

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tren mode saat ini berkembang semakin cepat, mengikuti cepatnya perkembangan teknologi dan informasi. Akibat tren ini, munculah istilah *fast fashion* akibat tren *fashion* nasional dan internasional yang menjual produk dengan harga murah dan mudah didapatkan serta diproduksi dalam jumlah banyak. *Fast fashion* adalah istilah yang digunakan di industri mode untuk mendeskripsikan koleksi pakaian *affordable* yang mengikuti tren dari *high end brand* atau *designer brand* yang di produksi dalam waktu cepat. Dengan adanya peminat fesyen yang bertambah banyak setiap tahunnya, maka produksi pakaian pun semakin banyak. Tidak hanya pabrik garmen yang memproduksi pakaian dengan jumlah banyak tetapi desainer (*home industry*) juga mengalami peningkatan pemesanan. Produksi pakaian meningkat dan memberikan dampak buruk bagi lingkungan sekitar karena limbah ini juga sulit untuk menyatu kembali dengan alam.

Siklus produksi yang terus-menerus dan dorongan konsumen untuk selalu memiliki pakaian baru, menyebabkan pakaian-pakaian yang sudah tidak dipakai lagi berakhir di tumpukan limbah. Hal ini menimbulkan masalah lingkungan yang serius, karena sebagian besar bahan pakaian tersebut sulit untuk diurai. Sebagian besar masyarakat beranggapan bahwa barang-barang bekas tidak memiliki nilai guna. Oleh karena itu, perlu dilakukannya mempertimbangkan ulang kebiasaan konsumsi mode dan mencari keberlanjutan dalam memperlakukan pakaian bekas agar dapat mengurangi dampak negatifnya terhadap lingkungan.

Untuk menjawab tantangan limbah tekstil, salah satu upaya yang berubah menjadi gaya hidup di dunia *fashion* adalah dengan menyebarkan konsep mode berkelanjutan atau biasa disebut *upcycling*. Konsep tersebut adalah proses transformasi barang yang sudah tidak terpakai menjadi sesuatu yang lebih berguna, bertujuan untuk mencegah pemborosan *material* atau bahan baku dengan memanfaatkan *material* yang sudah ada, serta dengan kegiatan ini dapat mengurangi berbagai polusi yang dihasilkan oleh proses produksi *fashion*, seperti pencemaran udara ataupun air (Yu and Chun, 2020). Melalui praktik *upcycling* dapat mengubah pola pikir konsumsi mode menjadi lebih ramah lingkungan dengan tetap mempertahankan gaya dan ekspresi individual.

Dalam praktiknya, *upcycling fashion* adalah konsep memanfaatkan material di lingkungan sekitar yang sudah tidak lagi terpakai atau dipandang sampah. Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dapat diolah kembali menjadi sesuatu nilai yang bernilai tinggi. Salah satu contoh pemanfaatannya yaitu didominasi dengan memanfaatkan material pakaian bekas celana jeans. Pakaian jenis ini menjadi tren oleh berbagai kalangan dikarenakan sifatnya yang nyaman dan kuat sehingga lebih tahan lama jika digunakan. Pakaian bekas berbahan denim yang semakin tahun semakin meningkat dapat menyebabkan pencemaran lingkungan berkelanjutan. Masyarakat seringkali enggan untuk mengolah kembali pakaian bekas terutama berbahan denim maupun sisa kain yang menjadi barang yang lebih berguna. Pemanfaatan pakaian bekas berbahan denim dapat menjadi alternatif yang baik bagi lingkungan yaitu dengan cara *upcycle*. Teknik pengolahan pakaian bekas dapat digunakan sebagai *material* pengganti dari penggunaan *material* baru dan menjadikan produk menjadi lebih *sustainable*. Tidak hanya dalam skala kecil, beruntungnya prinsip ini sudah banyak dilakukan oleh segelintir orang yang memiliki pengaruh besar di bidang fesyen. Desainer Sanet Sabintang merupakan salah satu desainer yang berkontribusi dalam pencegahan kerusakan bumi akibat *fast fashion* dan sampah tekstil yang sulit terurai. Desainer yang dikenal dengan nama panggung Sabin menerapkan konsep *sustainable fashion* melalui *upcycling*, dengan mengelola sampah produksi menjadi produk yang bernilai jual tinggi dengan memanfaatkan sisa kain untuk diolah menjadi kain baru dibuat produk *fashion* baru atau aksesoris.. Dalam produksinya Sanet Sabintang menggunakan bahan kain yang *eco friendly* dan menggunakan serat alam seperti linen, katun maupun viscos. Melalui koleksi-koleksi tersebut, Sabin memperlihatkan kepiawaian dan kreativitasnya dalam menciptakan busana yang memadukan tren terkini dengan nilai-nilai modest fashion. Salah satu karya Sanet Sabintang yang mengusung konsep *upcycling* adalah koleksi bertajuk “*Under the Sea*”. Gambar koleksi bertajuk “*Under the Sea*” dalam acara *Indonesian International Fashion Festival 2023* yang diselenggarakan di Jakarta dapat dilihat pada Gambar 1.1 di bawah ini pada halaman 3.



