

BUNGA KIBUT: *BEAUTY OF CORPSE FLOWER*

Luh Meri Handayani¹, I Made Radiawan², Ni Kadek Yuni Diantari³
Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia, JI Nusa
Indah, Kode Post 80235, Indonesia

E-mail : m3rry29@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan busana bergaya *feminine romantic* yang terinspirasi dari Bunga Bangkai Raksasa/Bunga Kibut yang habitatnya pada saat ini banyak di temukan di hutan Sumatera. Kibut atau bunga bangkai raksasa atau suweg raksasa, *Amorphophallus titanum* merupakan tumbuhan dari suku talas- talasan endemik dari Sumatra, Indonesia, yang dikenal sebagai tumbuhan dengan bunga (majemuk) terbesar di dunia, meskipun catatan menyebutkan bahwa kerabatnya, *A. gigas* (juga endemik dari Sumatra) dapat menghasilkan bunga setinggi 5m. Kibut disebut juga bunga bangkai dikarenakan bunganya yang mengeluarkan bau seperti bangkai yang membusuk, yang dimaksudkan sebenarnya untuk mengundang kumbang dan lalat untuk menyerbuki bunganya. Kibut sering dipertukarkan dengan padma raksasa atau *Rafflesia Arnoldii*. Jenis - jenis *Amorphophallus* juga dapat dijumpai pada hutan hujan tropis. Bunga Kibut dipilih sebagai ide pematik dalam penciptaan karya busana *ready to wear* dan *semi haute couture* yang diimplementasikan dengan gaya ungkap analogi berdasarkan 5 kata kunci terpilih yaitu: Sumatera, mekar, biji, burung rangkong dan kerut. Penciptaan kedua busana ini menggunakan metode dari Dr. Tjok Istri Ratna C.S., S.Sn., M.Si yaitu "FRANGIPANI" dengan delapan tahapan penciptaan meliputi *Design Brief, Research and Sourcing, Design Development, Sample, Prototype, Final Collection Promoting, Branding, Sale, Production Business*. Hasil penciptaan ini nantinya diharapkan menambah referensi kepustakaan mengenai ilmu *fashion* dengan teori Bunga Bangkai/Bunga Kibut.

Kata Kunci : Bunga Kibut, prada, *feminine romantic*.

ABSTRACT

This paper aims to describe the romantic feminine style clothing inspired by the giant carrion flower/kibut flower whose habitat is currently found in the forests of Sumatra. Kibut or giant carrion flower or giant suweg, Amorphophallus titanum is a plant of the endemic taro tribe from Sumatra, Indonesia, which is known as a plant with the largest (compound) flower in the world, although records state that its relative, A. gigas (also endemic to Sumatra) can produce flowers up to 5m high. Kibut is also called corpse flower because the flowers emit a smell like a dead carcass, which is before the arrival of beetles and to pollinate the flowers. Kibut is often confused with the giant lotus or Rafflesia Arnoldii. Amorphophallus species can also be found in tropical rain forests. Bunga Kibut was chosen as an idea to create ready-to-wear and semi-haute couture clothing which is implemented in a style that expresses an analogy based on 5 selected keywords, namely: Sumatra, blooms, seeds, hornbills and wrinkled. The creation of these two clothes using the method of Dr. Tjok Istri Ratna CS, S.Sn., M.Si, namely "FRANGIPANI" with eight creations covering Design Brief, Research and Sourcing, Design Development, Sample, Prototype, Final Collection Promoting, Branding, Sales, Production Business. The results of this creation are expected to add to the literature reference on the science of fashion with the theory of Carrion Flowers / Kibut Flowers.

Keywords: Kibut flower, prada, *romantic feminine*.

Review : 24 Mei 2022, Dinyatakan Lolos : 20 September 2022

PENDAHULUAN

Tema besar tugas akhir Program Studi Desain Mode ISI Denpasar semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 adalah “*Diversity of Indonesia*” yaitu mengangkat keanekaragaman Nusantara yang terdiri dari budaya, arsitektur, flora-fauna endemik, dan kuliner khas Indonesia. Melalui tema ini mahasiswa dapat mengeksplorasi keanekaragaman alam dan budaya Nusantara yang nantinya diwujudkan dalam bentuk karya fesyen. Berdasarkan tema besar yang telah ditentukan, penulis memilih ide pemantik flora Indonesia.

