

BAJAK LAUT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN BUSANA

KASUAL



PENCIPTAAN

Oleh:

Gitty Febrianti

NIM 1111622022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

BAJAK LAUT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN BUSANA

KASUAL



PENCIPTAAN

Oleh:

Gitty Febrianti

NIM 1111622022

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

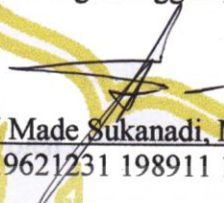
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

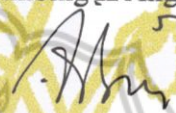
ii

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:
BAJAK LAUT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI BUSANA KASUAL diajukan
oleh Gitty Febrianti, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas
Akhir pada Tanggal 12 Januari 2016

Pembimbing I/Anggota,


Drs. I Made Sukanadi, M.Hum
NIP 19621231 198911 1 001

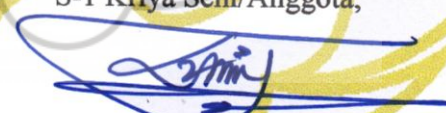
Pembimbing II/Anggota,


Dra. Diandjang Purwo Sedjati, M.Hum
NIP 19600218 198601 2 001

Cognate/Anggota,


Dr. Yulriawan, M.Hum
NIP 19620729 199002 1 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/Anggota,


Arif Suharson, M.Sn
NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002



...

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 12 Januari 2016

Gitty Febrianti

“Pirate isn’t all about crime”



untuk :

Papa dan Mama

Acik

Kak Opie

Bang Nanang

dan

Orang-Orang yang Aku Sayangi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas ridho dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Adapun judul tugas akhir penciptaan yang ini adalah “BAJAK LAUT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI BUSANA KASUAL”. Maksud dan tujuan dari penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Studi Strata I pada Jurusan Kriya Tekstil di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sebagai bahan penulisan laporan, penulis mengambil bahan berdasarkan hasil observasi dan beberapa sumber literatur serta pengalaman penulis dalam penciptaan karya yang pernah dibuat sebelumnya

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Arif Suharson, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya
4. Bapak Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., dosen pembimbing I
5. Ibu Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., sebagai dosen pembimbing II.
6. Seluruh staf pengajar Jurusan Kriya Seni, Istitut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membimbing dn memberikan materi perkuliahan kepada penulis.

7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu selama ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan ini dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 januari 2016

Gitty Febrianti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABLE.....	xiv
INTISARI (ABSTRAK)	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5

BAB II KONSEP PENCIPTAAN

A. Sumber penciptaan	10
B. Landasan Teori	16

BAB III PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan	21
B. Analisis Data	28
C. Rancangan Karya	30
D. Proses Perwujudan	56
1. Bahan dan Alat.....	56
2. Teknik Pengerjaan	57
3. Tahap Perwujudan	60
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	66

BAB IV TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Karya Umum	75
B. Tinjauan Karya khusus	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	96

DAFTAR PUSTAKA	97
-----------------------------	----

WEBTOGRAFI	99
-------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Edward Tech, bajak laut dengan julukan Blackbeard,	7
Gambar 2. Bartholomew Robert	7
Gambar 3. Ann Bonny dan Marry Read, bajak laut wanita	8
Gambar 4. Contoh busana kasual pada wanita	10
Gambar 5. busana kasual pada pria	10
Gambar 6. Will Turner di <i>Pirates of the Caribbean</i>	17
Gambar 7. Elisabeth Swann di <i>Pirates of the Caribbean</i>	17
Gambar 8. Jack Sparrow dan Angelica di <i>Pirates of the Caribbean</i>	18
Gambar 9. Jean Paul Gaultier <i>ready to wear spring/summer colection 2008</i>	19
Gambar 10. Jean Paul Gaultier <i>ready to wear spring/summer colection 2008</i>	19
Gambar 11. Busana Wanita Bajak Laut <i>Steampunk</i> , 2014	20
Gambar 12. Busana Pria Bajak Laut <i>Steampunk</i> , 2013	21
Gambar 13. <i>Harem pants</i> , busana kasual yang nyaman dan menarik	21
Gambar 14. Busana kasual yang terkesan feminim	22
Gambar 15. Busana kasual untuk musim dingin.....	22
Gambar 16. Sketsa Alternatif 1	25
Gambar 17. Sketsa Alternatif 2	26
Gambar 18. Sketsa Alternatif 3.....	27
Gambar 19. Rancangan karya 1	28
Gambar 20. Pecah pola karya 1.....	29
Gambar 21. Tie dye untuk karya 1	30

Gambar 22 . Motif payet untuk karya 1	30
Gambar 23. Rancangan karya 2	32
Gambar 24. Pecah pola karya 2.....	33
Gambar 25. Tie dye untuk karya 2.....	34
Gambar 26. Motif bordir karya 2	34
Gambar 27. Rancangan karya 3	36
Gambar 28. Pecah pola karya 3.....	37
Gambar 29. Tie dye untuk karya 3.....	38
Gambar 30. Motif payet karya 3	38
Gambar 31. Motif bordir karya 3	38
Gambar 32. Rancangan karya 4	40
Gambar 33. Pecah pola karya 4.....	41
Gambar 34. Batik untuk karya 4	42
Gambar 35. Motif payet karya 4	42
Gambar 36. Rancangan karya 5	44
Gambar 37. Pecah pola karya 5.....	45
Gambar 38. Tie dye karya 5.....	46
Gambar 39. Motif payet karya 5	46
Gambar 40. Rancangan karya 6	48
Gambar 41. Pecah pola karya 6.....	49
Gambar 42. Batik karya 6	50
Gambar 43. Motif payet 1 karya 6	50
Gambar 44. Motif payet 2 karya 6	50

Gambar 45. Rancangan karya 7	52
Gambar 46. Pecah pola karya 7.....	53
Gambar 47. Batik untuk karya 7	54
Gambar 48 . Rancangan karya 8	55
Gambar 49. Pecah pola karya 8.....	56
Gambar 50. Batik untuk karya 8	57
Gambar 51. Motif bordir karya 8	57
Gambar 52. Proses pencantingan	64
Gambar 53. Naphthol	65
Gambar 54. Pelarutan naphthol dan garamnya	65
Gambar 55. Pencelupan kain di larutan naphthol	66
Gambar 56. Pencelupain kain di larutan garam	66
Gambar 57. Kain dikeringkan	66
Gambar 58. Proses Pelorotan	67
Gambar 59. Proses pengepasan pola	67
Gambar 60. Proses penjahitan.....	68
Gambar 61. Teknik <i>macrame</i>	68
Gambar 62. <i>Lady on The Deck</i>	81
Gambar 63. <i>Capt</i>	83
Gambar 64. <i>Adorable Dora</i>	85
Gambar 65. <i>Venus</i>	87
Gambar 66. <i>Pirate's lady</i>	89
Gambar 67. <i>Dependable Woman</i>	91

Gambar 68. <i>Outstanding crew</i>	93
Gambar 69. <i>Fairy of the Sea</i>	95



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persetujuan karya 1	30
Tabel 2. Persetujuan karya 2	34
Tabel 3. Persetujuan karya 3	38
Tabel 4. Persetujuan karya 4	42
Tabel 5. Persetujuan karya 5	46
Tabel 6. Persetujuan karya 6	50
Tabel 7. Persetujuan karya 7	53
Tabel 8. Persetujuan karya 8	57
Tabel 9. Kalkulasi biaya karya 1	66
Tabel 10. Kalkulasi biaya karya 2	67
Tabel 11. Kalkulasi biaya karya 3	68
Tabel 12. Kalkulasi biaya karya 4	69
Tabel 13. Kalkulasi biaya karya 5	70
Tabel 14. Kalkulasi biaya karya 6	71
Tabel 15. Kalkulasi biaya karya 7	72
Tabel 16. Kalkulasi biaya karya 8	73
Tabel 17. Kalkulasi biaya karya keseluruhan	74

INTISARI

Penciptaan karya busana ini berawal dari ketertarikan pada film *Pirates of the Caribbean*. Film yang dinilai fenomenal ini menampilkan tokoh-tokoh bajak laut dengan busana yang unik. Film ini juga menjadi sumber inspirasi untuk desainer busana dunia, Jean Paul Gaultier. Ia bereksperimen dengan warna, bentuk, dan karakter pada koleksinya. Setelah melihat koleksinya, keinginan untuk menciptakan busana bertema bajak laut semakin menjadi dan diwujudkan dalam bentuk karya Tugas Akhir.

Pada proses penciptaannya, pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan studi pustaka dengan metode analisa data secara kualitatif. Metode pendekatan yang digunakan adalah teori ergonomi sebagai karya fungsional dan teori estetika sebagai karya seni, sedangkan metode penciptaannya menggunakan metode tiga tahap enam langkah dalam penciptaan karya oleh S.P. Gustami. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya adalah *tie dye*, batik, *macrame* dan teknik sulam payet.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya merupakan busana kasual yang nyaman, unik dan inovatif. Jenis-jenis busana yang dihasilkan adalah celana yang diubah kedalam bentuk rok, modifikasi harempants, ataupun rok yang dipadukan dengan blus berlengan lonceng lengkap dengan korset yang telah di ubah kedalam bentuk yang sederhana (beberapa dilengkapi dengan mantel). Dalam proses pembuatannya, banyak kendala yang dihadapi, kesalahan dalam teknik pengerjaan pun kerap terjadi. Walaupun jauh dari kata sempurna, karya busana ini mampu menghadirkan apa yang diimajinasikan pada dunia bajak laut.

Kata kunci : Bajak laut, Busana kasual

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Konsep Penciptaan

Pada tahun 2003, sebuah film seri layar lebar yang cukup fenomenal yaitu *Pirates of the Caribbean* di rilis. Berlatar di abad ke-18, film ini bercerita tentang kehidupan petualangan sekelompok bajak laut di perairan karibia. Adegan penuh aksi dan komedi yang disuguhkan membuat film ini semakin menarik dan layak ditonton. Kesuksesan film *Pirates of the Caribbean* berlanjut ke-4 sekuel selanjutnya. Tahun 2017 mendatang sekuel ke-4 film ini, *Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales* dikabarkan akan di rilis kembali.

Daya tarik film ini tidak hanya terletak pada ceritanya, tetapi juga pada busana dan aksesoris yang mereka gunakan. Mengingat mayoritas tokoh di film ini adalah orang Eropa, maka sebagian besar busana yang ditampilkan pada film ini adalah busana bergaya Eropa pada masa abad ke-18. Umumnya mereka mengenakan setelan blus atau kemeja dengan tangan lonceng. Beberapa dengan tambahan mantel agar lebih menyesuaikan dengan busana bajak laut. Aksesoris tambahan seperti manik-manik, koin dan sepatu *boots* juga menunjang pembentukan karakter yang unik.

Busana di film ini menginspirasi salah satu desainer pakaian ternama dunia, Jean Paul Gaultier untuk koleksi *ready to wear spring/summer* di tahun 2008. Koleksi yang ia keluarkan lebih eksperimental dengan warna yang lebih cerah dan rancangan yang lebih modern, tetapi tidak menghapus kesan liar dari bajak laut. Aksesoris ala Jack Sparrow, tokoh utama di film *Pirates of the Caribbean* semakin membentuk karakter dari rancangan Jean Paul Gaultier. Pembaruan yang dibuat Jean Paul Gaultier memunculkan ide-ide rancangan busana kasual. Tema bajak laut tetap menjadi patokan ide, tetapi dengan penambahan poin baru yaitu busana yang mudah dipadupadankan namun tetap terlihat unik. Unsur unik dimunculkan melalui sedikit sentuhan *steampunk fashion* pada detilnya.

Crossland (2015:7) menjelaskan bahwa,

Steampunk is a discussion pf the words “steam” and “punk”. The word “steam” in not a literal deskription. In fact, a lot of steampunk art doesnt even contain steam technology. Rather, “steam” refers to the era of steam tecnology-the 19th century. The word punk invoks the idea of rebellion (just as it does in music) againts the modern manufacturing aesthetics. However, it is up to each artist to determine the ratio of “steam” and “punk” in their work.

Steampunk adalah seni yang terinspirasi dari era mesin uap pertama kali di temukan, biasanya dipengaruhi oleh busana era Victoria. Sebagian karya *steampunk* bertema fantasi fiksi ilmiah dan bersifat futuristik. Namun hal ini terkait dengan seniman yang menciptakan karya untuk menentukan seperti apa *steampunk* yang dimaksud. Tetapi, ciri umum dari busana *steampunk* adalah korset, mantel, rok mengembang dengan detil mekanik.

Pada proses penciptaan karya Tugas Akhir, sentuhan *steampunk* diaplikasikan dalam bentuk-bentuk busana.

Baudrillard dalam Chaney (2011:104) berpendapat “tak ada lagi determenasi internal apa pun terhadap tanda-tanda *fashion*, karena mereka menjadi leluarsa untuk berubah (commute) dan bertukar susunan (permutate) tanpa batas”. Pernyataan ini menghadirkan inspirasi untuk bereksperimen dengan desain dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya. Seperti rancangan Jean Paul Gaultier, busana bajak laut tidak lagi menjadi busana kuno yang lusuh, dengan perkembangan *fashion* yang pesat busana bajak laut menjadi busana artistik dan elegan. Didukung dengan banyaknya pilihan bahan tekstil dan warna yang bisa digunakan, mode yang bersumber ide dari busana bajak laut menjadi pilihan yang menarik untuk digali.

Terbentuklah konsep desain dimana baju abad ke-18 tetap di pertahankan lewat lengan lonceng dan korset, namun membawa pembaruan seperti perombakan besar-besaran pada bawahan (khususnya desain untuk wanita) tanpa melupakan unsur kenyamanan. Bahan-bahan yang dipilih pun lebih beragam mulai dari katun dengan teknik batik dan *tie dye* hingga kain sintetis. Setiap helai busana yang dirancang memiliki nilai guna layaknya busana sehari-hari, jadi busana yang akan dibuat bisa dipadupadankan dengan mudah dan tetap memiliki sisi inovatif.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan busana kasual dengan ide bajak laut ?
2. Jenis busana kasual apa saja yang dapat diciptakan dari ide tersebut?
3. Bagaimana menciptakan busana yang menarik dan inovatif ?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan penciptaan karya :

- a. Untuk mengekspresikan imajinasi penulis tentang busana bajak laut.
- b. Untuk menambah luasnya sumber ide pada penciptaan *fashion*.
- c. Untuk mengaplikasikan konsep bajak laut pada busana kasual yang mudah dipadupadankan sebagai salah satu alternatif dalam berbusana.

2. Manfaat yang ingin dicapai :

- a. Memberi kontribusi pada perkembangan mode, khususnya dalam penciptaan tekstil yang bertemakan fenomena bajak laut.
- b. Memperluas ide penciptaan busana kasual khususnya pada tema bajak laut.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

Menurut KBBI (2008:952), metode adalah cara yang teratur berdasarkan pemikiran yang matang untuk mencapai maksud. Dalam penciptaan karya ini ada beberapa metode yang digunakan antara lain :

1. Metode pendekatan

Penciptaan karya seni memerlukan berbagai macam pendekatan yang diperlukan untuk menunjang munculnya ide karya kreatif. Dibawah ini adalah metode pendekatan yang dilakukan dalam proses penciptaan karya :

a. Pendekatan ergonomis

Setiap penciptaan busana fungsional haruslah memenuhi pakemnya sebagai benda yang dapat dikenakan dengan nyaman dan aman. Pheasant dalam Kusumawati (2009:8) berpendapat bahwa, “ergonomi adalah aplikasi informasi ilmiah mengenai manusia terhadap desain objek, sistem, lingkungan untuk penggunaan manusia”.

b. Pendekatan Estetis.

Pendekatan ini di aplikasikan berdasarkan kaidah-kaidah estetis yang kemudian divisualisasikan dalam karya seni. Negrin dalam Geczy (2012:43) menegaskan, *“Until recently, fashion has received very little, if any, attention from philosophers of aesthetics”* Estetiksa mengenai busana belum banyak dibahas

sehingga pengertian estetika masih berlandaskan pemaknaan estetika secara umum.

