

FAST FASHION SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Sofiana Nur Annisa

NIM : 1912959021

PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

FAST FASHION SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



Oleh:

Sofiana Nur Annisa

NIM : 1912959021

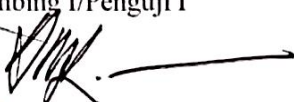
**Tugas Akhir ini diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2025**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

FAST FASHION SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

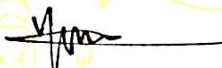
diajukan oleh Sofiana Nur Annisa, NIM 1912959021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal, 4 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I


Amir Hamzah, S. Sn., M. A.

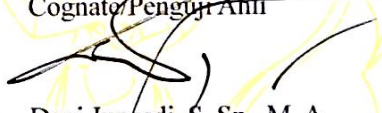
NIP. 19700427 199903 1 003/NIDN. 0027047001

Pembimbing II/Penguji II


Yusuf Ferdinan Yudhistira, M. Sn.

NIP. 19920529 202203 1 008/NIDN. 0029059207

Cognato/Penguji Ahli


Deni Junaidi, S. Sn., M. A.

NIP. 19730621 200604 1 001/NIDN. 0021067305

Koordinator Program Studi


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.

NIP. 19790412 200604 2001/NIDN. 0012047906

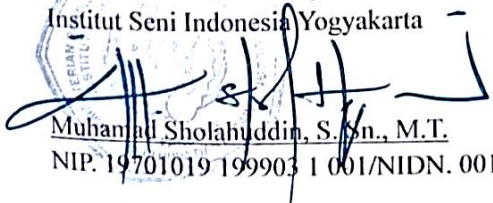
Ketua Jurusan


Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn.

NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN. 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sofiana Nur Annisa

NIM : 1912959021

Jurusan/Prodi : Seni Murni/Lukis

Fakultas : Seni Rupa

Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Judul Penciptaan : Fast Fashion sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir Penciptaan karya seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini yang disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta , 4 Juni 2025



METERAI
TEMPEL
10000
5B5A6AMX231440651

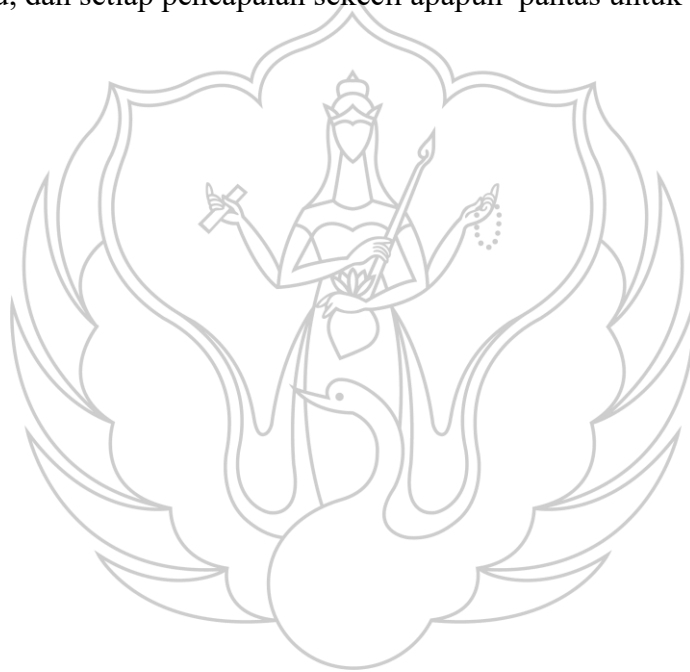
Sofiana Nur Annisa

MOTTO

Savor every moment, cherish every breath

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada diri saya sendiri sebagai pengakuan atas perjalanan yang ditempuh dan setiap langkah yang telah mengantarkan saya pada titik ini. Tugas Akhir ini adalah satu pencapaian bahwa saya telah menyelesaikan satu babak penting dalam hidup saya dan siap untuk melangkah ke babak selanjutnya. Karena setiap akhir adalah awal yang baru, dan setiap pencapaian sekecil apapun pantas untuk dirayakan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan bimbingannya, sehingga Tugas Akhir Penciptaan karya seni dengan judul : *“Fast Fashion sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”* dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1. Minat Utama Seni Murni Lukis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tentunya Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa ada dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

