

LIMBAH PERCA SEBAGAI PENGGERAK INSPIRASI INDUSTRI *FASHION* MASA DEPAN

Michelle¹⁾, Franky Liauw^{2*)}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, michellean353@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, frankyl@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: frankyl@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Aktivitas dunia *fashion* semakin berkembang dan berubah, menjadikannya sebagai sarana untuk mengekspresikan diri seseorang kepada dunia luar. Sebelum masa pandemi Covid-19 berlangsung, terjadi fenomena *fast-fashion* trend yang mencuat, dimana produksinya telah berkontribusi pada peningkatan dan menyisakan limbah kain perca yang tidak dapat digunakan kembali. Tahun 2019 di DKI Jakarta, limbah perca berdampak ke lingkungan Pantai Timur Ancol, Pademangan yang ditemukan di bibir dan perairan pantai. hal ini mengkhawatirkan karena dampak negatifnya terhadap ekosistem lingkungan dan kesehatan manusia yang tinggal disekitarnya. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, program arsitektur menginisiasi penggunaan kain perca sebagai sumber daya melalui pengolahan, produksi, dan penjualan pakaian. Program ini bertujuan untuk mengubah limbah perca menjadi bahan yang memiliki nilai tambah. Melalui metode perancangan kualitatif dan pendekatan edukatif, program arsitektur ini dibentuk untuk memberikan pemahaman serta inspirasi kepada generasi muda dalam berinovasi menciptakan produk unik melalui pemanfaatan limbah perca. Keberadaan program ini, diharapkan adanya kesadaran akan pentingnya pengelolaan limbah perca menjadi sebuah kebaruaran. Program juga bertujuan untuk membangkitkan semangat inovasi dan kreativitas di kalangan masyarakat. Pemanfaatan limbah perca sebagai sumber daya yang berharga dengan mendorong adopsi praktik ramah lingkungan dalam industri *fashion*. Melalui kolaborasi antara generasi muda dan masyarakat sebagai produsen dan konsumen, tercipta kesadaran kolektif untuk menjaga kelestarian lingkungan dan menciptakan sebuah industri *fashion* yang bertanggung jawab dan berwawasan masa depan.

Kata kunci: edukasi; *fashion*; inovasi; limbah; perca

Abstract

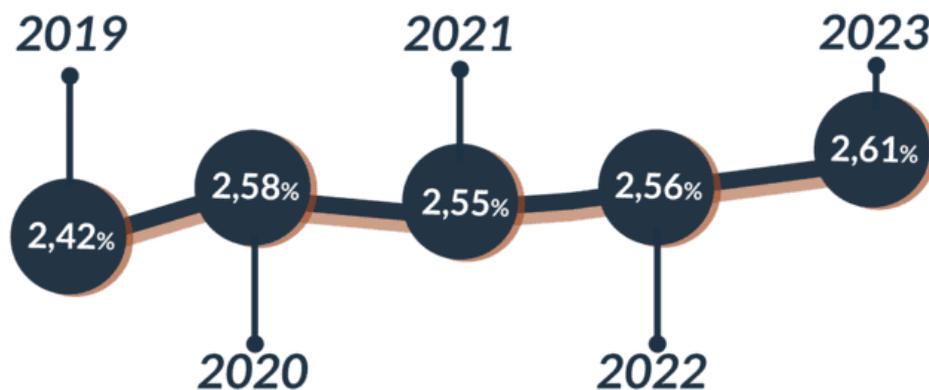
The world of fashion is evolving and changing, making it a means for individuals to express themselves to the outside world. Before the pandemic of COVID-19, there was a fast-fashion trend, which contributed to an increase in production and left behind non-reusable fabric scraps. In 2019, DKI Jakarta, fabric waste had an impact on the East Ancol Beach in Pademangan, contaminating its shores and waters. This is concerning due to the negative effects on the environmental ecosystem and the health of nearby residents. To address this issue, an architecture program initiated the utilization of fabric scraps as a resource through processing, production, and clothing sales. The program aims to transform fabric waste into materials that hold added value. Through qualitative design methods and an educational approach, this architecture program was established to provide understanding and inspiration to the younger generation to innovate in creating unique products by utilizing fabric scraps. The existence of this program is expected to create awareness of the importance of managing fabric waste as a renewal. This program also aims to ignite a spirit of innovation and creativity among the community. By utilizing fabric scraps as a valuable resource and promoting environmentally friendly practices in the fashion industry, this program encourages the adoption of sustainable practice. Through collaboration between the younger generation and the community as producers and consumers, a collective awareness is created to preserve the environment and establish a responsible and future-oriented fashion industry.

