

BAB II:

TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SUSTAINABLE FASHION DI BANDUNG

2.1. Tinjauan Museum

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. Menurut *International Council of Museums* (2007), museum didefinisikan sebagai lembaga permanen tidak mencari keuntungan yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan manusiawi yang berwujud dan tidak berwujud dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, studi, dan kesenangan. Museum sangat dibutuhkan karena melestarikan dan meningkatkan kesadaran akan lingkungan sekitar.

2.1.1. Jenis-jenis Museum

Museum pada umumnya bisa dibagi dalam kategori Museum mempunyai beragam jenis yang dikategorikan berdasarkan tingkat koleksi, penyelenggaraan dan tipe koleksi tersebut.

- Berdasarkan Tingkat Koleksi

1. Museum Lokal

Museum lokal merupakan jenis yang mempunyai tingkatan koleksi yang lokal dari area itu saja. Museum ini mayoritas mengandalkan barang warisan budaya yang ada pada lokasi tersebut.

2. Museum Regional

Museum regional merupakan jenis yang mempunyai tingkat koleksi yang dalam satu Kawasan atau provinsi. Museum ini mayoritas mengandalkan barang warisan budaya yang ada pada Kawasan tersebut.

3. Museum Nasional

Museum nasional merupakan jenis yang mempunyai tingkat koleksi skala nasional. Koleksi tersebut terdiri dari kumpulan koleksi seluruh area dan provinsi Indonesia yang bernilai nasional.

- Berdasarkan Penyelenggaraannya

1. Museum Pemerintah

Museum yang dikelola oleh pemerintah baik itu pemerintah daerah atau pemerintah pusat.

2. Museum Swasta

Museum yang tidak dikelola oleh pemerintah. Museum swasta dikelola oleh perusahaan yang tunggal atau swasta namun tetap memerlukan izin kepada pemerintah.

- Berdasarkan Koleksi

Menurut *International Council of Museum (ICOM)*, museum berdasarkan koleksi terbagi menjadi 6 kategori, yaitu:

1. *Art Museum*
2. *Archeology and history museum*
3. *National museum*
4. *Natural history museum*
5. *Science and technology museum*
6. *Specialized museum*

2.1.2. Fungsi dan Manfaat Museum

Menurut *International Council of Museum (ICOM)*, fungsi dari sebuah museum adalah untuk melestarikan, mempertahankan atau menjaga koleksi sejarah juga koleksi budaya skala budaya maupun nasional. Secara khusus, museum bisa dibagi menjadi 2 yakni:

- Tempat Pelestarian
 1. Penyimpanan benda yang bernilai sebagai koleksi
 2. Perawatan koleksi benda yang rapuh dan perlu perawatan yang lebih
 3. Mengamankan benda koleksi dari beragam bahaya
- Sumber Informasi
 1. Menjadi sumber informasi dan edukasi kepada masyarakat supaya
 2. Menjadi sentra penelitian untuk koleksi tersebut

2.1.3. Jenis Pameran di Museum

Menurut buku Pedoman Tata Pameran Di Museum, pameran di museum adalah salah satu cara untuk mengkomunikasikan koleksi kepada masyarakat dan merupakan tugas pokok Museum Umum ataupun Museum Khusus. Untuk menyelenggarakan pameran dengan baik, diperlukan Pedoman Pelaksanaan Tata Penyajian Koleksi/Tata Pameran di Museum. Pameran dibagi menjadi tiga jenis yang di klasifikasikan dari jangka waktu serta lokasi pameran tersebut yaitu:

1. Pameran tetap

Pameran tetap yang diadakan untuk jangka waktu minimal 5 tahun. Namun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, pameran masih dapat dipertahankan terlalu lama, karena terkadang isi pameran tidak lagi sesuai dengan kondisi yang dikembangkan oleh kesatuan daerah dalam bidang sejarah alam, sejarah budaya, dan wawasan nusantara. Adapun Museum Istimewa adalah penggambaran aspek tertentu dari sejarah alam, sejarah budaya, wawasan nusantara atau teknologi.

2. Pameran temporer

Pameran temporer adalah pameran yang diadakan dalam kurun waktu tertentu dan dalam variasi pendek dari satu minggu hingga satu tahun dengan mengambil tema khusus tentang aspek sejarah, alam, dan budaya tertentu. Pameran Temporer ini sebenarnya merupakan dukungan terhadap pameran tetap di museum, untuk mengundang lebih banyak pengunjung untuk datang ke museum. Oleh karena itu, kita harus menyesuaikan tema atau gaya dari pameran temporer tersebut. Pameran ini bisa kita selenggarakan dalam rangka menyambut hari-hari besar seperti Hari Pahlawan, Hari Proklamasi, dan hari-hari besar lainnya.

3. Pameran keliling

Pameran keliling adalah pameran yang diadakan di luar koleksi pemilik museum, dalam jangka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat dengan tema khusus dengan jenis koleksi yang dimiliki museum yang dipamerkan atau dikelilingi dari satu tempat ke tempat lain.

2.1.4. Tata Letak Museum

Saat merancang tata letak dalam museum, benda koleksi dan label ilustrasi mempunyai peran yang sangat penting sebagai penunjang informasi sehingga museum tersebut bisa dinikmati oleh berbagai pengunjung. Menyusun benda koleksi dengan baik membutuhkan yaitu:

- a. Proporsi
- b. Keseimbangan
- c. Kontras
- d. Kesatuan
- e. Harmonis
- f. Ritme
- g. Klimaks/dominan

2.1.5. Durasi

Isaac Kaplan menulis sebuah artikel yang menceritakan Lisa F. Smith dan Jeffrey K. Smith, profesor di Universitas Otago menemukan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan untuk melihat sebuah karya (dalam hal ini lukisan) adalah 27,2 detik. Mereka juga menemukan bahwa kebanyakan orang menghabiskan waktu lebih sedikit pada 17 detik dan waktu terlama adalah 3 menit dan 48 detik. Tes ini dilakukan dengan 150 peserta yang diawasi ketat oleh para profesor. Banyak orang tinggal lebih lama bukan karena mereka sedang belajar atau melihat karya itu, mereka hanya mengambil foto; atau apa yang mereka sebut sekarang, selfie.

Melihat hasil penelitian Eva Hornecker dan Matthias Stifter (2006), terbukti bahwa orang dari segala usia rentan terhadap pembelajaran visual yang interaktif. Menggunakan studi *mixed method*, ditunjukkan bahwa orang-orang muda mengunjungi museum teknis lebih dari yang lain. Dalam 16 jam yang mereka amati, orang-orang yang datang untuk mencari pengetahuan biasanya tetap fokus pada durasi rata-rata 4 menit. Diungkapkan pula bahwa jenis pameran yang berbeda, ukuran kelompok yang berbeda meskipun semua pameran bersifat tunggal. Sejumlah kecil instalasi terlibat dengan kelompok orang yang lebih besar.

