

Perancangan Karya *Experimental Fashion* dengan Teknik *Fabric Collages* sebagai Bentuk Partisipasi dalam Permasalahan Sampah Plastik

Sonya¹, Maria Nala Damajanti², Cindy Muljosumarto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto No. 121-131, Surabaya
Email: mariasonyaa05@hotmail.com

Abstrak

Permasalahan sampah plastik yang ada di Surabaya masih menjadi salah satu keresahan yang belum terselesaikan. Hal ini juga dipengaruhi dari kurangnya partisipasi masyarakat, khususnya anak muda, dalam menanggulangi permasalahan ini. Dilihat dari bidang *fashion*, *recycle* yang diterapkan hanya sebatas untuk busana festival saja dan berakhir kembali menjadi sampah karena tidak dapat digunakan sehari-hari.

Konsep perancangan *experimental fashion* koleksi “Reaction” ini adalah mengkombinasikan beberapa bahan kain dan sampah plastik yang sudah didaur ulang, dimana proses produksinya berkolaborasi dengan komunitas WARP. Produk akhir dari perancangan adalah berupa kostum untuk penari yang dapat dikenakan berkali-kali. Koleksi “Reaction” ini bertujuan mengajak pemuda untuk turut berpartisipasi dalam pengumpulan sampah plastik yang kelak akan digunakan sebagai bahan pakaian. Diharapkan perancangan ini juga dapat menjadi inspirasi dan bukti nyata bahwa limbah plastik, yang awalnya tidak bernilai, dapat diubah menjadi sesuatu yang berharga ketika dirancang dengan baik.

Kata kunci: sampah plastik, *recycle*, *experimental fashion*, dan *Reaction*.

Abstract

Title: *Experimental Fashion Work Design with Fabric Collages Technique as a Participation in Plastic Waste Problem*

Plastic waste has become one of the unresolved concerns in Surabaya. This is also due to the lack of community participation, especially young people, in overcoming this problem. Recycled plastic in fashion can only be used once as festival outfits and ends up into plastic waste again without being able to be worn for daily use.

The initial concept of the “Reaction” experimental fashion design is to combined fabrics and recycled plastic waste with the collaboration of the production process with the WARP community. The final product of this project are costumes for dancers that are able worn many times. The aim of the “Reaction” collection also invites young people to participate in collecting plastic waste to be recycled as clothing material. This collection expected to be an inspiration and tangible proof that plastic waste, which initially worthless, can be transformed into something valuable when properly designed.

Keywords: *plastic waste, recycle, experimental fashion, and Reaction.*

Pendahuluan

Terlepas dari kekayaan alamnya, Indonesia juga menjadi salah satu negara yang menyumbang sampah plastik terbesar di dunia. Seperti yang dikatakan oleh Menteri Kelautan dan Perikanan, Susi Pudjiastuti, Indonesia merupakan negara terbesar kedua di dunia yang berperan sebagai penyumbang sampah plastik ke lautan (Puspita, 2018). Selain itu, Asosiasi Industri Plastik Indonesia (INAPLAS) dan Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa sebanyak 64 juta

ton sampah plastik di Indonesia telah dihasilkan per tahunnya, dengan perincian sampah plastik yang dibuang ke laut mencapai angka 3,2 juta ton (Puspita, 2018). Kota Surabaya, salah satu bagian dari negara Indonesia, juga turut andil dalam menyumbangkan sampah plastik. Menurut data yang disampaikan oleh Eko Agus Supiandi, Kepala Dinas Lingkungan Hidup (LDH) Surabaya, setiap harinya kota Surabaya telah menghasilkan sebanyak 1.600 ton sampah plastik (Sambogo, 2019).

Melihat adanya permasalahan sampah plastik yang cukup memprihatinkan, pemerintah Surabaya tak hanya sekedar diam. Mereka segera melakukan beberapa upaya penanganan, seperti adanya himbuan pemakaian botol minuman atau *tumbler* dan gelas (Melani, 2019) dan penyediaan tempat pengolahan sampah-*reduce reuse recycle* (TPS3R). Tak hanya berhenti pada tingkat pemerintah, usaha untuk mengurangi sampah plastik ini juga berlanjut di tingkat masyarakat, seperti yang dilakukan oleh Risnani Pudji R, warga kelurahan / kecamatan Jambangan, Surabaya. Berawal dari kegiatan PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga), beliau berhasil mengubah pandangan masyarakat di sekitarnya terhadap sampah. Mulai dari sekedar mengumpulkan sampah ke bank sampah hingga berfokus kepada sampah organik yang dapat diolah menjadi produk baru (Yohanes, 2019).

Hal inilah yang kemudian disebut sebagai teknik *recycle* atau daur ulang. Daur ulang adalah proses untuk mengembalikan bahan yang pernah dipakai untuk mendapatkan produk baru (KBBI, 2019). Bila dikaitkan dengan plastik, maka akan didapat arti dari *plastic recycling*, yakni menjadikan sebuah sampah plastik menjadi bahan baru dengan tujuan mencegah adanya penumpukan sampah dan terjadinya kerusakan lingkungan (Ibeng, 2020). Daur ulang sendiri dapat menghasilkan banyak variasi produk baru, salah satunya di bidang *fashion*. Misalnya saja seperti ratusan karya busana hasil kreasi anak muda di Banyuwangi. Dalam acara *Green and Recycle Fashion* yang diadakan di Pantai Cacalan, busana-busana berbahan sampah plastik bekas tersebut dipamerkan sebagai wujud nyata kampanye pengurangan sampah plastik (Haorrahman, 2018).

Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada perancangan *experimental fashion* menggunakan beberapa sampah plastik yang sudah didaur ulang. Penggunaan beberapa sampah plastik yang sudah didaur ulang bertujuan sebagai bentuk partisipasi dalam pengurangan sampah plastik di Surabaya. *Experimental fashion* sendiri merupakan gaya *fashion* yang menggunakan eksperimen melalui kategori desain seperti bentuk, volume, dan kecocokan serta ide-ide estetis (Boulwood & Hindle, 2018, p. 103).