Fashion merupakan salah satu hal penting yang tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya keseharian. Benda-benda seperti baju dan aksesoris yang dikenakan bukanlah sekadar penutup tubuh dan hiasan, lebih dari itu juga menjadi sebuah alat komunikasi untuk menyampaikan identitas pribadi. Fashion tidak hanya menyangkut soal busana dan aksesoris semacam perhiasan seperti kalung dan gelang, akan tetapi benda-benda fungsional lain yang dipadukan dengan unsur-unsur desain yang canggih dan unik menjadi alat yang dapat menunjukkan dan mendongkrak penampilan si pemakai sehingga membentuk nilai-nilai yang ingin dikomunikasikan dari apa yang ditampilkan.

Fashion adalah suatu bentuk dari komunikasi, karna fashion dapat merepresentasikan apa yang seseorang lakukan melalui sebuah konteks layaknya kata-kata tertulis maupun lisan. Fashion atau pakaian pada dasarnya adalah berfungsi sebagai penutup, pelindung, kesopanan dan daya tarik namun tidak menutup kemungkinan peran fashion adalah untuk sebagai identitas diri baik individual maupun kelompok. Selain itu Fashion merupakan sebuah bentuk dari ekspresi individualistik dan digunakan individu untuk membedakan dirinya sendiri dan menyatakan beberapa keunikan. Fashion mendefinisikan pesan sosial yang dimiliki seseorang karna 1 pakaian yang berbeda yang dikenakan oleh orang yang berbeda memungkinkan adanya interaksi sosial yang berbeda pula.

Kibut atau bunga bangkai raksasa yang

memiliki nama latin *Amorphophallus titanum* adalah tumbuhan dari suku talas-talasan (*Araceae*) yang termasuk flora atau tumbuhan endemik dari Sumatra, Indonesia, yang terkenal sebagai tumbuhan dengan bunga (majemuk) paling besar di dunia, bunga yang tingginya dapat mencapai 5 meter. Kibut yang terkenal dengan sebutan bunga bangkai karena bunganya yang mengeluarkan bau yang tidak sedap seperti halnya bau bangkai yang telah membusuk, yang sesungguhnya ditujukan guna mengundang kumbang dan juga lalat untuk menyerbuki bunganya.

Berdasarkan uraian diatas, Bunga Kibut dipilih menjadi ide pemantik dalam pembuatan karya tugas akhir *ready to wear deluxe*, dan *semi couture* yang akan dikupas lebih dalam dan diwujudkan dengan metafora (pengandaian). Proses penciptaan akan menggunakan metode Sudharsana, 2018. yaitu *Frangipani. “FRANGIPANI, The Secret Steps of Art Fashion”*.

METODE PENELITIAN

Pada proses penciptaan busana dengan konsep arsitektur Vihara Buddhagaya Watugong, penulis menggunakan metode “*FRANGIPANI*”, *The Secret Steps of Art Fashion* oleh Dr. Tjok Istri Ratna Cora S., S.Sn., M.Si meliputi 8 tahapan yang terdiri atas, (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, 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).

Teori pendukung yang digunakan yaitu sebagai berikut

a. Elemen Desain

Titik atau bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud dihasilkan mulai dari titik. Titik dapat pula menjadi pusat perhatian, bila berkumpul atau berwarna beda. Titik yang membesar biasa disebut bintik (Masiswo, M., & Atika, V., 2014).

Garis

Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, tekstur, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu, garis mempunyai berbagai sifat, seperti pendek, panjang, lurus, tipis, 3enerati, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patahpatah, dan masih banyak lagi sifat-sifat yang lain. Kesan lain dari garis ialah dapat memberikan kesan gerak, ide, 3enera, 3enerati-kode tertentu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan kekar, kuat 3enera, megah ataupun juga agung (Masiswo, M., & Atika, V., 2014).

Bidang

Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang dibatasi kontur dan merupakan 2 dimensi, menyatakan permukaan, dan memiliki ukuran Bidang dasar dalam seni rupa antara lain, bidang segitiga, segiempat, 3enerativ, lingkaran, oval, dan segi banyak lainnya (Masiswo, M., & Atika, V., 2014).

Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (*value*) dari benda tersebut (Masiswo, M., & Atika, V., 2014).

Warna

Warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis dari pengalaman indra penglihatan. Warna menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena warna membangkitkan perasaan yang spontan kepada orang yang melihatnya. Pikiran manusia terprogram tanpa sadar oleh warna, misalnya orang menghindari warna tertentu pada makanan yang berwarna seperti racun atau makanan basi, jika melihat lampu hijau menyala pengendara bermotor akan menjalankan kendaraannya, atau hal lainnya dalam kehidupan sehari-hari yang tanpa disadari telah terpengaruh oleh warna.

