

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mendekati hari kelulusan, kesadaran pribadi penulis terhadap perubahan-perubahan yang terjadi semasa kuliah mulai terbangun. Fase sejak masuk kuliah hingga menjelang kelulusan sangatlah berbeda dengan fase kehidupan di masa SMA. Perbedaan yang cukup jelas terjadi adalah perubahan identitas dalam hal ini predikat/sebutan. Kalau sebelumnya penulis berpredikat siswa SMA, saat ini penulis berpredikat mahasiswa, dan tak lama lagi akan berpredikat sarjana. Kesadaran atas perubahan identitas ini terjadi melalui sejumlah proses yang diawali dengan sebuah refleksi dan disusul dengan analisis sejumlah perubahan pribadi dalam menjalani fase kehidupan sebagai seorang mahasiswa. Perubahan identitas yang berbentuk fisik (terjangkau indera) dan meta-fisik (diluar kemampuan indera) tidak terlihat jelas dan terasa. Perubahan yang paling nyata pada identitas penulis adalah keberanian untuk tampil dan berpenampilan (fesyen).

Adanya keingintahuan (*curiosity*) terhadap apa yang mendorong (memotivasi) seorang seniman untuk melukiskan potret diri, menjadi latar-belakang penciptaan tugas akhir penulis. Secara historis, seniman melukiskan potret diri untuk menunjukkan kemampuannya menangkap kesamaan terhadap suatu objek (Jordan, 2010). Seiring dengan berjalannya waktu fenomena-fenomena baru pun terjadi dan hal ini mempengaruhi ciptaan seseorang. Dalam hal ini, motivasi seorang seniman melukiskan potret diri juga mengalami perubahan.

Melukis potret diri saat ini, tidak hanya sekedar menunjukkan kemampuan seseorang untuk melukis, namun ia menjadi sesuatu hal yang lebih kompleks. (Usborne, Esther; Sablonniere, Roxane, 2014). *Self-portrait* seorang seniman merupakan perwujudan secara visual terhadap sejumlah hal seperti: kumpulan ide-ide mengenai identitas yang ingin disampaikannya, identitas bagaimana sang seniman melihat dirinya, gambaran perasaan seorang seniman, pengalaman seorang seniman, serta bagaimana sang seniman tersebut ingin dipandang oleh publik (Wicaksono dan Zuhri, 2020).

Identitas seseorang berfungsi utama sebagai pembeda antara dirinya dengan orang lain. Sebaliknya, beberapa orang dengan satu identitas akan membentuk satu kelompok (klasifikasi). Identitas seseorang berkaitan dengan sosio-kultural lingkungan dimana ia berada dan ia terdiri atas sejumlah unsur yakni: persepsi diri, nasionalitas, etnis, agama, kelas sosial, serta lokalitas seseorang. Namun dalam perkembangannya, identitas seseorang lebih diperkaya lagi dengan kehadiran unsur-unsur seperti selera dan estetika untuk mengelompokkan (mengklasifikasi) identitas diri seseorang. (Usborne, Esther; Sablonniere, Roxane, 2014). Itulah sebabnya, cara dan gaya berpakaian (fesyen) seseorang adalah salah satu bentuk klasifikasi identitas sosio-

kulturalnya. Jika kita ingin melihat bentuk nyata identitas seseorang, lihatlah fesyen yang dikenakannya. Hal ini diungkapkan oleh Antony (2018): “*Identity and dress are intimately linked. Clothes display, express and shape identity, imbuing it with a directly material reality.*”

Sejak dulu hingga saat ini, fesyen atau cara berpenampilan seseorang telah menjadi salah satu cara seseorang atau suatu golongan untuk mengidentikkan dirinya dengan suatu kelompok. Atau sebaliknya, fesyen juga digunakan membedakan dirinya dari suatu kelompok. Hal ini misalnya terlihat pada *jersey* sepak bola suatu negara yang berbeda dengan *jersey* sepak bola negara lain. *Jersey* telah menjadi sesuatu yang unik dan ia telah menjadi identitas untuk membedakan suatu tim dari tim lainnya. Fesyen sebagai identitas juga berpengaruh pada genre (aliran) pemusiknya. Pemusik rock mengenakan jaket kulit hitam, pemusik punk menampilkan tata-rambut jabriknya, dan pemusik *Brit-Pop* menghibur penonton dengan gaya kasualnya.

