

PENCIPTAAN KARYA SENI BERBASIS KAIN *THRIFT*, SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA *OVERCONSUMPTION FASHION*

Hendrik Gunawan¹, Wening Hesti Nawa Ruci²

¹Prodi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendrik.22018@mhs.unesa.ac.id

²Prodi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: weningnawaruci@unesa.ac.id

Abstract

This creative research was initiated by the artist's concern over the growing phenomenon of overconsumption fashion in contemporary society, particularly the shift of thrifting culture from a sustainable consumption practice into a form of excessive consumerism that contributes to increasing textile waste and environmental pollution. The study aims to produce mixed media artworks using thrifted fabrics as a medium for social criticism and reflection on excessive fashion consumption. The research employed a Practice-led Research approach, positioning artistic practice as the primary source of knowledge, covering idea and material exploration, visual concept development, sketching, technique selection, and the realization of the artworks. The main challenges arose from differences in fabric type, texture, thickness, and color absorption, which were addressed through material selection and the application of patchwork, sashiko, and stencil techniques suited to each fabric's characteristics. The research resulted in five two-dimensional fiber artworks entitled Urban Second, Second Invasion, Butterfly Effect, Pola Pikir, and Seacond, which represent the environmental and social impacts of overconsumption fashion. The findings show that thrifted textile materials possess aesthetic value while also functioning as an effective medium for encouraging more responsible and sustainable consumption.

Keywords: *Thrifting, Mixed Media, Overconsumption Fashion, Practice-led Research.*

Penelitian penciptaan ini berangkat dari kegelisahan perupa terhadap fenomena *overconsumption fashion* yang berkembang di masyarakat modern, termasuk pergeseran makna budaya *thrifting* dari alternatif konsumsi berkelanjutan menjadi bagian dari pola konsumsi berlebihan yang berdampak pada meningkatnya limbah tekstil dan pencemaran lingkungan. Penelitian ini bertujuan menciptakan karya *mixed media* berbasis kain *thrift* sebagai media kritik sosial sekaligus refleksi atas budaya konsumsi *fashion* yang berlebihan. Metode yang digunakan adalah *Practice-led Research*, yang menempatkan praktik berkarya sebagai sumber utama pengetahuan artistik, meliputi eksplorasi gagasan dan material, pengembangan konsep visual, penyusunan sketsa, pemilihan teknik, hingga perwujudan karya. Tantangan utama muncul dari perbedaan jenis, tekstur, ketebalan, dan daya serap warna setiap potongan kain, yang diatasi melalui seleksi material serta penerapan teknik *patchwork*, *sashiko*, dan *stencil* sesuai karakter kain. Hasil penelitian berupa lima karya seni serat dua dimensi berjudul *Urban Second*, *Second Invasion*, *Butterfly Effect*, *Pola Pikir*, dan *Seacond*, yang merepresentasikan dampak budaya *overconsumption fashion* terhadap lingkungan dan kehidupan sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kain *thrift* dalam seni serat memiliki potensi estetis sekaligus menjadi media kritik yang mendorong kesadaran akan konsumsi yang lebih bertanggung jawab dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Thrifting, Mixed Media, Overconsumption Fashion, Practice-led Research*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia *fashion* dalam industri global pada era modern mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini tercermin dari siklus pergantian tren yang terjadi secara masif dalam durasi yang sangat singkat, selaras dengan lonjakan kapasitas produksi oleh industri busana global. Kondisi tersebut memicu lahirnya perilaku konsumsi yang eksekutif, dimana masyarakat cenderung membeli pakaian jauh melampaui kebutuhan dasarnya, sehingga pakaian tidak lagi dipandang sebagai pelindung fisik semata, melainkan telah bertransformasi menjadi simbol gaya hidup serta instrumen utama dalam merepresentasikan identitas sosial individu.

