

**EVALUASI ROMPI DARI LIMBAH KAOS DENGAN TEKNIK
MAKRAME**



NAFISA SERIANI

5525107724

**Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI TATA BUSANA

JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

ABSTRAK

Nafisa Seriani. **EVALUASI TERHADAP ROMPI DARI LIMBAH KAOS DENGAN TEKNIK MAKROME.** Skripsi. Jakarta, Program Studi Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2017.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui penilaian produk rompi dari limbah kaos dengan teknik makrame. Adapun penelitian ini dilakukan di Jurusan IKK Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta pada bulan Mei 2016 hingga Februari 2017.

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif adapun pembuatan produk rompi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara eksperimen. Peneliti membuat lima produk rompi yang terbuat dari limbah kaos dengan teknik makrame. Prosedur pengumpulan data melalui tahap wawancara pada lima informan ahli dalam bidang fashion dan seni rupa. Tahapan penelitian berupa pengumpulan gambar selama proses pengolahan dan pembuatan rompi dari limbah kaos. setelah melakukan tahapan penelitian, dilakukan penilaian produk rompi dilihat berdasarkan material yang ditinjau dari segi warna, bentuk, tekstur, motif dan pembuatan dengan teknik makrame.

Hasil penelitian berdasarkan penilaian rompi dari material limbah kaos berupa deskripsi data menunjukkan bahwa rompi dari material limbah kaos layak sebagai bahan baku pembuatan rompi dari segi warna, tekstur, bentuk, motif, dan teknik makrame.

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memberi informasi dan motivasi terutama dalam meningkatkan kualitas dari segi kreativitas pengusaha mode dalam memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai menjadi suatu produk fashion yang baik.

Kata kunci : rompi, busana wanita, material, limbah kaos, teknik makrame

ABSTRACT

Nafisa Seriani. **EVALUATION OF THE VEST OF SHIRT WASTE BY MAKRAMA**. thesis Jakarta, Fashion studies Program, Major in family welfare. Faculty of engineering, University of Negeri Jakarta, 2017

This research aim is to determine the evaluation of Vests which produce from shirt waste by Makrama technique. This research conducted in Faculty of engineering, Major in family welfare of Universitas Negeri Jakarta within May 2016 to February 2017.

The method of the research is descriptive with qualitative approached as for the vest production in this research conducted by doing experiment. Researcher create five vest product made by shirt waste with Makrama technique. The procedure of data collection is by interviewing five professional informants who are expert within the subject of fashion and art. The form of the research is by collecting pictures during the process of producing the Vest from the shirt waste. After conducting the research, product assessment reviewed based on material quality such as colors, shape, texture, and motif as well as Makrama technique establishment.

The professional evaluate the product mentioned based on the quality material of shirt waste by declaring that the shirt waste could value as raw material for vest production.

This research is expected to deliver important information and motivation especially in increasing the quality of creativity of fashion entrepreneurs in harnessing unused material into useable fashion product.

Key words: vest, women Fashion, material, Shirt waste, Makrama technique.

HALAMAN PENGESAHAN

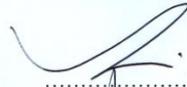
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Telah Membaca Dan Menyetujui :

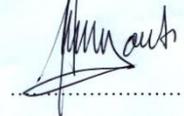
NAMA DOSEN

TANDA TANGAN TANGGAL

Dr. Wesnina, M.Sn
NIP : 19631029 198803 2 001
(Dosen Pembimbing I)


..... 27-02-2017

Dra. Harsuyanti RL, M.Hum
NIP : 19580209 198210 2 001
(Dosen Pembimbing II)


..... 27-02-2017

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN TANGGAL

Dra. Melly Prabawati, M,Pd
NIP : 19630521 198803 2 002
(Ketua Penguji)

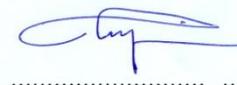



..... 28-02-2017

Cholilawati, S.Pd, M.Pd
NIP : 19760905 200818 2 002


..... 21-02-2017

Dra. E. Lutfia. Zahra, M.Pd
NIP : 19640325 198903 2 003


..... 28-02-2017

Tanggal Lulus : 14 Februari 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negri Jakarta maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat kata atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka

Jakarta, Februari 2017

Yang membuat pernyataan

Nafisa Seriani
NIM : 5525107724

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin penulis ucapkan puji dan syukur selalu penulis panjatkan pada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan karunia yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ **EVALUASI ROMPI DARI LIMBAH KAOS DENGAN TEKNIK MAKRAME** “. Salawat serta Salam penulis sampaikan kepada Baginda Rasulullah Nabi Besar Muhammad Sallallahu alaihi wassalam, beserta para keluarga, para sahabat dan para pengikutnya hingga akhir jaman nanti, termasuk kita semua.

Pada proses penulisan skripsi ini, penulis menyadari dan tak jarang menemukan beberapa hambatan dan kesulitan yang musti penulis hadapi. Namun dengan segala kerendahan hati, penulis selalu mencoba untuk mengangap semua itu adalah suatu cobaan yang harus dihadapi dan diselesaikan. Skripsi ini tidak akan pernah rampung jika tidak ada bantuan dari berbagai pihak dalam menunjang kelangsungan penelitian ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Wesnina M.Sn, selaku ketua progam studi Pendidikan Tata Busana, sekaligus Dosen pembimbing 1 bidang materi.
2. Dra. Harsuyanti RL.M.Hum selaku Dosen Pembimbing II bidang metodologi penelitian.
3. Dosen panelis Dra. Suryawati M,Si , Vera Utami G.Putri, S.Pd, M.Ds

4. Dosen panelis Dr. Caecilia Tridjata, M.Sn dan Drs. Eddy Fauzi Effendy, M.Sn dari fakultas Seni Rupa Universitas Negri Jakarta
5. Seluruh jajaran Dosen Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteran Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negri Jakarta.
6. Qodr Jatsiah Elmir, desainer sekaligus sebagai panelis.
7. Ayahanda Ikbal Syamsir dan ibunda Elmawati tercinta serta seluruh keluarga yang dengan penuh keihlasan dan kesungguhan hati memberikan bantuan moral dan spiritual yang tak ternilai harganya.
8. Ayahanda S.warno dan ibunda Setiana yang juga member semangat serta doanya sehionga skripsi ini dapat diselesaikan
9. Suamiku yang tercinta Gani Ahmadi yang selalu memberikan kasih sayang, inspirasi dan doa serta mendorong untuk selalu maju ke depan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi masih banyak kekurangan sehingga dibutuhkan kritik dan saran yang membangun guna menciptakan karya yang lebih baik di masa mendatang. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat kepada penulis maupun kepada semua pihak

Jakarta, Februari 2017

Nafisa Seriani
5525107724

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Fokus dan Sub fokus	4
1.5 Pertanyaan Penelitian.....	4
1.6 Tujuan Penelitian	5
1.7 Kegunaan Penelitian	5

BAB II TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Evaluasi	6
2.1.2 Limbah	12
2.1.3 Rajut	13
2.1.3.1 Macam-Macam Kain Rajut	16
2.1.3.2 Prinsip Merajut	17
2.1.4 Rompi.....	17

2.1.4.1 Rompi Wanita	18
2.1.5 Teknik Makrame	26
2.1.6 Sumber Inspirasi	49
2.1.7 Dasar Desain	53
2.1.7.1 Unsur Desain Busana	53
2.1.7.2 Prinsip-Prinsip Desain Busana	53
2.2 Kerangka Berpikir	62

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tujuan Oprasional Penelitian	64
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	64
3.3 Deskripsi Setting Penelitian	64
3.4 Metode Penelitian	65
3.5 Prosedur Pengumpulan data Dan Rekaman Data	67
3.5.1 Sumber Data Penelitian.....	67
3.5.1.1 Pengamatan (Observation)	67
3.5.1.2 Wawancara	68
3.5.1.3 Dokumentasi	70
3.5.1.3 Perekaman Data	71
3.6.2 Tahap Persiapan	71
3.6.2.1 Fokus Desain Produk	71
3.6.3 Proses Pelaksanaan	73
3.6.3.1 Persiapan Alat Dan Bahan	73
3.6.3.2 Langkah Kerja Membuat Rompi Dari limbah kaos	75
3.6.3.3 Hasil Jadi Produk	77
3.6.4 Penilaian.....	77
3.7 Teknik Analisis Data	78
3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data	83

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Hasil Temuan-temuan.....	85
4.1.1	Percobaan Pembuatan Rompi Dari Limbah kaos	85
4.1.1.1	Pemilihan Limbah kaos.....	85
4.1.1.2	Percobaan Ukuran Potongan Limbah Kaos	88
4.1.1.3	Percobaan Penyusunan Tali-Tali Limbah Kaos Pada Patung	89
4.1.1.4	Pemilihan Desain Motif Berdasarkan Sumber Inspirasi Dan Konsep Tema	90
4.1.2	Deskripsi Produk Rompi Fringe Tribal Vest Berbahan Dasar Limbah Kaos	91
4.1.3	Pemeliharaan Produk Rompi Dari Limbah Kaos Dengan Teknik Makrame	96
4.1.4	Hasil Data Wawancara Dengan Informan Ahli	96
4.1.4.1	Penilaian Produk Berdasarkan Sub Fokus	98
4.2	Pembahasan	102
4.2.1	Penilaian Rompi Rompi Dari Material Limbah Kaos Dari Segi Warna Dan Tekstur	103
4.2.2	Penilaian Rompi Rompi Dari Material Limbah Kaos Dari Segi Bentuk Dan Motif	105
4.2.3	Penilaian Rompi Rompi Dari Material Limbah Kaos Dari Segi Pembuatan Dengan Teknik Makrame	107
4.2.4	Kelemahan Penelitian	109

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	110
5.2	Implikasi	113
5.3	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....		115
LAMPIRAN.....		117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Macam-Macam Jenis Rompi	21
Tabel 2.2 Klasifikasi Rompi	22
Tabel 2.3 Konsep Tema	44
Tabel 3.1 Persiapan Alat dan Bahan Pembuatan Rompi.....	69
Tabel 3.1 Persiapan Alat dan Bahan Pembuatan Rompi.....	70
Tabel 3.1 Persiapan Alat dan Bahan Pembuatan Rompi.....	71
Tabel 3.2 Langkah Kerja Pembuatan Rompi.....	71
Tabel 3.2 Langkah Kerja Pembuatan Rompi.....	72
Tabel 3.2 Langkah Kerja Pembuatan Rompi.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Susunan Rajut.....	14
Gambar 2.2 Jeratan Wale dan Course.....	15
Gambar 2.2 Jeratan –Jeratan Kain Rajut.....	15
Gambar 2.4 Slip Knot Course	34
Gambar 2.5 Lark’s head Knot	34
Gambar 2.6: Mounting Knot	35
Gambar 2.7 Double Half Hitch	35
Gambar 2.8: Cara Mengikat Simpul double half Hitch.....	35
Gambar 2.9: Cara Mengikat Simpul double half Hitch.....	36
Gambar 2.10: Vertical Half Hitch.....	36
Gambar 2.11: Cara Mengikat Simpul double half Hitch.....	36
Gambar 2.12: Half Knot	37
Gambar 2.13: Square Knot	37
Gambar 2.14: Wrap finishing Knot.....	37
Gambar 2.14: Simpul pipih	38
Gambar 2.15: Wrap kordon.....	38
Gambar 2.18: Simpul Variasi	39
Gambar 2.19: Simpul Piko	40
Gambar 2.20: Simpul Anyaman	40
Gambar 2.21: Simpul Plintir.....	41
Gambar 2.22: Simpul Kordon Vertikal	42
Gambar 2.23: Simpul kordon Diagonal	42
Gambar 2.24: Simpul Kordon Miring	43
Gambar 2.25: Kordon Berdiri	45
Gambar 2.26: Simpul Lingkar	45
Gambar 2.27: Simpul Penggikat Pipih	46
Gambar 2.28: Simpul Mahkota Cinta	46
Gambar 2.29: Simpul Boucle	47
Gambar 2.30: Buah Bes	47

Gambar 2.31: Buah Ara	48
Gambar 2.32: Simpul pintalan Bulat	48
Gambar 2.33 Kolase Inspirasi dan Koalse Style	52
Gambar 2.34 Lingkaran Warna	54
Gambar 2.35 Value Warna	56
Gambar 2.36 Bagan Kerangka Berpikir	63
Gambar : 3.1 Limbah Kaos	65
Gambar 3.2 Pemanfaatan Limbah Kaos yang Sudah Ada.....	66
Gambar 3.3 Hasil Produk Rompi.....	73
Gambar 3.4 Bagan Analisis Berdasarkan Model Miles Dan Huberman.....	75
Gambar 3.5 Bagan Hasil Wawancara Informan Ahli.....	79
Gambar 4.1 Penumpukan limbah kaos dan pengumpulan limbah.....	84
Gambar 4.2 Hasil Uji Tekstil Limbah Kaos.....	84
Gambar 4.3 Limbah Kaos.....	85
Gambar 4.4 Percobaan Pematangan Limbah Kaos.....	85
Gambar 4.5 Percobaan Penyusunan Tali Limbah Kaos	86
Gambar 4.6 Baju Khas Adat Dayak.....	87
Gambar 4.7 Rompi model C&D dari Limbah Kaos	87
Gambar: 4.8 Rompi 1-5.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran1 Observasi Lapangan.....	117
Lampiran2 Teknik Simpul.....	118
Lampiran3 Dokumen Pendukung	119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan fashion di beberapa waktu terakhir ini rupanya memunculkan suatu tren pemakaian rompi wanita untuk mempercantik penampilan. Rompi merupakan salah satu model pakaian dari berbagai bahan, mulai katun, jeans, lycra, atau lainnya dengan model tanpa lengan. Biasanya rompi dikenakan setelah busana utama. Saat ini, rompi dengan mudah ditemukan dengan berbagai model rompi wanita yang tersedia dalam berbagai pilihan desain, bahan, gaya, dan warna. Meski pada awalnya rompi lebih sering digunakan di musim dingin untuk memberikan tambahan kehangatan, kini rompi wanita dapat dijadikan sebagai salah satu penunjang untuk mendapatkan penampilan yang lebih bergaya.

Perkembangan mode saat ini menjadikan rompi banyak dibuat dari bahan-bahan yang tidak seperti biasanya, misal rompi berbahan limbah plastik. dan serat kayu. Dari keanekaragaman bahan-bahan tersebut, penulis terinspirasi untuk membuat rompi dengan menggunakan bahan dari limbah. Untuk lebih khususnya, limbah yang digunakan adalah limbah kaos.

Survey awal yang dilakukan penulis, di beberapa konveksi kaos yang ada di DKI antara lain Perkampungan Industri Kecil (PIK), di lokasi ini terlihat penumpukan limbah kaos yang cukup banyak terdiri dari beragam bentuk dan

ukuran, dari jenisnya juga terdapat beberapa jenis yaitu katun kombed 20S dan 30S dengan warna-warna cerah seperti kuning, hijau, biru dan magenta.

Di konveksi Tambora juga terjadi penumpukan limbah kaos yang cukup banyak, bentuk dan potongannya beragam, bentuk persegi panjang yang dominan seperti ukuran 30x20cm. Jenis limbah kaos juga berupa katun kombed 20S dan 30S bermotif dan polos berwarna biru, kuning dan magenta.

Konveksi yang ada di Kemayoran juga menghasilkan limbah kaos yang tidak sedikit jumlahnya mencapai 1.5 ton per bulan, bentuknya berupa sisa potongan panjang seperti tali. Jenis limbah kaos juga berupa katun kombed 20S dan 30S polos dengan warna hitam, biru tua, kuning, orange dan ungu.

Untuk proses pembuatan rompi, peneliti memilih menggunakan teknik makrame, karena melihat kondisi limbah kaos yang bisa dibentuk menjadi tali temali. Teknik makrame merupakan teknik simpul tali-temali sehingga menjadi susunan simpul yang baik. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk menggunakan limbah kaos sebagai bahan pembuatan rompi dengan menggunakan teknik makrame.

Peneliti memilih teknik makrame, karena melihat kondisi limbah kaos yang bisa dibentuk menjadi tali temali. Teknik makrame yang masih menggunakan keterampilan tangan dan keunikan motif-motif yang dibuat menggunakan teknik simpul.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rompi dengan beraneka ragam bahan.
2. Penumpukan limbah kaos yang dihasilkan dari konveksi di sekitar Jakarta.
3. Limbah kaos sebagai bahan utama pembuatan rompi.
4. Evaluasi produk busana berupa rompi
5. Teknik pembuatan rompi menggunakan teknik makrame.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, maka perlu diadakan pembatasan masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Hal ini dilakukan agar pengkajian dalam penelitian ini tidak terlampaui jauh terhadap apa yang akan disimpulkan, yaitu :

1. Bentuk dan ukuran rompi, yaitu bentuk *boho embellished vest* dan ukuran *short vest*.
2. Penilaian rompi dari limbah kaos, limbah kaos yang dipilih adalah limbah kaos katun kombed 20S dan 30S.
3. Penilaian rompi dari limbah kaos dengan teknik makrame, empat teknik simpul makrame yang digunakan yaitu, simpul ganda, simpul kordon miring, simpul pengikat pipih, dan simpul balut.

1.4 Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Agar tidak terjadi suatu kerancuan dalam penelitian ini, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Evaluasi Rompi dari Limbah Kaos dengan Teknik Makrame. Sedangkan Sub Fokusnya adalah :

1. Penilaian rompi dari material limbah kaos dari segi warna dan tekstur.
2. Penilaian rompi dari material limbah kaos dari segi bentuk dan motif.
3. Penilaian rompi dari material limbah kaos dari segi pembuatan dengan teknik makrame.

1.5 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus dan sub fokus penelitian diatas, maka dapat dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana penilaian rompi dari material limbah kaos dari segi warna dan tekstur?
2. Bagaimana penilaian rompi dari material limbah kaos dari segi motif dan bentuk?
3. Bagaimana penilaian rompi dari material limbah kaos dengan pembuatan teknik makrame?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan penelitian ini adalah :

1. Untuk menumbuhkan kepedulian terhadap limbah.
2. Untuk menghasilkan produk baru dengan memanfaatkan limbah kaos.
3. Untuk memberikan alternatif baru sebagai bahan baku pembuatan busana.
4. Untuk mengetahui proses pembuatan rompi dari limbah kaos.
5. Untuk memperkenalkan kembali teknik makrame sebagai metode klasik yang unik.

1.7 Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi :

1. Bagi peneliti, berguna untuk mengetahui cara mengevaluasi terhadap suatu produk busana.
2. Bagi peneliti lain, sebagai bahan informasi dan referensi demi terlaksananya penelitian lain yang terkait dengan penelitian ini.
3. Bagi program studi tata busana untuk memberikan gambaran bagaimana cara mengevaluasi sebuah produk untuk mengembangkan pengetahuan di bidang fashion.

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian dari sistem manajemen yaitu perencanaan, organisasi, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Tanpa evaluasi, maka tidak akan diketahui bagaimana kondisi objek evaluasi tersebut dalam rancangan, pelaksanaan serta hasilnya. Istilah evaluasi sudah menjadi kosa kata dalam bahasa Indonesia, akan tetapi kata ini adalah kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran (Echols dan Shadily, 2000: 220).

Evaluasi memberi informasi yang valid dan dapat dipercaya mengenai kinerja kebijakan, yaitu seberapa jauh kebutuhan, nilai dan kesempatan telah dapat dicapai melalui tindakan publik. Evaluasi sangat berperan dalam nilai-nilai suatu tujuan dan target yang telah ditetapkan. Menurut (Nawawi, 2006:73) “Evaluasi kinerja diartikan juga sebagai kegiatan mengukur atau menilai pelaksanaan pekerjaan untuk menetapkan sukses atau gagalnya seorang pekerja dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab dibidang kerjanya masing-masing”.

Evaluasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam suatu proses pekerjaan, karena dengan adanya evaluasi maka hal tersebut akan mempermudah jalannya suatu proses kerja dalam sebuah organisasi. (Soemardi, 1992:165) mengatakan “Penilaian (*evaluation*) dapat diberikan pengertian atau definisi sebagai suatu proses atau rangkaian kegiatan

pengukuran dan pembandingan dari pada hasil-hasil pekerjaan/produktivitas kerja yang telah tercapai dengan target yang direncanakan”.

Untuk memastikan bahwa pelaksanaan suatu program atau proyek mencapai sasaran dan tujuan yang direncanakan, maka perlu diadakan evaluasi dalam rangka peningkatan kinerja program atau proyek tersebut seperti yang diungkapkan oleh (Hikmat, 2004:3) bahwa ”evaluasi adalah proses penilaian pencapaian tujuan dan pengungkapan masalah kinerja proyek untuk memberikan umpan balik bagi peningkatan kualitas kinerja proyek”. Pengertian evaluasi lebih dipertegas lagi oleh (Griffin & Nix, 1991: 3) menyatakan :

“Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hierarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (*assessment*), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran. Pengukuran diartikan sebagai kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan kriteria, penilaian (*assessment*) merupakan kegiatan menafsirkan dan mendeskripsikan hasil pengukuran, sedangkan evaluasi merupakan penetapan nilai atau implikasi perilaku”.

Lebih lanjut Sudjana dalam (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:191), ”evaluasi adalah batasan sebagai proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu”. Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria, evaluator dapat langsung membandingkan dengan kriteria namun dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian baru membandingkannya dengan kriteria. Dengan demikian evaluasi tidak selalu melalui proses mengukur baru melakukan proses menilai tetapi dapat pula evaluasi langsung melalui penilaian saja.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan (Crawford, 2000:13), mengartikan bahwa “penilaian sebagai suatu proses untuk

mengetahui atau menguji apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan”.

Dari pengertian-pengertian tentang evaluasi yang telah dikemukakan beberapa ahli di atas, dapat dipahami bahwa evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk melihat sejauh mana keberhasilan sebuah program. Keberhasilan program itu sendiri dapat dilihat dari dampak atau hasil yang dicapai oleh program tersebut. Karenanya, dalam keberhasilan ada dua konsep yang terdapat didalamnya yaitu efektifitas dan efisiensi. Sudharsono dalam (Lababa, 2008) memaparkan bahwa “efektifitas merupakan perbandingan antara output dan inputnya sedangkan efisiensi adalah taraf pendayagunaan input untuk menghasilkan output lewat suatu proses”.