Warna juga tanpa disadari telah mempengaruhi emosi manusia, seperti marah, sedih, berangan-angan, menambah nafsu makan, atau memberi semangat kerja. Jika warna dihubungkan ke dalam dunia desain, bagus atau tidaknya sebuah desain memang tergantung dari selera dan persepsi masing-masing orang yang melihat. Namun yang pertama kali ditangkap oleh mata manusia selain bentuk adalah warna. Warna merupakan sebuah subjek yang menjadi salah satu hal yang terpenting dalam mempengaruhi daya tarik sebuah benda atau karya atau desain.

Warna memberikan vibrasi tertentu di dalam sebuah desain. Sebagai desainer, harus mempertimbangkan dari segi pewarnaan dalam membuat suatu karya, karena warna menambah keefektifan penyampaian pesan yang klien inginkan untuk dikomunikasikan kepada audience. Warna yang digunakan mencakup tone dan maknanya yang sangat mempengaruhi penilaian dan reaksi audience. Warna lebih dari sekedar hiasan semata dalam

sebuah desain, tetapi lebih kepada bahasa emosional dan simbolik. Warna tidak boleh sekedar menjadi suatu tambahan dalam desain tetapi harus disesuaikan juga dengan keseluruhan makna desain tersebut.

Ruang

Ditinjau dari sisi desain grafis ataupun seni rupa, pengertian ruang adalah jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, yang diciptakan

sedemikian rupa untuk menambah nilai estetika suatu karya seni rupa / desain.

Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dapat dirasakan. Pada bahan busana, sifat permukaan kain dapat pula dilihat dan dirasakan, di antaranya lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

A. PRINSIP-PRINSIP DESAIN

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur, sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Widarwati, 1993: 15). Adapun prinsip-prinsip desain meliputi:

1. Kesatuan (*Unity*) *Unity* adalah ukuran seberapa baik setiap elemen dari sebuah desain bekerja sama dalam menciptakan keselarasan atau keserasian. Prinsip *unity* dapat membantu semua elemen bersatu padu dan menghasilkan tema yang kuat, serta menciptakan sebuah hubungan yang saling mengikat.
2. Keseimbangan (*Balance*) *Balance* dalam desain grafis merupakan pembagian sama berat baik secara visual maupun secara optis. *Balance* dibutuhkan untuk menciptakan desain yang komunikatif dan memiliki estetika yang baik.
3. Proporsi (*Proportion*) Pada dasarnya, proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling 4enerat dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi merupakan perbandingan antara bentuk elemen besar dengan elemen kecil. Proporsi menyangkut hubungan antara satu bagian dengan bagian yang lain atau bagian dengan keseluruhan, atau antara satu obyek dan obyek yang lainnya.
4. Irama (*Rhythm*) Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk-bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedauan, dan lain-lain. Dalam desain grafis irama merupakan pengulangan unsur visual dengan jarak tertentu yang menciptakan pola atau tekstur pada desain.
5. Dominasi (*Domination*) Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam sebuah karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan, sifat unggul dan istimewa ini menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian dunia desain, dominasi sering juga disebut *Conter Of Interest, Focal Point dan Eye Catcher*.

A. STYLE (*Feminime Romantic*)

Feminin romantis suka dengan bunga, benda-benda kuno dan sesuatu hal yang bersifat abstrak. Tipe *feminin romantic* cenderung lebih menyukai warna-warna lembut seperti warna merah muda. Tipe pribadi ini ramah, lembut, penuh kasih sayang, sedikit manja dan agak pemalu. Ciri berpakaian mereka yaitu memiliki garis desain lembut seperti gamis dengan garis leher tinggi yang dihiasi renda, kerut, bunga atau pita. Bahan yang digunakan bahan yang halus dan lembut. Motif yang dipakai cenderung motif tumbuhan dengan warna pastel. Ciri-ciri orang yang menyukai *style classic elegant* yaitu :

- Feminime romantic sangat identic dengan busana yang berdetail manis dan memiliki garis desain yang lembut.
- Bahan yang dipilih kebanyakan juga merupakan bahan yang ringan dan lembut seperti, *tile, chiffon, beludru* dan bahan lain yang sejenisnya.
- Warna yang diusung dalam konsep *romantic style* cenderung soft dan didominasi warna pastel.