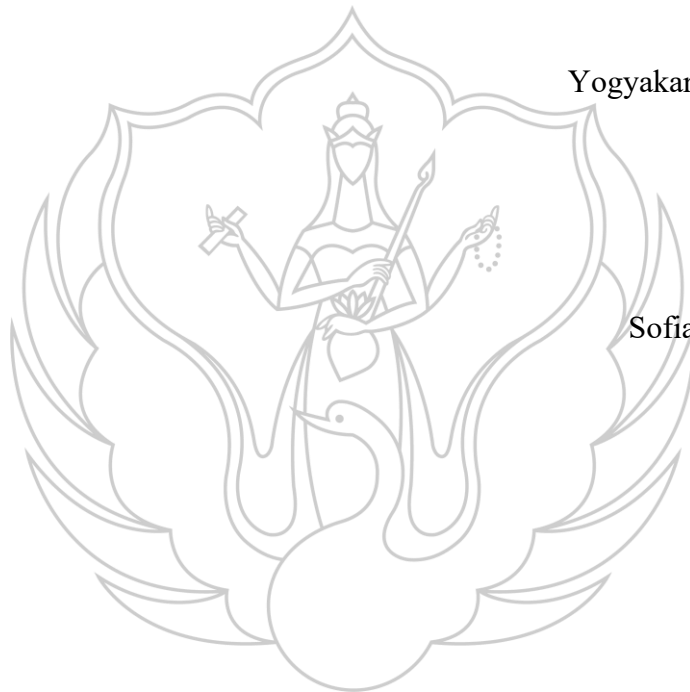
1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan arahan selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir dan penciptaan karya seni.
2. Yusuf Ferdinand Yudhistira, M. Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan selama proses penulisan dan penciptaan Tugas Akhir.
3. Deni Junaedi S. Sn., M. A., selaku cognate atas segala arahan masukan dalam proses perbaikan laporan Tugas Akhir ini.
4. Satrio Hari Wicaksono, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta.
5. Bambang Witjaksono, M. Sn., selaku dosen wali yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
6. Seluruh dosen Seni Murni yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan, baik teori maupun praktik serta dukungan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah membantu penulis dalam birokrasi fakultas.
8. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
10. Kedua orang tua, Ibu Ngahatun dan Bapak Maskuri serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, baik moral maupun material.

11. Ibu Anteng Hadiyati, S.Pd dan semua keluarga Anteng Griya Busana, yang telah memberikan dukungan dan kelonggaran waktu untuk pengerjaan tugas akhir ini.
12. Ika, Amran, Bunga, Ida yang telah membantu dalam proses pengerjaan serta pelaksanaan Tugas Akhir ini.

Manusia adalah makhluk Tuhan yang jauh dari sempurna. Karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik agar dapat bermanfaat dalam menciptakan karya seni yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, 4 Juni 2025

