

**PERANCANGAN BUKU VISUAL PANDUAN *UPCYCLE***  
**SEBAGAI PENERAPAN *SUSTAINABLE FASHION***



**1712458024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN BUKU VISUAL PANDUAN *UPCYCLE***  
**SEBAGAI PENERAPAN *SUSTAINABLE FASHION***



**1712458024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Penciptaan/Preancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU VISUAL PANDUAN UPCYCLE SEBAGAI PENERAPAN SUSTAINABLE FASHION** diajukan oleh Valentine Jubelina Umboh, NIM 1712458024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Pengaji

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn

NIP 19850103 201504 1 001/ NIDN 003019850

Pembimbing II/Pengaji

Alit Ayu Dewantari, M.Sn

NIP 19890613 202012 2013/ NIDN 0013068909

Cognate/ Pengaji Ahli

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017/ NIDN 0006017002

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 00030018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP 1969108 199303 1 001/NIDN 000811690

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **VALENTINE JUBELINA UMBOH**  
NIM : **1712458024**  
Fakultas : **SENI RUPA**  
Jurusan : **DESAIN**  
Program Studi : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU VISUAL PANDUAN UPCYCLE SEBAGAI PENERAPAN SUSTAINABLE FASHION** adalah karya asli perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggungjawab.

Yogyakarta, 25 Januari 2023

Valentine Jubelina Umboh

NIM 1712458024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmatnya perancangan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Visual Panduan *Upcycle* Sebagai Penerapan *Sustainable fashion*” telah selesai. Perancangan tugas akhir ini adalah syarat akademis untuk mendapatkan gelar Sarjana Satu (S-1), program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Diharapkan Perancangan ini dapat memberi informasi dan dapat dijadikan referensi sehingga bermanfaat bagi bumi dan seisinya. Adapun kekurangan dalam perancangan ini, penulis mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Oleh karena itu, saran dan kritik dipersilahkan agar menjadi lebih baik kedepannya.



Yogyakarta, 1 Januari 2022

Valentine Jubelina Umboh

1712458024

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak atas terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih ditunjukkan kepada:

1. Keluarga penulis terutama Ibu tercinta, Ibu Olga Saroinsong yang menjadi pendukung dan penyemangat selama kuliah dan proses penggerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Prof, Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M. selaku Pembimbing I atas masukan dan saran selama menjalani Tugas Akhir.
7. Alit Ayu Dewantari, S.Sn., M. Sn. selaku Pembimbing II atas masukan dan saran selama menjalani Tugas Akhir.
8. Bapak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen Pengaji Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen dan staf pengajar di Progam Studi Desain Komunikasi Visual..
10. Terima kasih kepada seluruh teman yang selalu ada dan membantu, terimakasih banyak atas bantuan yang diberikan selama menjalani masa kuliah.
11. Terima kasih kepada Jesse Manuel dan Andreas yang telah membantu dan memberi dukungan selama menjalani masa kuliah dan tugas akhir.
12. Terima kasih kepada Danu dan Eugene yang juga telah membantu penggerjaan tugas akhir
13. Kepada narasumber yang telah membantu mengisi kuisioner.
14. Terima kasih atas bantuan yang diberikan kepada teman-teman dan kerabat yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

## **LEMBAR PERNYATAAN**

### **PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

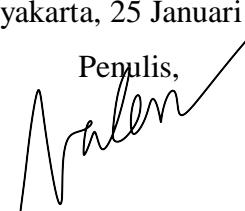
Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **VALENTINE JUBELINA UMBOH**  
NIM : **1712458024**  
Fakultas : **SENI RUPA**  
Jurusan : **DESAIN**  
Program Studi : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU VISUAL PANDUAN UPCYCLE SEBAGAI PENERAPAN SUSTAINABLE FASHION**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 25 Januari 2023

