

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fashion merupakan salah satu aspek yang menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang. Selain untuk melindungi tubuh *fashion* juga berfungsi sebagai penambah nilai estetika bagi setiap pemakainya. *Fashion* sering kali identik dan diartikan sebagai pakaian, meskipun makna sebenarnya dari *fashion* yaitu meliputi semua hal yang berhubungan tentang perhiasan dan gaya berpakaian (Amelia & Falah, 2022). Melalui gaya berpakaian yang orang kenakan, mereka dapat meniru gaya berpakaian berdasarkan tren yang sedang berlangsung. Sehingga menyebabkan *trend fashion* ini mampu berkembang dalam waktu tertentu yang relatif singkat dan lebih cepat. Perkembangan *trend fashion* telah menjadi bagian hidup para masyarakat yang menjadikannya sebagai tolak ukur untuk menunjukkan tingkat kualitas hidupnya (Manalu et al., 2023). Perkembangan *trend fashion* saat ini juga sangat mempengaruhi kepuasan konsumen dalam hal pembelian suatu produk, sehingga menjadi salah satu penyebab yang mempengaruhi munculnya perilaku konsumtif (Budiyati & Diwanti, 2023).

Perilaku konsumtif masyarakat akan pembelian produk *fashion* diperburuk dengan perkembangan digitalisasi yang menyebabkan meningkatnya para pengusaha di bidang *fashion* secara *online* untuk proses jual belinya, sehingga mempermudah bagi konsumen ketika akan membeli pakaian. Perkembangan digitalisasi tersebut menyebabkan aktivitas jual beli yang awal mulanya secara tradisional, kini telah mengalami perubahan (Rahayu & Syam, 2021). Hal tersebut dibuktikan dengan adanya survei oleh Consumer Report Indonesia pada tahun 2023 dari Standard Insights, bahwasanya pakaian atau *fashion* menduduki peringkat pertama dan menjadi produk yang paling sering dibeli oleh masyarakat Indonesia secara online dengan presentase 70,13%.



Gambar 1. 1. Preferensi Belanja Online Masyarakat Indonesia Tahun 2023

(Sumber: Standard Insights (2023))

Perilaku konsumtif *fashion* tersebut secara tidak langsung ikut berperan terhadap dampak kondisi lingkungan. Semakin meningkatnya perilaku konsumtif *fashion*, maka semakin meningkat pula produk *fashion* yang di produksi. Sehingga berdampak pula terhadap meningkatnya jumlah bahan kain sisa produksi yang dihasilkan dan dibuang begitu saja. Ketika bahan kain sisa produksi tersebut dibuang begitu saja dan bermuara di Tempat Pembuangan Akhir (TPA), maka akan menimbulkan munculnya gas metana yang dapat mencemari lingkungan (Leman et al., 2021). Menurut data dari Sistem Informasi Pengolahan Sampah Nasional Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (SIPNS KLHK) tahun 2023, Indonesia menghasilkan limbah kain sebesar 2,96% dari total keseluruhannya yaitu 38 juta ton/tahun (Kementerian Lingkungan Hidup, 2024). Meskipun presentase limbah kain jumlahnya relatif kecil dan berada diposisi ke tujuh setelah limbah logam. Hal tersebut menjadi sebuah perhatian karena mengalami peningkatan yang cukup besar dari tahun sebelumnya yaitu sebesar 2.51% limbah kain.

Salah satu limbah kain yang cukup banyak ditemukan yaitu jenis bahan kain sisa produksi atau kain perca, karena banyaknya industri konveksi pakaian yang akhir-akhir ini mulai menjamur dan bersaing baik dalam skala besar maupun skala kecil (Purwasih et al., 2020). Semakin marak dan berkembangnya industri *fashion*, serta munculnya perilaku konsumtif masyarakat akan pembelian produk *fashion*. Secara tidak langsung juga menimbulkan semakin banyak pula bahan sisa produksi yang dihasilkan. Bahan sisa produksi atau kain perca didapatkan dari sisa kain pada tahap

