

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Gaya hidup merupakan cerminan dari seseorang yang dapat memunculkan suatu identitas. Setiap orang memiliki gaya hidup yang berbeda satu sama lain, dari perbedaan tersebut dapat ditampilkan bagaimana setiap orang memiliki ciri khas tersendiri. Adapula, gaya hidup seperti sekarang ini merupakan suatu tuntutan, khususnya kebutuhan gaya hidup di kota-kota besar. Gaya hidup tentunya tidak terlepas dari *fashion*, di era modern ini masyarakat menuntut kebutuhan *fashion* yang terus berubah mengikuti tren yang cepat. Munculnya internet telah memudahkan masyarakat untuk melihat tren *fashion* terkini. Tidak hanya sekedar untuk melindungi tubuh, produk *fashion* saat ini dijadikan sebagai indikator status sosial sehingga masyarakat tidak mau ketinggalan zaman dan ingin selalu tampil *fashionable*. Shinta (2018: 65) mengatakan bahwa tren *fashion* berubah dengan cepat dan orang berlomba-lomba untuk menemukan item *fashion* terbaru dari berbagai jenis dari merek (dalam Leman, Soelityawati dan Purnomo, 2020:129). Pola konsumtif ini membuat masyarakat semakin boros saat membeli produk *fashion* untuk keperluan sehari-hari.

Adapun, *fashion* yang banyak digemari, yaitu pakaian. Pakaian itu sendiri adalah barang yang dipakai atau dikenakan, seperti baju, celana, rok dan lain sebagainya. Selain itu, pakaian merupakan kebutuhan mendasar manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Manusia menginginkan pakaian, karena pakaian memberikan berbagai kebaikan dan manfaat bagi pemakainya. Namun, banyaknya model-model pakaian yang selalu *up to date* mengakibatkan menumpuknya pakaian lama karena dianggap kurang modern, sehingga banyak limbah pakaian yang menjadi masalah polusi yang serius.

Pakaian sehari-hari dapat berubah menjadi limbah kain yang dapat menghancurkan bumi akibat pakaian menumpuk di tempat pembuangan sampah (banyak partikel di lubang tanah) (Kholisil, 2019). Ketika seseorang membuang pakaian mereka dan tiba di tempat pembuangan sampah, pakaian tersebut kekurangan oksigen yang dibutuhkan untuk memecah bahan organik. Kekurangan oksigen ini dapat menyebabkan dekomposisi oleh fermentasi anaerobik. Dengan kata lain, mikroorganisme terurai secara organik untuk menghasilkan produk sampingan seperti metana. Jika ini diproduksi secara konsisten tidak terkendali, metana akan menyerang atmosfer dan berbahaya bagi kualitas atmosfer dan planet kita. Selain itu, berbagai masalah polusi muncul dari kehidupan industri *fast fashion*. *Fast fashion* kurang lebih digambarkan sebagai pakaian dengan harga terjangkau dengan sirkulasi yang

cepat, dengan beragam mode yang dapat disesuaikan dengan tren masa kini (Adimaja, 2020). *Fast fashion* itu sendiri adalah istilah yang digunakan oleh perusahaan kain yang memiliki beragam gaya busana yang berubah dalam waktu yang sangat singkat, dan menggunakan bahan mentah yang tidak bagus, sehingga tidak awet. *Fast fashion* merupakan ide bisnis untuk perusahaan *fashion* yang memproduksi pakaian dalam porsi besar dan cepat untuk memenuhi permintaan pasar. Sifat pakaian dari industri *fast fashion* dapat menyebabkan terjadinya pencemaran lingkungan dikarenakan industri ini biasanya menggunakan pewarna buatan dan produk berbahan plastik. Ternyata 60% pakaian di dunia ini terbuat dari poliester. Poliester, terbuat dari plastik dengan cara yang mudah dan murah. Oleh karena itu, pada dasarnya poliester sama dengan plastik. Sebagian besar pakaian di dunia terbuat dari plastik, pakaian berbahan dasar plastik melepaskan partikel mikroplastik saat dicuci dan dapat mencemari ekosistem laut (Zahra, 2019).

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.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

- A. Kurang pahamnya masyarakat terhadap pakaian *sustainable* dikarenakan maraknya industri *fast fashion* yang tidak ramah sehingga berpotensi menjadi limbah pakaian yang dapat merusak lingkungan.
- B. Minimnya edukasi tentang bahayanya bahan pakaian dari industri *fast fashion* yang berorientasi pada keberlanjutan lingkungan.
- C. Minimnya media aplikasi jual beli pakaian bekas serta wadah donasi pakain dalam satu platform sebagai bentuk upaya kegiatan mengurangi limbah pakaian.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana cara mengurangi limbah pakaian agar tidak mencemari lingkungan di tengah ketidakpahaman masyarakat konsumtif tentang bahaya produk *fast fashion* serta bagaimana cara mengatasinya pada era digital ini?