Sofiana Nur Annisa



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Makna Judul	4
BAB II KONSEP	5
A. Konsep Penciptaan	5
B. Konsep Perwujudan	9
C. Konsep Penyajian	13
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	16
A. Bahan	16
B. Alat	17
C. Teknik	18
D. Tahap Pembentukan	19
BAB IV DESKRIPSI KARYA	25
PENUTUP	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Limbah Tekstil	6
Gambar 2. 2 Contoh Kasus	7
Gambar 2. 4 Howard Tangye, Rob and Nobu 2016.....	14
Gambar 2. 5 Agnes Cecile ,The Story Outside 2022	14
Gambar 2. 6 Agnes Cecile, Dialogue 2023.....	15
Gambar 3. 1 Kertas Cat Air.....	16
Gambar 3. 2 Cat Air	17
Gambar 3. 3 Kuas.....	17
Gambar 3. 4 Proses Pengkaryaan.....	20
Gambar 3. 5 Referensi Karya.....	20
Gambar 3. 6 Sketsa diatas kertas cat air.....	21
Gambar 3. 7 Teknik Aquarel pada Kertas.....	21
Gambar 3. 8 Pengaplikasian lilin	22
Gambar 3. 9 Pengaplikasian plastik.....	22
Gambar 3. 10 Pengaplikasian garam dapur.....	23
Gambar 3. 11 Pengaplikasian alkohol.....	23
Gambar 3. 12 Teknik opaque.....	23
Gambar 3. 13 Teknik ciprat	24
Gambar 4. 1 Quantity Doesn't Matter.....	26
Gambar 4. 2 Zerowaste?	28
Gambar 4. 3 Drowned.....	30
Gambar 4. 4 Who Am I?	32
Gambar 4. 5 Illusion.....	34
Gambar 4. 6 Hypnotic.....	36
Gambar 4. 7 Out Of The Line	38
Gambar 4. 8 Stuck.....	40
Gambar 4. 9 Let It Go	42
Gambar 4. 10 Our Eye	44
Gambar 4. 11 Sacrifice.....	45
Gambar 4. 12 Nature Branded	47
Gambar 4. 14 Fly High	51
Gambar 4. 15 The Wrap.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

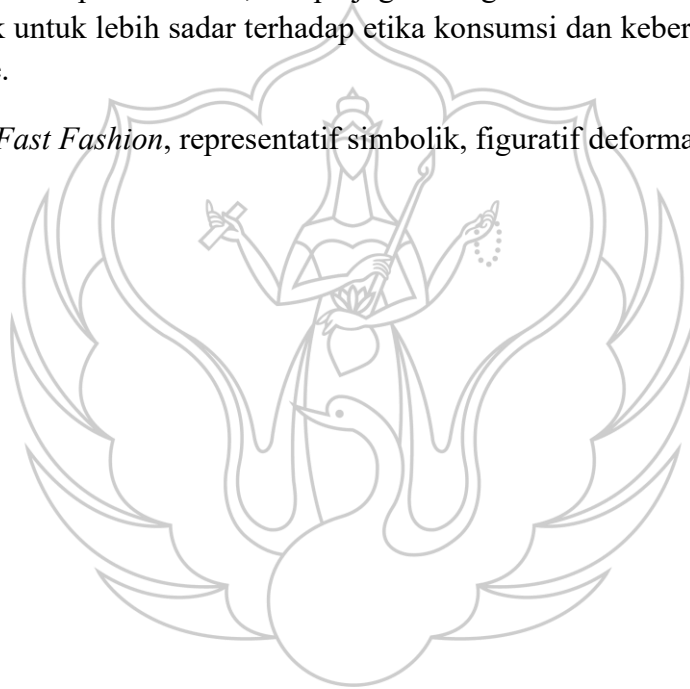
Lampiran 1 Data Diri	58
Lampiran 2 Poster	60
Lampiran 3 E-Katalog.....	61
Lampiran 4 Proses Display	62
Lampiran 5 Suasana Pameran	63



ABSTRAK

Tugas akhir ini membahas proses penciptaan karya seni lukis yang menjadi perantara dan pesan isu sosial mengenai *fast fashion* sebagai ide utama. Gagasan ini lahir dari keresahan pribadi penulis yang memiliki latar belakang sebagai pelaku di bidang busana dan secara langsung menyaksikan dampak negatif industri *fast fashion*. Pengalaman ini menjadi pemicu refleksi kritis yang kemudian dituangkan dalam karya seni sebagai bentuk respon. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya adalah representatif simbolik, yang mengangkat simbol-simbol visual dengan bentuk figuratif deformatif. Media yang digunakan adalah cat air di atas kertas, dipilih karena karakteristiknya yang transparan dan cair, mampu memperkuat ekspresi emosional dan kesan rapuh yang relevan dengan tema yang diangkat. Pada penciptaan ini dihasilkan 15 karya lukis tentang *fast sashion* yang tidak hanya menjadi media ekspresi artistik, tetapi juga sebagai bentuk kritik dan edukasi kepada publik untuk lebih sadar terhadap etika konsumsi dan keberlanjutan dalam industri mode.