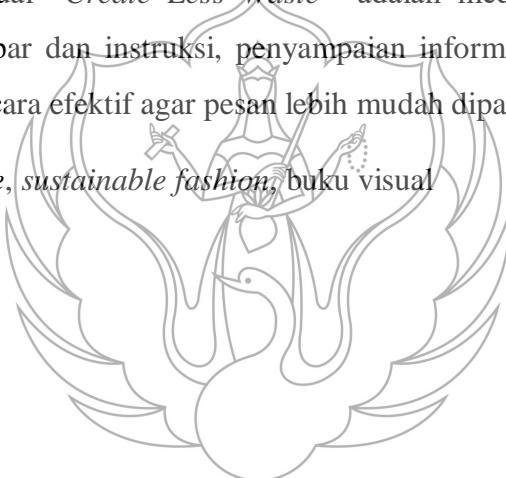
Penulis,  
  
Valentine Jubelina Umboh

NIM 1712458024

## **ABSTRAK**

Industri *Fashion* adalah salah satu industri terbesar di dunia. Dibalik glamornya dunia *fashion*, terdapat banyak dampak buruk yang dihasilkan. Industri *fashion* menjadi salah satu industri penyumbang sampah terbesar di dunia, tidak hanya berdampak buruk bagi lingkungan, industri *fashion* juga berdampak buruk bagi lingkungan sosial. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menganggulangi permasalahan tersebut. *Sustainable fashion* muncul sebagai gerakan menanggulangi dampak buruk yang dihasilkan industri *fashion*. Mulai dari hal kecil seperti memakai baju berulang kali sampai rusak hingga melakukan *upcycle* pada baju yang tidak terpakai. Buku visual “*Create Less Waste*” adalah media yang dikemas dengan menggunakan gambar dan instruksi, penyampaian informasi dalam buku visual ini menjadi salah satu cara efektif agar pesan lebih mudah dipahami oleh target audiens.

Kata kunci: *Upcycle*, *sustainable fashion*, buku visual



## **ABSTRACT**

*The Fashion Industry is one of the largest industries in the world. Behind the glamor of the fashion world, there are many bad effects that are produced. The fashion industry is one of the largest waste contributor industries in the world, not only having a bad impact on the environment, the fashion industry is also having a bad impact on the social environment. Many things can be done to overcome this problem. Sustainable fashion emerges as a movement to overcome the negative impacts produced by the fashion industry. Starting from small things like wearing clothes repeatedly until they break down to upcycling unused clothes. The visual book "Create Less Waste" is a media that is packaged using pictures and instructions, which encourages the information in this visual book to become an effective way to make the message more easily understood by the target audience.*

*Keywords:* Upcycle, Sustainable Fasion, visual book



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	v
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	vi
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	vii
<b>PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	vii
<b>ABSTRAK.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xii
<b>BAB I.....</b>	1
<b>PENDAHULUAN .....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan .....	6
H. Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II .....</b>	9
A. Identifikasi.....	9
B. Tinjauan Ilustrasi .....	14
C. Analisis .....	27
<b>BAB III.....</b>	30
<b>KONSEP DESAIN .....</b>	30
A. Konsep Media.....	30
B. Program Kreatif .....	32

<b>BAB IV .....</b>	<b>39</b>
<b>VISUALISASI DESAIN .....</b>	<b>39</b>
A. Data Visual .....	39
B. Visual utama.....	41
<b>BAB V.....</b>	<b>65</b>
<b>PUNUTUP.....</b>	<b>65</b>
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>71</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tipe buku cerita bergambar yang disarankan untuk anak usia 8 tahun .	11
Gambar 2. 3 . Buku ensiklopedia yang berisi campuran antara foto, gambar, grafis dan infografis. ‘‘ <i>Britannica All New Children’s Encyclopedia</i> ’’ .....	11
Gambar 2. 4. Karya Laura Laine .....	17
Gambar 2. 5 Baavla, The Charmer .....	18
Gambar 2. 6 Koleksi Bode yang dilukis tangan diatas jaket .....	23
Gambar 2. 7. Jaket Koleksi Bode .....	23
Gambar 2. 8 pakaian koleksi Diana Rikarsari x <i>Urban Outfitters</i> . .....	24
Gambar 3. 1 Palet Warna.....	35
Gambar 3. 3 <i>Font cover</i>	
Gambar 4. 1 Refrensi Buku Ilustrasi .....	40
Gambar 4. 2 Kolase .....	40
Gambar 4. 3 Sketsa .....	41
Gambar 4. 4 Ilustrasi Fashion .....	41
Gambar 4. 5 Ilustrasi <i>Fashion</i> .....	42
Gambar 4. 6 Sketsa <i>Layout</i> .....	43
Gambar 4. 7 Sketsa <i>Layout</i> .....	43
Gambar 4. 8 <i>Layout</i> .....	44
Gambar 4. 9 Font Judul.....	45
Gambar 4. 10 Font Judul.....	45
Gambar 4. 11 Palet Warna .....	46
Gambar 4. 12 Halaman 1-2 buku <i>Create Less Waste</i> .....	48
Gambar 4. 13 Halaman 3-4 buku <i>Create Less Waste</i> .....	49
Gambar 4. 14 Halaman 6-7 buku <i>Create Less Waste</i> .....	49
Gambar 4. 15 Halaman 8-9 buku <i>Create Less Waste</i> .....	50
Gambar 4. 16 Halaman 10-11 buku <i>Create Less Waste</i> .....	50
Gambar 4. 17 Halaman 14-15 buku <i>Create Less Waste</i> .....	51

