

BAB I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Industri *fashion* saat ini berkembang semakin pesat di era modern terutama di Indonesia, selain itu masyarakat memiliki antusiasme tinggi dalam berpakaian dan terus meningkat di setiap tahunnya. Dampak buruk dari industri *fashion* bagi lingkungan berupa limbah tekstil dari pemotongan kain di tempat garmen dengan persentase limbah selama proses pemotongan adalah 15% setiap produksinya (Rissanen, 2013). *Zero waste fashion design* adalah sistem yang diterapkan untuk mengurangi kain yang terbuang guna mengurangi kerugian ekonomi yang disebabkan oleh tumpukan limbah tekstil yang dihasilkan oleh industri fesyen. Oleh karena itu limbah kain dapat diminimalisir menggunakan *zero waste fashion design* dengan metode pengurangan limbah yang dihasilkan produksi garmen mulai dari awal hingga akhir pembuatan. Di Indonesia sendiri busana yang mengikuti perkembangan target pasar merupakan busana *ready-to-wear* yang dilakukan secara produksi massal dan memiliki berbagai ukuran.

Berkaitan dengan itu, busana *ready-to-wear* juga memiliki kontribusi yang besar terhadap limbah industri *fashion*. Busana *ready-to-wear* merupakan pakaian yang dibuat dengan label desainer melalui proses produksi secara cepat dan massal yang dapat dibeli secara siap pakai dengan harga yang lebih terjangkau (Puspo, 2013). Oleh karena itu keterkaitan busana *ready-to-wear* dengan *zero waste fashion design* merupakan konsep *sustainable* dengan mengoptimalkan penggunaan kain dan berupaya untuk mengurangi limbah kain pra produksi. Lebih lanjut konsep *ready-to-wear* juga mengoptimalkan waktu yang didukung dengan adanya teknologi *digital printing* pada kain. *Digital printing* merupakan proses pencetakan motif pada kain dimana proses inkjet printer menempatkan pewarna pada kain menggunakan desain pada komputer (Brigg, 2013). *Digital printing* merupakan salah satu cara efektif dalam meminimalisir limbah tekstil pada busana *ready-to-wear* terutama dalam segi waktu relative lebih cepat tergantung dengan desain karena pembuatan pola dilakukan secara *digital* pada aplikasi Adobe Illustrator. Pengaplikasian motif menggunakan teknik *digital printing* yang terinspirasi dari bangunan klenteng Sam Poo Kong sebagai motif dekoratif pada busana.

Pengaplikasikan motif terinspirasi dari visualisasi bangunan klenteng Sam Poo Kong sebagai motif yang aplikasikan pada busana *ready-to-wear*. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa tujuan menimalisir limbah tekstil dan waktu dengan penerapan metode *zero waste fashion design* pada busana *ready-to-wear* yang diaplikasikan dengan motif bangunan klenteng *Sam Poo Kong* sebagai motif dekoratif. *Output* penelitian ini berupa pola *zero waste fashion design* untuk menimalisir tumpukan limbah tekstil. Motif yang terinspirasi dari bangunan klenteng yang kemudian diaplikasikan pada kain busana, lalu dijadikan material utama dalam perancangan produk *fashion* yang diterapkan pada produk busana *ready-to-wear* dengan metode *zero waste fashion design*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data, yang didapatkan dari studi literatur, data observasi, wawancara, dan eksplorasi. Metode penelitian ini digunakan agar dapat membantu dalam mewujudkan produk busana *ready-to-wear* sesuai dengan tujuan penelitian. Metode produksi busana wanita dengan menggunakan produk ini dapat memenuhi kriteria dalam segi waktu lebih cepat namun hasil tetap optimal. Selain itu diharapkan pula penelitian ini dapat membantu menimalisir limbah sehingga dapat mengoptimisasi kain yang digunakan.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi untuk merancang busana *ready-to-wear* menggunakan pola *zero waste fashion design*.
2. Adanya peluang untuk merancang motif pada busana dengan inspirasi klenteng Sam Poo Kong.
3. Adanya potensi untuk menerapkan motif klenteng Sam Poo Kong pada busana *ready-to-wear*.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah yang muncul dirumuskan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang busana *ready-to-wear* dengan pola *zero waste fashion design*?
2. Bagaimana cara merancang motif dengan inspirasi bangunan klenteng Sam Poo Kong?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan motif dengan teknik rekalar *digital print* pada busana *ready-to-wear*?

I.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, membatasi masalah berdasarkan beberapa aspek, diantaranya:

1. Material

Material yang digunakan pada penelitian ini adalah kain taffeta sebagai material dasar pembuatan busana *ready-to-wear* yang menggunakan teknik *digital print*.

