

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Seperti makanan cepat saji, menurut Ekstrom & Salomonson (2014) saat ini pakaian telah menjadi barang konsumsi yang perlu diproduksi dengan cepat agar dapat dibeli dan digunakan dengan kecepatan yang sama. Namun, jenis perilaku konsumsi massal ini telah merusak lingkungan dalam beberapa cara dan bukti yang menunjukkan dampak negatif ini di banyak negara berbeda diseluruh dunia. Fast fashion, seperti yang dikenal sekarang, telah disebutkan sebagai penyebab produksi bahan kapas dengan kuantitas yang belum pernah terlihat sebelumnya dalam sejarah.

Menurut Rauturier (2022) Fast fashion dapat didefinisikan sebagai pakaian yang murah dan trendi yang mengambil contoh ide dari fashion show atau gaya berpakaian dari selebriti dan mengubahnya menjadi pakaian yang tersedia di toko-toko untuk memenuhi permintaan konsumen. Idenya adalah untuk mendapatkan gaya terbaru di pasar secepat mungkin, sehingga pembeli dapat membelinya saat gaya tersebut masih berada di puncak popularitas, sayangnya banyak dari pengguna produk fast fashion ini membuangnya setelah beberapa kali dipakai. Ini menjadikan fast fashion sebagai salah satu bagian utama dari sistem yang merusak lingkungan mulai dari produksi dan konsumsi berlebihan yang menjadikan industri mode sebagai salah satu pencemar terbesar di dunia.

Saat ini limbah tekstil merupakan limbah terbesar kedua setelah plastik, menurut Christina (2019), diperkirakan 92 juta ton limbah tekstil dihasilkan setiap tahun oleh industri fashion. Dikatakan juga bahwa limbah tekstil akan meningkat sekitar 60% antara 2015 dan 2030, dengan tambahan 57 juta ton limbah yang dihasilkan setiap tahun, mencapai total tahunan 148 juta ton. Limbah kain sangat susah untuk terurai sehingga dapat menyebabkan penumpukan di tempat pembuangan akhir, dan dengan adanya limbah kain yang menumpuk dan tidak ditangani dengan baik dapat berdampak buruk bagi lingkungan sekitarnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi penumpukan limbah fashion adalah dengan menggunakan teknik *upcycle*.

*Upcycle* adalah sebuah konsep desain yang mengubah sampah atau bahan bekas menjadi produk baru dengan nilai tambah yang lebih tinggi. Menurut McDonough & Braungart (2013), *upcycle* adalah sebuah konsep yang memiliki potensi besar dalam menciptakan produk yang lebih berkelanjutan dan ramah lingkungan. Konsep *upcycle* mengajarkan kita untuk memikirkan kembali cara-cara kita dalam memandang dan memanfaatkan bahan-bahan yang kita anggap sebagai sampah atau limbah, dan memandangnya sebagai bahan mentah yang dapat diolah kembali menjadi produk baru yang lebih berguna. Dalam dunia desain, *upcycle* juga menjadi sebuah inovasi yang memungkinkan kita untuk mengurangi jumlah sampah dan limbah yang dihasilkan oleh industri kreatif. Dalam menerapkan konsep *upcycle* dalam desain, perlu mempertimbangkan faktor lingkungan dan ekonomi untuk menciptakan produk yang lebih baik dan berkelanjutan. Melalui penerapan konsep *upcycle*, kita dapat memperluas wawasan dan menciptakan solusi-solusi yang lebih kreatif dan ramah lingkungan dalam dunia desain.

Pada perancangan ini, penulis memilih untuk merancang *handbag* untuk iPad yang memanfaatkan limbah tekstil sebagai bahan utama dengan menggunakan konsep *upcycle*. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna iPad membutuhkan tas untuk perangkat mereka. Dalam kuesioner tersebut, 90,4% dari responden menyatakan bahwa mereka memerlukan sebuah tas untuk membawa dan melindungi iPad mereka. Hal ini menunjukkan bahwa permintaan akan tas iPad cukup tinggi. Terlebih lagi, dengan pertumbuhan penggunaan iPad dalam kegiatan sehari-hari, seperti bekerja, belajar, dan hiburan, menjadikan tas untuk iPad semakin penting untuk membantu melindungi dan membawa perangkat tersebut dengan nyaman dan aman.

