

***SCRAPBOOK SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN  
BUSANA KASUAL WANITA DENGAN KONSEP *UPCYCLING****



**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

**SCRAPBOOK SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN  
BUSANA KASUAL WANITA DENGAN KONSEP *UPCYCLING***



**PENCIPTAAN**

Oleh :

**Rania Ibrahim**

**NIM 1812070022**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

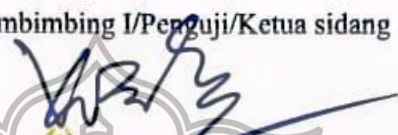
Kriya

2022

Tugas Akhir berjudul:


**SCRAPBOOK SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN BUSANA KASUAL WANITA DENGAN KONSEP UPCYCLING** diajukan oleh Rania Ibrahim, NIM 1812070022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua sidang

  
Dr. Yulriawan, M.Hum.


NIP. 19620729 199002 1 001 /NIDN. 0029076211

Pembimbing II/Penguji

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


NIP. 19810923 201504 2 001/NIDN. 0023098106

Cograde/Penguji Ahli

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

NIP/19770418 200501 2 001 /NIDN. 0018047703

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya

  
Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906

## 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, 28 Juni 2022



Rania Ibrahim  
NIM 1812070022



## MOTTO

“ Tidak ada kesuksesan melainkan dengan pertolongan Allah.”(Q.S. Huud :88)

“ If you get tired, learn to rest, not to quit” (Bansky A.)



## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk keluarga tercinta :

Ayah dan Mamak yang dengan penuh cinta dan keikhlasan dalam mendukung setiap langkah. Abang, Ayuk-ayuk, serta adik tersayang yang selalu menyertai setiap langkah penulis dengan do'a dan dukungan.

Seluruh dosen yang telah membantu dan membimbing dengan penuh keikhlasan.

Sahabat dan teman-teman yang membantu dan mendukung pengerjaan tugas akhir ini.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan

Tugas Akhir penciptaan yang berjudul “*Scrapbook* Sebagai Inspirasi Penciptaan Busana Kasual Wanita Dengan Konsep *Upcycling*”. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana dalam Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penciptaan karya dan penulisan laporan ini tidak terlepas dari dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak khususnya dosen pembimbing yang telah senantiasa membimbing serta membantu memberikan jawaban serta solusi terhadap kendala yang penulis alami selama proses pengerjaan karya maupun penulisan laporan Tugas Akhir ini. Berbagai dukungan berupa materil maupun spiritual dari orang-orang terdekat sangat berpengaruh dalam kelancaran proses berkarya maupun penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Dengan rasa hormat dan penuh kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr., Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dorongan, semangat dan saran yang membantu dalam penyusunan Akhir Penciptaan ini.
6. Esther Mayliana S.Pd.T., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat dan saran yang membantu dalam penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini.
7. Anna Galuh Indreswari, S.Sn. M.A. Dosen Penguji Ahli yang telah memnberi masukan untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini.
8. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., Dosen Wali yang selalu senantiasa memberi dukungan dan bantuan selama ini.

9. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu, nasihat dan bimbingan yang diberikan selama ini.
10. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Mamak yang senantiasa memberikan dukungan materil dan do'a yang tidak pernah putus sampai saat ini.
11. Saudara-saudara tersayang, Chris Januardi, Irna Christina, Desi Utari, dan Ratna Juwita yang selalu mendukung dan memberi semangat dengan penuh rasa sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
12. Sahabat-sahabat penulis Rifdatul Khoiro, Novita Sari, Ayu Minarsi yang selalu menyemangati dan memberikan dukungan dengan penuh keikhlasan.
13. Rekan-rekan seperjuangan Anjar, Atul, Nadil, Mae, Oday, Pudew, Jyoti, Yeni, Fitri dan Khansa yang memotivasi dan memberi dukungan penuh semangat dan rasa cinta sehingga Tugas Akhir ini bisa selesai tepat waktu.
14. Teman-teman mahasiswa Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2018, yang banyak membantu dan berdiskusi dengan penulis selama masa perkuliahan.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan kepada penulis selama ini mendapat imbalan yang lebih dari Allah SWT. Penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari salah dan kekurangan, sehingga membutuhkan saran dan masukan untuk menyempurnakan laporan ini. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, bidang seni kriya, dan bagi lingkungan sekitar.

