

Pemanfaatan Celana *Jeans* Bekas Sebagai Material Utama Perancangan Blazer Teknik Ikat Celup

Putri Siswi Herawati ^{a.1*}, Ratna Endah Santoso ^{a.2}

^aProgram Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta

¹ herawatiputri315@gmail.com, ²ratnaendahsantoso@staff.uns.ac.id.

ABSTRAK

Perancangan ini berdasarkan dari peminat *jeans* di Indonesia yang terbilang cukup banyak menyebabkan produksi *jeans* di Indonesia meningkat dan menghasilkan celana *jeans* bekas menumpuk, menurut survei GT-NEXUS Indonesia menyumbang konsumsi celana *jeans* sebesar 31% di dunia, bertujuan untuk memanfaatkan celana *jeans* bekas dengan kondisi berbeda-beda diubah menjadi *outerwear* wanita yang fungsional berupa blazer dikombinasikan dengan teknik ikat celup jelujur sehingga dapat mengurangi penumpukan celana *jeans* bekas tidak terpakai serta memperpanjang masa kain. Metode pendekatan perancangan ini menggunakan metode penciptaan karya seni menurut SP. Gustami, yang mengemukakan 3 tahap 6 langkah dalam proses berkarya. Ketiga tahap tersebut adalah tahap eksplorasi (pengumpulan data perancangan ide dan landasan penciptaan), perancangan (pembuatan desain karya), terakhir perwujudan (pembuatan karya). Desain blazer pada perancangan ini dibuat dengan bentuk asimetri dikombinasikan dengan teknik ikat celup yang diletakkan pada bagian depan, lengan dan belakang blazer dengan bentuk motif, warna dan potongan berbeda.

ABSTRACT

This design is based on jeans enthusiast in Indonesia which is quite a lot causing the production of jeans in Indonesia to increase and resulting in used jeans piling up, according to the GT-NEXUS survey Indonesia contributes to the consumption of jeans by 30% in the world, aiming to utilize used jeans with different conditions to be converted into functional women's outerwear in the form of blazers combined with the jelujur tie dye technique so as to reduce the accumulation of unused used jeans and extend the life of the fabric. This design approach method uses the method of art creation according to SP. Gustami, who suggested 3 stages of 6 steps in the process of creating artworks. The three stages are exploration (collecting data on the design of ideas and the basic of creation), design (making work design), and finally realization (making work). The blazer design in this design is made with asymmetry combined with tie dye technique placed on the front, sleeves and back of the blazer with different motifs, colors, and cuts.

Kata Kunci

Teknik Ikat Celup, Celana *Jeans* Bekas, Blazer.

Keywords

Tie Dye Technique, Used Jeans, Blazer.



This is an open access article under the CC-BY-SA license

1. Pendahuluan

Produk *jeans* di Indonesia terbilang cukup banyak peminatnya, hal ini menyebabkan produksi *jeans* di Indonesia menghasilkan celana *jeans* bekas yang menumpuk maupun terbuang (Hariyono & Santoso, 2021). Salah satu faktor produk menjadi terbuang dan menumpuk dikarenakan tergeser dengan mode yang terus berkembang. Produksi dan penggunaan produk *jeans* di Indonesia terbilang cukup banyak. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh GT- NEXUS Indonesia menyumbang konsumsi celana *jeans* sebesar 31% di dunia. Sekitar 40 ton denim setiap tahunnya tidak dimanfaatkan secara optimal untuk limbah kain setiap tahunnya termasuk *jeans*. Pada tahun 2011, limbah tekstil menempati urutan ke-4 tertinggi penyumbang persentase total sampah sebesar 6,36% berat dan 5,1% berat volume, dengan jumlah sampah harian di Bandung saja mencapai sekitar 1000 ton per hari, menunjukkan peningkatan 3-5% per tahun (Alimin et al., 2022). Selain itu menurut data yang ada pada Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2014 - 2018 dalam memenuhi kebutuhan impor kain denim mengalami peningkatan dari 3.794.18 sampai 4.099.24 (Dimas dan Muhammad, 2019: 4 - 5). Limbah *jeans* juga ditemukan di beberapa daerah hal ini dibuktikan dengan penelitian Permata & Siagian (2018) "Banyak tempat industri pembuatan produk *jeans* di daerah Tamim Bandung yang menghasilkan banyak limbah denim sesuai data observasi yang telah lakukan seperti di *Teddy's Collection* dan Warung *jeans* yang menghasilkan limbah 20 hingga 30 kg per hari".

