

Digdaya

Analogi Debus Banten Sebagai Inspirasi Penciptaan Busana Edgy

Mauliya Romli¹, Ida Ayu Kade Sri Sukmadewi², Made Tiartini Mudarahayu³

^{1,2,3}Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah Denpasar 80235, Indonesia Telp. 0361-227316, Fax. 0361-236100

E-mail : mauliya36.mr@gmail.com

Abstrak

Kesenian Debus adalah seni pertunjukan yang merupakan kombinasi dari seni tari, seni suara, dan seni olah batin yang bernuansa mistis. Fenomena mistis sudah dipercaya oleh sebagian masyarakat sejak jaman dulu, kepercayaan yang berbau mistis ini didasari dari ajaram agama yang tersebar dimasyarakat. Secara historis kesenian Debus Banten mulai dikenal pada abad ke17 pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa. Kesenian ini tumbuh dan berkembang bersamaan dengan berkembangnya agama Islam di Banten. Pada awalnya kesenian ini mempunyai fungsi sebagai penyebaran agama Islam. Sebagai bentuk perjuangan rakyat dari konflik dan bersitegang dengan penjajah, para ulama memberi “bekal” menumbuhkan keberanian para pemuda, sebuah ilmu kebal kental akan daya mistis. Dengan golok menyayat-nyayat tubuh mengeluarkan darah namun tidak terasa sakit dan dapat sembuh dengan cepat. Perjuangan pada setiap-setiap ritual dan pantangan yang tidak sembarangan orang dapat ikuti, kemistisan menjadi daya tarik kesenian debus. Tertusuk-tusuk tercabik-cabik diiringi lantunan ayat mengiringi permainan gerakan demi gerakan dilakukan, menaiki puncak tangga disetiap anak tangga berupa golok tajam. Merokok menghasilkan asap yang lambat laun menghilang terbawa angin. Kearifan lokal Budaya Debus Banten menjadi inspirasi penulis dalam menciptakan karya Tugas Akhir yang digarap melalui proses penciptaan karya Frangipani. Melalui tahapan tersebut penulis dapat menciptakan karya melalui pendalaman tradisi kearifan lokal budaya Debus Banten yang kemudian diterapkan dalam tiga kategori busana, yakni busana ready to wear, busana deluxe, dan busana Couture. Karya busana tersebut akan digarap melalui pendekatan Analogi dengan gaya busana edgy, tradisi debus banten dengan judul “Digdaya”.

Kata kunci : Debus banten, analogi, edgy, kebal.

Digdaya Analogy of Debus Banten As An Inspiration Of Edgy Fashion Creation

Debus is Indonesian art show, it is a combination of dance art, sound art, and inner art with mystical nuance. mystical phenomenon already trusted by some people since long time, This mystical belief is based on religious teachings that are spread in society. Historically, Debus Banten became known in the 17th century during the reign Sultan Ageng Tirtayasa. This art grew and developed along with the development of Islam in Banten. As a form of people's struggle from conflict and tension with the invaders, the elders give “provision” growing the courage of the youth, an invulnerability ability with mystical power. With a machete, cuts the body without feeling pain and can heal quickly. The struggle for every ritual and taboo that not just anyone can participate in, mysticism is the attraction of Debus art. Stuck and stabbed to shreds accompanied by the chanting of verses accompanying the game, movement after movement is carried out, climbing the top of the stairs at each step in the form of a sharp machete. Smoking produces smoke that gradually dissipates in the wind. The local wisdom of Banten Debus Culture inspired the author in creating this Final Project work which is worked on through the process of creating Frangipani works. Through these stages the author can create works through deepening the local wisdom tradition of the Banten Debus culture which is then applied in 3 categories of clothing, that is ready to wear clothes, deluxe clothes, and couture clothes. The fashion work will be worked on through an analogy approach with an edgy fashion style, Banten debus tradition with titles “Digdaya”.

Keywords: Debus banten, analogy, edgy, mystical power.

PENDAHULUAN

Fenomena mistis sudah dipercaya oleh sebagian masyarakat sejak jaman dulu, kepercayaan yang berbau mistis ini didasari dari ajaran agama yang tersebar dimasyarakat. Menurut asal katanya, kata mistik berasal dari bahasa Yunani yaitu *mystikos* yang artinya rahasia, serba rahasia, tersembunyi, gelap atau terselubung dalam kekelaman. Hingga sekarang kepercayaan mistis ini masih bertahan ditengah kehidupan bermasyarakat. Fenomena mistis ini bersifat diluar nalar dan logika manusia.

