

***DESTRUCTIVE FISHING TERHADAP TERUMBU  
KARANG SEBAGAI IDE DALAM KARYA ART  
FASHION***



**PENCIPTAAN**

oleh:

**Syafrillah Syahrir**

**NIM 2012208022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2025**

***DESTRUCTIVE FISHING TERHADAP TERUMBU  
KARANG SEBAGAI IDE DALAM KARYA ART  
FASHION***



**PENCIPTAAN**

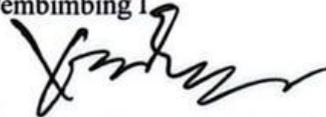
Diajukan oleh :  
**Syafrillah Syahrir**  
**NIM 2012208022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2025**

**Tugas Akhir berjudul:**

***DESTRUCTIVE FISHING* TERHADAP TERUMBU KARANG SEBAGAI IDE DALAM KARYA *ART FASHION*** oleh Syafrillah Syahrir, NIM 2012208022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

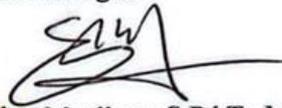
Pembimbing I



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN. 0029076211

Pembimbing II



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

NIP. 19810923 201504 2 001/NIDN. 0023098106

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP. 19770418 200501 2 001/NIDN. 0018047703

Koordinator Prodi S-1 Kriya

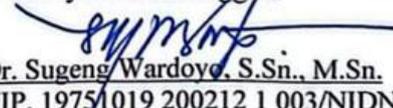


Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan/Program Studi

S-1 Kriya /Ketua/Anggota



Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhandas Solahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

## 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 diacuan dalam laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



Syatrillah Syahrir

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman persembahan ini didedikasikan untuk diri sendiri, kedua orang tua, dan adik. Terima kasih juga kepada teman-teman yang selalu percaya dan terus memberi dukungan disaat saya sendiri ingin menyerah. Terima kasih kepada semua orang disekitar saya yang tela menghadirkan lingkungan terbaik bagi saya untuk tumbuh dan belajar.



## MOTTO

**"Kesempurnaan bukan tujuanku, tapi setiap cacat dan celah adalah seni yang mengukir kisahku."**



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga penyusunan laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu. Laporan tugas akhir yang berjudul “ *DESTRUCTIVE FISHING TERHADAP TERUMBU KARANG SEBAGAI IDE DALAM KARYA ART FASHION*” ini sebagai persyaratan menuntaskan program Sarjana (S-1) Pada Program Sarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Berkat bimbingan dan bantuan dari dosen pembimbing serta beberapa pihak yang telah membantu proses pembuatan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik, untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya Program Studi S-1 Kriya;
4. Dr. Ir. , Yulriawan , S.Sn., M.Hum Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga selesainya karya tulis ini;
5. Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd. Dosen Pembimbing 2 yang telah mendorong dan memotivasi penulis hingga selesainya karya tulis ini;
6. Indro Baskoro Miko Putro, M.Sn. dosen wali;
7. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa;
8. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung selama proses pembuatan tugas akhir;
9. Seluruh team work yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu pengerjaan tugas akhir;
10. Teman-teman angkatan, adik tingkat, serta kakak tingkat yang selalu memberikan dukungan dan arahan selama mengerjakan tugas akhir;
11. Doa semua pihak yang turut membantu dan mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini hingga selesai.

Penyelesaian tugas akhir ini pun jauh dari kata sempurna. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak agar dapat menjadi perbaikan untuk kedepannya. Semoga dengan adanya tugas akhir ini memberikan wawasan dan manfaat baru bagi kita semua.

