INFERNO: Metafora *Naja Sumatrana* dalam Busana *Look Bombshell* dan *Androgynous*

Dalil Al Quds Fida, Tjok Istri Ratna Cora Sudarsana, Dewa Ayu Putu Leliana Sari.
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 : dalilalquds@gmail.com

ABSTRAK

INFERNO merupakan judul koleksi busana Tugas Akhir yang bertemakan *Diversity of Indonesia*, terinspirasi dari Naja Sumatrana atau ular kobra Sumatra memadukan *look bombshell* dan *androgynous* dengan konsep *western modern* dan *style Sexy alluring*. Koleksi ini merupakan jenis *busana ready to wear deluxe* dan *semi couture*. Penciptaan koleksi busana menggunakan delapan tahapan yang berjudul "*Frangipani*", Tahapan – tahapan rahasia dari Seni *FashionArt*. Dengan lima *keywords* berupa Racun, Taring, Simetris, sembur, dan tudung, tahap pengerjaan Tugas Akhir ini dilakukan dengan program magang MBKM yang bertempat pada UD Ali Charisma, dengan mengkolaborasikan ciri khas style dari Ali Charisma dengan style dari penulis sehingga tercipta koleksi busana INFERNO. Detail warna yang digunakan dari koleksi *INFERNO* yaitu hitam dan *dark grey* yang merupakan warna dari ular kobra Sumatra, melalui perpaduan material bahan, yaitu kain tulle, kain semi vinyl, kain lycra, dan kain jaring, selain itu Teknik pengerjaan koleksi ini menggunakan Teknik cut out dan Teknik applique untuk menambahkan kesan 3D pada busana.
Kata Kunci: *Fashion*, Ular kobra Sumatra, *Sexy Alluring, Frangipani*.

ABSTRACT

INFERNO is the title of the Final Task fashion collection themed Diversity of Indonesia, inspired by Naja Sumatrana or Sumatran cobras combining bombshell and androgynous look with modern western concepts and Sexy alluring style.This collection is a type of ready to wear deluxe and semi couture clothing.The creation of a fashion collection uses eight stages entitled "Frangipani", the secret stages of FashionArt Art.With five keywords in the form of Poison, Fangs, Symmetry, sply, and hood, the final task processing stage is carried out with the MBKM internship program located at UD Ali Charisma, by collaborating the style characteristics of Ali Charisma with the style of the author so as to create an INFERNO fashion collection.Color details used from inferno collection are black and dark grey which is the color of sumatran cobras, through a combination of material materials, namely tulle fabric, semi vinyl fabric, lycra fabric, and net fabric, in addition to this collection workmanship technique using cut out techniques and applique techniques to add a 3D impression to clothing.
Kata Kunci: *Fashion, Sumatran Cobra, Sexy Alluring, Frangipani*

Proses Review : 25 Mei 2022, Dinyatakan Lolos : 20 September 2022

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara tropis yang memiliki kekayaan alam yang sangat luar biasa, salah satunya yaitu kekayaan jenis reptil. Jenis reptil yang paling banyak yaitu ular. Negara Indonesia sendiri memiliki sekitar 2.700 jenis ular yang tersebar diseluruh wilayah NKRI, ular-ular tersebut dikelompokan menjadi dua kelompok besar yaitu ular berbisa (venomous) dan ular tidak berbisa (nonvenomous) (Sismani, 2004). Dan ular kobra merupakan ular yang masuk kedalam kelompok ular venomous atau ular berbisa.

Salah satu spesies ular kobra yang terdapat di Indonesia yaitu ular kobra Sumatra (Naja Sumatrana) atau sering dikenal sebagai ular peludah Sumatra, dikarenakan ia akan menyemburkan bisanya bila ia merasa terancam, ular ini tersebar diwilayah Kalimantan dan Sumatra. Umumnya, Ular kobra Sumatra terdapat di daerah dataran rendah dan Ular kobra Sumatra dapat ditemukan di ketinggian hingga sekitar 1.500 m di atas permukaan laut di hutan tropis primer maupun sekunder. Namun, sering juga terlihat di taman, kebun dan di daerah perkotaan di mana ia mungkin bersentuhan dengan manusia.