Berawal dari permasalahan tersebut, penulis berkeinginan untuk membantu mengurangi limbah celana *jeans* bekas dengan memanfaatkan dan mendaur ulang kembali celana *jeans* bekas yang tidak terpakai menjadi produk baru berupa blazer dengan teknik ikat celup, sehingga mampu meningkatkan *value* dari produk celana *jeans* bekas yang tidak terpakai. Alasan mengapa

penulis memilih blazer dan dikombinasikan dengan teknik ikat celup yaitu karena blazer merupakan salah satu *outerwear* fleksibel yang dapat digunakan pada berbagai kesempatan baik formal maupun non formal menjadikan pemakainya menjadi lebih *fashionable* sedangkan pengaplikasian kombinasi teknik ikat celup (*tie dye*) bertujuan menambah keanekaragaman motif dikarenakan pemanfaatan produk denim bekas yang pada umumnya menggunakan teknik merusak serat denim dan pembuatan motif menggunakan teknik batik. Serta berdasarkan survei yang dilakukan kepada responden dengan rentan usia 20 - 25 tahun. Terdapat 33 dari total 37 responden berminat terhadap blazer yang dikombinasikan dengan teknik ikat celup (*tie dye*), berdasarkan hal tersebut memberikan potensi untuk penulis terkait ketersediaan blazer dengan menginovasi dan menghasilkan kebaruan. Produk blazer diharapkan dapat mengurangi celana *jeans* bekas, memperpanjang umur kain, serta memberikan inovasi baru dalam proses pemanfaatan kembali produk denim bekas agar dapat membantu masyarakat dalam mengatasi produk celana *jeans* bekas pada penelitian selanjutnya.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada perancangan ini menggunakan metode penciptaan dari Gustami (2007) dalam bukunya yang berjudul "Butir-butir mutiara estetika timur". Penciptaan karya seni menurut (Gustami, 2007) memiliki tahap penciptaan yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

Tahapan pertama eksplorasi proses penggalian sumber ide untuk mengumpulkan data, referensi hingga perenungan jiwa guna mendapatkan analisis yang signifikan sebagai landasan awal perancangan. Tahapan kedua perancangan dibangun berdasarkan proses analisis dari tahapan pertama yang

dirumuskan dan diteruskan ke dalam visualisasi gagasan desain alternatif. Kemudian dilanjutkan dengan pemilihan sketsa desain terbaik sebagai acuan karya yang akan dibuat dengan pertimbangan beberapa aspek yaitu material, proses, metode, keamanan, keseimbangan dan keselarasan untuk kedepannya. Tahapan ketiga perwujudan merupakan proses terakhir yaitu tahapan pembuatan karya berdasarkan desain yang telah dipilih berdasarkan model prototipe yang sudah dianggap layak dan sesuai dibuat sesuai dengan teknik maupun bahan yang digunakan. Langkah terakhir mengevaluasi hasil dari perwujudan untuk melihat bagaimana kualitas bentuk karya baik fisik maupun non fisiknya (Gustami, 2007).

3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan metode penciptaan (Gustami, 2007) dengan tiga tahapan dalam penciptaan seni kriya yang kemudian diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan seni. Tahapan pertama yakni eksplorasi, pada tahap ini langkah pertama dilakukan pengamatan guna mencari inspirasi dan penjelajahan sumber ide. Mencari, mengumpulkan data dan memahami karakteristik terkait celana *jeans* bekas, teknik ikat celup dan blazer, langkah kedua melakukan observasi, riset artistik dan uji coba agar dapat merumuskan konsep perancangan yang telah diperoleh baik melalui jurnal, ebook artikel maupun pengantar Tugas Akhir terkait *jeans* bekas. Observasi dilakukan agar dapat memahami terkait *jeans* bekas, teknik ikat celup dan blazer, dilanjutkan melakukan uji coba untuk memahami bahan, teknik dan desain blazer mana yang akan diterapkan dalam perancangan nantinya. Celana *jeans* bekas yang terkumpul akan dipilih kembali dengan pertimbangan karakteristik celana *jeans* bekas yang memiliki tenunan lebih rapat, dengan berat yang tidak begitu ringan. Tahapan kedua

