggulangi permasalahan lingkungan ini adalah dengan menghadirkan produk *eco-fashion*, salah satunya penggunaan kembali sisa produksi kain batik sebagai material utama. Penelitian ini fokus pada eksperimen teknik pembuatan produk aksesoris fashion dengan memanfaatkan limbah kain batik yang tersedia pada industri kecil.

Persamaan pada penelitian ini adalah pemanfaatan limbah kain perca dan menghadirkan produk *eco fashion/ recycle fashion*. Perbedaan dalam penelitian tersebut menggunakan bahan perca dengan kain batik sedangkan pada penelitian ini menggunakan kain perca berbahan dasar katun.

Yeni Ermalia Nur Khasanah. 2017. “Perbedaan Proses dan Hasil Blazer Wanita Antara Yang Dikerjakan Di Tailor dengan Modiste. Skripsi, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Blazer wanita dalam penelitian ini dikerjakan di Tailor dan Modiste. Blazer adalah jaket ringan yang longgar tetapi mengikuti bentuk potongan badan wanita, menggunakan kerah, garis hias dan saku dalam paspoille. Setiap penjahit mempunyai perbedaan hasil pada Blazer yang dibuat, sehingga diperlukan penelitian untuk mengetahui perbedaan proses dan hasil Blazer wanita yang dikerjakan di Tailor dan Modiste. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi untuk menilai hasil produk dan diuji menggunakan validitas *judgement* sedangkan reliabilitasnya menggunakan *Cronbach's alpha*. Simpulan hasil penelitiannya yaitu ada perbedaan pada proses dan hasil Blazer wanita. Saran yang dapat diberikan yaitu pada pengambilan ukuran sebaiknya mengukur panjang punggung dengan tepat sehingga tidak terdapat gelembung pada punggung. Pembuatan pola busana wanita sebaiknya pola badan depan mempunyai selisih besar dengan pola badan belakang. Sebelum dipres sebaiknya dibasahi dengan air secara merata agar hasil pengepresan rapi dan dapat menempel dengan baik.

Persamaan dengan penelitian ini adalah Blazer adalah jaket ringan yang longgar tetapi mengikuti bentuk potongan badan wanita, menggunakan kerah, garis hias dan saku dalam paspoille. Perbedaan dalam penelitian tersebut adalah membandingkan antara dua variabel sedangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan variabel tunggal.

Yeni Mardiyana Devianti (2017) “Pemanfaatan limbah konveksi untuk meningkatkan pendapatan rumah tangga miskin (RTM)”. Menjelaskan tentang pemberian pelatihan dan penyuluhan pada warga desa tentang bahaya menumpuk sampah kain bagi kesehatan lingkungan. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini adalah: (1) Telah diperbantukan beberapa peralatan yaitu gunting kain dan tembak lem, (2) Pelatihan membuat korsase/bros dari kain perca mampu menambah keterampilan warga desa dalam memanfaatkan limbah konveksi menjadi produk yang layak jual, (3) Penyuluhan tentang bahaya menumpuk sampah kain/limbah

konveksi memberikan tambahan pengetahuan kepada warga desa untuk menjaga kesehatan lingkungan dengan cara mendaur ulang limbah konveksi.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan limbah dari konveksi. Perbedaan dalam penelitian tersebut adalah menggunakan media bros/korsase sedangkan pada penelitian ini hiasan dengan kain perca diletakkan pada blazer.

2.2 Busana

Kata “busana” diambil dari Bahasa sansekerta yaitu “bhusana”. Namun Bahasa Indonesia terjadi penggersan arti “busana” menjadi “ padanan pakaian”. Meskipun demikian pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana memiliki segala sesuatu yang kita pakai mulai ujung rambut hingga ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (*milineris* dan aksesoris) dan tata riasnya. Sedangkan pakaian merupakan bagian dari busana yang tergolong pada busana pokok. Jadi pakaian merupakan busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian tubuh (Ernawati, 2008: 1).

2.2.1 Fungsi busana

Menurut Ernawati dkk (2008: 25-26) Pada awalnya busana berfungsi hanya untuk melindungi tubuh baik dari sinar matahari, cuaca ataupun dari gigitan serangga. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka hal tersebut juga mempengaruhi fungsi dari busana itu sendiri. Fungsi busana dapat ditinjau dari beberapa aspek antara lain aspek biologis, psikologis dan sosial. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Ditinjau dari aspek biologis, busana berfungsi :
 - a. Untuk melindungi tubuh dari cuaca, sinar matahari, debu serta gangguan binatang, dan melindungi tubuh dari benda-benda lain yang membahayakan kulit. Seperti orang yang berada di daerah kutub memertlukan busana untuk melindungi tubuhnya dari udara dingin. Begitu juga orang yang tinggal di daerah yang beriklim panas, busana digunakan untuk melindungi tubuh dari udara panas yang mungkin dapat merusak kulit.

- a. Untuk menutupi aurat atau memenuhi syarat kesusilaan. Seperti terlihat pada masyarakat yang beragama Islam, diwajibkan menutupi auratnya, dimana wanita harus menutupi seluruh tubuh kecuali telapak tangan dan muka. Ditempat umum hendaklah memakai pakaian yang sopan.
- b. Untuk menggambarkan adat atau budaya suatu daerah. Misalnya pakaian adat Minang menggambarkan tentang budaya Minangkabau, pakaian adat Betawi menggambarkan tentang budaya masyarakat Betawi, pakaian adat Bali, Batak, Sulawesi dan lain sebagainya.
- c. Untuk media informasi bagi suatu instansi atau lembaga. Seperti seseorang yang berasal dari korps kepolisian menggunakan seragam tertentu yang berbeda dengan yang lain, seorang siswa atau pelajar menggunakan seragam sekolah mereka dan lain sebagainya.
- d. Media komunikasi *non verbal*.

Busana yang kita kenakan dapat menyampaikan misi atau pesan kepada orang lain, pesan itu akan terpancar dari kepribadian kita, dari mana anda berasal, berapa usia yang akan anda tampilkan, jenis kelamin apa yang ingin anda akui, jabatan atau sebagai apa keberadaan anda dimasyarakat, dan sebagainya, inilah yang ingin digaris bawahi melalui penampilan busana kita. Ini semua contohnya bisa dilihat dari penampilan seorang artis, peran apa dan kesan serta misi apa yang akan disampaikan.

2.2.2 Pengelompokan Busana

Dalam buku Ernawati dkk (2007:27) Dalam berbusana kita perlu memperhatikan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, seperti norma agama, norma susila, norma sopan santun dan sebagainya, dan juga memahami tentang kondisi lingkungan, budaya dan waktu pemakaian. Dengan demikian baik jenis, model, warna atau corak busana perlu disesuaikan dengan hal tersebut. di atas. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, secara garis besar busana dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

1. Busana Dalam

Busana dalam dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

- a. Busana yang langsung menutup kulit, seperti : BH/Kutang, celana dalam, singlet, rok dalam, bebe dalam, corset, longtorso. Busana ini berfungsi untuk melindungi bagian-bagian tubuh tertentu, dan membantu membentuk / memperindah bentuk tubuh serta dapat menutupi kekurangan-kekurangan tubuh, dan juga menjadi fundamen pakaian luar. Jenis busana ini tidak cocok dipakai ke luar kamar atau keluar rumah tanpa baju luar.
- b. Busana yang tidak langsung menutupi kulit, yang termasuk kelompok ini adalah busana rumah, seperti : daster, house coat, house dress, dan busana kerja di dapur seperti : celemek dan kerpusnya. Busana kerja perawat dan dokter, seperti celemek perawat dan snal jas dokter. Busana tidur wanita, seperti baby doll, nahyapon dan busana tidur pria, antara lain, piyama dan jas kamar. Jenis pakaian tersebut di atas tidak etis jika dipakai ketika menerima tamu.

2. Busana Luar

Busana luar ialah busana yang dipakai di atas busana dalam. Pemakaian busana luar disesuaikan pula dengan kesempatannya, antara lain busana untuk kesempatan sekolah, busana untuk bekerja, busana untuk kepesta, busana untuk olah raga, busana untuk santai dan lain sebagainya.

2.2.3 *Busana kerja*

Ernawati dkk(2007: 32) mengemukakan bahwa busana kerja adalah busana yang dipakai untuk melakukan suatu pekerjaan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Busana kerja banyak macamnya, sesuai dengan jenis pekerjaan yang dilakukan. Jenis pekerjaan yang berbeda menuntut pula perbedaan model, bahan dan warna yang diperlukan. Untuk busana kerja dibengkel pilihlah desain yang mempunyai banyak kantong, karena model yang begini dapat menghemat waktu dan tenaga, sebab alat-alat yang dibutuhkan dapat disimpan di dalam kantong tersebut yang bila diperlukan dapat diambil dengan cepat. Busana untuk bekerja dikantor, sering dibuat seragam dengan model klasik, yang biasanya terdiri dari rok dan blus untuk wanita, celana dan kemeja untuk pria. Jika memilih model sendiri, pilihlah desain yang sederhana, praktis, tetapi tetap menarik serta memberikan kesan anggun dan berwibawa. Hindarilah pakaian yang ketat, serta

garis leher yang rendah atau terbuka, karena desain yang seperti ini kurang sopan dan mengganggu dalam beraktifitas. Untuk memilih busana kerja ada beberapa hal yang harus di perhatikan antara lain :

- a. Modelnya sopan dan pantas untuk bekerja serta dapat menimbulkan kesan yang menyenangkan bagi sipemakai dan bagi orang yang melihatnya.
- b. Praktis dan memberikan keluwesan dalam bergerak.
- c. Bahan yang mengisap keringat.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak wanita yang sudah bekerja sehingga permintaan kebutuhan busana kerja wanita semakin meningkat, busana kerja biasanya dikerjakan dengan teknik *tailoring* agar hasil busana kerja lebih indah dan rapi. Salah satu busana kerja yang biasa digunakan oleh wanita adalah blazer. Blazer biasanya digunakan untuk busana luar yang dipadukan dengan kemeja, rok atau celana, dan dress.

