

**PENERAPAN *ECOPRINT* PADA *ZERO WASTE*
PATTERN CUTTING KE DALAM *ANTI-FIT*
*FASHION***



PENCIPTAAN

Oleh:

Lathifah Hamidah

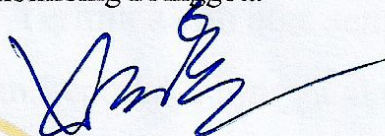
NIM 1611972022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2020**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

PENERAPAN *ECOPRINT* PADA *ZERO WASTE PATTERN CUTTING* KE DALAM *ANTI-FIT FASHION* diajukan oleh Lathifah Hamidah, NIM 1611972022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

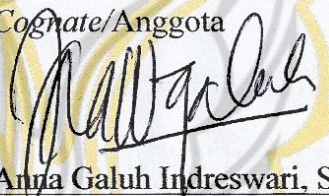
Pembimbing II/Anggota



Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd.

NIP 19810923 201504 2 001/NIDN 0023098106

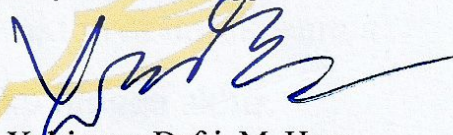
Cognate/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Kriya /Ketua/Anggota



Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum.

NIP 19620729 199002 1 001/NIDN
0029076211

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya kecilku ini kupersembahkan untuk kedua orang tua ku sebagai tanda terimakasih dan baktiku. Terima kasih atas semua cinta yang telah bapak dan ibu berikan kepadaku hingga aku bisa sampai disini.

Karya ini juga kupersembahkan untuk para guru, pembimbing, dan dosen yang berjasa menanamkan berbagai nilai kehidupan kepadaku.

Dan, karya ini juga kupersembahkan untuk teman-teman dan sahabat yang selalu ada disisiku, yang sudah berjuang bersama hingga titik akhir.

Terima kasih atas keterlibatan dan waktunya untuk semua teman-teman yang membantuku hingga akhir.

Skripsi ini adalah persembahan dariku untuk kalian

MOTTO

“No matter what people tell you,
words and ideas can change the
world”

– Robin Williams

“I am always doing that which I cannot
do, in order that I may learn how to do it.”

– Pablo Picasso

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 5 Juli 2020

Penulis
Lathifah Hamidah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah senantiasa melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya seni yang berjudul “Penerapan *Ecoprint pada Zero Waste Pattern Cutting* ke dalam *Anti-fit Fashion*” dengan baik. Proses penyelesaian Tugas Akhir tidak lepas dari peran pihak-pihak yang terkait, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan., M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku Dosen Pembimbing I atas semua bimbingan, saran, dan kritikan yang membangun dan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd Dosen Pembimbing II atas semua bimbingan, saran, dan kritikan yang membangun dan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Dr. Supriaswoto, M.Hum. Dosen Wali atas semua ilmu pengetahuan, bantuan dan bimbingan.
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. selaku Cognate
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta, atas semua bimbingan ilmu pengetahuan yang diberikan.
8. Seluruh staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak, ibu, kak Rizqu dan keluarga besar tersayang atas support dan cinta kasihnya.
10. Seluruh teman-teman dan sahabatku yang telah membantu dalam pembuatan tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

11. Teman-teman dan kakak-kakak alumni Djarum Beasiswa Plus yang selalu memberikan motivasi, *insight*, dan aura positif kalian.
12. Semua teman-teman DKV dan kontrakan barisan perawan yang selalu menyemangatiku hingga larut malam menemani pembuatan tugas akhir ini.

Semoga bantuan yang diberikan, baik berupa bimbingan, saran, dan sebagainya semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata penulis ucapkan semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan wawasan, ilmu pengetahuan, khususnya di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Yogyakarta, 5 Juli 2020

