

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor ekonomi kreatif menjadi salah satu faktor utama pertumbuhan perekonomian di beberapa negara. Industri yang berbasis pada pengetahuan dan intelektual manusia dengan menghasilkan karya ataupun produk kreatif yang bersifat berkelanjutan karena sifatnya yang selalu berinovasi (Krismawan, 2021). Pada penelitian Disemadi dan Kang yang mengutip dari *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, menjelaskan bahwa ekonomi kreatif merupakan suatu aktivitas perekonomian yang berada di era ekonomi modern yang menempatkan inovasi dan kreativitas sebagai faktor utama dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dengan berfokus pada sumber daya manusia (Sutra Disemadi & Kang, 2021).

Industri *fashion* merupakan salah satu bagian dari industri kreatif. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf/Kabaparekraf) Sandiaga Salahudin Uno menjelaskan bahwa dari total nilai tambah ekonomi kreatif kepada Indonesia, industri *fashion* berkontribusi sebesar 17,6% yaitu Rp 225 triliun (Setiawan, 2024). Pergerakan *fashion trend* di dunia yang tidak ada hentinya disertai dengan terus berkembangnya industri *fashion*, termasuk di Indonesia.

Denim merupakan salah satu jenis material busana yang sering digunakan untuk kebutuhan *fashion*, termasuk salah satunya yaitu celana denim atau *jeans*. Berdasar pada survei yang dilakukan oleh GT-NEXUS, bahwa bumi dapat dibungkus sebanyak 67 kali dengan 2,7 juta meter kain denim yang digunakan pertahun (Hariyono & Santoso, 2021). Indonesia memiliki presentase 31% konsumsi kain denim dengan menjadi satu dari negara produksi celana denim terbesar di dunia (Siswi & Endah, 2023). Dengan besarnya jumlah hasil produksi, hal ini diikuti juga dengan meningkatnya penumpukan celana denim yang sudah tidak digunakan lagi (Hariyono & Santoso, 2021). Salah satu faktor penumpukan celana denim yaitu karena adanya pergeseran mode yang terus berkembang (Siswi & Endah, 2023). Minat masyarakat terhadap penggunaan pakaian bekas bisa dikatakan sangatlah

minim, sehingga penggunaan kembali bukanlah solusi untuk masalah ini (Cundawan & Handoko, 2019). Pengelolaan kembali celana denim merupakan langkah yang tepat untuk menghadapi masalah yang sebelumnya sudah dijelaskan. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan *upcycling*, yaitu dengan mengubah celana denim menjadi tas (Githapradana, 2020).

Dikutip dari artikel majalah *Cosmopolitan* yang berjudul *5 Best 2024 Bag Trends to Tote Around All Year Long*, *hobo bag* merupakan salah satu model tas yang kembali meningkat popularitasnya pada tahun 2024 dan akan lebih banyak digunakan oleh remaja akhir (Zendejas, 2024). *Hobo bag* merupakan model tas dengan bentuk *oval* seperti bulan sabit yang memiliki satu strap tas. Beberapa karakteristik lain yang dimiliki *hobo bag* yaitu tampilannya yang santai dan sifatnya fleksibel. *Hobo bag* terbuat dari bahan-bahan kuat seperti kulit atau *suede* (Raphael, 2019). Memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan bahan kulit, menjadikan bahan denim sebagai alternatif yang cocok sebagai bahan material *hobo bag*. Denim memiliki karakteristik berbahan tebal dan kuat sehingga dapat menahan beban dan tahan lama bila digunakan sebagai material pembuatan tas (Aprianti & Russanti, 2020).

Bahan denim memiliki banyak keunikan, sehingga sangat memungkinkan untuk lebih dieksplorasi baik *surface* (permukaan) ataupun *structure* (struktur). Salah satu metode pengolahan denim dalam bidang desain tekstil yaitu dengan teknik *surface design*. Teknik ini mengacu pada proses mendesain kain dengan cara memberi warna, pola, ataupun motif tertentu pada permukaan kain (Tsani & Ramadhan, 2021). Salah satu teknik yang berpotensi untuk diterapkan pada denim adalah *bleaching*. Penerapan *bleaching* yang dilakukan pada denim akan bekerja dengan baik karena karakter kainnya yang mengandung serat alami, tebal, dan bertekstur sehingga menghasilkan tampilan yang khas (Tsani & Ramadhan, 2021).

