

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion industry adalah industri yang besar dan memiliki peranan penting dalam perekonomian suatu negara. Pasalnya, *fashion industry* merupakan ujung rantai dari industri tekstil yang memiliki nilai tambah tinggi dan memiliki kontribusi besar terhadap devisa negara, PDB nasional dan penyerapan tenaga kerja. Pada tahun 2017, ekspor *fashion industry* Indonesia mencapai USD 13.29 miliar atau setara Rp 191 triliun (estimasi kurs Rp 14.915/USD). (Kemenperin, 2018) *Fashion and textile industry* menyumbang kontribusi terhadap PDB nasional sebesar 3,76 % pada 2017. (Kemenperin, 2018) Industri yang berkontribusi besar dalam PDB pada tahun 2017 yaitu dari sektor pertanian yang menyumbang sebesar 13.14%, perdagangan 13.01%, konstruksi 10,38% dan pertambangan 7,57%. (Kemenperin, 2018) Sebagai sektor padat karya, *fashion industry* mampu menyerap tenaga kerja sebanyak 13,69% dari total tenaga kerja pada 2018 sebesar 18,25 juta orang. (Kemenperin, 2019)

Dibalik banyaknya keuntungan yang dihasilkan oleh *fashion industry*, terdapat dampak buruk yang cukup mengkhawatirkan dari industri tersebut. Perkembangan dunia *fashion* yang sejajar dengan pesatnya kemajuan teknologi untuk mempromosikan suatu produk turut mempengaruhi gaya berpenampilan seseorang dan mendorong adanya perputaran yang semakin cepat dalam suatu siklus *fashion*. *Fashion industry* sebelumnya berjalan pada empat musim dalam setahun : musim gugur, musim dingin, musim semi dan musim panas. (Stanton, 2018)

Revolusi Industri menciptakan teknologi baru yaitu mesin jahit yang membuat pakaian lebih mudah dibuat, lebih cepat dan lebih terjangkau. (Goodonyou, 2020) Hingga pada abad ke 20, pakaian semakin dianggap sebagai produk sekali pakai, dengan pakaian

yang dirancang di satu Negara, diproduksi di Negara lain dan dijual ke seluruh dunia dengan kecepatan yang terus meningkat. (Ellen Macarthur Foundation , 2017) Hal tersebut terus berkembang dengan semakin meningkatnya permintaan konsumen dan mendorong munculnya fenomena *fast fashion*.

Istilah *fast fashion* pertama kali muncul pada awal tahun 1990-an saat *Zara* membuka store pertamanya di New York, dan *New York Times* menggunakan kata “fast-fashion” untuk mendeskripsikan kecepatan produksi yang *Zara* miliki untuk dapat menyediakan produk dalam kurun waktu 2 minggu. (Faletra, 2019) *Fast fashion* berkembang menggunakan replikasi tren, produksi yang cepat dan bahan berkualitas rendah untuk menghadirkan gaya yang terjangkau bagi masyarakat. (Stanton, 2018)

Saat ini, *fast fashion* menghasilkan sekitar 52 “micro-seasons” setahun, yang artinya *fast fashion* menyediakan satu koleksi baru setiap minggunya. (Stanton, 2018) Beberapa retailer besar *fast fashion* seperti *Zara* mendapatkan pengiriman baru setiap 2 kali per minggu, H&M dan Forever 21 mendapatkan kiriman “new style” setiap harinya dan Topshop memberikan 400 new styles dalam website mereka setiap minggunya. (Whitehead, 2014) Dan retailer fast fashion lainnya seperti J.Crew, Gap, Fashion Nova, Uniqlo, Stradivarius, Victoria’s Secret, Nike, Pretty Little Thing, Mango, ASOS, Urban Outfitters, Bershka, Pull & Bear dan American Eagle Outfitters. (Planeteer, 2020)

