

BAB II

KERANGKA TEORITIK

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Kualitas Produk

Pada teori Kotler dan Keller (2016), definisi kualitas produk adalah sejauh mana sebuah produk mampu beroperasi untuk menjalankan fungsinya. Kualitas suatu produk dapat meliputi daya tahan produk, kehandalan dan kemudahan pengoperasian produk untuk memberikan hasil atau kinerja yang sesuai bahkan bisa melebihi ekspektasi pengguna. Kualitas produk yang tinggi akan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna produk tersebut.

Kualitas suatu produk terbagi dalam beberapa dimensi yang digunakan untuk menganalisis karakteristik suatu produk. Pada teori Kotler dan Keller (2016:393) kualitas produk terbagi menjadi 9 dimensi yaitu:

1. Bentuk (*Form*) yaitu beberapa produk dapat dibedakan menurut ukuran, bentuk dan struktur fisiknya. Pada produk atau busana rok memiliki bentuk yang berbeda dari celana, kemeja memiliki bentuk yang berbeda dari kaos, busana anak memiliki bentuk yang berbeda dari busana dewasa.
2. Fitur (*Feature*) yaitu karakteristik produk yang dapat menunjang kinerja produk atau sekedar menambah daya tarik produk agar menarik. Beberapa produk yang beredar dapat dibedakan oleh konsumen karena adanya perbedaan pada fitur, perbandingan dalam daya tarik fitur, kelengkapan fitur dan kecanggihan fitur. Fitur pada produk atau busana dapat berupa fisik, warna, dekorasi, sifat fungsional atau komponen lainnya.
3. Kualitas Kinerja (*Performance Quality*) yaitu sejauh mana karakteristik produk dapat mengoperasikan fungsinya. Kualitas kinerja dapat terbagi menjadi rendah (*low*), rata-rata (*average*), tinggi (*high*), unggul (*superior*). Pada dasarnya, kualitas kerja yang semakin tinggi menambah kepuasan konsumen dalam menggunakan suatu produk.
4. Daya Tahan (*Durability*) yaitu ukuran lamanya produk dapat digunakan baik di situasi normal maupun penuh tekanan.

5. Keandalan (*Reliability*) yaitu probabilitas sebuah produk tidak mengalami kerusakan dalam kurung waktu tertentu.
6. Kemudahan Perbaikan (*Repairability*) yaitu kemudahan untuk memperbaiki produk saat mengalami kerusakan.
7. Kesesuaian Kualitas (*Conformance Quality*) yaitu sejauh mana sebuah produk dapat memenuhi spesifikasi atau standar yang sudah ditentukan. Produk pada umumnya memiliki standar atau spesifikasi dalam pembuatan produk tersebut.
8. Gaya (*Style*) yaitu penampilan atau nuansa produk yang memiliki ciri khas sehingga tidak mudah ditiru oleh pesaing.
9. Penyesuaian (*Customization*) yaitu kemampuan produsen untuk menciptakan produk yang dapat disesuaikan dengan individu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dimensi kualitas produk merupakan acuan dalam menganalisis karakteristik produk yang dapat menjadi keistimewaan atau ciri khas suatu produk yang tidak ditemui dalam produk lainnya. Dalam penelitian ini, dimensi kualitas produk dalam teori Kotler dan Keller (2016) menjadi acuan dalam menilai produk rok hasil *upcycling* celana denim dengan menggunakan dimensi kualitas bentuk (*form*), fitur (*feature*), kesesuaian kualitas (*conformance quality*), dan gaya (*style*).

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain dapat didefinisikan sebagai rangkaian konsep atau acuan desainer untuk menyusun elemen-elemen pada desain. Pada desain suatu produk, pemahaman dan penerapan prinsip desain sangatlah penting untuk menambah nilai pada produk tersebut. Sembiring (2014) mengatakan bahwa prinsip seni merupakan cara pengorganisasian unsur-unsur bentuk agar tampak harmoni dan padu. Penerapan prinsip-prinsip desain penting untuk pengembangan dan produksi pakaian yang dipakai (Wolfe, 2011). Menurut (Maya et al., 2016), prinsip-prinsip desain tidak hanya sebagai formula untuk menciptakan keindahan karya, namun dapat menjadi acuan dan membantu untuk memberi penilaian pada pakaian secara artistik.

Prinsip-prinsip desain tidak hanya berfungsi sebagai formula untuk menciptakan sebuah karya. Prinsip-prinsip desain juga berfungsi sebagai acuan

dalam menilai sebuah karya. Prinsip desain terbagi menjadi: Keseimbangan (*balance*), harmoni (*unity*), proporsi (*proportions*), penekanan (*emphasis*), dan irama (*rhythm*).

1. Harmoni (*Unity*)

Harmoni merupakan prinsip desain dimana keseluruhan elemen desain digunakan secara efektif dalam prinsip desain sehingga tercapainya kesatuan visual. Pertimbangan lain untuk oleh para desainer dalam menciptakan suatu pakaian adalah Seluruh bagian dari suatu harmoni harus bekerja sama agar mencapai tampilan yang diinginkan. Harmonis atau tidaknya suatu desain, tergantung pada opini subjektif dari pengamat (Wolfe, 2011).

Adapun harmoni menurut Djelantik (2004) harmoni merupakan prinsip sebuah estetika di mana adanya keselarasan bagian-bagian yang membentuk kesatuan dan diantara bagian-bagian itu tidak saling bertentangan. Harmoni terbagi menjadi tiga, yaitu:

a. Harmoni pengulangan

Harmoni pengulangan terjadi ketika elemen-elemen desain pada suatu karya atau busana mengalami pengulangan. Pengulangan elemen dapat berupa pengulangan bentuk, pengulangan warna, pengulangan motif, pengulangan tekstur dan pengulangan hiasan dekoratif, seperti penyebaran payet, renda, kancing.