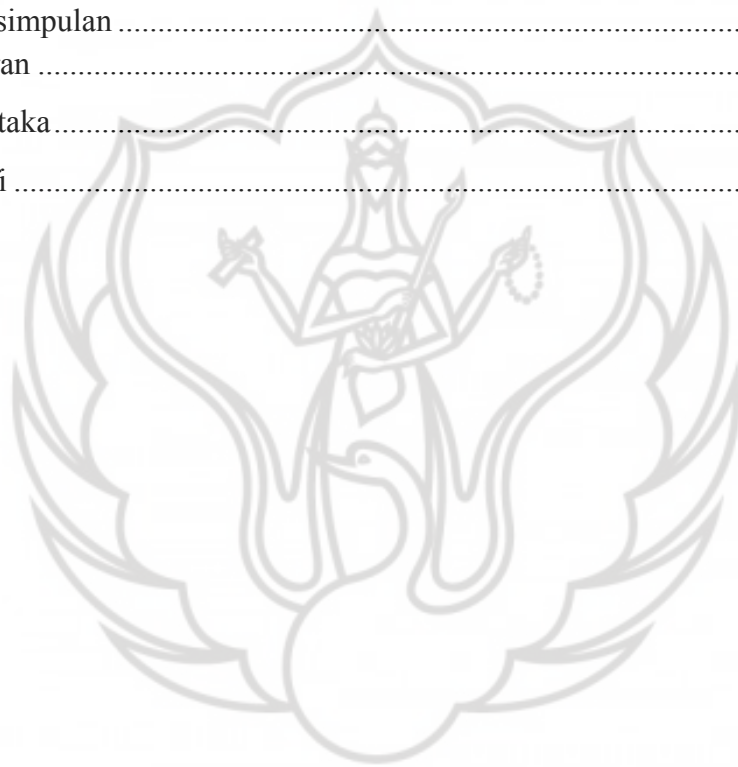
Penulis

Lathifah Hamidah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	ixi
DAFTAR BAGAN	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	11
A. Sumber Penciptaan.....	11
B. Landasan Teori.....	18
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	23
A. Data Acuan.....	23
B. Analisis Data Acuan	27
C. Rancangan Karya	28
D. Proses perwujudan	46

1. Bahan dan Alat.....	46
2. Teknik pengerjaan.....	53
3. Tahapan Perwujudan.....	57
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	70
BAB VI TINJAUAN KARYA	74
A. Tinjauan Umum	74
B. Tinjauan Khusus	76
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
Daftar Pustaka.....	93
Webtografi	95



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat dan Bahan untuk Menjahit	46
Tabel 2. Alat dan Bahan untuk Ecoprint	49
Tabel 3. Alat dan Bahan untuk Makrame	52
Tabel 4. Simpul Dasar Makrame	56
Tabel 5. Hasil Bentuk Daun dan Warna	61
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya 1	70
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya 2	70
Tabel 8. Kalkulasi biaya karya 3	71
Tabel 9. Kalkulasi biaya karya 4	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10. Kalkulasi biaya karya 5	71
Tabel 11. Kalkulasi biaya bahan dan alat tidak habis pakai	72
Tabel 12. Kalkulasi biaya keseluruhan	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.. Coco Chanel, desainer yang paling berpengaruh pada masanya mengenakan pakaian berbahan jersey yang nyaman bagi penggunanya.	11
Gambar 2. Model baju anti fit karya Yohji Yamamoto	12
Gambar 3. Bentuk pola kimono	13
Gambar 4. Wanita Bengal mengenakan kain sari yang disampirkan	14
Gambar 5. Metode pembuatan fashion berdasarkan perspektif limbah kain.....	15
Gambar 6. tempat pembuatan pewarnaan dengan keranjang pewarna, gelendong benang celupan dan kompor untuk pewarnaan	16
Gambar 7. Bentuk Daun Ecoprint.....	18
Gambar 8. Vintage Issey Miyake Caftan Dress.....	23
Gambar 9. Vintage Issey Miyake Caftan Dress.....	23
Gambar 10. Issey Miyake 1980's cotton linen oversized batwing sleeve jumpsuit yang pernah dipakai oleh Lady GAGA	24
Gambar 11. Salah satu karya Subtraction Pattern Cutting Rei Kawakubo.....	24
Gambar 12. Kimono dengan pola zero waste oleh Elbe Textile.....	25
Gambar 13. Crop T shirt dan polanya oleh Holly Mcquillan dalam Makeuse.....	25
Gambar 14. Koleksi Radical Rustic oleh Felisa Aprilia dalam Jakarta Fashion & Food Festival 2016.....	26
Gambar 15 Koleksi <i>Radical Rustic</i> oleh Felisa Aprilia dalam <i>Jakarta Fashion & Food Festival 2016</i>	26
Gambar 16 Tekstur <i>ecoprint</i>	29
Gambar 17 Bentuk makrame	29
Gambar 18 Moodboard rangkaian inspirasi beragam gambar yang membuat terciptanya karya ini.....	30
Gambar 19 Desain Busana Karya 1	36
Gambar 20 Pola Busana Karya 1	37
Gambar 21 Desain Busana Karya 2	38
Gambar 22 Pola Busana Karya 2	39
Gambar 23 Desain Busana Karya 3	40
Gambar 24 Pola Busana Karya 3	41
Gambar 25 Desain Busana Karya 4.....	42
Gambar 26 Pola Busana Karya 4.....	43
Gambar 27 Desain Busana Karya 5	44
Gambar 28 Pola Busana Karya 5	45
Gambar 29 daun jarak yang sudah direndam kemudian ditiriskan.....	57
Gambar 30 Daun diletakan pada kain yang sudah dibentangkan	58
Gambar 31 Kain ditutupi dengan kain dan digulung	58
Gambar 32 Kain diikat dengan tali	59
Gambar 33 Kain yang sudah diikat kemudian dimasukan kedalam <i>steamer</i>	60

