

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Dikutip dari Fashionopolis : *The Price of Fast Fashion and The Future of Clothes* (Thomas, Dana. 2019) menyebutkan, pada periode 2000 hingga 2014, produksi garmen meningkat dua kali lipat. Setiap tahun rata-rata jumlah pakaian yang dihasilkan mencapai 100 miliar. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan masyarakat memiliki antusias besar pada perkembangan *trend* fesyen. Perubahan model busana yang cepat serta meningkatnya produksi dan konsumsi pakaian ini, tidak dapat dilepaskan dari *trend fast fashion*. Berdasarkan data Analisis Kebijakan Impor Pakaian Bekas yang dilakukan oleh Kementerian Perdagangan (2015), pada beberapa dekade muncul isu perdagangan pakaian bekas yang didasari oleh berbagai macam alasan. Salah satu alasan yaitu berupa hibah untuk korban bencana alam ataupun perdagangan biasa seperti lelang baju bekas artis. Atau melakukan lelang dengan tujuan sekedar mencari keuntungan dengan harga murah. Data juga menyebutkan bahwa pada tahun 2013 nilai Impor Pakaian Bekas dan Gombal mencapai angka USD 3,3 juta. Dan mengalami penurunan signifikan sebesar 94,6% di tahun 2014 menjadi USD 176,9 ribu. Impor tersebut terdiri dari pakaian bekas sebesar 93,5 ribu (52,9% dari total impor pakaian bekas dan gombal), dan gombal bekas sebesar USD 83,3 ribu (47,1%). Alasan lain penyebab adanya pakaian bekas impor yaitu pakaian yang tidak lolos QC (*quality control*), karena terdapat cacat, pakaian yang ukuran sudah tidak lengkap, dan pakaian yang sudah tidak *up to date* pada masanya. Di Indonesia sendiri yang mengkonsumsi pakaian *secondhand* saat ini tidak hanya masyarakat kelas bawah tapi juga kalangan menengah ke atas, dimulai sejak tahun 2000an hingga sekarang.

Dibalik fenomena perkembangan industri fesyen yang sangat pesat tersebut terdapat potensi dampak buruk yang dihasilkan. Dampak buruk tersebut yaitu penggunaan material atau bahan baku yang tidak ramah lingkungan; proses produksi yang menghasilkan limbah bagi lingkungan; kualitas produk yang kurang baik sehingga memiliki daur hidup rendah; dan permasalahan sosial ketenagakerjaan (Arumsari,2018). Isu tentang ancaman kerusakan lingkungan dari

industri fesyen terus dikampanyekan, beberapa *content creator* seperti Ussfeed, Gen Halilintar, Megan Domani dan lain sebagainya secara tidak langsung ikut serta dalam mengkampanyekan perpanjangan masa suatu produk fesyen dengan membuat konten *thrifting*. Membeli produk fesyen di tempat *thrift shop* adalah alternatif konsumsi pakaian yang lebih murah serta menunjang *sustainable living*. Menurut *World Wide Fund for Nature (WWF)*, *sustainable living* adalah sebuah gaya hidup yang menyeimbangkan upaya lokal dan global untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dengan tetap melestarikan lingkungan alam dari degradasi dan kerusakan. Meskipun kegiatan *thrifting* mulai digemari banyak kalangan, terdapat beberapa busana bekas yang bernoda atau cacat yang tidak terjual dan berakhir menjadi barang buangan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu ada pengolahan terhadap busana bekas yang cacat sehingga memiliki nilai jual tinggi dan menjadi sebuah produk fesyen yang inovatif. Ada banyak cara untuk mengolah busana bekas menjadi busana yang terlihat baru, salah satunya dengan cara *redesign*. *Redesign* merupakan perencanaan dan perancangan kembali suatu karya agar tercapai tujuan tertentu. Teknik *redesign* memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut (Helmi (2008)). Dengan menambah teknik rekalatar yang menggunakan inspirasi lokal yaitu Reog *Kendhang* sebagai inspirasi potongan pada busana kasual dan inspirasi eksplorasi yang dapat menambah nilai estetika pada busana *redesign*. Teknik rekalatar yang digunakan untuk penelitian ini yaitu menggunakan teknik *patchwork*, teknik sulam dan teknik *stitching*. Teknik *patchwork* merupakan salah satu teknik *surface design* yang diartikan sebagai seni menyusun dan menggabungkan suatu potongan kain dengan menjahit pada kedua sisinya. Teknik sulam merupakan teknik menghias diatas permukaan kain dengan menggunakan alat berupa jarum dan benang (Wacik J. Tresna,2012). *Stitching* sendiri dalam KBBI memiliki arti jahitan atau lebih dikenal dengan teknik tusuk jelujur dengan cara manual. Di Indonesia teknik tusukan kecil tersebut lebih di kenal dengan istilah teknik sulam. Pengolahan dengan menggunakan benang sebagai hiasan memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan, terutama pada busana *secondhand* yang memiliki cacat. Teknik ini dapat dikembangkan sebagai teknik hias, mengingat di Indonesia sendiri menunjukkan bahwa seni menghias ini sudah lama