Yunarti, memandang fenomena mistis secara antropologi, yaitu ilmu yang tertarik pada kajian tentang manusia dan kemanusiaannya dalam semua rentang waktu dari masa prasejarah hingga masyarakat kontemporer hari ini di seluruh tempat di dunia. Dalam studi antropologi, fenomena mistis ini terjadi dari peristiwa-peristiwa yang tidak memiliki hubungan korelasi, namun dipercaya memiliki keterikatan satu sama lain. Pemikiran mistis adalah salah satu pemikiran yang tidak dapat dijelaskan secara sebab akibat karena kepercayaan mistis ini tidak memerlukan logika yang bersumber dari korelasi diantara peristiwa yang terkait. Dalam perspektif antropologi, pemikiran mistis yang tidak dapat dipahami hubungannya ini dijelaskan dengan mengidentifikasi melalui dua prinsip. Pertama, adanya prinsip fenomena kedekatan dari kejadian peristiwa yang sejatinya tidak terkait langsung.

Hal mistis masih bertahan dikehidupan masyarakat modern banyak diterapkan pada kegiatan ritual, kutukan, kepercayaan religi atau hal diluar nalar lainnya. Antropologi juga memperhatikan bagaimana keberlangsungan pemikiran mistis, dimungkinkan melalui proses enkulturasi dan internalisasi sepanjang hidup manusia di mana segala hal dibakukan menjadi representasi kolektif yang di lembagakan terus menerus dan berulang dari generasi ke generasi. Salah satunya yang masih dilakukan dikehidupan masyarakat modern adalah tradisi-tradisi yang diajarkan turun temurun oleh leluhur seperti kesenian *debus* yang mempercayai ilmu kekebalan dalam praktek kesenian tersebut dilaksanakan.

Seni tradisional *Debus* diduga disebarkan melalui ajaran tarekat Islam. Untuk mengetahui asal usul seni permainan ini maka akan ditelusuri terlebih dahulu apa sebenarnya tarekat itu. Dalam agama Islam dikenal tingkatantingkatan, yaitu syariat, tarekat, *ma'rifat*, dan hakikat. Umat Islam yang

bisa melaksanakan semua rukun Islam dikatakan baru bisa melaksanakan ajaran syariat Islam. Untuk yang ingin meningkatkan lagi dari tingkatan syariat adalah tingkatan tarekat, dan seterusnya hingga tingkatan hakikat yang telah dicapai oleh para sufi (Atjeh, 1993: 58)

Menurut Euis Thresnawaty S dalam kesenian *debus* di Kabupaten Serang, kesenian tradisional *debus* tersebar melalui ajaran tarekat islam. Dalam agama islam, tarekat merupakan salah satu tingkatan-tingkatan ajaran dalam islam. Tingkatan-tingkatan tersebut terdapat syariat, tarekat, *ma'rifat*, dan hakikat. Umat islam yang melaksanakan semua rukun islam dapat dikatakan bisa melaksanakan ajaran syariat islam. Untuk yang ingin meningkatkan lagi dari tingkatan syariat adalah tingkatan tarekat, dan seterusnya hingga tingkatan hakikat yang telah dicapai oleh para sufi. Para sufi inilah penggerak dari adanya ajaran ilmu kekebalan di kesenian *debus* banten yang menerapkan ajaran islam yang dekat dengan hal-hal mistis diluar nalar manusia bersifat mistis. Dengan hal itu para sufi membentuk sebuah kelompok tarekat, munculnya sejumlah tarekat memperlihatkan kecenderungan ini, yaitu cukup kental dengan dunia mistis.

Tarekat adalah pengamalan syariat yaitu hukum-hukum yang telah diturunkan Allah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah ditetapkan oleh ulama melalui sumber *al-Quran* dan *sunnah*. Kata tarekat dapat dilihat dari dua sisi, yaitu sisi amal ibadah dan dari sisi organisasi atau perkumpulan. Tarekat yang berkaitan dengan keberadaan *Debus* adalah tarekat dari sisi organisasi yang berarti sekumpulan salik yaitu orang yang melakukan suluk atau latihan kejiwaan, yang menjalani latihan kerohanian tertentu dengan tujuan mencapai tingkat tertentu yang dibimbing oleh seorang guru. Kata tarekat berasal dari bahasa Arab, yaitu *thariqah* yang berarti 'jalan', atau 'cara'. Tarekat ini sebenarnya mengacu kepada sistem latihan meditasi maupun amalan (*dzikir*, *wirid*) yang dihubungkan dengan banyak sufi, dan organisasi yang tumbuh di seputar metode sufi yang khas. Tujuan dari tarekat ini adalah mempertebal iman dalam hati pengikut-pengikutnya (Nasution, 1995: 128).

