

ANGGARAKSA SIDHI GAMA DHANDA: METAFORA SELAT BALI

DALAM BUSANA CASUAL FEMINIM

Luh Putu Monita Apriliani¹, Nyoman Dewi Pebryani², Ni Kadek Yuni Diantari³
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 : monitapriliani04@gmail.com

ABSTRAK

ANGGARAKSA SIDHI GAMA DHANDA :

METAFORA SELAT BALI DALAM BUSANA CASSUAL FEMINIM

"*Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda*" adalah judul koleksi busana Tugas Akhir bertemakan *Diversity of Indonesia* yang terinspirasi dari cerita rakyat Bali yang memadukan *look casual* dengan sentuhan feminim. Koleksi ini merupakan jenis busana *ready to wear deluxe* dan *semi couture*. Penciptaan koleksi *Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda* 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 laut, intan, ekor, perjudian, dan tongkat. *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 selat Bali yaitu transisi warna biru. Melalui perpaduan material utama, yaitu Satin, Toyobo, Tile, dan tile kaku. Proses pengerjaan koleksi *Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda* Tugas Akhir terdapat pada kain – kain yang dibentuk ruffle sehingga menambah nilai estetika busana.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Frangipani, Laut, Casual

ABSTRACT

ANGGARAKSA SIDHI GAMA DHANDA

BALI STRAIT METAPHOR IN FEMINIMAL CASSUAL CLOTHING

"*Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda*" is the title of the *Diversity of Indonesia* themed Final Project clothing collection inspired by Balinese folklore that combines a casual look with a feminine touch. This collection is a type of *ready to wear deluxe* and *semi couture* clothing. The creation of the *Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda* collection uses eight stages entitled "*Frangipani*", the secret steps of *FashionArt*. This lighter idea is implemented through a metaphorical style of expression that will be described in *keyword theory* in the form of sea, diamond, tail, gambling, and sticks. 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 concept of the Bali strait, namely the blue transition. Through a combination of the main materials, namely Satin, Toyobo, Tile, and rigid tile. The process of working on the *Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda* Final Project collection is found in ruffled fabrics that add to the aesthetic value of clothing.

Keywords: Folklore, Frangipani, Sea, Casual

PENDAHULUAN

Cerita rakyat Indonesia menyebar hampir di setiap daerah/pulau di Indonesia. Beberapa cerita terkadang memiliki kesamaan namun tetap memiliki sisi kekhasan warga setempat. Cerita rakyat Indonesia menjadi salah satu tradisi tutur yang harus dijaga agar tidak punah. Keanekaragaman cerita ini menjadi salah satu bukti tentang beragam kebudayaan di Indonesia.

Menurut cerita legenda, dahulu kala Bali dan Jawa adalah kesatuan daratan. Namun karena perjajian antara Sidi Mandra dan Naga Basuki, dua pulau tersebut terpisah. Selat Bali merupakan selat yang memisahkan antara pulau Jawa dan Bali. Konon kedua pulau ini dulunya merupakan satu daratan dan terpisah karena sebuah peristiwa yang terjadi di daerah tersebut. Diceritakan pada sebuah Legenda, di sebuah Kerajaan Daha, Kediri, Jawa Timur hidup seorang Pendeta bernama Empu Sidi Mantra yang dikenal sebagai sosok yang sakti. Sang Hyang Widya atau Batara Guru menghadiahkan pendeta tersebut harta dan seorang istri yang cantik jelita. Setelah beberapa tahun menikah, Empu Sidi Mantra dikaruniai seorang anak laki-laki yang tampan diberi nama Manik Angkeran.

Manik Angkeran tumbuh sebagai anak yang pandai, namun sayang ia sangat menyukai judi. Kehidupan Empu Sidi Mantra tidak tenang dibuat oleh anak semata wayangnya. Manik Angkeran kerap mempengaruhi harta kekayaan orangtuanya dan berhutang kepada orang lain ketika kalah berjudi. Banyak orang yang mendatangi rumah Empu Sidi untuk menagih hutang atas pinjaman yang digunakan Manik Angkeran berjudi. Karena sudah tidak mampu membayar hutang tersebut Manik Angkeran memohon bantuan kepada sang ayah.

Akhirnya Empu Sidi Mantra berpuasa dan berdoa memohon bantuan kepada para dewa. Kemudian Empu Sidi mendengar suara bisikan yang terdengar sangat jelas di telinganya untuk pergi ke kawah Gunung Agung untuk menemui seekor naga bernama Basuki. Keesokan harinya Empu Sidi Mantra berangkat menuju Gunung Agung, selama perjalanan Empu Sidi Mantra mampu mengatasi segala gangguan yang terjadi berjalan cukup jauh sampailah Empu Sidi Mantra ditempat tujuannya. Ia duduk bersila ditepi kawah Gunung Agung sambil membunyikan bel dan membaca mantra serta memanggil naga Basuki. Menyadari kedatangan Empu Sidi Mantra, Naga Basuki keluar. Empu Sidi Mantra kemudian mengutarakan maksud dan tujuan ia pergi

menemui Naga Basuki, mendengar ungkapan hati Empu Sidi Mantra, Naga Basuki merasa iba dan kemudian menggeliat dan dari sisiknya keluar emas, intan dan berlian. Kemudian Empu Sidi Mantra sangat berterima kasih kepada Naga Basuki.

Sesampainya di rumah, Empu Sidi Mantra memberikan emas, berlian dan intan tersebut kepada Manik Angkeran guna melunasi hutang-hutang judinya. Manik Angkeran berjanji untuk tidak berjudi lagi. Ucapan Manik Angkeran dipercayai oleh sang ayah. Kemudian Manik Angkeran menjual seluruh emas-emasan tersebut, dan uangnya digunakan untuk melunasi sebagian hutangnya, melihat jumlah uang yang cukup banyak, Manik Angkeran tergiur untuk menggunakan uang sisa tersebut untuk bermain judi kembali, sedangkan semua hutangnya belum terlunasi. Kemudian ia meminta bantuan kepada ayahnya, namun Empu Sidi Mantra menolak permintaan putranya. Empu Sidi Mantra kecewa dengan sifat sang anak. Tak tinggal diam, Manik Angkeran mencari tahu dimana ayahnya mendapatkan harta tersebut dan kemudian diketahuilah bahwa sang ayah mendapatkan dari kawah Gunung Agung. Manik Angkeran mengetahui untuk sampai ke kawah tersebut ia harus membaca mantra dan membawa genta.

Setibanya Manik Angkeran ditepi kawah Gunung Agung, ia kemudian membunyikan genta, Sang Naga Basuki keluar dari dalam kawah. Manik Angkeran sangat ketakutan, kemudian ia mengatakan permintaannya kepada Naga Basuki dan membuat perjanjian untuk mengubah perilakunya. Naga Basuki kemudian membalikan badannya hendak mengeluarkan emas dan intan dari sisik ekornya, niat jahat dari Manik Angkeran muncul dan kemudian ia menghunuskan keris dan memotong ekor naga tersebut. Naga Basuki mencoba mengejar Manik Angkeran yang pergi membawa pergi emas serta ekornya namun tak ditemukan. Di dalam perjalanan Manik Angkeran merasa kedua telapak kakinya terasa panas, dan sedikit demi sedikit tubuhnya terbakar hingga akhirnya menjadi abu.

Empu Sidi Mantra cemas dengan keadaan putranya, akhirnya ia mencoba mencari sang anak ke Gunung Agung. Sesampainya disana ia melihat Naga Basuki yang tengah resah diluar kandangnya, Sang Naga mengatakan agar Empu Sidi Mantra tak perlu lagi mencari putranya karena ia telah membinasakan Manik Angkeran yang pergi membawa ekornya tersebut. Terjadilah kesepakatan antara Empu Sidi Mantra dengan Naga Basuki, yaitu Manik Angkeran akan

dihidupkan kembali apabila ekor sang Naga dikembalikan. Manik Angkeran kemudian hidup kembali dan ditemukan oleh Empu Sidi Mantra, keduanya menemui Naga Basuki dan mengembalikan ekornya. Naga Basuki meminta kepada Manik Angkeran untuk bersungguh-sungguh menaati perintah sang Naga, akhirnya ia pun menyetujui hal tersebut.

Sesampainya Empu Sidi Mantra di Kerajaan Daha seorang diri. Ketika tiba di tanah Benteng, ia menorehkan tongkat saktinya tersebut ke tanah untuk membuat garis batas antara dia dan putranya. Karena saktinya tongkat tersebut, garis yang mulanya hanya garis kemudian melebar sehingga tergenangi oleh air laut, dan lama kelamaan menjadi selat. Selat itulah yang kini dikenal dengan nama Selat Bali.

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 Laut, Intan, Ekor, Perjudian, dan Tongkat. Kata kunci yang dihasilkan pada tahapan *research and sourching* akan di gambarkan secara metafora dalam karya busana sebagai berikut:

Kata Kunci	Penjelasan Secara Metafora
Laut	Laut merupakan ruang perairan dimuka bumi yang menghubungkan daratan dan bentuk-bentuk alamiah lainnya. Ketika cahaya mengenai air, molekul air akan menyerap beberapa foto dari cahaya. Molekul-molekul air lautan ini menyerap semua panjang gelombang merah dari cahaya, lalu memantulkan warna biru.
Intan	Intan adalah benda berharga mineral yang secara kimia merupakan bentuk kristal, atau alotrop, dari karbon yang memantulkan cahaya yang sangat indah.
Ekor	Ekor adalah bagian ujung belakang badan hewan. Dalam cerita rakyat

	selat Bali, ekor yang dimaksud merupakan ekor dari naga Basuki.
Perjudian	Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Dalam cerita rakyat selat Bali, Manik Angkeran memiliki sifat serakah dan suka berjudi.
Tongkat	Tongkat adalah sepotong kayu, bambu, atau sebagainya yang berguna untuk menopang atau pegangan ketika seseorang berjalan.

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: Monita, 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).

Nama “MOOI” digunakan sebagai nama *brand* karena kata “MOOI” berasal dari bahasa Belanda yang artinya “indah”. *Brand* ini diharapkan dapat selalu mengikuti tren *fashion*, menciptakan produk *fashion* yang sedang tren sehingga perusahaan selalu berkembang dan berinovasi. Bentuk lingkaran melambangkan kesempurnaan, kesatuan dan keamanan. Lingkaran kecil berwarna oranye merupakan simbol bulan purnama yang berarti kasih sayang.

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 merk MOOI untuk mengembangkan produk dengan konsep berbeda namun masih dengan identitas diri *brand* MOOI.

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 *MOOI* 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. *MOOI* 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 *Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda*. Pengungkapan gaya metafora ke dalam busana *Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda* dikaitkan dengan teori semiotika dan teori estetika. Penggunaan cerita rakyat Selat Bali sebagai ide pemantik menimbulkan beberapa kata kunci diantaranya laut, intan, ekor, perjudian, dan tongkat. 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 ideide 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 *crop blazer* dan 1 kulot. 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 atasan, celana pendek dan rok *ruffle*.

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 laut, intan, ekor, perjuadian, dan tongkat. Berikut merupakan penuangan kata kunci dengan gaya ungkap metafora pada karya busana *Anggaraksa Sidhi Gama Dhanda* dalam tiga 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 biru pada busana ini untuk mengimplementasikan *keyword* laut. Warna biru pada laut terjadi karena hanya cahaya biru kehijauan yang dapat ditransmisikan ke dalam, kemudian ditekankan, dan ditransmisikan kembali ke luar dari air tanpa diserap. Kadar garam yang terkandung dalam laut juga mempengaruhi tingkat kebiruan laut. Pada busana terdapat manik-manik

mengimplementasikan *keyword* intan. Pada bagian badan depan dipasangkan kain tile berlapis dengan teknik *ruffle* untuk menggambarkan *keyword* ekor. Kata kunci perjuadian pada busana *ready to wear deluxe* ini diimplementasikan dengan adanya kancing buat seperti logam dan diperjualbelikan. Kata kunci tongkat dapat diimplementasikan dengan adanya tali sebagai serat kayu yang terdapat pada busana ini. Busana ini dibuat dengan atasan *crop blazer* dan kulot dengan adanya *cutting* dibagian samping celana. Penambahan *ruffle* pada bagian pinggir celana yang dipotong dan jpada bagian lengan blazer merupakan implementasi dari kata kunci naga yaitu menyerupai sisik ekor naga. Pada bagian lengan *blazer* juga terdapat mata ayam dan tali sebagai implementasi kata kunci tongkat. Bahan yang digunakan pada busana *ready to wear deluxe* yaitu toyobo. Selain itu bahan lain penunjang busana ini adalah furing sebagai bahan pelapis untuk bagian dalam celana. Warna yang digunakan menyesuaikan kata kunci yaitu biru. Pada busana ini bagian *ruffle* dibuat berbeda warna sesuai dengan konsep dari *moodboard* yaitu transisi warna.



Gambar 2. Wujud Karya *Ready to wear Deluxe*

Sumber: Monita, 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 biru merupakan metafora dari kata kunci laut, dimana warna biru laut tercipta ketika cahaya mengenai air, molekul air akan menyerap

beberapa foto dari cahaya. Molekul-molekul air lautan ini menyerap semua panjang gelombang merah dari cahaya, lalu memantulkan warna biru. Warna biru laut juga terjadi oleh fitoplankton di dasar. Biasanya mereka memiliki warna yang berbeda seperti biru ataupun hijau, hal ini mempengaruhi penampakan air yang menjadi lebih biru karena adanya fitoplankton. Bahan yang dipilih untuk busana ini terdiri dari kain satin velvet, satin bridal dan tile. Bahan tile yang digunakan terdiri dari 2 macam yaitu tile halus dan tile kaku. Tile kaku digunakan untuk membuat tampilan rok ruffle lebih mengembang. Warna tile yang digunakan ada 2 jenis warna yaitu warna biru tua dan biru muda untuk memberikan efek transisi warna pada rok yang dibuat. Selait itu, permata, payet, dan mutiara serta aksesoris yang digunakan berwarna biru tua dan biru muda untuk memberikan keseimbangan warna pada busana. Kata kunci intan, intan adalah zat yang terkenal paling keras yang merupakan hasil tambangan mineral yang cukup lama dilakukan di daerah Kalimantan Selatan, yakni Martapura.

