

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era kemajuan industri *fashion* saat ini, bisnis *fashion* semakin berkembang luas. Hal tersebut terjadi karena di Indonesia mulai banyak *brand fashion* UMKM yang ikut berlomba-lomba untuk menduduki pasar tersebut. Menurut Kementerian Ekonomi Kreatif (2024) Sub sektor *fashion* memiliki kontribusi dengan PDB negara sebanyak 55%. Dengan tingginya permintaan masyarakat terhadap produk *fashion*, maka jumlah produk *fashion* yang perlu dihasilkan oleh industri juga semakin tinggi. Sub sektor industri *fashion* yang paling berperan penting terhadap proses pembuatan produk adalah garmen, konveksi, dan penjahit rumahan. Berdasarkan data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) persentase limbah tekstil di Indonesia telah menyumbang sekitar 2,63% dari total persentase seluruh sampah (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan RI, 2024).

Kain sisa produksi merupakan permasalahan yang paling sering dihadapi oleh pelaku industri *fashion*. Kain sisa produksi adalah kain sisa dari produksi yang sudah tidak layak untuk dipakai, kain ini berasal dari konveksi dan garmen yang skalanya kecil maupun besar dan menjadi jenis limbah yang tidak bisa diabaikan, karena sisa produksi ini tidak mudah terurai dan kompos karena termasuk ke dalam limbah anorganik. Jika sisa produksi tersebut dibakar maka akan menghasilkan gas dan asap yang beracun, serta berbahaya bagi lingkungan sekitar (Toewak et al., 2023). Beberapa industri lebih memilih untuk menjual kembali kain sisa produksi karena tidak dapat mengelola sisa produksi tersebut, sehingga terjadi penumpukan limbah di kawasan industri tersebut (Putri & Widiawati, 2021).

Berdasarkan informasi dari *National Geographics* pada bulan Maret 2020, sekitar 8,2% limbah tekstil ini telah mencemari lingkungan di Indonesia serta berdasarkan data dari Badan Perlindungan Lingkungan menyatakan bahwa 15,1 juta ton limbah tekstil yang dihasilkan pada tahun 2013 sedangkan sebanyak 12,8 juta ton limbah tekstil terbuang begitu saja (Sumber : *National Public Radio*). Oleh karena itu *The Sustainable Fashion Forum* menyatakan bahwa konsumsi pakaian

akan meningkat menjadi 63% dari 62 juta ton menjadi 102 juta ton di tahun 2030. Data global juga menunjukkan adanya 92 juta ton limbah tekstil yang dihasilkan. Syarifah aktivis *Zero Waste* Indonesia mengatakan Jumlah tersebut setara dengan satu truk sampah penuh dengan tekstil yang datang ke TPA setiap detik (Toewak et al., 2023) Berdasarkan data tersebut, banyaknya penumpukan sisa kain produksi yang saat ini masih menjadi masalah di berbagai sub sektor industri *fashion*, tidak hanya pada industri yang skalanya besar tetapi juga pada skala kecil seperti UMKM. Salah satunya adalah konveksi Level Easy, yang berada di Jl. Mahakam, Rambutan, Ciracas, Jakarta Timur. Konveksi ini merupakan konveksi UMKM yang berfokus pada pembuatan pakaian. Level Easy menawarkan jasa pembuatan pakaian mulai dari desain pakaian, pemilihan kain, penjahitan, sablon, dan bordir. Jenis pakaian yang dibuat di Level Easy cukup beragam mulai dari *t-shirt*, hoodie, serta berbagai model celana, semua jenis pakaian yang dibuat di konveksi tersebut desain dan modelnya dapat disesuaikan dengan permintaan *customer*. Namun, dari beberapa jenis pakaian yang dibuat, Level Easy lebih banyak memenuhi permintaan konsumen pada produk *t-shirt* dengan bahan katun combed 20s dan 24s. Konsumen yang menggunakan jasa dari Level Easy rata-rata adalah anak muda, khususnya Gen Z pada rentan usia (18-28 tahun) yang ingin memulai membuka bisnis *brand* sendiri atau komunitas tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan Fariz selaku pemilik konveksi, Level Easy memproduksi pakaian dari *customer* paling sedikit dua lusin dan aktif memproduksi pakaian setiap hari. Produksi yang dilakukan setiap hari oleh Level Easy menghasilkan banyak sisa kain, sisa kain produksi yang dihasilkan biasanya dijual begitu saja kepada pengepul setiap satu tahun sekali, sehingga potensi pemanfaatannya sebagai produk bernilai tambah belum dieksplorasi lebih lanjut dan dalam jangka waktu tersebut mengakibatkan banyaknya karung sisa produksi yang menumpuk. Berdasarkan hasil observasi langsung oleh peneliti, sisa kain produksi yang dihasilkan terkumpul secara bertahap sehingga jumlahnya semakin banyak, hal tersebut menyebabkan penumpukan sisa kain produksi karena tidak tersedianya unit khusus untuk mengelola sisa kain tersebut. Kebanyakan sisa kain produksi yang dihasilkan oleh Level Easy merupakan kain berbahan katun combed dengan ketebalan 20s dan 24s, kain sisa produksi tersebut rata-rata

berwarna hitam dan putih dengan potongan yang cukup lebar sehingga memungkinkan kain-kain tersebut bisa dimanfaatkan kembali.