Gambar 34 Kain yang sudah dikukus. Daun mulai mengeluarkan warna alaminya ..	60
Gambar 35 Kain yang sudah dilepas daunnya	62
Gambar 36 Kain setelah fiksasi mengeluarkan warna alam yang cukup pekat	63
Gambar 37 Salah satu <i>prototype</i> yang dibuat dengan kain rami dan akan dibuat pola	64
Gambar 38 Pola busana yang akan dibuat skala 1:1	65
Gambar 39 Pola busana yang sudah dipindahkan pada kertas payung	65
Gambar 40 Kain yang sudah <i>diecoprint</i> dapat langsung diaplikasikan pola busana ..	66
Gambar 41 Kain yang sudah <i>diecoprint</i> dapat langsung dijahit	66
Gambar 42 Proses pembuatan makrame	67
Gambar 43 Proses pewarnaan tali makrame	68
Gambar 44 Tali yang sudah dibilas dengan bersih dan dijemur	68
Gambar 45 Tali dengan simpul Lark's head	69
Gambar 46 Tali dengan simpul Clove Hitch	69
Gambar 47 Foto karya 1	76
Gambar 48 Foto karya 2	80
Gambar 49 Foto karya 3	83
Gambar 50 Foto karya 4	85
Gambar 51 Foto karya 5	88

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan metode penciptaan practice based research yang di modifikasi dan di kembangkan oleh Yulriawan Dafri	10
--	----



INTISARI

Saat ini, munculah sebuah trend yang baru yaitu *fast fashion*, sebuah industri *retail* membuat pakaian dengan cepat dengan bahan murah dan membarui pakaianya setiap minggu. Namun, proses pra produksi *retail* seperti sisa kain dan pewarna sintetis pakaian berdampak buruk bagi pencemaran lingkungan. Para desainer berkontribusi untuk menyiasati mengurangi limbah pencemaran dengan gerakan *zero waste fashion*. Sebuah alternatif untuk mengurangi limbah dengan menggunakan pola pakaian yang tidak menyisakan sisa kain atau disebut juga dengan pola *zero waste* dan penggunaan pewarna alam dengan *ecoprint*, memberi motif pada kain menggunakan tanaman. Dengan busana *anti fit fashion* sebagai terobosan ‘bandel’ pada dunia *fashion*, karya yang akan diciptakan merupakan sebuah terobosan baru yang belum pernah dibuat.

Dalam merancang gagasan penciptaan ini menggunakan metode pendekatan estetis dengan mengkaji bentuk busana *anti fit fashion* dimana menonjolkan keindahan dari ketidaksempurnaan pada bentuk busana dan motif daun. Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada teori *practice based research* dimana metode berbasis praktek itu sendiri merupakan bagian dari penelitiannya, dengan mencari sumber ide dan melakukan *research* kemudian dibuatlah rancangan awal dan diproses dengan mengeksplor, bereksperimen dan menghasilkan sebuah karya. Pada proses pengkaryaan, penulis membuat *prototype* awal pola busana *zero waste* sebelum masuk ke skala 1:1. Kemudian pada tahap pewarnaan alam menggunakan *ecoprint* teknik *steam*.

Adapun dalam proses tugas akhir ini, saya mewujudkan lima busana *anti fit fashion* yang ditemukan di *retail fast fashion* diolah dengan pola busana *zero waste* dan *ecoprint* Karya yang dihasilkan memiliki bentuk yang asimetris dengan warna-warna *ecoprint* hangat yang tegas dan lembut.