Pada koleksi *Beauty of Corpse Flower* penulis membuat busana yang simple tetapi terlihat mahal dan mewah sehingga

masyarakat tertarik untuk melihatnya.

Selain itu aksesoris yang dikenakan pada koleksi ini hanya memakai tusuk konde agar terlihat *simple* namun tetap cantik.

A. PROSES PERWUJUDAN

Desain Brief merupakan tahapan pengumpulan ide, Bunga Kibut/Bunga Bangkai Raksasa dipilih sebagai ide pemantik dalam penciptaan karya *ready to wear* dan *semi couture*



Gambar 1 bunga kibut Sumber: Handayani,2022

a. Research and Sourcing

merupakan tahapan untuk mencari informasi lebih dalam tentang konsep melalui beberapa referensi, baik jurnal, buku maupun wawancara. Research and sourcing dikembangkan menjadi mind mapping yang nantinya dipilih *concept list* yang dapat menggambarkan ide pemantik Bunga Kibut, kemudian dikerucut kembali menjadi *keyword* atau kata kunci yang nantinya akan menjadi acuan dalam pembuatan *semi couture* dan *ready to wear deluxe* dengan ide pemantik Bunga Kibut. Tahap ini juga menghasilkan *storyboard* dan *moodboard*.

No	Concept list
1.	Biji
2.	Mekar
3.	Tongkol
4.	Kelopak
5.	Lonjong terbuka

6.	Sumatera
7.	Burung Rangkong
8.	Kerut
9.	Majemuk
10.	Batang
11.	Hutan

Table 1 *concept list*
Sumber: Handayani,2022

No	Keyword
1.	Sumatera
2.	Biji
3.	Burung Rangkong
4.	Mekar
5.	Kerut

Table 2 *keyword*
Sumber: Handayani,2022

Setelah menentukan *keyword*, berikut deskripsi atau *keyword explanation* dari setiap kata kunci terpilih untuk menciptakan karya *Ready to Wear Deluxe* dan *Semi Haute Couture* dari ide pemantik Bunga Kibut atau Bunga Bangkai Raksasa:

a. Biji

Biji dalam Bunga Kibut berwarna merah *maroon* berbentuk kecil dan lonjong serta majemuk dapat menarik perhatian untuk dijadikan payet dalam merangkai aksesoris untuk menarik perhatian banyak orang.

b. Sumatera

Kata Sumatera diambil dari tempat dimana banyaknya Bunga Kibut ditemukan dan dari Sumatera dapat mengambil ornament-ornamen yang berasal dari daerah tersebut.

c. Burung Rangkong

Selain warnanya yang indah, Burung Rangkong juga terkenal memiliki bulu yang menarik. Dari Burung Rangkong dapat diambil bulunya yang berwarna hitam dan elegan. Bulu tersebut bisa dijadikan sebagai aksesoris untuk menambah daya tarik dan keindahan dari karya yang dihasilkan

a. Mekar

Konsep mekar dalam karya ini diambil dari bentuk Bunga Bangkai yang mekar. Mekar yang dimaksud dalam karya ini yaitu setiap desain memiliki

unsur besar dan gembung.

b. Kerut

Konsep kerut yang dimaksud dalam karya ini yaitu berupa lipatan kain yang terdapat pada leher busana *Semi Haute Couture* dan kerut pada kemban di busana *Ready to Wear*.



Gambar 2 Mood Board

Sumber: Handayani, 2021

c. **Desain Development** merupakan tahapan mengolah ide pemantik yang diperoleh dalam tahap *research and sourcing* menjadi bentuk desain berupa sketsa desain busana dibuat dari kategori *ready to wear deluxe* dan *semi couture*.

d. **Sample**, dan **construction** merupakan rangkaian proses untuk merealisasikan desain yang terdiri dari gambar kerja, pola kecil dan pola besar, pemilihan bahan, proses jahit dan hasil.

e. Pemilihan bahan yang dipilih untuk Pemilihan bahan yang dipilih untuk karya busana *ready to wear deluxe* dan *semi couture* terdiri dari bahan utama, *interlining*, *interfacing* dan bahan tambahan lainnya.

- Bahan utama :

- Beludru atau beledu ialah sejenis kain tenunan berbulu yang potongan benangnya dibagikan sama rata dengan pile pendek dan padat yang memberikannya rasa lembut tersendiri. Secara lanjutan, kata *velvety* berarti "lembut seperti beludru." Beludru dapat dibuat dari serat sintesis maupun alami.