Jambi, 29 Mei 2022

Penulis



Rania Ibrahim



## DAFTAR ISI

HAAMAN JUDUL DALAM .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>16</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	16
B. Rumusan Penciptaan .....	18
C. Tujuan dan Manfaat .....	18
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	18
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Sumber Penciptaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Landasan Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III. PROSES PENCIPTAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Data Acuan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Analisis Data Acuan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Rancangan Karya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Proses Perwujudan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Alat dan Bahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Teknik Pengerjaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Tahap Perwujudan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Kalkulasi Biaya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Tinjauan Umum .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Tinjauan Khusus .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**BAB V. PENUTUP** A. Kesimpulan ..... Error! Bookmark not defined.  
B. Saran ..... **Error! Bookmark not defined.**  
**DAFTAR PUSTAKA**..... Error! Bookmark not defined.  
**DAFTAR LAMAN**..... Error! Bookmark not defined.  
A. Foto Poster Pameran ..... **Error! Bookmark not defined.**  
B. Katalog Karya..... **Error! Bookmark not defined.**  
C. Konsep dan Biodata..... **Error! Bookmark not defined.**  
D. Biodata Diri ..... **Error! Bookmark not defined.**

## LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Alat Penciptaan .....	40
Tabel 3.2. Bahan Penciptaan .....	43
Tabel 3.3 Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	55
Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	55
Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	56
Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	56
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Keseluruhan .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Scrapbook</i> .....	7
Gambar 2.2. Busana Kasual .....	8
Gambar 2.3 <i>Maxi Skirt</i> .....	9
Gambar 2.4 <i>Bomber Jacket</i> .....	9
Gambar 2.5 <i>Platforms Boots</i> .....	9
Gambar 2.6 <i>Edgy Street Style</i> .....	10
Gambar 2.7 <i>Edgy Street Style</i> .....	10
Gambar 2.8 <i>Patchwork</i> .....	11
Gambar 2.9 Sulaman Tangan .....	12
Gambar 3.1 <i>Scrapbook</i> .....	15
Gambar 3.2 Busana dengan <i>Patchwork</i> .....	15
Gambar 3.3 Busana dengan <i>Patchwork</i> .....	15
Gambar 3.4 Sulaman Bermotif Tumbuhan .....	16
Gambar 3.5 Sulaman Bermotif Teks .....	16
Gambar 3.6 Busana <i>Casual Edgy</i> .....	16
Gambar 3.7 Sketsa 1 .....	20
Gambar 3. 8 Sketsa 2 .....	21
Gambar 3. 9 Sketsa 3 .....	22
Gambar 3.10 Sketsa 4 .....	23
Gambar 3.11 Sketsa 5 .....	24
Gambar 3.12 Sketsa 6 .....	25
Gambar 3.13 Sketsa 7 .....	26
Gambar 3. 14 Sketsa 8 .....	27
Gambar 3.15 Sketsa 9 .....	28
Gambar 3.16 Sketsa 10 .....	29
Gambar 3. 17 Sketsa 11 .....	30
Gambar 3. 18 Sketsa 12 .....	31
Gambar 3.19 Desain 1.....	32
Gambar 3.20 Pola Desain 1 .....	33

Gambar 3.21 Desain 2 .....	34
Gambar 3.22 Pola Desain 2 .....	35
Gambar 3.23 Desain 3 .....	36
Gambar 3.24 Pola Desain 3 .....	37
Gambar 3. 25 Desain 4 .....	38
Gambar 3.26 Pola Desain 4 .....	39
Gambar 3.27 Mengumpulkan Bahan Perca .....	47
Gambar 3.28 Membeli <i>Furing Errow</i> .....	47
Gambar 3.29 Menggambar Pola Dasar .....	48
Gambar 3.30 Membuat Pecah Pola .....	48
Gambar 3.31 Menggunting Perca .....	49
Gambar 3.32 Menggunting Bahan .....	49
Gambar 3.33 Menggunting Bahan .....	49
Gambar 3.34 Menyusun Perca .....	50
Gambar 3.35 Menyusun Perca .....	50
Gambar 3.36 Menyusun Perca .....	50
Gambar 3.37 Menjahit Perca.....	51
Gambar 3.38 Menjahit Bagian-Bagian Busana .....	51
Gambar 3.39 Menjahit Bagian-Bagian Busana .....	52
Gambar 3.40 Menyulam Busana .....	52
Gambar 3.41 Menyulam Busana .....	53
Gambar 3.42 Menyetrika Busana .....	53
Gambar 3.43. Skema Proses Perwujudan .....	54
Gambar Karya 1 .....	58
Gambar Karya 2 .....	60
Gambar Karya 3 .....	62
Gambar Karya 4 .....	64
Poster Pameran .....	70
Katalog Karya .....	71
Konsep Penciptaan dan Biodata Penulis .....	75