Kata kunci: *Zero waste pattern cutting, Anti-fit fashion, Ecoprint*

ABSTRACT

The concept of fast fashion is widely regarded as being a reasonably new concept retail industry that produces cheap and trendy way that samples idea from runaway and turn into mass production. However, this large-scale production cutting, dozens of layers of fabric waste, and textile dyeing waste can cause environmental pollution. The designer decided to develop fashion that more sustainable such as zero-waste fashion, an alternative way to lessen waste with pattern cutting that wastes no fabric and use natural dyes like eco-print, a technique where plants, leaves, and flowers leave their shapes, color, and marks on fabric. These sustainable fashion campaigns can be applied in may form of fashion.

In this subject, the author using aesthetic methodology by Djelantik as a method by examining the anti-fit fashion, which emphasizes the beauty of imperfections in the shape of clothing and leaf motifs. The author using Practice-based research as research methodology, an original investigation attempt to improve the latest theory partly through practice and the outcomes of that practice. In the process of designing, the author creates the prototype before making of zero waste clothing patterns. afterward, the author starts a natural coloring using the steaming technique for eco prin.

The author apply these suistanable technique on anti-fit fashion, a fashion trend that can be seen in retail fast fashion, where all it relaxed fit, slouchy clothing, or merely oversized clothing with many forms. Anti fit fashion alongside with zero-waste pattern cutting and natural dye eco-print will produce a brand new sustainable fashion that has never been made.

Keywords: Zero waste pattern cutting, Anti-fit fashion, Ecoprint

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kebutuhan primer merupakan kebutuhan yang paling mendasar, salah satunya ialah kebutuhan sandang yang setiap hari kita kenakan. Pakaian dan tekstil dapat merepresentasikan budaya, derajat dan sosial bagi setiap orang yang mengenakannya. Namun saat ini, pakaian tidak hanya difungsikan sebagai pelindung tubuh dari cuaca, akan tetapi sudah merupakan sebagai gaya hidup, cerminan diri, dan ekspresi diri yang biasa disebut dengan *Fashion* atau mode. Istilah *fashion* pun tidak menjadi sebutan *elite* yang hanya dapat dikenakan oleh kalangan atas, namun sebagai gaya hidup yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap orang. *Fashion* dapat mencakup sebagai seni, agama, maupun pernyataan ekspresi setiap individu. Saat ini, *fashion* telah menjadi industri besar sehingga masyarakat dengan mudahnya mengikuti perkembangan terutama bagi wanita yang selalu antusias pada gaya kekinian dan modis. Dorongan sosiallah seperti berpakaian mengikuti tren agar terlihat menarik di masyarakat yang membuat wanita lebih konsumtif terhadap *fashion*. Situasi tersebut sempat melahirkan istilah baru dalam dunia *fashion* yaitu *fast fashion*. Sebuah tren yang muncul pada akhir 1990-an dan berdirinya sebuah perusahaan *retail* industri pakaian yang membuat pakaian dengan cepat dengan bahan yang murah. Disebutkan dalam buku *Overdressed: The Shockingly High Cost of Cheap Fashion*, pada akhir 1990, ada enam puluh lima perusahaan pakaian yang diperdagangkan secara publik, dibandingkan dengan dua belas ribu produsen pakaian independen (Cline, 2012: 37)

Berberapa tahun terakhir, *retail* industri pakaian *fast fashion* berkembang sangat pesat karena peminat para pelanggan serta mereka bisa mendapatkan pakaian dengan tren terbaru dengan harga yang murah dan cepat. Hal tersebut yang memicu *fast fashion* selalu memperbaharui model pakaiannya di setiap minggu. Dalam kompetisi perekonomian global hal ini merupakan peluang yang besar dalam bisnis. Tetapi dampak *fast fashion*

terhadap pencemaran lingkungan cukup besar. Salah satu contoh kecil yang terjadi di kota Narayanganj, Md. Masud Alom (Vol. 4, No. 3, 2016: 82) dalam jurnalnya, *Effects on Environment and Health by Garments Factory Waste in Narayanganj City, Dhaka*, mengatakan bahwa limbah kain yang dibuang adalah 59% potongan kain (perca), 21% pewarna, 13% rajutan, dan sisanya hasil jahitan. Dari proses pembuatan baju yang akhirnya menyisakan kain yang tidak terpakai dan terbuang hingga sisa pewarna sintesis tekstil yang mencemarkan lingkungan. Tidak menutup kemungkinan potongan-potongan kain dan sisa pewarna sintesis tekstil yang tersisa akan mengalir ke laut kemudian secara tidak sengaja dikonsumsi oleh hewan yang bertempat tinggal disana. Hal ini sangat mengganggu ekosistem mereka karena hewan laut sering mengira sampah dan limbah sebagai makanan mereka.