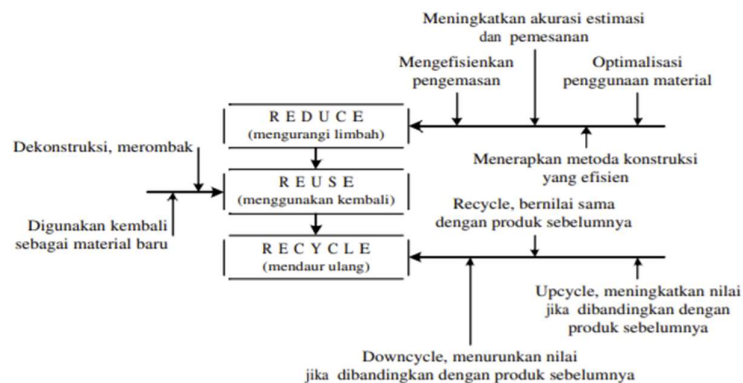
2.2. Sustainability

Definisi dari kata *sustainable* jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi ‘berkelanjutan’. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), memiliki arti berlangsung terus-menerus atau berkesinambungan. Menjadi sesuatu yang *sustainable* pada dasarnya adalah, memenuhi kebutuhan dengan cara yang dirancang untuk berlanjut untuk tetap dengan masih dipertahankan. Hidup yang bernilai *sustainable* tidak mengompromikan kemampuan orang di masa depan untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Hal tersebut akan memberi masyarakat di masa depan kenyamanan. Istilah *sustainable* sudah menjadi kata yang digunakan untuk mendukung kampanye *green living*, *ethical living*, *environmentalist*. Pada tahun 1987, UNESCO menciptakan definisi keberlanjutan: “pembangunan yang memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri”.

Sustainability

2.2.1 Reduce, reuse, recycle

Definisi dari kata *reduce* adalah mengurangi yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021) adalah menjadikan berkurang. Definisi dari kata *recycle* adalah mengurangi pemrosesan kembali bahan yang pernah dipakai, misalnya serat, kertas, dan air untuk mendapatkan produk baru. Mengurangi sampah yang di produksi, memakai ulang sampah yang di produksi, dan mendaur ulang sampah adalah hal yang dimaksud dengan istilah tiga r.



Gambar 2.1 Diagram Tiga R

(Sumber: *Kajian Reuse Material Bangunan*, hlm 18-27)

Untuk mencapai *sustainable future*, ada beberapa laksana yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Desainer telah mencoba untuk membuat bahan sehingga lebih ramah lingkungan. Bahan yang dapat digunakan sampai banyak siklus hidup adalah jenis bahan terbaik untuk lingkungan. Profesor Sandy Black (2012, hlm. 6-7) telah menyatakan bahwa *recycle, upcycle, repair, remodel* adalah beberapa kata kunci yang harus diterapkan ketika berbicara tentang *sustainable fashion*.

2.3. Fashion

Definisi dari kata *fashion* jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi 'mode'. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021) mode adalah ragam (cara, bentuk) yang terbaru pada suatu waktu tertentu (tentang pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya). *Fashion* bukan cuman bisnis tetapi merupakan fenomena budaya dan sosial yang didorong oleh keinginan untuk yang baru. Industri bisnis tidak akan bisa sepenuhnya mengendalikan *fashion*, karena fashion adalah tentang keterbukaan terhadap perubahan. Popularitas mode telah membuat gerakan yang sangat berlawanan dengan satu sama lain yaitu:

a. Fast Fashion

Fenomena *fast fashion* dimulai dengan ide bisnis yang bisa dibilang inovatif karena memiliki jaringan produksi dan distribusi yang dianggap efektif dan efisien.

Fast Fashion dinilai melakukan praktik yang menyimpang, menerobos serangkaian kode etik, mulai dari perburuan hingga persoalan lingkungan. (Fairus Shinta, 2018)

b. Slow Fashion

Gerakan 'Slow Fashion' menjadi sebagai sebuah alternatif solusi untuk persoalan lingkungan karena melakukan praktik yang tidak merusak ataupun merugikan lingkungan karena memproduksi dengan cara yang sangat etis.

c. Circular Fashion

Pada tahun 2017 Brismar, seorang konsultan *sustainability* mendefinisikan *circular fashion* sebagai pakaian, sepatu atau aksesori yang dirancang, bersumber, diproduksi dan disediakan dengan maksud untuk digunakan dan diedarkan secara bertanggung jawab dan efektif di masyarakat selama mungkin dalam bentuk yang paling berharga, dan selanjutnya kembali dengan selamat ke biosfer ketika tidak lagi digunakan manusia.

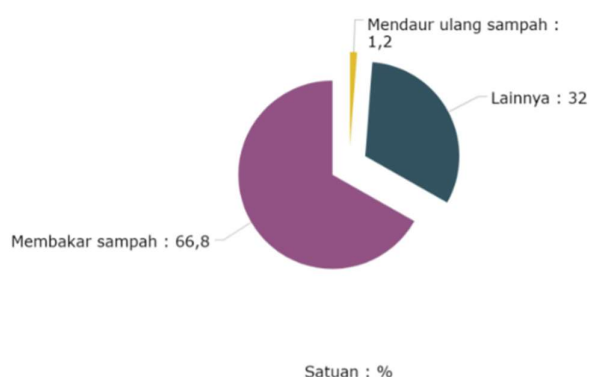
2.4. Sejarah Sustainable Fashion

Sebelum revolusi industri, masyarakat memakai pakaian yang *sustainable* karena bahan baku yang susah dibuat dan memerlukan tenaga yang tinggi. Untuk mereka, memakai pakaian *sustainable* adalah keadaan yang terpaksa. Di tahun 1950-an setelah perang dunia ke 2 selesai, revolusi industri sedang berada di puncaknya dan kenaikan popularitas mesin jahit membuat dibukanya mall-mall sehingga memudahkan orang untuk membeli barang-barang *fashion* dan *fast fashion* menjadi hal yang lumrah. *Fast fashion* dan revolusi industri terus menaik sampai tahun 1970-an.

Gerakan *sustainability* pertama kali dikeluarkan pada tahun 60-an karena buku yang di diterbitkan pada tahun 1962 bernama '*Silent Spring*', yang ditulis oleh ahli biologi Rachel Carson yang menyatakan tentang polusi dari bahan kimia yang telah diciptakan dan masih ditemukan hingga saat ini. Meskipun gerakan berkelanjutan diterbitkan pada tahun 80-an, bagian terpenting dari gerakan keberlanjutan adalah pada tahun 90-an, ketika mesin dan teknik baru ditemukan, pakaian menjadi lebih murah dan lebih murah. Adalah normal bagi orang yang hidup di tahun 90-an untuk memiliki pakaian untuk setiap hari dalam seminggu. Meskipun *fast fashion* telah meningkat, orang belum benar-benar menjadi gerakan keberlanjutan. Baru pada tahun 2013 ketika sebuah mesin jatuh di sebuah pabrik tekstil di Bangladesh yang telah menewaskan lebih dari 1000 orang, orang-orang melihat kerusakan yang cepat terjadi pada masyarakat dan lingkungan. Hal ini membuat rana plaza runtuh menjadi kecelakaan paling mematikan dalam sejarah industri garmen. (Nathan Fitch, 2014)

