

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri fashion merupakan salah satu sektor yang mengalami perkembangan sangat pesat seiring dengan perubahan gaya hidup masyarakat. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya konsep *fast fashion*, yaitu desain bisnis yang mengutamakan produksi pakaian dalam waktu singkat dan jumlah besar untuk memenuhi permintaan pasar terhadap tren terbaru. Meskipun menawarkan produk yang mudah diakses dengan harga terjangkau, sistem *fast fashion* menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti meningkatnya limbah tekstil, tingginya emisi karbon, serta eksploitasi tenaga kerja dalam proses produksinya (Khuriyawati, 2025). Di Indonesia, perkembangan *fast fashion* semakin pesat dengan hadirnya berbagai merek global, seperti H&M, Uniqlo, dan Zara, yang semakin mendominasi pasar serta mendorong masyarakat untuk membeli pakaian lebih sering mengikuti perubahan tren (Balqis, 2026).

Meningkatnya limbah tekstil tidak terlepas dari perubahan pola konsumsi masyarakat, terutama akibat berkembangnya tren fashion dan budaya konsumtif (Afifah et al., 2026). Pesatnya perkembangan teknologi digital semakin memperkuat budaya konsumsi masyarakat terhadap produk fashion. Berbagai platform media sosial, seperti Instagram, TikTok, dan SnackVideo, kini menjadi sumber utama referensi gaya berpakaian. Selain itu, gaya hidup masyarakat Indonesia yang aktif melakukan berbagai aktivitas di luar rumah turut meningkatkan perhatian terhadap penampilan. Paparan konten fashion yang terus-menerus di media sosial mendorong masyarakat untuk mengikuti tren agar tidak merasa tertinggal (*fear of missing out*), sehingga intensitas pembelian pakaian semakin meningkat (Tanjaya, 2024).

Fenomena tersebut tidak hanya terjadi pada konsumen dewasa, tetapi juga mulai memengaruhi anak-anak. Anak usia tujuh tahun ke atas telah aktif menggunakan media sosial sehingga lebih mudah terpapar tren berpakaian yang ditampilkan oleh *influencer* maupun figur publik. Bahkan, sebanyak 61,5% pengguna media sosial di Indonesia terdorong membeli suatu produk setelah

melihat ulasan teman atau figur publik. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran yang besar dalam membentuk perilaku konsumsi sejak usia dini (Balqis, 2026).

Di sisi lain, kebutuhan pakaian anak relatif lebih tinggi dibandingkan orang dewasa karena dipengaruhi oleh pertumbuhan fisik yang berlangsung cepat. Anak memerlukan penggantian ukuran pakaian secara berkala agar tetap sesuai dengan perkembangan tubuhnya. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2023), konsumsi pakaian anak usia 5–12 tahun meningkat sebesar 12% setiap tahun. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permintaan terhadap busana anak terus mengalami kenaikan sehingga berpotensi meningkatkan jumlah pakaian yang diproduksi maupun dibuang (Balqis, 2026).

Tingginya konsumsi pakaian anak juga tercermin dari hasil penelitian Tanjaya (2024). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua membeli pakaian anak secara daring dengan frekuensi yang cukup tinggi, mulai dari setiap dua hingga tiga minggu sekali untuk bayi, sebulan sekali, hingga setiap dua atau tiga bulan sekali untuk anak yang lebih besar. Selain dipengaruhi oleh pertumbuhan anak, keputusan pembelian juga didorong oleh kemudahan akses belanja daring, harga yang relatif terjangkau, berbagai program promosi, serta munculnya tren atau tema tertentu. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelian pakaian anak tidak lagi semata-mata didasarkan pada kebutuhan fungsional, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor tren dan pemasaran digital (Tanjaya, 2024).

Kondisi tersebut berpotensi mempercepat siklus penggunaan pakaian anak. Pakaian yang masih layak pakai sering kali tidak digunakan (Astuti et al., 2025) lagi karena ukuran sudah tidak sesuai, desain dianggap ketinggalan tren, atau orang tua memilih membeli produk baru ketika terdapat promosi. Akibatnya, umur pakai produk menjadi lebih singkat dan jumlah limbah tekstil berpotensi meningkat. Data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN KLHK) tahun 2021 menunjukkan bahwa Indonesia menghasilkan sekitar 2,3 juta ton limbah tekstil atau setara dengan 12% dari total sampah nasional. Limbah tekstil, khususnya yang berasal dari produk fashion berbasis tren cepat, berpotensi mencemari lingkungan karena sulit terurai dan berkontribusi terhadap peningkatan emisi karbon. Kondisi

ini menegaskan bahwa tingginya konsumsi pakaian tidak hanya berdampak pada tingkat rumah tangga, tetapi juga menjadi persoalan lingkungan yang memerlukan perhatian serius (Astuti et al., 2025).

