

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan *social media* saat ini yang menjadi platform penunjang berkembangnya bisnis kreatif. Salah satunya adalah industri *fashion*. Industri *fashion* yang dimaksud disini mencakup segala hal yang berhubungan dengan manufaktur pakaian mulai dari proses desain, produksi, distribusi dan komersialisasi. Terdapat 3 (tiga) pihak sebagai aspek utama yang mendukung peningkatan industri ini yakni: (1) Peran majalah mode (2) pertunjukan adibusana; serta (3) eksistensi merek-merek terkenal (Kornelis, 2022).

Dengan kemajuan industri yang ada saat ini berdampak pada pola perilaku konsumtif masyarakat terutama di bidang *fashion* (Sutrisno, 2020). Budaya konsumtif ini mendorong masyarakat untuk menggunakan berbagai produk berdasarkan trend yang ada saat ini (Sutrisno, 2020). Perputaran trend yang sangat cepat membuat masyarakat kehilangan kesadaran akan apa yang memang dibutuhkan dan apa yang memang penting untuk dimiliki. Perilaku konsumtif biasanya banyak ditemukan pada berbagai macam status sosial masyarakat baik remaja hingga orang dewasa (Ahsanti, 2023)

Lalu, juga didukung oleh adanya fenomena *fast fashion*. *Fast fashion* adalah istilah yang merangkum semua yang digunakan untuk menggambarkan model bisnis yang melakukan proses penyalinan dan mereplikasi desain mode kelas atas atau juga dapat berarti suatu mode yang diproduksi secara cepat, murah, dan massal serta bentuk produknya yang mengambil konsep desain dari pertunjukan adibusana merek lain dan diaplikasikan menjadi model baju siap pakai yang siap dipasarkan dan bertujuan mengikuti tren terkini (Kornelis, 2022).

Media sosial kini bukan lagi sekadar gaya hidup, melainkan telah menjadi kebutuhan yang sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, sehingga masyarakat sering menghabiskan waktu kurang produktif dan memicu perilaku konsumtif (Sari & Heng, 2024).

Terutama untuk kalangan gen Z, seperti halnya yang terjadi di kalangan generasi Z atau mahasiswa *impulsive buying*. Mereka melakukan hal ini untuk mendukung penampilan dan meningkatkan rasa percaya diri generasi Z. Kecenderungan konsumtif masyarakat dalam sektor *fashion* berperan dalam

penumpukan limbah pakaian, yang memberikan dampak negatif terhadap lingkungan (Putri, 2021). Produk fashion yang tidak lagi diminati atau tidak dipakai cenderung mengalami penurunan kualitas akan dibuang, sehingga berkontribusi pada akumulasi sampah yang sulit untuk didaur ulang. Ketika produk tersebut dibuang dan berakhir di tempat pembuangan akhir (TPA). Siklus hidup pakaian dalam konteks *fast fashion* tidak bersifat permanen. Berdasarkan analisis fase produknya, pakaian merupakan kategori fashion yang paling signifikan dalam menghasilkan limbah tekstil setelah masa penggunaan (Handika, 2025).

Korean Hallyu atau Gelombang Korea merupakan istilah yang merujuk pada penyebaran kebudayaan populer Korea Selatan ke seluruh dunia, yaitu musik (K-pop), drama televisi (K-drama), film, mode, dan gaya hidup. Tren hallyu juga telah membawa pengaruh besar terhadap gaya hidup dan preferensi mahasiswa Indonesia, yang mengadopsi gaya ala k-pop dan k-drama. Produk fashion Korea, seperti atasan *oversized*, *jeans high-waist*, dan aksesoris minimalis, menjadi tren yang populer di kalangan mahasiswa (Sari & Heng, 2024).