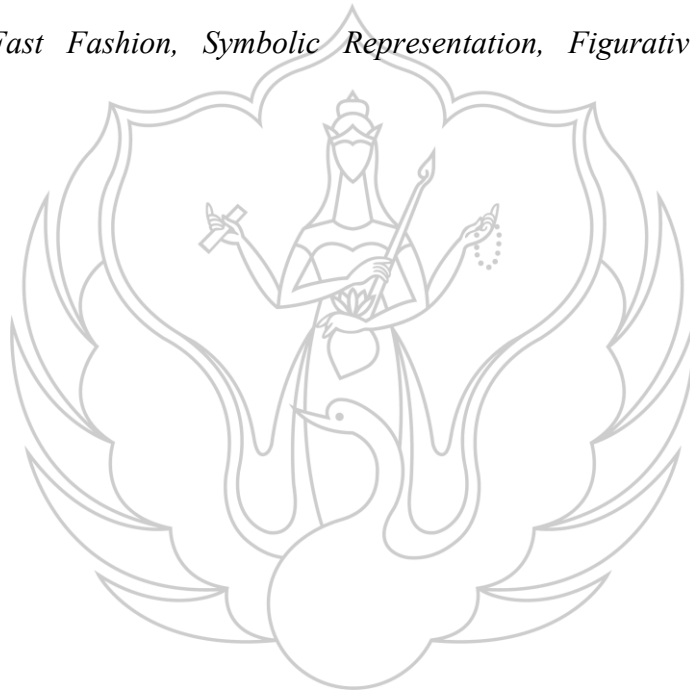
Kata kunci: *Fast Fashion*, representatif simbolik, figuratif deformatif, cat air



ABSTRACT

This thesis explores the process of creating a painting series that acts as both a medium and a message, addressing the social issue of fast fashion. The concept arose from the author's personal concerns, given their background in the fashion industry and firsthand experience with the negative impacts of fast fashion. This experience led to a critical reflection, which was subsequently expressed through art as a form of response. The methodology used in the creation of the artworks is symbolic representation, incorporating visual symbols in deformed figurative forms. Watercolor on paper was chosen as the medium due to its transparent and fluid qualities, which strengthen the emotional expression and fragile nature that resonates with the theme. A total of 15 paintings on the subject of fast fashion were created, serving not only as an artistic expression but also as a critique and educational tool to raise public awareness about consumption ethics and sustainability in the fashion industry.

Keywords: *Fast Fashion, Symbolic Representation, Figurative-Deformative, Watercolor*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni merupakan media perantara bagi seorang seniman untuk menyampaikan pesan atau emosi tertentu yang diharapkan bisa sampai kepada *audience* melalui berbagai bentuk rupa yang diciptakan. Dalam rangka menunaikan hal tersebut, penulis bermaksud menjelaskan sudut pandang pribadi setelah melihat maraknya fenomena kecepatan mode busana melalui observasi. Hal ini akan dibawa penulis melalui eksplorasi dan kritisi tentang fenomena *fast fashion* ke dalam penciptaan karya seni lukis.

