

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A Latar Belakang

Pakaian merupakan salah satu kebutuhan primer manusia, selain pangan dan pakan. Akan tetapi, saat ini makna atau arti dari pakaian itu sendiri semakin lama semakin bergeser, pakaian tidak hanya dipandang sebagai kebutuhan primer saja, melainkan juga sebagai representasi dari identitas diri. *“Clothes...change our view of the world and the world’s view of us”* – Virginia Woolf. Masyarakat saat ini menjadikan penampilan sebagai gaya hidup. Dilansir dari *Center for Media Research* tahun 2013 mendeklarasikan bahwa belanja adalah hiburan favorit orang Amerika, *“In 2013, the Center for Media Research declared that shopping was becoming “America’s favorite pastime”* (Thomas, 2019).

Meningkatnya konsumsi pakaian pada masyarakat juga terjadi dari tahun ke tahun, Menurut Dana Thomas, seorang jurnalis fashion mengatakan bahwa zaman sekarang, pembeli pakaian lebih banyak lima kali daripada pembeli di tahun 1980. Kasus ini pun terjadi di Indonesia, “Fashion di Indonesia adalah bisnis besar, dimana sepersepuluh (9%) diperkirakan memiliki 100 garment (diluar pakaian dalam atau aksesoris). Milenial (usia antara 16-34 tahun) memiliki proporsi terbesar dalam membeli pakaian baru; 41% milenial mengatakan bahwa mereka telah membeli paling tidak setengah dari yang mereka punya di tahun sebelumnya. Ini sebanding dengan 17% dari baby boomers (usia 55an tahun)” (YouGov, 2017). “Kelaparan” pada pakaian ini mengakibatkan semakin menjamurnya industri *fashion* di pasar. Fast fashion menawarkan penampilan *fashionable*, trendi, dengan harga yang terjangkau, akan tetapi dengan kualitas kain yang rendah. Istilah Fast Fashion itu sendiri mengartikan perputarannya yang cepat mulai dari produksi, distribusi, dan konsumsi yang memakan waktu yang singkat.

Pada awalnya, pembuatan, pakaian melewati berbagai proses yang panjang mulai dari *Design, Sourcing, Manufacturing, Distributing* yang kurang lebih membutuhkan waktu dua tahun (24 bulan), kemudian karena prosesnya yang panjang itu, akhirnya produksi pakaian dipersingkat prosesnya, dengan hanya waktu 4 bulan saja. Namun kelemahannya dengan banyak memotong proses produksi, maka membuat

kualitas dari pakaian menjadi rendah.

Saat ini, *brand-brand fast fashion* sedang populer di masyarakat, seperti H&M, Zara, Pull&Bear, Bersha, dan masih banyak lagi. Brand-brand tersebut merupakan brand fast fashion yang dapat memproduksi pakaian dengan jumlah sangat banyak, “Secara tradisional desainer membuat pakaian berbasis dua musim, yaitu musim atum/winter dan spring/summer. Hal ini menyebabkan sang desainer dapat mempersembahkan desain atau tren gaya baru sesuai dengan musim berdasarkan keinginan pelanggan. Hal ini berbeda dengan fast fashion, yang berbasiskan 52 *micro seasons* dalam setahun, dan hal itu tidak mungkin menghasilkan style atau gaya baru dalam perminggu” (ASI TEAM, 2020).

Bahan menjadi elemen yang paling penting dalam membuat pakaian. Pada pakaian fast fashion bahan yang digunakan cenderung berkualitas rendah. Bahan yang digunakanpun bermacam-macam, termasuk bahan sintesis menjadi bahan yang mendominasi pada pakaian fast fashion. Kapas, dalam proses pembuatan pakaian, menjadi salah satu bahan yang sering digunakan. Saat proses pembuatan pakaian dengan bahan kapas, membutuhkan 2700 liter air untuk membuat 1 kaos baju, setara dengan 1 orang minum selama 900 hari ( *National Geographic*, 2013). Bahan yang sering di gunakan juga adalah bahan sintesis, diantaranya seperti polieseter, nilon, spandix, dll. Dalam proses pembuatan pakaian bahan sintesis membutuhkan 342 juta barel minyak per tahunnya (a new textile economy ellen macarthur foundation, 2017).

Dalam proses pembuatan pakaian ternyata mengkonsumsi banyak kebutuhan air, dan bahan-bahan kimia lainnya. Penggunaan tersebut dapat mencemari lingkungan. *Fast fashion* menjadi salah satu industri yang berakibat tinggi pada kerusakan alam. Produksi *fast fashion* yang begitu massif, menghasilkan jumlah pakaian melebihi jumlah kebutuhan manusia itu sendiri, yang berdampak terjadinya penumpukan sampah dan limbah tekstil dari proses pembuatan pakaian., pembuatan pakaian tersebut juga meninggalkan limbah pakaian *fast fashion* yang di buang ke negara-negara berkembang khususnya Afrika.

