

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan fashion dari berbagai model *fashion* saat ini cepat sekali berganti dalam waktu sangat singkat karena fashion telah menjadi bagian gaya hidup masyarakat dan dianggap sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi setiap individu. (Djelic dan Ainamo 1999). Ditambah perusahaan *fast fashion* suka mempercepat proses produksi agar produk dapat segera dijual di pasar. Sehingga memunculkan fenomena *fast fashion* dalam industri fashion. Di dukung data Tinkerlust Impact Repport tahun 2022 menunjukkan 63,46% masyarakat Indonesia lebih memilih produk *fast fashion* karena aksesibilitas dan tampilannya trendi.

Sisa kain hasil produksi *fast fashion* tidak laku terjual dibuang ke tempat pembuangan akhir padahal sulit di daur ulang sehingga dapat menghasilkan gas metana yang menghasilkan polusi udara. Menurut data sistem informasi pengelolaan sampah nasional (SIPSN) menunjukkan sampah sisa kain menumpuk hingga 2,5% volume sampah. Indonesia menghasilkan 2,3 ton limbah sisa kain atau setara 12% dari limbah rumah tangga. Dari keseluruhan limbah sisa kain tersebut hanya 0,3 juta ton limbah fashion yang mengalami daur ulang.

Melihat permasalahan diatas perupa tergerak membantu pemerintah untuk memanfaatkan limbah sisa kain hasil *fast fashion* menjadi sebuah produk keberlanjutan (*sustainable*) menjadi produk aksesoris fashion baru. *Sustainable* fashion erat kaitannya dengan penggunaan material ramah lingkungan, dalam hal ini perupa memanfaatkan limbah kain perca untuk menciptakan produk baru.

Perupa terinspirasi salah satu desainer fashion Indonesia sekaligus *owner brand* Srengenge Handmade, yaitu Retno Suminaringtyas. Retno Suminaringtyas aktif memulai usaha fashion ini pada tahun 2004, dengan menjual produk tangan yang menarik dan ramah lingkungan dengan teknik sulam *sashiko* yang menggunakan konsep *upcycle* dan *zero waste* dengan memanfaatkan limbah kain perca menjadi produk-produk baru seperti *pouch*, dompet, busana, aksesoris, sepatu, home dekor, dan lain-lain.

Konsep pemanfaatan limbah sisa kain hasil *fast fashion* tersebut membuat perupa tertarik untuk membuat produk ramah lingkungan berupa *obi* teknik sulam *sashiko*. *Obi belt* memiliki persamaan fungsi dengan stagen sebagai ikat pinggang pada pakaian. Dikarenakan *obi belt* tidak perlu kain yang panjang serta cara pemakaian lebih mudah dari stagen tanpa harus dililit dengan cara diikat di pinggang menggunakan tali diujung kanan dan kiri, (Syachrani, 2023) maka perupa memilih *obi belt*.

Perupa tertarik untuk memilih motif hias Sumatera Barat sebagai motif pada penciptaan produk *obi belt*. Motif hias asal Sumatera Barat sangat banyak jenisnya dan motif hias yang dipilih perupa yaitu Pucuk Rebung, Sirih Gadang, dan Itik Pulang Petang, Tapuak Manggih, Kaluak Paku, Saik Galamai, dan Aka Cino karena motif hias tersebut erat kaitannya dengan alam serta memiliki makna dan filosofi mendalam bagi masyarakat Minang.

Perupa perlu menguasai teknik sulam *sashiko* serta pemanfaatan kain perca untuk membuat produk *obi belt* tersebut. Perupa perlu belajar ke narasumber praktik magang bernama Deya Ayu Defrillia, S.Pd., pendiri Seratan Studio. Narasumber magang Deya Ayu Defrillia, S.Pd., juga memproduksi produk - produk yang memanfaatkan limbah kain perca yang kemudian di sulam menggunakan teknik sulam *sashiko*, menjadi barang-barang yang lucu dan menarik banyak digemari oleh remaja hingga orang dewasa.