2.3 Blazer

Blazer adalah jaket ringan yang longgar, tetapi mengikuti bentuk potongan badan wanita (Porrie Muliawan, 2006: 113). Blazer merupakan busana luar yang dapat dipadu padankan dengan blus dalam, dress, celana dan rok. Blazer biasanya dikenakan dalam kesempatan formal maupun *non* formal. Menurut Goet Poespo (2009:7) Sebuah blazer didefinisikan sebagai sebuah tipe jas yang memiliki kelepak kerah (*lapel*). Bentuk kerah menggulung (*rolled collar*), dan lengan baju lurus tanpa manset. Sebenarnya terdiri atas segala sesuatu yang menggunakan teknik menjahit tradisional yang dibedakan secara terpisah dari cara menjahit modiste (*dressmaking*).

Menurut Porrie Muliawan (2006: 113) pada tahun 1970, blazer menjadi sangat terkenal sebagai busana wanita yang mempunyai kedudukan. Saat ini, hampir semua wanita senang memakai busana blazer, karena dapat dipakai sebagai:

1. Penambah resmi penampilan, biarpun busana lain yang dikenakan hanya berupa rok span dan *t-shirt*. Blazer ini boleh panjang atau pendek dengan lengan panjang

2. Busana pelengkap dan busana sederhana dan dapat dibuat seperti jas, atau jaket ringan, tidak dilapisi atau dilapis.
3. Selain sebagai pelengkap, blazer dapat pula dipakai untuk menambah aksen pada penampilan, supaya kelihatan lain dari yang lain. Untuk memenuhi tujuan ini, blazer banyak yang dibuat dari kain gorden, kain *vintage* atau kain tidak rapat. Ada pula blazer yang dibuat dengan teknik membuat bahan, yaitu rajutan dengan motif bolong atau dengan alur.

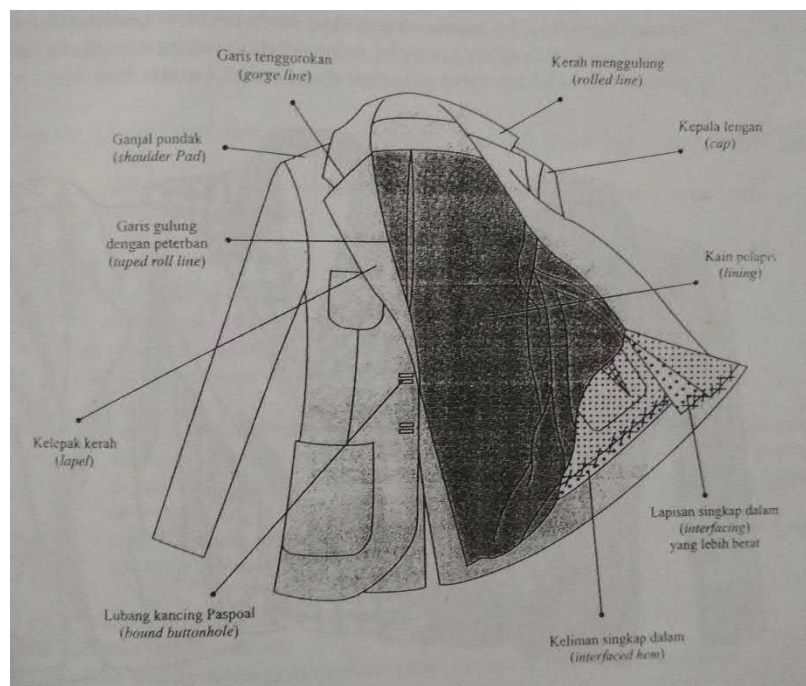
Teknik yang digunakan untuk menjahit blazer adalah dengan teknik *tailoring*. *Tailoring* adalah suatu metode menjahit busana yang hasilnya akan lebih kuat daripada menjahit secara tradisional. *Tailoring* biasanya diterapkan pada jahitan untuk mantel (*coat*), jas (*jacket*), dan blazer. Pakaian tersebut biasanya cukup mahal, baik membeli jadi maupun membuatnya pada penjahit (Goet Poespo, 2009: 7) Busana perlu didekorasi agar terlihat lebih menarik, salah satu caranya adalah dengan memberi hiasan pada busana, sehingga akan lebih memiliki nilai estetika dan menambah keindahan pada busana.

Pada dasarnya busana blazer sebenarnya merupakan turunan dari jas. Busana ini muncul saat masyarakat mulai merasa jenuh dengan busana yang bersifat kaku dan formal. Selain bisa digunakan pada situasi yang formal blazer juga dapat digunakan pada kesempatan yang lebih santai. Seiring dengan perkembangan zaman serta perkembangan mode di dunia blazer yang dulu tidak diminati oleh banyak orang kini menjadi salah satu trend fashion dunia yang semakin diminati. Sekarang blazer sudah dikenakan oleh berbagai kalangan mulai dari anak remaja hingga dewasa, hal ini dikarenakan bahan blazer yang ringan serta bahan yang *up to date*.

Perkembangan mode yang sangat pesat, membuat industri keratif terus memberikan inovasi baru dalam tiap rancangannya yang menjadi trend seperti saat ini. Sesuai fungsinya balzer dapat digunakan pada kesempatan formal, maka blazer dibuat dari bahan yang cukup baik kualitasnya dan untuk daerah tropis sebaiknya menggunakan bahan pelapis (*lining*) yang menghisap keringat/air (*higroskopis*) yaitu bahan yang sejenis katun, kecuali mereka yang bekerja dalam ruangan ber-AC (Sanny Poespo, 2003:6).

2.3.1 Bagian-bagian Blazer

Berikut ini merupakan bagian-bagian dari blazer. Blazer didefinisikan sebagai sebuah tipe jas yang memiliki kelepak kerah (*lapel*), bentuk kerah menggulung (*Rolled Collar*), dan lengan baju lurus tanpa manset (Goet Poespo, 2009:7). Berdasarkan uraian ini, maka dapat dijelaskan bahwa blazer adalah pakaian dengan garis bahu tegas dan gagah, garis leher berbentuk V, berkerah, berlengan dan tanpa manset, dapat berkancing maupun tidak.



Gambar 2.1 Bagian-bagian Blazer

(Sumber Goet Poespo 2009: 7)

1. Kerah menggulung (*rolled line*)
2. Kepala lengan (*cap*)
3. Kelepak kerah (*lapel*)
4. Lubang kancing paspoal (*bound buttonhole*)
5. Ganjal pundak (*shoulder pad*)
6. Garis gulung dengan peterban (*taped roll line*)
7. Kain pelapis (*lining*)
8. Lapisan singkap dalam (*interfacing*) yang lebih berat
9. Keliman singkap dalam (*interfaced hem*)

10. Garis tenggorokan (*gorge line*)

11. Garis gulung dengan peterban (*taped roll line*)

2.3.2 *Penggunaan Bahan Blazer*

Bahan dalam pembuatan blazer dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu:

1) Bahan pokok

Setelah menyiapkan alat, langkah selanjutnya adalah persiapan bahan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan blazer terdiri dari bahan utama, bahan pelengkap dan bahan pembantu. Memilih bahan harus mempertimbangkan beberapa hal yang saling berkaitan, misalnya kesempatan memakainya, dan keadaan si pemakai. Pertimbangan pertama perilaku konsumen dalam memilih produk tekstil pada umumnya adalah kesukaan atau kecocokan warna, motif, dan harga. Setelah warna, motif, dan harga telah cocok, biasanya mereka baru mendalami sifat dan karakteristik kain untuk disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. (Noor Fitrihana: 2011: 35)

2) Bahan pelapis

Bahan pelapis secara garis besar dibagi menjadi 3 kelompok menurut Ernawati, dkk (2008: 182) yaitu :

1. Lining

Lining merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebagian atau seluruhnya atau sering disebut furing. Misalnya kain ero, kain hvl, kain saten, dan kain *dormeuil england*. Blazer menggunakan furing pada seluruh badan, bisa menggunakan ero atau furing yang menyerap keringat lainnya.

2. Interlining

Interlining merupakan pelapis antara yang membantu membentuk siluet pakaian, yang sering digunakan pada bagian lingkaran leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pundak pada jas, pinggang, manset, dll. Interlining bisa berperlekatan yang cara menempelkannya dengan disetrika, mempunyai ketebalan yang berbeda misalnya interlining yang tebal untuk penguat kerah sedangkan interlining yang lebih tipis untuk melapisi belahan TM, saku, depun, dll. Jenis interlining antara lain trubenais (tebal,

kaku), fiselin (tipis, berperekat), bulu kuda (lembaran kain coklat tipis mempunyai lem), mori gula (lembaran kain tipis putih yang dilapisi lem berbentuk gula).