Sumber: [Instagram.com/sanet_official](https://www.instagram.com/sanet_official)

Gambar 1.1 Koleksi busana “Hati yang Bersyukur” oleh Sanet Sabintang

Penggunaan teknik *upcycle* ini juga kerap digunakan oleh merek lokal Sejauh Mata Memandang. Merek tekstil yang mengusung konsep bisnis sirkular meluncurkan koleksi terbaru dengan judul koleksi busana “Baur”. Koleksi tersebut adalah upaya untuk menunjukkan berbagai bahan tidak terpakai seperti kain perca sisa produksi, stok mati, bekas pameran, hasil daur ulang dari pakaian yang sudah tidak terpakai. Berikut salah satu gambar koleksi Sejauh Mata Memandang dapat dilihat pada Gambar 1.2 di bawah ini.



Sumber: <https://www.marketeers.com/>

Gambar 1.2 Baur dari Sejauh Mata Memandang Jakarta *Fashion Week* 2023

Berlatar belakang dari permasalahan tersebut, penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan ide mengelola pakaian bekas denim, sehingga dapat membantu merespon masalah limbah dan sampah kain di masyarakat. Limbah pra pemakaian (denim) dapat dijadikan kerajinan yang bermanfaat dan dapat dijadikan suatu produk yang berguna. Dengan adanya masalah limbah tersebut menimbulkan beberapa peluang bisnis yang menggunakan sisa limbah. Limbah kain tersebut akan diimplementasikan ke dalam busana *ready to wear deluxe*. Sejalan dengan hal tersebut, industri mode saat ini mengalami peningkatan dalam hal produksi, khususnya pada produksi busana *ready to wear*. Istilah *ready to wear* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya siap dikenakan. Busana yang pembuatannya tanpa melalui pengukuran. *Ready to wear deluxe* memiliki klasifikasi yang sama dengan *ready to wear* namun *busana ready to wear deluxe* dalam konsep, detail dan pembuatannya menggunakan *material* yang berkualitas tinggi namun dapat diproduksi dalam jumlah banyak serta memiliki desain yang terkesan klasik dan *timeless*. Konsep ini menarik bagi peminat busana *ready to wear deluxe* karena menawarkan gaya yang siap pakai, busana *ready to wear deluxe* menawarkan kenyamanan dan kemudahan dalam mendapatkan pilihan gaya yang sesuai dengan tren terkini tanpa harus menunggu proses produksi yang lama. Hal tersebut ditandai dengan masyarakat cenderung menginginkan semua serba instan dan mudah didapat. Pembuatan busana *ready to wear deluxe* tidak terikat dengan aturan-aturan tertentu sehingga mudah mengekspresikan dalam pembuatan suatu karya.

Pengekspresian suatu karya tersebut dapat mempengaruhi perubahan sosial, budaya, dan mode yang terjadi selama beberapa dekade terakhir. Hal ini berlaku untuk gaya androgini yang pada awal kemunculannya dianggap tidak wajar, namun saat ini sudah dianggap wajar. Kemunculan fenomena androgini timbul dari rasa ketidaknyamanan karena peran tradisional gender harus ditampilkan sesuai jenis kelamin yang dimiliki, sehingga mereka mencari alternatif lain untuk menggantikan maskulinitas dan feminitas tersebut. Dengan menonjolkan unsur keambiguan yang unik, pamor gaya androgini semakin meningkat sehingga gaya ini menjadi salah satu tren yang terus ada pada setiap musim dan memiliki basis penggemar yang cukup besar di dunia *fashion*. Adanya perpaduan antara dua unsur yang saling bertolak belakang menjadikan gaya androgini sebagai gaya yang unik yang diusung oleh orang-orang yang menolak oleh stigma gender

tertentu. Gaya ini merupakan gaya yang memadukan unsur maskulin dan feminim dalam satu tampilan.

