

TUGAS AKHIR PERANCANGAN
PERANCANGAN KONSEP VISUAL WEBSITE
PENGENALAN SUSTAINABLE FASHION
UNTUK REMAJA



PERANCANGAN

Marina Masud Mizoguchi

1612420024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN KONSEP VISUAL WEBSITE PENGENALAN SUSTAINABLE FASHION UNTUK REMAJA, diajukan oleh Marina Masud Mizoguchi, NIM 1612420024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003 / NIDN
0025118007

Pembimbing II / Anggota


Edi Jatmiko, S.Sn., M. Sn.

NIP 198501032 015041 001 / NIDN
0030198507

Cognate / Anggota


Andika Indrayana, S. Sn., M. Ds.

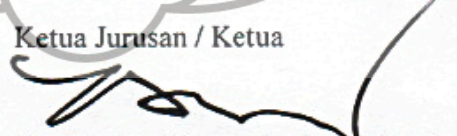
NIP 19821113 201404 1 001 / NIDN
0013118201

Ketua Program Studi DKV / Ketua / Anggota


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

NIP 19870103 201504 1 002 / 0003018706

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. Limbu Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906





HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat serta keberkahan-Nya, dari hati yang mendalam penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada kedua orang tua, saudara dan kerabat yang selalu mendoakan dan mendukung. Kepada dosen pembimbing yang senantiasa bersabar dan rela meluangkan waktu membimbing penyelesaian Tugas Akhir ini. Kepada teman-teman yang sudah membantu dan menemani selama ini.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'Ala atas segala limpahan rahmat ilmu serta keberkahan-Nya. Oleh karena-Nya penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini dengan baik, dimana hal tersebut menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institusi Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul **PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN SUSTAINABLE FASHION UNTUK REMAJA.**

Tugas Akhir merupakan puncak dari pendidikan dalam menerapkan apa yang sudah diterima selama menjalani masa studi. Ilmu-ilmu yang diterima kemudian diterapkan dan dituangkan menjadi sebuah perancangan website. Tujuan dari perancangan website ini adalah untuk memudahkan serta memberi informasi tentang pentingnya menerapkan konsep sustainable fashion dalam kehidupan sehari-hari khususnya remaja. Hasil dari perancangan ini tentunya memiliki banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan dan terbuka akan segala kritik maupun saran yang membangun demi perbaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat kekurangan, penulis memohon maaf. Semoga bisa menjadi manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 5 April 2021

 Penulis,

Marina Masud Mizoguchi

NIM 16124290024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Yulriawan, M.Hum., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T., selaku Pembantu Dekan II, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn., selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
7. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi dalam proses pembuatan perancangan ini.
9. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II dan dosen wali yang telah sabar membimbing dan memberikan masukan untuk dalam proses pembuatan perancangan ini.
10. Ashr Lian Alviani, S.Ds., selaku sahabat sejak semester I yang telah mendukung serta mendengarkan keluh kesah penulis selama masa perkuliahan.
11. Muhammad Salmon Purwandi, selaku sahabat saya yang telah mengajarkan serta mendengarkan keluh kesah penulis selama masa perkuliahan.
12. Bintang Renjana Aditya, selaku pendukung penulis.

13. Amelia Junita Hartono, S.Ds., selaku sahabat yang menyelamatkan penulis saat sakit lambung.
14. Kepada Natasha Namoru, selaku narasumber dari Untuk Bhumi yang sudah meluangkan waktunya untuk diwawancarai.
15. Untuk Bapak Masud, Ibu Nanako, dan Kentaro yang telah banyak memberi semangat, doa dan support dalam proses perancangan ini.
16. Untuk semua teman-teman yang sudah hadir dan memeriahkan kehidupan perkuliahan.
17. Untuk seluruh masyarakat yang sudah mendukung kehidupan penulis selama masa perkuliahan.
18. Untuk teman-teman Kidang Alas 2016, terima kasih banyak atas kebersamaan dan saling supportnya.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marina Masud Mizoguchi

NIM : 1612420024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN SUSTAINABLE FASHION UNTUK REMAJA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 5 April 2021

Yang membuat pernyataan,



Marina Masud Mizoguchi

NIM 1612420024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marina Masud Mizoguchi

NIM : 1612420024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN SUSTAINABLE FASHION UNTUK REMAJA**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 5 April 2021

Yang membuat pernyataan,



Marina Masud Mizoguchi

NIM 1612420024

ABSTRAK

PERANCANGAN WEBSITE PENGENALAN SUSTAINABLE FASHION UNTUK REMAJA.