3. Bahan Pelengkap

Menurut Noor Fitrihana (2011: 44) bahan pelengkap busana adalah detail-detail yang dipasang pada permukaan busana. Bahan tersebut dapat dipasang pada permukaan busana sebelum bahan dipotong, pada bagian busana sebelum dijahit, atau pada bagian busana setelah selesai dijahit. Bahan pelengkap tersebut dapat bersifat dekoratif dan fungsional. Bahan pelengkap yang bersifat dekoratif mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Bahan pelengkap yang bersifat dekoratif dapat berupa kerah, saku, border, renda, sulaman dan kancing hias. Bahan pelengkap yang dapat dipindah tanpa mengganggu struktur dasar busana, seperti payet, aplikasi, dan border berfungsi sebagai unsur dekoratif dan penambah nilai penampilan desain. Sedangkan kancing dan ritsleting bersifat fungsional karena fungsinya untuk memudahkan kita mengenakan dan melepas busana serta dapat menambah daya Tarik pada desainnya.

Bahan pelengkap merupakan bahan yang digunakan untuk melengkapi bahan utama dan bahan pelapis. Bahan pelengkap dapat berupa benang jahit dan benang hias, *zipper* atau ritsleting, kancing, pita, renda, hak, atau kancing kait, dll (Ernawati, dkk., 2008: 184). Bahan pelengkap yang digunakan untuk membuat Blazer pada penelitian ini yaitu kancing, benang dan padding.

2.3.3 *Kelengkapan Alat dalam Pembuatan Blazer*

Persiapan pertama yang dilakukan adalah dengan menyiapkan alat-alat jahit, hal ini dilakukan untuk kelancaran dalam proses menjahit. Peralatan menjahit yang dikemukakan oleh Ernawati dkk (2008: 365-369) :

1. Mesin jahit

Peralatan pokok yang paling penting diruangan jahit adalah mesin jahit yang terletak di tempat datar dan cukup cahaya matahari atau lampu sehingga mesin dapat dioperasikan dengan lancar. Perlengkapan mesin jahit yang tidak boleh dilupakan adalah sepatu jahit, spul dan sekoci.

2. Macam-macam Gunting dan Alat Pemotong

Alat potong dalam menjahit ada bermacam-macam dengan fungsi yang berbeda-beda pula seperti: gunting kain yaitu gunting yang digunakan untuk menggunting kain, gunting zigzag, gunting rumah kancing, gunting tirus, alat pembuka jahitan atau pendedel dan lain lain. Gunting kain paling banyak digunakan sedangkan yang lainnya hanya sesuai dengan keperluan.

3. Alat Ukur

Untuk proses pembuatan pakaian mulai dari persiapan pola sampai penyelesaian diperlukan alat ukur, yang sering digunakan dalam proses menjahit adalah pita ukur (mid line). Ketelitian dalam mengukur memberikan pengaruh pada kualitas hasil busana yang dibuat.

4. Jarum

Dalam menjahit diperlukan perlengkapan menyemat dan jarum diantaranya: jarum jahit mesin, jarum tangan, jarum pentul, pengait benang dan tempat penyimpanan jarum. Jarum mesin yang baik terbuat dari baja ujung tajam agar bahan yang dijahit tidak rusak. Jarum jahit tangan digunakan untuk menghias menyisip dan menjelujur. Jarum pentul digunakan untuk menyemat kain sebelum dijahit. Pengait benang digunakan untuk pengait benang kelubang jarum bagi yang mengalami kesulitan dalam memasukkan benang ke lubang jarum.

5. Perlengkapan Memampat

Perlengkapan memampat atau mempres diperlukan untuk memampat karpas lengan, karpas bahu dan karpas bagian busana lainnya. Alat yang paling sederhana untuk memampat adalah dengan setrika listrik

2.3.4 *Desain Blazer*

Desain berasal dari Bahasa Inggris (design) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa”. Dari kata *design* muncullah kata desain yang berartimencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari kata benda, “desain” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang

mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan (Ernawati dkk, 2008: 195).

1. Jenis jenis desain

Menurut Ernawati,dkk (2008: 196) Secara umum desain dapat dibagi 2 yaitu desain struktur (struktural design) dan desain hiasan (decorative design).

1) Desain Struktur (Struktural Design)

Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana (silhouette). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Namun jika detail ini ditemukan pada desain struktur fungsinya hanyalah sebagai pelengkap.

2) Desain Hiasan (Decorative Design)

Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain hiasan dapat berupa krah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bis dan lain-lain. Desain hiasan harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut yaitu :

- a. Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d. Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- e. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

2. Unsur-Unsur Desain

Menurut Ernawati, dkk (2008: 201-211) unsur-unsur desain diantaranya adalah:

1) Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas,

dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain.

2) Arah

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh sipemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *princes* atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

3) Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirobah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-

bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkan akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

5) Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang kelihatan lebih besar (gemuk), maka bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dipakai oleh orang yang bertubuh kurus sehingga terlihat lebih gemuk. Tekstur bahan yang tembus terang seperti sifon, brokat dan lain-lain kurang cocok dipakai oleh orang yang berbadan gemuk karena memberi kesan bertambah gemuk.

6) Value (Nada Gelap dan Terang)

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-

bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah value.

7) Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, orange dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna.

Prinsip-prinsip desain menurut Ernawati, dkk (2008:211-212) adalah sebagai berikut:

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam satu benda, atau antara benda satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam satu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

2) Proporsi

Adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3) *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam satu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

Keseimbangan ada dua yaitu:

- a. Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya Tarik yang sama. keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung, dan abadi.
- b. Keseimbangan asimetris atau informal, yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

4) *Irama*

Irama dalam desain dapat dirasakan oleh mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada satu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama.

5) *Aksen/Center of interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada suatu yang paling penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen:

- a. Apa yang akan dijadikan aksen
- b. Bagaimana menciptakan aksen
- c. Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d. Dimana aksen ditempatkan.

6) *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi kerah yang berbentuk

bulat pula dan begitu pula sebaliknya. Dalam penelitian ini desain Blazer masih menggunakan pakem dimana terdapat kelepak kerah dan saku paspoal dengan klep. Namun lubang kancing Blazer menggunakan lubang kancing jas, tidak menggunakan lubang kancing paspoal.

2.3.5 *Hiasan Blazer*

Menurut Ernawati, dkk (2008: 384) menghias dalam Bahasa Inggris berasal dari kata “to decorate” yang berarti menghias atau memperindah. Dalam busana menghias berarti menghias atau memperindah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia baik untuk dirinya sendiri maupun untuk keperluan rumah tangga. Benda yang dipakai untuk diri sendiri antara lain blus, rok, celana, tas, topi dan lain-lain, sedangkan untuk keperluan rumah tangga diantaranya yaitu taplak meja, bed cover, bantal kursi, gordena dan lain-lain.

Ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan atas 2 macam yaitu 1) menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun dengan menggunakan mesin dan 2) dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda. Menghias permukaan kain atau bahan yaitu berupa aneka teknik hias seperti sulaman, lekapan, mengubah corak, smock, kruistek, terawang dan metelase. Sedangkan membuat bahan baru yaitu berupa membuat kaitan, rajutan, frivolite, macrame dan sambungan perca (Ernawati, dkk, 2008 :384)

Menurut Ernawati, dkk (2008: 387- 389) desain hiasan dapat dibuat dari berbagai bentuk ragam hias. Adapun jenis-jenis ragam hias yang dapat digunakan untuk menghias bidang atau benda yaitu:

1) Bentuk naturalis

Bentuk naturalis yaitu bentuk yang dibuat berdasarkan bentuk-bentuk yang ada di alam sekitar seperti bentuk tumbuh-tumbuhan, bentuk hewan atau binatang, bentuk batu-batuan, bentuk awan, matahari, bintang, bentuk pemandangan alam dan lain-lain.

2) Bentuk geometris

Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang mempunyai bentuk teratur dan dapat diukur menggunakan alat ukur. Contohnya bentuk segi empat, segi tiga, lingkaran, kerucut, silinder dan lain-lain.

3) Bentuk dekoratif

Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang berasal dari bentuk naturalis dan bentuk geometris yang sudah distilasi atau direngga sehingga muncul bentuk baru tetapi ciri khas bentuk tersebut masih terlihat. Bentuk-bentuk ini sering digunakan untuk membuat hiasan pada benda baik pada benda-benda keperluan rumah tangga maupun untuk hiasan pada busana.

2.3.6 Proses Pembuatan Blazer

Proses pembuatan Blazer yang baik akan berpengaruh pada hasil Blazer yang berkualitas. Hasil Blazer yang baik ditentukan oleh ketepatan ukuran, kerapihan, dan penampilan keseluruhan. Menurut Dra. Wildati Zahri, M.Pd (2007) untuk mengevaluasi ketepatan pakaian ada sepuluh poin (*fitting check*) yaitu sebagai berikut:

- 1) Garis tengah muka dan tengah belakang dan kampuh-kampuh sisi harus benar tegak lurus ke arah lantai.
- 2) kelonggaran pada masing-masing bagian badan, pinggang, dan pinggul harus benar, tergantung pada penambahan sewaktu pembentangan kain.
- 3) tanda-tanda tengah muka dan tengah belakang pinggang harus benar-benar bertepatan pada garis pinggang.
- 4) Garis kampuh bahu harus benar-benar berada pada leher dan ujung bahu
- 5) Garis leher harus benar-benar sesuai dengan besar leher tidak kekecilan dan tidak terlalu rendah atau terlalu tinggi.
- 6) Kerah dan lapisan lipatan garis patahan krah harus sesuai pada posisi yang benar, dan kerah pada tengah belakang harus tenang dan sesuai dengan tinggi figure model.
- 7) Lobang kancing harus mempunyai jarak yang normal, dan lobang yang lancar tanpa berpilin.

