

Perwujudan Busana Dengan Konsep Pemedal Agung Puri Semarajaya Klungkung

Ni Komang Wiadnyani¹, Drs. I Gusti Bagus Priatmaka², Ni Putu Darmara
Pradnya Paramita³

^{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 : wiadnyani1234@gmail.com

Abstrak

Ciri khas keunikan arsitektur Pemedal Agung Puri Semarajaya Klungkung menjadi ide pemantik penciptaan karya busana tugas akhir yang wujudkan menjadi koleksi busana dengan kesulitan bertahap yaitu, *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe* dan *Semi Couture*. Pemedal agung Puri Semarajaya diimplementasikan dengan teori analogi dan kata kunci terpilih yaitu, gapura, patung Portugis, batuan (batu bata dan batu padas), keketusan, serta murdha. Penciptaan karya busana ini menggunakan sepuluh tahapan penciptaan *Frangipani* yang di ambil dari disertasi Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, tahun 2016, yaitu dari ide pemantik (*design brief*), riset dan sumber (*research and sourcing*), pengembangan *desain*, *sampel* (*design development*), *sample*, *prototype and construction*), dan produksi (*production*), bisnis (*business*). Hasil dari penciptaan ini diharapkan dapat menambah kepustakaan khususnya dalam bidang *Fashion* mengenai arsitektur peninggalan Pemedal Agung Puri Semarajaya yang diimplementasikan ke dalam wujud busana *Spirituality* dengan menggunakan nama brand Titik Awal dan strategi *Business Model Canvas* (BMC) dalam menjalankan usaha lebih terstruktur.

Kata kunci : budaya, arsitektur, pemedal agung, patung Portugis, spirituality.

Embodiment of Clothes With Concept Pemedal Agung Puri Semarajaya Klungkung

From the unique architectural characteristics of Pemedal Agung Puri Semarajaya Klungkung, it became the sparking idea for the creation of a final project that turned it into a fashion collection with gradual difficulties, namely, Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe and Semi Couture. The grand pedals of Puri Semarajaya are implemented with the analogy theory and the selected keywords, namely, gates, Portuguese statues, rocks (bricks and padas stones), ketusan, and murdha. The creation of this fashion work uses the ten stages of creating a Frangipani taken from Tjok Wife Ratna Cora Sudharsana's dissertation, 2016, namely from the idea of a lighter (design brief), research and sources (research and sourcing), design development, samples (design development), sample, prototype and construction, and production (production), business (business). The results of this creation are expected to be able to add to the literature, especially in the field of Fashion regarding architecture inherited from Pemedal Agung Puri Semarajaya which is implemented in the form of Spirituality clothing using the brand name Starting Point and the Business Model Canvas (BMC) strategy in running a more structured business.

Keywords : culture, architecture, grand pedal, Portuguese sculpture, spiritualit

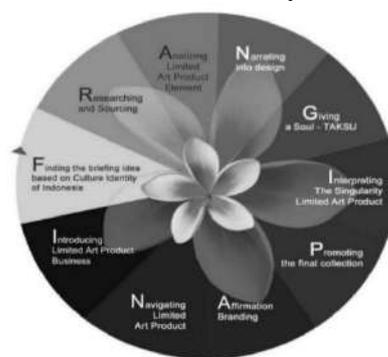
PENDAHULUAN

Perwujudan konsep Pemedal Agung Puri Semarang merupakan suatu konsep yang penulis pilih sebagai acuan dalam pembuatan karya tugas akhir studi. Pemedal Agung Puri Semarang adalah pintu masuk halaman puri yang sejak tahun 1908 sudah tidak berfungsi lagi sebagai tempat bermukimnya keluarga kerajaan, karena telah terjadi perang puputan Klungkung yang telah menghancurkan semua keluarga kerajaan serta sebagian besar bangunan puri. Bangunan yang masih ada sampai saat ini adalah pemedal agung, balai kambang dan balai Kerta Gosa. Pamedal Agung Puri Semarang Klungkung merupakan salah satu bangunan bersejarah yang hingga kini masih tegak berdiri di pusat kota Semarang Kabupaten Klungkung. Bangunan ini luput dari pengrusakan oleh kolonial Belanda saat puputan Klungkung. Hal menarik lainnya dari Pamedal Agung Puri Klungkung yaitu adanya patung-patung Portugis yang dipajang dari bawah hingga puncak Pamedal Agung Puri Semarang Klungkung. Patung-patung tersebut yang ada di Pamedal Agung Puri Klungkung menggambarkan bahwa pelaut – pelaut Portugis di jaman dahulu mempunyai ikatan emosional yang amat dalam dengan rakyat Bali (I Gusti Made Warika 2018). Program yang dicanangkan memiliki tujuan secara umum yaitu:

1. Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif melalui karya yang di angkat dari arsitektur tradisional sesuai *fashion* yang dimiliki oleh CV. De Galuh Boutique.
2. Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan mampu membuat suatu konsep rancangan yang dikembangkan dengan tambahan kolaborasi yang dimiliki oleh CV. De Galuh Boutique.
3. Memberikan dukungan, penguatan, dan pendampingan pelaksanaan program prioritas dalam implementasi kerjasama kemitraan berbasis riset dan pengembangan dengan CV. De Galuh Boutique.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan dalam Studi/Projek Independen ini penulis menggunakan metode novelty dari desertasi Tjok Istri Ratna Cora motodelogi desain *Frangipani, The Secret Steps of Art Fashion* (Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fashion). Berdasarkan identitas Bali yang mengolah ide menjadi karya busana. Tahapan-tahapan rahasia *Frangipani* terdiri atas sepuluh tahapan mengolah ide menjadi karya busana yang sistematis agar ide yang sudah ditentukan dapat terwujud atau terealisasikan dengan baik. Sepuluh tahapan FRANGIPANI tersebut adalah ; (1) *Finding the Brief Idea* (menentukan ide pemantik), (2) *Researching and Sourcing of Art Fashion* (riset dan sumber dari 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), Tahapan ke (5) *Giving a Soul to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction* (memberikan jiwa pada ide seni fashion melalui contoh, sample, dan konstruksi pola), (6) *The Final Collection* (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* (mengarahkan produksi seni *fashion*). (10) *Introducing The Art Fashion Business* (memperkenalkan bisnis seni *fashion*).



Gambar 1. *FRANGIPANI, The Secret of Art Fashion*

(Sumber: Tjok Istri Ratna Cora,2016)

Selain menggunakan metodologi desain FRANGIPANI, penulis juga menggunakan gaya ungkap analogi kedalam metode penciptaan busana. Analogi ditekankan untuk mengidentifikasi struktur atau susunan paralel antara sumber dan benda objek. Setiap elemen benda objek harus terhubung dengan hanya satu elemen pada sumber dan sebaliknya (Zarzar, 2008). Terkait dari penjelasan diatas, keunikan pemedal agung puri semarajaya ini dijadikan konsep sebuah karya busana yang menggunakan gaya ungkap analogi.

Analogi merupakan pengamatan terhadap gejala khusus dengan cara membandingkan dan mengumpulkan suatu objek yang sudah teridentifikasi secara jelas terhadap objek serta dianalogikan sampai dengan kesimpulan yang berlaku umum.

Perancangan Karya Busana dengan Konsep Pemedal Agung Puri Semarajaya Klungkung menggunakan *trend Spirituality* yakni menggambarkan perubahan pola pikir yang lebih berpijak terhadap nilai-nilai tradisi, budaya, serta penghargaan terhadap proses kerja. Tertuang melalui gaya *classic* elegant dengan sentuhan etnik eksotik. Bahan alam, motif dan tekstil tradisional, detail detail pekerjaan tangan ditampilkan dalam busana dengan penekanan teknis dan kualitas yang tinggi dalam nuansa warna netral dan *earthy*. (Tema *Fashion Trend 2021/2022*, hal. 17).

Penciptaan seni design fashion dapat terwujud dengan adanya elemen desain yang merupakan pembangun dan tersusun dari sebuah desain. Elemen-elemen desain seperti, titik, garis, bidang, tekstur, warna dan ruang. Dari unsur-unsur *visual* tersebut akan membentuk hal yang indah (*estetik*) sehingga dapat dinikmati. Sama halnya dengan prinsip desain, yaitu keseimbangan, kesatuan, ritme, penekanan, proporsi, kontras, dan pengulangan.