METODE PENCIPTAAN

Proses perwujudan karya menggunakan metode penciptaan dengan tahapan yang sistematis agar

desain dapat direalisasikan pada wujud busana secara langsung atau nyata. Untuk penciptaan menggunakan metodologi desain Tjok Istri Ratna Cora, yaitu “FRANGIPANI”, The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen). Frangipani berdasarkan identitas Bali yang mengolah ide menjadi karya busana dan terdiri dari 10 tahapan, pada artikel ini penulis menggunakan 8 tahapan pada FRANGIPANI.

PROSES PERWUJUDAN

1. *Design brief* (ide pemantik)

Tahapan yang mencari ide pemantik berdasarkan kebudayaan yang ada di nusantara. Ide pemantik merupakan salah satu budaya Indonesia berasal dari Banten, Kesenian debus. Debus Kesenian debus berasal dari Kabupaten Serang Provinsi Banten, didasari dari adanya perkembangan dan penyebaran agama islam di Banten.



Gambar 1 : Atraksi debus
Sumber : Republika.id,2018

Kesenian debus Banten sudah ada sejak jaman penjajahan digunakan sebagai alat peperangan melawan penjajah dengan ilmu kekebalan yang dimiliki oleh pemain kesenian debus. Untuk mendapatkan ilmu kekebalan tidak mudah, terdapat ritual-ritual yang harus diikuti sesuai dengan ajaran dalam sebuah padepokan. Ilmu kekebalan yang digunakan pada kesenian debus erat kaitannya dengan agama islam dimana selain sebagai alat peperangan juga digunakan sebagai alat penyebaran agama islam di banten. Meski erat kaitannya dengan agama, ilmu ini memiliki daya mistis yang dipercayai oleh masyarakat-masyarakat disana. Mistis ini bersifat diluar nalar dan logika manusia. Dengan ilmu kebal ini pemain debus tidak akan merasakan sakit walaupun ditusuk-tusuk menggunakan golok salah satu senjata yang sering digunakan dalam praktik debus. Meski pada saat ditusuk dan disayat menggunakan senjata tajam, pemain akan terlihat

baik-baik saja karena sudah memiliki ilmu kekebalan.

2. *Research and Sourcing* (riset dan sumber)

Tahapan yang memperkuat ide pemantik berdasarkan sumber-sumber yang terpercaya dari berbagai pandangan. Dengan meneliti, meriset dan mencari data yang valid dapat memperkuat konsep dan ide pemantik dari kesenian debus. Penulis mencari sumber berasal dari jurnal dan internet, setelah data terkumpul akan disatupadukan menjadi mind mapping untuk mencari concept list dan keyword sebagai dasar dalam membuat konsep. selanjutnya menyatukan elemen-elemen penting sebagai titik tolak dalam mendesain. Analisa estetik dimulai dengan pengembangan ide pemantik kesenian debus dengan membuat *moodboard*. Berikut kata kunci yang terpilih sebagai tolak ukur dalam pembuatan desain :

Darah manusia adalah cairan jaringan tubuh dimana fungsi utamanya adalah mengangkut oksigen yang diperlukan oleh sel-sel di seluruh tubuh. Darah juga mensuplai tubuh dengan nutrisi, mengangkut zat-zat sisa metabolisme, dan mengandung berbagai bahan penyusun sistem imun yang bertujuan mempertahankan tubuh dari berbagai penyakit (Mallo, Sompie and Narasiang, 2014). Kata kunci darah direinterpretasi menggunakan gaya ungkap analogi. Darah yang keluar dari luka sayatan, sehingga saya munculkan pada busana adalah kain berwarna merah yang diaplikasikan kain menjuntai untuk menggambarkan darah yang mengalir. Memvisualkan darah dengan goresan atau robekan pada busana dan tetesan- tetesan darah berupa manik-manik atau crystal berwarna merah ditaburkan pada busana.

