



The Impact of Clothing Waste on the Environment as a Concept of Photography Art Creation

Dampak Limbah Pakaian terhadap Lingkungan sebagai Konsep Penciptaan Karya Fotografi Seni

Adi Kurniawan, Hariyanto*, Agnisa Maulani Wisesa

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 25-7-2022; revised: 26-8-2022; accepted: 27-9-2022

Abstract

Clothing is one of the human needs that is very important for life, but there is a dark side behind mass production of clothing. The impact of textile waste pollution can certainly affect water quality and cause a lot of harm to the environment. This applies from the production process to the posture of the clothing cycle. This research has 2 purposes. The first purpose of this research is to find out how art photography can visualize the impact of clothing waste on the environment. The second one is to describe the process of creating art photography with the concept of the impact of clothing waste on the environment. The creator used a theoretical basis from L.H Chapman which divides the process to start three stages. There is the initial stage, the improvement stage, and the completion stage. In addition to applying, the author also developed the three stages so as to produce six series of works. The titles of the six series are Awareness, Nightmare, Disturbing, Frustrating, Dizzy and Explosion with a total of 46 photos.

Keywords: creation; fine art photography; textile waste

Abstrak

Pakaian merupakan penunjang kebutuhan manusia yang sangat penting bagi kelangsungan hidupnya, tetapi terdapat sisi gelap di balik produksi pakaian secara massal. Dampak pencemaran oleh limbah tekstil dipastikan dapat akan mempengaruhi kualitas air serta mengakibatkan banyak kerugian bagi lingkungan. Hal ini berlaku sejak proses produksi hingga pasca-guna dari siklus pakaian. Penelitian ini memiliki 2 tujuan. Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana fotografi seni dapat memvisualkan dampak limbah pakaian terhadap lingkungan. Tujuan kedua adalah untuk mendeskripsikan proses penciptaan karya fotografi seni berkonsep dampak limbah pakaian terhadap lingkungan. Penulis menggunakan landasan teori dari L. H Chapman yang membagi proses penciptaan ke dalam tiga tahap, yaitu tahap permulaan, tahap penyempurnaan, dan tahap penyelesaian. Selain menerapkan, penulis juga mengembangkan ketiga tahap tersebut sehingga menghasilkan enam seri karya. Adapun judul keenam seri tersebut adalah *Awareness* (Penyadaran), *Nightmare* (Mimpi Buruk), *Disturbing* (Menggangu), *Frustrating* (Putus Asa), *Dizzy* (Sakit Kepala) serta *Explosion* (Ledakan) dengan jumlah total terdapat 46 foto.

Kata kunci: penciptaan; fotografi seni; limbah tekstil

1. Pendahuluan

Pakaian menjadi salah satu aspek penting penunjang kebutuhan manusia yang sudah ada sejak zaman purbakala. Pakaian sendiri berkembang selaras dengan perkembangan teknologi yang diciptakan manusia untuk mempermudah kehidupannya. Pakaian digunakan sebagai penutup badan dan berkembang dengan variasi yang beragam seperti sekarang ini (Gischa, 2020). Pola berpakaian pun silih berganti seiring dengan berkembangnya *trend* yang terus berubah. *Trend* sendiri merupakan selera mengenai sesuatu yang sedang mempengaruhi sebagian besar masyarakat (Sudarto, 2020). Pola ini mempengaruhi masyarakat untuk

berpakaian sesuai dengan *idealisme* cara berpakaian secara *trendy*. *Trend* berpakaian tanpa mengindahkan kegunaan dan jangka waktu pemakaian baju itu sendiri merupakan ciri dari *Fast fashion* (Christanti, Hartanto, & Sylvia, 2019).

Di balik membludaknya mode berpakaian dengan gaya baru dan harga yang murah ini, terdapat sisi gelap yang menyebabkan masalah kesehatan, sosial, dan ekologi (von Wedel-Parlow, 2015). Selanjutnya yang dikedepankan oleh perindustrian yang mendukung *fast fashion* adalah kecepatan produksi, kuantitas produk, dan keuntungan secara besar serta tak jarang pekerja diperlakukan secara tidak layak (Hermawan, Harsanto, & Basuki, 2019). Kasus perlakuan tidak layak yang diterima pekerja dalam industri *fashion* oleh perusahaan seperti eksploitasi dinilai mengerikan. Mulai dari mempekerjakan anak di bawah umur sampai para buruh pabrik mendapatkan upah di bawah batas minimum yang ditetapkan oleh pemerintah seperti yang dinyatakan Brooks (dalam Pitaloka, 2019).

Buntut masalah yang ditimbulkan sebenarnya lebih daripada itu, yang paling merugikan bagi bumi dan masyarakat adalah dampak lingkungan. Imbasnya tak hanya terjadi pada saat produksi, namun juga terjadi setelah pakaian tak dipakai. Manusia mengalami perkembangan fisik dan selera dalam berpakaian dari waktu ke waktu sehingga kebutuhan akan pakaian semakin beragam, sama halnya dengan banyaknya pakaian yang tidak digunakan atau sudah usang oleh usia dan kebanyakan akan dibuang atau hanya menumpuk pada pojok lemari (Bestari, 2020). Rata-rata pakaian yang sudah tidak dipakai akan menjadi sampah tekstil pencemar tanah dan air yang sulit terurai (Leman, Soeliovati, & Purnomo, 2020). Pencemaran yang terjadi pada air dapat mengakibatkan beberapa krisis nantinya. Pakaian yang dibuang sembarangan akan menjadi penghambat resapan air, dan jika menumpuk bersama dengan plastik akan menimbulkan banjir apabila tidak segera ditangani (Nugraha, 2019). Dampak pencemaran limbah tekstil dapat dipastikan mempengaruhi kualitas air dan akan berangsur menurun serta mengakibatkan banyak kerugian. Dampak yang terjadi seperti meracuni sumber air minum dan sumber pangan ternak, terjadi ketidakseimbangan ekosistem sungai dan danau, serta mengakibatkan terjadinya hujan asam yang mengakibatkan hutan menjadi rusak. Dampak jangka panjangnya adalah hutan tidak bisa menghasilkan oksigen dengan baik (Sanitariankit.id., t.t.). Dampak limbah juga mempengaruhi dunia fauna. Sampah mikroplastik berupa fiber yang berasal dari pakaian dapat ditemukan pada isi perut dari ikan lemuru. Mikroplastik tersebut dapat menggumpal serta menghalangi makanan dalam pencernaan ikan (Yudhantari, Hendrawan, & Puspitha, 2019).

Merespon mengenai dampak lingkungan yang timbul dari *Trend Fast Fashion* ini, penulis memiliki sebuah gagasan untuk menciptakan karya fotografi seni dengan maksud mengkomunikasikan masalah lingkungan kepada masyarakat. Fotografi sendiri merupakan upaya merekam media berupa cahaya menggunakan alat bernama lensa yang direkam pada permukaan yang peka cahaya di dalam ruang kedap cahaya yakni kamera (Widodo, 2008). Fotografi seni merupakan sebuah cabang ilmu fotografi yang didedikasikan untuk memproduksi foto dengan tujuan murni fungsi estetik/ekspresi. Sama dengan cabang-cabang seni yang lain, fotografi seni tercipta agar apresiator merasakan sesuatu lewat karya yang dibuat seniman meskipun subjek karya yang tercipta sangat sederhana atau bahkan sangat tidak biasa (Bailey, dalam Thomas & Mackenzie, 2020). Fungsi estetik yang terdapat pada fotografi seni tersebut digunakan dalam menyampaikan intensitas dan emosi seniman dengan tetap melibatkan kontemplasi dalam pembuatannya (Karyadi, 2017). Hal ini yang menjadi alasan penulis memilih untuk menciptakan karya fotografi seni.

Alasan penulis ingin mengungkapkan keresahan melalui media fotografi terinspirasi dari beberapa karya terdahulu yang juga mengangkat isu lingkungan. Karya terdahulu yang pertama, berasal dari Kariri (2016) yang merekonstruksi media sampah untuk membentuk sebuah simbol yang merepresentasikan keadaan sampah itu sendiri sesuai ide yang dimiliki oleh Kariri (2016). Melalui simbol yang terbentuk dari sampah tersebut Kariri mengampanyekan kepeduliannya terhadap lingkungan dengan menggunakan cara yang berbeda. Konsep tersebut menginspirasi penulis dalam menciptakan karya. Inspirasi penelitian terdahulu yang kedua berasal dari Angin (2021) dengan judul *Makhluk Hidup dan Lingkungan Dalam Karya Fotografi Konseptual Ekspresi*. Angin (2021) menciptakan karya dengan tujuan menyampaikan informasi mengenai masalah lingkungan hidup yang ada di Indonesia. Tema dan cara penyampaian menggunakan fotografi tersebut menginspirasi penulis dalam menciptakan karya dengan tema dan media yang mirip yakni lingkungan dan media fotografi. Karya ketiga diciptakan oleh Amala (2016), penulis mendapatkan inspirasi visual dan teknik dari karya dengan judul *'Blind'*. Amala (2016) menggunakan teknik *multiple exposure* dengan tujuan menimbulkan kesan objek berjumlah ganda sehingga foto yang diambil akan lebih hidup serta dinamis (Sidiq, 2020). Penulis juga mendapatkan inspirasi dari karya Amala (2016) yang menggunakan teknik *side lighting* pada karya *Let Me Free*, teknik tersebut membuat objek terkesan lebih kontras pada bayangannya (Amala, 2016).

Selain karya hasil penelitian, penulis juga mendapatkan inspirasi dari beberapa karya seniman yaitu Pandji Vasco Da Gamma dan Jim Allen Abel. Karya dari Pandji merupakan fotografi seni yang mengungkapkan sebuah mimpi buruk dari realitas lingkungan bumi yang semakin dipenuhi plastik (Kusuma, 2019). Judul dari serangkaian karya Pandji tersebut yakni "Republik Kresek" dipamerkan pada *Leica Playground, Plaza Senayan, Jakarta, Sabtu (5/10/2019)*. Karya Jim Allen Abel yang juga merupakan fotografi seni memiliki judul seri *Uniform_Code* (IndoArtNow.com, t.t.) juga menjadi inspirasi penulis. Seri tersebut menampilkan objek manusia yang mengenakan seragam yang beraneka ragam namun pada bagian kepala tertutup oleh objek asing yang berkenaan sesuai dengan seragam yang dikenakan. Penulis mendapatkan wawasan dari karya ini berupa pengalaman estetis yang tak terlupakan. *Uniform_Code* sangat memberikan motivasi untuk bisa membuat karya dalam bentuk fotografi seni karena karya Jim ini merupakan karya fotografi seni pertama yang ditemukan oleh penulis. Karya Jim ini menginspirasi penulis untuk mengeksplorasi berbagai jenis pakaian yang nantinya akan menjadi objek utama dalam karya yang diciptakan penulis dengan bentuk yang sama yaitu fotografi seni.

Literasi mengenai fotografi seni dalam dunia pendidikan Indonesia perlu ditambah, dan karya penulis ini akan menjadi sebuah rujukan literasi yang dapat memperkaya pengetahuan dalam bidang fotografi yang murni untuk seni. Alasan utama penulis memilih menyampaikan isu lingkungan dengan sebuah karya fotografi seni ialah karena penulis ingin merespon keresahan pribadi serta kalangan masyarakat yang terdampak limbah pakaian dengan penyampaian secara berbeda yaitu menggunakan seni fotografi sebagai medianya.

Kesimpulannya, "Dampak Limbah Pakaian Terhadap Lingkungan Sebagai Konsep penciptaan Karya Fotografi Seni" belum pernah dilakukan oleh peneliti lain. Oleh karena itu, peneliti menciptakan karya fotografi yang dari ranah seni dengan tema spesifik yakni dampak limbah pakaian. Rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah: (1) Bagaimana fotografi seni dapat memvisualkan dampak limbah pakaian terhadap lingkungan? serta (2) Bagaimanakah

proses penciptaan karya fotografi seni berkonsep dampak limbah pakaian terhadap lingkungan?

2. Metode

Penciptaan karya fotografi seni juga menggunakan dasar teori seperti halnya karya penciptaan yang lain guna menjadi acuan dalam pembuatannya. Dalam menciptakan karya fotografi seni ini, penulis menggunakan landasan teori dari L. H Chapman yang ditulis pada buku *Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika* oleh Humar Sahman (1993). L. H Chapman membagi teori ke dalam tiga tahap, yaitu tahap permulaan, tahap penyempurnaan, dan tahap penyelesaian. Berikut deskripsi ketiga tahapan tersebut berkaitan dengan rancangan penciptaan karya:

Tahap Permulaan

Tahap permulaan merupakan tahapan untuk penggalan ide gagasan yang nantinya menjadi fondasi awal dalam penciptaan karya. Penulis memulai tahapan permulaan dari kekhawatiran penulis sendiri terhadap topik yang diangkat, yaitu dampak limbah tekstil terhadap lingkungan. Kekhawatiran tersebut menjadi ide dan selanjutnya penulis melakukan observasi dengan tujuan memperoleh data yang kemudian nantinya diolah ke dalam tahap selanjutnya. Proses observasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung, artinya dilakukan dengan pengamatan pada tempat kejadian secara langsung dan sebaliknya.

Observasi langsung dikerjakan oleh penulis dari melakukan perjalanan dalam rangka eksplorasi tema. Penulis berkendara menggunakan motor di sekitaran Kota Batu, kemudian penulis berhenti pada tempat pembuangan sampah yakni TPA Tlekung yang berlokasi di Kecamatan Junrejo Kota Batu. Saat masuk, penulis disambut oleh beberapa pegawai yang sedang menyortir sampah ke dalam beberapa tempat. Penulis lanjut memasuki lokasi lain pada kawasan tersebut dan mendapati beberapa kolam yang memiliki aroma tidak sedap. Penulis juga melakukan perjalanan di sekitaran Kota Malang dan mendapati banyak toko pakaian yang buka pada siang hari, namun pada malam hari penulis melihat beberapa tuna wisma yang sedang beristirahat di depan toko pakaian tersebut. Referensi visual juga diperoleh dari pengalaman penulis dalam merintis usaha *thrift shop*. Observasi langsung dilakukan penulis pada pemasok pakaian bekas yang penulis kenal pada sekitaran Kota Malang. Pada beberapa tempat pemasok pakaian, penulis dipersilahkan untuk mencari pakaian pada tumpukan pakaian yang amat tinggi (dan belum dipajang di toko).

Observasi tidak langsung diperoleh penulis saat penggalan ide dari internet. Penulis menggunakan *platform* seperti *Instagram*, *YouTube*, dan *Google Scholar* menggunakan kata kunci seperti: limbah pakaian, *fine art photography*, tempat pembuangan sampah, *thrift*, *fast fashion*, dan lain sebagainya dalam penggalan ide.

Tahap Penyempurnaan

Tahap penyempurnaan merupakan tempat ide atau gagasan diolah kembali untuk disempurnakan ke dalam bentuk yang lebih dapat dikenali. Tahap ini dibagi ke dalam dua tahapan.

1) Analisis

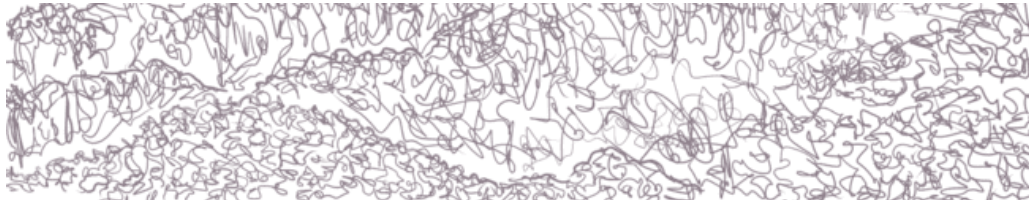
Gagasan yang telah digali menggunakan observasi pada tahap permulaan selanjutnya masuk pada proses analisis. Beberapa ide gagasan ditemukan penulis saat melakukan

observasi seperti pada saat melakukan perjalanan pada TPA Tlekung, penulis mendapatkan ide untuk memvisualisasikan lingkungan yang telah terdampak limbah pakaian dari perjalanan tersebut ke dalam seri *awareness*. Observasi langsung pada sekitaran Kota Malang menghasilkan ide visual yang masuk pada seri *frustrating*. Seri tersebut menggambarkan tuna wisma yang sedang tidur dengan pakaian seadanya. Selanjutnya observasi dari pemasok pakaian yang dilakukan penulis menghasilkan ide visual *explosion*. Ide seri *explosion* didapatkan penulis saat merasakan amat prihatin pada tumpukan pakaian yang menggunung hingga menimbulkan rasa sesak di dada. Penulis dari situ memiliki ide untuk memvisualisasikan rasa tersebut yang menggambarkan betapa berantakan perasaan penulis saat mengungkapkan tema tersebut.

Ide gagasan juga diperoleh dari observasi tidak langsung yakni menggunakan studi literatur. Gagasan dari seri *explosion* juga diperoleh melalui studi literatur berupa dokumentasi pasca bom Hiroshima dan Nagasaki. Observasi tidak langsung yang penulis lakukan dari pencarian pada internet menghasilkan beberapa gambaran visual seperti pada seri *dizzy*. Seri *dizzy* diperoleh dari karya terdahulu berupa foto yang menampilkan penari sedang menggunakan pakaian warna-warni dengan saturasi tinggi hingga mencolok mata. Inspirasi seri *dizzy* juga diperoleh dari lukisan yang memiliki warna beragam serta saturasi tinggi sehingga penulis tertarik untuk mengungkapkan ide dari visual tersebut. Seri *nightmare* dan *disturbing* memperoleh inspirasi dari observasi tidak langsung melalui studi literatur karya Amala (2016). Karya Amala (2016) berupa fotografi dengan visual manusia yang ditutupi dengan kain berwarna putih. Konsep visual tersebut diadaptasi penulis dalam karya *nightmare* dan *disturbing*.

2) Sketsa

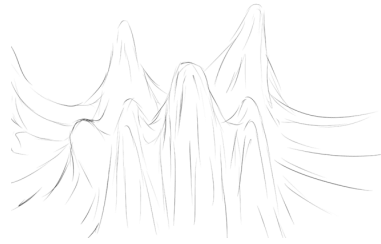
Pada tahapan ini penulis mengolah ide gagasan yang sudah terkumpul ke dalam sketsa karya yang terdiri dari 6 seri, di antaranya:



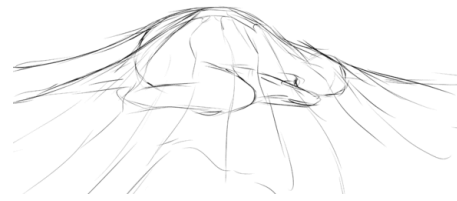
Gambar 1. Sketsa Seri Awareness



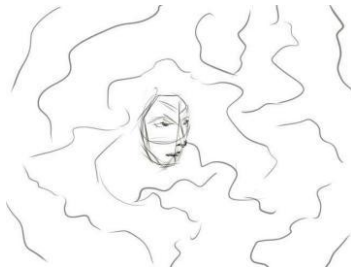
Gambar 2. Sketsa Seri Nightmare



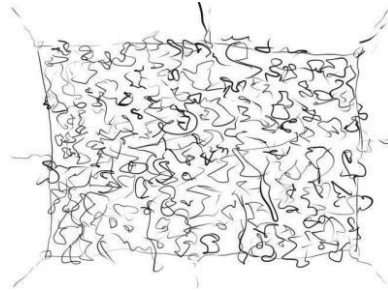
Gambar 3. Sketsa Seri Disturbing



Gambar 4. Sketsa Seri Frustrating



Gambar 5. Sketsa Seri Dizzy



Gambar 6. Sketsa Seri Explosion

3) Menyiapkan alat dan properti

Peralatan dan properti adalah aspek yang cukup mempengaruhi hasil karya fotografi. Peralatan yang digunakan haruslah efisien dan memudahkan bagi fotografernya, peralatan yang dibutuhkan di antaranya adalah: Kamera DSLR 80D dan 1200D, Lensa kit, Lensa *fix* 50mm, *tripod*, dan lampu sebagai pencahayaan.

Properti digunakan sebagai pendukung dan penyempurna karya. Diharapkan dengan adanya properti, karya dapat menjadi lebih utuh dan maksimal dalam menyampaikan pesan yang terkandung. Contoh properti yang dibutuhkan antara lain seperti tumpukan pakaian (atau bahan tekstil), manekin, dsb.

Tahap Penyelesaian

Konsep yang berbentuk sketsa pada tahap ini akan dikembangkan menuju media, alat dan bahan yang dikehendaki. Penulis mengelompokkan tahap penyelesaian menjadi beberapa kegiatan yaitu :

1) Merencanakan pengambilan foto

Tiap seri memiliki latar tempat dan waktu yang berbeda-beda. Pada tahap ini, peneliti akan menentukan *timeline* dan lokasi untuk pengambilan foto. Hal ini juga akan disertai dengan properti yang dibutuhkan sesuai dengan seri yang akan dikerjakan serta menghubungi model yang akan diajak ke dalam sesi foto.

2) Pemotretan

Kegiatan pemotretan merupakan pengambilan foto dilakukan sesuai dengan *timeline* dan sketsa karya yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis mendatangi lokasi foto yang berada di beberapa tempat seperti TPA Tlekung, Studio fotografi UM, serta Toko baju bekas.

3) Evaluasi

Setelah kegiatan pengambilan foto telah selesai kemudian dilanjutkan proses seleksi foto yang menentukan layak tidaknya foto tersebut. Proses evaluasi melibatkan banyak responden untuk mempertimbangkan keberlanjutan karya, responden meliputi penulis sendiri, kemudian beberapa masukan dari teman, model serta dosen pembimbing yang menentukan kelayakan foto untuk lanjut pada proses editing

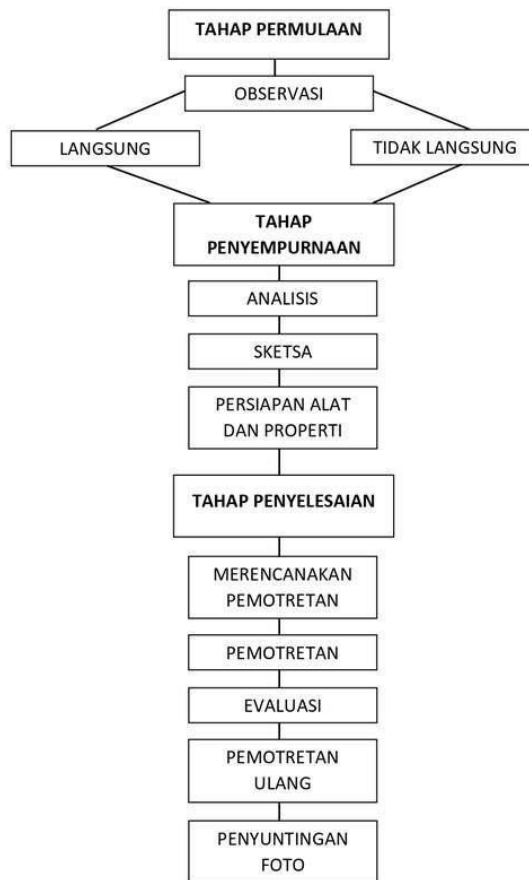
4) Pemotretan ulang

Pemotretan ulang merupakan tahapan yang dilakukan apabila salah satu atau beberapa foto yang dihasilkan pada proses pemotretan kurang memuaskan.

5) Penyuntingan gambar

Setelah foto yang sesuai dengan konsep sudah tercapai kemudian foto tersebut masuk pada proses penyuntingan. penyuntingan foto sendiri dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe Lightroom*, dan *Adobe Photoshop* di dalamnya terjadi proses *cropping* atau pemotongan gambar, penyesuaian cahaya, warna, dan seterusnya.

Setelah seluruh tahapan terlaksana, selanjutnya penulis mendeskripsikan karya sesuai konsep yang telah dibuat untuk pameran. Pameran bertujuan untuk mengkomunikasikan karya kepada masyarakat dengan maksud pengapresiasian karya. Berikut adalah bagan yang digunakan penulis dalam proses berkarya.



Gambar 7. Diagram Proses Berkarya

3. Hasil dan Pembahasan

Penulis dalam menciptakan karya melalui tiga tahapan, yaitu (1) tahap permulaan, (2) tahap penyempurnaan, (3) tahap penyelesaian. Setelah penulis melewati ketiga tahapan tersebut terciptalah 46 karya foto yang dibagi ke dalam 6 seri yang saling berkaitan satu sama lain. Seri merupakan serangkaian foto dengan beberapa indikator kesamaan antar satu sama lain, di antaranya adalah kesamaan konsep (Aprilianingrum, 2019). Keterkaitan antar seri ditunjukkan dengan keseragaman tema yakni dampak limbah pakaian terhadap lingkungan. Penulis memutuskan untuk menyampaikan seri dengan menambahkan narasi. Hal ini dikarenakan alur cerita dalam narasi dirasa dapat menyalurkan pesan dari penulis mengenai kegelisahan limbah tekstil. Alur cerita juga dibutuhkan agar fokus seri-seri pada karya dapat mengalir sesuai dengan kesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Berikutnya narasi akan terbagi menjadi 2, yaitu cerita di luar dan di dalam dialog tokoh protagonis. Narasi dalam dialog pikiran tokoh protagonis selanjutnya akan disajikan dalam kutipan.

Hasil Karya Seri 1



Gambar 8. Hasil Penciptaan Karya Pertama

Judul : *Awareness* (penyadaran)
Jumlah : 1
Ukuran : 24 RS
Media : *Print on Photo Paper*
Teknik : Panorama
Tahun : 2022
Konsep : Penyadaran Limbah di Lingkungan sekitar

Deskripsi:

Pada karya pertama ini, penulis memvisualkan pandangan dari seorang remaja yang mendapati kejanggalan di lingkungan sekitarnya. “Dulu di sebelah tempat tinggalku terdapat sungai yang bersih, sewaktu sekolah dasar aku sering mandi di sana, namun sekarang penuh sampah dan berbau busuk. Aku merenungi fenomena tersebut. Kemudian renunganku dibangunkan oleh suara ibu yang menyuruh untuk membuang sampah yang cukup banyak ke TPA. Sesampainya di TPA aku mendapati tumpukan sampah pakaian yang beraroma busuk, bukannya segera pergi, akan tetapi aku malah penasaran dan akhirnya merenung sembari hati kecilku berkata ‘*sebanyak inilah sampahku*.’” Penulis memvisualisasikan pandangan remaja yang sedang berada pada Tempat pembuangan sampah.

Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Makna yang terkandung dalam karya pertama, sebagai penyadaran bagi penikmat agar mengetahui seberapa banyak sampah yang sudah ditimbun oleh banyak manusia yang salah satunya adalah penikmat itu sendiri.

Unsur intrinsik:

Fokus utama pada karya ini adalah Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Karya ini berupa *landscape* panorama dengan 1 foto dipotong. Ingin menunjukkan kalau lingkungan sekitar TPA itu benar-benar penuh dengan sampah. Ternyata TPA itu sangat luas. Lalu, objek yang luas terhampar itu sebenarnya se-tidak menyenangkan itu.

