

ABSTRAK

Sifat pakaian dari industri *fast fashion* dapat menyebabkan terjadinya pencemaran lingkungan dikarenakan industri ini biasanya menggunakan pewarna buatan dan produk berbahan plastik. Sebagian besar pakaian di dunia terbuat dari plastik, pakaian berbahan dasar plastik melepaskan partikel mikroplastik saat dicuci dan dapat mencemari ekosistem laut. Berdasarkan fenomena tersebut, limbah pakaian menjadi ancaman besar bagi masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkannya media alternatif seperti aplikasi *e-commerce* untuk jual beli pakaian bekas atau *thrifting* dan edukasi tentang risiko bahayanya limbah pakaian serta cara mengatasinya. Hal ini dimaksudkan agar limbah pakaian bisa dimanfaatkan dan dapat didaur ulang sesuai kebutuhan, sehingga tidak menumpuk begitu saja dan tidak dapat mencemari lingkungan. Tujuan dari tugas akhir ini adalah memberi pemahaman masyarakat supaya terbiasa membeli atau menggunakan pakaian sustainable sehingga dapat membantu menjaga lingkungan dari sampah industri mode yang susah terurai, selain itu memberi edukasi tentang produk *fast fashion* yang berorientasi pada keberlangsungan limbah pakaian yang dapat menjadi ancaman bagi lingkungan serta merancang fitur donasi pakaian agar dapat bermanfaat untuk sesama. Perancangan media menggunakan metode campuran atau *mix-methods* melalui proses observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Perancangan *E-commerce Thrift Shop* dalam bentuk aplikasi ini diharapkan dapat membantu memberikan kemudahan serta wawasan kepada masyarakat tentang bahaya limbah pakaian serta bagaimana cara mengolahnya agar tidak mencemari lingkungan.

Kata Kunci: Fast Fashion, Limbah, Thriftshop, E-Commerce