2.5. Sustainable Fashion di Indonesia

Fashion sangat berpengaruh bagi Indonesia karena berdasarkan data CNBC Indonesia (2019), perkembangan industri mode dapat memberikan kontribusi sekitar 18,01% atau Rp 116 triliun terhadap ekonomi kreatif. Pusat mode di Indonesia adalah di Kota Bandung sebab produk yang paling banyak dibeli pada tahun 2019 adalah pakaian dengan 77,1%. Indonesia adalah tempat di mana banyak orang tidak mendapatkan pendidikan yang layak tentang *sustainable living* karena para penelitian telah menyatakan bahwa “Berdasarkan Statistik Lingkungan Indonesia 2018 yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), hanya 1,2% rumah tangga yang mendaur ulang sampahnya.” (Badan Pusat Statistik, BPS, 2018) Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia tidak mengetahui tentang daur ulang, pengurangan dan penggunaan kembali limbah dan konsumsi, oleh karena itu perlu mendapatkan edukasi lebih lanjut. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1 di bawah, hanya 1,2% masyarakat Indonesia yang mendaur ulang dan persentase tertinggi yaitu 66,8% membakar sampah di halaman belakang sendiri. Jawa Barat adalah pulau yang paling tercemar dan berpenduduk di Indonesia, oleh sebab itu, membuat tempat pembuangan sampah terletak berdampingan dengan tempat tinggal. Indonesia merupakan salah satu penyumbang polusi terbesar di lautan dan menjadi tempat pembuangan sampah plastik dunia setelah China melarang impor sampah. *Slow Fashion* adalah salah satu cara *sustainable* untuk mencoba menghentikan peningkatan jumlah limbah dan polusi.



Gambar 2.2 Diagram Daur Ulang di Rumah Tangga Indonesia
(Sumber: BPS, 2018)

2.6. Tradisional *Sustainable Fashion* di Asia

Secara tradisional, pakaian di seluruh Asia terdiri dari kain berbentuk geometris, yang dibalut atau diikat untuk mengamankannya ke dalam tubuh. Berdasarkan penjelasan Ellinwood (2011), *kimono* Jepang adalah pakaian yang menggunakan pola dasar geometris yang dapat diatur sehingga menjadi *unisex*. Bahkan pakaian seperti *kimono*, *hanbok*, *kebaya* semuanya bermotif geometris dasar yang kemudian dibungkus dan diikat dengan pas.

Batik merupakan tekstil paling populer di Indonesia. Baik itu untuk pernikahan formal hingga pesta di pantai, selalu ada batik untuk acara tersebut. Pakaian lain seperti celana nelayan memiliki lingkaran pinggang yang dapat disesuaikan karena dibalut dengan ketat agar muat. Pakaian yang dapat disesuaikan sering kali juga semua ukuran, yang berarti produksi yang lebih mudah.

Jepang adalah satu negara Asia yang memiliki budaya yang sangat kuat terutama tentang peghematan. Sejarah Jepang telah melihatkan bahwa masyarakatnya mempunyai budaya berkaitan dengan pakaian. Berikutnya adalah budaya atau kebiasaan masyarakat Jepang yang bisa dinilai *sustainable*.

1. Sashiko

Sashiko yaitu tusukan kecil jika di terjemahkan, adalah bordir tradisional Jepang yang digunakan untuk dekor dan juga fungsionalitas. Bordir khas Jepang ini sudah dipraktikkan sejak Zaman Edo (1615 – 1868). Saat Zaman Edo, pakaian bukanlah barang yang gampang dibeli karena sulit dan mahal untuk dibuat dan kerena itu, mereka membutuhkan cara untuk membuat pakaian lebih tahan lama. Sulaman menciptakan pola yang indah tetapi juga membuat pakaian lebih hangat dan tahan lama.



Gambar 2.3 Sashiko

(Sumber: Los Angeles County Museum of Art)

2. Boro

Boro yang mempunyai arti pakaian compang-camping atau potongan barang bekas jika di terjemahkan langsung, adalah tekstil Jepang yang di tambal untuk menjadi pakaian yang layak dipakai dan sudah dipraktekan sejak Zaman Edo (1615 – 1868). Secara traditional, kain yang dipakai adalah kain bekas atau dari pakaian yang sudah tidak bisa dipakai lagi jadi memakai pakaian boro adalah merupakan cara yang ekonomis untuk mendaur ulang pakaian atau tekstil yang sudah tidak layak di pakai.



Gambar 2.4 Boro

(Sumber: Amuse Museum)

3. Furoshiki

Furoshiki adalah kain pembungkus tradisional Jepang yang dipakai untuk membungkus, membawa atau mentransportasi benda. Furoshiki bisa dibilang tas traditional Jepang yang fleksibel karena furoshiki terbuat dari kain katun atau sutra berbentuk kotak yang digunakan dengan mengikat ujung kain untuk mencegah benda yang didalam untuk jatuh.






Gambar 2.5 Furoshiki
(Sumber: BPS, 2018)

2.7. Perancang Busana *Sustainable* di Indonesia

Mode berkelanjutan harus mencakup pemikiran siklus hidup, yang memperhitungkan semua fase: desain, manufaktur, logistik, ritel, penggunaan, dan pembuangan. Ada beberapa desainer Indonesia yang sudah mulai berpikir seperti yang tertulis di atas. Pada Tabel 1.1, terlihat 4 perancang busana *sustainable* ternama Indonesia memiliki visi dan misi yang sangat mirip; untuk membawa keahlian tradisional dan gaya hidup untuk membuat pakaian yang berkelanjutan.

NO	Nama Perancang Busana	Merek	Visi & Misi	Gambar

1	Edward Hutabarat	Edward Hutabarat	<p>Sering bepergian ke seluruh Indonesia ke kota-kota yang memproduksi batik sehingga ia dapat mengetahui sepenuhnya kehidupan pembuat dan akar pembuatan batik. Ia juga ingin masyarakat Indonesia atau konsumen mengapresiasi batik tidak hanya dari bentuk fisiknya, tetapi juga karena pengetahuan tentang gaya hidup pembuatnya, seperti panorama indah, kuliner, tradisi dan aspek lain dari masing-masing daerah.</p>	 <p>Gambar 2.6 Kayu Secang Parut (Sumber: google)</p>
2	Merdi Sihombing	Merdi Sihombing	<p>Komunitas pengrajin yang bersemangat yang memelihara lingkungan dan bersemangat terhadap warisan budaya.</p> <p>Untuk memfasilitasi proses pembelajaran aktif ramah lingkungan di antara komunitas pengrajin.</p>	 <p>Gambar 2.7 Kayu Secang Parut (Sumber: google)</p>

