

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan arus globalisasi yang begitu cepat anak-anak sekarang juga semakin cepat dalam mengakses informasi bahkan informasi dari luar negeri. Kemajuan ini dapat memberikan wawasan yang sangat luas bagi anak-anak. Namun disisi lain, kemajuan ini juga dapat memberikan dampak yang negatif (Yandri, 2009). Salah satu dampak negative dari arus globalisasi tersebut adalah Anak-anak zaman sekarang lebih menyukai budaya luar dari pada budaya Nusantara.

Trend pakaian adibusana anak saat ini terutama pada anak usia 7-12 tahun lebih menyukai berpakaian yang mengandung unsur kebudayaan luar. Salah satu contohnya, trend pakaian adibusana anak pada tahun 2016 adalah dress sabrina dengan sentuhan gaya korea yang di kombinasikan dengan motif kartun Disney, selain itu pakaian adibusana anak saat ini banyak terinspirasi dari gaun princess Disney seperti frozen, Cinderella dll (guide, 2019). Padahal dapat kita ketahui pentingnya untuk mengenalkan kebudayaan tradisional negeri sendiri sejak usia dini untuk menimbulkan rasa cinta terhadap kebudayaan dalam negeri, salah satu contoh kebudayaan yang dapat kita kenalkan sejak dini adalah kain lurik. Kain lurik merupakan salah satu kain tradisional yang sedang naik daun beberapa tahun ini sejak lulu lutfhi labibi mengembangkan kain lurik tersebut dengan desain yang modern dan sesuai dengan trend saat ini sehingga dapat di terima dengan mudah oleh generasi saat ini, namun perkembangan kain lurik hanya berkembang pada busana dewasa dan masih sangat sulit di temui pada pakaian anak terutama pada adibusana anak (rizal, 2019).

Dalam perkembangan busana saat ini banyak designer yang menerapkan teknik *Zero waste* dalam proses pengolahan busananya, *Zero waste* dalam dunia mode adalah meminimalisir atau menghilangkan limbah akhir dari hasil produksi (Dian,2019). Namun pada busana anak terutama pakaian adibusana anak, masih sangat kurang yang menggunakan teknik *Zero waste* pada pengolahannya karena pakaian adibusana tidak diproduksi dengan jumlah yang besar dan *made by order* sehingga sulit untuk menerapkan teknik *Zero waste*.

Dalam karyanya mahasiswa bertujuan untuk membuat pakaian adibusana anak dengan menggunakan kain lurik sebagai bahan utamanya yang diolah menggunakan teknik *Zero waste* yang akan dikombinasikan dengan teknik tambahan lainnya. Hal tersebut dilakukan mahasiswa untuk meningkatkan fungsi dari karya, juga untuk mempresentasikan kebudayaan nusantara dan rasa peduli terhadap lingkungan.

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, mahasiswa dapat menarik identifikasi masalah yaitu :

- 1) Masih kurangnya penerapan teknik *Zero waste* pada baju adibusana anak.
- 2) Masih kurangnya pengembangan teknik *Zero waste* dengan bahan dasar kain tenun lurik.
- 3) Masih kurangnya penerapan kain lurik pada adibusana anak.

## 1.3 Tujuan penelitian

- 1) Untuk mengetahui penerapan *Zero waste* pada baju adibusana anak.
- 2) Untuk mengetahui pengembangan teknik *Zero waste* dengan bahan dasar kain tenun lurik.
- 3) Untuk mengetahui potensi kain lurik yang di terapkan pada busana adibusana anak.

#### 1.4 Batasan masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penerapan teknik *Zero waste* pada busana adibusana anak.
- 2) Mengenai kain lurik dan penerapannya pada busana adibusana anak usia 7-12 tahun.
- 3) Perkembangan busana anak dan klasifikasinya.

#### 1.5 Manfaat penelitian

- 1) Bagi Universitas

Penelitian ini dapat memberikan beberapa referensi dan meningkatkan pengetahuan mengenai penerapan teknik *Zero waste* pada baju adibusana anak.

- 2) Bagi Mahasiswa

Untuk menerapkan metode atau ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dan melatih kemampuan dalam hal membuat inovasi baru dengan teknik yang sudah ada.

- 3) Bagi pembaca

Dapat digunakan sebagai bahan pengetahuan serta sebagai perbandingan dan sumber acuan untuk bidang kajian yang sama.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

##### 1.6.1 Metode Kuantitatif

###### a. Metode Observasi dan Wawancara

Observasi yang dilakukan dengan cara membuat kuisisioner dan wawancara dengan beberapa narasumber yaitu, pengrajin Kain Lurik (Kurnia Lurik ATBM), melakukan wawancara bersama HI Wedding Planner, mengunjungi butik lulu lutfhi labibi, dan mengunjungi toko pakaian anak (millennium, Bandai, dan mother care)

#### b. Kuisisioner

Membuat kuisisioner yang bertujuan untuk mengetahui minat dan karakter dari orang tua anak. Kuisisioner disebarluaskan melalui sosial media yaitu facebook dan Whatsapp dengan target market orang tua yang berusia 25 – 40 tahun.

#### 1.6.2 Metode Kualitatif

Metode kualitatif dilakukan dengan cara studi literatur dengan mencari referensi yang dapat menguatkan topik dalam penelitian yang dilakukan yang diambil dari buku, jurnal dan literatur.

#### 1.6.3 Eksperimentatif

Melakukan eksperimen pola desain pakaian adibusana anak dengan metode *Zero waste* dengan material kain viscose dan kain katun bergaris yang memiliki kesamaan karakter dengan material utama yaitu kain tenun lurik.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan hasil penelitian ini tersusun kedalam empat bagian utama yang meliputi :

## 1. BAB I Pendahuluan

Latar belakang penelitian mengenai kain Tenun Lurik, busana adibusana anak pada usia 7-12 tahun dan *Zero waste*, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan hasil penelitian.

## 2. BAB II Studi Literatur

Teori-teori yang menunjang pengamatan dari penelitian mengenai adibusana anak, spesifikasi busana anak, Kain Tenun Lurik dan *Zero waste*

## 3. BAB III Eksplorasi

Perancangan adibusana anak dengan konsep era Victoria yang di kobinasikan dengan gaya feminine yang di kembangkan menggunakan Kain Tenun Lurik sebagai salah satu upaya pelestarian kain tradisional, yang dibuat dengan metode *Zero waste* (Geometris Pattern, Subtraction Pattern dan Pattern Making). Dengan menggunakan material kain viscose dan kain katun bergaris sebagai material untuk eksplorasi pola skala 1:2 dan Kain Lurik sebagai material utama yang akan digunakan pada pola sebenarnya dengan skala 1:1.

## 4. BAB IV Kesimpulan

Penelitian ini dibuat untuk mensolusikan mengenai perkembangan kain lurik yang sedang berkembang dan banyak diminati saat ini namun sangat jarang di temukan penerapannya pada pakaian anak terutama pada pakaian adibusana anak. Material utama yang digunakan yaitu kain tenun lurik yang merupakan salah satu kain khas

tradisional Indonesia dengan menerapkan metode *Zero waste* dalam proses produksinya.