Menurut (Pramodhawardhani, dkk 2021) *Sustainable fashion* adalah gerakan untuk mengurangi pengaruh yang muncul karena adanya industri *fast fashion*. Pakaian Bekas merupakan bahan buangan tidak terpakai dengan nilai guna rendah bagi masyarakat jika tidak dimanfaatkan dengan baik. Upcycle adalah kegiatan mengubah barang bekas menjadi produk yang memiliki nilai fungsional lebih tinggi melalui proses pengolahan yang bertujuan untuk mengatasi masalah busana yang sudah ketinggalan zaman agar tampak modern dan terkini. Konsep upcycle menjadi solusi atas permasalahan yang ada seperti halnya pakaian yang tidak lagi dipakai atau pakaian bekas, yang seringkali disebut sebagai "*pre-loved fashion*," memberi tantangan besar bagi industri mode. Oleh karena itu, perlunya memberlakukan perubahan untuk industri fashion. Para desainer busana perlu berperan dalam proses pengembangan busana dalam desain dan produksi untuk dapat menciptakan busana keberlanjutan (Ahsanti, 2023).

Berdasarkan permasalahan peneliti berupaya dalam mengatasi masalah ini yaitu dengan memanfaatkan pakaian lama yang tidak terpakai. Proses dari pada Upcycle pakaian ini yaitu dengan memodif menjadi bentuk baru. Upaya dalam meminimalisir penumpukan limbah dapat dilakukan salah satunya dengan memanfaatkan pakaian lama yang tidak terpakai atau proses dari pada *upcycle* pakaian dengan teknik transformasi busana. Teknik transformasi busana merupakan salah satu pendekatan

yang dapat diterapkan dalam upaya pengelolaan limbah fashion. Modular Fashion yang juga dikenal sebagai transformasi busana merupakan alternatif yang relevan dalam konteks fashion berkelanjutan, yang berpotensi mengurangi budaya konsumtif dalam masyarakat. Konsep ini mengedepankan pakaian yang dapat bertransformasi menjadi berbagai model berbeda, dengan menggunakan komponen yang dapat dilepas dan pasang. Keunggulan utama dari pakaian modular terletak pada kemudahan dalam penggunaan oleh konsumen serta kemampuan untuk mempertahankan fungsi utamanya meskipun mengalami perubahan bentuk, sehingga dapat memperpanjang usia pemakaian produk (Ulku & Hsuan, 2017). Konsep modular design sebagai suatu gaya dalam busana terbentuk dari kombinasi elemen-elemen detail yang menghasilkan keunikan dan membedakan suatu pakaian dari yang lainnya (Indrianti, 2017) (Handika, 2025).

Industri kreatif khususnya di bidang fashion menjadi peluang usaha yang berkembang dan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Produk fashion diantaranya celana, yang memiliki berbagai macam model desain yang semakin berkembang mengikuti trend yang sedang digemari. (Wesnina, dkk 2022).

Lalu, dikalangan Generasi Z atau mahasiswa salah satu aspek penting dalam dunia mode yang memiliki pengaruh signifikan untuk di perhatikan adalah pemilihan produk fashion, khususnya tas. Fungsi utama tas sebagai milineris busana yang merupakan pelengkap busana yang berfungsi untuk menambah nilai estetika dan nilai guna busana, tas tidak hanya sebagai wadah untuk membawa kebutuhan, tetapi juga berperan dalam memperkaya aspek penampilan individu dengan sentuhan gaya. (Cholis, 2019) (Handika, 2025).

Perilaku ini menunjukkan bahwa Generasi Z atau mahasiswa tidak hanya mengikuti trend, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan tren tersebut. Fenomena Korean hallyu bukan hanya tentang musik, tapi juga tentang visual dan fashion yang ekspresif. Banyak anak muda terinspirasi dari gaya idola mereka yang berani mix-match, glamor tapi tetap streetwear-friendly.

Menurut karakteristik dan kebiasaan berbusana generasi Z, mereka tidak hanya mempertimbangkan aspek model dan trend, tetapi juga menilai kepraktisan serta tingkat kustomisasi dalam produk fesyen (Mansur & Ridwan, 2022). Generasi Z cenderung mengutamakan gaya berbusana kasual, yang umumnya memiliki fitur transformasi pada desainnya. Meskipun demikian, pemanfaatan fitur transformasi ini masih terbatas dalam pengembangan produk celana. Oleh karena itu, penerapan fitur

transformasi pada produk celana diharapkan dapat meningkatkan daya tarik produk tersebut di kalangan generasi Z, sekaligus menjadi alternatif solusi terhadap dampak negatif dari perilaku konsumtif masyarakat *fast fashion*, serta mendukung upaya pengembangan produk fesyen yang berkelanjutan (Trianda & Nursari, 2020) (Handika, 2025).