Yogyakarta, 7 Januari 2025

Syafrillah Syahrir



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	
HALAMAN JUDUL DALAM .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
INTISARI (ABSTRAK) .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan dan Manfaat .....	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	3
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>6</b>
A. Sumber Ide Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori .....	14
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>16</b>
A. Data Acuan.....	16
B. Analisis Data Acuan .....	20
C. Rancangan Karya.....	21
1. Sketsa Alternatif.....	22
2. Desain busana.....	30
D. Proses Perwujudan Karya.....	38
1. Alat dan Bahan .....	38
2. Teknik Pengerjaan .....	43
3. Tahap perwujudan.....	44
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	49
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA .....</b>	<b>54</b>

A. Tinjauan Umum .....	54
B. Tinjauan Khusus .....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ukuran Busana .....	21
Tabel 3.2 Keterangan Tanda Pola.....	21
Tabel 3.3 Alat .....	38
Tabel 3. 4 Bahan.....	40
Tabel 3.5 Kalkulasi biaya karya 1 .....	49
Tabel 3.6 Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	50
Tabel 3.7 Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	51
Tabel 3.8 Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	52
Tabel 3.9 Kalkulasi Biaya Keseluruhan.....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Terumbu Karang.....	6
Gambar 2.2 Terumbu Karang <i>Acropora Acuminata</i> .....	7
Gambar 2.3 Terumbu Karang <i>Acropa Cervicornis</i> .....	7
Gambar 2.4 Terumbu Karang <i>Galaxea Fascicularis</i> .....	8
Gambar 2.5 Terumbu Karang <i>Lobophyllia Hemprichii</i> .....	8
Gambar 2.6 Terumbu Karang <i>Mycedium Elephantotus</i> .....	9
Gambar 2.7 Terumbu Karang <i>Oxypora lacera</i> .....	9
Gambar 2.8 Terumbu Karang Yang Rusak.....	10
Gambar 2.9 Ilustrasi Penangkapan Ikan Dengan Jaring .....	10
Gambar 2.10 Penangkapan Ikan Dengan Jaring .....	10
Gambar 2.11 Terumbu Karang Rusak.....	11
Gambar 2.12 Penangkapan Ikan Diatas kapal dengan Jaring .....	11
Gambar 2.13 Janine Janet Shell Sculpture.....	12
Gambar 2.14 Headpiece .....	12
Gambar 2.15 Under the Sea Costume.....	13
Gambar 2.16 <i>Ocean Costume Pageant</i> .....	13
Gambar 3.1 Terumbu Karang 1 .....	16
Gambar 3.2 Terumbu Karang 2.....	16
Gambar 3.3 Terumbu Karang 3.....	17
Gambar 3.4 <i>Destructive Fishing 1</i> .....	17
Gambar 3.5 <i>Destructive Fishing 2</i> .....	18
Gambar 3.6 <i>Art Fashion 1</i> .....	18
Gambar 3.7 <i>headpiece</i> .....	18
Gambar 3.8 <i>Art Fashion 2</i> .....	19
Gambar 3.9 <i>Art Fashion 3</i> .....	19
Gambar 3.10 Sketsa Alternatif Busana .....	24
Gambar 3.11 Sketsa Terpilih Busana 1 .....	25
Gambar 3.12 Sketsa Terpilih Busana 2 .....	25
Gambar 3.13 Sketsa Terpilih Busana 3 .....	26
Gambar 3.14 Sketsa Terpilih Busana 4.....	26

Gambar 3.16 Sketsa Alternatif Hiasan Kepala 5.....	27
Gambar 3.16 Sketsa Terpilih Hiasan Kepala 1 .....	28
Gambar 3.17 Sketsa Terpilih Hiasan Kepala 2 .....	28
Gambar 3.18 Sketsa Terpilih Hiasan Kepala 3 .....	29
Gambar 3.19 Sketsa Terpilih Hiasan Kepala 4 .....	29
Gambar 3.20 Desain Karya 1 .....	30
Gambar 3.21 Pola Busana Karya 1 .....	31
Gambar 3.22 Hiasan Busana Karya 1 .....	31
Gambar 3.23 Desain Karya 2 .....	32
Gambar 3.24 Pola Busana Karya 2 .....	33
Gambar 3.25 Hiasan Busana Karya 2 .....	33
Gambar 3.26 Desain Karya 3 .....	34
Gambar 3.27 Pola Busana Karya 3 .....	35
Gambar 3.28 Hiasan Busana Karya 3 .....	35
Gambar 3.29 Desain Karya 4 .....	36
Gambar 3.30 Pola Busana Karya 4 .....	37
Gambar 3.31 Hiasan Busana Karya 4 .....	37
Gambar 3.32 Proses Pewarnaan Kain .....	46
Gambar 3.33 Proses potong dan merangkai kain.....	47
Gambar 3.34 Proses pembuatan aksesoris pendukung .....	48
Gambar 3.35 Proses pembuatan hiasan kepala .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