Industri *fashion* saat ini menjadi salah satu contoh dari sifat manusia yang antroposentris, dimana orang-orang sering kali mengabaikan bahwa bahan-bahan yang digunakan itu berdampak negatif pada alam. Fashion saat ini juga sebagai refleksi bahwa manusia cenderung mementingkan fungsi dan sesuatu yang praktis daripada

memikirkan dampaknya. Dalam video youtube yang berjudul Hantu Antroposentrisme dalam Pelestarian Alam, Martin Suryajaya menjelaskan bahwa, “Antroposentrisme adalah prinsip-prinsip etis atau nilai-nilai etis yang menjadi dasar dari perilaku hidup manusia, ditentukan oleh kepentingan manusia. Segala bentuk itu baik apabila dapat memajukan atau memenuhi kepentingan manusia”. Manusia mengakhuisisi bumi, memandang unsur lain hanya sekedar instrumentpelengkap atau pendukung, rasa superioritas ini semakin lama semakin besar, pernyataan paling terkenal yang menghebohkan dunia juga pernah di ungkapkan oleh seorang filsuf yang bernama Friedrich Nietzsche dalam bukunya ia menulis “*God is dead, and we kill him*” . Kalimat itu menunjukkan bahwa keunggulan manusia ini telah membuat manusia mengaku-ngaku sebagai tuhan dengan menganggap dirinya sebagai pusat dari seluruh alam semesta, namun lucunya kita sering kali mengesampingkan hubungan manusia dengan yang lainnya termasuk alam, membuat kita mengeksploitasinya secara berlebihan. “Kita tidak suka merenungkan ini terlalu dalam, terutama karena kita memang bukan tuhan yang adil dan penyayang” (Harari, Homo Deus, 83).

“Sejak kemunculan kehidupan, sekitar 4 miliar tahun lalu, belum adasatupun spesies yang mengubah ekologi global sendirian” (Harari, Homo Deus, 84). Antroposentrisme merusak alam. Dampaknya yang paling besar terhadap alam adalah global warming dan climate change. Aktivitas manusia sehari-hari pada saat ini seringkali menimbulkan peningkatan emisikarbon di bumi – khususnya pembakaran fosil dan minyak bumi. Menurut Ramli Utina dalam sebuah esainya yang berjudul Pemanasan Global : Dampak dan Upaya Meminimalisirnya, Global Warming merupakan peningkatan suhu di permukaan bumi, Pemanasan global (global wharming) adalah suatu bentuk ketidakseimbangan ekosistem di bumi akibat terjadinya proses peningkatan suhu rata-rata atmosfer, laut, dan daratan di bumi. Gas-gas rumah kaca seperti CO<sub>2</sub>, gas metana, CFC, N<sub>2</sub>O, sulfur, dan lain lain merupakan gas yang membuat temperature bumi meningkat karena sifatnya yang menyerap panas, yang berdampak pada perubahan iklim atau climate change

Tulisan diatas merupakan sebuah proyeksi bahwa semua makhluk hidup di bumi bergantung kepada alam. Namun uniknya dan menariknya manusia mengeksploitasinya secara habis-habisan. Sampai akhirnya seseorang advokat alam yang bernama Chritopher D. Stone menyurakan suara alam melalui sebuah jurnal yang

berjudul “*Should Trees Have Standing*”. Stone merupakan salah satu *pioneer* yang memperjuangkan ekologi untuk mendapatkan legal standing. Hal ini juga yang mengubah alam menjadi objek hukum. Pergeseran dari *Nature of Right* menjadi *Right of Nature* menjadi bentuk penyelamatan yang tidak hanya untuk alam dan spesies hewan namun juga bagi peradaban.

Meskipun saat ini ada fenomena terjadi pergeseran dari antroposentrisme menjadi ekosentrisme, namun masih bersifat parsial. Oleh karena itu perjuangan/penyelamatan terhadap alam harus terus dilakukan, dan sosialisasi bertema kesadaran masyarakat juga harus semakin gencar, khususnya di negara berkembang seperti Indonesia. Karya ini juga mengusung sebuah pertanyaan apakah manusia dan peradaban ini akan punah karena ulah tangan-tangan manusia sendiri?

Dalam buku *Directing Technique and Aesthetics* – Michael Rabiger, menganalogikan seorang director atau sutradara bagaikan seorang *conductor orchestra*, yaitu seseorang yang harus mampu mengendalikan/ sebuah permainan musik, agar tidak *chaos*, director jugamempunyai peran yang sama, yaitu seseorang yang mempunyai kontrol dan visi terhadap bentuk audio visual yang akan di ciptakan.

