

# BAB I. PENDAHULUAN

## 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Jutaan ton bahan sisa produksi yang terbuang setiap tahunnya di seluruh dunia, hal tersebut dikarenakan hampir seluruh negara memproduksi pakaian yang tidak hanya untuk konsumsi *domestic* akan tetapi untuk pasar internasional (Anguelov, 2016). Salah satu cara untuk menanggulangi hal tersebut yang dapat dipertimbangkan adalah perlunya proses daur ulang material tekstil seperti halnya dengan memanfaatkan bahan sisa (Gwilt & Rissanen, 2011). Memanfaatkan bahan sisa atau bahan yang sudah tidak terpakai dalam dunia fashion dinilai dapat menarik perhatian karena memiliki nilai seni dalam pembuatannya (Brooks, 2015). Penggabungan seni dan fesyen pada pembuatan pakaian membutuhkan pengolahan model, bahan, teknik dan desain yang baik karena *fashion* merupakan salah satu media seni (Nuraliyah & Suciati, 2013). Menurut Loschek (2007), seni dan fesyen hanya terwujud menjadi satu saat fesyen diberlakukan seperti seni dan mengambil bentuk dari gagasan dan eksperimen, tanpa terlalu mempertimbangkan faktor kenyamanan dan penjualan. Sebagai salah satu media seni, fashion dinilai mampu memberikan pengalaman estetik dan memenuhi kepuasan indrawi bagi seseorang yang menginginkan keindahan (Horn & Gurel, 1981)

Wearable-art yang diciptakan oleh *Zero Waste Daniel* mengarah ke menciptakan fesyen yang layak karya seni dengan membuat pakaian berbahan utama bahan sisa dengan teknik *patchwork* dan *mozaic* membuat suatu bentuk tertentu, berbeda halnya dengan wearable-art designer *Givenchy*

dan *Dolce & Gabana* yang hanya mengaplikasikan karya seni ke dalam fesyen.

Teknik *patchwork* sendiri adalah kerajinan seni yang menggabungkan potongan-potongan kain perca satu dengan yang lainnya dan memiliki motif atau warna yang berbeda-beda lalu menjadi suatu bentuk baru (Hartanto & Trihardy, 2016). Teknik *patchwork* dengan menggunakan bahan sisa sebenarnya sudah banyak dimanfaatkan oleh pengrajin atau industri rumahan akan tetapi produk yang dihasilkan hanya berupa produk-produk rumah tangga seperti sprei, taplak meja dan keset, sangat jarang dijumpai bahan sisa khususnya kain untuk dijadikan sebuah produk *fashion*.

Melihat permasalahan dan kesempatan diatas memunculkan sebuah ide untuk menciptakan brand *Bywho* untuk memanfaatkan dan mengolah bahan sisa menjadi produk pakaian dengan desain produk yang *wearable* dengan pengaplikasian *art* berupa teknik *patchwork*. Dengan hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan nilai estetika dari bahan sisa khususnya kain sisa produksi *garment*.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalahnya adalah bagaimana rancangan pakaian *wearable-art* menggunakan teknik *patchwork* dengan memanfaatkan bahan sisa pada brand *Bywho* ?

### 1.3 TUJUAN PERANCANGAN

- a) Menciptakan desain *fashion wearable-art* untuk pria dan wanita yang membutuhkan kebebasan untuk berekspresi dalam memilih gaya berpakaian yang mereka ingin kenakan.
- b) Menciptakan desain *fashion* yang menggunakan material utama berupa linen dan memanfaatkan bahan sisa berupa kain katun dengan pengaplikasian teknik *patchwork*.
- c) Menciptakan desain fesyen yang sesuai dan bernilai jual bagi *brand Bywho*.