Rokok adalah lintingan atau gulungan tembakau yang digulung / dibungkus dengan kertas, daun, atau kulit jagung, sebesar kelingking dengan panjang 8-10 cm, biasanya dihisap seseorang setelah dibakar ujungnya. Rokok merupakan pabrik bahan kimia berbahaya. Hanya dengan membakar dan menghisap sebatang rokok saja, dapat diproduksi lebih dari 4000 jenis bahan kimia. 400 diantaranya beracun dan 40 diantaranya bisa berakumulasi dalam tubuh dan dapat menyebabkan kanker. Kata kunci rokok direinterpretasi menggunakan gaya ungkap analogi. Secara visual rokok saat dibakar akan mengeluarkan asap pada saat dihembuskan dari mulut. Dari asap rokok ini divisualkan menjadi kain yang tembus pandang, berleyering, dan mengembung-ngembung. Pada warna menggunakan warna abu-abu sebagai visual warna asap.

Bagian utama dari golok adalah bilah (wilah) yang terbuat dari baja. Badan bilah terdiri atas perut (beuteung), yaitu sisi yang tajam dan punggung (tonggong), yaitu sisi yang tumpul. Sedangkan gagang golok (perah) terbuat dari kayu dengan ukiran pada permukaannya yang pada umumnya. Golok Banten sudah lama menjadi sebuah karya seni asli Indonesia. Golok berfungsi sebagai alat kerja bagi masyarakat membantu pekerjaan petani atau berkebun dan digunakan oleh para jawara silat yang menyelipkan sebilah golok di pinggang untuk mempertahankan diri dari serangan musuh dan sebagai lambing kehormatan dan derajatnya sebagai jawara. Golok sebagai symbol peradaban zaman kerajaan banten. Pada zaman sekarang golok berfungsi untuk menambah keberanian, kekuatan, ilmu kanurangan, mempercepat penyerapan keilmuan dan wibawa. Kata kunci golok direinterpretasi menggunakan ungkap analogi. Secara visual golok terdiri dari bilah baja dan pegangan kayu. saya menggunakan baja sebagai aksesoris hairpiece, hairpin, face chain, dan earring dalam desain.

Tusuk/tu·suk/ v memasukkan (dengan cara menikamkan) suatu benda yang runcing (jarum, pisau, dan sebagainya) ke benda lain; cocok; menusuk/me·nu·suk/ v 1 mencocok dengan barang yang runcing; mencoblos;. Kata kunci tusuk direinterpretasi menggunakan gaya ungkap analogi. Pada desain akan membuat kain yang bolong-bolong ataupun terkoyak untuk memvisualisasikan tubuh yang tertusuk selain itu saya menggunakan kain tembus pandang dan menggunakan manipulating fabric mengurangi sebagai implementasi tembus. Tembus yang dimaksud adalah tembus akibat dari tusuk-menusuk saat prosesi debus.

Kebal disini adalah sebuah ilmu kekebalan yang dialami disebuah padepokan oleh pesilat pemain debus. Ilmu kekebalan ini menonjolkan kekuatan dan ketahanan magis. Untuk mendapatkan ilmu kekebalan, pemain harus memiliki iman yang kuat, pemain harus melaksanakan ritual demi ritual untuk mendapatkan ilmu kekebalan. Tidak semua orang bisa mendapatkan ilmu kekebalan ini, dahulu ulama memberikan "bekal" kepada rakyat berupa doa-doa dzikir dan ilmu kekebalan. Kata kunci kebal direinterpretasi menggunakan gaya ungkap analogi. Pada desain akan menggunakan warna hitam yang memberi kesan kuat dan teguh.

Dari keywords explanation yang sudah dipaparkan akan terciptanya moodboard sebagai acuan dalam pembuatan karya. :



Gambar 2. : Moodboard
(Sumber : dokumen pribadi Mauliya, 2022)

3. Design development (pengembangan desain)

(menarasikan ide seni fashion kedalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi). Tahapan membuat desain dua dimensi berdasarkan moodboard yang dibuat. Sketsa diwujudkan berdasarkan konsep kesenian debus. Sketsa desain 2 dimensi diwujudkan berdasarkan konsep kesenian debus. Terdapat desain busana ready to wear, busana ready to wear deluxe, dan busana semi couture yang masing-masingnya terdapat 3 desain sebagai bahan pertimbangan dan sebagai pilihan dalam pembuatan karya yang nantinya akan dipilih 1 desain pada setiap desain busana ready to wear, busana ready to wear deluxe, dan busana semi couture. Design development diciptakan berdasarkan kata kunci yang dipilih berdasarkan metode analogi. Berikut merupakan desain development dan desain terpilih dari karya busana tugas akhir berjudul Digdaya :



Gambar 3 : Design development RTW
(Sumber : dokumen pribadi Mauliya, 2022)



Gambar 4 : *Design development RTW Deluxe*
(Sumber : dokumen pribadi Mauliya, 2022)



Gambar 5 : *Design development semi couture*
(Sumber : dokumen pribadi Mauliya, 2022)

4. Sample dan pola construction (sample dan pola)

Tahapan pembuatan pola dan pecah pola sesuai dengan ukuran standard berdasarkan desain yang dibuat. Pola yang dibuat berdasarkan atas ukuran M standar wanita Asia dan ukuran XL standar pria Asia. Pembuatan pola disesuaikan dengan desain yang dibuat, dilanjutkan pada pemotongan kain dan proses *treatment* pada kain sesuai desain.



