

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan tren fesyen pada saat ini sudah sangat pesat, modernitas memberikan pengaruh penting terhadap perubahan norma sosial-budaya, sikap, dan persepsi masyarakat mengenai fesyen pada saat ini. Akibatnya, munculnya *image* oleh kalangan kapitalis dengan berbagai media yang membuat banyak masyarakat yang terikat mengikuti perkembangan fesyen sehingga mereka merasa wajib membeli barang yang sedang trend dengan berbagai macam merek dan harga agar bisa dianggap sebagai *fashionable* yang mengikuti trend. Didorong oleh media sosial dan kemudahan teknologi dalam berbelanja sehingga masyarakat terdorong untuk membeli banyak pakaian agar mengikuti tren sehingga menghasilkan perilaku konsumsi pakaian yang berlebihan (konsumtif). Berdasarkan survei Indikator Politik Indonesia menunjukkan bahwa 65,7% responden mengaku pakaian atau fashion menjadi jenis barang yang paling sering dibeli saat berbelanja online (Muhtadi B., Halida R., Kumoro B., 2022). Menurut Leman, dkk. Dalam Shinta (2020) tren mode berubah dengan pesat yang menyebabkan masyarakat berlomba-lomba untuk mencari barang mode terbaru dari berbagai macam merk. Perubahan tren yang sangat cepat ini akhirnya melahirkan konsep fesyen yaitu "*fast fashion*" yang *ready to wear*. Melihat perkembangan tersebut, banyak industri Fesyen yang turut merespon dengan menawarkan "*fast fashion*" dengan harga murah untuk memenuhi permintaan tersebut. Menurut Leman, dkk. Dalam Muhammad (2018:4), produksi *fast fashion* merupakan upaya industri Fesyen untuk menyesuaikan dan memenuhi tuntutan dari konsumen terhadap tren fesyen. Namun, fenomena *fast fashion* memiliki banyak dampak yang negatif. Salah satu dampaknya yaitu cepatnya perubahan tren fesyen yang membuat singkatnya masa pakai suatu pakaian dan pakaian yang akhirnya tidak terpakai dan berakhir menjadi limbah Fesyen.

Isu limbah fesyen di Indonesia menjadi permasalahan yang rumit dengan berbagai faktor saling terkait. Pertumbuhan industri fesyen di Indonesia memang

memberikan kontribusi besar bagi ekonomi nasional. Namun, berdampak buruk dengan bertambahnya limbah fesyen yang ada di Indonesia, faktor-faktornya berasal dari beberapa hal seperti peningkatan permintaan domestik dan investasi asing yang didukung oleh kebijakan pemerintah, seperti pembebasan pajak dan insentif yang turut mempercepat pertumbuhannya. Namun, pengaruh masalah serius yang perlu dikaji yaitu kurangnya kesadaran dan edukasi tentang dampak negatif pakaian *fast fashion* yang akan menjadi limbah fesyen terhadap lingkungan sebagai akar permasalahan baik dari masyarakat maupun pelaku industri yang mengakibatkan minimnya kepedulian terhadap pengelolaan limbah fesyen yang benar. Infrastruktur pengolahan limbah fesyen di Indonesia masih jauh dari memadai. Akibatnya, banyak limbah fesyen dibuang langsung ke lingkungan tanpa diolah terlebih dahulu. Berdasarkan data dari Katadata menunjukkan bahwa pada tahun 2021, 2,5 juta ton tekstil dibuang ke tempat pembuangan sampah (TPA) setiap tahunnya di Indonesia. Dari jumlah tersebut, 1,7 juta ton adalah pakaian bekas, setara dengan 62% dari total sampah fesyen. Bank Dunia memperkirakan bahwa pada tahun 2025, Indonesia akan menghasilkan 2,7 juta ton limbah fesyen per tahun. (Komalasari T. D., 2024).

Salah satu penerapan yang bisa mengurangi limbah fesyen adalah dengan penerapan Konsep Gaya Hidup Berkelanjutan (*Sustainability Lifestyle Concept*) pada masyarakat. Gaya Hidup Berkelanjutan merupakan gaya hidup yang menekankan pola hidup dalam mengelola penghematan sumber daya alam, mengurangi jumlah sampah, dan menerapkan penggunaan produk yang ramah lingkungan. (Rahman et al. 2019). Namun, solusi ini tidak akan terlaksana jika masyarakatnya yang masih belum sadar dengan lingkungan sekitarnya serta sifat konsumtif yang paling mempengaruhi pada masyarakat yang semakin menutup fenomena yang terjadi di lingkungan sehingga limbah fesyen di lingkungan tidak akan berkurang bahkan di lingkup terkecil seperti yang ada di lemari pakaian, masyarakat bahkan tidak menyadari pakaian yang tidak mereka pakai tersebut semakin menumpuk dan membuat limbah fesyen yang memenuhi ruangan.