Marina Masud Mizoguchi

1612420024

Industri fashion adalah salah satu penyumbang limbah terbesar di bumi. Meskipun hal itu adalah fakta yang banyak diketahui masyarakat, namun tetap saja banyak produk - produk fast fashion laris terjual. Hal ini menunjukkan banyak konsumen fast fashion yang kebanyakan adalah remaja tidak peduli atau bahkan tidak tahu tentang masalah yang ditimbulkan oleh industri fashion. Cepatnya arus pergantian mode yang selalu diikuti oleh remaja akan mengakibatkan banyaknya pakaian bekas yang tidak di daur ulang dan berakhir menjadi limbah. Padahal dengan menerapkan konsep sustainable fashion dapat mengurangi limbah fashion.

Perancangan ini dibuat untuk mempermudah remaja agar timbul kesadaran akan pentingnya mendaur ulang dan bertanggung jawab atas produk fashion yang dikonsumsi. Dari hasil penelitian ini selanjutnya dapat digunakan sebagai landasan merancang media yang mampu dijangkau oleh siapapun dan dimanapun khususnya remaja. Website dinilai menjadi media yang efektif dan efisien, selain dengan kelebihan membuat konten yang banyak.

Kata kunci: *sustainable fashion*, website, limbah.

ABSTRACT

WEB DESIGN OF SUSTAINABLE FASHION INTRODUCTION FOR ADOLESCENTS

Marina Masud Mizoguchi

1612420024

The fashion industry is one of the biggest contributors to waste on the earth. Even though this is a fact that is widely known by the public, there are still many fast fashion products selling well. This shows that many fast fashion consumers, mostly adolescents, don't care or even don't know about the problems posed by the fashion industry. The fast flow of fashion trends changes that are always followed by teenagers will result in many used clothes that are not recycled and end up as waste. In fact, applying the concept of sustainable fashion can reduce fashion waste.

This research is made to make it easier for teenagers to raise awareness of the importance of recycling and being responsible for the fashion products they consume. From the results of this study, then it can be used as a basis for designing media that can be reached by anyone and anywhere, especially teenagers. The website is considered to be an effective and efficient medium, apart from the advantages of creating a lot of content.

Keywords: sustainable fashion, website, waste.

DAFTAR ISI

PERANCANGAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	viii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Masalah	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan.....	6
H. Skematika Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISI DATA.....	12
A. Landasan Teori	12
1. Tinjauan Tentang Website	12
2. Fungsi Website	13
3. Tinjauan Desain Website	15
4. Ilustrasi.....	22
5. Warna	29
6. Skema Warna.....	31
7. Psikologi Warna.....	34

DAFTAR ISI

8. Ikon	35
9. Fotografi	36
10. Gambar	37
11. Tipografi	39
12. Typography AntarMuka Pengguna	44
13. Tinjauan <i>Sustainable fashion</i>	44
14. Bahan <i>Sustainable fashion</i>	53
15. Penerapan <i>Sustainable fashion</i>	60
16. Data Klien	62
B. Analisis Data	64
1. What (Obyek)	64
2. Why	65
3. Who	65
4. Where	65
5. When	65
6. How	66
C. Kesimpulan	66
BAB III KONSEP PERANCANGAN	67
A. Konsep Media	68
1. Tujuan Media	68
2. Strategi Media	68
3. Analisis Media Serupa	69
B. Konsep Kreatif	73
1. Tujuan Kreatif	73
2. Strategi Kreatif	73
BAB IV PERANCANGAN KARYA	98

