

“THRIFTING: GLORIFIKASI FAST FASHION” PENCIPTAAN SENI INSTALASI

Aulia Pertiwihayu Pramono¹, Asy Syams Elya Ahmad²

¹Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: aulia.19010@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstrak

Thrifting, yang berarti hemat dalam Bahasa Inggris, memiliki kaitan erat dengan industri fast fashion, di mana barang-barang bekas yang beredar berasal dari produksi massal sejak revolusi industri pada tahun 1890-an. Dalam Bahasa Jawa, *thrifting* dikenal sebagai "ngawul" atau "awul-awulan." Sejak tahun 2000 hingga 2014, *thrifting* telah menjadi budaya populer dan gaya hidup, terutama di kalangan anak muda yang semakin sadar akan pentingnya kelestarian lingkungan. Namun, perlu dipertanyakan apakah *thrifting* benar-benar membawa dampak positif atau sekadar menjadi tren. Barang-barang *thrifting* sering kali merupakan hasil dari surplus industri fast fashion yang eksploitatif, dengan sebagian besar pakaian berasal dari negara-negara berkembang di Asia seperti India, Bangladesh, Vietnam, China, dan Kamboja. Kondisi kerja yang buruk di industri ini meningkatkan risiko kesehatan dan keselamatan pekerja, serta menciptakan kesenjangan sosial antara konsumen dan pekerja. Karya seni instalasi ini terinspirasi oleh fenomena tersebut, menampilkan objek-objek multi, *soft sculpture*, dan bentuk meruang. Menggunakan metode *Practice-led Research*, karya ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada audiens, sekaligus mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara jelas dampak dari *thrifting* dan *fast fashion*.

Kata kunci : *Thrifting*, *fast fashion*, seni instalasi

Abstract

Thrifting, meaning *thrifty*, is closely tied to the *fast fashion* industry, as the circulating clothes stem from the industrial revolution of the 1890s. In Javanese, *thrifting* is known as "ngawul" or "awul-awulan." From the 2000s to 2014, *thrifting* became a popular culture and lifestyle worldwide, including in Indonesia. The climate crisis, intensifying since 2019, has also made *thrifting* popular among young people as a sustainable living practice. However, it's essential to examine whether *thrifting* truly has a positive impact or is just a trend. The items in the *thrifting* market often come from the surplus of the *fast fashion* industry, which exploits natural and human resources. Many *fast fashion* clothing exporters are from developing countries in Asia, like India, Bangladesh, Vietnam, China, and Cambodia, where poor working conditions harm workers' health and create social inequality. This phenomenon has inspired artists to create installation art that reflects these issues. The creative concept focuses on multi-object installations, *soft sculptures*, and spatial forms, using the *Practice-led Research* method. The work aims to educate the audience and explore and depict the *thrifting* and *fast fashion* phenomena.

Keywords: *Thrifting*, *fast fashion*, installation art

PENDAHULUAN

Thrift secara bahasa berasal dari kata *thrive* yang berarti berkembang, dan *thrifty* yang berarti menggunakan uang dengan hemat dan efisien. Istilah *thrift* muncul pertama kali pada tahun 1899 di Amerika Serikat ketika dua organisasi besar, yaitu Salvation Army dan Goodwill yang mengembangkan konsep *thrift* dengan mengumpulkan pakaian bekas dari masyarakat untuk didonasikan dan dijual kepada para imigran dengan harga murah. Gerakan ini semakin marak dan penggalangan dana dengan cara menjual barang-barang bekas semakin populer (Jennifer Le Zotte, Juni 2013). Di Indonesia, budaya *thrift* diperkirakan masuk sejak tahun 1980-an dan mengalami pergeseran makna seiring perkembangan zaman. Pada era digital ini, *thrift* tidak hanya untuk berhemat tetapi juga menjadi ajang untuk memenuhi gaya hidup.

Thrift memiliki keterkaitan erat dengan industri *fast fashion*, di mana mass production atau produksi massal barang yang dilakukan oleh industri ini mengeksploitasi sumber daya alam dan manusia secara besar-besaran. Banyak dari produk *fast fashion* yang tidak terjual akhirnya dibuang atau dihancurkan, menambah beban lingkungan dengan limbah padat. Negara-negara seperti Amerika, China, Brazil, Jepang, dan Inggris merupakan konsumen dan pengeksport pakaian bekas terbesar. Pakaian bekas yang tidak layak jual sering kali berakhir di tempat pembuangan akhir atau di negara-negara berkembang.

Di Indonesia, *thrift* menjadi lebih populer pada masa pandemi COVID-19 pada tahun 2019. Tren ini juga dipengaruhi oleh penemuan Metaverse yang membawa kembali tren berpakaian era 2000-an. Tren gaya Y2K yang identik dengan kombinasi warna kontras dan material reflektif menjadi populer kembali. Data yang menunjukkan peningkatan volume pakaian bekas impor di Indonesia memicu pemerintah mengeluarkan larangan impor pakaian bekas karena dianggap mengganggu industri lokal.

Fenomena *thrift* berkembang pesat berkat globalisasi dan kemudahan akses informasi melalui internet. Generasi Z menjadi pelaku utama tren ini karena faktor finansial dan

kesadaran lingkungan. Namun, fenomena konsumerisme yang melanda masyarakat modern juga berperan dalam maraknya *thrift*. Konsumerisme menyebabkan orang-orang membeli barang yang sebenarnya tidak mereka butuhkan, demi menunjukkan status sosial dan mengikuti tren.

Akhirnya, *thrift* dan industri *fast fashion* membentuk sebuah lingkaran setan, dimana keduanya saling bergantung satu sama lain. Produksi massal yang dilakukan tanpa henti menghasilkan limbah yang berakhir di tempat pembuangan atau pasar-pasar di seluruh dunia ini membawa dampak negatif bagi lingkungan dan kesehatan. Oleh karena itu meskipun *thrift* dianggap sebagai solusi untuk *fast fashion* yang problematik, pada kenyataannya kedua kegiatan ini sama-sama memiliki dampak buruk bagi lingkungan, ekonomi, sosial bagi pekerja, dan dampak buruk lainnya.

Ide penciptaan seni instalasi ini berfokus pada masifnya jumlah pakaian bekas yang dihasilkan oleh industri *fast fashion*. Barang-barang yang diproduksi dan telah dibuang kerap kali menumpuk hingga tampak seperti gunung. Produksi barang yang sangat cepat di industri ini mengeksploitasi sumber daya alam dan manusia dalam jumlah yang sangat besar, terutama di negara-negara berkembang seperti Bangladesh, Vietnam, China, India, maupun Kamboja dengan sistem kerja yang ketat.

Selain itu, perupa juga akan banyak menampilkan pekerja industri ini (*blue collar workers*) dan juga konsumen budaya *thrift* serta *fast fashion* itu sendiri sebagai bentuk semiotika dari kesenjangan sosial yang terjadi. Ada pula sedikit tambahan elemen yakni bentangan kain berbentuk sisik ikan. Tujuan dari kain sisik ikan ini ialah sedikit membahas tentang kontribusi dari rantai aktifitas industri ini dalam krisis iklim dan kemunculan *sustainable living*.

Dalam proses penciptaan ini, karya yang akan dihasilkan perupa ialah seni instalasi yang berjumlah 2 buah dengan rincian yang berbeda tiap buahnya namun menggunakan teknik yang sama, yakni teknik *assemblage* (*assemblage*). Ada instalasi multi objek dengan ukuran 2m x 1,5m x 1m. Karya pertama yang dihasilkan akan

menampilkan sebuah sofa dengan beberapa figur kepala yang ada di bawah sebagai penumpu, yakni sebagai simbol dari pekerja kerah biru. Di atas kursi, terdapat figur dengan ukuran sebesar manusia, yakni $\pm 150\text{cm}$. Tujuan peletakan figur tersebut ialah sebagai bentuk representasi dari penganut gaya hidup *thrifting*. Kursi yang ada di atas pakaian bekas tersebut ditopang dengan banyak figur kepala sebagai bentuk semiotika dari pekerja kerah biru dalam industri *fast fashion*. Sedangkan kursi merupakan simbol dari prestise sosial bagi siapapun yang nantinya akan menduduki karya instalasi tersebut.

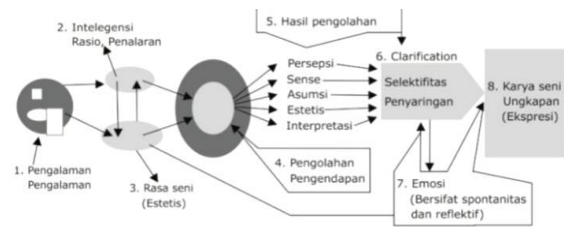
Yang kedua ada karya instalasi gantung *soft sculpture* dengan ukuran $2\text{m} \times 4\text{m}$. Karya ini akan menggunakan pakaian bekas yang sudah tidak layak pakai sebagai bahan utama dan dilengkapi dengan boneka berbentuk manusia sebagai simbol paling utama dari isu yang diangkat pada karya ini.

METODE PENCIPTAAN

Dalam penciptaan karya seni instalasi ini, perupa mengadopsi metode *Practice-led Research*, sebuah pendekatan penelitian yang menggabungkan praktik kreatif dengan analisis teoretis untuk menghasilkan karya yang dipublikasikan sebagai bagian dari proses penelitian yang sedang berlangsung (Hendriyana, 2018). Metode ini memungkinkan perupa untuk mengeksplorasi dan mendokumentasikan praktik artistik mereka secara sistematis, menghasilkan pengetahuan baru yang berkontribusi pada bidang seni rupa.

Menurut M. Sattar, proses penciptaan karya seni mengikuti beberapa tahap yang dapat digambarkan melalui sebuah bagan. Bagan tersebut merinci langkah-langkah mulai dari pengumpulan ide, eksplorasi material dan teknik, hingga tahap refleksi dan evaluasi. Setiap tahap dalam proses ini berfungsi untuk memastikan bahwa karya yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika tetapi juga mencerminkan pemahaman konseptual yang mendalam.

Sedangkan proses penciptaan karya menurut M. Sattar dijelaskan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Proses penciptaan karya menurut M. Sattar (Sumber: Dok. M. Sattar, 2012).

1. Tahap Persiapan

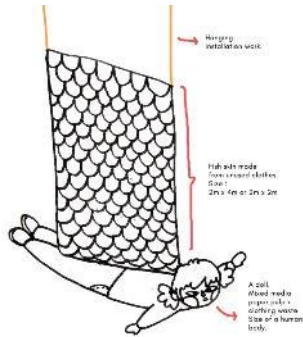
Di tahap ini perupa melakukan pengumpulan data dengan cara mengobservasi kegiatan yang berkaitan dengan ide serta melakukan kajian literasi. Pada kajian literasi, perupa mengumpulkan data dari penelitian, jurnal, serta buku yang relevan terkait industri *fast fashion* hingga sejarah terciptanya industri tersebut. Sedangkan kegiatan observasi dilakukan dengan cara bergaul bersama individu-individu yang menggemari *thrifting* di antaranya 1) Nashir Macap sebagai mahasiswa seni rupa UNESA angkatan 2019, serta 2) Unyil (Fahmi Agil) sebagai pekerja kreatif sekaligus owner toko pakaian bekas di Instagram (@hura.thriftshop). Dari observasi ini, perupa dapat mengamati dan mendapatkan insight secara langsung dari individu-individu tersebut sebagai pelaku *thrifting*.

2. Tahap Mengimajinasi

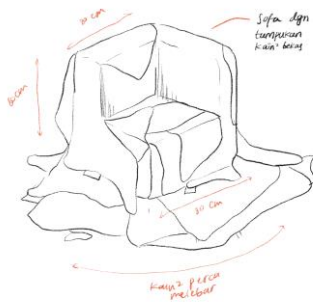
Pada tahap ini perupa mengembangkan imajinasi dari ide yang telah didapat serta informasi-informasi yang telah terkumpul. Selain itu, perupa juga mengimajinasi berdasarkan pengalaman visual ketika bergaul bersama para pelaku *thrifting*. Pengalaman visual secara tidak langsung yang didapatkan melalui pemutaran video tentang industri *fast fashion* juga menjadi salah satu faktor yang membantu dalam eksplorasi tahap mengimajinasi ini. Setelah mendapatkan gambaran yang cocok dalam imajinasi, perupa akan membuat rancangan visualisasi berupa beberapa sketsa.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap mengimajinasi, perupa mengonsultasikan beberapa sketsa yang telah dihasilkan tersebut kepada dosen pembimbing. Beberapa sketsa yang dihasilkan dan terpilih;



Gambar 2. Sketsa 1 (Sumber: Dok. Pribadi, 2022).



Gambar 3. Sketsa 2 (Sumber: Dok. Pribadi, 2022).



Gambar 4. Sketsa 3 (Sumber: Dok. Pribadi, 2022).

Pemilihan objek dalam sketsa untuk karya seni ini bukanlah hasil dari keputusan yang kebetulan. Sebaliknya, objek-objek tersebut dipilih melalui proses perenungan mendalam dan penggabungan berbagai ide serta nilai-nilai filosofis yang diwakili oleh setiap objek. Objek-objek seperti boneka, sofa, dan pakaian dipilih berdasarkan percakapan intensif dengan para pelaku *thrift*ing dan pengalaman pribadi perupa sebagai bagian dari komunitas tersebut. Perupa juga menempuh perjalanan artistic yang telah

terjadi secara turun-temurun. Pemilihan ini dimaksudkan untuk menciptakan koneksi yang erat antara objek dan konsep karya seni yang sedang dikembangkan. Setelah sketsa akhir diselesaikan, perupa kemudian mengumpulkan benda-benda yang sesuai dengan sketsa final untuk direalisasikan dalam karya instalasi.

4. Tahap Perwujudan

Persiapan dan proses pembuatan karya instalasi seni ini dimulai dengan pengumpulan bahan dan alat yang dibutuhkan, seperti kain belacu, benang, pakaian bekas, mesin jahit, dan alat pendukung lainnya. Tahap ini memerlukan waktu 5 hingga 6 bulan, termasuk survei intensif terhadap toko dan pasar untuk menemukan bahan atau motif tertentu yang sesuai dengan konsep karya. Pakaian bekas yang dikumpulkan melebihi 100 potong, mencerminkan dedikasi dalam memilih material yang tepat untuk menyampaikan pesan artistik dan sosial.



Gambar 5. Mengumpulkan pakaian bekas (Sumber: Dok. Pribadi, 2024)

Selanjutnya, dalam pembuatan komponen instalasi, beberapa elemen utama seperti boneka terbang, bentangan kain dengan visual sisik ikan, sofa bekas, boneka tidur, dan karpet kain perca diciptakan dengan perhatian detail. Boneka terbang dibuat dari kain belacu dengan pola-pola yang mencakup bagian tangan, badan, kepala, kaki, dan telapak kaki, sedangkan bentangan kain dengan visual sisik ikan menggunakan pakaian bekas yang dipotong menjadi pola setengah lingkaran berukuran 10 cm x 10 cm, menciptakan lebih dari 100 lembar untuk efek visual yang diinginkan.



Gambar 6. Membuat pola boneka instalasi (Karya 1 & Karya 3) (Sumber: Dok. Pribadi, 2024)



Gambar 7. Menggabungkan pola dengan mesin jahit (Dok. Pribadi 2024)



Gambar 8. Menempelkan hidung dan daun telinga dengan jahit manual (Dok. Pribadi 2024)

Selain itu, karpet kain perca dibuat dari potongan pakaian bekas dengan pola abstrak yang kemudian dijahit menjadi satu kesatuan, melengkapi instalasi dengan elemen dekoratif yang memperkaya narasi visual. Proses perakitan melibatkan penggunaan mesin jahit berkecepatan tinggi untuk menggabungkan pola-pola tersebut, khususnya untuk bahan-bahan dari pakaian bekas yang tebal dan memerlukan penanganan khusus untuk menghindari kerusakan mesin, terutama dari

komponen seperti resleting yang tidak dapat dijahit dengan mesin ini. Selain itu, komponen detail seperti hidung, rona pipi, dan daun telinga dijahit secara manual menggunakan jarum jahit dan benang kecil, dengan meninggalkan lubang kecil pada boneka untuk pengisian dakron, memberikan bentuk dan volume yang diperlukan.

Keseluruhan proses ini tidak hanya menggabungkan material bekas dengan teknik artistik tetapi juga menyampaikan kritik mendalam terhadap fenomena *fast fashion* dan glorifikasi budaya *thrifting*. Instalasi ini secara keseluruhan mencerminkan kompleksitas sosial, ekonomi, dan lingkungan yang melekat dalam konsumsi pakaian di era modern, menjadikannya sebuah karya yang kaya akan makna dan relevansi sosial.



Gambar 9. Perakitan karya 1 (Dok. Pribadi 2023)



Gambar 10. Perakitan karya 2 (Dok. Pribadi 2024)



Gambar 11. Perakitan karya 3 (Dok. Pribadi 2024)



Gambar 12. Perakitan karya 4 (Dok. Pribadi 2024)

KERANGKA TEORETIK

Dalam penelitian ini, perupa menggunakan pendekatan teoritis yang berfokus pada hubungan antara industri *fast fashion*, *thrift*, dan dampak sosial ekonomi yang dihasilkan. Kajian teoritis ini mengacu pada beberapa sumber utama yang menyoroti berbagai aspek dari fenomena yang diteliti.

1. Eksploitasi Tenaga Kerja dalam *Fast Fashion*

Penelitian oleh Mikael Witarka dkk. (2022) mengungkapkan bahwa perusahaan seperti Inditex, yang merupakan pelaku besar dalam industri *fast fashion*, menerapkan model kerja yang mengeksploitasi tenaga kerja di negara berkembang seperti Bangladesh. Dalam sistem ekonomi kapitalis, perusahaan memaksimalkan keuntungan dengan membayar buruh dengan upah murah, sementara negara-negara ini, termasuk Bangladesh, mengalami keterbelakangan dan ketergantungan pada industri tersebut. Eksploitasi ini memperparah ketidakadilan sosial dan ekonomi, dengan pekerja menghadapi kondisi kerja yang buruk dan upah rendah (Imron & Sari, 2020). Penciptaan karya seni ini akan memfokuskan pada kesenjangan sosial yang terjadi antara pekerja industri *fast fashion* dan para pelaku *thrift*.

2. Sejarah dan Perkembangan *Thrift*

Jennifer Le Zotte (2013) dalam jurnalnya "*Not Charity, but a Chance: Philanthropic Capitalism and the Rise of American Thrift Stores*" menjelaskan bahwa asal-usul *thrift* di Amerika Serikat berkaitan dengan gerakan amal yang dipelopori oleh Salvation Army dan Goodwill. Gerakan ini bertujuan untuk

menyediakan pekerjaan, tempat berlindung, dan pakaian bagi para imigran. Seiring waktu, *thrift* berkembang menjadi tren budaya yang erat kaitannya dengan kapitalisme dan konsumerisme. Karya seni yang diciptakan akan mengeksplorasi hubungan erat antara *thrift* dan *fast fashion*, serta dampaknya pada gaya hidup modern yang seringkali bersifat glamor dan konsumtif.

3. *Fast Fashion* dan Dampaknya

Fast fashion, yang berkembang pesat sejak revolusi industri, dikenal dengan produksinya yang cepat dan massal. Perusahaan seperti Inditex mengutamakan efisiensi dan keuntungan dengan memanfaatkan tenaga kerja murah di negara berkembang. Kasus seperti insiden runtuhnya Rana Plaza di Bangladesh menunjukkan risiko yang dihadapi pekerja dalam industri ini, dengan sistem yang sering kali tidak menyediakan perlindungan yang memadai (Shams Rahman & Aswini Yadlapalli, 2021). Selain eksploitasi tenaga kerja, industri ini juga menghasilkan limbah yang signifikan, memperburuk masalah lingkungan (Environmental Protection Agency, 2018).

4. Gaya Hidup dan Konsumerisme

Fenomena *thrift* dan *fast fashion* mencerminkan tren konsumerisme yang didorong oleh keinginan untuk tetap relevan secara sosial dan mengikuti tren. Gaya hidup ini sering kali melibatkan pembelian barang-barang yang tidak diperlukan, didorong oleh media dan budaya populer (Devika Rao, 2023). Generasi muda, khususnya Generasi Z, menjadi pelaku utama dalam tren ini, dengan karakteristik yang mencerminkan realitas digital dan kesadaran lingkungan. Namun, fenomena ini juga menyebabkan gentrifikasi dan penumpukan barang, yang menciptakan tantangan sosial dan lingkungan (Malika, 2020; Sitepu & Putranti, 2018).

5. Teori Estetika dalam Karya Instalasi

Kemudian berbicara tentang seni instalasi yang secara harfiah berarti pemasangan, merupakan seni menyusun, memadukan, dan merekonstruksi berbagai objek untuk menciptakan konteks kesadaran yang spesifik (Henri Cholis, Juli 2013:26). Menurut Mark Rosenthal dalam bukunya "*Understanding*

Installation Art" (2003), seni instalasi terbagi menjadi dua kategori: *filled space installation* dan *site-specific installation*. *Filled space installation* adalah karya yang mengisi ruang arsitektur atau imajiner dan tidak berubah bentuknya ketika dipindahkan ke lokasi lain. Sementara itu, *site-specific installation* adalah karya yang selalu adaptif terhadap ruangan dan seringkali mengeksplorasi karakteristik unik dari lokasi tersebut.

Dalam konteks seni kontemporer, karya seni instalasi ini berfungsi sebagai medium kritis yang memadukan estetika dengan pesan sosial yang mendalam. Seni kontemporer, menurut teori Estetika Relasional oleh Nicolas Bourriaud, tidak hanya berfokus pada objek seni itu sendiri tetapi juga pada hubungan sosial dan pengalaman yang diciptakan antara karya dan penonton. Karya seni instalasi ini mengadopsi pendekatan tersebut dengan menciptakan ruang interaktif di mana audiens dapat berpartisipasi dan merenungkan isu-isu terkait *fast fashion* dan *thrifting*.

Bourriaud menyatakan bahwa seni kontemporer bertujuan untuk menciptakan "momen relasional," atau saling berkoneksi, di mana interaksi sosial yang terjadi di dalam ruang seni menjadi bagian dari pengalaman artistik itu sendiri. Dalam karya ini, interaksi antara penonton dengan instalasi—seperti menyentuh bahan, melihat detail tekstur, atau bahkan duduk di atas objek—menjadi bagian dari narasi karya. Interaksi ini mengundang penonton untuk tidak hanya menikmati estetika karya tetapi juga untuk merenungkan dan mungkin mempertanyakan posisi mereka dalam konteks konsumsi global.

Lebih lanjut, teori materialitas dalam seni kontemporer, seperti yang dijelaskan oleh Tim Ingold, menekankan pentingnya memahami material tidak hanya sebagai bahan fisik tetapi juga sebagai pembawa makna dan sejarah. Kain bekas dan objek sehari-hari yang digunakan dalam instalasi ini membawa cerita tentang produksi, konsumsi, dan limbah. Mereka berfungsi sebagai artefak budaya yang menyoroti keterkaitan antara mode, ekonomi, dan lingkungan. Dengan demikian, karya ini memperluas pemahaman kita tentang bagaimana material dapat digunakan untuk

menggambarkan dan mempengaruhi realitas sosial.

Seni kontemporer juga sering kali menantang dan mengkritisi sistem kapitalisme global, sebuah pendekatan yang relevan dengan instalasi ini. Perupa mengeksplorasi dampak destruktif dari *fast fashion* dan konsumerisme melalui penggunaan objek-objek yang umumnya diabaikan atau dihapus dari kesadaran publik, seperti pakaian bekas. Pendekatan ini mencerminkan teori kritis yang sering diadopsi dalam seni kontemporer untuk mengekspos dan mendekonstruksi dinamika kekuasaan dan ketidakadilan yang tersembunyi dalam praktik sehari-hari.

Dengan memadukan teori estetika relasional, materialitas, dan kritik kapitalisme, instalasi ini tidak hanya memperkaya diskursus seni kontemporer tetapi juga menawarkan kritik sosial yang tajam. Karya ini menantang audiens untuk mempertimbangkan kembali peran mereka dalam sistem konsumsi global, mengajak mereka untuk merenungkan dampak tindakan individu terhadap lingkungan dan masyarakat. Dalam era di mana isu-isu keberlanjutan dan etika menjadi semakin mendesak, karya ini berdiri sebagai contoh bagaimana seni kontemporer dapat berfungsi sebagai medium refleksi dan perubahan sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui serangkaian proses penciptaan yang melibatkan penguatan ide konsep, perancangan, dan perwujudan karya, perupa berhasil menghasilkan 4 karya seni instalasi yang akan dipresentasikan kepada publik yakni dengan judul; *Sexy on Top*, *Nyaman Di Atas Jaguan Mutakhir*, *Badai of The Day*, serta *Berburu dan Mengumpulkan*.

1. Konsep Perwujudan

Dalam karya instalasi ini, perupa menggunakan bahan-bahan lunak seperti kain belacu dan benang daur ulang, yang dipilih melalui proses yang panjang dan bukan sekadar mengikuti tren. Pilihan ini terbilang unik, terutama di kalangan seniman tiga dimensi di Jawa Timur, karena penggunaan material tersebut masih jarang dilakukan. Kain belacu

dan pakaian bekas dipilih sebagai bahan utama karena perupa memiliki keterkaitan dekat dengan bidang *tailoring*, yang memberikan pemahaman mendalam tentang jenis-jenis kain, garmen, dan proses produksi di pabrik. Pemilihan material ini juga mencerminkan penghormatan terhadap warisan budaya dan keluarga, serta menggambarkan romantisme dalam proses berkarya, di mana setiap elemen karya seni memiliki makna yang mendalam dan autentik.

Proses kreatif yang dilakukan oleh perupa tidak hanya menekankan keterampilan teknis tetapi juga pengalaman emosional dan koneksi pribadi dengan bahan dan tema yang dipilih. Dalam penciptaan bentuk, perupa melalui perenungan mendalam untuk memastikan bahwa setiap bentuk yang dipilih sesuai dengan narasi yang ingin disampaikan. Ini adalah bagian penting dari proses seni yang bertujuan untuk menghasilkan respon emosional dari para apresiator seni. Bentuk-bentuk yang divisualisasikan dalam karya ini sering kali menampilkan figur manusia, yang mencerminkan ketertarikan perupa terhadap perilaku dan gerak-gerik manusia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan berbagai macam warna menonjolkan gaya khas perupa, memberikan dimensi estetika yang kaya dan ekspresif pada karya instalasi ini.

2. Hasil Karya

Karya seni instalasi "*Thrifting: Glorifikasi Fast Fashion*" menyatukan berbagai aspek kritis dan reflektif terkait industri *fast fashion* dan budaya *thrifting*. Karya ini menyoroti seruan "*Stop fast fashion!*" yang sering kali disertai glorifikasi terhadap *thrifting* sebagai bentuk gaya hidup berkelanjutan, meskipun tanpa produksi *fast fashion*, praktik *thrifting* mungkin tidak akan sepopuler saat ini. Instalasi ini menggambarkan bagaimana generasi muda, terutama yang lahir setelah tahun 1995, antusias menyuarakan *thrifting* tanpa memahami asal-usulnya. Terinspirasi oleh gaya hidup yang mudah diakses melalui internet dan keterbatasan finansial untuk membeli produk baru, esensi asli dari *thrifting* sebagai aktivitas hemat berubah menjadi tren berburu produk bermerek seperti ZARA, H&M, Stradivarius dengan harga murah.



Gambar 13.

Sexy on Top

Ukuran dan media: 200 cm x 100 cm x 250 cm
Mixed media (Pakaian bekas, kain blacu, dakron, benang nylon) (Sumber: Dok. Pribadi, 2023)



Gambar 14.

Nyaman Di Atas Jaguan Mutakhir

Ukuran dan media: 80 cm x 80 cm x 80 cm
Mixed media (Pakaian bekas, sofa, kain blacu, dakron, benang nylon) (Sumber: Dok. Pribadi, 2024)

Produk-produk ini, meski dianggap *fashionable*, sering kali berujung pada tumpukan limbah tekstil yang signifikan di negara-negara berkembang, mencerminkan kegagalan sistemik dalam manajemen limbah pakaian. Fenomena ini diperparah dengan ekspor pakaian bekas dari negara maju yang sering kali tidak layak jual, berakhir sebagai gunung sampah yang sulit terurai dan mengancam ekosistem lokal dan global. Instalasi ini menggunakan tumpukan pakaian bekas untuk memvisualisasikan dampak lingkungan dari konsumsi fesyen yang tidak berkelanjutan, mengajak penonton untuk berinteraksi dan merenungkan peran mereka dalam masalah ini.



Gambar 15.

Badai of The Day

Ukuran dan media: 250 cm x 350 cm x 300 cm
Mixed media (Kain belacu, pakaian bekas, benang nylon dan rajut) (Sumber: Dok. Pribadi, 2024)

Lebih lanjut, karya ini juga menampilkan elemen-elemen seperti boneka terbang yang ada pada karya pertama, “*Sexy on Top*”, yakni menggambarkan ketidaksadaran akan isu-isu di balik konsumsi fashion, serta sofa bekas yang menjadi simbol kenyamanan dan prestise yang dikaitkan dengan konsumsi. Karpet kain perca menambah dimensi visual yang mengingatkan akan akumulasi limbah tekstil. Judul “*Sexy on Top*” dan “s” mengkritisi bagaimana masyarakat modern mengejar status sosial dan penampilan *fashionable* dengan mengenakan pakaian bekas bermerek, tanpa mempertimbangkan dampak lingkungan dan sosial dari *fast fashion*. Selain itu, fenomena berburu barang bekas bermerek ini sering kali diiringi oleh perilaku konsumtif dan ketidakseimbangan ekonomi global, di mana masyarakat negara berkembang menjadi tempat pembuangan akhir limbah konsumsi negara maju.

Karya ini menggabungkan elemen-elemen visual dan naratif untuk menciptakan kritik mendalam terhadap industri fashion dan perilaku konsumen, sekaligus mengajak penonton untuk merefleksikan peran mereka dalam siklus ini. Dengan pendekatan yang interaktif dan reflektif, instalasi ini bukan hanya menyajikan estetika tetapi juga pesan yang kuat tentang keberlanjutan dan tanggung jawab sosial.



Gambar 16.

Bebruru dan Mengumpulkan

Ukuran dan media: 300 cm x 250 cm x 300 cm
Mixed media (Kain belacu, pakaian bekas, benang nylon dan rajut) (Sumber: Dok. Pribadi, 2024)

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam penciptaan karya ini, perupa mengeksplorasi fenomena *thrifting* yang pada awalnya dianggap sebagai gerakan ramah lingkungan dan ekonomis, namun kini telah berubah menjadi simbol status sosial yang menggerogoti nilai-nilai asli dari praktik ini. Ironisnya, tren *thrifting* yang awalnya dimaksudkan untuk mengurangi dampak negatif *fast fashion*, kini justru berkontribusi pada siklus konsumsi yang tak berkesudahan.

Berbagai data ilmiah yang dijadikan referensi oleh perupa memperkuat argumen bahwa *thrifting* telah mengalami distorsi makna. Perupa menyoroti bahwa meskipun akses terhadap informasi dan data begitu melimpah, masyarakat masih kurang menyadari dampak negatif dari fenomena ini. Dalam konteks ini, perupa mengkritik kurangnya kesadaran kritis di kalangan masyarakat mengenai bagaimana *thrifting* yang semula bertujuan untuk mengurangi pemborosan dan konsumsi berlebihan, justru berubah menjadi alat untuk menunjukkan status sosial.

Lebih lanjut, perupa menyoroti dampak budaya dari fenomena *thrifting* yang memunculkan tren-tren spesifik di media sosial. Tren kreasi video seperti “*Outfit of The Day*,” “*Do’s and Don’t’s*,” “*Gue Ketika Ketemu Anak Starboy*,” “*Gue Ngelewatin Orang Yang Pake Vans Checkerboard*,” “*Polisi Skena*”, “*Polisi*

Fashion", "*Tipe Anak Skena*", "*Outfit Jamet*", dan lain-lain tersebut meskipun tampak sebagai bentuk ekspresi diri, pada kenyataannya membatasi kebebasan berekspresi dalam berpakaian. Perupa mengkritik bahwa tren-tren ini mendorong konsumerisme yang berlebihan, di mana individu merasa terdorong untuk membeli barang-barang yang sebenarnya tidak diperlukan demi memenuhi tuntutan tren dan opini publik.

Kemudian perupa dengan tegas menilai bahwa fenomena *thrifting* yang telah berubah menjadi simbol status sosial merupakan cerminan aib dari kapitalisme *fast fashion*. Kritik ini memperingatkan masyarakat untuk tidak berbangga atau mengglorifikasi praktik yang sejatinya telah menyimpang dari tujuan awalnya. Sebagai masyarakat yang bijak dan kritis, sudah saatnya seluruh masyarakat mengevaluasi kembali praktik *thrifting* dan dampak jangka panjangnya terhadap budaya konsumsi dan lingkungan.

Melalui analisis kritis dan karya seni yang telah dihasilkan tersebut, perupa berharap dapat memberikan kontribusi dalam memahami dinamika sosial dan budaya di balik fenomena *thrifting*. Karya seni yang dibuat bertujuan untuk memvisualisasikan dampak dari perilaku konsumtif ini dan mengajak penonton untuk merenungkan pilihan konsumsi mereka.

Dalam proses penciptaan karya ini, perupa menyadari bahwa karya dan juga penulisan ini masih memiliki keterbatasan dan ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, kritik dan saran dari para ahli, seniman, dan praktisi seni sangat diharapkan guna memperkaya perspektif dan meningkatkan kualitas karya perupa di masa depan. Sehingga penciptaan karya ini menghadirkan 3 pelaku seni yang merupakan seniman, kurator dan juga pemilik galeri. Yakni Ayos Purwoaji, Syska La Veggie, dan Satriagama Rakantaseta sebagai validator untuk keberlanjutan pengembangan karya. Mereka menyebutkan bahwa komposisi kain-kain bekas dalam karya seniman merupakan tindakan yang berani namun berisiko, karena menggunakan pendekatan satir untuk mengkritik orang-orang yang terjebak dalam *fast fashion*. Komposisi kain bekas tersebut secara sengaja diatur untuk

menggambarkan konsumsi berlebihan dan eksploitasi yang terjadi dalam industri fashion. Pendekatan ini membawa risiko bahwa karya seniman mungkin dipandang sebagai sampah oleh beberapa penonton, namun justru di sinilah letak keunikan dan kekuatan kritik sosial yang ingin disampaikan. Ayos mengakui bahwa penggunaan medium seperti kain, busa, dan bahan empuk lainnya dalam karya ini menarik karena berbeda dari patung tradisional yang biasanya menggunakan material keras dan maskulin. Keberanian dalam eksplorasi material ini, dikombinasikan dengan pendekatan satir, tidak hanya menyampaikan kritik sosial tetapi juga menambahkan dimensi tactile yang mengundang penonton untuk berinteraksi langsung dengan karya tersebut.

Seni instalasi, termasuk dalam konteks karya "*Sexy on Top*," memiliki karakteristik unik yang memungkinkan audiens untuk berinteraksi dengan karya seni dari berbagai perspektif, memberikan pengalaman visual dan emosional yang lebih kaya. Dengan memamerkan karya dalam ruang yang lebih luas dan memungkinkan akses dari berbagai sudut pandang, penonton dapat terlibat secara lebih aktif, memperkaya pengalaman estetis mereka. Hal ini sesuai dengan esensi seni instalasi yang melibatkan partisipasi dan interpretasi penonton, menciptakan dialog antara karya dan audiens.