Keywords: education; *fabric scrap*; *fashion*; innovation; wast

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Fashion Ibukota DKI Jakarta terus meningkat sejak tahun 2019 dalam mengikuti ajang tren kekinian dalam dunia *fashion*. Memasuki fase pandemi pada akhir tahun 2019 menuju awal tahun 2020, di DKI Jakarta sendiri ditemukan limbah kain perca yang menggenangi bibir pantai dan permukaan air Pantai Timur Ancol sebesar 6,1 ton. Hal ini menjadi berita utama media pada masa itu, karena jenis limbah kain tersebut secara langsung ditemukan oleh mantan Menteri Perikanan dan Kelautan Republik Indonesia, Ibu Susi Pudjiastuti ketika beliau sedang melakukan patroli bersama rekan-rekannya di perairan tersebut. Pada tahun 2020 hingga tahun 2022, jumlah kenaikan persentase limbah kain naik setiap antara 0,3%-0,5% setiap tahunnya.



Gambar 1. Data SIPSN, Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia

Sumber: Penulis, 2023

Pada tahun 2023 ini, limbah perca diprediksikan akan naik menjadi 2,61% dengan rata-rata perhitungan persentase kenaikan sebesar 0,5% dari tahun-tahun sebelumnya. Data capaian presentasi limbah sampah yang terolah, didapatkan bahwa limbah kain menduduki posisi ke-4 sebesar 12,2% sampah yang terolah.

Tabel 1. Data SIPSN, Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia

| Peringkat | Jenis Limbah yang Terolah | Data Capaian Limbah yang Terolah |
|-----------|---------------------------|----------------------------------|
| 1 | Limbah Plastik | 19% |
| 2 | Limbah Organik (makanan) | 17,3% |
| 3 | Limbah Organik (kayu) | 14,01% |
| 4 | Limbah Kain | 12,2% |

Sumber: Penulis, 2023

Melalui perencanaan arsitektur, perca dapat dimanfaatkan dan diolah kembali sebagai produk dalam dunia *fashion*. Keduanya sama-sama terus beradaptasi dan berinovasi dalam mencapai keberlanjutan untuk penggunaannya di masa kini hingga yang akan datang. Program yang dapat terbentuk adalah area pengolahan perca, produksi, hingga penjualan produk *fashion*. Tentunya lewat program ini tidak menghilangkan limbah *fast-fashion* secara langsung, namun mengurangi dampaknya dengan memanfaatkan limbah perca sebagai sumber daya dan bahan baku untuk menciptakan *fashion* yang berkelanjutan.

Rumusan Permasalahan

Limbah perca ini harus segera diatasi agar tidak kembali merusak lingkungan dengan mengolah kembali perca sebagai suatu identitas, menjadi lambang dari keberlanjutan penggunaan limbah perca untuk produk *fashion* melalui arsitektur empati. Kain perca dalam perencanaan arsitektur ini dibentuk sebagai area yang mewadahi tempat pengolahan perca, produksi pakaian dan kain mosaik perca, hingga pemasaran produk kain perca yang dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat pada masa kini hingga masa yang akan datang.

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan empati melalui lingkungan hidup yang terdampak limbah perca lewat arsitektur empati. Memberikan pemahaman mengenai edukasi perca sebagai keberlanjutan *fashion* yang ramah lingkungan. Melalui bentuk edukasi ini, kiranya masyarakat juga mengetahui salah satu inovasi hasil olahan kain perca, yaitu menjadi produk yang dapat digunakan dalam dunia *fashion*.