Alasan pemilihan *experimental fashion* adalah faktor industri *fashion* yang mengalami pertumbuhan secara signifikan, yakni mencapai 18,98 persen (Billy, 2019). Pertumbuhan ini dikarenakan melimpahnya order dalam industri pakaian, terutama dari pasar ekspor. Dengan demikian, industri *fashion* menduduki peringkat kedua dalam catatan pertumbuhan produksi di Indonesia (Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, 2019).

Dengan melihat perkembangan dalam industri *fashion*, tentu beragam keunikan *fashion* mulai bermunculan. Banyak teknik-teknik unik yang digunakan dalam

mengaplikasikan sebuah karya *fashion*, salah satunya dengan menerapkan teknik *fabric collages*. *Fabric collages* merupakan teknik menjahit dengan menggabungkan beberapa bahan kain secara bebas dan kreatif (Eichorn, 2003).

Dalam perancangan ini, tujuan yang ingin dicapai adalah menunjukkan wujud nyata dalam partisipasi mengurangi sampah plastik di Surabaya. Wujud nyata ditampilkan dengan mengajak *target audience* untuk turut berpartisipasi dalam mengurangi sampah plastik tersebut. Dalam hal ini, *target audience* yang dituju adalah remaja di Surabaya. *Target audience* ditentukan berdasarkan tingkat remaja yang cukup responsif dalam mengikuti perkembangan zaman dan *trend* yang ada. Remaja memiliki kepekaan yang tinggi terhadap sebuah *trend* sehingga mereka dapat menjadi pelopor yang membantu *trend* tersebut menjadi lebih *booming*. Pada perancangan ini, *target audience* yang dituju merupakan remaja yang cukup aktif berperan sebagai *dancer*. *Dancer* akan dispesifikasikan lagi menjadi *dancer* yang berfokus pada *modern dance*, mengingat bahwa *trend* lagu pop dan *fashion style* ala Korea sedang terjadi di kalangan remaja.

Proses penentuan *target audience* ini dapat didukung dengan teori *diffusion of innovation*. Teori yang diciptakan oleh E.M. Rogers pada tahun 1962 mengatakan bahwa dari waktu ke waktu, sebuah ide atau produk akan mendapatkan momentum dan menyebar melalui populasi tertentu atau sistem sosial (LaMorte, 2019). Beliau juga mengatakan bahwa hasil akhir dari penyebaran ini akan menimbulkan sebuah ide, perilaku, atau produk yang baru. Dengan begitu, *dancer* dapat menjadi pelopor *trend* yang bersangkutan sekaligus membuat *experimental fashion* ini menjadi *booming*.

Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *experimental fashion* dengan teknik *fabric collages* yang tepat sebagai bentuk partisipasi dalam mengurangi permasalahan sampah plastik di Surabaya untuk remaja?

Tujuan Perancangan

Menghasilkan *experimental fashion* dengan teknik *fabric collages* sebagai bentuk partisipasi dalam mengurangi permasalahan sampah plastik untuk remaja di Surabaya.

Metode Penelitian

Metode analisa data yang digunakan dalam pembuatan perancangan karya ini adalah metode kualitatif, dimana datanya bersifat deskriptif. Selain itu digunakan

metode 5W+1H pada proses analisis akar masalah. Data yang sudah terkumpul akan menjadi landasan dalam pembuatan perancangan karya ini.

Landasan Teori

Sampah

Menurut kamus lingkungan (1994), sampah adalah bahan yang tidak memiliki nilai untuk digunakan kembali secara biasa, dimana mereka berupa barang rusak atau cacat selama proses produksi (Basriyanta, 2007). Padahal, sebenarnya sebuah sampah dapat menjadi barang yang memiliki nilai baru apabila dikelola dengan cara yang tepat. Cara pengelolaan pun ditentukan dengan menelusuri lebih dalam mengenai jenis sampah yang ada.

Berdasarkan sifatnya, sampah dibagi menjadi dua. Pertama adalah sampah organik, dimana mereka merupakan sampah yang mengandung senyawa organik dan memiliki unsur karbon, hidrogen, dan oksigen (Sejati, 2009). Oleh karena itu, sampah ini dapat didegradasi oleh mikroba. Contoh dari sampah ini seperti dedaunan, sisa makanan ternak, sayur, buah, dll.

Kedua adalah sampah anorganik, yakni sampah yang tidak tersusun dari senyawa organik (Sejati, 2009). Secara otomatis, sampah anorganik tidak dapat didegradasi oleh mikroba. Plastik, kaleng, besi, dan logam menjadi contoh dari sampah ini.

Seperti yang diketahui, kota Surabaya merupakan salah satu kota yang turut berperan sebagai penyumbang sampah plastik yang ada di Indonesia. Jumlah sampah plastik yang ada di Surabaya telah mencapai angka 1.600 ton setiap harinya (Sambogo, 2019). Oleh karena itu, pemerintah Surabaya mengeluarkan beberapa upaya guna mengatasi permasalahan sampah plastik tersebut. Upaya yang telah dikeluarkan seperti menyediakan tempat pengolahan sampah, adanya edukasi mengenai sampah organik dan sampah anorganik, dll.

Recycle

Recycle merupakan salah satu proses pengolahan sampah yang berguna untuk memanfaatkan kegunaan mereka dengan maksimal. Berdasarkan definisinya, *recycle* adalah proses untuk mengubah produk yang sudah tidak dapat digunakan lagi menjadi sesuatu yang baru yang memiliki nilai ekonomi tertentu (Hill, 2003). *Recycle* dilakukan dengan mengumpulkan dan mensortir produk yang sudah tidak digunakan lagi namun memiliki peluang untuk diproduksi menjadi produk baru yang dapat dijual kembali. Oleh karena itu, dapat ditentukan beberapa jenis produk, khususnya sampah yang dapat didaur ulang kembali (Basriyanta, 2007), yakni sebagai berikut :

- a. Sampah plastik, seperti tali rafia, sedotan, mainan anak-anak, gayung, botol plastik, dll.