Evaluasi memiliki tujuan-tujuan alternatif dan tujuan-tujuan tersebut mempengaruhi evaluasi suatu program atau kegiatan. Mengenal pandangan-pandangan yang beraneka ragam dan mengetahui bahwa tidak semua evaluator setuju pada pendekatan tersebut dalam melakukan evaluasi suatu program atau kegiatan adalah penting. Suchman dalam (Arikunto dan Jabar, 2010:1) memandang bahwa, “evaluasi sebagai sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan”. Definisi lain dikemukakan oleh Stutflebeam dalam (Arikunto dan Jabar, 2010:2) mengatakan bahwa, “evaluasi merupakan proses penggambaran, pencarian dan pemberian informasi yang sangat bermanfaat bagi pengambil keputusan dalam menentukan alternatif keputusan”. Evaluasi program adalah upaya penelitian

yang dilakukan secara sistematis dan objektif dengan tujuan mengkaji proses dan hasil dari suatu kegiatan/program/kebijakan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilaksanakan untuk menentukan sejauhmana hasil atau nilai yang telah dicapai program.

Evaluasi bukan merupakan hal baru dalam kehidupan manusia sebab hal tersebut senantiasa mengiringi kehidupan seseorang. Seorang manusia yang telah 17 mengerjakan suatu hal, pasti akan menilai apakah yang dilakukannya tersebut telah sesuai dengan keinginannya semula.

Setiap kegiatan yang dilaksanakan pasti mempunyai tujuan, demikian juga dengan evaluasi. Menurut (Arikunto, 2002: 13), ada dua tujuan evaluasi yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum diarahkan kepada program secara keseluruhan, sedangkan tujuan khusus lebih difokuskan pada masing-masing komponen.

Menurut (Crawford, 2000: 30), tujuan dan atau fungsi evaluasi adalah :

1. Untuk mengetahui apakah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai dalam kegiatan.
2. Untuk memberikan objektivitas pengamatan terhadap perilaku hasil.
3. Untuk mengetahui kemampuan dan menentukan kelayakan.
4. Untuk memberikan umpan balik bagi kegiatan yang dilakukan.

Pada dasarnya tujuan akhir evaluasi adalah untuk memberikan bahanbahan pertimbangan untuk menentukan atau membuat kebijakan tertentu, yang diawali dengan suatu proses pengumpulan data yang sistematis.

Wibawa dkk yang dikutip (Nugroho, 2004:186) mengatakan evaluasi kebijakan publik memiliki empat fungsi, yaitu:

1. Eksplanasi. Melalui evaluasi dapat dipotret realitas pelaksanaan program dan dapat dibuat suatu generalisasi tentang pola-pola hubungan antar berbagai dimensi realitas yang diamatinya. Dari evaluasi ini evaluator dapat mengidentifikasi masalah, kondisi, dan aktor yang mendukung keberhasilan atau kegagalan kebijakan.
2. Kepatuhan. Melalui evaluasi dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan oleh para pelaku, baik birokrasi maupun pelaku lainnya sesuai dengan standar dan prosedur yang ditetapkan oleh kebijakan.
3. Audit. Melalui evaluasi dapat diketahui, apakah *output* benar-benar sampai ke tangan kelompok sasaran kebijakan, atau justru ada kebocoran atau penyimpangan.
4. Akunting. Dengan evaluasi dapat diketahui apa akibat sosial ekonomi dari kebijakan tersebut.

Evaluasi memberi informasi yang valid dan dapat dipercaya mengenai kinerja kebijakan, yaitu seberapa jauh kebutuhan, nilai dan kesempatan telah dapat dicapai melalui tindakan publik. Evaluasi sangat berperan dalam nilai-nilai suatu tujuan dan target yang telah ditetapkan. Menurut (Nawawi, 2006:73) “Evaluasi kinerja diartikan juga sebagai kegiatan mengukur/menilai pelaksanaan pekerjaan untuk menetapkan sukses atau gagalnya seorang pekerja dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab dibidang kerjanya masing-masing”.

Evaluasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam suatu proses pekerjaan, karena dengan adanya evaluasi maka hal tersebut akan mempermudah jalannya suatu proses kerja dalam sebuah organisasi. (Soemardi, 1992:165) mengatakan “Penilaian (*evaluation*) dapat diberikan pengertian atau definisi sebagai suatu proses atau rangkaian kegiatan pengukuran dan pembandingan dari pada hasil-hasil. Pekerjaan atau produktivitas kerja yang telah tercapai dengan target yang direncanakan”. (Dunn, 2003:610) menggambarkan kriteria-kriteria evaluasi kebijakan bahwa:

1. Efektivitas
2. Efisiensi
3. Kecukupan
4. Perataan
5. Responsivitas
6. Ketepatan.

Untuk dapat mengusahakan agar pekerjaan sesuai dengan rencana atau maksud yang telah ditetapkan, maka pemimpin harus melakukan kegiatan-kegiatan pemeriksaan, pengecekan, pencocokan, inspeksi, pengendalian dan pelbagai tindakan yang sejenis dengan itu, bahkan bilamana perlu mengatur dan mencegah sebelumnya terhadap kemungkinan-kemungkinan adanya yang mungkin terjadi. Apabila kemudian ternyata ada penyimpangan, penyelewengan atau ketidakcocokan maka pemimpin dihadapkan kepada keharusan menempuh langkah-langkah perbaikan atau penyempurnaan. Dan apabila semuanya berjalan baik, demi kemajuan

organisasi, yang bersangkutan selalu harus diadakan aktivitas penyempurnaan atau melakukan evaluasi.

2.1.2 Limbah

Limbah adalah zat atau bahan buangan yang dihasilkan dari proses kegiatan manusia. Limbah adalah buangan yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungannya karena tidak mempunyai nilai ekonomi (Tim PPPG Kejuruan Sawangan. Pemanfaatan Limbah Tekstil : 5). Limbah adalah bahan/barang sisa atau bekas dari suatu kegiatan atau proses produksi yang sudah berubah dari fungsi aslinya, kecuali yang dapat digunakan oleh manusia dan hewan. Pengertian limbah menurut WHO yaitu sesuatu yang tidak berguna, tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya (<http://wikipedia.org/wiki/limbah>).

Limbah memiliki bahan pencemar yang bersifat racun dan berbahaya. Tingkat bahaya racun yang disebabkan oleh limbah tergantung pada jenis dan karakteristiknya baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Melihat sifat-sifat limbah diperlukan langkah pencegahan, penanggulangan dan pengelolaan (Ginting, 2007: 56).

Pengelompokan limbah berdasarkan bentuk atau wujudnya dapat dibagi menjadi empat, diantaranya yaitu, limbah cair, limbah gas, limbah suara dan limbah padat (Soeparman, 2001: 3).

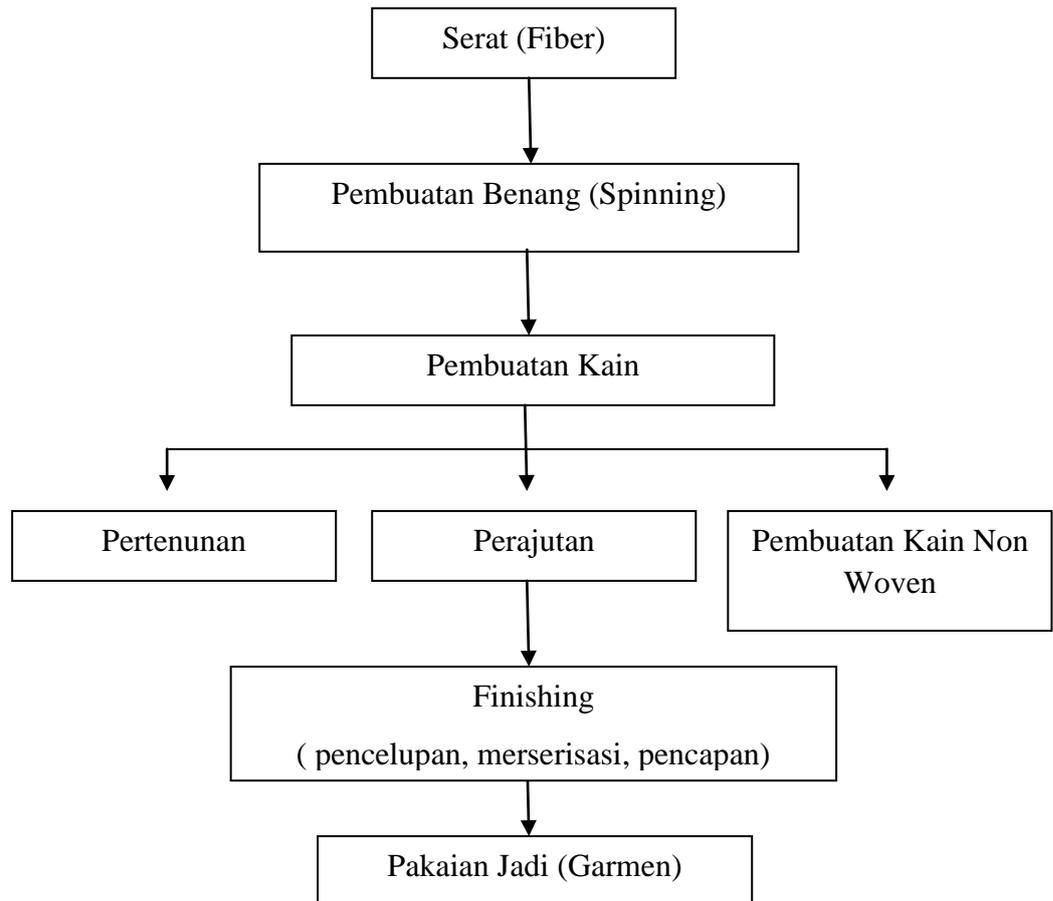
Limbah perca merupakan salah satu limbah padat yang berasal dari buangan industri yang membutuhkan waktu lama untuk teruraikan

selain sampah plastik. Limbah perca menjadi salah satu penyebab polusi pada lingkungan dan limbah perca termasuk paa limbah padat. Hasil dekomposisi limbah perca mengeluarkan gas methane yang dapat menimbulkan efek rumah kaca. Pewarnaan dan bahan kimia yang menyerap kedalam tanah dapat mencemari air tanah. Efeknya tidak kalah serius dengan sampah plastic, kertas dan logam (Soeparman, 2001: 9).

Sebagian limbah banyak berasal dari industri, seperti industri textile atau garment. Limbah kain termasuk limbah ekonomis, karena dapat dimanfaatkan kembali dengan tehnik recycle. Proses awal limbah kain perca yang didapat dari butik. Garmen, ataupun konveksi biasanya melalui tahapan proses seleksi terlebih dahulu, misalnya dari tekstur/serat kain, kecacatan kain serta warna kain perca (Soeparman, 2001: 20).

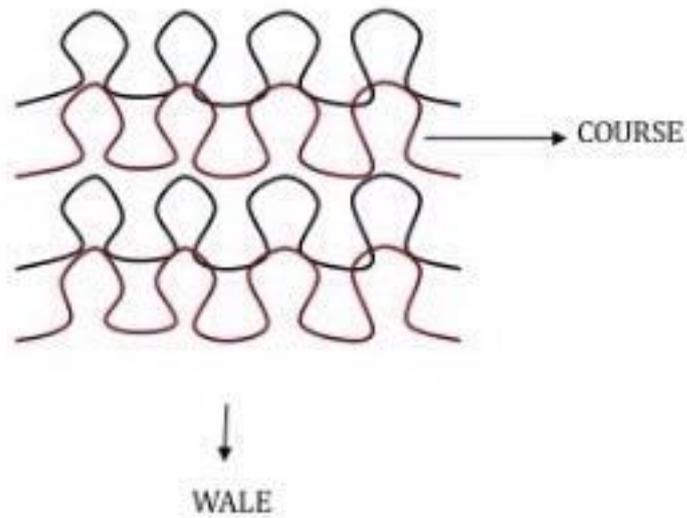
2.1.3 Rajut

Didalam teknologi pembuatan kain, perajutan merupakan salah satu cabang teknologi tersendiri yang berdiri sejajar dengan teknologi pembuatan kain lainnya. Perajutan adalah pembuatan kain rajut dari sehelai benang atau beberapa benang yang dilengkung-lengkungkan dimana lengkungan yang satu dijeratakan kepada lengkungan yang lain sehingga tersusun jeratanjeratan kearah panjang kain dan lebar kain (Wibiwo Moerdoko, dkk, 1975: 41).



Gambar 2.1: Bagan Susunan Rajut (Sumber : Evaluasi Tekstil)

Pada kain rajut, kain dibentuk oleh jeratan-jeratan benang satu sama lain. Latak jeratan-jeratan ini teratur dan merupakan suatu deretan. Deretan kearah panjang disebut “wale” sedangkan deretan kearah lebar disebut “course” (Amir. S. Zain dkk, 1974: 1-2). Bentuk jeratannya dapat digambarkan sebagai berikut :



Jeratan-jeratan pada salah satu macam kain rajut pakan



Gambar 2.1 Jeratan-Jeratan Kain Rajut
(Sumber: Evaluasi Tekstil)

Pembentukan jeratan secara berturut-turut ke satu arah saja, hal ini dapat dibedakan menjadi kain rajut pakan (weftknited fabric) dan kain rajut lusi (Warp knitted fabric). Disebut jeratan kiri karena posisinya terletak disebelah belakang jeratan sebelumnya. Dan jeratan kanan karena posisinya terletak disebalah depan jeratan sebelumnya (Amir S. Zain, dkk, 1974: 3).

2.1.3.1 Macam-Macam Kain Rajut

A. Kain Rajut Pakan

Kain rajut pakan berdasarkan proses pembuatannya dibagi dalam dua bagian, yaitu kain rajut polos dan kain rajut rib. Kain rajut polos dibuat dalam satu susunan jarum-jarum mesin rajut, sedangkan kain rajut rib dibuat dalam dua susunan jarum-jarum mesin rajut. Kedua struktur jeratan kain rajut tersebut adalah paling sederhana dan merupakan jeratan dasar dari semua kain rajut pakan. Kain rajut pakan dapat dibuat pada mesin rajut datar dan pada mesin rajut bundar. Kain rajut pakan biasa digunakan untuk sweater, kaos dan kaos kaki (Budiyono, dkk, 2008: 3).

B. Kain Rajut Lusi

Kain rajut lusi dibuat dengan mesin rajut lusi (Warp knitting machine). Pada proses pembuatan kain rajut lusi, semua jeratan dari satu deret jeratan dibuat serempak. Pembentukan jeratannya terjadi berturut-turut dari course pertama ke course kedua dan seterusnya. (Sama dengan arah lusi pada kain tenun). Jenis anyaman berikut dapat dibentuk dari proses mesin rajut *tricot*, *Raschel* dan jenis sisipan. *Tricot*, merupakan nama yang diberikan kepada kain-kain rajut lusi yang banyak dipakai untuk pakaian dalam, baju wanita, blouse, dan kain-kain pelapis. Kain rajut *tricot* lebih kuat, kurang rewang (*sheer*) dan kurang mulur dibandingkan dengan rajut pakan. *Raschel*, Kain rajut *raschel* dibuat pada mesin rajut lusi yang banyak menghasilkan desain-desain rajut lusi, seperti kian kelambu, kain yang

bercorak kembang-kembang misalnya untuk kebaya (*rocade*), kain kelambu (*vitrage*), *trai lace* dan lainnya (Abdullah. F, 2001: 19).

2.1.3.2 Prinsip merajut

Pada mulanya merajut dilakukan orang hanya dengan alat-alat sederhana (kerajinan tangan), namun ditemukan mesin pembuat jeratan yang dibantu dengan jarum-jarum. (Siti, Esti. A. G, 2010:4) adapun jarum-jarum itu dikenal ada empat macam jarum yaitu :

1. Jarum jangut (berd spring needle)
2. Jarum lidah (latch needle)
3. Jarum gabung (compound needle)

2.1.4 Rompi

Vest atau biasa yang disebut dengan *rompi* merupakan busana tanpa lengan. Kata vest berasal dari bahasa Perancis yaitu *Veste*, bahasa Italia *Vest* dan bahasa Latin *Vestis*. Pada era Barague dan Rococo, vest kadang-kadang, berlengan baju dan dibuat dari bahan-bahan yang mahal dan kaya akan dekorasi. Selama perkembangannya yang lebih dari tiga ratus tahun, vest secara berkala berubah bentuknya, dipendekkan dari lutut sampai sepanjang pinggang, dan dalam perjalanan sampai abad yang silam, vest juga telah kehilangan lengan bajunya. Bagian belakang vest biasanya dibuat dari bahan yang berbeda dengan bagian depannya. Penggunaan warna dan model dari vest yang unik masih sering dijumpai sampai pada saat ini (Arifah. A. Riyanto, 2003: 26).

Istilah vest memiliki arti yang berbeda di seluruh dunia seperti (Arifah. A. Riyanto, 2003: 30) :

a. Kaos dalam

Pakaian dalam biasanya dipakai di dalam baju. Dikenal sebagai undershirt di Amerika Serikat. Vest di Inggris dan banyak negara persemakmuran lainnya dan dikenal sebagai singlet di Australia, dan biasanya dalam bentuk T-shirt atau kaos tanpa lengan.

b. Waistcoat/ rompi

Adalah pakaian tanpa lengan dipakai setelah memakai gaun dan di dalam jas sebagai bagian dari pakaian resmi pria. Pakaian ini dinamakan waistcoat di Inggris dan banyak negara persemakmuran lainnya atau vest di AS. Pakaian ini memiliki bukaan vertikal berkancing pada bagian depan.

c. Sweater Vest (Amerika Inggris) atau Jumper di Inggris

Pakaian ini juga sering dinamakan pullover, sleeveless sweater (sweater tanpa lengan) atau tank top.

2.1.4.1. Rompi Wanita

Rompi adalah busana luaran atau outerwear yang memiliki model tanpa lengan dengan atau tanpa kancing di bagian depan. Perkembangan mode saat ini menjadikan rompi yang dahulu hanya dikenakan oleh pria, kini bisa digunakan oleh wanita juga (Goet Poespo, 2009: 319).

Rompi merupakan salah satu model pakaian dari berbagai bahan mulai katun, jeans, lycra, atau lainnya. Biasanya rompi ini dikenakan setelah busana utama. Saat ini, seorang wanita dengan mudah menemukan berbagai model rompi wanita terbaru yang tersedia dalam berbagai pilihan desain, bahan, gaya, dan warna. Meski pada awalnya rompi lebih sering digunakan di musim dingin untuk memberikan tambahan kehangatan, kini rompi wanita juga bisa dijadikan sebagai salah satu penunjang untuk mendapatkan penampilan yang lebih bergaya (Gofar, 2007: 5).

Desain yang menarik dan terkesan membuat rompi atau disebut juga vest, menjadikan para wanita terlihat lebih menarik dan fashionable.

Memakai rompi sebagai pelengkap busana identik dengan gaya kasual, seperti misalnya paduan kaos lengan panjang dengan rompi dan celana panjang.

Selain bisa memberikan kesan kasual dan trendi pada penampilan seseorang. Rompi juga bisa menjadi pemanis busana elegan pada pemakainya. Contohnya, sejumlah perancang busana kenamaan di dunia mencoba untuk mengubah kesan kasual rompi dengan memadukan bersama desain gaun pendek yang elegan.

Rompi dengan desain khusus yang cocok untuk gaun tersebut menjadi pelengkap yang menambah kepercayaan diri seseorang untuk hadir pada sebuah pesta.

Manfaat lain mengenakan rompi yaitu dapat membuat diri seseorang terlihat lebih berpotongan serta dapat memberi ilusi bidang dada yang tampak lebih sempit. Untuk menghindari kesan “kaku” sebaiknya pilih rompi yang memiliki bahan agak jatuh seperti yang terbuat dari bahan rayon. Selain itu potongan dan modelnya perlu lebih bervariasi. Sebagai contoh yaitu rompi bentuk asimetris .

Untuk terlihat fashionable saat kenakan rompi, ada berbagai cara memadukannya dengan beragam item fesyen. Berikut diantaranya (:

1. Inner Dress

Sebagai paduan terhadap dress, sebaiknya gunakan rompi berbahan rajut atau knitting yang dapat dipadukan dengan inner dress atau inner long sleeves. Pilih rompi warna gelap apabila inner dress yang dipakai berwarna terang, begitu sebaliknya, dan akan mendapat kesan casual untuk menggunakan fashion items ini.

2. Rok

Selain dapat dipadukan dengan celana, rompi juga cocok dipadukan dengan rok berbentuk A- Line dengan warna lebih terang dari inner dan rompi. Hindari warna yang senada dari atas sampai bawah.

3. Celana

Memadukan rompi dengan celana dan juga kaos polos atau berbahan rajut. Jika warna kaos terang, gunakan rompi berwarna gelap. Jangan gunakan terlalu banyak warna dalam penggunaan kaos dan rompi ini.

4. Hijab

Hijab juga dapat menjadi hal penting untuk dipadukan dalam pemakaian rompi. Pilihlah warna yang senada dengan rompi dan jangan takut untuk memilih hijab bermotif.