PROSES PERWUJUDAN

1. *Desain Brief*

Perwujudan konsep Pemedal Agung Puri Semarajaya merupakan suatu konsep yang

penulis pilih sebagai acuan dalam penciptaan karya akhir. Pemedal Agung Puri Semarajaya adalah pintu masuk halaman puri yang sejak tahun 1908 sudah tidak berfungsi lagi sebagai tempat bermukimnya keluarga kerajaan karena, telah terjadi perang puputan Klungkung yang dimana telah menghancurkan semua keluarga kerajaan serta bangunan sekitarnya, terkecuali yang masih ada sampai saat ini adalah pemedal agung, balai kambang dan balai kerta gosa. Pemedal Agung Puri Semarajaya merupakan salah satu bangunan bersejarah yang hingga kini masih tegak berdiri di pusat kota Semarapura.

Bangunan ini luput dari pengerusakan oleh kolonial Belanda saat Puputan Klungkung. Hal menarik lainnya dari Pamedal Agung Klungkung yaitu adanya patung-patung Portugis yang dipajang dari bawah hingga puncak. Berdasarkan hasil kajian diketahui bahwa patung-patung Portugis yang ada di Pamedal Agung Puri Klungkung menggambarkan bahwa pelaut-pelaut Portugis di jaman dahulu mempunyai ikatan emosional yang amat dalam dengan rakyat Bali (I Gusti Made Warika 2018).

Kemegahan arsitektur Pemedal Agung ini menginspirasi penulis sebagai ide konsep dalam pembuatan koleksi busana *Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe*, dan *Semi Couture*, yang akan dikembangkan dengan *trend fashion* masa kini. Dirancangnya kreasi busana yang terinspirasi dari arsitektur Pemedal Agung Puri Semarajaya karena penulis ingin memperkenalkan sebuah arsitektur atau peninggalan bersejarah kepada masyarakat Indonesia yang belum mengetahui dan dapat melestarikan budaya Indonesia, yang diadaptasikan dan diperagakan melalui sebuah karya busana.

2. *Research and Sourcing*

Tahap ini berupa hasil riset ide pemantik dan tahap kedua *analyzing art fashion element taken from the richness of balinese culture* (analisis estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya Bali).

a. Historis

Pemedal Agung Puri Semarajaya Klungkung yang dibangun pada abad ke-17 adalah pintu masuk halaman puri yang sejak tahun 1908 sudah tidak berfungsi lagi sebagai tempat bermukimnya keluarga kerajaan karena telah terjadi perang puputan Klungkung yang dimana telah menghancurkan semua keluarga kerajaan serta sebagian besar bangunan puri, bangunan puri yang masih tersisa adalah pemedal agung, balai kambang dan balai Kerta Gosa. Gapura atau Pamedal Agung ini masih tegak hingga sekarang dan berstatus sebagai cagar budaya. Pemedal Agung ini dihiasai dengan patung-patung Portugis bahkan di puncaknya terdapat Arca Bunda Maria sebagai symbol agama Katolik. Pamedal Agung adalah symbol tercantumnya candra sengkala yang menunjukkan kepastian awal berdirinya Kerajaan Klungkung.

Di sini juga bisa ditemukan sebelas buah patung Portugis terpajang di Pamedal dari bawah hingga ke puncaknya. Enam buah sebagai pengapit pamedal luar, empat patung masing-masing dua buah di kanan kiri atas dan satu patung berada di puncak sisi selatan menghadap ke selatan. Berdasarkan hasil kajian diketahui bahwa patung-patung Portugis yang ada di Pamedal Agung Puri Semarajaya Klungkung menggambarkan bahwa pelaut-pelaut Portugis di jaman dahulu mempunyai ikatan emosional yang amat dalam dengan rakyat Bali.