3	Chitra Subiyakto	Sejauh mata Memandang	<p>Sejauh ini terinspirasi dari hal-hal kecil yang membuat kita mencintai Indonesia. Kami bekerja sama dengan pengrajin wanita lokal berbakat untuk membuat kain dekat dengan hati.</p> <p>Tujuan dari dana ini adalah untuk mendukung LSM akar rumput di seluruh Indonesia yang bekerja pada penanaman dan konservasi pohon, dengan tujuan untuk menanam, melindungi dan memulihkan pohon untuk membantu menyelamatkan lingkungan kita.</p>	 <p>Gambar 2.8 Kayu Secang Parut (Sumber: google)</p>
4	Felicia Budi	Fbudi	<p>Bersikaplah hormat. Ungkapan sederhana namun kuat dari apa yang diyakini fbudi. fbudi menggunakan mode sebagai media dalam memprovokasi dialog kreatif, dalam mendorong keterampilan kerajinan dan dalam kemajuan diri dan lingkungan yang lebih baik. Dengan visi menuju masa depan yang berkelanjutan, fbudi menawarkan layanan desain kustom menggunakan kain yang dikembangkan bekerja sama dengan kreatif dan pengrajin lokal.</p>	 <p>Gambar 2.9 Kayu Secang Parut (Sumber: google)</p>

Tabel 2.1 Perancang Busana Sustainable

(Source: Google 2021)

2.8. Perancang Busana *Sustainable* Internasional

Iris Van Herpen

Perancang busana asal Belanda bernama Iris Van Herpen terkenal sebagai

Perancang yang suka menggabungkan teknologi dengan keahlian *haute couture* tradisional. Herpen terkenal sebagai perancang busana yang memakai material yang ramah lingkungan dan juga material yang tidak konvensional. Desain Herpen lebih merupakan seni yang dapat dipakai dan telah memimpin perancang busana untuk memiliki seni yang inovatif, olehkarna itu 15 karya Herpen masuk ke dalam Carnegie Museum of Art.



Gambar 2.10 Koleksi Herpen 2008, *Refinery Smoke*

(Sumber: google)

2.9. Pemeliharaan Bahan Tekstil

Kata tekstil berasal dari kata Latin '*textere*' yang jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi 'menenun'. Beragam tekstil terdiri dari beberapa jenis serat yang dipintal menjadi benang panjang sehingga menjadi benang. Benang tersebut kemudian dikonstruksi dengan berbagai cara, seperti: menenun, merajut, *felting* dan menekan. Tekstil telah ada dalam sejarah selama peradaban manusia dan tetap ada

hingga ini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), tekstil adalah barang tenun (seperti cita, kain putih) atau arti lainnya adalah bahan pakaian. Contoh kerajinan tekstil tradisional dari Indonesia adalah kain tenun, kain batik dan sarung. Kerajinan tekstil modern memakai mesin yang bisa memproduksi berupa baju, aksesoris seperti topi, sepatu dan tas jauh lebih cepat.

Pencucian dan penggosokan kasar yang terus-menerus dapat sangat merusak tekstil yang tahan lama dan terutama tekstil yang diwarnai secara alami. Tekstil yang telah diwarnai akan sangat halus sehingga membutuhkan perawatan ekstra untuk mencuci dan menyimpannya. Apabila harus dicuci dengan detergen dan bahan kimia keras lainnya, pewarna alami akan luntur dan tekstil menjadi kusam dan pudar. Museum Victoria Albert (2016) telah menyatakan bahwa untuk melestarikan tekstil, jumlah pembersihan minimum disarankan sebagai pencegahan lebih baik daripada pengobatan.

Menggunakan air untuk mencuci tekstil bersejarah dapat menyebabkan kerusakan besar karena air yang masuk ke kapas atau linen dan menyebabkannya menyusut. Penyusutan akan menyebabkan berkurangnya benang, mengencangkan tenunan dan akhirnya menyebabkan tekstil membelah. Apabila tekstil telah bersentuhan dengan air, hal terbaik yang harus dilakukan adalah mengeringkan sebanyak mungkin air yang ada di tekstil tersebut, lalu mengeringkannya dengan angin yang tidak terlalu kencang. Menyedot debu tekstil dengan memakai alat *vacuum cleaner* adalah cara paling aman untuk menghilangkan kotoran dan debu yang menumpuk. Meskipun menyedot debu adalah cara yang paling aman, itu masih bisa merusak tekstil yang sangat halus, yaitu jika ada benang, manik-manik, dan manik-manik yang sudah longgar. Menutupi area dengan jaring halus saat menyedot debu area akan mengurangi kemungkinan kerusakan.



Gambar 2.11 Menyedot debu dengan memakai vacuum dengan jaring halus

(Sumber: <http://www.vam.ac.uk/content/articles/c/cleaning-textiles/>)

2.10. Kain Ramah Lingkungan

Banyak sekali bahan pakaian yang terjual terbuat dari bahan yang sangat merusak lingkungan karena limbah kimia yang dibutuhkan saat memproduksi kain tersebut, atau karena membutuh air dan pestisida yang sangat berlebihan. Menurut Dwi Sasetyaningtyas (2019), inilah 4 kain yang *sustainable*.

1. Linen

Linen terbuat dari tanaman rami yang membutuhkan proses produksi yang sangat hemat air dan sedikit atau tanpa pestisida. Tanaman rami bisa tumbuh di kondisi tanah yang buruk sehingga sangat gampang untuk diproduksi.

2. Hemp

Hemp adalah tanaman yang bisa tumbuh dilahan apapun. Tanaman hemp sangat cepat tumbuh serat dan tidak membutuhkan pestisida. Biji dan minyak yang ada di tanaman hemp bisa di olah untuk dikonsumsi. Kain hemp bahkan sangat mudah untuk dikomposkan.

3. Tencel

Kain Tencel dibuat dari pohon *eucalyptus* yang biasa dikenal sebagai kayu putih. Pohon *eucalyptus* tidak memakai pestisida beracun dan hanya butuh sangat sedikit air.

4. Katun Organik

Bedanya katun organik dengan katun biasa adalah, katun organik tidak memakai pestisida dan bahan kimia dan memakai air lebih sedikit daripada katun konvensional.

2.11. Pewarna Ramah Lingkungan di Pulau Jawa

Menurut *UN Environment Program* (UNEP) Industri *fast fashion* adalah salah satu kontributor terbesar terhadap iklim dan ekologi yang mencapai 2-8% emisi karbon global. Pewarna kimia beracun juga salah satu bahan yang kerap dipakai untuk menghasilkan barang *fast fashion*. Mayoritas bahan kimia beracun yang dipakai dibuang dengan sembarangan ke dalam laut dan sungai. Maka dari itu, memakai bahan baku yang ramah lingkungan menjadi prioritas *sustainable fashion*.

Sebelum adanya fenomena *fast fashion*, Indonesia menggunakan pewarna yang lebih *sustainable* yang alami dan tidak mengandung bahan yang membahayakan lingkungan. Hal ini memanfaatkan potensi pewarna dari tumbuhan dan zat alami khas Indonesia untuk menjadi produk yang lebih *sustainable*. Di bawah ini adalah tanaman yang berasal dari Pulau Jawa.

1. Kayu Secang (*Caesalpinia sappan* Linn)

Pohon Secang adalah tanaman sering digunakan masyarakat Indonesia karena warna yang dihasilkan. Warna merah yang terdapat dari kayu secang adalah zat brazilin yang mempunyai banyak manfaat jika dikonsumsi. Kayu secang jika di parut akan mengoksidasi dan menghasilkan brazilin. Warna tersebut bisa dipakai sebagai pewarna kain dengan cara dilarut dalam air. Gambar 2.2 adalah hasil dari pewarnaan kayu secang dengan teknik *eco printing*.