2. Metode Pengumpulan Data

Proses penciptaan karya tidak terlepas dari data relevan terkait dengan pokok permasalahan. Data yang di peroleh berupa data verbal maupun non verbal yang diperoleh dengan beberapa cara, antara lain:

a. Studi pustaka

Data diperoleh dari sumber literatur seperti buku, majalah, koran, kamus, ensiklopedia, jurnal maupun media elektronik (internet) terkait dengan pokok permasalahan.

b. Observasi

Data diperoleh secara langsung dari pengamatan terkait dengan busan-busana kasual yang sedang menjadi *trend* di masyarakat.

3. Metode Analisis Data

Guna menganalisis berbagai data yang bersumber dari media informasi, digunakan metode analitik dengan menganalisa dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul, baik berupa gambar, foto, maupun sumber tertulis. Data di analisa menggunakan metode kualitatif, menurut pendapat Hamidi (2004:16), analisa data dilakukan sejak awal tahap pengumpulan data yang terkait dengan pokok permasalahan

dengan cara “mengangsur dan menabung” informasi, mereduksi, mengelompokkan dan seterusnya sampai terakhir memberi interpretasi.

4. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya, metode penciptaan dibutuhkan untuk menciptakan karya sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Mengacu kepada pendapat Gustami (2004:31), terdapat 3 tahap penciptaan seni kriya yaitu :

a. Eksplorasi

Meliputi aktivitas penjelajahan mengenai sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.

b. Perancangan

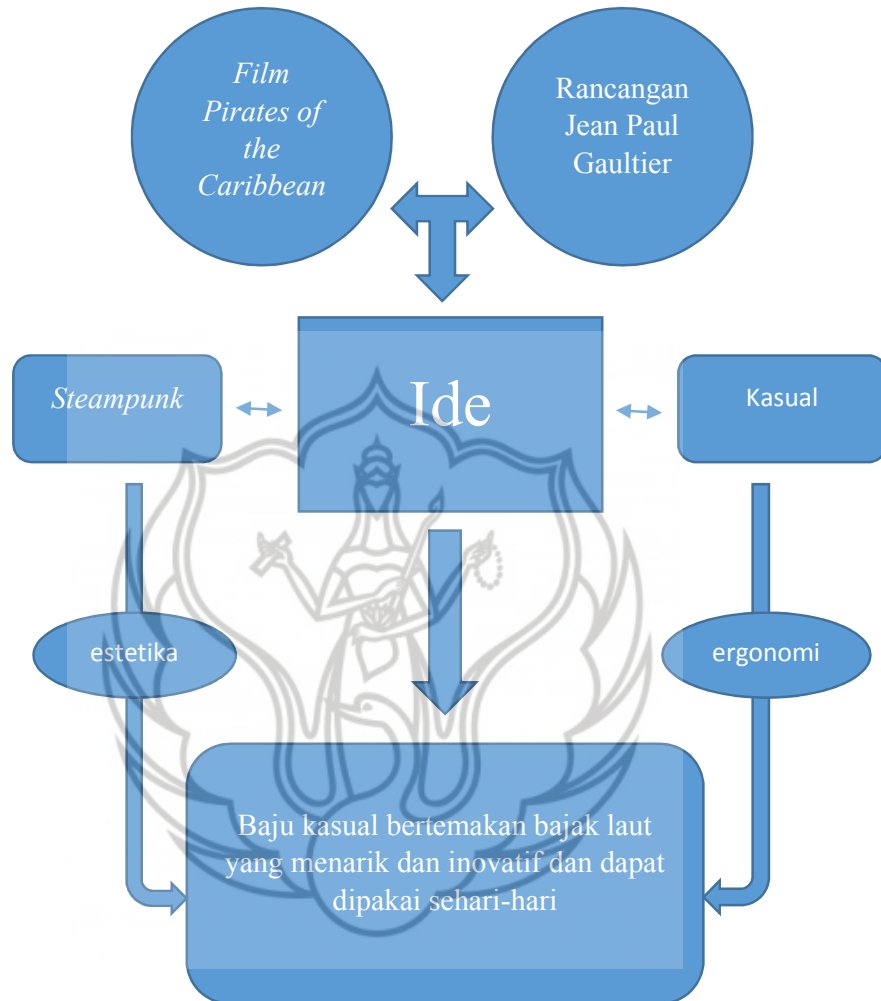
Dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka

bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya.

c. Perwujudan

Bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.





Bagan 1. Alur ide penciptaan