Macam-Macam Jenis Rompi Berdasarkan Bentuknya:

Gambar	Keterangan
<p data-bbox="347 689 766 719">a. Retro Vintage Denim Vest</p>  <p data-bbox="424 1182 780 1211">(sumber: www.freepeople.com)</p>	<p data-bbox="874 689 1366 1272">Untuk vest jenis retro vintage denim vest ini dalam kenyamanan pemakaiannya sama seperti jaket jean favorit anda. Rompi denim retro ini bisa dipadu padankan dengan segala jenis item fashion lain untuk gaya santai, dan sangat cocok dipadu padankan dengan dress yang cantik. Untuk itu, retro vintage denim vest ini masuk ke dalam salah satu model rompi vest wanita paling trendy 2016.</p>
<p data-bbox="347 1361 686 1391">b. Tailored Collar Vest</p>  <p data-bbox="416 1861 790 1890">(sumber: www.radhourani.com)</p>	<p data-bbox="874 1310 1366 1892">Vest ini disebut dengan tailored collar vest dikarenakan desain kerah relatif formal dan didesain secara crossover, rompi ini sangat cocok untuk dipakai untuk kerja kantor dan acara formal. Tailored collar vest dipastikan menjadi salah satu model rompi vest wanita paling trendy 2016. Padupadankan dengan rok hitam klasik dan high heels untuk kerja saat musim panas.</p>

<p>c. Boho Embellished Vest</p>  <p>(sumber:http://wheredidugethat.com)</p>	<p>Model rompi vest wanita paling trendy 2016 yang lain yaitu boho embellished vest. Vest jenis ini adalah vest yang sangat kuat nuansa antik dan etniknya. Yang tentunya akan tampak sempurna jika dipadukan dengan rok maxi berwarna.</p>
<p>d. Tuxedo Vest</p>  <p>(sumber:https://wheretoget.it)</p>	<p>Sedangkan untuk jam kantor dan untuk acara resmi lain yang termasuk model rompi vest wanita paling trendy 2016 yaitu tuxedo vest. Penggunaan material kulit dimaksudkan sebagai jalan alternatif untuk blazer bergaya khas. Pasangkan tuxedo vest ini dengan celana rok dan high heels untuk melengkapi tampilan yang berbeda.</p>

<p>e. Army Green Vest</p>  <p>(sumber: www.nudevotion.com)</p>	<p>Jenis vest satu ini memiliki potongan seperti jaket safari tanpa lengan, tentunya berwarna hijau kargo seperti gaya rompi tentara. Pasangkan army green vest ini dengan T-shirt, celana pendek dan sandal untuk getaran santai. Dengan perpaduan apik tersebut, army green vest ini juga menjadi model rompi vest wanita paling trendy 2016.</p>
<p>f. Motorcycle Vest</p>  <p>(sumber: http://www.dynamicleather.com)</p>	<p>Bagi yang suka traveling, dan ingin mencari model rompi vest wanita paling trendy 2016, pilihlah motorcycle vest ini. Dengan di mix and match dengan LBD atau bergaya celana pendek hitam, maka tampilan akan terlihat bergaya saat di sirkuit pesta.</p>
<p>g. Floral Vest</p>  <p>(sumber: https://id.pinterest.com/pin)</p>	<p>Sebuah rompi bunga dalam warna berani menambahkan pop warna yang sempurna untuk tampilan bernuansa apapun. Floral vest akan semakin cantik di mix and match dengan pants atau juga mini skirt dari bahan denim.</p>

<p>h. Sweater Vest</p>  <p>(sumber: https://id.pinterest.com/sweatervest)</p>	<p>Pertengahan bulan di tahun 2016 ini memasuki musim perubahan, dan sering kali hawa berubah menjadi dingin. Saat musim dingin pun kita tetap harus memperhatikan penampilan kita, dengan mencoba model rompi vest wanita paling trendy 2016 yaitu sweater vest. Sebuah sweater musim semi yang lembut sangat penting untuk malam dingin. Karena merupakan versi tanpa lengan asimetris lebih baik kenakan celana panjang yang hangat. Demikian inspirasi tentang macam model rompi vest wanita paling trendy 2016 yang pantas untuk dicobakan semoga bermanfaat.</p>
--	--

Tabel 2.1 Macam-Macam Jenis Rompi
(Sumber: www.pinterst.com)

Klasifikasi Rompi (Vest) Berdasarkan Ukurannya:

Keterangan	Gambar
<p>1. Long Vest</p> <p>Rompi (vest) yang panjang seperti tunik yang dapat menutupi pinggul sampai bawah mata kaki.</p>	 <p>(sumber: https://id.pinterest.com/longvest)</p>

<p>2. Middle Vest</p> <p>Rompi (vest) yang ukuran panjangnya hanya sebatas pinggul dengan menutupi bagian pinggul.</p>	 <p>(sumber: https://id.pinterest.com/middlevest)</p>
<p>3. Short Vest</p> <p>Rompi (vest) yang memiliki bentuk dan ukuran dasar rompi.</p>	 <p>(sumber: https://id.pinterest.com/shortvest)</p>

Tabel 2.2 Klasifikasi Rompi
(Sumber: www.pinters.com)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan vest merupakan bagian dari pelengkap busana karena dikenakan diatas sebuah busana. Vest sebagai pelengkap busana biasa dikenakan pada busana kerja sehingga memberikan kesan formal, tapi

juga bisa dipadukan dengan t-shirt, gaun mini atau tank top sehingga memberikan kesan casual. Vest dapat dilengkapi dengan kancing atau rits (tutup tarik). Bahan yang biasa digunakan untuk membuat vest adalah wool, sutera, linen, flanel atau campuran.

2.1.5 Teknik Makrame

Macramé berasal dari masa lalu timur tengah dan sudah berkembang secara alamiah dari ikatan dasar sampai pekerjaan menghias dengan ikatan yang rumit. Kata Makrame berasal dari bahasa Arab “*Mucharam*” yang artinya kisi-kisi atau hiasan pinggiran. Sedangkan di Turki dikenal dengan nama “*Makrama*” yang berarti rumbai-rumbai atau “*Migrambi*” yang artinya penyelesaian (penyempurnaan) garapan lap dan selubung muka dengan simpul (Saraswati, 2007: 40).

Dalam abad ke-13 makrame telah mencapai puncaknya di negara Arab, meskipun seni membuat simpul telah ditemukan pada relief di Siria pada tahun 850 sebelum kristus. Pada relief itu kita bisa melihat penggunaan macramé sebagai dekorasi, yang nampak pada pembuatan simpul dari sisa kawat panjang garapan tenunan. Simpul pada sisa kawat panjang itu dimaksud sebagai rumbai-rumbai (Saraswati, 2007: 42).

Penyebarluasan macramé itu dibawa oleh para pedagang dari satu tempat ketempat lain, terutama oleh para pelaut. Bagi para pelaut, membuat simpul merupakan kesibukkan pada waktu senggang karena lamanya di perjalanan dan sangat membosankan yang hasilnya mereka bawa pulang sebagai hadiah untuk keluarganya. Di samping menguasai cara pembuatan simpul tali temali para pelaut

juga dapat mengikat simpul tali sebagai hiasan yang menarik yang dapat menyerupai dekorasi ruangan. Simpul menyimpul sebagai seni hiasan ini yang mencapai puncaknya ditangan para pelaut di abad ke-18 dan ke-19. Yang ditandai dengan munculnya kapal uap, keahlian menyimpul tali para pelaut diteruskan oleh mereka yang menghargai seni. Kebanyakan pelaut-pelaut muda tidak mengetahui kesemua itu kecuali beberapa dasar yang berhubungan dengan pekerjaan mereka, walaupun beberapa pelaut yang sudah lama sampai sekarang masih mempraktekan keahlian ini dan bersedia mewariskan sebagian pengetahuan mereka kepada para pelaut yang baru (Saraswati, 2007: 46).

Dari timur tengah macramé menyebar ke Spanyol oleh orang-orang Moors sedangkan di Italia oleh tentara perang salib yang kembali. Ketika “William of orange” datang untuk menjadi raja inggris, istrinya Mary turut juga mengajarkan macramé pada wanita-wanita di Istana, semenjak itu macramé menjadi terkenal hingga masa Victorian, di jaman Victorian orang biasanya mengerjakan macramé dengan benang yang sesuai sehingga dapat tercipta kualitas yang sangat baik seperti renda. Pada masa itu hampir semua rumah di Inggris tidak lengkap tanpa hiasan macramé, misalnya terletak pada potongan mantel piano, kap lampu dan pakaian wanita. Diabad ke-19 pekerjaan macramé yang sudah selesai mulai dieksport ke Amerika Selatan dan California, khususnya dari Italian Riviera sekitar Genoa, karena teknik macramé tidak dikenal di daerah sana, tetapi semenjak orang-orang Spanyol membawa teknik macramé ke Meksiko maka sangat banyak orang menggunakan macramé untuk pelengkap busana dan lenan rumah tangga. Bahkan orang Indian di Pantai Timur sanapun mencontohkan dari para pelaut yang berasal dari Perancis (Katie DuMont. 2006: 390).

Belum lama berselang, makrame juga ditemukan di Amerika, keanekaragaman tenunanya terbuat dari simpul-simpul yang indah dan memikat hati. Ternyata macramé cocok untuk mode baru, masa berlakunya mode yang halus sehingga berkesan mewah persis dengan menggunakan hiasan yang mahal. Terutama untuk anak-anak muda karena barang tersebut bersifat dekoratif, barang dekoratif kemungkinan disenangi dan dapat memberi kemungkinan untuk mode perorangan (Wardana Enen, 2003: 386).

Salah satu hal yang menakjubkan tentang macramé ini adalah justru keserbagunaannya. Karena macramé dapat dijadikan benda apa saja, benda yang semata-mata bisa berguna, yang berupa khayalan murni atau campuran diantara keduanya. Contohnya dalam pembuatan tas yang menggunakan teknik macramé pada susunan benang mudah diatur dan memperlihatkan seginya yang lebih praktis. Kerajinan macramé juga dapat menghasilkan benda-benda sebesar penyekat ruangan atau sekecil hiasan dinding (Manuela kaune es Anni Lutzer. 2004: 67).

Macramé sebenarnya tergolong pada teknik kerajinan tangan klasik, tetapi pada tahun-tahun terakhir ini orang tidak lagi mengetahuinya. Selain membuat kantung jala untuk berbelanja yang menjemukan, orang tidak tahu lagi harus membuat apa dengan macramé itu, karena penggunaan macramé sebagai hiasan yang bersifat mode merupakan barang langka dan belum banyak dikenal oleh masyarakat luas.

Untuk membuat macramé membutuhkan dua macam bahan yaitu bahan pokok dan bahan pelengkap adapun bahan pokok yang digunakan adalah tali atau benang yang kuat pilinannya dalam arti tidak mudah mulur. Dalam pemilihan warna tergantung dari selera si pembuat. Sekarang sudah banyak dijual tali atau

benang macramé yang warnanya bermacam-macam tetapi dapat juga memilih warna putih karena dapat dicelup sendiri dengan warna yang diinginkan (Wardana, Enen. 2003: 392).

Satu hal lagi yang menyenangkan tentang macramé ini adalah cara pembuatannya meskipun rumit tetapi kerajinan itu sangatlah mudah dipelajari, dalam teknik pembuatannya. Pembuatan macramé memang memerlukan kesabaran dan ketajaman mata untuk mengharapkan hasil yang lebih teliti, namun pembuatan simpulnya sendiri tidak sulit untuk dikuasai, teknik macramé ini terdiri dari beberapa simpul pokok dan banyak sekali terdapat simpul biasanya. Setelah mengalami kemunduran macramé mengalami kebangkitan kembali pada masa sepuluh tahun ini dengan meningkatkan minat untuk pembuatan macramé, maka teknik pembuatan macramé ini digabungkan dengan perpaduan adat masing-masing daerah sehingga berkesan etnik, serta meningkatnya akan kesadaran penggunaan benang dan teksturnya. Keterampilan tangan ini bisa dikerjakan dengan cara yang berbeda, bisa juga menggunakan benang tebal tetapi dasarnya masih bersifat tradisional yang sederhana (Widyawati, 2007: 210).

Meskipun macramé itu tampaknya sangat rumit sebenarnya ia hanya terdiri dari dua simpul dasar. Kedua dasar itu adalah simpul pipih dan simpul “tali bedil”. Dari kedua simpul kemudian dikembangkan berbagai variasi. Dari simpul itu bisa terjadi banyak sekali pola dengan menggunakan material-material yang telah dipilih seperti benang, wol, tali, tampar dan sebagainya. Alat untuk mengerjakan garapan itu adalah tangan kita sendiri. Tetapi alat-alat bantu memang diperlukan, seperti bantal yang diisi pasir atau busa karet yang tebal, juga “piringan kayu lunak” atau papan untuk memasang atau menempatkan garapan. Selanjutnya

diperlukan semimeter (alat ukur) peniti yang kuat berkepala besar atau gantungkan pekerjaan yang digarap itu pada tali gantungan yang kuat, misalnya kita bisa membuat tali gantungan yang ditarik kencang diantara dua kursi atau bisa menggunakan gantungan pakaian dengan bilah kayu tipis melintang (Widyawati, 2007: 213).

Tentang pilihan material apakah kita akan menggunakan benang pancing, benang serat (sisat): wol, kulit, tali rapia tergantung pada garapan yang kita kerjakan, benang nilon kurang baik untuk pekerjaan simpul, bisa juga mendapatkan jenis benang serat yang pilinannya kuat. Jenis benang anyaman yang dibuat mengkilap dan digosok dengan malam sangat baik untuk digunakan kalau pada garapan itu menggunakan manik-manik tiap jenis manik-manik adalah baik asal saja manik-manik itu bisa dirangkai dengan jenis benang yang telah ditetapkan, manik-manik kayu memiliki kecenderungan untuk dipilih, sebab kalau diperlukan kita masih bisa memperbesar lubang pada manik-manik itu (Widyawati. 2007: 215).

Barang-barang atau alat-alat yang menjual untuk keperluan pelayaran benang bisa diperoleh pada toko atau pedagang kerajinan tangan, material yang akan diperlukan contohnya berupa benang dari karung goni juga menyenangkan untuk dapat dibuat simpul.

Pada umumnya benang yang tidak cocok yaitu benang kulit yang sudah digarap benang nilon yang terlalu licin dan benang rajut yang berbulu dan mulur sehingga simpulnya tidak memuaskan. Kebanyakan benang yang akan digunakan berwarna putih, kelabu atau warna alam, beberapa benang dapat dicelup dirumah dengan pewarna lain. Agar warnanya rata, celuplah benang sebelum disimpulkan,

sebaiknya mencoba sepotong benang sebelum memulainya. Untuk mengawetkan warna bubuhkan garam sewaktu akan mengubar bahan rayon dan katun, bubuhkan cuka sewaktu akan merantai bahan sutera atau kain wol (Sispayani, 2012: 15).

Untuk memberi corak antik rendamlah tali putih dalam air teh kental atau kopi ingatlah bahwa warna dicelup akan lebih gelap ketika basah dan akan lebih muda atau bila sesudah kering terang. Sediakan pula sebuah papan penyimpul untuk bekerja yang berupa plastik keras berbentuk persegi, sebilah papan gabus berwarna muda, sebuah bantal busa *poliateran*, sebuah papan *isolasi* atau karton berkembang yang tebalnya 1,5cm sampai 2,5cm papan itu dapat ditandai dengan gambar jaringan petak-petak. Jika alat itu dapat memotong dan bisamembantu dalam pengerjaannya. Kumpulkanlah benang atau tali temali, papan penyimpul, gunting, pita ukur, jarum T untuk menahan simpul, pita karet atau segolondong benang untuk menyisahkan benang yang tidak dipakai, perekat cair untuk mencegah penyerabatan.

Untuk mencegah simpul macramé agar awet harus diikat dengan aman, di zaman Victorian orang-orang mempunyai meja kerja macramé sendiri yang berupa meja kerja yang bagian-bagiannya berbentuk lubang-lubang tertentu dengan cara dibor pada sepotong papan yang lembut atau lunak gunanya untuk menancapkan dan mencabut pin supaya bisa dengan menggunakan tangan. Papan-papan lembut ini berupa papan dari gabus. Jika ingin mudah sebaiknya ditempelkan sepotong kertas dahulu pada permukaan papan kerja yang akan digunakan dan digarasi dengan berbentuk kotak-kotak dengan ukuran yang sama sehingga hasil pekerjaan ini lurus dan rapi dilihat secara horizontal maupun vertikal (Sispayani, 2012: 18).

Papan khusus macramé juga bisa didapatkan di toko kerajinan tangan bisa juga menggunakan jarum atau pin yang dinamai *T-pins*, karena pin ini berbentuk T yang berguna untuk mencegah benang supaya jangan terlepas, pin ini lebih besar dan lebih kuat dari pin biasa alat lain yang dibutuhkan gunting, kadang-kadang juga memakai jarum dan benang. Benang yang digunakan sebaiknya mempunyai kualitas yang baik, cirinya yaitu mempunyai jalinan yang kuat sehingga benang tidak akan putus atau terpotong karena tekanan yang tidak seimbang ketika akan mengencangkan simpul dan benang tersebut tidak akan memperburuk tekstur karena hal ini dapat menyamarkan simpul dan dapat melukai tangan setelah bekerja cukup lama. Ketebalan benang sangat bervariasi dan tergantung dari pekerjaan yang dilakukan sebaiknya benang macramé harus tipis dan kuat karena bila tesktur benang yang kasar akan sulit dibuat simpul (Dian Sispayani, 2012: 20).

Bila kita melihat benda yang sudah jadi nampaknya terlalu sulit, akan tetapi apabila diperhatikan lebih teliti sebenarnya tidaklah sulit karena teknik macramé ini hanya terdiri dari dua simpul dasar saja.

Yang perlu diperhatikan dalam pembuatan macramé menurut Sunarta, guru ahli dalam bidang makrame diantaranya: desain, pemilihan bahan dan warna, keteknikan, jenis simpul yang dipakai dan finishing (Dian, Sispayani, 2012: 26).

a. Alat yang dibutuhkan

Alat yang diperlukan untuk membuat simpul adalah :

- a. Pisau dan gunting untuk alat potong
- b. Palu dan paku kecil untuk menempelkan desain pada permukaan papan atau dinding
- c. Jarum semat (pentul) untuk menjaga agar tali tidak berubah tempat selama membuat penyimpulan
- d. Macam-macam benang dan tali
- e. Jarum dan benang untuk menjahit ujung-ujung agar tidak terlihat dalam desain
- f. Selotip untuk mencegah terurainya ujung-ujung tali atau benang

b. Simpul yang digunakan untuk macramé

Untuk membuat macramé hanya memerlukan dua simpul dasar saja, yaitu simpul pipih/datar/wetas dan simpul kordon/tali bedil/balut.

Nama simpulnya antara lain terdiri dari:

- a. Simpul Ganda
- b. Simpul piko/bola
- c. Simpul anyaman
- d. Simpul plintir atau spiral

Variasi dari simpul kordon atau tali bedil (balut) yaitu :

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| a. Simpul Kordon horizontal | h. Simpul Kordon cina |
| b. Simpul Kordon vertikal | i. Simpul Rantai Setengah kait |
| c. Simpul Kordon diagonal | j. Simpul Boucle |
| d. Simpul Kordon miring | k. Simpul Buah Bes |

- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| e. Simpul Kordon berdiri | l. Simpul Buah Arah |
| f. Simpul Kordon lingkaran | m. Simpul bentuk bawang |
| g. Simpul Kordon pipih | n. Simpul pintalan bulat |

c. Langkah-langkah dalam membuat teknik macramé :

Cara pembuatan simpul :

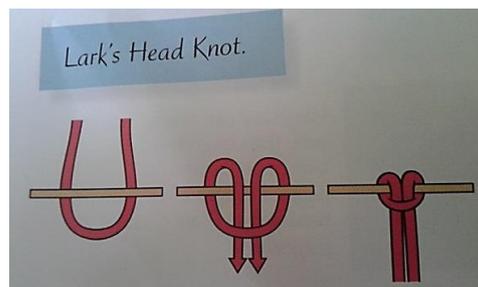
Slip Knot



Gambar 2.4: Slip Knot Course
(sumber: inspirasi makrame hal: 14)

Slip knot biasa dipakai untuk membuat loop. Simpul ini mudah untuk dilepas dengan cara menarik tali bertanda panah.

Lark's Head Knot

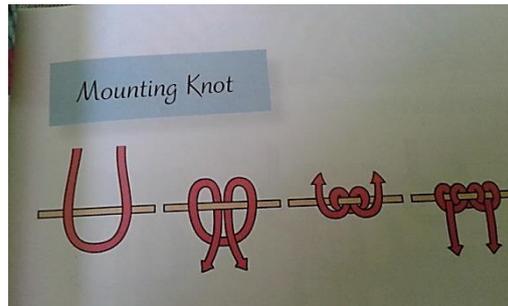


Gambar 2.5: Lark's head Knot
(sumber: inspirasi makrame hal: 14)

Simpul ini digunakan untuk mengikatkan tali yang satu ke tali lainnya.

1. Letakkan setengah tali di bawah untuk membuat loop
2. Masukkan ujung-ujung tali ke dalam loop
3. Tarik dan kencangkan

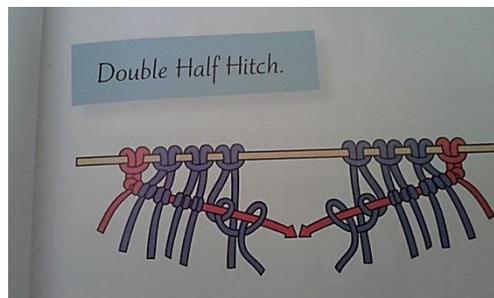
Mounting Knot



Gambar 2.6: Mounting Knot
(sumber: inspirasi makrame hal: 15)

Kebalikan dari lark's head knot, lalu tambahkan simpul di kanan dan kiri.

Double Half Hitch

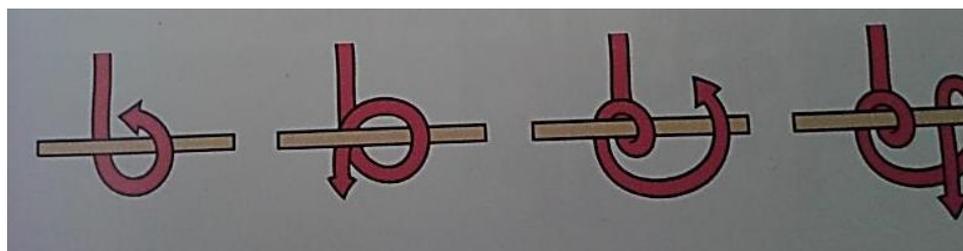


Gambar 2.7: Double Half Hitch
(sumber: inspirasi makrame hal: 15)

Perhatikan tali berwarna pink yang disebut tali tulang dasar. Tali itu bisa dibuat lurus horizontal ataupun miring diagonal, tergantung arahan dan sudut pegangan anda. Yang harus diingat adalah tali manapun bisa dijadikan tali tulang dasar.

