

PEMANFAATAN LIMBAH FESYEN SEBAGAI MEDIA KARYA SENI: *SELF- PORTRAIT*

UTILIZATION OF FASHION WASTE AS A MEDIUM FOR ART: SELF- PORTRAIT

Ahmad Abidzar Habibullah¹, Iqbal Prabawa Wiguna², Cucu Retno Yuningsih³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu -

Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

ahmadabidzarh@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id, curetno@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Potret-diri (self-potrait) sebagai sebuah karya seni seorang telah ditemukan sejak abad ke-15. Ada sejumlah motivasi yang mendasari hal ini. Sang seniman melalui kumpulan ide-idenya menginginkan 3 (tiga) hal: melihat dirinya, menggambarkan perasaannya dan membentuk persepsi masyarakat terhadap dirinya. Ketiga hal ini ingin diwujudkan secara realistis pada suatu media sebagai perlambang identitasnya. Identitas diri penulis telah terbentuk sejak dini baik secara individu atau kelompok misalnya: kebiasaan memiringkan topi saat mengikuti upacara bendera di sekolah merupakan pengaruh mendengarkan musik hip-hop, merintis usaha fesyen bersama sekelompok teman, hingga menjadi model buat beberapa merk fesyen lokal lainnya. Perkembangan industri melalui perangkat-keras dan perangkat-lunak terbaru mempengaruhi bidang fesyen. Pada satu pihak, industri fesyen dapat memenuhi permintaan konsumen secara cepat dan melimpah serta murah – fast fashion. Namun ketersediaan yang melimpah dalam waktu singkat ditambah dengan cepatnya perubahan tren fesyen menyebabkan munculnya persoalan limbah fesyen. Pada tugas akhir, penulis ingin mengaitkan antara identitas-diri dan limbah fesyen dan memanfaatkan limbah ini untuk mewujudkan identitas-diri.

Kata kunci : potret diri, identitas, dan *fast fashion*.

Abstract : *Self-portrait as a work of art has been found since the 15th century. There are a number of underlying motivations for this. The artist, through his collection of ideas, wants 3 (three) things: to see himself, to describe his feelings and to shape people's perceptions of him. These three things he wants to realize realistically in a media as a symbol of his identity. The author's self-identity has been formed from an early age, either individually or in groups, for example: the habit of tilting a hat when attending a flag ceremony at school is the influence of listening to hip-hop music, starting a fashion business with a group of friends, to becoming a model for several other local fashion brands. The development of the industry through the latest hardware and software affects the fashion field. On the one hand, the fashion industry can meet consumer demand quickly and abundantly and cheaply – fast fashion. However, the abundant availability in a short time coupled with the rapid change in fashion trends causes the emergence of the problem of fashion waste. In the final project, the author wants to link between self-identity and fashion waste and utilize this waste to realize self-identity.*

Keywords: *self-portrait, identity, and fast fashion.*

PENDAHULUAN

Rasa penasaran yang dirasakan oleh penulis terhadap tujuan atau motivasi (dorongan) seorang seniman menciptakan karya *self-portrait* kian meningkat menjelang masa akhir perkuliahan menjadi faktor utama dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Secara historis, seniman menciptakan karya *self-portrait* adalah untuk menunjukkan kemampuannya dalam menangkap kesamaan suatu objek (Jordan, 2010). Seiring berjalannya waktu, esensi

penciptaan karya *self-portrait* kini tidak sesederhana menangkap kesamaan objek hingga menciptakan visual yang sangat mirip dengan wujud aslinya. *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.

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. 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'.

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).

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).

Penciptaan karya sejumlah *Self-Portrait* ini 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. Metode dalam penciptaan karya *self-portrait* berdasar pada studi

literatur, refleksi diri, serta penciptaan karya

TEORI-TEORI DASAR PERANCANGAN

a. Identitas dan modernisasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata 'identitas' memiliki makna: ciri-ciri atau keadaan khusus atau jati diri seseorang. Pemaknaan identitas diperluas dengan karakter yang membedakan diri seseorang atau suatu kelompok dengan orang atau kelompok lainnya seperti dinyatakan oleh Prajitno dalam Wicaksono dan Zuhri (2020). Ketertarikan terhadap wacana identitas diri berkembang pada abad 19 yang dikenal sebagai masa moderen (anonim, 2021).