Di sisi lain, orang tua memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan konsumsi anak dengan memberikan teladan perilaku konsumsi yang bijak dan bertanggung jawab sebagai upaya menjaga kelestarian lingkungan. Namun, pesatnya perkembangan media sosial, maraknya industri *fast fashion*, serta kemudahan akses terhadap berbagai produk fashion dapat mendorong anak untuk mengembangkan perilaku konsumtif sejak usia dini. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fitriyah (2013) dalam (Balqis, 2026) yang menyatakan bahwa anak-anak cenderung membeli suatu produk karena dipengaruhi oleh iklan dan tekanan sosial, bukan semata-mata berdasarkan kebutuhan. Apabila kondisi ini terus berlangsung, perilaku konsumtif tersebut berpotensi terbawa hingga dewasa dan memperburuk permasalahan lingkungan akibat meningkatnya limbah tekstil.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pada produk busana anak yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika, tetapi juga mampu memperpanjang masa pakai produk sehingga frekuensi pembelian pakaian dapat ditekan. Sejalan dengan perkembangan tren busana anak yang mengarah pada desain yang fleksibel, multifungsi, dan berkelanjutan, konsep *modular design* menjadi salah satu solusi yang relevan karena memungkinkan satu produk digunakan dalam berbagai kesempatan dengan variasi tampilan yang berbeda (Putri & Sunarya, 2022). Peneliti menyesuaikan perancangan busana anak dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak usia 6–9 tahun agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga nyaman, aman, dan sesuai untuk digunakan dalam berbagai aktivitas. Oleh karena itu, busana anak yang dikembangkan memenuhi persyaratan dasar, yaitu memiliki desain yang sederhana dan tidak membatasi ruang gerak, menggunakan bahan yang lembut serta mampu menyerap keringat, menerapkan warna-warna cerah, motif yang proporsional, hiasan yang aman, serta teknik jahit yang kuat sehingga memberikan kenyamanan dan keamanan saat dikenakan oleh anak (Rahma et al., 2022).

Berdasarkan fenomena tingginya konsumsi pakaian anak, penumpukan busana akibat keterbatasan konteks penggunaan, rendahnya fungsi pakaian

konvensional, serta implikasinya terhadap lingkungan, diperlukan inovasi desain yang lebih adaptif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian mengenai "Produk Busana Anak dengan Konsep *Modular Design*" menjadi relevan untuk dilakukan. Konsep modular diharapkan mampu menghadirkan busana anak yang fleksibel, multifungsi, dan memiliki nilai guna yang lebih tinggi sehingga dapat digunakan dalam berbagai aktivitas serta mendukung pola konsumsi yang lebih efisien dan berkelanjutan.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan dalam latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan *fast fashion* menyebabkan konsumsi pakaian meningkat seiring dengan perubahan tren yang berlangsung sangat cepat.
2. Paparan teknologi digital dan media sosial mendorong perilaku konsumtif dalam pembelian pakaian, termasuk pada produk busana anak.
3. Konsumsi pakaian anak terus meningkat karena pertumbuhan fisik anak yang cepat sehingga frekuensi pembelian pakaian menjadi tinggi.
4. Tingginya frekuensi pembelian pakaian anak menyebabkan masa pakai pakaian relatif singkat dan meningkatkan penumpukan pakaian yang masih layak pakai.
5. Meningkatnya konsumsi pakaian anak berkontribusi terhadap bertambahnya limbah tekstil yang berdampak pada permasalahan lingkungan.
6. Produk busana anak yang beredar pada umumnya masih memiliki fungsi dan tampilan yang terbatas sehingga nilai guna serta masa pakainya belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, penelitian ini dibatasi pada:

1. Produk fashion yang dihasilkan yaitu busana anak dengan konsep *Modular Design*
2. Jenis Modular design yang digunakan adalah *single-function module*
3. Penilaian produk berdasarkan teori dimensi kualitas produk menurut Kotler dan Keller (2022), yaitu Fungsi inti (*core function*), Fitur (*features*), Kualitas kinerja (*performance quality*), Bentuk (*form*), Gaya (*style*), dan Penyesuaian (*customization*).
4. Penilaian produk busana anak berdasarkan teori prinsip desain menurut Wolfe (2011) yaitu Keseimbangan (*Balance*), Proporsi (*Proportion/Scale*), Penekanan (*Emphasis*), Harmoni (*Unity*)

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Penilaian Produk Busana Anak dengan Konsep *Modular Design*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli busana mengenai penilaian produk Busana Anak dengan konsep *modular design* berdasarkan teori kualitas produk (fungsi inti, fitur, kualitas kinerja, bentuk, gaya, dan penyesuaian) serta prinsip desain (keseimbangan, proporsi, penekanan, dan harmoni). Hasil penilaian tersebut diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan desain modular dan menjadi referensi pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan bahwa kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam merancang produk Busana Anak berbasis *Modular Design* yang sesuai dengan kebutuhan anak, sekaligus mengembangkan kemampuan analisis terhadap kualitas dan prinsip desain dalam fashion yang fleksibel dan multifungsi.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menjadi referensi pembelajaran yang memperkaya wawasan mengenai inovasi desain modular, teknik konstruksi busana, serta pengembangan produk yang fungsional dan berkelanjutan. Penelitian ini juga memberikan contoh nyata mengenai proses evaluasi desain melalui pendapat ahli yang dapat dijadikan acuan dalam pengerjaan tugas atau proyek desain.

3. Bagi Program Studi

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya khasanah penelitian yang relevan dengan perkembangan industri fashion, mendukung pengembangan kurikulum berbasis inovasi desain, serta menjadi bahan kajian dalam pembelajaran mengenai tren, konstruksi, dan desain yang adaptif terhadap kebutuhan konsumen masa kini.

Intelligentia - Dignitas