

# **PROGRAM *COMMUNITY ENGAGEMENT* PEMANFAATAN KAIN PAKAIAN BEKAS DENGAN POLA DARI TEKNIK SASHIKO MENJADI PRODUK DAUR ULANG SEBAGAI PEMBERDAYAAN ANAK PANTI ASUHAN BUKTI KASIH SURABAYA**

**Son Claudio Sukarto Belalawe, Vanessa Yusuf**

I. Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto No.121-131, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur 60236, Surabaya.  
Email: E12170154@john.petra.ac.id

## **Abstrak**

Penumpukan pakaian bekas merupakan masalah umum yang sering ditemukan. Masalah ini pun terjadi pada Panti Asuhan Bukti Kasih Surabaya. Hal ini disebabkan karena sumbangan pakaian berlebih yang diberikan masyarakat. Untuk mengurangi adanya masalah limbah pakaian yang terjadi, metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui wawancara, observasi, pustaka, dan pengajaran *workshop* untuk menjawab masalah yang terjadi pada panti. Dengan metode tersebut, muncullah solusi kegiatan untuk membantu Panti Asuhan Bukti Kasih dalam memanfaatkan pakaian bekas tersebut menjadi sebuah *upcycle patch* yang dijahit berpola dari teknik Sashiko. Solusi kegiatan yang dilakukan ini selain membantu menyelesaikan masalah utama panti, juga membantu anak-anak panti dalam menambah pengetahuan baru serta mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya. Hasil karya *patch* Sashiko yang dibuat akan digabungkan dengan *tote bag* dan *pouch*, yang akan menjadi cinderamata sebagai ucapan terima kasih dan unjuk keterampilan dari anak-anak panti kepada masyarakat yang telah berkunjung ke Panti Asuhan Bukti Kasih Surabaya. Cinderamata, hasil *patch* Sashiko, dan dokumentasi kegiatan dipublikasikan juga ke media instagram “Rujuk” sebagai satu media pendukung lain untuk menunjukkan hasil karya dari anak-anak Panti. Sekaligus juga membantu meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap pakaian bekas yang dimiliki untuk dimanfaatkan menjadi sebuah produk dengan nilai tambah berupa pola jahit dari teknik Sashiko.

**Kata kunci:** sashiko, *upcycling*, pakaian bekas, rujuk

## **Abstract**

**Title:** *Community Engagement Program of Utilizing Used Clothing Fabrics with Patterns from the Sashiko Technique into Recycled Products as Children Empowerment at the Bukti Kasih Orphanage Surabaya*

*The build-up of used clothes is a common problem. This problem also occurred at Panti Asuhan Bukti Kasih (Bukti Kasih Orphanage) in Surabaya due to excess donation of clothing from the public. To reduce the problem of clothing waste, the research used qualitative methods through interviews, observations, libraries, and teaching workshops to answer problems that occur in the orphanage. With this method, an activity solution emerged to help Bukti Kasih Orphanage in utilizing the used clothes into a sewn upcycle patch based on the pattern from the Sashiko technique. The solution helps not only to solve the main problems of the orphanage but also to enrich the orphans' knowledge and develop their skills and creativity. The Sashiko patchwork will be combined into a tote bag and pouch, which will become souvenirs as an expression of gratitude and skills of the orphans to the community who have visited the Bukti Kasih Orphanage in Surabaya. Souvenirs, Sashiko patch results, and the activity documentation were also published on "Rujuk" Instagram media as another supporting media to show the work of the orphans. At the same time, it helps to increase public awareness of the potential of used clothing they have to be transformed into a product with added value in the form of sewing patterns from the Sashiko technique.*

**Keywords:** sashiko, *upcycling*, used clothes, rujuk

## Pendahuluan

Panti Asuhan Bukti Kasih yang terletak di Jalan Tenggilis Mejoyo Selatan V No.1, Surabaya sudah berdiri sejak tahun 2008. Panti Asuhan ini merupakan salah satu tempat yang mempunyai masalah akan pakaian. Pakaian-pakaian yang sudah tidak layak pakai menumpuk, dan sebagian nya sudah dibuang dari tempat tersebut. Penyebab dari masalah ini dikarenakan banyaknya sumbangan pakaian yang diberikan secara besar-besaran kepada mereka.