- b. Sampah logam, dimana sampah ini dapat diolah kembali oleh industri yang berkecimpung dalam pengecoran logam.
- c. Sampah kaca, dimana sampah ini dapat digunakan kembali sebagai bahan bangunan. Caranya adalah dengan dihancurkan kemudian dipasang sebagai hiasan atau sebagai pengaman pada pagar rumah.
- d. Sampah kertas, dimana sampah ini dapat didaur ulang menjadi bubur kertas yang kemudian dapat digunakan untuk memproduksi kartu undangan, amplop, kotak surat, dll.

Dari proses *recycle* sendiri, terdapat keuntungan yang diberikan kepada lingkungan sekitarnya. Keuntungan yang didapatkan adalah penggunaan sumber alami yang semakin berkurang, dikarenakan proses *recycle* yang menggunakan produk bekas. Selain itu, proses produksi dari *recycle* sendiri merupakan sesuatu yang aman karena termasuk salah satu upaya pengurangan polusi. Terakhir, proses *recycle* dapat pula mengurangi jumlah produk yang tak dapat digunakan kembali, sehingga akan memperbaiki lingkungan di masa depan (Walker, 2007).

Fashion

Fashion sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *facio* atau *factio*, yang berarti membuat atau melakukan sesuatu (Barnard, 2007, p. 8). Maka dari itu, arti *fashion* adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang. Meski begitu, beberapa orang terkadang mendefinisikan *fashion* sebagai sesuatu yang digunakan oleh seseorang. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih dalam mengenai arti *fashion* sebenarnya.

Seiring berkembangnya *fashion*, terdapat pemahaman dimana orang-orang selalu menghubungkannya dengan pakaian. *Fashion* dan pakaian, seperti yang dipahami oleh orang-orang, dapat memberikan warna dan bentuk yang menunjukkan perbedaan kehidupan sosial setiap orangnya. Hal ini menyesuaikan dengan teori yang dikeluarkan oleh Marx (Barnard, 2007, p. 9). Bila ditelusuri lebih dalam lagi, *fashion* merupakan sebuah kata yang memiliki beberapa arti yang berbeda dan kompleks. *Fashion* dapat dipersempit dengan menjadikannya sebagai kata kerja dan kata benda. Sebagai kata kerja, *fashion* berarti berbicara mengenai aktivitas yang dilakukan. Sedangkan sebagai kata benda, sebuah *fashion* dapat diartikan sebagai sebuah sikap atau cara yang digunakan oleh seseorang. Fakta-fakta inilah yang membuat istilah *fashion* menjadi sangat luas dan tidak begitu jelas.

Meski sering dikaitkan dengan kata *style* dan *adornment*, *fashion* juga disinonimkan dengan pakaian. Pakaian sendiri juga dapat dipersempit menjadi kata kerja dan kata benda, sama halnya dengan *fashion*. Pakaian dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang menutupi badan seseorang dan sebagai sesuatu

yang menjadi bahan kain dalam sebuah pakaian (Kawamura, 2004). Ketika sebuah pakaian tidak berfungsi sebagai hiasan, maka arti dari sebuah pakaian akan menjadi terlalu luas dan kurang spesifik bila dibandingkan dengan *fashion*.

Dari pemahaman sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tidak semua pakaian dapat menjadi sebuah *fashion*. Hal ini dikarenakan tidak semua pakaian dapat menjadi *fashionable*. Pakaian dapat pula menjadi *unfashionable* bila tidak sesuai satu sama lain. Dengan begitu, tak semua *style* merupakan *fashion*. *Style* akan terus muncul dalam dunia *fashion* seiring berkembangnya waktu. Di saat bersamaan, *fashion* juga tak seluruhnya mengenai pakaian, melainkan dapat berupa pergantian warna atau bentuk badan (Barnard, 2007, p. 11).

Experimental Fashion

Bila dibandingkan dengan kategori *fashion* lainnya, *experimental fashion* memiliki keunikan tersendiri. *Experimental fashion* merupakan gaya *fashion* yang tidak memiliki kemiripan dengan *fashionable clothes*. *Experimental fashion* lebih berfokus pada lingkaran *fashion* dan *fine arts*. Dengan begitu, didapat pengertian bahwa *experimental fashion* merupakan sebuah gaya *fashion* yang bereksperimen melalui beberapa kategori, seperti bentuk, volume, dan nilai-nilai estetis yang sesuai (Boulwood & Hindle, 2018, p. 103).

Oleh karena itu, *experimental fashion* diharapkan dapat membuat penontonnya terkejut dan terkesima melalui nilai-nilai estetis sebagai titik fokusnya. Hal ini yang membuat sebuah *experimental fashion* tidak berfokus terhadap hal-hal yang *mainstream* seperti halnya *ready-to-wear fashion*. *Experimental fashion* dapat digunakan untuk menunjukkan kesan-kesan dramatis. Kesan ini dapat diwujudkan melalui eksplorasi bentuk badan ataupun bentuk pakaiannya.

Fabric Collages

Fabric collages merupakan sebuah gaya *fashion* dimana beberapa bahan kain digabungkan secara bebas dan kreatif (Eichorn, 2003). Bahan-bahan kain yang digabungkan tentunya membutuhkan teknik mendesain dan menjahit yang cukup memadai. Dengan adanya kemampuan dalam teknik ini, diharapkan *fabric collages* dapat memberikan kebebasan dalam menggabungkan setiap bahan kain dan motif yang ada melalui setiap garis jahitan yang diberikan.

Style

Style adalah sesuatu yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik seseorang. Dengan begitu, *style* bersifat sangat personal dan akan berlaku selamanya (Pucchi, 2017). *Style* digunakan untuk menggambarkan keseharian seseorang, bagaimana sifat mereka, hingga kesukaan mereka. Oleh karena itu, tujuan adanya *style* adalah untuk membangun *self-*

brand yang unik, sehingga orang lain dapat memiliki kepercayaan terhadap seseorang.

Target Audience

Geografis

Target yang dituju bertempat tinggal di kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. *Target audience* bertempat tinggal di daerah perkotaan, dimana sebagian besar dari mereka tinggal di perumahan. Hal ini menyebabkan kebanyakan dari mereka memiliki kendaraan sendiri yang dapat digunakan dalam keseharian mereka, khususnya sebagai sosok *dancer*.

Demografis

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan (*unisex*)

Usia : 18-28 tahun

Pekerjaan : pelajar/mahasiswa, anggota HBS, *freelancer*

Kelas ekonomi sosial : kelas menengah ke atas (A-B)

Suku dan agama : semua suku dan agama

Dari sisi demografis, *target audience* memiliki 2 peran dalam kesehariannya. Tak hanya berperan sebagai anggota dari *group dance* HBS saja, mereka juga memiliki keseharian lain sebagai pelajar atau mahasiswa. Dilihat dari sisi geografis yang mengatakan bahwa mereka memiliki kendaraan sendiri, maka dapat mendukung kelas ekonomi sosial mereka yang berada di kelas menengah ke atas (A-B). Hal lain yang menjadi pendukung adalah dikarenakan pendapatan yang bisa dihasilkan dalam setiap *perform* yang dikerjakan. Dalam setiap *perform*, penghasilan minimum yang dihasilkan mencapai angka sebesar Rp 7.000.000. Bila penghasilan ini dibagi dalam setiap orangnya, maka penghasilan minimum yang didapat oleh 1 orang akan mencapai angka Rp 1.500.000. Dikarenakan *target audience* merupakan *dancer* dengan aliran *modern dance*, maka tidak ada pembatasan dalam jenis kelamin, suku, ras, maupun agama.

Psikografis

Target audience sangat mengikuti perkembangan yang ada dalam dunia *fashion* dan *dance*. Hal ini dilakukan agar dunia *dance* tak berhenti pada satu masa, namun juga berkembang seiring waktu berjalan. Agar sebuah *perform* dapat terus menjadi unik dan menarik perhatian, maka mereka akan terus dituntut untuk selalu *up-to-date* terhadap perkembangan zaman.

Sebagai sosok *dancer*, tentunya mereka juga diasah untuk selalu memiliki pemikiran yang kreatif. Faktor inilah yang membuat mereka memiliki jiwa muda yang terus bekerja dalam menciptakan karya baru dalam dunia *dance*. Tak hanya itu, latihan *dance* yang dilakukan secara rutin juga membuat mereka menjadi sosok yang energetik.

Di sisi lain, mereka juga memiliki sikap peduli terhadap lingkungan. Hal ini terlihat dari kebiasaan mereka yang selalu merapikan dan membersihkan alat makan dan bungkusnya ketika selesai beristirahat. Contoh lainnya adalah ketika melakukan sebuah *perform*, terkadang ada beberapa properti yang bersifat sekali pakai (berbahan seperti kertas, *glow stick*, dll). Setelah *perform* selesai dilakukan, *target audience* memiliki kebiasaan untuk segera mengambil kembali properti yang digunakan dan membuangnya di tempat sampah.

Behavior

Target audience tentunya memiliki peran sebagai anggota *group dance* HBS. Dikarenakan adanya media sosial yang diperlukan untuk menambah *awareness* mereka, maka *target audience* juga merupakan sosok yang aktif di media sosial. Di saat yang bersamaan, media sosial juga menjadi ajang mereka untuk menampilkan portofolio mereka sebagai seorang *dancer*. *Target audience* melakukannya dengan cara mengunggah penampilan *dance* mereka di Instagram dan Youtube. Hal ini pula yang menyebabkan mereka menjadi sosok yang cukup sosialita. Tak hanya menunjukkan kehidupan mereka sebagai sosok anak muda, namun mereka juga menampilkan kehidupan mereka sebagai sosok *dancer*.

Analisis Akar Masalah

What

Pada perancangan ini, *experimental fashion* yang dibuat akan berupa kostum *dance*, dimana perancangan ini merupakan bentuk partisipasi dalam permasalahan sampah plastik yang ada di Surabaya. Berhubung *experimental fashion* ini menggunakan beberapa bahan yang berasal dari sampah plastik yang sudah didaur ulang, maka perancangan ini akan berpengaruh untuk mengurangi jumlah sampah plastik yang ada di Surabaya. Hal ini dilakukan karena masih banyaknya kebutuhan untuk mengurangi sampah plastik di Surabaya, mengingat kurun waktu dalam mendaur ulang yang memakan waktu cukup lama.

Where

Surabaya merupakan salah satu kota yang berperan dalam menyumbang sampah plastik yang ada di Indonesia, dimana sebanyak 1.600 ton sampah plastik dihasilkan setiap harinya. Meski telah ada beberapa upaya yang dilakukan untuk menanggulangi permasalahan sampah plastik ini, adanya partisipasi dari remaja tentunya akan menambah jumlah sampah plastik yang berkurang. Di sisi lain, Surabaya yang merupakan kota berkembang nomor 2 setelah Jakarta juga tentunya memiliki perkembangan mengenai *trend* terbaru. Hal ini tentu saja berdampak dalam dunia *fashion*, dimana setiap *style* akan terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu.

Style ini juga tentunya berpengaruh pada profesi tertentu, misalnya saja bagi *dancer* yang menjadi *target audience* pada perancangan ini. Sebagai seorang *dancer*, tentu mereka akan memiliki banyak kebutuhan dalam memenuhi konsep *dance* yang ditampilkan, salah satunya melalui sebuah kostum. Kostum yang diperlukan tentunya beragam jenisnya, bergantung dari konsep *dance* yang ditampilkan. Oleh karena itu, perancangan ini menghasilkan kostum *dance* yang akan digunakan pada bulan Juni sebagai penunjukkan hasil akhir perancangan yang diadakan di Universitas Kristen Petra Surabaya. Selain itu, kostum *dance* juga akan digunakan pada bulan September sebagai *perform* yang diadakan di studio HBS, yakni *Spazio Building*.