Agar hasil dari proses *bleaching* menghasilkan motif yang terstruktur, maka teknik shibori cocok digunakan. Shibori merupakan teknik pewarnaan kain yang berasal dari Jepang dengan cara mengikat, menjahit, atau melipat kain yang setelah itu dicelupkan pada zat pewarna sehingga membentuk motif (Suantara et al., 2019). Shibori kanoko adalah teknik shibori yang paling memerlukan banyak waktu dalam

pembuatannya. Oleh karena itu, saat ini banyak imitasi yang dibuat dengan cara pencetakan, sehingga sangat jarang ditemukan hasil yang dibuat secara tradisional (Cybulska, 2019). Shibori kanoko menghasilkan pola-pola yang unik dan tidak dapat direplikasi secara identik. Setiap hasil shibori kanoko memiliki keunikan tersendiri, menambah nilai artistik dan eksklusivitas produk yang dihasilkan (Dipodiwiryono, 2023). Penggunaan teknik shibori kanoko menjadikan *hobo bag* yang terbuat dari celana denim bekas ini menjadikan produk lebih menarik dan *fashionable*, sehingga nilai seni pada produk meningkat (Siswi & Endah, 2023).

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti memilih tema “*Blooming Blue*” yang terinspirasi dari indahnya *cornflower* saat bermekaran. Pengambilan sumber inspirasi ini beralasan karena adanya *trend fashion floral pattern* pada *New York Fashion Week Spring 2024*, yaitu pada koleksi desainer Son Jung Wan, Christian Siriano, dan Tiffany Brown (Rambharose, 2023).

Target konsumen produk yaitu wanita remaja akhir dengan rentang usia 17-21 tahun, di mana pada periode usia ini wanita mulai menuju kematangan dalam segala aspek, termasuk pada cara berpakaian dan juga kepedulian isu-isu lingkungan (Utama & Komara, 2022). Produk selanjutnya akan dinilai berdasarkan kualitas produk teori David Garvin dan Kotler & Keller dengan indikator kinerja, estetika, fitur, dan gaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan celana denim yang sudah tidak digunakan menjadi produk baru dengan meningkatkan nilai seni dan nilai jual.
2. Perwujudan motif *cornflower* yang dihasilkan dari teknik shibori kanoko dengan proses *bleaching* pada *hobo bag* berbahan denim.
3. Penilaian produk *hobo bag* berbahan denim dengan teknik shibori kanoko dengan proses *bleaching* berdasarkan aspek kualitas produk teori David Garvin dan Kotler & Keller dengan indikator kinerja, estetika, fitur, dan gaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya, maka berikut beberapa pembatasan masalah yang diterapkan:

1. Produk yang akan dibuat adalah *hobo bag* dengan menggunakan celana denim yang sudah tidak digunakan.
2. Teknik *surface* yang digunakan pada denim yaitu teknik shibori kanoko dengan proses *bleaching*.
3. Penilaian produk ditinjau berdasarkan aspek kualitas produk teori David Garvin dan Kotler & Keller dengan indikator kinerja, estetika, fitur, dan gaya.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas, perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana penilaian teknik shibori kanoko pada *hobo bag* berbahan denim dengan proses *bleaching*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk *hobo bag* dengan memanfaatkan celana denim yang sudah tidak digunakan menggunakan teknik shibori kanoko dengan proses pelunturan warna atau *bleaching*, dan selanjutnya produk akan dinilai berdasarkan aspek kualitas produk teori David Garvin dan Kotler & Keller dengan indikator kinerja, estetika, fitur, dan gaya.

1.6 Kegunaan Penelitian

1. Bagi peneliti, dapat membantu peneliti dalam mengembangkan keahlian dan keterampilan dalam teknik shibori kanoko dan proses *bleaching* pada bahan denim dan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk berkontribusi pada akademik dan memberikan solusi inovatif dalam bidang desain mode.
2. Bagi masyarakat umum, dapat meningkatkan kesadaran masyarakat umum tentang pentingnya daur ulang dan pemanfaatan kembali bahan *fashion* untuk mengurangi limbah tekstil, serta memberikan inspirasi dalam membuat produk *fashion* dari pakaian yang sudah tidak digunakan lagi dengan memanfaatkan teknik shibori

3. Bagi program studi Desain Mode, dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran dan mengembangkan kurikulum yang lebih berfokus pada teknik-teknik daur ulang dan *sustainable fashion*.
4. Bagi dunia pendidikan dan mahasiswa, dapat mengembangkan keterampilan praktis dan teori yang lebih mendalam tentang teknik shibori kanoko dan proses *bleaching* pada denim, serta dapat membuka peluang bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian lanjutan dan eksplorasi lebih lanjut dalam bidang desain mode yang berkelanjutan.
5. Bagi pelaku industri, dapat memberikan panduan bagi pelaku industri mode untuk menciptakan produk baru yang inovatif dan berkelanjutan, memanfaatkan bahan denim yang tidak terpakai.