DAFTAR ISI

A. Penjaringan Ide Awal.....	98
1. Studi Ilustrasi.....	98
2. Studi Lay-out Website.....	99
3. Studi Tipografi.....	100
4. Studi Warna	101
B. Wireframing.....	102
1. Low-fidelity Wireframe	102
2. High-fidelity Wireframe.....	104
C. Media Pendukung	105
1. Post Media Sosial Instagram	105
2. Stiker Whatsapp.....	106
3. Poster.....	107
4. Tote Bag	108
5. Brosur.....	109
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
JURNAL.....	113
WEBTOGRAFI	113
LAMPIRAN	116
A. Sumber Gambar Karya Utama.....	116
B. Dokumentasi Sidang	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skematika Perancangan	11
Gambar 2.1 Proses UCD	15
Gambar 2.2 Anatomi website	18
Gambar 2.3 Contoh Grid website 16 kolom.....	20
Gambar 2.4 Header website asimetris.....	21
Gambar 2.5 Header website simetris	21
Gambar 2.6 Contoh Gambar Karikatur.....	24
Gambar 2.7 Ilustrasi Anak.....	25
Gambar 2.8 Ilustrasi Iklan Produk Dollar Shave Club.....	26
Gambar 2.9 Contoh Flat Illustration.....	27
Gambar 2.10 Contoh textured illustration.....	27
Gambar 2.11 Contoh Abstract Illustration.....	28
Gambar 2.12 Contoh 3D	29
Gambar 2.13 Lingkaran Warna	31
Gambar 2.14 SkemaWarnaTriadik.....	32
Gambar 2.15 Website Crayola	32
Gambar 2.16 Warna Split Komplementer.....	33
Gambar 2.17 Website Skuid.....	33
Gambar 2.18 SkemaWarnaAnalogus.....	34
Gambar 2.19 Website Good Work	34
Gambar 2.20 Outline Icon.....	36
Gambar 2.21 Glyph Icon.....	36
Gambar 2.22 Flat Icon	36
Gambar 2.23 Website restoran	38

Gambar 2.24 Contoh Huruf Klasik.....	40
Gambar 2.25 Contoh huruf transisi.....	41
Gambar 2.26 Contoh huruf modern roman	41
Gambar 2.27 Contoh Huruf Sans Serif	42
Gambar 2.28 Contoh huruf egyptian	42
Gambar 2.29 Contoh Huruf Script.....	43
Gambar 2.30 Contoh huruf Dcorative.....	43
Gambar 2.31 Triple ButtonLine	46
Gambar 2.32 Data google trends	47
Gambar 2.33 17 Aspek Sustainable Development Goals	48
Gambar 2.34 Penataan pola tanpa menyisakan limbah	62
Gambar 2.35 Logo Organisasi Untuk Bhumi.....	63
Gambar 2.36 Kegiatan Untuk Bhumi	63
Gambar 2.37 Dokumentasi wawancara dengan Untuk Bhumi	64
Gambar 3.1 Halaman Website Green Peace	70
Gambar 3.2 Halaman Website Sustainable Fashion Matterz.....	72
Gambar 3.3 Data kuesioner Target Audiens Marina Masud Mizoguchi	78
Gambar 3.4 Customer Journey Map	80
Gambar 3.5 Sitemap Website Sustainable Fashion	81
Gambar 3.6 Referensi Style Website	85
Gambar 3.7 Referensi gaya ilustrasi utama.....	86
Gambar 3.8 Referensi gaya ilustrasi utama.....	86
Gambar 3.9 Referensi gaya ilustrasi	87
Gambar 3.10 Referensi gaya ilustrasi	87
Gambar 3.11 inspirasi bentuk kain	88
Gambar 3.12 Contoh fotografi dokumenter	88

Gambar 3.13 Referensi Icon Stroke.....	89
Gambar 3.14 Penggunaan flowchart dalam website.....	90
Gambar 3.15 UX writing Bahasa Indonesia dalam website gojek.....	91
Gambar 3.16 Contoh kombinasi warna.....	91
Gambar 3.17 Contoh kombinasi Font Arvo dan Lato	92
Gambar 4.1 Referensi Gaya Ilustrasi	98
Gambar 4.2 Sketsa Ilustrasi.....	98
Gambar 4.3 Referensi Lay-out Website.....	99
Gambar 4.4 Grid Lay-out Website	100
Gambar 4.5 Tipografi Website.....	100
Gambar 4.6 Warna Website	101
Gambar 4.7 Wireframe Website.....	103
Gambar 4.8 Wireframe Website.....	104
Gambar 4.9 Wireframe Website.....	105
Gambar 4.10 Post Instagram.....	105
Gambar 4.11 Variasi Stiker Whatsapp.....	106
Gambar 4.12 Penggunaan Stiker Whatsapp.....	106
Gambar 4.13 Poster QR Code.....	108
Gambar 4.14 Poster QR Code	109
Gambar 5.1 Booth Pameran	124
Gambar 5.2 Persiapan sidang	124
Gambar 5.3 Penulis dengan booth pameran.....	125
Gambar 5.4 Sidang online.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Psikologi Warna	35
Tabel 2 Prinsip-prinsip praktik ramah lingkungan	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Trend gaya hidup anak muda saat ini berkembang sangat cepat. Baik dari perihal selera musik, kuliner, dan juga *fashion*. Ditambah lagi dengan kecanggihan teknologi yang mendukung persebaran informasi menjadi serba cepat. Hampir setiap hari, bahkan dalam hitungan menit trend mode dapat diperbarui.

