

EKSPLORASI LIMBAH *FASHION* DALAM PENCIPTAAN KARYA FOTOGRAFI EKSPRESI

Muhammad Ashiil Rizki Alkautsar¹, Didit Endriawan², Sigit Kusumanugraha³
^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
alkautsar@Student.Telkomuniversity.ac.id, Didit@Telkomuniversity.ac.id, sigitkus@Telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pakaian merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang dengan fungsi utama untuk melindungi tubuh manusia. Namun seiring berkembangnya zaman dan teknologi, berpakaian bukan hanya sebagai pelindung tubuh, namun juga sebagai gaya hidup (*fashion*) manusia untuk mengungkapkan ekspresi, status sosial, dan kualitas diri seseorang (Chaney, 2004). Karena pakaian sudah menjadi bagian dari gaya hidup, muncul industri *fast fashion* untuk memenuhi kebutuhan berpakaian. Namun, terdapat dampak negatif dari adanya industri *fast fashion* seperti menciptakan perilaku konsumtif dan harga murah membuat orang ingin terus membeli pakaian. Selain itu, *fast fashion* berdampak buruk bagi lingkungan karena bahan dan pewarna tekstil yang digunakan memiliki kualitas rendah dan tidak tahan lama, hal tersebut memicu banyaknya pakaian yang dibuang begitu saja dan menjadikannya limbah *fashion*. Dilansir dari zerowaste.id, dampak buruk yang ditimbulkan dari industri limbah *fashion* menyebabkan pencemaran air dan beresiko terhadap kesehatan manusia. Untuk merespon permasalahan tersebut dengan tujuan untuk memberi pesan terhadap masyarakat untuk peduli dan bijak dalam berpakaian. penulis menjadikan fotografi sebagai medium yang sesuai untuk dieksplorasi dan mengangkat isu tersebut. Penulis akan menggunakan limbah *fashion* untuk objek dalam penciptaan karya fotografi.

Kata kunci: limbah fashion, karya fotografi, fotografi ekspresi

Abstract: *Clothing is one of the basic human needs with the main function to protect the human body. But along with the times and technology, dressing is not only a body armor, but also a human lifestyle (fashion) to express one's expression, social status, and self-quality (Chaney, 2004). Because clothing has become part of the lifestyle, the fast fashion industry has emerged to meet the needs of dressing. However, there are negative impacts from the fast fashion industry such as creating consumptive behavior and low prices making people want to continue buying clothes. In addition, fast fashion has a negative impact on the environment because the textile materials and dyes used are of low quality and are not durable, this triggers many clothes to be thrown away and make them fashion waste. Reporting from zerowaste.id, the bad impact of the fashion waste industry causes water pollution and poses a risk to human health. To respond to these problems with the aim of giving a message to the public to care and be wise in dressing. the author makes*

photography a suitable medium to explore and raise the issue. The author will use fashion waste for objects in the creation of photographic works.

Keywords: *fashion waste, photographic works, expression photography*

PENDAHULUAN

Sampah merupakan salah satu masalah besar yang terjadi di Indonesia. Menurut **Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008** tentang Pengelolaan Sampah, yang dimaksud sampah adalah “ sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat” . Sampah juga didefinisikan oleh berbagai ahli seperti Sejati yang mendefinisikan “ Sampah adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang, merupakan hasil aktifitas manusia maupun alam yang sudah tidak digunakan lagi karena sudah diambil unsur atau fungsi utamanya

Sampah dikelompokkan menjadi dua jenis, sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik, merupakan sampah yang dihasilkan dari sisa bahan hayati yang dapat terurai secara alami, sedangkan sampah anorganik adalah sampah yang dihasilkan dari bahan non hayati seperti produk sintetik atau kimia dan tidak dapat terurai secara alami (Bahar, 1986). Contoh dari jenis sampah organik adalah sampah dapur rumah tangga yang tidak digunakan dan belum melalui proses olahan seperti kulit buah, sayuran dan sisa-sisa makanan. Lalu contoh dari sampah anorganik yaitu, produk olahan seperti sampah plastik, kertas, tekstil, lalu berasal dari limbah rumah tangga seperti detergen, botol plastik, kaca serta kaleng. Sampah anorganik sulit terurai secara alami karena melalui proses pengolahan dan bahan kimia.

