

Heu Meni: Analogi Tanaman Santalum Album Linn Dalam Busana

Septalia Anglis Buananda¹, A A Ngr.Anom Mayun K. Tenaya², dan Ni Putu Darmara Pradnya Paramita³

^{1,2,3}Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur 80235, Indonesia

E-mail: septalia729@gmail.com

Abstrak

Cendana merupakan salah satu aset negara dikarenakan kayu yang dihasilkan dapat bernilai sangat mahal. Disamping itu pula cendana menjadi pohon yang banyak diinginkan dari berbagai negara seperti contohnya Cina. Penciptaan karya busana *ready to wear*, *deluxe* dan semi *haute couture* ini ditujukan untuk mewujudkan busana feminine romantic dengan Bunga Cendana sebagai ide penciptaan dan dilaksanakan bersamaan dengan program Studi/Projek Independen bersama mitra GameLab Indonesia. Bunga Cendana diimplementasikan dengan teori analogi dan kata kunci terpilih yaitu: bunga, lonceng, tipis, merah, dan payung menggarpu. Metode penciptaan yang digunakan yaitu terdiri dari delapan tahapan penciptaan "Frangipani" Desain *Fashion* dari Dr. Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, tahun 2016 meliputi *design brief*, *research and sourcing*, *design development*, *sample*, *prototype*, *dummy*, *final collection*, *promoting*, *branding*, *sale*, *production business*. Hasil penciptaan ini diharapkan dapat menambah kepustakaan khususnya dibidang fashion dengan teori analogi Bunga Cendana yang diimplementasikan ke dalam wujud busana *feminine romantic*.

Kata kunci: *Cendana, Feminine Romantic, Ready to Wear, Semi Haute Couture*

Heu Meni: Analogy of Santalum Album Linn Translated into a Fashion Collection

Sandalwood is one of the assets of the State because the wood produced can be very expensive. Besides that, sandalwood is also a tree that is much desired from various countries, such as for example China. The creation of ready-to-wear, deluxe and semi-haute couture clothing is aimed at creating feminine romantic clothing with Sandalwood Flowers as the creation idea and is carried out in conjunction with the Study/Independent Project program with GameLab Indonesia partners. Sandalwood flowers are implemented with the analogy theory and the selected keywords are: flower, bell, thin, red, and panicle. The creation method used consists of eight stages of creating a Fashion Design "Frangipani" from Dr. Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, 2016 includes design brief, research and sourcing, design development, sample, prototype, dummy, final collection, promoting, branding, sale, production business. The results of this creation are expected to add to the literature, especially in the field of fashion with the sandalwood flower analogy theory which is implemented in the form of feminine romantic clothing.

Keywords : *Cendana, Feminine Romantic, Ready to Wear, Semi Haute Coutur*

PENDAHULUAN

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar yang digagas oleh Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia. Program Kampus Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah kemampuan dan talentanya sehingga siap untuk menjadi profesional di suatu bidang serta memberikan hak kepada setiap mahasiswa untuk berkegiatan dan belajar selama 1 semester di program studi lain dan 2 semester di luar perguruan tinggi sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti). Sebagai upaya memberikan pilihan pembelajaran yang terbaik bagi mahasiswa, Kemendikbudristek RI meluncurkan program unggulan yang disebut sebagai Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka. Program unggulan ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat mengakses secara langsung program-program yang dipersiapkan.

Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka memiliki tujuan untuk mendorong mahasiswa agar mampu menguasai berbagai keilmuan sebelum memasuki dunia kerja. Pada rangka persiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan perubahan sosial, budaya, dunia kerja serta kemajuan teknologi yang pesat, kemahiran mahasiswa juga harus disiapkan supaya bisa beradaptasi dengan kebutuhan zaman. Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka diharapkan agar menjadi jawaban atas tuntutan tersebut. Kampus - Merdeka adalah wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, bebas, dan sesuai apa yang menjadi kebutuhan mahasiswa. Mahasiswa diberikan kebebasan mengambil SKS di luar program studi, tiga semester yang dimaksud berupa 1 semester kesempatan mengambil mata kuliah di luar program studi dan 2 semester melaksanakan

aktivitas pembelajaran di luar perguruan tinggi.