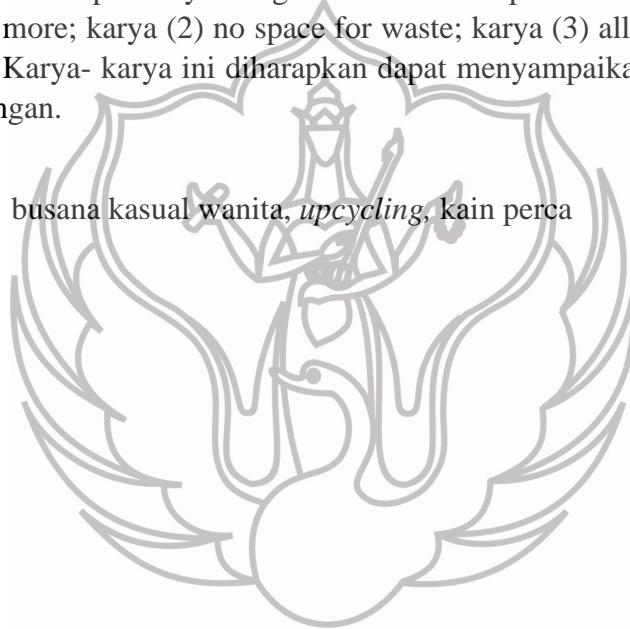




## INTISARI

Karya Tugas Akhir “*Scrapbook* Sebagai Inspirasi Penciptaan Busana Kasual Wanita dengan Konsep *Upcycling*” ini merupakan hasil dari respon penulis terhadap kegiatan dan isu yang berkembang ditengah masyarakat modern ini, berupa kegiatan *scrapbooking* dan isu pencemaran lingkungan. *Scrapbook* merupakan sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, *quote*, kliping, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album. Penciptaan karya ini, menggunakan berbagai kain perca yang disambung menggunakan teknik *patchwork* dengan susunan yang dibuat menyerupai *scrapbook*. Adapun kampanye menyelamatkan lingkungan disampaikan melalui pesan yang disulam pada busana. Metode pendekatannya menggunakan teori estetika menurut Van Meter Ames dan teori *fashion* menurut Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Curent English. Penciptaannya mengadopsi teori dari Alma Hawkins yang terdiri dari tahapan eksplorasi, berupa pengumpulan data dan informasi terkait, improvisasi berupa tahap mengolah ide berdasarkan data yang didapat dan tahapan perwujudan. Mengacu pada *scrapbook*, busana kasual, *trend forecasting 2022*, *style edgy*, *patchwork* dan sulam. Karya yang dihasilkan pada penciptaan ini terdiri dari empat karya dengan bahan utama perca denim dan perca *tie-dye* yaitu: karya (1) *less is more*; karya (2) *no space for waste*; karya (3) *all you need is less*, dan karya (4) *eco not ego*. Karya- karya ini diharapkan dapat menyampaikan pesan yang penulis selipkan terkait lingkungan.

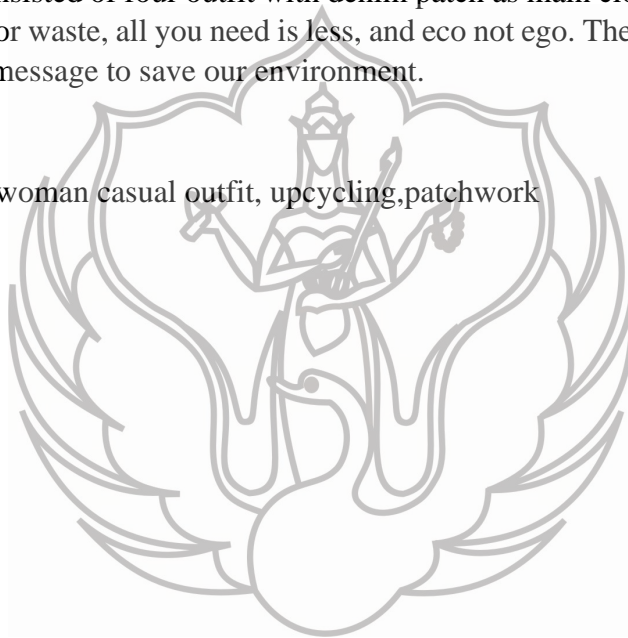
Kata kunci: *scrapbook*, busana kasual wanita, *upcycling*, kain perca