Gambar 2.1 Harmoni pengulangan bentuk

(Sumber: Pinterest)



Gambar 2.2 Harmoni pengulangan motif
(Sumber: Pinterest)

b. Harmoni peralihan

Harmoni peralihan terjadi jika adanya perubahan elemen dalam suatu karya atau busana. Harmoni peralihan dapat berupa peralihan ukuran dari kecil ke besar atau peralihan warna dari gelap ke terang dan sebaliknya.



Gambar 2.3 Harmoni peralihan warna
(Sumber: Pinterest)



Gambar 2.4 Harmoni peralihan ukuran
(Sumber: Pinterest)

c. Harmoni kontras

Harmoni kontras terjadi ketika elemen-elemen dalam sebuah karya saling bertabrakan atau berubah tanpa adanya transisi halus. Harmoni kontras dapat berupa kontras warna, kontras tekstur dan kontras motif



Gambar 2.5 Harmoni kontras warna
(Sumber: Pinterest)



Gambar 2.6 Harmoni kontras tekstur
(Sumber: Pinterest)

2. Proporsi (*Proportions*)

Proporsi merupakan semua ukuran bagian desain satu sama lain dari seluruh desain pakaian atau ansambel (Wolfe, 2011). Prinsip desain proporsi juga dikenal sebagai hukum hubungan, dimana pada sebuah desain, objek detail, warna, ide saling berhubungan antara satu dan lainnya dari jumlah, ukuran, dan sebagainya. Proporsi dianggap sebagai perbandingan atau rasio dari bagian sebuah desain (Maya et al., 2016). Pada penerapan prinsip desain proporsi seperti gaun dengan bagian bodice yang memiliki panjang sampai pinggang dan rok yang memiliki panjang sampai mata kaki.



Gambar 2.7 Proporsi
(Sumber: Pinterest)

3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang mengatur distribusi elemen-elemen desain agar terciptanya keselarasan dan harmoni. Menurut Wolfe (2011) keseimbangan menunjukkan adanya keselarasan antara elemen-elemen dalam sebuah desain. Keseimbangan dalam sebuah desain dapat tercapai dengan memperhatikan distribusi bobot visual desain seperti hiasan dekoratif, motif, tekstur. Keseimbangan dalam desain pakaian juga dapat dipengaruhi oleh pola desain pakaian itu sendiri.

Keseimbangan pada teori Wolfe (2011) dibedakan menjadi dua, yaitu:

A. Keseimbangan formal, dapat dikenal sebagai keseimbangan simetris, tercipta dari pendistribusian elemen desain yang setara pada kedua sisi pakaian sehingga memiliki bobot visual yang sama. Peletakan detail dengan ukuran sama pada jarak yang sama dari titik tengah seperti saku, payet, resleting, jahitan atau dengan memperhatikan penggunaan warna, tekstur, bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk saku merupakan contoh penerapan prinsip keseimbangan formal. Pada keseimbangan formal, bagian atas dan bawah dibuat sehingga memiliki bobot visual yang sama, penerapan yang memiliki bobot tidak seimbang, bobot berlebih di bagian bawah akan membuat penampilan terlalu berat (Maya et al., 2016).



Gambar 2.8 Keseimbangan Formal

(Sumber: Pinterest)

B. Keseimbangan informal, dapat dikenal dengan keseimbangan asimetris. Prinsip keseimbangan informal tidak mendistribusikan elemen desain secara setara di kedua sisi, sehingga bobot visual terlihat berbeda pada kedua sisinya. Peletakan detail payet di sisi kiri atas dan sisi kanan bawah, lengan di salah satu sisi, celana yang pendek sebelah merupakan contoh penerapan keseimbangan informal. Objek kecil dan ringan diletakan di dekat titik tengah sedangkan objek yang lebih besar di sisi yang lebih jauh, desain yang berbeda digunakan pada keseimbangan informal (Maya et al., 2016).



Gambar 2.9 Keseimbangan Informal
(Sumber: Pinterest)

4. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan merupakan sebuah prinsip desain di mana salah satu unsur lebih ditonjolkan dibanding unsur lainnya. Penekanan dapat menciptakan perhatian/ketertarikan pada bagian tertentu dalam desain pakaian. Contoh penerapan prinsip desain penekanan dapat dengan penambahan hiasan dekoratif seperti payet, ruffle atau teknik manipulasi, sulaman dan sebagainya. Menurut Wolfie (2011), warna dan perbedaan tekstur juga dapat digunakan untuk menarik perhatian ke bagian tubuh seperti bahu, pinggang, dada dan sebagainya.



Gambar 2.10 Penekanan

(Sumber: Pinterest)

5. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan dimana elemen-elemen desain tersusun secara teratur atau berulang hingga menciptakan ilusi seperti irama yang mengalir. Pada teori Wolfe (2011) prinsip desain irama merupakan prinsip desain yang dapat menciptakan rasa adanya gerakan dalam desain. Prinsip desain irama dapat dibagi menjadi:

- A. Perulangan (*repetition*) ketika sebuah garis, bentuk, objek detail diaplikasikan secara berulang-ulang dalam desain dengan jarak tertentu. Contoh penerapan pada desain yang umum adalah penggunaan ruffle pada rok bertingkat. (Maya et al., 2016).



Gambar 2.11 Irama perulangan

(Sumber: Pinterest)

- B. Gradasi/peralihan (*gradation*) ketika elemen desain yang perlahan berganti seperti perubahan warna, ukuran, bentuk dalam pakaian. Contoh penerapan irama peralihan seperti perubahan warna gaun dari terang ke gelap, perubahan ukuran rok dari kecil ke besar (Maya et. al 2016).