Gambar 4. 18 Halaman 16-17 buku <i>Create Less Waste</i> .....	51
Gambar 4. 19 Halaman 17-18 buku <i>Create Less Waste</i> .....	52
Gambar 4. 20 Halaman 20-21 buku <i>Create Less Waste</i> .....	52
Gambar 4. 21 Halaman 21-22 buku <i>Create Less Waste</i> .....	53
Gambar 4. 22 Halaman 23-24 buku <i>Create Less Waste</i> .....	53
Gambar 4. 23 Halaman 27-28 buku <i>Create Less Waste</i> .....	54
Gambar 4. 24 Halaman 29-30 buku <i>Create Less Waste</i> .....	54
Gambar 4. 25 Halaman 31-32 buku <i>Create Less Waste</i> .....	55
Gambar 4. 26 Halaman 33-34 buku <i>Create Less Waste</i> .....	55
Gambar 4. 27 Halaman 37-38 buku <i>Create Less Waste</i> .....	56
Gambar 4. 28 Halaman 39-40 buku <i>Create Less Waste</i> .....	56
Gambar 4. 29 Halaman 41-40 buku <i>Create Less Waste</i> .....	57
Gambar 4. 30 Halaman 43-44 buku <i>Create Less Waste</i> .....	57
Gambar 4. 31 Halaman 45-46 buku <i>Create Less Waste</i> .....	58
Gambar 4. 32 Halaman 47-48 buku <i>Create Less Waste</i> .....	58
Gambar 4. 33 Halaman 49-50 buku <i>Create Less Waste</i> .....	59
Gambar 4. 34 Halaman 51-52 buku <i>Create Less Waste</i> .....	59
Gambar 4. 35 Halaman 53-54 buku <i>Create Less Waste</i> .....	60
Gambar 4. 36 Halaman 55- 56 buku <i>Create Less Waste</i> .....	60
Gambar 4. 37 Halaman 57-58 buku <i>Create Less Waste</i> .....	61
Gambar 4. 38 Halaman 59-60 buku <i>Create Less Waste</i> .....	61
Gambar 4. 39 Halaman 61-62 buku <i>Create Less Waste</i> .....	62
Gambar 4. 40 <i>Tote bag patchwork</i> .....	62
Gambar 4. 41 <i>Pouch Patchwork</i> .....	63
Gambar 4. 42 <i>Feed Instagram</i> .....	63
Gambar 4. 43 <i>Capsule Wrdrobe Paper Doll</i> .....	64
Gambar 4. 44 <i>Bingo</i> .....	64

---

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Industri pakaian adalah salah satu industri terbesar di dunia. Hampir semua negara terlibat dalam rantai pasokan yang meliputi pertanian, manufaktur, proses perawatan, penggunaan, daur ulang dan pembuangan (Speranskaya, 2018). Maka dari itu, dampak buruk yang dihasilkan juga sangat besar. Dalam laporannya, WWF memaparkan sebanyak 115 juta bal kapas (25 juta ton) diproduksi setiap tahunnya dan 45-50% digunakan untuk memproduksi pakaian. Sekitar 85% bahan serat alami seperti wol, linen dan rami terbuat dari bahan dasar kapas. Setidaknya, 2.700 liter air dibutuhkan untuk memproduksi satu kaos berbahan dasar kapas (WWF, 2007). Penggunaan air dan energi secara terus-menerus selama produksi menghasilkan limbah kimia dan menghasilkan racun. Tidak hanya berdampak buruk pada lingkungan, kondisi lingkungan yang tidak aman juga berdampak buruk dari segi sosial terutama bagi pekerja wanita.