## ABSTRACT

The final project entitled “Scrapbook as an inspiration of woman casual dressmaking with upcycling concept” is a result of writer’s response to the activities and recent issues in modern society nowadays, which are scrapbooking activity and environmental pollution. Scrapbook is a collection of memorabilia, photograph, memo, story, narration, poem, quote, clipping, ticket, receipt, and so on which arranged and collated in an album. To create this works, several patch are sewn together by using patchwork technique to resemble a scrapbook. The message of environment campaign is delivered through embroidery on the outfit. The approach method used the theory of aesthetic proposed by Van Meter Ames and fashion definition according to Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English. The creation process adopted the theory of Alma Hawkins which consists of exploration stage, is the collection of data and related information process, improvisation stage is a stage of idea analysis based on data gathered, and creation stage, to be based on scrapbook, the casual outfit, forecasting trend 2022, edgy style, patchwork and embroidery. The works resulted from this creation process are consisted of four outfit with denim patch as main cloth and tie-dye patch, : less is more, no space for waste, all you need is less, and eco not ego. These works are intended to be able to convey a message to save our environment.

Key word: scrapbook, woman casual outfit, upcycling, patchwork



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Pandemi Covid-19 yang berlangsung selama kurun waktu kurang lebih empat tahun memberikan dampak yang signifikan dalam kehidupan manusia di dunia. Salah satunya adalah sistem kerja dan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dari rumah atau *work from home*. Hal ini bertujuan untuk mengontrol penyebaran virus di antara masyarakat. Tujuan baik ini namun menimbulkan dampak negatif pada kesehatan mental masyarakat. Sejatinya manusia merupakan makhluk sosial yang banyak menghabiskan waktunya saling berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. *Work from home* dalam jangka waktu yang terbilang lama akhirnya menimbulkan kejenuhan bagi sebagian besar orang. Mengatasi hal tersebut maka banyak kegiatan di rumah yang akhirnya dilakukan untuk mengisi kekosongan dan mengurangi kejenuhan selama *work from home* ini. Kegiatan tersebut salah satunya adalah kegiatan seni seperti *scrapbooking*.

*Scrapbook* merupakan gabungan kata dalam bahasa Inggris yaitu *scrap* yang berarti potongan atau guntingan dan *book* yang berarti buku. Menurut John Poole (dalam Hardiana, 2015 : iii) menyatakan bahwa buku tempel atau yang dikenal dengan nama *scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, *quote*, kliping, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau *hand-made book*. *Scrapbook* termasuk cara yang ramah lingkungan dan menarik dalam menyimpan kenangan dibandingkan menulis jurnal dalam bentuk lain. Kecendrungan menggunakan material berupa potongan-potongan kertas dan elemen bekas menjadikan *scrapbooking* salah satu bentuk kegiatan *upcycling* barang tak terpakai.

*Upcycling* sendiri adalah kegiatan menggunakan kembali material yang sudah tidak terpakai untuk menciptakan produk baru yang memiliki nilai dan kualitas lebih dari sebelumnya. Kegiatan ini adalah salah satu usaha meminimalisir sampah yang mencemari lingkungan dengan memperpanjang umur pakainya. Apapun dapat diproses dan dijadikan produk baru yang lebih bernilai pakai dan jual. Konsep *upcycling* ini dapat dimanfaatkan untuk menanggulangi masalah lingkungan karena sampah yang tidak terolah. Mengingat *scrapbook* merupakan salah satu produk *upcycle* dengan aplikasi material yang tidak terbatas tentu menarik untuk dikembangkan menggunakan material bekas yang lebih beragam.

