

MABO SAGARA

Dewi Sandra¹, Ida Ayu Kade Sri Sukmadewi², Dewa Ayu Putu Leliana Sari³
Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia
E-mail : dewisandra1504@gmail.com

ABSTRAK

MABO SAGARA

Mabo Sagara adalah judul koleksi busana Tugas Akhir bertemakan *Diversity of Indonesia* yang terinspirasi dari hewan yang dilindungi yaitu Penyu Belimbing menggunakan *casual look* dan *edgy style*. Koleksi merupakan jenis busana *ready to wear deluxe* dan semi *haute couture*. Penciptaan koleksi *Mabo Sagara* menggunakan delapan tahapan yaitu "*Frangipani*". Tahapan-tahapan dari *Seni Fashion Art*. Ide pemantik ini diimplementasikan melalui gaya analogi yang akan diuraikan pada teori semiotika dan *keywords* berupa karapas, kulit, flipper, plastron, dan lemak. Kemudian setelah menemukan hasil dari riset mendalam mengenai *keywords*, dengan *keywords explanation* maka didapatkanlah pengaplikasian *keywords* pada karya dengan sedemikian rupa yang menggambarkan fisik penyu belimbing itu sendiri dengan teori estetika yang juga mencakup prinsip desain dan elemen desain yang tampak dari desain busana, siluet, pemilihan bahan detail sehingga terbentuk keindahan dalam busana ini. Adapun warna yang dipilih merupakan warna dari penyu belimbing itu sendiri yaitu hitam dan bercak putih, dengan menggunakan perpaduan bahan yaitu katun licra, bahan jas, leather, nylon shine, nylon latex, tile glitter, satin, dan satin duces. Busana ini mengutamakan ketegasan pada potongan dan jahitan yang rapi dan tegak, dan hanya bagian tertentu yang menggunakan teknik *fabric manipulation* yang berhubungan dengan *keywords*.

Kata Kunci: *Fashion, Penyu Belimbing, Analogi, Frangipani*

ABSTRACT

MABO SAGARA

Mabo Sagara is the title of the final project with the theme *Diversity of Indonesia* inspired by a protected animal, namely the leatherback turtle using a *casual look* and *edgy style*. The collection is a type of *ready to wear deluxe* and semi *haute couture* clothing. The creation of the *Mabo Sagara* collection uses eight stages, namely "*Frangipani*". Stages of *Art Fashion Art*. This lighter idea is implemented through an analogy style that will be described in semiotic theory and *keywords* in the form of *carapace*, *skin*, *flipper*, *plastron*, and *fat*. Then after finding the results of in-depth research on *keywords*, with *keywords explanation*, it was found the application of *keywords* to the work in a way that describes the leatherback turtle's physique itself with an aesthetic theory that also includes design principles and design elements that are visible from fashion design, silhouettes, material selection. detail to form the beauty in this dress. The color chosen is the color of the leatherback turtle itself, namely black and white patches, using a combination of materials, namely cotton licra, suit material, leather, nylon shine, nylon latex, tile glitter, satin, and satin duces. This dress emphasizes firmness in neat and upright cuts and stitches, and only certain parts use *fabric manipulation* techniques related to *keywords*.

Kata Kunci: *Fashion, Leatherback turtle, analogi, Frangipani*

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan potensi sumber daya alam yang sangat banyak, khususnya di bidang kemaritiman. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia terdiri dari 17.499 pulau dengan panjang garis pantai 81.000 km dan luas perairannya terdiri dari laut teritorial, perairan kepulauan dan perairan pedalaman seluas 2,7 juta km atau 70% dari luas wilayah NKRI. Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman Indonesia (Menko Maritim), Luhut Binsar Panjaitan menjelaskan Indonesia juga memiliki Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) seluas 3,1 km² yang menambah luas wilayah laut Indonesia menjadi 5,8 juta km².