Masalah isu lingkungan ini dijawab oleh sang penulis dengan diterapkannya gerakan *zero waste*. Dikutip dari www.zerowasteurope.eu, *zero waste* ialah mendesain dan mengelola produk dan proses untuk mengurangi volume dan toksisitas limbah bahan dan melestarikan maupun memulihkan semua sumber daya dengan tidak membakar ataupun menguburnya. Masalah isu lingkungan inilah yang melahirkan para desainer untuk menuangkan ide kreatif mereka untuk membuat sebuah produk yang dapat mengurangi limbah. *Zero waste* dalam *fashion* bukanlah suatu hal yang baru. *Zero waste fashion* ini merupakan sebuah trend *fashion* yang menyisihkan sedikit limbah saat proses pra-produksi.

Para desainer busana berkontribusi pada gerakan *zero waste* dengan menggunakan pola baju yang tidak menyisihkan sisa kain atau yang bisa kita sebut juga *zero waste pattern cutting*. *Zero waste pattern cutting* merupakan sebuah alternatif terbaru untuk mengurangi sisa limbah pakaian yang dibuat. Cooklin (1997: 9) (Disebutkan dalam buku Timo Rissanen *Zero Waste-Fashion Design a study at the intersection of cloth, fashion design and pattern cutting* (2013: 4)) memperkirakan rata-rata limbah kain 15 persen dari total kain yang digunakan. Maka dari itu, pola *zero waste* sangat membantu mengurangi sisa limbah kain. Pola *zero waste*

menggunakan teknik *flat pattern digital* untuk memudahkan dalam peletakan pola baju yang dapat meminimalisir limbah pra-produksi. Namun, *zero waste pattern cutting* tidaklah cukup mengurangi limbah pra-produksi. Selain sisa kain, pewarna sintesis juga cukup berdampak buruk bagi lingkungan terutama pada limbah pengairan. Salah satu tradisi pada zaman dahulu yang dapat kita terapkan kembali ialah penggunaan pewarna alam. Pada penggunaan pewarna alam memiliki banyak alternatif cara memakainya. Mulai dari merebus tanaman dimana hasil rebusannya dapat dipakai untuk pewarna maupun menggunakan tanaman langsung dan diaplikasikan pada kain. Menggunakan tanaman langsung diaplikasikan pada kain merupakan metode penggunaan pewarna alami untuk membuat motif pada kain yang bisa disebut dengan *Ecoprint*.

Disebutkan oleh Flint, 2008 (dalam Pressinawangi dan Dian Widiawati, tanpa tahun: 1) teknik *ecoprint* ini merupakan suatu proses mentransfer warna dan bentuk secara langsung pada kain.. Sebenarnya *ecoprint* tidak bisa dikatakan batik namun lebih menggunakan bahan alam sebagai pengganti pewarna sintesis untuk memberi motif pada kain polos. *Ecoprint* memiliki ciri khas yang menarik pada proses pembuatannya, yaitu melalui pengukusan (*steam*) dan juga dengan cara dipukul dengan palu kayu untuk memunculkan warna yang dihasilkan dari tanaman tersebut. Warnanya yang lembut dan tidak mencolok juga salah satu ciri khas yang menempel pada *ecoprint*. Selain mudah untuk dibuat, limbah *ecoprint* dan pewarna alam dapat dimanfaatkan dan tidak merusak lingkungan.

Perpaduan antara *zero waste pattern cutting* dengan *ecoprint* merupakan sebuah perpaduan unik dalam *fashion*. Terlebih lagi dengan *fashion anti-fit*, sebuah terobosan ‘bandel’ pada dunia *fashion* dimana pakaian tidak bergender dengan struktur pakaian yang tidak berbentuk dan dapat dikenakan oleh siapa saja. Pada tahun 1920 an, beberapa aspek *fashion* barat saat pra-perang menentang seperti topi dan kerudung menjadi sebuah inspirasi baru dan pakaian mengadopsi penampilan baru. Sebagaimana beberapa pakaian pria (cardigan rajutan misalnya) diciptakan kembali sebagai busana wanita (Herald, 2007 : 8). Keberhasilan kebebasan

cara berpakaian wanita, terus berlanjut hingga abad ke-20. Bentuk busana *anti fit fashion* tidak mempunyai ukuran khusus pada penggunaannya dan dapat mengurangi sisa potongan busana. Maka dari itu pola busana *zero waste* lebih mudah diaplikasikan pada *anti fit fashion* karena tidak memiliki ukuran yang spesifik dan sedikit sisa pola busana.