Modernisasi berpengaruh besar terhadap perubahan masyarakat. Perubahan tersebut berdampak pada cara seseorang membangun dan membentuk identitas dirinya (Hermannsdóttir, 2011). Individualitas pasca modernisasi kian berkembang. Hasil ini tidak ditemukan pada masa pra-modern dimana kehidupan seseorang hanya berputar pada tatanan yang telah ditentukan seperti misalnya melangsungkan hidupnya, mengikuti peraturan dan tradisi yang berlaku pada lingkungannya, dan memperoleh satu-satunya sumber arahan hidup dari keluarganya (Hermannsdóttir, 2011).

Kebebasan yang ditimbulkan oleh modernisasi akan membentuk identitas-identitas baru bagi setiap individu dengan keunikan cerita masing-masing yang layak untuk disampaikan. Percepatan perubahan pada aspek kehidupan di masa moderen ini tidak selamanya berdampak baik. Hal ini disebabkan karena perubahan-perubahan (ketidakstabilan) tersebut mengharuskan setiap individu senantiasa bersiap untuk memperbaharui atau memodifikasi identitas mereka. Dampak ketidakstabilan ini berwujud pada konflik antara identitas dan kebingungan peran (Erikson, 1963). Konflik tersebut, pada umum terjadi pada usia remaja antara 12-18 tahun. Hal ini disebabkan karena pada usia remaja, seseorang memiliki kecenderungan memiliki ketertarikan pada banyak hal dalam waktu yang bersamaan. Identitas diri pada seseorang akhirnya menjadi salah satu faktor penentu arah gerak fesyen.

b. Fesyen sebagai identitas diri

Produk fesyen yang berupa pakaian dahulunya dibuat berlandaskan pada aspek fungsionalnya yang utama yaitu untuk menutup bagian privat tubuh seseorang. Namun, secara perlahan fungsi tersebut berkembang menjadi kebutuhan yang disesuaikan menurut kondisi atau keadaan seseorang. Misalnya, produk fesyen berupa pakaian yang berbahan tipis dikenakan ketika seseorang berada pada kawasan bercuaca panas. Sebaliknya, produk fesyen pakaian berbahan tebal dikenakan seseorang ketika ia berada pada kawasan bercuaca dingin.

Dengan berjalannya waktu, fesyen telah menjadi bagian dari identitas seseorang. Pada musim kompetisi basket musim 2005-2006 di USA, komisioner NBA menetapkan peraturan tata berpakaian para pemain. Peraturan tersebut mengharuskan para pemain untuk berpakaian rapi dan menggunakan jas baik pada saat mereka masuk ke dalam

stadium sebelum bertanding dan pada saat mereka keluar meninggalkan arena stadium setelah berakhirnya suatu pertandingan. Kebijakan tersebut diterapkan setelah kejadian pada tahun 2004 yang dikenal sebagai "*The Malice at The Palace*" yang mengakibatkan citra NBA saat itu menjadi buruk (anonim, 2004). Allen Iverson salah satu *Hall of Famer* tak setuju dengan kebijakan tata berpakaian pemain yang formal tersebut dengan ungkapannya: "*the dress code is not who I am and doesn't allow me to express myself.*" (Sawyer, 2010). Dapatlah disimpulkan bahwa ungkapan Iverson menyatakan bahwa fungsi fesyen adalah medium ekspresi seseorang dalam menampilkan karakter atau identitas mereka. Dorion (2018) bahkan menyebutkan bahwa fesyen seseorang adalah salah satu bentuk komunikasi awal pengenalan dirinya. Pasca modernisasi, kebebasan mengekspresikan diri seseorang mencapai puncaknya. Setiap orang berpakaian sesuai dengan bagaimana orang tersebut merepresentasikan dirinya ke hadapan publik. Hal ini terlihat dari berbagai macam identitas tercipta berdasar pada keunikan/kekhasan diri masing-masing (Dorion, 2018). Seiring dengan periode kemunculan berbagai identitas/keunikan penggunaannya, berkembang pulalah teknologi pembuatan produk fesyen untuk menyediakan secara cepat kebutuhan unik dari masing-masing pengguna fesyen. Hal inilah yang melahirkan istilah *fast fashion* (*Environmental Audit Committee*, 2019).