Busana merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia guna menutupi bagian tubuh tertentu, sebagai identitas diri, ajang kreatifitas, sekaligus sebagai media ekspresi bagi pemakainya. Dalam prakteknya, busana tidak hanya dimaksudkan sebagai kebutuhan primer saja melainkan juga sebagai gaya hidup, di antaranya yaitu gaya hidup *fast fashion* yang berdampak pada konsumerisme hingga hedonisme. Pesatnya perkembangan mode busana menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis untuk dijadikan sebagai gagasan utama dalam tugas akhir ini. Fenomena ini menjadi perhatian penulis sebagai seniman sekaligus individu yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman di bidang busana.

Melalui pengalaman empiris penulis dan dengan pengamatan secara langsung konsumsi produk *fast fashion* sangat masif terjadi di semua kalangan dengan tren yang terus berganti setiap harinya. Dari penemuan fakta diatas, disimpulkan bahwa selain berdampak positif juga ternyata memiliki dampak negatif yang dilihat penulis yakni limbah tekstil besar-besaran, eksploitasi tenaga kerja, hingga budaya konsumerisme. Perspektif penulis mengenai *fast fashion* itu dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan penulis yang mengenyam pendidikan busana di sekolah menengah.

Pada tahun 2015, penulis mulai mendalami dunia busana secara serius dengan mendaftar di jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Purworejo. Ketertarikan penulis pada busana sudah muncul sejak usia dini. Hal ini dilatarbelakangi oleh keluarga penulis yang berprofesi sebagai penjahit, sehingga penulis mendapatkan

pengalaman belajar baik secara langsung maupun tidak langsung dan mulai muncul ketertarikan dalam dunia busana sejak dini. Tidak hanya belajar, penulis mulai belajar mengenai pola dasar pakaian, tetapi juga belajar memahami dampak sosial yang ditimbulkan.

Setelah lulus dari SMK penulis memutuskan melanjutkan jenjang karir di bidang busana dengan bekerja di Anteng Griya Busana yang merupakan industri busana skala kecil di Yogyakarta. Dengan atmosfer kota Yogyakarta yang berbanding terbalik dengan tempat penulis dibesarkan membuat penulis mulai mengamati penggunaan produk busana yang lebih bervariasi sehingga menambah sudut pandang baru mengenai busana. Salah satu contohnya adalah *fast fashion* bukan lagi sebuah gaya hidup yang mutlak negatif. Tetapi juga memiliki banyak sisi positif jika dilihat dariacamata produsen diantaranya dengan meningkatnya permintaan produksi, munculnya kreatifitas desain mode yang semakin berkembang, serta membuka lapangan pekerjaan adalah sebagian kecil contoh dampak positif dari *fast fashion*.

Keterlibatan dalam dunia busana, menjadikan penulis (secara otomatis) mulai mengamati perkembangan busana secara global. Baik busana yang ditampilkan secara terbuka (*fashion show*) maupun apa saja yang terjadi dibalikny, dari proses produksi sampai produk didistribusikan kepada konsumen. Bahkan penulis juga mengamati bahwasanya ekonomi sangat memengaruhi gaya hidup konsumerisme, misalnya kalangan dengan ekonomi menengah ke atas cenderung membeli produk *luxury fashion* dan menggunakan produk busana dalam sekali pakai.

Pembelian produk busana mulai meningkat dengan signifikan melalui budaya *thrifting* (pakaian bekas) yang menjamur. Dengan harga yang jauh lebih murah dengan kualitas masih bagus, memicu pembelian secara masif untuk sekali pakai. Hal itu menyebabkan limbah tekstil semakin melimpah dan berujung menyebabkan regulasi pembuangan sampah khususnya di kota Yogyakarta menjadi semakin rumit. Berangkat dari itu, penulis menaruh empati pada dampak lingkungan yang ditimbulkan dan tertarik untuk mengangkat fenomena *fast fashion* dalam penciptaan karya seni lukis.