Gambar 2.12 Kayu Secang Parut

(Sumber: google)



Gambar 2.13 Inen Signature koleksi eco printing dengan kayu secang

(Sumber: google)

2. Kulit Buah Jelawe (*Terminalia bellirica*)

Pohon Jelawe adalah tumbuhan yang memiliki ketinggian antara 30–40-meter dengan ketebalan mencapai 3 meter. Buah Jelawe berwarna coklat dan berbentuk oval yang memiliki radius 0.5-1 cm. Di Indonesia, kulit buah jelawe sering menjadi pewarna natural untuk kain batik. Kain baik yang diwarnai dengan kulit jelawe akan berwarna coklat. Warna coklat tersebut bervariasi tergantung berapa kali kain tersebut dicelup. Semakin banyak dicelup, warna coklat akan memekat. (“Mengenal Pewarna Alami Jalawe,” 2020)



Gambar 2.14 Kulit Buah Jelawe

(Sumber: google)



Gambar 2.15 Batik Dibuat Dengan Kulit Buah Jelawe

(Sumber: google)

3. Kunyit (*Curcuma longa* Linn)

Kunyit adalah rempah yang sangat sering dipakai masakan tradisional Indonesia. Warna kuning yang ada pada kunyit yaitu kurkuminoid, sangat mudah menempel sebab sering dipakai untuk pewarna makanan dan pada permukaan kain. Kain yang di warnakan memakai kunyit akan terlihat kuning terang sampai jingga. (Putri Rosmalia, 2021)



Gambar 2.16 Kunyit

(Sumber: google)



Gambar 2.17 Kain yang diwarnakan dengan kunyit

(Sumber: google)

4. Tarum Kayu (*Indigofera tinctoria*)

Tarum kayu atau sering disebut *indigo* adalah tumbuhan yang ditemukan di Indonesia dan sekitarnya. Daun dan ranting tarum akan menghasilkan warna biru setelah dilakukan proses perendaman kain kedalam air, alkali dengan waktu fermentasi 24-48 jam. Warna biru yang dihasilkan akan bervariasi tergantung proses dan kualitas tarum kayu tersebut. (Kun Lestari, Riyanto, 2004)



Gambar 2.18 Tanaman Tarum Kayu

(Sumber: Kompasiana.com)



Gambar 2.19 Kain yang diwarnakan dengan tarun kayu

(Sumber: Kompasiana.com)

5. Suji (*Dracaena angustifolia*)

Suji adalah tumbuhan yang sering menjadi perwarna makanan maupun kain. Warna hijau yang dihasilkan dengan membuat ekstrak dengan menggiling daun suji dan memakai metode colet untuk mewarnakan kain tersebut. (Azizah Nur Ilmi, Andi Sudiarso, 2020)



Gambar 2.20 Daun Suji

(Sumber: Lemonilo)



Gambar 2.21 Kain yang diwarnakan dengan daun suji

(Sumber: Lemonilo)

2.12. Teknik Mewarnai Kain yang Ramah Lingkungan

1. *Eco printing*

Eco print berasal dari kata *eco* atau ekosistem yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), bermaksud komunitas organik yang terdiri atas tumbuhan dan hewan, bersama habitatnya; *printing* bermaksud dicetak. Jadi, *eco print* adalah teknik menyetak memakai bahan alami seperti daun, bunga dan ranting. (Puspita Sariwati, 2021)

Proses *eco print* sangat mirip dengan proses membuat batik namun, tidak memerlukan alat-alat yang khusus. Prinsip pembuatan *eco print* adalah melalui kontak langsung antara tumbuhan tersebut. Tumbuhan yang dipilih adalah tumbuhan yang mempunyai pigmen yang kuat agar pigmen transfer ke kain yang digunakan. Hasil dari *eco printing* akan bervariasi meski memakai tumbuhan dan teknik yang sama karena bahan yang dipakai adalah alami. *Eco print* mempunyai 3 macam teknik yang menghasilkan sedikit berbeda.

- Teknik di Pukul

Teknik ini adalah proses yang paling mudah untuk *eco print*. Tanaman yang dipilih diletakan diatas kain, kemudian dipukul memakai palu sampai tanaman sudah terlihat dan membentuk.

- Teknik Dikukus

Celupkan kain kedalam air cuka dan letakan kain di atas meja. Letakan juga tanaman diseluruh kain dan lipat kemudian gulung dan dikukus.

- Teknik Fermentasi

Teknik ini memerlukan tanaman yang direndam kedalam air cuka. Setelah itu, angkat daun dan letakan diatas kain, ditutup dan dipukul memakai palu.

2.13. Industri Mode di Bandung

Kota Bandung dinyatakan kota pariwisata terbaik pada tahun 2018 dan terus meningkat setiap tahun. Survey yang di laksanakan oleh CNN (2015) yang dilakukan terhadap wisatawan nusantara dan mancanegara menyatakan bahwa Bandung adalah kota terfavorit di Asean. Bandung juga termasuk kota sentra fesyen; menurut Statistik Kesejahteraan Rakyat Kota Bandung (2019), pakaian ditempatkan di nomer 3, setelah perumahan dan barang dan jasa untuk rata-rata pengeluaran non makanan per kapita sebulan. Survey dan data terbut menyatakan bahwa Bandung adalah tempat yang tepat untuk membuat objek wisata fesyen, yaitu museum *fashion sustainable*.

2.14. Material Sustainable di Pulau Jawa

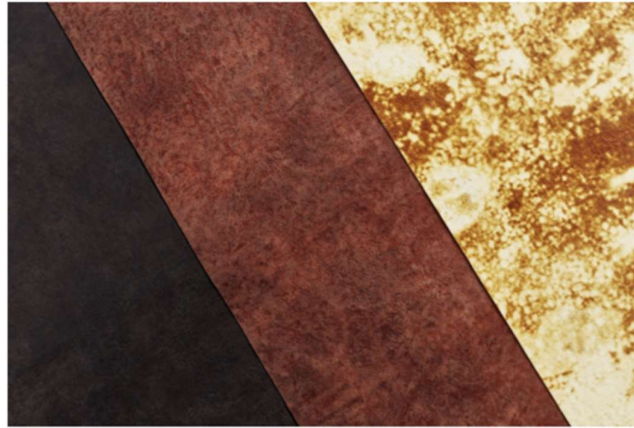
Material yang dinilai sebagai material yang *sustianable* bisa dibuat dengan berbeda cara. Reduce, reuse dan recycle adalah metode yang sering dipakai dan mempunyai nilai yang aling tinggi karena tidak memakai bahan limbah dan tidak memproduksi material yang baru. Material yang memiliki daya tahan tinggi, ditemukan di wilayah lokal Indonesia untuk meminimalisir jejak karbon yang terbuat.