Gambar 1.1 Kain sisa produksi Level Easy
(Sumber : Pramitha, 2025)



Gambar 1.2 Potongan Kain sisa produksi Level Easy
(Sumber : Pramitha, 2025)

Penelitian oleh Salma et al. (2025) yang berjudul “Pemanfaatan Kain sisa produksi Katun Menggunakan Teknik *Felting* Sebagai Produk *Fashion*” menunjukkan bahwa sisa produksi kain katun combed dari rumah bordir dapat diolah kembali menjadi material alternatif yang memiliki nilai fungsional, nilai tambah, dan jual karena keunikan tekstur dan visual yang dihasilkan. Namun pada penelitian ini hanya berfokus pada teknik *felting* yang diaplikasikan pada produk pakaian.

Penelitian lain oleh Nurindah (2025) yang berjudul “*COLOR POP*” Penambahan Nilai Pada Limbah *Cotton combed* Dengan Tema *POPART*” pemanfaatan sisa kain produksi konveksi distro dengan bahan utama yaitu katun combed yang

menggunakan teknik *patchwork* dapat menghasilkan produk *fashion* yang bernilai tinggi serta menambah daya saing produk yang ramah lingkungan. Namun pada penelitian ini hanya menggunakan teknik *patchwork* dengan lebih menonjolkan warna yang beragam dan mencolok dengan menggunakan *arty style*. Berdasarkan kedua penelitian terdahulu, penelitian tentang pemanfaatan sisa kain produksi berbahan katun combed telah dilakukan dalam berbagai bentuk produk. Namun, penerapan teknik *patchwork* yang dikombinasi dengan teknik *appliqué* pada rancangan *t-shirt* dengan *look streetwear* menggunakan bahan katun combed sisa produksi masih belum menjadi fokus kajian.

Patchwork adalah sebuah seni yang dihasilkan dari menyusun serta menggabungkan potongan kain perca atau potongan kain utuh yang dijahit agar membentuk pola atau desain yang sudah ditentukan (Utami et al., 2023). Teknik *patchwork* mempunyai keunggulan dikarenakan dapat menyatukan berbagai potongan kain sisa produksi dengan karakteristik dan warna yang berbeda. Namun, teknik tersebut juga memiliki keterbatasan karena garis sambungan yang tercipta cenderung monoton (Listiani, 2026). Untuk mengurangi tampilan yang monoton pada *patchwork* tersebut, penelitian ini memanfaatkan teknik *appliqué* sebagai elemen dekoratif tambahan pada permukaan kain. *Appliqué* sendiri merupakan teknik dalam seni tekstil dengan menempelkan potongan kain perca yang telah dibuat pola di atas kain yang lain (Hamiyati, 2012 dalam Nafila Raharjo et al., 2024).

Penelitian ini terinspirasi dari budaya *hip-hop* yang diwujudkan dalam pakaian *streetwear* yang saat ini sedang banyak digemari anak muda di Indonesia khususnya pada generasi Z. *Streetwear* sudah dianggap menjadi salah satu gaya berbusana yang paling populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Chandra et al., 2025). Melihat tren *streetwear* yang saat ini sedang berkembang, maka penelitian ini mengadaptasi *look streetwear* yang diwujudkan dalam bentuk *t-shirt*. Penelitian yang dilakukan oleh Sharon K.D Wardoyo & Ronny H. Walean (2022) menyatakan bahwa *t-shirt* adalah salah satu produk *fashion* yang paling banyak diminati oleh segala usia dan menjadi pakaian yang digemari anak muda saat ini. Pada penelitian tersebut faktor - faktor yang menentukan keputusan pembelian *t-shirt* merek lokal pada generasi z, hasilnya menunjukkan terdapat beberapa faktor yang dapat

mempengaruhi keputusan pembelian konsumen generasi Z, yaitu tren, saluran digital, *influencer* media sosial, orisinalitas merek, kesederhanaan desain, dan motif. Dari keenam faktor tersebut, faktor yang paling dominan untuk mempengaruhi keputusan pembelian generasi Z adalah tren dan desain. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pemilihan produk *t-shirt* dalam memanfaatkan kembali kain sisa produksi katun combed melalui desain pakaian *streetwear* yang diwujudkan dalam bentuk *graphic t-shirt* memiliki potensi pasar di kalangan generasi muda. Pada penelitian ini desain *t-shirt* yang dibuat mengambil inspirasi dari *hip-hop culture* yang diwujudkan dalam busana *streetwear* dengan mengeksplorasi *graphic t-shirt* yang mengadaptasi elemen tipografi dan *numbering* dari *sports jersey*. Katun combed dipilih sebagai bahan utama karena sisa produksi yang dihasilkan dari Level Easy merupakan kain katun combed 20s dan 24s yang memiliki warna hitam dan putih. Melalui pendekatan ini, produk *t-shirt* diharapkan dapat merepresentasikan karakter *streetwear* yang modern namun tetap memiliki nilai dari budaya *hip-hop* yang menjadi akar lahirnya gaya tersebut.