Salah satu yang material bekas dan tak terpakai yang menarik dan potensial untuk diolah adalah limbah sisa penggunaan produk tekstil. Masalah sampah tekstil bukanlah hal yang baru dan jumlahnya terus meningkat seiring perkembangan industri *fashion*. Di Indonesia saja Kementerian Perindustrian mencatat terdapat 323 perusahaan garmen yang terdaftar. Hal ini menyebabkan Indonesia termasuk salah satu negara penghasil tekstil terbesar serta eksportir tekstil dan pakaian jadi terbesar di dunia ([republika.co.id](http://republika.co.id)). Tuntutan konsumen akan kebutuhan sandang yang terus meningkat dan perkembangan tren yang terus belangsung menjadi salah satu alasan pesatnya perkembangan industri *fashion* dan tekstil. Hal ini tentu berdampak pada limbah produksi yang juga kian meningkat. Tahun 2021 *World Economic Forum* atau Forum Ekonomi Dunia melaporkan bahwa industri *fashion* menjadi pemasok sampah terbesar ketiga di dunia setelah sampah makanan dan konstruksi (<https://edgexpo.com/fashion-industry-waste-statistics/>). Salah satu artikel yang dirilis oleh The Newyork Times yang berjudul *How Fast Fashion Is Destroying The Planet* mengatakan bahwa lebih dari 60 persen serat kain sekarang adalah serat sintetis yang berasal dari bahan bakar fosil sehingga limbah penggunaannya tidak akan membusuk.

Sebagian besar limbah tekstil di Indonesia sendiri diperoleh dari usaha konveksi yang memproduksi berbagai produk *fashion* dalam jumlah kecil maupun besar. Direktur Jenderal Pengelolaan Sampah, Limbah, dan Bahan Beracun Berbahaya (PSLB3), Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Rosa Vivien Ratnawati menyampaikan data bulan Agustus 2021 dari 292 kabupaten menunjukkan bahwa ada 1,7 juta ton sampah tekstil per tahun ([republika.co.id](http://republika.co.id)). Jumlah usaha konveksi yang kian bertambah berakibat semakin liarnya pembuangan limbah kain. Salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal akan industri *fashion* dan tekstilnya adalah Yogyakarta.

Di provinsi Yogyakarta tercatat peningkatan pertumbuhan usaha sandang dan kulit sebesar 932 unit usaha dari rentang tahun 2018 sampai dengan 2019 ([bappeda.jogjaprov.go.id](http://bappeda.jogjaprov.go.id)). Hal ini tentu membutuhkan penanganan agar limbahlimbah kain tersebut tidak terus menumpuk dan pada akhirnya akan merusak lingkungan secara terus-terusan. Salah satu solusi yang bisa dilakukan adalah dengan mengolah kembali limbah konveksi tersebut ke produk baru yang lebih bernilai.

Hal ini yang akhirnya menjadi alasan penulis dalam memilih ide penciptaan karya *upcycling* bahan sisa konveksi menjadi busana casual. Hal ini sebagai sebagai usaha

mengurangi limbah tekstil. Kegiatan *Upcycling* ini juga sebagai pembawa pesan kepada masyarakat luas untuk senantiasa mengoptimalkan limbah yang ada dengan kreasi yang kreatif dan terus menjaga lingkungan. Busana casual ini akan menggunakan *style* yang sedang berkembang ditengah-tengah anak muda yaitu *style edgy* dengan *potongan oversized*. Karya ini akan menggabungkan material *upcycle* dengan teknik *patch* dan sulaman tangan yang membentuk tulisan mengenai pencemaran lingkungan menyerupai bentuk *scrapbook* yang juga tengah ramai disenangi masyarakat.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimana konsep penciptaan *scrapbook* sebagai inspirasi penciptaan busana casual dengan konsep *upcycling* ?
2. Bagaimana proses perwujudan ciptaan tersebut ?
3. Bagaimana hasil karya yang diciptakan?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **a. Tujuan**

1. Memahami konsep penciptaan *Scrapbook* sebagai inspirasi penciptaan busana casual dengan konsep *upcycling*.
2. Mengetahui proses perwujudan karya.
3. Menciptakan karya *Scrapbook* sebagai inspirasi penciptaan busana casual dengan konsep *upcycling*.

### **b. Manfaat**

1. Menambah ketrampilan penulis dalam menciptakan karya yang ramah lingkungan.
2. Memberikan solusi terhadap penanganan limbah tekstil dalam usaha konveksi.
3. Menyuarakan gerakan peduli lingkungan kepada masyarakat.
4. Memperkenalkan konsep *upcycling* yang modern ke dalam *fashion*.
5. Membangun semangat kreativitas generasi muda dalam berkarya dan berinovasi dengan material ramah lingkungan.