2. KAJIAN LITERATUR

Pandangan Arsitektur Empati dan Limbah Kain Perca

Pada kasus *fast-fashion* yang terjadi sejak era sebelum pandemi *covid*, terdapat limbah kain perca yang terbuang oleh industri konveksi. Kain perca, menurut Penulis didefinisikan sebagai potongan sisa kain yang tidak sempurna, karena fungsi utama awal kain sudah diambil, sehingga menyisakan potongan kain yang tidak dapat digunakan oleh suatu industri konveksi. Ketidaktersempurnaan menjadi sebuah identitas dan estetika ketika digabungkan dengan kain perca lainnya menjadi unik. Penyatuan kain perca tersebut dapat menjadi kain yang fungsinya sama dengan kain utuh lainnya, yaitu menjadi bahan baku yang diolah melalui program pengolahan kain perca untuk menghasilkan produk *fashion* perca. Kegiatan pengolahan, produksi hingga hasil akhirnya dapat dinikmati oleh pengunjung yang datang dan dapat dilihat juga secara langsung oleh masyarakat sekitar sebagai bentuk inovasi perca.

Proses: Daur Ulang untuk Ramah Lingkungan

Pada kasus limbah kain perca ini, Penulis mengangkat *recycle* sebagai mengolah limbah kain perca dan *upcycle* untuk menaikkan nilai produk perca dalam bidang *fashion*. Kegiatan tersebut tergabung menjadi *uprecycle*, yaitu mengolah kain perca menjadi produk baru dengan menaikkan kualitas dari produk tersebut. Program daur ulang ini menghadirkan area pengolahan untuk menghasilkan produk perca yang berkualitas dan tentunya menerapkan arsitektur dan *fashion* yang *sustainable* (ramah lingkungan).

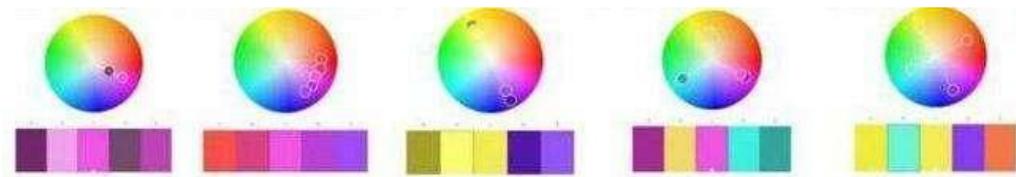
Teori Warna dan Mosaik Perca

Warna pada proses penyusunan dasar mosaik sebagai pedoman, dimana dapat sebagai tempat menyampaikan pesan dan kesan dari pengguna melalui kain, sebagai bentuk identitas pada suatu produk dalam branding, marketing, dan penjualan. Warna-warna sendiri umumnya terbagi menjadi 3, yaitu primer (warna-warna dasar), sekunder (gabungan dua sampai tiga warna primer), dan tersier (campuran antara warna primer dan sekunder). Warna sendiri terbagi menjadi 5 keharmonisan, antara lain:

Tabel 2. Teori Warna

| | |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| <i>Monokrom</i> | variasi rona yang sama dan menghasilkan tampilan yang elegan |
| <i>Analog</i> | paduan warna yang letaknya bersebelahan di color wheel |
| <i>Complementary</i> | warna berlawanan pada roda warna terlihat kuat dan eye catching |
| <i>Triadic</i> | pengambilan warna 3 sisi, kontras tinggi dan memiliki 1 warna focal point |
| <i>Square</i> | pengambilan warna dari 4 sisi yang berbeda dan tidak bertabrakan |

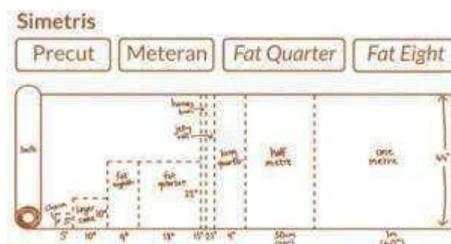
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 2. Teori Warna

Sumber: Rangga Septiwardana, 2022

Susunan mosaik sendiri merupakan penyusunan potongan kain, dimana tujuannya untuk menyampaikan sebuah alur cerita atau gambar dari susunan potongan kain melalui warna dan pola. Pada kain perca, teknik penyusunannya dilakukan secara menjahit dengan mesin jahit, guna menekankan penggunaan teknik yang cepat dan efisien. Mosaik sendiri terdiri dari berbagai macam potongan tertentu, dari bentuknya simetris hingga asimetris.



Gambar 3. Potongan Kain Simetris

Sumber: *Manchesterquilters.com*



Gambar 4. Potongan Kain Asimetris

Sumber: Penulis, 2023

Penggabungan antara program diatas, menghasilkan area produksi perca yang dimana menjadi tempat pembelajaran secara teori dan praktek menjahit untuk pengetahuan susunan warna dalam menghasilkan produk kain mosaik menjadi produksi *fashion perca*.