perancangan merupakan langkah ketiga yaitu melakukan proses perancangan desain blazer yang nantinya akan divisualisasikan menjadi produk dengan memperhatikan desain serta teknik yang akan diaplikasikan kemudian langkah keempat pemilihan desain serta teknik terbaik dari beberapa desain untuk dijadikan acuan dalam divisualisasikan produk yang mana dalam perancang. Tahapan ketiga perwujudan merupakan langkah keempat yaitu melakukan proses perwujudan dari desain blazer yang telah terpilih menjadi sebuah produk yang dikerjakan sesuai dengan desain awal yang terpilih dikerjakan hingga tahap penyelesaian akhir. Langkah keenam yaitu melakukan evaluasi terhadap produk yang akan dibuat agar sesuai dengan yang diharapkan.

a. Uji Coba

Kegiatan uji coba dilakukan untuk mengetahui karakteristik bahan dan teknik yang akan digunakan.

Tabel 1: Uji Coba

No.	Hasil Uji Coba	Keterangan
1.		Teknik Jelujur dilakukan secara <i>horizontal</i> tanpa melipat kan terlebih dahulu. Dalam percobaan ini menggunakan kain <i>jeans</i> yang tebal, dimana karakteristik kain ini lembut namun tidak begitu ringan, tenunan kuat dan rapi yang kemudian <i>dibleaching</i>

2.		Teknik dilakukan dengan cara di <i>smoke</i> , percobaan ini digunakan <i>jeans</i> dengan karakteristik kain yang tingkat ketebalannya sedang, lebih lentur dari kain pertama, dalam proses pelunturan warnanya bereaksi dengan lebih cepat pemunculan motif pada uji coba tersebut dihasilkan dari proses <i>bleaching</i> .
3.		Percobaan ketiga menggunakan teknik jelujur untuk memunculkan motif harus melakukan <i>bleaching</i> pada kain, menggambar motif kemudian kain dilipat menjadi dua kemudian dijelujur, ditarik, diikat dan dilakukan pewarnaan menggunakan remasol, karakteristik <i>jeans</i> sama dengan percobaan kedua.

Konsep desain dalam perancangan ini adalah bagaimana memanfaatkan celana denim bekas yang diperlakukan dengan teknik ikat celup yang akan diaplikasikan atau divisualisasikan dalam bentuk blazer wanita dengan memperhatikan keselarasan dan keseimbangan desain terdapat beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam perancangan ini, antara lain :

1) Aspek Estetik

Aspek estetik yaitu aspek yang berhubungan dengan keindahan suatu karya yang menjadi satu kesatuan yang indah, unsur keindahan dalam perancangan ini yaitu pertama pola potongan denim dalam perancangan ini potongan pola yang dipilih adalah potongan celana *jeans* yang berbeda warna serta ukuran yang dibuat berbeda yang

bertujuan ketika digabungkan akan menjadikan desain yang unik dan selaras. Kedua desain, desain blazer ini dibuat asimetris yang berbeda dengan desain blazer pada umumnya sehingga menjadikan desain ini untuk dan berbeda. Ketiga Motif dari teknik jelujur, motif yang dimunculkan merupakan hasil dari teknik ikat celup jelujur yang mana akan ditempatkan pada beberapa bagian blazer dengan pertimbangan agar terbentuk keseimbangan serta mengingat dari karakteristik *jeans* yang tidak semua dapat diolah dan penempatan motif yang disesuaikan pada bagian-bagian yang mudah dilihat. Keempat warna, kesatuan warna yang dimunculkan menggunakan beberapa warna yaitu warna hijau, ungu, kuning, hijau muda dan coklat muda warna yang dimunculkan merupakan hasil dari pewarnaan remasol yang dirasa cocok dan selaras ketika dikombinasikan dengan warna asli dari celana *jeans* bekas yang tidak dilakukan pewarnaan.

2) Aspek Fungsi

Perancangan pemanfaatan celana *jeans* bekas dengan teknik ikat celup ini difungsikan sebagai blazer wanita dengan rentan umur 20 - 25 tahun pada kisaran umur tersebut dalam memilih fashion tidak dilihat dari segi fungsi melindungi tubuh saja, yang merupakan pakaian luaran selain untuk melindungi diri dari kondisi cuaca ketika beraktifitas diluar serta menunjang penampilan. Perancangan blazer inipun juga dibuat lebih fleksibel sehingga dapat dipakai baik dalam acara formal maupun non formal.

