

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Busana anak adalah segala sesuatu yang dipakai anak-anak mulai dari ujung rambut sampai kaki, (Uswatun: 2012) dalam (Sihotang and prihatini 2022). Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, berbagai bahan pakaian juga akan berkembang, desain pakaian juga akan berkembang, dan desain pakaian anak juga akan berkembang. Bahan untuk pakaian anak kemungkinan besar akan dikembangkan lebih lanjut dimasa depan. Menurut Indria Mustika, (2020) dalam Sihotang and Prihatini (2022). Usia anak dikelompokkan menjadi 0-1 tahun disebut masa bayi, 1-5 tahun disebut masa balita, dan usia 6-12 tahun disebut masa sekolah. Syarat-syarat busana anak Menurut Indria Mustika: (2020) adalah sebagai berikut: busana dibuat longgar agar nyaman dan memudahkan untuk bergerak, diberi belahan agar mudah dalam mengenakan dan membukanya, diberi kantong atau saku untuk menyimpan sesuatu, jenis kain mudah menyerap keringat, kuat, sertamudah perawatannya, dan tidak mudah kusut, warna bahan adalah warna-warna yang terang dan cerah yang sesuai dengan karakter anak yang ceria dan energik, serta perlu dihindari warna gelap dan warna tua.

Semakin bertambahnya usia, semakin banyak variasi model, jenis dan bahan pakaian. Model dan jenis pakaian anak sangat beragam. Kemajuan pesat dalam dunia fashion mendorong peningkatan jumlah individu yang berkecimpung dalam industry ini, yang pada gilirannya meningkatkan tingkat kreativitas dan inovasi dalam menciptakan berbagai jenis pakaian. Fashion mencakup gaya atau cara berpakaian yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau acara tertentu untuk meningkatkan penampilan. Berdasarkan kesempatan busana anak terdiri dari busana rumah, busana bermain, busana pesta, busana olahraga, busana sekolah, dan busana rekreasi (Ramadhani&Prahesti,2022) dalam (Ersa Naura Nurina, Indarti, Urip Wahyuningsih, Deny Arifiana 2023). Busana bermain merupakan salah satu

jenis busana anak yang telah berkembang pesat sehingga kini busana bermain memiliki desain yang semakin variatif. Busana anak bermain merupakan busana yang dikenakan anak-anak ketika melakukan aktivitas bermain (Ciptandi, 2018).

Desainer fashion terus menghasilkan karya-karya luar biasa dalam bentuk beragam model busana. Namun, dalam proses produksi, sering kali terjadi pembentukan sisa limbah tekstil yang dikenal sebagai kain perca. Manusia menciptakan sampah melalui tindakan aktivitas sehari-hari, apakah mereka sedang mengindustrialisasi suatu daerah atau hanya melakukan pekerjaan rumah tangga (Nisrina, 2020). Pencemaran terjadi ketika sampah dibuang kelingkungan tanpa melalui proses pengolahan terlebih dahulu. Limbah memiliki dampak negatif pada lingkungan dan kesehatan manusia dalam jumlah tertentu, sehingga penting untuk mengelolanya secara efektif. Industri fashion juga berkontribusi pada produksi limbah, seperti kain perca.

Limbah anorganik dari kain perca memberikan beberapa dampak serius bagi lingkungan dan kesehatan apabila tidak ditangani dengan baik. Dampak buruk tersebut antaralain: Merusak biota didalam tanah dalam jangka waktu tertentu seperti organisme dan fauna tanah. Organisme tanah berperan dalam proses dekomposisi bahan organik, distribusi, dan pencampuran bahan organik serta musuh bagi patogen yang menyerang tanaman, sehingga organism tanah sangat penting dalam membantu pertumbuhan dan produktivitas tanaman (Widyati, 2013).

Kain perca adalah kain yang didapatkan dari sisa-sisa guntingan kain lebar pada proses pembuatan pakaian atau garment, kerajinan dan berbagai produk tekstil lainnya (Fanny, 2018) dalam (Safiil Maarif and Nahlia Rakhmawati). Apabila kain perca ini bisa dimanfaatkan dengan baik, maka akan menghasilkan produk yang bernilai ekonomis (memiliki nilai jual) dan juga bisa mengurangi limbah di lingkungan masyarakat. Limbah ini berasal dari proses produksi industri fashion dan dapat memberikan dampak yang merugikan jika tidak dikelola dengan baik. Bagi sebagian besar pelaku usaha,

seperti pabrik garmen atau penjahit konveksi, kain perca dianggap sebagai limbah yang perlu dibuang. Hal ini disebabkan oleh jumlah kain perca yang sangat besar, yang membuat proses pengolahan ulang menjadi tugas yang memakan waktu. Meskipun begitu, pembuangan kain perca tanpa pertimbangan dapat menyebabkan masalah serius. Limbah anorganik seperti kain perca tidak dapat terurai karena kurangnya peran mikroorganisme sebagai pengurai. Penanganan yang tidak tepat dapat berdampak negative pada lingkungan, seperti pemusnahan melalui pembakaran yang dapat menghasilkan gas berbahaya dan mencemari udara. Jika kain perca, yang merupakan limbah padat, dibuang dengan cara dikubur, ini juga dapat mencemari air dan tanah. Solusi penanganan yang dapat memberikan prioritas tertinggi pada pengelolaan limbah terhadap lingkungan adalah menerapkan konsep baru pengelolaan sampah, yaitu 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle).