Kesenian Perca

Kesenian perca merupakan salah satu seni terapan yang memiliki fungsi yang praktis dan awal wujud dari dua dimensi yang diolah ke tiga dimensi menjadi barang siap pakai. Seni perca ini dapat terdiri berbagai bentuk, pada arsitektur sendiri material olahan dari kain perca untuk digunakan dalam suatu bangunan maupun program ruangan (penyekat dinding, kanopi, hordeng, lantai, dan *furniture* yang termasuk ke dalam kategori sulit lepas). Pada dekorasi, sebuah hiasan dari perca yang berupa bantal, kaset kaki, tatakan meja, tas, selimut, dan *furniture* yang termasuk dalam kategori mudah lepas). Sedangkan kriya, kain perca yang disusun menjadi sebuah pakaian berkelanjutan dan dapat menjadi trend dimasa yang akan datang. Teknik menjahit kain perca yang beragam dan dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu berpola dan tidak berpola:

Tabel 3. Teknik Menjahit

| Berpola | Tidak Berpola |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Teknik jiplakan pola (<i>template</i>) | Teknik acak, merupakan teknik yang tidak mengandalkan pola dan hanya berpangku pada pola dan warna, sehingga dapat menghasilkan seni abstrak tetapi tetap bermakna. |
| Teknik tumpang tindih (<i>overlapping</i>), gabung dan gunting kain perca yang dipolakan terlebih dahulu | |
| Teknik jahit jelujur, jahit lurus yang saling menutupi untuk memberi kesan keindahan | |
| Teknik pola geometris, mengandalkan pola persegi, segitiga, persegi panjang, pola simetris lainnya | |

Sumber: Penulis, 2023

Pada perencanaan kerajinan perca secara arsitektur dan non-arsitektur, Penulis akan mengangkat teknik tidak berpola, karena Penulis ingin menggunakan kain perca murni yang terbuang dan mengandalkan jenis perca yang berpola, perca polos dan warna perca untuk menggabungkannya menjadi satu sebagai seni abstrak dan bermakna bagi identitas yang berkelanjutan. Contoh kerajinan perca yang umumnya dijumpai dalam masyarakat, yaitu:



Gambar 5. Contoh Kerajinan Perca

Sumber: A'isah, Trias Nur Aisyah, & Desi Novitasari, 2012

Program perencanaan yang berkaitan dengan area pengolahan perca dan produksi *fashion*, ialah area pemasaran (galeri) sebagai area yang mewadahi karya *fashion* perca yang dapat dilihat dan dijual kepada seluruh lapisan masyarakat. Ketiga program utama, yaitu pengolahan, produksi, dan pemasaran perca dapat dikunjungi karena areanya yang bersifat terbuka dan ramah bagi pengunjung untuk menikmati keseluruhan rangkaian kegiatan pengolahan perca.

3. METODE

Metode yang dilakukan pada penelitian dengan perancangan metode kualitatif bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang proses kain perca yang tersusun menjadi mosaik. Alasan Penulis menggunakan metode kualitatif karena penelitian ini tentang fenomena limbah kain perca yang disebabkan oleh *fast-fashion* dan berdampak pada lingkungan hidup. Metode pendekatan melalui edukatif, bertujuan untuk memberikan dampak positif bagi masyarakat dengan pemahaman bahwa kain perca masih dapat digunakan kembali sebagai salah satu sumber daya untuk berkreatifitas dan berinovasi. Menghadirkan program arsitektur yang dapat menanggulangi kegiatannya, yaitu area pengolahan kain perca, produksi pakaian, dan area pemasaran. Jenis penelitian bersifat deskriptif, karena mengelompokkan data dengan bantuan batasan metode yang digunakan oleh Penulis, yaitu penggunaan gambar atau foto untuk memperjelas poin-poin yang disampaikan, baik arsitektur maupun perca. Penyajian data bersifat naratif kemudian disimpulkan melalui hasil pengumpulan data dan analisis sebagai bentuk kegiatan akhir penelitian. Kesimpulan diharapkan dapat menjadi penemuan baru yang belum ada.