Ular Kobra Sumatra adalah ular terestrial dan diurnal yang memakan terutama katak dan hewan pengerat, tetapi juga bisa memakan ular lain, mamalia kecil dan kadal sebagai mangsanya. Di beberapa daerah di Sumatera, Naja sumatrana digunakan untuk mengendalikan populasi tikus di perkebunan.

Ular ini memiliki panjang sedang, antara 0,9 hingga 1,2 meter. Namun, beberapa di antaranya bisa tumbuh hingga 1,5 meter. Ular ini berburu disiang hari dengan mengandalkan kemampuannya mengendus bau dengan cara menjulurkan lidahnya yang bercabang 2 untuk memerangkap partikel – partikel bau dan kemudian memindahkannya ke organ penciuman yang terletak di langit-langit mulutnya, lalu ular kobra Sumatra bisa mendeteksi pergerakan mangsanya dengan mengandalkan tubuhnya yang amat peka terhadap getaran sekitarnya. Kemampuan unik yang dimiiki oleh ular ini yaitu menyemburkan racun atau bisa, ia akan menyemburkan ketika ia merasa terancam dsn target yang diincar ole kobra ini yaitu pada bagian mata. Untuk jarak semburan bisa tersebut mencapai 2m dan pasti mengenai sasaran tersebut, karena ular kobra Sumatra merupakan penembak yang jitu dan dapat dipastikan tidak akan meleset dari sasaran yang diincarnya.

Terdapat beberapa spesies ular kobra yang diketahui bisa menyemburkan racun atau bisa, dimaana semua termasuk ke dalam Genus Naja. Di Indonesia sendiri memiliki 2 spesies ular kobra peludah atau penyembur diwilayahnya, yaitu kobra penyembur Sumatra (NAJA SUMATRANA) dan kobra penyembur Jawa (NAJA SPUTATRIX) yang wrna tubuhnya cenderung lebih coklat.

Karakteristik tubuh pada ular kobra Sumatra ini yaitu kepala Kobra Sumatra memiliki moncong yang pendek dan bulat serta lubang hidung yang besar. Matanya berukuran sedang dengan pupil bulat. Sisik punggungnya halus dan berjajar miring. Spesies kobra ini tidak memiliki tanda di tudungnya dan warnanya bervariasi berdasarkan lokasi geografis. Kobra Sumatra dikenal memiliki dua fase warna: bentuk kuning yang biasa ditemukan di Thailand, dan bentuk hitam yang ditemukan di Semenanjung Malaysia, Singapura, dan beberapa pulau di Indonesia dan Filipina.

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya busana INFERNO adalah berdasarkan tahapan perancangan busana yang bertajuk FRANGIPANI, The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dan Seni Fashion) oleh Ratna Cora. Tahapan proses desain fashion bertajuk "FRANGIPANI" ini memiliki 10 tahapan yang sistematis dalam mengolah sumber ide menjadi karya busana.

Kesepuluh *tahapan* tersebut adalah (1) *Finding the Brief Idea Based on Balinese Culture* (Menemukan ide pemantik berdasarkan budaya Bali), (2) *Researching and Sourcing of Art Fashion* (Riset dan sumber seni *fashion*), (3) *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Balinese Culture* (Analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya Bali), (4) *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation* (Menarasikan ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi), (5) *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 kosntruksi pola), (6) *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection* (Menginterpretasikan keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi *final*), (7) *Promoting and Making a Unique Art Fashion* (Mempromosikan dan membuat seni *fashion* yang unik), (8) *Affirmation Branding* (Afirmasi merek), (9) *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (Mengarahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), (10) *Introducing The Art Fashion Business* (Memperkenalkan bisnis seni *fashion*). (Cora dalam Diantari, 2018:28-29).