Berbicara mengenai perairan, Indonesia diapit oleh 2 samudera salah satunya samudera pasifik yang memiliki iklim perairan tropis yaitu dimana kondisi iklim yang panas dan lembab. Hal ini berubungan dengan ekehidupan laut indonesia yang sangat beragam dan hidup lah salah satu hewan purba terbesar dan tertua serta dilindungi yaitu penyu belimbing. Hal ini menjadi penulis terinspirasi untuk menjadikan penyu belimbing sebagai ide pemantik dari karya tugas akhir. Menurut data para ilmuwan, penyu sudah ada sejak akhir zaman zura (145 - 208 juta tahun yang lalu) atau seusia dengan dinosaurus. Pada masa itu Archelon, yang berukuran panjang badan enam meter, dan *Cimochelys* telah berenang di laut purba seperti penyu masa kini.



Gambar 1 Penyu Belimbing
Sumber : Dewi Sandra, 2021

Adapun Morfologi penyu belimbing :

Kingdom : *Animalia*;
Phylum : *Chordata*;
Subphylum : *Vertebrata*;
Class : *Sauropsida*;
Order : *Testudines*;
Suborder : *Cryptodira*;
Superfamily : *Chelonioidea*;

Family : *Cheloniidae*;
Spesies : *PenyuBelimbing (Dermochelis coriacea)*;

Penyu belimbing adalah penyu terbesar yang hidup. Panjang penyu belimbing dewasa mencapai sekitar 1,2 m hingga 1,9 m. Dengan berat antara 200 kg hingga 506 kg Penyu belimbing terbesar yang tercatat adalah 916 kg. Penyu Belimbing ditandai dengan cangkang besar terdiri dari 5-7 ruas garis menyerupai belimbing dan kepala serta anggota badan yang tidak dapat ditarik kembali. Sirip disesuaikan untuk berenang. Kaki depan (*front flipper*) menyerupai dayung. Sirip panjang menyatu di seluruh sirip. Hanya satu atau dua kuku yang kelihatan di masing-masing flipper. Kaki belakang (*rear flipper*) berfungsi sebagai kemudi, menstabilkan dan mengarahkan penyu saat berenang. Sirip belakang pada penyu sangat handal dalam menggali sarang di pasir.

Penyu memiliki kelopak mata atas yang besar yang memberikan perlindungan bagi mata mereka. Penyu tidak memiliki lubang telinga luar. Penyu Belimbing memakan ubur-ubur, cumi, dan turnates. Penyu belimbing memiliki cangkang ditutupi dengan lapisan pelat bertanduk yang disebut sisik. Sisik kuat tetapi fleksibel, tidak rapuh. Spesies penyu dapat dikenali dari jumlah dan pola sisik. Penyu belimbing memiliki kulit dan lemak yang tebal, yang merupakan insulator yang sangat baik yang memungkinkan spesies ini menjelajah ke perairan yang lebih dingin. Karapas Penyu Belimbing sebagian besar terdiri dari tulang rawan yang menyatu ke longitudinal punggung. Sisi ventral (perut) dari sisik disebut plastron.

Penyu Belimbing diketahui memiliki kisaran pergerakan yang paling luas dibandingkan dengan penyu reptile lainnya, Penyu Belimbing bermigrasi melintasi Samudera Pasifik bahkan Atlantik. Penyu Belimbing yang bertelur di Amerika Tengah dan Meksiko diketahui bermigrasi ke arah selatan menuju perairan hangat tropis Paifik Selatan, studi yang dilakukan terhadap 9 ekor Penyu Belimbing pasca bertelur di Pantai Peneluran Jamursba Medi menunjukkan bahwa penyu-penyu tersebut bergerak menuju berbagai perairan tropis yaitu ke arah Filipina dan Malaysia, perairan di Jepang hingga menyebrangi Equatorial Pasifik ke Perairan hangat Amerika Utara. Namun keunikan Penyu Belimbing ketika ingin bertelur ia akan kembali bertelur disepanjang Pantai Peneluran Jamursba

Medi pada tiap tahun, Bulan Mei, Juni, dan Agustus bisa dijumpai di sepanjang Pantai Peneluran Jamursba Medi. Pantai Jamursba Medi (JM), 160 km sebelah timur kota Sorong, pernah diusulkan Petocs (1992) sebagai Cagar Alam Pantai. Tapi hingga kini belum terealisasi. Memasuki awal 1990-an, JM mulai dipublikasi sebagai tempat bertelurnya penyu belimbing (*Dermochelys coriacea*) Pemantauan penyu belimbing pada masa bertelur (Mei-September) tahun 1984-1985, mencatat lebih dari 200 penyu bertelur setiap malam. Namun jumlah itu menurun drastic pada tahun 1992, menjadi 25 – 30 ekor penyu setiap malam.

Selama 21 hari di bulan Mei 1999, BKSDA Sorong dibantu WWF menghitung sebanyak 665 ekor penyu belimbing bertelur. Atas dasar itu, para ahli penyu dari dalam dan luar negeri sepakat bahwa JM merupakan pantai peneluran penyu belimbing terbesar di dunia yang habitatnya perlu dilindungi.

Tugas akhir ini berjudul “Mabo Sagara: Analogi Penyu Belimbing Sebagai Inspirasi Penciptaan *Ready to Wear Deluxe* dan *Semi Couture*”. Karya Tugas Akhir Mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar Bertema *Diversity of Indonesia*, Penulis Terinspirasi dari Penyu Belimbing Pengelana Samudera yang memiliki tempat bertelur di Papua Barat, Karya ini akan diwujudkan berupa pakaian *Ready to Wear* dan *Semi Haute Couture*.

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan yang digunakan pada penciptaan busana *Mabo Sagara* ini adalah berdasarkan tahapan perancangan busana yang bertajuk “FRANGIPANI” The Secret Steps of Art Fashion”(Tahapan-tahapan Rahasia Seni Fesyen) yang terdiri atas sepuluh tahapan dalam proses perancangan desain fashion berdasarkan identitas budaya Bali. Sepuluh tahapan “FRANGIPANI” tersebut adalah *Finding the brief Idea Based on Balinese Culture* (menentukan ide pemantik berdasarkan budaya Bali) tahap ini merupakan tahap yang paling awal yang berupa ide atau konsep desain, *Research and Sourcing of Art Fashion* (riset dan sumber dari seni fashion) tahap ini berupa hasil riset dari ide pemantik, *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Balinese Culture* (analisa estetika elemen seni fashion berdasarkan kekayaan budaya Bali) tahap ini berupa

moodboard, storyboard, moodboard dan *storyboard* sendiri memiliki fungsi untuk mempermudah dalam mengimplementasikan konsep menjadi sebuah benda yang nyata, *Narating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation* (menerasikan ide seni fashion kedalam visualisasi dua dimensi atau 3 Dimensi) tahap ini berupa sketsa alternatif gagasan desain 2D dan 3D dari hasil riset, *Giving a Soul-Taksu to Art Fashion Idea By Making Sample, Dummy and Construction* (memberikan jiwa –taksu pada ide seni fashion melalui contoh, sampel dan konstruksi pola) tahap ini proses merealisasikan sketsa menjadi busana jadi melalui proses pembuatan pola, pemilihan bahan, pemotongan bahan, menjahit sehingga dapat dicontohkan pada manekin, *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection* (mengintepretasikan keunika seni fashion yang tertuang pada koleksi final) tahapan ini merupakan hasil akhir busana yang sudah jadi dan dapat ditampilkan, *Promoting and making a Unique Art Fashion* (mempromosikan dan membuat seni fashion yang unik) tahapan ini mempersiapkan marketing tools produksi produk fashion global melalui *fashion show, Affirmation Branding* (afirmasi merek) tahapan ini afirmasi merek seni fashion merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima atau memperkuat *branding, Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (mengarahkan produksi seni fesyen melalui metode kapitalis humanis) tahapan ini produksi produk seni fesyen mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen, *Introducing The Art Fashion Business* (memperkenalkan bisnis seni fesyen) tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara continue pada dunia global. (Sudharsana (2012) dalam Diantari et al.2018:90). Aplikasi metode penciptaan pada karya *Two Tone* diantaranya:

1. *Finding The brief Idea*. Pembuatan mindmapping (peta konsep) berdasarkan ide pemantik guna mendapatkan *key words* (kata kunci) yang diterapkan dalam busana.
2. *Researching and Sourcing of Art Fashion* Pengumpulan informasi dan data-data mengenai nudibranch atau siput laut yang dikembangkan kedalam proses perancangan dan penciptaan busana.

