

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan waktu jumlah produksi busana yang cukup besar tentunya mempengaruhi jumlah limbah di Indonesia yang sudah sangat meningkat, dan tentunya sangat memerlukan kesadaran diri dari masyarakat tentang betapa pentingnya menjaga lingkungan. Salah satu caranya seperti meminimalisir limbah tekstil, dengan cara memaksimalkan bahan tekstil yang dapat disolusikan dengan cara menggunakan teknik *Zero Waste Fashion Design* dalam proses desain produk yang akan di produksi. *Zero Waste fashion* adalah peningkatan hidup yang tak dapat disangkal manfaat kesehatan yang dengan penerapan metode *zero waste fashion* ini memiliki keuntungan seperti penghematan biaya dan waktu (Johnson, 2013). Teknik membuat pakaian dengan penempatan pola yang efektif dan sebisa mungkin menghasilkan maksimal hingga 0% limbah dan minimal 15% limbah yang tersisa sehingga tidak banyak menghasilkan limbah produksi dan dapat berperilaku lebih bijak dalam memilih, membeli, menggunakan dan membuat busana.

Pembuatan busana menggunakan teknik *Zero Waste Fashion* dapat sangat terbantu dengan pembuatan pola busana menggunakan metode *digital* yang akan menjadi suatu teknologi yang memiliki banyak keuntungan seperti memudahkan penyusunan pola geometris yang dapat meminimalisir letak jahitannya, tidak menggunakan kertas dalam pembuatan pola busana. Dengan pola busana geometris dapat disesuaikan dengan pengaplikasian motif geometris pada busana, penyusunan motif geometris pada pola busana juga dapat lebih mudah di perkirakan menggunakan media *digital*. Motif geometris terinspirasi dari beberapa bentuk geometris pada unsur seni rupa yang dapat dikembangkan menjadi beberapa motif yang lebih variatif. Proses pencetakan motif geometris pada bahan dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *digital printing* agar lebih mudah dalam penempatan motif geometris pada pola busana sesuai dengan desain busananya. *Digital printing* jauh lebih menguntungkan daripada metode pencetakan tradisional, seperti kecepatan, efisiensi, lebih sedikit pembatasan desain dan biaya yang lebih rendah dalam produksi yang lebih kecil. (Bowles, 2015). Selain itu keuntungan dari teknik *digital printing* yaitu memberikan hasil yang lebih rapi dan nyata.

Dari data yang sudah ada diatas, terlihat bahwa penerapan metode *zero waste fashion design* yang bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan bahan dengan bentuk pola busana geometris yang dibuat secara *digital*, dapat disesuaikan dengan mengaplikasikan motif geometris pada *surface* busananya. Pencetakan motif geometris pada pola busana dapat dicetak menggunakan teknik *digital printing*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang berasal dari studi literatur, observasi dan eksplorasi yang sudah dilakukan.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang tertera dalam latar belakang, maka dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya peluang dalam mengolah pola menggunakan metode *zero waste*, dalam produksi busana.
2. Adanya peluang untuk mengaplikasikan teknik *digital printing* pada busana.
3. Adanya potensi untuk mengaplikasikan konsep geometris dalam proses perancangan busana dan pengaplikasian motif.

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peletakan pola busana yang lebih efektif yang akan diolah menggunakan teknik *zero waste*?
2. Bagaimana merancang busana dengan desain yang lebih variatif?
3. Bagaimana cara pengaplikasian motif geometris pada pola busana?

I.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses pembuatan pola busana geometris dengan teknik *zero waste* fashion yang memaksimalkan penggunaan bahan, dengan maksimal limbah sebanyak 15% limbah yang dihasilkan.
2. Pengolahan beberapa bentuk unsur rupa menjadi sebuah motif geometris.
3. Pengaplikasian teknik *digital printing* yang akan digunakan.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan busana dari pengolahan teknik *zero waste* untuk memaksimalkan penggunaan bahan dan meminimalisir limbah.
2. Membuat motif geometris dan diaplikasikan pada pola busana secara *digital*.
3. Mengaplikasikan motif geometris menggunakan teknik *digital printing* pada busana.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya acuan sumber bagi masyarakat tentang bagaimana mengolah pola dengan semaksimal mungkin menggunakan teknik *zero waste fashion*.
2. Memberi inspirasi dalam pengembangan busana dengan mengaplikasikan motif geometris yang di buat melalui pengembangan dari bentuk-bentuk unsur rupa. kepada mahasiswa lainnya untuk bisa mengaplikasikan motif ke dalam pola busana geometris menggunakan teknik *digital printing*.

I.7 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data yang di dapat dari beberapa artikel, jurnal, dan beberapa buku referensi.