Salah satu jenis sampah anorganik yang juga menjadi masalah besar adalah tekstil. Tekstil merupakan kumpulan satuan terkecil dari serat, dibuat dengan ukuran dan diameter tertentu dari bahan khusus. Serat harus memiliki panjang yang lebih besar dibandingkan dengan diameternya, serat harus fleksibel dan kuat dalam berbagai proses pembuatan hingga bisa dikualifikasikan menjadi tekstil

(Budiyono, 2008:2). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa serat melalui serangkaian proses dapat menghasilkan benang lalu diproses kembali untuk menghasilkan Kain yang merupakan bahan utama dalam pembuatan pakaian. Pakaian merupakan benda yang terbuat dari bahan tekstil dan digunakan manusia dengan fungsi utama untuk menutupi dan melindungi tubuh manusia baik dijahit atau tidak dijahit (Riyanto, A 2003: 2). Masyarakat tidak bisa terlepas dari pakaian karena merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Namun saat ini, semakin maju peradaban dan teknologi membuat berpakaian bukan hanya menjadi kebutuhan dasar saja, tapi juga sebagai identitas diri dan gaya hidup karena membantu mendeskripsikan mengenai sikap, nilai, kekayaan, serta posisi sosial seseorang (Chaney, 2004).

Karena saat ini pakaian bukan hanya sebagai kebutuhan dasar untuk melindungi dari cuaca, namun sudah menjadi bentuk ekspresi diri dan validasi individu dalam lingkungan sosial. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, berkembanglah industri *fast fashion*. Dilansir dari zerowaste.id definisi dari *fast fashion* adalah " istilah yang digunakan oleh industri tekstil yang memiliki berbagai model fashion yang silih berganti dalam waktu yang sangat singkat, serta menggunakan bahan baku yang berkualitas buruk, sehingga tidak tahan lama ". Industri *fast fashion* muncul untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berpakaian.. Ciri - ciri dari *fast fashion* yaitu mengikuti tren dan mengeluarkan banyak model fashion dalam waktu singkat. Dampak industri *fast fashion* bagi lingkungan juga berbahaya. Dilansir dari zerowaste.id, Industri *fast fashion* menggunakan pewarna tekstil yang murah dan berbahaya, sehingga dapat menyebabkan pencemaran air dan beresiko terhadap kesehatan manusia.

Untuk merespon permasalahan diatas, penulis menjadikan fotografi sebagai medium yang sesuai untuk dieksplorasi dan mengangkat isu tersebut. Karena menurut Ahli filsafat Sumardjo, mengutarakan iri dan ekspresi diri dalam suatu bentuk benda seni merupakan wujud dari penciptaan karya seni. (Sumardjo

2000:166). Lalu Seperti juga menurut Sudarma bahwa, Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendokumentasikan suatu peristiwa yaitu media foto (Sudarma 2014:2). Dari pendapat ahli tersebut, dapat dipahami selain digunakan untuk menyampaikan dan mendokumentasikan sebuah peristiwa, fotografi juga digunakan sebagai medium untuk berekspresi, merespon sebuah peristiwa melalui seni fotografi ekspresi dan hal ini sangat erat kaitannya dengan penciptaan karya seni. Selain itu pembuatan karya ini didasari pengalaman penulis sebagai orang konsumtif terhadap fashion. Karena pengalaman bisa menjadi inspirasi bagi seniman diwakili dalam sebuah karya seni (Endriawan, D., Trihanondo, D. 2015)

Penciptaan karya fotografi ekspresi ini menggunakan limbah *fashion* sebagai objek utama dalam karya fotografi. Penulis ingin menyampaikan pentingnya kesadaran akan bahaya industri *fast fashion* bagi lingkungan dan dampaknya terhadap budaya konsumerisme. Karya akan divisualisasikan sebagaimana keadaan mengenai bijak dalam menggunakan pakaian atau berbusana. Karya akan menggunakan manipulasi foto untuk menciptakan karya sesuai dengan konsep penulis. Fokus dalam penciptaan karya ini meliputi teori yang sudah dijabarkan dan penggunaan objek dalam penciptaan karyanya berupa **Limbah Fashion** yang akan diwujudkan dalam karya fotografi ekspresi. Terdapat juga ruang lingkup dari penciptaan karya ini yaitu fotografi, fotografi ekspresi, dan limbah fashion.

KONSEP KARYA

Konsep karya yang digunakan yaitu memvisualisasikan bentuk perilaku konsumerisme masyarakat dalam perkembangan industri *fast fashion*. Dari permasalahan tersebut akan divisualisasikan dalam bentuk fotografi ekspresi dengan cara menggunakan limbah pakaian atau tekstil yang sudah tidak terpakai

sebagai objek utama yang dikumpulkan dari milik pribadi penulis dan orang sekitar, serta manusia sebagai objek pendukung. Penulis menggunakan teknik manipulasi foto untuk merealisasikan penciptaan karya tersebut