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 ular kobra Sumatra (Naja Sumatrana) yang dikembangkan ke dalam proses perancangan dan penciptaan busana.

Pemetaan pikiran hasil dari pengumpulan informasi mengenai ular kobra Sumatra menghasilkan lima kata kunci yang akan dibedah menjadi karya yang berbasis pada ide pemantik. Yaitu ular kobra Sumatra. Ke lima kata kunci tersebut adalah racun, taring, simetris, sembur dan tudung. Kata kunci yang dihasilkan pada tahapan *research and sourching* akan di gambarkan secara metafora dalam karya busana sebagai berikut:

Kata kunci	Penjelasan secara metafora
Racun	zat (gas) yang dapat menyebabkan kerusakan, sakit atau mati bila dimakan ataupun dihirup . dalam hal ini penggambaran racun sebagai warna gelap, rusak, kelam dan melayang
Taring	gigi yang berbentuk runcing, dan terletak di hadapan sudut bibir. Metafora untuk taring yaitu tajam, tipis, dan runcing.
Simetris	kesamaan atau keseimbangan dari dua belah bagian yang setangkup. Metafora untuk simetris yaitu seimbang, dan hasil akhir yang memuaskan.
Sembur	apa yg dipancarkan (disemprotkan) dr mulut. Metafora untuk sembur yaitu menyebar.
Tudung	sesuatu yg dipakai untuk menutup atau melingkupi bagian atas (kepala, lubang, dsb). Metafora untuk tudung yaitu penutup, pemeriah, dan lingkupatau melingkupi.

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

Gambar 2. *Moodboard*
Sumber: Dalil, 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*). *Fashion show* akan dikemas dengan menarik dan berbeda dari *fashion show* pada umumnya. Maka dari itu pemilihan lokasi untuk pagelaran busana dengan konsep *ngelawang barong bangkal* akan diadakan didalam gedung (*indoor*) berlokasi di Gedung Citta Kelangen, ISI Denpasar. Tempat ini dipilih karena lokasinya memiliki area yang luas serta fasilitas yang memadai.

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). Pemilihan nama logo **"**DL" diambil dari singkatan nama *designer* yaitu Dalil.

DL

Gambar 3. *Branding*
Sumber: Dalil, 2022

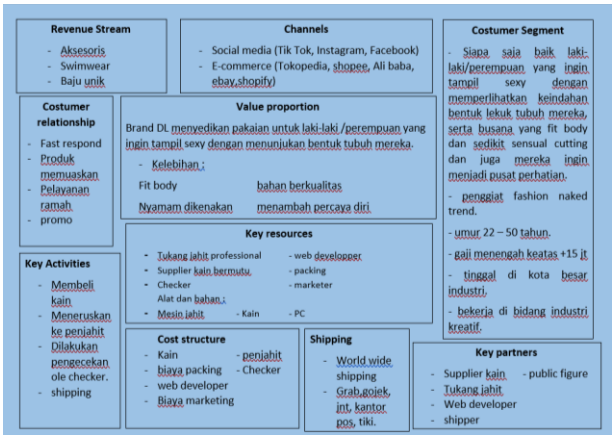
9. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method*

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

10. *Introducing The Art Fashion Business*

Pada tahapan ini penulis menyusun *Business Model Canvas (BMC)* untuk mempermudah merancang bisnis dari koleksi busana *INFERNO*. *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).



Gambar 4. *Business Model Canvas*
Sumber: Dalil, 2022

A. *Value Prepositions* merupakan manfaat yang didapatkan oleh pelanggan. Nilai yang ditawarkan menjadi pembeda produk/jasa sejenis atau lainnya baik yang menjadi keunggulan atau kekuatan. DL akan menawarkan busana dengan desain *androgynous* dan *sexy*. sistem produksi limited order, atau diproduksi dengan jumlah tertentu, misalnya hanya diproduksi 20 sampai 50 buah saja, bisa juga menerima costume made (busana yang dirancang hanya untuk satu orang saja). Dan sebelum memproduksi dilakukan riset pasar terlebih dahulu dengan memperhatikan trend yang sedang berkembang ditengah-tengah masyrakat, selain itu kualitas kenyamanan Ketika dikenakan sangat diperhatikan.

