

WONGKULA METAFORA TRADISI WAYANG WONG TEJAKULA

Ni Kadek Melnia Danayanti¹, I Made Radiawan², Ida Ayu Kade Sri Sukmadewi³

Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

Email : Melniadanayanti2801@gmail.com

ABSTRAK

WONGKULA METAFORA TRADISI WAYANG WONG TEJAKULA

"Wongkula" adalah judul koleksi busana Tugas Akhir bertemakan *Diversity of Indonesia* yang terinspirasi dari tari yang berasal dari Desa Tejakula. Koleksi ini merupakan jenis busana *ready to wear deluxe* dan *semi couture*. Penciptaan koleksi *Wongkula* menggunakan delapan tahapan yang bertajuk "Frangipani", Tahapan – tahapan rahasia dari Seni *FashionArt*. Ide pemantik ini diimplementasikan melalui gaya ungkap metafora yang akan diuraikan pada teori *keyword* berupa mistis, sakral, larangan, pertempuran dan penari. *Keyword* tersebut kemudian diolah sedemikian rupa dan diaplikasikan pada koleksi busana dengan teori estetika mencakup prinsip desain dan elemen desain yang tampak dari desain busana, detail dan pemilihan bahan sehingga terbentuk nilai keindahan dalam koleksi busana ini. Adapun warna yang dipilih merupakan warna – warna yang berkaitan dengan konsep *Wongkula*. Melalui perpaduan material utama, yaitu Satin, Linen, dan Mikro. Proses pengerjaan koleksi *Wongkula* Tugas Akhir terdapat pada teksmo yang dibuat pada kain.

Kata Kunci: Tari Bali, Frangipani, Mistis, Penari

ABSTRACT

WONGKULA METAFORA TRADISI WAYANG WONG TEJAKULA

"Wongkula" is the title of the final project with the theme *Diversity of Indonesia* which was inspired by a dance originating from Tejakula Village. This collection is a type of *ready to wear deluxe* and *semi couture* clothing. The creation of the *Wongkula* collection uses eight stages entitled "Frangipani", the secret steps of *FashionArt*. This lighter idea is implemented through a metaphorical style that will be described in keyword theory in the form of mystical, sacred, prohibition, battle and dancers. The keywords are then processed in such a way and applied to fashion collections with aesthetic theory including design principles and design elements that are visible from fashion design, detail and material selection so as to form the value of beauty in this fashion collection. The colors chosen are colors related to the *Wongkula* concept. Through a combination of the main materials, namely Satin, Linen, and Micro. The process of working on the *Wongkula* Final Project collection is found in the textmo made on cloth.

Keywords: Balinese Dance, Frangipani, Mystical, Dancer

PENDAHULUAN

Topeng merupakan salah satu bentuk ekspresi paling tua yang pernah diciptakan manusia Di Bali terdapat sejumlah bentuk seni pertunjukan yang menggunakan topeng sebagai sarana utama. Salah satunya yaitu Wayang Wong. Kesenian Wayang Wong ditetapkan sebagai warisan dunia dalam kategori Sendratari, yang digolongkan sebagai tarian semi-sakral. Wayang Wong masuk dalam tiga genre tari tradisi di Bali (Three Genre of Traditional Dance in Bali).

Di Bali ada dua Jenis Wayang Wong, yaitu Wayang Wong Ramayana, dan Wayang Wong Parwa. Wayang Wong masuk dalam tiga genre tari tradisi di Bali (Three Genre of Traditional Dance in Bali). Di Bali ada dua Jenis Wayang Wong, yaitu Wayang Wong Ramayana, dan Wayang Wong Parwa. Wayang Wong Ramayana kemudian disebut Wayang Wong saja, ialah dramatari perwayangan yang hanya mengambil lakon dari wira carita Ramayana. Hampir semua penari mengenakan topeng. Diiringi dengan gamelan Batel Wayang yang berlaras Slendro. Kabupaten Buleleng merupakan wilayah penting dalam sejarah perkembangan topeng di Bali. Khususnya Desa Tejakula di Kecamatan Tejakula bagian timur Kabupaten Buleleng. Desa Tejakula terdapat sekitar 180 topeng atau tapel yang biasa digunakan oleh seka Wayang Wong untuk memainkan kisah-kisah Ramayana.

