

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion tidak hanya sekadar untuk memenuhi kebutuhan sandang saja, kini *fashion* telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat (Juliyanto dan Firmansyah, 2024). *Fashion* mengalami perkembangan dari waktu ke waktu akibat dari selera masyarakat yang cepat berubah. Ditambah dengan perkembangan teknologi, tren semakin cepat menyebar melalui media sosial seperti *Instagram*, *TikTok*, *X*, dan lain sebagainya, membuat masyarakat selalu *update* dengan tren yang sedang viral. Tren yang berbeda selalu muncul tiap tahunnya, dan masyarakat cenderung mengikuti tren yang ada. Hal tersebut menimbulkan adanya fenomena *fast fashion* yang memicu siklus pemakaian yang singkat dan pembuangan yang masif. Industri *fashion* berusaha menyesuaikan selera konsumen dengan cara melakukan produksi *fashion* yang cepat dengan jumlah yang besar (Muhammad dalam Handayani, et al., 2022).

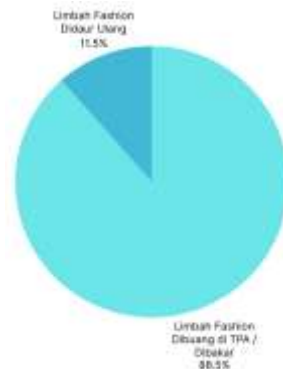
Meningkatnya industri *fashion* sejalan dengan meningkatnya limbah *fashion*, baik dari “baju sekali pakai” hingga dari sisa produksi. Pola produksi yang digunakan oleh industri *fashion* masih bersifat linear (buat-gunakan-buang), hal tersebut berdampak langsung pada jumlah limbah *fashion* (Handayani, et al., 2022). Dalam skala global, setiap tahunnya industri *fashion* menghasilkan hingga 100 miliar pakaian baru dan sebanyak 92 juta ton pakaian berakhir di tempat pembuangan sampah (Ruiz, 2026).



Gambar 1. *Global Textile Waste*
Sumber: theroundup.org

Kondisi yang mengkhawatirkan juga ditunjukkan oleh angka banyaknya limbah *fashion* di Indonesia. Berdasarkan data pada tahun 2019, industri tekstil di Indonesia menghasilkan limbah yang mencapai 2,3 juta ton, dari total limbah tersebut yang didaur

ulang hanya sekitar 0,3 juta ton atau $\pm 11,5\%$ saja, sedangkan sisanya dibuang ke TPA atau dibakar (Primantoro dalam Juliyanto dan Firmansyah, 2024). Padahal kebanyakan material *fashion* menggunakan serat sintetis yang bersifat sulit untuk terurai, seperti poliester, nilon, dan akrilik (Juliyanto dan Firmansyah, 2024). Jika limbah *fashion* tidak diolah dengan baik, limbah tersebut akan berpotensi menjadi pencemaran lingkungan jangka panjang.



Gambar 2. Persentase Kondisi Limbah *Fashion* di Indonesia
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

Sebagai salah satu kota besar di Indonesia, Kota Semarang memiliki aktivitas urban yang aktif, seperti aktivitas ekonomi dan pendidikan yang berkembang, serta gaya hidup masyarakat urban (ppid.semarang). Terlihat dari adanya butik-butik, usaha *fashion* kreatif baik dari skala kecil hingga besar, juga dari adanya industri garmen di Kota Semarang. *Fashion* merupakan salah satu cara bagaimana masyarakat urban menunjukkan identitas mereka melalui penampilan yang ingin diperlihatkan (Benedicta dan Paramita, 2022). Kondisi tersebut menciptakan konsumsi *fashion* yang aktif di kawasan urban termasuk Kota Semarang, yang mana juga turut dalam peningkatan limbah *fashion*.

Di samping isu tersebut, muncul tren positif di mana sekarang masyarakat mulai melek akan *sustainable fashion*. Usaha *thrifting*, daur ulang pakaian, serta ketertarikan akan produk *fashion* ramah lingkungan mulai berkembang, khususnya di kalangan generasi muda. Banyak generasi muda yang menunjukkan kreativitas mereka melalui konten di media sosial mengenai *upcycling fashion*, mengkreasikan pakaian lamanya menjadi bentuk baru. Hal tersebut menunjukkan adanya kesadaran masyarakat dalam memikirkan kembali siklus penggunaan pakaian serta dampak lingkungan yang ditimbulkan dari limbah *fashion*.