Gambar 2.12 Irama peralihan

(Sumber: Pinterest)

- C. Oposisi (*opposition*) ritme atau irama tercipta pada desain dari beberapa garis-garis yang membentuk sudut siku-siku. Ritme oposisi lebih umum ditemui pada pakaian dengan motif kotak-kotak atau plaid (Wolfe, 2011).



Gambar 2.13 Irama Oposisi

(Sumber: Pinterest)

- D. Susunan Radial (*radial arrangements*) tercipta dari pola-pola yang tersusun dan memiliki titik pusat. Penerapan irama susunan radial umumnya ditemukan pada motif tie-dye (Wolfe, 2011).



Gambar 2.14 Irama susunan radial

(Sumber: Pinterest)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip desain adalah rangkaian konsep atau acuan desainer untuk menyusun elemen-elemen pada desain. Penerapan prinsip desain dalam suatu karya seni atau busana dapat menambah daya tarik dan nilai estetika pada satu karya seni atau busana yang dibuat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori prinsip desain Wolfe

dengan indikator harmoni (*unity*), keseimbangan (*balance*) dan penekanan (*emphasis*).

2.1.3 Rok

Rok merupakan bagian busana pokok wanita yang terletak atau dikenakan pada tubuh bagian bawah dengan titik mulai berada pada pinggang sampai panjang yang sesuai dengan model atau desain (Hassanah, U et. al, 2014). Variasi rok pada busana wanita dikelompokkan mengikuti beberapa aspek yaitu jenis rok berdasarkan panjangnya dan jenis rok berdasarkan bentuknya.

2.1.3.1 Rok Berdasarkan Panjangnya

Pembagian rok menurut panjangnya terdiri menjadi 6 jenis. Jenis-jenis rok berdasarkan panjangnya memiliki kaitan erat dengan peristiwa yang terjadi pada era tertentu. Pembagian rok menurut panjangnya terdiri dari :

1. Rok *micro mini*

Rok *micro mini* merupakan rok dengan panjang mulai dari garis pinggang sampai pangkal paha atau kurang lebih 15 cm di atas lutut. Rok *micro* hanya dapat menutupi bagian belakang.



Gambar 2.15 Rok *Micro Mini*

(Sumber : Pinterest)

2. Rok *mini*

Rok *mini* merupakan jenis rok dengan panjang dari garis pinggang sampai pertengahan paha. Rok *mini* memiliki ukuran 10 cm di atas lutut. Kepopuleran rok

mini dimulai pada tahun 1960 di Amerika Serikat, bersamaan dengan gerakan feminisme yang berjalan (Hwang, Thea .2024).



Gambar 2.16 Rok Mini
(Sumber: Pinterest)

3. Rok *knee*

Rok *knee* merupakan jenis rok dengan panjang dari garis pinggang sampai batas lutut. Desain rok *knee* berkaitan dengan dress yang populer di kalangan *flappers* atau wanita muda di tahun 1920, setelah perang dunia I. Gaya berbusana yang menunjukkan kebebasan dengan dress tanpa lengan dan ukuran rok yang semakin memendek dari sepanjang betis sampai sepanjang lutut (Hwang, Thea. 2024).



Gambar 2.17 Rok *Knee*
(Sumber: Pinterest)

4. Rok midi

Rok midi merupakan rok dengan panjang dari garis pinggang sampai dengan betis. *Midi skirt* pertama kali dikenalkan pada tahun 1960 sebagai “rok diantara rok mini dan rok maxi”. Rok midi tidak begitu populer saat pertama kali diciptakan, namun semakin berkembangnya zaman, rok midi semakin berkembang dan terkadang menjadi standar untuk panjang rok.



Gambar 2.18 Rok Midi

(Sumber: Pinterest)

5. Rok maxi

Rok maxi merupakan jenis rok dengan panjang mulai dari garis pinggang sampai dengan mata kaki. Ukuran rok mini yang populer pada tahun 1960 kembali menjadi panjang pada akhir tahun 1960 dan semakin populer pada tahun 1970 bersamaan dengan meningkatnya gaya hidup hippy.



Gambar 2.19 Rok Maxi

(Sumber : Pinterest)

6. *Long skirt/floor*

Long skirt atau rok panjang merupakan jenis rok yang memiliki panjang dari garis pinggang hingga bawah mata kaki bahkan menyentuh lantai. *Long skirt* merupakan jenis rok yang sangat populer dari tahun 1800-an dan menjadi pakaian untuk wanita bangsawan.



Gambar 2.20 Rok *Floor*
(Sumber: *Pinterst*)

2.1.3.2 Rok Berdasarkan Bentuk Konstruksinya

Berdasarkan bentuknya, rok terbagi menjadi enam jenis, yaitu:

1. Rok lurus

Rok lurus merupakan jenis rok yang memiliki bentuk atau siluet lurus dari bagian pinggang sampai bagian bawah. Beberapa antara lain rok lurus: *straight skirt*, *tigh skirt*, *wrap skirt*, *high waist skirt*.



Gambar 2.21 Rok Lurus
(Sumber: *Pinterest*)

2. Rok lingkaran

Rok lingkaran merupakan jenis rok yang memiliki ciri pas pada pinggang dan melebar pada bagian bawah rok. Beberapa jenis rok lingkaran antara lain: *flare skirt*, *semi-flare skirt*, *circular skirt*.



Gambar 2.22 Rok Lingkaran
(Sumber Pinterest)

3. Rok lipit

Rok lipit merupakan jenis rok yang memiliki ciri khas bentuk lipatan-lipatan pada pinggang. Beberapa jenis rok lipit antara lain: rok lipit hadap, rok lipit sungkup, rok akordion.



Gambar 2.23 Rok Lipit
(Sumber: Pinterest)

4. Rok kerut

Rok kerut merupakan jenis rok yang memiliki kerutan baik pada bagian pinggang atau pada variasi lain. Beberapa jenis rok kerut antara lain: gathered skirt, balloon skirt, rok bertingkat.