Gaya androgini tidak hanya berhubungan dengan permasalahan gender dan peran saja, namun kini gaya androgini sudah menjadi gaya hidup di berbagai kalangan masyarakat dan sudah menjadi tren baru dalam cara berpakaian sehari-hari. Cukup banyak desainer-desainer *fashion* yang menyajikan tampilan androgini untuk koleksi rancangannya, salah satunya adalah desainer AM by Anggiasari. Desainer dan para pecinta *fashion* sebagai konsumen menggunakan gaya androgini sebagai wujud bebas berekspresi atas batasan norma-norma gender yang ada selama ini dengan memadukan unsur feminim dan maskulin ke dalam satu tampilan.

Berikut adalah salah satu contoh koleksi rancangan androgini oleh AM by Anggiasari yang bertajuk “Eunoia” dalam acara Jakarta *Fashion Trend* 2023 dapat dilihat pada Gambar 1.3 di bawah ini.



Sumber: <https://www.grid.id>

Gambar 1.3 Koleksi Rancangan Androgini oleh AM by Anggiasari

Kemunculan fenomena androgini timbul dari rasa ketidaknyamanan karena *stereotype* peran gender harus ditampilkan sesuai jenis kelamin yang dimiliki. Dari

hal tersebut muncullah kebebasan mengekspresikan diri dalam berbusana. Gaya androgini yang dipadupadankan dengan teknik sablon *glow in the dark* membebaskan individu untuk mengekspresikan diri mereka tanpa batasan gender dalam penampilan dengan sentuhan modern dan futuristik. Dengan cahaya yang memancar dari desain yang berani dan ekperimental, pakaian ini tidak hanya memperlihatkan keberanian untuk mengekspresikan diri secara bebas, tetapi juga menyoroti keindahan dan kompleksitas identitas yang tidak terbatas oleh batasan gender.

Konsep pengekspresian diri secara bebas memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan identitas dan kreativitas melalui pilihan gaya dan busana yang dipilih. Dalam hal ini, penerapan teknik sablon *gow in the dark* pada gaya androgini menjadi salah satu cara yang unik untuk menambah dimensi dalam pengekspresian diri dengan cara menggabungkan elemen-elemen dari kedua dunia tersebut untuk menciptakan estetika yang menarik. Gaya androgini menekankan pada ketidakberpihakan gender dan ekspresi diri yang bebas, sementara teknik sablon *glow in the dark* memberikan dimensi baru dengan memanfaatkan efek cahaya yang unik. Penggunaan kombinasi ini menciptakan cahaya yang memancar dari desain yang berani dan ekperimental, pakaian ini tidak hanya memperlihatkan keberanian untuk mengekspresikan diri secara bebas, tetapi juga menyoroti keindahan dan kompleksitas identitas yang tidak terbatas oleh batasan gender.

Penggunaan kombinasi *glow in the dark* pada busana androgini menunjukkan inovasi dan kreativitas dalam menghadirkan gaya yang tidak biasa atau bisa disebut juga dengan busana yang unik, sementara pada saat yang sama, tren ini juga mencerminkan bagaimana busana terus mengikuti arus Indonesia *Trend Forecasting 2024/2025* dengan mengambil tema *Cyberchic*. *Cyberchic* merupakan salah satu tema yang diusung pada Indonesia *Trend Forecasting 2024/2025* dengan ciri khas bereksperimen pada bahan dan tampilan yang *out-of-the-box* dan rekayasa dalam pecah pola yang melahirkan bentuk busana dekonstruktif, tidak lazim, dan sangat unik. Pembuatan teknik tersebut akan digunakan untuk pembuatan motif pada busana *ready to wear deluxe*. Sehingga pembuatan karya tugas akhir ini akan berjudul:

“PENERAPAN KONSEP TEKNIK *UPCYCLE* PADA BUSANA *READY TO WEAR DELUXE* DENGAN GAYA ANDROGINI MENGGUNAKAN SABLON *GLOW IN THE DARK*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Bagaimana konsep teknik *upcycle* dalam busana *ready to wear deluxe* bergaya androgini?
2. Bagaimana mengintegrasikan sablon *glow in the dark* ke dalam busana *ready to wear deluxe* bergaya androgini?
3. Bagaimana perhitungan harga pokok produksi pada busana *upcycle ready to wear deluxe* bergaya androgini yang menggunakan sablon *glow in the dark*?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan produk ini adalah mengaplikasikan teknik *upcycle* pakaian bekas sebagai *fashion* berkelanjutan pada busana *ready to wear deluxe* dengan menggabungkan gaya androgini dan sablon *glow in the dark*.