- 8) Arah garis lippit pantas harus bertolak dari bagian badan yang menonjol tidak boleh lebih dan keluar dari garis apek atau lebih besar dari bagian yang menonjol.
- 9) Fungsi kantong harus benar-benar sesuai dengan fungsinya dan keseimbangan desainnya.
- 10) Lengan harus benar-benar melangsi bahwa garis panjang lengan dan garis persilangan pada puncak lengan harus datar.

2.4 Limbah Tekstil

Industri *fashion* yang menjadi sumber kain perca antara lain garment, tailor, modiste, dan konveksi. Kain perca ini merupakan limbah hasil kegiatan usaha tersebut, dimana usaha tersebut memproduksi jenis pakaian yang berbeda sehingga kain perca yang dihasilkan juga berbeda-beda. Limbah usaha busana yang berupa kain perca merupakan bahan yang potensial apabila dimanfaatkan dengan metode yang tepat. Kain perca memiliki bentuk dan ukuran yang berbedabeda. Kain perca biasanya berbentuk gulungan yang tidak teratur karena kualitas dan karakteristik bahannya yang lebih rendah (Arin Mufidah Mandarwati, 2018: 33).

Kain perca merupakan jenis limbah yang tidak membusuk dan dapat dimanfaatkan kembali. Saat ini limbah tekstil dalam insdustri busana semakin melimpah. Walaupun terlihat sebagai barang yang tidak berharga, kain perca dapat diubah menjadi barang-barang yang berguna dan bernilai ekonomis mengingat kain perca memiliki corak dan tekstur yang beragam dan dapat dipadukan menjadi kreasi yang berguna.

Saat ini dunia dengan sangat gencar mengkampanyekan 3R reuse, reduce, recycle, atau dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan istilah 3M mengurangi sampah, menggunakan kembali sampah dan mendaur ulang untuk menghadapi dampak pemanasan global (Yeni Mardiyana Devanti, 2017: 52). Kain perca merupakan jenis limbah padat anorganik yang tidak dapat membusuk sehingga mendaur ulangnya menjadi sesuatu yang berbeda dan dapat dimanfaatkan kembali merupakan jalan terbaik untuk mengatasi menumpukan sampah jenis ini (Yeni Mardiyana Devanti, 2017: 53).

Kreativitas pemanfaatan kain perca menjadi kerajinan adalah solusi yang cukup baik untuk mengubah limbah menjadi menjadi barang yang berguna kembali, bahkan memiliki nilai jual serta dapat dikreasikan menjadi barang yang mempunyai nilai estetika. Salah satu pemanfaatan limbah perca adalah dengan pembuatan teknik *patchwork*.

Dalam jurnal yang dikemukakan oleh Rosmayadi *et al*, Volume 1 Number 1, July 2018. Sisa pakaian garmen hasil menjahit dikenal istilah *patchwork* berlimpah yang tidak dapat digunakan lagi dan kemudian disimpan di gudang atau bahkan menghapus. Ini tentu sangat tidak menguntungkan jika sisa hasil produksi tidak digunakan. Oleh karena itu diperlukan upaya kreatif untuk mengeksploitasi *patchwork* sisa produksi pakaian. Salah satunya adalah upaya kreatif dengan memanfaatkan kain atau tambal sulam untuk menciptakan sesuatu yang memiliki nilai apalagi melihat kondisi lingkungan menyajikan potensi peningkatan pendapatan (Harahap, 2018).

Menurut Kurrien Zakiya (2005: 19) memo kain adalah, “Potongan kain, pakaian duri, sisa jahitan kain, yang biasanya mudah ditemukan di penjahit, yang memiliki pola dan warna yang berbeda juga tekstur, misalnya polos, bergambar, atau bergaris, yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kerajinan "Sisa kain dapat didaur ulang menjadi produk kerajinan yang memiliki nilai ekonomis. Penerima manfaat dapat membuat sisa kain menjadi produk kerajinan dari *patchwork* dan quilting (Rachmi Kurnia Mulyana 2016: 308)

Dalam penelitian ini kain perca diperoleh dari konveksi kuwat yang berada di desa Beji, Pedan, Klaten. Dalam satu minggu konveksi ini mendapatkan 10 Kg dan berikut ini merupakan tumpukan kain perca yang dihasilkan dalam satu hari.



2.1 Gambar perca di konveksi kuwat

Kain perca ini biasanya hanya dijual yang dijadikan sebagai kerajinan keset dan lenan rumah tangga, bahkan dijadikan sebagai bahan bakar untuk memasak dan lain sebagainya. Oleh karena itu peneliti mencoba membuat inovasi baru dengan membuat hiasan berbahan kain perca yang dibuat dengan teknik *patchwork*, yang diletakkan pada busana. Selain dapat mengurangi limbah kain perca, hiasan ini juga dapat menambah nilai jual perca yang biasanya dijual dengan harga yang murah menjadi barang yang memiliki kualitas yang baik dan memiliki nilai estetika. Perca yang digunakan adalah perca berbahan katun, karena bahan ini karena teksturnya sedang tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal.

2.5 *Patchwork*

Patchwork yaitu suatu pekerjaan menambal atau menggabungkan sisa potongan kain dengan cara menjahit (Awit Radiani, 2009: 8). Menurut Eka Yunita (2011: 6) *patchwork & quilting* merupakan kegiatan menjahit, menyambung, serta mengombinasikan potongan kain perca menjadi suatu bentuk yang memiliki nilai seni. Sedangkan menurut stephanie R.S. Tjahjadi (2007: 5) *patchwork* adalah teknik menjahit potongan-potongan kecil kain perca aneka warna dan motif yang disusun dan disambung-sambung menjadi satu mengikuti pola yang berulang yang dikehendaki sehingga dapat membentuk sebuah desain yang lebih besar. Teknik *patchwork* banyak diterapkan dengan hiasan untuk lenan rumah tangga, macam-macam penerapan seperti: alas gelas, alas meja, bed cover, cempal, sarung bantal, tas, dan lain-lain (Septi Asmorini, 2013: 119).

Patchwork Quilting berkembang di Amerika Serikat. Perkembangan tekstil yang cukup pesat mendorong pembuatan produk *patchwork quilting* tidak menggunakan sisa bahan pada pembuatan pakaian. Perkembangan ini berlanjut, bukan hanya menggunakan sisa pakaian bekas melainkan bahan yang khusus dibeli untuk produksi *patchwork quilting* tersebut. Pada awalnya *patchwork quilting* hanya menggabungkan segi empat satu dengan yang lain, kemudian berkembang menjadi penggabungan bentuk segi empat, segitiga, dan *diamond*. *Patchwork quilting* sangat populer karena beberapa hal. Pertama, sangat ekonomis. Kedua cocok sebagai kegiatan para wanita di rumah. Ketiga, menghasilkan selimut buatan sendiri. Keempat, menghasilkan model baru karena penggabungan motif dan corak, baik dalam hal bentuk ataupun warna dan corak bahan. Kelima, dapat memperoleh penghasilan dari penjualan produk (Awit Radiani dkk, 2009: 8-9)

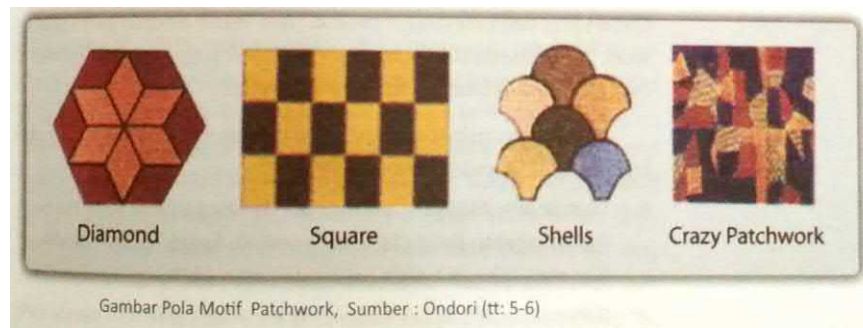
Seperti dalam *patchwork*, di mana semua bagian jelas digambarkan dan mempertahankan tampilan dan rasa mereka sendiri, dalam bersatu mereka membentuk sesuatu yang lebih besar. (Jason A. Wolf PhD, 2017:3)

Seni *patchwork quilting* ini sudah mulai berkembang di Indonesia. Di negara lain seni ini sudah berumur ratusan, bahkan ribuan tahun, seperti di benua Amerika, Eropa, dan negara Jepang (Eka Yunita, 2011: 6). Selama ini *Patchwork*

dikenal sebagai suatu seni yang mewah dan mahal, karena untuk membuat satu karya dibutuhkan waktu yang lama. Peralatan penunjang seni *patchwork* masih sulit didapat serta cukup mahal. Dalam perkembangannya, hasil karya *patchwork* dapat membentuk berbagai benda fungsional, seperti *bedcover* atau penutup tempat tidur, sarung bantal, taplak meja, hiasan dinding, busana, atau bahkan tas (Stephanie R.S Tjahjadi, 2007: 4).