produksi yang sudah tidak lagi digunakan (Menurut Novi (2019) dalam artikel Tanzil et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan dengan mewawancarai 3 (tiga) narasumber selaku pelaku usaha dibidang produksi pakaian yaitu PT. Shameer Indo Medika, Mayasari Konveksi, dan Sewlab. Didapatkan hasil bahwasanya ketiga narasumber tersebut membuang bahan kain sisa produksinya ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA), langkah akhir tersebut dipilih mereka karena belum adanya pihak yang mengelola bahan kain sisa produksi tersebut, ditambah banyaknya pesanan yang diproduksi tiap bulannya. Jumlah bahan kain sisa produksi yang dihasilkan rata-rata dari ketiga tempat tersebut yaitu kurang lebih 50 Kg per bulannya dengan ukuran kurang lebih 50 cm. Sedangkan jenis bahan kain sisa produksinya sendiri yang dihasilkan didominasi oleh bahan mariline, katun, drill, satin, denim, tile, kaos, brukat, linen dan furing. Melihat begitu banyaknya para pengusaha dibidang produksi pakaian yang masih membuang bahan kain sisa produksinya, justru akan menambah masalah lingkungan akibat menumpuknya bahan kain sisa produksi. Diperlukan sekali pembekalan bagi setiap para pengusaha dibidang produksi pakaian terkait cara pengolahan dan pemanfaatan bahan kain sisa produksi. Hal tersebut juga mampu menjadi ladang usaha serta membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat dengan menciptakan produk dari bahan kain sisa produksi (Zahrotulmuna et al., 2024).

Bahan kain sisa produksi sering kali dianggap sebagai limbah yang tidak memiliki nilai dan dibuang begitu saja. Padahal dengan kreativitas yang tinggi bahan tersebut dapat diolah kembali menjadi produk *fashion* yang menarik dan bernilai jual tinggi, langkah tersebut biasanya disebut dengan *upcycle*. Kegiatan *upcycle* bertujuan untuk membuat strategi baru agar suatu produk dapat digunakan dalam jangnan waktu yang lama, serta mampu menaikkan potensi yang ada pada produk tersebut dan tentunya dapat diterapkan oleh para masyarakat biasa, pelaku bisnis, dan pemerintah (Listiani, Zahra, Suryawati, et al., 2024). Pendekatan tersebut tidak hanya dapat mengurangi jumlah bahan kain sisa produksi yang terbuang sia-sia, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi bahan kain sisa produksi itu sendiri. Selain itu dengan mengolah bahan

kain sisa produksi menjadi suatu produk yang memiliki fungsi kembali kita juga mampu mengampanyekan perihal konsep *eco fashion*.

Isu tentang konsep *eco fashion* ini semakin digencarkan karena melihat dampak buruk yang semakin besar telah terjadi akibat perkembangan dunia *fashion* yang semakin pesat. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan konsep *eco fashion* dengan memanfaatkan bahan kain sisa produksi melalui *manipulation fabric* dengan penerapan teknik *slashing*. Pembuatan *manipulation fabric* dengan penerapan teknik *slashing* tidak harus menggunakan kain baru atau utuh, tetapi dapat pula menggunakan bahan kain sisa produksi (Sevi & Russanti, 2019). Pemilihan teknik *slashing* ini peneliti rasa cocok karena mampu memanfaatkan bahan kain sisa produksi lebih banyak dalam produksinya. Meskipun saat ini teknik *slashing* banyak diminati dan menjadi tren bagi para *designer* dalam pengaplikasian busana mereka (Harianti & Darmayanti, 2022). Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti kepada pengusaha dibidang produksi pakaian, di mana 56% responden tahu akan teknik *slashing*, tetapi hanya 36% responden yang menyatakan pernah menerapkan teknik *slashing*. Sehingga hal tersebut menjadi peluang besar untuk menjadikannya sebuah usaha dibidang *fashion* dengan konsep *eco fashion*, serta ikut andil dalam perkembangan tren *fashion* saat ini.

Salah satu tren *fashion* yang mulai berkembang saat ini adalah jaket (Menurut Puspita (2020) dalam artikel Suryana & Nurhijrah, 2022). Jaket kini digunakan bukan hanya sekedar menjaga tubuh tetap hangat, tetapi juga merupakan aksesoris yang dapat dikenakan oleh orang-orang dari segala usia, mulai dari balita, remaja, hingga dewasa (Prabawati et al., 2023). Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti berfokus untuk meneliti terkait penggunaan bahan *eco fashion* berupa bahan kain sisa produksi menjadi sebuah aplikasi pada produk jaket pria. Jaket pria mampu meningkatkan rasa percaya diri para pria ketika menggunakannya, jaket juga menjadi salah satu jenis pakaian yang sangat disukai oleh semua kalangan terutama para kaum muda (Menurut Nugraha (2022) dalam artikel Ghifari et al., 2022). Hal tersebut sangat disukai karena jenis jaket saat ini semakin bermacam-macam jenis dan gayanya. Namun dalam penelitian ini peneliti tertarik pada jenis jaket yang lagi *trend*,