Projek Independen adalah satu bentuk dari kegiatan Merdeka Belajar. Tujuan program proyek independen antara lain: 1) Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya, 2) Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D), serta. 3) Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam ajang nasional dan internasional. Bentuk kegiatan Projek Independen dapat berupa kegiatan studi independen dalam bentuk pengerjaan proyek, dan kegiatan lomba baik tingkat nasional dan tingkat internasional.

Gamelab Indonesia merupakan platform edukasi digital yang menjadi sebuah jembatan bagi murid, mahasiswa, serta guru untuk mengembangkan skill dan karir nya dalam bidang multimedia. Platform Gamelab digunakan sebagai platform pelaksanaan program magang, program pelatihan, hingga karir yang berfungsi untuk menjembatani antara dunia pendidikan dengan dunia industri (Gamelab, 2021). Menurut situs resmi perusahaan, Gamelab telah menjadi mitra kerja sama dengan berbagai mitra industri seperti Educa Studio, Anantarupa Studio, Mojiken Studio, NXG Indonesia, dan masih banyak lagi.

Merujuk pada situs resmi perusahaan, Gamelab memiliki visi untuk membuat dunia pendidikan dan dunia industri menjadi lebih dekat dengan menyediakan bermacam-macam program yang terus diperbaiki serta melalui 7 optimalisasi pendidikan, sehingga proses peningkatan keterampilan dapat menjadi lebih efisien dan lebih terjangkau. Selain itu Gamelab juga memiliki misi untuk meningkatkan kesejahteraan member Gamelab, antara lain yaitu meningkatkan lewat pelatihan dan workshop akademi, menghubungkan member Gamelab dengan berbagai industri lewat program magang, dan menghubungkan talenta yang mahir dengan dunia industri lewat program karir (Gamelab, 2021).

Menanggapi program Studi/Projek Independen yang diarahkan pada penciptaan karya tugas akhir yaitu ready to wear, ready to wear deluxe serta semi haute couture, dengan kata lain dalam proses penciptaan karya penulis melakukan kerja sama dengan mitra yaitu Gamelab Indonesia. Kolaborasi yang dimaksud ialah pada karya tugas akhir terdapat beberapa unsur dari karakteristik khas desain Gamelab Indonesia, salah satunya adalah penggunaan desain yang memiliki karakteristik otentik. Penulis mengaplikasikan style tersebut ke dalam desain karya tugas akhir yaitu penggunaan desain digital berdasarkan program pelatihan yang telah di dapatkan dari mitra Gamelab Indonesia.

Karya *ready to wear, ready to wear deluxe* serta semi *haute couture* menggunakan ide pemantik tumbuhan Cendana (*Santalum album Linn*) atau lebih tepatnya bagian bunga Cendana. Penggunaan Bunga Cendana sebagai ide pemantik yaitu bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat mengenai keberagaman biologi tumbuhan Cendana menggunakan metode riset analogi yang di terapkan dalam karya *ready to wear, ready to wear deluxe* dan *semi haute couture*. Selain untuk memperkenalkan tanaman ini yang di aplikasikan pada busana ada tujuan lain yang mengikuti, yaitu mengenalkan bagian lain dari tumbuhan cendana yang memiliki pesonanya sendiri di balik kayu Cendana yang bernilai sangat mahal.

METODE PENELITIAN

Penciptaan karya busana memerlukan tahapan sistematis agar busana yang dihasilkan dapat terwujud sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Metode penciptaan yang diterapkan dalam proses penciptaan karya busana Heu Meni : Analogi Tanaman Santalum Album Linn Dalam Busana adalah berdasarkan tahapan perancangan busana yang bertajuk FRANGIPANI, *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dan Seni *Fashion*) oleh Tjok Istri

Ratna Cora Sudharsana. Tahapan proses desain *fashion* bertajuk “FRANGIPANI” ini memiliki 10 tahapan yang sistematis dalam mengolah sumber ide menjadi karya busana.

