

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fashion atau mode merupakan hal yang sudah tidak asing lagi di masyarakat. *Fashion* adalah bagian dari budaya dan ikon dari beberapa wilayah (Crewe, 2017). Pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri juga berpengaruh pada industri *fashion*. Dikutip dari *The Sustainable Fashion Quest*, sosial media menjadi platform yang memungkinkan untuk penggemar *fashion* mengekspresikan diri dengan kreatif (Anguelov, 2021).

Industri *fashion* yang awalnya hanya memproduksi pakaian standar yang dapat dijual sepanjang tahun, kini merubah sistemnya untuk memproduksi pakaian sesuai dengan keinginan kostumer, hal ini menjadi awal mula fenomena *fast fashion* diperkenalkan pada pasar. Dikutip dari Diantari (2021) dikatakan bahwa trend *fashion* yang mulanya terdapat dua musim (*spring/summer* dan *fall/winter*) dalam setahun, dibuat menjadi 52 koleksi mikro yang bertujuan untuk meningkatkan konsumsi produk *fashion*. Kemajuan teknologi, minat konsumen dan kebiasaan mengkonsumsi terhadap produk *fashion* menjadi faktor penting dalam sistem *fast fashion*.

Sebagai respons terhadap dampak negatif *fast fashion*, muncul gerakan *sustainable fashion* yang berupaya menciptakan sistem *fashion* yang lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan dan sosial. Gwilt (2020) berpendapat bahwa *sustainable fashion* menekankan pada efisiensi sumber daya, etika kerja, serta pengurangan limbah tekstil melalui desain dan produksi yang berkelanjutan. Pendekatan ini mencakup penggunaan bahan ramah lingkungan, peningkatan kualitas agar pakaian lebih tahan lama. Sementara itu, Fletcher & Tham (2019) menekankan bahwa *sustainable fashion* harus dilandasi pemikiran yang mempertimbangkan dampaknya terhadap planet dan manusia, serta menerapkan

prinsip ekonomi sirkular seperti reuse, repair, dan recycle sebagai strategi utama dalam mengurangi limbah dan kebiasaan konsumsi berlebihan.

Menurut Simone Cipriani, Ketua aliansi Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) untuk *Sustainable Fashion*, *fashion* dapat memberikan peluang yang besar untuk keberlanjutan jika tujuannya murni dirancang untuk memberdayakan dan berinovasi, bukan untuk mengeksploitasi sumber daya (alam dan manusia). Selain penggunaan sumber daya, permasalahan utama pada industri pakaian dan mode adalah *overconsumption* atau konsumsi yang berlebihan dari produk pakaian dalam beberapa tahun terakhir. Tantangan terhadap meningkatnya konsumsi *fashion* adalah banyaknya limbah yang dihasilkan setiap tahun; yang dibuang ke tempat pembuangan akhir maupun yang dibakar. Dari segi produksi, 25% kain terbuang pada proses produksi termasuk benang, kain *unfinished*, produk cacat, dan kelebihan produk atau produk yang tidak memenuhi standar. Rata-rata kelebihan pada produksi diperkirakan sekitar 20%, pada merek-merek terkenal biasanya akan membuang produk yang cacat atau tidak terjual (*deadstock*) untuk melindungi hak cipta (Arthur, 2020).

Dikutip dari Zahra et al., (2023) selain banyaknya limbah pakaian tidak terpakai, proses pewarnaan pakaian dan tekstil menyumbang kerusakan pada bumi sebesar 10%. Selain itu, menurut data dari *environment.org*, pada tahun 2018, limbah tekstil menyebabkan pemborosan air global sebesar 20% dan emisi karbon sebesar 10%. Dikutip dari situs *liberty-society.com*, salah satu upaya untuk mengurangi dampak yang ditimbulkan oleh industri *fashion* dapat dilakukan dengan menerapkan konsep *zero waste*. *Zero waste* merupakan filosofi yang dijadikan sebagai gaya hidup demi mendorong siklus hidup sumber daya, sehingga produk-produk dapat digunakan kembali. *Zero waste* bertujuan untuk meniadakan atau meminimalisir limbah sisa produksi busana. Salah satu teknik *zero waste* yang penerapannya paling efisien adalah teknik *jigsaw puzzle* (Abd Elradi, 2016). Dalam pembuatannya, limbah yang akan dihasilkan dari produksi sudah dirancang sejak awal proses merancang desain dengan memaksimalkan ruang kosong pada pola yang dimanfaatkan menjadi bagian busana sehingga dapat tercapai tujuan dari konsep *zero waste* (Rissanen & McQuillan, 2016).