2. Teknik

Teknik yang akan digunakan pada penelitian ini ialah teknik *digital printing* sebagai proses pencetakan motif dekorasi busana *ready-to-wear* pada kain dengan inspirasi klenteng Sam Poo Kong. Penggunaan teknik yang diterapkan merupakan teknik *zero waste fashion design* dari Holly McQuillan dan Rissanen.

3. Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa busana *ready-to-wear* menggunakan metode *zero waste fashion*. Yang akan diaplikasikan dengan teknik *digital printing*.

I.5 Tujuan

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menerapkan metode *zero waste fashion design* pada busana *ready-to-wear* terhadap kain.
2. Untuk merancang motif yang terinspirasi dari bangunan klenteng Sam Poo Kong pada busana *ready-to-wear*.
3. Mengaplikasikan motif klenteng Sam Poo Kong pada busana menggunakan teknik *digital printing*.

Dalam rancangan ini, mahasiswa membatasi masalah pada perancangan busana *ready-to-wear* menggunakan metode *zero waste fashion design* yang mengaplikasikan inspirasi bangunan klenteng Sam Poo Kong menggunakan teknik *digital printing*.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini, diantaranya:

1. Adanya manfaat dari menimalisir limbah kain yang dihasilkan garment untuk memberikan inspirasi bagi mahasiswa dan tempat garment berupa menimalisir tumpukan limbah tekstil yang dihasilkan industri fesyen.
2. Memberikan inspirasi kepada mahasiswa dan masyarakat kreatif berupa pengolahan motif yang terinspirasi dari bangunan klenteng Sam Poo Kong yang dapat diaplikasikan pada busana *ready-to-wear*.
3. Menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa dalam mengaplikasikan motif klenteng Sam Poo Kong pada busana *ready-to-wear* dengan penerapan teknik *digital printing* dan penempatan *plotting pola* yang dilakukan secara digital menggunakan *software* Adobe Illustrator sebagai efektifitas waktu pengerjaan lebih cepat dengan hasil produksi yang banyak.

I.7 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, diantaranya:

1. Studi Literatur

Pada penulisan ini menggunakan beberapa web, jurnal dan buku sebagai sumber data awal tertulis pada penelitian ini. Beberapa jurnal dan buku yang digunakan diantaranya jurnal 'Bentuk dan Makna Atap Klenteng Sam Poo Kong Semarang' oleh Benedicta Sophie Marcella, Untuk buku yang digunakan 'Zero Waste Fashion Design' yang ditulis oleh Timo Rissanen dan Holly McQuilan, buku 'Praktik Islam Nusantara di Berbagai Klenteng di Indonesia' yang ditulis oleh M. Ikhsan Tanggok. Buku 'Digital Textile Design' oleh Melanie Bowles dan Ceri Isaac.

2. Observasi

Pada penelitian ini melakukan observasi pada Angkasa Putra tempat *digital print* yang terletak di daerah Bandung dengan salah satu pegawai bernama Galuh Henggie yang menjelaskan jenis *print* yang digunakan, jenis bahan, dan harga pencetakan.

- Pada penelitian ini melakukan Workshop pada penelitian pola *zero waste fashion* TA milik Sheila Wardhani Putri, dilaksanakan di Universitas Telkom yang membahas seputar pecah pola, dan perhitungan pola *zero waste*.

4. Wawancara

Pada penelitian ini melakukan wawancara online bersama bu Aryani Widagdo selaku *research zero waste fashion design* asal Surabaya, yang membahas seputar limbah kain yang dihasilkan, kesulitan dalam *zero waste*, inspirasi desain, dan pengolahan sisa kain.

5. Eksplorasi

Pada penelitian ini melakukan eksplorasi yang dibagi menjadi lima tahap, yaitu:

A. Eksplorasi Awal Motif

Pada eksplorasi motif, penelitian ini melakukan eksplorasi awal dari foto klinteng Sam Poo Kong, naga, lampion, dan awan. Dimana pengaplikasian gambar dilakukan secara digitalisasi menggunakan aplikasi procreate dan Adobe Illustrator. Penerapan stilasi dilakukan dengan bentuk asli atau sifat dari objek (klinteng Sam Poo Kong, naga, lampion, dan awan).

B. Eksplorasi Desain Busana

Pada eksplorasi desain penelitian ini dilakukan dengan tujuan pembuatan desain yang sesuai dengan *moodboard* sebagai acuan siluet busana. Proses pengerjaan dilakukan secara *digital* menggunakan aplikasi *software* Procreate.

C. Eksplorasi Awal Pola

Pada eksplorasi ini tahapan pola yang dilakukan rancangan sketsa busana dan pola dasar busana. Pembuatan pola dasar berdasarkan sketsa yang telah dirancang sesuai *moodboard*.