Ketika mendalami seni melalui kuliah di Seni Murni, penulis menyadari bahwa pengalaman dalam bidang fashion yang memiliki potensi artistik dan juga dapat diwakili melalui simbol-simbol sebagai media ekspresi. Penciptaan karya ini diharapkan bisa menyampaikan kritik sosial terhadap dampak negatif dari *fast fashion*, khususnya dari sisi lingkungan dan budaya konsumtif. Penulis akan mengolah isu tersebut ke dalam bentuk visual dengan pendekatan simbolis, naratif, dan estetis. Melalui perpaduan antara pengalaman pribadi, kepekaan sosial, dan teknik seni rupa, diharapkan karya seni lukis ini mampu menjadi media komunikasi yang efektif untuk menggugah kesadaran masyarakat akan pentingnya konsumsi busana yang lebih bijak dan berkelanjutan.

Dengan menjadikan *fast fashion* sebagai gagasan utama, karya ini tidak hanya merefleksikan kepedulian penulis terhadap isu sosial dan lingkungan, tetapi juga menjadi bentuk tanggung jawab artistik dalam memanfaatkan seni sebagai ruang dialog yang kritis dan transformatif. Oleh karena itu, penciptaan karya seni lukis ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai respon terhadap isu kontemporer yang relevan dan berdampak luas bagi kehidupan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka pertanyaan dan permasalahannya dalam penciptaan seni lukis ini adalah :

1. Persoalan apa saja yang terkait dengan *fast fashion* yang akan diwujudkan dalam karya lukisan?
2. Bagaimana memvisualisasikan *fast fashion* ke dalam karya seni lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Merepresentasikan sisi negatif *fast fashion* dalam karya seni lukis.
 - b. Memvisualisasikan *fast fashion* menjadi karya seni lukis dengan berbagai macam eksplorasi visual.
2. Manfaat
 - a. Memberi edukasi kepada masyarakat luas mengenai fenomena *fast fashion* beserta berbagai sisi.

- b. Memperkaya eksplorasi visual dan memperdalam pengamatan penulis terkait fenomena dan sisi negatif *fast fashion*, serta memahami lebih dalam tentang *fast fashion*.
- c. Memicu kesadaran masyarakat umum untuk lebih bijak dalam menggunakan produk *fast fashion*.

D. Makna Judul

Judul yang diangkat penulis adalah *Fast Fashion* sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. Untuk menghindari kesalahpahaman terkait makna judul, berikut uraian pengertian lebih lanjut:

1. *Fast fashion* secara umum menurut Nikola dkk. (2018) merupakan fenomena yang menggambarkan model bisnis terintegrasi yang mencakup proses mulai dari menciptakan dan mendeteksi tren konsumen, terlibat dalam produksi yang terkoordinasi erat, hingga distribusi produk dalam waktu sesingkat mungkin. Harga produk harus serendah mungkin dengan kualitas yang sepadan dan desain yang sangat trendi.
2. Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak ditengahkan (Susanto, 2011:77). Ide juga bisa dimaknai sebagai gagasan yang tersusun di pikiran manusia bisa diwujudkan dalam wujud bentuk.
3. Penciptaan adalah proses atau kesanggupan pikiran mengadakan sesuatu yang baru yang berasal dari angan-angan yang kreatif (Soedarso, 1990:11)
4. Seni Lukis adalah wujud dari upaya menyapukan kuas, jejak pisau palet, atau alat semprot dan suatu cara yang menghadirkan gambaran pikiran pembuat melalui teknik tertentu dengan media cat atau pigmen diatas permukaan datar Sugiharto (2013:46-47).

Berdasarkan pengertian di atas *Fast Fashion* sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis ini merujuk pada berbagai aspek yang terkait dengan fenomena *fast fashion* yang memicu dampak signifikan dalam kehidupan manusia. Topik ini kemudian diolah penulis sebagai sumber inspirasi, dengan mengintegrasikan unsur-unsur seni rupa dua dimensional dan mempertimbangkan nilai artistik. Agar dilakukan pengkajian lebih mendalam maka judul ini dijadikan sebagai ide dasar dalam penciptaan karya seni lukis.