

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena *fast fashion* dapat didefinisikan sebagai produk industri garmen yang ditujukan untuk jangka waktu pemakaian yang singkat. Menurut artikel dari (KampusIts.id, 2022) produk garmen ini diproduksi dalam jumlah melimpah dengan waktu relatif cepat. Untuk menekan biaya produksi, digunakan bahan berkualitas rendah yang justru berpotensi mencemari lingkungan. Sayangnya, tidak banyak pihak yang menaruh perhatian pada limbah *fast fashion* ini. Hal tersebut dibuktikan dengan masih maraknya produk *fast fashion* yang terbuang dan menjadi limbah. *Co-Founder* dari *Our Reworked World*, Annika Rachmat menyampaikan data temuannya, yaitu sebanyak 33 juta ton tekstil yang diproduksi di Indonesia, satu juta ton di antaranya menjadi limbah tekstil.

Dampak yang dihasilkan limbah *fast fashion* sangat besar. Dibuktikan dengan data yang diperoleh Direktur Asosiasi Daur Ulang Tekstil Inggris, Alan Wheeler. Ia menyampaikan bahwa industri pakaian telah berkontribusi sebagai penyumbang polusi terbesar kedua di dunia. Ia juga menambahkan bahwa sebanyak 1,2 miliar ton emisi gas rumah kaca dihasilkan oleh industri tekstil di dunia. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena *fast fashion* dan limbah yang dihasilkannya memiliki dampak lingkungan yang signifikan, baik dalam bentuk pencemaran, eksploitasi sumber daya alam, maupun kontribusi terhadap perubahan iklim.

Salah satu sektor utama yang menghasilkan limbah kain dalam jumlah besar adalah industri *fashion*. Menurut artikel dari (Liputan6.com, 2019) industri *fashion* berkontribusi lebih besar terhadap perubahan iklim dibandingkan penggabungan semua penerbangan internasional dan pengiriman maritim. Data PBB menunjukan bahwa industri *fashion* menghasilkan 20% air limbah dan 10% emisi karbon secara global. Menurut Mart Drake-Knight, pendiri teemil, perusahaan rintisan di Inggris yang memproduksi dan mendaur ulang *t-shirt* menggunakan energi terbarukan serta teknologi untuk meminimalkan limbah, "*fashion* memiliki volume tinggi, bernilai rendah, dan penuh aliran limbah. Ada banyak hal, namun tidak bernilai. "Dia mengklaim bahwa tiga dari setiap lima kaos yang dibeli hari ini akan dibuang dalam

waktu satu tahun. Bahkan banyak pakaian yang belum digunakan sekalipun sudah berakhir di tempat pembuangan.

Mengurangi limbah tekstil dari produksi pabrik pakaian yang menumpuk dapat dilakukan melalui inovasi, dimana limbah tersebut diubah menjadi produk yang lebih berguna dan bernilai tinggi, seperti ransel. Saat standar hidup manusia meningkat, limbah tekstil juga menjadi semakin banyak dan bertambah dengan cepat, yang dapat menyebabkan kerusakan pada ekosistem bumi. Di sisi lain, pembuatan ransel juga memerlukan banyak bahan proses produksi yang tidak ramah lingkungan. Oleh karena itu, perancangan produk ransel dari limbah tekstil memerlukan inovasi desain yang kreatif dan mempertimbangkan aspek lingkungan, sosial, dan ekonomi untuk mencapai keberlanjutan.

Salah satu produk *apparel* yang sangat praktis dan sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari terutama saat berkantor adalah ransel laptop. Menurut artikel indonesiabik.id survey mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia mengungkapkan bahwa sebesar 21,36% masyarakat memiliki laptop. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan kepemilikan komputer yang hanya 7,97%, dengan selisih 13,39%. Salah satu alasan utama laptop lebih populer adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan untuk dibawa kemana saja dan dapat digunakan kapan pun serta dimana pun. Keunggulan portabilitas inilah yang menjadikan laptop lebih diminati masyarakat Indonesia dibandingkan komputer desktop yang cenderung statis.

Selain meningkatnya minat penggunaan laptop karena kemudahan mobilitas dan harga laptop yang relatif terjangkau, minat terhadap ransel laptop pun juga ikut meningkat. Berdasarkan data *google trends*, ransel merupakan jenis tas yang paling banyak diminati di Indonesia. Minat yang tinggi terhadap ransel di Indonesia didorong oleh beberapa faktor yaitu karena dianggap praktis dan fungsional untuk membawa barang ke berbagai tempat seperti sekolah kuliah, kantor, atau berpergian. Selain itu, ransel menawarkan kenyamanan dengan distribusi bobot yang merata di kedua bahu. Ransel juga hadir dalam beragam desain menarik, baik kasual maupun berkapasitas besar untuk mendaki.

