

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat pakaian dijual dengan harga murah, sebagian besar masyarakat mengambil kesempatan ini untuk membeli sebanyak mungkin; terutama pada zaman sekarang dunia mode dinilai semata-mata dari pakaian yang mereka gunakan. Fesyen atau mode adalah sebuah instrumen untuk mengekspresikan diri yang dapat diubah sesuai dengan gaya hidup atau estetika yang tertentu. Gaya hidup memainkan peran besar dalam mode karena membedakan strata sosial dari yang lain. Mode membuat kelas sosial menjadi lebih terpandang, oleh karena itu memiliki dampak yang begitu besar untuk semua usia dan jenis kelamin. Saat ini, kebanyakan remaja akan membeli pakaian kelas atas hanya untuk dipamerkan dan bahkan tidak akan memakai barang yang sama lebih dari sekali dalam satu bulan. Inilah alasan mengapa istilah *fast fashion* begitu populer di kalangan masyarakat berpenghasilan rendah hingga menengah.

Fast fashion adalah perancangan dan pembuatan sejumlah besar item mode seperti pakaian, sepatu, aksesoris dalam waktu singkat. Istilah *fast fashion* didapatkan karena kecepatan dalam memproduksi satu barang dalam waktu yang singkat. Ketika produksi pakaian dibuat dengan cepat, pakaian tersebut akan dibuang lebih cepat karena *fast fashion* terlihat tanpa nilai. Ada banyak cara untuk mendefinisikan *fast fashion* tetapi semuanya menghasilkan isu yang sama. Bahan yang digunakan oleh *fast fashion* sangat berbahaya terhadap lingkungan. Menggunakan pewarna kimia dan membutuhkan energi yang besar akan membuat limbah yang merusak ekosistem sungai dan lautan. Isu-isu tersebut tidak hanya dapat membahayakan lingkungan, tetapi juga lingkungan kerja dan berpotensi membahayakan diri kita sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Jung Sojin (2014) bahwa dengan *fast fashion* yang populer pada skala internasional dan dengan *trending* nya item mode setiap beberapa minggu, limbah yang dihasilkan berlawanan dengan tren berkelanjutan. *Sustainable fashion* menjadi isu skala besar di kalangan merek mode dan konsumen.

Asia adalah salah satu dari sekian banyak yang terkena dampaknya dalam masalah ini karena Asia merupakan produsen tekstil nomor satu di dunia. Berhubung tekstil merupakan suatu hal yang perlu diproduksi dengan cepat, maka dibutuhkan lebih banyak pekerja agar jumlah produksi tekstil mengalami peningkatan. Hal ini menciptakan lingkungan kerja yang buruk bagi para pekerja pabrik. Lingkungan kerja yang buruk bisa berdampak fatal sehingga banyak dari mereka menderita luka permanen di seluruh tubuh mereka. Karena Asia adalah pasar utama untuk ekspor tekstil dan garmen mode, Asia merupakan salah satu penyumbang polusi terbesar di dunia.

Seiring dengan meningkatnya globalisasi, semakin banyak masyarakat di Indonesia yang melihat fashion sebagai sesuatu yang penting dan layak untuk dibelanjakan. Fashion telah menjadi fenomena besar yang kini semakin banyak desainer lokal yang telah sukses membuat nama di Indonesia bahkan juga di luar negeri. Ketika *slow fashion* mulai muncul di Indonesia, desainer Sustianbale juga mengikuti dan membuat *fashion* bahkan lebih populer seperti sekarang. Banyak juga usaha kecil yang membuat *sustainable fashion* dengan membuatnya *handmade*. Salah satu metode yang mulai populer di Indonesia adalah eco-printing.

Eco-printing adalah teknik yang mentransfer warna dan bentuk tanaman maupun bunga dan bahan alam lainnya kepada kain. Teknik ecoprinting sangat disukai banyak orang karena tidak memakai alat yang khusus dan karenanya, lebih mudah untuk dibuat di rumah. Pulau Jawa adalah tempat yang penuh dengan bahan baku dan banyak pohon, akar, ranting dan bunga yang bisa dipakai untuk bahan pewarna natural dan *eco-printing*.