Gambar 2.24 Rok Kerut
(Sumber: Pinterest)

5. Rok pias

Rok pias merupakan jenis rok yang memiliki bentuk pas pada pinggang dan melebar pada bagian bawah. Rok pias terbentuk dari beberapa helai potongan bahan yang disesuaikan dengan desainnya. Rok pias terbagi lagi menjadi 2 kategori:

- Rok pias berdasarkan jumlah pias: Rok pias 6, rok pias 8 dst.



Gambar 2.25 Rok Pias
(Sumber : Pinterest)

- Rok pias berdasarkan bentuk: rok pias dengan godet, rok pias duyung, rok pias variasi lipit.



Gambar 2.26 Rok Godet
(Sumber : Pinterest)

6. Rok Dreaperi

Rok draperi merupakan jenis rok yang memiliki bentuk besar pada bagian atas dan semakin mengecil pada bagian bawah.



Gambar 2.27 Rok Draperi
(Sumber: Pinterest)

2.1.4 Upcycle

Produk *fast fashion* yang dapat diakses dengan mudah, diproduksi secara massal, serta terus mengikuti *tren fashion*, mendorong tingginya konsumsi masyarakat pada produk *fast fashion* atau *impulsive buying* produk *fast fashion*. Tingginya konsumsi produk *fast fashion* dapat menimbulkan masalah lain seperti masa pakai produk *fashion* yang menjadi lebih singkat sehingga berpotensi menumpuknya produk *fashion* yang tidak terpakai. Pendekatan yang dapat dilakukan untuk mengatasi menumpuknya produk *fashion* tak terpakai salah satunya dengan menerapkan *fashion* berkelanjutan (*sustainable fashion*), yaitu pendekatan konsumsi *fashion* yang mendorong pemanfaatan kembali produk tak terpakai agar memiliki masa pakai yang lebih panjang. Petro (dalam Tahalele, et al, 2022) menyatakan bahwa *upcycle* merupakan salah satu cara menerapkan *sustainable fashion* dengan cara menggunakan kembali stok atau material yang masih layak digunakan untuk menciptakan produk baru. Pengertian *upcycling* lainnya dari Gwilt (2020) menyatakan *upcycling* merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan teknik menambahkan nilai pada produk atau material yang tidak terpakai.

Tujuan dari melakukan *upcycle* adalah mengolah produk tak terpakai menjadi barang yang berguna dengan melalui beberapa proses. Gwilt (2020) menjelaskan, selain dapat memanfaatkan produk *fashion* tak terpakai dan mengurangi dampak penumpukan produk bekas, praktik *upcycling fashion* mampu menciptakan suatu desain pakaian yang tidak dapat diproduksi massal sehingga memiliki desain yang eksklusif. Teknik *upcycle* dibagi menjadi 3 jenis (Ainur dan Ratna, 2021). Jenis- jenis teknik *upcycle* diantaranya:

1. Menggabungkan 2 bahan atau pakaian yaitu dengan menjahit atau menyatukan dua bahan tekstil yang berbeda pada satu produk, contohnya penambahan aksesoris dari kain brokat pada jaket denim.
2. Merubah bentuk atau model pakaian yaitu dengan merombak total pakaian asal untuk menciptakan bentuk pakaian baru, contohnya kemeja pria ke atasan model kamisol wanita.

3. Menambahkan hiasan pada pakaian biasanya dilakukan untuk menutupi kerusakan kecil seperti lubang atau hanya untuk menambah estetika pada hasil *upcycling* seperti penambahan aplikasi dan sulaman

Tabel 2.1 Teknik *Upcycling*

Menggabungkan 2 bahan	Merubah bentuk atau model	Menambah hiasan
		

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *upcycling* menerapkan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menerapkan *sustainable fashion*. *Upcycling* dilakukan dengan mengolah material sisa atau produk tidak terpakai yang masih layak untuk diubah menjadi produk baru dan menambahkan nilainya. Pada penelitian ini, teknik *upcycling* yang digunakan adalah merubah bentuk atau model, dengan merubah bentuk celana denim bekas menjadi rok serta menambahkan hiasan seperti aplikasi pita pada rok.

2.1.5 Denim

Kata denim berasal dari kata *Serge de nimes*, sebuah istilah yang berasal dari kota Nimes di Perancis, kota Nimes dikenal sebagai kota pertama yang memproduksi kain denim pada abad ke-17. Paul (2015) mendeskripsikan denim sebagai kain yang kuat dan memiliki daya tahan yang tinggi, denim termasuk dalam kategori serat alam, terbuat dari bahan katun, serat alami dari tumbuhan kapas, yang

ditenun kepar yang diberi warna dengan pewarna indigo, memiliki berat 141/2 ons per yard persegi (1 yard =92 cm). Perkembangan kain denim dipengaruhi oleh pebisnis Amerika Serikat, Levi Strauss & Co, bekerja sama dengan penjahit Jacob Davis pada tahun 1873 mematenkan celana kerja denim, blue jeans (Paul, 2015).

Kain denim menggunakan anyaman kepar (*twill weave*) yang menghasilkan garis diagonal pada kain denim, memberikan karakteristik kuat, tahan terhadap gesekan, tebal, memiliki stabilitas tinggi dalam mempertahankan bentuknya, dan kaku. Serta penggunaan serat alami kapas/katun memberikan karakteristik denim lebih mudah penyerap air dan nyaman saat digunakan (Kadolph, 2014)

Jenis-jenis produk *fashion* denim seperti celana terbagi berdasarkan teknik pencuciannya saat proses produksi. Jenis-jenis celana denim berdasarkan pencuciannya terbagi menjadi *raw denim*, *bio bleached denim*, *stone wash denim*, *acid wash denim*, *sand wash denim* dan *whiskering denim*.