Perkembangan fesyen kini dirasakan oleh semua masyarakat berkat adanya modernisasi industri fesyen sebagai faktor utamanya. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, mekanisasi pabrik-pabrik berkembang menjadi penghasil fesyen dengan mudah dan bersifat massal. Dengan hasil fesyen yang masif ini, biaya produksi akan berkurang dan menjadikan barang fesyen menjadi lebih murah, serupa yang diungkapkan dalam laporan *Environmental Audit Committee* (2019). Masyarakat sangat mudah membeli atau mengenakan produk fesyen sesuai dengan identitas yang diinginkan masing-masing orang, Fenomena ini diistilahkan sebagai ‘*fast fashion*’.

Namun, tingginya laju penciptaan suatu fesyen ternyata menimbulkan dampak yang buruk. Pelaku fesyen dituntut secara cepat untuk selalu mencari fesyen-baru untuk mengikuti cepatnya perputaran tren. Setiap pergeseran tren tentu menghasilkan limbah baru menurut seorang peneliti dari Universitas Leeds, Dr. M. Sumner dalam laporan *Environmental Audit Committee* (2019).



Gambar 1.1. Limbah di Bangladesh

(Sumber: Mohammed Anwarul Kabir Choudhury/Alamy, fotografer)

Melihat keterkaitan erat antara fesyen dan identitas, penulis akan menciptakan suatu karya seni bertemakan *Self-Portrait*. Karya ini merangkum perubahan identitas penulis selama mengikuti masa perkuliahan. Dengan memanfaatkan limbah fesyen berupa pakaian bekas sebagai medium utama berkarya, penulis ingin menghadirkan perspektif (cara-pandang) baru terhadap fenomena *fast fashion* yang terjadi saat ini melalui 2 (dua) aspek. Pertama, aspek simbolisasi obyek suatu karya. Kedua, aspek keterkaitan antara diri seseorang dengan lingkungannya. Saat ini, isu keseimbangan serta keberlanjutan alam menjadi topik hangat dalam medan seni rupa kontemporer (P Wiguna, A I Yeru, C R Yuningsih, dan S Kusumanugraha, 2021). Christian Boltanski yang berjudul '*Personnes*'. Karya tersebut menampilkan tumpukan pakaian bekas membukit sebagai medium karya instalasi ruang yang menyimbolkan sebagai jiwa-jiwa manusia (Abruzzini, 2015).



Gambar 1.2. *Personnes* oleh Christian Boltanski

(Sumber: worldartfoundations.com)

Karya penulis berupa sejumlah *Self-Portrait* yang ingin diciptakan ini dipengaruhi oleh kemampuan seniman Agus Suwage untuk mengaitkan antara suatu isu/permasalahan sosial dan potret diri (identitas)-nya.



Gambar 1.3. Suwage vs Suwage oleh Agus Suwage

(Sumber: Satrio Hari Wicaksono)

Dengan dihasilkannya karya *Self-Portrait* penulis berbasis isu *fast fashion* ini membawa 3 (tiga) implikasi penting. Pertama, persoalan limbah fesyen dapat ditangani dengan menjadikannya sebagai media pembuatan karya seni. Kedua, karya *Self-Portrait* berbahan limbah *fast fashion* fesyen menjadi suatu industri yang *sustainable* (tak memerlukan bahan baku yang baru secara berkesinambungan dari alam). Ketiga, tema karya *Self-Portrait* berbahan limbah ini akan menampilkan sosok identitas karya penulis yang membedakannya dari karya orang lain.

B. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang akan dibuat oleh penulis :

1. Bagaimana keterkaitan antara identitas dengan fenomena *fast fashion*?
2. Bagaimana cara memvisualisasikan karya pemanfaatan limbah fesyen sebagai penggambaran identitas seseorang melalui karya *self-portrait*?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang, berikut ini merupakan batasan masalah yang akan dijadikan acuan:

1. Pemanfaatan limbah fesyen (pakaian bekas) sebagai medium karya *self-portrait*.
2. Pengungkapan identitas karya *self-portrait* melalui pemanfaatan limbah fesyen sebagai dampak industri *fast fesyen*.