Dengan kesadaran yang dimiliki masyarakat terkait *fashion* yang *sustainable*, perlu diimbangi dengan memfasilitasi para desainer untuk berkreasi, mengubah limbah menjadi produk *fashion* baru yang lebih bernilai. Dibutuhkan *Innovative Upcycling Fashion Hub* di Kota Semarang sebagai wadah dari isu serta potensi yang ada, ruang yang mampu mewadahi proses pengolahan, eksplorasi, transformasi limbah *fashion*, hingga *display* produk secara

terintegrasi. Rancangan tersebut dirancang tidak sekadar berfungsi sebagai wadah aktivitas produksi, namun juga menjadi sarana edukasi visual yang menunjukkan bahwa limbah *fashion* bukan akhir, namun dapat menjadi awal siklus dari *fashion*. Pendekatan *narrative architecture* diterapkan untuk mengatur peletakan zonasi sehingga tercipta sekuens pada tiap bagian tahapan alur limbah, yang mana diharapkan dapat memberi pengalaman arsitektural kepada para pengguna dan dapat meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya *sustainable fashion*.

1.2 Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, perancangan ini mempunyai tujuan dan sasaran sebagai berikut.

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini yaitu membuat pusat *fashion* yang memanfaatkan limbah *fashion* dan mengubahnya menjadi produk yang bernilai. Sehingga dapat terbentuk *circular economy* yang riil di Kota Semarang, juga menjadi solusi dengan turut membantu menekan angka timbulan limbah *fashion*. Selain itu, dengan terciptanya ruang transformasi limbah menjadi produk baru, menjadi wadah bagi para desainer dan pecinta *fashion* untuk berinovasi.

1.2.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai adalah menyusun alur transformasi limbah *fashion* menjadi produk baru melalui zonasi serta sekuens ruang. Sehingga, dapat memberi pengetahuan kepada masyarakat mengenai *circular economy* melalui pengalaman arsitektural.

1.3 Manfaat

Berdasarkan latar belakang, serta tujuan dan sasaran yang telah dijelaskan sebelumnya, disusunnya LP3A ini memiliki manfaat subjektif dan objektif. Berikut penjelasan manfaat mengenai manfaat disusunnya LP3A ini.

1.3.1 Subyektif

Disusunnya LP3A ini dimanfaatkan untuk persyaratan Tugas Akhir di Program Studi Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Selain itu, LP3A ini digunakan sebagai acuan utama dalam melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu penyusunan eksplorasi desain.

1.3.2 Objektif

Manfaat objektif perancangan ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu teoritis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi perancangan selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengurangi limbah *fashion*, serta menjadi wadah untuk berinovasi bagi para desainer dan penyuka *fashion*.

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang, tujuan dan saran, serta manfaat yang telah dirumuskan selanjutnya, ditentukan ruang lingkup dari perencanaan, yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Innovative Upcycling Fashion Hub di Kota Semarang ini membahas fasilitas *fashion hub* yang memanfaatkan limbah *fashion* untuk diolah kembali menjadi produk baru. Di dalamnya, mengintegrasikan pengolahan limbah *fashion*, area kerja kreatif, dan area *display* produk (galeri dan butik). Penyusunan zonasi ruang menggunakan pendekatan *narrative architecture* menghadirkan sekuens pada tiap bagiannya.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Perancangan ini akan berfokus di wilayah Kota Semarang, pemilihan lokasi tapak akan mempertimbangkan kemudahan akses terhadap *supply* limbah *fashion* serta kedekatan dan keterjangkauan akses bagi komunitas kreatif dan target konsumen *fashion*.

1.5 Metode Pembahasan

Berdasarkan latar belakang hingga ruang lingkup yang sebelumnya telah dibahas, Dalam menyusun perencanaan menggunakan beberapa metode, antara lain sebagai berikut.

1.5.1 Metode Deskriptif

Metode deskriptif yaitu mengumpulkan data-data yang relevan dengan topik perancangan. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara pengumpulan studi literatur, analisis, serta menarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut.

1.5.2 Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif dapat dilakukan dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menggabungkan data dari berbagai dokumen, baik tertulis maupun visual. Data ini digunakan sebagai bahan penyusunan proposal ini.

1.5.3 Metode Komparatif

Metode komparatif dapat dilakukan dengan melakukan studi banding terhadap bangunan dengan fungsi yang sejenis. Dari Studi banding tersebut, dianalisis aspek-aspek yang ada di dalamnya, seperti program ruang, organisasi ruang, dan lain sebagainya.

1.6 Sistematika Pembahasan

Berdasarkan latar belakang hingga ruang lingkup yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disusun sistematika pembahasan yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan, berisi latar belakang yang mendasari pemilihan topik perancangan, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, serta alur pikir yang menjadi dasar pemikiran pembuatan perancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian tinjauan pustaka, menguraikan berbagai sumber literatur dan referensi yang terkait dengan topik perancangan, mencakup *Upcycling Fashion Hub*, pendekatan *Narrative Architecture*, *Spatial Sequence*, hingga Studi Banding.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Pada bagian tinjauan lokasi, menguraikan berbagai data dari wilayah yang akan menjadi tapak perancangan. Tinjauan ini mencakup data detail lokasi, kebijakan yang berlaku di lokasi perancangan, dan perkembangan proyek yang ada di lokasi.