Mengikuti perkembangan *fashion* bagi remaja dianggap sebagai salah satu dari identitas diri. Hal ini menjadi pasar yang menarik bagi beberapa sektor industri khususnya industri *fashion*. Remaja adalah segmen pasar yang banyak menjadi target para pembisnis.

Perkembangan trend *fashion* di Indonesia sendiri didorong oleh beberapa faktor yaitu Media Massa, Dunia Entertainment, Dunia Bisnis, dan Internet yang menyebabkan siklus *trend mode* terjadi sangat cepat sehingga mendorong konsumen remaja untuk segera membeli produk dengan desain mode terkini sehingga tidak tertinggal oleh zamannya. Seperti koleksi kolaborasi antara HnM dan Justin Bieber yang mana diketahui bahwa HnM merupakan salah satu brand yang menjual produk *Fast Fashion*. (<https://id.hm.com/divided/campaigns/justin-bieber-merch-th.html>,2020).

Permintaan pasar akan desain mode baru dalam jumlah yang sangat besar setiap bulannya dengan harga yang sangat terjangkau menjadi alasan mendasar berkembangnya *fast fashion*.

Namun ternyata untuk memenuhi itu semua, banyak limbah yang dihasilkan oleh pabrik. Selain itu, upah yang diterima oleh buruh jahit tidak sesuai bahkan banyak yang dipekerjakan di lokasi yang tidak memadai. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh industri tekstil akan meningkat secara drastis di tahun 2050. Jika di tahun 2015 limbah minyak yang dihasilkan dari produksi tekstil hanya sekitar 98 juta ton, maka diprediksi di tahun 2050 akan ada sekitar 300 juta ton limbah minyak yang dihasilkan. (Ellen MacArthur

Foundation, 2017). Meski begitu rupanya banyak remaja yang masih tidak peduli atau tidak mengetahui hal tersebut.

Remaja merupakan salah satu segmen pasar yang dituju oleh industri fashion dikarenakan masa transisi remaja menuju dewasa membuat remaja memiliki keinginan untuk diterima oleh lingkungannya juga memiliki status sosial tertentu meningkat. Kuatnya pengaruh teman sebaya terhadap penampilan, membuat para remaja berusaha menampilkan dirinya sebaik mungkin agar mereka tidak merasa ditolak oleh kelompoknya sendiri (Hurlock, 1999:206). Juga untuk meningkatkan rasa percaya diri dan memenuhi nafsunya sendiri banyak remaja yang berbelanja secara berlebihan. Hal ini juga salah satu alasan remaja menjadi cenderung konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan keinginan untuk mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan maksimal. (Tambunan 2001:1). Sifat konsumerisme pada remaja ini juga menjadi salah satu faktor yang mendukung bertambahnya limbah, fakta ini menunjukkan bahwa banyak remaja masih belum paham akan pentingnya bertanggung jawab atas limbah fashionnya sendiri.

Menurut Sharma (2014:8) industri *fashion* telah memperkerjakan kurang lebih satu per enam populasi dunia, juga menggunakan lebih banyak air dari industri-industri lain kecuali industri pertanian, dan menghasilkan limbah kimia beracun, juga membutuhkan jumlah energi yang besar sehingga menjadi kontributor terbesar dalam global warming. Beberapa dampak buruk yang dihasilkan oleh industri *fashion* salah satunya adalah limbah pewarna pakaian yang menyebabkan pencemaran air. Pencelupan warna tekstil adalah penyumbang limbah air terbesar ke-dua di dunia setelah industri pertanian. Industri *fashion* juga menghasilkan emisi gas yang lebih merusak iklim dibandingkan industri pelayaran dan penerbangan yang digabungkan menjadi satu (Ellen MacArthur Foundation, 2017).