1. *Raw Denim*

Merupakan jenis celana yang terbuat dari bahan denim, tanpa melalui proses pencucian terlebih dahulu. Karakteristik dari *raw denim* ini adalah memiliki tekstur kaku sebelum digunakan dan dicuci. Semakin lama *raw denim* mengalami proses pencucian setelah dikenakan, tekstur kain menjadi lebih lentur.



Gambar 2.28 *Raw Denim*

(Sumber: A.P.C, 2021)

2. *Bio Bleached Denim*

Merupakan jenis celana berbahan denim yang melewati proses pencucian dengan zat pemutih. Proses pencucian melunturkan pewarna indigo dan menghasilkan warna biru yang lebih terang.



Gambar 2.29 *Bio Bleached Denim*
(Sumber: *Flaneurs*, 2025)

3. *Stone wash denim*

Merupakan jenis celana berbahan denim yang melalui proses pencucian menggunakan batu apung sebagai alat bantu sehingga menghasilkan efek *fading*.



Gambar 2.30 *Stone Wash Denim*
(Sumber: *Noskin*, 2022)

4. *Acid Wash Denim*

Merupakan jenis celana berbahan denim yang proses pencuciannya hampir sama dengan *stone wash*, namun melalui proses pencelupan dengan zat klorin terlebih dahulu.



Gambar 2.31 *Acid Wash Denim*
(Sumber: *Assembly New York*, 2023)

5. *Sand Wash Denim*

Merupakan jenis celana berbahan denim yang menggunakan pasir yang disemprotkan pada permukaan denim pada proses pencuciannya untuk menghasilkan warna yang lebih terang pada bagian yang terkena pasir.



Gambar 2.32 *Sand Wash Denim*
(Sumber: *Shein*, 2024)

6. *Whiskering denim*

Merupakan jenis celana berbahan denim yang proses pencuciannya dengan cara membuat lipatan-lipatan kecil pada bagian tertentu menghasilkan garis-garis berwarna terang yang menampilkan kesan celana denim sudah terpakai.



Gambar 2.33 *Whiskering Denim*
(Sumber: *denimbmc.com*, 2022)

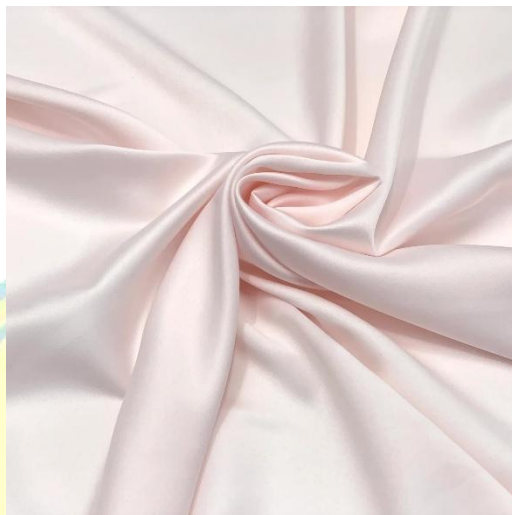
Sebagai bahan yang umum digunakan pada produk *fashion*, denim memiliki cara tertentu untuk perawatan dan pencuciannya setelah pakai agar menjaga kualitas denim. Sebagai tekstil berbahan dasar katun, perawatan kain denim dapat dilakukan dengan menggunakan air dengan suhu yang sesuai, tidak terlalu panas, menghindari pemakaian pemutih agar tidak merusak warna denim, dan suhu setrika sedang agar tidak merusak tekstur kain (Kadolph, 2014).

2.1.6 Satin

Satin merupakan tekstil yang terbuat dari serat buatan poliester, yang ditenun dengan teknik anyaman satin (*sateen weave*), yaitu teknik anyaman dengan sedikit titik pertemuan antara benang lusi dan benang pakan, menghasilkan karakteristik yang halus, licin, melangsai dan terlihat mengkilap. Karakteristik itu terbentuk pada anyaman satin karena benang lusi dan benang pakan terlihat lebih mengapung atau melompati benang lain dibandingkan anyaman polos atau anyaman kepar (Kadolph, 2014).

Karakteristik satin yang halus, licin, dan mengkilap memerlukan perawatan yang sangat hati-hati agar menjaga kualitasnya tetap terjaga dan menghindari kerusakan pada kain. Perawatan kain satin dapat dilakukan dengan

pencucian yang lembut dengan suhu air yang pas, tidak memeras kain terlalu kencang, setrika dengan suhu rendah, dan hindari bahan pembersih yang bersifat keras seperti pemutih.



Gambar 2.34 Kain Satin
(Sumber: *Fabric Collection*, 2026)

2.1.7 Trend Forecasting

Indonesian Fashion Chamber (IFC) meluncurkan trend forecast setiap tahunnya. Trend forecast sendiri merupakan hasil penelitian divisi edukasi dan riset IFC untuk mendalami dan memahami arah perubahan *trend fashion* dan permintaan pasar yang dipengaruhi oleh perkembangan dinamika gaya hidup. Dalam trend forecast 2025-2026, IFC mengambil *Strive* sebagai tema besar untuk menggambarkan bagaimana industri *fashion* yang harus bergerak di tengah fenomena global, dan di saat bersamaan perkembangan teknologi yang semakin maju dan kesadaran pentingnya keberlanjutan mengubah cara interaksi konsumen dalam dunia *fashion*. Pada tema *strive* memuat wawasan akan dunia mode yang terus beradaptasi, berinovasi dan relevan dalam menghadapi tantangan zaman. Berapa sektor yang berpengaruh pada perkembangan trend *fashion* yang tercatat pada trend forecast, *Strive*, antara lain sektor budaya, sektor seni, sektor ekonomi, sektor politik, sektor teknologi, dan sektor berkelanjutan.