Hal tersebut disebabkan karena konsumerisme atau sifat konsumtif dari konsumen dalam membeli pakaian. Inovasi-inovasi produk, harganya yang terjangkau dan tawaran-tawaran tren baru dari *Fast Fashion* menjadi tolak ukur bagi konsumen untuk berpaling dari pakaian lamanya dan membeli pakaian baru dengan nilai-nilai pembaharuan tadi. Konsumen secara tidak sadar telah menimbun pakaian bekas dengan jumlah banyak, yang seharusnya masih bisa digunakan kembali. Alhasil pakaian bekas tersebut berujung menjadi limbah-limbah kain lalu dibuang, atau disumbangkan ke tempat-tempat seperti yang dialami oleh Panti Asuhan Bukti Kasih Surabaya ini. Seperti yang dijelaskan oleh *kejarmimpi.id* (2018) dimana munculnya produk *fast fashion* mendukung gaya hidup orang menjadi konsumtif, karena jenis pakaian murah yang diproduksi dengan cepat dan terbatas sesuai dengan keinginan konsumennya.

*Fast Fashion* merupakan istilah yang digunakan oleh industri tekstil yang memiliki berbagai desain model fashion yang berganti dalam waktu singkat. Pembuatan produknya menggunakan bahan yang kurang berkualitas sehingga tidak bertahan lama. Harga yang ditawarkan pun terjangkau murah sehingga konsumen dari berbagai kalangan dapat mengikuti tren-tren terbaru yang ditawarkan. Utami (2020) mengatakan kebanyakan *fast fashion* terletak di Asia dan di negara berkembang, seperti India, Bangladesh bahkan Indonesia, dan Industri *fast fashion* ini pun sangat berdampak buruk terhadap lingkungan.

Salah satu solusi untuk mengurangi pakaian bekas ialah dengan mendaur ulang / *upcycle*. Tujuan *upcycle* sendiri membuat barang bekas menjadi sesuatu yang bernilai lebih dibandingkan sebelumnya. Menurut Putri & Suhartini (2018) *Upcycle* berperan sebagai solusi memanfaatkan busana yang *out of date* menjadi busana yang *up to date*, mengolah pakaian yang sudah longgar maupun sesak menjadi pakaian yang berdaya guna kembali. Tidak cukup hanya dengan mendaur ulang / di *upcycle* saja, adanya bentuk dan visual yang menarik dapat membuat produk yang di *upcycle* tersebut menjadi bertahan lama atau lebih nyaman digunakan oleh konsumen.

Untuk menambahkan daya pikat pakaian daur ulang tersebut, dapat menggunakan teknik menjahit Sashiko.

Teknik Sashiko merupakan teknik menjahit asal Jepang yang membentuk pola-pola unik yang berfungsi memperindah suatu kain, baju maupun celana. Sama seperti yang dilakukan oleh Hasna Imania Fatin, seorang desainer yang menggunakan Sashiko pada produk *fashion* nya. Hasna Imania Fatin pada website *mudanesia.pikiran-rakyat.com* yang ditulis oleh Sofia (2020) mengatakan Pada produk *fashion* khususnya busana memiliki *point of interest* yang dapat dijadikan daya tarik atau fokus titik utama pada busana tersebut. *Point of interest* dapat berupa sulam, lukisan, batik, lipit atau payet, dan dapat diterapkan juga pada busana *ready to wear*. Teknik sulam Sashiko merupakan salah satu contoh sulam yang dapat diaplikasikan pada busana *ready to wear* tersebut.

Oleh karena itu, adanya pengetahuan mendaur ulang pakaian dan didukung dengan daya pikat visual pola dari teknik Sashiko, mampu mengatasi masalah yang dialami oleh Panti Asuhan Bukti Kasih ini dalam menanggulangi masalah pakaian bekas. Sekaligus dapat membuat cinderamata sebagai ucapan terima kasih dan unjuk bakat dari anak-anak Panti untuk masyarakat yang berkunjung.

## Metode Penerapan

Metode penerapan yang digunakan adalah metode kualitatif melalui wawancara dan observasi, yang bertujuan untuk mengetahui kondisi serta permasalahan yang terjadi di Panti Bukti Kasih. Kemudian metode pustaka digunakan untuk mencari tahu produk atau hasil seperti apa yang akan dijadikan solusi untuk permasalahan pada panti. Selanjutnya metode pengajaran *workshop* yang digunakan untuk membantu memberikan contoh pengajaran langsung bagi anak-anak Panti Bukti Kasih. Hasil dari pengajaran *workshop* tersebut kemudian akan dipublikasikan secara *online* menggunakan media Instagram.