4. DISKUSI DAN HASIL

Berangkat dari penemuan limbah perca yang diolah menjadi ragam bentuk seni perca yang umumnya dijumpai pada masyarakat umum, belum banyak ditemukannya perca yang diolah sebagai produk *fashion*. Pemanfaatan limbah kain perca yang masih umum ditemukan, dapat merambah menjadi produk yang tercipta secara unik dan baru. Jika masyarakat dibekali ilmu yang dapat memberikan wawasan/pengetahuan baru, mereka juga dapat turut menciptakan inovasi baru melalui pemanfaatan limbah perca. Melalui permasalahan lingkungan yang dihadapkan dengan limbah kain perca, sebagai arsitek kita harus ikut terlibat dalam menjaga lingkungan dengan memanfaatkan limbah tersebut sebagai sumber daya. Perencanaan ini melibatkan *upcycle x recycle fashion* melalui pemanfaatan sumber daya kain perca sebagai produk *fashion* yang berkelanjutan. Visi dan misi daripada penyelenggaraan program daur ulang perca adalah sebagai berikut:

- a) Memaksimalkan penggunaan perca dengan meminimalisasikan pembuangan sisanya dan dialihkan ke penggunaan bentuk lain sebagai penunjang *fashion*
- b) Menaikkan wajah perekonomian baru yang dapat diikuti oleh seluruh lapisan masyarakat sebagai bentuk gerakan mengolah perca untuk menjadi barang yang bermanfaat
- c) Menaikkan pemanfaatan limbah perca sebagai sumber daya baru yang dapat dimanfaatkan oleh orang banyak
- d) Mosaik perca yang menjadi tempat pembuatan dan penggabungan kain perca untuk diproduksi dan diperjual-belikan produknya
- e) Memotivasi masyarakat lewat program edukasi perca dalam berinovasi produk dengan pemanfaatan limbah perca

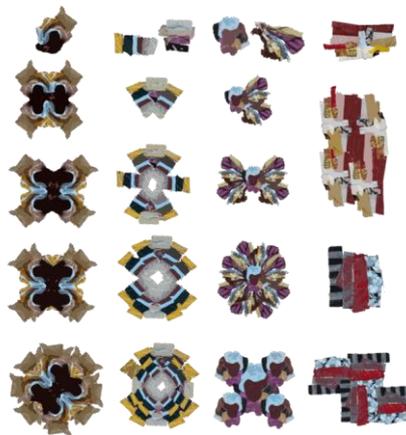
Meskipun perca terbagi menjadi berbagai jenis ukuran, tentu ketika digabung menjadi satu dapat mengefektifkan penggunaan dengan menciptakan keragaman melalui pengelompokan warna, tekstur, jenis, dan fungsinya melalui analisis kawasan. Kain perca yang menjadi dasar pembentukan mosaik dengan gabungan ukuran simetris dan asimetris (besaran: 2cm - 60cm). Susunan ini dapat terlihat melalui garis lengkung kain perca yang telah ada dari perca tersebut, agar dapat memudahkan penyusunan menjadi kain utuh dengan ragam corak. Tema mosaik dapat beragam dan menjadi sebuah filosofi desain, misalnya tentang alam, flora dan fauna, lingkungan hidup, dan sebagainya dengan penerapan teori warna. Kain memiliki sifat *flexible*, dapat dipelintir, diputar, dan mudah dibentuk, sehingga dapat menjadi ragam bentuk dan hasil eksplorasi melalui kain untuk *fashion*.



Gambar 6. Antar Garis Kain Menjadi *Puzzle*
Sumber: Penulis, 2023 (gambar lengkung kain)



Gambar 7. Batik Perca Melalui Filosofi Desain
Sumber: Penulis, 2023 (gambar lengkung kain)



Gambar 8. Eksplorasi Perca
Sumber: Penulis, 2023

Kelurahan Sunter Jaya, Jakarta Utara, menjadi tempat terpilihnya kawasan untuk memulai gerakan dan aktivitas *uprecycle* perca, karena kawasan lebih didominasi oleh pemukiman penduduk. Pemukiman penduduk yang tentunya memiliki kegiatan karang taruna yang diselenggarakan oleh anak muda setempat sebagai bentuk menciptakan wadah komunitas baru untuk tumbuh dan belajar bersama. Melalui karang taruna, gerakan mendaur ulang perca pada akhirnya dapat menyebar hingga ke masyarakat setempat untuk lebih melihat dan memanfaatkan kain perca bukanlah limbah buangan, namun limbah yang berharga dan dapat menjadi potensi sumber pemasukan hidup perekonomian setempat.