- Endek adalah kain tenun yang berasal dari Bali. Kain endek merupakan hasil dari karya seni rupa terapan, yang berarti karya seni yang

dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Endek berasal dari kata "gendekan" atau "ngendek" yang berarti diam atau tetap, tidak berubah warnanya.

- *Sifon* adalah kain tipis tenunan polos yang ringan dan seimbang, atau kain kasa, seperti kain halus, ditenun dari *benang krep S- dan Z-twist (high-twist) alternatif*.

- *Tile* adalah jaring yang ringan, sangat halus, kaku. Itu dapat dibuat dari berbagai serat, termasuk sutra, nilon, poliester dan rayon. Poliester adalah serat yang paling umum digunakan untuk tilm. Rayon tulle sangat langka. *Tile* paling sering digunakan untuk kerudung, gaun, dan tutus balet.

- Bahan tambahan:

- Kain kera
- Karet
- Payet pasir
- Payet mutiara
- Prada

b. Promosi dan Branding

promosi sebagai serangkaian teknik yang digunakan untuk mencapai sasaran penjualan atau pemasaran dengan menggunakan biaya yang efektif, dengan memberikan nilai tambah pada produk atau jasa baik kepada perantara atau pemakai langsung. Biasanya tidak dibatasi dalam jangka waktu tertentu. promosi merupakan sebuah tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan, juga sebagai strategi untuk mengajak prospek melalui transaksi.

Branding atau merek bukan sekedar sebuah nama, bukan juga sebuah logo atau symbol. Merek merupakan cerminan nilai yang diberikan kepada pelanggan berupa kualitas fisik dan non-fisik dari suatu entitas. (swasty, 2016: 2 dalam Krisna adi 2021). Sebuah brand akan menjadi citra sebuah perusahaan untuk membangun dan menarik konsumen.

c. PRODUKSI DAN BISNIS

Produksi adalah tahapan yang dapat menghasilkan barang maupun jasa atau

kegiatan yang dapat menambah nilai kegunaan serta manfaat pada barang. Tahapan produksi pembuatan koleksi busana dengan judul Jiva Kerta Bavana yang terdiri dari busana *ready to wear deluxe* dan semi *haute couture* yang dibuat sesuai dengan ukuran dan desain yang sudah ditentukan. Kedua jenis koleksi busana *Beauty Of Corpse Flower* ini dibuat secara *limited edition* dan tahapan produksi busana ini berupa tahapan perancangan produksi, jumlah produksi dan ukuran serta distribusi. Penulis mengajak beberapa pihak untuk bekerjasama dalam pembuatan koleksi busana, seperti penjahit, jasa *surface* desain, jasa bahan (kain), sehingga produksi busana dapat terealisasi sesuai dengan keinginan.

Produksi adalah suatu kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Kegiatan menambah daya guna suatu benda tanpa mengubah bentuknya dinamakan produksi jasa. Sedangkan kegiatan menambah daya guna suatu benda dengan mengubah sifat dan bentuknya dinamakan produksi barang. Produksi merupakan dampak dari perubahan dari dua atau lebih input (sumber daya) menjadi satu atau lebih *output* (produk). Kegiatan tersebut dalam ekonomi dinyatakan dalam fungsi produksi. Fungsi produksi menunjukkan jumlah maksimum *output* yang dapat dihasilkan dari pemakaian sejumlah input dengan menggunakan teknologi tertentu. Untuk mengkaji aspek- aspek produksi ahli ekonomi menggunakan fungsi produksi sebagai alat analisis. Konsepsi abstrak fungsi produksi yang bersumber pada nilai memungkinkan para ahli ekonomi untuk mengadakan analisis berbagai masalah seperti penentuan sumbangan pendapatan faktor-faktor produksi, pengaruh faktor produksi terhadap pertumbuhan ekonomi, perubahan teknologi dan sifat-sifat pengangguran teknologi.

Produksi menciptakan barang dan jasa untuk pemenuhan kebutuhan manusia. Kegiatan produksi membutuhkan faktor-faktor produksi seperti sumber daya alam, tenaga kerja, modal dan teknologi. Pada hakekatnya produksi merupakan penciptaan atau

penambahan faedah atau bentuk, waktu dan tempat atas faktor-faktor produksi sehingga lebih bermanfaat bagi kebutuhan manusia. Maka dari itu, produksi menitik beratkan pada usaha untuk menimbulkan kegunaan yang lebih banyak dari suatu barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan orang banyak. Pada umumnya tujuan perusahaan dengan produksi, yaitu untuk memperoleh laba yang maksimal. Sehingga perlu merencanakan dan menghitung dengan cermat mutu dan kualitas hasil produksi.