3) Aspek Mode

Perancangan pemanfaatan celana *jeans* bekas dengan teknik ikat celup ini difungsikan sebagai blazer wanita dengan rentan umur 20 - 25 tahun dimana pada kisaran umur tersebut dalam memilih fashion

tidak dilihat dari segi fungsi melindungi tubuh saja namun juga sebagai penunjang penampilan seseorang. Perancangan blazer ini memunculkan model baru dengan bentuk blazer yang asimetris dan dikombinasikan teknik ikat celup yang diaplikasikan pada bagian-bagian tertentu yang dipadukan dengan potongan-potongan denim dengan warna yang berbeda membuat lebih harmonis dan menambahkan nilai yang tersendiri bagi pemakainya.

4) Aspek Bahan

Bahan merupakan penunjang utama dalam proses perancangan yang dimana bahan yang akan digunakan merupakan bahan celana *jeans* bekas yang memiliki kekuatan yang luar biasa. Ciri Khas dari *jeans* adalah warnanya biru dengan bahan yang kokoh, tidak begitu berat dan tahan lama. Bahan yang digunakan dalam proses perancangan ini nantinya merupakan bahan celana *jeans* yang dikumpulkan dari perorangan teman, keluarga dan hibah celana denim dari FSDR UNS hasil kerjasama dengan Levi's Indonesia yang nantinya akan dipilih kembali berdasarkan karakteristik kain yang masih dapat digunakan untuk dibuat blazer. Celana yang terkumpul berupa *skinny jeans* dan *straight jeans*. Karakteristik *jeans* yang digunakan yaitu sesuai dengan produk celana *jeans* yang didapatkan kemudian dipilih kembali. *Jeans* dengan karakteristik yang tidak begitu berat, lembut, lentur serta memiliki tenunan yang rapat akan digunakan pada bagian yang akan diaplikasikan teknik ikat celup sedangkan untuk bagian yang lainnya menyesuaikan ketersediaan celana *jeans* yang ada dan dikombinasikan dengan warna-warna yang ada.

5) Aspek Teknik

Aspek teknik merupakan aspek yang penting dalam perancangan karena harus memilih dengan benar teknik mana yang akan digunakan sehingga dapat memunculkan motif yang sesuai dengan yang diharapkan. Aspek teknik meliputi pembuatan sketsa dan penerapan teknik ikat celup jelujur pada pembuatan blazer. Teknik ikat celup yang diaplikasikan yaitu teknik jelujur, denim yang akan diaplikasikan teknik ikat celup dilakukan jelujur menggunakan benang nylon pada bagian motif, kemudian menjelujur lurus pada kain ataupun melipat kain denim menjadi dua kemudian dijelujur sesuai dengan motif yang diinginkan. Pengaplikasian motif yang dihasilkan berdasarkan pertimbangan bagian-bagian blazer yang mudah dilihat serta sebagai variasi.