Jawa Barat, provinsi dengan penduduk terbanyak di Indonesia, juga merupakan provinsi dengan tingkat konsumsi pakaian terbesar. Hal ini didorong oleh beberapa faktor, seperti pendapatan per kapita yang lebih tinggi

dibandingkan rata-rata nasional, sehingga masyarakat memiliki daya beli yang lebih tinggi untuk membeli pakaian. Banyaknya pusat perbelanjaan modern yang menyediakan berbagai macam pakaian, sehingga mudah diakses oleh masyarakat dan ditambah dengan karakter masyarakat yang konsumtif terhadap pakaian. Data BPS tahun 2022 menunjukkan bahwa pengeluaran per kapita untuk pakaian dan alas kaki di Jawa Barat adalah Rp 451.000 per tahun, lebih tinggi dibandingkan rata-rata nasional yang sebesar Rp 394.000 per tahun. (BPS Jawa Barat, 2022). Tingginya konsumsi pakaian ini, diiringi dengan industri fesyen yang kuat dan besar, menjadikan Jawa Barat sebagai penghasil limbah fesyen terbesar di Indonesia. Berdasarkan Pusat Riset Oseanografi IPB, 70% bagian tengah Sungai Citarum tercemar mikro plastik dari serat benang polyester industri fesyen. (Triatmodjo, R. R., Riani, E., Utami, N., 2022).

Sifat konsumtif pada pakaian fesyen ini harus diatasi karena selain berdampak pada lingkungan, dampak sifat konsumtif ini juga berdampak pada masyarakat itu sendiri, seperti timbulnya masalah keuangan karena pengeluaran uang yang tidak terkontrol yang berujung pada kesulitan keuangan, seperti terlilit hutang, penyitaan aset, dan bahkan kebangkrutan. Kesulitan untuk menabung yang mengakibatkan tidak ada dana jika suatu saat terjadi kondisi darurat dan membuat kesehatan jiwa terganggu karena memiliki rasa kekhawatiran pada masalah finansial ini. Selain itu, masalah sosial juga akan berdampak. Sifat konsumtif yang didorong oleh keinginan untuk mengikuti tren dan gaya hidup orang lain yang membuat rasa tidak puas dan cemburu sosial, sehingga mengakibatkan pada kebahagiaan dan harga diri yang rendah. Sifat konsumtif juga mengakibatkan kebahagiaan dan kepuasan diri diukur berdasarkan kepemilikan barang-barang material karena sifat ini dapat dapat menumbuhkan sikap materialisme yang berlebihan.

Aplikasi sebagai media edukasi dan promosi gaya hidup berkelanjutan serta membantu mengurangi sifat konsumtif pada masyarakat ini dapat menjadi solusi yang dapat diterapkan. Generasi muda (18-35 tahun) selalu menggunakan aplikasi dalam kegiatannya, mereka menyukai visual yang terlihat unik dan user-friendly dengan konten yang informatif, fitur interaktif, dan komunitas online akan lebih likely untuk menarik dan mempertahankan pengguna generasi ini.

Tampilan desain UI pada aplikasi yang menarik dan mudah digunakan dapat meningkatkan interaksi pengguna. Penyediaan edukasi dan informasi mengenai dampak lingkungan dari limbah fesyen dapat mendorong pengguna untuk berperilaku lebih ramah lingkungan dan sadar untuk mengurangi sifat konsumtif mereka. Fitur personalisasi dan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi pengguna untuk menggunakan aplikasi. (Gustafsson, dkk, 2020). Aplikasi ini diharapkan dapat mengubah kebiasaan masyarakat agar lebih bertanggung jawab dalam mengelola pakaian, seperti mendaur ulang, atau menyumbangkan pakaian lama yang merupakan urgensi masalah yang harus diatasi.

Konsumsi pakaian yang berlebihan memicu berbagai masalah di Indonesia, terutama di Bandung, Jawa Barat. Perkembangan fesyen yang cepat dan sifat konsumtif masyarakat memicu lonjakan limbah fesyen di Indonesia, mencemari lingkungan dan berakibat negatif bagi kesehatan mental dan keuangan masyarakat. Penerapan Gaya Hidup Berkelanjutan melalui aplikasi edukasi dan promosi yang menarik, informatif, dan interaktif untuk generasi muda menjadi solusi untuk mengubah kebiasaan masyarakat dalam mengelola pakaian, seperti mendaur ulang atau menyumbangkan pakaian lama.pakaian.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnyaantisipasi limbah fesyen yang diakibatkan oleh konsumsi berlebihan pada masyarakat Bandung karena mengikuti tren "*fast fashion*" yang akhirnya memicu limbah fesyen yang besar.
2. Kurangnya kesadaran masyarakat dan pelaku industri di Bandung pada dampak negatif "*fast fashion*" karena minimnya edukasi tentang limbah fesyen dan gaya hidup berkelanjutan.
3. Kurang memadainya infrastruktur pengolahan limbah fesyen dan juga kurangnya informasi tempat/wadah pembuangan sehingga membuat masyarakat kebingungan.
4. Tidak adanya media aplikasi pemanfaatan limbah fesyen sebagai media aksi pencegahan limbah fesyen yang semakin banyak.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual untuk penanganan limbah fesyen di Bandung?