Miselium

Miselium adalah jaringan jalinan, seperti benang hifa yang merupakan bagian vegetatif jamur. Sebuah 'hifa adalah yang paling unit perkembangan dasar jamur berfilamen, yang tumbuh dengan memperluas dan bercabang hifa mereka menjadi suatu zat (Kavanagh, 2011). Keunikan dari material miselium adalah mudah untuk dibentuk karena miselium bisa ditaman didalam cetakan sesuai keinginan. Ini berarti miselium dapat digunakan dalam furnitur, treatment interior, dan juga mode.

Mycotech Lab adalah sebuah perusahaan lokal yang menyediakan material yang berkinerja tinggi dan berkelanjutan melalui bioteknologi untuk pasar global dengan memberdayakan masyarakat lokal. Memkai 100% Polimer Berbasis Alami,

terutama terdiri dari kitin, selulosa, dan protein, juga disebut sebagai bahan komposit polimer alami.



Gambar 2.22 Kulit Dibuat dari Miselium

(Sumber: <https://mycl.bio>)

Pelet Plastik Daur Ulang

Indonesia sekarang sudah mulai menerapkan sistem daur ulang kepada sampah plastik yang ditemukan di berbagai lokasi yang sangat tercemar. Kini, Kementerian Perindustrian sudah meresmikan pabrik daur ulang terbesar di Indonesia yang akan mendaur ulang botol plastik. Indonesia juga mempunyai asosiasi daur ulang plastik dimana mereka mengumpulkan, memproses plastik menjadi pellet yang bisa dibentuk ulang dan siap dipakai

Bambu

Bambu merupakan kelompok tanaman yang pertumbuhannya paling cepat di dunia, yaitu mencapai lebih dari 60 cm. per hari, tergantung kondisi tanah dan iklim setempat. Bambu dapat tumbuh baik di iklim tropis seperti Indonesia. Ketinggian pohon bambu bervariasi, dari 100 cm - 300 cm, dengan diameter kayu antara 7,5 cm - 18 cm. Bamboo adalah tanaman yang lokal di Indonesia, dari 159 spesies dari total 1250 spesies bambu di dunia bertengger dengan subur di wilayah Indonesia. Bambu dipakai dipakai untuk bahan bangunan dan juga bahan furniture.

Kaca

Kaca adalah bahan yang *sustainable* dan dapat didaur ulang sepenuhnya dan memberikan manfaat lingkungan yang besar seperti berkontribusi untuk

mengurangi perubahan iklim dan menghemat sumber daya alam yang berharga. Kaca merupakan material hemat sumber daya yang terbuat dari bahan baku alami yang melimpah seperti pasir dan limbah kaca (cullet). Kaca adalah bahan yang sepenuhnya dapat didaur ulang dan bisa didaur ulang berulang kali.

Hal ini terutama berlaku untuk botol kaca yang rata-rata memiliki tingkat daur ulang yang bervariasi dari 50% hingga 80%. Berkat daur ulang kaca, sejumlah besar bahan mentah dapat dihemat dan sumber daya alam tetap terjaga. Daur ulang kaca juga membantu menghemat energi karena cullet meleleh pada suhu yang lebih rendah daripada bahan mentah. Akibatnya, lebih sedikit energi yang dibutuhkan untuk proses peleburan.

2.15. Kontemporer

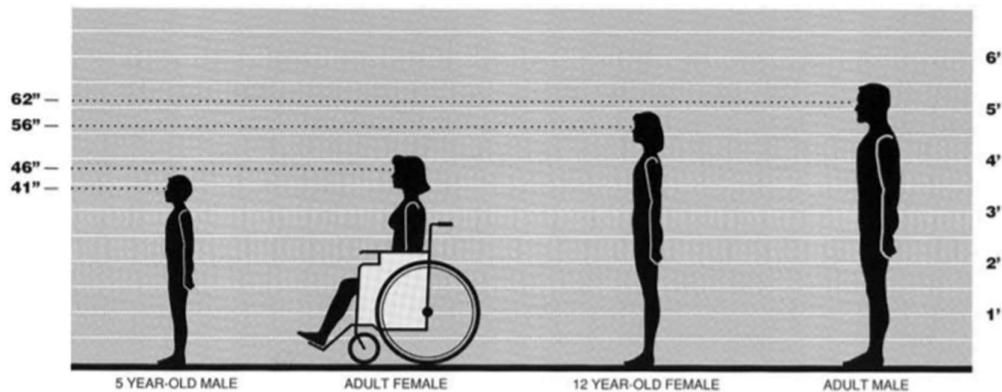
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer memiliki arti pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. Kontemporer adalah sesuatu yang dipengaruhi oleh dampak modernisasi seperti seni, arsitektur, desain dan sebagainya, dapat juga dikatakan kontemporer adalah sesuatu yang tidak menerapkan aturan-aturan yang ada sebelumnya sehingga kontemporer dapat berkembang sesuai dengan zamannya dan kontemporer modern yang mencerminkan kebebasan dalam menentukan sesuai dengan apa yang berlaku saat itu (Suharjana, 2019).

Menurut Hilberseimer (1964), arsitektur kontemporer adalah gaya arsitektur yang menekankan pada kebebasan berekspresi, ingin menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan genre baru atau kombinasi dari beberapa gaya arsitektur. Sedangkan menurut Konemann, gaya kontemporer memiliki tujuan untuk menunjukkan suatu kualitas, terutama dalam hal teknologi dan kebebasan dalam mengekspresikan gaya arsitektur, yang merupakan upaya untuk memisahkan diri dari komunitas yang tidak seragam. Kontemporer juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk atau aliran arsitektur yang tidak termasuk dalam aliran arsitektur karena merupakan gabungan dari berbagai aliran (Sumalyo, 1996).

2.16. Studi Antropometri

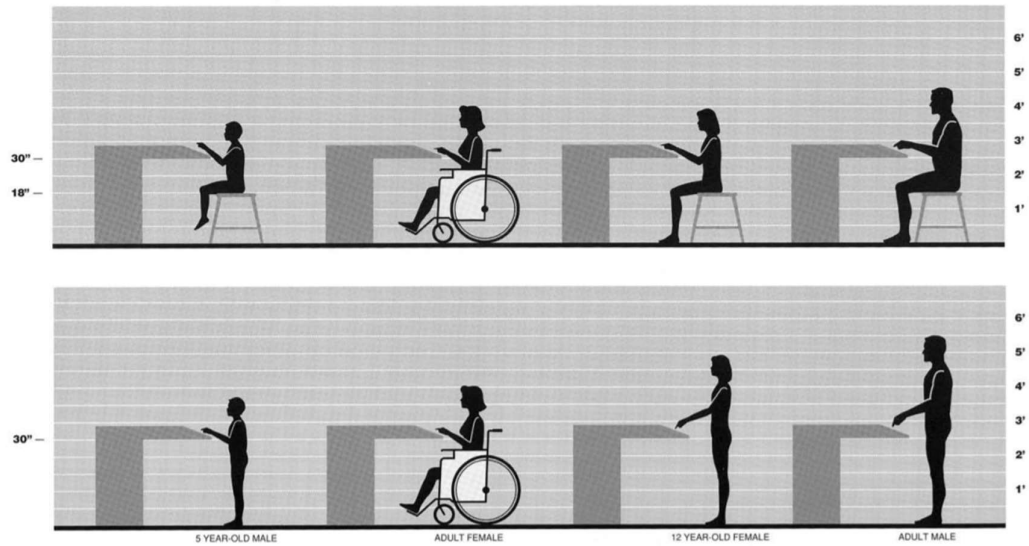
Antropometri adalah studi ilmiah tentang berbagai jenis tubuh manusia dan perilaku manusia dalam posisi statis dan dinamis. M.Y. İşcan dari buku *Encyclopedia of Forensic Sciences* (2000) menyatakan bahwa Antropometri telah berkontribusi pada analisis berbagai jenis kelamin, ras, dimensi tubuh dan tinggi badan. Kajian antropometri meliputi pengukuran standar tubuh manusia yang aman, nyaman, sehat, efektif dan efisien yang akan meningkatkan kualitas hidup berbagai jenis manusia dan juga akan mempermudah desainer untuk merancang produk tertentu yang memiliki ukuran tertentu untuk diikuti.