Pada sektor budaya, fenomena global paradoks menggambarkan situasi di mana globalisasi menciptakan peluang budaya lokal untuk dikenal di ranah internasional, seperti meningkatnya eksposur budaya lokal yang meningkatkan

apresiasi, pertumbuhan ekonomi dari penjualan karya lokal dan pariwisata, serta terciptanya peluang kolaborasi internasional, namun fenomena global paradoks juga memberi tantangan seperti homogenisasi budaya yang menghilangkan ciri khas. Pada sektor seni menggambarkan seni media baru yang menawarkan estetika yang beragam yang memungkinkan para desainer mengeksplor dalam berkarya, memanfaatkan teknologi agar menciptakan lebih banyak karya, mendorong kolaborasi dengan ilmu lainnya seperti eksperimen yang dilakukan pada MycoTech Lab Indonesia yang menciptakan inovasi tekstil kulit berbahan jamur. Perkembangan *trend fashion* pada sektor ekonomi masih dipengaruhi oleh perkembangan teknologi seiring banyaknya pengguna platform belanja online dan promosi influencer di media sosial untuk menarik konsumen, kemajuan teknologi ini berpengaruh pada kedua sektor ekonomi dan sektor sosial yang memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan *trend*. Perkembangan *trend fashion* juga dipengaruhi oleh sektor politik dengan adanya gerakan mendukung produk lokal untuk maju di saat ketegangan geopolitik, namun keadaan pasca pergantian pemerintah dapat mempengaruhi sikap dan kepercayaan konsumen. Pada sektor teknologi dan AI (*artificial intelegent*) tentunya ada banyak inovasi yang tercipta untuk meningkatkan efisiensi, bahkan sustainable, seperti penggunaan teknologi CAD pada proses produksi busana, terciptanya material *smart textile*, serta pengalaman belanja menggunakan teknologi AR dan VR untuk mencoba gambaran busana secara langsung. Pada sektor berkelanjutan, banyaknya inovasi yang mendukung keberlanjutan lingkungan seperti bahan alternatif ramah lingkungan, *biodegradable*, regulasi emisi karbon.

2.1.7.1 Trend Forecast Theme

Dari beberapa sektor yang mempengaruhi trend terciptalah 4 tema dalam trend forecast 2025-2026 Strive antara lain:.

A. Indie Rebellion

Menampilkan penggunaan warna-warna netral yang terkesan membosankan dan sederhana, namun menambahkan kesan “pemberontakan yang halus” dengan sentuhan *rebel* untuk beranjak dari gaya konvensional sebagai penentangan kepada norma-norma tradisional. Tema *Indie rebellion* memasukan detail seperti potongan asimetris, penempatan kancing yang asimetris, serta pemilihan siluet dan *layer* yang

tidak biasa untuk menjadi ciri khas individu (*statement*). Pemilihan aksesoris merupakan hal yang penting sebagai ciri khas individu dengan gaya aksesoris yang terinspirasi dari gaya konvensional yang diberi sentuhan (*twist*). Tema *Indie Rebellion* terbagi lagi menjadi dua sub tema:

1. *Avant Garde Apathy*

Menggabungkan estetika yang minimalis dengan elemen berani menciptakan gaya yang menggambarkan penentangan pada norma tradisional. Dengan menggunakan desain dasar (*basic*) yang diberi sentuhan avant garde yang mencolok, dekonstruksi, dadaisme untuk menampilkan gaya yang tidak biasa. Detail pada sub-tema avant garde apathy antara lain penggunaan motif berupa motif abstrak dan grafiti (*graffiti licious*), siluet yang terkesan besar (*bulky*) dan berlapis (*layered*) detail berupa keliman asimetris, detail *patchwork*, sulaman sashiko, tiras yang diabaikan, penggunaan variasi ukuran saku dan sebagainya.

2. *Edgy Authentic*

Menggabungkan gaya kontemporer dengan sentuhan *edgy* yang personal sebagai bentuk ekspresi diri dan individualitas. *Edgy authentic* mengutamakan penggunaan motif geometris dengan potongan busana yang unik, bereksperimen dengan bentuk dan volume untuk memberikan kesan berani dan indah. Detail lainnya berupa penggunaan resleting, saku, atau tali rantai dan aksesoris lainnya dengan gaya yang berani dan penuh ekspresi diri.

B. *Quite Artistry*

Mengedepankan kesederhanaan yang tetap artistik, desain dibuat memikirkan masa depan dan berkelanjutan. Memprioritaskan barang-barang buatan tangan dengan bahan ramah lingkungan seperti pewarna alami dan menerapkan konsep zen yang mengedepankan ketenangan dalam *fashion* dan mewujudkan keseimbangan dan harmoni pada karya. *Quite Artistry* mempercayai adanya keindahan dalam ketidak sempurnaan (*imperfection beauty*) dan menghindari desain yang berlebihan sebagai bentuk pengendalian diri.

1. *Art Simplicity*

Estetika yang fokus pada kesederhanaan, dengan desain yang minimalis serta tambahan detail buatan tangan yang indah untuk menciptakan kesan halus dan tak lekang oleh waktu (*timeless*). Menggunakan material alami seperti katun

premium, sutera, cashmere, pewarna alami dan material ramah lingkungan lainnya tidak memiliki motif, polos, dengan siluet sederhana yang mementingkan kenyamanan, detail pada busana art simplicity terlihat halus namun rumit seperti sulaman, tenunan, bordir, makrame, drapery dan teknik artisanal lainnya. Penggunaan warna pada busana dengan warna-warna yang lembut dan tidak mencolok seperti gading, abu-abu, biru navy, dan *earthy tones*.