Patung-patung ini merupakan suatu kunci pengingat atas sebuah tragedi berdarah yang menimpa pranata-pranata Hindu Jawa yang mana para pelaut Portugis amat berperan dalam penyelamatan gelombang *exodus* raja-raja di Jawa Timur ke Bali. Selain itu pemedal agung juga dipenuhi dengan ornament atau hiasan khas kerajaan Klungkung, dua di antaranya yang dikenal umum saat ini adalah ornament *kakul-kakulan* dan *mas-masan*. (I Gusti Made Warika 2018).

b. Bentuk

Gapura membentuk persegi mengkerucut dimana besar di bagian bawah semakin keatas semakin mengecil, secara filosofi makna gapura dapat diartikan sebagai struktur bangunan yang merupakan pintu masuk atau gerbang menuju ke suatu kawasan. Sehingga gapura sering diartikan sebagai suatu simbul gerbang menuju kawasan masa depan yang cerah, makmur, dan

sukses bagi masyarakat yang tinggal didalamnya. Bidang menempati ruang dua dimensi/dwimatra. "bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bentuk-bentuk yang pipih/gepeng, seperti tripleks, kertas, karton, seng, papan tulis, dan bidang datar lainnya." (Sanyoto, 2005: 117). Ruang memiliki posisi yang penting didalam sebuah objek seni karna sebuah bentuk seni yang terdiri atas ruang dapat dipahami dalam waktu yang bertahap (Agung, 2017). Bila seseorang kesulitan mengenali posisi keberadaannya, maka sering kali akan berusaha menemukan gapura ketika seseorang awalnya memasuki suatu lingkungan sebagai awalan rute perjalanannya (Faber 2015). Perwujudan gapura di Puri Klungkung memiliki langgam arsitektur yang khas, diantaranya memiliki umur yang cukup tua, dan memiliki keterkaitan historis dengan Kerajaan Klungkung. Kerajaan Klungkung merupakan pusat pemerintahan Bali pada abad ke-14 hingga abad ke-19. Gapura di Puri Klungkung sebagai salah satu karya arsitektur yang memberi imajinasi dan menyiratkan nilai-nilai, sehingga memungkinkan untuk diinterpretasikan karya arsitektur tersebut. (Kadek Adi Parthama, dan Dr. Ir. Djoko Wijono, M. Arch 2013).

Ornamen merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Ornamen pada suatu benda maupun produk diharapkan memiliki penampilan yang lebih baik, menarik, memiliki nilai estetis dan mempunyai nilai ekonomi lebih tinggi. Di dalam ornamen ada yang disebut dengan istilah motif dan pola ornamen. Motif merupakan unsur pokok ornamen, Selanjutnya pola merupakan bentuk pengulangan dari motif. Motif dan pola ornamen yang dituangkan kedalam benda maupun produk, nantinya dapat dipergunakan dalam kegiatan sehari-hari, keagamaan, seni, dan budaya. Di Bali penggunaan ornamen juga digunakan pada alat upacara keagamaan, benda-benda seni dan budaya misalnya untuk arsitektur sebuah bangunan seperti pemedal agung Klungkung, yang dimana hampir di seluruh bangunan dipenuhi ornament atau relief beberapa jenisnya yaitu kekarangan, papatran, keketusan dan murdha.

Patung merupakan seni rupa tiga dimensi karya manusia yang diakui secara khusus sebagai suatu karya seni. Orang yang menciptakan patung disebut pematung. Tujuan penciptaan patung adalah untuk menghasilkan karya seni yang dapat bertahan selama mungkin. Menurut Susanto (2011: 296) seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode sub- traktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau aditif (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan mencetak).

c. Bahan

Gapura secara umum tersusun dari bebatuan seperti batu bata dan batu padas seperti pada arsitektur pemedal agung klungkung, adapun keunggulan digunakannya batu bata yaitu, bertahan terhadap panas api sehingga tidak mudah terbakar, kedap air jadi tembok tidak mudah terkikis dari air hujan. Batu bata sendiri memiliki percampuran warna merah dan oranye, sehingga sering disebut merah bata. Selain itu terdapat keunggulan dari batu padas yaitu salah satu batuan yang relatif murah serta memiliki intensitas bertahan di bawah sinar matahari dan hujan yang cukup lama dan tidak akan mengurangin bentuk aslinya seperti terkikis, warna batuan ini kencerung abu- abu. Tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti: kasar, halus, licin, dan berkerut. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu nyata dan semu (Suparta, 2010: 01). Tekstur pada bagian busana *Ready to Wear Deluxe dan Semi Couture* adalah pemilihan bahan kain linen, katun danteksno seperti detail garis batu bata.