Fenomena yang terjadi pada industri *fashion* mendorong pemerintah untuk terus berfokus pada solusi yang dapat diterapkan guna mengurangi masalah lingkungan yang ditimbulkan oleh industri *fashion* dan berlaku juga pada kebutuhan global untuk melakukan aksi perubahan, kepedulian dan pengetahuan terhadap lingkungan. Untuk mencapai tujuan perubahan dalam keberlanjutan diperlukan kolaborasi dari pemerintah, masyarakat, dan beberapa sektor lain termasuk sektor pendidikan. Sejalan dengan pendapat Shafie et al. (2021) yang menyatakan bahwa institusi berperan sebagai wadah utama dalam menghadapi masa depan.

Berkaitan dengan *sustainable fashion*, Universitas Negeri Jakarta sebagai institusi pendidikan, berkontribusi untuk pembangunan keberlanjutan melalui mata kuliah *Sustainable Fashion* pada program studi D4 Desain Mode yang bertujuan agar isu *sustainable fashion* dapat dipahami dan meningkatkan kesadaran bagi mahasiswa akan pentingnya pengetahuan terkait isu yang terjadi pada industri *fashion*. Mata kuliah ini membahas konsep *sustainable fashion* dan pembuatan busana dengan konsep *sustainable fashion*, salah satu teknik yang dipelajari adalah *zero waste*, yang terdiri dari teori dan praktik. Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) pada poin 3.1 yaitu, mahasiswa mampu membuat produk *fashion* dengan menggunakan teknik *sustainable fashion* yaitu *zero waste*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Sustainable Fashion*, ditemukan beberapa kendala yang terjadi saat proses pembelajaran seperti mahasiswa masih kurang mengeksplorasi teknik *zero waste*. Selama pembelajaran, dosen pengampu telah berupaya untuk memberikan materi melalui pemaparan, presentasi, dan materi dalam bentuk *e-book* maupun jurnal terkait. Namun, bahan ajar yang digunakan belum terstruktur sehingga membingungkan mahasiswa dalam proses menerima materi. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah *Sustainable Fashion*, dikatakan bahwa beberapa mahasiswa cukup kesulitan memahami beberapa teknik *zero waste* khususnya pada teknik *jigsaw puzzle* dan keterbatasan dalam menemukan sumber belajar materi *zero waste* yang membahas

secara spesifik dan terstruktur. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap materi *zero waste* belum optimal.

Dikutip dari Famulaqih & Lukman (2024) bahwa idealnya dalam proses pembelajaran, elemen terpenting dari sumber belajar yang seharusnya tersedia adalah bahan ajar yang menjadi sumber informasi penting dari setiap mata pelajaran. Ketersediaan bahan ajar mampu mendukung keberhasilan proses belajar, karena dengan bahan ajar peserta didik mampu mempelajari kompetensi secara runtut dan menguasai semua kompetensi secara utuh, dan dapat dikatakan bahwa bahan ajar merupakan komponen yang harus ada untuk menghasilkan hasil pembelajaran yang baik dalam konteks proses belajar.

Salah satu bahan ajar yang dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah modul, karena disusun dalam satu unit kompetensi tertentu. Sungkono (2009) menjelaskan, modul adalah satu kesatuan paket belajar dalam satu unit pelajaran. Adanya modul memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan materi secara tuntas. Mahasiswa dapat dengan fleksibel mengontrol kemampuan dan intensitasnya dalam belajar, dapat dipelajari dimana saja dan tidak memiliki batas waktu tertentu dalam mempelajarinya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suprayekti et al. (2016) mengenai fungsi modul sebagai bahan ajar yang dinamis karena dapat digunakan untuk belajar mandiri atau pembelajaran konvensional (bersama fasilitator). Modul dapat digunakan dalam setiap proses pembelajaran mulai dari memberi motivasi, informasi, sampai dengan menilai hasil belajar. Modul juga memiliki struktur yang lebih rinci, komponen sistem pembelajaran yang lengkap, dan disusun berdasarkan kaidah desain pesan.