Pakaian dulu dibuat berkelanjutan karena membuat bahan adalah hal yang sulit dan relatif mahal. Banyak pakaian tradisional di Asia dibuat sedemikian rupa sehingga tidak ada limbah yang dihasilkan. Pakaian tradisional seperti Kebaya dari Indonesia, *Kimono* dari Jepang, *Hanbok* dari Korea, *Saree* dari India, Bangladesh dan Pakistan semua menggunakan pola geometris untuk mengurangi jumlah tekstil yang terbuang. Seperti yang diungkapkan oleh Faradillah dan Dian (2017), Kimono tradisional Jepang menggunakan potongan persegi panjang yang mengoptimalkan penggunaan ruang antara tubuh manusia dan kain yang digunakan. Memakai pola geometris meminimalisirkan bahan yang terbuang.

Slow fashion atau fesyen lambat menjadi gerakan yang bertolak belakang dengan gerakan *fast fashion* karena istilah tersebut fokus kepada membuat dan merancang barang mode dengan etis kepada lingkungan dan masyarakat, termasuk bahan, proses sampai metode kemasan dan ekspor. Mode yang diproduksi dengan lambat mempunyai daya hidup yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan *fast fashion*. Dengan adanya *slow fashion*, masyarakat bisa membeli pakaian dengan kualitas tinggi tanpa merugikan lingkungan. Gerakan *slow fashion* juga meminimalisir sampah yang diproduksi, oleh karena itu banyak juga yang memakai system tiga r untuk memanfaatkan sampah.

Sistem *reduce, reuse* dan *recycle* atau dengan singkat disebut tiga r sudah dipakai di beragam bidang dan telah menjadi jauh lebih populer beberapa tahun terakhir ini. Mempunyai arti mengurangi, memakai ulang dan mendaur ulang, tiga r adalah cara bagaimana benda bisa menjadi sustainable tetapi tidak semua material bisa semuanya. Tidak semua material dapat di daur ulang dan jika tidak bisa, sebaiknya mengurangi material tersebut dan jika dipakai ulang sampai tidak layak lagi. Material yang sering di daur ulang adalah plastik, namun plastik pun tidak semua bisa di daur ulang.

Banyak orang menghabiskan waktu luang mereka untuk pergi ke museum dengan keluarga dan teman. Beberapa pergi untuk berfoto, beberapa juga pergi untuk lebih memahami topik tertentu. Indonesia memiliki budaya yang kaya dan kompleks yang bisa dipakai sebagai alat edukasi seperti museum yang menarik, namun banyak yang gagal memanfaatkannya secara maksimal. Museum-museum di Indonesia sering kali terdiri dari sebuah karya, definisi pada karya tersebut dan beberapa fakta yang dinyatakan di depan karya tersebut. Ini tidak memberikan pengalaman keseluruhan kepada pengunjung karena bisa sangat membosankan setelah beberapa kali berturut-turut. Museum seharusnya dapat menerjemahkan kepada kelompok umur yang berbeda karena orang-orang dari segala usia harus memiliki akses untuk belajar. Museum interaktif yang mengintegrasikan teknologi kepada instalasi di dalam museum akan memudahkan untuk dipahami. Pengunjung museum akan beragam dari segi umur, latar belakang dan level edukasi. Oleh karena itu, memerlukan alur cerita yang konsisten agar mudah untuk diikuti. Konsep alur cerita menjadi aspek yang sangat penting untuk merancang sebuah

museum. Museum adalah tempat yang publik dan oleh karena itu memerlukan sistem keamanan yang khusus untuk mencegah perampokan, vandalisme dan kerusakan lainnya dan khususnya untuk benda yang sensitif seperti benda artefak dan kain yang mempunyai pemeliharaan yang sulit. Memakai display yang menjaga koleksi tersebut adalah sangat penting, tetapi harus tetap mudah untuk dilihat dan mempunyai elemen interaktif.

1.2. Fokus Permasalahan

1. Perlunya fasilitas publik dimana masyarakat bisa mengenal dan belajar tentang pentingnya memakai dan membuat mode yang *sustainable*. Fasilitas ini diperlukan untuk membuat masyarakat Indonesia minat untuk mempelajari hidup yang berkelanjutan dan belajar lebih dalam tentang inovatif baru yang sudah di temukan di bidang *sustainable fashion*.
2. Barang fesyen baik itu pakaian atau aksesoris, menggunakan berbagai bahan seperti dari sumber alam hingga bahan yang tidak konvensional; namun yang paling sering digunakan adalah tekstil. Tekstil adalah material yang sangat sensitif dan halus dan hal ini membuat sebagian besar museum tekstil dan *fashion* menjadi pusat yang non-interaktif sehingga diperlukan fasilitas yang dapat menunjang.
3. Museum akan dikunjungi oleh orang-orang dari kelompok usia yang berbeda dan latar belakang pengetahuan yang berbeda. Berhubung museum diperlukan untuk menyampaikan informasi yang dapat dimengerti semua kalangan, maka penting untuk menampilkan konten pendidikan yang dapat dipahami secara visual untuk segala usia dan bagi mereka yang masih kurang mengerti tentang mode berkelanjutan. Tata letak harus mengikuti alur cerita yang akan memicu lebih banyak pembelajaran visual.