2. *Future Essentials*

Memadukan desain yang sederhana dan futuristik dengan fokus pada konsep zen masa depan, kenyamanan dan keberlanjutan. Menggunakan material ramah lingkungan seperti katun organik dan bahan hasil daur ulang lainnya untuk mendukung keberlanjutan, memiliki desain minimalis dengan sentuhan elemen futuristik seperti minimal, bahkan tidak adanya konstruksi sambungan dan aksesoris yang reflektif, siluet yang mengalir dan terkesan longgar memudahkan pergerakan pemakainya. Penggunaan motif yang umum pada busana future essentials adalah motif geometris, serta teknik rajutan kain daur ulang.

C. *Hyperconnected Flux*

Menampilkan estetika yang futuristik dan surealistik dengan menggabungkan elemen dunia nyata dan digital dengan bereksperimen pada pemilihan desain dan material seperti penggunaan kain hologram, cetakan digital serta siluet yang tidak biasa (*avant garde*). *Hyperconnected Flux* memberikan kesan muda dan energik dengan fokus pada desain yang modern, diperuntukan bagi mereka yang ingin membawa ide-ide baru dan perspektif dalam dunia mode, serta merayakan individualitas untuk maju. Meskipun dengan desain yang modern dan berani, tetap membumi dengan lebih memilih desain yang tidak berlebihan. *Hyperconnected Flux* memungkinkan penggunanya menunjukkan berbagai sisi diri mereka (*alter ego*) yang mencerminkan sikap modern dan beragam.

1. Illusory Enigmatic

Menggabungkan gaya kontemporer dengan estetika yang unik, surealis, dekonstruktif, *avant garde* dan kreatif. Menggunakan material transparan, organza, jaring, hologram, jersey, denim, katun dengan penggunaan motif yang surealis dan non linear. Detail yang digunakan pada busana ini adalah penggunaan teknik

printing, bertekstur, bertumpuk (*layer*) dengan bentuk yang tidak biasa, dan memberi tampilan fluiditas dalam pergerakan atau dinamis.

2. Cybernatic Paradox

Berfokus pada pepaduan kecanggihan teknologi moderen dan *fashion* . Penggunaan material pintar (*smart textile*) dengan fungsi seperti penyesuaian suhu tubuh, bahan daur ulang serta bahan yang tahan air (*waterproof*) dengan motif yang sering digunakan adalah geometris dan abstrak. Busana *cybernatic paradox* memiliki detail elemen dengan berbagai bentuk dan berbagai fungsi, teknik bongkar pasang busana, sensoris, siluet yang praktis dan ergonomis untuk mengutamakan kenyamanan dalam pergerakan.

D. Neo Nostalgia

Meromantisasikan masa lampau, mengembalikan lagi gaya yang populer di masa akhir abad 20. Penggunaan gaya dan siluet yang terinspirasi dari gaya retro, memanfaatkan kain dan teknik modern untuk menciptakan kembali gaya klasik yang masih relevan dengan *fashion* masa kini serta penggunaan aksen lembut seperti kerut, renda dan warna lembut mewujudkan kesan klasik dan romantis. *Neo nostalgia* tidak memberi batasan untuk pengaplikasian aksen kultural, penciptaan busana fokus pada keahlian dan detail.

1. Retrospektif

Meromantisasikan masa lalu, dengan mengambil elemen-elemen nostalgia dan menerapkannya dengan sentuhan modern. Busana *retrospektif* mengambil gaya dari masa lalu, seperti pakaian bergaya *vintage*, *retro* sampai gaya yang populer pada tahun 90-an dengan sampai 2000-an dengan memperlihatkan kultur anak muda (*youth culture*). Menggunakan motif berupa motif geometris, floral (*flower power*), polkadot, penggunaan material seperti sutera, *lace*, denim, bahan ramah lingkungan, daur ulang dan sintetis dengan penggunaan warna lembut seperti pastel dan warna dengan nuansa hangat. Detail lainnya yang digunakan berupa hiasan *vintage*, siluet retro seperti siluet A-line, siluet asimetris, bordir, dan bentuk yang menggembung.

2. Artisanal Elegance

Estetika ini menggabungkan gaya eklektik dan seni budaya dengan sentuhan yang anggun. Busana *artisanal elegance* menunjukkan keberagaman budaya dan

merangkul *craftsmanship*, memprioritaskan kerajinan buatan tangan yang tinggi untuk menciptakan busana yang anggun, unik, dan *sophisticated*. Busana ini menggunakan motif dekoratif dan abstrak yang terinspirasi dari budaya, menggunakan material tenun manual, sutera, katun, dan serat alam lainnya. Detail pada busana *artisanal elegance* antara lain detail lukisan tangan, bordir, sulaman manik-manik, dan hiasan dekoratif lainnya yang terinspirasi dari budaya yang dikemas secara modern.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang sudah ada terlebih dahulu dan telah teruji kebenarannya. Penelitian relevan dapat digunakan sebagai acuan atau referensi peneliti dalam membuat penelitian. Dalam penelitian ini, beberapa penelitian yang relevan antara lain:

1. Penelitian ketiga dengan judul “Teknik *Manipulating Fabric* Dengan Konsep *Modular Design*” oleh Shulfa Rahmawati Majid (2025). Persamaan penelitian ini membahas mengenai dampak industri *fast fashion* pada lingkungan serta pentingnya peran *designer* untuk berinovasi melakukan *upcycling* dengan produk *fashion* yang tidak terpakai. Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan membawakan hasil penelitian berupa penilaian kualitas dan estetika pada produk hasil *upcycling*.
2. Penelitian yang relevan pertama dengan judul “Estetika *Crop Top Upcycle* Celana Denim” oleh Endah Sekar Apriani (2024). Persamaan yang ditemukan pada penelitian ini terletak pada pembahasan bagaimana *trend fashion* yang berganti begitu cepat, sehingga terciptanya *fast fashion*, dengan salah satu produk *fast fashion* yang populer adalah denim. Penelitian ini juga memiliki kesamaan berupa menggunakan celana denim yang tidak terpakai dan melakukan *upcycle* dengan merubahnya menjadi produk baru yang berbeda.
3. Penelitian yang relevan kedua dengan judul “Penilaian Rompi Hasil *Upcycling* Secondhand Celana Denim” oleh Riskia Lailatun Nuroniya (2023). Persamaan pada penelitian ini adalah keduanya membahas mengenai kain denim dan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk terurai.