Tahapan proses perancangan busana FRANGIPANI meliputi 10 tahapan. Kesepuluh tahapan tersebut adalah:

1. *Finding the brief idea based on culture identity of Indonesia-Bali* (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Indonesia-Bali), tahapan yang memunculkan ide kreatif budaya Indonesia – Bali khususnya dari akumulasi pengalaman bawah sadar (*unconscious*) yang *ter-install* di *genetic*.
2. *Researching and Sourcing of Limited Art Product* (Riset dan Sumber Produk Seni Terbatas) yaitu tahapan riset dan sumber-sumber berdasarkan budaya Indonesia-Bali.
3. *Analizing Limited Art Product Element taken from the Richness of Indonesian - Balinese Culture* (Analisa estetika elemen produk seni terbatas berdasarkan kekayaan budaya Indonesia - Bali).
4. *Narrating of Limited Art Product Idea by 2D or 3D Visualitation* (Narasi ide Produk Seni Terbatas ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi). Tahapan ini menyediakan ruang pikir lebih luas dari ide-ide pemantik terpilih berupa gagasan desain dan melalui riset mendalam sehingga beberapa alternatif desain terwujud.
5. *Giving a soul – Taksu to Limited Art Product Idea by Making Sample, Dummy, and Construction* (Berikan Jiwa – Taksu pada ide produk seni terbatas melalui contoh, sampel dan konstruksi). Tahapan menyawai produk dari awal hingga akhir produksi dengan menjaga energi positif serta proses produksi penuh empati.
6. *Interpreting of Singularity Limited Art Product will be Showed in The Final Collection* (Interpretasi keunikan produk seni terbatas yang tertuang pada koleksi *final*). Interpretasi tentang keunikan budaya Indonesia-Bali terhadap *limited art product* terlihat pada tahapan koleksi final. Produksi produk fesyen global dan pakaian yang

berdasarkan budaya Indonesia-Bali dalam satu fase tren fesyen.

7. *Promoting and Making a Unique Limited Art Product* (promosi dan pembuatan produk seni terbatas yang unik). Tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi *limited art product*. Kepercayaan pembeli sangat penting dipersiapkan sejak awal karena melalui riset mendalam dan menentukan keterhubungan (*connectivity*) baik dengan pemakai maupun penikmat *limited art product*.

8. *Affirmation Branding* (afirmasi merek). Tahapan afirmasi merek *limited art product* merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah koleksi *final* terwujud dan penentuan segmen ditetapkan maka produk fesyen global dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam *branding*.

9. *Navigating Limited Art Product Production by Humanist Capitalism Method* (arahkan produksi produk seni terbatas melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi *limited art product* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen.

10. *Introducing the Limited Art Product Business* (Memperkenalkan Bisnis Produk Seni Terbatas). Tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia global. Indikator keberhasilan *limited art product* adalah tetap bertahan dalam produksi dan memiliki pelanggan tetap.

PROSES PERWUJUDAN

Karya Heu Meni terinspirasi dari bentuk bunga Cendana yang anggun dan eksotis. Tahapan penciptaan karya Heu Meni menggunakan 8 dari 10 tahapan sistematis metodologi desain Tjok Istri Ratna Cora, yaitu "FRANGIPANI", *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen). Frangipani berdasarkan identitas Bunga Cendana sebagai ide menjadi karya busana. Tahapan tersebut ialah (1) *Finding the brief idea based on*

culture identity of Indonesia-Bali, (2) *Researching and Sourcing of Limited Art Product*, (3) *Analyzing Limited Art Product Element taken from the Richness of Indonesian - Balinese Culture*, (4) *Narrating of Limited Art Product Idea by 2D or 3D Visualitation*, (5) *Giving a soul – Taksu to Limited Art Product Idea by Making Sample, Dummy, and Construction*, (6) *Interpreting of Singularity Limited Art Product will be Showed in The Final Collection*, (7) *Promoting and Making a Unique Limited Art Product*, (8) *The Business*.

1. *Finding the brief idea based on culture identity of Indonesia*

Penciptaan karya Heu Meni dimulai dengan menguraikan ide pemantik yaitu Bunga Cendana. Pohon Cendana merupakan tanaman penghasil minyak atsiri. Di Indonesia, pohon cendana memiliki nama yang beragam. Bernama latin *Santalum album L.* Pohon cendana merupakan tumbuhan endemik Nusa Tenggara Timur dan Kabupaten Maluku Tenggara Barat.

Namun, saat ini pohon cendana telah tersebar ke beberapa wilayah di Indonesia, seperti Bondowoso & Jember (Jawa Timur), Gunung Kidul (D.I Yogyakarta), Bali, Sulawesi dan Maluku. Selain itu, cendana juga tercatat tumbuh di wilayah Timor, Sumba, Flores, Alor, Solor, Wetar, Lomblen dan Rote.

Di beberapa daerah pohon cendana memiliki nama Ai nitu, Dana (Sumbawa), Kayu ata (Flores), Sundana (Sangir), Sondana (Sulawesi Utara), Ayu luhi (Gorontalo), Candana (Makassar), Ai nituk (Roti), Hau meni atau Ai kamelin (Timor).

2. *Researching and Sourcing of Art Fashion*

Pada tahap riset dan sumber-sumber ini dibutuhkan cara pandang baru bahwa desainer dapat mengangkat suatu objek nusantara menjadi ide pemantik untuk dijadikan karya. Cara pandang baru tersebut diperoleh dengan meneliti dan mencari sumber data dari ide serta

konsep yang diterapkan pada busana. Berikut hasil riset dari Cendana :

a. Peristiwa

Berbicara mengenai penyebaran dan asal dari pohon cendana, kita tidak dapat lepas dari sejarah perdagangan kayu cendana dan data tertua perdagangan kayu cendana dari pulau Timor yang tercatat pada abad ke-3. Sejarah mencatat bahwa Cina merupakan negara utama yang membeli kayu cendana. Perdagangan awal kayu cendana yang disebutkan di Indonesia, adalah catatan dari Dinasti Yuan, pada abad ke-12 dan ke-13 (Meilink-Roelofs, 1962; Rowland 1992). Hsing-cha Sheng-lan pada tahun 1436 sewaktu Dinasti Ming, menggambarkan gunung-gunung di pulau Timor seperti ditutupi oleh pohon-pohon cendana dan daerah ini tidak menghasilkan kayu lain, selain kayu cendana. Memang, perdagangan Cina pada masa itu sangat pesat; kapal-kapal yang digunakan untuk maksud ini beratnya 1500 ton atau lebih, jauh lebih besar dari armada Eropa mana pun pada waktu itu. Sebagai contoh kapal Vasco da Gama hampir mencapai 300 ton (Beekman, 1981).

Pada abad ke-15, Cina memperoleh kayu cendana melalui pasar Malaka (Meilink-Roelofs, 1962). Pasar Cina mengalami masa suram pada awal tahun 1800 dengan persaingan kayu cendana dari India dan dengan adanya penebangan yang ekstensif di Kepulauan Pasifik (Clarence-Smith, 1962). Pasar Cina mengalami perbaikan untuk sementara waktu pada tahun 1890 dan 1900, karena pasokan Pasifik mengalami penurunan, terutama Kepulauan Hawaii dan Marquesa kehilangan semua pohon cendananya dalam beberapa tahun; dan tambahan lagi, kemudian permintaan dari Eropa meningkat.

b. Histori

Daerah Asal Cendana dan Penyebarannya Cendana (*Santalum album L.*) pada mulanya diperkirakan berasal dari India, karena dijumpainya tegakan alami cendana di daerah Mysore dan daerah sekitarnya, di bagian selatan India (Bentley dan Trimen, 1880). Akan tetapi kebanyakan pakar botani

umumnya lebih meyakini bahwa pohon cendana berasal dari kepulauan Indonesia (Fischer, 1938; Felgas 1956; van Steenis, 1971), yaitu di Kepulauan Busur Luar Banda (*the Outer Banda Arc of Islands*) yang terletak di sebelah Tenggara Indonesia, dan yang terutama di antaranya adalah pulau Timor dan Sumba. Sejarah perdagangan kayu cendana di masa lampau, ikut menunjang bahwa pohon cendana merupakan tumbuhan asli di Nusa Tenggara Timur terutama di pulau Timor dan Sumba.

