

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dikarenakan bentuk muka bumi, kondisi dan iklim yang beragam membuat Indonesia memiliki berbagai keragaman macam sumber daya alam (SDA). Berbagai wilayah di Indonesia memiliki kekayaan alamnya sendiri yang berbeda-beda, yang belum pasti dimiliki oleh daerah lain. Masyarakat Indonesia belum bisa menggunakan, menjaga dan mengelola sumber daya alam dengan baik.

Kasali (2005) memberikan definisi dari produk hijau (*green product*) sebagai ilustrasi dari barang atau produk yang dihasilkan oleh produsen yang terkait dengan rasa aman dan tidak menimbulkan dampak bagi kesehatan manusia serta tidak berpotensi merusak lingkungan hidup. Di samping itu, produk hijau juga dikaitkan dengan penggunaan bahan baku yang senantiasa memperhatikan generasi mendatang, produk bersih juga bertujuan untuk mengurangi sampah.

Limbah industri tekstil yang langsung dibuang ke sungai dapat menimbulkan pencemaran berupa: perubahan warna, bau dan rasa pada air; terhambatnya dan hilangnya aktivitas biologi perairan; pencemaran tanah dan air tanah; serta perubahan fisik tumbuhan, binatang dan manusia oleh zat kimia (Laksono 2012). Dampak limbah pewarna sintesis meningkatkan akibat adanya *fast fashion*. Dengan penggunaan pewarna menjadi sebuah hal yang sangat penting karena dapat meningkatnya kesadaran lingkungan untuk dapat

menghindari pewarna sintetis yang berbahaya. *Fast fashion* muncul karena adanya kebutuhan untuk memenuhi keinginan pasar atas pakaian yang cepat berevolusi. *Fast fashion* memiliki durabilitas yang rendah dan tren yang cepat berubah, menjadikan pembeli cenderung akan membeli barang baru dalam waktu pendek, hal tersebut berbahaya karena dampaknya bagi lingkungan yang diakibatkan pewarna alami.

Perkembangan *Eco design* menjadi salah satu hal yang mulai berkembang di masyarakat. Dalam hal ini *Eco design* menjadi salah satu jawaban dalam menangani dampak bagi lingkungan. *Eco design* dipilih karena material yang digunakan bersifat *non-toxic* dan ramah lingkungan, sehingga tidak memerlukan energi yang besar dan penggunaan produk *Eco design* mempunyai kualitas dan daya tahan yang lama. Menurut Nielsen *global online study* pada tahun 2015, 66% dari market global menyatakan bahwa mereka rela membayar lebih untuk *brand* yang memiliki *konsep sustainable*. Kesadaran masyarakat dalam pentingnya penggunaan *sustainable material*, membuat pembeli rela untuk dapat membayar lebih untuk *sustainable material*.

*Trend* menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah bentuk nominal yang berartikan ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu. *Fashion* menjadi sebuah hal penting dari *gaya trend* dan penampilan sehari-hari, salah satu perkembangan *fashion* di Indonesia yang cukup pesat terjadi pada *fashion trend* anak. Pada saat ini daerah-daerah seperti Nusa Tenggara Timur, Bangka Belitung, Sulawesi Barat, Yogyakarta, dan Bali memiliki

minat yang cukup besar pada industri *fashion* anak itu sendiri, dengan pencarian terhadap toko pakaian anak.

Dalam pakaian anak warna menjadi hal penting, sedangkan pewarna alami di Indonesia yang awalnya berkembang dan akhirnya redup karena adanya perwarna sintetis. Sekarang ini penggunaan pewarna alami sudah mulai hidup kembali tetapi digunakan pada produk *fashion* dewasa, belum di pakaian anak-anak. Pengaplikasian label *Eco-fashion product* sering ditemukan pada produk *fashion* anak, tetapi pengaplikasian tersebut masih menggunakan pewarna sintetis.

Pengaplikasian pewarna alami yang kurang dieksplor untuk pakaian anak-anak, untuk itu perlu dilakukan pada tugas akhir ini yang dapat menjadi sebuah revolusi pada dunia *fashion* anak. Mengambil potensi dalam menghasilkan variasi warna pada pewarna alami, untuk dapat dikembangkan dalam *fashion* anak sehingga lebih menarik dan sesuai dengan konsep *Eco-design*. Selain sebagai cara untuk dapat mengurangi penggunaan pewarna sintetis penggunaan pewarna alami diharapkan akan bisa menjadi media belajar anak untuk dapat memperluas pengetahuan anak-anak.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah:

1. Mengolah pewarna alami untuk kain dari tumbuh – tumbuhan Indonesia
2. Menghasilkan warna – warna baru yang dihasilkan dari ekstrak yang dihasilkan
3. Menjadi alternatif dalam mengurangi limbah pewarna sintetis textile
4. Menghasilkan fesyen anak dalam menggunakan pewarna alami.
5. Media pengenalan warna baru bagi anak.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan dari penelitian ini:

1. Pewarna alami yang dihasilkan berasal dari tumbuh – tumbuhan Indonesia.
2. Material kain yang digunakan berasal dari serat alami yang nyaman untuk anak – anak.
3. Pewarnaan diekstraksi menggunakan teknik ekstraksi dengan air (aqueous).

## 1.4 Metode Penelitian

Dengan permasalahan lingkungan yang ada, penelitian dilakukan dengan mencari data sekunder untuk mengetahui lebih dalam material yang akan digunakan, dari jurnal *online*, buku dan sumber *online*. Lalu untuk mendapatkan data primer proses penelitian lebih lanjut dengan eksplorasi tumbuh - tumbuhan Indonesia dengan media utama kain dengan serat alami, dan wawancara. Penelitian dilakukan dengan mewawancarai orang

tua dan anak – anak untuk mendapatkan respon dari kenyamanan material kain yang digunakan dan warna – warna yang dihasilkan. Dari hasil eksplorasi, metode dan respon yang didapatkan dari penelitian yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam merencanakan produk akhir. Dalam pengembangan ide dalam perancangan Produk akhir dilakukan dengan trend *research* pakaian anak, *brainstorming* dan *moodboard*.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

1. Bab I: Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang penelitian, tujuan, batasan masalah penelitian, metode perancangan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II: Data dan Analisa, berisi tentang data sekunder yang berasal dari literatur dan data primer yang berasal dari wawancara, observasi dan eksperimen serta kesimpulan dari eksperimen yang telah dilakukan.
3. Bab III Implementasi Penelitian, berisi penjelasan mengenai konsep desain yang terdiri dari kriteria desain, tema dan lifestyle, sketsa ide, alternative desain, dan studi biaya.
4. Bab IV Hasil Penelitian, berisi tentang prototype final, gambar teknik, storyboard, dan ulasan pengguna.
5. Bab V Kesimpulan, berisi tentang kesimpulan yang didapat dari eksplorasi yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian yang akan datang.