Pengembangan desain pada penelitian ini juga mengacu pada *trend forecasting* 2026/2027, yaitu *RECODE* yang mengambil tren *Power Mode* dengan sub tema *Renegade Rooted*. Tren ini dipilih peneliti karena menekankan kebebasan berekspresi, keberanian visual, serta menonjolkan identitas personal yang relevan dengan karakter *streetwear* dan budaya *hip-hop*. Sub tema *Renegade Rooted* juga mengangkat nilai-nilai keberlanjutan dan sikap kritis terhadap norma konvensional yang kemudian diwujudkan dalam penelitian ini melalui pemanfaatan sisa kain produksi dengan penerapan teknik *patchwork* dan *appliqué*.

Dari permasalahan di atas, munculnya fenomena penumpukan sisa kain produksi yang pengelolaannya belum efektif dan optimal di Level Easy, maka sangat dibutuhkan solusi yang tepat dan baik dalam mengatasi fenomena tersebut menjadi produk yang lebih memiliki nilai jual tinggi. Solusi yang digunakan adalah dengan mengelola kembali kain sisa produksi tersebut menjadi produk *t-shirt* dengan *look streetwear* menggunakan teknik *patchwork* dan *appliqué*. penulis berharap dapat mengurangi penumpukan sisa kain produksi dari konveksi dengan memanfaatkannya menjadi produk *t-shirt*. Melalui penggabungan teknik *patchwork* dan *appliqué* dengan memanfaatkan sisa kain produksi katun combed, penelitian

ini bertujuan untuk melihat nilai estetika pada produk yang dihasilkan. Estetika merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, serta mempelajari semua aspek yang disebut keindahan (A.A.M. Djelantik, 1999). Untuk melihat nilai estetika tersebut penelitian ini didasarkan pada teori estetika menurut A.A.M. Djelantik (1999) yang mengemukakan bahwa terdapat tiga unsur utama yang menjadikan suatu benda tampak estetik, yaitu wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian. Pengelolaan sisa kain ini juga bertujuan untuk mengurangi dan memanfaatkan potongan kain yang sudah tidak terpakai menjadi pakaian yang memiliki nilai estetika dan dapat menambah nilai jual. Sisa kain dari produksi tersebut diolah dengan teknik *patchwork* dan *appliqué* yang selanjutnya dinilai berdasarkan teori estetika. Hasil produk ini nantinya dapat dijadikan produk yang layak pakai serta dapat menjadi alternatif solusi yang lebih ramah lingkungan pada fenomena *fast fashion* saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Di Indonesia telah terjadi penumpukan sisa kain produksi yang berasal dari sub sektor industri *fashion*.
2. Adanya penumpukan sisa kain produksi pada salah satu konveksi di Jakarta Timur.
3. Kurangnya pengetahuan dan kesadaran dari pelaku usaha tentang cara pengelolaan sisa kain produksi yang optimal, terutama pada industri kecil.
4. Keterbatasan pada unit produksi yang dapat mengeksplorasi kembali sisa kain produksi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah di atas, maka pembatasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembuatan produk dengan mengelola kembali sisa kain produksi.
2. Produk yang dihasilkan yaitu *t-shirt* dengan *look streetwear*.

3. Pengelolaan sisa kain pada produk ini menggunakan teknik *patchwork* dan *appliqué*.
4. Penilaian produk berdasarkan teori estetika berupa wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana estetika *t-shirt* berbahan katun combed dengan teknik *patchwork* dan *appliqué*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat produk *t-shirt* yang lebih ramah lingkungan dengan mengelola kembali sisa kain produksi katun combed menggunakan teknik *patchwork* dan *appliqué*.
2. Mengetahui hasil penilaian *t-shirt* berbahan katun combed dengan teknik *patchwork* dan *appliqué* berdasarkan penilaian estetika berupa indikator wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi penilaian produk estetika *t-shirt* berbahan katun combed dengan teknik *patchwork* dan *appliqué*.

1.6.2 Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain :

1. Bagi Penulis

Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan Tata Busana pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, dan sebagai wadah untuk melatih dan mengembangkan dalam bidang penelitian.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan dapat menghasilkan produk dengan inovasi dan kreativitas yang lain dengan penerapan komponen, teknik perencanaan, dan perwujudan untuk meningkatkan nilai karya suatu produk busana.

3. Bagi Masyarakat

Melalui pembuatan *t-shirt* dengan teknik *patchwork* dan *appliqué*, diharapkan dapat meningkatkan nilai dan daya tarik masyarakat pada busana dari sisa kain produksi. Serta menjadi bahan rekomendasi untuk konveksi Level Easy dalam mengelola kembali sisa kain produksi agar menjadi produk yang memiliki nilai jual dan dapat menjadi peluang usaha baru.