c. Limbah fesyen akibat *fast fashion*

Fast fashion merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan bisnis model industri fesyen baru, dimana produsen fesyen berlomba-lomba mengejar tren terkini dengan memproduksi produk fesyen dalam jumlah banyak dan dalam waktu singkat (*Environmental Audit Committee*, 2019). Hal tersebut dapat terjadi dengan bantuan teknologi yang berkembang begitu pesat. Dengan adanya revolusi industri sejak abad ke-19, proses produksi menjadi lebih cepat dengan upah buruh yang murah. Sebelum itu, proses produksi menyita banyak waktu karena adanya proses pencarian (*sourcing*) bahan dan proses pembuatan yang dilakukan dengan ketelatenan tangan manusia (anonim, tanpa tahun). Pergerakan tren fesyen juga mengalami percepatan. Pada awalnya peluncuran koleksi produk fesyen yang baru mengikuti empat (4) musim (*spring, summer, fall, dan winter seasons*) dalam setahun. Saat ini peluncuran fesyen baru telah mencapai 52 *micro-seasons* (Cline, 2012) per tahun. Peluncuran begitu banyak koleksi dalam kurun waktu setahun ini dipicu oleh kebutuhan masyarakat yang ingin mewujudkan identitasnya melalui fesyen. Saat ini, para konsumen dapat dianggap sebagai pencari identitas (citra, pengalaman, dan makna) (Na'amneh dan Al-Husban, 2012). Meskipun di satu pihak konsumen fesyen mampu menciptakan kesempatan kerja di negara berkembang, namun di sisi lain, mereka juga menghasilkan sekumpulan masalah lingkungan dan sosial akibat tumpukan limbahnya seperti diungkapkan oleh Dr. Mark Sumner (*Environmental Audit Committee*, 2019).

Limbah fesyen merupakan sisa hasil produksi yang ditimbulkan oleh melimpahnya produk fesyen tersebut akibat pergerakan tren yang begitu cepat (Aprianti, Sadono, dan Yuningsih, 2021). Limbah dari industri fesyen ini ditaksir berkontribusi lebih besar pada

permasalahan perubahan iklim yang jauh melampaui limbah dari industri penerbangan dan pengiriman barang melalui kapal laut (*Environmental Audit Committee, 2019*). Dengan adanya pemahaman mengenai dampak fenomena *fast fashion* ini, penulis akan menciptakan sejumlah karya *self-portrait* dengan memanfaatkan limbah fesyen yang tersedia sebagai bentuk respon penanganan masalah dampak *fast fashion*.

d. Asal usul *Self-portrait*

Self-portrait merupakan salah satu cabang karya seni rupa dimana yang menjadi obyek utama adalah sosok sang seniman (pencipta) (Febriyanto, 2015). Karya *self-portrait* merupakan bentuk representasi diri seorang seniman dalam bentuk gambar (*drawings*), lukisan, fotografi, dan patung. Karya *self-portrait* yang dianggap muncul pertama kali menurut sejarah adalah "*Portrait of a Man in a Turban*" oleh Jan Van Eyck pada tahun 1433 (Campbell, 1988).



Gambar 1. *Portrait of a Man in a Turban*
(Sumber: National Gallery, London)

Namun, anggapan ini berubah sejalan dengan ditemukannya penemuan sejumlah artefak melalui penggalian (*excavation*) para arkeolog. Misalnya, artefak Mesir Kuno berupa patung *self-portrait* yang dibuat oleh seorang *bak* (pelayan) yang juga sekaligus sebagai pematung Raja Mesir. Artefak yang memperlihatkan sosok sang bak dan isterinya ini diyakini berumur lebih tua dari karya Van Eyck sebab artefak ini berasal dari masa Mesir Kuno (circa/sekitar tahun 1345 SM).



Gambar 2. *Bak, self-portrait with his wife, Taheri*
(Sumber: Egyptian Museum, Berlin)

Dengan penemuan artefak Mesir Kuno tersebut, penulis menduga kuat bahwa karya *self-portrait* bahkan telah muncul jauh sebelumnya itu yakni lukisan zaman pra sejarah. Hal ini bisa dibuktikan dengan penemuan lukisan-lukisan manusia purba pada *Leang* (Gua) Sampeang di Kabupaten Maros dan pada *Leang* Sassang di Kabupaten Pangkep. Keduanya berada di Sulawesi Selatan.