When

Perancangan ini akan diwujudkan selama 3 bulan yang dimulai sejak bulan Maret. Hal ini dimulai dari riset mengenai konsep *dance* dari *target audience* hingga *style* kostum yang sesuai dan nyaman untuk digunakan. Kemudian, perancangan ini akan terus berlanjut dengan adanya pengumpulan sampah plastik oleh *target audience* guna pengembangan selanjutnya. Pengumpulan sampah plastik tentunya sudah disesuaikan dengan standar sampah plastik yang dapat didaur ulang oleh tim WARP Surabaya. Dengan begitu, perancangan ini tidak berhenti begitu saja, sehingga jumlah sampah plastik dapat terus berkurang secara perlahan-lahan. Ketika perancangan kostum telah selesai dibuat, maka kostum akan siap digunakan oleh *target audience* ketika mereka melakukan *perform* dengan konsep yang bersangkutan. *Perform* akan dilakukan dua kali, yang pertama akan dilakukan pada bulan Juni sebagai penunjukkan hasil akhir perancangan. Sedangkan *perform* kedua akan dilakukan pada bulan September sebagai *project* yang dilakukan oleh *target audience*, yakni *dancer*.

Who

Target audience yang dituju dari perancangan ini adalah remaja yang berusia 18 hingga 28 tahun yang bertempat tinggal di kota Surabaya. Dalam perancangan ini, tidak ada pembatasan pada jenis kelamin. Perancangan ini juga mencakup semua ras dan agama. Selain itu, perancangan ini juga ditujukan kepada *target audience* yang berada pada kelas sosial ekonomi menengah ke atas.

Bila dilihat dari segi psikografisnya, *target audience* menyukai dunia *fashion* dan dunia *dance*. Hal inilah yang membuat *target audience* memiliki sifat yang energetik dan cukup aktif. Selain itu, mereka juga memiliki sifat berjiwa muda, menyukai sesuatu yang unik dan beda, dan memiliki rasa peduli terhadap lingkungan mereka.

Sedangkan dari segi *behavior*, *target audience* mengikuti *group dance* dimana mereka juga tentunya cukup aktif mengikuti lomba dan *event* yang

bersangkutan. *Target audience* juga sering melakukan latihan secara intensif ketika ada *event* tertentu sehingga waktu istirahat yang mereka miliki tidak terlalu banyak. Oleh karena itu, *target audience* biasa menghabiskan waktu istirahatnya di ruang latihan demi memanfaatkan waktu secara maksimal.

Why

Perancangan ini diwujudkan agar jumlah sampah plastik yang ada di Surabaya dapat semakin berkurang secara perlahan. Hal ini dikarenakan proses pendauran sampah plastik yang juga memakan waktu cukup lama, sehingga memerlukan banyak peran dari masyarakat untuk mengurangi permasalahan ini. Oleh karena itu, dalam perancangan kali ini, *target audience* akan diajak untuk berpartisipasi dalam pengumpulan sampah plastik yang nantinya akan dijadikan bahan untuk perancangan. Hal ini bertujuan untuk menanamkan lebih dalam kepada *target audience* mengenai pentingnya partisipasi dalam pengurangan sampah plastik ini.

Target audience yang dituju adalah *dancer* yang memiliki aliran *modern dance* atau *hip hop*, berusia antara 18-28 tahun, dimana mereka memiliki kelebihan dalam hal kepekaan terhadap sesuatu yang sedang *booming*. Oleh karena itu, perancangan kali ini mengajak *dancer* dengan harapan bahwa mereka dapat menjadi salah satu pelopor yang dapat menyebarkan inspirasi terkait pengurangan sampah plastik melalui *experimental fashion* dalam perancangan ini. Proses penyebaran inspirasi ini dapat dilakukan melalui *perform* yang akan dilakukan *dancer* dengan menggunakan kostum *dance* sebagai hasil perancangan, dimana ada banyak penonton yang melihatnya. Tak hanya itu, hasil *perform* tentunya memiliki kemungkinan untuk diunggah di media sosial (Instagram dan Youtube) setiap *dancer* sebagai portofolio mereka yang tentunya akan dilihat oleh orang banyak.

How

Hal pertama yang akan dilakukan adalah dengan melakukan riset kepada *target audience* mengenai konsep *dance* dan kostum yang nyaman untuk digunakan. Riset mengenai konsep *dance* akan dilakukan dengan cara menentukan tema besar dan konsep alur cerita dari *dance* yang akan ditampilkan terlebih dahulu. Setelah itu, akan ditentukan warna yang cocok digunakan untuk konsep tersebut. Ketika warna sudah selesai ditentukan, baru mulai ke tahap penentuan desain kostum yang disesuaikan dengan konsep dan gerakan *dance* yang ditampilkan agar kostum tersebut dapat menjadi nyaman digunakan.

Setelah itu, akan diadakan pengumpulan sampah yang dilakukan oleh *target audience*, dimana sampah yang dikumpulkan akan di spesifikasi lagi secara detail (sesuai dengan spesifikasi sampah plastik dari tim WARP Surabaya). Secara bersamaan, akan dilakukan

pembuatan desain kostum sesuai dengan hasil riset dari *target audience*. Hal ini bertujuan untuk menarik minat dari *target audience* yang diharapkan akan membuat mereka semakin gencar dalam melakukan pengumpulan sampah plastik. Pengumpulan sampah plastik ini akan terus dilakukan guna kebutuhan kostum-kostum selanjutnya.