### 1.4 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Penulis ingin merancang pakaian dengan konsep desain *fashion wearable-art* yang mengaplikasikan bahan sisa ke dalam pakaian menggunakan teknik *patchwork*. Desain siluet yang digunakan merupakan desain siluet *loose* yang berarti siluet pakaian tersebut tidak ketat atau longgar. Desain berkarakter *edgy* dan *asymmetrical* dengan tidak begitu memikirkan kesamaan antara satu sisi dan sisi yang lainnya karena disini menggunakan teknik *patchwork* sehingga tidak membutuhkan ke sisi simetrisan antara sisinya. Teknik *patchwork* menggunakan pemanfaatan bahan sisa industri fashion berupa kain perca yang disusun secara acak sehingga menimbulkan kesan seni.

*Art* di dalam *fashion* pun bisa bermacam-macam dari siluet, teknik penambahan aplikasi, *print* motif/ilustrasi. Dalam hal ini penulis lebih

berfokus pada teknik penambahan aplikasi berupa *patchwork*. Aplikasi teknik *patchwork* yang menggunakan bahan sisa dari industri *fashion* sangat membantu dalam masalah limbah di industri *fashion*, dikarenakan kain tidak dapat terurai sehingga salah satu penyelesaiannya dengan mengolahnya dengan penambahan teknik agar memiliki nilai lebih.

Material utama yang digunakan adalah kain linen untuk mengutamakan kenyamanan pengguna. Kualitas dan kenyamanan dari pemakai sendiri harus menjadi hal yang utama terlebih lagi yang cocok bagi iklim di Indonesia. Material tersebut harus mudah didapat, mudah perawatannya dan nyaman saat dipakai di dalam maupun di luar ruangan dikarenakan iklim di Indonesia sendiri termasuk negara tropis sehingga material tersebut dinilai sangat cocok.

### **1.5 PENTINGNYA PERANCANGAN**

Manfaat perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a) Membangun kesadaran akan pentingnya memanfaatkan bahan sisa.
- b) Menciptakan kebaruan dalam hal aplikasi teknik *patchwork* menggunakan bahan sisa
- c) Turut berkontribusi bagi kemajuan sub-sektor industri kreatif di bidang industri *fashion*.
- d) Turut berkontribusi bagi perkembangan ilmu Desain *Fashion*.

## 1.6 ASUMSI DAN BATASAN PERANCANGAN

Agar rancangan ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, penulis membatasi penelitian pada batasan-batasan sebagai berikut:

- a) Batasan Ilmu: Pada rancangan ini dilakukan dalam ruang lingkup ilmu desain *fashion*.
- b) Batasan material: Pada rancangan ini sebagai bahan utama untuk produksi antara lain adalah kain linen dan bahan sisa yang diperoleh berupa kain katun.
- c) Batasan teknologi: Pada rancangan ini yang diaplikasikan dalam jahitan mesin dan bordir.
- d) Batasan waktu: Pada rancangan ini dilakukan dalam lingkup waktu dari bulan November 2017 – Juni 2018
- e) Batasan pasar :  
Geografis: kota besar di Indonesia  
Demografis: Laki-laki dan perempuan berusia 19-30 tahun, berada di kelas ekonomi *middle* dan *upper*, berlatar pendidikan Universitas dengan pekerjaan sebagai pelajar, professional muda, pekerja industri kreatif dan entrepreneur.

## 1.7 DIFINISI ISTILAH

### 1.7.1 Pengertian *fashion* dalam pakaian

*Fashion* berasal dari bahasa latin yaitu *factio*, yang berarti “membuat”. *Fashion* adalah mode pakaian yang populer atau terbaru (<https://en.oxforddictionaries.com/definition/fashion>). *Fashion* dan pakaian merupakan kedua jenis hal yang memiliki keterkaitan erat antara satu dengan yang lain. Secara umum pakaian di artikan sebagai kebutuhan pokok yang harus dipenuhi, kita harus mengenakan pakaian tapi tidak ada aturan kita harus mengikuti *fashion* (Seeling, 2010). Dalam perkembangannya, *fashion* tidak hanya sebatas memiliki konotasi sebagai sebuah pakaian melainkan yang melengkapi pakaian itu sendiri seperti sepatu, tas, aksesoris dan bahkan bisa gaya hidup.