B. *Customer Segment* merupakan penggolongan konsumen atau target pasar yang dituju. Dalam koleksi ini (INFERNO) tidak ditargetkan kepada spesifik label gender, namun ditujukan kepada siapa saja yang ingin tampil sexy dan berkontribusi dalam "*fashion naked trend*", dengan menunjukan keindahan bentuk lekuk tubuh dan menyukai fashion yang sedikit liar. kebanyakan penggiat dari "fashion naked" yaitu orang-orang yang ingin menjadi pusat perhatian, dengan rata-rata usia 22-35 tahun bahkan lebih, dimana mereka ingin berpenampilan sexy dihadapan publik , dan hal ini dapat dilihat dengan keberanian mereka dengan mengenakan busana yang liar, terbuka, dan potongan yang nyentrik. biasanya busana yang memiliki style sexy alluring.

Orang-orang yang menggemari gaya busana tersebut kebanyakan bekerja dibidang industri kreatif, contohnya yaitu fashion, fotografi, modelling, theater, dan lain sebagainya, dengan gaji menengah keatas yang berkisar diantara 15 juta keatas dan berlatar pendidikan S1 bahkan lebih, serta tinggal di kota-kota besar pusat industri dunia, seperti Paris, Milan, Roma, New York, dan lain sebagainya.

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* terhadapa semua keluhan dan masukan.

D. *Channels* merupakan cara yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan *Value Prepositions* bisnis kepada konsumen. Metode yang tepat digunakan ialah online melalui media sosial seperti *Instagram, Facebook, Official website, Tik tok,* serta *e-commerce*. 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. DL berkerjasama dengan grab, gojek, pos, j&t dan jne, serta world shipping untuk bagian pengirimannya. Serta berkerjasama dengan penjahit dan toko kain, *public figur* dan *web programmer.*

H. *Cost Stucture* 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.* DL dalam hal ini keuntungan dari penjualan produk setelah melakukan *fashion show*, pameran, maupun penjualan secara online.

PROSES PERWUJUDAN

Penciptaan karya busana *ready to wear, ready to wear deluxe* dan *semi couture* diwujudkan dengan cara memetaforakan ular kobra Sumatra yang digunakan sebagai ide pemantik dalam karya busana *INFERNO.* Pengungkapan gaya metafora ke dalam busana *INFERNO* dikaitkan dengan teori semiotika dan teori estetika. Penggunaan Ular kobra yang berasal dari wilayah pulau Sumatra sebagai ide pemantik didaoatkan beberapa kata kunci diantaranya racun, taring, simetris, sembur, tudung. 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 *fashion* 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 tiga koleksi karya yaitu busana pria pada *ready to wear,* busana wanita pada *ready to wear deluxe,* dan busana wanita pada *semi couture.*

1. Ready to wear

Ready to wear adalah busana siap pakai yang diproduksi secara masal (dalam jumlah banyak), diproduksi dalam berbagai ukuran, dan warna berdasarkan satu desain yang membawa label nama seorang desainer. Desain *ready to wear* terpilih karena busana ini menggunakan potongan yang minimalis, pola yang tidak rumit, dan penggunaan bahan yang efisien, serta harga jual yang dapat dijangkau oleh pembeli. Pada busana *ready to wear* terdiri dari 2 *pieces*. Pertama pola pada kaos, material yang digunakan adalah kain semi vinyl, kain lycra, kain tulle dan kain mesh. Kedua, pada celana dengan pengembangan ukuran pada bagian lutut sehingga terkesan mengembang, dan terdapat manset. Dengan material yang dipakai yaitu kain semi vinyl untuk *interfacing* dan kain katun golden mela sebagai *lining*.

