

**BROKEN HOME SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN PUNK FASHION****Selsa Nabila Putri, Fendi Nofrian**

Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Sumatera Barat,

Artikel info	ABSTRAK
<p><b>Corresponding Author:</b></p> <p>Selsa Nabila Putri Selsanabila02@gmail.com Institut Seni Indonesia Padang Panjang</p>	<p>Penciptaan karya tugas akhir yang berjudul “Broken Home sebagai Sumber Ide Penciptaan Punk fashion” merupakan bentuk dari perwujudan busana yang terinspirasi dari broken home sebagai simbol perasaan kehilangan, kekacauan, dan pencarian jati diri. Kondisi keluarga yang retak seringkali meninggalkan luka emosional yang mendalam, dan hal tersebut diterjemahkan ke dalam gaya punk sebuah bentuk ekspresi diri yang kuat, penuh perlawanan, dan tidak konvensional. Dalam perancangan busana, digunakan elemen visual khas punk seperti rantai logam dan peniti yang tidak hanya berfungsi sebagai aksesoris dekoratif, tetapi juga sebagai simbol luka, perlawanan, dan ketegaran. Warna-warna gelap, potongan tidak simetris, serta detail kasar dipilih untuk memperkuat kesan emosional dan simbolik dari tema yang diangkat. Karya ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa fashion dapat menjadi media penyampai pesan dan bentuk ekspresi terhadap pengalaman hidup yang penuh tantangan. Adapun metode penciptaan karya ini yaitu dengan proses eksplorasi Hasil dari perwujudan karya ini adalah karya haute couture dengan penyajian karya berupa fashion show.</p> <p><b>Keywords:</b> <i>broken home, punk fashion, haute couture</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (<a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/</a>)</p>	

**PENDAHULUAN**

Kebudayaan Keluarga adalah orang yang paling dekat dengan kita, unit paling kecil dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu, anak serta kerabat dekat lainnya, keluarga sebagai tempat pertama belajar hal apapun serta tempat setiap anggota keluarga saling memberikan kasih sayang dan dukungan. “Keluarga adalah sekelompok orang yang bersatu karena ikatan pernikahan, hubungan darah, pilihan sadar, atau adopsi untuk membentuk sebuah kehidupan yang mandiri, semua anggota keluarga ini membagi peran dan saling mendukung satu sama lainnya” (Burgess E.W dan Locke H.J., *The Family*, New York dalam Maryam 2022).

Keluarga merupakan bagian terpenting dalam hidup, yang sangat berpengaruh dalam membentuk karakter dan identitas anak. Anak yang berasal dari keluarga *broken*

*home* sering menghadapi tantangan emosional dan sosial, tetapi banyak di antaranya juga mampu mengembangkan kelebihan dan ketangguhan. Anak *broken home* terkadang juga mampu bangkit dari keterpurukan akibat dorongan dari dalam dirinya sendiri, selalu berpikir positif, melakukan hal-hal positif dengan fokus pada impian dan cita-cita, menanamkan motivasi dalam diri sendiri, dan mencari tempat berbagi (Komang, 2023:20).

Namun, kita sering mendengar tentang fenomena *broken home* yang mengacu pada kondisi keluarga yang tidak harmonis atau tidak utuh, baik karena perceraian, maupun ketidakhadiran salah satu orang tua.

Kondisi keluarga yang mengalami perceraian *broken home* dapat menyebabkan anak mengalami tekanan emosional, kesulitan dalam mengatur perilaku, emosi yang tidak stabil, dan kecenderungan untuk menyendiri. Salah satu dampak utama dari *broken home* adalah kemungkinan anak mengembangkan kepribadian yang menyimpang, sehingga mereka sulit bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat. Anak yang berasal dari keluarga *broken home* cenderung kehilangan kasih sayang orang tua, mengalami kesulitan dalam bergaul, dan memiliki rasa percaya diri yang rendah (Indrawati & Dewi, 2022).

Permasalahan *broken home* dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya contoh kelompok *punk* yang merajalela dimasyarakat. *Punk* hadir sebagai bentuk perlawanan kepada budaya dominan atau *counter culture*. Budaya dominan yang ada cenderung dari waktu ke waktu seolah merupakan budaya yang mapan dan dipatuhi oleh masyarakat umum serta disepakati bersama. *Punk* pada dasarnya melawan budaya dominan dengan berbagai *medium*, tak terkecuali adalah *fashion*.

"*Punk* diidentikkan sebagai tindakan menyimpang atau *deviant* oleh beberapa orang, khususnya dari *fashion* yang mereka gunakan, sehingga keberadaannya sering terasingkan dan bahkan dicap kriminal oleh masyarakat. Banyak orang menilai anak-anak *punk* sekumpulan urakan, berandalan jalanan, berdandan aneh dan mengganggu kenyamanan dengan nongkrong di perempatan jalan sambil ngamen" (John Martono dan Arsita Pinandita, 2009:39). *Punk fashion* ini secara tidak langsung menjadi suatu gaya yang menjadi fenomena di dunia, dimana dengan *style* ini menggunakan gaya busana yang cenderung tidak beraturan atau diluar konteks yang lazim, biasanya ditemui pada gaya busana baju yang tidak beraturan, menyukai warna hitam, menggunakan jaket kulit, dan menggunakan aksesoris-aksesoris berbahan besi seperti rantai dan anting besi.

*Broken home* dan *punk fashion* memiliki keterkaitan erat dalam hal ekspresi perlawanan dan identitas diri. Anak-anak dari keluarga *broken home* sering mencari bentuk ekspresi yang dapat mewakili kekecewaan, kemarahan, dan rasa tidak diterima oleh lingkungan. *Punk fashion*, dengan gaya yang mencolok, simbol anarki, serta pakaian yang sering terlihat kasar dan tidak teratur, menjadi salah satu media bagi mereka untuk mengekspresikan perasaan tersebut. Melalui judul ini, pengkarya ingin mengeksplorasi bagaimana latar belakang keluarga yang tidak harmonis dapat mempengaruhi pilihan gaya hidup dan *fashion* seseorang, khususnya dalam konteks *punk* sebagai simbol perlawanan, ekspresi kebebasan, dan solidaritas.

## METODE

Observasi adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek yang ingin diketahui lebih detail. Tujuan dari observasi adalah untuk memberikan data atau informasi yang berkaitan dengan objek tersebut. Aktivitas observasi ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, baik itu dengan cara visual, pendengaran, peradaban, dan lain sebagainya. Semua data dan informasi yang didapat dari hasil observasi nantinya bisa digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan atau pada akhirnya mencapai tujuan tertentu. Pernyataan ini diperkuat dengan pendapat “Observasi adalah sebuah tindakan yang dilakukan dengan sengaja atau sadar dan bertujuan untuk mengamati dengan penginderaan langsung terhadap suatu objek dilingkungan sekitar” (Data, 2012:2). Berdasarkan penjabaran yang dijelaskan di atas. Proses penemuan ide ini dilakukan dengan saya melakukan observasi tidak langsung di pasar kuliner Padang Panjang pada 26 Juni 2025 dengan komunitas *punk*.

### 1. *Trend*

*Trend* adalah arah atau kecenderungan yang terus berubah seiring waktu dalam industri *fashion* atau mode, seperti model baju, warna, pola dan bentuk busana yang sedang diminati pada saat ini. *Trend* adalah gaya mutakhir. Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut tren mode (Widarwati, 1996: 22).

*Trend fashion* selalu berubah seiring waktu, membawa dampak signifikan pada kondisi ekonomi dan masyarakat. Perubahan dalam *trend* ini menjadi penting karena mencerminkan dinamika sosial dan budaya yang sedang berlangsung. *Trend* busana yang mengikuti perkembangan zaman cenderung lebih menarik perhatian masyarakat, karena mereka merasa terhubung dengan gaya yang relevan dan *up to date*. Oleh karena itu, desain busana yang selaras dengan *trend* terkini tidak hanya menjadi simbol gaya, tetapi juga menjadi cerminan dari perubahan sosial dan ekonomi yang lebih luas.

Pada penciptaan karya ini, pengkarya mengangkat 2024/2025 yang bertema *Re-si-li-ent* dengan sub tema *symbiotic* dengan gambaran banyaknya wacana baru yang ditawarkan memberi inspirasi dalam memvisualisasikan ide-ide berbusana dengan sangat bebas, lebih berani dan penuh warna. Gaya *arty off beat* sangat terasa, dengan padu padan *multisyles*. Kebaya misalnya, tampilan penuh kejutan, dipadupadankan dengan aneka bawahan bergaya casual.

Dari sub tema *Re-si-li-ent* lahirlah konsep perancangan busana yaitu *symbiotic*. Pengkarya memilih sub tema *symbiotic* menerjemahkan beragam corak dan jenis bahan yang dapat diterapkan dari yang cantik dan yang halus dan lembut, hingga yang kaku dan kokoh. Warna-warna yang muncul dalam letupan kebebasan. Dikombinasikan dengan sangat berani, santai dan seolah tanpa beban.

### 2. *Moodboard*

*Moodboard* adalah kumpulan gambar visual, dan objek lain yang sesuai dengan konsep desain dan kemudian disusun serta diatur secara komposisi agar terlihat jelas (Risal, A, 2023: 39). *Moodboard* adalah alat yang digunakan dalam proses penciptaan *fashion* desain, yang memberikan gambaran atau konsep tentang ide atau tema desain.

*Moodboard* biasanya terdiri dari kumpulan gambar, foto, warna, tekstur, bahan dan elemen visual lain yang di ambil dari berbagai sumber, seperti majalah, internet, *catalog* dan lain-lain. Setiap gambar dan elemen yang dipilih memiliki tujuan untuk menampilkan suasana hati atau nuansa yang ingin dicapai dalam desain. *Moodboard* membantu perancang busana untuk mengkombinasikan ide-ide mereka dengan jelas dan memberikan pandangan visual tentang konsep desain.



**Gambar 1. Moodboard**  
(Digambar oleh: Selsa Nabila Putri, 2025)

### 3. Desain

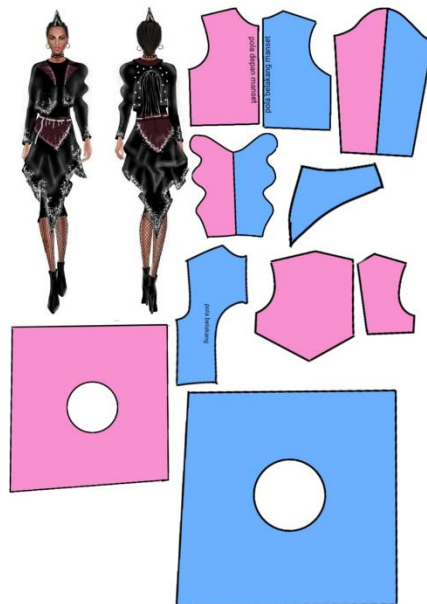
Menurut (Sidiq, 2020: 87), desain adalah proses kreatif yang menghasilkan solusi visual melalui perencanaan, sketsa, dan pengaturan elemen untuk mencapai tujuan tertentu. Desain tidak hanya menekankan pada aspek estetika, tetapi juga pada fungsi dan efektivitas komunikasi visual, sehingga mampu menyampaikan pesan secara tepat kepada audiens yang dituju.



**Gambar 2.** Desain *haute couture*  
(Digambar oleh: Selsa Nabila Putri, 2025)

#### 4. *Pembuatan pecah pola 1:4*

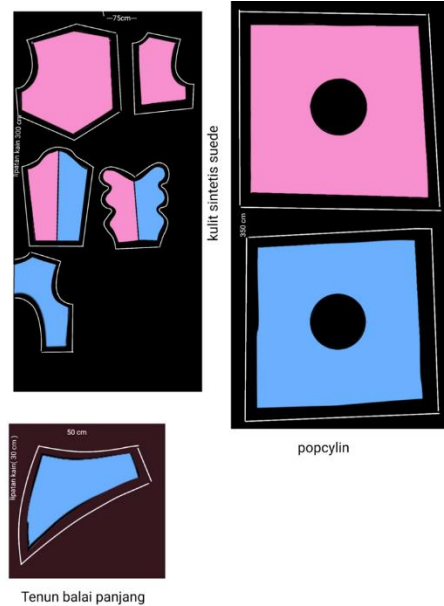
Pembuatan pecah pola 1:4 bertujuan agar detail dan pecahan pola pada desain dapat digambar dengan mudah dan meminimalisir terjadi kesalahan pada saat memproduksi pembuatan pola dengan ukuran 1:1



**Gambar 3.** Pecah pola 1:4 busana *haute couture*  
(Digambar oleh: Selsa Nabila Putri, 2025)

## 5. Rancangan bahan dan rincian biaya

Rancangan bahan bertujuan untuk mengetahui berapa banyak bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana. Berikut merupakan rancangan bahan dan rincian biaya yang digunakan.



**Gambar 4.** Rancangan bahan *haute couture*  
(Digambar oleh: Selsa Nabila Putri, 2024)

## HASIL DAN PEMBAHASAN



**Gambar 5.** Hasil busana *haute couture*  
(Foto: Irwal Tri Putra, 2025)

#### Keterangan

Judul : *Dark riot*  
Ukuran : L  
Bahan : kulit sintetis suede, *American drill*, Tenun Balai Panjang.  
Teknik : Teknik payet, teknik susun peniti dan teknik *lining*  
Tahun : 2025

Karya yang berjudul *Dark riot* merupakan jenis busana *haute couture* yang terinspirasi dari perlawanan terhadap norma yang dituangkan kedalam *punk fashion*, menggunakan kain tradisi yaitu tenun Balai Panjang. ukuran yang digunakan pada busana ini menggunakan ukuran standar *size L*, dengan siluet *A line*.

Bagian atas berupa *outer* hitam berlengan panjang dengan potongan lurus dan potongan gelombang, dilengkapi detail kerah rendah dan hiasan *spike punk* untuk kesan *bold*. Area bahu dan pergelangan tangan dihias dengan aksesoris payet dan susunan peniti. Bagian bawah menampilkan rok berpotongan asimetris berlapis dengan aksesoris susunan peniti yang mengelilingi setiap ujung kain, memberikan efek gemerlap saat bergerak. Lapisan kain Tenun Balai Panjang di pinggang dan bagian depan menambah kontras warna yang kuat, dilengkapi ikat pinggang dari rantai untuk menegaskan garis pinggang. Busana ini dipadukan dengan *stocking* jaring-jaring hitam dan *ankle boots* hak tinggi, memperkuat kesan tangguh dan eksperimental. Pada tampilan belakang, terdapat detail tali memberikan kesan visual yang unik dan berani.

*Headpiece* bergaya *mohawk* ini dirancang sebagai simbol kebebasan berekspresi dan keberanian dalam melawan standar konvensional. Terinspirasi dari gaya rambut *punk* yang ikonik, elemen ini memperkuat karakter busana yang tegas, *edgy*, dan penuh pernyataan. Tidak hanya sebagai aksesoris, *headpiece* ini juga menjadi mahkota simbolik bagi sosok perempuan yang tangguh, bebas, dan berani tampil berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Burgess, E. W., & Locke, H. J. (1945). *The Family: From Institution to Companionship*. New York: American Book Company.
- Data, S. (2012). *Metode Penelitian: Teknik Observasi dan Pengindraan*. Bandung: Penerbit Ilmu Sosial.
- Indrawati, T., & Dewi, L. (2022). The psychosocial growth of preschool-age children from broken home families. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Komang, A. (2023). Dampak keluarga broken home terhadap anak. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 4(7), 108–112.
- Martono, J., & Pinandita, A. (2009). *Punk: Fesyen, Subkultur, Identitas*. Yogyakarta: Halilintar Books.
- Risal, A. (2023). *Membuat Moodboard: Konsep dan Teknik Penyusunan dalam Desain Visual*. Jakarta: Penerbit Desain Kreatif.
- Sidiq, A., & Rini, D. (2020). Desain sebagai proses visual kreatif. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 87–94.

Widarwati, S. (1996). *Tren Mode: Kecenderungan dan Perkembangan Gaya Busana*. Yogyakarta: Penerbit Mode.