## Metode Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan pemilik Panti Asuhan Bukti Kasih Surabaya yaitu Bapak Yosia Madisen Manullang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada panti, yang diketahui yaitu sumbangan pakaian berlebihan dari masyarakat, yang mengakibatkan terjadinya penumpukan pakaian bekas.

## Metode Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi tempat dan perilaku anak-anak yang ada di panti untuk diperkirakan menjadi target dalam mengikuti kegiatan *workshop*. Anak-anak yang ditargetkan adalah anak-anak yang berumur 11-14 Tahun yang menyukai hal-hal keterampilan dan kreatif berkreasi pada media kain, gambar maupun tulisan,

yang terlihat dari tingkah laku mereka di panti yaitu mencoba mengunting kain-kain pakaian mereka sendiri.



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 1. Wawancara bersama pemilik panti asuhan**



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 2. Observasi tempat dan kondisi anak-anak panti**

### Metode Pustaka

Media internet digunakan untuk mencari tau cara atau tahapan solusi untuk mengolah kain pakaian bekas menjahit yang dapat dijadikan suatu tambahan daya pikat visual, dalam solusi menyelesaikan masalah penumpukan pakaian bekas. Data dari daya pikat visual yang didapatkan adalah teknik jahit Sashiko yang berasal dari Jepang.

### Metode Pengajaran *Workshop*

Metode pengajaran *workshop* dilakukan untuk mengajarkan secara langsung tahap-tahapan membuat tumpukan pakaian bekas milik panti ini menjadi *patch-patch* kain. *Patch-patch* kain yang telah selesai dibuat kemudian dijahit dengan teknik jahit Sashiko. Metode pengajaran *workshop* ini berguna untuk memberikan contoh langsung kepada anak-anak panti, agar dapat mengembangkan bakat, keterampilan dan kreativitas mereka dalam pengajaran *workshop* ini.



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 3. Pengajaran *workshop***

### Galeri Karya pada Media Instagram

Penggunaan media Instagram bertujuan untuk menunjukkan hasil karya dari anak-anak Panti Asuhan Bukti Kasih. Media Instagram dipilih berdasarkan target audience dan juga kegunaan media nya yang berfokus menunjukkan foto atau gambar. Oleh karena itu, media instagram dipilih sebagai tempat untuk interaksi dan apresiasi masyarakat terhadap hasil karya anak-anak Panti Asuhan Bukti Kasih.

### Hasil dan Ketercapaian Sasaran

#### Solusi Kegiatan Pemberdayaan “Rujuk”

Solusi kegiatan pemberdayaan ini dinamakan “Rujuk”. Rujuk mempunyai arti lain yaitu kembali. kata kembali disini bermaksud untuk menggunakan kembali barang yang sudah tidak terpakai, menjadi sesuatu dengan nilai yang baru untuk dapat digunakan kembali. Kegiatan Rujuk ini bertujuan untuk meng-*upcycle* pakaian-pakaian bekas menjadi suatu produk atau nilai baru dengan tambahan pola jahit dari teknik Sashiko sebagai daya pikat visualnya.



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 3. Logo rujuk**

Kegiatan ini pun dilakukan bersama dengan anak-anak Panti Bukti Kasih yang sudah masuk kedalam kriteria target pemberdayaan yang ditentukan. Yang dimana anak-anak ini akan bersama-sama membuat sebuah *patch* kain yang berasal dari tumpukan pakaian bekas yang merupakan masalah yang ada di Panti. Kemudian

*patch* kain ini akan dijahit dengan membentuk pola-pola dari teknik jahit Sashiko yang berasal dari Jepang. Lalu *patch* kain yang sudah berpola Sashiko tersebut digabungkan dengan *tote bag* dan *pouch*. *Tote bag* dan *pouch* disini menjadi sebuah cinderamata dari Panti Asuhan Bukti Kasih kepada masyarakat yang sudah berkunjung.

### Langkah-langkah Kegiatan “Rujuk”

Kegiatan pemberdayaan Rujuk dilakukan sebanyak 9 kali pertemuan, anggota awal terdapat 5 orang anak perempuan dan berakhir berfokus menjadi 2 orang anak perempuan dan bertambah 1 anak laki-laki. Anak-anak pada awalnya diajarkan pengetahuan tentang dampak pakaian bekas dan limbah kain, kemudian dasar-dasar awal dari menjahit sampai dengan cara menjahit dengan teknik Sashiko, yang akan diaplikasikan pada kain dari tumpukan pakaian bekas yang ada pada panti. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