Gambar 3. Lukisan Manusia Purba, Leang Sampeang, Kab. Maros, Sulawesi Selatan

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4. Lukisan tapak tangan manusia purba, Leang Sassang, Kab. Pangkep, Prov. Sulawesi Selatan

Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 3. menunjukkan sosok figur sederhana berbentuk manusia pada dinding gua. Lukisan tersebut tentu dilukiskan langsung oleh pelukisnya sehingga karya ini dapat dikatakan sebagai karya *self-portrait*. Karya *self-portrait* lainnya ditampilkan pada gambar 4. berupa gambar telapak tangan sang pembuat karya. Karya berupa telapak tangan ini diyakini menyimbolkan ikatan 3 (tiga) buah unsur yakni ikatan antara pribadi (manusia purbakala) sebagai pembuat karya lukisan tangannya berlatar warna merah yang menyerupai darah sebagai lambang kehidupan, lukisannya ditempelkan pada dinding gua karst sebagai medium, dan kekuatan gaib (supernatural) yang mewakili aspek religiusitas sang pembuat lukisan (Clottes, 2008). Keterkaitan ketiga unsur unik ini ternyata masih dijumpai hingga saat ini pada tradisi suku bugis yang disebut *Mabedda Bola*. Pada tradisi suku bugis ini, lukisan tapak tangan pembuatnya berwarna putih sebagai lambang

kesucian, lukisan ini dibuat pada tiang rumah sebagai mediumnya dan pembuat lukisan berharap agar Sang Pencipta melindungi seisi rumah dari kejahatan dan malapetaka (Permana, Pojoh, dan Arifin, 2017). Dengan penjelasan tersebut, tampaklah bahwa bentuk karya *self-portrait* tidak selalu berwujud fisik sempurna seseorang namun dapat divisualisasikan dengan simbol-simbol yang berkaitan langsung dengan seniman (penciptanya), alam dan nilai religiusitasnya. Kumpulan simbol inilah yang memiliki fungsi untuk mewujudkan identitas senimannya secara unik.

HASIL DAN DISKUSI

a. Konsep karya

Konsep karya merupakan suatu tahap perencanaan visual karya yang masih dalam bentuk bayang-bayang (imajinasi). konsep berperan sebagai pembatas berpikir antara kreator dan penikmat seni (Sugiharto, Bambang : 2018). Unsur-unsur seni rupa/ visual merupakan gabungan dari beberapa komponen pembentuk suatu karya seni rupa yang terdiri dari titik, garis, ruang, bidang, warna, tekstur dan gelap terang. Setiap unsur mempunyai karakteristik tersendiri dan tidak dapat ditiru oleh setiap penciptanya (Dra, Ernis, 2005). Setiap komponen atau unsur pada suatu karya memiliki fungsi ataupun makna khusus. Konsep karya yaitu bagaimana penulis ingin memvisualisasikan identitas serta bagaimana pakaian bekas (limbah) pribadi tersebut mampu menjadi bagian dalam karya seni rupa untuk menggambarkan identitas (personalitas) penulis yang berdasar pada teori Carl Jung mengenai pembagian personalitas pada diri seseorang (*persona, shadow, anima/animus*). Selain menampilkan pakaian-pakaian yang dikenakan untuk menggambarkan masing-masing personalitas, terdapat juga unsur pada kanvas yaitu bentuk-bentuk abstrak yang tak nyata (*non representational*) atau penggambaran suasana serta permainan warna berdasarkan teori psikologi warna diharapkan mampu membantu membangun visual dari identitas/personalitas yang bersifat non-objek.

b. Seleksi pakaian bekas

Penyeleksian pakaian-pakaian bekas yang akan digunakan sebagai media tambahan disesuaikan dengan konsep masing-masing lukisan. Dari beberapa objek (pakaian) yang terseleksi menghasilkan 3 macam outfit yang masing-masing menggambarkan/memvisualisasikan ketiga personalitas (*persona, shadow, dan anima*) pembentuk identitas penulis. Objek (pakaian) yang terseleksi untuk dipergunakan sebagai bagian (simbolik) dari karya diantaranya, kaos, celana kerja (melukis), bucket hat, jas, dan celana kain. Pakaian bekas yang dimaksudkan yaitu, tidak membeli produk baru hanya untuk memenuhi kebutuhan karya. Pakaian yang terseleksi berasal dari pakaian-pakaian pinjaman dari teman dan keluarga, serta produk-produk gagal yang tidak layak untuk dijual



Gambar 5. Pakaian bekas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Teknik berkarya