a. Value Proposition

Busana semi *ready to wear deluxe* dan semi *haute couture* ini menggunakan *style feminine romantic*. Atasan yang menggunakan kain beludru, endek sekeh, tile dan sifon dan bawahan menggunakan kain beludru dan endek sekeh yang diberi payet dan prada menambah kesan cantik dan mewah pada busana semi *haute couture*. Pada busana *ready to wear deluxe*.

b. Customer Segment

Customer segment menjelaskan kelompok orang atau organisasi yang ingin dicapai dan dilayani oleh perusahaan bisnis yang bersangkutan. Penulis memiliki target untuk busana ini yaitu orang yang menyukai *style feminine romantic* rentan usia 20-50 tahun. Sedangkan untuk target pasarnya yaitu kalangan menengah keatas dan perusahaan yang mengedepankan *fashion* dan budaya.

c. Customer Relationship

Customer Retention merupakan suatu kegiatan dan tindakan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengurangi *Customer Defection*. Adapun yang dimaksud dengan *Customer Defection* adalah *Customer* yang tidak lagi menjadi pelanggan tetap. Sedangkan *Customer Retention* adalah upaya tindakan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mempertahankan *Customer* agar tetap menggunakan produk dan layanan yang sudah disediakan oleh perusahaan. Tujuan dari *Customer Retention* adalah untuk membantu perusahaan mempertahankan *Customer* agar loyal terhadap *brand* perusahaan.

d. Channel

Media pemasaran yang dipakai penulis disini yaitu *e-commerce* seperti *shoppee*. Dan beberapa platform media social seperti

Instagram, facebook, *website*, dan marketplace.

e. Key Activities

key activities seperti pada frasenya adalah aktivitas-aktivitas kunci yang menjadi penentu keberhasilan dan keberlangsungan hidup perusahaan. Aktivitas-aktivitas ini merupakan kunci dalam memberikan value proposition kepada pelanggan, memasuki pasar, menjaga hubungan dengan pelanggan dan mendapatkan pendapatan.

f. Key Resources

Key resources adalah hal-hal penting yang harus dimiliki perusahaan seperti desainer, pola, tim produksi, konsep, logo dan branding.

g. Key Partner

Key partners adalah pihak-pihak yang bisa Anda ajak kerjasama dengan tujuan untuk menyokong dan mengoptimalkan alokasi sumber daya, mengurangi resiko dan ketidakpastian persaingan, serta meningkatkan kinerja

h. Cost Structure

Cost structure akan mengacu pada beberapa jenis biaya yang sudah dikeluarkan oleh suatu perusahaan, yang mana umumnya mencakup biaya tetap dan juga biaya variabel. Sederhananya, biaya variabel adalah biaya yang mengalami perubahan seiring dengan tingkat perubahan produksi.

i. Revenue Stream

Revenue stream merupakan cara yang dilakukan perusahaan melakukan berbagai kegiatan atau cara untuk mempromosikan agar mendapat keuntungan dari hasil penjualan produk.



Gambar 3 Busana *Ready to Wear Deluxe*
Sumber: Handayani, 2021



Gambar 3 Busana *Semi Haute Couture*
Sumber: Handayani, 2021

SIMPULAN

Berdasarkan uraian, pembahasan serta proses yang dijalankan dalam penciptaan karya busana dapat diambil simpulan bahwa penciptaan koleksi busana "*Beauty of Corpse Flower*" yang terinspirasi dari Bunga Kibut/Bunga Bangkai didasari dengan *keywords* sumatera, kerut, mekar, burung rangkong, biji. Proses penciptaan busana

ready to wear deluxe dan *semi couture* menggunakan menggunakan metode “FRANGIPANI”

DAFTAR RUJUKAN

- Diantari, Y. 2018. Representasi *Gangsing* pada Busana Wanita Retro *Playful*. Tesis. Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni. Institut Seni Indonesia Denpasar. Bali
- https://id.wikipedia.org/wiki/Bunga_bangkai_r aksasa
- Sopiansyah, D., Masruroh, S., Zaqiah, Q. Y., & Erihadiana, M. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 34-41.
- Masiswo, M., & Atika, V. (2014). Aplikasi Ornamen Khas Maluku untuk Pengembangan Desain Motif Batik. *Dinamika Kerajinan dan Batik*, 31(1), 21-30.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Yuliati, N. A. (2007). Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 5(2).