D. Tujuan Berkarya

Tujuan pembuatan karya seni *self-portrait* adalah bentuk respon penulis terhadap limbah *fast fashion* yang dihadapi dunia saat ini. Penciptaan karya seni *self-portrait* yang sekaligus menjadi identitas penulis diharapkan dapat menyadarkan masyarakat akan pentingnya isu keberlanjutan (*sustainability*). Selera fesyen dapat saja senantiasa berubah, namun limbah fesyen hendaknya dapat diolah menjadi suatu karya seni yang dapat membedakan identitas penciptanya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pengantar tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, kerangka berpikir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori umum, teori seni, dan referensi seniman.

BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

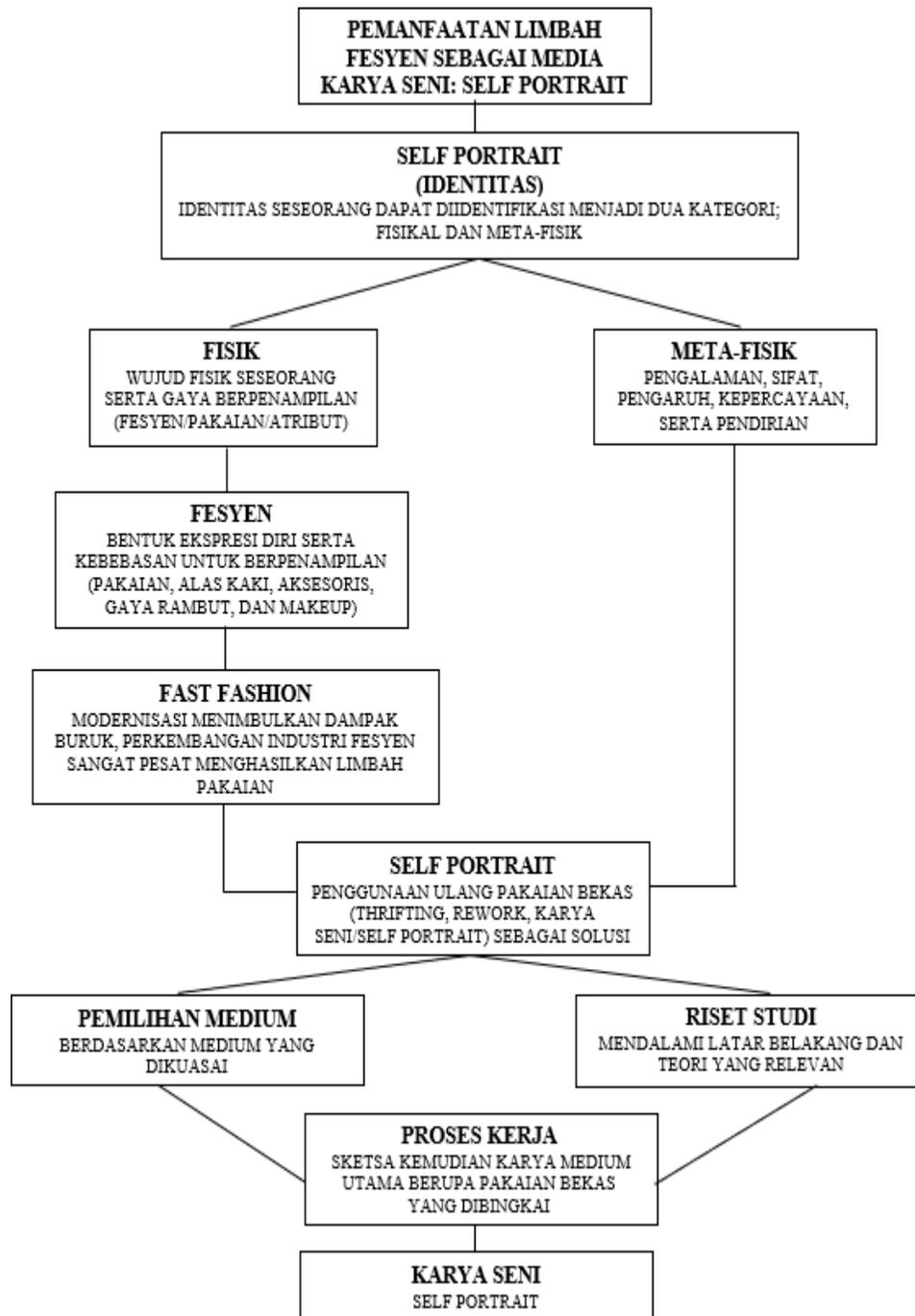
Bab ini berisi konsep karya dan proses penciptaan karya.

BAB IV KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

F. Kerangka Berpikir



Bagan 1.1. Kerangka Berpikir