Selama proses magang berlangsung perupa menggunakan metode dalam pengumpulan data dengan menggunakan metode *Practice based Research*, yang dikenal dengan metode penelitian yang menekankan penciptaan karya atau praktik kreatif sebagai bagian dari proses penelitian. Pada penciptaan ini perupa mengangkat nilai keindahan pada budaya jepang dengan mengadaptasi budaya jepang pada jenis motif hias Sumatera Barat. Perupa melakukan teknik pengumpulan data dengan observasi tempat, melakukan wawancara dengan narasumber serta dokumentasi berupa foto atau video

Harapan perupa untuk menyadarkan para pembaca adanya limbah fashion yang merusak lingkungan dan memotivasi pembaca untuk mengolah limbah fashion menjadi karya baru yang bermanfaat. Dengan menggunakan limbah kain perca, perupa berharap bisa menunjukkan bahwa limbah kain perca dapat diolah menjadi produk baru yang bernilai seni tinggi, sekaligus menginspirasi para pelaku industri mode untuk lebih peduli terhadap keberlanjutan dalam mengurangi limbah fashion yang kian meningkat.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Awal penciptaan karya ini sebenarnya didasari dari ketertarikan perupa saat mengikuti mata kuliah Tekstil pada semester 3 lalu yang diampu oleh ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D., dimana perupa diminta untuk membuat sebuah karya tekstil dan perupa membuat sebuah dompet sulam kain dengan motif ragam hias *paisley* berupa ragam hias flora.

Selain itu, perupa beberapa kali juga membuat sulaman pada kain motif-motif flora, dari kegemaran tersebut perupa berfikir ingin membuat produk aksesoris fashion berupa *obi belt* yang merupakan produk hasil budaya Jepang biasanya digunakan pada busana Kimono yang masuk karena adanya faktor globalisasi.

Saat hendak membuat produk aksesoris fashion berupa *obi belt* perupa sempat terpikirkan membuat sulaman/ *embroidery* dengan teknik sulaman jenis fantasi. Hal ini karena teknik sulaman jenis fantasi paling sering dijumpai dan dibuat dengan susunan 3 macam jenis tusukan jarum berupa: tusuk hias, tusuk tangkai, dan tusuk *veston*. Namun berubah seiring muncul ide ke dua yang di dapati ketika berkonsultasi dengan dosen pembimbing karya menjadi teknik sulam *sashiko*.

Muncul juga keinginan perupa untuk mengelolah kain limbah perca yang akan dijadikan media penciptaan *obi belt* karya perupa. Ide ini didasari saat perupa sering sekali melihat sisa-sisa dan tumpukan kain perca yang tidak terpakai dari limbah tekstil seperti tempat jahit dan toko konveksi. Sisa dari bahan limbah kain perca yang tidak terpakai tersebut akan disambungkan dan dibuat menjadi produk *obi belt*.

Ide tersebut berkembang lagi ketika diberikan saran dan masukan dosen pembimbing karya, bahwa *obi belt* dan sulam *sashiko* merupakan budaya dari Jepang, namun bisa di tarik kearah budaya lokal dengan menampilkan motif hias nusantara. Maka perupa lalu mengembangkan motif flora yang akan digunakan dari daerah asli perupa yaitu Sumatera Barat yang memiliki banyak sarat makna, seperti Siriah Gadang, Pucuk Rabuang, dan Itik Pulang Petang.

C. Masalah Penciptaan

1. Bagaimana memanfaatkan limbah kain perca sebagai bahan pembuatan aksesoris fashion *obi belt* motif Sumatra Barat?
2. Bagaimana merancang eksplorasi motif hias Sumatera Barat pada aksesoris fashion *obi belt* teknik sulam *sashiko*?
3. Bagaimana proses mengaplikasikan motif hias Sumatera Barat dengan teknik sulam *sashiko* pada aksesoris fashion *obi belt* berbahan limbah kain perca?

D. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan masalah penciptaan diatas, maka tujuan dari penciptaan karya Seni Rupa ini diantaranya:

1. Memanfaatkan limbah kain perca sebagai bahan pembuatan aksesoris fashion *obi belt* motif Sumatera Barat.
2. Merancang eksplorasi motif hias Sumatera Barat pada aksesoris fashion *obi belt* teknik sulam *sashiko*.
3. Proses mengaplikasikan motif hias Sumatera Barat dengan teknik sulam *sashiko* pada aksesoris fashion *obi belt* berbahan limbah kain perca.