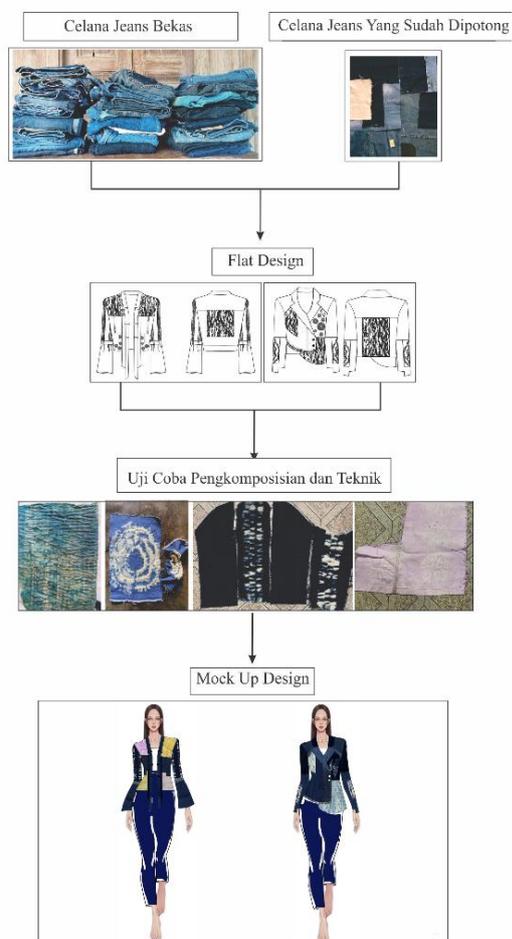
6) Segmen Pasar

Segmen pasar pada perancangan ini ditujukan untuk wanita usia 20 - 25 tahun pada umur tersebut mereka cenderung memilih berdasarkan pertimbangan desain yang baik selain itu gaya hidup juga bisa menjadi pertimbangan dalam segmentasi pasar. Kalangan usia tersebut gaya hidup yang lebih berorientasi pada kualitas, estetika, dan produk-produk yang unik. produk *fashion* tidak hanya dilihat dari segi fungsi saja namun juga melihat dari segi estetis visualnya seperti motif yang dimunculkan, desain blazer yang unik dan berbeda dengan blazer pada umumnya, ketertarikan pada konsep mengurangi limbah serta rentan usia tersebut akan tertarik dengan gaya baru dan kreatif. Produk ini akan dibuat secara terbatas karena mengingat diperlukan pemilihan bahan dan ketersediaan bahan yang dapat diolah. Harga produk dihitung dengan memperoleh laba antara 20%

hingga 50% dari total biaya bahan dan proses produksi. Rentang harga yang diperoleh adalah kisaran Rp. 300.000 hingga Rp. 400.000.

b. Riset Artistik

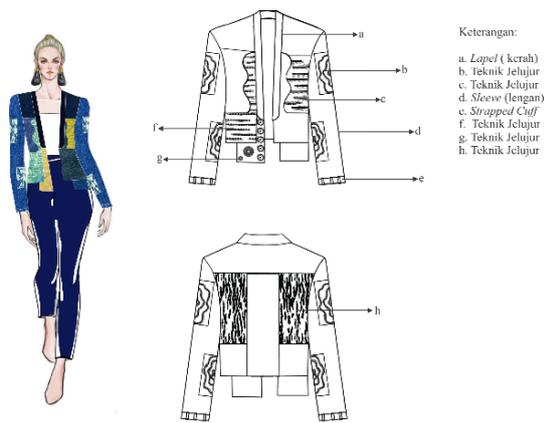
Riset Artistik merupakan pemaparan hasil proses kreatif yang dilakukan dalam menentukan arahan visual sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan. Bentuk visual dari perancangan ini berupa blazer. Penulis telah melakukan proses kreatif sehingga tercipta ide perancangan dengan bentuk desain asimetris dengan teknik ikat celup jelujur dengan gambaran sebagai berikut:



Gambar 1 : Riset Artistik
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

c. Perwujudan

1) Desain 1



Gambar 2 : Desain Produk 1 dan *Flat drawing*
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

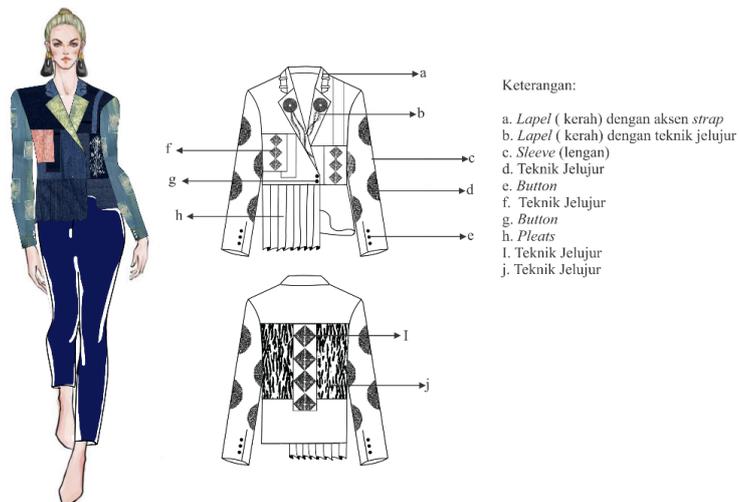
Keterangan :