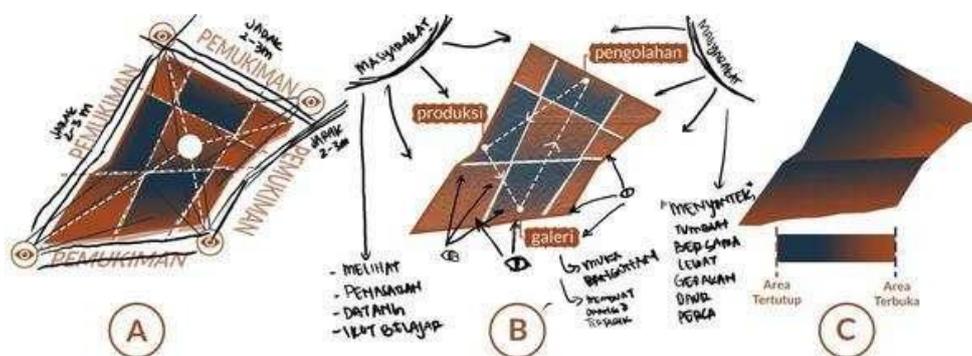
Pemilihan kawasan Sunter Jaya juga melihat potensinya kurangnya area ruang publik yang dapat didatangi oleh masyarakat setempat maupun pendatang. Tujuannya karena program pengolahan hingga pemasaran kain perca ini tidaklah menjadi tempat yang tertutup, seperti industri pabrik pada umumnya, namun dengan adanya area pengolahan yang bersifat terbuka ini dapat dilihat oleh siapa saja, karena untuk mencapai tujuan mendapatkan pembelajaran, yaitu edukasi tentang limbah perca. Prosesnya dari perca yang belum terolah hingga keluar menjadi produk yang indah dan dapat dinikmati siapapun, baik dari segi estetika, maupun pemakaian produk perca.



Gambar 9. Analisis Perencanaan Edukasi Hiburan

Sumber: Penulis, 2023

Rata-rata bangunan sekitar berketinggian 1 hingga 3 lantai. Bangunan tersebut merupakan area yang padat pemukiman warga yang diselingi berbagai aktivitas, seperti perdagangan dan jasa. Meskipun padat dengan pemukiman dan aktivitas warga setempat, belum ditemukannya area edukasi hiburan dengan bentuk ruang terbuka publik yang dapat menjadi sarana kunjungan wisata baru bagi masyarakat sekitar. Tidak hanya mendapatkan hiburan, namun edukasi yang berharga tentang maksud dari diadakannya tempat pengolahan limbah perca di lingkungan masyarakat. Melalui program edukasi yang diangkat, diharapkan adanya keberhasilan bagi karang taruna, yang dapat menjalankan dan menuangkan aktivitas positif ini ke masyarakat sekitar untuk ikut turut dalam gerakan pemanfaatan limbah perca sebagai produk yang memiliki manfaat dan nilai jual. Pada perencanaan tapak memiliki 3 program utama, yaitu pengolahan, produksi, dan pemasaran. Pembagian ketiga program tersebut tersusun atas dasar fungsi dan eksisting kawasan sekitar tapak.