Dengan proses dan sistem yang diterapkan oleh *fast fashion* membuat konsumen dan produsen berada didalam suatu siklus “*careless production and endless consumption*”. *The True Cost* (2015) menyebutkan bahwa masyarakat global mengkonsumsi sekitar 80 miliar pakaian baru setiap tahunnya, jumlah tersebut 400% lebih besar jika dibandingkan dengan jumlah konsumsi 20 tahun lalu. Siklus tersebut memiliki kontribusi besar dalam memberikan dampak negatif bagi lingkungan dan keberlangsungan hidup manusia. Terdapat 4 jenis polusi yang merusak bagi planet yaitu polusi udara, air, tanah dan suara. (Bradford, 2018) Menurut TheEcoExpert (2020) berikut industri yang memiliki kontribusi

terhadap pencemaran udara dan air yaitu industri bahan bakar, agrikultur, *fashion*, retail makanan, dan transportasi

Berikut merupakan dampak yang ditimbulkan dari 52 “micro-seasons” yang dihasilkan *fast fashion* menurut (Johansenn, 2020) :

1. Kesehatan

Permasalahan yang muncul akibat *fast fashion* timbul dari akar industry itu sendiri, yaitu produk dengan harga yang murah dan cepat diterima di tangan konsumen. Kapas merupakan bahan utama ke 2 yang sering digunakan dalam produksi pakaian. Proses produksi kapas merupakan proses produksi dengan penggunaan pestisida terbesar diseluruh dunia. (Johansenn, 2020) Para petani di seluruh dunia menyemprot tanaman kapas dengan pestisida yang sangat berbahaya bagi kesehatan dengan jumlah yang besar. Bahan kimia tersebut dapat menyebabkan berbagai penyakit seperti tumor dan kerusakan otak. (Azevedo, 2018)

Setelah kapas diproduksi menjadi pakaian, industry menambahkan bahan kimia berbahaya lainnya lewat proses pewarnaan untuk menghasilkan warna yang sempurna dan paling trendi untuk *micro seasons* tertentu. Bahan kimia tersebut terus menyebabkan kerusakan setelah pakaian selesai diproduksi. Pakaian dikenakan oleh konsumen sepanjang hari dimana sejumlah besar bahan kimia bersentuhan langsung dengan kulit dan dapat menyebabkan ruam dan masalah lainnya. (Azevedo, 2018)

2. Penggunaan air dan limbah air yang dihasilkan

Industri tekstil (termasuk pertanian kapas) membutuhkan sekitar 93 miliar meter kubik air setiap tahun. Mencuci pakaian dengan mesin cuci membutuhkan 20 miliar meter kubik air setiap tahun secara global. (theconscouschallenge, 2019) Proses produksi suatu pakaian dibutuhkan

sumber daya air yang banyak. Dalam membuat satu kaos katun, dibutuhkan air sebanyak 2700 liter dimana jumlah tersebut diperkirakan sama dengan jumlah air minum yang dibutuhkan 1 orang untuk 900 hari. (Johansenn, 2020) Dibutuhkan 6.814 liter untuk memproduksi 1 pasang jeans. (Marchant, 2018)

Dengan banyaknya penggunaan bahan kimia yang digunakan untuk pewarnaan turut menghasilkan limbah air yang mengkhawatirkan. Diestimasikan sebesar 20% polusi air di dunia disebabkan oleh aktivitas pewarnaan pakain Setiap tahunnya, perusahaan pakaian membuang jutaan galon air yang tercemar dan dibutuhkan 200 ton air bersih per ton kain yang diwarnai dalam satu pabrik. (theconscouschallenge, 2019)



Gambar 1. 1 Sungai Tercemar Akibat Pewarnaan di Bangladesh

Sumber : iamrenew, 2019



Gambar 1. 2 Sungai Mati di Bangladesh Akibat Limbah Air Tekstil

Sumber iamrenew, 2019

Suatu studi dari Partnership for Cleaner Textile (PaCT) menunjukkan bahwa 719 pabrik pewarnaan, pencucian, dan *finishing factories* membuang air limbah ke sungai yang berada di ibu kota Bangladesh yaitu Dhaka. Menurut Natural Resources Defense Council (NRDC), industri menyumbang 60% polusi yang mencemari Daerah Aliran Sungai (DAS) di Dhaka, dan industri tekstil adalah penyumbang besar ke 2 dengan 300 metrik ton air limbah per ton kain. Pasokan air bersih untuk 18 juta penduduk di Dhaka terancam oleh tingkat polusi yang tinggi.