BAB IV PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan dasar-dasar dari pendekatan konsep desain serta analisis mengenai pendekatan fungsional, pendekatan pelaku aktivitas, kebutuhan ruang, pendekatan arsitektur, pendekatan aspek teknis, dan lain sebagainya.

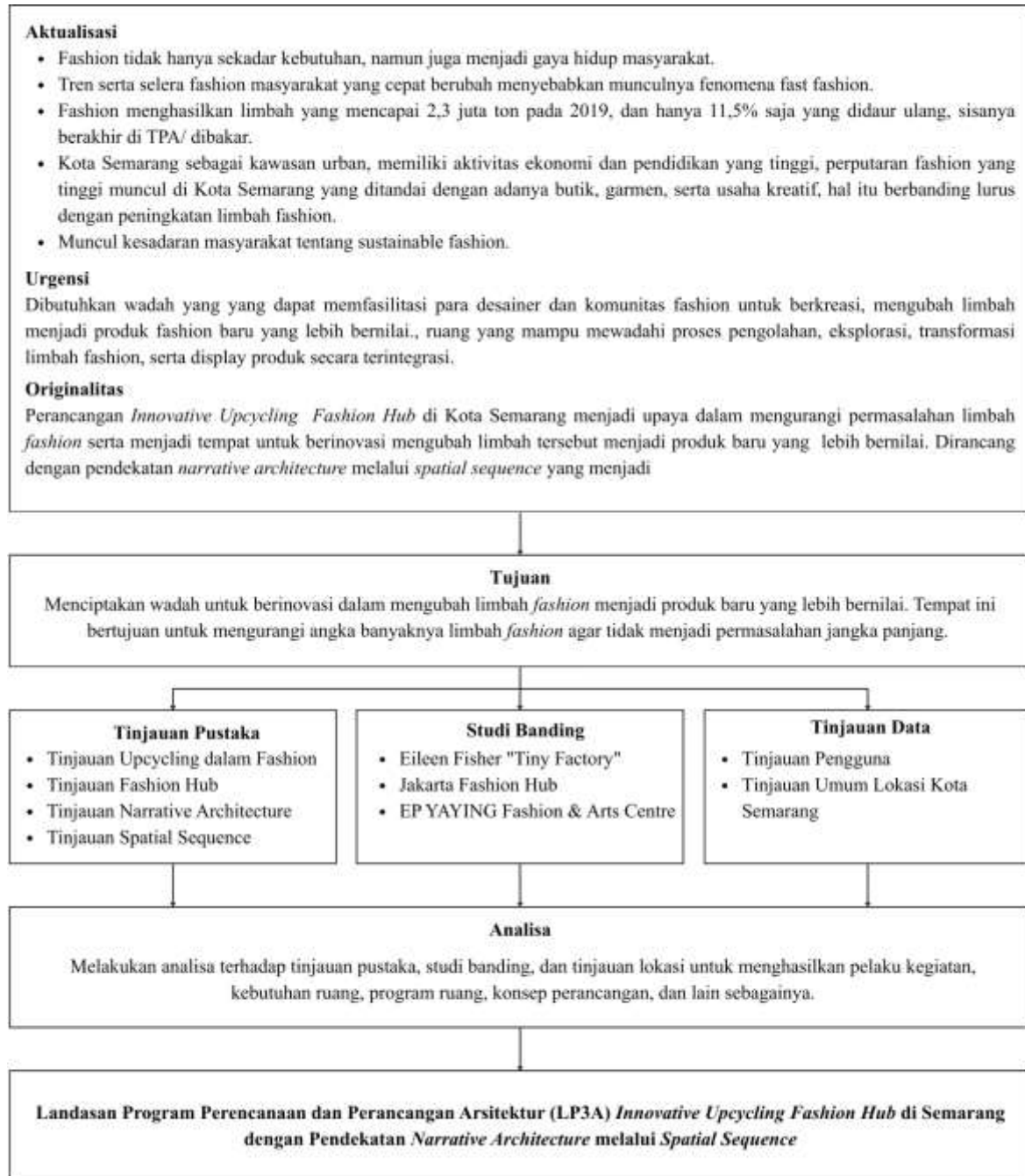
BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan uraian terkait program dasar perencanaan dan program dasar perancangan mengenai *Innovative Recycling Fashion Hub* di Kota Semarang, yang diambil berdasarkan analisis yang telah dilakukan, serta akan digunakan untuk acuan proses eksplorasi desain.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber literatur serta referensi yang digunakan dalam penyusunan proposal *Innovative Upcycling Fashion Hub* di Semarang dengan Pendekatan *Narrative Architecture* Melalui *Spatial Sequence*, meliputi jurnal, peraturan, sumber internet.

1.7 Alur Pikir



Gambar 3. Alur Pikir
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)