

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini Indonesia menjadi salah satu negara dengan perkembangan fesyen terbaik di dunia, terutama pada pakaian muslim sehingga Indonesia dijadikan salah satu kiblat busana muslim. Oleh sebab itu, julukan yang diberikan kepada Indonesia tersebut menjadi suatu pengaruh bagi para penggiat usaha busana untuk membuat *modest wear* dan memiliki daya tarik pada potongan atau pola yang di bentuk tidak menunjukkan objek seksual si pemakai (Riesca,2016). Fokus utama dari pembuatan pakaian *modest wear* di Indonesia adalah wanita yang ingin tampil tertutup namun masih *fashionable*, sehingga akhir-akhir ini desainer baru *modest wear* banyak bermunculan karena memanfaatkan pangsa pasar yang besar. Namun, disisi lain, tingginya produksi *modest wear* berbanding lurus dengan jumlah limbah tekstil yang dihasilkan (Holmes,1983), sekaligus juga menambah daftar panjang bagaimana solusi dalam pengolahan limbah tersebut (Grayson,1984). Oleh sebab itu, mengolah limbah dengan teknik reduksi menjadi salah satu solusi dalam penelitian ini (Vogler, J.1983) dimana hasil jadinya berupa pakaian produk fesyen dan tidak lupa penulis memberikan sentuhan lokal konten agar pakaian yang dihasilkan tersebut memiliki identitas dan ciri tersendiri.

Peningkatan produksi *modest wear* di Indonesia sejalan dengan banyaknya limbah tekstil yang di hasilkan, terutama di Kota Bandung pada tahun 2019 kurang lebih terdapat 120 brand jenis *modest wear* (Nilawati,2019) , limbah yang dihasilkan dari perusahaan *modest wear* yang sangat penting untuk ditangani secara berkesinambungan. Hasil temuan di lapangan pada tiga perusahaan *modest wear* di Bandung menunjukkan jumlah yang cukup fantastis, karena jika di hitung dalam satu bulan ketiga perusahaan tersebut dapat menghasilkan kurang lebih 120kg limbah kain perca. Terdapat berbagai macam bentuk dimulai dari potongan kain yang sangat kecil, kain ber ukuran sedang sekitar 30-60cm hingga kain ber ukuran besar sekitar 1-2meter. Serta material yang beragam mulai dari bahan katun, linen hingga polyester. Limbah yang dihasilkan belum diolah secara maksimal hanya disimpan, dijual dan dibuang begitu saja. Oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis ingin mengembangkan solusi dalam menangani permasalahan tersebut dengan

menciptakan produk daur ulang berbahan dasar kain perca hasil limbah dari perusahaan *modest wear* agar dapat kembali berguna dan memberikan keuntungan yang cukup menjanjikan (Arifenie dalam Nugroho, 2011) serta dapat mengurangi volume limbah padat dalam jumlah tertentu yang melebihi batas kisaran toleransi lingkungan yang sering kali berdampak bagi kehidupan masyarakat (Sudrajat, 2011). Namun, penulis memahami bahwa telah banyak hasil pengolahan limbah kain perca menjadi beragam bentuk, disini penulis memiliki suatu ide dimana limbah kain perca tersebut dibuat menjadi produk fesyen.

Produk hasil daur ulang limbah tekstil menjadi produk fesyen memiliki tantangan tersendiri mengingat bahan kain perca memiliki ukuran yang berbeda-beda. Untuk mengatasi hal tersebut penulis membuat produk tersebut dengan teknik aplikasi imbuhan salah satunya berupa teknik aplikasi imbuhan dan *layering* dimana teknik tersebut dipilih karena dapat mengoptimalkan dalam menggabungkan beberapa jenis kain yang berbeda sehingga dapat menghasilkan lembaran kain baru. Teknik tersebut juga terinspirasi dari kue lapis legit sebagai lokal produk asli Indonesia, secara teoritis dan praktis kue lapis legit diciptakan pertama kali oleh orang Belanda dengan menggunakan bahan-bahan rempah asli Indonesia. Nama lain dari kue lapis yaitu *spekkoek* yang berasal dari bahasa Belanda yang berarti kue berlemak yang memiliki 1000 lapis (Rahma, 2019). Lapis legit menjadi sebuah acuan dalam pembuatan tema dan diharapkan dapat menambah nilai aspek dekoratif kepada produk yang akan dibuat. Maka dari itu, mengolah kembali limbah menjadi produk fesyen diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam pengolahan limbah tekstil di Indonesia terutama di daerah Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Limbah kain yang dihasilkan dari sisa produksi *modest wear* ini umumnya belum diolah secara maksimal hanya disimpan, dijual dan dibuang begitu saja.
2. Adanya peluang untuk memanfaatkan kembali limbah kain dengan