Sumber inspirasi dalam pembuatan suatu koleksi busana pada penelitian ini mengangkat sumber inspirasi “HYPER2K” Mewakili semangat anak muda yang hype mengikuti gaya Y2K dengan pengaruh K-pop yang kuat. Dalam fashion, generasi Z mengutamakan gaya yang otentik, dinamis, dan ekspresif, serta aktif mengeksplorasi berbagai referensi mode dari berbagai era untuk menciptakan tampilan yang unik.

Dari permasalahan di atas, penulis berharap dapat mengurangi penumpukan limbah pakaian dan dapat menjadi inovasi dan daya tarik lebih bagi masyarakat terhadap produk modular design. Pengelolaan pakaian yang akan dibuat sebagai salah satu teknik pada sustainable fashion yaitu teknik Upcycle. Penelitian ini menggunakan teknik Upcycle dan modular yang akan diterapkan pada pakaian bekas yaitu celana. dari celana tersebut bisa bertransformasi mejadi tas. Penelitian ini juga berfokus pada celana jeans high waist dan berubahkan produk pada beberapa jenis tas yaitu Hobo bag, Totebag, Satchel Backpack, Fringe bag, dan Drawstring Backpack. Masing masing desain memiliki karakteristik yang berbeda. Pembuatan produk celana dengan teknik upcycle dengan konsep modular desain yang bertransformasi menjadi tas dinilai berdasarkan teori produk menurut W. H. Mayall (1974) yaitu hasil yang maksimal, bentuk yang beragam, penampilan yang Menarik, dan kenyamanan dalam menggunakan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah, maka identitas masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi dan kemajuan industrialisasi berdampak pada perilaku konsumtif dan trend Fast fashion
2. *Impulsive buying* yang terjadi dikalangan generasi Z.
3. Penumpukan pakaian yang sudah tidak lagi diminati
4. Upcycle sebagai solusi memanfaatkan pakaian yang ketinggalan zaman menjadi pakaian yang terkini

5. Modular design menjadi alternatif sebagai produk berkelanjutan.
6. Tren Hallyu telah membawa pengaruh besar terhadap gaya hidup dan preferensi mahasiswa Indonesia atau generasi Z, yang mengadopsi gaya fashion ala K-Pop dan K-Drama

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk fashion yang dihasilkan yaitu menggunakan konsep celana jeans yang bisa diubah menjadi tas.
2. Jenis teknik modular design *multifunction module*.
3. Warna yang digunakan netral (hitam dan biru).
4. Menggunakan bahan denim, dengan jenis celana yang akan dibuat celana high waist.
5. Jenis tas yang dihasilkan *Hobo Bag, Totebag, Satchel Backpack, Fringe bag, dan Drawstring Backpack*.
6. Indikator penilaian produk multifungsi (celana dan tas) berdasarkan teori produk menurut W.H. Mayall (1974) yaitu hasil yang maksimal, bentuk yang beragam, penampilan yang menarik dan kenyamanan saat digunakan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. "Bagaimana penilaian produk berdasarkan teori produk W.H. Mayall (1974) celana upcycle dengan konsep modular design ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Menciptakan produk fashion berkelanjutan yang ramah lingkungan dengan produk celana upcycle dengan konsep modular design menjadi produk tas untuk koleksi yang akan diciptakan.
2. Menilai produk busana celana upcycle dengan konsep modular design berdasarkan teori produk menurut W. H. Mawall (1974).