### 1.7.2 *Unisex*

*Unisex* berasal dari bahasa latin *unus* yang berarti satu, kemudian berkaitan dengan kata *united* yang berarti kesatuan. Menurut kamus besar *oxford*, arti dari *unisex* sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh kedua jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan. Istilah *unisex* ini kerap digunakan dalam *fashion* terutama dalam hal pakaian.

### **1.7.3 *Wearable-art / Artwear***

*Wearable-art* atau juga biasa disebut *art to wear* atau *artwear*, berasal dari eksperimental pakaian pada tahun 1970-an yang seolah-olah muncul dari Amerika sebagai produk sampingan dari pergerakan hippie dan budaya anak muda. Menurut kamus besar oxford definisi dari *wearable-art* adalah pakaian yang didesain secara artistic dan tidak konvensional.

### **1.7.4 *Patchwork***

*Patchwork* berasal dari kata *pieced work* yang berarti pekerjaan menjait dimana menjahit potongan-potongan kain kecil dalam desain, warna, tekstur yang berbeda lalu menjadi suatu bentuk baru (Hartanto & Trihardy, 2016).

## **1.8 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **1.8.1 Identifikasi masalah**

Proses perancangan Tugas Akhir ini diawali dengan tahap identifikasi masalah yang ada di lingkungan sekitar serta berkaitan dengan industri *fashion*. Berdasarkan pengumpulan data dan studi literature melalui buku, jurnal dan artikel, penulis menemukan sejumlah kasus yang berhubungan dengan meningkatnya limbah industry *fashion* yang di akibatkan oleh meningkatnya tingkat eksploitasi sumber daya, polusi dan limbah karena permintaan konsumen yang terus meningkat.

Pada saat memproduksi, banyak pembuangan sisa material berupa kain kebanyakan dari serat kain yang di pakai adalah serat kain sistensis, membuat hal membuat daur ulang tekstil menjadi lebih susah, jika terus dibiarkan maka hal tersebut dapat menjadi masalah terlebih lagi limbah kain tidak dapat di daur ulang salah satu cara mengatasi hal tersebut adalah mengolah bahan sisa tersebut dengan menambahkan suatu teknik atau aplikasi unik agar dapat menjadi produk daur ulang yang memiliki nilai jual.

Penulis menawarkan produk dengan konsep pemanfaatan bahan sisa industri *fashion* berupa kain perca yang diaplikasikan dengan teknik *patchwork*

### 1.8.2 Penggalian data

Berdasarkan pengidentifikasian tersebut dilakukan penggalian data untuk mendukung teknik *patchwork* dengan menggunakan bahan sisa dalam *fashion*. Perancangan akan dilakukan penggalian data dengan metode penggalian data primer berupa wawancara terhadap *expert panel* dan *extreme user*, serta penggalian data sekunder berupa buku, jurnal dan artikel. Penggalian data primer dengan metode wawancara dilakukan melalui e-mail kepada narasumber yang telah ahli dalam bidang keilmuan *fashion* terkait penggabungan *art* dan *fashion*, *trend*, kendala yang dihadapi, potensi pasar di Indonesia. Metode

penggalan data secara sekunder melalui buku, jurnal dan artikel pendukung masalah terkait.

### **1.8.3 Ideasi**

Dari identifikasi masalah yang ditemukan, penulis menetapkan batasan dan teori yang digunakan untuk mendapatkan ide awal dari solusi desain. Adapun ide yang didapat berupa pengolahan bahan sisa industri fashion yang dijadikan pakaian *unisex* dengan penambahan teknik berupa *patchwork*.

### **1.8.4 Solusi desain**

Solusi desain pakaian akan didapat melalui ideasi serta pengumpulan data yang akan dikembangkan menjadi desain yang sesuai untuk dikenakan baik laki-laki maupun perempuan dengan mengikuti tren dan warna pada buku tren, sehingga desainnya juga mengikuti estetika masa kini dan lebih siap pakai.

## Alur Metode Perancangan