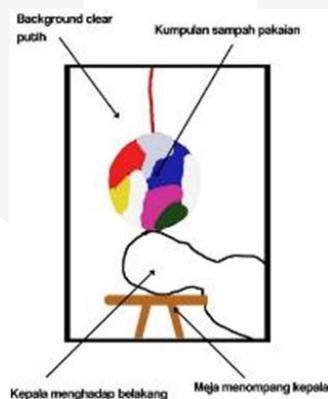
PROSES PENCIPTAAN KARYA

Dalam proses penciptaan karya, terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

Tahap pra-produksi

Dalam tahap pra-produksi terdapat beberapa hal yang dipersiapkan untuk memudahkan pengerjaan dalam tahap produksi. Penulis mempersiapkan kamera, lighting softbox, laptop, dan limbah fashion yang akan digunakan sebagai objek utama dalam penciptaan karya tersebut. Selain itu, penulis juga merancang sketsa karya sebagai acuan dalam proses pengerjaannya. Berikut beberapa sketsa karya :

Sketsa karya pertama *Think the effect*



Gambar 1. Sketsa karya pertama *Think the effect*
sumber: dokumentasi penulis

Pada karya ini, terdapat objek manusia dengan posisi kepala menghadap kebelakang dan terdapat objek limbah fashion yang diletakan diatas objek kepala manusia. Latar yang digunakan hanya putih polos karena ingin lebih memberikan perhatian kepada objek limbah fashion yang dibebankan diatas objek kepala

manusia. pemotretan objek manusia dan kumpulan limbah fashion akan difoto secara terpisah dan akan disatukan dalam satu frame dengan cara manipulasi foto. Karya akan menggunakan frame block putih ukuran 50 cm x 70 cm dan karya dicetak pada kertas foto laminasi ukuran 16R (40 cm X 60 cm)

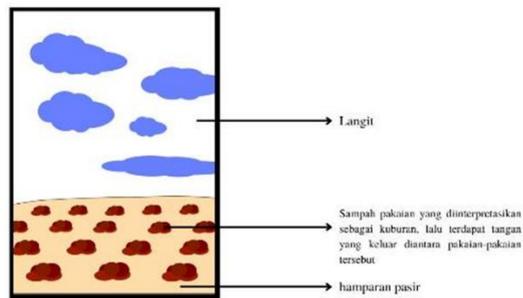
Sketsa karya kedua *Temporary Happiness*



Gambar 2. Sketsa karya kedua *Temporary Happiness*
sumber: dokumentasi penulis

Penggambaran yang dibuat dalam foto tersebut yaitu, Terdapat dua foto seseorang yang tenggelam diantara pakaian dengan ekspresi berbeda. Ekspresi pertama yaitu ia merasa bahagia memiliki pakaian-pakaian yang ia punya. Lalu di foto kedua terdapat ekspresi yang berubah menjadi biasa saja dan tidak bahagia dengan apa yang sudah ia punya. Karya ini berfokus pada ekspresi objek manusia yang berubah dari karya foto pertama dan foto kedua. Limbah fashion yang digunakan yaitu digunakan beberapa warna yang terang agar tidak terlihat monoton. Untuk outputnya, dua karya foto tersebut akan dicetak pada kertas art paper matte dengan ukuran 30cm x 30cm untuk masing-masing foto dan menggunakan frame block putih dengan ukuran 50cm x 70cm (landscape)

Sketsa karya ketiga *Belanja Terus Sampai Mati*



Gambar 3. Sketsa karya ketiga *Belanja Terus Sampai Mati*
sumber: dokumentasi penulis

Pada karya ini, terdapat objek manusia dengan posisi kepala menghadap kebelakang dan terdapat objek limbah fashion yang diletakan diatas objek kepala manusia. Latar yang digunakan hanya putih polos karena ingin lebih memberikan perhatian kepada objek limbah fashion yang dibebankan diatas objek kepala manusia. pemotretan objek manusia dan kumpulan limbah fashion akan difoto secara terpisah dan akan disatukan dalam satu frame dengan cara manipulasi foto. Karya akan menggunakan frame block putih ukuran 50 cm x 70 cm dan karya dicetak pada kertas foto laminasi ukuran 16R (40 cm X 60 cm)