Wayang Wong hanya bisa ditarikan oleh orang-orang tertentu dari masyarakat Desa Tejakula. Cerita yang dibawakan dalam setiap pementasan adalah bagian-bagian dari epik Ramayana. Diangkatlah tokoh Sita dalam kesedihan karena diculik dan dipaksa oleh Rahwana. Pengambilan tokoh ini diidentifikasi dengan Sita sebagai simbol Ibu Pertiwi dan simbol kesuburan. Ini merupakan kilas balik dari fenomena alam yang terjadi di Desa Tejakula sekitar tahun 70-an, Desa Tejakula mempunyai hamparan sawah yang subur dan perkebunan yang hasilnya melimpah.

Desa Tejakula termasuk desa yang cukup tua, karena sudah ada sejak Abad ke-10. Penduduk aslinya adalah orang Bali mula (Bali Aga), yang merupakan penduduk asli Bali, bukan keturunan dari Majapahit, sebagai mana orang Bali kebanyakan. Wayang Wong selalu ditarikan di sejumlah Pura Kahyangan tiga di Desa

Tejakula ketika digelar piodalan. Jika ditelusuri dari sejarahnya, kesenian Wayang Wong ini diperkirakan lahir pada pertengahan abad ke-17. Konon, saat itu orang kepercayaan Ida Bhatara yang berstana di Pura Maksan Tejakula kerasukan, dan tanpa sadar terucap permintaan untuk melakukan kesenian Wayang Wong untuk dipentaskan di Pura Maksana serta pura-pura lainnya yang ada di Desa Tejakula. Pasca muncul petuah itu, para tokoh seni di Desa Adat Tejakula berkumpul dan sepakat membuat sebuah kesenian Wayang Wong.

Di dalam kumpulan tokoh seni itu ada I Gusti Ngurah Jelantik seorang seniman yang datang ke Tejakula pada abad ke-16, serta I Dewa Batan seniman yang datang ke Tejakula pada abad ke-15. Kesenian asli asal Desa Tejakula, Kabupaten Buleleng ini merupakan tari sakral, dan bertahan karena dianggap mistis. Saat ini Wayang Wong tak hanya dikenal di Bali saja, namun juga tersiar di negara-negara Asia dan Eropa. Sebagai kesenian tradisional, Wayang Wong memiliki banyak hal sakral di dalamnya. Kesenian ini bertahan melalui warisan turun temurun. Sekalipun orang itu tak bisa menarikan Wayang Wong sebelumnya, namun jika sudah waktunya ia menari maka ia akan bisa menari. Bahkan tanpa proses belajar sekalipun. Tarian ini hanya boleh ditarikan oleh seseorang berdasarkan garis keturunan, artinya jika leluhurnya terdahulu adalah penari, maka generasi penerusnya wajib ngayah, yakni mempelajari dan menarikan tarian ini, jika tidak, maka akan mengalami gangguan, seperti disakiti secara niskala. Sehingga, tidak ada yang berani menolak untuk menarikan tarian ini, jika memang sudah berada di garis keturunan itu. Busana pada drama tari wayang wong secara umum terdapat beberapa unsur antara lain; badong bludru/ bapang, saput, baju lengan panjang, angkeb pala, gelang kana, saput, keris, angkeb bulet, sabuk/ ikat pinggang, jaler, stewel, semayut, serta busana lainnya yang disesuaikan dengan peranannya (biasanya warna pakaian menentukan peran yang dibawakan). Adapun bahasa dialognya adalah menggunakan bahasa Kawi (tokoh utama) maupun bahasa Bali (punakawannya). Unsur-unsur bahasa dialog yang membangun dalam wayang wong Ramayana tidak jauh berbeda dengan unsur dialog drama tari lainnya seperti; gambuh, arja, topeng, prembon, dan lainnya. Sering kali dalam pertunjukannya para tokoh punakawan (Tualen, Merdah, Delem, Sangut) melontarkan bait-bait

inti sastra (serat kekawin Ramayana, Mahabharata) yang terkait dengan petuah-petuah, larangan/ pantangan, dan lain sebagainya sebagai cerminan hidup manusia.