Penulis melakukan uji coba pada aspek teknis dalam proses berkarya. Penulis menerapkan prinsip atau unsur dasar rupa yang didapatkan pada perkuliahan semester awal pada mata kuliah gambar dasar (titik, garis, bentuk, ruang, warna, gelap-terang, dan ranah). Penerapan dasar-dasar rupa pada kanvas yang dilakukan penulis pada kanvas dengan menggunakan media campuran menghasilkan visual yang mengarah pada aliran abstrak-ekspresionis. Aliran abstrak-ekspresionis dipilih sebab sejarah panjangnya mengingatkan penulis mengenai alasan terahirnya gerakan aliran tersebut. Abstrak-ekspresionis terlahir atas keresahan seniman-seniman New York terhadap visual-visual seni yang dihasilkan pada saat itu, serta keinginan untuk menyaingi Paris sebagai pusat seni dunia. Keresahan yang sama dirasakan oleh penulis sebab seni rupa yang ditemukan di Makassar (domisili) masih sangat bersifat tradisi. Penulis menciptakan self-portrait dengan aliran abstrak ekspresionis untuk memperkaya pengalaman visual masyarakat Makassar.



Gambar 6. Uji coba teknik
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Hasil Perancangan.

a. "A Walk in The Park"



Gambar 7. "A Walk in The Park"
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Karya lukisan berjudul "A walk in the park" merupakan visualisasi dari potret diri penulis khususnya pada sisi *anima*. *Anima* merupakan personalitas atau sifat feminin pada diri seorang pria. Sifat feminin pada diri penulis yang ingin ditampilkan pada karya "A walk in the park" yaitu, romantis, periang, lucu, serta sedih. Sebab keempat kata tersebut merupakan sifat yang tidak memiliki wujud atau objek nyata, penulis mencoba menggambarkannya dengan membayangkan sebuah peristiwa atau kejadian yaitu, kegiatan berjalan-jalan di taman. Mengingat masa kecil sering diajak berjalan dan berkegiatan di taman, penulis dan merasakan berbagai macam perasaan ketika berada di sekitaran taman seperti, dua orang pasangan yang sedang bercengkraman tangan sambil duduk di bangku taman, sekelompok anak kecil yang bermain dan bercanda, serta tangisan anak bayi. Dengan gaya lukis abstrak-ekspresionis penulis ingin menangkap esensi visual dari kegiatan berjalan di sebuah taman, penabrakan warna merah, biru, hijau menjadi dominan pada lukisan "A walk in the park", objek-objek seperti bunga mawar, pohon, rerumputan, langit, dan kaki yang berjalan dilukiskan secara samar-samar.

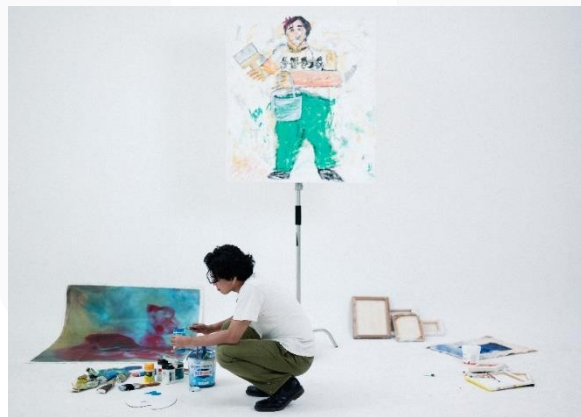
b. "Cold-Blooded"