1.4. Batasan Masalah

1. Apa (What):

Apa dampak dari industri fashion dan perilaku konsumen yang konsumtif terhadap limbah fesyen di Bandung dan apa solusi untuk mengurangi limbah fesyen di Bandung tersebut.

2. Siapa (Who):

Penelitian ini mencakup beberapa orang terkait siapa pelaku fesyen, pakar/tenaga ahli dan konsumen yang terkait pada masalah ini.

3. Di mana (Where):

Penelitian pada masalah limbah fesyen ini dilakukan di Bandung, Jawa barat.

4. Kapan (When):

Penelitian dilaksanakan pada tahun 2024

5. Mengapa (Why):

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kesadaran masyarakat terhadap limbah fesyen dan pola pikir masyarakat terutama masyarakat yang konsumtif terhadap fesyen.

6. Bagaimana (How):

Penelitian menggunakan studi literatur, wawancara dengan pakar/tenaga ahli, survei terhadap konsumen dan analisis data.

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi untuk mengubah kebiasaan konsumtif masyarakat agar lebih bertanggung jawab dalam mengelola pakaian, seperti mendaur ulang, atau menyumbangkan/berdonasi pakaian lama mereka.

1.6. Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi literatur, wawancara, survei. Berikut penjelasan secara rinci:

