

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah menyebabkan banyak perubahan, seperti kemunculan gaya busana baru yang begitu cepat. Perubahan ini dipengaruhi oleh televisi, film, dan internet. Perkembangan cepat dalam menciptakan dan mengubah tren mode ini disebut "*fast fashion*" (Leman et al., 2020).

Fast fashion tercipta karena konsumen terus mendapatkan informasi mengenai tren mode terbaru dan merasa perlu untuk mengikutinya. (Nidia & Suhartini, 2020). Perubahan tren yang terjadi dengan cepat menyebabkan munculnya konsep *ready to wear* dalam industri *fast fashion*. *Ready to wear* mengimplementasi bentuk tren *fashion* nasional dan internasional dengan harga yang lebih murah dan mudah didapatkan serta diproduksi dalam jumlah yang banyak. Hal ini menyebabkan banyaknya produk mode yang harus diproduksi serta dijual dengan cepat kepada masyarakat (Albab et al., 2024).

Penelitian *Exploring Worldwide Wardrobes to Support Reuse in Consumers' Clothing Systems* (de Wagenaar et al., 2022) mengungkap bahwa dari rata-rata 132 pakaian yang dimiliki oleh responden, sekitar 25% di antaranya tidak pernah atau jarang digunakan. Lebih spesifik lagi, ditemukan bahwa sekitar 22,14% dari kemeja/blus yang dimiliki tidak dipakai secara optimal. Berdasarkan temuan (Laitala & Klepp, 2015) penurunan kualitas material seperti pemudaran warna, kerusakan kain, dan noda permanen menjadi faktor utama yang menyebabkan pakaian berhenti digunakan. Kondisi tersebut dimana aspek estetika yang menurun membuat pemakai enggan mengenakannya kembali, meskipun secara fungsional kemeja masih dapat digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pemakaian kemeja tidak berlangsung secara optimal dan berkontribusi terhadap penumpukan pakaian di lemari.

Kemeja merupakan busana klasik yang selalu relevan, terkesan rapi, dan penuh gaya. Baik dipadukan untuk tampilan profesional di kantor maupun dikenakan dengan potongan longgar untuk kesan santai, kemeja ini tetap memberikan nuansa elegan dan serbaguna dalam setiap kesempatan membuat kemeja menjadi salah satu item esensial yang wajib ada di setiap lemari pakaian (Mongan, 2024). Studi

mengenai estetika desain kemeja juga menegaskan bahwa kemeja merupakan bagian dari busana yang hampir setiap individu miliki, baik laki-laki maupun perempuan, karena fungsinya yang praktis dan serbaguna (Simamora M et al., 2024).

Perkembangan *fashion* yang cepat kemudian mendorong munculnya konsep *sustainable fashion* dan *ethical fashion* sebagai alternatif yang lebih bertanggung jawab (Pramodhawardhani et al., 2020). *Sustainable Development Goals* (SDGs) atau Tujuan Perkembangan Berkelanjutan (TPB) melakukan suatu rencana aksi global yang disepakati oleh para pemimpin dunia, termasuk Indonesia, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan. SDGs dimulai pada tahun 2015, berisi 17 tujuan dan 169 target yang diharapkan dapat dicapai pada tahun 2030. Khususnya tujuan 12 mengenai konsumsi dan produksi yang Bertanggung Jawab, mendorong diterapkannya prinsip-prinsip *sustainable fashion* sehingga upaya untuk menciptakan praktik produksi tekstil yang ramah lingkungan serta konsumsi fesyen yang berkelanjutan khususnya di kalangan generasi muda Indonesia (Ardella, 2023). Salah satu upaya penerapan *sustainable fashion* ialah dengan melakukan *upcycle*. Tujuan dari *upcycling* adalah mengubah suatu barang menjadi barang yang bermanfaat tanpa memproses ulang bahannya. *Upcycling* juga menyediakan cara untuk mendaur ulang pakaian lama menjadi pakaian modern dan mengubah pakaian longgar atau ketat menjadi barang yang dapat digunakan kembali (Yusnindya Putri, 2018).