Sudah seharusnya sebagai seniman menaruh penuh perhatian pada masalah isu lingkungan dan menjadi tanggung jawab bersama apapun itu latar belakangnya. Karena setiap periode peradaban manusia selalu ada masalah lingkungan serta bumi tidak bisa menampung semua sisa sampah yang dihasilkan oleh manusia. Dengan adanya inovasi dalam *pattern cutting* dan pewarnaan alam, maka penulis berharap hal ini bisa mengurangi dampak pencemaran lingkungan.

B. Rumusan Penciptaan

Bedasarkan latar belakang, rumusan penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara mengaplikasikan *ecoprint* dengan *zero waste pattern cutting*?
2. Bagaimanakah bentuk pakaian *anti fit* yang dibuat dengan *zero waste pattern cutting*?
3. Produk pakaian apa saja yang dapat dihasilkan melalui konsep *anti fit* tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan pakaian *anti fit* dengan konsep *zero waste*
- b. Mengaplikasikan *ecoprint* dengan *zero waste pattern cutting* kedalam baju *anti-fit*
- c. Menghasilkan bentuk busana *anti-fit* dengan *zero waste pattern cutting*

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi Penulis

Melatih diri untuk memperdalam *ecoprint* dan *zero waste pattern cutting* pada penciptaan karya seni

b. Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan pada masyarakat Indonesia agar lebih tertarik menggunakan pakaian *anti-fit zero waste pattern cutting* untuk mengurangi limbah sisa kain

Menjadi acuan atau referensi untuk mengembangkan *ecoprint* pada pola pakaian *anti-fit zero waste pattern cutting*

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Menjadi acuan atau referensi untuk mengembangkan *ecoprint* dan pola pakaian *anti-fit zero waste pattern cutting*

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode pendekatan Estetis

Menurut Djelantik, Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan (A.M. Djelantik, 1999: 7). Ada bentuk indah yang abadi, sedangkan keindahan benda di dunia fisik hanyalah tiruan dari ide keindahan yang abadi itu sendiri, keindahan bersifat *transendental/transcendental*. Ada keindahan yang sederhana dan ada keindahan yang kompleks. Keindahan sederhana menunjukkan adanya kesatuan yang sederhana.

Pada karya ini penulis menonjolkan keindahan dari ketidak sempurnaan dimana pakaian *anti fit fashion* diciptakan tidak membentuk tubuh dengan pola busana *zero waste* dan bentuk daun *ecoprint* yang asimetris. Dikemas dengan bentuk sederhana namun unik inilah yang membuat sebuah karya ini memiliki ciri khas yang berbeda dibandingkan dengan karya lainnya.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Dalam Penciptaan karya menggunakan teori ergonomi yaitu berkaitan dengan segi kenyamanan sebuah produk yang diciptakan. Menurut Poespo (2000: 40), ergonomi digunakan sebagai tujuan untuk mengetahui bagaimana badan dikonstruksikan, gerakan struktur tulang serta otot, dan meletakkan rangka badan yang semuanya bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman.

2. Metode Penciptaan

Practice-Based Research

Dikutip dari Candy, L. & Edmonds, E.(dalam Centaury Harjani, 2019: C2-6) mengatakan bahwa *Practice-Based Research* adalah suatu metode penelitian untuk memperoleh suatu pengetahuan baru melalui praktik dan hasil praktik yang dilakukan dalam penelitian, penelitian dan praktek pada metode ini saling bergantung dan melengkapi satu sama lain (Candy & Edmonds, 2018).