Gambar 8. "Cold-Blooded"
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Karya kedua yang bertajuk “*Cold-Blooded*” merupakan visualisasi dari identitas atau personalitas *shadow* pada diri penulis. Personalitas *shadow* pada diri seseorang adalah sisi gelap yang disembunyikan atau tidak ditampilkan ke publik atas berbagai macam akibat seperti norma dan peraturan. *Cold-Blooded* yaitu istilah yang digunakan untuk menggambarkan sifat kejam atau dingin seseorang. Reptil merupakan makhluk yang berdarah dingin sebab ketidakmampuan untuk mengatur suhu tubuhnya sendiri (*ectothermic*). Kekecewaan penulis yang berlebih kadang berujung pada kerusakan. Penulis menyimbolkan personalitas atau identitas ini dengan objek nyata yaitu air terjun. Meski air terjun pada umumnya selalu disangkutkkan dengan keindahannya, penulis memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap air terjun. Air terjun ketika dilihat dari jauh airnya tampak tidak bergerak (diam), dengan diamnya tersebut mampu melubangi hingga membelah batu yang terkena dampaknya (kerusakan). Bentuk abstrak (penyederhanaan) dari air terjun divisualkan menggunakan cat minyak berwarna *ultramarine* pada kanvas, dengan teknik sapuan kuas yang searah menyebabkan ketika penikmat melihat pada jarak dekat akan melihat tekstur sapuan kuas tersebut dan memberi efek dinamis, ketika melihatnya dari jauh penikmat hanya akan melihat satu bidang biru yang diam. Dengan Permainan media cat minyak penulis mampu memanfaatkan tebal-tipis cat untuk menunjukkan sifat transparan air. Pada tepi kanan bawah terlihat tampak titik merah, itu merupakan bentuk penyederhanaan dari percikan dari yang menyimbolkan hasil dari kerusakan (perbuatan merusak) akibat kekecewaan yang tidak tertahankan.

c. “*Starman*”



Gambar 9. “*Starman*”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Karya ketiga merupakan penggambaran identitas (*persona*) penulis. *Persona* merupakan wujud (topeng) yang ingin ditampilkan oleh penulis kepada masyarakat umum. Karya ketiga berjudul “*Starman*”, terinspirasi penyanyi David Bowie yang memiliki beberapa persona diantaranya (Ziggy Stardust, Aladdin Sane, Halloween Jack, the Thin White Duke, dan The Blind Prophet). Penciptaan *persona* oleh seseorang merupakan keinginan pribadi untuk diasosiasikan terhadap suatu hal atau ciri tertentu. Sejak kecil penulis sangat menggemari tokoh kartun Bart Simpson. Bart Simpson diidentikkan dengan kejailan dan keslengkaan (kebebasan) karakternya. Berangkat dari situasi penulis yang

berasal dari keluarga pendidik, kejailan dan keslengkan (kebebasan) merupakan hal yang tak biasa (normal). Dengan demikian, penulis mencari cara untuk menggapai ketidakbiasaan tersebut yaitu dengan berkesenian (melukis). Seni kini menjadi tameng bagi penulis untuk tampil acak-acakan seperti yang divisualkan pada karya "*Starman*" dan berkelakuan tak biasa.

KESIMPULAN

Dalam penulisan Tugas Akhir ini bermaksud untuk memberikan sebuah inovasi dan juga beberapa ide terhadap keterkaitan antara *fast fashion* dengan identitas diri seseorang. Asal muasal *fast fashion* ternyata berdasarkan usaha pemenuhan kebutuhan konsumen oleh produsen untuk memuaskan masyarakat dengan keunikan atau ciri khas pribadi setiap individu. Dengan begitu banyaknya keinginan (identitas) masyarakat yang ingin dipenuhi teknologi/mekanisasi produksi fesyen dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk fesyen dengan jumlah banyak dalam waktu yang singkat. Namun dengan percepatan dan kemudahan yang dicapai saat ini pada industry fesyen, tidak semuanya berdampak positif. Berbagai macam masalah sosial, ekonomi, serta lingkungan yang dihadapi pada masa dimana masyarakat dimudahkan dengan bantuan teknologi. Produk-produk fesyen yang tidak laku dibuang begitu saja dan menjadi limbah. Dengan ilmu dan ketekunan dalam bidang seni, maka dihasilkanlah 3 karya *self-portrait* yang menggambarkan identitas penulis serta pemanfaatan limbah fesyen (produk gagal dan pakaian bekas) difungsikan kembali menjadi bagian dari karya *self-portrait* yang diciptakan.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis ucapkan terimakasih kepada para dosen pembimbing maupun penguji sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Campbell, Lorne (1998). *The Fifteenth Century Netherlandish Paintings*. National Gallery Catalogues (new series). pp. 212–17. [ISBN 1-85709-171-X](#). Diakses, 9 Mei 2022.
- Cline, Elizabeth L. (2012). "*Overdressed: The Shockingly High Cost of Cheap Fashion*". 9 Mei 2022.