Pemetaan pikiran hasil dari pengumpulan informasi mengenai penyu belimbing pencipta busana menghasilkan lima kata kunci yang akan dibedah menjadi karya yang berbasis pada ide pemantik. Kelima kata kunci tersebut adalah kulit, lemak, karapas, plastron, flipper.

Kulit	Kulit menurut KBBI adalah pematut bagian terluar tubuh, Penyu belimbing itu sendiri seluruh tubuhnya terlindungi oleh kulit, Kulit penyu belimbing berwarna hitam dan memiliki bercak putih.Maka dari itu Keywords kulit dipilih untuk memperlihatkan rupa dari penyu belimbing itu sendiri. Kulit akan diimplementasikan dengan menggunakan bahan kulit sintetis pada beberapa bagian karya tugas akhir. Selain kulit sintetis,bahan kain hitam gliter juga akan digunakan untuk menadapatkan kesan bercak putih.
Lemak	Lemak menurut KBBI adalah minyak yang melekat pada daging tubuh. Dikutip dari repository unimus “Lemak adalah suatu zat yang kaya akan energi, berfungsi sebagai sumber energi yang utama untuk proses metabolisme tubuh. Lemak yang beredar didalam tubuh diperoleh dari dua sumber yaitu dari makanan dan hasil produksi organ hati, yang bisa disimpan didalam sel-sel lemak sebagai cadangan energi (Madja, 2007).” Penyu belimbing merukan hewan pengembara samudera, menghabiskan hidupnya di dalam samudera, mendarat hanya untuk bertelur, sehingga membuat penyu membutuhkan energi yang besar, maka dari itu penyu belimbing memiliki kadar lemak yang tinggi pada tubuhnya, menyebabkan tubuh nya besar dan terlihat lipatan lipatan gelambir pada beberapa bagian tubuh. Lemak akan diimplementasikan melalui teknik smoke lipatan

	yang menyerupai lipatan lemak, dan juga diimplementasikan berupa lengan balon yang dikreasikan menyerupai gelambir lemak.
Karapas	Karapas menurut KBBI adalah kerangka terluar dari penyu atau biasa disebut cangkang. Penyu belimbing memiliki karapas yang bercirikan khusus, karapas berwarna hitam .Memiliki 5 sampai 7 ruas garis vertikal menyerupai belimbing.Karapas penyu belimbing tidak sekeras penyu lainnya dan agak sedikit lunak.Karapas diimplementasikan dengan menggunakan teknik lipit pada bagian badan belakang.Lipit terdiri dari 5-7 ruas garis.
Plastron	Plastron merupakan cangkang bawah pada penyu.Selain karapas, plastron juga merupakan cirikhas dari seekor penyu.Plastron berbentuk segi sembarang.Pengaplikasian plastron pada karya tugas akhir yaitu, membuat bagian dada baju menyerupai bentuk plastron, dengan metode pecah pola agar menghasilkan bentuk seperti plastron penyu,
Flipper	Flipper merupakan kaki penyu yang berfungsi sebagai kendali dan keseimbangan saat berenang.Penyu belimbing terkenal memiliki flipper yang sangat handal, sehingga bisa mengarungi samudera selama hidupnya. Pengaplikasian flipper pada karya tugas akhir yaitu menggunakan bawahan yang fleksible sehingga memudahkan untuk bergerak , seperti celana legging, dan celana kulot. Lalu pada karya semi couture diaplikasikan rok panjang transparan hitam berbahan lembut dan ringan, agar dapat terlihat seperti flipper yang sedang berenang disamudera dengan handal

3. *Analyzing Art Fashion Element Pembuatan moodboard . Moodboard fashion* berisi kumpulan gambar-gambar yaitu; gambar ide pemantik, desain busana, aksesoris, dan *color chart*. Moodboard dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang *designer* (Suciati dalam Pramatiwi, 2018)