Kurang lebih 80% pekerja dalam industri pakaian adalah wanita. Kasus seperti diskriminasi, pelecehan seksual dan kekerasan terhadap wanita terjadi akibat kondisi lingkungan pekerjaan yang tidak aman. Dampak buruk terhadap kesehatan seperti risiko terkena kanker payudara, keguguran dan terkena paparan kimia beracun terus-menerus (Fender, 2014).

*Fashion* merupakan kebutuhan primer setiap umat manusia. Tidak hanya sebagai kebutuhan, *fashion* juga menjadi wadah seseorang untuk mengekspresikan diri sendiri. *fashion* berkaitan dengan gaya hidup . Gaya hidup seseorang dapat dilihat dari cara berpakaian orang tersebut. Peran *fashion* dalam gaya hidup menunjukkan status sosial, pekerjaan bahkan gender dari seorang individu. (Hendariningrum & Susilo, 2008). *Fashion* tidak lepas dari kata tren. Semua aspek dalam *fashion* berubah berdasarkan

tren, tren berubah dengan cepat dan akan selalu berubah. Tentunya, agar terlihat modis, masyarakat akan terus berubah mengikuti untuk mengikuti tren yang sedang populer pada saat itu.

Tren menjadi salah satu faktor lahirnya *fast fashion*. Pada akhir 1980-an, istilah *fast fashion* diperkenalkan dalam dunia bisnis. *Fast fashion* diterapkan oleh beberapa perusahaan industri pakaian saat ini. Dalam industri *fashion* telah terjadi pergeseran sistem pada tren itu sendiri, dimana sebelumnya tren diciptakan oleh desainer dan sekarang tren ditentukan oleh konsumen serta permintaan pasar. (Barnes & Lea-Greenwood, 2008) Fenomena ini juga mengubah fokus mereka dalam memproduksi pakaian, sebelumnya memproduksi pakaian berdasarkan prediksi tren dan sekarang memproduksi pakaian menurut permintaan konsumen. Pergantian mode atau tren yang cepat menuntut industri tekstil pakaian ready to wear (pakaian jadi) untuk memproduksi pakaian dengan massal akibat peningkatan permintaan dan daya beli konsumen dalam kurun waktu cepat dengan biaya yang murah dan kualitas yang rendah. Rata-rata konsumen pada tahun 2014 membeli 60% lebih banyak pakaian dibandingkan pada tahun 2000 (Drew & Yehounme, 2017). Dibalik kesuksesannya, *fast fashion* bertanggung jawab atas dampak buruk yang dihasilkan. *Fashion* menjadi industri terbesar kedua yang menimbulkan dampak bahaya pada lingkungan. *Fast fashion* sering disebut sebagai pakaian sekali pakai (Bhardwaj & Fairhurst, 2010). Selain konsumsi pada pakaian berlebih meningkat setiap tahunnya, pakaian yang dibuang semakin banyak jumlahnya. Selain karena tren yang berubah, pakaian yang diproduksi dengan kualitas rendah juga cepat rusak. Maka dari itu, setidaknya pakaian hanya dikenakan sebanyak 10 kali atau kurang (Fletcher, 2010).

Setiap tahun, industri *fashion* menghasilkan 1,5 juta ton sampah. (Mahajan, 2012). Saat ini, fenomena *fast fashion* banyak diadopsi oleh brand *fashion* ternama seperti Zara, H&M, Uniqlo dan masih banyak brand ternama lainnya. Brand *fast fashion* mengganti model pakaian setiap dua

minggu sekali (Morgan & Birtwistle, 2009) yang mendorong konsumen untuk lebih sering membeli pakaian.