yaitu jenis jaket yang tampilannya seperti kemeja atau yang biasa dikenal dengan *shacket* kepanjangan dari *shirt jacket*. Dikutip dari kompas.com menurut Rebecca Dannet seorang *fashion stylist*, mengungkapkan bahwasanya *shacket* adalah *fashion* yang mudah dipadu-padankan dan merupakan *fashion item* multifungsi untuk menunjang penampilan dalam berbagai kegiatan (Arintya, 2022). Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan membagikan kuesioner kepada 50 mahasiswa Universitas Negeri Jakarta didapatkan hasil bahwasanya 94% menyatakan tahu terkait jenis jaket *shirt jakcet* dan 56% di antaranya memiliki jaket jenis tersebut. Kemudian didapatkan hasil pula bahwasanya 6% responden tidak tertarik, 34% tertarik, dan 60% sangat tertarik untuk memiliki jaket pria jenis *shirt jacket*.

Banyaknya berbagai macam desain *shirt jacket* yang bermunculan dimasyarakat membuat peneliti tertarik untuk mencoba menampilkan desain *shirt jacket* yang berbeda dari lainnya yaitu, menampilkan desain *shirt jacket* berupa inovasi *sling bag* dengan konsep modular *design* yang terdapat di setiap desainnya. *Sling bag* merupakan salah satu jenis tas yang memiliki desain minimalis dan mudah digunakan dalam beraktivitas, sehingga membuat tas dengan jenis *sling bag* ini sering digunakan oleh masyarakat. Konsep modular *design* dalam penelitian ini yaitu diterapkan pada pengaplikasian motif dan *sling bag* yang dapat lepas pasang sesuai keinginan pemakainya. Konsep modular merupakan salah satu konsep yang menawarkan bagi penggunanya memodifikasi secara personal sesuai keinginannya. Penerapan konsep tersebut dalam sebuah desain pakaian juga dapat memberikan kepuasan bagi konsumen untuk menjadi alternatif ketika menginginkan tampilan busana yang baru dan berbeda, sehingga tidak perlu untuk membeli baju baru lagi (Marlianti, M., & Kurniawan, 2024). Fokus utama dalam penelitian ini yaitu terdapat pada pengaplikasian penerapan teknik *slashing* terhadap hasil eksplorasi motif Wadsan.

Motif Wadsan merupakan motif khas yang berasal dari Cirebon yang memiliki keunikannya tersendiri. Namun berdasarkan hasil observasi peneliti dengan mewawancarai empat tokoh yang mengetahui perihal motif Wadsan yaitu Bapak RM. Nanung selaku Keraton Kasepuhan Cirebon, Bapak Jajat

Sudrajat selaku Ketua Pengelola Taman Sari Gua Sunyaragi, Ibu Umayu selaku pengrajin Batik Trusmi, dan Bapak Edy selaku kolektor Museum Tekstil. Menyatakan bahwasanya saat ini motif Wadasan kurang diminati dan bahkan banyak masyarakat yang salah mengartikan ketika melihat motif Wadasan dengan menyebut bahwa motif Wadasan itu merupakan motif Mega Mendung. Kondisi tersebut dikarenakan motif Wadasan memiliki kesamaan dari segi motif dan warnanya dengan motif Mega Mendung, tetapi pada dasarnya keduanya memiliki posisi bentuk dan makna yang berbeda. Bahkan motif Wadasan merupakan motif asli Cirebon yang kemunculannya justru lebih awal dari pada motif Mega Mendung.