A. KATALOG .....	67
B. POSTER .....	70
C. CV .....	71



## INTISARI

Indonesia memiliki kekayaan sumber daya laut yang melimpah, termasuk terumbu karang seluas 7.000 km<sup>2</sup> dan lebih dari 480 jenis karang. Namun, aktivitas *destructive fishing*, seperti penggunaan pukat harimau, bom, dan racun, telah merusak ekosistem laut, termasuk terumbu karang. Kerusakan ini menyebabkan hilangnya habitat biota laut yaitu terumbu karang, penurunan populasi ikan, dan berkurangnya perlindungan pantai dari gelombang laut. Fenomena ini menginspirasi penulis untuk menciptakan karya seni berupa *art fashion* sebagai bentuk kampanye dan kritik terhadap dampak buruk aktivitas *destructive fishing* terutama terhadap kehidupan terumbu karang.

Proses penciptaan dilakukan dengan metode *practice-based research* yang melibatkan observasi, imajinasi, pengembangan konsep, dan implementasi karya. Tahapannya dimulai dengan mengobservasi dan mengumpulkan data tentang fenomena *destructive fishing* yang merusak terumbu karang, dilanjut dengan imajinasi yang dibuat penulis menjadi karya busana *art fashion* dan pengembangan konsep dari segi teknik, bentuk dan warna yang akan diimplementasikan.

Teknik yang dipakaipun beragam seperti jumputan, makrame dan jahit. Hasil yang dicapai adalah 4 busana dan 4 hiasan kepala yang saling mempunyai cerita dari fenomena aktivitas tersebut. Melalui pendekatan estetika dan aktivisme, karya ini dirancang untuk menyampaikan pesan sosial dan lingkungan. Karya ini diharapkan tidak hanya menjadi ekspresi artistik, tetapi juga media edukasi bagi masyarakat mengenai pentingnya menjaga ekosistem laut, khususnya terumbu karang. Dengan mengintegrasikan seni dan aktivisme, penulis memberikan ruang kreatif untuk menuangkan keresahan atas isu lingkungan ke dalam karya seni tekstil yang inovatif dan bermakna.

**Kata Kunci :** *Destructive Fishing, Art Fashion, Terumbu Karang*

## **ABSTRACT**

*Indonesia boasts abundant marine resources, including 7,000 km<sup>2</sup> of coral reefs and over 480 species of corals. However, destructive fishing activities, such as the use of trawl nets, explosives, and poisons, have severely damaged marine ecosystems, particularly coral reefs. This destruction has led to the loss of marine habitats, a decline in fish populations, and a reduction in coastal protection against sea waves. This phenomenon inspired the author to create art fashion pieces as a form of campaign and critique against the detrimental impacts of destructive fishing, especially on coral reefs.*

*The creation process follows a practice-based research method involving observation, imagination, concept development, and implementation. It begins with observing and collecting data on the phenomenon of destructive fishing and its impact on coral reefs, followed by translating the author's imagination into art fashion pieces and developing concepts in terms of techniques, forms, and colors to be implemented*

*Various techniques are used, such as tie-dye, macramé, and stitching. The results include four outfits and four headpieces, each narrating a story about the phenomenon of these destructive activities. Through the approach of aesthetics and activism, these works are designed to convey social and environmental messages. The project aims not only to serve as an artistic expression but also as an educational medium for the public about the importance of preserving marine ecosystems, particularly coral reefs. By integrating art and activism, the author provides a creative platform to express concerns about environmental issues through innovative and meaningful textile art.*

**Keywords :** *Destructive Fishing, Art Fashion, coral reef*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penciptaan

Sumber daya laut Indonesia yang beragam meliputi sumber daya ikan, dan terumbu karangnya. Berdasarkan website data Indonesia tahun 2017 menjelaskan bahwa Indonesia sendiri mempunyai terumbu karang seluas 7000 km<sup>2</sup> dan mempunyai lebih dari 480 jenis karang. Perairan laut yang luas dan kaya akan potensi perikannya, dimana potensi perikanan umumnya mencapai 12,01 juta ton/ tahun dan hanya 8,64 juta ton/ tahun yang boleh diambil. Dari kekayaan laut inilah membuat banyak para nelayan ingin menangkap ikan dalam jumlah yang banyak dengan waktu yang cepat melalui cara merusak (*destructive fishing*).