Kini, konsumen lebih sadar dan peduli akan dampak buruk yang dihasilkan industri *fashion* baik dari lingkungan, kesehatan dan sosial. Dalam laporan Brundtland, istilah sustainability diciptakan pada tahun 1987 yang artinya memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan kebutuhan generasi mendatang (Keeble, 2002). *Sustainable fashion* adalah gerakan yang bertujuan untuk meminimalkan dampak negatif bagi lingkungan dan memaksimalkan dampak positif alias memberi manfaat bagi pekerja dengan tujuan mengurangi angka kemiskinan (Gardetti & Muthu, 2015). *Fashion* telah lama berfokus pada keuntungan tanpa memperhatikan dampaknya terhadap lingkungan dan sosial. Di Eropa, limbah pakaian akan dihancurkan dengan cara dibakar, sisanya akan disortir berdasarkan kualitas. Hasilnya akan disumbangkan, digunakan kembali atau dijual kemudian didaur ulang (Resta, Gaiardelli, Pinto, & Dotti, 2016). *Sustainable fashion* menawarkan berbagai macam cara dalam mengatasi dampak buruk yang dihasilkan industri *fashion*, dimulai dari hal kecil seperti memakai pakaian berulang kali, mencuci pakaian sesuai bahan, merawat pakaian agar lebih tahan lama dan membeli pakaian seperlunya. Bagi peminat *fashion*, penerapan *sustainable fashion* dapat dilakukan dengan cara seperti closet-cleanout (membersihkan/mensortir lemari pakaian), mendonasi pakaian yang sudah tidak terpakai, menerapkan konsep capsule wardrobe dan belanja second-hand/ trifiting yang dapat menjadi alternatif *fast fashion*.

*Upcycle* menjadi salah satu cara yang menjanjikan dalam menangani limbah pakaian. *Upcycle* menambah nilai dan tujuan baru pada produk yang sudah tidak terpakai seperti memberi kehidupan baru pada barang tersebut. Dalam 20 tahun terakhir, konsumsi akan *fast fashion* menyumbang limbah tekstil 2 kali lipat lebih banyak, rata-rata orang amerika membuang sekitar 70 pon tekstil pertahun (Pandit, 2020). Adanya ketersediaan *fast fashion*

yang tinggi menimbulkan peningkatan pada konsumsi pakaian yang berlebihan. Oleh karena itu, dalam mengurangi limbah tekstil perlu adanya partisipasi dari masyarakat. Masalah ini menimbulkan solusi cara mengenalkan dan memberi panduan yang mudah dipahami yaitu dengan membuat perancangan media berbentuk buku visual panduan *upcycle* sebagai penerapan *sustainable fashion*.

### B. Rumusan Masalah

Dengan menggunakan panduan pendekatan kreatif, penerapan *sustainable fashion* juga dapat dilakukan dengan mudah dan menyenangkan. Maka dari itu, penulis membuat rumusan masalah:

Bagaimana merancang buku visual panduan *upcycle* sebagai penerapan *sustainable fashion*?

### C. Batasan Masalah

Dalam perancangan ini, batasan masalah mencangkup pada pengetahuan dan panduan dasar seputar *sustainable fashion*, pengetahuan dan panduan *upcycle* dalam mengelola limbah pakaian sebagai bentuk penerapan *sustainable fashion*. Media yang dipilih adalah buku visual dengan target audiens anak muda usia 16-28 tahun.

### D. Tujuan Perancangan

Perancangan buku visual ini berisi wawasan dan panduan seputar *upcycle* sebagai bentuk penerapan *sustainable fashion*. Pendekatan dilakukan berdasarkan sasaran target *audience* yakni kaum muda yang memiliki perhatian khusus di bidang *fashion* dan kepedulian terhadap lingkungan serta memiliki jiwa kreatif. Perancangan buku visual ini menjadi panduan pengelolan limbah pakaian dengan tujuan mengurangi limbah pakaian.