Upcycling secara umum dipahami sebagai penggunaan kembali secara kreatif, ini adalah metode mengubah produk sampingan dan material limbah dari barang-barang yang sebelumnya tidak berguna atau tidak diinginkan menjadi material baru, produk berkualitas lebih tinggi, atau untuk nilai lingkungan yang lebih baik (Ranka & Varghese, 2021). *Sustainable fashion* menjadi langkah untuk meningkatkan durasi pemakaian dan mengurangi konsumsi *fashion* secara keseluruhan. Pada tahun 2019 rata-rata konsumen membeli 60 persen lebih banyak pakaian dibandingkan 15 tahun lalu. Setiap potong pakaian hanya disimpan setengahnya atau dikenakan dalam jangka waktu yang lebih pendek (masa pakai praktis) daripada yang seharusnya dikenakan (masa pakai teknis) (Shari Nijman, 2019).

Penelitian *Upcycle* Busana *Casual* Sebagai Pemanfaatan Pakaian tidak terpakai oleh (Yusnindya Putri, 2018) Studi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan pakaian tidak terpakai dalam desain *upcycling casual* mendapatkan skor rata-rata yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *upcycling* dipandang sebagai pendekatan yang layak untuk mendaur ulang pakaian rumah tangga yang tidak terpakai dan juga menunjukkan potensi *upcycling* yang signifikan. Penelitian ini memperkuat gagasan bahwa banyak pakaian memiliki potensi besar untuk *diupcycling*.

Berdasarkan teknik penerapannya, metode *upcycling fashion* secara umum dapat dibedakan ke dalam beberapa teknik dasar, yaitu: (1) menggabungkan pakaian, (2) mengubah model pakaian, dan (3) menambahkan hiasan pada pakaian (Yusnindya Putri, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode menambah hiasan pada pakaian. Pemilihan teknik *upcycle* dengan penambahan hiasan pada pakaian dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki, menutupi, dan memperbarui pakaian yang mengalami kerusakan agar terlihat lebih berkualitas serta sesuai dengan tren terkini, sehingga pakaian memiliki nilai estetika dan nilai jual yang lebih tinggi. Pada teknik *upcycle* ini, material hiasan dapat berupa sulaman, penambahan aplikasi, maupun pemanfaatan kain sisa produksi (Hasmia et al., 2023). Proses menghias kain dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan teknik *sashiko*.

Teknik *sashiko* adalah teknik sulaman yang menggabungkan fungsi praktis dan dekoratif. Teknik *sashiko* umumnya diterapkan pada berbagai jenis busana tradisional Jepang seperti kimono, lengan baju, celemek, dan hanten (jaket longgar khas Jepang). Penerapan teknik bertujuan untuk memperkuat kain serta memperpanjang usia pakaian. Namun, seiring perkembangan tren dan kreativitas dalam desain busana modern, *sashiko* kini mulai diaplikasikan pada berbagai jenis pakaian kontemporer, termasuk kemeja, sebagai bentuk eksplorasi estetika sekaligus upaya mempertahankan nilai keberlanjutan melalui teknik perbaikan dan dekorasi kain. Kelebihan teknik *sashiko* terletak pada kemampuannya untuk memperbaiki dan memperindah suatu karya. Jahitan yang dibuat tidak hanya memperkuat tetapi juga memperindah permukaan kain (Hayes, 2019). Dengan kelebihanannya yang mampu memadukan fungsi dan estetika, teknik *sashiko* dapat diterapkan pada kemeja untuk mengatasi kerusakan pada kemeja serta

memperpanjang jangka waktu pemakaian melalui proses perbaikan yang kreatif dan berkelanjutan.

Peneliti memilih sumber inspirasi permainan tradisional, permainan tradisional dipilih sebagai sumber inspirasi karena memiliki beragam jenis dan bentuk yang dapat dieksplorasi menjadi elemen visual dalam desain. Setiap permainan tradisional, seperti gangsing, kelereng, taplak gunung, congklak, dan lompat tali, memiliki karakteristik bentuk, pola, serta gerak yang unik. Keberagaman ini memberikan potensi besar untuk dikembangkan menjadi motif atau pola dekoratif dalam penerapan teknik *sashiko*, sehingga menghasilkan karya yang tidak hanya estetis tetapi juga terdapat makna budaya (Nasrulloh et al., 2024). Di sisi lain, permainan tradisional kini mulai kurang dikenal dan tergerus oleh perkembangan teknologi modern. Oleh karena itu, mengangkat permainan tradisional sebagai inspirasi desain tidak hanya menghasilkan karya yang estetik dan bermakna, tetapi juga menjadi upaya untuk melestarikan serta memperkenalkan kembali warisan budaya yang hampir terlupakan (Cornelis Putri et al., 2022)