D. Eksplorasi Lanjutan Pola

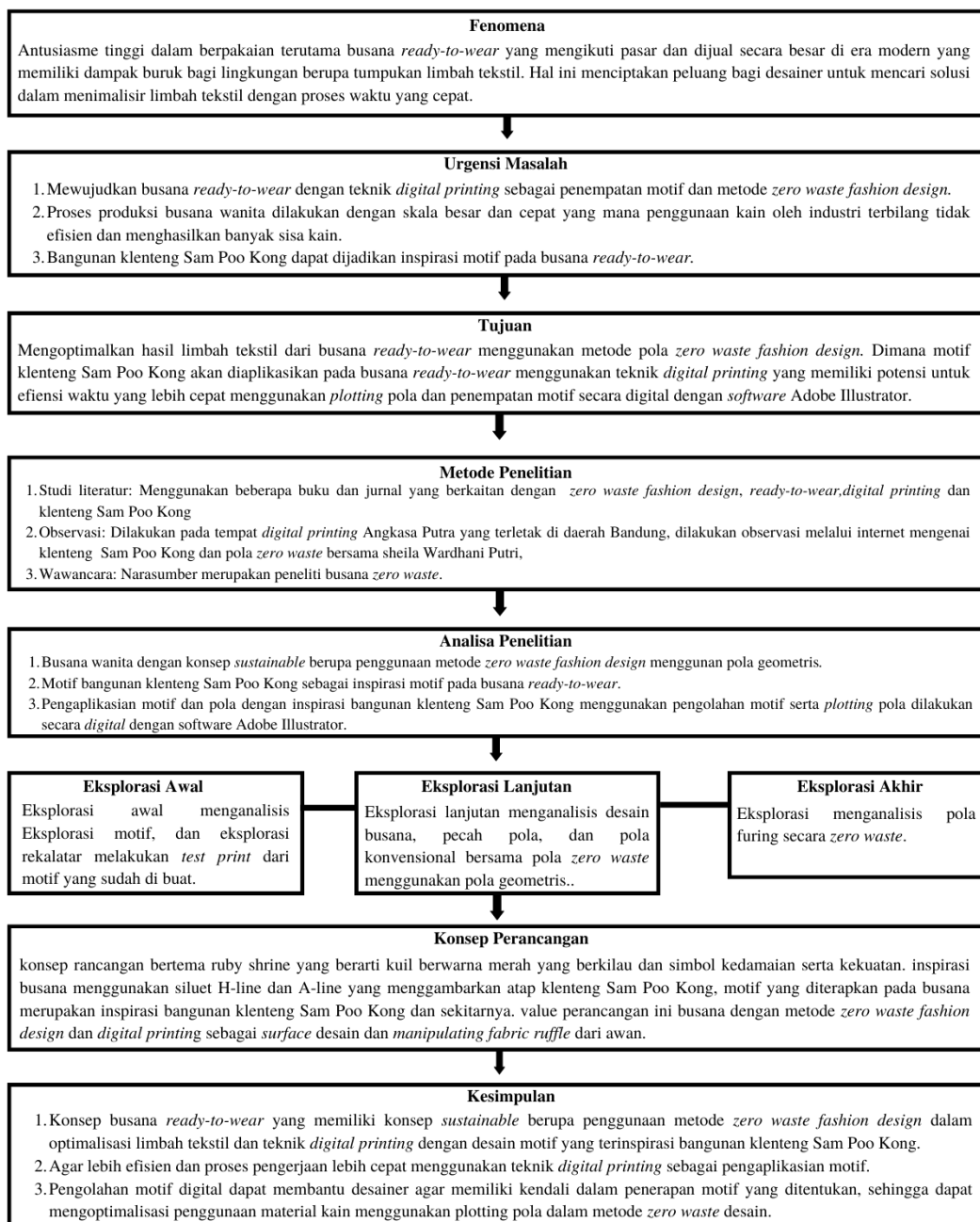
Pada eksplorasi ini merupakan tahapan lanjutan dari eksplorasi awal pola menjadi pecah pola menggunakan pola *zero waste* dengan potongan pola geometris.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini adalah konsep pada penelitian yang saling berhubungan, dimana penggambaran variabel satu dengan lainnya bisa terkoneksi secara detail dan sistematis.

Bagan I.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021



I.9 Sistematika Penulisan

Laporan ini terdiri dari empat bab dengan susunan penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, identifikasi , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II Studi literatur

Bab ini menjelaskan teori berupa definisi maupun pengertian yang diambil dari kutipan buku maupun jurnal yang berhubungan dengan penelitian serta penyusunan laporan penelitian.

BAB III Proses rancangan

Bab ini menjelaskan konsep dalam menciptakan dan memproduksi karya seraya pemaparan proses kerja, meliputi teknik, eksplorasi, material, serta hal pendukung lainnya.

BAB IV Kesimpulan dan saran

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti serta saran dan rekomendasi untuk menunjang penelitian selanjutnya.