Gambar 2. *Storyboard*
(Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 3. *Moodboard*
(Sumber: Wiadnyani,2022)

3. *Design Development*

Tahap proses ketiga *Design Development* menggunakan tiga tahap yaitu tahap pertama *narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualization* (menarasikan ide seni *fashion* ke dalam visualisasi 2D atau 3D) tahap ini berupa sketsa alternatif gagasan desain 2D dan 3D dari hasil riset. Tahap kedua *giving a soul-taksu to art fashion idea by making sample, dummy, and construction* (memberikan jiwa-taksu pada ide seni *fashion* melalui contoh sampel, manekin dan konstruksi pola),tahap ini proses merealisasikan sketsa menjadi busana jadi melalui proses pembuatan pola, pemilihan bahan, pemotongan bahan, menjahit sehingga dapat dicontohkan pada manekin. Tahap ketiga *Interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection* (interpretasi keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi final), tahapan ini merupakan hasil akhir busana yang sudah jadi dan dapat ditampilkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut kemudian penulis mewujudkan bentuk visual dari pemedal agung puri semarajaya kepada desain busana *ready to wear, ready to wear deluxe, dan semi couture* sebagai berikut.

a. Busana Ready to Wear (RTW)

Busana ready to wear merupakan siap pakai yang keberadaannya di antara adi busana dan produksi masal. Busana pria yang dibuat dengan siluet H. Busana ini didesain dengan bentuk baju outer dan dalaman dengan kerah O-neck.



Gambar 4. Desain Tampak Depan Busana RTW
(Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 5. Desain Tampak Belakang Busana RTW
(Sumber: Wiadnyani,2022)

b. Busana Ready to Wear Deluxe (RTWD)

Ready to Wear Deluxe merupakan busana yang membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan busana *Ready to Wear*. Busana ini didesain dengan bentuk baju outer, *culotte*, dan baju dalaman.



Gambar 6. Desain Tampak Depan Busana RTWD
(Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 7. Desain Tampak Belakang Busana RTWD
(Sumber: Wiadnyani,2022)

c. Busana *Semi Couture* (SC)

Semi Couture merupakan busana dengan teknik pembuatan yang lebih rumit pembuatan busana ini hanya dibuat khusus untuk pemesannya, dengan menggunakan bahan-bahan yang memiliki kualitas terbaik, biasanya dihiasi detail, sebagian besar dikerjakan dengan tangan, dan proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.



Gambar 8. Desain Tampak Depan Busana SC
(Sumber: Wiadnyani,2022)

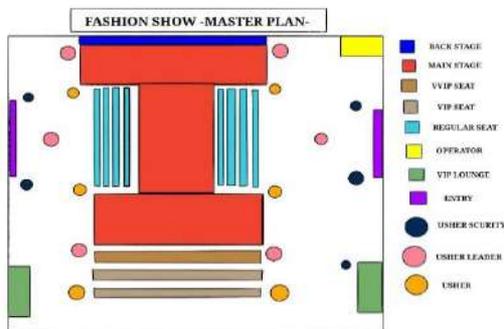


Gambar 9. Desain Tampak Belakang Busana SC
(Sumber: Wiadnyani,2022)

4. *Promotion, Maketing, Branding, and Sales*

Tahap proses keempat menggunakan empat tahap yaitu tahap pertama *promoting and making a unique art fashion* (promosi dan pembuatan seni fashion yang unik), tahapan ini mempersiapkan marketing tools produksi produk fashion global melalui fashion show. Tahap kedua *affirmation branding* (afirmasi merek), tahapan ini afirmasi merek seni *fashion* merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima atau memperkuat *branding*. Tahap ketiga *navigating art fashion production by humanist capitalism method* (arahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), tahapan ini produksi produk seni *fashion* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Tahap keempat *introducing the art fashion business* (memperkenalkan bisnis seni *fashion*), tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia global.