Dampak lingkungan dari Industri *fashion* juga tergantung dari jangka waktu penggunaan produk *fashion*. Dengan trend mode *Fast Fashion* saat ini kebanyakan produk hanya digunakan dengan jangka waktu yang tidak lama. Hal ini disebabkan oleh kualitas kain yang digunakan pada produk *fast fashion*

lebih rendah sehingga mudah rusak diiringi dengan meningkatnya koleksi mode baru yang dirilis oleh industri *fashion* secara cepat dan massal.

Kejadian ini menjadi sorotan pada kurangnya transparansi lingkungan kondisi kerja yang buruk dan berbahaya dalam di dalam pabrik. Perhatian juga semakin berfokus pada pelanggaran hak-hak pekerja di seluruh sektor industri *fashion*. Dimulai dari produksi dan pemrosesan tekstil, ritel dan distribusi, hingga daur ulang tekstil. Selain itu banyak dari pekerja Industri *fashion* tidak mendapatkan upah minimum yang sah. Di dalamnya juga mempermasalahkan adanya eksploitasi bagi buruh perempuan. Rata-rata, 25% pekerja di Indonesia adalah pekerja jangka pendek atau sementara, sementara di Filipina naik menjadi 85% di dalam satu pabrik. (www.theguardian.com, 2020).

Menurut Hopwood (2005:39) Konsep *sustainable development* merupakan hasil dari peningkatan kesadaran akan korelasi global antara isu kerusakan lingkungan, isu ekonomi-sosial dan dampaknya pada kemiskinan, kesetaraan dan isu kesehatan di masa yang akan datang. Demi mensejahterakan pekerja juga demi menjaga ekosistem alam menjadi lebih baik. *Sustainable fashion* hadir sebagai solusi. Dimulai dari menggunakan bahan-bahan daur ulang dan membeli pakaian yang sudah mendapatkan sertifikat *Fair Trade* dari lembaga terpercaya agar para pekerja terlindungi. Bukan hanya itu konsep dari *sustainable fashion* juga untuk mengurangi pembunuhan hewan yang diambil bulunya. Juga mengurangi sifat konsumerisme yang baik bagi bumi dalam hal penghematan energi dan sumber daya. Dengan membeli produk lokal yang diproduksi oleh industri rumahan bukan produksi massal yang berlebihan. Terlebih lagi menggunakan bahan-bahan yang ramah lingkungan kita sudah ikut menerapkan konsep *sustainable fashion*.

Istilah *Sustainable fashion* sendiri sudah ada sejak 1960'an. Saat itu pemerhati lingkungan mulai menyuarakan keprihatinan mereka atas dampak dan kehancuran yang disebabkan oleh masyarakat konsumeris. Sehingga muncul minat masyarakat untuk menemukan pendekatan yang lebih baik demi kelanjutan produksi dan konsumsi fashion (Gwilt, 2014:18). Sebelum memasuki zaman revolusi industri, *fashion* merupakan sebuah produk yang mahal, karena produk *fashion* diproduksi secara manual dijahit dengan tangan

dan sangat detail juga menggunakan bahan dengan kualitas yang cukup baik. Dampaknya fashion hanya dapat dikonsumsi oleh kalangan tertentu saja. Kemudian pada tahun 1980 muncul zaman revolusi industri, dimana muncul berbagai teknologi, salah satunya teknologi mesin jahit untuk memproduksi produk *fast fashion*. *Fast fashion* diproduksi dengan proses yang lebih cepat, menggunakan bahan baku yang berkualitas rendah, serta dijual dengan harga yang murah. Sehingga *fashion* dapat dibeli oleh semua orang yang berasal dari berbagai kalangan.