#### 1. Penjelasan Dampak Pakaian Bekas dan Limbah Kain

Menjelaskan kepada anak-anak apa saja dampak yang dihasilkan dari pakaian-pakaian bekas hingga ke limbah kain yang sangat merusak lingkungan. Pakaian-pakaian bekas dihasilkan dari kebiasaan orang-orang dalam mengikuti tren-tren pakaian baru, yang pada akhirnya pakaian mereka pun terlupakan hingga menjadi pakaian bekas. Pakaian bekas tersebut pun pada akhirnya tidak terurus dan kemudian dibuang dan menjadi sebuah limbah kain.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 4. Penjelasan dampak pakaian bekas ke anak-anak panti**

#### 2. Pemaparan Teori Dasar Menjahit

Tahap ini mengajarkan kepada anak-anak apa itu menjahit dan bagaimana cara menjahit. Anak-anak dijelaskan bahwa menjahit merupakan suatu kegiatan menggunakan jarum dan benang yang dipakai pada umumnya untuk menyambung dan menggabungkan benda. Menjahit juga dikenal untuk memperindah suatu gambar pada kain dengan menebalkannya menggunakan benang yang dijahit sebagai bentuk hiasan tertentu yang biasanya disebut dengan

menyulam. Kemudian dijelaskan dasar menggunakan alat jahit yaitu dengan memasukan benang yang sudah dipotong sesuai ukuran yang ditentukan kedalam jarum, kemudian jarum ditusukkan ke arah media kain dan diarahkan kebagian yang mau dijahit. Selanjutnya diikat setelah selesai menjahit, benang pun dapat dipotong menggunakan gunting.

Pada kegiatan ini metode yang diajarkan lebih berfokus ke teknik tusuk jelujur saja. teknik tusuk jelujur merupakan teknik menjahit yang terlihat seperti garis putus-putus. Cara menjahit teknik ini bisa dimulai dari kanan ke kiri atau arah sebaliknya, dimulai dari menusukan jarum dari bawah kain ke atas lalu ditusukkan kembali ke bawah dan diulangi lagi secara terus menerus dengan ukuran dan jarak yang disesuaikan, sehingga terbentuk garis putus-putus pada kain.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 5. Anak-anak mencoba menjahit pertama kali**

#### 3. Memilah Pakaian Bekas dan Membuat *Patch* Kain

Anak-anak pada tahap ini diajarkan cara memilah pakaian bekas yang mau digunakan. Sebaiknya pakaian bekas yang diambil masih terlihat layak atau bersih dari noda dan kotoran yang tidak bisa dibersihkan. Anak-anak juga diajarkan cara memilih bahan-bahan kain yang akan digunakan. Bahan kain yang dipilih lebih disarankan berbahan kaos dan jeans, untuk bahan kain kemeja tertentu juga masih bisa digunakan. Setelah dipilih pakaian bekas pastinya dicuci bersih lalu siap dipotong berbentuk persegi yang disebut *patch*.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Gambar 6. Memilah pakaian bekas

### 4. Dasar Menjahit dengan Teknik Sashiko

Pada tahap ini anak-anak diajarkan teknik jahit Sashiko yang bentuknya hampir sama dengan teknik jahit tusuk jelujur asal Indonesia yang menonjolkan visual garis putus-putus.

Bahan dan Alat yang digunakan untuk menjahit Sashiko :

- Benang Sulam / Benang rajut wol
- Jarum Jahit
- Potongan Kain
- Gunting

Tahapan melatih dasar menjahit teknik Sashiko :

1. Benang dipotong sesuai dengan kebutuhan dan dimasukkan kedalam jarum, lalu ditarik hingga mempertemukan kedua ujung benang. Kemudian kedua ujung benang tersebut diikat.
2. Jarum yang sudah terdapat benangnya kemudian dijahit seperti teknik tusuk jelujur. Dimana Jarum akan dijahit dari kanan ke kiri atau arah sebaliknya, dimulai dari tusukan dari bawah kain ke atas, ditarik lalu ditusukkan kembali ke bawah dan diulangi lagi secara berulang dengan ukuran dan jarak yang disesuaikan hingga terbentuk garis putus-putus pada kain secara garis lurus.
3. Setelah selesai menjahit lurus sampai ke ujung kain atau daerah yang telah ditentukan, tusukkan jarum harus menghadap ke bawah kain. Kemudian jarum diikat simpul melewati benang, dan benang pun dapat dipotong terlepas dari jarum.
4. Teknik dasar Sashiko selesai dibuat dengan hasil berbentuk garis lurus putus-putus.