Tema ini juga sejalan dengan arah *trend forecasting* 2025/2026 “*Neo-Nostalgic*” yang menekankan pada kebangkitan kembali kenangan masa kecil serta pemaknaan ulang terhadap nilai-nilai tradisi di era modern (Indonesian Fashion Chamber (IFC), 2024). Permainan tradisional seperti congklak, gangsing, kelereng, lompat tali, dan engklek dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi desain dalam praktik *upcycle*. Pemilihan inspirasi tersebut tidak hanya memperkaya aspek visual pada busana yang dihasilkan, melainkan juga menghadirkan nilai emosional dan pesan kultural yang relevan, yakni melestarikan serta memperkenalkan kembali warisan budaya kepada generasi masa kini. (Cornelis Putri et al., 2022)

Peneliti terinspirasi untuk memodifikasi kemeja-kemeja yang sudah tidak terpakai menjadi kemeja yang lebih modern dan *up to date* yang memiliki nilai estetika dengan mengikuti *trend fashion* yang berkembang saat ini. Upaya yang akan dilakukan untuk merubah kemeja tersebut yaitu dengan mengolah kemeja menggunakan teknik *upcycling* menambah hiasan atau material. Penerapan teknik *sashiko* pada kemeja akan di *Upcycle* berdasarkan teori estetika A.A.M. Djelantik (1999), yang mencakup tiga aspek penilaian utama, yaitu wujud atau rupa, bobot atau isi, serta penampilan atau penyajian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka terdapat masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perubahan tren *fashion* yang sangat cepat akibat perkembangan teknologi telah melahirkan fenomena *fast fashion* yang mendorong konsumen untuk terus mengikuti tren terbaru.
2. Banyaknya kemeja tidak terpakai dikarenakan kerusakan seperti warna pudar, noda dan berlubang.
3. Kebiasaan *impulsive buying* atau pembelian pakaian secara berlebihan tanpa pertimbangan kebutuhan menyebabkan terjadinya penumpukan dalam penyimpanan produk *fashion*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, pembatasan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Produk yang di *upcycle* adalah kemeja wanita yang memiliki kerusakan berupa berlubang, noda warna pudar dan serat renggang.
2. Teknik *upcycle* yang digunakan yaitu penambahan hiasan/material dengan teknik jahitan *sashiko* mayozashi dan hitomezashi.
3. Sumber inspirasi yang mengacu pada *trend forecasting* 2025/2026 “*Neo-Nostalgic*” sub tema *retrospective* dengan inspirasi “Permainan Tradisional”.
4. Penilaian yang digunakan yaitu penilaian estetika menurut (Djelantik,1999), terdapat 3 teori utama dalam estetika antara lain : (1)wujud atau rupa, (2)bobot/ isi (3)gagasan/ide.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini ialah “Bagaimana estetika *upcycling* kemeja dengan teknik aplikasi dan *sashiko*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam proposal skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan busana yang lebih sesuai dengan tren dan konsep berkelanjutan dari pemanfaatan pakaian tidak terpakai.
2. Menambah wawasan mengenai penerapan teknik jahit *sashiko* pada produk *upcycle*.
3. Menghasilkan hiasan dari kain sisa produksi pada produk kemeja agar menjadi produk dengan desain lebih tren.
4. Mendapatkan hasil penelitian estetika pada produk *upcycle* kemeja berdasarkan teori (Djelantik,1999), terdapat 3 teori utama dalam estetika antara lain : (1) wujud atau rupa, (2) bobot atau isi (3) gagasan atau ide.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan dapat menambah wawasan berupa pengetahuan dan keterampilan dalam mengeksplorasi teknik jahitan *sashiko* sebagai hiasan produk *upcycle* kemeja
2. Sebagai bahan informasi dan referensi pada penelitian lain yang berkaitan dengan konsep, topik dan tema penelitian ini
3. Dapat menambah referensi mengenai pembuatan dan hasil dari hiasan teknik *sashiko* pada produk *upcycle* kemeja.

Intelligentia - Dignitas