Salah satu kegunaan dari penelitian antropometri adalah dengan menerjemahkan data untuk membuat produk yang benar secara ergonomis. Produk dapat berkisar dari pakaian, desain furnitur hingga desain produk. Kategori terpenting yang ditulis dalam buku *Dimensi Manusia dan ruang interior* adalah jenis kelamin dan usia karena pria dan wanita memiliki tipe tubuh yang berbeda dan ukuran anak 10 tahun juga akan berbeda dengan seseorang yang berusia 30 tahun. Gambar 2.1 memberikan panduan tentang bagaimana tingkat mata orang yang berbeda berada. Gambar berikutnya menunjukkan kontras yang menggelegar ketika tipe tubuh yang berbeda duduk.



Gambar 2.23 Pameran yang dirancang untuk berdiri

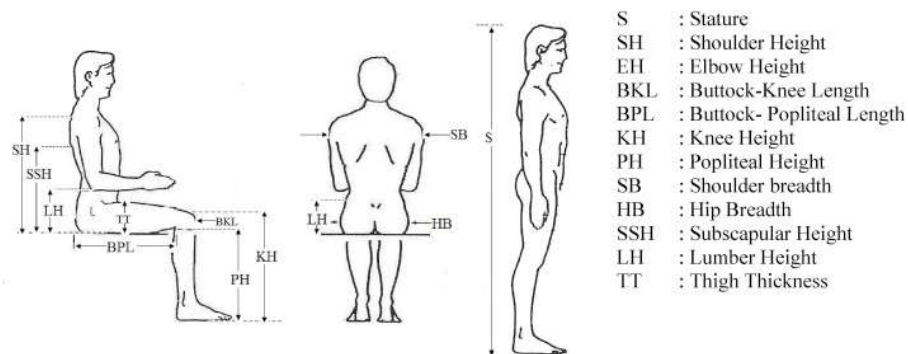
(Sumber: *Human measurement, fitting the User*)



Gambar 2.24 Pameran yang dirancang untuk duduk

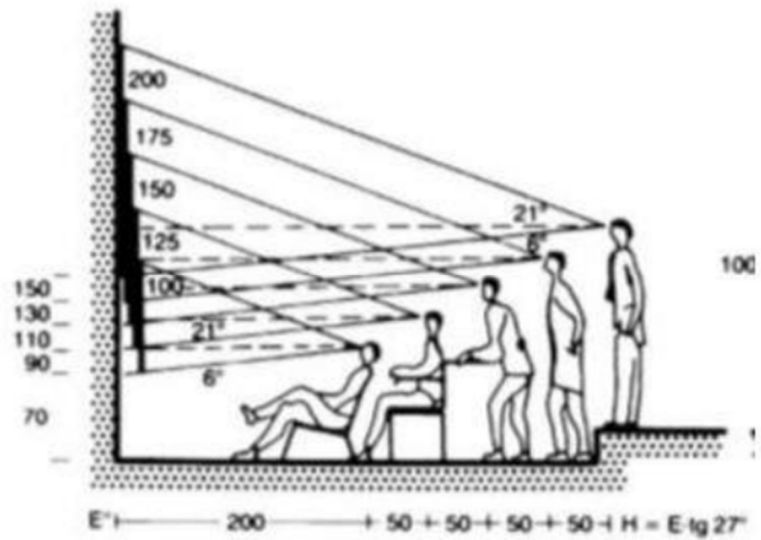
(Sumber: *Human measurement, fitting the User*)

Penting bagi perangkat untuk dapat mencapai ke ketinggian dan jenis yang berbeda. Memperkuat konsep ke perangkat ini dapat membantu orang menggunakannya dengan benar. Memiliki desain interaktif juga memberikan interaksi kelompok dan waktu sehingga orang tidak pergi begitu saja dari pameran dalam hitungan detik. Memiliki satu pengguna dengan kelompok penonton yang besar memberikan jeda dan waktu bagi para pengunjung untuk memiliki langkah ketika mereka berada di museum. Gambar 2.1 menunjukkan bagian tubuh yang berbeda yang diukur secara rinci.



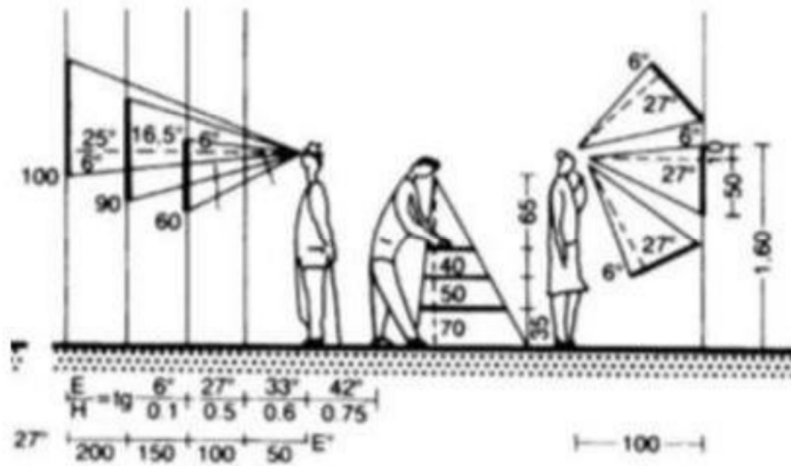
Gambar 2.25 Pengukuran bagian tubuh yang berbeda

(Sumber: *International Journal of Industrial Ergonomics*)



Gambar 2.26 Antropometri Display

(Sumber: Panero, 1979)



Gambar 2.27 Antropometri Display

(Sumber: Panero, 1979)

2.17. Studi Banding

Studi Banding 1: Museum Tekstil Jakarta

Terletak di sisi barat Jakarta, ini adalah lokasi yang memiliki lalu lintas lebih sedikit daripada pusat kota tetapi masih dekat dengan pusat kota yang ditunjukkan pada Gambar 3.1. Digunakan sebagai museum tekstil bersejarah seperti batik, bangunan ini telah digunakan selama lebih dari 50 tahun. Fasad bangunan ditunjukkan pada Gambar 3.2. Studi lengkap ditunjukkan pada Tabel 1.1.