A B

Gambar 5. *Design Ready to wear* a). tampak depan, b). tampak belakang. Sumber: Dalil, 2022

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 sedikit 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 pieces. Pertama pola pada *kaos*, material yang digunakan adalah kain lycra, kain tulle dan kain mesh, dengan detail cutting pada pinggang bagian kiri serta detail kerut pada bagian bahu kanan, lalu terdapat syal memanjang dan menempel pada bahu kanan. Kedua, celana dengan detail cutting dan resleting jeans sebagai ornamennya, . Dengan material yang dipakai yaitu kain semi vinyl untuk *interfacing* dan kain katun golden mela sebagai *lining*.

A B

Gambar 6. *Design Ready to wear Deluxe* a). tampak depan, b). tampak belakang. Sumber: Dalil, 2022

2. *Semi Couture*

Semi Couture merupakan mahakarya tertinggi di dunia mode dirancang sesuai ukuran tubuh pelanggan, dengan kata lain hanya terbatas untuk satu orang saja, sehingga harga busana ini sangat tinggi dan eksklusif. 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. busana selanjutnya yaitu *semi couture* memiliki tiga pieces diantaranya *jumpsuit*, lengan dan syal.

A B

Gambar 7. *Design Semi Couture* a). tampak depan, b). tampak belakang.
Sumber: Dalil, 2022

WUJUD KARYA

Penciptaan karya busana *ready to wear*, *ready to wear* deluxe, dan semi 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 racun, taring, simetris, sembur, tudung. Berikut merupakan penuangan kata kunci dengan gaya ungkap metafora pada karya busana *INFERNO* dalam tiga tipe busana.

1. Perwujudan Busana *Ready to wear* Ready-to-Wear atau Prêt-à-Porter adalah busana siap pakai yang diproduksi massal dan diproduksi dalam berbagai ukuran dan warna berdasarkan satu desain yang membawa label nama seorang desainer. Busana ini dapat langsung dibeli dan dikenakan tanpa harus melakukan pengukuran badan terlebih dahulu. Karena menggunakan bahan yang stretch serta fit di badan, Busana *Ready-to-Wear* ini bergaya *Sexy Alluring*, yang mana cocok untuk seseorang yang ingin tampil sexy dengan menunjukan keindahan bentuk lekuk tubuh mereka dikhalayak umum. Biasanya busana ini menggunakan potongan yang minimalis, pola yang tidak rumit, penggunaan bahan yang efisien, serta harga jual yang dapat dijangkau oleh pembeli (Poespo, 2009). Dengan penerapan kata kunci dengan gaya ungkap metafora. Pemilihan warna *dark grey* merupakan metafora dari *keyword* racun sebagai senjata utama pada ular kobra Sumatra, lalu penggunaan kain tulle menggambarkan keyword taring dimana metaforanya yaitu tipis, untuk keyword simetris digambarkan dengan kepuasan akan hasil jadi atau hasil akhirnya, kemudian keyword sembur digambarkan dengan bentuk lengan lonceng, yang mana metafora dari sembur yaitu menyebar, selanjutnya yaitu keyword tudung, dalam hal ini digambarkan oleh penumpukan (pembungkusan) baju dan lengan.

Gambar 8. Wujud Karya *Ready to wear*
Sumber: Dalil. 2022

2. 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 *dark grey*, serta penggunakan detail Teknik *cut out* merupakan gambaran dari keyword racun, lalu penggunaan kain yang tipis serta detail cuttingan pada bawah celana sebagai penggambaran keyword taring, untuk keyword simetris digambarkan dengan kepuasan akan hasil jadi atau hasil akhirnya, kemudian keyword sembur digambarkan sebagai deatil kerut pada bahu bagian kanan,

kemudian keyword tudung digambarkan sebagai syal yang menempel dibagian bahu kiri.