Desain motif yang dapat digunakan pada teknik *patchwork* menurut Mila Karmila (2011: 39) yaitu:

1. *Diamonds*, merupakan bentuk belah ketupat yang disusun sedemikian rupa sehingga terbentuk motif permata.
2. *Squares*, merupakan bentuk kotak-kotak yang satu dengan yang lainnya saling menyambung.
3. *Shells*, merupakan susunan bentuk kerang.
4. *Crazy Patchwork*, merupakan susunan dari bentuk-bentuk potongan motif kain yang tidak beraturan baik ukuran maupun warna.



Gambar 2.2 Motif *Patchwork*

2.5.1 Pemilihan Warna

Memilih warna dalam pembuatan hiasan adalah tolak ukur yang terpenting, karena pemilihan warna yang baik akan menghasilkan keserasian dalam penampilan pemakai busana. Menurut Mila Karmila dan Marlina (2011: 16-17) warna adalah salah satu unsur seni dan desain yang secara visual sangat menarik perhatian mata, karena dalam suatu benda yang pertama kali dapat dilihat dan dinikmati adalah warnanya. Warna selalu dihubungkan dengan estetika karena selain dapat dihayati secara emosional atau warna dapat dihayati dengan

menggunakan kepekaan perasaan manusia. Warna juga juga bias merupakan representasi dari makna atau symbol tertentu.

Secara ilmiah dinyatakan bahwa warna merupakan gelombang-gelombang cahaya tertentu, kita dapat mengenali suatu warna apabila gelombang cahaya itu menyentuh retina mata, kemudian diolah oleh jaringan syaraf, gelombang cahaya tadi disampaikan ke otak yang kemudian mencernanya sehingga kita dapat mengenal gelombang cahaya tersebut sebagai suatu warna. Secara emosional warna dianggap memiliki sifat-sifat yang sanggup menimbulkan efek psikologis sehingga mampu menimbulkan kesan yang panas, dingin, cerah, murung dan sebagainya.

Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, orange dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna (Ernawati, dkk, 2008: 205).

1. Jenis jenis warna

Menurut teori Brewster jenis-jenis warna adalah sebagai berikut (Mila Karmila & Marlina, 2011: 18):

- 1) Warna primer atau warna pokok merupakan warna utama dalam lingkaran warna, yang diperoleh bukan dari mencampur warna-warna yang ada. Warna primer terdiri dari: merah, biru dan kuning.
- 2) Warna sekunder: warna hasil campuran yang seimbang antara warna primer dengan warna primer.
 - Warna ungu (violet) campuran dari merah dan biru,
 - Warna orange campuran warna merah dan kuning, dan,
 - Warna hijau campuran warna kuning dan biru.
- 3) Warna tersier: merupakan hasil campuran warna sekunder dengan warna primer.
 - Warna merah ungu campuran warna merah dengan ungu

- Warna ungu biru campuran warna ungu dengan biru
- Warna hijau biru campuran warna hijau dengan biru
- Warna kuning hijau campuran warna kuning dengan hijau
- Warna orange kuning campuran warna orange dengan kuning
- Warna merah orange campuran dari warna merah dengan orange

2. Sistem warna

Menurut Mila Karmila dan Marlina (2011: 18) Louis Prang pada tahun 1876 menemukan sistem warna, yang kemudian dikenal dengan system warna Prang. Prang menyusun notasi warna pada tiga pembagian warna, yaitu:

- 1) *Hue*, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya.
- 2) *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warn. Contohnya adalah tigitan warna dari putih hingga hitam. Mengubah *value* menjadi terang dapat dengan cara menambah warna putih secara bertingkat disebut "*Tint*" dan merubah *value* menjadi gelap adalah dengan menambah warna hitam secara bertingkat pula disebut "*Shade*".
- 3) *Intensity*, seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan kekuatan pancaran intensitas/cerah atau suramnya warna.

2.5.2 *Desain Hiasan Patchwork*

Desain hiasan merupakan desain yang dibuat untuk meningkatkan mutu dari desain struktur suatu benda. Desain hiasan ini terbentuk dari susunan berbagai unsur seperti garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna. Bentuk dan warna merupakan unsur yang sangat mempengaruhi tampilan sebuah desain hiasan. Agar indah dan menarik dilihat dalam mendesain hiasan ini juga harus memperhatikan prinsip-prinsip desain

Menurut Ernawati, dkk(2008: 384-385) keselarasan merupakan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya baik antara benda yang dihias dengan hiasannya maupun antara hiasan yang digunakan itu sendiri. Agar hiasan yang digunakan sesuai dan dapat memperindah bidang yang dihias maka perlu diperhatikan beberapa hal yaitu :

- 1) Hiasan yang digunakan hendaklah tidak berlebihan. Hiasan yang terlalu berlebihan membuat pakaian terlihat norak atau terlalu ramai. Oleh sebab itu penggunaan hiasan hendaklah dibatasi sehingga fungsinya untuk meningkatkan mutu produk tersebut dapat tercapai.
- 2) Hiasan yang digunakan disesuaikan dengan desain struktur benda yang dihias. Contohnya pada bidang benda yang berbentuk segi empat dapat digunakan motif yang mengikuti bidang segi empat tersebut, atau hanya membuat hiasan berbentuk siku pada setiap sudutnya. Janganlah menggunakan hiasan yang merubah desain struktur seperti bidang segi empat dibuat hiasan berbentuk lingkaran pada bagian tengah bidang benda. Ini artinya sudah merubah bentuk struktur benda tersebut. Gambar-gambar ini mengungkapkan patchwork rumit dari butir yang terhubung oleh batas kemiringan. (Pinshane Y. Huang *et al.* 2011: Microscopy Society of America. 17. Suppl 2)
- 3) Penempatan desain hiasan disesuaikan dengan luasnya background dari benda yang dihias. Bidang yang kecil sebaiknya juga menggunakan hiasan yang kecil dan sebaliknya bidang yang luas dapat menggunakan hiasan yang sedikit lebih besar.

2.5.3 Prinsip desain patchwork

Berikut ini merupakan prinsip desain dalam pembuatan hiasan *patchwork*:

1. Kesatuan

Kesatuan adalah penyusunan/pengorganisasian unsur-unsur desain sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Setiap unsur akan saling mendukung unsur lainnya saling melengkapi dan saling mengisi sehingga suatu karya seni/desain dapat tampil secara menarik (Mila Karmila dan Marlina, 2011: 20).

2. Kesimbangan desain patchwork (balance)

Menurut Mila Karmila dan Marlina (2011: 20) suatu keseimbangan dalam karya seni dapat dicapai dengan mempertentangkan unsur-unsur pembentuknya. Unsur-unsur yang dipertentangkan itu tidak harus selalu sama, seperti garis dengan garis atau warna dengan warna. Secara teknis, prinsip keseimbangan dapat dicapai dengan berbagai kemungkinan, antara lain:

- 1) Simetri, merupakan prinsip keseimbangan yang paling sederhana. Yaitu adanya kesamaan bentuk, rupa maupun jarak yang persis sama antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.
- 2) Asimetri, merupakan prinsip keseimbangan yang agak kompleks dan memerlukan kepekaan estetis untuk memahaminya, keseimbangan asimetris ini dapat terjadi karena bentuk, warna dan sebagainya.
- 3) Keseimbangan kesan-kesan tertentu.

Ini adalah prinsip keseimbangan yang lebih kompleks lagi, pemahamannya mutlak memerlukan kepekaan estetis yang baik. Keseimbangan ini dapat dicapai dengan memperbandingkan kesan tertentu yang dihasilkan oleh warna, garis, bidang, tekstur dan sebagainya. Misalnya kesan “luas” selain dapat dicapai dengan menggunakan warna.

4) Irama

Dalam suatu karya seni, khususnya dalam suatu desain, irama dapat dibentuk melalui pengulangan (*repetition*) dan gerakan (*movement*) dari unsur-unsur desain yang bersifat visual yaitu garis, bidang, tekstur dan warna (Mila Karmila dan Marlina, 2011: 20).

2.5.4 Hiasan Patchwork Pada Blazer

Ragam hias dengan bentuk dasar geometrik memiliki ciri kerangka dasar berbentuk ilmu ukur, seperti segi empat dan segi empat panjang yang tersusun dalam garis miring diagonal (Toufiq & Hari. 2015:73). Dalam pembuatan hiasan pada penelitian ini menggunakan ragam hias geometris karena motif ini menjadi ciri khas *patchwork* yang dapat dihitung dan mudah untuk diukur.

Pemilihan bahan yang tepat akan mempermudah proses dalam pembuatan Blazer. Bahan-bahan dalam pembuatan Blazer adalah bahan yang mudah direkat, dijahit, serta disetrika secara cepat dan hasilnya bagus. Menurut Goet Poespo (2009: 18) bila bahannya kurang bisa dikerutkan, akan sangat susah menanganinya. Sebagai contoh, akan terdapat kerutan pada jahitan lengan baju, gabungan jahitan, atau pada takik (*notch*) kelepak kerahnya. Bahan dengan tenunan rapat, bahan dengan setrikaan permanen, serta bahan serat dengan

presentase tinggi yang tidak meresap (Nylon, Polyester) tidak bisa dikerut dengan baik.