E. Fokus Penciptaan

1. Aspek Konseptual

Industri fashion mengalami perkembangan pesat dalam 20 tahun terakhir memunculkan fenomena *fast fashion* yang ditandai dengan produksi pakaian dilakukan secara cepat dan masal agar produk dapat segera dijual di pasar, meski seringkali mengorbankan kualitas demi kecepatan dan keuntungan. Sisa pakaian hasil produksi *fast fashion* tidak terjual dibuang begitu saja ke tempat pembuangan akhir sehingga sulit di daur ulang yang dapat menghasilkan gas metana mengakibatkan polusi udara.

Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) tahun 2021 melalui SIPSN mengatakan Indonesia menghasilkan 2,3 ton limbah sisa kain, dari keseluruhan limbah sisa kain tersebut hanya 0,3 juta ton mengalami daur ulang. Untuk membantu langkah pemerintah tersebut perupa menerapkan *sustainable*

fashion dengan memanfaatkan limbah kain perca agar membantu mengurangi polusi udara khususnya akibat limbah kain perca dalam bentuk *obi belt*.

Perupa membuat karya *Obi belt* dan sulam sashiko yang merupakan kebudayaan Jepang, dengan mengadaptasi dan bukan menerapkan adanya *cultural appropriation*. Dikutip dari Kompas.com *Cultural appropriation* dikenal sebagai perampasan budaya yang terjadi ketika anggota kelompok mayoritas mengadopsi elemen budaya kelompok minoritas dengan cara yang eksploitatif, tidak sopan, atau stereotip.

Namun perupa melakukan bentuk adaptasi pada *obi belt* dan teknik sulam *sashiko* secara kreatif, dan bukan ditiru secara keseluruhan, karya ini menggabungkan elemen lokal yaitu **motif hias Sumatera Barat** sehingga menghasilkan bentuk ekspresi baru yang unik dan kontekstual dengan budaya Indonesia dengan menggunakan limbah kain perca sebagai media pembuatan karya *obi belt*.

2. Aspek Visual

Obi belt yang diciptakan menggunakan motif hias Sumatera Barat yang memiliki banyak sarat makna, seperti Siriah Gadang, Pucuk Rabuang, Itik Pulang Petang, Tapuak Manggih, Kaluak Paku, Saik Galamai, dan Aka Cino dengan teknik sulam *sashiko moyozazhi* maupun *hitomezazhi* berbahan limbah kain perca yang dipilih dan disusun dengan menarik ada 3 karya eksplorasi dan 4 karya jadi menggunakan warna komplementer.

a. Klasifikasi warna eksplorasi karya

1. Untuk *obi belt* karya eksplorasi jadi 1, warna dominan berwarna hijau dan merah yang merupakan warna komplementer dengan motif hias Pucuk Rebung dengan teknik sulam *sashiko moyozazhi* menyerupai jelujur, dan plus; maupun *hitomezazhi* menyerupai garis putus-putus.
2. Untuk karya eksplorasi jadi 2 warna dominan berwarna kuning, ungu, yang merupakan warna komplementer pada *obi belt* dengan motif Sirih Gadang menggunakan motif sulam *sashiko moyozazhi* menyerupai jelujur, flora, dan plus; maupun *hitomezazhi* menyerupai garis putus-putus dan jaring.
3. Karya eksplorasi jadi 3 cenderung menggunakan warna merah, biru, dan kuning yang merupakan warna tri komplementer, pada *obi belt* dengan motif Itik Pulang Petang. Selain itu penggunaan motif sulam *sashiko moyozazhi* menyerupai jelujur, geometris flora, dan plus; maupun *hitomezazhi* menyerupai garis putus-putus dan zig-zag.