Promosi di lanjutkan dengan menggelar pagelaran fashion, tahapan promosi ini lebih efektif dalam pengenalan karya busana kepada masyarakat luas.



Gambar 10. *Stage Fashion Show* (Sumber: Wiadnyani,2022)

a. *Branding*



Gambar 11 Logo *Brand* (Sumber: Wiadnyani,2022)

Brand titik awal adalah *brand fashion* yang merupakan kata inspirasi yang di buat oleh penulis. Titik awal menurut penulis adalah

dua kata yang mengkambarkan sebuah tujuan, seperti kita dalam mengerjakan sesuatu pasti terdapat titik awal atau tujuan kita untuk melakukan sesuatu. Titik awal merupakan dua makna kata yg sangat bagus menurut penulis, karena jika dalam otak saja kita berfikir pasti ada titik awal mengapa kita memikirkan hal tersebut. Oleh karena itu titik awal merupakan sebuah tujuan untuk kita melakukan suatu hal yang selalu berasal dari titik. Lingkaran dapat mewakili kekekalan dan bersifat melindungi, terkadang dilambangkan dengan matahari atau pembatasan dalam kurva yang melambangkan pertahanan selain itu makna dari lingkaran memiliki makna tidak terputus, tidak ada awal dan akhir, dan abadi.

b. *Business Model Canvas*

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan *Business Model Canvas* atau bisnis kanvas yang bertujuan untuk mempermudah proses perancangan. Pemasaran dan hal tentang bisnis. Bisnis kanvas ini berisi tentang dasar pemikiran bagaimana sebuah organisasi terbentuk dan dapat dijalankan dengan baik. Bisnis kanvas ini terdiri dari 9 hal penting seperti berikut.

c. *Business Model Canvas*



Gambar 12 *Business Model Canvas* (Sumber: Wiadnyani,2022)

1) *Customer Segment* menggambarkan segmen pasar atau golongan konsumen yang akan dituju. *Brand Titik Awal* akan menyasarkan pada konsumen wanita, yang berumur 15-40 tahun, memiliki kelas sosial kelas menengah atas orientasi bali.

- 2) *Value Propositions* adalah kelebihan atau keunggulan produk yang ditawarkan sebuah perusahaan kepada customer. *Brand Titik Awal* memiliki segmentasi pakaian *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*, dan *Semi Couture*, terdapat beberapa produk seri atau ukuran yang sama, memiliki nilai budaya bali, dan memiliki kesan elegan serta simple.
- 3) *Channels* adalah bagaimana perusahaan dalam menjangkau konsumen, seperti dilakukannya promosi. Metode ini akan dilakukan dengan media sosial *online* seperti *instagram*, *website*, *youtube*, atau bekerja sama dengan *influencer* dan banyak lagi. Hal ini juga dapat mempermudah berkomunikasi dengan *customer*. *Brand Titik awal* menggunakan *channels social media* dan *fashion show*.
- 4) *Customer Relationship* (Hubungan dengan Pelanggan), membangun interaksi sebaik mungkin dengan *review* atau *testimoni*, memberikan *diskon* sebanyak 20-30%, menanyakan bagaimana pendapat mengenai pelayanannya, kualitas dan harga produk yang dibeli atau disewa, kemudian kepuasan pelanggan pada produk yang dibeli atau disewa melalui *personal chat*, maupun fitur pertanyaan ataupun *polling* pada *instastory Instagram*.
- 5) *Revenue streams* merupakan penghasilan keuntungan perusahaan dari *calue proposition*. Perusahaan akan memperoleh keuntungan dari penjualan *online* maupun *offline* (toko). *Brand Titik awal* melakukan penjualan melalui *online* seperti *instagram*, *tiktok*, *shoopy*, dan untuk *offline* melalui *even*, *bazar* dan *pameran*.
- 6) *Key Activities* adalah kegiatan yang dilakukan dalam menjalankan bisnis, kegiatan yang dilakukan mulai dari *research* dan *development*, *prototype/sample*, lalu produk yang *launcing* setiap tahun, serta *marketing* dan *promosi*.
- 7) *Key partner* merupakan pihak yang akan bekerjasama dalam mengoptimalkan sumber daya pada perusahaan. Pihak yang akan bekerjasama seperti *penenun*, *penjahit*, *shipping service*, dan *supplier*.
- 8) *Key Resources* adalah sumber daya yang digunakan untuk pertahanan bisnis. Hal

yang harus dimiliki agar *key activities* dapat dijalankan dan *value proposition* bisa diberikan kepada *customer*, seperti menggunakan *designer*, konsep, *branding*, *partner relation*, dan *brand ambassador*.

- 9) *Cost structure* adalah rincian biaya yang akan dikeluarkan dalam melakukan *key activities* dan hasilnya berupa *value proposition* seperti *production*, *prototype*, *resources & development*, *pajak*, *gaji*, *transportasi*, *advertisement* dan *bayak* lainnya.

WUJUD KARYA

Dalam pembuatan karya “Pemedal Agung Puri Semarangjaya” terinspirasi dari arsitektur bersejarah menggunakan gaya ungu analogi. Gaya ungu analogi merupakan penyesuaian antara benda yang satu dengan yang lainnya, dalam hal desain busana analogi bukan hanya meniru bentuk fisik dari objek namun peran seorang desainer dapat dikembangkan oleh imajinasi seorang desainer itu sendiri. Berikut dibawah ini adalah hasil karya busana *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe* dan *Semi Couture*.

1. Pembahasan Busana *Ready to Wear*



Gambar 13. Hasil Karya busana *Ready to Wear* tampak depan
(Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 14. Hasil Karya busana *Ready to Wear* tampak samping kiri
(Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 15. Hasil Karya busana *Ready to Wear* tampak samping kanan
(Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 16. Hasil Karya busana *Ready to Wear* tampak belakang
(Sumber: Wiadnyani,2022)

Pada deskripsi desain *Ready to Wear* di bawah ini terdapat 3 pieces, yaitu *outer*, *O-neck shirt*, dan celana pendek. Pada bagian *outer* penulis menggunakan teknik hand Printing dan teknik sulam dengan kain linen

berwarna merah bata yang sudah di celup menggunakan pewarna alam yaitu akar tibah dan diikat menggunakan kapur, dan kain endek garis untuk membuat efek struktur batu bata, lalu pada bagian samping kiri lebih pendek. Pada bagian turtleneck menggunakan bahan kain tenun berwarna abu yang melambangkan batu padas kan motif garis-garis, lalu pada bagian celana pendek dilakukan teknik *pintuck* pada bagian samping kiri dengan menggunakan kain linen sehingga berbentuk seperti batu bata, lalu di bagian sebelah kanna terdapat tali yang menggantung-gantung melambangkan dari murdha, yang menggunakan kain endek.

2. Pembahasan Busana *Ready to Wear Deluxe*



Gambar 17. Hasil Karya busana *Ready to Wear Deluxe* tampak depan
(Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 18. Hasil Karya busana *Ready to Wear Deluxe* tampak samping kiri
(Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 19. Hasil Karya busana *Ready to Wear Deluxe* tampak samping kanan (Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 20. Hasil Karya busana *Ready to Wear Deluxe* tampak belakang (Sumber: Wiadnyani,2022)

Pada deskripsi desain *Ready to Wear Deluxe* di bawah ini terdapat 3 pieces Busana *Ready to Wear Deluxe* ini penulis membuat outer dan celana *culotte*. Pada bagian *outer* menggunakan kain linen yang sudah di warna menggunakan pewarna alam yaitu akar tibah dan di ikat menggunakan kapur sehingga menjadi warna merah bata, serta menggunakan kain endek dengan motif garis-garis. Pada outer menggunakan teknik hand printing di bagian depan dan lengan, dan pada bagian belakang terdapat tali yang menggantung dan berkatian antara satu dengan yang lainnya, lalu pada bagian baju dalaman menggunakan kain endek, dan untuk celana *culotte* menggunakan kain linen dan menggunakan teknik *pintuck*.