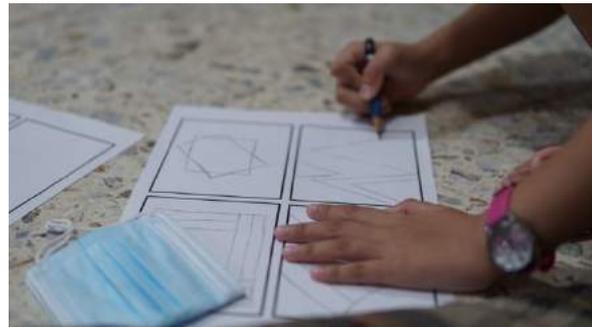


Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 7. Pelatihan dasar menjahit sashiko**

### 5. Menggambar Pola jahit dari Teknik Sashiko pada kertas

Pada tahap ini anak-anak menyiapkan kertas, penggaris, pensil dan penghapus untuk menggambar motif Sashiko. Motif Sashiko bisa bermacam-macam seperti bangun datar, garis-garis ataupun gambaran benda-benda yang ada disekitar. Motif-motif referensinya dapat dilihat pada sosial media atau internet.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 8. Anak-anak menggambar pola jahit pada kertas**

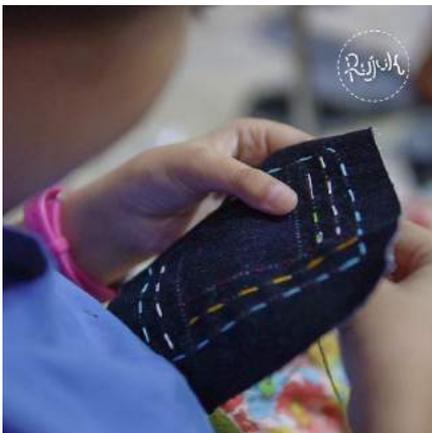
### 6. Menjahit Pola Teknik Sashiko Pada Patch Kain

Anak-anak mulai masuk ke inti kegiatan, dimana mereka diajarkan bagaimana menjahit motif pola Sashiko pada sebuah *patch* kain. Bahan dan alat yang digunakan :

- Rader
- Benang Sulam / Benang rajut wol
- Jarum Jahit
- *Patch* kain
- Kertas karbon hitam dan putih
- Kertas HVS atau kertas tulis
- Pensil
- Penghapus
- Penggaris
- Gunting

Tahapan menjahit motif atau pola teknik Sashiko pada *patch* kain :

1. Kertas, penggaris, pensil dan penghapus disiapkan untuk menggambar motif-motif Sashiko yang sudah disiapkan.
2. Kertas hasil gambar motif yang sudah dibuat diletakkan diatas kertas karbon hitam maupun putih sesuai dengan warna kain yang digunakan. Kertas karbon yang sudah ditutupi oleh kertas gambar tadi diletakkan diatas *patch* kain yang sudah disediakan.
3. Kemudian gunakan rader dengan cara ditekan ke arah gambar motif atau pola. Gerakan rader secara maju dan mundur secara berulang dan lanjutkan sampai semua motif pada kertas selesai ditekan oleh rader. Kertas gambar dan karbon bisa diangkat dan terlihat garis putus-putus berwarna putih atau hitam diatas *patch* kain.
4. *Patch* kain pun siap dijahit menggunakan teknik Sashiko mengikuti garis pola yang dihasilkan oleh kertas karbon, langkah-langkahnya sama seperti yang dijelaskan pada bagian dasar menjahit dengan teknik Sashiko diatas dan kali ini menjahit mengikuti pola yang sudah dibuat.



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 9. Menjahit pola sashiko pada *patch* kain**

Terdapat juga kendala yang ditemukan dalam menggunakan rader tersebut, dimana garis tidak terlihat pada *patch* kain walaupun rader sudah ditekan dengan kuat. Alternatif lain yang bisa dicoba dengan menggunakan tahapan ini selain menggunakan rader :

1. Cukup siapkan pensil, atau pulpen atau stabilo untuk menggambar motif yang diinginkan pada media belakang atau depan *patch* kain.
2. Setelah digambar dengan rapi, jahit Sashiko pun dapat dilakukan hanya saja lebih sulit karena kita lebih fokus melihat bagian belakang *patch* kain. Sedangkan bagian yang mau ditonjolkan adalah bagian depan kainnya. Sehingga sesering mungkin harus mengecek bagian depan apakah sudah sesuai bentuk dan pola yang diharapkan, dikarenakan cara menjahitnya terbalik dari yang sebelumnya.