Tujuan dari pembuatan produk ini adalah menciptakan produk mode pada busana pakaian bekas dengan teknik *upcycle* yang diterapkan pada busana *ready to wear deluxe* dengan gaya androgini menggunakan sablon *glow in the dark*.

1.4 Kerangka Pemikiran

Berkembangnya industri *fashion* di Indonesia yang menarik minat masyarakat memunculkan berbagai macam jenis produk *fashion* dengan ragam kreativitas yang bervariasi dan menyebabkan dampak *fast fashion*. Hal ini membuat permintaan akan busana semakin hari semakin bertambah dan meningkatnya jumlah limbah produksi kain. Salah satu penyebabnya dikarenakan kurangnya keterampilan yang masyarakat miliki dalam mengolah pakaian bekas sebagai upaya meminimalisir pakaian bekas yang tidak terpakai tersebut. Salah satu upaya pemanfaatannya adalah dengan merancang dan menghasilkan produk *fashion* dari pakaian bekas tersebut dengan metode *upcycle* agar menjadi produk bernilai tinggi.

Pembuatan produk tugas akhir ini didasari dari ide dasar potensi dari pakaian bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai *material* untuk mengatasi permasalahan lingkungan. Pembuatan produk dimulai dari penelitian pendahuluan dengan melakukan pemilahan bahan pada pakaian bekas yang disesuaikan dengan jenisnya. Pemilihan celana jeans bekas yang terkumpul akan dipilih kembali dengan pertimbangan karakteristik celana jeans bekas yang memiliki tenunan lebih rapat dan masih layak digunakan. Sumber-sumber informasi lain juga dilakukan dengan studi literatur seperti jurnal, buku, artikel, dan *e-book*.

Dengan memanfaatkan bahan-bahan yang telah ada, seperti kain yang tidak terpakai dan pakaian bekas yang diolah kembali, konsep gaya androgini mampu menciptakan tampilan yang unik dan berkesan. Melalui penggunaan bahan-bahan yang serbaguna dan netral secara gender, gaya androgini tidak hanya menekankan pada kesetaraan dan kebebasan berekspresi, tetapi juga mengedepankan nilai-nilai berkelanjutan dalam industri *fashion*. Dengan demikian, pemilihan bahan dari pakaian bekas menjadi salah satu aspek penting yang mendukung konsep gaya yang inklusif dan ramah lingkungan.

Salah satu langkah penting dalam mengembangkan konsep ini adalah dengan mengumpulkan inspirasi dan ide-ide yang disusun menjadi *moodboard*. Proses pembuatan konsep *moodboard* dilakukan untuk menjadi acuan dalam pembuatan konsep *upcycle* dan mengacu pada *Trend Forecasting 2024/2025* bertajuk “*RESILIENT*” dengan tema *Cyberchic* subtema *Avant tech*. *Avant tech* merupakan konsep desain yang menampilkan pola pikir *out-of-the-box* dan bereksperimen dalam menciptakan busana. Melahirkan bentuk busana yang unik dan tidak lazim yang mana ditampilkan dalam bentuk konsep androgini. *Moodboard* digunakan sebagai acuan dalam pembuatan busana baik dari bentuk maupun teknik busana. Selain berfungsi sebagai acuan *moodboard* juga berfungsi sebagai batasan sehingga desain yang dibuat masih dalam satu tema dan konsep. Dalam pembuatan *moodboard* terdapat beberapa komposisi yang terdiri dari konstruksi, *life style*, *color pallete*, siluet, tekstur, *material* yang digunakan serta reka bahan. Selanjutnya *moodboard* tersebut menjadi acuan dalam pembuatan desain busana. Desain busana yang dibuat masing-masing berjumlah 10 desain. Desain yang terpilih untuk direalisasikan menjadi busana adalah dua desain dari keseluruhan desain yang dibuat.