## **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi masyarakat
  - a. Buku ini dapat menimbulkan kesadaran akan dampak buruk yang dihasilkan industri *fashion*.
  - b. Buku ini dapat memberi wawasan dan panduan penerapan *sustainable fashion* yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan masyarakat akan lebih bijak dalam berbelanja pakaian dan mengelola limbah pakaian.
2. Bagi target *audience*
  - a. Sebagai kaum muda yang memiliki kesadaran akan lingkungan serta memiliki jiwa kreatif maka buku ini dapat menjadi panduan dalam mengolah limbah pakaian dan mengubah kebiasaan terhadap penerapan *fashion*.
  - b. Panduan *upcycle* dapat menginspirasi pembaca untuk berkarya dengan bahan seadanya sekaligus mengasah kreativitas.
3. Buku ini dapat menambah wawasan mengenai *upcycle* sebagai penerapan *sustainable* dan menjadi media pendukung gerakan *sustainable fashion* agar tujuan dari *Sustainable fashion* itu sendiri tercapai.

## **F. Definisi Operasional**

Definisi Operasional Perancangan Buku Visual Panduan *Upcycle*  
Sebagai Penerapan *Sustainable fashion* :

### 1. Perancangan

Dalam bukunya yang berjudul "*Organization and Management: Basic Systems Concepts*" Willian A. Shorde menulis bahwa perancangan adalah sarana mengubah persepsi tentang kondisi suatu lingkungan kedalam rencana yang berarti dan dapat dilakukan dengan teratur. Diharapkan agar teknik efektif dalam menciptakan hasil akhir yang baik.

## 2. Buku visual

Buku visual adalah buku yang berisi tulisan dan gambar. Adanya gambar untuk melengkapi penjelasan tulisan. Agar lebih mudah menyerap informasi dan lebih menarik untuk dipahami.

## 3. *Upcycle*

Salah satu cara alternatif dalam mengatasi limbah tekstil adalah *upcycling*. *Upcycle* adalah proses mengubah limbah atau produk yang tidak berguna menjadi produk baru yang dapat digunakan kembali (Pandit, et. al., 2020).

## 4. Panduan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, panduan diartikan sebagai petunjuk; penunjuk; pengiring.

## 5. *Sustainable fashion*

*Fashion* merupakan cara untuk berekspresi. Menurut Simmel (Simmel, 1957) *fashion* adalah bentuk imitasi dan bentuk penyesuaian dalam lingkungan sosial. *Sustainable fashion* adalah gerakan yang bertujuan untuk meminimalkan dampak negatif bagi lingkungan dan memaksimalkan dampak positif alias memberi manfaat bagi pekerja dengan tujuan mengurangi angka kemiskinan (Gardetti & Muthu, 2015)

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan

#### a. Data Verbal

Data verbal berbentuk teori dan informasi yang dikumpulkan dari sumber literasi berupa buku, artikel, jurnal dan sumber berupa tulisaan yang dibuat oleh sumber terpercaya yang berkaitan dengan bahasan terkait perancangan ini seperti informasi mengenai *sustainable fashion*, *upcycle*, buku visual.

b. Data Visual

Data Visual berbentuk gambar berupa ilustrasi, foto dan infografis yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas dalam perancangan ini.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Internet

Mengupulkan informasi dan data seperti infografis, artikel, jurnal dan video melalui sumber yang dapat dipertanggung jawabkan lewat internet.

b. Data Pustaka

Mengumpulkan informasi dan data dari data pustaka berupa buku, jurnal dan karya tulis untuk menambah dan memperkuat topik dalam perancangan

3. Analisa Data

Dalam proses perancangan buku visual ini, menggunakan metode analysis 5W+1H sebagai berikut:

- a. What : Apa yang akan dibahas dalam perancangan ini?
- b. Who : Siapa target *audience* dari perancangan buku visual ini?
- c. When : Kapan buku visual ini akan dipublikasi dan diproduksi?
- d. Where : Dimana Perancangan ini diproduksi?
- e. Why : Mengapa mengangkat topik tersebut perancangan yang akan dibuat?
- f. How : Bagaimana membuat perancangan buku visual yang efektif dan tepat sesuai target *audience*?

## H. Skematika Perancangan

