



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Perkembangan *fashion* di Indonesia yang berkembang pesat akhir-akhir ini bahkan sampai ke pelosok-pelosok daerah diakibatkan perkembangan internet dan media sosial di Indonesia. Namun perkembangan *fashion* ini tidak dibarengi dengan perkembangan kepedulian pelaku *fashion* terhadap kelestarian lingkungan hidup. Hal ini tercermin pada informasi yang diterbitkan oleh Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) pada tahun 2021. Data menunjukkan bahwa Penghasil sampah terbanyak berasal dari sampah rumah tangga dengan persentase 42.1% atau setara dengan 204.647,41 ton sampah. Menurut Bappenas 12% dari sampah rumah tangga adalah limbah tekstil. (Safitri, 2022).

Limbah tekstil sejumlah 12% dari limbah rumah tangga salah satunya diakibatkan karena terjadinya tren *fashion*, yang dipergunakan oleh konsumen untuk mencirikan status sosial pada masyarakat tertentu dalam hal berpakaian, memunculkan kebiasaan baru untuk menggunakan dan mengganti pakaiannya dengan periode waktu yang relatif pendek. Hal ini ditangkap oleh industri *fashion* dengan memunculkan tren-tren penggunaan pakaian yang cepat berganti dengan model terkini, harga terjangkau, tetapi kualitas bahan yang tidak bertahan lama. Fenomena ini dikenal dengan istilah *fast fashion* oleh industri *fashion*. (Zero Waste Indonesia, 2022). Menurut Zero Waste Indonesia *fast fashion* adalah praktik produksi pakaian yang berfokus pada kecepatan produksi agar dapat selalu mengikuti tren *fashion* terbaru. (*Fashion Cepat* (Zero Waste Indonesia, 2020).

Fashion merupakan sebuah ekspresi estetika yang populer pada waktu, masa, tempat tertentu dan dalam konteks tertentu, terutama pada pakaian, alas kaki, gaya hidup, aksesoris, riasan wajah, gaya rambut, dan proporsi tubuh (Kaiser, 2012). Berbicara *fashion* secara umum tidak terlepas dari pakaian, karena pakaian adalah salah satu kebutuhan primer seperti makanan, minum, dan tempat tinggal yang dibutuhkan oleh manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. Sejalan dengan berkembangnya zaman pakaian tidak lagi hanya sebagai kebutuhan primer, tetapi berevolusi menjadi bagian penting untuk mencirikan status sosial individu.

Dengan munculnya kebiasaan *fast fashion*, semakin memberikan dampak buruk bagi alam karena limbah industri tekstil semakin meningkat. Pada tahun 2018 data kementerian Lingkungan Hidup Timbunan sampah di Indonesia telah mencapai 65,79 ton, dan itu juga sudah termasuk sampah tekstil. (Riski, 2020). Tidak hanya itu pada tahun 2018 menurut Naurah seorang anggota komunitas *Zero Waste Indonesia* 80-81% sampah yang ditemukan di pantai Ancol merupakan sampah tekstil atau sampah *fashion*. (Noersativa, 2022).

Menurut kementerian perindustrian pada tahun 2018 industri tekstil di daerah aliran sungai (DAS) Citarum Jawa Barat langsung membuang limbahnya tanpa melalui instalasi pengolahan air limbah (IPAL). (CNN Indonesia, 2018). Menurut Direktur Jenderal Ketahanan dan Pengembangan Akses Industri Internasional Kementerian Perindustrian I Gusti Putu Suryawirawan menyatakan bahwa pada tahun 2018 terdapat 50% atau 444 perusahaan tekstil yang terletak di daerah Jawa Barat, dan baru sekitar 380 perusahaan yang memiliki IPAL, lebih dari 64 perusahaan tidak memiliki IPAL. (CNN Indonesia, 2018).

Salah satu pendorong praktik *fast fashion* oleh produsen *fashion* adanya rasa takut pengguna internet dan media sosial jika tidak mengikuti tren *fashion* akan dikucilkan menyebabkan munculnya rasa *fear of missing out* (FOMO).

Berangkat dari kepedulian kepada kelestarian lingkungan hidup penulis berinisiatif untuk mengembangkan satu media yang diharapkan dapat turut meningkatkan kepedulian pelaku *fashion* yang terdiri konsumen, produsen, maupun regulator terhadap kelestarian lingkungan hidup. Media yang dipergunakan dalam membuat karya mempertimbangkan perkembangan teknologi yang ada saat ini, serta mempertimbangkan perilaku pengguna teknologi tersebut. Teknologi yang dipergunakan dalam hal ini adalah teknologi berbasis internet dikenal dengan website, karena dapat mengakomodir perilaku pengguna yang cenderung malas membaca dan mudah bosan. Dengan teknologi yang ada memungkinkan untuk mengembangkan media informasi dalam bentuk *Interactive multimedia story-telling* dengan tujuan agar pembaca dapat menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan dalam menerima informasi yang penulis berikan dan untuk merealisasikan karya ini penulis membuatnya dalam bentuk website.

1.2 Tujuan Karya

1. Karya ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media jurnalistik interaktif yang dapat membangun kesadaran masyarakat Indonesia mengenai dampak buruk dari *fast fashion*.
2. Membuat website artikel yang mudah diakses oleh banyak orang di Indonesia mengenai dampak buruk dari *fast fashion*.

1.3 Kegunaan Karya

1.3.1 Kegunaan Akademis

Peneliti berharap karya mengenai bahayanya *fast fashion* terhadap lingkungan ini dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi siapa pun yang mencari alat bantu untuk mendukung usaha pelestarian lingkungan hidup. Selain itu, nilai informasi dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan untuk penelitian tentang *fast fashion* mau pun lingkungan.

Berharap juga dapat mengedukasi pembaca bahwa adanya pendekatan yang bisa mendukung kelestarian lingkungan dengan beberapa metode *recycle* yang dapat memicu ide pelaku *fashion* dalam memperlakukan pakaian bekas agar tidak menjadi limbah.

1.3.2 Kegunaan Praktis

Karya ini diharapkan membantu masyarakat dalam mengambil keputusan ketika membeli pakaian *fast fashion*. Serta kesadaran akan dampak buruk akibat dibuangnya pakaian yang sudah tidak dapat digunakan terhadap lingkungan sekitar.

1.3.3 Kegunaan Sosial

Penulis berharap karya ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat dan dunia bisnis *fashion* dalam mengurangi penggunaan *fast fashion*.