Melihat kondisi tersebut, maka perlu dirancang sebuah media sebagai sarana penyampai informasi kepada remaja tentang pengenalan *sustainable fashion* yang fokus pada permasalahan kelestarian lingkungan sebagai isu utama dan juga diikuti dengan berbagai isu-isu lainnya yang terjadi di dalam industri *fashion*. Dari sekian banyak media yang menjadi pertimbangan, akhirnya dipilihlah media konsep visual *website* sebagai sarana penyampai pesan. Konsep visual bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan kegunaan estetika desain atau produk dengan gambar, tipografi, ruang, tata letak, dan warna yang sesuai. Konsep visual lebih dari sekedar estetika. Perancang menempatkan elemen dengan cermat untuk membuat tampilan antarmuka yang optimal agar pengguna merasa nyaman. Pemilihan media konsep visual *website* tersebut diantaranya karena remaja zaman sekarang khususnya yang tinggal di daerah perkotaan lebih banyak menerima informasi melalui media digital sehingga konsep visual *website* menjadi salah satu media yang dekat dengan target audiens.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang konsep visual *website* pengenalan *sustainable fashion* yang mudah dipahami untuk remaja?

C. Tujuan Perancangan

Merancang konsep visual *website* pengenalan *sustainable fashion* yang mudah dipahami untuk remaja.

D. Batasan Masalah

1. Batasan Masalah

Perancangan ini berfokus pada pengetahuan dasar konsep *sustainable fashion* berupa konten dalam *website*.

2. Media Perancangan

Media perancangan akan terbagi menjadi dua. Media utama berupa *website* dalam desktop dan media kedua adalah media pendukung berupa media sosial Instagram diakses melalui *smartphone*.

3. Target Audiens

Target audiens yang dipilih sebagai target primer *website* ini adalah remaja baik laki-laki maupun perempuan dengan umur 15-24 tahun. Khususnya remaja yang tertarik dengan *fashion*.

E. Manfaat Perancangan

Hasil yang diharapkan dari “Perancangan *Website* Pengenalan *Sustainable Fashion* untuk Remaja” antara lain :

1. Manfaat bagi masyarakat umum

Perancangan diharapkan mampu mengajak masyarakat agar faham dan sadar akan dampak dari *fast fashion* sehingga sadar akan kondisi lingkungan saat ini sehingga dapat mengimplementasikan konsep *sustainable fashion* demi mendukung produk lokal serta melestarikan lingkungan.

2. Manfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan diharapkan memberikan inspirasi dalam merancang *website* yang berisikan penyampaian informasi dan pengenalan tentang *sustainable fashion*.

3. Manfaat bagi disiplin ilmu yang terkait

a. Menambah referensi dan acuan riset mengenai *website* tentang *sustainable fashion* untuk remaja sehingga dapat memberikan opsional desain atau gaya komunikasi visual.

b. Mendapatkan sumbangsih hasil karya perancangan *website* pengenalan *sustainable fashion* untuk remaja dan dapat digunakan sebagai tolak ukur bahan pembelajaran dan pengembangan karya mahasiswa.

4. Manfaat bagi target audience

Memberikan pengetahuan yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari terutama dalam hal melestarikan lingkungan dengan konsep sustainable fashion yang sudah ditata dengan sedemikian rupa agar mudah dipahami.

F. Definisi Operasional

1. Website

Situs web atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan *website* adalah sekumpulan halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berada pada server yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi.

2. Pengenalan

Pengenalan dalam KBBI bermakna proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali.

3. Sustainable Fashion

Fesyen Berkelanjutan atau *Sustainable Fashion* adalah praktik dalam fesyen yang mengedepankan nilai-nilai dari berbagai pihak yang terlibat di dalamnya, khususnya lingkungan dan kemanusiaan.

4. Remaja

Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, pada masa ini terjadi berbagai perubahan besar pada tubuh, biologi, psikologi dan emosi, serta psikologi sosial. Semua ini akan mempengaruhi kehidupan pribadi, lingkungan keluarga dan masyarakat.