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah :

1. Bagi Peneliti

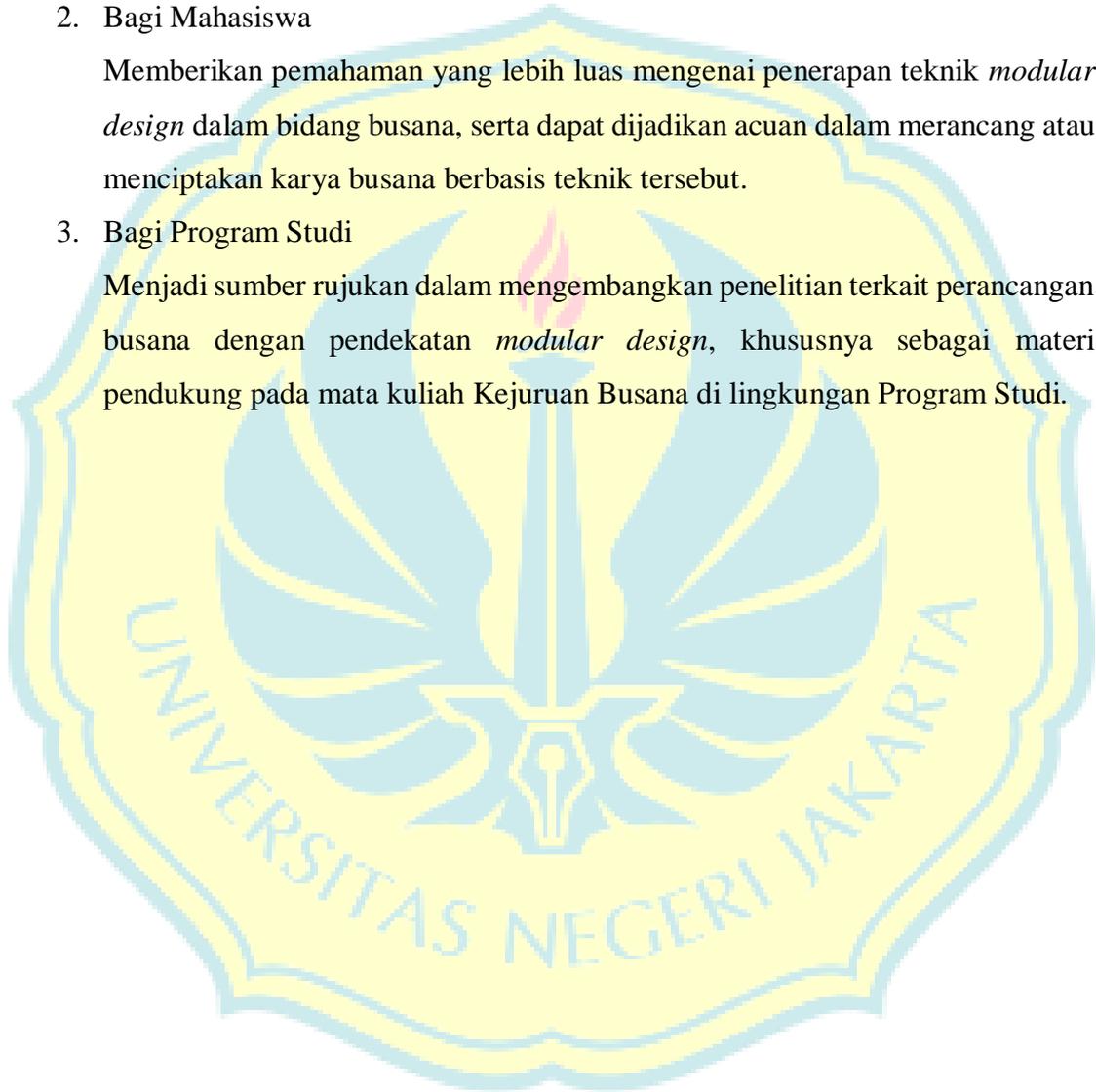
Untuk menambah wawasan dan pemahaman mengenai konsep fashion berkelanjutan, khususnya melalui pendekatan *upcycle* dan *modular design*, serta penerapannya dalam pengembangan produk yang inovatif dan ramah lingkungan.

2. Bagi Mahasiswa

Memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai penerapan teknik *modular design* dalam bidang busana, serta dapat dijadikan acuan dalam merancang atau menciptakan karya busana berbasis teknik tersebut.

3. Bagi Program Studi

Menjadi sumber rujukan dalam mengembangkan penelitian terkait perancangan busana dengan pendekatan *modular design*, khususnya sebagai materi pendukung pada mata kuliah Kejuruan Busana di lingkungan Program Studi.



Intelligentia - Dignitas