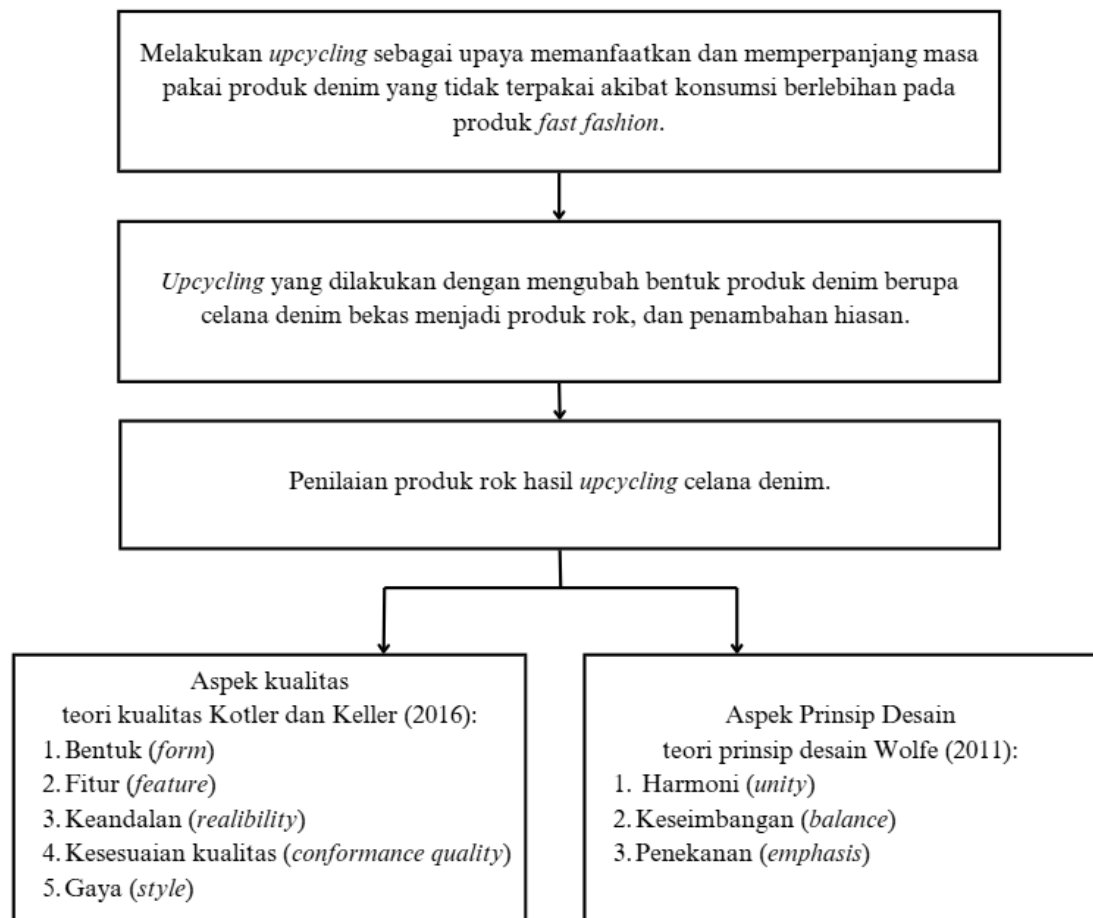
Persamaan pada penelitian ini juga menggunakan celana denim secondhand sebagai bahan dasar untuk melakukan *upcycling* dengan mengubahnya menjadi bentuk baru.

2.3 Kerangka Berpikir

Perubahan tren *fashion* yang berlangsung cepat, mendorong industri *fashion* untuk menerapkan strategi *fast fashion* untuk merespon cepat tren *fashion* dan memenuhi permintaan masyarakat. Kemudahan memperoleh barang-barang *fashion* baru, termasuk produk berbahan denim seperti celana denim, menimbulkan konsumsi berlebihan dan *impulsive buying*. Kondisi tersebut menyebabkan banyak celana denim yang sudah tidak digunakan walaupun masih dalam kondisi layak pakai. Kurangnya inisiatif konsumen dalam mengelola produk denim tak terpakai mengakibatkan siklus pemakaian produk denim menjadi lebih singkat, serta berpotensi terjadi penumpukan denim yang tidak terpakai.

Maka dalam penelitian ini, peneliti ingin memanfaatkan produk denim bekas berupa celana denim yang masih memiliki konstruksi utuh atau layak namun tidak terpakai disebabkan mengalami kerusakan-kerusakan kecil seperti sobek, terkena noda, sisa bahan prakarya denim lainnya, dan celana yang tak digunakan lagi karena ukuran terlalu kecil atau terlalu longgar dengan melakukan *upcycling*, untuk memperpanjang masa pakai celana denim.

Pemanfaatan produk celana denim bekas dilakukan dengan teknik *upcycling* mengubah bentuk dari celana denim menjadi produk rok, serta menambahkan hiasan pada produk rok. Hasil akhir produk *upcycling* celana denim berupa produk rok akan dinilai berdasarkan kualitas menggunakan teori kualitas Kotler dan Keller (2016) dengan dimensi kualitas bentuk (*form*), fitur (*feature*), kesesuaian kualitas (*conformance quality*), gaya (*style*) dan penerapan prinsip desain berdasarkan teori prinsip desain Wolfe (2011) dengan indikator harmoni (*unity*), keseimbangan (*balance*) dan penekanan (*emphasis*).



Gambar 2.35 Kerangka Berpikir