G. Metode Perancangan

1. Riset

a. Identifikasi Persoalan

Permasalahan berupa kurangnya atensi remaja pada sustainable fashion yang akan dijabarkan menjadi beberapa *research question*

meliputi:

- 1) Apakah *sustainable fashion* dapat diterapkan oleh remaja?
- 2) Dari mana remaja dapat mulai untuk menerapkan *sustainable fashion*?
- 3) Bagaimana contoh penerapan *sustainable fashion* bagi konsumen dan produsen?
- 4) Apa yang menyebabkan *sustainable fashion* perlu diterapkan?
- 5) Apa dampak dari diterapkannya *sustainable fashion* bagi remaja?

b. Data yang Dibutuhkan

1) Data Verbal

a) Data Primer

Data utama yang dibutuhkan mengenai *sustainable fashion* diperoleh dari buku – buku yang berkaitan dengan *sustainable fashion*, yaitu “*The fashion paradox*” oleh Sandy Black, “*A New Textiles Economy Full-Report Updated*” jurnal dari *Ellen MacArthur Foundation*. Juga dilengkapi oleh wawancara dengan narasumber yang mewakili organisasi lingkungan.

b) Data Sekunder

Data mengenai teori visual dan representasi diperoleh dari sumber literasi cetak maupun digital seperti buku dan internet. Landasan dalam merancang website didapat dari buku “*The Principles of Beautiful Web Design*” karya Jason Beaird dan James George dan “*Interface Design*” karya Dave wood.

2) Data Visual

a) Data Primer

Data visual berupa foto dan ilustrasi yang berkaitan dengan teks dalam konten website agar dapat menunjukkan visualisasi yang relevan.

b) Data Sekunder

Data visual berupa *screenshot* beberapa referensi *website*, referensi ilustrasi dari buku dan webiste.

c. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

- 1) Smartphone sebagai alat perekam untuk merekam proses wawancara,
- 2) Alat tulis untuk mencatat dan menuangkan ide selama proses perancangan.
- 3) Laptop guna melaksanakan penelitian secara daring.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Kajian Pustaka

Meninjau dan mempelajari data pustaka sesuai dengan konteks perancangan.

b. Observasi partisipatoris

Penulis yang merupakan remaja akhir memiliki minat terhadap fashion yang merasakan langsung kurangnya kesadaran teman-teman sebaya akan keberlangsungan limbah fashion.

c. Dokumentasi

Mendokumentasikan proses dalam merancang dari penulisan hingga pengkaryaan.

d. Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber secara daring untuk mendapatkan data.

3. Metode Analisis Data

Menganalisa dan mengolah data-data yang telah diperoleh dengan metode analisis 5W + 1H (What, Who, Why, Where, When, + How) untuk mengkaji, membahas, dan menelaah data-data yang telah diperoleh sebelumnya. Semua data yang dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan analisis 5W dan 1 H yang meliputi:

a. What (obyek)

Apa masalah yang menjadi dasar dari perancangan website pengenalan *sustainable fashion* untuk remaja?

b. Why (tujuan)

Mengapa merancang website pengenalan *sustainable fashion* untuk remaja?

c. Who (target audience)

Siapa target audience dari perancangan website pengenalan *sustainable fashion* untuk remaja?

d. Where (ruang lingkup)

Dimana saja ruang lingkup batasan untuk mempublikasikan website pengenalan *sustainable fashion* untuk remaja?

e. When (kapan)

Kapan penyebaran website pengenalan *sustainable fashion* untuk remaja?

f. How (Bagaimana?)

Bagaimana strategi memecahkan masalah ini?

4. *Brainstorming* dan ideasi

a. Pemecahan masalah disampaikan dengan informasi mengenai dampak dari industri fashion kepada target audiens melalui media visual.

b. Media visual yang terpilih adalah *website*. *Website* dapat dijangkau dengan luas tanpa batasan waktu dan tempat selama ada koneksi internet. *Website* juga dekat dengan kalangan remaja sehingga target audiens sudah terbiasa dengan media tersebut dan tidak memerlukan penyesuaian.

c. *Website* bekerja dengan menyuguhkan konten berupa teks, gambar, dan ilustrasi yang sederhana dan ringkas sehingga mudah dipahami oleh audiens. Seperti cara memilih bahan pakaian yang sustainable, dampak dari industri fashion, juga bagaimana cara yang tepat untuk ikut mengimplementasikan sustainable fashion dalam kehidupan sehingga target audiens mengerti akan manfaatnya.