Thrifting secara umum merupakan aktivitas jual beli barang yang sudah terpakai atau bekas, dan pakaian bekas yang masih layak pakai cukup diminati di Indonesia (Oktawiningsih, 2023). Aktivitas jual beli barang impor bekas ini sebenarnya sudah berlangsung sejak tahun 1990-an, namun lonjakan popularitasnya terdeteksi signifikan pada periode 2013-2015, yang ditandai dengan upaya pengetatan regulasi melalui Permendag Nomor 51 Tahun 2015. Fenomena masifnya konsumsi pakaian bekas luar negeri pada periode tersebut dipandang sebagai ancaman serius bagi keberlangsungan produsen lokal serta standar kesehatan publik (Arifah, 2015), sehingga pemerintah merilis kebijakan tersebut sebagai upaya sistematis untuk memblokir rantai pasokan ilegal dan menstabilkan kembali pasar domestik (Suhardi et al., 2023). Tren ini terus bertahan hingga kini dan berkembang menjadi bagian dari ekspresi identitas kaum urban.

Saat ini *thrifting* sangat berdampak dan berpengaruh terhadap pola hidup dan persoalan lingkungan. Jika pada awalnya *thrifting* dipahami sebagai praktik penggunaan kembali pakaian sebagai bentuk kesadaran terhadap konsumsi massal, bahkan limbah *fashion* dapat menyebabkan pencemaran pada tanah, air, udara, hingga makhluk hidup di sekitarnya.

Kesenjangan antara harapan ideal *thrifting* sebagai praktik konsumsi berkelanjutan dengan realita pergeserannya menjadi budaya

overconsumption inilah yang menjadi titik pijak gagasan penciptaan karya ini. Material kain *thrift* yang berasal dari pakaian bekas menyimpan jejak penggunaan, karakter tekstur, serta identitas visual yang berbeda pada setiap potongannya. Keberagaman tersebut menjadi potensi artistik yang dapat diolah kembali melalui proses eksplorasi, sehingga material yang semula dianggap tidak lagi memiliki nilai dapat memperoleh makna baru dalam konteks penciptaan karya seni. Melalui pengolahan visual menggunakan teknik *patchwork*, *sashiko*, dan *stencil*, kain *thrift* mengalami transformasi dari limbah tekstil menjadi elemen utama yang membangun nilai estetis sekaligus menyampaikan kritik terhadap budaya *overconsumption fashion*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian penciptaan ini difokuskan pada bagaimana kain *thrift* dapat diolah menjadi karya seni *mixed media* dua dimensi yang mampu merepresentasikan kritik terhadap budaya *overconsumption fashion*. Tujuan dari penciptaan ini adalah: (1) membuat karya dua dimensi sebagai pengungkapan keresahan perasaan pencipta terhadap isu limbah dan *thrifting*; (2) menjadikan karya sebagai media respon kritis terhadap persoalan sosial dan lingkungan dalam bidang *fashion* dan limbah tekstil; serta (3) menjadikan karya sebagai media kesadaran masyarakat agar dapat membatasi pola gaya hidup konsumtif di bidang *fashion*. Karya diwujudkan dalam bentuk lima karya seni serat dua dimensi berukuran 100cm x 115cm dengan memadukan teknik *patchwork*, *sashiko*, dan *stencil* di atas media kain *thrift*, kain perca, dan kain goni.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN)

Penelitian penciptaan ini menggunakan pendekatan *Practice-led Research*, yaitu penelitian berbasis praktik yang menempatkan proses berkarya sebagai instrumen utama untuk mengeksplorasi sekaligus membedah pengalaman dan wawasan artistik baru. Esensi dari metode ini terletak pada fase riset mendalam sebelum menyentuh materialitas karya, sebagai upaya untuk memastikan setiap tindakan artistik berpijak pada pemahaman yang komprehensif. Hasil akhirnya bermanifestasi dalam dua bentuk

yang saling berkaitan, yaitu narasi konseptual sebagai fondasi ideologis dan karya seni sebagai inti kreatif, sehingga objek fisik yang dihasilkan merupakan representasi material dari seluruh diskursus sistematis yang telah dirumuskan melalui riset berbasis praktik tersebut.

Sasaran penelitian ini adalah proses dan hasil penciptaan lima karya seni serat dua dimensi berbasis kain *thrift*, yang dilaksanakan oleh perupa sendiri sebagai subjek penciptaan bertempat di Surabaya pada tahun 2026. Objek penelitian berupa kain *thrift*, kain perca, dan kain goni yang diolah menjadi karya *mixed media* di atas kerangka kawat jaring berukuran 100cm x 115cm. Definisi operasional dari konsep *overconsumption fashion* dalam penelitian ini merujuk pada pola konsumsi pakaian yang melampaui kebutuhan dasar, termasuk pergeseran makna budaya *thrifting* dari praktik konsumsi berkelanjutan menjadi bagian dari tren dan gaya hidup konsumtif.

Landasan ide penciptaan berakar dari kegelisahan perupa terhadap fenomena *thrifting* di Indonesia yang kian masif. Berangkat dari keresahan tersebut, proses kreatif dilanjutkan dengan observasi serta studi literatur untuk membedah akar permasalahan secara empiris. Hasil temuan tersebut kemudian diolah melalui eksplorasi gagasan yang mendalam serta perancangan elemen visual yang mengedepankan nilai estetika kontemporer, sebelum diproyeksikan menjadi luaran artistik berupa karya *mixed media* yang memanfaatkan kain *thrift* dan material tekstil sisa lainnya sebagai medium utama penyampai kritik sosial.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur mengenai muatan simbolis dan karakteristik material kain *thrift*, serta observasi visual terhadap potongan pakaian bekas untuk menggali keterkaitan konseptualnya dengan isu *overconsumption fashion*. Bersamaan dengan eksplorasi material, perupa menyusun skema palet warna yang diterapkan melalui teknik *stencil* dengan mempertimbangkan aspek psikologi rupa serta keselarasan visual antara tekstur kain yang beragam dengan pigmen warna yang disemprotkan. Pada tahap mengimajinasi, perupa memformulasikan representasi visual yang paling representatif untuk membedah isu *thrifting*, mencakup penentuan dimensi,

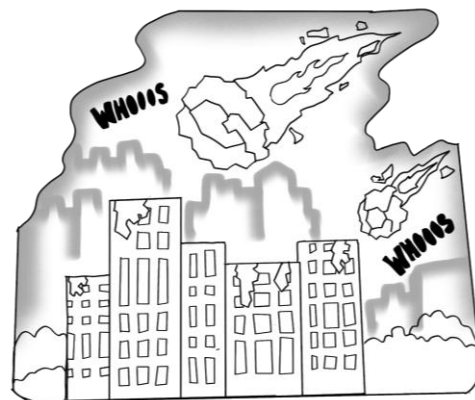
konfigurasi bentuk, serta pemilihan objek metaforis yang berintegrasi dengan karakter material kain *thrift*.

Tahap perancangan karya dilakukan dengan mengaplikasikan rancangan ke media yang telah ditentukan melalui pembuatan sketsa awal, yang kemudian melalui proses asistensi dengan dosen pembimbing hingga diperoleh lima sketsa terpilih sebagai desain utama karya. Teknik analisis data yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif, yaitu dengan menguraikan proses penciptaan serta memaknai unsur visual pada setiap karya melalui pendekatan asosiasi (menghubungkan hasil karya dengan teori dan konsep yang relevan) dan komparasi (membandingkan capaian karya dengan referensi karya seniman lain yang relevan).

Tahap Sketsa:



Gambar 1. Sketsa Urban second
(Sumber: Dokumen Pribadi)



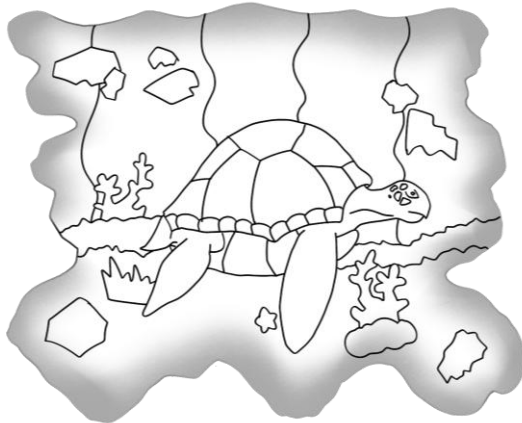
Gambar 2. Sketsa Second Invasion
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3. Sketsa *Butterfly effect*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 4. Sketsa *Pola Pikir*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 5. Sketsa *Seacond*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Alat utama yang digunakan meliputi kawat jaring sebagai kerangka, tang potong, spidol untuk membuat pola, serta peralatan jahit seperti

jarum dan gunting untuk proses *patchwork*, ditambah kertas dan lakban kertas sebagai alat bantu teknik *stencil*. Bahan utama yang digunakan adalah kain *thrift*, kain perca, dan kain goni sebagai medium visual, serta cat semprot untuk aplikasi teknik *stencil* pada tahap akhir penciptaan karya.

KERANGKA TEORETIK

Kain *Thrift*

Sifat dasar pakaian bekas impor (*thrift*) memiliki kemiripan analogis dengan material serat alam, tampak bersahaja, sarat jejak historis, namun menyimpan kompleksitas struktural yang tinggi. Sebagai komoditas yang lahir dari surplus konsumerisme global, kain *thrift* membawa karakteristik materialitas yang unik, mulai dari degradasi serat akibat pemakaian sebelumnya hingga kerentanannya terhadap kelembaban jika menumpuk menjadi limbah. Dalam ranah seni kontemporer, materialitas dari pakaian bekas ini memuat representasi simbolis yang mendalam, di mana karakter teksturnya yang tidak lagi sempurna berfungsi sebagai media kritik terhadap kapitalisme sandang dan degradasi ekologis (Pratama & Wijaya, 2024).

Seni *Mixed Media* (Media Campuran)

Seni *mixed media* merupakan salah satu ranah dalam seni rupa kontemporer yang berfokus pada penggabungan berbagai jenis medium, unsur, dan dimensi yang berbeda dalam satu kesatuan proses penciptaan karya. Praktik ini tidak membatasi diri pada batas-batas disiplin konvensional, melainkan membuka ruang bagi peleburan elemen-elemen kontras untuk saling berinteraksi, mulai dari metode tradisional yang bersifat manual hingga pendekatan modern dan eksperimental seperti kolase, stensil, serta perakitan (*assemblage*). Karakteristik utama seni *mixed media* terletak pada kebebasan eksperimentasi materialitasnya, di mana dialog antara kepekaan tangan perupa dengan perpaduan tekstur yang kontras mampu melahirkan narasi visual yang lebih kaya dan mendalam (Kuran, 2025; Wahida, 2024).

Teknik *Patchwork*

Sebagai bagian dari kriya tekstil, *patchwork* merupakan metode penyusunan fragmen kain berukuran kecil yang dijahit sedemikian rupa sehingga membentuk komposisi material yang

lebih luas. Secara historis dan fungsional, teknik ini lahir dari semangat daur ulang guna memberikan nilai guna baru pada sisa-sisa kain perca. Jika dahulu pemanfaatannya terbatas pada benda pakai harian, kini *patchwork* telah berevolusi menjadi medium ekspresi artistik yang kompleks, di mana susunan kain tidak lagi sekadar fungsional, melainkan menjadi karya seni bernilai tinggi yang sarat makna visual dan estetika kontemporer (Prawira, 2020).

Teknik Stencil

Teknik *stencil* telah mengalami evolusi signifikan sejak kemunculannya yang populer di awal abad ke-20, mulanya sebagai instrumen vital dalam penciptaan poster propaganda karena kemampuannya menyampaikan pesan visual secara lugas. Memasuki era 1970-an hingga 1980-an, *stencil* mencapai puncak popularitasnya seiring ledakan budaya *graffiti* dan *street art* di pusat-pusat kesenian dunia. Secara teknis, *stencil* memanfaatkan material tipis yang dilubangi sesuai pola tertentu sebagai cetakan, kemudian pigmen disemprotkan atau disapukan melalui lubang tersebut sehingga menghasilkan citra visual yang tajam, tegas, serta mudah direplikasi secara konsisten (McCormack, 2010).

Teknik Sashiko

Teknik *sashiko* merupakan salah satu teknik jahit tradisional yang berasal dari Jepang dan pada awalnya berkembang sebagai cara sederhana untuk memperbaiki sekaligus memperkuat kain agar dapat digunakan lebih lama. Teknik ini memiliki ciri khas berupa pola jahitan yang dibuat secara berulang dan teratur pada permukaan kain, baik dalam bentuk garis sederhana maupun motif yang terinspirasi dari alam. Dalam proses penciptaan karya ini, teknik *sashiko* diterapkan dengan menjahit benang secara berulang untuk menghasilkan pola dan tekstur tertentu, sehingga tidak hanya berperan memperkuat material, tetapi juga menjadi bagian dari proses artistik dalam mengolah material bekas menjadi karya seni serat yang memiliki nilai visual dan makna konseptual (Baba, 2001).

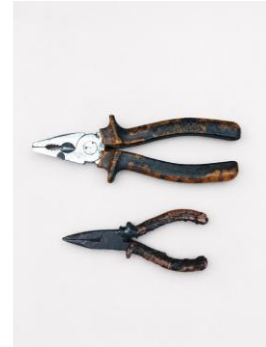
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dari Penciptaan karya *Mixed media* dengan bahan kain menghasilkan lima karya.

Proses Penciptaan Karya

Proses Penciptaan karya seni diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai pendukung perwujudan konsep.

1. Tang



Gambar 6.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Tang digunakan untuk membengkokkan kawat untuk membuat pola visual utama.

2. Alat Jahit

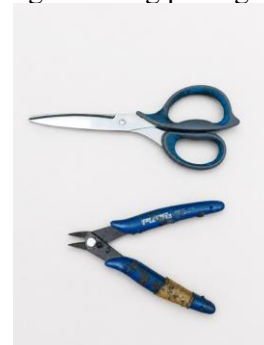


Gambar 7.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Alat jahit digunakan untuk teknik *Patchwork* dan *Sashiko*.

3. Gunting dan Tang potong



Gambar 8.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gunting dan tang potong digunakan untuk memotong kain dan kawat.

4. Kawat



Gambar 9.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kawat digunakan untuk kerangka utama pada karya agar kain pada karya biasa kokoh.

5. Kain *Thrift*



Gambar 10.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kain *thrift* digunakan sebagai bahan utama karya.

6. Kain Goni

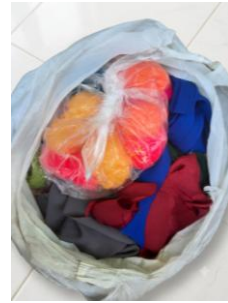


Gambar 11.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kain goni digunakan untuk pemanis karya.

7. Kain Perca



Gambar 11.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kain perca juga digunakan untuk bahan tambahan.

8. Cat Semprot



Gambar 12.

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Cat semprot digunakan untuk pengaplikasian Teknik *Stencil*.

Karya 1



Gambar 13. Karya *Urban Second*

(Sumber: dokumen pribadi)

Judul : *Urban Second*
Media : *Mixed media* berbahan kain
Ukuran : 110cm x 115cm
Tahun : 2026

Deskripsi :

Karya “*Urban Second*” merepresentasikan realitas suram mengenai akumulasi limbah tekstil yang mengepung sistem perkotaan. Latar kota dengan dominasi warna merah menggambarkan suasana penuh tekanan, sementara siluet gedung tinggi menunjukkan pusat aktivitas masyarakat modern yang menjadi penggerak tingginya konsumsi *fashion*. Asap putih yang mengepul dari bangunan melambangkan tumpukan limbah tekstil yang terus bertambah akibat siklus konsumsi yang tidak pernah berhenti, sedangkan tulisan “Tak *ngethrift*” pada kepulan asap menjadi simbol ironi, ketika praktik *thrifting* yang semula dipandang sebagai alternatif berkelanjutan justru tidak sepenuhnya mampu memutus rantai budaya *overconsumption*. Secara asosiatif, karya ini menguatkan gagasan bahwa material *thrift* menyimpan jejak konsumerisme modern yang merekam persoalan lingkungan (Pratama & Wijaya, 2024).

Karya 2



Gambar 14. Karya *Second Invasion*
(Sumber: dokumen pribadi)

Judul : *Second Invasion*
Media : *Mixed media* berbahan kain
Ukuran : 110cm x 115cm
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya “*Second Invasion*” merepresentasikan datangnya ancaman destruktif sebagai metafora dampak budaya *overconsumption fashion*. Visual meteor yang dibentuk dari susunan kain perca menjadi simbol limbah tekstil yang semakin tidak terkendali akibat tingginya produksi dan konsumsi pakaian, menegaskan bahwa material

yang semula bernilai guna dapat berubah menjadi sumber kerusakan ketika terus diproduksi dan dibuang tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang. Latar langit kuning memperlihatkan suasana genting, sementara kehadiran meteor yang mengarah ke kawasan perkotaan mempertegas bahwa sistem ekonomi yang bertumpu pada konsumsi tanpa batas pada akhirnya menghadapi konsekuensi yang merusak, sejalan dengan teknik *patchwork* sebagai simbol akumulasi limbah tekstil (Prawira, 2020).

Karya 3



Gambar 15. Karya *Butterfly Effect*
(Sumber: dokumen pribadi)

Judul : *Butterfly effect*
Media : *Mixed media* berbahan kain
Ukuran : 110cm x 115cm
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya “*Butterfly Effect*” merepresentasikan gagasan bahwa tindakan yang tampak sederhana dapat memicu konsekuensi besar di masa mendatang. Visual kupu-kupu yang hinggap di atas gedung menjadi simbol kontradiksi antara keindahan dan ancaman, sebagaimana industri *fashion* yang selalu menawarkan kebaruan dan estetika namun menyimpan persoalan limbah tekstil di baliknya. Potongan kain berwarna kuning yang beterbangan di sekitar kupu-kupu merepresentasikan sisa material tekstil yang telah kehilangan fungsi namun tetap berdampak bagi lingkungan, sementara kontras antara langit gelap, bangunan terang, dan kain yang menjuntai menguatkan pesan bahwa kerusakan lingkungan

seringkali berawal dari kebiasaan konsumsi yang tampak biasa.

Karya 4



Gambar 16. Karya Pola Pikir
(Sumber: dokumen pribadi)

Judul : Pola Pikir
Media : *Mixed media* berbahan kain
Ukuran : 110cm x 115cm
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya “Pola Pikir” merepresentasikan dilema manusia antara keinginan mengikuti tren *fashion* dan kesadaran akan dampak lingkungan akibat budaya konsumsi berlebihan. Siluet kepala manusia di bagian tengah menjadi simbol ruang batin tempat berbagai pertimbangan berlangsung, dengan tulisan “Tak *ngethrift*” yang merepresentasikan gagasan *thrifting* sebagai alternatif mengurangi konsumsi pakaian baru, berhadapan dengan balon percakapan “*Seng Penting Gaya*” yang menggambarkan dorongan sosial untuk tampil mengikuti tren. Melalui karya ini, perupa menegaskan bahwa persoalan terbesar bukan hanya terletak pada banyaknya pakaian yang diproduksi atau dibuang, melainkan pada cara berpikir yang menempatkan penampilan sebagai prioritas utama dibanding dampak lingkungannya.

Karya 5



Gambar 17. Karya *Seacond*
(Sumber: dokumen pribadi)

Judul : *Seacond*
Media : *Mixed media* berbahan kain
Ukuran : 110cm x 115cm
Tahun : 2026
Deskripsi :

Karya “*Seacond*” merepresentasikan dampak fatal pencemaran mikroplastik dan limbah tekstil terhadap keberlangsungan ekosistem laut sebagai konsekuensi lanjutan dari budaya *overconsumption fashion*. Visual penyu di bagian tengah menjadi simbol fauna laut yang rentan terdampak pencemaran, sementara potongan kain yang tersebar di sekitarnya merepresentasikan limbah tekstil yang terbawa hingga ke perairan. Komposisi warna biru yang mendominasi latar menciptakan suasana bawah laut yang tenang, namun dikontraskan dengan keberadaan serpihan kain yang mengotori ruang hidup biota laut, sehingga karya ini menjadi ajakan untuk menyadari bahwa setiap pilihan dalam mengonsumsi dan membuang pakaian memiliki hubungan langsung dengan kelestarian lingkungan.

Secara komparatif, kelima karya ini memperluas capaian referensi seniman sejenis seperti Gatot Pujiarto yang mentransformasi kain perca dan teknik *patchwork* menjadi medium naratif bertekstur kompleks, maupun Anagard yang memanfaatkan teknik *stencil* sebagai instrumen kritik sosial di ruang publik. Perbedaannya, penciptaan ini secara khusus memusatkan kritik pada isu *overconsumption fashion* melalui pemanfaatan kain *thrift* sebagai material dominan, sehingga karya tidak hanya berfungsi sebagai objek estetis, tetapi juga

sebagai artefak visual yang merekam jejak konsumerisme modern sekaligus mengajak masyarakat untuk lebih bijak dan bertanggung jawab dalam mengonsumsi produk *fashion*.

SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya seni ini dilatarbelakangi oleh refleksi perupa terhadap fenomena *overconsumption fashion* yang semakin berkembang melalui budaya *thrifting*, yang pada awalnya dipahami sebagai praktik penggunaan kembali pakaian bekas untuk memperpanjang usia pakai produk, namun dalam perkembangannya mengalami pergeseran makna dan menjadi bagian dari budaya konsumsi baru. Melalui proses penciptaan ini, perupa menghasilkan lima karya seni serat dua dimensi berjudul *Urban Second*, *Second Invasion*, *Butterfly Effect*, *Pola Pikir*, dan *Seacond*, yang menjadikan kain sisa hasil *thrifting* sebagai medium utama dan elemen visual yang dominan. Potongan kain bekas disusun menggunakan teknik *patchwork*, *sashiko*, dan *stencil* sehingga membentuk objek simbolis yang merepresentasikan persoalan limbah tekstil, pencemaran lingkungan, serta perilaku konsumsi berlebih di masyarakat.

Hambatan yang dihadapi selama proses penciptaan antara lain perbedaan jenis, ketebalan, dan karakter kain hasil *thrifting* yang menyulitkan penyusunan komposisi visual, proses pemotongan dan penyambungan kain yang memerlukan ketelitian tinggi, kondisi sebagian kain bekas yang telah rapuh sehingga memerlukan penanganan khusus, serta tantangan dalam menyatukan berbagai motif dan warna kain agar karya tetap memiliki kesatuan visual yang kuat. Kendala tersebut diatasi melalui seleksi material berdasarkan karakter tekstur, ketebalan, dan warna kain, serta melalui beberapa kali eksperimen dalam penyusunan komposisi, penguatan jahitan, dan penempatan objek, sehingga setiap potongan kain dapat berfungsi optimal baik sebagai unsur visual maupun sebagai simbol konseptual. Dengan demikian, karya yang dihasilkan tidak hanya menjadi media ekspresi artistik, tetapi juga menjadi bentuk refleksi dan kritik terhadap budaya konsumsi *fashion* yang berlebihan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kain *thrift* memiliki potensi artistik yang dapat diolah menjadi karya seni serat bermakna sekaligus menjadi media kritik sosial yang efektif. Bagi perupa dan praktisi seni selanjutnya, disarankan untuk terus mengembangkan eksplorasi teknik pengolahan material tekstil bekas dengan pendekatan konseptual yang lebih beragam, mengingat masih terdapat banyak kemungkinan pengembangan baik dari segi teknik maupun pengkajian isu lingkungan dan budaya konsumsi yang terus mengalami perubahan. Bagi masyarakat dan penikmat karya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif sudut pandang dalam memahami fenomena *overconsumption fashion* dan budaya *thrifting* secara lebih kritis, sehingga mampu mendorong tumbuhnya kesadaran untuk lebih bijak dalam mengonsumsi produk *fashion* serta lebih peduli terhadap keberlanjutan lingkungan. Bagi institusi pendidikan, hasil penciptaan ini juga dapat menjadi referensi akademik dalam pengembangan seni rupa, khususnya di bidang seni serat dan pemanfaatan material alternatif.

