



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tekstil adalah serat yang diproses menjadi benang dan kain lalu diolah menjadi berbagai macam produk kerajinan. Secara umum tekstil terbuat dari serat alami dan sintesis. Menurut BKPM, industri tekstil di Indonesia sendiri menghasilkan peningkatan yang signifikan dari 2018 hingga 2019 dari 7,46% menjadi 8,73%. Dalam hal ini industri tekstil juga menghasilkan limbah, di Indonesia sendiri tekstil menjadi salah satu penyumbang limbah yang cukup tinggi. (Universal Eco, 2021)

Azizah (2020) Bersama komunitas *Zero Waste* mengatakan bahwa jumlah sampah yang banyak ditemukan tidak hanya berasal dari kategori sampah plastik, namun juga banyak berasal dari tekstil padat seperti kain. Menurut Aryenda (2021) dari *pable.id*, berdasarkan sumber data Kementerian Lingkungan Hidup yang diolah dari 292 kabupaten atau kota se-Indonesia, total timbunan sampah akibat limbah tekstil padat mencapai 67,8 juta ton. Yang dimana sampah kain menyumbang 2,6% dari 1,7 juta ton per-tahunnya. Salah satu penyumbang terbesarnya adalah industri busana atau fashion. Emma (2020) mengatakan limbah tekstil padat memiliki waktu yang cenderung lama, yaitu puluhan bahkan ratusan tahun. Krusialnya, industri *fashion* terkini sangat bergantung pada kain sintetis, kain sintetis sendiri berbahan campuran seperti *polyester* dan *spandex*.

Sri Fadhillah (Zero Waste Indonesia, 2020) menyatakan fenomena di industri busana atau tekstil padat yang cukup menjadi perhatian adalah *fast fashion* yang dimana dalam produksinya memiliki tawaran model yang bermacam-macam namun memiliki waktu pemakaian yang singkat dan juga memiliki kualitas bahan yang buruk sehingga menjadi kontribusi limbah tekstil padat yang besar didalam sektor industri tekstil.

Bersumber dari Vania Rossa (Suara.com, 2020) Situasi ini juga diperkuat dengan perkembangan teknologi masa kini dimana perkembangan belanja fashion lewat online adalah menjadi yang terfavorit menurut survey yang dilakukan oleh Kredivo dan disampaikan langsung oleh Lily Suriani selaku General Manager Kredivo Indonesia.

Dalam penanggulangan limbah tekstil padat memiliki banyak cara salah satunya dengan berdonasi, seperti yang dilakukan oleh tim Pendekar Baju yang penulis wawancarai lewat daring (20/10/21), Afner (2021) menjelaskan bahwa pendekar baju ini adalah platform donasi yang berfungsi sebagai penampung dan juga penghubung kepada para penjual baju bekas maupun pengolah limbah tekstil padat, berawal dari komunitas penanggulangan limbah fashion dan berkembang menjadi social entrepreneur. Keseluruhan program pendekar baju bergantung pada media online yang sudah terbukti mampu menarik donator yang cukup besar, namun disamping itu mereka masih kekurangan sdm dalam menangani konten pada media online untuk lebih mendapatkan keterikatan lebih dari para donatur seperti Instagram, website dan sejenisnya.

Melalui penjabaran data dan fenomena tersebut, penanggulangan limbah tekstil padat memang sudah ada, salah satunya dengan mendonasikan pakaian. Serta perlu adanya kampanye untuk menambah ketertarikan donatur yang lebih besar dari berbagai kalangan dan memberitahukan akan adanya platform seperti Pendekar Baju yang menawarkan kemudahan dalam berperan untuk menangani limbah tekstil padat dengan mudah, memiliki banyak manfaat dan keuntungan lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan kampanye sosial untuk menyumbangkan baju dalam rangka penanggulangan limbah tekstil padat bersama Pendekar Baju?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan terfokus dan tidak meluas, perancangan ini dibatasi dengan segmentasi sebagai berikut:

1. Demografis :
 - a. Masyarakat dengan usia 25 – 35 tahun.
 - b. Masyarakat dengan latar belakang pendidikan sekolah menengah atas sampai dengan sarjana
 - c. Masyarakat dengan Status Ekonomi sosial menengah keatas
2. Geografis :

Masyarakat yang tinggal di daerah JABODETABEK
3. Psikografis
Perancangan ini ditujukan untuk konsumen yang sangat aktif berbelanja busana dari luring dan daring.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan kampanye sosial untuk menyumbangkan baju dalam rangka penanggulangan limbah tekstil padat bersama Pendekar Baju.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis
Manfaat bagi penulis sangat banyak mulai dari proses penemuan masalah dan pencarian solusi yang menjadi inti dalam sebuah urgensi dalam kegunaan profesi desainer grafis hingga berlanjut menuju tahapan perancangan visual yang menjadi output utama dalam mewujudkan solusi. Selain itu penulis mendapatkan ilmu dalam merancang media informasi agar mengenai sasaran yang tepat dan mudah dimengerti.

2. Bagi Masyarakat

Manfaat untuk masyarakat adalah mendapatkan informasi dan edukasi mengenai penanggulangan limbah tekstil padat yang dimana sangat bermanfaat untuk segi ekonomi, lingkungan dan sosial melalui konsep *sustainable fashion* Bersama pendekar baju

3. Bagi Universitas

Manfaat bagi universitas adalah penambahan sumber studi dari proses pencarian data hingga perancangan karya dan dapat membantu para mahasiswa lain untuk jadi referensi dalam proses tugas akhir, terutama dalam pemilihan topik dan peminatan desain yang masih dalam satu lingkup.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA