

**BAJAK LAUT SEBAGAI SUMBER INSPIRASI  
PENCIPTAAN BUSANA KASUAL**



**PUBLIKASI ILMIAH**

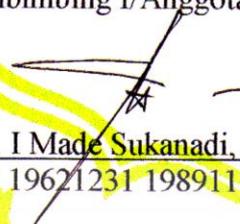
**Gitty Febrianti**

**NIM 1111622022**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2016**

Publikasi Ilmiah 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. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum  
NIP 19600218 198601 2 001

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

  
Arif Suharson, M.Sn.  
NIP 19750622 200312 1 003

## 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 harem pants, 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**

## ABSTRAK

The creation of the wears began from an attraction toward *Pirates of the Caribbean* film. The phenomenal movie showed characters of pirates with unique clothing. The film also became the inspiration of world renowned designers' clothing, Jean Paul Gaultier. He experimented with the color, form, and characteristic of pirates' world for his collection. After observing his collection, the desire to create clothing with pirates theme for the Final Project became very strong.

During the creation process, data collection was done through observation and literature research using qualitative data analysis method. The Final Project applied ergonomics theory as an approach to functional works and aesthetics theory as an approach to the works as arts. The creation implemented the three-phases-six-steps method by SP. Gustami. The techniques applied in creating the works were tie-dye, *batik*, *macramé*, and sequin embroidery technique.

The results were comfortable, unique, and innovative casual wears. The design of the works were pants deformed into skirts, modification of harem pants, and skirts coordinated with bell-shaped sleeve blouse and corsets in simple designs—some of them were matched with coats. There were many problems and mistakes of techniques application often faced during the creation process. Although the works were far from perfect, the clothes were able to present what was imagined in the world of pirates.

**Keywords:** Pirates, Casual wears

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang

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. Dengan adegan penuh aksi dan komedi membuat film ini semakin menarik dan layak ditonton. 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 di tampilkan 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 unsur *steampunk fashion* pada bentuk-bentuk busana. Crossland (2015:7) menjelaskan bahwa,

*Steampunk is a discussion of the words "steam" and "punk". The word "steam" is not a literal description. In fact, a lot of steampunk art does not even contain steam technology. Rather, "steam" refers to the era of steam technology-the 19th century. The word punk invokes the idea of rebellion (just as it does in music) against 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 determinasi internal apa pun terhadap tanda-tanda *fashion*, karena mereka menjadi leluasa 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.

## 2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

### a. 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 ?

### b. Tujuan penciptaan karya :

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

## 3. Teori dan Metode Penciptaan

### a. 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 :

#### 1) Pendekatan ergonomis

Setiap penciptaan busana fungsional haruslah memenuhi pakemnya sebagai benda yang dapat dikenakan dengan nyaman dan aman. Sanders dalam Wignjosoebroto (2000) menyebutkan bahwa,

Pertimbangan ergonomis dalam proses perancangan produk yang paling tampak nyata aplikasinya adalah melalui pemanfaatan data antropometri (ukuran tubuh) guna menetapkan dimensi ukuran geometris dari produk dan juga bentuk-bentuk tertentu dari produk yang disesuaikan dengan ukuran maupun bentuk (feature) tubuh manusia pemakainya. Data antropometri yang menyajikan informasi mengenai ukuran maupun bentuk dari berbagai anggota tubuh manusia --- yang dibedakan

berdasarkan usia, jenis kelamin, suku-bangsa (etnis), posisi tubuh pada saat bekerja, dan sebagainya --- serta diklasifikasikan dalam segmen populasi pemakai (presentile) perlu diakomodasikan dalam penetapan dimensi ukuran produk yang akan dirancang guna menghasilkan kualitas rancangan yang “*tailor made*” dan memenuhi persyaratan “*fitnes for use*”

## 2) Pendekatan Estetis.

Pendekatan ini di aplikasikan berdasarkan kaidah-kaidah estetis yang kemudian divisualisasikan dalam karya seni. Pandangan bahwa estetika hanya mengkaji segala sesuatu yang indah (cantik dan gaya seni) telah lama dikoreksi, karena terdapat kecenderungan karya-karya seni modern tidak lagi menawarkan kecantikan seperti zaman Romantik dan Klasik, tetapi lebih pada makna dan aksi mental (Sachari, 2002:3).

Menurut Parker dalam Sutrisno (2005:218), 6 asas bentuk estetis adalah :

- i) **Asas Keutuhan**  
Setiap unsur di dalam satu karya seni bersifat cukup diri, tidak lebih atau kurang, melainkan pas sehingga secara keseluruhan serasi dan utuh.
- ii) **Asas Tema**  
Prinsip ini terkait dengan karakter dominan dalam karya seni, terdapat satu atau lebih ide atau pola garis, bentuk (shape), warna yang bersifat sentral dimana ciri khas dari keseluruhan karya dipusatkan.
- iii) **Asas Variasi Tematik**  
Terdapat tema induk dimana seluruh pola, garis, bentuk, dan warna mengabdikan diri tetapi juga terdapat juga perbedaan-perbedaan.
- iv) **Asas Keseimbangan**  
Keseimbangan adalah kesamaan dari elemen-elemen yang bertentangan atau kontras. Walaupun saling bertentangan, sesungguhnya elemen-elemen tersebut memerlukan satu sama lain sehingga bersama-sama menciptakan keutuhan.
- v) **Asas Perkembangan**  
Keutuhan dari suatu proses ketika bagian yang lebih awal menentukan bagian-bagian berikutnya dan secara bersama-sama menciptakan arti keseluruhan.
- vi) **Asas Tata Jenjang**  
Kadang dalam karya seni terdapat suatu unsur yang memegang kedudukan sentral. Unsur ini selalu menambahkan tema secara tegas dan memiliki arti yang lebih daripada elemen-elemen lain, misalnya wajah pada sebuah potret.

b. Metode Pengumpulan

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:

1) Studi pustaka

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

2) Observasi

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

c. 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, mengelompokan dan seterusnya sampai terakhir memberi interpretasi.

d. 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 :

1) 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 hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.

2) 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.

3) Perwujudan

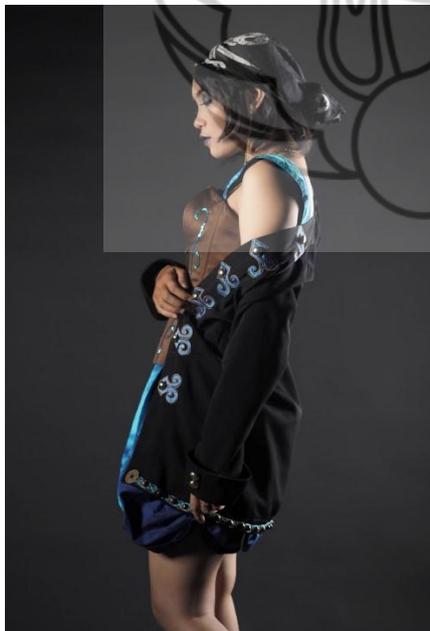
Bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

## B. Hasil dan Pembahasan



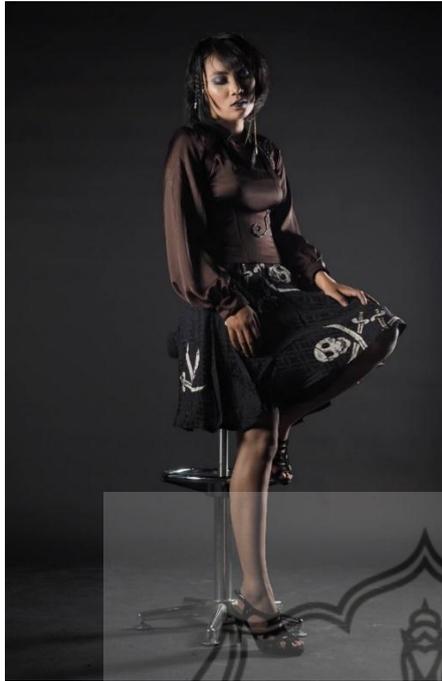
Gambar 62. *Lady on the deck*  
(Foto: Rio Garcia, 2016)

Nama karya : ***Lady on the Deck***  
Bahan : Kain selendang, sifon, primisima, velvet, payet dan tali kulit.  
Teknik : Tie dye, *macrame*, payet  
Pewarna : Napthol  
Ukuran : M  
Fotografer : Rio Garcia  
Tahun : 2015



Gambar 64. *Adorable dora*  
(Foto: Rio Garcia, 2016)

Nama karya : ***Adorable Dora***  
Bahan : Primisima, kain valentino, kain velvet, tali kulit,  
Teknik : Tie dye, *macrame*, payet  
Pewarna : Napthol  
Ukuran : M  
Fotografer : Rio Garcia  
Tahun : 2015



Gambar 65. *Venus*  
(Foto: Rio Garcia, 2016)

Judul	: <i>Venus</i>
Bahan	: Sifon, velvet, viscos, satin, payet dan tali nilon
Teknik	: Batik, macrame, dan payet
Pewarna	: Naphthol
Ukuran	: M
Fotografer	: Rio Garcia
Tahun	: 2015

## Deskripsi

### 1. Lady On The Deck

Busana ini terdiri dari atasan bergaris leher model kimono dengan lengan sepanjang siku dan bawahan modifikasi dari *harem pants* ke dalam bentuk rok. Bahan yang digunakan pada atasan adalah kain selendang dengan tekstur berlubang seperti kain tile dan brokat. Bagian bawah busana yakni harem pants berbahan katun primisima yang di warna dengan teknik *tie dye*. Pada bagian perut terdapat korset dengan hiasan payet yang mewakili gaya busana Eropa pada masa lalu, korset yang ditampilkan sudah diubah kedalam bentuk obi agar tidak terlalu menonjol dan mengalahkan atasan busana pada desain. Baju ini menggabungkan warna hitam pada bagian atas dan coklat pada bagian bawah.

Karya ini terinspirasi dari sifat wanita bajak laut yang tangguh, pemberani, misterius dan berjiwa petualang. Sifat-sifat ini diwujudkan kedalam bentuk atasan yang tidak biasa pada dunia bajak laut. Sebagai wanita petualang, kenyamanan dalam bergerak adalah hal utama. Ini diwujudkan kedalam harem pants yang nyaman. Bentuk harem pants yang seperti rok juga mempertahankan sisi feminim dari bajak laut wanita.

Pada aplikasinya sebagai busana kasual, atasan busana dapat dijadikan kardigan yang dipadukan dengan *tanktop*. Busana ini juga bisa dipadukan dengan celana panjang jeans ataupun rok untuk kegiatan-kegiatan diluar rumah. Harem pants pada bagian bawah.

## 2. Adorable Dora

Busana ini terdiri dari mantel panjang berwarna hitam dengan aksesoris bordir pada bagian depan dan macrame pada bagian bawah. Bagian dalamnya berupa *dress* dengan bahan katun primisima berwarna biru selutut, bermodel *baby doll* dan diwarnai dengan teknik *tie dye*. Busana ini juga dilengkapi dengan korset coklat yang dihiasi payet berwarna biru dan aksesoris rantai pada bagian depannya. Korset ini dipasang sebagai luaran *dress*.

Karya ini berkonsep *girly* tetapi tetap mempertahankan kesan bajak laut. Konsep *girly* adalah konsep dimana kata *girl* yang berarti anak perempuan menjadi patokan, maksudnya busana ini tidak menampilkan kesan dewasa melainkan kekanak-kanakan. Kesan *girly* ditampilkan lewat *dress* selutut yang sedikit mengembang pada bagian bawahnya dan pemilihan warna cerah seperti biru langit, sedangkan kesan tangguh dari seorang bajak laut ditampilkan lewat bentuk mantel yang lurus serta korset yang menegaskan tampilan busana Eropa di abad 18.

Pada aplikasinya sebagai busana kasual, mantel dapat digunakan dipakai layaknya jaket pada umumnya. Mantel juga bisa dipadukan dengan *dress* seperti pada gambar 14. Pada bagian *dress* dapat dipadukan dengan kaos pada bagian atas busana maupun kardigan untuk acara santai. *Dress* juga dapat dipakai langsung tanpa tambahan busana lain. Korset dapat dipadukan dengan celana panjang atau pendek atau dengan tambahan kardigan agar tidak terlalu terbuka di bagian pundak.

## 3. Venus

Busana ini terdiri dari blus dengan lengan lonceng berwarna coklat dan hitam. Blus juga dilengkapi dengan korset berhias payet coklat, korset ini di pakai di bawah dada dan ditali ke belakang leher. Bagian atas busana dibuat dengan bahan kain Sifon pada blus dan kain velvet pada korset. Pada bagian bawahnya terdapat rok berwarna hitam dengan motif jolly roger berbahan kain viscos yang di proses dengan teknik batik. Rok dibuat dengan bahan viscos sebagai luaran dan satin pasir di bagian dalamnya. Satin pasir yang lebih berat dan luwes ditambahkan untuk membentuk jatuhnya rok terlihat lebih alami, karena kain viskos bersifat ringan dan kaku.

Konsep karya venus terinspirasi dari sisi feminim yang pasti dimiliki semua wanita, tak terkecuali wanita bajak laut. Sisi feminim dimunculkan lewat pemilihan bahan pembuatan blus, yaitu satin. Satin dinilai memiliki kesan yang luwes dan jatuh saat dipakai. Selain itu, menampilkan sisi feminim, karya ini juga menampilkan sisi misterius dari bajak laut, hal ini di tampilkan dengan pemilihan warna-warna gelap.

Pada aplikasinya sebagai busana kasual, blus dapat padukan dengan celana panjang, celana pendek, maupun rok. Bagian korset dapat dipadukan dengan kaos untuk menambah kesan unik pada gaya berbusana. Bawahan rok bisa dipadukan dengan berbagai macam jenis atasan seperti kemeja ataupun kaos. Keseluruhan karya venus dapat menjadi alternatif yang unik dalam berbusana.

### C. Kesimpulan

*Pirate isn't all about crime.* Seperti moto untuk tugas akhir ini, bajak laut tidak melulu tentang kejahatan. Bila dilihat dari sisi busana, bajak laut sangat menarik untuk di gali menjadi busana yang unik. Pemilihan warna sangat berpengaruh untuk menghilangkan kesan kumuh dari bajak laut, walaupun sebagian besar karya menggunakan warna gelap tetapi juga terselip warna cerah sebagai *point of interest*. Bentuk-bentuk dasar busana bajak laut juga diubah kedalam bentuk baru yang lebih nyaman dipakai. Bawahan seperti celana panjang diubah kedalam bentuk yang lebih kasual dan beberapa rok diubah menjadi bentuk celana untuk memenuhi sifat ergonomis dari busana. Mengingat busana ini dirancang untuk mudah dipadupadankan dan nyaman dikenakan sehari-hari.

Karya yang diciptakan pada tugas akhir ini adalah imajinasi dari dunia bajak laut yang diterapkan ke ranah mode. Banyak sisi bajak laut yang tidak di angkat dalam karya tugas akhir ini, busana yang di tampilkan juga tidak rumit. Kekurangan itu dikarnakan tujuan penciptaan tugas akhir ini adalah merancang busana kasual yang bertema bajak laut. *Output* dari karya-karya ini diharapkan menjadi busana yang nyaman digunakan sehari-hari.

Teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan karya adalah *tie dye*, batik, *macrame* dan payet. Batik yang digunakan adalah batik dengan motif *jolly roger*, bendera dari kelompok bajak laut. Salain itu batik dengan motif stir nahkoda juga digunakan dalam salah satu karya. *Tie dye* yang digunakan adalah dengan cara ikat sehingga menghasilkan corak bulat seperti stir nahkoda. Pada hiasan menggunakan teknik *macrame* dan payet untuk menambah keunikan pada busana.

Pada prosesnya pun ditemui banyak kendala, terutama dalam hal pengaturan waktu yang tidak tepat. Kendala lainnya adalah cuaca yang tidak menentu pada waktu proses pembuatan karya yang menyebabkan tubuh tidak fit dan memperlamabat proses perwujudan. Kendati banyak masalah yang di sebabkan oleh pembuatan karya ini, semoga karya ini bisa bermanfaat bagi orang banyak, khususnya orang-orang yang menyukai busana sederhana dan nyaman.

## Daftar Pustaka

- Crossland, Samantha. (2015), *Steampunk & Cosplay Fashion Design & Illustration*. Quarto Publishing Group USA, China.
- Gustami, S.P.(2004), *Proses Penciptaan Karya Seni Kriya: Untaian Metodologis, Program Penciptaan Seni Paskasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Hamidi. (2004), *Metode Penelitian Kualitatif, Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang, Malang*
- Sachari. (2002), *Estetika, Penerbit ITB, Bandung*
- Sustrisno, Mudji. (2005), *Teks-Teks Kunci Estetika : Filsafat Seni, Galangpress, Yogyakarta*.
- Wignjosoebroto, Sritomo. (2000), “Evaluasi Ergonomis dalam Proses Perancangan Produk” dalam *Seminar Nasional Ergonomi 2000 yang diselenggarakan oleh Laboratorium Ergonomi & Perancangan Sistem Kerja Jurusan Teknik Industri FTI-ITS, Surabaya*.