Desain produk pertama berupa desain blazer dengan ukuran M standar. Visual yang dimunculkan merupakan hasil dari teknik jelujur. Pada desain divariasikan dengan teknik jelujur yang diletakan pada bagian lengan menggunakan teknik lipat lalu diikat setelah itu di *bleaching* sehingga membentuk motif bercak-bercak melingkar, bagian depan sisi kanan dan kiri diaplikasikan teknik jelujur dengan cara menjelujur kain secara *horizontal* dan melipat kain kemudian dijelujur secara *horizontal* lalu ditarik sehingga membentuk motif hasil dari ikatan yang tidak berwarna. Model blazer memiliki bentuk asimetris terletak pada bagian bawah sisi kanan dan kiri depan blazer pada bagian bawah blazer lebih panjang, membentuk pola asimetris memberikan kesan dinamis dan esensi berbeda bagi pemakainya. Desain pertama menggunakan perpaduan warna kuning dan hijau serta perpaduan warna *jeans* yang sesuai dengan ketersediaan sisa produk *jeans* untuk dipadukan, dalam pembuatan desain pertama dibutuhkan 4 produk *jeans* bekas.



Gambar 3 : Foto Produk 1
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

2) Desain 2



Gambar 4 : Desain Produk 2 dan *Flat drawing*
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

Keterangan :

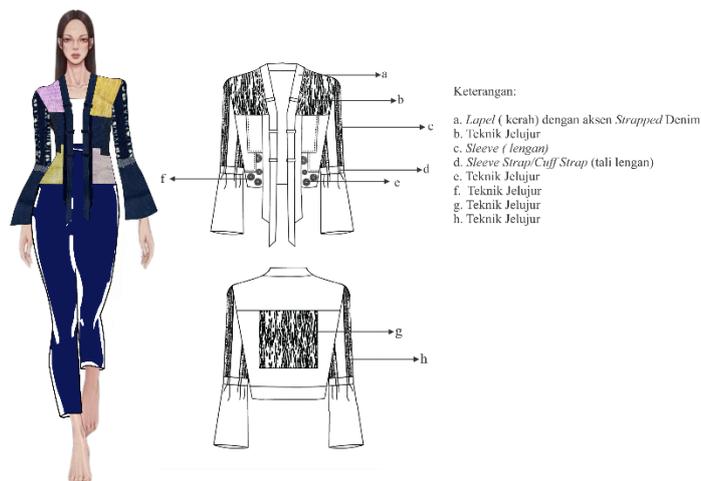
Desain produk kedua berupa desain blazer dengan ukuran M standar. visual yang dimunculkan merupakan hasil dari teknik jelujur, perbandingan antara kedua teknik dalam produk blazer sama. Pada desain divariasikan dengan teknik jelujur yang diletakan pada lengan dan kerah dengan cara melipat pada bagian yang akan diberikan motif

menjadi dua dijelujur membentuk setengah lingkaran kemudian ditarik sehingga akan memunculkan bentuk lingkaran ketika ikatan dibuka, bagian potongan depan dan berwarna coklat muda dilakukan jelujur dengan cara melipat bagian menjadi dua dijelujur membentuk segitiga kemudian ditarik sehingga akan membentuk motif ketika ikatan dilepas dan terakhir pada bagian belakang dengan warna hijau muda dilakukan jelujur secara *horizontal* pada kain kemudian ditarik dan diikat sehingga akan memunculkan motif setelah ikatan dibuka. Model blazer memiliki bentuk asimetris pada bagian bawah blazer lebih panjang yang kemudian diberikan aksan plisket sehingga membentuk pola asimetris yang dapat memberikan kesan dinamis dan memberikan esensi berbeda dari pemakainya. Desain kedua menggunakan warna hijau, coklat muda dan hijau muda serta perpaduan warna yang sesuai dengan ketersediaan kain sisa produk celana *jeans* untuk dipadukan, dalam pembuatan desain kedua dibutuhkan produk 5 *jeans* bekas.