1.3. Rumusan Masalah

1. Ruangan apa saja yang diperlukan di fasilitas publik yang bisa mengedukasi mengenai *reduce, reuse, recycle* dengan cara *visual learning* dalam hal proses produksi *slow fashion*?

2. Bagaimana cara membuat pendisplayan museum yang dapat memperlihatkan koleksi museum berupa tekstil yang sangat sensitif namun tetap menjadi museum yang interaktif?
3. Bagaimana merancang alur *storyline* yang memperlihatkan cerita sehingga pengunjung beragam umur dapat memahami dengan maksimal?

1.4. Ide dan Gagasan

Ide dan Gagasan dari perancangan museum mode berkelanjutan ini berasal dari kurangnya kepedulian terhadap lingkungan dan gaya hidup yang tidak mendukung. Bandung adalah pusat industri *fashion* Indonesia, jadi membuat museum di tempat yang paling tertarik dengan *fashion* akan membawa tujuan dan minat. Saat ini banyak sekali peminat wisata edukasi, hal ini memberikan kesempatan bagi kita untuk mendesain museum yang bertema dan mengedukasi masyarakat dari segala usia karena kebanyakan museum hanya fokus pada instalasi dan bukan keseluruhan pengalaman. Penting bagi museum untuk memberikan pengalaman karena lebih mudah untuk belajar di lingkungan yang melibatkan kita dalam semua indra kita. Museum mode berkelanjutan mempunyai fasilitas seperti ruang aula, toko souvenir dan perpustakaan namun museum ini mempunyai tiga fasilitas utama yang bercabang menjadi bagian yang lebih kecil.

1. *Exhibition Hall* (Ruang Pameran)

Area ini akan dipenuhi oleh instalasi *fashion* yang sustainable. Instalasi tersebut termasuk pakaian, aksesoris, sepatu dan dilengkapi dengan teks tentang instalasi tersebut. Ruang pameran akan dibagi dari proses membuat *fashion* yang sustainable. Pameran kain *sustainable*, pewarna alami, teknik dan sampai menjadi suatu benda fesyen. Pameran bagian inovatif akan melihat tren busana yang berkelanjutan dan juga desainer lokal yang mengikuti gerakan berkelanjutan.

2. Instalasi Interaktif

Area interaktif akan memicu para pengunjung untuk memahami dan mengingat yang diajari dengan menggunakan metode bercerita (*storytelling*). Cerita yang dipakai akan membantu para pengunjung memahami bagaimana *fast fashion* dibuat, di mana mereka biasanya

berakhir dan bagaimana pakaian dapat didaur ulang dari bahan yang berbeda. Cara membuat pakaian tersebut akan dibuat dengan instalasi interaktif.

3. *Workshop* (Loka Karya)

Area *workshop* adalah tempat dimana pengunjung bisa datang membawa 'sampah' seperti plastik, kaca atau pakaian yang sudah tidak layak dipakai untuk mendaur ulang material tersebut.

1.5. Maksud dan Tujuan

Tujuan utama dari ini adalah untuk merancang sebuah museum untuk mendidik masyarakat Indonesia tentang kehidupan yang berkelanjutan dan bagaimana pengaruhnya terhadap masyarakat yang hidup saat ini dan masyarakat di masa depan. Dengan menginformasikan masyarakat melalui museum, akan semakin banyak organisasi yang mendukung *eco lifestyle*. Untuk mengubah citra kerajinan lokal menjadi sesuatu yang tidak 'norak' atau 'tidak keren' menjadi sesuatu yang terlihat modis dan modern. Membuat istilah *reduce, reuse, recycle* lebih populer di masyarakat karena Indonesia memiliki masalah besar dengan sampah plastik. Mendidik orang secara interaktif dapat membantu orang mencerna informasi lebih cepat sehingga tetap diingat setelahnya.

1. Mendidik masyarakat tentang keberlanjutan untuk memiliki masa depan yang berkelanjutan
2. Secara aktif mengurangi polusi dengan membuat orang terbiasa dengan kehidupan yang berkelanjutan
3. Mendorong industri mode Indonesia secara berkelanjutan
4. Meningkatkan museum tekstil dan mode di Indonesia