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 10. Alternatif tahapan menjahit sashiko**

## 7. Menggabungkan *Patch* berpola Sashiko pada *Tote bag* dan *Pouch*

*Patch* berpola Sashiko yang sudah selesai dibuat oleh anak-anaknya pada tahap sebelumnya, diatur dan disusun diatas media *tote bag* dan *pouch* seindah dan seelok mungkin sesuai dengan kreativitas anak-anaknya, ditandai dan ditahan menggunakan jarum pentul agar *patch* sesuai dan tidak lepas. Kemudian siap dijahit ke media *tote bag* dan *pouch*.

Pada kegiatan ini anak-anak tidak menjahit menggabungkan kedua barang tersebut, dikarenakan menjahit dengan menggunakan tangan untuk menggabungkan kedua barang ini sangatlah sulit dan ikatannya pun haruslah kuat, agar tidak terlepas dari *tote bag* atau *pouch*nya. Kedua barang ini dapat digabungkan menggunakan mesin jahit, yang dimana Panti Asuhan Bukti Kasih sendiri tidak mempunyainya. Sehingga *patch*, *tote bag*, dan *pouch* ini akan dibawa ke tempat jahit untuk digabungkan disana.

*Tote bag* dan *pouch* disini berperan sebagai sebuah media pendukung untuk menampilkan karya *patch* Sashiko yang dibuat. Peran dari karya *patch* Sashiko

tersebut dapat menjadi sebuah daya tarik visual yang berasal dari pola jahit yang unik, serta bahan pembuatannya yaitu berasal dari pakaian-pakaian bekas, sekaligus mendukung cara mengurangi limbah-limbah pakaian yang merusak lingkungan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 11.** Hasil penggabungan *patch* kain sashiko pada *tote bag* dan *pouch*

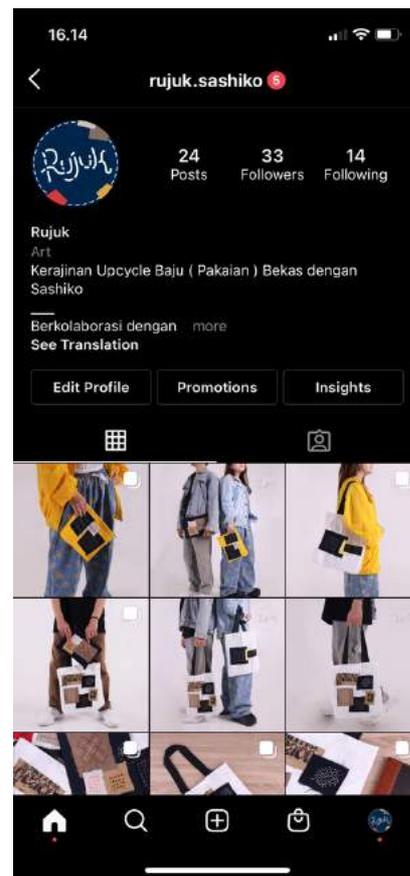
### Media Instagram Rujuk

Sosial media Instagram digunakan sebagai atau salah satu media pendukung untuk menunjukkan hasil karya dari keterampilan dan kreativitas milik anak-anak Panti Asuhan Bukti Kasih. Media instagram yang dibuat juga membuat tips dan trik yang bisa dilakukan oleh masyarakat agar bisa menjahit Sashiko mereka sendiri di rumah. Terdapat juga penjelasan dampak dari pakaian bekas yang sering terlupakan dan dibuang guna meningkatkan awareness pentingnya menjaga lingkungan. Perbedaan dan pengertian antara *upcycle* dan *recycle* juga ditunjukkan agar masyarakat lebih paham pengertian dari kedua jenis daur ulang tersebut.

Dokumentasi kegiatan serta beberapa anak yang berpartisipasi juga ditunjukkan di media sosial ini,

dengan tujuan masyarakat dapat mengenali anak-anak terampil dan kreatif yang berasal dari Panti Asuhan Bukti Kasih Surabaya. Hasil karya *tote bag* dan *pouch* Sashiko juga ditunjukkan bersama beberapa model, yang berpose sambil menggunakan hasil karya kolaborasi Rujuk dan anak-anak Panti.

Sosial media instagram ini dipilih berdasarkan target audience yang lebih sering menggunakan media sosial instagram dibandingkan media sosial lainnya. Media sosial ini juga lebih mudah menunjukkan hasil dari karya anak-anak panti, dikarenakan tujuan dari media sosial ini sendiri yaitu berfokus membagikan foto atau gambar.