Lokasi:

Jl. Ks. Tubun No.2-4, RT.4/RW.2, Kota Bambu Sel., Kec. Palmerah, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

Arah angin:

- Utara - Masjid
- Selatan - Puskesmas
- Timur - Sungai
- Barat - Perumahan

Tekstil sangat sensitif terhadap cahaya dan angin, hal ini dapat menyebabkannya lebih cepat rusak. Di museum ini, ventilasi dan cahaya tidak sepenuhnya dipantau sehingga masalah karena bangunan ini memiliki jendela yang secara langsung menyinari tekstil halus yang ditunjukkan pada Gambar 3.3

Deskripsi Interior:

- Jendela melengkung dari lantai ke langit-langit di sekitar pintu masuk utama
- 1 jalan keluar
- Langit-langit tinggi
- Pilar persegi besar
- Ubin bermotif batik



Gambar 2.28 Peta Museum Tekstil Jakarta

(Sumber: Google Map)



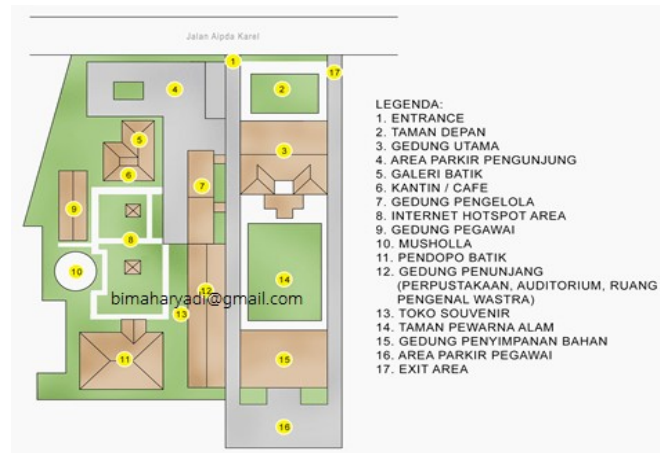
Gambar 2.29 Fasad Museum Tekstil Jakarta

(Sumber: Google Map)



Gambar 2.30 Interior Museum Tekstil Jakarta

(Sumber: Internet)



Gambar 2.31 Map Museum Tekstil Jakarta

(Sumber: Internet)

NO	ASPECT	POTENSI	MASALAH
1.	Lokasi	Tidak terlalu macet	Bukan Area Turis
		Kurang dari 30 menit menuju Jakarta Pusat	
2.	Fungsi	Langit-langit Tinggi	
		Pintu masuk besar	
		Bangunan berkelanjutan	
3.	Kondisi Geografis	Di sebelah jalan yang sibuk sehingga mudah ditemukan	Di sebelah sungai yang bisa banjir saat hujan deras
6.	Akses	Tempat parkir yang luas	Mudah tersesat karena tempatnya besar dengan rambu-rambu kecil
		Area terpisah untuk tujuan berbeda	

7.	Vegetasi	Taman Besar menghindari keramaian di luar gedung	Pemeliharaan Berat
		Tempat parkir yang luas untuk kunjungan maksimal	
8.	Interior	Langit - langit tinggi	
		Berbentuk persegi panjang karena mudah ditata	
			Sistem ventilasi yang buruk
9.	Keamanan	Penutup Kaca untuk tekstil	Sistem pencahayaan dan ventilasi yang tidak terkontrol
		Hambatan	Sirkulasi yang buruk
			Detektor asap dan alat penyiram tidak rata

Tabel 2.2 Tabel Potensi dan Kendala Museum Tekstil Jakarta

(Sumber: internet)

Kesimpulan:

1. Bangunan yang berbeda membuat tempat ini cukup membingungkan karena tanda dan peta tidak ada di seluruh area.
2. Luas keseluruhan museum cukup memadai untuk aktivitas yang tersedia
3. Tindakan pengamanan sangat buruk dan membutuhkan tata letak yang berbeda untuk mencoba menempatkan tekstil halus dari sinar matahari.

4. Fasilitas yang sangat baik karena mereka memiliki bengkel yang orang bisa belajar membuat batik dan ornamen. Ini memberi pengunjung lebih banyak pengalaman yang bisa mereka terapkan.
5. Memiliki taman meningkatkan waktu pengunjung di dalam museum dan juga memberi mereka pengalaman yang utuh.
6. Pengunjung museum biasanya pelajar, keluarga, mahasiswa, pecinta budaya, wisatawan domestik, dan wisatawan asing.
7. Museum tekstil yang sekarang dibangun pada abad ke-19 dan pertama kali digunakan sebagai rumah pribadi seorang pria Prancis.

Studi banding 2: Museum Tekstil dan Fashion London

Ini adalah museum fashion dan tekstil yang terletak di desa Bermondsey, London. Meskipun bukan museum pelukan, museum ini masih mencakup banyak tekstil dan barang fashion yang unik. Museum ini mendedikasikan dirinya untuk fashion kontemporer dan desain tekstil. Museum ini telah berdiri sejak tahun 2003. Gambar 3.2 menunjukkan studi rinci tentang museum.

Lokasi:

83 Bermondsey St, Bermondsey, London SE1 3XF, United Kingdom

Deskripsi Interior:

- Mempunyai langit-langit yang tinggi
- Lantai tingkat yang berbeda
- Interior bentuk persegi panjang
- Jendela kecil yang tidak bisa dibuka
- Satu Pintu Akses Umum

NO.	ASPEK	POTENSI	MASALAH
1.	Kondisi Gedung	Bangunan berbentuk persegi panjang mudah untuk menggunakan area secara efisien	Sulit untuk ditambahkan karena sudah berbentuk

2.	Lokasi	Berada di jantung desa Bermondsey yang modis	Lokasi tidak memiliki tempat parkir
		Banyak tempat wisata seperti balai kota dan pasar	
3.	Fasad	Membuat bangunan lama menjadi tampak modern	Hampir tidak ada lampu yang masuk ke gedung karena jendelanya kecil.
4.	Interior	Langit-langit Tinggi	Menciptakan ruang yang berbeda antar bagian
		Interior persegi panjang	
5.	Safety	Memiliki tingkat lantai yang berbeda	Menggunakan komposisi bentuk untuk menempatkan penghalang secara psikologis

Tabel 2.3 Tabel Potensi dan Kendala Museum Tekstil London

(Sumber: Internet)



Gambar 2.32 Fasad Museum Tekstil London

(Sumber: <https://www.ftmlondon.org/>)



Gambar 2.33 Interior Museum Tekstil London

(Sumber: <https://www.ftmlondon.org/>)

Kesimpulan:

1. Fasilitas seperti workshop, acara, toko tersedia untuk dikunjungi orang.
2. Menggunakan warna eksentrik untuk membuat ruangan lebih menonjol dan memberikan lebih banyak kepribadian.
3. Penempatan pencahayaan yang bagus karena berfokus pada instalasi
4. Tempat menarik terlihat.
5. Tidak memiliki tempat parkir yang luas bisa menjadi alasan beberapa orang tidak akan berkunjung.