Pembuatan konsep desain merupakan tahap awal dalam proses pengembangan pakaian *upcycle*. Sebelum melakukan *upcycle*, langkah ini melibatkan pemikiran kreatif dan perencanaan matang untuk mengintegrasikan elemen sablon *glow in the dark* ke dalam desain dengan harmonis. Teknik percobaan pada sablon *glow in the dark* dengan mencampurkan jenis tinta sablon rubber dengan bubuk fosfor yang memberikan efek *glow in the dark*. Fosfor sendiri adalah suatu zat yang dapat menyerap cahaya. Energi tersebut akan masuk dan terserap dalam fosfor. Energi cahaya tersebut berasal dari sinar matahari maupun lampu. Eksplorasi percobaan pembuatan sablon *glow in the dark* pada bahan tidak terpakai menjadi langkah penting untuk memastikan keberhasilan teknik dan estetika dari konsep tersebut, sekaligus memungkinkan adanya penyesuaian yang diperlukan sebelum memulai proses *upcycling* secara menyeluruh..

Dengan memadukan kreativitas dalam pembuatan desain dari eksperimen sablon, konsep desain busana *upcycle* dapat berkembang menjadi kreasi yang berkesan dan ramah lingkungan. Dengan pendekatan kreatif terhadap penggunaan bahan pakaian bekas mampu menciptakan produk yang unik dan berbeda. Hal ini memberikan nilai tambah pada produk, baik dari segi estetika maupun berkelanjutan. Proses pengaplikasian pada konsep *upcycle* ini dilakukan dengan berbagai metode perbandingan dalam membuat cat warna dengan bahan fosfor *glow in the dark* yang dicampurkan dengan bahan perekat yaitu binder. Lalu proses penyablonan tersebut disesuaikan dengan pola. Langkah terakhir adalah mengevaluasi hasil akhir dan menyempurnakan teknik yang digunakan untuk pengembangan *upcycle*. Koleksi ini menghadirkan pakaian yang mencerminkan kebebasan dalam berpakaian dengan memadukan kreativitas eksperimen teknologi dalam desain dengan penggunaan pengaplikasian sablon *glow in the dark* yang disesuaikan dengan konsep *trend forecasting* 2024/2025 dengan bereksperimen pada bahan-bahan *material* dan berbagai metode. Pemilihan warna merah pada konsep sablon *glow in the dark* menjadikan alasan dalam pengambilan konsep busana ini dikarenakan konsep androgini yang menggambarkan kekuatan dan keberanian dalam pengekspresian berbusana sebagaimana warna merah memberikan kesan keberanian. Dengan demikian, pemilihan warna merah bukan hanya sekedar pemilihan estetika, tetapi juga memiliki peran penting dalam menyatukan dan memperkuat konsep secara keseluruhan.

Pengembangan proses produksi *upcycle* adalah tahapan penting dalam menciptakan pakaian yang berkelanjutan dan berdaya guna dari *material* bekas. setelah menyelesaikan proses produksi, langkah selanjutnya adalah pemotretan busana. Pemotretan ini tidak hanya merupakan kesempatan untuk memamerkan karya seni yang telah diciptakan, tetapi juga menjadi bagian integral dalam menyampaikan cerita di balik setiap kreasi. Melalui pemotretan, pakaian *upcycle* dapat dipresentasikan dalam konteks yang sesuai, menyoroti keunikan dan keindahannya, serta mengkomunikasikan pesan tentang pentingnya keberlanjutan dan kreativitas dalam dunia *fashion*.

Pemotretan busana merupakan tahapan penting dalam strategi pemasaran sebuah produk, yang juga berpengaruh terhadap Harga Pokok Produksi (HPP). Melalui pemotretan yang berkualitas dan menarik, dapat memperkuat citra merek serta menambah daya tarik produk, yang pada akhirnya dapat mendukung penentuan harga jual yang lebih tinggi. Untuk mengetahui biaya yang dikeluarkan dalam proses pembuatan busana *ready to wear deluxe* pada tugas akhir ini, diperlukan perhitungan harga pokok produksi pada busana mencakup berbagai faktor seperti biaya bahan baku, tenaga kerja, biaya produksi, dan *overhead* lainnya yang dikeluarkan untuk menciptakan produk *ready to wear deluxe* yang terpilih.