Penangkapan ikan dengan cara merusak mempunyai beberapa jenis cara diantaranya penggunaan pukat harimau (*trawl*), penggunaan bom (*dynamite fishing*), dan penggunaan racun. Dari cara itulah membuat populasi ikan dan ekosistem sekitarnya seperti terumbu karang rusak dan berakibat fatal. Kurangnya kesadaran dan perasaan tidak peduli tentang pentingnya menjaga dan melestarikan sumber daya laut membuat para nelayan yang melakukan aktivitas *destructive fishing* mendambakan hasil tangkapan yang banyak dalam waktu yang singkat tanpa memperdulikan resiko buruknya. Aktivitas ini menimbulkan dampak buruk dan kerugian material maupun non material contohnya hilangnya tempat berkembang biak ikan dan biota laut lainnya, berkurangnya jumlah ikan yang didapat yang merugikan nelayan dan tidak terlindunginya pantai dari gelombang laut.

“ wacana *fashion* global dan pakaian menjadi hal yang menarik sekaligus membingungkan ketika dalam perbincangan keseharian terkadang memiliki makna yang sama. Jalinan rumit kemiripan yang tumpang tindih dan silang menyilang “ Weittgenstein (1958:66-7). Pernyataan diatas tidak menjurus bahwa *fashion* adalah pakaian yang layak dan nyaman dipakai bias disimpulkan juga bahwa semua pakaian adalah *fashion* namun tidak semua *fashion* adalah pakaian. Dalam kajian Williams (1969) merancang atau mengenakan *fashion* bias dilihat sebagai bentuk kreativitas. “ kontras antara

seni dan realitas bias dilihat dan akhirnya merupakan makna palsu” (Williams, 1961:35)

Perpaduan seni dengan fashion memiliki sebutan *art fashion*, *art* (seni murni– intuitif) Bersama dngan kata *fashion* (*applied art* – terstruktur). Implementasi dari *art fashion* itu sendiri berada pada ruang eksplorasi dan eksperimen seni, dengan mengesampingkan fungsi dan kenyamanan, tetapi lebih mengutamakan ruang intuisi dan kepuasan kreator/ perancang.

Dari permasalahan diatas membuat penulis mendapatkan ide untuk membuat mengekspresikan keresahan lingkungan dalam karya *art fashion* yang sesuai dan sudah dipelajari oleh penulis, hal ini diharapkan untuk sarana kampanye kepada masyarakat tentang dampak buruk dari aktivitas *destructive fishing* yang mempengaruhi ekosistem laut khususnya terumbu karang.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep karya dengan tema fenomena kerusakan terumbu karang ini menjadi karya yaitu *art fashion* ini ?
2. Bagaimana proses penciptaan yang dilakukan untuk bisa tercapainya pembuatan karya *art fashion* ini ?
3. Bagaimana hasil karya *art fashion* yang diciptakan dari fenomena kerusakan terumbu karang ini ?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya seni ini adalah:

- a. Menjelaskan konsep dengan tema *destructive fishing* dalam karya *art fashion*.
- b. Menjelaskan proses penciptaan dengan tema *deatructive fishing* terhadap terumbu karang dalam karya *art fashion*.
- c. Mengetahui hasil dari karya *art fashion* yang diciptakan dari fenomena kerusakan terumbu karang.

### 2. Manfaat

Manfaat dari penciptaan karya seni ini adalah ::

- a. Memberikan edukasi tentang kesadaran perusakan lingkungan laut kepada masyarakat umum.
- b. Memberikan ruang kepada penulis untuk bisa menumpahkan keresahan lingkungan sekitar kedalam karya seni yang dibuat.