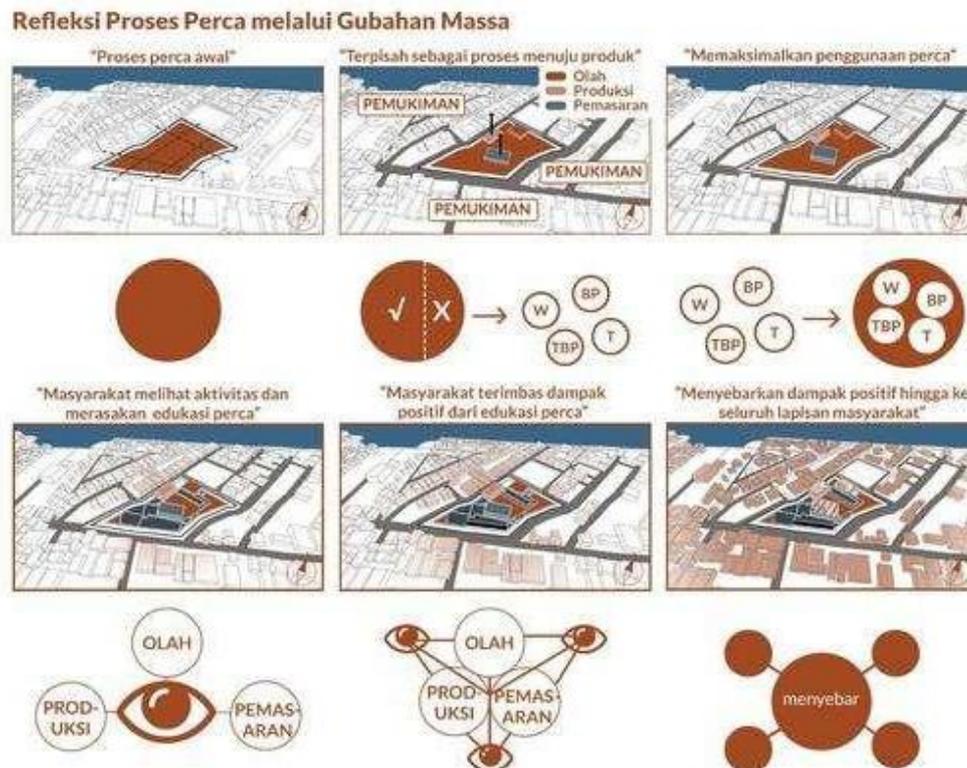


Gambar 10. Diagram Pembagian Zonasi

Sumber: Penulis, 2023

Pada gambar A, ditunjukkan sebagai adanya sudut tangkap dari keempat sudut pada perencanaan tapak yang dikelilingi oleh pemukiman. Hal ini menjadi potensi karena sudut-sudut tersebut dapat menjadi titik dimana masyarakat sekitar dapat melihat dan merasa "terundang" ke dalam tapak, hingga menikmati fasilitas edukasi hiburan perca. Pada gambar B, ditunjukkan

pembagian zonasi pada tapak, dimana 3 program utama tersebut dititikan sesuai fungsinya masing-masing. Galeri sebagai “muka” dari area pemasaran yang harus dibentuk sedemikian unik agar dapat menarik minat pengunjung sekitar untuk melihat apa yang ada di dalam bangunan tersebut. Kemudian produksi dan pengolahan juga menjadi area edukasi sebagai terbentuknya proses olah hingga produk perca, namun kedua program tersebut dapat dilihat dari pemukiman sekitar sebagai bentuk rasa penasaran dan tontonan edukasi secara tidak langsung melalui pemukiman mereka, hingga menimbulkan penasaran bagi masyarakat sekitar dalam kegiatan edukasi yang ada di tapak. Gambar C, ditunjukkan sebagai hasil layering dari zoning yang menjadi area tertutup sebagai bangunan hingga area terbuka sebagai area ruang publik masyarakat sekitar.



Gambar 11. Refleksi Proses Perca melalui Transformasi Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2023

Gambaran melalui tapak sebagai proses masuknya perca awal yang sengaja dibuang ke perencanaan tapak, kemudian diolah melalui 3 tahap, dari olah - produksi *fashion* - hingga pemasaran perca. Pelaksanaan pengolahan hingga produksi perca dimaksimalkan penggunaannya agar tidak menyisakan perca yang tak digunakan sebagai penunjang aksesoris *fashion*. Arsitektur dan empati sebagai bentuk edukasi hiburan ini menjadi wadah atas terkumpulnya masyarakat setempat dan sekitarnya untuk sadar akan aktivitas positif ini dapat membangun perekonomian setempat. *Fashion* yang dapat menjadi pakaian sehari-hari sebagai bentuk dari proses, keberhasilan pembelajaran dan pemanfaatan limbah perca yang unik.