1.5 Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian tercapai.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah fokus pada penggunaan bahan-bahan yang diperoleh dari pakaian bekas, yang didominasi oleh pakaian bekas celana jeans hasil dari pengumpulan secara mandiri yang disesuaikan dengan konsep *upcycle* dengan gaya androgini, serta memperhitungkan kemungkinan keterbatasan dan kualitas bahan yang cocok untuk teknik *upcycle* dan sablon *glow in the dark*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada pembuatan produk tugas akhir ini adalah metode perancangan deskriptif kualitatif yaitu penelitian berdasarkan data pustaka, observasi, ide-ide, dan penelitian yang subjektif dengan melalui eksplorasi. Data pustaka diperoleh dari sumber referensi berupa buku dan artikel dari jurnal desain. Topik materi data pustaka meliputi tema studi fesyen, *upcycle fashion*, dan gender performativitas. Data observasi diperoleh meliputi pengamatan fenomena fesyen daur ulang melalui media *online* berupa media massa serta media sosial dan tren androgynous. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu:

1. Studi Literatur

Melakukan studi literatur tentang teknik *upcycle* dalam industri gaya *fashion*, gaya androgini, dan penggunaan sablon *glow in the dark* dalam desain busana serta menganalisis tren terbaru dalam desain busana *ready to wear deluxe* dan pendekatan keberlanjutan dalam industri *fashion*.

2. Analisis Bahan Tekstil

Mengidentifikasi bahan-bahan yang cocok untuk teknik *upcycle* dan sesuai gaya androgini serta mempertimbangkan limbah tekstil yang dapat dimanfaatkan untuk *upcycle* dalam desain busana.

3. Pembuatan *Moodboard*

Proses pembuatan *moodboard* ialah penggabungan inspirasi-inspirasi berupa gambar yang menjadi acuan pada pembuatan desain. *Moodboard* digunakan sebagai acuan dalam pembuatan busana baik dari bentuk maupun teknik busana. Selain berfungsi sebagai acuan *moodboard* juga berfungsi sebagai batasan sehingga desain yang dibuat masih dalam satu tema dan konsep. Dalam pembuatan *moodboard* terdapat beberapa komposisi yang terdiri dari konstruksi, *life style*, *color palette*, siluet, tekstur, *material* yang digunakan serta reka bahan. Proses pembuatan *moodboard* dilakukan secara digital menggunakan aplikasi *canva* dengan kumpulan inspirasi gambar yang diperoleh dari pakaian bekas dan media *online* seperti *pinterest* maupun *website*.

4. Pengembangan Konsep Desain

mengembangkan konsep desain busana *ready to wear deluxe* yang menggabungkan gaya androgini dengan menggunakan teknik *upcycle*. Serta

memperhitungkan integrasi sablon *glow in the dark* ke dalam desain untuk meningkatkan aspek estetika. Pembuatan konsepnya dengan memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain yang beracuan pada *moodboard*. Desain busana ini terdiri dari 10 desain busana dan dua diantaranya direalisasikan menjadi busana.

5. Pengaplikasian Sablon *Glow In The Dark*

Melakukan survei literatur untuk mempelajari teknik-teknik yang telah ada, dan melibatkan eksperimen untuk menguji jenis tinta *glow in the dark* dan metode pengaplikasiannya pada berbagai jenis bahan tekstil. Eksplorasi percobaan pembuatan sablon *glow in the dark* pada bahan tidak terpakai menjadi langkah penting untuk memastikan keberhasilan teknik dan estetika dari konsep tersebut.

6. Pengembangan Teknik *Upcycle*

Mengembangkan teknik *upcycle* yang sesuai dengan busana *ready to wear deluxe* dan gaya androgini. Mengintegrasikan sablon *glow in the dark* secara efektif dalam proses pembuatan.

7. Proses Produksi

Proses produksi dilakukan setelah pembuatan sampel produk yang telah disesuaikan dengan konsep desain dan teknik *upcycle* meliputi persiapan bahan baku, pembuatan pola, pemotongan, penjahitan, *quality control* dan *finishing*.