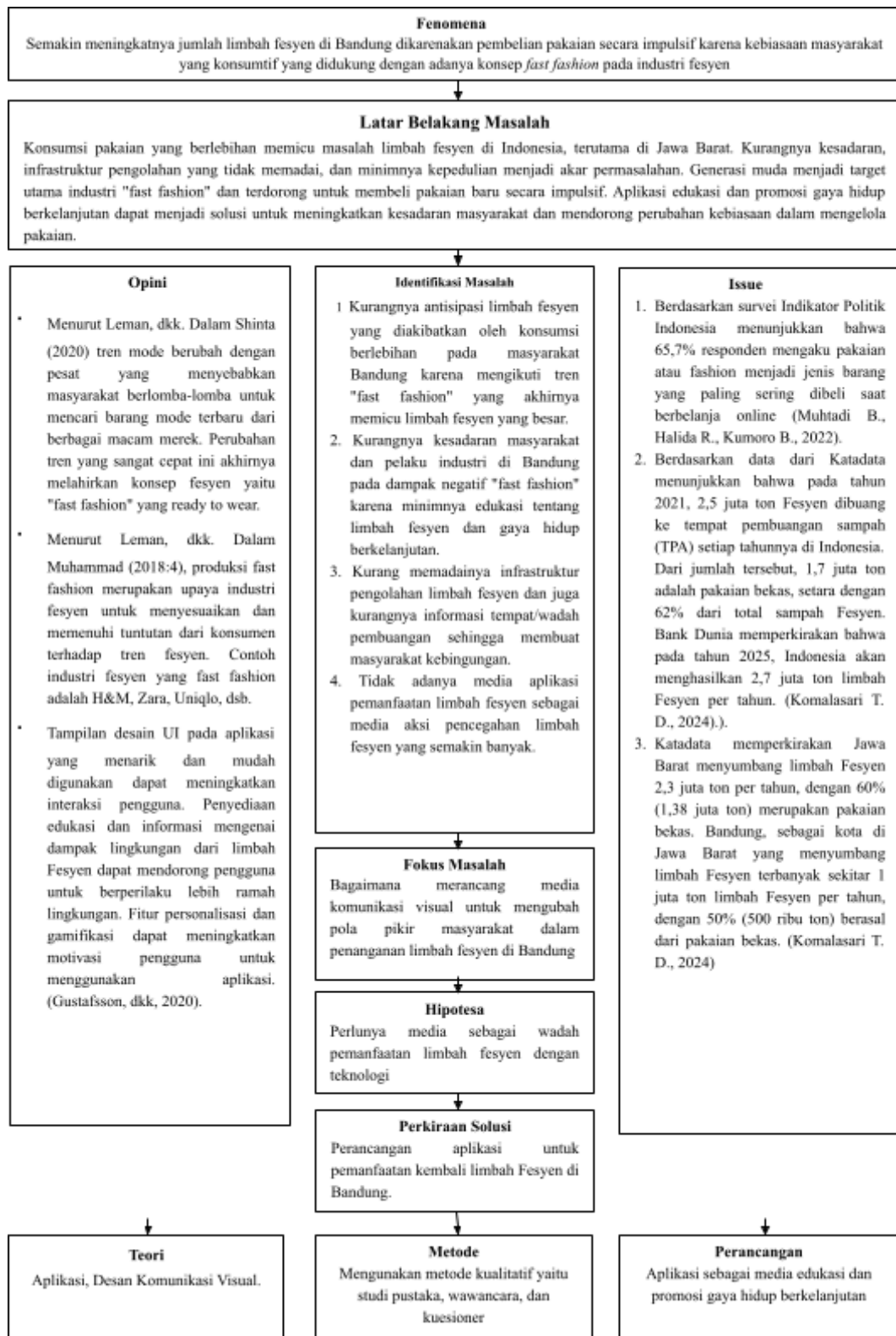
1. Studi literatur atau juga disebut studi pustaka merupakan suatu bentuk langkah penting dalam penelitian dengan cara mengumpulkan, meninjau, mengevaluasi dan merangkum informasi dari berbagai sumber. Studi literatur memiliki tujuan untuk mengetahui perkembangan ilmu yang telah ada dalam suatu bidang, mengidentifikasi kesenjangan penelitian, mendukung metode penelitian yang akan digunakan, dan kemudian merumuskan kerangka teoritis. Dengan melakukan studi literatur yang komprehensif, peneliti dapat membangun penelitian yang lebih kuat, kredibel, dan bermanfaat untuk mendapat sumber informasi yang terkait dengan topik yang diambil yaitu mengenai masalah limbah fesyen yang ada di Bandung.
2. Wawancara adalah cara pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti (pewawancara) dengan responden atau subjek penelitian (narasumber). Tujuan untuk mendapatkan informasi secara rinci dan mendalam tentang pengalaman, pandangan, sikap, dan pengetahuan responden mengenai topik tertentu seperti topik permasalahan limbah fesyen dengan mewawancarai narasumber yang ahli terkait perkembangan fesyen, dan ahli desain aplikasi (UI/UX) dan juga konsumen tentang pola pikir mereka terhadap sifat konsumtif terhadap pakaian dan dampak buruknya yang mengakibatkan limbah fesyen
3. Kuesioner kepada masyarakat yang memiliki pengalaman terhadap pembelian/penjualan/donasi pakaian dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan, preferensi dan pengalaman pengguna terkait topik limbah fesyen ini. Survei merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan sejumlah

pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku, opini, atau karakteristik tertentu. survei dilakukan untuk memahami pandangan pengguna, kebutuhan, atau pengalaman dalam topik yang akan dibahas

1.6.2. Analisis Data

Analisis data dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari studi literatur, wawancara dan survei dianalisis untuk mengidentifikasi jenis, ciri khas visual serta tren yang berpengaruh terhadap pembuatan aplikasi untuk mengatasi limbah fesyen ini. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam visual tampilan dan fitur-fitur yang akan dibutuhkan bagi pengguna.

1.7. Kerangka Penelitian



1.9. Pembabakan

Pada Bagian ini memberikan gambaran singkat tentang isi riset perancangan ini untuk memudahkan pemahaman dengan dibagi menjadi beberapa bab yang dijelaskan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini mencakup latar belakang sebagai acuan informasi fenomena yang terjadi untuk pengembangan media berupa aplikasi untuk mengatasi meningkatnya jumlah limbah fesyen di Bandung. Selain itu, bab ini juga menjelaskan perumusan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini, teori-teori pendukung yang diambil dari berbagai literatur dipaparkan. Teori-teori ini menjadi dasar acuan dalam pengumpulan, pengolahan, dan analisis data yang diperoleh. Informasi ini digunakan untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

Bab III Data & Analisis Data

Pada bab ini, terdapat data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Data ini menjadi dasar konsep desain dan digunakan sebagai referensi dalam pengembangan desain. Data-data yang terdapat pada bab ini akan dijadikan landasan untuk merancang pengembangan desain.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini, terdapat konsep desain yang berupa tampilan dan ide visual seperti apa yang digunakan dan material apa yang digunakan dalam perancangan media yang dibuat mulai dari sketsa hingga menerapkan konsep visual pada media yang dirancang.

Bab V Penutup

Dalam bab ini, berisi kesimpulan dan saran – saran yang didapatkan waktu sidang