5. Perancangan media

a. Visualisasi ide / sketsa

Menentukan gaya web yang akan dirancng dengan mencari refrensi *website* yang relevan dengan kontek yang akan dirancang. Sehingga didapat *wireframe* dari *website*.

b. Merancang *copywriting*

Menentukan informasi yang ingin disampaikan dalam setiap *section* halaman *website* dengan membagi data-data yang sudah terkumpul dan diringkas sesederhana mungkin dan dimasukkan kedalam

wireframe yang sudah dirancang sebelumnya sehingga tertata rapi.

c. Merancang aset visual

Perancangan aset visual disesuaikan dengan style website yang sudah ditentukan sebelumnya seperti jenis font, gaya ilustrai, dan warna.

d. Merancang *layout*

Rancangan layout website berdasarkan kontek yang style website yang menjadi refrensi juga aturan website yang sudah umum digunakan.

e. Produksi

Launching website melalui link yang akan dibagikan.

6. Uji dan evaluasi media

a. *Usability Testing*

b. *Feedback*

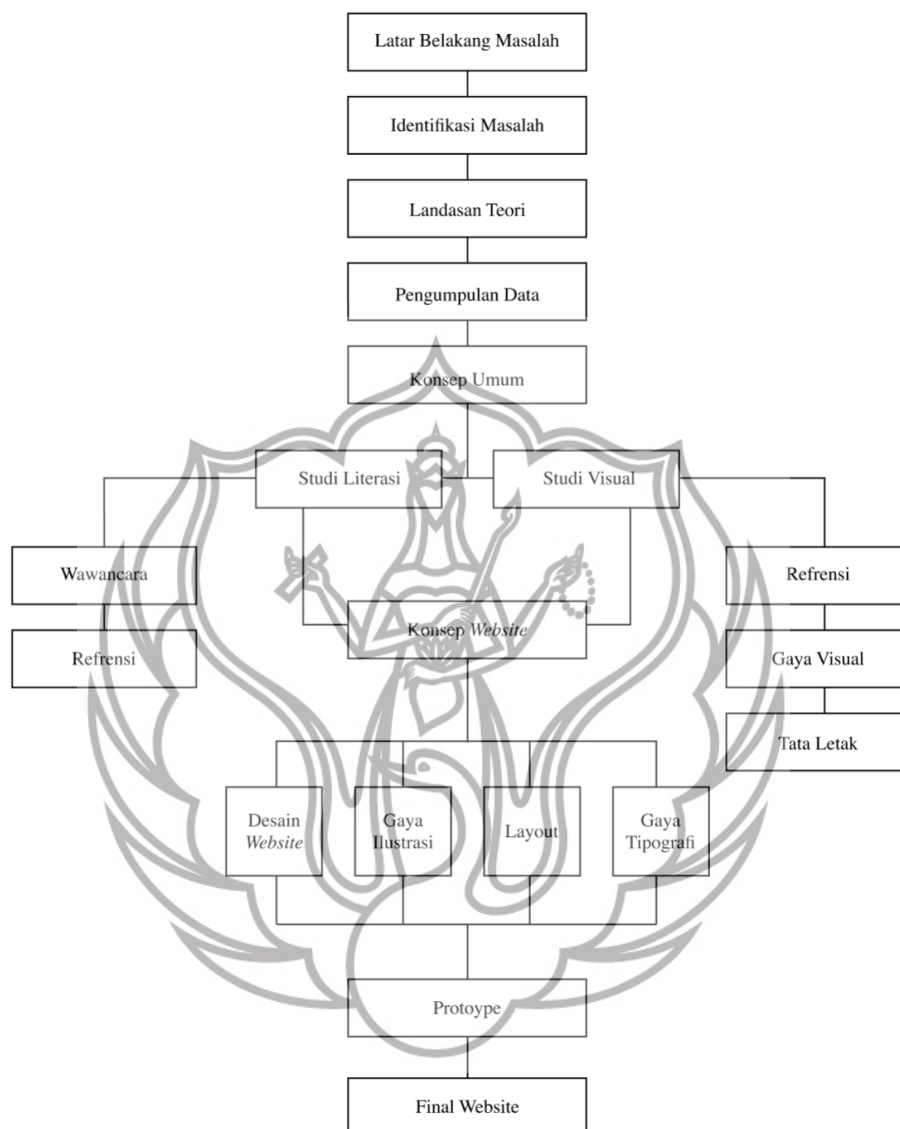
c. Identifikasi kekurangan dan peluang yang dapat dikembangkan.

d. Improvisasi

e. Validasi



I. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Marina Masud Mizoguchi, 2020)