Dalam proses perancangan ini, penulis memutuskan untuk membuat ransel laptop yang menggunakan limbah tekstil sisa produksi jaket, topi, kemeja dan seragam kerja sebagai bahan utamanya, dikarenakan adanya potensi yang dapat diolah dari bahan limbah tekstil berjenis PITW tersebut menjadi produk yang bernilai guna dan sebagai produk penunjang kebutuhan pekerja kantor dengan menerapkan konsep *upcycle*. *Upcycle* merupakan proses meningkatkan atau mengubah bahan bekas menjadi produk baru dengan nilai yang lebih tinggi, kualitas lebih baik, dan fungsi yang berbeda (Rosidah, 2021). Konteks fenomena lingkungan saat ini, peluang penggunaan kain konveksi bekas dalam pembuatan ransel laptop akan diolah menggunakan teknik *patchwork*. Teknik *patchwork* merupakan teknik menjahit potongan-potongan kain bermotif atau berbagai warna menjadi pola atau komposisi tertentu (Brick, 2012).

Teknik *patchwork* yang diterapkan dalam proses perancangan ini akan menciptakan pola yang unik yang menambah daya tarik visual pada ransel. Selain itu, merancang ransel laptop dengan memanfaatkan limbah tekstil seperti *cordura*, *polyester*, dan parasut bekas, merupakan langkah penting dalam mengimplementasikan konsep *upcycle*. Ini tidak hanya membantu mengurangi dampak lingkungan yang ditimbulkan oleh industri tekstil dan *fashion* melalui penggunaan bahan-bahan bekas yang didaur ulang, tetapi juga menawarkan solusi yang lebih berkelanjutan dan ramah lingkungan bagi konsumen yang peduli lingkungan. Selain itu, desain ransel ini juga menambah nilai estetika dan gaya bagi bagi penggunanya, membuat menjadi pilihan yang menarik bagi mereka yang ingin menunjukkan kepedulian mereka terhadap lingkungan sambil tetap menjaga fungsi praktis ransel laptop tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Dampak lingkungan yang signifikan dari limbah industri tekstil dan *fashion* yang belum terkelola dengan baik.

2. Dibutuhkan produk ransel laptop dengan konsep *upcycle* menggunakan limbah industri tekstil.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan. Terdapat rumusan masalah yang menjadi fokus perancangan ini, yaitu:

1. Adanya potensi limbah potongan abstrak tekstil sebagai bahan utama perancangan ransel laptop.

1.4 Pertanyaan Perancangan

Adapun pertanyaan penelitian pada perancangan ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang ransel laptop untuk pekerja kantor dengan memanfaatkan limbah tekstil?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan pada perancangan ini adalah berikut :

1. Merancang ransel laptop yang ramah lingkungan untuk pekerja kantor, dengan memanfaatkan limbah tekstil.

1.6 Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek ini, Batasan masalah dapat dirumuskan dalam 5W+1H, yaitu :

1. *What*: Perancangan ransel laptop untuk pekerja kantor berbahan limbah tekstil dengan teknik *patchwork*.
2. *Why*: Ransel laptop ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan mobilitas pengguna modern, mempromosikan keberlanjutan dan mengurangi limbah tekstil.
3. *Where*: Ransel laptop ini cocok digunakan di berbagai tempat, baik untuk keperluan sehari-hari di kantor, kafe, kegiatan outdoor, dan perjalanan bisnis.
4. *When*: Ransel ini dirancang untuk digunakan kapanpun diperlukan dan siap mendukung aktivitas pengguna dalam berbagai situasi.
5. *Who*: Target pengguna Ransel laptop ini adalah *Unisex*, usia 20-35 tahun, pekerja kantor.(pengguna laptop).

6. *How*: Ransel laptop ini dirancang dengan menggunakan limbah tekstil sebagai bahan utama. Dengan penampilan yang menarik berkat pola hasil dari penerapan teknik *patchwork*.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup dalam perancangan ini berfokus pada perancangan ransel laptop yang memanfaatkan limbah tekstil sebagai bahan utama, dengan tujuan untuk menciptakan produk yang ramah lingkungan. Dalam perancangan ini, pemanfaatan limbah tekstil berfokus pada bagian luar ransel dan bagian kompartemen dalam yang dirancang dengan cara menggunakan teknik *patchwork*, suatu hal yang penting karena menentukan estetika dan fungsi praktis dari tas tersebut.

1.8 Manfaat Perancangan

1. Bagi Ilmu Pengetahuan: Berkontribusi pada pengetahuan tentang desain berkelanjutan dan penggunaan *upcycle* serta limbah tekstil dalam produk ramah lingkungan.
2. Bagi Masyarakat: Perancangan ini diharapkan masyarakat dapat manfaat dalam bentuk kesadaran lingkungan yang lebih tinggi. Serta memberikan produk ramah lingkungan dan meningkatkan kualitas hidup.
3. Bagi industri: Menciptakan peluang bisnis baru dalam pembuatan produk daur ulang, serta mengurangi limbah dan dampak lingkungan negatif dari industri ini.

1.9 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN UMUM

Bab ini membahas mengenai kajian, diantaranya adalah penjelasan tentang kajian Pustaka, kajian lapangan, dan summary.

BAB III METODE

Bab ini membahas mengenai rancangan penelitian, metode penggalan data, proses perancangan, dan metode validasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil pengolahan data atau proses perancangan , dan hasil validasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan akhir dari penelitian yang sudah dilakukan serta saran ataupun rekomendasi.