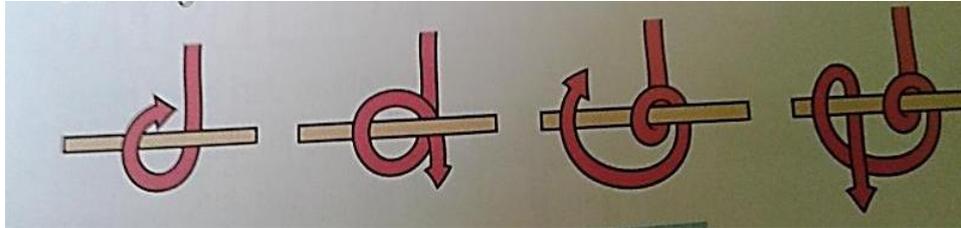
Cara mengikat double half hitch dari kiri ke kanan :

Dari step 1-2 adalah half hitch, step 1-4 adalah double half hitch



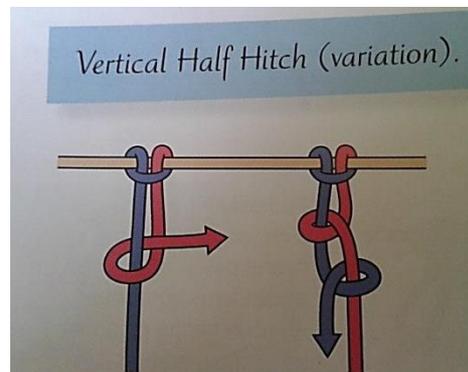
Gambar 2.8: Cara Mengikat Simpul double half Hitch
(sumber: inspirasi makrame hal: 15)

Cara mengikat Double Half Hitch dari kanan ke kiri :



Gambar 2.9: Cara Mengikat Simpul double half Hitch
(sumber: inspirasi makrame hal: 16)

Vertical Half Hitch (variation)

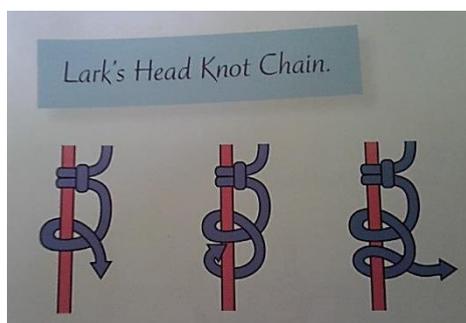


Gambar 2.10: Vertical Half Hitch
(sumber: inspirasi makrame hal: 16)

Buat simpul half hitch menggunakan tali sebelah kanan.

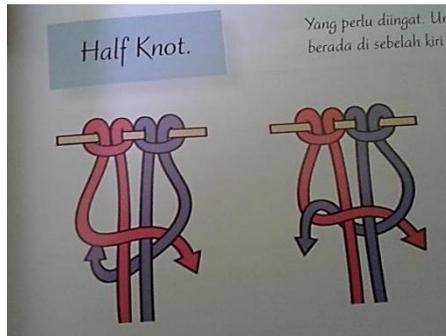
Lanjutkan membuat half hitch dengan tali sebelah kiri. Begitu seterusnya bergantian kanan dan kiri.

Lark's Head Knot Chain



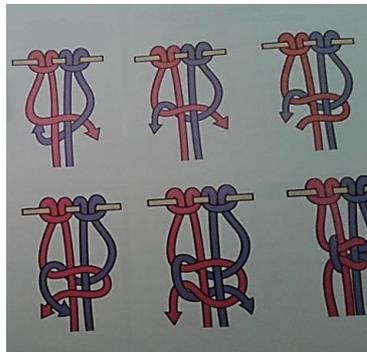
Gambar 2.11: Cara Mengikat Simpul double half Hitch
(sumber: inspirasi makrame hal: 16)

Half Knot



Gambar 2.12: Half Knot
(sumber: inspirasi makrame hal: 17)

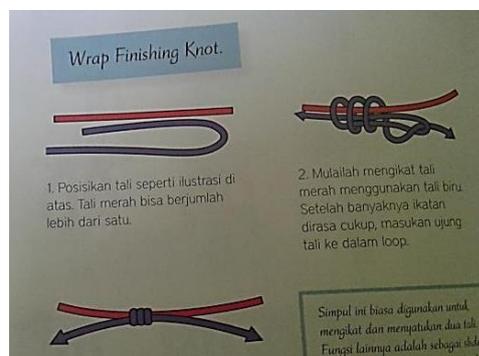
Square Knot



Gambar 2.13: Square Knot
(sumber: inspirasi makrame hal: 16)

Simpul ini paling sering digunakan dalam makrame. Merupakan lanjutan dari half knot dan juga kebalikan dari dua simpul half knot.

Wrap Finishing Knot



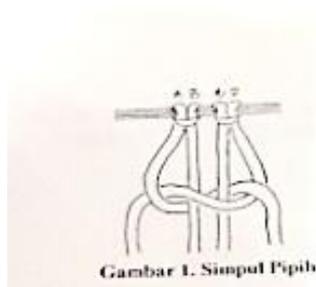
Gambar 2.14: Wrap finishing Knot
(sumber: inspirasi makrame hal: 18)

Simpul ini biasanya digunakan untuk mengikat dan menyatukan dua tali. Fungsi lainnya adalah sebagai slider sehingga tali pada kalung atau gelang bisa dipanjangkan/ dipendek.

2. Simpul dasar terdiri dari :

a. Simpul pipih

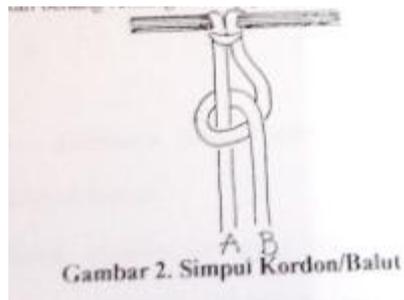
Untuk membuat simpul pipih dapat menggunakan tiga atau empat utas benang tetapi pada umumnya orang lebih sering menggunakan empat utas benang. Yang menjadi rentangan benang pasang adalah yang terletak ditengah-tengah terdiri dari dua utas benang sedangkan yang menjadi benang kerja (benang yang membentuk simpul) adalah yang terletak di sebelah sisi kanan dan kiri dari benang rentangan/pasangan, masing-masing terdiri dari satu utas benang.



Gambar 2.15: Simpul Pipih

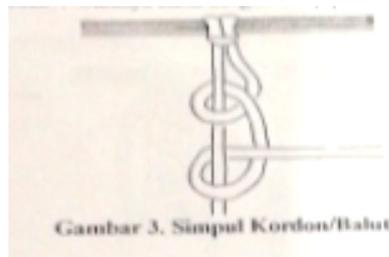
b. Simpul kordon/tali bedil/balut

Pembuatan simpul kordon pada dasarnya hanya menggunakan dua utas benang, satu utas sebagai benang rentangan/pasangan dan satu utas bagi sebagai benang kerja.



Gambar 2.16: Simpul Kordon

Tahap kedua :



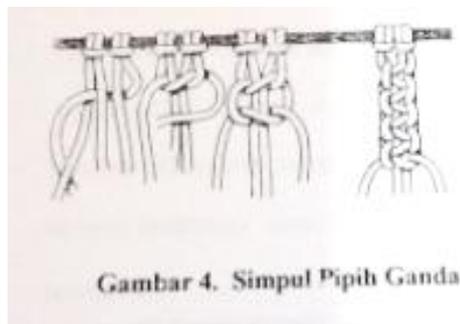
Gambar 2.17: Simpul Kordon

3. Simpul variasi terdiri dari :

a. Variasi simpul pipih/datar/wetas terdiri dari :

1. Simpul Ganda

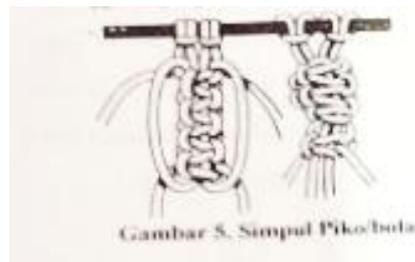
Tahap pertama : buatlah simpul pipih sebanyak empat atau lima baris ke bawah. Dapat juga lebih dari lima baris tergantung dari kebutuhan dan selera si pembuat.



Gambar 2.18: Simpul Variasi

2. Simpul Piko/Bola

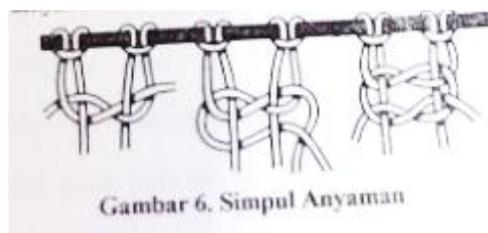
Buatlah anyaman dari empat atau lebih simpul pipih ganda. Benang pasangannya diambil ke atas, terus ke belakang dan kembali ke bawah. Kemudian benang ditarik ke atas, terjadilah bentuk simpul piko/bola itu. Dan letakkan benang di bawahnya sehingga simpul piko/bola itu tidak lepas.



Gambar 2.19: Simpul Piko

3. Simpul Anyaman

Simpul anyaman ini dibuat dengan jarak tertentu, dan pada simpul ini akan terlihat adanya lubang-lubang yang terjadi karena adanya jarak antara baris pertama dengan baris berikutnya dan deret pertama dengan deret berikutnya.

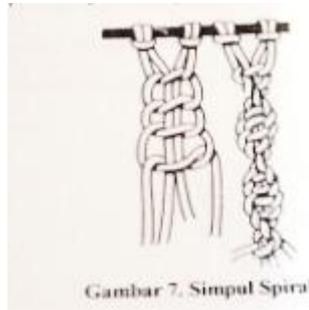


Gambar 2.20: Simpul Anyaman

4. Simpul Plintir/ Spiral

Cara membuat simpul plintir ini hampir sama dengan simpul pipih, hanya pada simpul pipih membuatnya berselang seling

yaitu kanan dahulu baru kemudian yang kiri. Tetapi pada simpul pintir hanya kanan saja atau kiri saja.



Gambar 2.21: Simpul Plintir

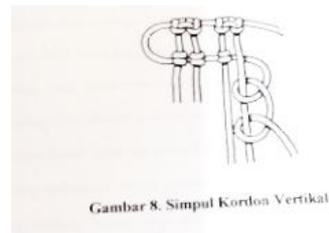
b. Variasi simpul kordon/tali bedil/balut

1. Simpul Kordon Horizontal/Tulang Rusuk

Cara membuat simpul kordon horizontal sama dengan simpul kordon. Yang menjadi rentangan adalah benang yang arahnya melintang, jadi yang menjadi benang kerja adalah semua benang selain benang pertama (yang menjadi rentangan).

2. Simpul Kordon Vertikal

Simpul ini cara membuatnya hampir sama dengan simpul kordon horizontal, hanya pada simpul vertikal ini yang menjadi benang kerja hanya satu yaitu benang pertama dari sebelah kanan atau benang pertama sebelah kiri. Sedangkan pada simpul kordon horizontal yang menjadi benang kerja adalah semua benang selain dari benang rentangan. Adapun yang menjadi benang rentangan pada simpul kordon vertikal adalah semua benang selain dari benang kerja (pada simpul kordon horizontal yang menjadi benang kerja). Dinamakan simpul



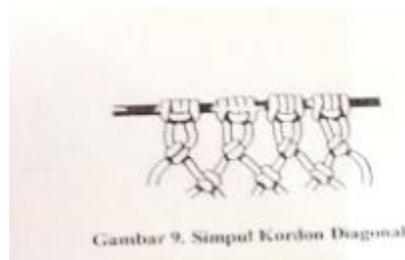
Gambar 2.22: Simpul Kordon Vertikal

kordon vertikal, karena yang menjadi benang rentangan adalah benang yang letaknya tegak lurus.

3. Simpul Kordon Diagonal

Tahap pertama : buatlah simpul kordon sebanyak empat atau lebih buah (dapat juga lebih) yang letaknya berjajar atau berderet.

Tahap kedua : pada deretan berikutnya satu helai benang pertama dan terakhir bebas dari ikatan, dan deretan berikutnya atau deretan ketiga sama dengan deret yang pertama begitu seterusnya.



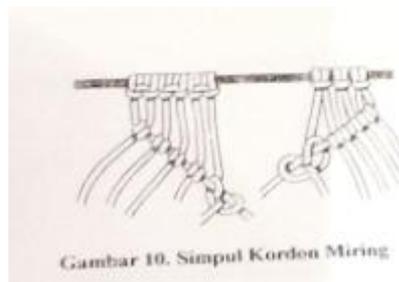
Gambar 2.23: Simpul kordon Diagonal

4. Simpul Kordon Miring

Pembuatan simpul ini sama dengan simpul kordon hanya benang diletakkan miring, arahnya dapat ke kiri atau ke kanan. Dapat pula letaknya atau arahnya berhadapan dan bertolak belakang, jadi membentuk sudut bagian bawah atau atas.

Apabila simpul kordon miring yang berhadapan benang rentangan terdiri dari dua utas benang, yaitu benang pertama dari sebelah kiri dan pertama dari sebelah kanan, sehingga bertemu di tengah dan membentuk suatu sudut, sedangkan simpul kordon miring yang bertolak belakang yang menjadi benang kerja adalah yang terletak di tengah-tengah dan terdiri dari dua utas benang.

Dan benang rentangan tersebut mengarah ketepi kanan dan ketepi kiri maka akan terlihat adanya sudut dibagian atas. Apabila dibuat simpul miring berhadapan dan bertolak belakang maka akan terlihat desain berbentuk silang atau tanda kali. Tetapi apabila dibuat simpul kordon miring tolak belakang dan berhadapan, maka akan terlihat desain yang berbentuk wajik.



Gambar 10. Simpul Kordon Miring

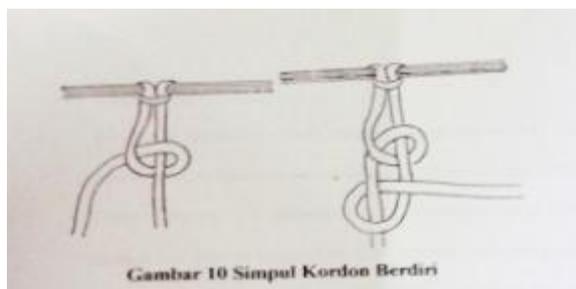
Gambar 2.24: Simpul Kordon Miring

5. Simpul Kordon Berdiri

Simpul kordon berdiri ini terdiri dari dua utas benang, yang pertama benang rentangan dan yang kedua benang kerja.

Tahap pertama : pegang benang rentangan (yang terletak di sebelah kiri) diatas benang rentangan. Kemudian masukan (tarik kembali) melewati bagian bawah benang rentangan dan di atas benang kerja.

Tahap kedua : pegang benang yang sebelah kanan, yang menjadi benang rentangan (pada tahap pertama menjadi benang kerja) dengan tangan kanan. Cara menyimpulkan sama dengan tahap pertama, hanya yang menjadi benang kerja terletak di sebelah kiri. Pada simpul ini terlihat pula zig zag.



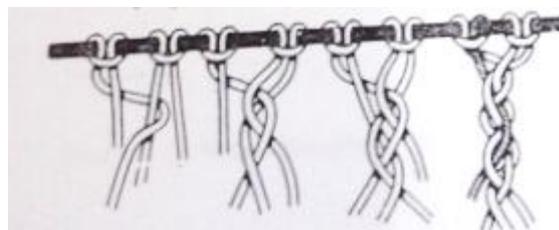
Gambar 2.25: Kordon Berdiri

6. Simpul Kordon Lingkar

Terdiri dari dua utas benang, satu benang rentangan dan satu benang kerja. Yang menjadi benang rentangan adalah yang terletak di sebelah kanan, dan sebaliknya yang menjadi benang kerja yang terletak di sebelah kiri.

Pegang benang rentangan (yang terletak di sebelah kanan) dengan tangan kiri, ambil benang kerja dan letakkan diatas benang rentangan dengan arah ke kiri. Masukkan benang kerja ke bawah benang rentangan di atas benang kerja lalu ditarik

dan pasang pada tempatnya. Begitu seterusnya sehingga kita mendapatkan bentuk yang melingkar.



Gambar 12. Simpul Kordon Lingkar

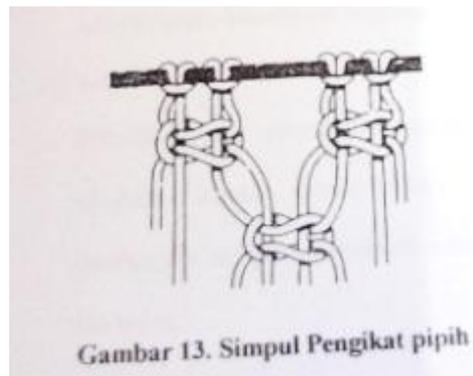
Gambar 2.26: Simpul Lingkar

7. Simpul Pengikat Pipih

Simpul ini dapat dikerjakan dengan menggunakan dua atau tiga utas benang, tetapi cara mengerjakannya tidak terdapat perbedaan.

Tahap pertama : pegang benang rentangan yang terletak di sebelah kiri dengan tangan kiri. Lalu benang kerja yang terletak di sebelah kanan dilewati di atas benang rentangan dengan mengarah ke kiri. Kemudian tarik kembali dan masukkan/lewati ke bagian bawah benang rentangan dan di atas benang kerja, setelah itu tarik.

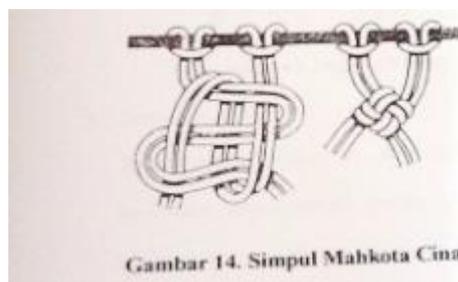
Tahap kedua : benang rentangan tetap yang berada di sebelah kiri, hanya sekarang benang kerja dilewati di bagian bawah benang rentangan dengan arah ke kiri. Kemudian masukkan ke bagian atas benang rentangan dan berada di bawah benang kerja, setelah itu ditarik.



Gambar 2.27: Simpul Pengikat Pipih

8. Simpul Mahkota Cina

Benang-benang sebelah kiri diletakkan miring gelombang, benang sebelah kanan ke atas melalui benang bergelombang itu. Bisa juga dibuat lebih dari empat benang.



Gambar 2.28: Simpul Mahkota Cinta

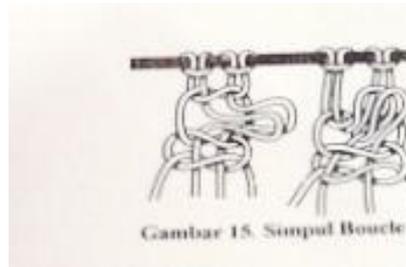
9. Simpul Rantai Setengah Kait Berselang Seling

Mula-mula lengkungan kedua benang kanan diselangi kedua benang kiri, lengkungan kedua benang kiri dilingkari kedua benang kanan, lalu eratkan lengkungannya.

10. Simpul Boucle

Dimulai dengan simpul pipih ganda, kemudian buat sebuah sengkelit dengan benang-benang pasangan. Sengkelit itu

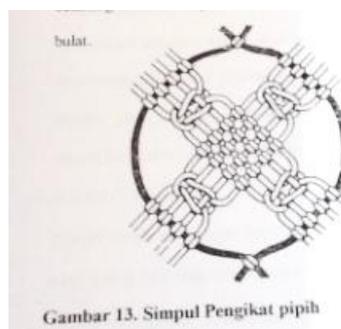
ditambahkan dengan meletakkan sebuah simpul pipih ganda di bawahnya.



Gambar 2.29: Simpul Boucle

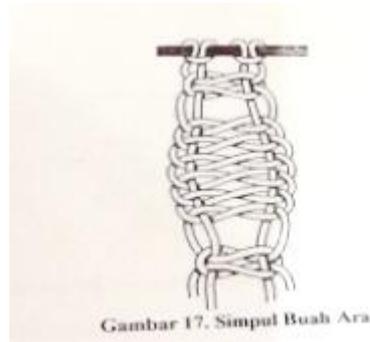
11. Simpul Buah Bes

Simpul-simpul kordon di atas benang arah disimpul rapat. Kemudian simpul-simpul kordon tersebut didorong dari sisi belakang ke arah depan, sehingga terjadilah bentuk buah yang bulat.



Gambar 2.30: Buah Bes Simpul Buah Ara

Simpul ini dimulai dan diakhiri dengan sebuah simpul pipih ganda. Diantara kedua simpul pipih ganda itu dibuat simpul anyaman dengan berbagai ukuran lebar.



Gambar 2.31: Buah Ara

12. Simpul Bentuk Bawang

Kerjalah dengan empat belas benang dan dua benang paling tengah digunakan sebagai benang pengencang. Buatlah tiga ban dari simpul anyaman masing-masing dengan empat benang. Pada ban tengah kita buat sedemikian rupa, sehingga simpul-simpul kordon yang terletak di atasnya merekat menjadi satu, maka simpul itu akan membulat seperti bawang.

13. Benang Pintalan Bulat

Buatlah anyaman dengan empat benang, mulailah dengan benang yang paling kiri yang dibawa dari belakang ke depan melalui dua benang berikutnya. Lalu ambil benang yang paling kanan dan dibawa melalui belakang dua benang dan kembali ke depan melalui satu benang. Lakukan cara ini sampai memperoleh benang yang dikehendaki.



Gambar 2.32: Simpul pintalan Bulat

14. Simpul Kelereng

Untuk membuat simpul ini paling sedikit menggunakan tiga benang sampai enam kali simpul lingkaran. Kemudian tarik kencang benang itu membungkus kelereng.