b. Klasifikasi warna karya jadi

1. Untuk *obi belt* karya eksplorasi jadi 1, warna dominan berwarna Ungu, Kuning, dan Oren yang merupakan warna tri komplementer, pada *obi belt* dengan motif Tapuak Manggis dengan teknik sulam *sashiko moyozazhi* menyerupai jelujur, geometris dengan jenis *hitomezazhi* menyerupai garis putus-putus.
2. Untuk *obi belt* karya eksplorasi jadi 2, warna dominan berwarna Ungu, Kuning, dan Oren yang merupakan warna komplementer dengan warna biru, oren, dan kuning. Dipadukan dengan warna harmoni hijau pada

obi belt dengan motif Kaluak Paku dengan teknik sulam *sashiko moyozazhi* menyerupai jelujur, geometris dengan jenis *hitomezazhi* menyerupai garis putus-putus.

3. Untuk *obi belt* karya eksplorasi jadi 3, warna dominan berwarna biru, merah, kuning yang merupakan warna komplementer triadik, pada obi belt dengan motif saik galamai dengan teknik sulam *sashiko moyozazhi* menyerupai jelujur, geometris dengan jenis *hitomezazhi* menyerupai garis putus-putus.
4. Untuk *obi belt* karya eksplorasi jadi 4, warna dominan berwarna biru toska, biru, oren , dan hijau yang merupakan warna komplementer, pada obi belt dengan motif Aka Cino dengan teknik sulam *sashiko moyozazhi* menyerupai jelujur, geometris dengan jenis *hitomezazhi* menyerupai garis putus-putus.

3. Aspek Operasional

Sebelum menciptakan *obi belt* menggunakan motif hias Sumatera Barat dengan teknik sulam *sashiko moyozazhi* maupun *hitomezazhi*, perupa lebih dulu memilih limbah kain perca untuk menjadi barang baru yang memiliki nilai seni. Berikut tahapan proses dalam menciptakan karya Seni Rupa:

- a. Langkah awal mendesain pola *obi belt* dengan kertas pola, kemudian menggunting kain perca mengikuti kertas pola yang sudah dibuat.
- b. Membuat sketsa motif hias Sumatera Barat lalu menjiplak ke bagian kain yang ingin dijadikan motif hias Sumatera Barat.

- c. Menyulam kain bagian tengah dengan teknik sulam *sashiko moyozazhi* maupun *sashiko hitomezazhi* dengan motif-motif geometrisnya.
- d. Langkah selanjutnya menyulam bagian kanan maupun kiri kain,
- e. Kemudian menyambungkan kain-kain tersebut dengan cara di jahit menggunakan mesin jahit portable.
- f. Membuat tali *obi* masing - masing dengan ukuran yang sudah ditentukan panjang dan lebarnya.
- g. Tahap akhir menjahit dan merapihkan *obi belt* menggunakan *stich* balik agar rapih.

F. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Bagi Perupa
 - a. Ikut membantu langkah pemerintah memikirkan bagaimana caranya menanggulangi dampak limbah sisa kain yang disebabkan oleh maraknya tren *fast fashion*.
 - b. Ikut melestarikan dan lebih mendalami teknik sulam *sashiko* dengan membuat karya Seni Rupa ini.
 - c. Ikut melestarikan dan lebih mendalami bentuk motif hias flora Sumatera Barat.
2. Manfaat Untuk UNJ dan Pendidikan Seni Rupa:
 - a. Menjadi referensi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNJ dalam penciptaan karya Seni Rupa khususnya visual teknik sulam *sashiko* dan visual motif hias flora Sumatera Barat.

- b. Mengajak mahasiswa UNJ ikut membantu langkah pemerintah memikirkan bagaimana caranya menanggulangi dampak limbah sisa kain yang disebabkan oleh maraknya tren *fast fashion*.

3. Manfaat Bagi Pengguna:

- a. Terciptanya produk fashion agar penampilan pengguna lebih terlihat *ramping*, unik, dan *fashionable* sekaligus penunjang penampilan pada busana polos walau bahan utamanya limbah kain perca.
- b. Terciptanya barang aksesoris fashion *limited edition* (edisi terbatas) karena tidak di produksi secara masal.
- c. Menyadarkan bahwa walau dari limbah sisa kain dapat menjadi produk yang *fashionable*.