Dalam proses pembuatan desain kostum, komunitas WARP akan membantu dalam proses produksi yang berkaitan dengan pendauran ulang sampah plastik. Proses ini akan dilakukan dengan memberikan *briefing* desain kostum yang diinginkan terlebih dahulu. Setelah itu akan dilakukan proses uji coba pembuatan daur ulang sampah plastik sesuai yang dibutuhkan. Hal ini akan bersifat *trial and error*, dimana nanti ada ada pertimbangan mengenai sampah plastik yang layak dijadikan bahan untuk kostum *dance* (dari sisi tingkat kenyamanan, tingkat kerapian, kesesuaian warna, dll). Setelah proses uji coba selesai, baru hasil karya daur ulang tadi disatukan dengan beberapa bahan kain hingga menjadi sebuah kostum yang lengkap. Ketika kostum selesai diproduksi, proses *fitting* akan dilakukan pada setiap *dancer* yang akan menggunakannya. Proses terakhir adalah penyelesaian akhir dari kostum *dance* (apabila ada perubahan kecil yang terjadi ketika proses *fitting* dilakukan).

Konsep Kreatif

Konsep *dance* yang diangkat adalah mengenai respon dari HBS yang mengajak *indie artists* (seseorang yang belum terikat dengan label tertentu, seperti HBS sendiri) lainnya agar bersikap tegas sehingga tidak mudah dikontrol oleh orang sekitarnya dalam berkarya. Mengikuti dari konsep *dance* yang dihasilkan oleh HBS, tentu konsep kreatif dari kostum akan disesuaikan. Sebagai konsep kreatif dari kostum *dance* yang akan dirancang, tema yang diangkat berhubungan dengan sikap “mendobrak”. Kata “mendobrak” yang dimaksud adalah sikap memiliki pendirian yang harus dimiliki oleh setiap *indie artists* sehingga mereka memiliki acuan dalam memutuskan sesuatu. Pendirian yang dimiliki dapat berupa menunjukkan ciri khas dan jati diri mereka sebenarnya. Dengan adanya sikap “mendobrak” ini, diharapkan *indie artists* dapat menolak segala hal yang dapat mengubah pendiriannya dengan tegas. Dengan begitu, mereka tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain yang dapat menyebabkan mereka akan kehilangan jati dirinya secara perlahan.

Oleh karena itu, pada perancangan *experimental fashion* ini, muncul koleksi yang bernama *Reaction*. *Reaction* sendiri merupakan koleksi yang menggambarkan reaksi dari *dancer* (HBS) terhadap isu-isu sosial yang sedang terjadi (dalam hal ini mengenai pendirian dari *indie artists*). Dalam perancangannya, setiap *dancer* akan memiliki *style* baju yang berbeda-beda, bergantung dari karakteristik

yang dimiliki oleh mereka. Misalnya saja *dancer A* memiliki karakteristik yang feminin sedangkan *dancer B* memiliki karakteristik yang maskulin. Namun, pada dasarnya setiap kostum yang dikenakan akan tetap mengacu pada tema “mendobrak”.

Tujuan Kreatif

Dikarenakan perancangan akan berupa *experimental fashion* dengan menggunakan beberapa sampah plastik, maka tujuan kreatif dari perancangan ini adalah mengaplikasikan teknik daur ulang sampah plastik dalam bidang *fashion*. Teknik daur ulang sampah plastik ini akan digabung dengan beberapa bahan kain melalui teknik *fabric collages*. Di sisi lain, perancangan ini juga bertujuan untuk membantu memenuhi kebutuhan *dancer* dalam hal kostum untuk *perform*. Hal ini dikarenakan sebagai seorang *dancer*, tentu akan ada banyak konsep yang ditampilkan dimana mereka juga membutuhkan kostum yang berbeda-beda sesuai dengan konsep yang ada.

Strategi Kreatif

Perancangan ini memiliki *target audience* berupa *dancer* dari HeavyBUCKStylez (HBS) yang berdomisili di Surabaya. *Dancer* beranggotakan 5 orang yang terdiri dari 3 orang perempuan dan 2 laki-laki, dengan usia antara 18 hingga 28 tahun. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, mereka memiliki kebutuhan berupa kostum yang sesuai dengan konsep yang akan ditampilkan. Dalam perancangan ini, konsep yang akan ditampilkan akan bertema “mendobrak”, yang ingin menyampaikan pesan betapa pentingnya memiliki pendirian sebagai *indie artists*. Untuk mendukung tema “mendobrak”, kostum yang dibuat akan memiliki model yang berbeda, untuk menunjukkan karakteristik dari setiap *dancer* yang memakainya.

Konsep Desain

Kostum *dance* memiliki desain yang berbeda-beda karena disesuaikan dengan karakteristik pemakainya, yang dijabarkan sebagai berikut :

Wynne

Memiliki sifat ambisius dan selalu memegang komitmennya dalam melakukan sesuatu sesuai *planning*.

Bon

Memiliki sifat yang *friendly* karena kepeduliannya terhadap orang-orang di sekitarnya. Selain itu, Bon juga dikenal sebagai orang yang sangat feminin.

Gebe

Dikenal sebagai orang yang fun dan suka bereksplorasi, dilihat dari usahanya dalam mempelajari hal-hal baru. Ia juga dikenal sebagai orang yang ramah dan ceria.

Lim

Memiliki sifat *thinker* karena selalu memikirkan segala hal sebelum bertindak. Selain itu juga merupakan orang yang bijaksana dalam berpendapat.

Yoshi

Memiliki kegemaran terhadap dunia KPop. Selain itu, dikenal juga sebagai orang yang *detail* dan rapi. Yoshi juga memiliki sifat berani dan serius ketika melakukan *dance*.