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

Penciptaan karya seni yang berjudul “*destructive fishing* terhadap terumbu karang sebagai ide dalam karya *art fashion*” ini penulis menggunakan pendekatan sebagai berikut:

##### **1. Metode Pendekatan**

###### **a. Pendekatan Estetika**

Pendekatan Estetika Menurut Sachari (2002:2) “estetika merupakan suatu telaah yang berkaitan dengan penciptaan, apresiasi dan kritik terhadap karya seni dalam konteks keterkaitan seni dengan kegiatan manusia dan peran seni dalam perubahan dunia “. Terdapat beberapa aspek menyangkut tentang apresiasi dan pesan yang ada didalam karya seni tekstil yang akan dibuat oleh penulis, terutama tentang persoalan terumbu aktifitas *destructive fishing* yang mempunyai dampak buruk berkepanjangan. Melalui pendekatan estetika penulis bisa lebih leluasa untuk memberikan kritikan kepada masyarakat.

###### **b. Pendekatan Artivisme**

Teori ini berasal dari kata *art* dan aktivisme yang menggabungkan peran seni dan aktivitas perlawanan ketidakadilan dan penindasan dalam politik dan sosial. Artivisme dapat dilakukan dengan berbagai media, seperti pena, lensa, kuas, suara, tubuh, dan imajinasi. Tujuannya adalah untuk mengubah persepsi, merangsang perasaan, dan menantang hubungan kekuasaan guna mewujudkan Pendekatan Ornamen

Ornamen berasal dari kata Latin "*ornare*" yang berarti menghias. Istilah ini digunakan dalam seni musik dan seni rupa. Dalam konteks seni rupa, ornamen merujuk pada pengisian ruang atau bidang kosong dengan motif dan pola tertentu, sehingga membuatnya lebih menarik (Rohidi, 1987: 3). Selain itu, ornamen juga dapat dipahami sebagai pola

hias yang digambar, dipahat, atau dicetak, untuk meningkatkan kualitas dan nilai suatu benda atau karya seni.

## 2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan cara yang digunakan dalam proses penciptaan suatu karya agar tercapai hasil yang diinginkan. Dalam menciptakan karya ini penulis menggunakan metode *Practice-Based Reseach* dari Linda Candy. Dalam metodenya, Linda menggunakan metode penciptaan dengan 4 elemen yaitu permasalahan, konteks, metode, dan hasil keluaran (Candy L. 2026:7).

### a) *The Problem* atau Permasalahan

Di dalam elemen ini berisi pertanyaan atau masalah yang dibahas dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Terumbu karang yang rusak karena aktivitas penangkapan ikan dengan cara merusak inilah yang akan menjadi bahasan atau permasalahan. Penulis tergugah mengimajinasi keindahan bentuk karang yang terkena salah satu aktivitas *destructive fishing* dan dijadikan sebuah busana *art fashion*.

### b) *The Context* atau Konteks

Konteks disini membahas mengenai pertanyaan apa yang muncul saat setelah menyelesaikan kegiatan atau pekerjaan utama. Saat penulis membuat sebuah karya dengan tema yang sama namun menjadi sebuah masker *art fashion*, penulis melayangkan pertanyaan "bagaimana jika tema terumbu karang yang rusak akibat *destructive fishing* dibuat menjadi karya busana *art fashion*?"

### c) *The Method* atau Metode

Metode atau teknik yang dipakai pada karya busana *art fashion* ini dengan sumber penciptaan terumbu karang yang terkena dampak penangkapan ikan dengan cara merusak yaitu jumputan ikat dan macrame. Lalu untuk keseluruhan busana menggunakan teknik menjahit mesin agar mempersingkat waktu pembuatan. Sementara untuk hiasan kepala akan menggunakan teknik tempel susun.

d) *The Outcomes* atau hasil keluaran

Dalam tugas akhir ini penulis menghasilkan karya seni berupa 4 buah busana *art fashion* dan 4 buah hiasan kepala yang selaras disetiap set buasananya. Dengan tema destructive fishing terhadap terumbu karang yang dijadikan dalam sebuah busana *art fashion*, penulis melakukan eksperimental baik dalam bentuk dan warna. Diharapkan karya ini akan menjadi sebuah pengingat bahayanya aktivitas penangkapan ikan dengan cara merusak bukan hanya untuk ekosistem laut tetapi juga banyak hal.