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi peneliti dengan membagikan kuesioner kepada 50 mahasiswa Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta dengan menampilkan gambar berupa motif Wadasan. Didapatkan hasil bahwasanya 10% responden tidak tahu dan 90% menyatakan tahu terkait nama motif tersebut. Namun 90% responden yang menyatakan tahu terkait nama motif tersebut, 100% responden yang menjawab tersebut menyalahartikan bahwasanya nama motif yang disajikan merupakan motif Mega Mendung, bukan motif Wadasan. Oleh karena itu dalam hal ini peneliti mencoba untuk mengeksplorasi motif Wadasan guna untuk memperkenalkan lagi akan keberadaan motif Wadasan, berdasarkan motif-motif Wadasan yang terdapat pada arsitektur bangunan serta ornamen-ornamen bersejarah yang ada di Cirebon. Sebagai upaya dalam memperkenalkan kembali terkait keberadaan motif Wadasan kepada masyarakat dan memperkaya akan motif Wadasan itu sendiri melalui hasil eksplorasi peneliti.

Eksplorasi merupakan salah satu proses untuk menciptakan suatu wujud/bentuk baru dengan cara menambah elemen baru atau memodifikasi dari bentuk yang sudah ada. Pada penelitian ini, proses eksplorasi dilakukan dengan menstilasi pada bentuk dasar motif Wadasan yang peneliti ambil dari motif-motif Wadasan yang sudah ada. Peneliti memilih salah satu objek wisata bersejarah yang berada di Cirebon, yaitu “Tamansari Gua Sunyaragi” untuk menjadi sumber inspirasi untuk penciptaan desain produk dalam penelitian ini. Taman Sari Gua Sunyaragi atau juga biasa disebut sebagai “Istana Karang”,

sebutan tersebut karena dalam bangunannya banyak menggunakan material dari batu karang atau wadasan. Objek tersebut peneliti pilih sebagai sumber inspirasi karena memiliki visual yang futuristik dan memiliki makna tersendiri di setiap coraknya, bahkan terdapat pula batu karang dalam objek wisata tersebut yang melambangkan sebagai motif Wadasan (Fransiska Paramarini W. S. & Kamal A. Arief, 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk membuat produk *fashion* yang mampu ikut andil dalam mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti ingin membuat lima produk jaket pria jenis *shirt jacket* dengan mengeksplorasi motif Wadasan menggunakan bahan kain sisa produksi, serta penerapan teknik *slashing* sebagai objek dalam penelitian ini. Sehingga dapat menciptakan inovasi terbaru berupa motif Wadasan dengan konsep modular *design* berupa *sling bag* dan aplikasi motif lepas pasang menggunakan teknik *slashing*. Teknik *slashing* ini merupakan salah satu konsep *sustainable fashion*, dimana dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama, serta mampu bertahan lama. *Sustainable fashion* merupakan bagian dari konsep *eco fashion* dengan memanfaatkan kain sisa produksi tersebut diharapkan mampu menjadikan ciri khas tersendiri, serta dapat mengatasi dan mengurangi permasalahan perihal penumpukan bahan kain sisa produksi di Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Proses pembuatan busana *sustainable fashion* dengan konsep *eco fashion*, perlu memperhatikan lima aspek utama, yaitu aspek lingkungan, sosial, ekonomi, budaya, dan estetika. Selain itu sangat penting juga untuk memperhatikan karakteristik *sustainability* agar dalam proses dan hasil produksinya tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga dapat memiliki nilai guna, nilai budaya, dan nilai estetika yang seimbang (Listiani, Zahra, & Suryawati, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini nantinya akan dinilai berdasarkan penilaian dari hasil eksplorasi oleh para ahli dibidangnya berdasarkan teori estetika A.A.M. Djelantik (1999) berupa wujud atau rupa (unsur dan prinsip desain), bobot atau isi (suasana dan gagasan/ide), dan penampilan atau penyajian (keterampilan dan sarana/media) yang diterapkan pada produk yang menjadi objek dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi produk baru yang memiliki

keunikan dan karakteristik sendiri, sehingga mampu menjadi produk yang siap dan diterima dimasyarakat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatnya perkembangan *fashion* turut berdampak terhadap meningkatnya perilaku konsumtif masyarakat terhadap pembelian produk *fashion*.
2. Produksi pakaian dalam jumlah skala besar mengakibatkan menumpuknya bahan kain sisa produksi yang dibuang di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) begitu saja, dikarenakan belum adanya sistem pengolahan bahan kain sisa produksi yang efektif.
3. Penerapan *upcycle* dan konsep *eco fashion* yang masih kurang dimanfaatkan dalam industri fashion untuk mengurangi bahan kain sisa produksi.
4. Masih belum banyaknya para pengusaha dibidang produksi busana yang menerapkan teknik *slashing* sebagai aplikasi dalam busana, menjadi peluang besar yang dapat dikembangkan dengan konsep *eco fashion*.
5. Motif Wadasan yang sering disalahartikan sebagai motif Mega Mendung karena memiliki kemiripan. Serta kurangnya pemahaman dan eksposur baik di masyarakat, maupun mahasiswa tata busana Universitas Negeri Jakarta.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas pada penelitian ini, batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk yang akan dibuat yaitu berupa 5 (lima) jaket.
2. Produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis jaket pria *shirt jacket*.
3. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan produk penelitian ini yaitu memanfaatkan bahan kain sisa produksi sebagai aplikasi dalam jaket.