Nama Koleksi

Nama koleksi yang ditetapkan untuk kostum *dance* kali ini adalah *Reaction*, yang diambil dari 2 kata dalam bahasa Inggris, *recycle* dan *action*. Arti kata dari *recycle* sendiri adalah proses daur ulang, dari barang yang tidak memiliki nilai menjadi bernilai. Dalam hal ini, *recycle* yang dimaksud adalah proses pendauran ulang sampah plastik. Sedangkan arti kata *action* adalah sebuah gerakan atau tindakan yang dilakukan seseorang. Kata *action* terpilih sebagai representasi dalam partisipasi para *dancer* ketika mengumpulkan sampah plastik sebagai bahan kostum *dance*. Dari dua kata tersebut dilakukan penggabungan dengan penambahan huruf “re” dari *recycle* pada kata *action* sehingga membentuk kata baru, yakni *Reaction*. *Reaction* sendiri memiliki arti respon seseorang terhadap sesuatu. Kata ini mengacu pada dua hal, pertama adalah mengenai respon nyata melalui *experimental fashion* sebagai partisipasi pengurangan sampah plastik. Kedua adalah sebagai respon nyata HBS untuk mengatasi kondisi yang sedang terjadi di dunia KPop.

Warna



Sumber: Sumber: Exeter, K. (n.d.). *The Ideal Conditions for Painting*. Retrieved April 1, 2020, from <https://id.pinterest.com/pin/418905202843338824/>

Gambar 1. Warna perancangan Reaction

Warna-warna yang digunakan merupakan warna yang cenderung mencolok dan kuat, meski ada sentuhan terang pada warna kuning. Warna hitam melambangkan kekuatan, kekuasaan, martabat, keseriusan, dan sifat elegan. Hal ini digunakan untuk menunjukkan bahwa *indie artists* memiliki kekuatan penuh terhadap segala keputusan hidupnya. Warna ungu melambangkan sifat kebijaksanaan dan menunjukkan sifat berintegritas. Warna ini ditujukan agar *indie artists* memiliki sikap bijaksana dalam memilih keputusan untuk mencapai pendiriannya. Sedangkan warna merah melambangkan kekuatan, semangat, dan keberanian. Pemilihan warna ini berguna untuk menunjukkan keberanian dalam pemilihan keputusan yang diambil oleh *indie artists*. Warna oranye menggambarkan sikap optimis, mudah bersosialisasi, dan percaya diri. Warna ini digunakan sebagai penunjuk bahwa dengan adanya pendirian akan memudahkan seseorang untuk bersosialisasi. Warna kuning menggambarkan optimisme dan cahaya, yang menunjukkan keyakinan dan pendirian dari *indie artists* yang selalu tampak dalam diri mereka. Adapula warna pink yang digunakan untuk melambangkan sifat lemah lembut dan peduli. Warna ini untuk menampilkan kepedulian *indie artists* terhadap masa depan mereka, yakni dengan adanya sebuah pendirian yang dibangunnya.

Style



Sumber: Yusron, A.A. (2020). *ITZY Jadi Diri Sendiri Lewat "WANNABE"*. Retrieved March 27, 2020, from <https://hot.detik.com/kpop/d-4931550/itzy-jadi-diri-sendiri-lewat-wannabe>; *MAMAMOO-HIP-Japanese Version*. (2020). Retrieved March 27, 2020, from <https://k-lyrics4u.blogspot.com/2020/03/mamamoo-hip-japanese-ver-lyrics.html>

Gambar 2. Girlband ITZY (kiri) dan Mamamoo (kanan)

Guna mendukung konsep *dance* dan warna yang diinginkan, perancangan ini akan menggunakan sentuhan *street style*. Agar tetap terlihat bahwa *dance* yang ditampilkan bertema dunia KPop, tentu *style* khas dari Kpop akan muncul dalam perancangan ini. *Mood* yang ingin didapat dari *style* perancangan *Reaction* sendiri akan terlihat seperti *girlband* ITZY dan Mamamoo.

Proses Perancangan

Logo



Gambar 3. Logotype Reaction



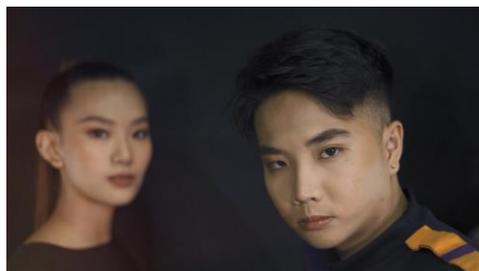
Gambar 4. Mood board Reaction



Gambar 5. Desain kostum koleksi Reaction



Gambar 6. Foto koleksi Reaction



Gambar 7. Video koleksi Reaction



Gambar 8. Video dance koleksi Reaction

Kesimpulan

Banyaknya sampah plastik di Indonesia masih menjadi permasalahan yang belum terselesaikan hingga kini, khususnya di kota Surabaya. Meski pemerintah sudah

mengeluarkan beberapa upaya untuk menanganinya, kurangnya partisipasi dari masyarakat menjadi faktor penghambat berkurangnya sampah plastik di Surabaya. Hal ini juga ditambah dengan kurangnya bukti nyata dari *recycle* yang sudah dilakukan. Dilihat dari sisi komunitas daur ulang plastik, hanya komunitas WARP dan Robries saja yang berhasil menunjukkan bukti nyata mereka ketika memproduksi barang *recycle*. Dilihat dari bidang *fashion* sendiri, masih belum ada upaya untuk melakukan *recycle* dalam jangka waktu yang panjang. Selama ini, pakaian yang terbuat dari sampah plastik hanya berfungsi sebagai kostum festival saja, yang kemudian dibongkar untuk dibuang ke tempat sampah lagi karena tidak memungkinkan untuk menggunakannya di kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, muncul koleksi Reaction yang memanfaatkan *experimental fashion* dengan teknik *fabric collages*, dimana ada penggabungan antara bahan kain dan sampah plastik yang sudah didaur ulang sehingga menjadi kostum *dance*. Koleksi Reaction merupakan bukti nyata partisipasi dari anak muda terhadap kondisi sosial yang ada, yakni mengenai permasalahan sampah plastik yang ada di Surabaya. Bukti nyata partisipasi dari anak muda terdapat pada proses pengumpulan sampah plastik dan ketika mereka memakai koleksi Reaction sendiri. Proses produksi dari koleksi Reaction mengajak komunitas WARP untuk berkolaborasi dalam hal mendaur ulang sampah plastik. Beruntungnya, komunitas WARP juga mendukung proses produksi koleksi Reaction ini sehingga koleksi ini dapat terwujud tepat waktu.

