

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaya mode jalanan atau yang lebih dikenal dengan istilah *streetwear fashion*, menjadi salah satu trend *fashion* yang semakin diminati oleh mayoritas masyarakat perkotaan (urban) khususnya kalangan remaja. Menurut Greenwood pada situs <https://vice.com/id>, *style fashion* yang berkembang pada akhir tahun 1970-an di East dan West Coast Amerika ini merupakan sebuah gaya yang mengadaptasi dari beberapa kultur di kehidupan masyarakat urban seperti *skate*, *surf* dan *hip-hop*. Pada awalnya *street fashion* merupakan bentuk sebuah protes masyarakat terkait mahal biaya yang harus dikeluarkan untuk terlihat *stylish*. Seiring perkembangan zaman, *street fashion* diyakini bukan hanya sekedar pakaian atau mode, melainkan sudah menjadi bagian dari perkembangan budaya pada skema tertentu (Hundreds, 2017).

Sebagaimana remaja pada umumnya dari era ke era, fesyen menjadi salah satu media yang digunakan oleh seseorang untuk menunjukkan jati dirinya kepada masyarakat. Begitu pula halnya dengan generasi Z saat ini, generasi setelah generasi Y atau milenial ini merupakan seperempat penduduk warga dunia yang memiliki rentan kelahiran 1995 - 2012 (Stillman, 2018). Luasnya informasi di dunia maya yang mudah diakses, membuat generasi Z lebih tertantang untuk selalu bereksperimen dan mencoba hal-hal baru salah satunya seperti mengeksplorasi dan juga memadukan beberapa gaya dengan berani (Tapscott, 2008).

Namun ditengah kemudahan teknologi dan informasi saat ini, masih sedikitnya remaja yang mau mengeksplor nilai-nilai budaya Indonesia khususnya wastra nusantara. Penggunaan kain tradisional seperti tenun lurik masih kesulitan untuk bisa menyentuh ranah kawula muda khususnya untuk produk-produk *fashion*. Dewan Kerajinan Nasional Daerah DKI (2020) menyatakan para pengrajin dari waktu ke waktu tidak banyak mengalami perubahan, keterampilan, dan pengetahuan sehingga menghasilkan produk yang monoton. Selain itu banyaknya *retail fast fashion*, *local brand* dan *online shop* yang bermunculan membuat masyarakat khususnya generasi Z lebih menyukai tekstil-tekstil dengan unsur modern. Tidak hanya disebut sebagai *iGeneration*, generasi z disebut pula sebagai *green generation* atau generasi hijau. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh perusahaan informasi global, Nielsen,

generasi z cenderung lebih peka terhadap isu lingkungan. Mereka lebih mudah untuk mendukung gerakan yang bertujuan untuk menyelamatkan lingkungan.

Dengan latar belakang tersebut, timbul upaya untuk mengolah busana dengan menerapkan teknik *zero waste fashion design* dan menggunakan kain tenun lurik sebagai upaya untuk melestarikan kain tradisional terhadap generasi Z. Selain untuk menjaga nilai-nilai budaya Indonesia, hal ini bertujuan untuk menginspirasi pelaku industri fesyen untuk lebih bijak dan peduli pada setiap proses produksi agar tidak merugikan lingkungan di masa depan. Serta menawarkan busana ramah lingkungan namun memiliki visual yang lebih berani.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi untuk mengenalkan busana *zero waste fashion design* dengan penerapan *streetwear fashion* untuk target market generasi z.
2. Terdapat potensi pengolahan kain tradisional untuk jenis busana *streetwear*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan

1. Bagaimana merancang busana *streetwear* untuk generasi Z dengan konsep *zero waste*?
2. Bagaimana mengoptimalkan kain tradisional agar sesuai dengan gaya busana *streetwear*?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Jenis busana yang dirancang adalah busana *ready to wear* dengan *streetwear fashion style*.
2. Material utama yang digunakan adalah kombinasi kain tenun lurik dan material pendukung lainnya.
3. Target market yang dituju adalah remaja hingga dewasa awal yang berdomisili di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Surabaya dan Bandung.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengimplementasikan kain tenun lurik dengan teknik *zero waste fashion design*.
2. Membuat kebaruan untuk produk busana dengan kain tradisional.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Menginspirasi industri fesyen untuk mengolah *sustainable fashion* dengan teknik *zero waste fashion design*.
2. Masyarakat khususnya generasi Z dan generasi yang akan datang bisa lebih mencintai budaya Indonesia khususnya kain-kain tradisional.

1.7 Metode Penelitian

Jenis pengumpulan data yang mahasiswa gunakan untuk penelitian ini adalah dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) diantaranya adalah

1. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan situs website.

2. Observasi

Melakukan observasi langsung ke Yogyakarta untuk mengunjungi *home industry* pembuatan kain lurik dengan teknik ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin).

3. Wawancara

Melakukan sesi tanya jawab dengan pemilik terkait tentang kain lurik.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi untuk mendapatkan konstruksi dan teknik pola yang sesuai dengan perencanaan desain.

5. Kuesioner

Mengumpulkan data dengan menyebarkan form kuesioner secara *online*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini adalah:

BAB I. PENDAHULUAN

Menejelaskan seputar urgensi hingga potensi yang terjadi di ranah industri fesyen saat ini.

BAB II. STUDI LITERATUR

Menjelaskan dsar penulisan dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai acuan untuk merancang.

BAB III. PROSES PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi paparan konsep dalam menciptakan karya meliputi tema, image dan dasar-dasar pembangun karya, serta paparan mengenai tahapan-tahapan proses kerja meliputi teknik, eksplorasi dan material yang digunakan.

BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan, saran dan rekomendasi.