Jurnal Online

- Antony, Rinsey, 2018. "*Fashion and identity*". Diakses, 11 Mei 2022.
- Aprianti, Sadono, dan Yuningsih, 2021. "*Analisis Nilai Estetika Pada Karya Seni Lukis Arya Sudrajat Dalam Pameran "ngindeuw"*". Diakses, 25 Agustus 2022.
- Carbon, Claus-Christian, 2017. "*Universal Principles of Depicting Oneself across the Centuries: From Renaissance Self-Portraits to Selfie-Photographs*". Diakses, 11 Mei 2022.
- Clottes, J. 2008. "*Shamanism in Prehistory*". 11 Mei 2022.

- Doiron, Cara P., 2018. *"Constructing Identity Through the Lens of Fashion: An Honors Thesis"*. Diakses, 11 Mei 2022.
- Febriyanto, Dwi Jaya, 2015. *"Self Portrait Dalam Penciptaan Seni Lukis"*. Diakses, 11 Mei 2022.
- Hermannsdóttir, Marta Björg, 2011. *"Self-Identity in Modernity"*. Diakses, 11 Mei 2022.
- Himawan, W., & Nugroho, B. A. (2014). Visual Tradisi dalam Karya Seni Lukis Kontemporer Sebagai Wujud Artistik Pengaruh Sosial Budaya. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(Haryadi Suadi, "Darah dimana-mana,1998".), 99– 109. <https://doi.org/10.24821/jousa.v1i2.791>. Diakses, 11 Mei 2022.
- M. Na'amneh and Abdel Hakim Al-Husban, 2012. *"Identity in old clothes: The socio-cultural dynamics of second-hand clothing in Irbid, Jordan"*. Diakses, 11 Mei 2022.
- P Wiguna et al 2021 IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng. 1098 052015. *"Use of Municipal Solid Waste and pigment fluorescent as a medium painting"*. Diakses, 14 Agustus 2022.
- Satrio Hari Wicaksono, N. Akbar Zuhri, 2020, *"Analisa Politik Identitas Dalam Karya-Karya-Karya Potret Diri Agus Suwage Dengan Pendekatan Semiotika"*. Diakses, 9 Mei 2022.
- Schwartzott, A. 2019. *"Recycling Discarded Histories to Chronicle Identities: Making Art from Waste in Mozambique"*. Diakses, 12 Mei 2022.
- Open Library of Humanities, 5(1): 47, pp. 1–23.
DOI: <https://doi.org/10.16995/olh.357>. Diakses, 11 Mei 2022.
- Usborne, Esther; Sablonniere, Roxane (2014). *"Understanding My Culture Means Understanding Myself: The Function of Cultural Identity Clarity for Personal Identity Clarity and Personal Psychological Well-Being"*. Diakses, 10 Mei 2022.

Report

- Environmental Audit Committee, 2019. *"Fixing Fashion: Clothing Consumption and Sustainability"*. Diakses, 10 Mei 2022.

Article

- Abruzzini, Marissa, (2015). *"Clothes As Bodies: The Art of Christian Boltanski"*. Diakses, 10 Mei 2022.
- Anonim (2020), brewin.co.uk. *"Exploring the evolution of the self-portrait"*. Diakses, 10 Mei 2022.
- Anonim (2004), ESPN.com. *"Artest, Jackson charge Palace stands"*. Diakses, 11 Mei 2022.
- Anonim (2019), skillshare.com. *"Why Self-Portraits Should Be An Important Part of Your Artistic Journey"*. Diakses, 11 Mei 2022
- Anonim (Tanpa Tahun). *"Textile Machines Information"*. Diakses, 13 Mei 2022.
- Anonim (2021), Typesofartstyles.com. *"Portrait and self-portrait – Characteristics, Representatives and Definition"*. Diakses, 11 Mei 2022.
- Cinzia, Franceschini, (Tanpa Tahun). *"Self-Portrait"*. Diakses, 11 Mei 2022.
- Jordan, Courtney, (2010). *"What Artists Reveal with Self-Portraits"*. Diakses, 11 Mei 2022.
- Perry, Grayson (2013), paragonpress.co.uk. *"A Maps of Days"*. Diakses, 15 Mei 2022.
- R. Cecep Eka Permana, Ingrid H.E. Pojoh, Karina Arifin, 2017. *"Mabedda Bola ritual in South Sulawesi; The relationship between handprints in traditional house and hand stencils in prehistoric caves"* Diakses, 13 Mei 2022.
- Sawyer, Jameel (October 13, 2010). *"Allen Iverson: Last of a Dying Breed"*. Diakses, 11 Mei 2022.