## **D. Metode Pendekatan dan Penciptaan**

### **a. Metode Pendekatan**

1. Estetika

Pendekatan estetika adalah pendekatan tentang nilai keindahan, baik yang terdapat di alam maupun dalam aneka benda seni buatan manusia. Estetika pada dasarnya adalah hal-hal yang mempelajari tentang keindahan, baik sebagai obyek yang dapat disimak dari karya-karya seni, maupun dari subyeknya atau penciptaanya yang berkaitan dengan proses kreatif dan filosofinya. Teori estetika yang akan penulis gunakan pada penciptaan kali ini adalah teori estetika yang dikemukakan oleh Van Meter Ames dalam

Collier's Encyclopedia bahwa estetika adalah penelaahan tentang apa yang tersangkut dalam penciptaan, penghargaan dan kritik dari seni, dalam hubungan seni dengan kegiatan dan kepentingan manusia lainnya dan peranan yang berubah dari seni dalam dunia yang berubah-ubah (Gie, 1976:181).

Penciptaan karya ini nantinya bukan hanya sebuah karya yang memiliki nilai keindahan namun juga memiliki makna dan isi berupa kritik terhadap pencemaran lingkungan yang terjadi modern ini. Karya ini diharapkan dapat menunjukkan fungsi sebuah karya seni yang tidak hanya sebagai media seniman mengutarakan gagasannya kepada penikmat seni dan masyarakat luas, tetapi juga menjadi produk fungsional yang dapat dikenakan berupa produk baju kasual.

## 2. Fashion

Secara etimologi, *fashion* berasal dari Bahasa Latin "factio", yang berarti "melakukan" (Yang, 2016:6). Dalam perkembangannya, kata yang berasal dari Bahasa Latin tersebut diserap ke dalam Bahasa Inggris menjadi "fashion" yang kemudian secara sederhana diartikan sebagai gaya pakaian yang populer dalam suatu budaya. Teori *fashion* yang digunakan pada penciptaan ini adalah dari Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English yang mengatakan "*fashion is prevailing custom; that which is considered must to be admired and imitated during a period at a place*". Kalimat ini memiliki arti, *fashion* merupakan kebiasaan umum, yang mana dipertimbangkan untuk dikagumi dan diikuti selama kurun waktu tertentu dan pada tempat tertentu. Pengertian ini dapat dimaknai bahwa penciptaan sebuah *fashion item* hendaknya dapat menarik rasa kagum masyarakat di waktu itu. Pendekatan *fashion* ini dipilih karena karya yang dibuat adalah busana kasual yang mana termasuk ke dalam bidang *fashion*. Hal ini juga dimaksudkan agar karya busana kasual ini dapat memenuhi kebutuhan *fashion* masa kini.



## **b. Metode Penciptaan**

Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiharti, 2016:20). Proses penciptaan ini akan menggunakan metode yang dikembangkan oleh Alma Hawkins (dalam Mujiyono, 2010: 80) yang menjelaskan bahwa metode penciptaan terdiri atas tahapan penciptaan berupa : Eksplorasi ide, Improvisasi/eksperimentasi, dan Perwujudan. Isnanta (2020) pada presentasinya yang berjudul Metode Penciptaan Seni (Sistematika Penulisan Ilmiah) di Institut Seni Indonesia Surakarta menjabarkan

1. Tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah pengumpulan data dan referensi. Hal ini terkait observasi informasi secara detail dan bertahap hingga mendapatkan suatu ide yang sesuai dengan tema busana kasual yang terinspirasi dari *scrapbook* dengan konsep *upcycling*.
2. Tahap improvisasi merupakan tahapan eksperimentasi medium berupa alat dan bahan, teknik serta material yang akan digunakan dalam penciptaan karya. Tahapan ini juga menyajikan hasil eksplorasi visual yang diwujudkan ke dalam bentuk sketsa yang kemudian akan digunakan untuk proses perwujudan.
3. Tahapan ketiga yaitu tahap perwujudan, yang merupakan proses perwujudan karya yang telah melewati percobaan dan ekplorasi pada tahap-tahap sebelumnya.