2.1.6 Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005). Berikut adalah konsep tema, sumber inspirasi, style, look dan target pasar yang digunakan, penelitian ini :

A. Konsep Tema

Judul	Fringe Tribal Vest
Tema	Fringe Tribal Fringe pattern adalah bagian pinggiran yang menjumbai. Banyak desainer menggunakan fringe pattern untuk koleksi busananya, terutama untuk spring-summer 2015-2016. Tidak hanya untuk fringe pattern busana, juga untuk bentuk millineris.
Sumber Inspirasi	Terinspirasi dari tren motif tribal. Motif tribal mempunyai unsur makna yang pertama adalah etnik. Karena motif tribal yang terdiri dari garis-garis itu diambil dari corak etnik yang penuh akan budaya contohnya motif dari suku Indian, Aztec, India, Tibet, Afrika. Yang kedua adalah Dinamis, dari motif tribal

	itu mencerminkan pribadi pemakainya yang bersifat dinamis seperti lincah tegas, penuh pesona, dan elegan, sista. Terakhir adalah makna ceria, warna-warna cerah yang dominan tribal menggambarkan pemakaiannya yang selalu ceria.
Style	<i>Art of beat</i> yaitu Wanita dengan penampilan unik ini menerapkan konsep busana yang bersifat individual dan tidak mahal mereka juga tidak ingin berpenampilan seperti orang kebanyakan serta tidak pernah mengaku pada mode blad.
Look	Bohemian look adalah perpaduan dari gaya hippie, ethnic, gypsy, dan juga vintage. Gaya Bohemian ini terkesan damai, bebas dan dekat dengan alam.
Target pasar	Semua kalangan remaja awal dan akhir dengan kisaran umur 17-25 tahun.

Tabel 2.3 Konsep Tema

B. Analisis Dan Karakteristik Sumber Inspirasi

Analisis pada sumber inspirasi diatas adalah kesatuan motif dari berbagai negara melambangkan kebersamaan satu sama lain, perpaduan warna-warna yang cerah membuat yang memakainya terkesan ceria, energik, dan bahagia serta perpaduan dengan dramatis yang membuat lebih modern dan mewah, yaitu dengan penggunaan warna-warna terang atau cemerlang. Adapun karakteristiknya adalah :

- 2) Karakteristik Tribal secara kasat mata :
 - a. Motif yang padat (penuh dengan motif)
 - b. Motif yang beraturan dibatasi dengan garis
 - c. Penggunaan warna dan kombinasi warna yang berani
 - d. Mendominasi motif geometris
 - e. Terkesan energik dan sporty
 - f. Terlihat etnik penuh dengan unsur budaya
 - g. Mencerminkan gaya hidup yang ceria
- 2) Karakteristik tribal secara kasat tersirat :
 - a. Unik, perpaduan motif etnik dari berbagai dunia
 - b. Ceria, warna yang digunakan warna cerah
 - c. Kebersamaan dalam pertemuan motif
 - d. Berani, banyaknya motif membuat kita untuk mencoba hal yang baru atau hal yang tidak biasa
 - e. Dinamis, mencerminkan pribadi pemakaiannya yang lincah tegas dan gembira

Suasana yang timbul ketika melihat langsung tribal adalah adanya tantangan untuk mengkombinasikan motif tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan warna yang cerah membuat suasana hati menjadi tenang.

C. KOLASE



KOLASE INSPIRASI



KOLASE STYLE



KOLASE KONSEP TEMA

Gambar 2.33 Kolase
(sumber: <https://id.pinterest.com>)

2.1.7. Dasar Desain

Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) yang artinya merancang atau karangan. Sehingga mendesain dapat berarti upaya perencanaan yang memiliki persamaan dengan mengutamakan prinsip kenyamanan untuk mencapai kepentingan tertentu dengan memperhatikan lingkungan, etika, estetika. Dalam dunia seni rupa Indonesia, kata desain seringkali dipadankan dengan berbagai istilah (Ernawati, dkk, 2008: 186), yaitu :

1. Kata benda : reka bentuk, reka rupa, tata rupa, perupa-an, anggitan, rancangan, gagasan rekayasa, perencanaan, karya kerajinan, kriya, kerangka, sketsa ide, gambar, busana, peng-gayaan, layout, ruang (interior), susunan rupa, tata bentuk, tata warna, ukiran, motif, ornament, grafis, dekorasi.
2. Kata kerja : menata, mengkomposisi, merancang, merencana, menghias, menyusun, mencipta, berkreasi, menggambar, melukiskan, menyajikan karya, dan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan merancang dalam arti luas.

2.1.7.1 Unsur-Unsur Desain Busana

Unsur desain dapat didefinisikan sebagai bahan dasar, komponen atau media yang digunakan dalam pembuatan suatu desain. Setiap unsur mempunyai ciri-ciri dan keunikan tersendiri. Unsur-unsur harus dipadukan secara seimbang dan sempurna. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut (Ernawati, dkk, 2008: 188-189).

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 diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya) ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis (Sadjiman, 2009: 98), yaitu:

- A. **Garis lurus** adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut.
- B. **Garis lengkung** adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat siang dan gembira.

2. Arah

Pada benda apa pun, terdapat arah tertentu, misalnya mendatar, tegak, lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya. 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 pemakainnya (Ernawati, dkk, 2008: 190).

3. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area bidang dua dimensi (shape). 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 (Ernawati, dkk, 2008: 190).

4. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainya. Apalagi ukuran tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik (Ernawati, dkk, 2008: 190).

5. Tekstur

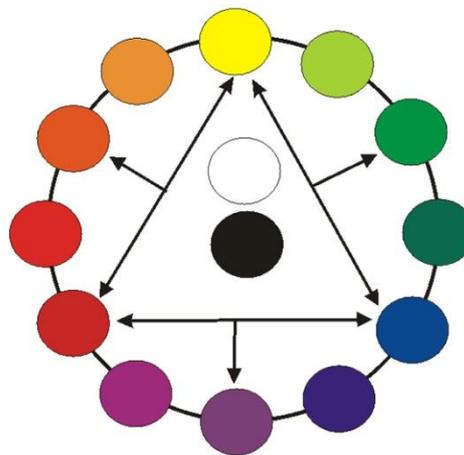
Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda. Ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan 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 (Ernawati, dkk, 2008: 190).

6. Warna

Warna ialah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Unsur penting dalam menikmati warna adalah cahaya dan mata. Cahaya adalah sumber warna dan mata untuk menangkap warna dari sumbernya (Ernawati, dkk, 2008: 191).

1) Pengelompokan Warna

Ada bermacam-macam teori yang berkembang mengenai warna, diantaranya teori Oswolk, Mussel, Prang, Buwster, dan lain-lain. Dari bermacam-macam teori yang lazim dipergunakan dalam desain busana dan mudah dalam proses pencampurannya adalah teori warna Prang karena kesederhanaannya. Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian, yakni warna primer, sekunder, intermedier, tersier, dan kuarter.



Lingkaran Warna

Gambar 2.34: Lingkaran Warna (www.fitinline.com)

a. Warna Primer

Warna ini disebut juga dengan warna dasar pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru.

b. Warna Sekunder

Warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna jingga hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning. Warna hijau pencampuran dari warna kuning dan biru. Warna ungu hasil pencampuran merah dan biru.

c. Warna Intermediet

Warna ini dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.

d. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama, sehingga menghasilkan warna kecoklatan. Warna tersier ada tiga yaitu coklat kebiruan, coklat kemerahan, dan coklat kekuningan.

e. Warna Kwarter

Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan pencampuran dua warna tersier dalam jumlah yang sama. Warna kwarter ada tiga, yaitu hijau, kecoklatan, jingga kecoklatan, dan ungu kecoklatan.

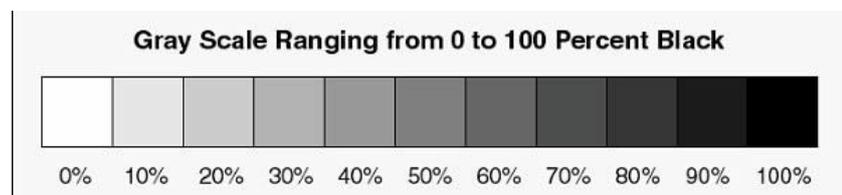
2) Pembagian Warna Menurut Sifatnya

a. Hue

Hue adalah istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis, serta kurang menarik perhatian.

b. Value

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih (Sanyoto, 2010: 73).



Value Warna

Gambar 2.35: Value Warna (www.fitinline.com)

c. Intensitas

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang, sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

3) Kombinasi Warna

- a. Kombinasi monokromatis atau kombinasi suatu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain-lain.
- b. Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah jingga, hijau, dengan biru kehijauan, dan lain-lain.
- c. Kombinasi warna komplementer atau kontras yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna.
- d. Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan.
- e. Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning jingga dan biru ungu.
- f. Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru jingga, hijau, dan ungu.

Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogus di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, split komplementer, double komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras (Sanyoto, 2010: 75).

2.1.7.2 Prinsip-Prinsip Desain Busana

Prinsip desain adalah suatu cara, teknik, atau petunjuk bagaimana menerapkan unsur-unsur ke dalam suatu desain (Chodijah, dkk, 2001: 25).

1. Harmoni/ Kesatuan

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

2. Proporsi

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 (Ernawati, dkk, 2008: 196).

3. Balance/Keseimbangan

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

1) Keseimbangan Simetris Atau Formal

Antara bagian kiri dan bagian kanan sama serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung, dan abadi (Sanyoto, 2010: 238).

2) Keseimbangan Asimetris Atau Informal

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 melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambungkan dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau radiasi (Ishar, 1992: 106).

5. Akses *Center Of Interest*

Akses merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempelkan akses (Sanyoto, 2010: 77):

- 1) Apa yang akan dijadikan akses
- 2) Bagaimana menciptakan akses
- 3) Berapa banyak aksesn yang dibutuhkan
- 4) Di mana akses ditempatkan

2.2. Kerangka Berpikir

Limbah kaos merupakan bahan sisa yang keberadaannya sudah dimanfaatkan di lingkungan. Hanya saja pemanfaatannya sebatas produk-produk lenan rumah tangga dan sedikit sekali yang dimanfaatkan untuk busana. Dengan melihat potensi tersebut, maka produk limbah kaos yang ada harus diinovasikan menjadi suatu produk yang bernilai.

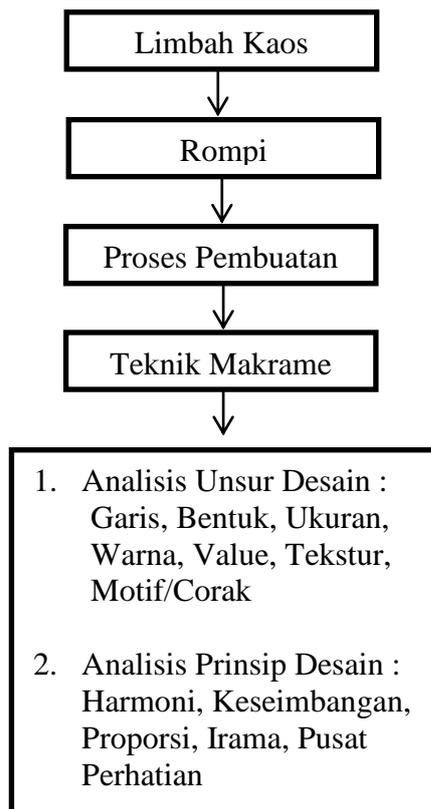
Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk membuat produk baru yaitu dengan memanfaatkan sisa potongan kaos sebagai bahan dasar pembuatan rompi. Sisa potongan kaos digunting kemudian ditarik sehingga menyerupai tali, setelah itu disimpul menggunakan teknik makrame. Produk yang dihasilkan penelitian ini yaitu rompi. Rompi dipilih peneliti karena banyak wanita yang masih menggunakan rompi sebagai tren busana sehari-hari.

Proses pembuatan produk adalah peneliti mengumpulkan limbah kaos yang sudah dipotong dengan ukuran lebar 0.5cm kemudian potongan tersebut ditarik dengan hasil panjang tali 1 meter. Hasil jadi tali yang sudah terkumpul

sesuai dengan konsep desain, diletakkan pada patung sebagai pola dari proses pembuatan rompi dengan teknik makrame. Untuk meningkatkan daya tarik produk yang dibuat, peneliti membuat rompi sesuai dengan tren yang sedang berlangsung. Tren yang berlangsung yaitu model *hippie* dan bentuk rompi *fringe* dengan penggunaan warna cerah. Peneliti mengambil inspirasi dari tema *Fringe Tribal*, karena motif *tribal* yang terdiri dari garis-garis itu diambil dari corak etnik yang penuh akan budaya Indian.

Untuk membuat rompi dari limbah kaos ini, peneliti menerapkan teori unsur desain dan prinsip desain.

Bagan Kerangka Berpikir



Gambar 2.36 : Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan operasional penelitian ini untuk memperoleh dan hasil Evaluasi Rompi Dari Limbah Kaos dengan Teknik Makrame Berdasarkan teori produk serta unsur dan prinsip desain.

3.2. Tempat Dan Waktu Peneliti

A. Tempat penelitian

Pembuatan produk dalam penelitian ini dilaksanakan di lab Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

B. Waktu penelitian

Waktu penelitian mulai berlangsung pada semester genap 104 tahun ajaran 2015/2016 sampai semester ganjil 105 tahun ajaran 2016/2017 (12 bulan).

3.3. Deskripsi Setting Penelitian

Limbah kaos diperoleh dari limbah konveksi kaos disekitar Jakarta, yaitu di Perkampungan Industri Kecil (PIK), Tambora dan Kemayoran. Pemanfaatan limbah kaos yang sudah ada selama ini berupa lap, keset ,taplak meja, bedcover dan tempat tissue. Melihat pemanfatan yang hanya sekitar

produk-produk rumah tangga dan masih sedikit sekali dimanfaatkan untuk busana, peneliti hendak membuat limbah kaos tersebut untuk dijadikan sebuah produk busana yaitu rompi.

Rompi dibuat dengan teknik makrame . rompi yang telah dibuat kemudian di evaluasi untuk menilai kelayakannya sebagai sebuah produk baru, agar bisa diterima di masyarakat. Rompi merupakan pelengkap busana kaum hawa yang selalu berinovasi dari zaman ke zaman. Teknik makrame adalah karya yang mengutamakan keterampilan tangan dan keunikan motif-motif yang dibuat menggunakan teknik-teknik simpul. Penerapan teknik makrame pada sebuah rompi akan memiliki motif yang unik dan dari segi bahan pun belum ada yang menggunakannya, karena berasal dari limbah kaos.

3.4. Metode Penelitian

Menurut Lexi J. Moleong (1998: 3) metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen.

Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan pernyataan jamak. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan langsung antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan lebih menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

Metode kualitatif lebih menghendaki agar pengertian dan hasil interpretasi yang diperoleh dirundingkan dan disepakati oleh manusia yang dijadikan sebagai sumber data hal ini disebabkan beberapa hal. Pertama, susunan kenyataan dari merekalah yang diangkat oleh peneliti. Kedua, hasil penelitian bergantung pada hakikat dan kualitas hubungan antara pencari dan yang dicari. Ketiga, konfirmasi hipotesis kerja akan menjadi lebih baik verifikasinya apabila diketahui dan dikonfirmasi oleh orang-orang yang ada kaitannya dengan yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk melakukan evaluasi. Produk rompi dengan teknik makrame. Pembahasan menggunakan metode kualitatif dalam penggalian data, penyajian informasi dalam bentuk teks tertulis atau bentuk-bentuk gambar mati atau hidup seperti foto, benda sebenarnya (Arikunto, 2014:168).

Dalam menarasikan data kualitatif ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu pertama tentukan bentuk (form) yang akan digunakan dalam menarasikan data, kedua hubungkan bagaimana hasil yang berbentuk narasi itu menunjukkan tipe/bentuk keluaran yang sudah didesain sebelumnya, dan ketiga jelaskan bagaimana keluaran yang berupa narasi itu mengkomparasikan antara teori dan literasi-literasi lainnya yang mendukung topic (Arikunto, 14:168). Jadi penelitian ini akan mengevaluasi terhadap rompi dari limbah kaos dengan teknik makrame .

3.5 Prosedur Pengumpulan Data Dan Rekaman Data

3.5.1. Sumber Data Penelitian

Menyusun rancangan penelitian ini berangkat dari masalah yang ditemukan peneliti dalam membuat berbagai bentuk dan warna pada limbah kaos. Pada saat berlangsungnya penelitian, peneliti mengumpulkan sumber data dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai berikut :

3.5.1.1 Pengamatan (Observation)

Observasi dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti pengamatan atau peninjauan secara cermat. Nasution (2003: 56) mengungkapkan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi (Sugiyono, 2010).

Pada penelitian ini, Peneliti melihat dari sisa-sisa potongan kaos di lingkungan konveksi kaos yang sudah tidak terpakai lagi, sisa-sisa potongan itu berupa potongan kaos dengan berbagai karakteristik, diantaranya beragam bentuk dan ukuran. Macam-macam bahan yang peneliti lihat di pengepul berupa kaos rayon dan katun kaos.



Gambar : 3.1 Limbah Kaos (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Peneliti melihat produk-produk lenan rumah tangga dari limbah kaos yang sudah ada berupa keset, lap, bedcover, tempat tissue dan taplak meja. Sedangkan untuk produk fashion, limbah kaos yang sudah ada dijadikan rok dan celana anak.



Gambar 3.2 Pemanfaatan Limbah Kaos yang Sudah Ada
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.5.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumber datanya melalui percakapan atau tanya jawab. Dalam wawancara ini dikenal adanya dua pihak yang terlihat, yaitu penanya (interview) dan yang ditanya sebagai obyek sasaran. Keduanya sangat menentukan kualitas data yang diperoleh (Soekarwati, 1995: 29).

Dari hasil wawancara peneliti, dengan salah satu ahli makrame di pasar seni ancol, produk rompi dari limbah kaos menggunakan teknik makrame berdasarkan kelayakan pakai dan jual sangat baik. Menurutnya

belum ada pembuatan produk rompi dengan teknik makrame menggunakan material limbah kaos.

Perekaman data selama wawancara penting sekali karena dasar yang akan dianalisis didasarkan pada kutipan hasil wawancara. Oleh karena itu pencatatan data itu perlu dilakukan dengan cara sebaik dan setepat mungkin. Adapun pencatatan data yang dilakukan peneliti yaitu melalui “tape recorder”, camera, dan adapula yang melalui pencatatan wawancara sendiri.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis wawancara terstruktur (*guided interview*). Peneliti memilih wawancara jenis ini karena peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Dengan wawancara terstruktur ini, setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan pengumpul data mencatatnya. Wawancara oleh peneliti dilakukan kepada lima panelis. Adapun pedoman wawancara yang akan dipakai untuk penilaian rompi dari material limbah kaos ditinjau dari segi warna, tekstur, bentuk, motif dan pembuatan dengan teknik makrame.

A. Instrumen Penelitian Wawancara

Penelitian dengan pendekatan kualitatif menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, karena dalam proses pengumpulan data menekankan pada wawancara mendalam terhadap narasumber atau informan untuk mendapatkan hasil wawancara penilaian rompi dari material limbah kaos dengan teknik makrame. Narasumber atau informan adalah pemberi informasi yang berhubungan dengan permasalahan penelitian dalam penelitian kualitatif.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada lima informan ahli yang akan memberikan penilaian pada rompi. Informan dipilih berdasarkan karakteristik yang sudah ditentukan oleh peneliti, yaitu orang yang memiliki penguasaan wawasan terhadap bidang yang akan dinilai. Dalam penelitian ini, kelima informan ahli akan menilai rompi dari material limbah kaos yang ditinjau dari segi warna, tekstur, bentuk, motif, dan pembuatan teknik makrame, yang terdiri dari 2 dosen ahli seni rupa, 1 desainer, 1 dosen ahli mode busana, dan 1 dosen ahli desain tekstil.

3.5.1.3 Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Meliputi, buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter dan data diperoleh dari wawancara (Sugianto,2009: 329).

Dalam dokumentasi peneliti tidak sekedar melakukan pengambilan gambar saja namun peneliti melakukan recorder dengan merekam apa saja yang terjadi, sampai data hasil wawancara terhadap informan guna memberikan penilaian rompi dari material limbah kaos dengan teknik makrame.

3.5.1.4 Perekaman Data

Perekaman data pada penelitian ini terdiri atas beberapa data, yaitu :

1. Mengumpulkan limbah kaos; 2. Menentukan tema dan sumber inspirasi; 3. Mempersiapkan alat dan bahan; 4. Langkah-langkah pembuatan rompi; 5. Penilaian oleh informan ahli

Tahap Pertama, Mengumpulkan limbah kaos yang sudah ditentukan pemilihan material kaos yang sudah di uji standar layak di laboratarium tekstil untuk pembuatan bahan dasar rompi.

Tahap Kedua, Menentukan tema dan sumber inspirasi. Sumber inspirasi dalam pembuatan rompi dari limbah kaos ini terinspirasi dari tren motif tribal. Motif tribal mempunyai unsur makna yang pertama adalah etnik. Karena motif tribal yang terdiri dari garis-garis itu diambil dari corak etnik yang penuh akan budaya. Motif yang dibuat berbentuk geometrik dan garis-garis diagonal yang menyerupai geometric segitiga. Warna-warnya diambil dari tren warna pantone spring colour 2017.

3.5.2. Tahap Persiapan

3.5.2.1 Fokus Desain Produk

Dalam tahap persiapan ini, peneliti sudah memulai untuk memfokuskan penelitian untuk dijadikan produk rompi limbah kaos dengan teknik makrame. Pada tahapan ini peneliti mendapatkan inspirasi dari *Fringe Tribal*.

Alur konsep pembuatan produk rompi ini memiliki tahapan yang harus dilakukan, yaitu tahapannya :

1. Menentukan limbah kaos
2. Menguji lab material
3. Mengumpulkan limbah kaos yang sudah sesuai
4. Proses Cutting
5. Proses menarik kaos yang sudah digunting
6. Proses pembuatan rompi dengan teknik makrame

Sebelum membuat produk, hal pertama yang dilakukan adalah membuat sketsa desain. Desain sketsa yang dibuat berdasarkan unsur desain dan prinsip desain.