menjadi bagian dari kehidupan masyarakat di Indonesia yang sarat akan nilai filosofis dan estetis. Selain itu penggunaan teknik sulam dan teknik *stiching* dipilih dengan tujuan sebagai solusi untuk menutupi cacat dengan memberikan hiasan pada busana *secondhand*. Dan pada saat yang bersamaan teknik ini juga dapat menambah nilai jual karena merupakan salah satu teknik manual yang memiliki nilai jual yang tinggi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas dapat ditarik beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi untuk mengolah kembali pakaian *secondhand casual* yang terdapat di Pasar Gringging Kediri.
2. Adanya potensi menggunakan teknik *surface textile design* untuk menutupi cacat pada pakaian *secondhand* yang terdapat di Pasar Gringging Kediri.
3. Adanya peluang untuk merancang produk baru dengan metode *redesign* untuk menambahkan nilai pada busana *secondhand*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara yang optimal untuk mengolah pakaian *secondhand casual* dari Pasar Gringging Kediri yang berlimpah?
2. Teknik pengolahan *surface textile design* seperti apa yang sesuai pada pakaian *secondhand casual* yang didapat dari Pasar Gringging Kediri?
3. Proses *redesign* seperti apa yang sesuai untuk pakaian *secondhand casual* agar dapat menambah nilai pada pakaian tersebut?

1.4 Batasan Masalah

Pengolahan dan pemanfaatan produk *secondhand* menjadi produk fesyen yang memiliki nilai tambah dibatasi oleh beberapa aspek, yaitu:

1. Material

Material yang digunakan adalah pakaian *secondhand casual* yang berada di Pasar Gringging Kediri, Material tambahan yang penulis gunakan adalah berasal dari apa yang di pakai saat eksplorasi.

2. Teknik

Teknik yang digunakan dalam mengoptimalkan produk *secondhand* adalah dengan teknik *surface textile design* yang pembentukan desainnya terinspirasi dari kesenian Reog *Kendhang*

3. Lokasi

Lokasi yang diambil merupakan salah satu pasar Gringging di daerah Kediri yang menjual pakaian-pakaian *Secondhand casual*.

4. Produk

Produk yang dihasilkan dari pengolahan pakaian *secondhand* tersebut menjadi sebuah pakaian yang terlihat baru dan beda serta memiliki potongan dengan inspirasi dari pakaian tari reog *kendhang*

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengoptimalisasi potensi dari pakaian *secondhand* yang melimpah khususnya pakaian *secondhand casual* yang berada di Pasar Gringging.
2. Menggunakan pengolahan teknik *surface textile design* untuk menutupi cacat pada busana yang yang diperoleh di Pasar Gringging Kediri.
3. Melakukan *redesign* pada produk *secondhand* yang masih layak pakai sehingga tidak terjadinya pembuangan produk.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil dari *redesign* produk *secondhand* ini diharapkan dapat memberikan manfaat, menambah jangka umur dari produk tersebut yang memiliki nilai fungsi, nilai estetik dan nilai ekonomi.

2. Dapat memberikan kebaruan dalam mengolah produk *secondhand* lainnya agar tidak menjadi limbah yang membawa dampak buruk bagi lingkungan.
3. Memberikan kontribusi untuk dunia fesyen dengan pengolahan produk *secondhand*.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data melalui media cetak seperti buku-buku yang memberi informasi tentang *redesign* dan teknik *surface textile design* seperti sulam, *stitching* dan *patchwork* yang akan digunakan dalam pembuatan produk, dan ada pula informasi yang didapatkan melalui website dan jurnal.

2. Observasi

Melakukan metode pengumpulan data melalui studi lapangan untuk mendapatkan informasi dan data mengenai jenis material dan jenis pakaian seperti apa yang dijual di Pasar Gringging.