Karakteristik bahan untuk jas atau Blazer sama seperti pada bahan untuk celana. Namun, bahan untuk jas atau Blazer memiliki kelangkaan yang lebih baik dan mewah dengan pegangan yang lembut (Noor Fitrihana, 2011: 38). Pemilihan bahan pada Blazer dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kain tenun polos, kain tenun dengan anyaman polos, plat, atau *plain* paling sering digunakan sebagai busana karena memiliki permukaan kain yang rata (anyaman berpola naik turun), bagain depan dan belakang terlihat sama, mempunyai daya susut lebih tinggi disbanding dengan kain tenun lainnya, serta memiliki daya sobek lebih rendah (Noor Fitrihana, 2011: 20). Sedangkan pemilihan bahan hiasan dengan teknik *patchwork* dalam penelitian ini yaitu menggunakan bahan dari kain perca batik, perca lurik, dan perca polos. Kain perca dipertimbangkan sebagai hiasan dalam teknik *patchwork* karena bahan mudah untuk didapatkan, lebih menguntungkan dibandingkan dengan menggunakan kain utuh, dan sebagai upaya konservasi karena dapat mengurangi limbah yang ada di lingkungan sekitar kita. Dalam penelitian ini desain hiasan yang digunakan adalah motif geometris.

2.5.5 Patchwork Merupakan Penerapan Nilai Konservasi

Salah satu fenomena permasalahan lingkungan saat ini adalah menumpuknya limbah yang tidak dapat terurai oleh alam seperti limbah sampah yang berbahan dasar sintesis seperti plastik dan kain. Salah satu usaha menanggulangi permasalahan lingkungan ini adalah dengan menghadirkan produk *eco-fashion* (toufiq panji wasesa, dkk, 2015:2).

Konservasi adalah upaya pelestarian lingkungan, tetapi tetap memperhatikan, manfaat yang dapat diperoleh pada saat itu dengan tetap mempertahankan keberadaan setiap komponen lingkungan untuk pemanfaatan, masa depan. Salah satu wujud konservasi adalah konservasi sumber daya alam, yakni upaya pengelolaan sumber daya alam yang menjamin pemanfaatannya secara bijaksana, sementara bagi sumber daya terbaru adalah untuk menjamin kesinambungan untuk persediaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas nilai dan keanekaragaman.

Universitas Negeri Semarang sebagai Universitas Konservasi jelas harus mengusung pendidikan konservasi bagi mahasiswa baik program studi kependidikan maupun non-kependidikan. Kegiatan ini merupakan pembinaan sekaligus pendidikan yang sangat nyata. Pada pasal 3 disebutkan bahwa tata kelola kampus berbasis konservasi diwujudkan melalui 7 pilar utama Universitas Konservasi (Hardati, dkk 2016:14) yakni:

1. Konservasi keanekaragaman hayati bertujuan melakukan perlindungan pengawetan, pemanfaatan, dan pengembangan secara arif dan berkelanjutan terhadap lingkungan hidup, flora dan fauna di Unnes dan sekitarnya.
2. Arsitektur hijau dan system transportasi internal bertujuan mngembangkan dan mengelola bangunan dan lingkungan yang mendukung visi konservasi, serta mewujudkan sistem transportasi internal yang efektif, efisien dan ramah lingkungan.
3. Pengelolaan limbah bertujuan melakukan pengurangan, pengelolaan, pengawasan terhadap produksi sampah dan limbah, dan perbaikan kondisi terhadap lingkungan di kampus Unnes untuk mewujudkan lingkungan yang bersih dan sehat.
4. Kebijakan nirkertas bertujuan menerapkan administrasi dan ketatausahaan berwawasan konservasi secara efisien. Program pilar kebijakan nirkertas diterapkan melalui optimalisasi sistem berbasis teknologi informasi, efisien penggunaan kertas, pemanfaatan kertas daur ulang, dan penggunaan kertas ramah lingkungan.
5. Energi bersih bertujuan untuk melakukan penghematan energy melalui serangkaian kebijakan dan tindakan dalam memanfaatkan energy secara bijak, serta pengembangan energy terbarukan yang ramah lingkungan.
6. Konservasi, etika, seni, dan budaya bertujuan untuk menjaga, melestarikan dan mengembangkan etika, seni, dan budaya local untuk menguatkan jati diri bangsa.
7. Kaderisasi konservasi bertujuan menanamkan nilai – nilai konservasi secara berkelanjutan.

2.6 Konsep dan Tujuan Pembuatan Blazer dengan Hiasan Teknik Patchwork

Penelitian ini menerapkan konsep *recycle fashion* dengan memanfaatkan limbah kain perca yang ada di salah satu konveksi kuwat di daerah Beji, Pedan, Klaten. Penelitian ini memanfaatkan limbah yang sudah tidak terpakai yang biasanya hanya dijual dan dijadikan sebagai bahan bakar, menjadi suatu barang yang lebih bernilai.

Menurut Arin Mufidah Mandarwati (2018: 33-34) Pemanfaatan limbah perca merupakan langkah yang kreatif dan inovatif untuk memanfaatkan sisa kain produksi pakaian untuk dibuat menjadi produk yang memiliki nilai jual yang tinggi. Tujuan pemanfaatan limbah perca adalah mengolah limbah kain perca menjadi suatu produk baru tanpa menimbulkan kerugian atau masalah kepada masyarakat dan mencegah polusi.

Adapun potensi limbah jika dikaitkan dengan proses kreatif dan pengembangan produk adalah (Arin Mufidah Mandarwati, 2018: 33-34):

1. Dapat mengurangi ketergantungan bangsa kita terhadap bahan baku untuk pakaian yang selalu diimpor.
2. Dapat menciptakan produk yang ramah lingkungan tanpa meninggalkan nilai produk itu sendiri, yaitu rasional, emosional, dan fungsional.
3. Dapat membangun kesadaran akan pemahaman pengelolaan lingkungan dan masyarakat dalam memperlakukan limbah sebagai pemikiran sekaligus diimplementasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari kepada masyarakat.
4. Memberikan kontribusi pada bidang desain produk/kriya dalam mengembangkan potensi pengolahan limbah.

2.7 Kualitas

Menurut Lovelock (1988: 229) yang dikutip oleh Fajar Laksana (2008: 88) Definisi dari kualitas adalah sebagai berikut: *“quality is degree of excellent intended, and the control of variability in achieving that excellent, in meeting the customers requirements”*. Dikatakan bahwa kualitas adalah tingkat mutu yang diharapkan, dan pengendalian keragaman dalam mencapai mutu tersebut untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Menurut ilmu linguistik, kualitas berasal dari Bahasa latin *quails* yang berarti “sebagaimana kenyataannya”. Definisi kualitas secara umum adalah tingkat yang menunjukkan serangkaian karakteristik yang melekat dan memenuhi ukuran tertentu. Sedangkan, menurut *American for Quality Control*, kualitas adalah totalitas bentuk dan karakteristik barang atau jasa yang menunjukkan kemampuannya untuk memuaskan kebutuhan yang tampak jelas maupun tersembunyi (Noor Fitrihana, 2012: 4).

Kualitas adalah kesesuaian produk dengan standar dan kemampuan produk dalam memuaskan konsumen. Dengan demikian, kualitas atau mutu produk busana merupakan kesesuaian produk busana, baik dengan standar yang telah ditetapkan maupun kemampuannya dalam memuaskan konsumen. Perusahaan selalu berusaha memenuhi kebutuhan konsumen dengan menawarkan produk yang berkualitas. Produk yang berkualitas adalah produk yang memiliki manfaat bagi konsumennya. Kualitas adalah keseluruhan sifat serta ciri dari suatu produk atau pelayanan yang berpengaruh pada kemampuannya untuk memuaskan kebutuhan yang dinyatakan atau tersurat (Diana Safitri, 2015 : 31)

2.7.1 Kualitas Blazer dengan teknik patchwork

Kualitas hasil pembuatan blazer merupakan faktor yang terdapat dalam suatu produk yang menyebabkan produk tersebut bernilai dan berkualitas. Hasil blazer yang rapi akan mempengaruhi baik atau tidaknya kualitas blazer. Dalam pembuatan Blazer metode yang baik digunakan adalah dengan teknik *Tailoring*.

Penciptaan Blazer dengan hiasan teknik *patchwork* memerlukan pengujian untuk mengetahui kualitasnya. Pengujian dilakukan oleh validator dan panelis untuk mengetahui kualitas blazer. Blazer dalam penelitian ini dikatakan berkualitas apabila sudah sesuai dengan karakteristik Blazer yang sesuai, seperti ketepatan bahan, bentuk busana, tema busana, keseluruhan visual, desain busana, estetika busana. Kualitas blazer dalam penelitian ini mengacu pada teori yang mendukung persoalan visual blazer dan kesesuaian blazer dengan hiasan teknik *patchwork*.

Pawirosentono (2004:16) menyatakan bahwa mutu barang ditinjau dari sisi produsen dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya: (1) bentuk barang

(*designing*), (2) bahan baku yang digunakan (*raw material*), (3) cara atau proses pembuatannya (*tecnology*), (4) cara menjualnya atau cara mengirimnya dan cara pengemasan (*packaging and delivering*), (5) kegunaan barang (*using*)

Sachari (2005) yang dikemukakan oleh Zulkifli bahwa secara definitif desain produk adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dalam berbagai pendekatan dan pertimbangan, baik dari segi fungsi, inovasi teknologi, ekonomi, ergonomi, teknik, material, sosial, budaya, nilai estetis, pasar, hingga pertimbangan-pertimbangan lingkungan.