Prinsip pertama, berkaitan dengan tindakan yang dapat mengurangi potensi limbah yang dihasilkan. Prinsip kedua melibatkan penggunaan kembali bahan untuk tujuan yang sama atau serupa. Prinsip ketiga mendorong untuk menggunakan kembali bahan dari pada membuangnya. Kain perca, yang sering dianggap tidak memiliki nilai, ternyata masih dapat diolah menjadi berbagai barang dengan nilai fungsional atau estetika. Pemanfaatan kembali kain perca melibatkan seni keterampilan yang tidak hanya memerlukan keahlian menjahit, tetapi juga kreativitas dan teknik dalam menciptakan karya dari bahan perca. Limbah tekstil dapat diatasi melalui berbagai metode, salah satunya adalah teknik patchwork yang sering digunakan dalam dunia jahit-menjahit.

Teknik patchwork merupakan metode penyambungan potongan-potongan kain yang telah diatur sebelumnya dengan berbagai bentuk yang bervariasi. Penerapan patchwork dalam menyatukan potongan kain telah lama menjadi bagian dari produksi berbagai produk tekstil. Teknik patchwork, yang merupakan suatu bentuk aplikasi, sangat sesuai untuk digunakan pada kain perca karena limbah hasil produksinya memiliki ukuran yang tidak pasti. Keunggulan dari patchwork terletak pada kualitas buatan tangan dan nilai

estetika yang kuat dalam proses produksinya (Kurniasari, 2019). Patchwork sering digunakan sebagai hiasan pada tekstil untuk rumah, termasuk alas piring, taplak meja, selimut, bantal, tas jinjing, dan banyak barang lainnya. Berbagai produk yang dibuat dengan patchwork masih menjadi mainstream dalam produksi linen rumah tangga, dan teknik patchwork yang diterapkan pada pakaian masih jarang, dan biasanya bahan yang dipakai adalah masih menggunakan pemanfaatan kain limbah yang berupa perca kain karena harganya lebih murah. Saat merencanakan desain, harus menyesuaikan dengan berbagai jenis kain perca yang ada. Berbagai jenis pakaian bisnis hingga pakaian formal, mungkin mendapat manfaat dari teknik patchwork (Asmorini & Suhartiningsih, 2013) dalam (Mayang Anggraini Putri and Dewa ayu Made Budhyani). Aplikasi ini jika diimplementasikan pada produk busana tentunya akan menambah nilai pada produk tersebut.

Quilting adalah sebuah teknik menjahit yang menggabungkan dua kain atau lebih dan menyatukannya menjadi material yang tebal dan padat. Semenjak teknik quilting diperkenalkan ke Eropa pada masa Perang Salib, produk-produk quilting semakin terkenal ke seluruh dunia sehingga permintaan pasar pun semakin meningkat (Colby, 1971). Menurut Shizuko Kuroha's (2019) dalam (Asih Retno Dewanti, Susy Irma Adisurya 2021) menyatakan bahwa Quilt adalah seni Patchwork atau appliqué yang disempurnakan dengan melapisi bagian tengahnya dengan Dacron yang kemudian menggabungkan ketiga lapisan menjadi satu dan dimotif jahit jelujur sebagai estetikanya. (Nur Rufaidah 2014 dalam Putri Shaila and Romadhona Chusna Tsani 2023), penerapan teknik quilting sudah banyak diterapkan pada lenan rumah tangga, namun penerapan teknik quilting sebagai hiasan fashion juga terkesan menarik. Teknik quilting terkesan simpel namun pengaruh berat dakron dapat mempengaruhi bentuk relief yang akan muncul pada motif hasil dari teknik quilting tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali potensi teknik patchwork dan quilting dalam pembuatan busana bermain anak dengan

menggunakan kain perca dan menganalisis dampaknya terhadap lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan teknik patchwork dan quilting menggunakan bahan daur ulang dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya pemikiran kreatif dan berkelanjutan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi mereka yang tertarik untuk menciptakan pakaian (fashion) dan produk yang unik dan berkelanjutan, serta dapat mendorong kreativitas masyarakat dunia fashion limbah industri tekstil. Dengan ini, peneliti tertarik untuk mengangkat tema tersebut dalam penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengelolaan Limbah Kain Perca dengan Teknik Patchwork dan Quilting Sebagai Busana Bermain Anak.”**

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang terla luluas, maka batasan masalah ini akan dikaji yaitu:

1. Material kain perca yang sudah tidak terpakai
2. Hasil jadi busana dengan kain perca
3. Teknik yang digunakan adalah patchwork dan Quilting
4. Mengurangi limbah kain

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam tugas akhir yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan busana bermain anak menggunakan kain perca dengan teknik patchwork dan quilting?
2. Bagaimana pengaruh hasil jadi dari pengelolaan limbah kain perca sebagai busana bermain anak dengan teknik patchwork dan quilting?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam memenuhi tugas akhir sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan busana bermain anak menggunakan kain perca dengan teknik patchwork dan quilting
2. Untuk mengetahui hasil jadi dari pengelolaan limbah kain perca sebagai

busana bermain anak dengan teknik patchwork dan quilting

E. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat mendukung gaya hidup berkelanjutan dengan meminimalkan limbah tekstil dan meningkatkan nilai jual produk tersebut dengan menggunakan kain perca.
2. Penelitian ini dapat memperkenalkan busana bermain anak dengan teknik patchwork dan quilting dari kain perca supaya banyak dikenal dan menarik perhatian terhadap masyarakat umum serta dapat memberikan tanggapan dan masukan berharga untuk pengembangan produk dan kreativitas dalam desain produk dengan menggunakan limbah kain perc