REFERENSI

- Amir, M. (2022). *Sosiologi Konsumsi: Memahami Gaya Hidup, Identitas, dan Budaya Konsumerisme Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arifah, N. (2015). *Analisis Dampak Impor Pakaian Bekas terhadap Industri Tekstil Dalam Negeri*. Jakarta: Kementerian Perdagangan RI.
- Astuti, D., & Nugroho, A. (2021). Pemanfaatan Teknik Stencil dalam Karya Seni Rupa Kontemporer di Indonesia. *Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 45–53.
- Hidayat, T., & Rahmawati, L. (2020). Dampak Industri Fashion terhadap Lingkungan di Indonesia. *Jurnal Teknik Lingkungan*, 26(1), 12–20.
- Ibrahim, R., Rahmatiah, S., Bumulo, S., & Apajulu, S. (2024). Fenomena Thrifting Fashion di Era Milenial. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 112–120.
- Oktawiningsih, E. (2023). Fenomena *Thrifting* terhadap Gaya Hidup Mahasiswa. *Sahmiyya: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(2), 348–353.
- Prawira, S. D. (2020). *Kriya Tekstil: Patchwork sebagai Medium Seni Kontemporer*. Yogyakarta: ISI Press.

- Putra, A. P., & Dewi, S. (2022). Analisis Kebijakan Larangan Impor Pakaian Bekas di Indonesia. *Jurnal Administrasi Publik*, 8(1), 55–63.
- Putri, T. N. (2025). Budaya *Thrift* dan Dampaknya terhadap Ekonomi Negara. *Jurnal Beving*, 3(1), 45–58.
- Saputro, M. S. A., Santoso, A. P. A., Wardoyo, N. P., Sofiyana, N., & Ramadhani, S. P. D. (2024). Dampak Penjualan Barang *Thrift* di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum dan Politik*, 4(1), 23–35.
- Sari, M., & Lestari, D. (2021). *Fashion* Berkelanjutan dan Pengelolaan Limbah Tekstil di Indonesia. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 19(2), 233–241.
- Suhardi, et al. (2023). Kebijakan Pengendalian Impor Pakaian Bekas di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Publik*, 7(1), 55–67.
- Suryamin, P. C., et al. (2024). Edukasi Bahaya *Thrift* terhadap Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 10–18.
- Sunarya, Y. Y. (2023). Eksplorasi Material Tekstil Alami dan Seni Serat Kontemporer. Bandung: ITB Press.
- Ulfiana, N., Suliantoro, A., Megawati, W., & Andraini, F. (2024). *Thrift* Shopping dalam Perspektif Hukum di Indonesia. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 5(2), 77–89.
- Wahida. (2024). Fiber Art dari Limbah Tekstil sebagai Media Ekspresi. *Jurnal Seni Rupa Kontemporer*, 8(1), 14–25.
- Wulandari, R., & Prasetyo, B. (2022). Eksplorasi Seni Serat sebagai Media Ekspresi dalam Seni Rupa Kontemporer. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 10(2), 88–96.