Diantara negara-negara G20, Indonesia menduduki peringkat ke 2 untuk tingkat polusi air yang tinggi diakibatkan oleh industri tekstil dengan jumlah sebesar 29,25% (Prihandano & Religi, 2019) hal tersebut dapat terlihat dari sungai-sungai di Indonesia yaitu sungai Citarum di bagian barat pulau Jawa dimana limbah sebesar 20.000 ton sampai 340.000 ton air limbah dari 2.000 pabrik tekstil dibuang ke saluran air Sungai Citarum setiap harinya. (Tarahita & Rakhmat, 2018)



Gambar 1. 3 Polusi di Sungai Citarum

Sumber : indohun, 2018

Limbah air dari *fast fashion* tidak hanya dihasilkan saat proses pembuatan pakaian, namun limbah tersebut masih akan dihasilkan saat

pakaian berada di tangan konsumen. Polyester sebagai bahan yang umumnya digunakan dalam pakaian turut menyumbang dampak buruk bagi lingkungan. Seluruh pakaian yang kita miliki, 60% mengandung *polyester*, bahan sintetis yang ekonomis ini merupakan penggerak dari *fast fashion industry* dan memberikan dampak yang buruk bagi laut. (Greenpeace, 2017)

Suatu *report* dari *International Union for Conservation of Nature* (2017), menyampaikan bahwa sebesar 35% dari total *microplastic* (potongan-potongan kecil plastik *non-biodegradable*) yang berada di lautan berasal dari aktivitas mencuci pakaian yang berbahan sintetis seperti *polyester*. Beberapa serat *microplastic* dapat disaring dengan pengolahan air limbah, namun ribuan ton berakhir di lautan setiap tahunnya dan berdampak pada kehidupan laut. (Greenpeace, 2017)

3. Limbah tekstil

Limbah tekstil adalah seluruh limbah yang dihasilkan dan *fashion* dan industri tekstil, terdiri dari serat pakaian, sampel tekstil yang terbuang, bagian dari potongan-potongan kain saat proses penjahitan, sampel pakaian di toko, pakaian yang tidak berhasil terjual, dan pakaian yang terbuang oleh konsumen. (Ecochic, 2014)

Pakaian yang diproduksi dengan biaya yang rendah dan dapat dibeli konsumen dengan harga yang murah mendorong konsumen untuk dapat membeli pakaian-pakaian baru tiap yang lebih trendi dalam *micro-season* tertentu. Disampaikan dalam buku *Overdressed: The Shockingly High Cost of Cheap Fashion*, jumlah permintaan yang semakin tinggi artinya akan semakin meningkat pula pakaian-pakaian yang berakhir di pembuangan (Cline, 2012) Terdapat 80 milyar pakaian yang diproduksi secara global setiap tahunnya, Rata-rata penduduk Amerika Serikat membuang sebesar 82 pound pakaian setiap tahunnya. (Planet Aid, 2016)



Gambar 1. 4 Kondisi Tempat Pembuangan yang Penuh Limbah

Sumber : Azevedo (2018)

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menjual/mendonasikan pakaian bekas atau sering dikenal dengan istilah *thrift shop*. Namun dengan banyaknya jumlah yang dikirim kepada *thrift shop* setiap harinya, hanya 10% pakaian tersebut terjual kembali ke masyarakat dan sisanya dibuang ke tempat pembuangan sampah atau dikemas untuk dikirim ke Negara lain. (Azevedo, 2018)



Gambar 1. 5 Kondisi Local Market di Dar es Salaam, Tanzania, Afrika Timur

Sumber : Cook (2019)