4. *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation*. Pembuatan sketsa desain *ready to wear deluxe*, dan semi couture 2 dimensi sesuai *key words* yang sudah didapat dan *moodboard* yang telah dikerjakan. Desain 2 dimensi diwujudkan berdasarkan visua fisik dari penyul belimbing.
5. *Giving a Soul-Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction* Merealisasikan sketsa 2 dimensi menjadi busana yang dapat dipakai. Tahapan ini dimulai dari pengambilan ukuran badan, pembuatan pola, pemotongan bahan, hingga penjahitan busana.
6. *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection*(interpretasi keunikan seni fashion yang tertuang pada koleksi final) yaitu proses penerapan prinsip desain dan elemen desain pada busana. *Final collection* adalah hasil akhir karya yang siap untuk dikenakan dan ditampilkan. Hasil akhir karya yang ditampilkan tertuang dalam busana kategori *ready to wear dan semi couture*

7. *Promoting and making a unique art fashion* (promosi dan pembuatan seni fesyen yang unik). Tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion* global dan pakaian dengan melakukan presentasikan karya melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*). (Yuni Diantari,2018) Tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion* global dan pakaian dengan melakukan presentasikan karya busana *ready to wear, ready to wear deluxe*, dan semi haute couture melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*).

8. *Affirmation Branding* Tahapan afirmasi merek seni fesyen merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah koleksi final terwujud maka produk *fashion* global dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam branding (Cora, 2016: 210). Nama "LuXan" digunakan sebagai nama brand karena terinspirasi dari nama pencipta yaitu sandra, diambil 2 huruf bagain an saja, lalu dipadukan dengan *lux* yang berarti cahaya dalam bahasa latin. Jika digabungkan menjadi "LuXan" , dengan nama brand tersebut pencipta mengharapkan brand dan koleksi pakaian dapat terpancar ke seluruh khalayak ramai sesuai pasar, dan bersinar seperti cahaya, tersebar dan siapapun dapat menggunakan koleksi busana yang diciptakan.

9. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (arahkan produksi seni fashion melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi produk seni fesyen yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Metode kapitalis humanis menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan produksi baik retail maupun dalam skala besar (Cora, 2016: 210).
10. *Introducing The Art Fashion Business* Pada tahapan ini penulis menyusun Business Model Canvas (BMC) untuk mempermudah merancang bisnis dari

koleksi busana Jiva Kerta Bavana. Business Model Canvas (BMC) dilakukan dengan tujuan memetakan strategi untuk membangun bisnis yang kuat, bisa memenangkan persaingan dan sukses dalam jangka panjang. Model bisnis ini terdiri dari 9 blok area aktivitas bisnis yaitu, *customer segments* (segmentasi pelanggan), *value propositions* (proposisi nilai), *channels* (saluran), *customer relationships* (hubungan pelanggan), *revenue streams* (arus pendapatan), *key resources* (sumber daya utama), *key activities* (aktivitas kunci), *key partnerships* (kemitraan utama), dan *cost structure* (struktur biaya).

- a. *Value Propositions* merupakan manfaat yang didapatkan oleh pelanggan. Nilai yang ditawarkan menjadi pembeda produk/jasa sejenis atau lainnya baik yang menjadi keunggulan atau kekuatan dari brand LuXan yang akan menawarkan busana dengan desain yang *flexible, feminim, strong, and edgy style*. Koleksi busana ini nantinya dapat diproduksi secara massal bagi menengah ke atas.
- b. *Customer segment* yaitu cara pengelompokan orang atau organisasi yang ingin dicapai dan dilayani oleh perusahaan bisnis yang bersangkutan. Penulis memiliki target untuk busana ini yaitu orang yang menyukai style edgy feminism dan rentan usia 17-35 tahun. Sedangkan untuk target pasarnya yaitu kalangan menengah keatas dan perusahaan yang mengedepankan *simple style, edgy style*.
- c. *Customer Relationship* yaitu cara yang digunakan oleh pebisnis untuk melakukan komunikasi dengan baik kepada konsumen (*Customer Segment*). Hal ini juga menentukan cara pemasaran yang dipilih. Strategi pemasaran yang dipilih adalah memberikan pelayanan terbaik dan semaksimal mungkin terhadap konsumen.
- d. Channels merupakan cara yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan Value Propositions bisnis kepada konsumen. Dua metode yang tepat digunakan adalah dengan membuka store atau butik atau secara *online* melalui media sosial seperti *Instagram* dan *websitel*. Dengan membuka butik pebisnis memberi akses kepada konsumen dengan melihat langsung barang yang akan dibeli tetapi dengan adanya sosial mediapun sangat mempermudah komunikasi antar pebisnis dengan pelanggan dan lebih mempermudah untuk memperluas target pasar
- e. *Key Resources* merupakan sumber daya yang dimiliki suatu pebisnis untuk menjalankan suatu usaha. Dalam menjalankan sebuah usaha dibidang *fashion* pebisnis harus memiliki seorang desainer sebagai kunci untuk mendesain sebuah produk fashion yang akan dikeluarkan tiap season-nya. Dalam membuat sebuah desain diperlukan penelitian dan pengembangan secara bertahap seiring dengan berjalannya waktu seperti desain, pola, tim produksi, konsep, logo dan branding.
- f. *Key activities* (KA) merupakan kegiatan utama yang menjelaskan hal terpenting yaitu seorang pebisnis yang harus membuat model atau aturan dalam usahanya. Kegiatan wajib yang dilakukan oleh seorang pebisnis dalam dunia *fashion* untuk menghasilkan value proposition yang ditawarkan yaitu melalui dengan tahapan kegiatan *research and sourcing* sebagai konsep dari busana yang akan dibuat, *design and development* untuk mendesain busana yang diinginkan serta menyusun strategi promosi dan pemasaran busana dengan baik dan benar
- g. *Key Partner* Key partnership mendeskripsikan jaringan para supplier dan mitra yang membuat model bisnis berjalan. Perusahaan

melakukan kemitraan untuk berbagai tujuan, dan kemitraan telah menjadi landasan pada banyak model bisnis. Perusahaan menciptakan relasi untuk mengoptimalkan bisnis, mengurangi risiko, dan memperoleh sumber daya. Penulis bekerjasama dengan beberapa mitra seperti Penjahit, toko kain, pengrajin assesories, toko assesories, fotografer, model.

- h. *Cost Structure* merupakan rincian pembiayaan terbesar yang harus dikeluarkan oleh sebuah usaha untuk melakukan *key activity* dan hasilnya berupa value propositions. Biaya yang harus dikeluarkan yaitu saat melakukan tahapan riset, pembuatan sampel, branding, marketing, serta produksi. *Revenue Stream* yaitu cara menghasilkan keuntungan dari *value propositions*. Untuk memperoleh keuntungan dari penjualan produk setelah melakukan *fashion show*, pameran maupun penjualan secara online.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Penciptaan koleksi karya busana *ready to wear deluxe* dan semi *haute couture* diwujudkan dengan cara analogi penyul belimbing yang digunakan sebagai ide pemantik dalam karya “*Mabo Sagara*”. Pengaplikasian penyul belimbing secara analogi ke dalam busana “*Mabo Sagara*” berkaitan dengan teori semiotika dan teori estetika. Penggunaan sebagai ide pemantik penyul belimbing yang kemudian dipilih beberapa keyword diantaranya kulit, lemak, karapas, plastron, flipper. Keyword tersebut dianalogikan ke dalam desain. Pengembangan desain (*design development*) merupakan tahapan ketiga dari produksi *fashion* global dan tahapan busananya. Tahapan itu menyediakan ruang pikir yang lebih luas dan dalam dengan ide-ide yang telah dipikirkan dan melalui riset mendalam sehingga beberapa alternatif desain terwujud. Desain *fashion* global dan busana akan mengerucut pada desain terpilih yang akhirnya akan diproduksi dalam siklus perekonomian dan bisnis *fashion* global dan busananya. Tahapan itu menyediakan ruang

pikir yang lebih luas dan dalam dengan ide-ide yang telah dipikirkan dan melalui riset mendalam sehingga beberapa alternatif desain terwujud. Desain *fashion* global dan busana akan mengerucut pada desain terpilih yang akhirnya akan diproduksi dalam siklus perekonomian dan bisnis *fashion* global. (Ratna, Cora. 2016: 203). Penulis merancang dua desain yang dari terdiri dari masing-masing koleksi, menciptakan dua koleksi karya yaitu *ready to wear deluxe*, dan semi *haute couture* dimana kedua busana tersebut bisa dipakai oleh wanita.

1. *Ready to wear Deluxe* Busana *ready to wear deluxe* merupakan busana siap pakai yang biasanya diperuntukkan bagi seseorang menengah ke atas. Busana ini diproduksi dengan jumlah terbatas dengan harga yang relatif mahal. Desain busana *ready to wear deluxe* dipilih karena menggunakan pola yang tidak terlalu rumit, namun juga lebih kompleks dibanding *ready to wear*. Proses pengerjaan busana ini memakan waktu sedikit lebih lama dari busana *ready to wear*. Pada busana *ready to wear deluxe mabo sagara* yaitu 1 set pakaian yang terdiri dari 4 item yaitu *outer*, *dress*, *legging* dan *obi belt*.
2. 5 merupakan mahakarya tertinggi di dunia mode dirancang sesuai ukuran tubuh pelanggan, sehingga harga busana ini sangat tinggi. Desain semi *couture* terpilih karena menggunakan pola dan detail yang rumit, waktu pengerjaan yang lama, serta penggunaan bahan dan material dengan kualitas tinggi, terbaik dan mahal. Pola busana selanjutnya yaitu semi *couture* memiliki 4 bagian busana yang terdiri dari *outer*, kemben, rok, dan *legging*.

WUJUD KARYA

Penciptaan karya *ready to wear deluxe* dan semi *haute couture* diwujudkan atau diciptakan dengan menggunakan gaya ungkap analogi. Pada penciptaan karya busana ini terdapat lima *keyword* terpilih yang dianalogikan pada karya busana yaitu kulit, lemak, plastro, karapas, filpper. Berikut merupakan penuangan keyword dengan gaya ungkap analogi pada karya busana *mabo sagara* dalam dua tipe busana.

1. Perwujudan Karya busana *ready to wear deluxe* ini memiliki tingkat pengerjaan yang sedikit sulit dan tinggi dibandingkan dengan karya busana *ready to wear*. Dengan uraian penerapan *keywords*. Warna hitam dipilih berdasarkan warna dasar penyus belimbing. Kulit diaplikasikan pada penggunaan bahan kulit pada obi belt, lalu penggunaan bahan nylon shine menggambarkan tekstur kulit penyus yang kenyal dan juga menggambarkan flipper penyus yang pandai mendayuh di samuder. Karapas atau cangkang penyus di tuangkan dalam busana outter yang menggunakan bahan jas yang tegak, dilapisi kufner agar menonjolkan sifat tegak dan tegas seperti karapas, dan juga terdapat lipit sebanyak 7 ruas pada bagian belakang outter menggambarkan karapas penyus yang memiliki ruas seperti belimbing. Kemudian plastron penyus atau badan bawah penyus di aplikasikan pada obi belt berbahan kulit dan menggunakan potongan pola simetris menyerupai pola plastron penyus.



Gambar 3. wujud RTW Deluxe
Sumber : Dewi Sandra,2022

2. Perwujudan karya busana Semi *Haute Couture* merupakan karya busana yang tingkat pengerjaannya sulit dan lebih banyak menggunakan teknik tangan sehingga lebih rumit dalam tahap penyelesaiannya. Karya busana semi *haute couture* ini memiliki nilai dan kualitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan karya busana lainnya karena

busana semi haute couture merupakan tahta tertinggi pada fashion dan pengerjaannya yang memakan waktu lebih lama sehingga karya busana semi haute couture ini merupakan busana yang exclusive. Uraian *keywords*; Kulit diapikasi dengan kemben berbahan kilit sintetis, dan legging yang berbahan nylon latex menyerupai kulit dan tekstur kulit penyus yang kenyal. Lemak penyus diaplikasikan dengan lengan outter yang berbentuk lipit dan berflori menyerupai gelambir lemak. Plastron diimplementasikan dengan kemben kulit yang menggunakan pola potongan-potongan asimetris menyerupai pola dada penyus belimbing, Karapas diimplementasikan dengan outter yang berbahan tegak dan tegas , bagian belakang outter terdapat lipit sebanyak 7 ruas menyerupai garis pada karapas penyus, lalu memanfaatkan bahan tile glitter agar mendapat kesan bercak putih seperti permukaan kulit penyus. Kemudian penggunaan legging diibaratkan seperti flipper penyus yang fleksible berenang dan mengayuh sepanjang samudera.



Gambar 4. wujud semi couture
Sumber : Dewi Sandra,2022

Gambar 5. wujud semi *couture*

Sumber : Dewi Sandra,2022

SIMPULAN

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa karya tugas akhir pencipta yaitu bertema *Diversity of Indonesia*. Maka penulis menemukan ide pemantik penyus belimbing sebagai konsep karya tugas akhir. Dari tema tersebut penulis mewujudkannya dalam busana *ready to wear deluxe* dan semi *haute couture* menggunakan *edgy style* berwarna hitam sesuai warna dasar penyus belimbing tersebut, sehingga pada pemakaian busana ini menimbulkan kesan feminim dan *strong at the same time*.

Proses penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan metode penciptaan "*FRANGIPANI*" "The Secret Steps of Art Fashion"(Tahapan-tahapan Rahasia Seni Fesyen) yaitu dengan *desain brief dengan output research and sourcing, mindmapping, moodboard, storyboard design development* yang berisi sketsa dua busana lengkap dengan gambar kerja, kemudian proses pengerjaan busana pada tahap *prototype, sample, and construction*.

Kemudian *keywords* dari hasil riset penyus belimbing yaitu kulit, lemak, plastron, flipper, dan karapas merupakan analogi yang diterapkan dan diolah kepada desain dengan semaksimal mungkin sesuai dengan visual dan karakteristik yang dimiliki oleh penyus belimbing. Pemilihan kain dan detail busana yang sudah sesuai dengan konsep setiap desain. Kemudian membuat pola dan sample untuk memastikan sesuai dengan yang diinginkan. Lalu melakukan proses pemotongan kain dan dilanjutkan

dengan penjahitan busana. Detail tambahan seperti tekmo pada setiap desain diperlukan agar karya busana mempunyai ciri khas dari penciptanya dan mampu menambah kesan unik dan indah.

Pada tahap terakhir yaitu *final collection* yaitu tahapan untuk menyempurnakan koleksi busana. Dalam karya busana Tugas Akhir ini, penulis juga menggunakan strategi promosi, pemasaran, penjualan, dan pembuatan branding yang dinamakan LuXan serta menerapkan sistem produksi dan bisnis dengan model kanvas.

DAFTAR RUJUKAN

- Diantari, Ni Kadek Yuni, 2018. "Representasi Gangsing Pada Busana Wanita Retro Playful" (Tesis). Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni. Institut Seni Indonesia, Denpasar, Vol. 22, No.2
- Raden Ario, Edi Wibowo, Ibnu Pratikto, Surya Fajar. Maret 2016 Vol. 19(1):60–66."Pelestarian Habitat Penyus Dari Ancaman Kepunahan Di Turtle Conservation And Education Center (TCEC), Bali. Jurnal Kelautan Tropis".Semarang
- Ratna C.S.,Tjok.Istri. 2016. Undagi: Undagi, Arketif, Horizon Kriya Nusantara.Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yulita,Martha.Ariwangsa,Bayu (2018),"Peran Stakeholders dalam Konservasi Penyus Belimbing di Pantai Peneluran Jamursba Medi Kabupaten Tambrau Provinsi Papua Barat". Denpasar

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa artikel ini jauh dari kata sempurna dan tidak lepas dari kekurangan, untuk penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata dalam penulisan yang ada pada artikel . Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi pembaca.