Gambar 6 : *Pola bustier semi couture*
(Sumber : dokumen pribadi Mauliya, 2022)

5. The final collection (koleksi akhir)

(menginterpretasikan keunikan seni fashion yang tertuang pada koleksi final). Tahapan menuangkan ide-ide yang berasal dari kata kunci terpilih pada koleksi. Pada final collection akan menghasilkan 3 busana yaitu busana ready to wear, busana ready to wear deluxe, dan busana Semi Couture. Sebelumnya terdapat 9 buah desain lalu diseleksi sehingga menghasilkan 3 desain terbaik. Desain-desain busana ini mewakili kesenian debus yang kental dengan mistis dan hal yang tidak masuk dalam nalar. Pada debus ini menampilkan kesenian bela diri yang kebal dari senjata dan tusukan-tusukan selama pementasan berlangsung.



Gambar 7 : *final collection*
(Sumber : dokumen pribadi Mauliya, 2022)

6. Promotion-marketing, branding and sales

tahapan yang memperkuat tahapan lima. Tahapan mendalami respon pasar dan memperkuat branding. Dalam proses penciptaan, terdapat brand yang digunakan yaitu menggunakan nama penulis sendiri Mauliya berasal dari kata Maulia dalam Bahasa arab yang berarti Baik, terhormat (bentuk lain dari mulia). Sesuai dengan logo yang digunakan berbentuk mahkota yang bermakna kemuliaan. Logo terdiri dari abjad nama MAULIYA dan berbentuk mahkota. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata mahkota adalah hiasan kepala atau songkok kebesaran bagi raja atau ratu. Arti lainnya dari mahkota adalah kekuasaan (atas kerajaan). Mahkota juga memiliki arti kejayaan dan kekayaan. Selain mahkota terdapat juga lingkaran. Lingkaran adalah elemen dasar yang sangat

populer dalam desain logo. Ini dapat digunakan sebagai elemen logo independen. Lingkaran dapat mewakili kekekalan dan tidak terputus. (Adji Nurcahyo, 2018). Warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya (Prawira, S.D, 1999).



Gambar 8 : logo

(Sumber : dokumen pribadi Mauliya, 2022)

Pada logo menggunakan warna ungu dan hitam. Ungu adalah warna yang identik dengan kemewahan atau dunia kerajaan. Dulu, bangsa Fenisia menemukan semacam cat dengan warna ungu dari cangkang siput laut. Hanya bangsawan yang mampu membeli dan menggunakannya karena langka dan harganya mahal. (Azelia Triviana, 2021) Warna hitam adalah penyerapan dan pencampuran semua warna. Hitam adalah warna yang paling pekat dan tidak adanya semua cahaya serta tidak mengandung nuansa. Warna hitam adalah akhir, tetapi akhirnya juga selalu menyiratkan awal yang baru. Ketika cahaya datang, hitam berubah menjadi putih, dan putih adalah warna awal. Identik dengan keberanian, kekuatan dan misterius. (Cindy Andika Fiona, 2021)

7. Production (Produksi)

(mengarahkan produksi seni fashion melalui metode kapitalis humanis). Tahapan yang mengacu pada sumber daya manusia baik yang melakukan produksi retail hingga besar-besaran. Sumber daya yang dimaksud seperti designer, produsen dan penjahit. Hal ini akan berjalan dengan baik sesuai dengan kemampuan seorang desainer miliki dalam menempatkan dirinya dan berkomitmen atas apa yang dilakukan.