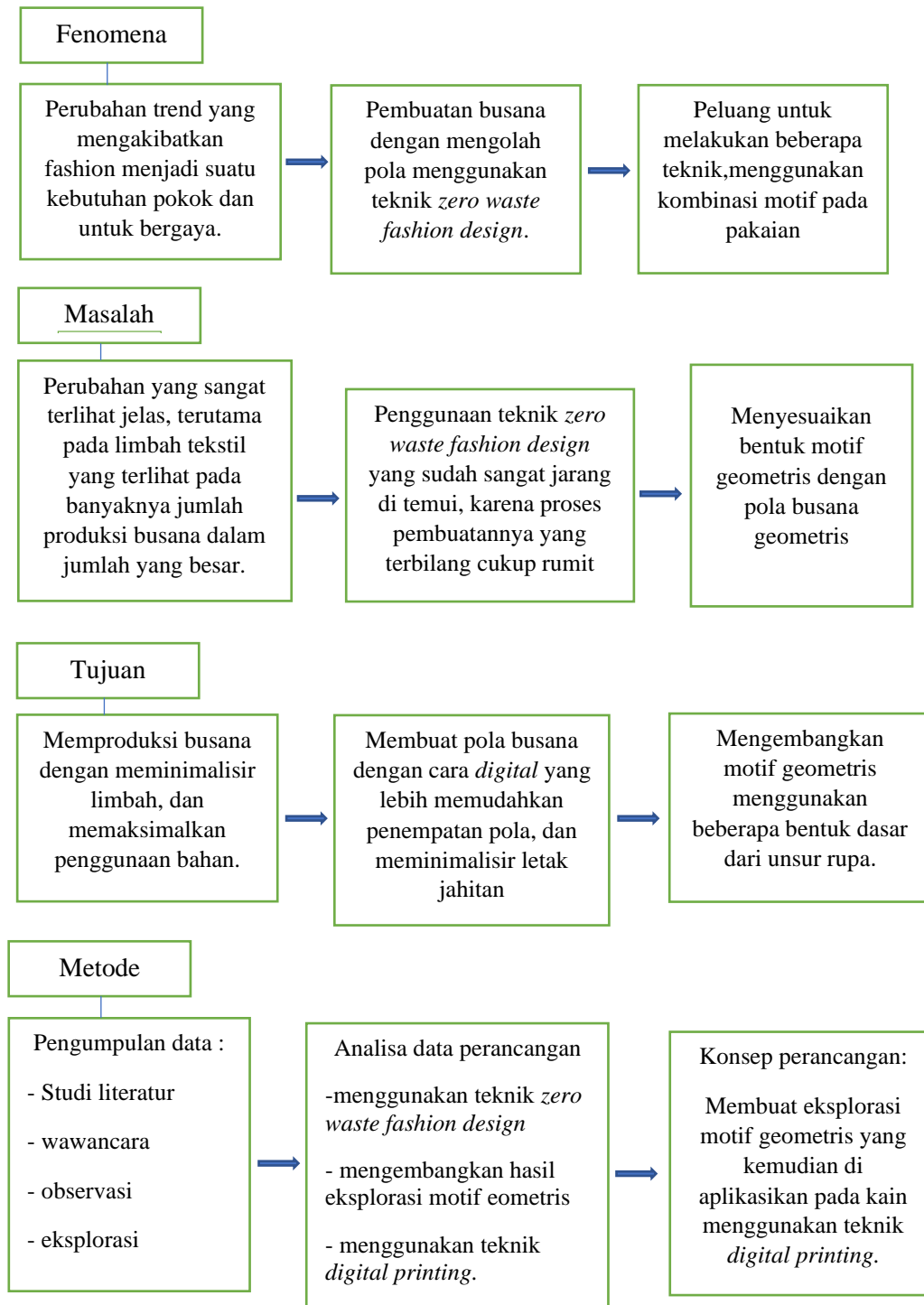
2. Observasi

Observasi yang masih bisa dilakukan secara langsung, walaupun dalam keadaan terkena dampak dari pandemi Covid-19, tempat observasi masih tetap berjalan dan dapat di kunjungi.

3. Eksperimen

Eksperimen yang dilakukan dengan cara membuat beberapa eksplorasi dengan berbagai cara untuk mulai membuat desain motif geometris dengan baik dan benar.

I.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Penelitian

Sumber: (Data Penulis, 2022)

I.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari hasil penelitian di atas bertujuan agar lebih memahami laporan yang terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan kerangka penelitian.

b. BAB II STUDI LITERATUR

Pada bab ini berisikan tentang segala teori dan informasi yang relevan sebagai tumpuan dalam merancang dan menjadi pendukung permasalahan penelitian.

c. BAB III PROSES PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang data primer, dan sekunder, menjelaskan tentang proses eksplorasi teknik yang digunakan.

d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang bagaimana proses perancangan produk, seperti mood board, konsep, target market, perancangan desain, *technical drawing*, pembuatan motif geometris, penggunaan teknik *digital printing* dan proses produksi produk.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang dapat di ambil dari hasil penelitian di atas yang bertujuan agar menjadi lebih baik untuk ke depannya.

f. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi tentang segala sumber data dan teori yang di gunakan pada penelitian ini.