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 12.** Instagram Rujuk

### Potensi Pengembangan (Pemberdayaan) Masyarakat

Pemberdayaan masyarakat yang dilakukan menggunakan kegiatan *workshop*. *Workshop* dilakukan sebanyak 9 kali pertemuan, anggota awal terdapat 5 orang anak perempuan dan terakhir berfokus menjadi 2 orang anak perempuan dan bertambah 1 anak laki-laki. Anak-anak pada awalnya diajarkan pengetahuan dasar-dasar awal dari menjahit sampai dengan cara menjahit dengan teknik Sashiko, yang akan diaplikasikan pada kain dari tumpukan pakaian bekas yang ada pada panti.

Hasil Karya akhir yang telah selesai dibuat dari kegiatan *workshop* dilakukan oleh anak-anak dari Panti Asuhan Bukti Kasih berupa *tote bag* dan *pouch* ber-*patch* Sashiko. *Tote bag* dan *pouch* ber-*patch* Sashiko tersebut akan menjadi cinderamata atau kenang-kenangan yang diberikan oleh Panti sebagai ucapan terima kasih terhadap orang-orang yang sudah berkunjung ke panti sekaligus menunjukkan bakat. Kenang-kenangan ini diharapkan mampu membuat orang-orang yang menerimanya, menghargai dan mengapresiasi kenang-kenangan tersebut yang dibuat dengan keterampilan tangan dari anak-anak Panti Asuhan Bukti Kasih. Hal ini dapat memotivasi anak-anak agar dapat mengolah pakaian bekasnya sendiri dikemudian hari. Selain untuk menjadi sebuah cinderamata, *tote bag* dan *pouch* tersebut juga dapat menjadi peluang bisnis bagi panti yang dapat dijual.

Dari kegiatan ini juga dapat menumbuhkan potensi dan motivasi untuk anak-anak Panti Bukti Kasih dalam membuat suatu produk atau barang lain selain yang diajarkan. Dikarenakan anak-anak mendapatkan pengetahuan menjahit disertai dengan bakat kreativitas dan keterampilan alami, anak-anak ini dapat membuat sesuatu menggunakan sumber daya yang ada pada panti. Pakaian *tie dye*, anak-anak dapat membuat produk ini dengan mengikat pakaian bekasnya kemudian dicelupkan pada pewarna. Kemudian dapat membuat sebuah lukisan menggunakan teknik menyulam pada sebuah kain dan diberi pigura atau bingkai. Selanjutnya anak-anak juga dapat membuat gantungan kunci yang terbuat dari sisa-sisa kain dan benang, dan juga produk-produk seperti *thrifting* dari penggabungan dua buah baju, sampul buku kain, tas selempang, gelang dari kain, dan produk-produk lainnya yang menggunakan teknik jahit ataupun berbahan dasar dari kain. Potensi-potensi ini sangat dapat dikembangkan oleh anak-anak dari Panti Asuhan Bukti Kasih.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 13. Pelatihan mengolah pakaian bekas menjadi *patch* berpola sashiko**

### **Potensi Pengembangan Kolaborasi / Jejaring**

Berkolaborasi bersama penjahit-penjahit Sashiko yaitu komunitas “goods.sashiko”, agar anak-anak bisa lebih

belajar lebih dalam tentang menjahit Sashiko yang bisa menjadi pembekalan di masa depan. Kemudian hasil karya anak-anak berupa *patch-patch* kain Sashiko dapat berkolaborasi dengan “darahdenbiru”, yang sebelumnya pernah membuat *case handphone* berpola Sashiko juga. Anak-anak akhirnya mendapatkan pengetahuan baru penerapan Sashiko selain pada *tote bag* dan *pouch*.

Sashiko juga dapat diterapkan pada produk sepatu *sneakers*, salah satunya ialah dengan berkolaborasi bersama sepatu “Compass” Indonesia. Brand lokal tersebut sudah sangat terkenal dikalangan para pecinta sepatu *sneakers*. Brand ternama seperti “Nike” sudah pernah berkolaborasi untuk membuat sepatu berpola Sashiko, untuk itu ini saatnya sepatu Compass dapat menerapkan kolaborasi yang sama apalagi bekerja sama dengan Panti Asuhan Bukti Kasih Surabaya yang produk Sashikonya menggunakan pakaian bekas. Hal ini bisa menjadi sesuatu yang istimewa yang dimana brand sepatu ternama mendukung adanya gerakan pengurangan limbah kain, dan juga pola Sashiko yang dibuat dijahit oleh anak-anak yang masih sangat muda.