Bahan utama dalam pembuatan rompi ini adalah limbah kaos berupa katun kaos. Proses cutting pada limbah kaos ini, peneliti beberapa kali bereksperimen dengan lebar potongan 2cm, 1.5cm, 1cm, dan 0.5cm. Dari beberapa eksperimen, peneliti menentukan cutting 0.5cm sebagai cuttingan terbaik untuk dijadikan produk rompi pada penelitian ini. Teknik yang digunakan pada pembuatan rompi adalah teknik makrame dengan berbagai macam variasi desain simpul.

3.5.3. Proses Pelaksanaan

3.5.3.1 Persiapan Alat dan Bahan

Dalam melaksanakan proses ini peneliti mulai melakukan eksperimen pengolahan limbah kaos untuk dijadikan produk rompi.

No	Alat dan Bahan	Gambar
1	Limbah Kaos	
2	Gunting	
3	Patung	

4	Jarum Pentul	
5	Meteran	
6	Kapur	

7	Gunting Kecil	
---	---------------	--

Tabel 3.1 Persiapan Alat dan Bahan Pembuatan Rompi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.5.3.2 Langkah Kerja Membuat Rompi Dari Limbah Kaos

No	Gambar	Keterangan
1		Menyiapkan limbah kaos yang sudah tersedia untuk proses cutting.
2		Mengambil ukuran 0,5cm lebar cutting dari limbah kaos dan menandai dengan kapur untuk proses cutting.

3		<p>Kaos yang sudah di tandai sesuai ukuran yang diambil lalu siap dipotong.</p>
4		<p>Setelah semua kaos yang sudah dipotong dengan ukuran lebar kaos 0,5cm dan panjang 90cm masing-masing, siap untuk ditarik sehingga mendapat hasil panjang menjadi \pm 1meter.</p>
5		<p>Hasil potongan dan tarikan kaos setelah proses cutting</p>
6		<p>Peletakkan tali dari limbah kaos pada patung yang sudah tersedia</p>

7		<p>Memulai proses pembuatan rompi dengan meletakkan satu per satu tali yang sudah siap dan dibuat dengan teknik macramé di sesuaikan dengan variasi desain yang sudah ditentukan.</p>
---	---	---

Tabel 3.2 Langkah Kerja Pembuatan Rompi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.5.3.3 Hasil Jadi Produk



Gambar 3.3 Hasil Produk Rompi
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

3.5.4. Penilaian

Setelah dilakukan eksperimen pembuatan rompi dari limbah kaos menggunakan teknik makrame, peneliti melakukan penilaian kualitas terhadap rompi melalui informan. Adapun informan tersebut yaitu, orang-orang yang berkecimpung dibidangnya dan mengerti tentang produk

rompi, yaitu desainer dan para dosen untuk memberikan penilaian kualitas dan kuantitas produk yang diteliti.

Informan bertugas untuk mengutarakan penilaiannya, menganalisis untuk menyempurnakan produk rompi. Panelis ahli disini adalah lima orang informan yang ahli dibidangnya, yang terdiri dari :

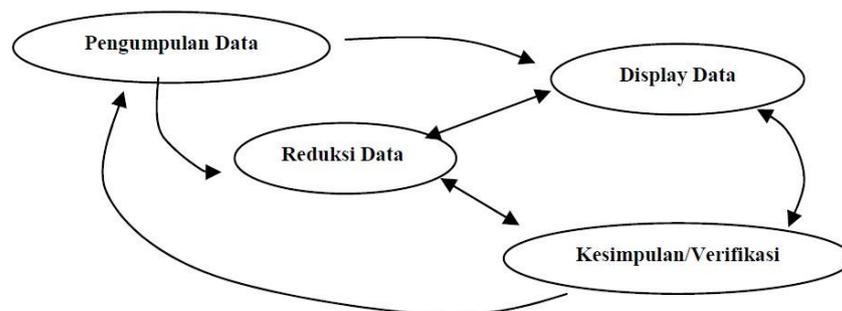
1. Ibu Dr. Caecilia Tridjata, M.Sn. selaku Dosen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra.Suryawati, M.Si selaku Dosen Mode Busana di Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu. Vera Utami G.Putri, S.Pd, M.Ds selaku Dosen Desain Tekstil di Universitas Negeri Jakarta
4. Qadr Jatsiah Elmir selaku Desainer dan Pengusaha *clothing brand* L'Mira.
5. Pak Eddy Fauzi Effendi, M.Sn selaku Dosen Seni Rupa sebagai informan dalam penilaian produk di Universitas Negeri Jakarta.

3.6. Teknik Analisis Data

Dalam hal analisis data kualitatif, bagian dalam buku Metode Penelitian Pendidikan (Sugiyono: 2008) menyatakan bahwa “data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcripts, fieldnotes, and other materials that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you to present what you have discovered to others”. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang

diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis berdasarkan konsep Miles dan Huberman (1984) dalam buku metode penelitian pendidikan (Sugiyono, 2008: 337) yaitu data collection, data reduction, data reduction, data display dan conclusion drawing/verification.



Gambar 3.4 Bagan Analisis Berdasarkan Model Miles Dan Huberman (sumber: repository.upi.edu)

1. Tahap Pengumpulan Data (Data Collection)

Proses pengumpulan data dilakukan peneliti sendiri, melalui wawancara dan dokumentasi yang berupa data dasar. Pengumpulan data tahap pertama melalui wawancara, peneliti mendatangi informan ahli yang sudah ditentukan peneliti, dengan tujuan memperoleh hasil wawancara penilaian rompi dari material limbah kaos dari segi desain dan warna, rompi yang terbuat dari material limbah kaos dengan teknik makrame ternyata menarik dan layak untuk dijadikan sebagai bahan utama rompi, tidak terlihat terbuat dari sisa-sisa potongan bahan kaos industri, namun

penampilan rompi pada material harus diperhatikan lagi dan dibersihkan kembali untuk mengeksplorasi warna yang terbatas.

Peneliti memilih wawancara terstruktur karena peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Dengan wawancara terstruktur ini, setiap responden diberi pertanyaan yang sama. Wawancara oleh peneliti dilakukan kepada lima panelis yang ahli dalam bidang desain dan pelengkap busana.

Adapun pencatatan data yang dilakukan peneliti yaitu melalui “tape recorder”, camera, dan adapula yang melalui pencatatan wawancara sendiri.

2. Tahap Reduksi Data (Data Reduction)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak penting agar mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Berdasarkan hasil rangkuman wawancara, hasil penilaian rompi dari material limbah kaos dengan teknik makrame yang ditinjau dari segi warna, tekstur, motif, bentuk dan pembuatan teknik makrame bahwa “Penilaian material yang ditinjau dari segi warna dan tekstur, untuk sisi material dari kaos sudah menarik, karena menjadi sebuah alternatif jenis bahan yang dapat digunakan, untuk warna pada material limbah kaos dengan terbatasnya warna tidak bisa membuat warna yang sama untuk

pengolahan produk selanjutnya karena terbatasnya warna limbah kaos yang didapat, seharusnya dapat mengeksplorasikan warna yang terbatas pada limbah kaos menjadikan warna yang bervariasi dan dapat menyesuaikan berdasarkan konsep tema. Motif dan bentuk rompi dari material limbah kaos berdasarkan pemaparan 5 informan ahli sudah menyesuaikan konsep tema. Menurut informan ahli, rompi yang dibuat dengan simpul-simpul makrame menambah variasi model pada rompi.

3. Tahap Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sebagainya. Miles dan Huberman (1984) menyatakan "*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*", yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, jejaring kerja dan chart.

Rompi menarik dari material yang ditinjau dari segi warna dan tekstur, terlihat dari keseluruhan desain rompi yang memberikan visual etnik mulai dari stuktur rompi dan motif yang dihasilkan. Motif yang dihasilkan dari teknik makrame sudah menyesuaikan pada konsep tema tribal fringe dengan aksesoris yang

terlihat pada simpul-simpul yang membentuk geometris dan rumbai-rumbai yang terlihat dari bawah rompi. Penggabungan simpul-simpul yang membentuk motif dan struktur rompi dinilai menarik dan berhasil membentuk rompi dengan limbah kaos yang keseluruhan desainnya menggunakan teknik makrame.

4. Tahap Verifikasi Data (Data Verification)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif ini adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan ahli, peneliti memaparkan kesimpulan terhadap rompi dari material limbah kaos bahwa “Penilaian terhadap rompi menghasilkan penilaian-penilaian dari informan ahli ternyata dari material limbah kaos dapat digunakan sebagai material baru dalam pengolahan rompi dari segi warna dan tekstur, terlihat juga pada hasil rompi dalam motif dan bentuk yang dihasilkan dengan pembuatan teknik makrame.

3.7. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam menguji keabsahan data pada penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan triangulasi, triangulasi dalam sebuah penelitian penting dilakukan jika meneliti benar-benar menginginkan data yang akurat. Dalam pengumpulan data penelitian sering dijumpai ketidaksamaan antara data yang diperoleh dari narasumber satu dengan yang lain. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu teknik yang dapat membuat data yang berbeda tersebut, agar dapat ditarik kesimpulan yang pasti dan akurat. Untuk memperdalam pemahaman kita tentang triangulasi sebagai teknik pengumpulan data simak penjelasan (Sugiyono, 2010: 330).

Menurut (Sugiyono, 2010: 330) triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada dan dibedakan menjadi dua macam yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Dalam hal triangulasi, Susan Stainback (dalam Sugiyono), menyatakan bahwa tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan. Selanjutnya bogdan (dalam Sugiyono), tujuan penelitian kualitatif memang bukan semata-mata mencari kebenaran, tetapi lebih pada pemahaman subyek terhadap dunia sekitarnya. Dalam memahami dunia sekitarnya mungkin apa yang dikemukakan informan salah, karena tidak sesuai dengan teori dan tidak sesuai dengan hukum.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik yaitu untuk mendapatkan data dan sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.

1. Triangulasi Sumber, yaitu dengan sumber data yang digunakan untuk membandingkan dan mengecek kembali data yang diperoleh melalui beberapa sumber mengenai produk rompi. Sumber pada penelitian ini adalah 2 dosen seni rupa, 1 desainer, 1 dosen ahli produk dan 1 dosen ahli mode busana.
2. Triangulasi Teknik, yaitu dengan membandingkan data yang dikumpulkan melalui wawancara kepada informan ahli dan dokumentasi dalam pembuatan produk rompi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Temuan-Temuan

Bagian ini dipaparkan temuan-temuan penelitian mencakup percobaan produk rompi, kemudian pengumpulan data para informan yang disajikan secara deskriptif, berdasarkan urutan dari pertanyaan. Adapun temuan-temuan yang didapat adalah dimulai dari pemilihan bahan baku, desain, bentuk, warna dan teknik makrame yang dapat menambah nilai dari karakteristik limbah bahan kaos dalam pembuatan *tribal fringe vest*.

4.1.1. Percobaan Pembuatan Produk Rompi Dari Limbah Kaos.

Pada proses penelitian ini, peneliti membuat beberapa tahapan percobaan dalam pembuatan rompi, sebelum menjadi rompi yang diinginkan. Adapun percobaan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah dengan mencari bahan baku, menentukan konsep desain, dan teknik yang dipilih pada peneliti adalah teknik makrame yang menghasilkan bentuk pada motif, struktur pada rompi, dan desain rompi yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik pada konsep desain.

4.1.1.1 Pemilihan Limbah Kaos

Peneliti membuat rompi berbahan dasar limbah kaos, tidak langsung mengarah ke limbah kaos melainkan berawal dari memilih jenis bahan kaos yang sesuai dengan jenis serat kaos yang diharapkan yaitu serat yang kuat dan daya elastis dari bahan kaos. limbah kaos yang

dipilih adalah limbah kaos yang sudah tidak terpakai lagi, yang peneliti dapatkan dari penjahit busana di daerah PIK, Jakarta Timur.

Tahap pertama, peneliti mendatangi dan survey awal di beberapa konveksi kaos yang ada di wilayah DKI Jakarta antara lain Perkampungan Industri Kecil (PIK), Tambora dan Kemayoran, di tiga tempat lokasi ini terlihat penumpukan limbah kaos yang cukup banyak terdiri dari beragam bentuk dan ukuran, dari jenisnya juga terdapat beberapa jenis yaitu katun kombat 20S dan 30S dengan warna-warna cerah hasil sisa potongan bahan kaos produksi pakaian kaos oblong pria.

Peneliti meminta izin untuk mengumpulkan limbah kaos yang berjenis bahan kaos katun kombat 20S dan 30S berwarna cerah untuk dapat dimanfaatkan kembali menjadi sebuah produk. Peneliti mencari informasi terlebih dahulu mengenai keberlanjutan sisa bahan kaos katun kombat 20S dan 30S yang pada limbahnya dimanfaatkan lagi atau tidak.

Berdasarkan survey awal peneliti di tempat tersebut, menghasilkan informasi, bahwasanya sisa bahan kaos yang sudah tidak terpakai dikumpulkan dalam karung yang diperjual belikan pada pabrik pengolahan bahan menjadi benang kembali, adapun limbah kaos menjadi menumpuk lalu dibuang dan mencemarkan lingkungan masyarakat.



Gambar 4.1 Penumpukan limbah kaos dan pengumpulan limbah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap kedua, peneliti mulai mengumpulkan limbah kaos tersebut untuk pengujian tekstil pada limbah kaos yang pengujiannya bertempat di Laboratorium Tekstil Unit Industri Kerajinan Dan Tekstil (UIKT) Cempaka Putih, Jakarta Pusat. Hasil uji pada limbah kaos tersebut menghasilkan layak untuk dijadikan produk, yang memiliki nilai standar uji SNI ISO.



Gambar 4.2 Hasil Uji Tekstil Limbah Kaos (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap ketiga, peneliti mulai mengumpulkan limbah kaos dengan pemilihan warna dan bentuk yang terbatas pada penumpukan limbah kaos sisa pada produksi busana kaos oblong pria yaitu biru, kuning, dan magenta. Kemudian peneliti mulai mencoba bereksperimen terhadap limbah kaos tersebut.



Gambar 4.3 Limbah Kaos (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.1.1.2 Percobaan Ukuran Potongan Limbah Kaos

Pada percobaan pertama, peneliti membuat ukuran potongan pada limbah kaos dengan ukuran lebar kaos 2cm, 1.5cm, dan 1cm. Namun ukuran yang peneliti buat masih terlalu besar sehingga bentuknya tidak proposional. Peneliti menginginkan bentuk tali pada limbah kaos yang proposional untuk di ikat simpul-simpul dengan teknik makrame menjadi rompi.

Pada percobaan kedua, teknik yang digunakan yaitu perhitungan ukuran lebar 0.5cm satu persatu digaris menggunakan penggaris lalu bagian pemotongan menggunakan alat bantu gunting dan mesin potong bahan. Hasilnya adalah limbah kaos menjadi tali yang ditarik dengan serat melintang sehingga mendapatkan bentuk tali yang diinginkan peneliti.



Gambar 4.4 Percobaan Pemotongan Limbah Kaos

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.1.1.3 Percobaan Penyusunan Tali-Tali Limbah Kaos Pada Patung

1. **Eksperimen peletakan tali dengan teknik makrame pada patung dengan ukuran lebar potongan bahan 1.5cm.**

Pada tahap ini ukuran lebar potongan 1.5cm dengan cara melakukan pemotongan dan penarikan serat melintang yang menghasilkan tali yang elastis tampak terlihat besar, kasar dan berat.



2. **Eksperimen peletakan tali dengan teknik makrame pada patung dengan ukuran lebar potongan bahan 0.5cm.**

Pada tahap ini ukuran lebar potongan 0.5cm dengan cara melakukan pemotongan dan penarikan serat melintang yang menghasilkan tali yang elastis tampak terlihat proposional, lembut dan memiliki berat seimbang.



**Gambar 4.5 Percobaan Penyusunan Tali Limbah Kaos
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

4.1.1.4 Pemilihan Desain Motif Berdasarkan Sumber Inspirasi Dan Konsep Tema.

Bentuk pada suatu desain produk sangatlah menentukan, pada percobaan ini peneliti memilih desain motif dari sumber inspirasi motif tribal diambil dari corak etnik yang penuh akan budaya contohnya motif dari suku dayak dan papua. Karena tema yang digunakan adalah *ethnic*, dimana *ethnic* berkaitan dengan bentuk-bentuk unik dan cenderung mengarah unsur kebudayaan Indonesia. Adapun bentuk atau desainnya yaitu:



Gambar 4.6 Baju Khas Adat Dayak – Kalimantan
(sumber: [http:// www.google.com](http://www.google.com))



Gambar 4.7 Rompi model C&D dari Limbah Kaos
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.1.2 Deskripsi Produk Rompi Fringe Tribal Vest Berbahan Dasar Limbah Kaos

Produk pada penelitian ini mempunyai deskripsi masing-masing setiap modelnya. Dari deskripsi tersebut merupakan penilaian yang harus di nilai. Adapun deskripsi dari masing-masing model adalah :

A. Rompi Model 1



Teori Penjelasan Deskripsi :

1. Rompi yang memiliki bentuk dan ukuran dasar rompi yaitu *short vest*.
2. Model rompi wanita yang sedang trendy yaitu *boho embellished*, jenis rompi yang sangat kuat nuansa etniknya.
3. Memiliki empat motif simpul yang masing-masing dihasilkan dari teknik makrame yang menghasilkan struktur pada rompi.
4. Menggunakan warna kuning sebagai warna dasar dari rompi, warna biru dan magenta menjadi motif yang menghasilkan kombinasi dan tekstur warna pada rompi.

5. Mendominasi motif bentuk geometris belah ketupat yang dihasilkan pada teknik makrame
6. Fringe (rumbai) inspirasi dari rumbai-rumbai pada pakaian adat tradisional papua dan dayak.

B. Rompi Model 2



Teori Penjelasan Deskripsi :

1. Rompi yang memiliki bentuk dan ukuran dasar rompi yaitu *short vest*.
2. Model rompi wanita yang sedang trendy yaitu *boho embellished*, jenis rompi yang sangat kuat nuansa etnikinya.
3. Memiliki empat motif simpul yang masing-masing dihasilkan dari teknik makrame yang menghasilkan struktur pada rompi.
4. Menggunakan warna kuning sebagai warna dasar dari rompi, warna biru dan magenta menjadi motif yang menghasilkan kombinasi dan tekstur warna pada rompi.
5. Pengulangan kombinasi warna biru dan magenta yang menghasilkan motifnya dengan teknik simpul tapestry.

6. Fringe (rumbai) inspirasi dari rumbai-rumbai pada pakaian adat tradisional papua dan dayak.

C. Rompi Model 3



Teori Penjelasan Deskripsi :

1. Rompi yang memiliki bentuk dan ukuran dasar rompi yaitu *short vest*.
2. Model rompi wanita yang sedang trendy yaitu *boho embellished*, jenis rompi yang sangat kuat nuansa etnikinya.
3. Memiliki empat motif simpul yang masing-masing dihasilkan dari teknik makrame yang menghasilkan struktur pada rompi.
4. Menggunakan warna magenta dengan tahapan warna kuning sebagai warna dasar dari rompi, warna biru menjadi motif yang menghasilkan kombinasi dan tekstur warna pada rompi.
5. Pengulangan kombinasi warna biru yang menghasilkan motif line mempertegas motif makrame bentuk geometris dan garis diagonal dengan teknik simpul tapestry.

6. Fringe (rumbai) inspirasi dari rumbai-rumbai pada pakaian adat tradisional papua dan dayak.

D. Rompi Model 4



Teori Penjelasan Deskripsi :

1. Rompi yang memiliki bentuk dan ukuran dasar rompi yaitu *short vest*.
2. Model rompi wanita yang sedang trendy yaitu *boho embellished*, jenis rompi yang sangat kuat nuansa etnikinya.
3. Memiliki empat motif simpul yang masing-masing dihasilkan dari teknik makrame yang menghasilkan struktur pada rompi.
4. Menggunakan warna magenta dengan tahapan warna kuning sebagai warna dasar dari rompi, warna biru menjadi motif yang menghasilkan kombinasi dan tekstur warna pada rompi.
5. Pengulangan kombinasi warna biru dan magenta yang menghasilkan motifnya dengan teknik simpul tapestry.
6. Fringe (rumbai) inspirasi dari rumbai-rumbai pada pakaian adat tradisional papua dan dayak.

E. Rompi Model 5



Teori Penjelasan Deskripsi :

1. Rompi yang memiliki bentuk dan ukuran dasar rompi yaitu *short vest*.
2. Model rompi wanita yang sedang trendy yaitu *boho embellished*, jenis rompi yang sangat kuat nuansa etniknya.
3. Memiliki empat motif simpul yang masing-masing dihasilkan dari teknik makrame yang menghasilkan struktur pada rompi.
4. Menggunakan warna biru dengan tahapan warna kuning sebagai warna dasar dari rompi, warna magenta menjadi motif yang menghasilkan kombinasi warna kontras dan tekstur warna pada rompi.
5. Pengulangan kombinasi warna magenta yang menghasilkan motifnya dengan teknik simpul tapestry.
6. Fringe (rumbai) inspirasi dari rumbai-rumbai pada pakaian adat tradisional papua dan dayak.

4.1.3. Pemeliharaan Produk Rompi Dari Limbah Kaos Dengan Teknik Makrame.

Setiap suatu produk atau barang yang setiap hari kita gunakan tentunya harus ada bagaimana cara pemeliharaannya. Terutama terhadap produk rompi, rompi dengan berbahan dasar limbah kaos ini agar bertahan lama tentunya perlu pemeliharaan yang tepat. Diantaranya adalah:

1. Hindari rompi dari pemakaian busana yang penuh dengan aksesoris manik-manik atau payet. Karena dikhawatirkan rumbai dari rompi dan simpul-simpul makrame tersangkut dengan hiasan manik-manik dari pakaian.
2. Jika rompi dipakai terkena noda atau debu dalam pemakaiannya, maka rompi dapat di rendamkan ke dalam air dengan deterjen dan dicuci dengan menggunakan tangan sehingga simpul-simpul makrame pada rompi tidak rusak atau mengalami perubahan kemuluran pada material limbah kaos tersebut.