Pada dasarnya, mineral ini berasal dari berbagai pipa vulkanis, yaitu kumpulan material di perut dalam bumi dengan tekanan dan temperatur tertentu yang mampu membentuk intan. Kandungan tersebut kemudian digali melalui dua cara, yakni secara manual atau mekanisasi. Intan diimplementasikan dengan adanya manik-manik dan payet yang memberikan efek berkilau pada busana yang diwujudkan.

Pada busana *semi couture* ini pemilihan penggunaan ruffle pada bagian badan dan rok merupakan metafora dari kata kunci ekor. Disebutkan pada cerita rakyat selat Bali, ekor yang dimaksudkan adalah ekor dari naga Basuki. Penggunaan mutiara dan kancing berbentuk bulat disimbolkan dengan uang logam merupakan metafora kata kunci perjudian. Mutiara adalah permata organik, sebuah permata yang berasal dari makhluk hidup yaitu kerang mutiara berhabitat di perairan Laut. Pemilihan rok ruffle merupakan bentuk implementasi serat kayu yang kaku dan tegak yang merupakan metafora dari kata kunci tongkat.



Gambar 3. Wujud Karya *Semi Couture*
Sumber: Monita, 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 *Selat Bali*. Dari ide tersebut, maka dibuatlah tiga karya busana bertema *Selat Bali* 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 Selat Bali yaitu pemilihan warna biru merupakan metafora dari kata kunci laut, dimana warna biru laut tercipta ketika cahaya mengenai air, molekul air akan menyerap beberapa foto dari cahaya. Molekul-molekul air lautan ini menyerap semua panjang gelombang merah dari cahaya, lalu memantulkan warna biru. Kata kunci intan diimplementasikan dengan adanya manik-manik dan payet yang memberikan efek berkilau pada busana. Pemilihan ruffle sebagai *texmo* pada busana merupakan metafora dari ekor naga basuki yang terdapat dalam cerita *Selat Bali*. Penggunaan mutiara dan kancing berbentuk bulat disimbolkan dengan uang logam merupakan metafora kata kunci perjudian. Pemilihan rok ruffle dan tali satin merupakan bentuk implementasi serat kayu yang kaku dan tegak yang merupakan metafora dari kata kunci tongkat.

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 yang bernama MOOI serta menerapkan sistem produksi dan bisnis model kanvas.

DAFTAR RUJUKAN

- Baharuddin, M.R. 2021. Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 4(1), 1.
- Bestari, 2016. Dongeng Nusantara. Penerbit Bestari
- Haryadi, Agnes Endratni. 2002. Asal Mula Selat Bali. Jakarta. PT Grasindo
- K, Dian. 2019. 365 Hari Keliling Nusantara. Bhuana Ilmu Populer (Kelompok Gramedia)
- Munawar, W. 2021. Strategi Peningkatan Intensi Mahasiswa Ekonomi Syariah dalam Parsipasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. 7(2), 1.
- Sopiansyah, D. 2021. Religion Education Social Laa Roiba Jurnal. *Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka)*. 4(1), 1.
- Sudharsana, Tjokorda Istri Ratna Cora. 2018. 241-Fatah, A. 2021. Snastep Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran. *Eksplorasi Dukungan Industri Mitra dalam Pelaksanaan Magang Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. 1(1), 1. Frangipani The Secret Steps of ArtFashion, <https://ciptamedia.org/hibahcme/241>, diakses pada 9 Februari 2022 pukul 08.00.
- Susilo. Bambang Joko. 2009. Dongeng Nusantara-Asal Usul Surabaya, Situ Bagendit, Selat Bali. Jakarta. Bestari Buana Murni Group PT
- Subuharso, Gin. 2017. Asal Mula Selat Bali dan Kisah-kisah lainnya. Bandung. Nuansa Cendikia.

UCAPAN TERIMAKASIH/PENGHARGAAN

Terima Kasih penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatNya, Terima Kasih juga kepada pihak yang sudah ikut berpartisipasi dalam pembuatan artikel ini, mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata dalam penulisan yang ada pada artikel.