Penggunaan blazer dapat dipadu padankan dengan gaun, rok dan celana panjang yang dapat dilengkapi dengan blus dalam ataupun tidak. Blazer ini banyak digunakan untuk busana kerja atau sebagai busana resmi. Ciri-ciri blazer adalah model yang menggunakan kerah, garis hias, belahan kancing, saku dalam paspoille. Agar menghasilkan blazer yang baik digunakan bahan pelapis sebagai pembentuk. Penggunaan bahan pelapis dalam pembuatan blazer harus diperhatikan penempatannya, misalnya bahan pelapis untuk pembentuk dan bahan pelapis sebagai penyelesaian akhir semuanya harus sesuai dengan kegunaan dan penempatannya agar terlihat lebih rapi (Santi Wulandari, 2013).

Kain perca dapat dikembangkan menjadi suatu produk inovatif yang baru dan memiliki nilai ekonomi, estetika, dan fungsional yang lebih tinggi dengan diolah lebih lanjut. Dalam pemanfaatan kain perca dengan melakukan berbagai eksperimen reka bahan seperti penggunaan teknik *structure design* dan *surface design*. Dengan adanya pemanfaatan kain perca ini di harapkan dapat menciptakan kreasi baru dalam pembuatan suatu produk fashion yang dalam pembuatan suatu produk fashion yang kreatif dan inovatif (Reni Wulandari Kurniawati, 2015).

Seperti yang dikemukakan dalam Arfatul Marwiyah, *et al* (2018: Volume 07 Nomor 02) Jurnal diksi yang berjudul Estetika Kerajinan oleh Martono (2001:95) bahwa kerajinan sebagai karya fungsional tidak cukup hanya memenuhi aspek fungsi saja melainkan memerlukan sentuhan keindahan untuk meningkatkan kualitasnya. Nilai estetik dalam karya kerajinan dilihat dari aspek bentuk, warna, ornamen atau hiasan, dan nilai fungsi.

Berdasarkan penjabaran di atas, aspek yang diperlukan dalam penilaian kualitas blazer dalam penelitian ini adalah (1) inovasi, (2) Desain, (3) Kualitas jahitan, (4) Keindahan (Estetika).

1) Inovasi

Inovasi adalah sesuatu yang berkenaan dengan barang, jasa atau ide yang dirasakan baru oleh seseorang. Meskipun ide tersebut telah lama ada tetapi ini dapat dikatakan suatu inovasi bagi orang yang baru melihat atau merasakannya.

Di Indonesia penanganan limbah pada industri menjadi kasus yang serius karena pengelola belum memikirkan dengan serius dampak limbah terhadap masyarakat. Menurut Toufiq & Hari (2015:77) Inovasi berkelanjutan harus berperan terutama bagi pelaku kreatif agar didorong untuk menciptakan produk-produk unggulan yang berasal dari limbah namun ramah lingkungan sehingga dapat diterima di pasar yang lebih luas.

Tujuan utama dari pembuatan Blazer dengan hiasan *patchwork* adalah sebagai pemanfaatan limbah yang tak terpakai. Proses daur ulang limbah khususnya kain perca batik berdampak positif bagi industri kreatif, yaitu membawa nilai lokal yang menjadi ciri khas sebuah produk. Limbah kain perca batik dapat ditemui di hampir seluruh industri batik Indonesia, khusus kain yang berjenis katun adalah jumlah yang paling banyak dikarenakan harga bahan katun lebih murah dibandingkan dengan bahan lainnya (Toufiq & Hari. 2015:72).

2) Desain

Selain sebagai pelengkap Blazer dapat pula dipakai untuk menambah aksen pada penampilan, supaya kelihatan lain dari yang lain. Untuk memenuhi tujuan ini, Blazer banyak yang dibuat dari kain gorden, kain *vintage* atau kain tidak rapat. Ada pula Blazer yang dibuat dengan teknik membuat bahan, yaitu rajutan dengan motif bolong atau dengan alur (Porrie Muliawan, 2012: 223)

Kesatuan pada desain hiasan merupakan terdapatnya kesatuan pada keseluruhan komponen desain baik bentuk desain, warna desain, ukuran desain, dan lain-lain sehingga tercipta sebuah desain hiasan yang baik atau sesuai dengan bidang yang akan kita hias (Ernawati, dkk, 2008: 387).

3) Teknik Jahit

Tailoring adalah suatu metode menjahit busana yang hasilnya akan lebih kuat daripada menjahit secara tradisional. *Tailoring* biasanya diterapkan pada jahitan untuk untuk mantel (*coat*), jas (*jacket*), dan Blazer. Pakaian tersebut biasanya cukup mahal, baik membeli jadi maupun membuatnya pada penjahit (Goet Poespo, 2009: 7).

Ketika akan mengenakan busana, kita perlu mempertimbangkan tujuan dan pemakaian yang mencakup waktu, tempat, dan acara yang akan dihadiri. Busana dibuat dengan bermacam-macam desain dan bahan agar para pemakainya dapat memilih model dan bahan busana sesuai dengan keperluannya (Noor Fitrihana, 2011: 42)

Aktifitas yang beragam menuntut penggunaan busana yang berbeda pula. Jenis busana yang dikenakan dalam melakukan aktifitas sehari-hari, antara lain busana kerja, busana sekolah, busana rumah, busana santai, busana olahraga, busana tidur, dan busana mandi. Berbagai jenis busana tersebut dikenakan dalam waktu yang lama dan berulang-ulang. Oleh karena itu, busana sehari-hari sebaiknya dipilih dari bahan tenun yang menyerap keringat. Bahan tenun tersebut dapat terbuat dari serat alam, seperti sutra, kapas atau katun, rayon atau campuran serat alam, serta serat sintetis dengan komposisi serat alam yang dominan (Noor Fitrihana, 2011: 42). Sedangkan Kepantasan terkait erat dengan penempatan pakaian sesuai fungsi dan konteks ketika dipakai, yang memperhatikan acara, tempat, situasi, dan kondisi tertentu (Deni setiyawan 2017: 141)

4) Estetika

Prinsip estetika merupakan asas-asas logika bentuk. Asas-asas tersebut sangat terkait dengan persoalan pengalaman estetik. Pada pengalaman estetik tidak lagi fokus pada bentuk dan isi, melainkan dipahami sebagai satu kesatuan bentuk yang utuh (Deni Setiyawan 2017: 29).

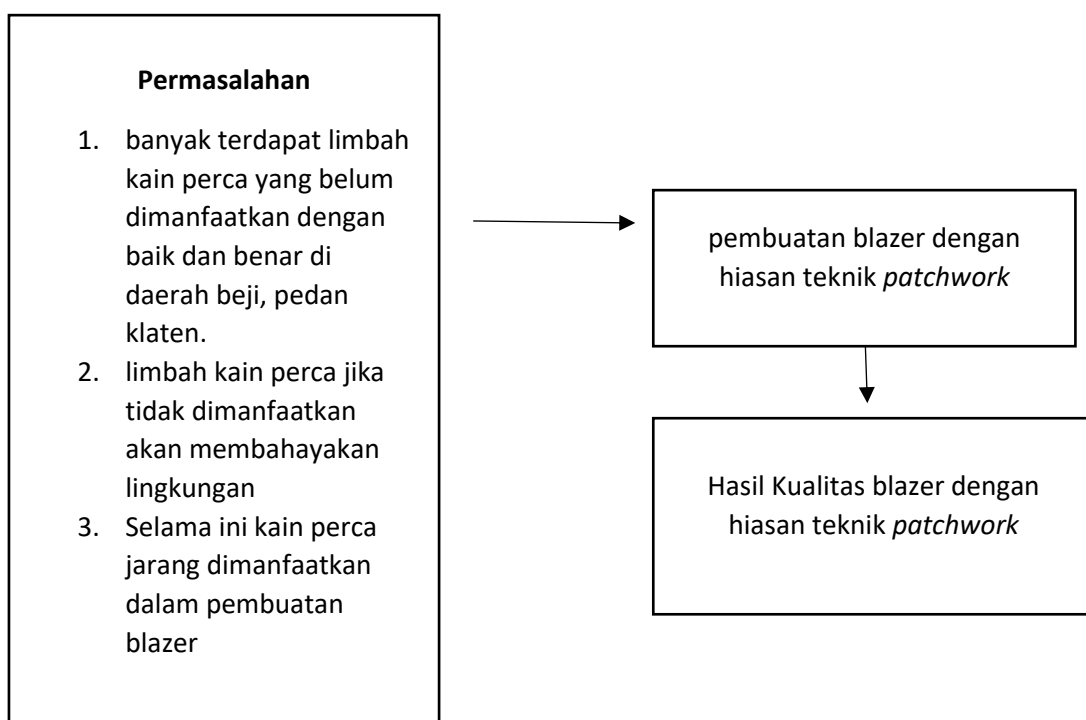
Dalam jurnal internasional yang dikemukakan oleh Jeffrey Horsley (2014: Volume 1 Number 1) Breward lebih kritis. Dia menunjukkan dengan mengacu pada pameran 'Giorgio Armani' bahwa: Sesuai dengan gaya kuratorial yang mengangkat pakaian ke status karya seni ikonik, pameran tersebut disajikan

sebagai objek dekontekstualisasi untuk penghargaan estetika ada sedikit upaya untuk menginformasikan kepada khalayak tentang konteks historis, sosial, teknologi, ekonomi atau geografis yang menjadikan mode subjek yang layak untuk dipelajari secara berkelanjutan. (Breward 2003)

2.8 Kerangka Berfikir

Pedan, Klaten merupakan daerah industri konveksi yang terkenal banyak yang memiliki usaha konveksi di daerah ini. Limbah perca dan jarang dimanfaatkan menjadi barang yang bernilai jual. Para pemilik industri konveksi biasanya hanya menjual dan memberikan kepada tetangga untuk dijadikan sebagai bahan bakar, padahal jika kain dibakar akan menjimbulkan berbagai penyakit yang membahayakan diri dan lingkungan sekitar. Biasanya kain yang dijual akan digunakan dalam bahan baku pembuatan keset, tutup saji, alas wajan dan lain sebagainya.