4.1.4 Hasil Data Wawancara dengan Informan Ahli

Untuk melihat hasil penilaian produk rompi dari limbah kaos dengan teknik makrame, maka peneliti melakukan wawancara langsung dengan 5 informan ahli yaitu, 1 Dosen Seni Rupa, 1 Dosen Desain Tekstil, 1 Dosen Mode Busana, 1 Desainer dan Pengusaha dan 1 Dosen Desain Aksesoris. Adapun para informan ahli tersebut adalah :

- P1 : Ibu Dr. Caecilia Tridjata, M.Sn. selaku Dosen Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Jakarta.
- P2 : Ibu Dra.Suryawati, M.Si selaku Dosen Mode Busana di
Universitas Negeri Jakarta.
- P3 : Ibu. Vera Utami G.Putri, S.Pd, M.Ds selaku Dosen Desain
Tekstil di Universitas Negeri Jakarta.
- P4 : Qadr Jatsiah Elmir selaku Desainer dan Pengusaha *clothing
brand L'Mira*.
- P5 : Pak. Eddy Fauzi Effendi, M.Sn selaku Dosen Seni Rupa sebagai
informan dalam penilaian produk di Universitas Negeri Jakarta.
- Hasil dari wawancara yang didapatkan berdasarkan penilaian
produk, unsur dan prinsip desain. Dibawah ini merupakan ke 5 produk
rompi dari limbah kaos yang diberi penilaian pada penelitian ini:



Gambar: 4.8 Rompi 1-5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.1.4.1. Penilaian Produk Berdasarkan Sub Fokus

Data yang diperoleh pada tahap wawancara dengan penilaian berdasarkan sub fokus penilaian rompi dari material ditinjau dari segi warna dan tekstur. Dibawah ini merupakan pemaparan hasil wawancara, yaitu :

1. Penilaian Rompi dari Material Limbah Kaos dari Segi Warna dan Tekstur

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan informan ahli berdasarkan material ditinjau dari segi warna dan tekstur, diantaranya adalah

“...Untuk sisi material dari kaosnya menarik, karena menjadi sebuah alternatif jenis bahan yang dapat digunakan. Untuk warna pada limbah kaos, dengan terbatasnya warna tidak bisa membuat warna yang sama untuk repeat order lagi, kalau untuk produksi...”(P1)

“...Warna tidak masalah, kaos ini yang harus diperhatikan dalam pengguntingannya harus sama-sama rata...”(P2)

“...Penilaiannya pada dasarnya material dari produk rompi ternyata dapat dibuat bahan dasar aplikasi produk dan layak, dan tidak terlihat sisi-sisi limbahnya. Penilaian warna, warnanya terlalu cerah, seharusnya tidak kalah dengan apa adanya limbah jadi jangan apa adanya dengan warnanya yang ada...”(P3)

“...Untuk materialnya menarik, idenya bagus pada bahan dasar yang dibuat dari limbah kaos, mengolah limbah itu dengan cara ecogreen. kalau menurut saya warnanya belum sesuai dengan warna-warna bohemian, karena kalau dari warna bohemian itu lebih tegas seperti warna merahnya itu lebih merah seperti cabai...”(P4)

“...Materialnya menarik dari limbah kaos menjadi penambah variasi material dasar untuk pembuatan produk dengan teknik makrame. warnanya menarik sudah bagus, akan tetapi tidak ada penyampaian warna tribal yang dibuat pada produk rompinya karena warna tribal itu sendiri tidak ada dalam teori warna, yang ada hanya tridict...”(P5)

Berdasarkan hasil wawancara ke 5 informan ahli menyatakan bahwa material ditinjau dari segi warna dan tekstur sangat menarik, terlihat menariknya dari sumber ide yang dibuat pada rompi menjadikan suatu karya busana baru yang inspirasinya diambil dari budaya yang diproses dengan teknik makrame berdasarkan konsep tema. Material pada rompi juga tidak terlihat dari sisa-sisa potongan bahan kaos industri, namun penampilan produk rompi pada material harus diperhatikan lagi dan diberanikan kembali untuk mengeksplorasi limbah kaos dengan keterbatasan pada warna sehingga rompi menjadi prospek ke depannya untuk menjadi suatu usaha.

2. Penilaian Rompi dari Material Limbah Kaos dari Segi Bentuk dan Motif

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan informan ahli, berdasarkan material yang ditinjau dari segi bentuk dan motif, diantaranya adalah :

“...Teksturnya menarik menurut saya, dan ini bisa di eksplor, terutama tekstur itu akan menjadi menarik ketika anda membuat sebuah rompi dengan berbagai kombinasi simpul. Teksturnya dari makramenya mempengaruhi pada struktur rompinya. Bentuk yang ada dalam karya rompi makrame ini, tidak semua ada bentuk geometrisnya...”(P1)

“...Teksturnya kelihatan bagus, terlihat dari buhul-buhulnya. Bentuk geometrisnya lebih baik yang melengkung...”(P2)

“...Teksturnya terlihat padat karena dari banyaknya simpul teknik makrame. Bentuknya tidak terlihat dari tribalnya, bentuknya masih kurang sesuai, tetapi yang berdekatan pada tribalnya itu pada warnanya saja...”(P3)

“...Teksturnya bagus dari eksplorasi simpul makramenya sehingga muncul tekstur baru dari tekstur bahan kaos yang hanya polos. Bentuknya sudah mewakili dari tekniknya karena sudah bervariasi teknik yang digunakan...”(P4)

“...Tekstur yang dihasilkan pada motif teknik makrame sudah bagus. menarik untuk bentuknya sudah bagus, bentuk geometris itu bermacam bentuk dari lurus, lengkung dan persegi...”(P5)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan ahli menyatakan bahwa material ditinjau dari segi bentuk dan motif untuk produk rompi sudah bagus, pernyataan bagus yang dinilai oleh informan terpusat pada teknik makrame yang digunakan sebagai bentuk dan motif pada rompi yang sebelumnya rompi hanya terbuat dari material dan teknik pembuatan rompi pada umumnya. Namun ada dua panelis yang menyarankan bentuk dari teknik simpul di identifikasikan dengan tujuan mengarah kepada konsep tema.

3. Penilaian Rompi dari Material Limbah Kaos dari Segi Pembuatan dengan Teknik Makrame

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan informan ahli, berdasarkan material yang ditinjau dari segi pembuatan dengan teknik makrame, diantaranya adalah :

“...Daya tarik pada produk rompi yaitu terletak pada teknik simpul makrame, dan dari sisi bahan yang terbuat dari limbah kaos, sehingga menambah varian pada produk rompi. Cukup berhasil dari penggabungan simpul kordon diagonal dan simpul miring sebagai dominasi bentuk motif dari rompi...” (P1)

“...menarik, hindari motif yang banyak rentangan benangnya karena bahan dasarnya mulur. Sambungan pada talinya dieksperimen lagi untuk mensiasati sambungan tali menjadi suatu motif sehingga tidak terlihat seperti sambungan...”(P2)

“...daya tarik produk rompinya menarik, yang terlihat menarik dan sesuai dengan konsep tribalnya pada desain rompi no.1 dan 2 mengarah ke dalam warna dasar cerah dengan kombinasi warna gelap dan pengulangan motif dan irama warna. Desain rompi no.1 dan 2 memiliki bentuk yang sudah sesuai dengan penggabungan simpul diagonal dan simpul miring menghasilkan bentuk motif yang menarik ...”(P3)

“...rompinya itu sudah menarik ya, dengan menggunakan teknik simpul-simpul variasi, dan juga daya tariknya pada rompi yang memiliki warna-warnanya cerah sehingga menjadi menarik perhatian. sudah oke bentuknya,

menurut saya karena anda sudah menguasai dari teknik makramenya yang membuat bentuk menjadi lebih bervariasi...”(P4)

“...keseluruhan desain rompi sudah menarik, daya tariknya tiap-tiap desain rompi mempunyai karakteristik dan terlihat peningkatan eksplorasinya. bentuk yang dihasilkan pada rompi yaitu susunan simpul kordon diagonal yang membentuk motif geometris belah ketupat dan simpul miring yang membentuk motif tekstur terlihat dua dimensi dan timbul...”(P5)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan ahli menyatakan bahwa material ditinjau dari segi pembuatan dengan teknik makrame yang diantaranya terdapat daya tarik dan bentuk motif yang dihasilkan pada penggabungan dua simpul dari teknik makrame yang menghasilkan rompi bervariasi bentuk dan memiliki karakteristik struktur rompi. Namun pada penggabungan simpul-simpul perlu diperhatikan jarak antara bagian simpul yang padat dan renggang, sehingga membuat struktur rompi nyaman untuk dipakai .

4.2. Pembahasan

Pada tahap pembahasan ini telah diuji keabsahan datanya melalui kelima panelis dengan menggunakan teknik wawancara dan untuk mengetahui seberapa besar penelitian suatu produk maka ada beberapa penilaian berdasarkan material yang ditinjau dari segi warna, bentuk, tekstur, motif dan pembuatan dengan teknik makrame.

4.2.1. Penilaian Rompi dari Material Limbah Kaos dari Segi Warna dan Tekstur

A. Warna

Berdasarkan hasil wawancara ke 5 informan ahli menyatakan bahwa material ditinjau dari segi warna, tiga dari lima desain rompi kurang menarik, terlihat kurang menarik pada perbedaan warna tiga desain rompi yaitu kombinasi warna dasar magenta, kuning, dan biru ternyata tiga warna ini sebaiknya dibuat peletakkan motif warna yang selaras dengan tidak menggabungkan simpul dari warna magenta ke warna kuning dan biru sehingga terlihat tidak fokus pada motif dan warna yang dihasilkan pada desain rompi yang dibuat dengan teknik makrame.

Berdasarkan fakta diatas dapat dikaitkan dengan teori warna, bahwa warna yang terdapat pada tiga desain rompi memiliki pembagian warna menurut sifatnya dan kombinasi warna, seperti warna hue adalah istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna yang lainnya. hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning, dan jingga. Kombinasi warna pada tiga desain rompi yaitu kombinasi warna komplementer atau kontras yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna (Sanyoto, 2010: 73). Peneliti menyimpulkan warna yang terdapat pada tiga desain rompi memiliki warna panas dan dingin yang dikaitkan dengan tingkatan warnanya yang dominasi warna panas sehingga rompi terlihat gelap dan kombinasi warna dari tiga

desain rompi komplementer atau kontras yang menghasilkan rompi kurang menarik dan terlihat gelap dan berat yang dipengaruhi oleh warna yang digunakan dari limbah kaos dengan warna yang terbatas.

B. Tekstur

Berdasarkan hasil wawancara ke 5 informan ahli menyatakan bahwa material ditinjau dari segi tekstur, tekstur desain rompi no. 1 ternyata kurang maksimal dalam proses percobaan pembentukan tali, sehingga kurang optimal struktur tekstur yang dihasilkan pada desain rompi no.1 jarak antara simpul padat ke simpul renggang memunculkan bentuk tali menjadi longgar dan tali terlihat hampir terputus, keadaan permukaannya juga terlihat tipis, kasar dan lemas.

Berdasarkan fakta diatas dapat dikaitkan dengan teori tekstur, diantaranya tekstur yaitu 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. Tesktur 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 (Ernawati, dkk, 2010: 190). Peneliti menyimpulkan keadaan permukaan tekstur yang terdapat pada desain rompi no. 1 yaitu tampak yang timbul dengan cara dilihat tekstur lemas pada bentuk tali dan terasa dipegang bertekstur kasar dan tipis. Sehingga desain

rompi no. 1 kurang maksimal dan membuat keadaan struktur rompi tidak kuat dengan peletakan tali yang teksturnya lemas, kasar dan tipis.

4.2.2. Penilaian Rompi dari Material Limbah Kaos dari Segi Bentuk dan Motif

C. Bentuk

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan ahli menyatakan bahwa material ditinjau dari segi bentuk, hasil penilaian bentuk dari tiga informan menilai bentuk geometris yang ada pada rompi sudah menyesuaikan dengan konsep tema, menariknya pada bentuk geometris lengkung yang membuat motif bervariasi. Bentuk geometris pada desain rompi no. 3 dan 4 yang memiliki beberapa garis yang membentuk dimensi pada motif dari bentuk geometris segitiga seperti belah ketupat.

Berdasarkan fakta diatas, dapat dikaitkan dengan teori bentuk, bahwa bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area bidang dua dimensi (shape). Bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (diapakai 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 organic, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak (Ernawati, dkk, 2008: 190). Peneliti menyimpulkan bentuk geometris sudah berhasil untuk dijadikan motif pada rompi dengan simpul makrame, karena bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang

memunculkan efek dua dimensi pada permukaan motif rompi yang menjadikan rompi terlihat timbul dan bervariasi.

D. Motif

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan ahli menyatakan bahwa material ditinjau dari segi motif, motif kurang maksimal karena belum ada pemilihan motif dari teknik simpul yang dipakai tidak diidentifikasikan dengan simpul yang digunakan, sehingga motif masih jauh dari konsep tema tribal. Pemilihan motif juga masih kurang dalam kesatuan dan keselarasan motif yang menimbulkan kesan tidak harmoni. Peletakan motif juga masih kurang proporsional dan keseimbangan motif pada rompi masih kurang maksimal serta pusat perhatian pada rompi dengan teknik makrame tidak terlihat aksentasi yang ada hanya ada pada desain rompi no. 1 .

Berdasarkan fakta diatas, dapat dikaitkan dengan teori motif berdasarkan prinsip desain seperti kesatuan, proporsi, keseimbangan dan pusat perhatian, bahwa harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan, proporsi yaitu perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dipadukan. Keseimbangan merupakan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Aksentasi merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan (Chodijah, dkk, 2001: 25). Peneliti menyimpulkan bahwa motif yang dihasilkan kurang menyesuaikan konsep tema tribal karena penyusunan pada motif tidak adanya kesatuan melalui pemilihan motif desain rompi 1

sampai dengan desain rompi 5, sehingga motif juga tidak beraturan dari penyusunan proporsi, keseimbangan dan kurangnya pusat perhatian yang timbul pada motif rompi dengan teknik makrame.

4.2.3 Penilaian Rompi Dari Material Limbah Kaos dari Segi Pembuatan dengan Teknik Makrame

E. Material

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan ahli menyatakan bahwa material yang digunakan untuk pembuatan rompi dari limbah kaos layak untuk digunakan, hanya saja dalam ukuran potongan dan tebal tipis bahan yang mempengaruhi tekstur pada material terhadap rompi menjadi berat dengan ukuran potongan bahan yang kurang maksimal pada proses percobaan menjadi tali, dengan mengingat material dari limbah kaos daya mulur dan elastisitas bahan kaos membuat rompi menjadi berat, dengan begitu perlu diperhatikan susunan yang tepat pada teknik simpul makrame.

Berdasarkan fakta diatas, dapat dikaitkan dengan teori material berdasarkan prinsip desain, yaitu proporsi. Bahwa 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 proposional (Ernawati, dkk, 2008: 196). Peneliti menyimpulkan bahwa material yang digunakan sebagai bahan dasar rompi layak, perlu diperhatikan untuk materialnya yaitu pada teknik simpul yang digunakan

saat membuat simpul padat ke simpul renggang berdasarkan peletakan tali simpul sesuai proporsi sehingga tidak renggang, untuk segi ukuran potongannya juga terlihat berbeda dari warna yang terang terlihat halus dan terasa tipis, warna yang gelap terlihat kasar dan terasa tebal, sehingga mempengaruhi tekstur pada rompi.

F. Teknik Makrame

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan ahli menyatakan bahwa penilaian rompi dari segi pembuatan teknik makrame sangat menarik, pernyataan sangat menariknya yaitu pada teknik makrame yang digunakan, dengan variasi simpul yang digunakan untuk pembuatan rompi dan dilihat dari bentuk dan motif yang dihasilkan. Dari teknik simpul makrame yang membuat rompi lebih menyesuaikan konsep tema, mulai dari bentuk, motif dan penyusunan simpul yang bervariasi dengan memiliki karakteristik setiap desainnya.

Berdasarkan fakta diatas, dapat dikaitkan dengan teori teknik makrame, bahwa teknik makrame merupakan suatu teknik tekstil tertua yang dibuat dengan cara menyimpul beberapa tali maupun benang menjadi suatu bentuk berpola dekoratif-geometrik. Macramé dibuat sebagai hiasan pada pinggiran permadani, untuk mengikat layar, kayu, dan pekerjaan berat lainnya. Namun dengan semakin berkembangnya jaman, dan semakin banyaknya variasi material craft, seni macramé terus berkembang dan beralih fungsi, simpul macramé tidak hanya lagi digunakan untuk menyimpul tali kapal, namun dipakai sebagai teknik dasar dalam pembuatan aksesoris yang indah dan bernilai tinggi (Indah Asriyani, 2013: 8). Peneliti

menyimpulkan bahwa dalam membuat rompi dengan teknik makrame tidak sulit dalam membuatnya, sebetulnya hanya dibuat dengan cara pengulangan dan pengkombinasian beberapa jenis simpul dasar menjadi bentuk pola yang memiliki kemungkinan tak terhingga.

4.2.4. Kelemahan Penelitian

Dalam menghasilkan suatu produk baru, tentu memiliki kekuatan dan kelemahan dari produk sebelumnya. Adapun kelemahan pada penelitian ini yang berjudul “Evaluasi Terhadap Rompi Dari Limbah Kaos dengan Teknik Makrame” adalah :

- 1) Warna yang terbatas pada produk rompi dari limbah kaos, sehingga peneliti belum maksimal dalam pembuatan rompi berdasarkan sumber inspirasi, dan kurangnya eksplorasi pada warna bahan yang apa adanya.
- 2) Pada proses pemotongan material limbah kaos ada kesulitan karena peneliti memotong bahan limbah kaos dengan mengatur ukuran lebar bahan yang diinginkan.
- 3) Proses penyimpulan teknik makrame masih kurang kokoh dari beberapa desain rompi sehingga struktur rompi tidak terlihat kokoh semua.
- 4) Proses penyambungan pada tali dari limbah kaos masih terlihat kasar, sehingga menimbulkan kesan kurang rapi pada sambungan tali di rompi.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perkembangan fashion di beberapa waktu terakhir ini rupanya memunculkan suatu tren pemakaian rompi wanita untuk mempercantik penampilan. Rompi merupakan salah satu model pakaian dari berbagai bahan, mulai katun, jeans, lycra, atau lainnya dengan model tanpa lengan.

Perkembangan mode saat ini menjadikan rompi banyak dibuat dari bahan-bahan yang tidak seperti biasanya, misal rompi berbahan limbah plastik dan serat kayu. Dari keanekaragaman bahan-bahan tersebut, penulis terinspirasi untuk membuat rompi dengan menggunakan bahan dari limbah. Untuk lebih khususnya, limbah yang digunakan adalah limbah kaos katun kombed 20S dan 30S.

Limbah kaos dapat dibuat menjadi bahan baku pembuatan produk *fashion* berupa pelengkap busana yaitu rompi. Proses pembuatan rompi dari limbah kaos perlu dilakukan dalam beberapa tahapan, tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan limbah kaos yang sudah tidak terpakai, kemudian membersihkan limbah kaos dengan mencuci dengan deterjen, kemudian dijemur. Tahap selanjutnya adalah melakukan percobaan pengukuran lebar potongan pada limbah kaos, sehingga menemukan ukuran lebar potongan yang sesuai dengan karakteristik tali dari teknik makrame. Setelah proses percobaan pemotongan selesai,

kemudian proses percobaan teknik simpul yang akan digunakan pada masing-masing desain rompi, setelah itu disusun dan mulai penyimpulan makrame disesuaikan dengan teknik simpul yang diambil dari beberapa variasi teknik makrame.

Pembuatan rompi ini menggunakan sumber inspirasi *Fringe Tribal* yang berisikan motif tribal dan memiliki empat jenis simpul makrame dengan warna – warna yang seadanya dari limbah kaos dengan mengkombinasikan warna berdasarkan unsur dan prinsip desain.

Adapun kesimpulan peneliti dari hasil analisis wawancara dan dokumentasi penilaian rompi berdasarkan material yang ditinjau dari segi warna, tekstur, motif, bentuk, material, dan teknik makrame, yaitu :

A. Penilaian Rompi dari Material Limbah Kaos dari Segi Warnadan Tekstur

Warna yang terdapat pada tiga desain rompi memiliki warna panas dan dingin yang dikaitkan dengan tingkatan warnanya yang dominasi warna panas sehingga rompi terlihat gelap dan kombinasi warna dari tiga desain rompi komplementer atau kontras yang menghasilkan rompi kurang menarik dan terlihat gelap dan berat yang dipengaruhi oleh warna yang digunakan dari limbah kaos dengan warna yang terbatas. Keadaan permukaan tekstur yang terdapat pada desain rompi no. 1 yaitu tampak yang timbul dengan cara dilihat tekstur lemas pada bentuk tali dan terasa dipegang bertekstur kasar dan tipis. Sehingga desain rompi no. 1

kurang maksimal dan membuat keadaan struktur rompi tidak kuat dengan peletakan tali yang teksturnya lemas, kasar dan tipis.

B. Penilaian Rompi dari Material Limbah Kaos dari Segi Bentuk dan Motif

Bentuk geometris sudah berhasil untuk dijadikan motif pada rompi dengan simpul makrame, karena bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang memunculkan efek dua dimensi pada permukaan motif rompi yang menjadikan rompi terlihat timbul dan bervariasi. Motif yang dihasilkan kurang menyesuaikan konsep tema tribal karena penyusunan pada motif tidak adanya kesatuan melalui pemilihan motif desain rompi 1 sampai dengan desain rompi 5, sehingga motif juga tidak beraturan dari penyusunan proporsi, keseimbangan dan kurangnya pusat perhatian yang timbul pada motif rompi dengan teknik makrame.