Menurut Candy.L (2006) Empat elemen kunci dijelaskan secara singkat pada pengantar publikasinya yang berjudul *Practice Based Research: A Guide* yaitu

a. Permasalahan (*The Problem*)

Ialah sebuah pernyataan singkat dari pertanyaan atau masalah penelitian yang dibahas oleh skripsi ini. Dalam hal ini penulis peduli terhadap isu lingkungan terutama di bidang tekstil. Permasalahan yang terkait pada karya ini berhubungan dengan sisa limbah produksi kain dan pewarna tekstil pada *retail fast fashion* yang dapat mencemari lingkungan.

b. Konteks (*The Context*)

Apa karya yang telah dilakukan yang memunculkan pertanyaan dan makna seperti apa? (permasalahan seperti apa yang dibahas). Penulis menemukan solusi untuk mengurangi isu

lingkungan seperti menggunakan pola baju *zero waste pattern cutting* dengan pewarna alam *ecoprint* guna untuk mengurangi limbah dalam proses pembuatan pakaian.

c. Metode (*The Method*)

Pendekatan untuk memecahkan masalah (eksperimental, berbasis praktik, analitik) dijelaskan dalam bagian ini. Pada karya ini, penulis menggunakan referensi pola *zero waste pattern cutting* milik Holly McQuillan yang akan dibuat *prototypenya* yang sudah dimodifikasi, kemudian dibentuk pola *flat pattern digital*. Pada *ecoprint*, penulis meletakkan daun yang sesuai dengan pola busananya yang nantinya akan diwujudkan agar bentuk daun yang muncul sesuai dengan potongan busana. Kemudian *ecoprint* diproses dengan cara dikukus.

d. Hasil (*The Outcomes*)

Disini lah kontribusi kunci untuk pengetahuan dijelaskan secara ringkas. Hal ini muncul dari karya yang telah diciptakan dan terbukti dapat memajukan pemahaman atau praktik internasional. Nilai dari *Outcome* ini menjadi salah satu untuk komunitas (ilmuwan komputer, seniman, ahli teori) dan penting untuk menjadi jelas tujuan mereka. Dalam hal ini penulis menghasilkan sebuah karya busana *anti fit fashion* yang familiar ditemukan di *runaway*. Pakaian-pakaian *runaway* inilah yang biasanya diadaptasi oleh *retail fast fashion*. Namun persoalan dari limbah produksi *fast fashion* cukup mengganggu karena menghasilkan sisa limbah kain dan pewarna pakaian yang merugikan lingkungan. Untuk itu penulis menghasilkan karya busana *anti fit fashion* dengan pola busana *zero waste* dengan pewarna alami *ecoprint*.

Practice by Reseach yang dilakukan Candy L dan Edmonds E merupakan penelitian yang menghasilkan suatu pengetahuan baru dari yang dihasilkan saat praktek maupun hasil dari praktek tersebut. Pada proses praktek yang melibatkan kreatifitas tidak hanya berfokus pada menciptakan suatu karya, namun cara proses