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang fungsinya adalah untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan kualitas penyusunan struktur isi modul. Menurut Depdiknas (2008) modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga dapat digunakan tanpa pendampingan pendidik atau fasilitator. Kemudian disebutkan pula karakteristik modul yang baik yaitu *self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly*. Dalam pembuatannya, modul harus memiliki beberapa elemen mutu modul. Daryanto (2013) dalam bukunya menjelaskan elemen mutu

modul terdiri dari format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang kosong, dan konsistensi isinya. Modul merupakan bahan ajar yang dibuat secara ringkas dan sistematis sehingga dianggap mudah untuk dipelajari secara mandiri karena cakupan materi yang dilampirkan hanya terdiri dari satu pokok bahasan dengan beberapa sub-pokok bahasan. Dari beberapa penjelasan diatas, dapat dilihat bahwa karakteristik dan elemen mutu modul memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan modul yang baik dan sesuai.

Dilihat dari permasalahan yang disebutkan di atas dengan belum adanya bahan ajar yang terstruktur dan pembahasan materi yang spesifik, dapat menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar mahasiswa menjadi kurang maksimal. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan mengembangkan bahan ajar yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran terkait materi *zero waste* dalam bentuk modul yang dapat dipelajari dengan mudah secara mandiri tanpa memerlukan pendampingan pendidik secara langsung.

Untuk menjadi bahan ajar yang baik dan layak digunakan, modul ajar yang dibuat akan dinilai berdasarkan aspek karakteristik modul menurut Depdiknas (2008) antara lain; *self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly*. Menurut Daryanto (2013a), selain berdasarkan aspek karakteristik, modul juga dapat dinilai berdasarkan aspek elemen mutu modul diantaranya yaitu; format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang kosong, dan konsistensi. Kemudian, modul ajar yang dibuat juga akan dinilai berdasarkan pendapat mahasiswa selaku pengguna modul. Diharapkan modul *zero waste* teknik *jigsaw puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa program studi D4 Desain Mode dalam memahami materi *zero waste* khususnya teknik *jigsaw puzzle* baik secara teori maupun praktik pada mata kuliah *Sustainable Fashion*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran teknik *zero waste* belum terstruktur
2. Sulit untuk menemukan bahan ajar yang membahas materi tentang *zero waste* teknik *jigsaw puzzle*.
3. Belum tersedia bahan ajar berupa modul yang dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri.
4. Dibutuhkan bahan ajar berupa modul yang sesuai dengan aspek karakteristik dan elemen mutu modul.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi oleh:

1. Bahan ajar akan dibuat dalam bentuk modul cetak.
2. Modul ditujukan untuk mahasiswa D4 Desain Mode
3. Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) *Sustainable Fashion* poin 3.1
4. Pembahasan materi *zero waste* difokuskan pada teknik *jigsaw puzzle*
5. Kelayakan modul dinilai berdasarkan karakteristik pembuatan modul yang terdiri dari 5 aspek menurut Depdiknas (2008)
6. Kelayakan modul dinilai berdasarkan elemen mutu modul yang terdiri dari 6 aspek menurut Daryanto (2013)

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana penilaian kelayakan modul *zero waste* teknik *jigsaw puzzle* sebagai bahan ajar pada mata kuliah *Sustainable Fashion*?”