### 1.3 Ruang Lingkup

#### A. Apa

Perancangan desain aplikasi *e-commerce thrift shop* sebagai media untuk membantu mengurangi limbah pakaian yang dapat menjadi ancaman bagi lingkungan.

#### B. Siapa

Segmen utama dari perancangan mencakup usia remaja hingga dewasa (18-35 tahun) yang merupakan pelajar, mahasiswa, pekerja, hingga masyarakat umum.

#### C. Kapan

Perancangan dimulai pada Maret 2022 hingga berakhirnya tugas akhir ini.

#### D. Dimana

Penelitian dilakukan di wilayah Bandung, Jawa Barat.

#### E. Bagaimana

Dengan perancangan karya desain aplikasi *e-commerce thrift shop* sebagai salah satu cara untuk menyelamatkan lingkungan dari bahaya limbah pakaian akibat industri *fast fashion* dan masyarakat yang konsumtif.

### 1.4 Tujuan Penelitian

A. Meningkatkan pemahaman masyarakat agar terbiasa membeli atau menggunakan pakaian *sustainable* sehingga dapat membantu menjaga lingkungan dari sampah industri mode yang susah terurai.

B. Meningkatkan edukasi tentang produk *fast fashion* yang berorientasi pada keberlangsungan limbah pakaian yang dapat menjadi ancaman bagi lingkungan.

C. Merancang media aplikasi untuk jual beli pakaian bekas serta merancang fitur donasi pakaian dalam satu platform sebagai upaya mengurangi limbah pakaian.

### 1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian berasal dari kata “method”, yang berarti melakukan sesuatu dengan benar, dan “logos” berarti ilmu atau pengetahuan. Singkatnya, metodologi berarti melakukan sesuatu dengan sangat hati-hati untuk mencapai tujuan. Sedangkan “Penelitian” adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporannya. Metode penelitian secara umum diartikan sebagai metode ilmiah untuk memperoleh data untuk maksud dan tujuan tertentu.

Adapun, metode penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian gabungan atau *mix-methods*. Menurut Creswell dan Plano Clark (2014) (dalam Rosmita, 2018:48) metode campuran atau *mix-methods* adalah penelitian yang menggabungkan atau mengaitkan bentuk

kualitatif dan kuantitatif. Sementara itu, cara pengumpulan data dan analisis pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

A. Observasi

Observasi menurut Zainal Arifin dalam (Kristanto, 2018:62) merupakan suatu proses mengamati terlebih dahulu kemudian dilakukan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional merekam berbagai fenomena dalam situasi nyata maupun fenomena buatan manusia.

B. Kuesioner

Kuesioner Menurut Soewardikoen (2013) adalah kumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan. Daftar pertanyaan disusun dalam bentuk pilihan ganda dan pertanyaan terbuka Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi responden terhadap perancangan desain aplikasi *e-commerce thrift shop* Sebagai Media pengurangan limbah pakaian (dalam Bhaskara, 2021:35). Pada tahap ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan menggunakan *google form* kemudian akan disebarakan kepada target audiens subjek kajian melalui jalur akun media sosial.

C. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu peristiwa atau proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dengan sumber informasi atau orang yang akan diwawancarai. diwawancarai (*interviewed*) dengan komunikasi langsung menurut Yusuf (2014) (dalam Saadah, 2021:39).

D. Studi Pustaka

Menurut Sugiono (2017) mengungkapkan bahwa “ilmu kepustakaan terkait dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti”, sehingga penulis di sini menggunakan buku dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan tugas akhir sebagai sebagai studi kepustakaan (dalam Kamelia, 2019:33).

## 1.6 Kerangka Penelitian

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI E-COMMERCE THRIFT SHOP  
SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBANTU MENGURANGI LIMBAH  
PAKAIAN YANG DAPAT MENJADI ANCAMAN BAGI LINGKUNGAN



Fenomena :  
Bahaya limbah pakaian yang dapat menjadi ancaman serius bagi lingkungan.



Latar Belakang :  
Limbah pakaian yang dapat menjadi ancaman serius dikarenakan industri fast fashion yang menggunakan bahan poliester yang dapat mencemari lingkungan.