Pada karya ini, terdapat kesengajaan membuat ilusi garis lurus di bagian tengah (horizontal). Hal tersebut ditujukan untuk menunjukkan bahwa jumlah sampah lebih dominan ketimbang alam. Langit yang ditunjukkan sengaja kelabu, identik dengan warna redup. Sehubungan itu, juga lebih condong pada perasaan yang sedih, prihatin / emosi negatif. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan bahwa warna adalah sesuatu yang dapat berhubungan dengan emosi manusia, dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis (Yunaldi, 2016). Cherry (2020) juga menyebutkan bahwa meskipun persepsi tentang warna agak subjektif, namun terdapat efek warna yang memiliki makna yang universal. Pengambilan dan *editing* gambar yang demikian sengaja dibuat untuk menonjolkan objek sampah yang terhampar luas. penulis ingin memberitahu ke orang-orang bahwa akumulasi sampah kalian itu sebanyak ini. Mungkin suatu saat audiens akan bisa terhempas, terhimpun, terdampak oleh tumpukan sampah-sampah ini.

Hasil Karya Seri 2



Gambar 9. Hasil Penciptaan Karya Kedua

Judul : *Nightmare* (mimpi buruk)
Jumlah : 6
Media : *Print on Photo Paper*
Teknik : *side lighting*
Tahun : 2022
Konsep : Jelmaan mimpi buruk

Deskripsi:

Karya kedua menceritakan kelanjutan dari seorang remaja, yang kini tidak bisa berhenti membayangkan tumpukan limbah pakaian yang berada di sekitarnya. “Imajinasiku membuat semua limbah pakaian itu menghantui, menjelma sosok yang selama ini aku takuti. Aku lalu

menyadari bahwa aku telah terjebak dalam sebuah mimpi buruk. Semuanya menjadi amat kelam dan mencekam, sehingga aku ingin segera terbebas dari mimpi ini.”

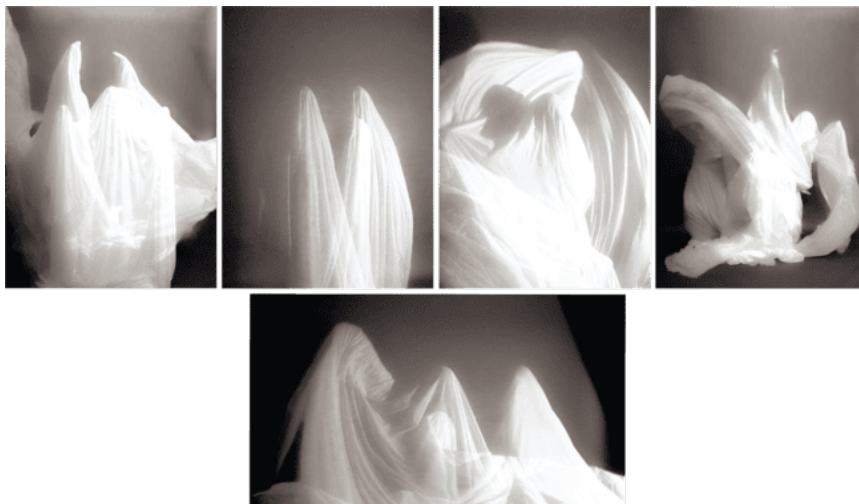
Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Makna yang terkandung dalam karya seri kedua adalah penulis ingin memantik rasa takut yang timbul dari kekhawatiran akan limbah pakaian yang terus bertambah.

Makna simbolis:

Karya ini menonjolkan suasana mimpi buruk, seseorang itu (si remaja) dia sedang bermimpi dan dihantui oleh pakaian bekas/limbah pakaian yang disimbolkan menjadi figur-figur yang tertutup kain. Si remaja terlihat sangat tersiksa, kebingungan, takut, sesak sampai dia ingin segera bangun dari tidurnya. Figur-figur yang berwarna putih ditujukan untuk memantik rasa takut, hal ini identik dengan representasi hantu yang terdapat di Indonesia. Keseluruhan, karya ini hanya menggunakan 3 warna dasar. Yaitu putih, hitam, warna coklat kulit. Alasan penggunaan warna kulit coklat, adalah untuk menunjukkan itu adalah figur manusia, seorang remaja. Sedangkan yang berwarna putih, menunjukkan sesuatu yang bukan manusia. Pengambilan gambar sejajar mata normal ditujukan untuk menonjolkan figur-figur dalam foto serealistik mungkin. Di dalam foto, seorang remaja itu terlihat terjebak di antara figur-figur. Jika ditelisik lebih lanjut, bahkan di dalam figur yang bukan manusia, terdapat sosok-sosok yang juga terjebak. Mereka juga adalah pihak-pihak yang ingin terlepas dari mimpi buruk. Figur-figur yang terbalut kain dan hanya kain menggambarkan bahwa mimpi buruk yang sedang berusaha disampaikan adalah mengenai mimpi buruk mengenai nasib tumpukan tekstil di masa mendatang. Tidak hanya itu, namun tumpukan sampah tekstil tersebut akan menjadi sampah tekstil pencemar tanah dan air yang sulit terurai (Leman et al., 2020).

Hasil Karya Seri 3



Gambar 10. Hasil Penciptaan Karya Ketiga

Judul	: <i>Disturbing</i> (Menggangu)
Jumlah	: 5
Media	: <i>Print on Photo Paper</i>
Teknik	: <i>multiple exposure</i>
Tahun	: 2022
Konsep	: Ketidaknyamanan dari mimpi buruk yang mengganggu.

Deskripsi:

Karya ketiga menggambarkan sosok yang mengganggu keluar dari mimpi dan menemui saat terbangun dari tidur. “Aku terbangun dari mimpi buruk, dan kemudian timbul rasa tidak nyaman yang mengganggu. Aku terbayang bayang sosok yang mirip dengan mimpi, menari di depan mataku dan menjadi sangat agresif. Seakan sosok tersebut menggodaku, mengejekku, entah mengajakku bermain atau ingin membuatku jatuh ketakutan.”