8. The Business (bisnis)

Tahapan ini pembuatan BMC sebagai Indikator keberhasilan produk fashion. Tahapan ini menggunakan *Bisnis Model Canvas* (BMC) yang disusun untuk memudahkan perancangan bisnis dari koleksi Digdaya “Debus Banten Dalam Busana Kolaborasi dengan Ali Charisma” dengan ide pemantik kesenian debus berasal dari daerah Banten. Business Model Canvas (BMC)

merupakan model bisnis yang terdiri dari sembilan blok area aktivitas bisnis dengan tujuan memetakan strategi untuk membangun bisnis yang kuat, bisa memenangkan persaingan dan sukses dalam jangka panjang (Osterwalder, 2012: 15).

a) Costumer segment (segmentasi pelanggan)

Pada busana koleksi digdaya ini ditujukan pada konsumen yang menyukai style yang tidak biasa dari yang lain, busana yang tak lazim dan berani tampil beda dan menyukai streetwear dari usia remaja hingga dewasa. Lebih cocok digunakan pada konsumen yang memiliki percaya diri tinggi diwilayah kota-kota besar yang suka tampil edgy.

b) Value proporation (pemberian nilai)

Koleksi busana digdaya memiliki daya tarik pada desain busana yang menerapkan konsep edgy dan techwear salah satu jenis fashion yang cukup populer. Fashion style ini merupakan persilangan antara fashion military dan athleisure dengan tema teknologi. Diperhatikan lebih detail, techwear sangat dipengaruhi oleh gaya futuristik seperti cyberpunk dari film “Blade Runner” (2017) atau serial Jepang “Ghost in the Shell” (1989). Berbeda dengan techwear lainnya yang selalu dikaitkan dengan warna hitam, koleksi digdaya menambahkan komplimen warna selain warna hitam namun tidak menghilangkan kesan techwear yang digunakan. Techwear ini juga diperkenalkan oleh influencer tiktok dan Instagram yang membuat para kaula muda menyukainya dan menirunya karena terlihat keren. Selain itu juga dengan persilangan menggunakan konsep upcycling dengan busana berbahan baru, koleksi digdaya ini memiliki nilai plus dari koleksi lainnya.

c) Channel (jalur distribusi)

Koleksi karya busana Digdaya : Debus Banten dalam Busana Kolaborasi dengan Ali Charisma akan didistribusikan secara offline dan online. Secara offline dengan menyelenggarakan pagelaran busana untuk memperkenalkan produk sekaligus ajang untuk pendistribusian, sedangkan secara offline dengan mengupload konten-konten menarik pada platform social media Instagram, tiktok, youtube dan ecomerce. Melakukan personal chat dan tanya jawab pada platform social media.

d) Costumer relationship (hubungan dengan pelanggan)

Koleksi karya busana Digdaya : Debus Banten dalam Busana Kolaborasi dengan Ali Charisma akan menyediakan program membership, dan memberikan sale pada saat anniversary, melakukan personal chat tentang testimoni dan review jujur pelanggan dan menggunakan fitur tanya jawab pada platform social media.

e) Revenue stream (arus pendapatan)

Koleksi karya busana Digdaya : Debus Banten dalam Busana Kolaborasi dengan Ali Charisma menggunakan dana pribadi, pendapatan koleksi ini berasal dari penjualan secara online dan offline.

f) Key resources (sumber daya utama)

Sumber daya koleksi karya busana Digdaya : Debus Banten dalam Busana Kolaborasi dengan Ali Charisma memiliki berbagai macam sumber daya berdasarkan sumber daya manusia terdapat desainer, artisan, pquality control, admin social media, marketing trend watcher, brand ambassador, grapich design, copy writer, photographer, dan editor. Sedangkan berdasarkan sumber daya fisik terdapat office, store, bahan baku busana, ruangan untuk menjahit membuat pola dan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pengerjaan busana, photo studio dan editing studio.

g) Key activities (aktivitas utama)

Agar Bisnis terus berkembang, perlu meriset kembali ide-ide beberapa minggu sekali agar selalu menghasilkan karya yang uptodate dan kekinian. Dapat pula mengembangkan busana yang sudah ada pada koleksi menjadi koleksi yang akan dikeluarkan berikutnya. Ada baiknya membuat desain dan sampling yang tepat agar produk sesuai dengan yang diinginkan. Memiliki supplier kain yang terpercaya akan kualitasnya untuk meghasilkan koleksi yang berkualitas dan premium.

h) Key partnership (kemitraan utama)

Diperlukan kemitraan untuk memudahkan berjalannya bisnis anatar lain dibutuhkan partner kerja, pemilik Gedung, jasa ekspedisi, supplier bahan baku baik dari kain ataupun bahan pelengkap lainnya, agensi model untuk katalog produk, berkolaborasi dengan brand lain, dan koneksi-koneksi lainnya yang dapat memperluas bisnis.

i) Cost structure (struktur biaya)

Biaya pengeluaran yang digunakan akan direkap setiap sebulan sekali seperti biaya bahan baku, biaya jahit, biaya ongkos, biaya photoshoot catalog, dan berbagai macam biaya produksi lainnya.