3. Pembahasan Busana *Semi Couture*



Gambar 21. Hasil Karya busana *Semi Couture* tampak depan (Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 22. Hasil Karya busana *Semi Couture* tampak samping kiri (Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 23. Hasil Karya busana *Semi Couture* tampak samping kanan (Sumber: Wiadnyani,2022)



Gambar 24. Hasil Karya busana *Semi Couture* tampak belakang
(Sumber: Wiadnyani,2022)

Pada busana *Semi Couture* ini penulis membuat 5 pieces yaitu atasan dengan bagian dalaman dengan kain cagcag, lalu ada kemeja dengan kerah Nehru dengan menggunakan teknik hand printing serta lengan *long butterfly* berisikan ruffle, dan pada bagian tengah terdapat obi yang melilit tubuh. Untuk bagian bawah terdapat cullote, serta rok ketengah lingkaran dengan teknik mengurangi dan teknik payet, dari keseluruhan busana *Semi Couture* menggunakan bahan kain linen yang sudah dicelub menggunakan pewarna alam yaitu menggunakan akar tibah dan diikat menggunakan kapur, serta menggunakan kain endek abu dengan motif garis-garis.

SIMPULAN

Pemodal Agung Puri Semarang merupakan sumber inspirasi penciptaan koleksi busana Tugas Akhir. Keunikan dari arsitektur banungunan menjadi acuan kedalam koleksi busana dengan menggunakan konsep analogi dengan *keyword* yang dipilih yaitu gapura, patung portugis, batuan (batu bata dan batu padas), keketusan, serta murdha. Perancangan karya busana diwujudkan menggunakan delapan metode frangipani yaitu desain *brief, research and sourcing, design development, sample, prototype and construction, the final collection, promotion, sales and branding, dan production, the business*. Elemen seni unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain juga dijadikan acuan dalam menghasilkan karya busana Perwujudan

karya Busana dengan Konsep Pemodal Agung Puri Semarang Klungkung.

Koleksi busana dengan Konsep Pemodal Agung Puri Semarang Klungkung dalam busana *Spirituality* dipromosikan dalam brand Titik Awal dengan pembuatan branding seperti *logo, pricetag, business card, label, packaging*, dan melakukan promosi dengan sosial media berupa *platform* yang digunakan oleh masyarakat saat ini. Kegiatan acara *fashion show* juga menjadi cara promosi dan strategi bisnis.

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

Terimakasih saya ucapkan kepada dapat selesai tepat pada waktunya. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dalam setiap proses pengerjaan tulisan ilmiah ini, serta kepada ibu, bapak dan teman-teman yang telah mendukung saya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung. L. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: PT Kanisius
- Djiwatampu, Shinta. (2021). Tema Fashion Trend. Lasalle College Jakarta. Indonesia Trend Forecasting: Fashion Trend 2021-2022 - Buletin Tekstil
- Faber. (2015). *Sekilas Tentang pemodal Agung*. Jurnal Ilmiah Disdikpora Vol 6 No 1 (2018). ISSN : 2087-8974
- KBBI. (2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses dari <https://kbbi.web.id/>
- Parthama, Kadek Adi. Dr. Ir. Djoko Wijono, M.Arch. (2013). *Arsitektur Gapura Di Puri Klungkung (Kajian Terhadap Nilai-Nilai Pembentuk)*. <http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/63317>

- Sanyoto, E. S. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (NIRMANA)*. Yogyakarta. Jalasutra
- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). *Wacana Fesyen Global dan Pakaian Kosmopolitan* Kuta. Disertasi. Universitas Udayana, Bali
- Suparta, I Made. (2010). *Unsur-unsur Seni Rupa*. Denpasar. Repostory Jurnal ISI Denpasar
- Susanto, (2011), *Diksi Seni Rupa*, Yogyakarta, Kanisius
- Warika, I Gusti Made. (2018). *Sekilas Tentang pemedal Agung*. Jurnal Ilmiah Disdikpora Vol 6 No 1 (2018).ISSN : 2087-8974
- Zarzar, K. Moraes and Guney, A. (2008), *Understanding Meaningful Environments*, IOS Press TU Delft. <https://www.google.com/search?client=firefox-bd&q=Zarzar%2C+K.+Moraes+and+Guney%2C+A.+%282008%29%2CUnderstanding+Meaningful+Environments%2C+IOS+Press+TU+Delft>