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan yang digunakan pada penciptaan busana Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda ini adalah berdasarkan tahapan perancangan busana yang bertajuk *FRANGIPANI The Secret Steps of Art Fashion* 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), *Research and Sourcing of Art Fashion* (riset dan sumber dari seni *fashion*), *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Balinese Culture* (analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya Bali), *Narating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation* (menerasikan ide seni *fashion* kedalam visualisasi dua dimensi atau 3 Dimensi), *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), *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection* (mengintepretasikan keunika seni *fashion* yang tertuang pada koleksi final), *Promoting and making a Unique Art Fashion* (mempromosikan dan membuat seni *fashion* yang unik), *Affirmation Branding* (afirmasi merek), *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (mengarahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), *Introducing The Art Fashion Business* (memperkenalkan bisnis seni *fashion*). (Sudharsana (2012) dalam Diantari et al.2018:90).

Aplikasi metode penciptaan pada karya Two Tone diantaranya:

1. *Finding The rief Idea*. Pembuatan *mind mapping* (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 cerita rakyat selat Bali yang dikembangkan ke dalam proses perancangan dan penciptaan

busana.

Pemetaan pikiran hasil dari pengumpulan informasi mengenai cerita rakyat selat Bali perancang busana menghasilkan lima kata kunci yang akan dibedah menjadi karya yang berbasis pada ide pemantik. Ke lima kata kunci tersebut adalah mistis, sakral, larangan, pertempuran dan penari. Kata kunci yang dihasilkan pada tahapan *research and sourcing* akan di gambarkan secara metafora dalam karya busana sebagai berikut:

Kata Kunci	Penjelasan Secara Metafora
Mistis	paham yang memberikan ajaran yang serba mistis (misal ajarannya berbentuk rahasia atau ajarannya serba rahasia, tersembunyi, gelap, atau terselubung dalam kekelaman). Metafora Gelap atau Hitam. Dalam desain akan menerapkan warna – warna gelap untuk mendeskripsikan <i>keyword</i> mistis
Sakral	Sakral, merupakan sesuatu yang dipercayai berhubungan dengan ketuhanan dan dianggap suci oleh masyarakat setempat. Metafora Kepercayaan, Suci. Dalam desain akan menerapkan pis bolong karena pis

	bolong dipercaya suci dalam masyarakat Hindu Bali
Larangan	Larangan, merupakan suatu petuah turun – temurun di suatu masyarakat yang dijadikan acuan untuk kehidupan. Metafora Pembatas, Silang. Dalam desain akan menerapkan <i>pattern</i> silang
Pertempuran	Pertempuran adalah suatu kontak senjata antara dua atau lebih pihak dimana masing – masing pihak bertujuan mengalahkan pihak lainnya. Metafora Abstrak, Kekacauan. Dalam desain akan menerapkan desain abstrak untuk mewakili <i>keyword</i> pertempuran
Penari	Penari, adalah sebutan bagi seseorang yang menggerakkan tubuhnya secara berirama dan penuh penghayatan untuk menyalurkan perasaan. Metafora Luwes, Berirama. Dalam desain akan memakai bahan

	kain yang luwes, memakai teknik <i>fabric manipulating</i> bergelombang berirama.
--	---

3. *Analyzing Art Fashion Element* Pembuatan *moodboard* (papan konsep). *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)



Gambar 1. Moodboard
Sumber: Melnia, 2022

4. *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation*

Pembuatan sketsa desain *ready to wear*, *ready to wear deluce*, dan *semi couture* 2 dimensi sesuai *key words* yang sudah didapat dan *moodboard* yang telah dikerjakan.

5. *Giving a Soul-Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction* Merealisasikan sketsa 2 dimensi menjadi tiga koleksi busana. 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*

Penerapan prinsip desain dan elemen desain pada busana.

7. *Promoting and Making a Unique Art Fashion*

Tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion global* dan pakaian dengan melakukan presentasikan karya busana *ready to wear*, *ready to wear deluce*, dan *semi 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).

9. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method*

Tahapan produksi busana dalam jumlah yang lebih banyak akan dilakukan dengan bekerja sama bersama penjahit yang profesional yang memahami desain dan kehendak *designer*, tenaga desain *digital*, serta tenaga *finishing*. Namun tidak menutup kemungkinan bagi busana merk untuk mengembangkan produk dengan konsep berbeda namun masih dengan identitas diri *brand* itu sendiri.

10. *Introducing The Art Fashion Business*

Pada tahapan ini penulis menyusun *Business Model Canvas (BMC)* untuk mempermudah merancang bisnis dari koleksi busana *Anyutirupa of Ngelawang Barong Bangkal. 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 yang akan menawarkan busana dengan desain *elegant* dan *simple*. Produk ini diproduksi dengan jumlah yang terbatas sehingga memiliki nilai eksklusif.

B. *Customer Segment* merupakan penggolongan konsumen atau target pasar yang dituju. Konsumen yang dituju ialah remaja dan dewasa dengan kisaran umur 17-50 tahun dari kalangan menengah hingga atas.

C. *Customer Relationship* yaitu cara yang digunakan oleh pebisnis untuk melakukan komunikasi dengan konsumen (*Customer Segment*). Hal ini juga menentukan cara pemasaran yang dipilih. Strategi pemasaran yang dipilih adalah memberikan *service* yang terbaik,

fast respon terhadap semua keluhan dan masukan.

- D. *Channels* merupakan cara yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan *Value Propositions* bisnis kepada konsumen. Metode yang tepat digunakan ialah online melalui media sosial seperti *Instagram, Facebook, Website, Line, Whatsup*, dll. Dengan adanya sosial media ini mempermudah komunikasi antar pebisnis dengan pelanggan.
- E. *Key Resources* adalah sumber daya yang dimiliki perusahaan untuk menjalankan suatu bisnis. Dalam menjalankan sebuah bisnis dibidang fashion tentunya perusahaan harus memiliki seorang desainer untuk mendesain produk yang akan diluncurkan tiap tahunnya. Membuat sebuah desain diperlukan penelitian dan pengembangan dari tahun ke tahun. Logo dan *brand* diperlukan oleh perusahaan dalam pemasaran.
- F. *Key activities (KA)* adalah kegiatan utama yang menjelaskan hal terpenting yaitu perusahaan harus membuat model bisnis. Kegiatan wajib yang dilakukan oleh perusahaan untuk menghasilkan *value proposition* yang ditawarkan yaitu melalui kegiatan *research and sourcing* untuk konsep busana, *design and development* untuk mendesain busana yang diinginkan serta menyusun strategi promosi dan pemasaran busana.
- G. *Key Partnership* yaitu pihak-pihak yang diajak kerjasama dengan tujuan untuk menyokong dan mengoptimalkan alokasi sumber daya, mengurangi resiko dan ketidak pastian persaingan, serta meningkatkan kinerja. Produk bekerjasama dengan grab, gojek, pos, j&t dan jne untuk pengiriman. Serta bekerjasama dengan penjahit dan toko kain, *public figur* dan *web programmer*.
- H. *Cost Structure* adalah merupakan rincian biaya terbesar yang harus dikeluarkan oleh perusahaan untuk melakukan *key activity* dan hasilnya berupa *value propositions*. Biaya yang harus dikeluarkan yaitu saat melakukan riset, pembuatan *sampel, branding, marketing*, serta produksi.
- Revenue Stream* yaitu cara menghasilkan keuntungan dari *value propositions*. *Biang* memperoleh keuntungan dari penjualan produk setelah melakukan *fashion show*, pameran maupun penjualan secara online.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Penciptaan karya busana *ready to wear deluxe* dan *semi couture* diwujudkan dengan cara memetaforakan minuman tradisional *wedang uwuh* yang digunakan sebagai ide pemantik dalam karya busana *Wongkula*. Pengungkapan gaya metafora ke dalam busana *Wongkula* dikaitkan dengan teori semiotika dan teori estetika. Penggunaan Tari Sakral *Wongkula* sebagai ide pemantik menimbulkan beberapa kata kunci diantaranya mistis, sakral, larangan, pertempuran dan penari. Kata kunci tersebut dimetaforakan ke dalam detail – detail busana.

Pengembangan desain (*design development*) merupakan tahapan ketiga dari produksi fesyen global dan pakaian. Tahapan itu menyediakan ruang pikir lebih luas dengan ide-ide yang telah terpantik dan melalui riset mendalam sehingga beberapa alternatif desain terwujud. Desain fesyen global dan pakaian akan mengerucut pada desain terpilih yang akhirnya akan diproduksi dalam siklus perekonomian dan bisnis fesyen global. (Ratna, Cora. 2016: 203). Penulis merancang tiga buah desain yang dari terdiri dari masing-masing koleksi, menciptakan dua koleksi karya yaitu busana pria pada, busana wanita pada *ready to wear deluxe*, dan busana wanita pada *semi couture*.

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* dan dalam pemakaiannya juga membutuhkan bantuan. Pada pola busana *ready to wear deluxe* terdiri dari dua piece. Terdiri dari 1 *Dress* dan 1 *Outer*. Pada busana *ready to wear deluxe* dikombinasikan dengan *ruffle* pada bagian lengan dan pinggir kulot.

2. Semi Couture

Semi Couture 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 3 bagian busana yang terdiri dari bustier, celana, obie, dan jubah.

WUJUD KARYA

Penciptaan karya *ready to wear deluxe*, dan *semi haute couture* diwujudkan atau diciptakan dengan menggunakan gaya ungkap metafora. Pada penciptaan karya busana ini terdapat lima kata kunci terpilih yang dimetaforakan pada karya busana ini seperti mistis, sakral, larangan, pertempuran dan penari. Berikut merupakan penuangan kata kunci dengan gaya ungkap metafora pada karya busana *Wongkula* dalam dua tipe busana.

1. Perwujudan Busana *Ready to wear Deluxe* Karya busana *ready to wear deluxe* merupakan karya busana yang hampir sama dengan karya busana *ready to wear*. Karya busana *ready to wear deluxe* ini memiliki tingkat pengerjaan yang sedikit sulit dan tinggi dibandingkan dengan karya busana *ready to wear*. Dengan jabaran penerapan kata kunci dengan gaya ungkap metafora. Pemilihan warna hitam merupakan metapora dari kata kunci mistis.

Mistis memberi paham yang memberikan ajaran yang serba mistis (misal ajarannya berbentuk rahasia atau ajarannya serba rahasia, tersembunyi, gelap, atau terselubung dalam kekelaman). Metafora Gelap atau Hitam. Dalam desain akan menerapkan warna – warna gelap untuk mendeskripsikan *keyword* mistis. Sakral, merupakan sesuatu yang dipercayai berhubungan dengan ketuhanan dan dianggap suci oleh masyarakat setempat. Metafora Kepercayaan, Suci. Dalam desain akan menerapkan pis bolong karena pis bolong dipercaya suci dalam masyarakat Hindu Bali. Larangan, merupakan suatu petuah turun – temurun di suatu masyarakat yang dijadikan acuan untuk kehidupan. Metafora Pembatas, Silang. Dalam desain akan menerapkan *pattern* silang. Pertempuran adalah suatu kontak senjata antara dua atau lebih pihak dimana masing – masing pihak bertujuan mengalahkan pihak lainnya. Metafora Abstrak, Kekacauan. Dalam desain akan menerapkan desain abstrak untuk mewakili *keyword* pertempuran.

Penari, adalah sebutan bagi seseorang yang menggerakkan tubuhnya secara berirama dan penuh penghayatan untuk menyalurkan perasaan. Metafora Luwes, Berirama. Dalam desain akan memakai bahan kain yang luwes, memakai teknik *fabric manipulating* bergelombang berirama.



Gambar 2. Wujud Karya *Ready to wear* Deluxe
Sumber: Melnia, 2022

3. Perwujudan Busana *Semi Couture* Karya busana *semi couture* merupakan karya busana yang tingkat pengerjaannya lebih sulit dan lebih banyak menggunakan teknik tangan sehingga lebih rumit dalam tahap penyelesaiannya. Karya busana *semi couture* ini memiliki nilai dan kualitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan karya busana lainnya karena pengerjaannya yang memakan waktu lebih lama sehingga karya busana *semi couture* ini tidak dapat di produksi secara masal.

Dengan jabaran penerapan kata kunci dengan gaya ungkap metafora. Pemilihan warna hitam merupakan metafora dari kata kunci mistis. Di sisi lain, hitam juga merupakan warna yang sangat kuat yang melambangkan kelas, keanggunan dan kekayaan. Pakaian stylish sering dirancang dalam warna hitam, mulai dari jas, gaun hitam seksi, hingga pakaian resmi berdasi hitam. Hitam dikombinasikan dengan warna lain dapat memiliki dampak yang sangat kuat.

Warna hitam adalah warna yang pas di hampir semua desain. Ini menambah kontras dan membuat warna lain lebih menonjol. Hitam adalah warna yang tersembunyi, misterius dan tidak diketahui. Warna ini menciptakan rasa misteri dan menjaga segala sesuatunya pada

dirinya sendiri, tersembunyi dari seluruh dunia.

Dalam psikologi warna, warna hitam berkaitan dengan perlindungan terhadap stres emosional. Ini menciptakan penghalang antara dirinya dan dunia luar. Warna hitam adalah penyerapan semua warna dan tidak adanya semua cahaya. Hitam menyembunyikan sesuatu, sementara putih membawanya ke dalam cahaya. Apa yang disembunyikan hitam, putih membawa kembali. Sakral, merupakan sesuatu yang dipercayai berhubungan dengan ketuhanan dan dianggap suci oleh masyarakat setempat. Metafora Kepercayaan, Suci. Dalam desain akan menerapkan pis bolong karena pis bolong dipercaya suci dalam masyarakat Hindu Bali. Makna dan fungsi pis bolong dalam upacara dewa yajna khususnya pada daksina yaitu, Pis bolong panca datu bermakna sebagai lambang atau simbol dari windu (O) yang berarti kekosongan atau kesucian tanpa noda yang merupakan inti dari pada sebuah yajna dan sebagai lambang kekuatan panca dewata (panca datu) yang dapat menghadirkan Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Fungsi pis bolong yaitu: Sebagai sarana untuk menghubungkan diri kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa dan sebagai sesari. Nilai-nilai religius penggunaan pis bolong dalam upacara dewa yajna khususnya pada daksina yaitu: Nilai kejujuran dan nilai tanggung jawab. Larangan, merupakan suatu petuah turun – temurun di suatu masyarakat yang dijadikan acuan untuk kehidupan.

Pis bolong mulai dikenal di Indonesia sejak tahun 1293 M semasa kejayaanMajapahit. Berasal dari perdagangan antara Majapahit dengan Cina. Ketika itu Majapahit belum mempunyai uang kartal. Maka digunakan uang kepeng sebagai alat tukar dalam perdagangan. Perdagangan dimasa itu dikuasai oleh saudagar-saudagar cina. Pis bolong ada beberapa jenis : buatan Cina, dari zaman dinasti Tang, Sung dan Chin (756 M), buatan Jepang, dari zaman dinasti Tokugawa (1741 M), buatan Vietnam, tidak jelas ketika dinasti apa, buatan Jawa dari zaman Walisongo (Islam, 1400 M) dengan huruf arab, buatan para dukun di Bali sekitar abad ke 13. Pis bolong mula-mula digunakan sebagai uang kartal, berlaku di Bali sampai tahun 1950. Selain itu di Bali digunakan pula sebagai sarana upacara, karena dianggap pis bolong mempunyai

kekuatan magis. Kemudian setelah tidak berfungsi sebagai uang kartal, pis bolong tetap digunakan sebagai upakara hingga saat ini. Pis bolong sebagai jimat dibuat oleh para balian/dukun di Bali disertai pemasupati. Contohnya : pis jaran, pis dedari, pis rejuna, pis anoman, pis kresna, pis tualen, pis jaring, pis gobogan, pis sangut, pis nawe sange dll. Ada juga pis bolong yang dipandang sangat sakral karena datangnya secara gaib, misalnya melalui wong samar, paica Ida Bhatara, dll. Di zaman sekarang, pis bolong sudah hampir punah. Maka dibuat tiruannya. PHDI Pusat sudah mengeluarkan keputusan paruman Sulinggih, bahwa pis bolong sekarang sudah bisa diganti dengan uang logam yang berlaku syah di Indonesia saat ini. Keputusan ini tertuang dalam Kesatuan tafsir terhadap aspek-aspek agama Hindu.

Metafora Pembatas, Silang. Dalam desain akan menerapkan *pattern* silang. Pertempuran adalah suatu kontak senjata antara dua atau lebih pihak dimana masing – masing pihak bertujuan mengalahkan pihak lainnya. Metafora Abstrak, Kekacauan. Dalam desain akan menerapkan desain abstrak untuk mewakili *keyword* pertempuran. Penari, adalah sebutan bagi seseorang yang menggerakkan tubuhnya secara berirama dan penuh penghayatan untuk menyalurkan perasaan. Metafora Luwes, Berirama. Dalam desain akan memakai bahan kain yang luwes, memakai teknik *fabric manipulating* bergelombang berirama.



Gambar 3. Wujud Karya *Semi Couture*
Sumber: Melnia, 2022

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, ide pembuatan karya tugas akhir dengan tema besar *Diversity of Indonesia*, maka diangkatlah salah satu cerita rakyat Indonesia yaitu *Tari Wayang Wong*. Dari ide tersebut, maka dibuatlah tiga karya busana bertema *Wayang Wong* dari segi morfologi dan warna yang dipadukan dengan gaya busana *casual* serta penggunaan transisi warna biru yang indah. Dalam mewujudkan koleksi busana *ready to wear deluxe* dan *semi couture*, penulis melakukan *research and sourcing* yang menghasilkan beberapa kata kunci dari konsep Tari Sakral yang berasal dari Desa Tejakula yaitu pemilihan warna hitam merupakan metafora dari kata kunci mistis. Di sisi lain, hitam juga merupakan warna yang sangat kuat yang melambangkan kelas, keanggunan dan kekayaan.

Pakaian stylish sering dirancang dalam warna hitam, mulai dari jas, gaun hitam seksi, hingga pakaian resmi berdasi hitam. Hitam dikombinasikan dengan warna lain dapat memiliki dampak yang sangat kuat. Pemilihan pis bolong dalam metafora sakral dalam desain akan menerapkan pis bolong karena pis bolong dipercaya suci dalam masyarakat Hindu Bali. Kata kunci larangan di metaforakan sebagai simbol pembatas, silang. Dalam desain akan menerapkan *pattern* silang. Kata kunci pertempuran diimplementasikan ke dalam desain akan menerapkan desain abstrak untuk mewakili *keyword* pertempuran. Kata kunci

penari dimetaforakan sebagai bentuk yang Luwes, Berirama. Dalam desain akan memakai bahan kain yang luwes, memakai teknik *fabric manipulating* bergelombang berirama.

Proses penciptaan busana menggunakan delapan tahap *Frangipani* metode pengerjaan busana yaitu *design brief* dengan *output* berupa *mind mapping*, *research and sourcing* dengan *output* berupa *mood board* dan *story board*, *design development* yang berisi sketsa ketiga busana lengkap dengan gambar kerja, kemudian proses pengerjaan busana pada tahap *prototype*, *sample*, and *construction*. Hingga tahap *final collection* yaitu tahapan untuk menyempurnakan koleksi busana. Dalam karya busana Tugas Akhir ini, penulis juga menggunakan strategi promosi, pemasaran, penjualan, dan branding serta menerapkan sistem produksi dan bisnis model kanvas.

DAFTAR RUJUKAN

- Cakra, Ketut. 2021. Wayang Wong Ramayana : Menceritakan Epos dengan Topeng. Diakses 25 Oktober 2021 dari <https://urvasu.wordpress.com/2021/08/07/wayang-wong-ramayana/amp/>.
- Delfina, Ni Putu Elsy Andriani. 2018. Rupa Sang Sumbu. Skripsi Karya. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Dewi, Mia Utami. 2020. Abuang Daha Truna. Skripsi Karya. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Diantari, Ni Kadek Yuni. 2016. Bisnis Model Canvas. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Dinsos Admin. 2016. Yuk Mengenal Kebudayaan Wayang Wong di Desa Tejakula Bali. Diakses 22 Oktober 2021 dari <https://dinsos.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/yuk-mengenal-kebudayaan-wayang-wong-di-desa-tejakula-bali-39>.
- Galeri Konveksi. 2016. Jenis – Jenis Kain. Diakses 20 Desember 2021 dari <https://www.galerikonveksi51.com/blog/jenis-jenis-kain/>.
- Nugroho, Sarwo, 2015. Manajemen Warna Dan Desain. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Nur Insani, Cerysa. 2020. Apa itu Haute Couture? Mengenal Istilah Penting dalam Dunia Fashion. Diakses 1 Januari 2021 <https://stylo.grid.id/read/142346212/apa-arti-haute-couture-mengenal-istilah-penting-dalam-dunia-fashion>.
- Ratna C.S.,Tjok.Istri (2016) Undagi: Undagi, Arketif, Horizon Kriya Nusantara. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tejakula Buleleng. 2019. Wayang Wong Tejakula, Aset Budaya Buleleng Untuk Dunia. Diakses 20 Oktober 2021 dari <https://tejakula.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/wayang-wong-tejakula-aset-budaya-buleleng-untuk-dunia-83>.
- Yanuar, Mahardi Masnia, qomariah, Nurul, Santoso, Budi. 2017. Dampak Kualitas Produk, Harga, Promosi Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Optik Marlin Cabang Jember. Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia. Vol.3 No.1 1 Juni 2017 (61-80). Diakses 5 Desember 2021, <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JMB/article/download/784/623>