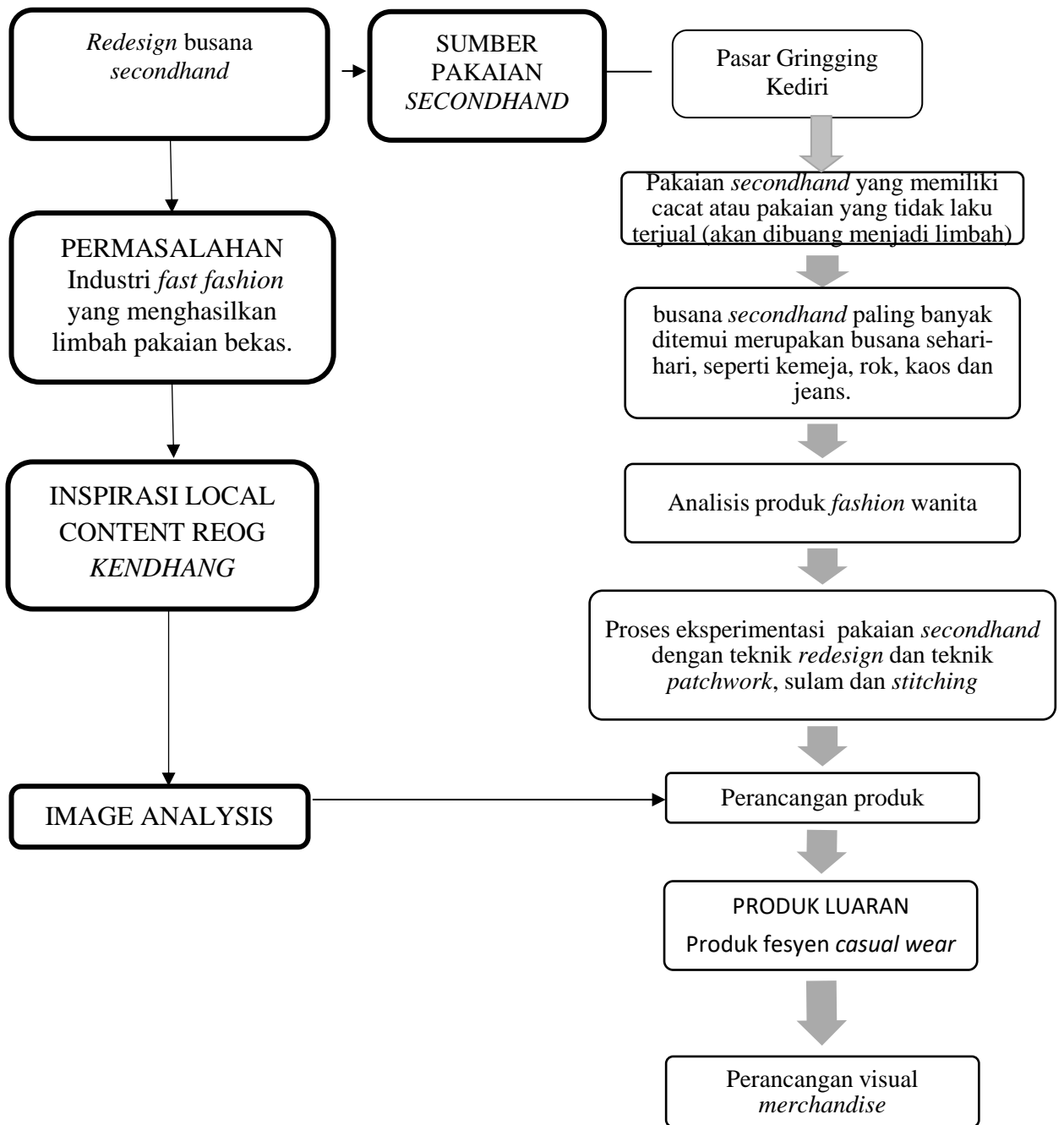
3. Wawancara

Melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dan data mengenai jenis material dan jenis pakaian seperti apa yang dijual di Pasar Gringging.

4. Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan untuk menentukan teknik yang sesuai untuk di aplikasikan pada material yang akan di olah. Yang dapat menghasilkan suatu kebaruan dalam mengolah pakaian *secondhand* dengan teknik *patchwork*, sulam dan *stitching*

1.8 Kerangka Penelitian



1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan penelitian ini terdiri dari empat bab, secara garis besar sebagai berikut:

1. BAB 1

Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah yang menjelaskan adanya potensi pada pakaian *secondhand casual* untuk diolah kembali dan didapatkan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaatnya. Lalu di batasi dengan batasan masalah yang akan menjadi acuan dalam laporan penelitian. Dan menjelaskan tujuan penelitian,serta manfaat penelitian. Metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB 2

Studi Literatur

Bab ini berisikan tentang penjelasan teori-teori hasil observasi lapangan, dan studi literatur yang telah dilakukan untuk digunakan sebagai landasan dalam penelitian

3. BAB 3

Data Dan Analisa Perancangan

Bab ini berisikan data hasil metode penelitian meliputi data primer, data sekunder dan proses kerja meliputi teknik yang dipakai, tahapan eksplorasi dan hasil Eksplorasi.

4. BAB 4

Konsep Perancangan Dan Hasil Perancangan

Bab ini berisikan paparan tentang konsep perancangan beserta hasilnya, meliputi analisis *brand* pembanding, *image board*, deskripsi konsep, target *market*, *lifestyle board*, desain produk, dan konsep *merchandise*.

5. BAB 5

Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan penelitian dan saran dari penelitian yang telah dilakukan agar dapat menjawab semua permasalahan yang telah dipaparkan dalam bab satu.