Gambar 9. Wujud Karya *Ready to wear* Deluxe
Sumber: Dalil, 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 haute 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 haute couture ini tidak dapat di produksi secara masal. Berikut penggambaran keywords pada busana semi couture, penggambaran keywords racun yaitu digambarkan dengan pemilihan warna dark grey, serta penggunaan Teknik applique, lalu keyword taring digambarkan dengan dengan bahan kain tulle yang tipis, untuk keyword simetris digambarkan dengan kepuasan akan hasil jadi atau hasil akhirnya, dan penambahan detail ornamen manik-manik hitam pada cuttingan di bagian perut, kemudian keyword sembur digambarkan dengan lengan yang berbentuk lonceng dan bagian celana yang *flowy*, kemudian penggambaran keyword tudung yaitu digambarkan dengan syal.

Gambar 16. Wujud Karya Semi Couture
Sumber: Dalil, 2022

SIMPULAN

Berdasarkan uraian penjelasam diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, ide pembuatan karya tugas akhir dengan tema besar *Diversity of* Indonesia, maka diangkatlah salah satu hewan endemic yang berasal dari Indonesia yaitu ular kobra Sumatra (NAJA SUMATRANA). Ular kobra Sumatra (Naja Sumatrana) atau sering dikenal sebagai ular peludah Sumatra, dikarenakan ia akan menyemburkan bisanya bila ia merasa terancam, ular ini tersebar diwilayah Kalimantan dan Sumatra. Dari ide tersebut, maka terbentuklah tiga karya busana bertema Ular kobra Sumatra dari segi morfologi dan warna yang dipadukan dengan gaya busana *Sexy Alluring* dengan look *Bombshell* dan *Androgynous* menambah kesan sexy dari pemakainya, serta koleksi ini berpartisipasi pada *FASHION NAKED TREND* yang sedang berkembang di masyarakat dunia, serta penggunaan kain stretch dan kain tipis tembus pandang menambah kesan sexy pada koleksi tersebut.

Dalam mewujudkan koleksi busana *ready to wear, ready to wear deluxe* dan *semi couture*, penulis melakukan *research and sourcing* yang menghasilkan beberapa kata kunci dari konsep Ular kobra Sumatra yaitu Racun sebagai warna dark grey dan teknik cut out dan applique, taring sebagai bahan yang tipis srta tembus pandang, Simetris sebagai hasil akhir yang memuaskan dan penambahan

ornament manik-manik, sembur sebagai bentuk lengan lonceng dan celana yang *flowy*, dan tudung sebagai syal ataupun *hoodie* penutup. 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 DL serta menerapkan sistem produksi dan bisnis model kanvas.

DAFTAR RUJUKAN

F. Eunike M. (2017), Skripsi Unair, Identifikasi dan Prevalensi Cacing Pita Sp Pada Ular Kobra (Naja Sputatrix) di Kabupaten Banyuwangi.

Identifikasi Dan Prevalensi Cacing Pita Spirometra Sp Pada Ular Kobra (Naja Sputatrix) Di Kabupaten Banyuwangi (unair.ac.id)

Kriswisatasari Safitri. (10 Desember 2019), management project, Halaman 01.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021, pengertian Racun.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021, pengertian Taring.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021, pengertian Simetris.

MKK Yap, NH Tan, dkk. (2011), The Journal of Venomous Animals and Toxins including Tropical Diseases, ISSN 1678-9199 | 2011 | volume 17 | issue 4 | halaman 451-459.

Nurlia. (2019), Pengaruh Struktur Organisasi Terhadap Pengukuran Kualitas Pelayanan (Perbandingan Antara Ekspektasi /Harapan Dengan Hasil Kerja), halaman 53.

Restorasi ekosistem Riau. (16 Juli 2021) Hari Ular Sedunia, Mengenal Ular Sendok Sumatra Lebih Dekat.

Hari Ular Sedunia: Melihat Ular Sendok Sumatra Lebih Dekat (rekoforest.org)

Uetz Peter, Hallerman Jakob.(1887), Zoological Museum Hamburg 9new species and updates). Naja sumatrana | The Reptile Database (reptarium.cz)

Republik Euosialis Tawon. (18 Februari 2012), Kobra Peludah dari Asia Tenggara.

Kobra Peludah Khatulistiwa dari Asia Tenggara | RE Tawon (re-tawon.com)