Afrika merupakan Negara yang sering mendapatkan pakaian *second-hand* berkualitas rendah dari Kanada, Amerika Serikat dan UK. Pakaian yang mereka dapatkan akan dijual kembali di pasar local, namun dengan

banyaknya jumlah yang diterima pakaian yang tidak terjual akan berakhir di tempat pembuangan sampah. (Africa Fashion Guide, 2020)

Jumlah limbah pakaian di Indonesia juga cukup mengkhawatirkan, pasalnya ditemukan bahwa pada tahun 2017 sebesar dua pertiga orang dewasa di Indonesia (66%) pernah membuang pakaian setiap tahunnya dan sekitar 25% penduduk Indonesia telah membuang lebih dari sepuluh pakaian dalam 1 tahun terakhir. 3 dari 10 masyarakat telah membuang satu item pakaian setelah memakainya sekali dan sebesar 15% telah membuang setidaknya tiga item pakaian yang mereka hanya pakai sekali (YouGov, 2017)

4. Kurangnya jaminan keselamatan dan kesejahteraan buruh

Permasalahan yang dimiliki *fast fashion* tidak hanya berupa limbah yang dihasilkan namun juga pada proses manufakturnya. Semakin meningkatnya permintaan akan pakaian yang trendi, pakaian tersebut juga diproduksi dengan biaya serendah mungkin. Hasilnya, banyak pekerja pabrik yang diberikan upah sangat rendah dan tidak memiliki jaminan keselamatan selama bekerja. Pekerja pabrik di Bangladesh memiliki 14-16 jam kerja setiap harinya dengan bayaran bayaran sebesar \$33 dimana upah tersebut sangat jauh dari upah minimal yaitu \$60. (Johansenn, 2020)

Runtuhnya Rana Plaza yang merupakan pabrik garmen bagi puluhan merek *fashion* ternama di Bangladesh pada 24 April 2013 menjadi suatu tragedy besar yang dihasilkan oleh *fast fashion*. Sebelum terjadi keruntuhan, bangunan tersebut sudah dievakuasi sehari sebelumnya setelah retakan diidentifikasi, namun pihak manajemen pabrik memanggil pekerja untuk kembali bekerja akibat tenggat waktu pengiriman pakaian yang semakin

dekat, akibatnya bangunan runtuh dan menewaskan lebih dari 1.100 pekerja dan ribuan pekerja lainnya mengalami luka-luka. (The Guardian, 2018)



Gambar 1. 6 Runtuhnya Rana Plaza

Sumber : Business of fashion (2019)

Manajemen operasional yang buruk dan masalah legalitas dari konstruksi gedung menjadi penyebab dari tragedi yang terjadi dan membahayakan ribuan pekerja tersebut. Hal itu juga menunjukkan kurangnya hak keselamatan dan kesejahteraan pekerja dan membuat banyak orang mempertanyakan etika bisnis dari *fast fashion*. (Zahra, 2019)

Terdapat persepsi masyarakat bahwa pekerja Indonesia memiliki upah tertinggi di Asia Tenggara setelah China, namun pada kenyataannya sangat berbeda. Menurut IndustriALL's (2016), upah minimum yang sudah ditetapkan secara hukum di tingkat kabupaten berkisar antara USD 80 hingga USD 200 per bulan. Namun banyak pabrik yang tidak menerapkan hal tersebut dan meminta pembebasan karena alasan keuangan. Para pekerja dipekerjakan setiap hari dan melaporkan penghasilan yang jauh lebih rendah dari pada upah minimum dan terlalu sedikit untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka.