Selama proses produksi hingga proses pengambilan foto dan video, ada beberapa testimoni yang berasal dari *target audience* sendiri, yakni *dancer* dari HeavyBUCKStylez (HBS). Mereka mengaku cukup terkejut dan masih tidak menyangka bahwa bahan-bahan seperti kancing dan *gasper* yang ada pada kostumnya merupakan bahan yang berasal dari sampah plastik daur ulang. Selain itu, mereka juga mengatakan bahwa *mood* yang muncul pada kostum sudah menggambarkan dunia Kpop, apalagi didukung dengan *make up* dan *hair do* yang semakin menonjolkan *mood* Kpop. Adapun kendala yang terjadi adalah masalah ruangan studio *dance* dengan pencahayaan yang kurang. Namun, hal ini dapat diatasi oleh *fotographer* dan *videographer* dengan menggunakan lampu LED neon yang tidak digunakan sebagai properti. Kedua adalah permasalahan dalam mengumpulkan sampah plastik dari para *dancer* HBS yang terhalang karena adanya pandemi. Namun, hal ini masih dapat ditunda dikarenakan perancangan ini lebih berfokus pada terwujudnya koleksi Reaction, dimana koleksi ini menjadi inspirasi dan contoh nyata bahwa sebenarnya *experimental fashion* ini dapat pula dilakukan dengan menggunakan sampah plastik daur ulang.

Agar koleksi Reaction ini tidak berakhir seperti *recycle* di dunia *fashion* yang berfungsi sebagai kostum festival saja, dibuatlah kostum *dance* yang dapat digunakan sesuai kebutuhan. Selain itu, ditambahkan pula cara perawatan kostum yang diberikan pada setiap *dancer* agar koleksi Reaction memiliki daya tahan yang cukup lama. Dengan begitu, tujuan perancangan ini dapat tercapai dan diharapkan terus berlangsung kedepannya.

Daftar Pustaka

- Barnard, M. (2007). *Fashion as Communication*. New York : Routledge.
- Basriyanta. (2007). *Memanen Sampah*. Yogyakarta : Kanisius.
- Billy, A.T. (2019, May 14). *Pertumbuhan Industri Tekstil dan Pakaian Meroket di Awal Tahun 2019*. Retrieved January 29, 2020, from <https://www.tribunnews.com/bisnis/2019/05/14/pertumbuhan-industri-tekstil-dan-pakaian-meroket-di-awal-tahun-2019>
- Boulwood, A. & Hindle, S. (2018). *Culture, Costume and Dress : The Proceedings of the 1st International Conference*. Birmingham and Shanghai : Gold Word Publishing.
- Eichorn, R. (2003). *The Art of Fabric Collage*. United States of America : The Taunton Press.
- Haorrahman. (2018, March 25). *Sampah Plastik Menjadi Busana Beautiful Trash dalam Green and Recycle Fashion*. Retrieved February 1, 2020, from <https://surabaya.tribunnews.com/2018/03/25/sampah-plastik-menjadi-busana-beautiful-trash-dalam-green-and-recycle-fashion?page=all>
- Hill, T. (2003). *Reduce, Reuse, Recycle*. Perth : Ready-Ed Publications.
- Ibeng, P. (2020, January 5). *Pengertian Daur Ulang, Tujuan, Manfaat, Proses, dan Macamnya*. Retrieved January 29, 2020, from <https://pendidikan.co.id/pengertian-daur-ulang-tujuan-manfaat-proses-dan-macamnya/>
- Indonesia, K.P.R. (2019, May 6). *Industri Pakaian Jadi Catatkan Pertumbuhan Paling Tinggi*. Retrieved January 29, 2020, from <https://kemenperin.go.id/artikel/20641/Industri-Pakaian-Jadi-Catatkan-Pertumbuhan-Paling-Tinggi>
- Kawamura, Y. (2004). *Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies*. Oxford : Berg Publishers.

- KBBI. (2019). *Daur Ulang*. Retrieved January 29, 2020, from <https://kbbi.web.id/daur%20ulang>
- LaMorte, W.W. (2019, September 9). *Diffusion of Innovation Theory*. Retrieved February 4, 2020, from <http://sphweb.bumc.bu.edu/otlt/MPH-Modules/SB/BehavioralChangeTheories/BehavioralChangeTheories4.html>
- Melani, A. (2019, August 5). *Jurus Risma Kurangi Sampah Plastik di Surabaya*. Retrieved February 1, 2020, from <https://surabaya.liputan6.com/read/4030396/jurus-risma-kurangi-sampah-plastik-di-surabaya>
- Pucchi, R. (2017, Juny 14). *Fashion vs. Style-Which Would You Choose*. Retrieved March 1, 2020, from <https://medium.com/thrive-global/fashion-vs-style-which-would-you-choose-9ffa9ee2da2c>
- Puspita, S. (2018, August 19). *Indonesia Penyumbang Sampah Plastik Terbesar Kedua di Dunia*. Retrieved January 29, 2020, from <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/08/19/21151811/indonesia-penyumbang-sampah-plastik-terbesar-kedua-di-dunia>
- Sambogo, A. (2019, August 14). *Tiap Hari Ada 1.600 Ton Sampah Plastik di Surabaya*. Retrieved January 29, 2020, from <https://www.ngopibareng.id/timeline/pelarangan-kantong-plastik-pemkot-ayo-ubah-kebiasaan-2004954>
- Sejati, K. (2009). *Pengolahan Sampah Terpadu*. Yogyakarta : Kanisius.
- Walker, K. (2007). *Recycle, Reduce, Reuse, Rethink*. Australia : Macmillan Library.
- Yohanes, E. (2019, August 12). *Cara Kota Surabaya Mengolah Sampah*. Retrieved February 1, 2020, from <https://www.merdeka.com/jakarta/mencontoh-kota-surabaya-mengolah-sampah.html>