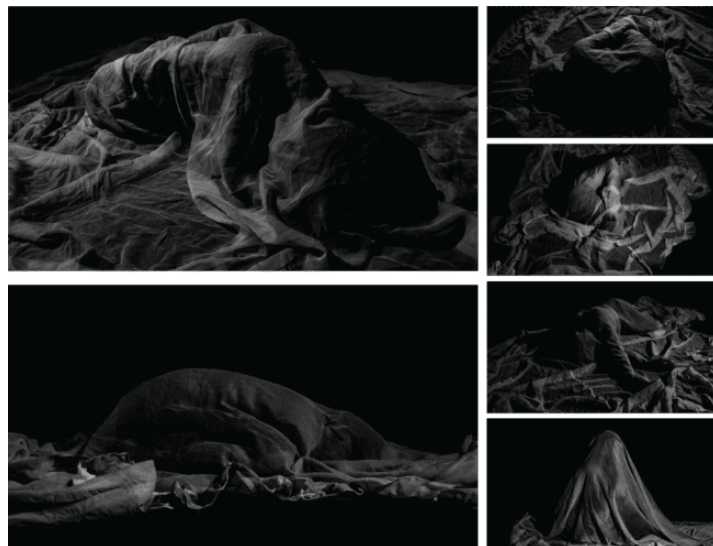
Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Sampah bisa menimbulkan perasaan seperti sesuatu yang mengganggu atau *disturbing* yang mendatangi seseorang. Selayaknya konsekuensi yang tidak diinginkan, mengganggu, namun selalu ada harga yang harus dibayar.

Makna Simbolis:

Objek utama sosok yang ditutupi oleh kain. Ia tidak bisa diam, alasannya adalah karena sosok tersebut sedang mengganggu, menakut-nakuti. Sosok tersebut seakan memang ingin membuat audiens merasa tidak nyaman. Pemilihan warna sosok tersebut dibuat sangat cerah, atau bahkan objek yang paling cerah karena ingin menimbulkan kesan bahwa sosok putih itu mendominasi. *Angle* pengambilan gambar dibuat sedemikian mungkin hingga seakan sosok itu dapat dijangkau oleh audiens. Figur-figur ini ditempatkan tepat di depan, seakan ada tepat di depan mata audiens. Teknik pengambilan gambar *multiple exposure* digunakan untuk mengesankan bahwa figur-figur ini terlihat hidup dan dinamis (Sidiq, 2020). Meskipun benda mati, namun seakan dapat dihidupkan. Itulah yang membedakan seri ini dengan seri sebelumnya, saat sosok-sosok yang menyeramkan hanya terdapat dalam mimpi.

Hasil Karya Seri 4



Gambar 11. Hasil Penciptaan Karya Keempat

Judul	: <i>Frustrating</i> (Putus Asa)
Jumlah	: 6
Media	: <i>Print on Photo Paper</i>
Teknik	: <i>side lighting</i>
Tahun	: 2022
Konsep	: Manusia yang terbungkus oleh keputusan.

Deskripsi:

Karya keempat menggambarkan rasa putus asa tiba-tiba terlintas. “Aku terus memutar otak mengenai cara menanggulangi dan mencegah hal-hal yang tidak diinginkannya. Berbagai skenario tergambar jelas mulai dari akibat paling ringan hingga paling fatal dan tak dapat ditolong.” Perasaan yang putus asa divisualisasikan dengan figur meringkuk pada lantai dan dibungkus dengan kain sebagai simbol yang membawa konteks limbah pakaian.

Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Penulis ingin menyampaikan rasa putus asa mengenai penanggulangan limbah pakaian yang kurang maksimal dan berakibat mencemari lingkungan.

Makna simbolis:

Posisi objek berada di bawah, lalu dengan gestur-gestur yang banyak mendekap tubuh. Seperti meringkuk, memegang kepala, bersujud. Hal ini menggambarkan perasaan frustrasi, bukan keluwesan atau kebebasan. Suasana suram dan seolah berduka ditunjukkan dengan warna hitam dan putih. Seolah pasrah dan putus asa terhadap apapun yang terjadi. Karena si objek sudah dibalut dan terperangkap di dalam kain tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, suasana suram dan seram biasanya menimbulkan kesan kegelapan; misalnya representasi kegelapan dari kemarahan atau kengerian yang dirasakan tokoh (Lestari, 2020). Pengambilan gambar dari angle atas menguatkan kesan bahwa manusia tersebut berada di posisi yang tidak diuntungkan, lemah. Dalam sekali lihat pun, dapat dipastikan bahwa objek yang terdapat pada karya sedang terkulai tidak berdaya. Tekstur kain yang kacau, ditonjolkan untuk menandakan bahwa si objek sedang ditimpa oleh kerumitan. Karya ini menunjukkan kontur tubuh manusia seakan tanpa pakaian. Hal tersebut dikarenakan usaha untuk menyampaikan bahwa, manusia sejak lahir memang tidak mengenakan pakaian, dan manusia menghabiskan sisa hidupnya tidak bisa lepas dari penggunaan atau belunggu pakaian.

Hasil Karya Seri 5



Gambar 12. Hasil Penciptaan Karya Kelima

Judul : *Dizzy* (Sakit kepala)
Jumlah : 16

Media : *Print on Photo Paper*
Teknik : *side lighting*
Tahun : 2022
Konsep : Penggambaran halusinasi dengan warna dan saturasi yang menyilaukan
Deskripsi:

Dizzy, penyakit kepala muncul ketika terlalu memikirkan imajinasi yang menghantui dan berakhir putus asa. “Aku berhalusinasi sampai merasakan sakit kepala. Halusinasi menjelma figur tertutup kain berwarna-warni menyilaukan yang menyakiti mataku.”

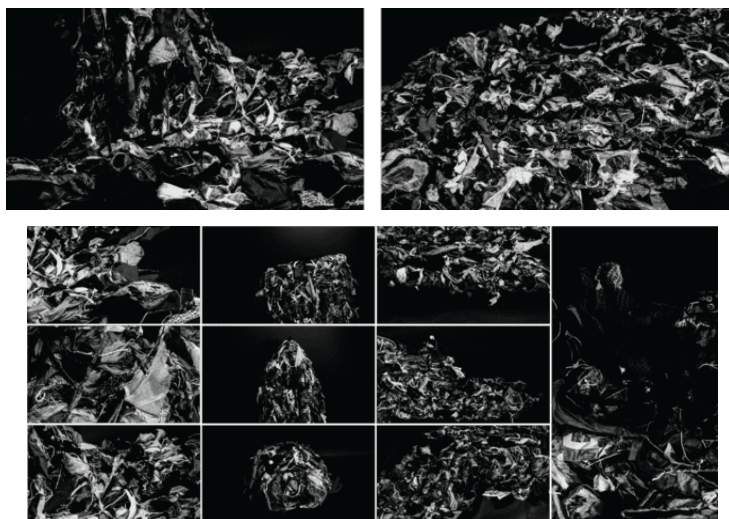
Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Hal ini dimaksudkan bahwa, dalam memikirkan perihal suatu musibah atau hal negatif, rasa pening dapat muncul. serta penulis ingin menyampaikan bahwa hal yang cerah dan menyilaukan tidak selalu berhubungan dengan hal yang baik.