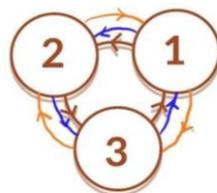


Gambar 12. Bangunan Pengolahan REUP Perca
Sumber: Penulis, 2023

Pada perencanaan bangunan juga memiliki alur yang bertujuan agar pengunjung dapat merasakan dampaknya dalam keterhubungan antara *fashion* dan perca yang dapat menjadi simbol dari keberlanjutan dan sadar dalam menjaga lingkungan. Kegiatan alur pengunjung juga tidak hanya terjadi dalam 1 alur. Ketika pengunjung datang ke area bangunan yang berbeda, tetap dapat menikmati edukasi hiburan secara *infinif* atau tidak terlepas sebagai keterhubungan yang utuh dari proses perca. Memasuki area proses perca manapun, tetap tidak akan berakhir sebagai rantai yang tak terputus.



Gambar 13. Alur Pengunjung Menikmati Edukasi Perca
Sumber: Penulis, 2023



1. Pengolahan Perca
2. Produksi Mozaik Perca-Fashion Perca
3. Pameran Galeri Perca

Gambar 14. Alur Rantai Edukasi yang Tidak Terputus
Sumber: Penulis, 2023

Berikut merupakan gambaran perspektif interior dari ketiga program utama pada bangunan, yaitu area pengolahan, area produksi, dan area pemasaran (galeri).



Gambar 15. Area Pengolahan Perca

Sumber: Penulis, 2023



Gambar 16. Area Produksi *Fashion* Perca

Sumber: Penulis, 2023



Gambar 17. Area Galeri Perca

Sumber: Penulis, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Area pengolahan kain perca ini dapat menjadi sumber daya keberlanjutan melalui 3 program utama, yaitu area olah, area produksi, dan area pemasaran yang menuangkan bentuk edukasi untuk pemanfaatan limbah perca yang ramah lingkungan bagi dunia *fashion*. Pemanfaatan dan pengolahan perca ini dimaksimalkan agar tidak ada lagi olahan sisa perca yang terbuang ke lingkungan kembali. Pakaian perca ini pada akhirnya dapat menjadi pakaian yang ramah lingkungan dan dapat bersaing dengan koleksi pakaian lainnya. Tidak hanya sebagai *fashion*, kedepannya diharapkan menjadi inspirasi melalui kain perca ini dapat dibentuk menjadi berbagai kreatifitas dan temuan inovasi yang menarik.

Saran

Saran untuk bidang arsitektur dalam menggunakan kain perca sebagai material bangunan adalah melakukan penelitian lanjutan untuk memperluas dan memperbanyak kemungkinan penggunaan kain perca. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kualitas bangunan sekaligus mengatasi masalah limbah perca. Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada penyempurnaan dan penyesuaian karakteristik kain perca agar sesuai dengan karakteristik arsitektur yang diinginkan. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan perca dalam meningkatkan aspek akustik dalam mengurangi kebisingan, aspek pengurangan radiasi matahari ke bangunan, aspek estetika bangunan, hingga aspek *furniture* bangunan. Dengan melakukan penelitian lanjutan ini, akan terbuka peluang baru untuk mengoptimalkan pemanfaatan kain perca dalam industri konstruksi dan arsitektur.

REFERENSI

- A'isah, Aisya, T.N., Novitasari, D. (2012). Kencana: Kerajinan Kain Perca Menjadi Line Art Sebagai Industri Kreatif Berpeluang Ekonomi. *Jurnal Pena*, 3(1), 464.
- Dehart, C. (2018). *7 Ways Innovative Fabric Architecture Can Transform Your Space*, Guild Works, diunduh 20 Mei 2023 <<https://gbdmagazine.com/guildworks/>>
- Fletcher, K. (2012). *Fashion and Sustainability: Design for Change*. England: Laurence King Publishing.
- Fletcher, K. (2014), *Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys*. England: Routledge.
- Meilani. (2013). *Teori Warna: Penerapan lingkaran warna dalam berbusana*, Universitas Binus, diunduh 3 April 2023, <<https://www.readcube.com/articles/10.21512%2Fhumaniora.v4i1.3443>>.
- Rachmawati, M. (2010). Humanisme (Kembali) Dalam Arsitektur. *Jurnal Ilmiah Humanisme Arsitektur*, 103-116.
- Rengasamy, S.R. (2017), *Textiles for Sustainable Development*. New York: Nova Publisher.
- SIPSN. (2022). *Komposisi jenis sampah dan sumber sampah*, Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia, diunduh 5 April 2023, <<https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>> .