Pada tugas akhir ini penulis akan membuat sebuah *Video Campaign* dan karya video ini akan bernarasikan mengenai kerusakan lingkungan yaitu dengan mengangkat isu soal *Climate Change and Global Warming*. Penulis pada awalnya tergerak dari sebuah tulisan di sosial media @greenpeace.id yang bertuliskan “Generasi Alpha diprediksi akan menghadapi kerusakan lingkungan tujuh kali lebih ekstrem dari generasi sebelumnya”. Statement itulah yang menyadarkan penulis bahwa saat ini kita sedang dalam situasi yang genting. “The Edge of The Sea” merupakan judul dari karya film ini, yang merupakan sebuah analogi bahwa kita sedang berada di ujung tanduk kehidupan.

## **B Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat video campaign dengan tujuan untuk memberikan penyadaran pada masyarakat tentang isu global warming dan climate change?

## **C Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Hasil karya video campaign tentang kerusakan lingkungan yaitu global warming dan climate change, akibat ulah manusia yang antroposentris.

## **D Tujuan**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hasil karya video campaign yang dapat memberikan edukasi dan meningkatkan kepedulian soal global warming dan climate change. Juga sebagai ruang eksplorasi penulis dalam membuat karya audio visual

## **E Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pertama membahas mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Manfaat Tugas Akhir, Metode Berkarya, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Berpikir

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab dua membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan konsep tugas akhir atau pengkaryaan penulis. Pada pengantar Tugas Akhir (TA), penulis mengklasifikasikan dua teori, yaitu teori umum dan teori seni. Teori umum membahas mengenai teori campaign, antroposentris dan teori global warming dan climate change. Kemudian, teori seni penulis membahas soal teori penyutradaran dan teori video, dan referensi seniman.

### **BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA**

Bab tiga membahas mengenai konsep pengkaryaan dan proses pembuatan karya tugas akhir. Dalam penjelasan proses penciptaan karya penulis membahas mengenai pembuatan narasi, membuat director treatment, dan alat-alat yang akan digunakan dalam proses produksi karya (video).

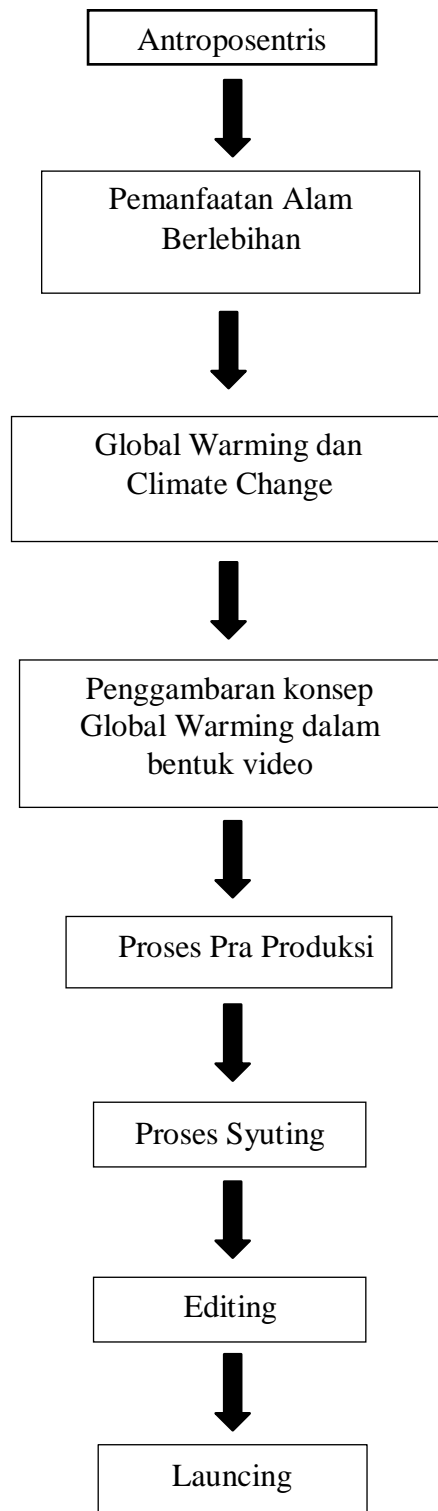
## **BAB IV PENUTUP**

Bab ini penulis menarik kesimpulan dan juga saran dari bab-bab sebelumnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## F Kerangka Berpikir



Gambar 1.6.1 Tabel Kerangka Berpikir