menggunakan teknik aplikasi imbuh pada produk fesyen.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengolah limbah kain dengan berbagai ukuran sehingga dapat diolah secara maksimal?
2. Bagaimana cara memanfaatkan limbah kain menggunakan teknik aplikasi imbuh pada produk fesyen?

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Material

Material yang digunakan adalah sisa kain yang beragam baik warna maupun material berasal dari hasil sisa produksi *modest wear* yang telah diteliti sebelumnya, yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi produk fesyen.

2. Lokasi

Lokasi yang menjadi tempat observasi limbah kain yang diteliti yaitu beberapa brand *modest wear* asal Bandung, yaitu: Zaha, Dya dan Zyskuxena.

3. Teknik

Teknik yang digunakan untuk mengolah limbah kain merupakan teknik aplikasi imbuh.

4. Produk

Produk yang menjadi hasil dari pengolahan limbah kain adalah produk fesyen.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan akhir dari penelitian ini berupa:

1. Dapat mengolah limbah kain dari sisa produksi *modest wear* dengan lebih maksimal.
2. Membuat sebuah produk fesyen dari limbah kain dengan menggunakan teknik aplikasi imbuh.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka diharapkan produk yang dibuat dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Penulis mengolah limbah kain untuk membantu mengatasi permasalahan limbah yang selama ini belum diolah dengan baik.
2. Limbah kain sisa produksi *modest wear* bisa dimanfaatkan dengan menggunakan teknik aplikasi imbuah.
3. Dengan penelitian ini diharapkan menjadi contoh baik bagi masyarakat dalam pengolahan limbah kain yang lebih kreatif dan dapat memiliki nilai ekonomi.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data sebagai berikut.

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi lapangan guna melihat ketersediaan bahan dan juga melihat perkembangan dunia fesyen. Observasi dilakukan pada tempat produksi ke tiga brand *modest wear* yaitu pada brand Zaha, Dya dan Zyskuxena

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan pada berbagai jurnal, makalah dan internet untuk memperoleh data mengenai limbah, lokal konten dan pertumbuhan *modest wear*. Berdasarkan studi pustaka dari berbagai buku.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung ditempat produksi pada brand Zaha, Dya dan Zyskuxena untuk mencari data tentang limbah kain. Meliputi: jenis limbah kain, warna, banyak limbah yang diperoleh dan ukuran limbah.

4. Eksperimen

Eksplorasi dilakukan untuk menganalisis tentang limbah kain dan untuk mengenali material limbah dengan spesifik, jenis limbah kain apa yang sesuai untuk dijadikan produk fesyen.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan akhir ini terdiri dari empat bab. Secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang yang menjelaskan tentang banyaknya sisa kain dari hasil produksi local brand modest yang belum diolah secara maksimal dan memiliki potensi untuk dijadikan produk fesyen dan didapatkan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat. Lalu ditentukan batasan-batasan masalah yang akan menjadi acuan dalam laporan. Selanjutnya penjelasan tentang metode penelitian yang akan dilakukan, kerangka perancangan dan skema perancangan.

BAB II STUDI LITERATUR

Berisikan tentang teori-teori dari observasi hasil lapangan dan studi literatur yang telah dilakukan, untuk digunakan sebagai landasan dalam penelitian eksplorasi sisa kain hasil produksi local brand modest dengan teknik tekstil untuk produk fesyen.

BAB III PROSES PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang perancangan, pengambilan konsep akan diambil meliputi moodboard, color scheme, lifestyle, eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan dan perancangan karya.

BAB IV KESIMPULAN

Berisikan tentang kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan dan dapat menjawab dari permasalahan yang telah dituliskan dalam bab satu.