Gambar 5 : Foto Produk 2
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

3) Desain 3



Gambar 6 : Desain Produk 3 dan Flat drawing
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

Keterangan :

Desain produk ketiga berupa desain blazer *crop top* dengan ukuran M standar. Visual yang dimunculkan hasil dari teknik jelujur perbandingan antara kedua teknik dalam produk blazer sama. Pada Desain divariasikan dengan teknik jelujur yang diletakan pada lengan dengan cara menjelujur secara *horizontal* kemudian ditarik dan dilakukan *bleaching*, bagian depan bawah dengan cara melipat pada bagian yang akan diberikan motif menjadi 2 dijelujur membentuk setengah lingkaran kemudian ditarik sehingga memunculkan bentuk lingkaran ketika ikatan dibuka, bagian depan atas dengan cara melakukan jelujur pada kain secara *horizontal* kemudian ditarik sehingga memunculkan motif, bagian tengah belakang dengan cara melakukan jelujur secara *horizontal* pada kain kemudian ditarik dan di *bleaching*. Model blazer memiliki bentuk simetris namun terdapat akses potongan *strapped* pada kerah yang memanjang hingga bawah. Desain ketiga menggunakan warna kuning dan ungu muda serta perpaduan

warna sesuai dengan ketersediaan sisa produk denim, dalam pembuatan desain ketiga dibutuhkan produk 4 *jeans* bekas.



Gambar 7 : Foto Produk 3
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

4) Desain 4



Gambar 8 : Desain Produk 4 dan *Flat drawing*
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

Keterangan :

Desain produk keempat berupa desain blazer *crop top* dengan ukuran M standar. Visual yang dimunculkan merupakan hasil dari

teknik jelujur, perbandingan antara kedua teknik dalam produk blazer sama. Pada Desain divariasikan dengan teknik jelujur yang diletakan pada lengan dengan cara melakukan jelujur mengikuti desain pada kain yang sudah dilipat menjadi dua kemudian ditarik dan dilakukan *bleaching*, bagian depan bawah dan atas dengan cara menjelujur secara *horizontal* pada kain kemudian ditarik akan memunculkan motif ketika ikatan dibukadab bagian depan kiri dengan cara melipat menjadi dua dan melakukan jelujur membentuk setengah lingkaran kemudian ditarik sehingga akan membentuk motif lingkaran. Model blazer memiliki bentuk asimetris yang terletak pada bagian bawah sisi kanan dan kiri depan blazer potongan pola yang dipilih yaitu potongan bagian bawah blazer lebih panjang, sehingga membentuk pola asimetris yang dapat memberikan kesan dinamis dan memberikan esensi berbeda dari pemakainya. Desain keempat Desain pertama menggunakan warna hijau serta perpaduan warna yang sesuai dengan ketersediaan yang tersisa, dalam pembuatan desain keempat dibutuhkan produk 4 *jeans* bekas.



Gambar 9 : Foto Produk 4
(Sumber : Putri Siswi Herawati, 2023)

4. Kesimpulan

Perancangan ini merupakan pemanfaatan celana *jeans* bekas dengan kondisi yang berbeda-beda diubah menjadi produk yang fungsional berupa blazer sehingga dapat mengurangi penumpukan celana *jeans* bekas yang tidak terpakai. Tujuan perancangan ini membuat produk *outerwear* berupa blazer yang dapat digunakan baik dalam acara formal maupun non formal. Teknik yang digunakan yaitu teknik ikat celup jelujur yang mana pada teknik ini dapat dibuat berbagai macam bentuk sesuai dengan yang diinginkan sehingga dapat memperbanyak keanekaragaman motif. Desain blazer pada perancangan ini dibuat dengan bentuk desain asimetri dikombinasikan dengan teknik ikat celup yang diletakkan pada bagian sisi depan, lengan dan bagian belakang blazer dengan bentuk motif, warna dan potongan berbeda. Hasil dari perancangan ini diharapkan akan menghasilkan *outerwear* wanita yang tidak hanya dapat dilihat dari segi fungsional untuk melindungi tubuh saja, namun guna mengurangi limbah, memperpanjang masa kain serta meningkatkan *value* dari produk celana *jeans* bekas.

Daftar Pustaka

- Alimin, N. N., Murni, E. S., Cahyani, D., Aini, N., & Mulyono, A. (2022). Fabric scrap interior accessories: A Solution to textile waste in Gulon Asri waste bank community in Solo, Indonesia. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1114(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1114/1/012092>
- Gustami, S. (2007). *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Prasista.
- Hariyono, M. A. P., & Santoso, R. E. (2021). Used Jeans Pants For Design Of Evening Gown With Mirah Golan Inspiration Batik Writing Techniques. *Seni Rupa*, 10(2), 123–135.
- Permata, A. R., & Siagian, M. C. A. (2018). Pengolahan Limbah Denim Textile Design Pada Produk Fesyen. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 2511–2524.