Makna simbolis:

Visual halusinasi berwarna sangat cerah, mencolok mata. Perpaduan warna panas dan sedikit warna dingin. Karya ini memperlihatkan objek figur wanita yang bergerak dengan luwes, berputar-putar, meliuk-liuk. Objek tersebut tidak diam ataupun terhenti, seakan sedang menari. Efek *blur* dapat disebabkan adanya gerakan yang disengaja yang ditambahkan pada gambar untuk menimbulkan sensasi gerak cepat dari objek gambar. Fotografer sering menggunakan efek ini untuk menghasilkan gambar yang dramatis sehingga gambar yang dihasilkan akan dianggap memiliki daya tarik lebih. Karya ini menunjukkan ketidakjelasan imajinasi, hingga bisa dikatakan seolah menggila. Perasaan pusing, tidak nyaman, membingungkan, sengaja diciptakan dengan ketidakjelasan warna dan bentuk dalam karya. Saturasi warna yang tinggi juga ditonjolkan agar dapat mencapai kesan pening ataupun silau saat menatap karya. Pengambilan gambar pada karya ini menggunakan teknik *close-up* pada objek yang menonjolkan tidak hanya satu badan penuh dari figur tersebut, akan tetapi hanya beberapa bagian figur. Hal tersebut juga diperkuat dengan tampilan figur tidak terlihat utuh dari ujung kepala hingga ujung kaki. Antar karya pun tidak memiliki alur yang berurutan, sehingga semakin menonjolkan bahwa halusinasi tampak cukup berbeda dari kenyataan yang memiliki alur kehidupan lebih jelas.

Hasil Karya Seri 6



Gambar 13. Hasil Penciptaan Karya Keenam

Judul : *Explosion* (ledakan)
Jumlah : 12
Media : *Print on Photo Paper*
Teknik : *side lighting*
Tahun : 2022
Konsep : Ledakan perasaan yang digambarkan dari pakaian yang berantakan.

Deskripsi:

Karya keenam menggambarkan perasaan yang menumpuk dan meledak menjadi berkeping keping. “Halusinasi semakin membuatku terpuruk, kekacauan imajinasi pemikiran hingga membuat pikiranku dilanda ledakan dari perasaan perasaan yang selama ini lama menumpuk.” Keadaan pasca ledakan yang porak poranda tidak hanya menunjukkan kehancuran. Karena di saat yang sama, mengisyaratkan bahwa manusia pada akhirnya dapat memulai kembali dari awal.

Pesan yang ingin disampaikan penulis:

Dimaksudkan untuk menyadarkan masyarakat bahwa sesedikit apapun sampah yang dibuang jika dilakukan terus menerus, lama kelamaan akan menjadi bom waktu, meledak dan berujung bencana.

Makna Simbolis:

Fokus utama pada karya ini adalah gabungan antara kain perca, limbah tekstil yang disatukan dan membentuk sebuah ledakan. Ledakan yang menjadi referensi penulis adalah pasca-ledakan Hiroshima-Nagasaki. Suasana yang diciptakan adalah momen hening beberapa detik setelah ledakan, yang nantinya disusul dengan riuh suara manusia yang panik dan berteriak kesana kemari.

Penataan objek yang berantakan, seolah tercecer, sengaja dibuat untuk memberi kesan memprihatinkan. Hal tersebut dikuatkan dengan dominasi warna gelap pada gabungan antara warna karya yang hitam putih. Objek berceceran di bawah, terlihat saling menimpa satu sama lain, layaknya kondisi setelah ledakan. Jika diperhatikan lagi, terdapat banyak lilitan benang-benang pada objek. Hal tersebut menggambarkan bahwa limbah kain sebenarnya tidak hanya berserakan, akan tetapi juga saling melilit. Melilit dan akan selalu menarik limbah di kemudian hari, menunjukkan bahwa rantai limbah tekstil tidak mudah untuk diputus. Mengingat bahwa tekstil atau yang salah satu hasil produksinya adalah pakaian, merupakan sumber polusi terbesar kedua di dunia (Pangestu, 2018). Pangestu juga meneruskan, bahwa polusi tekstil (limbah tekstil) terjadi di seluruh proses produksi produk, mulai dari proses pertanian hingga fase pasca-guna.

Akan tetapi, setelah ledakan pasti akan ada manusia atau makhluk yang *survive*, bertahan. Berlaku juga untuk ledakan limbah tekstil yang sedang dibawakan oleh karya ini. Akan muncul benih-benih kehidupan yang membawa kesempatan baru di esok hari ini. Diharapkan setelah ledakan, akan terdapat pembaruan yang lebih baik. Meski melewati proses yang amat panjang, sebagaimana referensi ledakan bom Hiroshima-Nagasaki, akan tetapi masih terdapat sepercik harapan untuk memperbaiki keadaan. Kaitan antara limbah tekstil dan musibah bom tersebut adalah, bahwa keduanya sama-sama berasal dari ulah manusia, dikontrol oleh manusia namun dampaknya bukan hanya manusia saja yang merasakan, namun makhluk lain dan lingkungan.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa fotografi seni dapat memvisualkan dampak limbah pakaian terhadap lingkungan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil cipta karya fotografi dengan tema tersebut, dan membagi karya tersebut ke dalam enam seri karya. Judul pertama seri ini adalah *Awareness* yang mengandung makna sebagai kesadaran bagi penikmat agar mengetahui seberapa banyak sampah yang sudah ditimbun oleh banyak manusia yang salah satunya adalah penikmat itu sendiri. Judul kedua ialah *Nightmare*, dengan makna yang terkandung di dalamnya adalah penulis ingin memantik rasa takut yang timbul dari kekhawatiran akan limbah pakaian yang terus bertambah. *Disturbing* merupakan judul seri ketiga dengan makna, sampah bisa menimbulkan perasaan seperti sesuatu yang mengganggu atau *disturbing* yang mendatangi seseorang. Selayaknya konsekuensi yang tidak diinginkan, mengganggu, namun selalu ada harga yang harus dibayar. Seri keempat adalah *Frustrating*, penulis ingin menyampaikan rasa putus asa mengenai penanggulangan limbah pakaian yang kurang maksimal dan berakibat mencemari lingkungan. Judul kelima yakni *Dizzy* yang berarti bahwa, dalam memikirkan perihal suatu musibah atau hal negatif, rasa pening dapat muncul. Kemudian penulis ingin menyampaikan bahwa hal yang cerah dan menyilaukan tidak selalu berhubungan dengan hal yang baik. Seri terakhir adalah *Explosion* yang dimaksudkan untuk menyadarkan masyarakat bahwa sesedikit apapun sampah yang dibuang jika dilakukan terus menerus, lama kelamaan akan menjadi bom waktu, meledak dan berujung bencana. Hasil karya tersebut kemudian ditampilkan ke dalam bentuk pameran dengan judul "*The Dark Side of Fashion Waste*" yang dilaksanakan pada lorong gedung D18 Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Selanjutnya yakni, penulis menggunakan landasan teori dari L. H Chapman yang membagi proses penciptaan ke dalam tiga tahap, yaitu tahap permulaan, tahap penyempurnaan, dan tahap penyelesaian. Proses penciptaan karya fotografi seni dengan berurutan mulai dari awal hingga akhir. Konsep karya fotografi seni ini diawali dengan keresahan penulis terhadap limbah pakaian yang kian hari semakin mengotori lingkungan. Alasan utama penulis menciptakan karya fotografi seni dengan konsep dari dampak limbah pakaian terhadap lingkungan ialah karena urgensi yang berasal dari keresahan pribadi serta kalangan masyarakat. Terlebih yang lingkungannya terdampak limbah pakaian dengan penyampaian secara berbeda, yakni menggunakan fotografi seni sebagai medianya.