1.5 Tujuan Penelitian

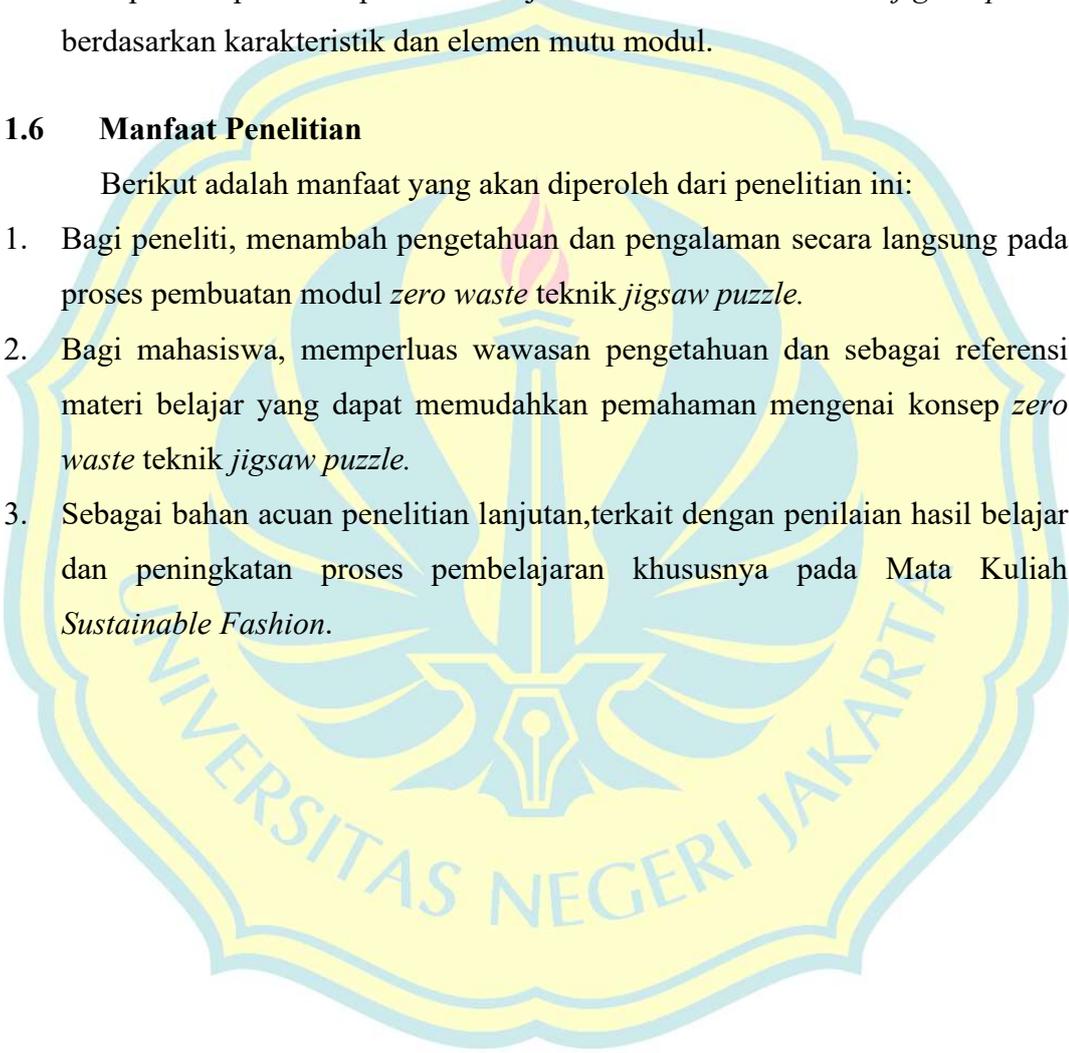
Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan bahan ajar berupa modul *zero waste* teknik *jigsaw puzzle* sebagai alternatif bahan ajar pada mata kuliah *Sustainable Fashion*
2. Memperoleh penilaian pada bahan ajar modul *zero waste* teknik *jigsaw puzzle* berdasarkan karakteristik dan elemen mutu modul.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini:

1. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman secara langsung pada proses pembuatan modul *zero waste* teknik *jigsaw puzzle*.
2. Bagi mahasiswa, memperluas wawasan pengetahuan dan sebagai referensi materi belajar yang dapat memudahkan pemahaman mengenai konsep *zero waste* teknik *jigsaw puzzle*.
3. Sebagai bahan acuan penelitian lanjutan, terkait dengan penilaian hasil belajar dan peningkatan proses pembelajaran khususnya pada Mata Kuliah *Sustainable Fashion*.



Intelligentia - Dignitas