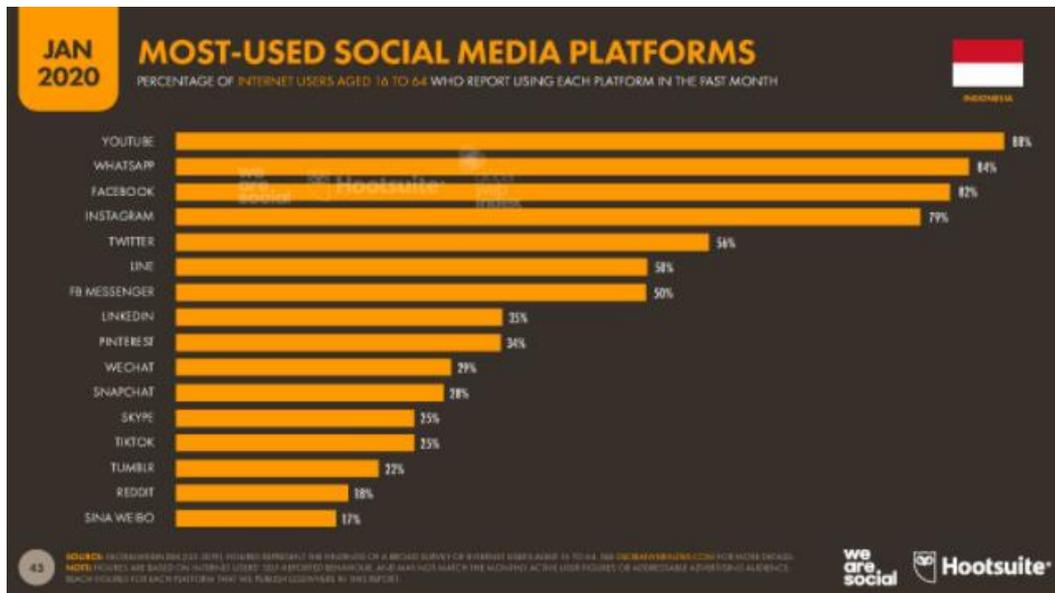
5. Karbon emisi

Permasalahan yang dihasilkan dari *fast fashion* bukanlah hanya permasalahan yang dirasakan suatu negara, namun *fast fashion* melahirkan permasalahan global. Normalnya, CO₂ atau karbon dioksida merupakan bagian yang alami dalam siklus kehidupan. Hewan dan manusia menghasilkan CO₂ sedangkan tumbuhan menyerap dan menghasilkan oksigen. Namun revolusi industri mengancam kondisi normal yang dimiliki siklus kehidupan.

Besarnya karbon dioksida yang dihasilkan dengan membakar fosil untuk pemanas, transportasi dan manufaktur mengganggu keseimbangan tersebut (Kazmeyer, 2018) Industri pakaian dan alas kaki menyumbang lebih dari 8% dari perubahan iklim secara global, angka tersebut setara dengan 3.990 juta metrik ton karbon dioksida pada tahun 2016. (Cerullo, 2019)

Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa pola produks dan konsumsi dari *fast fashion* memberikan pengaruh yang luas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, sangat penting untuk mengubah proses dan mengedukasi konsumen untuk membangun pola konsumsi yang lebih berkelanjutan. Saat ini, pemain bisnis mulai mengaplikasikan hal tersebut dengan memberikan produk-produk pakaian yang lebih berkelanjutan (*slow fashion*) sebagai alternatif untuk perilaku konsumsi. Mereka juga aktif dalam memberikan edukasi kepada konsumen mengenai produk pakaian yang berkelanjutan (*slow fashion*) melalui sosial media dari brand.

Menurut Wearesocial, (2020) besarnya penggunaan sosial media yang aktif di Indonesia seperti pada (gambar 1.1) yaitu sebesar 160 juta atau sekitar 59%, dengan rata-rata waktu untuk menggunakan media sosial selama 3 jam 26 menit setiap harinya. Sosial media yang paling sering digunakan adalah *Youtube* sebanyak 88%, *Whatsapp* sebanyak 84%, *Facebook* sebanyak 82% dan *Instagram* sebanyak 79% dari jumlah populasi. Dengan data tersebut, semakin banyak brand pakaian berkelanjutan



Gambar 1. 9 Most Used Social Media Platforms

Sumber : Datareportal (2020)