Tahap produksi dan pasca produksi

Proses pengkaryaan sketsa pertama



Gambar 4. Objek fotografi sketsa pertama
sumber: dokumentasi penulis

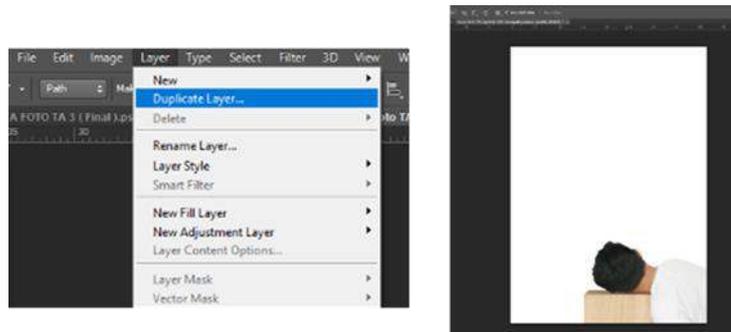
Dalam proses pengkaryaan sketsa pertama ini, penulis memotret objek manusia dan objek limbah fashion secara terpisah. Proses selanjutnya penulis

menghilangkan gambar pada baju objek manusia agar tidak menjadi distraksi pada karya. Penulis menggunakan photoshop untuk menghilangkan gambar pada baju objek manusia tersebut dengan cara menggunakan Clone stamp tool – lalu ALT diarahkan ke warna putih disekitar gambar yang ingin dihapus lalu klik kiri pada mouse dengan tujuan untuk menutup gambar dengan area warna putih sekitar agar warna antara baju dan area gambar yang dihilangkan tidak belang. Setelah itu arahkan kursor dan klik kiri pada mouse ke arah gambar yang ingin ditutupi atau dihilangkan. Setelah proses tersebut selesai, Dilakukan *cropping* objek manusia dengan cara seleksi objek yang ingin digunakan dengan pen tool, ketika objek sudah diseleksi – tekan CTRL+ ENTER untuk mengubah seleksi Pen tool menjadi path selection tool dengan ciri garis menjadi titik-titik dan bergerak seperti gambar dibawah ini



Gambar 5. Proses pengerjaan mengubah menjadi path selection
sumber: dokumentasi penulis

Setelah seleksi objek menjadi path selection tool, pilih duplicate selection layer untuk mengambil objek yang sudah diseleksi. Dan objek yang diseleksi otomatis tercopy dalam layer baru. Seperti pada gambar dibawah ini:

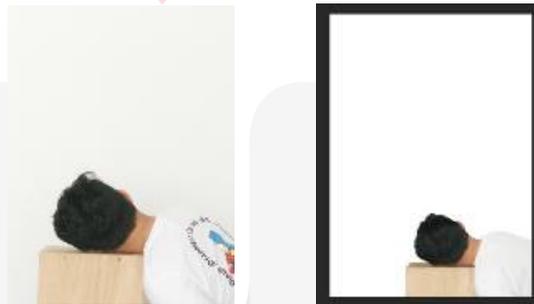


Gambar 6. Proses pengerjaan duplicate layer
sumber: dokumentasi penulis

Berikut foto sebelum dan sesudah diedit untuk objek manusia dalam proses pengkaryaan sketsa pertama :

Sebelum diedit

Sesudah diedit



Gambar 7. Proses Hasil editing objek pertama
sumber: dokumentasi penulis

Untuk objek kedua yaitu limbah fashion, dilakukan juga *cropping* objek untuk menghilangkan background dengan cara yang sama seperti diatas. Dengan hasil seperti dibawah ini :

Sebelum diedit

Sesudah diedit



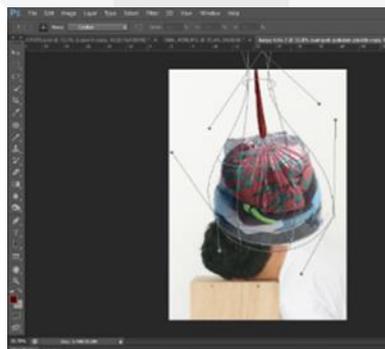
Gambar 8. Proses Hasil editing objek kedua
sumber: dokumentasi penulis

Setelah kedua bahan objek sudah sesuai dengan konsep yang diinginkan, tahap selanjutnya yaitu menggabungkan kedua objek menjadi satu frame. Yaitu menambahkan foto objek limbah fashion ke dalam artboard yang terdapat foto objek manusia seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 9. Proses Proses pengerjaan menggabungkan kedua objek
sumber: dokumentasi penulis

setelah menggabungkan kedua objek dalam satu frame, penulis mengubah bentuk objek limbah fashion tersebut menjadi lebih besar dan prespektif bentuknya menjadi lebih berisi dengan cara klik menu edit – transform – klik warp. objek yang dipilih untuk warp bisa diubah bentuk dan ukuran sesuai konsep yang diinginkan penulis, seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 10. Proses pengerjaan menyesuaikan bentuk objek kedua
sumber: dokumentasi penulis

Untuk langkah selanjutnya koreksi warna gelap terang pada objek limbah fashion dengan cara seleksi objek limbah fashion lalu klik image – adjustment –

curves. Setelah itu akan muncul curves untuk mengatur gelap terang warna yang diinginkan. Seperti pada gambar dibawah ini :