5.1.3. Penilaian Rompi Dari Material Limbah Kaos dari Segi Pembuatan dengan Teknik Makrame

Material yang digunakan sebagai bahan dasar rompi layak, perlu diperhatikan untuk materialnya yaitu pada teknik simpul yang digunakan saat membuat simpul padat ke simpul renggang berdasarkan peletakan tali simpul sesuai proporsi sehingga tidak renggang, untuk segi ukuran potongannya juga terlihat berbeda dari warna yang terang terlihat halus dan terasa tipis, warna yang gelap terlihat kasar dan terasa tebal, sehingga mempengaruhi tekstur pada rompi. Teknik makrame dalam membuat rompi tidak sulit dalam

membuatnya, sebetulnya hanya dibuat dengan cara pengulangan dan pengkombinasian beberapa jenis simpul dasar menjadi bentuk pola yang memiliki kemungkinan tak terhingga.

5.2 Implikasi

Pembuatan rompi dengan menggunakan limbah kaos merupakan salah satu cara untuk mengurangi volume sampah kain yang ada dan juga merupakan cara untuk menambah variasi rompi dalam memanfaatkan limbah kaos dan membuat masyarakat memahami akan kebersihan lingkungan. Dan dengan adanya pembuatan rompi ini masyarakat dapat belajar bahwa tidak selamanya limbah menjadi barang yang tidak dapat dipakai lagi.

Pemanfaatan limbah kaos dapat menjadi salah satu lapangan pekerjaan yang dapat menjanjikan jika diolah dengan baik. Evaluasi terhadap rompi dari limbah kaos ini dapat menambah kreatifitas dan inovasi baru terutama dalam bidang *Fashion*.

5.3. Saran

Adapun saran-saran yang peneliti dapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Secara Umum

1. Masyarakat

Masyarakat dapat memanfaatkan limbah kaos menjadi alternative material pembuatan barang baru seperti rompi pada penelitian

inim yang tujuannya untuk peduli terhadap lingkungan sekitarnya agar terhindar dari bencana alam.

2. Peneliti

Peneliti diharapkan dapat bekerja sama dengan suatu lembaga atau perusahaan yang berhubungan dengan limbah kaos dan produksi pakaian seperti rompi, agar dapat memperluas inovasi baru dari produksi pakaian wanita.

B. Saran Khusus Produk

1. Peneliti diharapkan dapat meningkatkan eksplorasi pewarnaan agar tidak monoton dengan apa adanya warna pada limbah kaos.
2. Pada tahap penyambungan teknik makrame diharapkan dapat terlihat rapi agar tidak menurunkan estetika pada rompi.
3. Perlu variasi lain dalam membentuk struktur dan bentuk teknik makrame dengan tingkatan ekplorasi agar tidak terlihat standar dari teknik makrame.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Atisah Sipahelut dan petrussumadi, 1991, *dasar-dasar desain*, Jakarta
- Arifah A. Riyanto, 2003, *Disain Busana*, Bandung: Yapendo
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi IV*. Jakarta: Penerbit Rhineka Cipta.
- , 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief, M. Latar. 2012. *Pengolahan Limbah Industri*. Etaprima : Jakarta
- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Basriyanta, 2007. *Manajemen Sampah* Kanisius, Yogyakarta.
- Enny Zuhni Khayati, 1998, *Teknik Pembuatan Busana 111*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Echols, John M and Hassan Shadily. 2000. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Ginting, P, 2008. *Sistem Pengelolaan Lingkungan dan Limbah Industri*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.
- Kartika, Dharsono Sony, 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Nanie Asri Yuliati, (1993), *Teknologi Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Prapti Karomah dan Sicillia sawitri, 1998, *pengetahuan busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta

Suharto.Ign. 2011. *Limbah Kimia dalam Pencemaran Air dan Udara*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Suryati, Teti. 2009. *Bijak & Cerdas Mengolah Sampah*. Jakarta: Agromedia

Sugiyono, 2010. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sumber Skripsi

Mauludiyah. 2016. *Pemanfaatan Limbah Pecahan Kaca Cermin Sebagai Bahan Hiasan Tas Pesta*. Jakarta : Univerwsitas Negri Jakarta

Kusmiati Azizah. 2016. *Tas Pesta Ethnic Fringed Envelope Bug berbahan Dasar Limbah Kain Satin*. Jakarta : Univerwsitas Negri Jakarta

Sumber Internet

www.pinterst.com

www.wikipedia.com

<http://www.gadis.co.id/info-gaya/asal+muasal+vest>

<http://ww2.bicarafashion.com/?folio=7POYGN0G2>

<https://amachpotatos95.wordpress.com/2015/05/21/istilah-istilah-dalam-dunia-fashion/>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

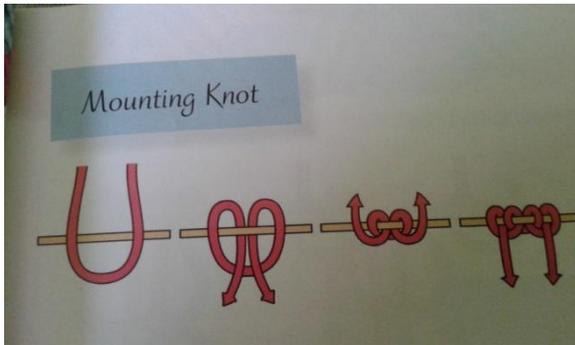
OBSERVASI LAPANGAN



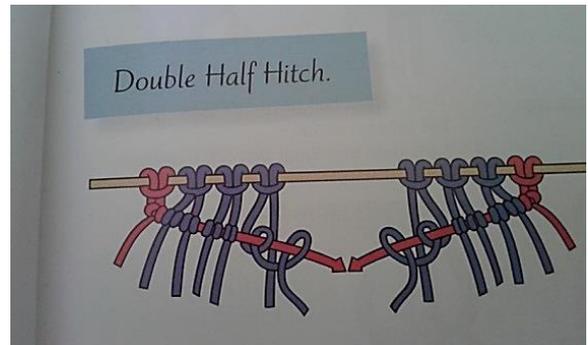
LAMPIRAN 2

TEKNIK SIMPUL

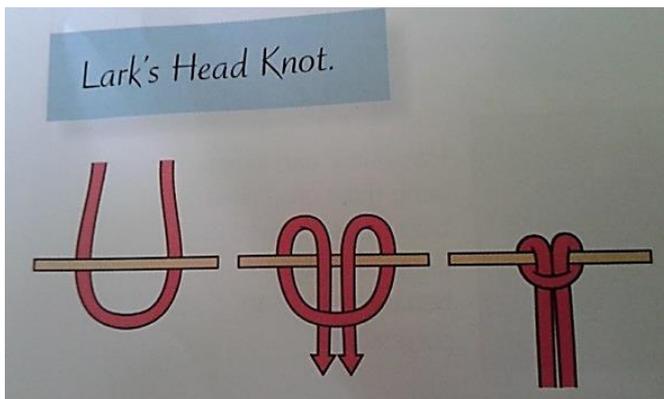
Mounting Knot



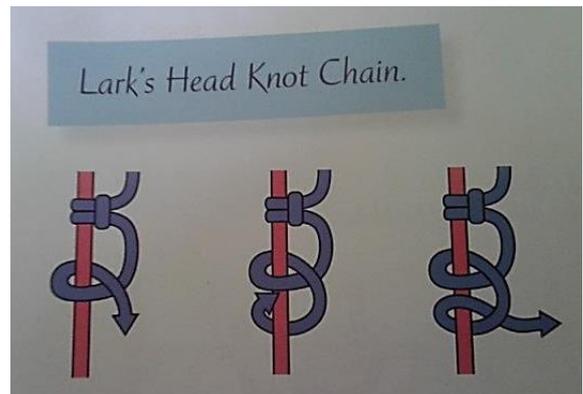
Double Half Hitch



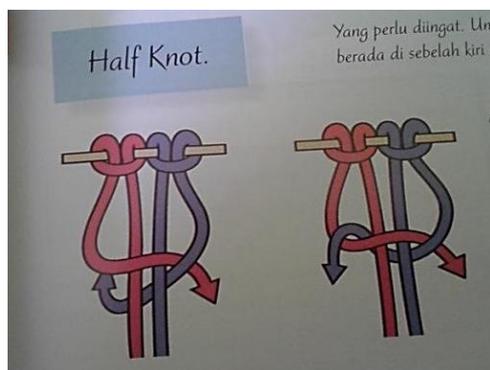
Lark's Head Knot



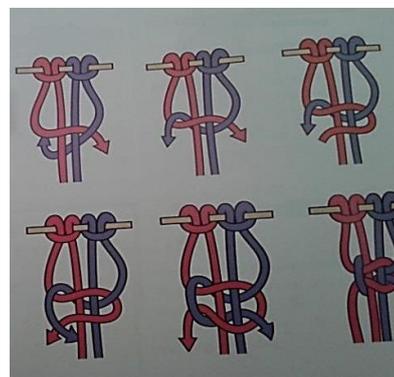
Lark's Head Knot Chain



Half Knot



Square Knot



LAMPIRAN 3

INFORMAN AHLI



PEDOMAN WAWANCARA

(INFORMAN)

Nama : Dr. Caecilia Tridjata, M.Sn
Pekerjaan : Dosen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Tempat : Gedung F Lantai 2 FBS, UNJ
Waktu : 13.00 - selesai
Hari/ Tanggal : Selasa, 31 Januari 2017

A. Warna

1. Bagaimanakah penilaian material limbah kaos sebagai bahan dasar pembuatan rompi dari warna yang terbatas pada limbah kaos?

Jawab : Untuk warna pada limbah kaos, dengan terbatasnya warna tidak bisa membuat warna yang sama untuk repeat order lagi, kalau untuk produksi. Karena yang didapat agak susah karena harus mencari warna yang sesuai lagi dari warna yang terbatas dari limbah kaos.

B. Tekstur

2. Bagaimanakah penilaian tekstur material pada rompi dari limbah kaos?

Jawab : Teksturnya menarik menurut saya, dan ini bisa di eksplor, terutama tekstur itu akan menjadi menarik ketika anda membuat sebuah rompi dengan berbagai kombinasi simpul, hanya kombinasi simpul yang akan anda gunakan harus dicermati dulu karakteristiknya, misalnya ada simpul yang tidak terlalu padat.

C. Bentuk

3. Bagaimanakah penilaian terhadap bentuk geometris pada rompi yang dihasilkan dari teknik makrame pada limbah kaos?

Jawab : Bentuk yang ada dalam karya rompi makrame ini, tidak semua ada bentuk geometrisnya. Untuk beberapa desain rompinya dengan bentuk geometrisnya menarik dengan kombinasi dengan garis line nya. Bentuknya pada motif rompinya kecenderungannya simetris.

D. Motif

4. Bagaimanakah penilaian terhadap konsep motif tribal pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab : Untuk konsep motif tribal dapat terwakili dengan rumbai-rumbainya. Yang menjadi tidak tribal itu pada warnanya, karena menurut saya warna pada rompi makrame ini memiliki warna yang populer. Motif Tribal tetapi dengan sentuhan warna berbeda, warna yang populer. Jadi pada rompi makrame hanya meminjam kesan nama tribal bukan warna tribal aslinya, tetapi terwakili dari bentuk motifnya dan rumbai-rumbainya.

E. Material

5. Bagaimana penilaian terhadap daya tarik pada rompi yang dibuat dari material limbah kaos dengan teknik makrmame?

Jawab : Menarik, saya suka karena banyak kombinasi-kombinasi simpul yang membuat motif baru, ada teksturnya dari hasil simpulnya. Kekuatan pada hasil eksplorasi tekstur dari simpulnya. Daya tariknya juga dari rompi yang tekniknya makramenya berbahan limbah kaos sehingga menambah varian pada produk rompinya.

F. Teknik Makrame

6. Bagaimana penilaian terhadap penggabungan simpul kordon diagonal dan simpul kordon miring yang menghasilkan bentuk dan motif pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab : Menurut saya dari penggabungan simpul-simpul yang dihasilkan ini sudah terlihat menarik, ternyata ada variasi simpul pada rompi ini menjadi menarik ada garis lurus, miring. Cukup berhasil mengkombinasikan variasi simpul diagonal dan simpul kordon miringnya.

PEDOMAN WAWANCARA

(INFORMAN)

Nama : Dra. Suryawati, M.Si
Pekerjaan : Dosen Mode Busana, Tata Busana, IKK
Tempat : Laboratorium Tata Busana, Gedung H Lantai 2, UNJ
Waktu : 08.00 – selesai
Hari/ Tanggal : Rabu, 1 Februari 2017

A. Warna

1. Bagaimanakah penilaian material limbah kaos sebagai bahan dasar pembuatan rompi dari warna yang terbatas pada limbah kaos?

Jawab : Warna tidak masalah, Kaos ini yang harus diperhatikan dalam penggantungannya harus sama-sama rata

B. Tekstur

2. Bagaimanakah penilaian tekstur material pada rompi dari limbah kaos?

Jawab : Teksturnya kelihatan bagus, terlihat dari buhul-buhulnya.

C. Bentuk

3. Bagaimanakah penilaian terhadap bentuk geometris pada rompi yang dihasilkan dari teknik makrame pada limbah kaos?

Jawab : Bentuk geometrisnya lebih baik yang melengkung. Kesamaan bentuk yang samanya mungkin karena bahan yang elastisnya. Simpul apa yang dapat digunakan makrame pada bahan kaosnya.

D. Motif

4. Bagaimanakah penilaian terhadap konsep motif tribal pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab : Untuk warna tribal sudah sesuai dengan konsep tribalnya sudah terlihat. Untuk bentuknya belum sesuai dengan konsep tribalnya, jadi bentuk kurang terlihat hanya terlihat pada warnanya.

E. Material

5. Bagaimana penilaian terhadap daya tarik pada rompi yang dibuat dari material limbah kaos dengan teknik makrmame?

- **Jawab :** Untuk yang paling menarik itu dari warna dan bentuk motifnya. Hindari motif yang banyak rentangan benangnya karena bahan dasarnya mulur.

F. Teknik Makrame

6. Bagaimana penilaian terhadap penggabungan simpul kordon diagonal dan simpul kordon miring yang menghasilkan bentuk dan motif pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab : Menarik dari penggabungan simpul kordon diagonal dan kordon miring, tidak masalah. Sambungannya perlu diperhatikan kalau perlu di sambungnya menjadi motif jadi tidak terlihat kalau itu sambunga

PEDOMAN WAWANCARA

(INFORMAN)

Nama : Vera Utami G. Putri, S.Pd, M.Ds
Pekerjaan : Dosen Desain Tekstil, Tata Busana, IKK
Tempat : Laboratorium Tata Busana, Gedung H Lantai 2,
UNJ
Waktu : 09.00 – selesai
Hari/ Tanggal : Rabu, 1 Februari 2017

A. Warna

1. Bagaimanakah penilaian material limbah kaos sebagai bahan dasar pembuatan rompi dari warna yang terbatas pada limbah kaos?

Jawab : warnanya terlalu cerah, seharusnya tidak kalah dengan apa adanya limbah jadi jangan apa adanya dengan warnanya yang ada. Untuk warna tribalnya sudah oke, kalau untuk bohemian nya warna nya tidak sesuai, jadi konsepnya kurang sesuai dengan warna-warna bohemianya.

B. Tekstur

2. Bagaimanakah penilaian tekstur material pada rompi dari limbah kaos?

Jawab : Teksturnya terlihat padat karena dari banyaknya simpul teknik makrame, karena dari warna yang sudah cerah lebih baik untuk motifnya dibuat sederhana saja jadi dari teksturnya terlihat tebal dan untuk dipakai menjadi suatu beban untuk pemakainya.

C. Bentuk

3. Bagaimanakah penilaian terhadap bentuk geometris pada rompi yang dihasilkan dari teknik makrame pada limbah kaos?

Jawab : Bentuknya tidak terlihat dari tribalnya, bentuknya masih kurang sesuai, tetapi yang berdekatan pada tribalnya itu pada warnanya saja. Untuk desain yang berdekatan pada bentuk geometrisnya desain rompi no,1,2 dan 3.

D. Motif

4. Bagaimanakah penilaian terhadap konsep motif tribal pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab :

E. Material

5. Bagaimana penilaian terhadap daya tarik pada rompi yang dibuat dari material limbah kaos dengan teknik makrame?

Jawab : Menarik, dari desain rompi makrame nya, tetapi yang terlihat menarik dan sesuai dengan konsep tribalnya pada desain rompi no 1 dan 2 untuk menjadi prospek suatu usaha karena dari simpul makramenya yang sederhana dan warnanya yang sudah cerah sekali.

F. Teknik Makrame

6. Bagaimana penilaian terhadap penggabungan simpul kordon diagonal dan simpul kordon miring yang menghasilkan bentuk dan motif pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab :

PEDOMAN WAWANCARA

(INFORMAN)

Nama : Qadr Jatsiah Elmir
Pekerjaan : Desainer *brand clothing* L'Mira
Tempat : IFW, JCC Senayan, Jakarta
Waktu : 15.00 – selesai
Hari/ Tanggal : Sabtu, 4 Februari 2017

A. Warna

1. Bagaimanakah penilaian material limbah kaos sebagai bahan dasar pembuatan rompi dari warna yang terbatas pada limbah kaos?

Jawab : Untuk warnanya menurut saya bagus, hanya saja perlu diperhatikan untuk warnanya apakah dengan warna yang terbatas pada limbah kaosnya dapat di eksperimen dengan pewarnaan alami atau buatan.

B. Tekstur

2. Bagaimanakah penilaian tekstur material pada rompi dari limbah kaos?

Jawab : Teksturnya bagus dari eksplorasi simpul makramenya sehingga muncul tekstur baru dari tekstur bahan kaos yang hanya polos dan lembut saja secara sentuhannya.

C. Bentuk

3. Bagaimanakah penilaian terhadap bentuk geometris pada rompi yang dihasilkan dari teknik makrame pada limbah kaos?

Jawab : Bentuknya sudah mewakili dari tekniknya karena sudah bervariasi teknik yang digunakan dan sudah sesuai dengan eksplorasi teknik dan kombinasi warnanya.

D. Motif

4. Bagaimanakah penilaian terhadap konsep motif tribal pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab : Kurang sesuai dengan warna-warna tribalnya, lebih ke warna yang tutyfrutty seperti warna-warna pada permen. Lebih sesuai pada bentuknya untuk kesesuaian tribalnya.

E. Material

5. Bagaimana penilaian terhadap daya tarik pada rompi yang dibuat dari material limbah kaos dengan teknik makrame?

Jawab : Menarik ya, tetapi difokuskan lagi kepada moodboardnya diarahkan nya berdasarkan produk yang hanya untuk wallhanging atau untuk diproduksi menjadi suatu pakaian yang dapat dipakai.

F. Teknik Makrame

6. Bagaimana penilaian terhadap penggabungan simpul kordon diagonal dan simpul kordon miring yang menghasilkan bentuk dan motif pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab : Menarik, seperti yang saya bilang tadi kalau anda sudah menguasai teknik makramenya dengan bervariasi simpul dan mengkombinasi warnanya juga sudah menarik.

PEDOMAN WAWANCARA

(INFORMAN)

Nama : Drs. Eddy Fauzi Effendy, M.Sn
Pekerjaan : Dosen Seni Rupa, FBS, UNJ
Tempat : Gedung F lantai 3, FBS
Waktu : 14.00 – selesai
Hari/ Tanggal : Jumat, 3 Februari 2017

A. Warna

1. Bagaimanakah penilaian material limbah kaos sebagai bahan dasar pembuatan rompi dari warna yang terbatas pada limbah kaos?

Jawab : warna nya menarik sudah bagus, akan tetapi tidak ada penyampaian warna tribal yang dibuat pada produk rompinya karena warna tribal itu sendiri tidak ada dalam teori warna, yang ada hanya tridict

B. Tekstur

2. Bagaimanakah penilaian tekstur material pada rompi dari limbah kaos?

Jawab : Tekstur yang dihasilkan pada motif teknik makrame sudah bagus, hanya saja perlu dimasukan pada unsur dan prinsip desain, yang disesuaikan pada kepentingan pada pembuat dan si pemakai.

C. Bentuk

3. Bagaimanakah penilain terhadap bentuk geometris pada rompi yang dihasilkan dari teknik makrame pada limbah kaos?

Jawab : menarik untuk bentuknya sudah bagus, dan disini anda harus menjelaskan konsep tema anda dengan pemilihan bentuk geometris,

karena bentuk geometris itu bermacam bentuk dari lurus, lengkung dan persegi.

D. Motif

4. Bagaimanakah penilaian terhadap konsep motif tribal pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab : Menurut saya belum sesuai dengan konsep tribalnya, karena teori untuk tribal itu sendiri belum ada dan belum adanya dari produk rompi pada warnanya yang mendasar mengarah tribal. Hanya saja pada motif bentuk juga sedikit menyesuaikan bentuk etnik pada look yang dipakai anda.

E. Material

5. Bagaimana penilaian terhadap daya tarik pada rompi yang dibuat dari material limbah kaos dengan teknik makrame?

Jawab : Menarik, terlihat desain rompi yang dibuat dari desain 1-5 ada peningkatan eksplorasinya pada segi warna, bentuk, dan teknik simpul yang digunakan.

F. Teknik Makrame

6. Bagaimana penilaian terhadap penggabungan simpul kordon diagonal dan simpul kordon miring yang menghasilkan bentuk dan motif pada rompi dari material limbah kaos?

Jawab : Menarik, dari penggabungannya tidak ada masalah, kombinasi warna, dan simpul-simpulnya terlihat meningkat eksperimennya.

RIWAYAT HIDUP



Nafisa Seriani, 13 September 1991. Anak kedua dari empat bersaudara, dari ayah yang bernama Ikbal Syamsir dan Ibu bernama Elmawaty. Bertempat tinggal di Jl. Penggilingan Raya Pik Blok. B No. 49 Rt 04/10, Cakung, Jakarta Timur 13940. Kota Jakarta. Nomor Telepon 087881890716

Riwayat pendidikan :

1. SD N 06 Petang, Penggilingan. Pik. Jakarta, lulus tahun 2004
2. SMP N 138 Komarudin, Jakarta, lulus tahun 2007
3. SMA N 102 Kayu Tinggi, Jakarta, lulus tahun 2010
4. Melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta angkatan tahun 2010 dengan melalui jalur PENMABA.