Dalam perancangan *handbag* ini, *upcycle* dapat menjadi salah satu konsep desain yang diterapkan. Bahan-bahan bekas seperti jeans bekas atau kain perca dapat dimanfaatkan untuk membuat bagian luar tas. Selain itu, *upcycle* juga dapat diterapkan pada penggunaan bahan-bahan tambahan seperti tali tas, penutup resleting, atau aksesoris lainnya yang terbuat dari bahan bekas atau didaur ulang.

Dengan menerapkan konsep *upcycle* dalam perancangan *handbag* ini, maka diharapkan akan dapat membantu mengurangi dampak lingkungan yang dihasilkan oleh industri tekstil dan fashion. *Handbag* yang menggunakan bahan-bahan bekas atau didaur ulang juga dapat menjadi pilihan yang lebih berkelanjutan dan ramah lingkungan bagi konsumen yang peduli dengan lingkungan. Selain itu, *handbag* yang dirancang juga dapat memberikan nilai tambah estetika dan fashion bagi penggunaannya.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Penumpukan limbah tekstil yang mencemari lingkungan.
2. Potensi pengembangan dari limbah tekstil menjadi produk yang bernilai.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus perancangan ini. Fenomena fast fashion telah menyebabkan terjadinya penumpukan limbah tekstil yang sangat cepat. Industri fashion yang mengedepankan produksi pakaian yang trendi dan terjangkau telah menghasilkan jumlah limbah tekstil yang cukup besar. Kendati telah ada upaya untuk mengatasi masalah limbah tekstil, namun masih terdapat kesenjangan yang signifikan dalam pengolahan limbah tersebut menjadi tas, terutama dalam bentuk *handbag*. Kurangnya variasi dalam pengolahan limbah tekstil menjadi *handbag* yang stylish dan berfungsi secara optimal menjadi tantangan yang harus diatasi.

### **1.4. Pertanyaan Perancangan**

1. Bagaimana cara merancang *handbag* dengan menggunakan limbah tekstil sebagai bahan utama?
2. Bagaimana cara memanfaatkan limbah tekstil menjadi material utama untuk merancang *handbag*?

### **1.5. Tujuan Perancangan**

Melakukan pengolahan limbah fashion sebagai material untuk *handbag*, sebagai salah satu cara untuk mengurangi penumpukan limbah tekstil dan fashion.

1. Merancang *handbag* dengan limbah tekstil sebagai bahan utama
2. Mengurangi jumlah limbah tekstil dengan cara *upcycle*

### **1.6. Batasan Masalah**

Batasan masalah diperlukan agar pembahasan tidak meluas dari pokok bahasan yang ada. Melalui batasan masalah ini akan menuntun pada perencanaan perancangan *handbag* dengan jelas, baik dan terarah, mengenai pada permasalahan utama. Adapun batasan masalahnya adalah:

1. Ukuran dari *handbag* yang dirancang berukuran 29 x 20 x 7 cm, untuk iPad dengan ukuran maksimum 11 inci.
2. Penggunaan material utama pada perancangan ini adalah limbah kain dan kain daur ulang.

### **1.7 Ruang Lingkup Perancangan**

Ruang lingkup perancangan ini dibatasi pada dua ruang lingkup, yaitu ruang lingkup kawasan studi lapangan dan ruang lingkup waktu.

### **1.8. Keterbatasan Perancangan**

Terbatasnya informasi, serta referensi studi mengenai *handbag*.

### **1.9. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini terbagi menjadi dua, yaitu;

1. Ilmu Pengetahuan Memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai perancangan *handbag*, dan pengolahan limbah tekstil.
2. Industri Memberikan referensi produk baru bagi perusahaan studi kasus, serta memberikan referensi pengolahan limbah tekstil.

## **1.10. Sistematika Penulisan Laporan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini terdapat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II KAJIAN UMUM**

Dalam bab ini menjelaskan tentang studi literatur yang terdiri dari referensi atau acuan terkait perancangan, sumber seperti jurnal, paper, website resmi, majalah, atau surat kabar.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**

Metodologi penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, serta metode perancangan yang terdiri dari pendekatan perancangan dan teknik analisis data.

### **BAB IV STUDI ANALISIS PERANCANGAN**

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari: aspek primer, sekunder dan tersier. Terdapat tabel parameter aspek desain dan tabel analisa aspek desain. Kemudian dituangkan dalam hipotesis seperti, 5W+1H, Analisis S.W.O.T, dan T.O.R (Term of Reference).

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan akhir penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman yang diperoleh untuk pengembangan penelitian selanjutnya.