4. Bahan utama yang dipakai dalam pembuatan jaket merupakan bahan corduroy.
5. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan *manipulation fabric* berupa teknik *slashing* pada motif Wadsan.
6. Inovasi *shirt jacket* berupa *sling bag* dan aplikasi motif dengan konsep modular *design*.
7. Penilaian dalam penelitian ini yaitu akan dinilai berdasarkan teori estetika A.A.M. Djelantik (1999) berupa wujud atau rupa (unsur dan prinsip desain), bobot atau isi (suasana dan gagasan/ide), dan penampilan atau penyajian (keterampilan dan sarana/media).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini, maka rumusan masalah yaitu, "*Bagaimana eksplorasi motif Wadsan dengan penerapan teknik slashing pada produk jaket eco fashion?*"

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengurangi penumpukan bahan kain sisa produksi yang bermuara di Tempat Pembuangan Akhir (TPA).
2. Mampu menjadi pelopor dalam mengedukasi para pelaku usaha dibidang produksi pakaian untuk memanfaatkan kembali bahan kain sisa produksi menjadi produk yang memiliki nilai jual.
3. Mengeksplorasi motif Wadsan menggunakan *manipulation fabric* teknik *slashing*, sehingga mendapatkan tekstur motif wadsan yang baru.
4. Memanfaatkan bahan kain sisa produksi guna mendukung konsep *eco fashion*.
5. Membuat inovasi *shirt jacket* berupa *slingbag* dan aplikasi motif dengan konsep modular *design*.
6. Mengetahui pendapat para ahli atau panelis mengenai penilaian eksplorasi motif Wadsan dengan penerapan teknik *slashing* pada produk jaket *eco fashion* berdasarkan teori estetika A.A.M. Djelantik

berupa wujud atau rupa (unsur dan prinsip desain), bobot atau isi (suasana dan gagasan/ide), dan penampilan atau penyajian (keterampilan dan sarana/media).

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1.6.1. Bagi Peneliti

1. Mandapatkan keterampilan dan wawasan baru terkait hasil dari mengeksplorasi motif Wadasan dengan penerapan teknik *slashing*.
2. Mampu meningkatkan kreatifitas dalam memanfaatkan bahan kain sisa produksi menggunakan penerapan teknik *slashing* dengan konsep *eco fashion*.
3. Mampu menciptakan suatu produk yang layak untuk dipasarkan di masyarakat, sehingga dapat membuka peluang usaha baru.

1.6.2. Bagi Masyarakat

1. Mendapatkan referensi terkait hasil dari mengeksplorasi motif Wadasan dengan penerapan teknik *slashing* serta memperkenalkan motif Wadasan kepada masyarakat dengan tampilan yang berbeda.
2. Mendapatkan pengetahuan bagaimana cara proses pembuatan dalam memanfaatkan bahan kain sisa produksi menggunakan penerapan teknik *slashing* dengan konsep *eco fashion*.
3. Mampu termotivasi untuk memanfaatkan bahan kain sisa produksi menjadi sebuah produk yang dapat digunakan kembali, tanpa membuangnya begitu saja. Khususnya bagi para masyarakat yang memiliki usaha dibidang produksi pakaian.

1.6.3. Bagi Program Studi Desain Mode

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan/bahan untuk memperkaya materi perkuliahan, khususnya pada mata kuliah *Sustainable Fashion* dan *Manipulation Fabric*.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi serta acuan bagi para mahasiswa berikutnya yang sedang melaksanakan penelitian.

3. Publikasi hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan ektabilitas serta kualitas program studi, berdasarkan karya hasil penelitian alumninya.



Intelligentia - Dignitas