Daftar Rujukan

- Amala, M. (2016). Penciptaan fotografi surealisme human and time. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 12(2), 131–142. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/view/1430>
- Angin, G. C. P. (2021). *Makhluk hidup dan lingkungan dalam karya fotografi konseptual ekspresi* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta). Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/37567>
- Aprilianingrum, D. (2019). Representasi bencana dalam foto seri "Cerita Kloset Pasca Gempa-Tsunami Palu" (studi analisis semiotik terhadap foto seri karya Beawiharta yang dimuat di Beritasatu.com). *Jurnal Jurnalisa: Jurnal Jurusan Jurnalistik*, 5(1). Retrieved from <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jurnalisa/article/view/9896/6857>
- Bestari, A. G. (2020). Pembuatan tote bag dengan hiasan textile painting sebagai upaya sustainable fashion. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/36476>
- Cherry, K. (2016, April 26). How colors impact moods, feelings, and behaviors. *Alliance Work Partners*. Retrieved from <https://www.awpnw.com/main/2016/06/09/color-psychology/>

- Christanti, C., Hartanto, D. D., & Sylvia, M. (2019). Perancangan kampanye sosial pengolahan limbah tekstil rumah tangga yang efisien dan bertanggung jawab. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 1–10. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8573>
- Gischa, S. (2020, January 8). Jumlah penduduk Indonesia 2020. *Kompas.com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/08/060000069/jumlah-penduduk-indonesia-2020>
- Hermawan, D. A., Harsanto, P. W., Basuki, R. M. N. (2019). Perancangan fotografi dengan konsep ethical fashion. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 1–10. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8686>
- IndoArtNow.com. (n.d.). *Jim Allen Abel*. Retrieved 2022, June 20, from <https://indoartnow.com/artists/jim-allen-abel>. diakses 20 juni 2022
- Kariri, A. F. (2016). *Eksplorasi sampah sebagai ide penciptaan fotografi ekspresi* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia, Surakarta, Surakarta). Retrieved from <http://repository.isi-ska.ac.id/1497/>
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi: Belajar fotografi*. Bogor: NahlMedia.
- Kusuma, M. (2019, October 13). Pesan kenabian di republik kresek. *Kompas.com*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2019/10/13/pesan-kenabian-di-republik-kresek>
- Leman, F. M., Soeliyowati, & Purnomo, J. (2020). Dampak fast fashion terhadap lingkungan. *Proceedings of Seminar Nasional ENVISI 2020: Industri Kreatif*, 128–136. Retrieved from <https://www.uc.ac.id/envisi/wp-content/uploads/publikasifpd/ENVISIFPD-2020-P128-FIONA%20MAY%20OLEMAN,%20SOELISTYOWATI,%20JENNIFER%20PURNOMO-DAMPAK%20FAST%20FASHION%20TERHADAP%20LINGKUNGAN.pdf>
- Lestari, N. P. C., & Dewi, N. P. I. P. (2020). Tanda emosi tropes symbol pada komik Indonesia Pasutri Gaje. *SPHOTA: Jurnal Linguistik dan Sastra*, 12(2), 11–21. doi: <https://doi.org/10.36733/sphota.v12i2.987>
- Nugraha, Y. H. (2019). *Pengaruh penambahan potongan kain katun sebagai bahan campuran untuk memperkuat timbunan tanah lempung* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Teknologi Nasional Malang, Malang). Retrieved from <http://eprints.itn.ac.id/4461/>
- Pangestu, I. A. (2018). *Dampak pencemaran lingkungan akibat limbah industri (studi kasus kawasan industri perusahaan tekstil milik asing di Sungai Citarum)* (Undergraduate paper, Universitas Padjajaran, Bandung). Retrieved from https://www.academia.edu/48965689/Environmentalism_Ilham_Aryo_Pangestu
- Pitaloka, A. M. (2019). Fenomena buruh tekstil dalam industri fast fashion: Refleksi kapitalisme eksploitatif ala Marxisme (Unpublished undergraduate paper, Universitas Airlangga, Surabaya). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/333748408_Fenomena_Buruh_Tekstil_dalam_Industri_Fast_Fashion_Refleksi_Kapitalisme_Eksploitatif_ala_Marxisme
- Sahman, H. (1993). *Mengenal dunia seni rupa, tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sanitariankit.id. (n.d.) *Penyebab dampak dan pengendalian pencemaran air*. Retrieved from <https://sanitariankit.id/penyebab-dampak-dan-pengendalian-pencemaran-air-3>
- Sidiq, D. A. (2020, July 9). Foto: Mengenal teknik multiple exposure dalam fotografi. *Millennial*. Retrieved from <https://kumparan.com/millennial/foto-mengenal-teknik-multiple-exposure-dalam-fotografi-1t1mwN3zcNI/full>
- Sudarto, M. L. (2020). *Implikasi trend fashion terhadap perilaku sosial calon pendidik (studi kasus pada mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Kediri)* (Unpublished undergraduate thesis, IAIN Kediri, Kediri). Retrieved from <http://etheses.iainkediri.ac.id/1428/>
- Thomas, M.-P., & Mackenzie, A. (2020). Review on fine-art photography. *Marry and Howard INOSR Arts and Management*, 6(1), 61–66. Retrieved from <http://www.inosr.net/wp-content/uploads/2020/06/INOSR-AM-61-61-66-2020..pdf>
- Von Wedel-Parlow, F. (2015). Sustainability in fashion: A paradigm change. In *Fast fashion - The dark sides of fashion* (pp. 67–69). Hamburg: Museum Für Kunst Und Gewerbe.

- Widodo, T. (2008). Pertemuan seni lukis dan seni fotografi. *Bahasa dan Seni*, 36(1), 73–79. Retrieved from <https://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Pertemuan-Seni-Lukis-dan-Seni-Fotografi-Triyono-Widodo.pdf>
- Yudhantari, C. I., Hendrawan, I. G., & Puspitha, N. L. P. R. (2019). Kandungan mikroplastik pada saluran pencernaan ikan lemuru protolan (*Sardinella lemuru*) hasil tangkapan di selat Bali. *Journal of marine research and technology*, 2(2), 48–52. doi: <https://doi.org/10.24843/JMRT.2019.v02.i02.p10>
- Yunaldi, A. (2016). Dinamika ekspresi emosi melalui garis dan warna. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(2). doi: <http://dx.doi.org/10.36982/jsdb.v1i2.127>