WUJUD KARYA

Wujud suatu karya busana dapat digambarkan melalui penerapan prinsip-prinsip desain pada busana serta unsur estetika yang terdapat didalamnya. Berikut merupakan elemen-elemen dan prinsip desain serta unsur estetika yang ada pada busana:

1. Elemen titik :

- a) Pada busana *RTW* terdapat elemen titik berupa detail kepala retsleting
 - b) Pada busana *RTWD* terdapat elemen titik berupa detail mata ayam pada bagian samping rok.
 - c) Pada busana *S.Couture* terdapat elemen titik berupa beds yang terdapat pada rok mini abu-abu
2. Elemen garis :
- a) Busana *RTW* memiliki garis horizontal pada celana yang dirobek-robek hal ini memberi kesan kaku dan absurd.
 - b) Garis pada busana *RTWD* terdapat pada setiap sambungan-sambungan kain yang pada setiap sambungan memiliki 2 warna yang berbeda-beda seperti rok yang memiliki banyak potongan dan warna.
 - c) Garis pada busana *S.couture* terdapat pada setiap bordir depan rok yang memanjang kearah bawah seperti darah mengalir.
3. Elemen bentuk :
- a) Pada busana *RTW* terdapat pada bentuk yang geometris berbentuk persegi Panjang pada celana dan tshirt.
 - b) Busana *RTWD* menggunakan bentuk geometris pada pembuatan polar rok, yaitu pola obat nyamuk dan pola satu lingkaran.
 - c) Busana *S.Couture* menggunakan bentuk geometris persegi panjang pada pembuatan drapping scraff dan bustier.
4. Elemen tekstur :
- a) Tekstur pada busana *RTW*, terdapat pada kain American drill yang dirobek-robek disir menggunakan sisir bulu dan pada jaket yang dikerut menghasilkan tekstur yang menggelembung dan berkerut tidak rata.
 - b) Tekstur pada busana *RTWD* terdapat pada rok disetiap tepi rok disisir menggunakan sisir bulu sehingga menghasilkan tekstur unfinish dan penggunaan peniti pada cromptop merah memberikan efek timbul dan bling-bling.
 - c) Teksturpada busana *S.Couture*, kain kaku pada bustier dan rok Panjang berwarna hitam dibuat mengembung dan pada jubah terdapat aksent kain merah memanjang yang disisir pada setiap pinggirannya menghasilkan tekstir seperti bulu.
5. Elemen warna :
- Warna yang ada pada busana perpaduan antara warna netral yaitu hitam dan abu-abu dengan warna panas yaitu warna merah.
6. Elemen ukuran :
- a) Busana *RTW* menggunakan siluet H, berukuran oversize, dan penempatan peniti

yang berulang dijadikan tempat tali untuk menutupi bagian yang terbuka pada tshirt.

- b) Busana *RTWD* menggunakan siluet H pada bagian atas dan menggunakan siluet A pada bagian rok, berukuran oversize, dan penempatan peniti yang berulang dijadikan aksentuasi pada crop top merah.
 - c) Busana *S.Couture* menggunakan siluet H pada bagian rok dan bustier, sedangkan pada jubah menggunakan siluet A. terdapat pengulangan pada bagian nordir dan aksentuasi kain merah memanjang pada jubah.
7. Prinsip keseimbangan :
- a) Prinsip keseimbangan *RTW* yang ada pada busana ini terdapat pada potongan celana dan jaket yang simetris dan potongan tshirt dan hiasan pada face mask yang asimetris.
 - b) Prinsip keseimbangan *RTWD* yang ada pada busana ini terdapat pada seluruh busana yang asimetris baik dari bentuk ataupun penempatannya.
 - c) Prinsip keseimbangan *S.Couture* yang ada pada busana ini terdapat pada seluruh busana yang simetris dari siluet namun pada pengaplikasian hiasan ataupun smock dibuat secara tidak beraturan.
8. Prinsip kesatuan :
- Prinsip kesatuan ada pada warna yang digunakan pada busana, yaitu penggunaan warna netral dipadupadankan dengan warna panas merah.
9. Prinsip irama :
- a) Prinsip irama *RTW* ada pada bagian robekan celana terdapat pengulangan yang tidak beraturan karena robekannya yang berbeda-beda namun memenuhi setengah bagian celana bagian atas. Kerutan yang berulang-ulang pada jaket, dan penempatan peniti yang berulang-ulang dan memiliki beberapa bentuk yang berbeda-beda pada tshirt dan facemask.
 - b) Prinsip irama *RTWD* ada pada bagian rok menggunakan kain yang dipotong satu lingkaran dengan berbagai ukuran dan penempatan peniti pada beberapa bagian crop top merah.
 - c) Prinsip irama *S.Couture* ada pada bagian rok hitam transparan yang dikerut di beberapa tempat yang sudah dipilih.
10. Prinsip pusat perhatian :
- a) Pusat perhatian *RTW* terdapat pada celana yang berwarna kontras antara merah dengan hitam dan adanya hiasan robekan-robekan pada celana menjadi daya tarik pada busana ready to wear.
 - b) Pusat perhatian *RTWD* terletak pada roknya karena cuttingannya yang banyak dan

perpaduan dari seluruh pallet warna menjadi satu.

- c) Pusat perhatian *S.Couture* terletak pada scruff yang berwarna full merah.
11. Prinsip proporsi :
- a) Busana *RTW* menggunakan proporsi 1:1 dimana bagian atas dan bawah seimbang.
 - b) Busana *RTWD* menggunakan proporsi 1:2 dimana bagian atas lebih kecil dibandingkan bagian bawah.
 - c) Busana *S.Couture* menggunakan proporsi 1:2 dimana bagian atas lebih kecil dibandingkan bagian bawah.

SIMPULAN

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir, penulis mengambil kesenian Debus Banten sebagai ide pemantik dalam pembuatan karya. Terdapat 5 kata kunci yang dihasilkan dari meriset beberapa sumber terpercaya. Kata kunci tersebut yaitu darah, rokok, golok, tertusuk dan kebal dengan gaya ungkap analogi dalam menuangkan ide-ide dalam desain. Diwujudkan menggunakan metode. proses penciptaan karya fashion FRANGIPANI sebagai acuan dalam penggarapan karya Tugas Akhir. Penciptaan tersebut terdiri dari 10 tahapan, penulis menerapkan 8 tahapan penciptaan fashion pada karya, yakni tahapan penemuan ide pemantik, riset, desain, sampel dan konstruksi pola, hasil akhir, promosi, produksi, dan bisnis fashion.

Penulis berharap dengan penulisan artikel ini dapat memberi manfaat, ilmu, serta keterampilan yang didapat penulis dalam proses penciptaan karya berjudul Digdaya yang mengangkat kebudayaan nusantara. Dengan mengangkat budaya dapat melestarikan keunikan-keunikan yang ada di nusantara serta dapat memberikan informasi secara ringkas tentang kebudayaan debus banten. Penulis berharap selalu memberi dampak positif dengan adanya terbitan artikel berjudul "Digdaya".

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih serta rasa syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmatnya artikel berjudul Digdaya dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Ucapan terimakasih terhadap dosen pembimbing 1 Ibu Ida Ayu Kade Sri Sukmadewi dan dosen pembimbing 2 Ibu Made Tiartini Mudarahayu dan mitra bapak Ali Charisma dalam pembimbingan yang selalu memberikan masukan dalam proses pembuatan tugas akhir ini,

serta pihak-pihak lain yang juga telah membantu tidak dapat disebutkan satu persatu senantiasa menjadi sitem support selama pembuatan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Gunarsa, S. (2008). Psikologi Olahraga Prestasi. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hambali. (2011) Pengetahuan mistis dalam konteks islam dan filsafat ilmu pengetahuan. Jurnal Substantia. Vol. 13 (2) : 211-218
- Hadiningrat,K. (1982). Kesenian Tradisional Debus. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Hakiki,K.M. (2013). DEBUS BANTEN : Pergeseran Otentisitas dan Negosiasi Islam-Budaya Lokal. Vol. 7 (1).
- Hudaeri,M. (2009). Debus dalam Tradisi Masyarakat Banten. FUD Press
- Nasution, I.P. Debus Walantaka : Fenomena Budaya Banten. Antropologi Indonesia No 53. Universitas Indonesia.
- Riyanto, A.A. 2009. Bahan ajar desain mode. Universitas Pendidikan Indonesi Bandung.
- Suardiningsih,D. (2013). Perbedaan kain katun dengan polyester pada busana kuliah ditinjau dari aspek kenyamanan. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang
- Suud. (2019). Eksistensi Tuhan dalam Praktik Ilmu Kekebalan Tubuh. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. Bandung.
- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta. Disertasi. Universitas Udayana. Bali.
- Thersnawaty,S.E. (2012). Kesenian Debus Di Kabupaten serang. Patanjala. Vol 4 (1): 116-126.