1.2 Pokok Permasalahan

Fashion industry adalah industri yang besar dan memiliki peranan penting dalam perekonomian suatu Negara termasuk Indonesia. *Fashion industry* Indonesia menghasilkan devisa dengan nilai ekspor mencapai USD 8,2 miliar atau setara Rp 123 triliun (estimasi kurs Rp 14.915/USD) per Juli 2018. (Ananta, 2018) *Fashion industry* juga menyumbang kontribusi terhadap PDB nasional sebesar 3,76 % pada 2017. (Kemenperin, 2018) Sebagai sektor padat karya, *fashion industry* mampu menyerap tenaga kerja sebanyak 13,69% dari total tenaga kerja pada 2018 sebesar 18,25 juta orang. (Kemenperin, 2019) Dengan banyaknya keuntungan yang didapatkan dan semakin meningkatnya permintaan konsumen terhadap industri ini menciptakan adanya istilah *fast fashion*.

Fast fashion memberikan dampak buruk yang sangat mengkhawatirkan bagi lingkungan maupun manusia. Namun, kurangnya kesadaran masyarakat dan minimnya tanggung jawab dari produsen terhadap dampak yang dihasilkan membuat siklus *fast fashion* ini semakin berkembang dan sulit untuk dihentikan.

1.3 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1.3.1 Maksud Kerja Magang

Maksud penulis dalam melaksanakan praktek kerja magang adalah dalam rangka memenuhi salah satu syarat wajib untuk mendapatkan gelar S1 Universitas Multimedia Nusantara. Pada praktik kerja magang ini, penulis telah menerapkan teori yang sudah dipelajari selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja dan sebagai sarana penulis untuk lebih memahami secara nyata pekerjaan di dunia kerja.

1.3.2 Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari kerja magang adalah untuk mendapatkan pengalaman dan kemampuan dalam hal :

- Menerapkan teori perkuliahan di dalam dunia kerja
- Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi
- Memberikan pengalaman kerja secara nyata
- Mengembangkan ilmu dan kemampuan dalam proses riset secara *qualitative (in depth interview, mysterious shopper, desk research)* dan *quantitative (survey)*

1.4 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.4.1 Waktu Kerja Magang

Penulis melakukan proyek independen sebagai pengganti kerja magang yang sesuai dengan ketentuan dari program studi Manajemen Universitas

Multimedia Nusantara yaitu 60 hari kerja. Detail proyek independen yang dijalani oleh penulis adalah sebagai berikut :

Topik penelitian : *Explaining Environmentally Friendly Apparel Purchase Intention using Extended Theory of Planned Behavior – Evidence from Young Adults in Indonesia*

Deskripsi proyek : Penelitian ini mengeksplorasi motivasi konsumen dalam memutuskan untuk membeli produk pakaian ramah lingkungan dengan mengaplikasikan *extended theory of planned behavior*. Teori ini dianggap bisa menjelaskan minat beli konsumen untuk produk pakaian ramah lingkungan, khususnya dari aspek kognitif. Dengan melibatkan 500 responden yang pernah menggunakan produk fashion ramah lingkungan. Data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan *partial least square*.

1.4.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah prosedur proyek independen yang ditempuh oleh penulis :

1. Tahap Pendaftaran

- a) 09 July 2020, mendaftarkan diri di form pendaftaran, memilih topic dan mengirim CV

2. Tahap Pengumuman

- a) 21 July 2020, pengumuman diterima dan menghubungi Project Leader yaitu Nosica Rizkalla

3. Tahap Praktik Kerja Magang

- a) Penulis melaksanakan praktek kerja magang selama kurun waktu 3 bulan, mulai 22 July 2020 – 30 Oktober 2020
- b) Penulis melakukan bimbingan magang dengan dosen pembimbing yang ditentukan oleh Program Studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara
- c) Menyusun laporan magang
- d) Melaksanakan sidang magang sebagai salah satu syarat memperoleh gelas Strata 1 Jurusan Management Universitas Multimedia Nusantara