- Identifikasi Masalah :
- Kurang pahamnya masyarakat terhadap pakaian sustainable dikarenakan maraknya industri *fast fashion* yang tidak ramah sehingga berpotensi menjadi limbah pakaian yang dapat merusak lingkungan.
  - Minimnya edukasi tentang bahayanya bahan pakaian dari industri *fast fashion* yang berorientasi pada keberlanjutan lingkungan.
  - Minimnya media aplikasi jual beli pakaian bekas serta wadah donasi pakaian dalam satu platform sebagai upaya mengurangi limbah pakaian.



Fokus Masalah :

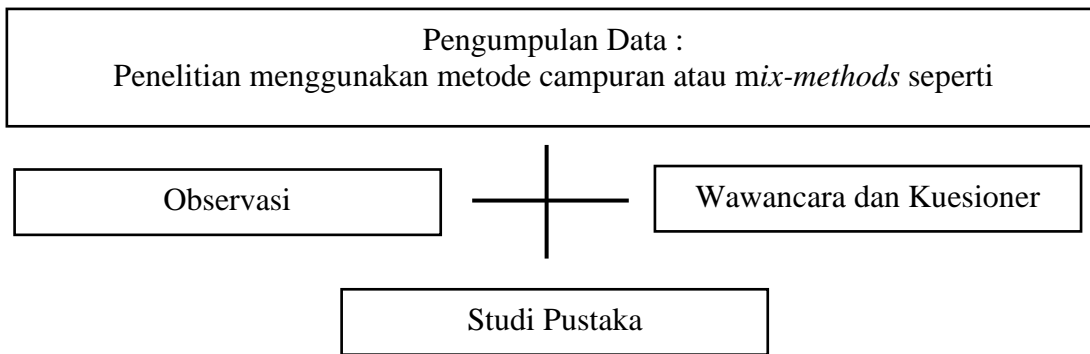
Bagaimana cara mengurangi limbah pakaian agar tidak mencemari lingkungan di tengah ketidakpahaman masyarakat konsumtif tentang bahaya produk *fast fashion* serta bagaimana cara mengatasinya pada era digital ini??

Hipotesa :

Karena penulis menyadari telah memiliki sifat implusif terhadap pakaian baru, lalu penulis berpikir bagaimana jika semua orang melakukan hal yang sama. Sehingga bisa menyebabkan terjadinya limbah pakaian yang dapat menjadi ancaman bagi lingkungan dikarenakan sikap implusif masyarakat terhadap industri fast fashion. Maka dari itu dibutuhkannya sebuah media atau platform yang berisikan tentang kegiatan dan cara dalam mengurangi limbah pakaian tanpa mengubah perilaku implusif masyarakat agar mereka tertarik.

Solusi :

Media alternatif seperti aplikasi e-commerce khusus jual beli pakaian bekas atau thrifting dan forum donasi agar orang-orang tidak perlu bersusah payah keluar rumah untuk membeli baju thrift atau hanya ingin sekedar berdonasi pakaian, semuanya bisa dilakukan melalui aplikasi e-commerce yang terdapat di gawai dan diakses melalui internet. Selain itu, didalam aplikasi e-commerce ini juga terdapat informasi mengenai edukasi tentang bahayanya limbah pakaian dan cara mengatasinya agar tidak mencemari lingkungan.



Gambar1. 1 Kerangka Perancangan  
Sumber: Anisa Putri Safira, 2022

### 1.7 Pembabakan

Penelitian ini terdiri empat bab berdasarkan penggunaan sistematika penulisan sebagai berikut.

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab I pendahuluan mengenai latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan. Latar belakang menjelaskan tentang bahayanya limbah pakaian bagi lingkungan. Permasalahan menjelaskan masalah yang terjadi bagaimana merancang desain aplikasi *e-commerce thrift shop* sebagai media untuk membantu mengurangi limbah pakaian. Rumusan masalah menjelaskan uraian yang efektif terhadap permasalahan. Ruang lingkup menjelaskan fokus masalah perancangan desain aplikasi *thrift shop*. Tujuan perancangan yaitu merancang karya desain aplikasi *e-commerce thrift shop* sebagai media untuk membantu mengurangi limbah pakaian sehingga dapat menyelamatkan lingkungan.

#### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini berisikan teori-teori mendasar dari para ahli bersumber dari buku atau jurnal yang akurat dan sesuai agar dapat digunakan sebagai acuan perancangan penelitian.

#### **BAB III Data dan Analisis**

Pada bab ini terdapat data dari perancangan desain aplikasi *e-commerce thrift shop* secara menyeluruh dan tentang bagaimana mendapatkan data serta analisis yang akan menentukan proses penelitian dari hasil pengamatan, wawancara, dan kuesioner.

#### **BAB IV Penutup**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari semua data penelitian yang telah diteliti serta saran.