Pembuatan Blazer dengan hiasan teknik *patchwork* merupakan salah satu karya yang efektif sebagai wujud dari pelestarian lingkungan yang disampaikan desainer lewat karyanya. Persoalan limbah dalam pencemaran lingkungan merupakan salah satu dampak yang tidak dapat dihindarkan akibat dari kemajuan pada era industrialisasi seperti saat ini.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang berjudul “Kualitas Blazer dengan Hiasan Teknik *Patchwork*” adalah sebagai berikut:

Blazer dengan hiasan teknik *patchwork* secara keseluruhan dinilai berkualitas, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa blazer dengan hiasan teknik *patchwork* yang memiliki persentase paling tinggi adalah pada aspek inovasi yaitu 23,41%, yang kedua adalah aspek desain blazer yaitu 22,94%, posisi ketiga yaitu aspek teknik jahitan yaitu 22,29%, dan yang terakhir adalah aspek keindahan (estetika) yaitu 21,70%. Pemilihan warna perlu dipertimbangkan dalam penyempurnaan keindahan hiasan *patchwork* pada blazer

5.2 Saran

1. Penciptaan blazer dengan hiasan teknik *patchwork* masih mempunyai beberapa kelemahan, salah satunya adalah pemilihan warna pada hiasan masih kurang tepat karena menggunakan warna yang senada, sehingga tidak terlihat seperti *patchwork*. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan lebih banyak lagi uji coba sebelum memutuskan untuk mengaplikasikan pada hiasan.
2. Estetika merupakan indikator yang mendapatkan skor yang paling rendah, karena warna hiasan kurang menggambarkan bahwa itu adalah hiasan yang terbuat dari teknik *patchwork* oleh karena itu diperlukan pemantapan pemilihan warna untuk menghasilkan sebuah karya yang terlihat indah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah,dita. 2010. *Pengaruh Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Majestyk Bakery & Cake Shop Cabang H.M. Yamin Medan*. 2 (1): 71-87
- Asmoiri, S. 2013. Hasil Jadi Sajadah Menggunakan Teknik *Patchwork* Bagi Mahasiswa D3 Tata Busana Angkatan 2012 Melalui Pelatihan 02(03): 118-124.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ardianti, R.L, P.Y. Ginanjar. Utilization Of Patchwork Recycle Through Patchwork Art Activity In Order To Motivate The Women Community In Sayang Village, Jatinangor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 1(2): 121.
- Azwar, Saifuddin. 2011. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Azwar, S. (2016). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Devianti, M.D. 2017. Pemanfaatan Limbah Konveksi Untuk Meningkatkan Pendapatan Rumah Tangga Miskin (Rtm). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*. Vol. 3 (1): 52-53
- Dwiyanto, Bambang Munas. 2011. Model Peningkatan Partisipasi Masyarakat Dan Penguatan Sinergi Dalam Pengelolaan Sampah Perkotaan. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*. Volume 12, Nomor 2. Hlm. 239-256
- Ernawati dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- _____. 2008. *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- _____. 2008. *Tata busana jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengan Kejuruan
- Fitrihana, Noor. 2011. *Memilih Bahan Busana*. KTSP
- _____. 2012. *Pengendalian Mutu Busana*. KTSP
- Firdhausyah, Amatul. 2017. Riset Pengembangan Serat Perca Sebagai Material

Baru Untuk Produk Fashion Dan Kriya. Undergraduate thesis,: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

- Hardati, dkk. 2014. *Pendidikan Konservasi*. UNNES PRESS. Semarang
- Hidayat, Mei dan Abidin, Zainal. 2003. *Kreasi Patchwork dan Qulting 2*. Jakarta: Puspa Swara.
- Huang, Pinshane Y *et al.* 2011. *Imaging Grains and Grain Boundaries in Single-Layer Graphene: An Atomic patchwork quilt*. 17 (Suppl 2)
- Horsley, Jeffrey. 2014. Re-presenting the body in fashionexhibitions.*International Journal of Fashion Studies* Volume 1 Number 1
- Indahyani, Titi. 2010. *Sukses Mengembangkan Desain Seni Dan Kerajinan Menjahit Aplikasi Berbahan Dasar Limbah Kain (Kain Perca) Bagi Industri Rumah Tangga*. 01 (02): 431-444
- Jason A Wolf PhD 2017. The Patchwok Perspective: A New view for patient experience. *Patient Experience Journal*. Volume 4 Issue 3 Article 1
- Rosmayadi et al. 2018. Training And Mentoring Of Making Doormats From Patchwork For Creative Business For Housewife In Pangmilang Singkawang. *International Journal Of Public Devotion*. Volume 1 Number 1, July 2018
- Karmila, Mila dan Marlina. 2011. *Kriya Tekstil*. Bogor: Bee Media Pustaka
- Kurniawati, Reny W.. 2015. *Pengolahan Limbah Kain Perca Untuk Produk Fashion*. Kriya Tekstil & Mode, Fakultas Industri Kreatif: Universitas Telkom
- Laksana, Fajar.2008. *Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Muliawan, Porrie. 2012. *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta: Libri
- Mandarwati, Arin M. 2018. *Pengembangan Modul Pembelajaran Pemanfaatan Limbah Perca Dengan Teknik Patchwork Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Siswa Kelas X Tata Busana Smk Negeri 1 Sewon*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Marwiyah, Arfatul, *et al.* 2018. Analisis Estetis Karya Kerajinan Kain Perca Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Beringin Kabupaten Deli Serdang. *Gorga Jurnal Seni Rupa*. Volume 07 Nomor 02
- Mulyana, Rachmi K. *et al.* 2016. *Analisis Kesiapan Industri Konveksi Perca dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean 2015* (Studi kasus:

- Kelurahan Tipes Kecamatan Serengan, Surakarta). Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Mulyana, Rachmi K., et all . 2016. Patchwork And Quilting By The Beneficiaries Of Sewing Department In Social Rehabilitation Center "Taruna Yodha" Sukoharjo. *Proceeding of 2nd international conference of arts language and culture*. 308-312
- Noviandri, Patricia P dan Centaury Harjani. 2016. Pengolahan Kain Perca Menjadi Sekat Peredam Suara. *Dinamika kerajinan dan batik* (Vol. 33, No. 2)
- Narbuko, Kholid dan Achmadi, Abu. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Pawirosentono, Suyadi. 2004. *Filosofi Baru Tentang Manajemen Mutu Terpadu, Total Quality Management Abad 21*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Poespo, Goet. 2009. *Tailoring Membuat Blazer dalam 1 Hari*. Yogyakarta: Kanisius
- Prasetyo, Bambang dan L.M. Jannah. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Radiani, A. dan R.A. Rihastuti. 2009. *Seni Perca Limbah Kain yang Menghasilkan Uang*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ramdhan, Rahmat. 2016. *Analisis Kesiapan Industri Konveksi Kain Perca Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean 2015 (Studi Kasus: Kelurahan Tipes Kecamatan Serengan, Surakarta)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Siregar, E. dan Flora H. 2013. Perbedaan Hasil Jahitan Blus Antara Pola Leew Van Rees dengan pola M.H Wancik untuk Wanita Bertubuh Gemuk. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan* 14 (2):23
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung: Cetakan Ke-20.
- Sudijono, Anas.2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Ikapi
- Soekarno. 2012. *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

- Soliha, D. Haryani. 2016. Eksplorasi Limbah Konveksi Cigondewah dengan Teknik Ikat Celup dan Aplikasi Imbuh. *e-Proceeding of Art & Design* Volume 3(2): 219
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Tjahjadi, R.S. Stephanie. 2007. *Terampil Membuat Patchwork & Quilting 15 Macam*.
- Umar , H. 2008. *Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Gramedia Pustaka Utama
- Yunita, Eka. 2011. *Patchwork & Quilting Untuk Pemula*. Jakarta: Demedia
- Winifried, Aldrich. 2015. *Terampil Merancang Pola Busana Wanita dengan Sistem Metrik*. Jakarta: Libri.
- Wasesa, Toufiq Panji, *et al.* Pemanfaatan Liimbah Kain Batik Untuk Pengembangan Produk Aksesoris Fashion. *Jurnal Universitas Pembangunan Jaya*. 2 Volume 2
- Zulkifli.2009. Inovasi Perkuliahan Studi Khusus Seni Kriya di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Untuk Meningkatkan Kompetensi Lulusan dan Memenuhi Kebutuhan Pasar. *Logat: Jurnal Bahas*.18 (01)