Tahap selanjutnya adalah berkolaborasi dengan mahasiswa-mahasiswi fashion designer agar membantu dalam mengatur dan mendesain produk Sashiko. Lalu kedepannya dapat berkolaborasi dengan “kekno klambimu” yang juga mengolah pakaian bekas atau tidak terpakai menjadi sebuah produk baru yang dapat dijahit Sashiko nantinya. Selanjutnya dapat mengikuti bazar yang biasanya bertempat di Galaxy Mall, Tunjungan Plaza dan mall lainnya, atau bergabung dengan *workshop-workshop embroidery* yang pernah dilakukan agar bisa mengenalkan teknik jahit Sashiko milik Panti Bukti Kasih.

## **Simpulan**

Masalah penumpukan pakaian bekas dialami oleh Panti Asuhan Bukti Kasih Surabaya, hal ini terjadi dikarenakan donasi pakaian berlebih yang berasal dari masyarakat. Beberapa pakaian yang disumbangkan pun ada yang sudah tidak layak untuk digunakan lagi. Masalah ini pun terjadi secara terus menerus dan mengakibatkan tumpukan pakaian bekas pun terjadi.

Pemberdayaan yang dilakukan akhirnya bertujuan untuk mengurangi penumpukan pakaian bekas tersebut, dengan memanfaatkannya menjadi sebuah *patch* berpola jahit. Pola jahit yang diterapkan berasal dari teknik jahit tradisional Jepang menggunakan tangan yaitu Sashiko. Kemudian *patch-patch* tersebut dijahit pada *tote bag* dan *pouch* yang akan digunakan sebagai bentuk kenang-kenangan dan ucapan terima kasih, serta unjuk keterampilan dan bakat dari Panti Asuhan Bukti Kasih untuk para masyarakat yang datang berkunjung. Pemberdayaan yang diberikan memberi manfaat bagi anak-anak dalam mengasah

bakat dan kreativitas dalam menjahit, dan juga sekaligus menjadi bekal ilmu untuk kedepannya. Hasil karya berupa *tote bag* dan *pouch* Sashiko tersebut dipamerkan dan ditunjukkan melalui sosial media instagram “Rujuk” agar orang-orang dapat mengapresiasi karya kolaborasi bersama anak-anak Panti Asuhan Bukti Kasih. Media instagram ini juga menunjukkan bagaimana proses kegiatan menjahit Sashiko, anak-anak yang berpartisipasi, cara menjahit Sashiko sendiri di rumah, serta memberi tahu dampak dari limbah pakaian bekas yang dapat merusak lingkungan.

Hasil Evaluasi dari kegiatan ini, karya *patch* berpola Sashiko yang dibuat oleh anak-anak panti sudah cukup bagus. Walaupun masih tergolong sangat muda, hasil jahitan yang dibuat cukup terlihat rapi. Butuh waktu lebih lama untuk mengajarkan konsistensi dalam menjahit Sashiko agar karya yang dibuat terlihat lebih rapi dan bagus. Perlu adanya kegiatan kecil atau games agar anak-anak tidak jenuh dalam kegiatan menjahitnya. Apresiasi yang diberikan audience di Instagram positif dalam memuji hasil karya dari anak-anak panti.

## Referensi

*Ketahui Fakta Tentang Fast Fashion Yang Tidak Banyak Orang Tahu.* (2018). <https://kejar mimpi.id/ketahui-fakta-tentang-fast-fashion-yang-tidak-banyak-orang-tahu.html>

Putri, D. Y., & Suhartini, R. (2018). *UPCYCLE BUSANA CASUAL SEBAGAI PEMANFAATAN PAKAIAN BEKAS.* 07, 11. Diunduh 22 April 2021 dari <https://media.neliti.com/media/publications/251008-upcycle-busana-casual-sebagai-pemanfaata-9b851913.pdf>

Sofia, K. (2020, November 22). *Sulam sashiko jadi pilihan fatin, harganya sampai jutaan.* Mudanesia. <https://mudanesia.pikiran-rakyat.com/pop-culture/pr-134996098/sulam-sashiko-jadi-pilihan-fatin-harganya-sampai-jutaan>

Utami, S. F. (2020, January 6). *Mengenal Fast Fashion dan Dampak yang Ditimbulkan.* *Zerowaste.Id.* <https://zerowaste.id/zero-waste-lifestyle/mengenal-fast-fashion-dan-dampak-yang-ditimbulkan/>