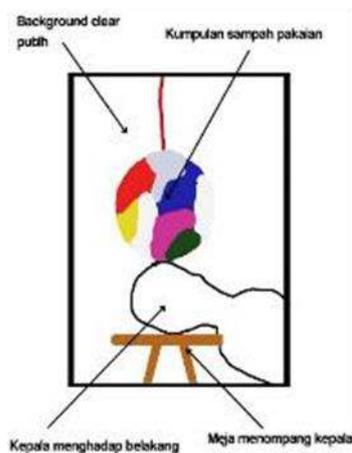


Gambar 11. Mengatur gelap terang objek kedua
sumber: dokumentasi penulis

Dan berikut adalah hasil akhir dari pengkayaan foto pertama dan yang telah dibuat dengan judul karya *Think the effect* :

Sketsa karya foto pertama

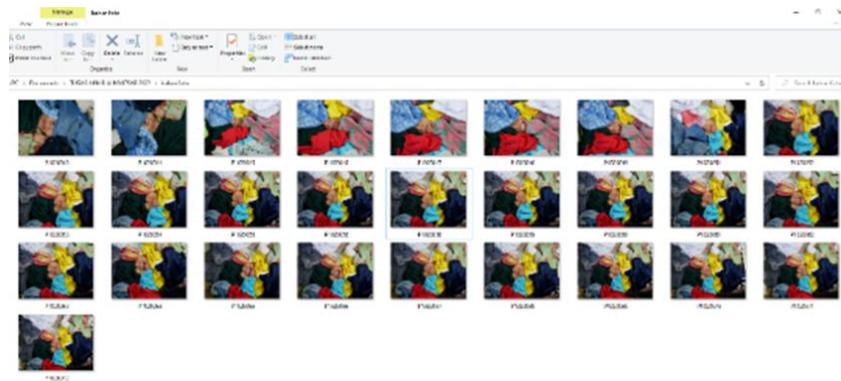
Hasil karya foto pertama



Gambar 12. Sketsa dan hasil akhir
sumber: dokumentasi penulis

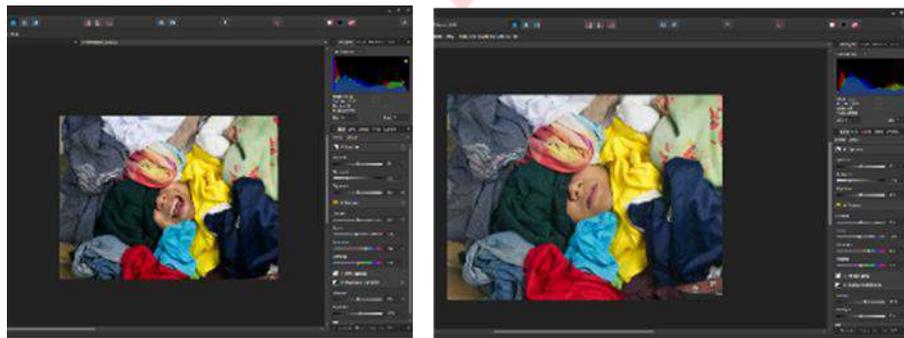
Proses pengkayaan sketsa kedua

Proses pertama yang dilakukan setelah memotret bahan yaitu melakukan pemilihan foto yang sesuai dengan konsep karya. Penulis memilih dua foto yang mewakili ekspresi bahagia dan tidak bahagia.



Gambar 13. Memilih foto
sumber: dokumentasi penulis

Setelah memilih dua foto yang dirasa sesuai dengan konsep karya, tahap selanjutnya adalah melakukan sedikit pengaturan pada eksposur, shadow & highlight, contrast seperti pada bawah ini :



Gambar 14. Mengatur gelap terang objek kedua
sumber: dokumentasi penulis

Setelah melakukan pengaturan, selanjutnya melakukan cropping karya menjadi bentuk square dan rotating karya menjadi vertical dan berikut merupakan perbandingan sketsa karya dan hasil dari karya berjudul *Temporary Happiness* :

Sketsa awal dari karya kedua

Hasil akhir karya



Gambar 15. Sketsa dan hasil karya
sumber: dokumentasi penulis

Proses pengkaryaan sketsa pertama

Dalam penciptaan karya ketiga ini, penulis menggabungkan 2 foto sebagai background dan 2 foto sebagai objek dalam karya tersebut. 2 foto yang digunakan untuk background yaitu pasir dan langit yang difoto secara terpisah.

foto pasir pantai



Foto langit



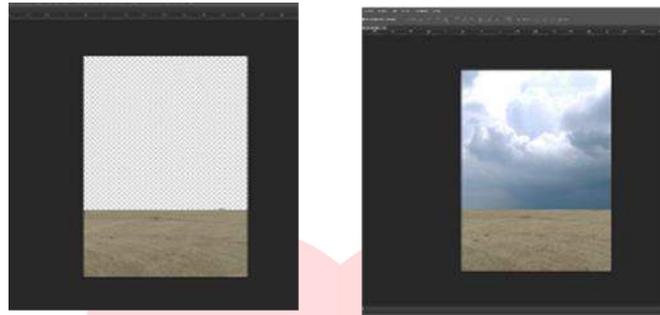
Gambar 16. sampel background alam
sumber: dokumentasi penulis

Lalu untuk objek dalam karya ini yaitu foto tumpukan limbah fashion dan tangan.



Gambar 17. Objek pakaian bekas dan tangan
sumber: dokumentasi penulis

Tahap selanjutnya yaitu menggabungkan dua foto yaitu pasir dan langit dalam satu frame yaitu dengan cara cropping pada foto pasir pantai karena yang digunakan hanya pasirnya saja. Lalu ditambahkan foto langit ke artboard dimana terdapat cropping pasir pantai.



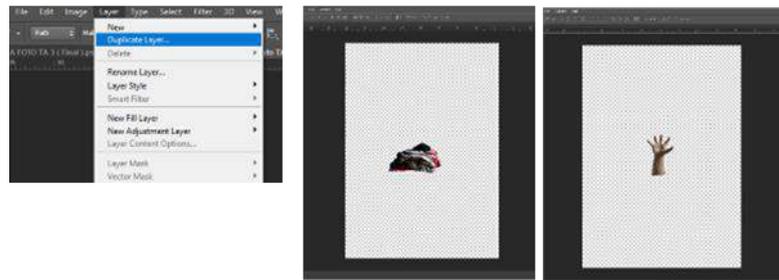
Gambar 18. Menggabung kedua objek background
sumber: dokumentasi penulis

Lalu selanjutnya mengatur gelap terang langit sesuai dengan yang diinginkan, dengan cara seleksi menggunakan pen tool pada area langit – lalu klik CTRL + ENTER untuk ubah menjadi path selection tool – lalu klik menu image – adjustment – dan klik curves seperti gambar dibawah ini :



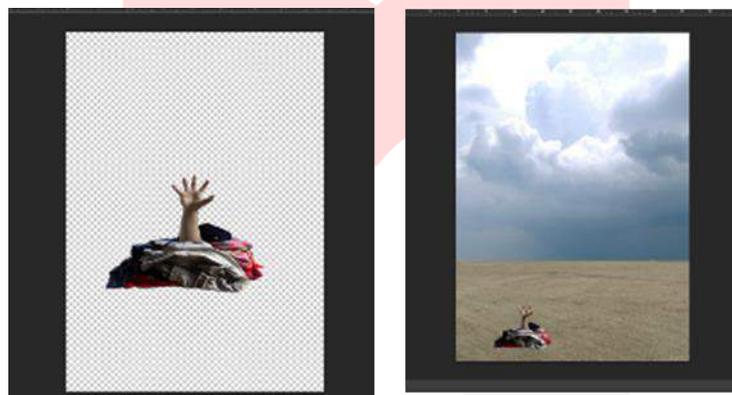
Gambar 19. Mengatur gelap terang background
sumber: dokumentasi penulis

Selanjutnya yaitu cropping objek tumpukan limbah fashion dan tangan dengan cara yang sama seperti diatas, yaitu seleksi bagian yang ingin digunakan lalu klik CTRL + ENTER untuk ubah menjadi path selection tool lalu klik layer – duplicate layer.



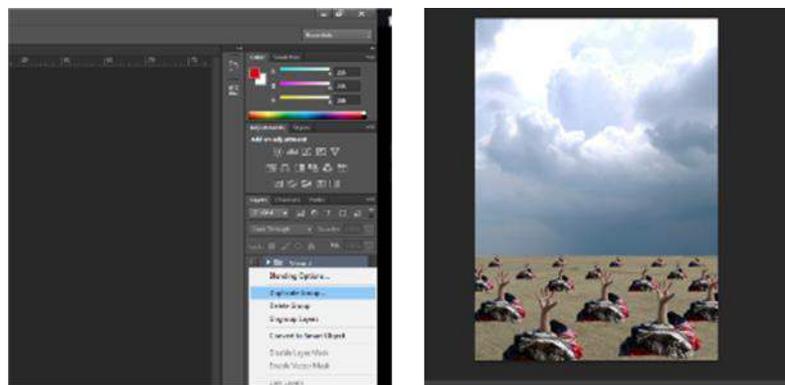
Gambar 20. Cropping objek limbah pakaian dan tangan
sumber: dokumentasi penulis

Tahap selanjutnya yaitu menyatukan kedua objek tersebut menjadi satu objek.
Dan menggabungkannya ke dalam frame background yang telah dibuat.



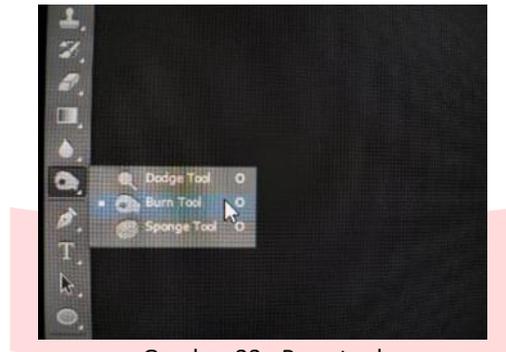
Gambar 21. Menyatukan objek limbah pakaian, tangan, dan background alam
sumber: dokumentasi penulis

Proses selanjutnya yang dilakukan yaitu menduplikat objek tersebut dengan cara klik kanan mouse pada layer yang akan diduplikat lalu pilih duplicate layer dan objek akan diduplikat menjadi beberapa banyak untuk mengisi kekosongan pada background pasir.



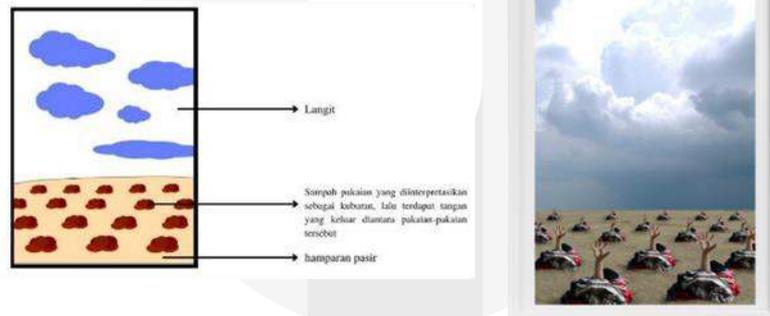
Gambar 22. Duplicate objek limbah pakaian dan tangan
sumber: dokumentasi penulis

Untuk tahapan *finishing* pada karya ini yaitu menggelapkan area sekitar objek agar tampak lebih realistis dengan *background* dengan menggunakan burn tool.



Gambar 23. Burn tool
sumber: dokumentasi penulis

Dan berikut untuk perbandingan dari sketsa awal karya ketiga ini dan hasil akhir karya ini jadi dengan judul “Belanja Terus Sampai Mati” :



Gambar 24. Sketsa dan hasil akhir
sumber: dokumentasi penulis

Dokumentasi pengkaryaan



Gambar 25. Dokumentasi pengkaryaan
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 26. Dokumentasi pengkaryaan
sumber: dokumentasi penulis

HASIL KARYA

Berikut gambar merupakan hasil tugas akhir karya fotografi ekspresi beserta simulasi jika menggunakan bingkai berwarna putih dari ketiga karya yang penulis ciptakan.

Karya pertama *Think the effect*



Gambar 27. Karya pertama *Think the effect*
sumber: dokumentasi penulis

Pada karya ini, bercerita mengenai orang yang tidak memikirkan akibat dari limbah pakaian yang mereka ciptakan sebegitu besar dari produk pakaian yang mereka miliki. mereka digambarkan dengan limbah fashion yg di beban kan ke mereka (digambarkan meletakkan beban pada kepala) dan kepala kearah belakang diartikan dengan ketidakpedulian mereka terhadap limbah fashion yang mereka miliki. Karya ini ingin mengajak untuk kita lebih peduli, bijak, dan memikirkan dampaknya dari produk apa yang kita beli atau miliki.

Karya kedua *Temporary Happiness*



Gambar 28. Karya kedua *Temporary Happiness*
sumber: dokumentasi penulis

karya ini bercerita mengenai budaya konsumerisme yang menciptakan kebahagiaan sementara karena hanya membeli apa yang dianggap terlihat menarik di kehidupan sosial tanpa memikirkan apa yang sebenarnya dibutuhkan,

apa yang pantas untuk dikenakan, serta apa yang mampu dan penting untuk dimiliki. Lalu ketika sebenarnya barang tersebut masih layak dipakai namun tidak terlihat menarik di kehidupan sosial, ia tidak lagi bahagia dengan apa yang sudah dimiliki. Ketika muncul barang dengan tren terbaru, datang hasrat untuk memiliki, lalu ia kembali membelinya dan merasa bahagia. Dan terus berulang.

Karya ketiga *Belanja Terus Sampai Mati*



Gambar 29. Karya kedua *Temporary Happiness*
sumber: dokumentasi penulis

Manusia merupakan korban ideologi konsumerisme yang diciptakan oleh kapitalisme. Melalui industri desain, kapitalisme berhasil menarik manusia untuk tidak berhenti berhasrat untuk memiliki. Oleh karena itu, produk-produk yang dikonsumsi masyarakat tidak sepenuhnya berkaitan dengan kebutuhan mereka yang sebenarnya.

Seperti halnya kegiatan berbelanja pakaian menjelang lebaran umat islam. Kegiatan tersebut tidak diwajibkan dalam agama islam, namun kapitalisme memanfaatkan momen tersebut untuk meraih keuntungan dengan cara membangun konformitas individu untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma yang ada dalam kelompok tersebut. Hal tersebut seolah memaksa setiap individu untuk ikut berbelanja menjelang hari lebaran agar terlihat sesuai dalam kelompoknya. Karya ini bercerita mengenai manusia yang dipaksakan untuk

berbelanja terus menerus pada apa yang sebenarnya tidak ia butuhkan namun dilakukukan hanya agar terlihat sesuai dalam kelompoknya di kehidupan sehari-harinya.

Display karya



Gambar 30. Display karya
sumber: dokumentasi penulis

Display yang digunakan dalam karya foto ini yaitu dengan meletakkan karya pada ruang pameran berwarna putih. Dan diletakan berderet sesuai dengan urutan karya pertama, kedua, dan ketiga. Lalu disetiap sisi karya akan terdapat kertas yang berisi penjelasan karya yang akan dibentuk juga dalam barcode.

KESIMPULAN

Dalam merealisasikan penciptaan karya fotografi tugas akhir ini melewati beberapa tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan post produksi. Tahap pra-produksi meliputi pengembangan ide yang dituangkan dalam bentuk sketsa. Lalu mempersiapkan alat (kamera, lighting, dan softbox) dan bahan (limbah fashion) yang digunakan untuk keperluan produksi. limbah fashion diambil dari beberapa orang di lingkungan penulis. Selanjutnya memilih lokasi untuk memotret *background* yang akan digunakan dalam satu karya. Tahap selanjutnya yaitu

produksi, melaksanakan pemotretan dengan panduan sketsa yang telah dibuat. Selanjutnya masuk tahap terakhir yaitu post produksi. Pada tahap ini, yang dilakukan yaitu memilih bahan foto hasil dari melaksanakan pemotretan, ketika bahan-bahan foto sudah diseleksi, proses selanjutnya yaitu melakukan editing (manipulasi) yang meliputi mengatur gelap terang, cropping, merubah bentuk, dan menyatukan beberapa objek kedalam satu frame sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Ketika hasil akhir foto sudah jadi, langkah terakhir yaitu mencetak foto sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan dan berikan bingkai untuk masing-masing karya foto yang sudah dicetak.

Dalam penciptaan karya fotografi tugas akhir berjudul “ *Eksplorasi Limbah Fashion dalam Penciptaan Karya Fotografi Ekspresi*” ini yang menggunakan objek limbah fashion dan membawa isu konsumerisme dengan tujuan untuk mengajak pembaca lebih bijak dalam membeli keperluan fashion dan menghindari budaya konsumerisme yang semakin meningkat karena arus persebaran informasi yang semakin pesat yang justru merugikan diri sendiri. Lewat pemaknaan melalui tiga karya yang berbicara mengenai bagaimana kita sebagai manusia lebih memikirkan dampaknya terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Lalu berbicara mengenai manusia yang tidak hanyut dalam perasaan kebahagiaan sementara yang hadir melalui tren *fashion* yang terus berganti dengan waktu yang cepat dan tidak memaksakan diri untuk terus mengikuti tren agar terlihat setara atau lebih tinggi dalam lingkungan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo

Bahar. (1986). *Tentang karakteristik dan sumber sampah*; UNHAS Makassar

Budiyono. (2008) *Kriya Tekstil. Jilid 1*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta.

Chaney & Martin. (2004). *Intercultural business communication*. New Jersey: Pearson Education. Inc.

Sejati. 2009. *Pengolahan Sampah Terpadu*. Yogyakarta: Kanisius

Sudarma, I. K. (2014). *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sumardjo, Jacob (2000), *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB

Jurnal

Endriawan, D., & Trihanondo, D. (2015). Interpretasi Spiritualitas Pada Karya Seni Patung Amrizal Salayan. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 3(1).

Situs web

Utami Sri F. "Mengenal Fast Fashion dan Dampak yang Ditimbulkan"

Diakses pada tanggal 11 Oktober 2021 pada jam 13.00 WIB

<https://zerowaste.id/zero-waste-lifestyle/mengenal-fast-fashion-dan-dampak-yang-ditimbulkan/>

Sumber lainnya:

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengelolaan Persampahan.