8. Pemotretan Busana

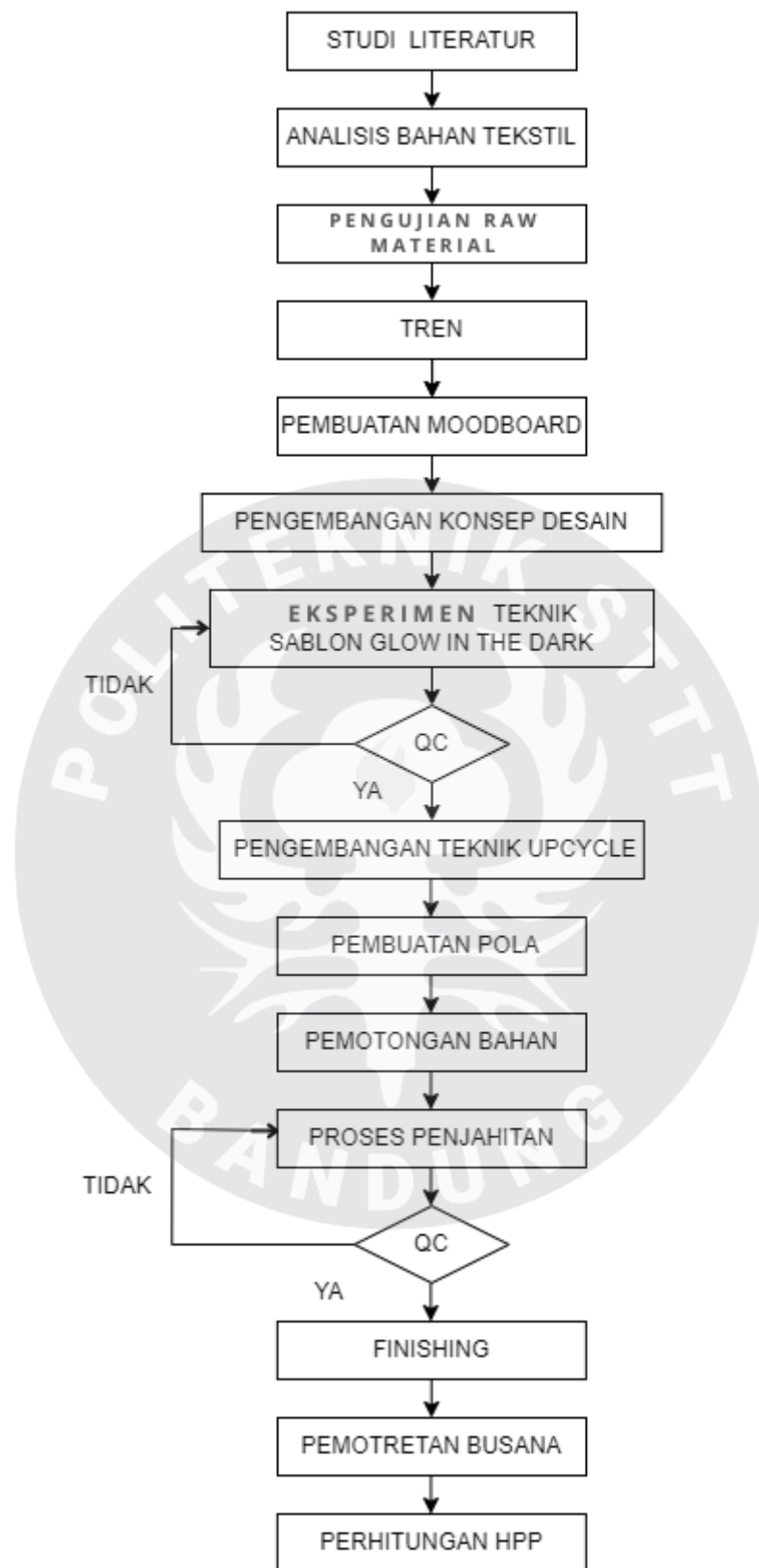
Pemotretan busana dilakukan setelah proses produksi selesai. Pemotretan busana dilakukan di studio foto dengan menggunakan konsep foto yang sesuai dengan tema busana. Hasil pemotretan busana akan menghasilkan tampilan foto katalog pada bagian depan, belakang, samping dan detail busana.

9. Perhitungan HPP

Perhitungan Harga Pokok Produksi (HPP) melibatkan serangkaian langkah untuk mengidentifikasi dan menghitung semua biaya yang terkait dengan proses produksi.

1.7 Diagram Alir

Berikut adalah diagram alir dalam melaksanakan tugas akhir dengan pembuatan busana *ready to wear deluxe* dapat dilihat pada Gambar 1.4 di bawah ini halaman 13.



Gambar 1.4 Diagram Alir Pembuatan Tugas Akhir