Seta menyimpulkan bahwa ilham yang didapat oleh seniman merupakan hal yang sangat langka dan berharga, tercipta melalui proses bertahun-tahun. Penggunaan ratusan kain perca yang dijahit hingga menjadi bentangan kain lebar tidak hanya menambah aspek visual tetapi juga mencerminkan romantisme dan kedalaman pengalaman artistik seniman. Seta menyebutkan bahwa karya ini dianggap sempurna karena dikerjakan dengan perasaan sepenuh hati. Menurutnya, setiap aktivitas kreatif harus dilakukan dengan perasaan, bukan hanya dengan akal, karena perasaan adalah elemen yang paling jujur yang membuat suatu karya atau produk menjadi sempurna.

Meskipun demikian, kompleksitas visual dalam karya ini mungkin membuatnya sulit dipahami oleh penonton awam. Oleh karena itu,

disarankan agar seniman terus mengeksplorasi dan menyederhanakan bentuk visual sambil mempertahankan kekuatan naratifnya. Penggunaan pendekatan *tactile* yang memberikan pengalaman berbeda bagi penonton juga harus dipertahankan, untuk terus mendorong interaksi dan partisipasi aktif dalam karya seni ini.

Dengan demikian, karya tersebut tidak hanya berfungsi sebagai kritik sosial yang kuat tetapi juga sebagai medium edukatif yang mengajak penonton untuk merenungkan isu-isu sosial dan lingkungan yang dihadirkan.

Selama proses penyusunan penulisan dan penciptaan karya yang berjudul “*Thrifting: Glorifikasi Fast Fashion*”, perupa memperoleh wawasan dan pengalaman baru yang belum pernah perupa dapatkan sebelumnya. Pengalaman ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan proses kreatif perupa di masa mendatang.

Namun, perupa menyadari bahwa hasil karya ini masih belum sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu, perupa sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak, terutama dari para seniman, penulis, dan juga kurator agar karya perupa bisa terus berkembang dan menjadi lebih baik di masa depan. Perupa berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi dunia akademis, khususnya bagi perkembangan seni rupa Indonesia. Selain itu, perupa juga berharap masyarakat mampu menjadi lebih bijaksana terhadap apaun, terutama wawasan di balik tren *thrifting* ini.

REFERENSI

Imron, & Sari. (2020). *Dibalik Model Kerja Fast Fashion: Pengaruh Inditex Terhadap Eksploitasi Buruh Garmen di Bangladesh*. Jurnal Penelitian.

Le Zotte, J. (2013). *Not Charity but a Chance: Philanthropic Capitalism and the Rise of American Thrift Stores*. Jurnal Sejarah.

Liswijayati, F. (2013, Oktober). *Fenomena Fast Fashion Clothing*. *Femina*. Dipetik dari www.femina.co.id/article/fenomena-fast-fashion-clothing.

Montagna, J. A. (2019). *The Industrial Revolution*.

Rahmalia, M. (2024). *Sejarah Thrifting di Indonesia: Studi Kasus Lhokseumawe, Aceh*. Penelitian Akademik.

Stillman, D., & Stillman, J. (2017). *Gen Z @ Work*. Harper Business.

Widyastuti, et al. (2020). *Kandungan Mikroplastik di Sungai Citarum*. Pusat Riset Oseanografi IPB.

Witarka, M., et al. (2022). *Pengaruh Inditex Terhadap Eksploitasi Buruh Garmen di Bangladesh*. Jurnal Ekonomi dan Kesehatan.

Yang, X. (2023). *Retro Futurism: The Resurgence of Y2K Style in the Fashion Field*. Henan Donghua Technical School, Zhengzhou, Henan, China.

Aswini Yadlapalli, S. R. (2021, April 23). *8 Years After the Rana Plaza Tragedy: Bangladesh's Garment Workers are Still Bottom of the Pile*. Twyg. Dipetik dari twyg.co.za/8-years-after-the-rana-plaza-tragedy-bangladeshs-garment-workers-are-still-bottom-of-the-pile/.

Medicine, O. (2013). *Journal of International Relations Diponegoro*.

Sitepu, & Putranti. (2018). *Fenomena Thrifting di Indonesia*. Jurnal Sosial Budaya.

Malika, N. (2020). *Permainan Harga Barang Bekas di Pasar Tradisional*. Penelitian Lapangan.

Cholis, H. (2013, Juli). *Studi Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis. Eksperimen Kreatif dengan Medium Gembreg*. Brikolase.

Rosenthal, M. (2003). *Understanding Installation Art*. Publisher.

Niinimäki, K., Peters, G., Dahlbo, H., Perry, P., Rissanen, T., & Gwilt, A. (2022, April 7). *The environmental price of fast fashion*. Nature Reviews Earth & Environment.

Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*. Les Presses du réel.

Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.

Rosenthal, M. (2003). *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*. Prestel Publishing

Referensi visual:

Melati Suryodarmo. (2006). *Kleidungsaffe*. Karya Performatif.

Daisy Collinridge. (2017). *Clive Reclined*. Karya Wearable.

Tamara Kostianovsky. (2022). *NATURE*. Instalasi.

Tamara Kostianovsky. (2021). *Every Color in the Rainbow*. Instalasi.