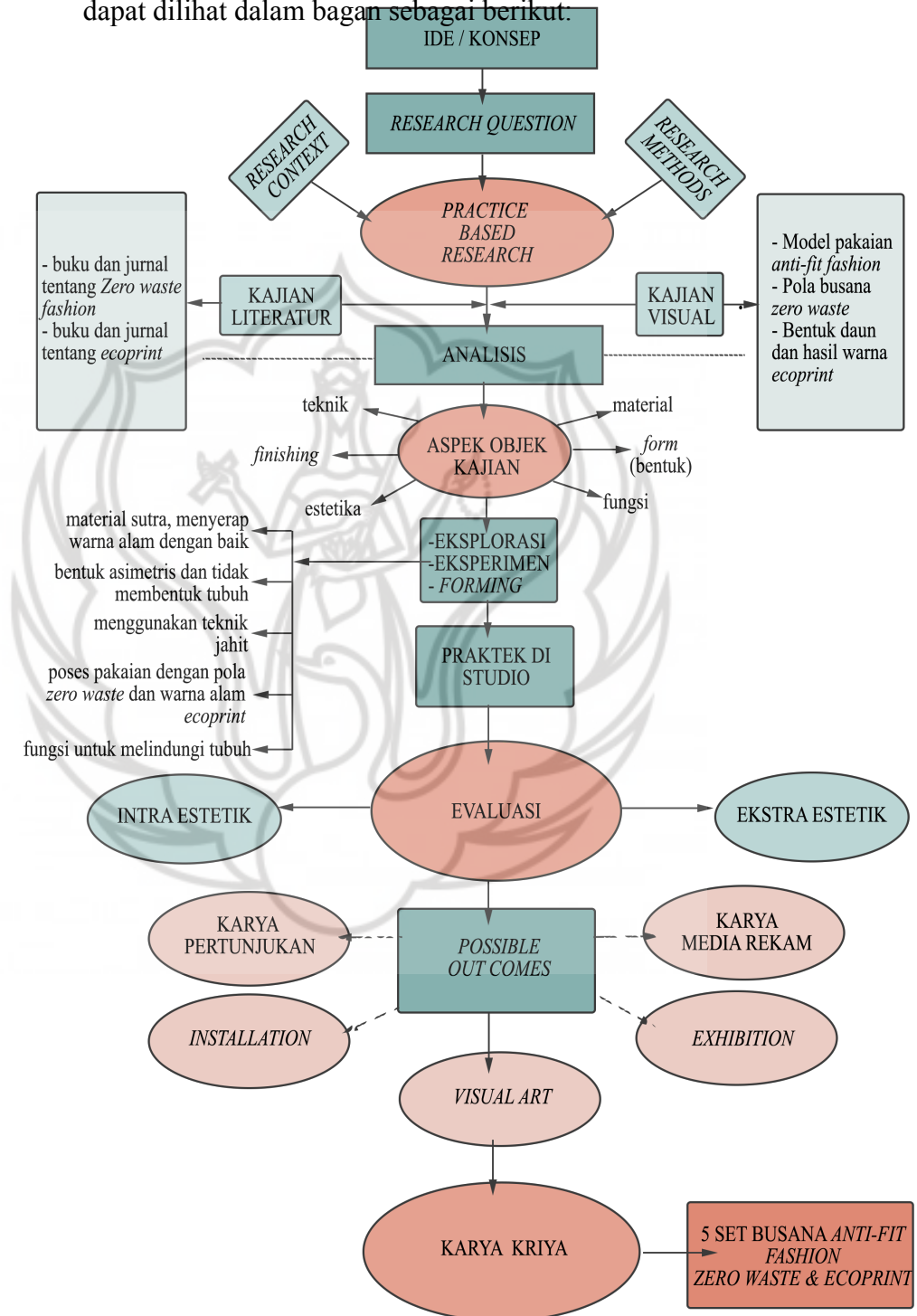
pembuatan tersebutlah yang mengarah ke transformasi ide baru dan mengarah ke pekerjaan baru. Seperti halnya saat penulis mengerjakan tugas akhir, untuk menciptakan sebuah karya, penulis harus melakukan beberapa *trial and error* untuk mencapai hal yang diinginkan. Pada proses pembuatan karya inilah yang menghasilkan suatu pengetahuan baru baik itu kegagalan saat berproses maupun menemukan jalan pintas baru saat berproses. Hal inilah yang perlu dicapai saat pembuatan karya agar kegagalan yang terjadi tidak akan terulang kedepannya dan pada proses yang baru harus dikembangkan. Pendekatan menggunakan *practice based research* merupakan metode penciptaan yang sesuai dengan tugas akhir pada penciptaan ini.

Metode berbasis praktek memiliki pendekatan yang unik, karena praktek itu sendiri merupakan bagian dari penelitiannya. Alternatif praktek dianggap sebagai sebuah penelitian bila memiliki jawaban yang positif terhadap 5 pertanyaan dibawah ini:

1. Apakah aktifitas praktek yang dilakukan itu merupakan penyelidikan atau eksplorasi yang sasarannya adalah menemukan sebuah pengetahuan?
2. Apakah kegiatan paraktek kerja studio itu dilakukan secara sistematis?
3. Apakah data dan informasi terkait proses kerja yang dilakukan dikumpulkan dan ditampilkan secara eksplisit?
4. Catatan yang dibuat terkait dengan proses pengerjaan karya dibuat secara transparan tidak ditutup-tutupi?
5. Apakah semua hasil kegiatan dari proses praktek yang dikerjakan divalidasi dengan cara yang benar?

Maka apabila sebagian besar pertanyaan tersebut dijawab dengan jawaban positif, maka praktek berbasis penelitian ini yang dilakukan telah memenuhi kaedah keilmuan sebuah penelitian. Adapun penggunaan metode *practice based research* yang penulis lakukan dalam bentuk yang disederhanakan. Disesuaikan dengan

kebutuhan praktek kerja yang telah dilaksanakan. Dalam penciptaan karya tugas akhir kali ini, langkah-langkah dalam menerapkan metode penciptaan *practice based research* tersebut dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut.



Bagan 1. Bagan metode penciptaan practice based research yang di modifikasi dan dikembangkan oleh Yulriawan Dafri