c. Ekologi

Tanah-tanah di pulau Timor dan Sumba, umumnya didominasi oleh tanah lempung (*clay*) yang berat dan tanah ini berasal dari endapan di laut. Kenyataan menunjukkan bahwa banyak pohon cendana yang tumbuh baik di atas tanah dangkal yang berbatu-batu. Hasil kayu yang terbaik diperoleh dari pohon cendana yang tumbuh di hutan-hutan terbuka pada tanah kurang subur dan berbatu. Pada tanah Hat (*loam*) yang subur, pohon cendana tumbuh baik dan cepat menjadi besar, tetapi kandungan minyaknya sangat rendah dan kualitasnya juga kurang baik. Pohon cendana tidak mempunyai toleransi terhadap tanah-tanah yang mengandung garam dan kapur yang tinggi, akan tetapi dapat toleran terhadap tanah yang mengandung natrium (*sodic soils*).

d. Morfologi

Menurut Backer dan Bakhuizen van den Brink (1965), Hamzah (1976) dan Yusuf (1999), tanaman cendana dapat berupa pohon, tetapi dapat juga tumbuh sebagai semak belukar. Pada fase semai atau kecambah, pohon cendana hidup parasit pada tumbuhan lain, melalui sistem perakarannya. Perawakan tanaman ini kurang begitu menarik. Batang pohon pada umumnya berukuran pendek, meskipun tinggi tanaman ini dapat mencapai 12-15 m dan diameter batangnya sekitar 20-35 cm. Tajuk tanamannya terkesan tidak rimbun sebab daunnya memang tumbuh jarang. Daun cendana merupakan daun tunggal. Daunnya yang berwarna hijau ini berukuran kecil-kecil, 4-8 cm x 2-4 cm dan relatif jarang. Bentuk daunnya bulat memanjang dengan ujung daun

lancip (*acute*) dan dasar daun lancip sampai seperti bentuk pasak (*cuneate*), pinggiran daunnya bergelombang, tangkai daun, kekuningkuningan, 1-1,5 cm panjangnya. Perbungaannya (*inflorescence*) seperti payung menggarpu (*cymose*) atau malai (*panicle*), dengan hiasan bunga yang seperti tabling, berbentuk lonceng, panjang 2-3 mm, yang pada awalnya berwarna kuning, kemudian berubah menjadi merah gelap kecokelat-cokelatan. Pohon cendana berbunga sepanjang tahun.

Buah cendana memiliki bentuk bulat. Daging buahnya tipis terdapat biji di dalamnya yang sama berbentuk bulat. Kulit biji yang terdapat dalam buah cendana tipis dan memiliki daging biji di dalamnya. Untuk biji dari buahnya endosperma dan juga mempunyai bentuk yang cukup bulat. Selain itu, biji tanaman cendana ini memiliki kulit yang tipis dan disertai dengan satu biji di setiap buah yang dimiliki oleh tanaman cendana. (SMA 3 Boyolali, 2021)

3. *Analyzing Art Fashion Element taken from the Richness of Indonesian Culture*

Pada tahap analisa ini berisi pengembangan rancangan dari konsep yang didapat dari hasil riset diatas. Pengembangan tersebut dimulai dengan penciptaan kerangka terstruktur atau mind mapping kemudian dilanjutkan dengan menentukan *concept list* dan *keyword*. Setelah menentukan keyword, dilakukan pembuatan *mood board* dan *story board* sebagai gambaran rancangan visual secara sederhana.

a. *Mind mapping*

Pemaparan dari riset diatas menghasilkan kerangka yang terstruktur atau maind mapping dengan mengelompokan beberapa ide untuk membantu mengingat atau menganalisis sebuah masalah. Mind map atau peta pikiran merupakan teknik pencatatan yang dikembangkan pada tahun 1970-an oleh Tony Buzan. Mind map mengembangkan suatu teknik mencatat yang didasari oleh teori kerja otak sebelah kanan dan sebelah kiri untuk memahami, mengatur, mengorganisasi dan

menyimpan informasi (Putri, 2016). Berikut mind mapping dari hasil riset Cendana – flora endemik Indonesia:



Gambar 3.1 Mind Mapping
(Sumber: Septalia Anglis Buananda, 2022)

b. *Concept List dan Keyword*

Berdasarkan data riset yang telah digali, tercipta sebuah konsep pemikiran atau mind mapping yang telah dipaparkan seperti diatas, maka dipilihlah *concept list* yang dapat menggambarkan ide pemantik bunga Cendana, kemudian dikerucutkan kembali menjadi keyword atau kata kunci yang nantinya menjadi acuan dalam pembuatan karya *ready to wear*, *deluxe* dan *semi haute couture* ide pemantik bunga Cendana. Adapun *concept list* dan *keyword* sebagai berikut:



Gambar 3.2 Mind Mapping
(Sumber: Septalia Anglis Buananda, 2022)

Penentuan *keyword* telah dilakukan, selanjutnya adalah bagian penjelasan atau *keyword explanation* dari setiap kata kunci terpilih yang akan di interpretasikan pada penciptaan karya *ready to wear*, *deluxe* dan *semi haute couture*:

1. Bunga

Salah satu bagian yang menarik dari tumbuhan adalah bunga. Bunga merupakan alat perkembangbiakan generatif, tempat terjadinya peristiwa penyerbukan dan pembuahan yang nantinya akan menghasilkan buah yang di dalamnya terdapat biji. Biji inilah yang akan tumbuh menjadi tumbuhan baru (Machin dan Scopes, 2005). Selain berfungsi

sebagai alat perkembangbiakan, bunga juga memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia, antara lain sebagai sumber makanan, minuman, penghias, bahan parfum, bahan obat, untuk keperluan budaya, dan lain-lain (Harry, 1994).

Interpretasi: pada busana akan memiliki tekstur yang halus atau lembut seperti permukaan bunga. Dengan tekstur ini maka kesan yang akan di timbulkan adalah *dreamy*.

2. Merah

Merah diasosiasikan dengan api, darah. Postifnya yaitu semangat, cinta, darah, energi, antusiasme, panas, kekuatan. Sementara, negatif yaitu agresif, kemarahan, perang, revolusi, kekejaman, ketidaksopanan. Efek pada produk adalah warna yang dominan, berkesan kecepatan dan aksi, menstimulasi detak jantung, nafas, dan nafsu makan, orang atau benda akan terlihat lebih besar jika menggunakan warna merah, mobil merah lebih menarik perhatian. Hubungan pada budaya lokal adalah kematian (Afrika), maskulin (Perancis), pernikahan, keberuntungan, kebahagiaan (Asia), simbol tentara (India), kesedihan (Afrika Selatan). (Esiti B. Hidayat. 1990. Morfologi Tumbuhan. Diktat Kuliah. Jurusan Biologi FMIPA ITB. Bandung.)

Interpretasi: pada busana akan didominasi warna merah.

3. Lonceng

Menurut KBBI, lonceng memiliki dua pengertian, pertama lonceng adalah semacam bel yang dibunyikan untuk menentukan waktu atau memberitahukan sesuatu, sedangkan pengertian yang kedua, lonceng adalah jam besar atau arloji. Lonceng-lonceng besar pada umumnya terbuat dari logam namun lonceng-lonceng kecil dapat pula terbuat dari keramik atau porselen.

Interpretasi: pada busana akan memiliki lengan lonceng.

4. Tipis

Garis adalah gabungan beberapa unsur titik yang saling sejajar, sehingga membentuk satu kesatuan. Unsur garis akan selalu ada di setiap desain. Bisa berbentuk garis panjang,

pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan lain sebagainya. Setiap bentuk garis akan menciptakan kesan yang berbeda-beda. Misalnya, garis tebal akan menimbulkan kesan yang tegas, sedangkan garis tipis atau lengkung terkesan lebih luwes dan dinamis. Garis pada desain berfungsi untuk membuat keteraturan, memperjelas poin tertentu, dan dapat diaplikasikan dalam pembuatan bagan atau grafik. (Hani Ammariah, 5 Juli 2021).

Interpretasi: pada busana akan memiliki bahan yang relatif tipis.

5. Payung Menggarpu

Bunga majemuk sederhana terbatas ini juga bisa mengalami pemadatan sedemikian rupa sehingga menyerupai bunga payung (*umbel*). Nama yang tepat, dengan demikian, adalah *umbelliform cyme*; namun secara sederhana biasanya disebut bunga payung saja. Sementara yang lain, bisa menyerupai bentuk tandan (*botrys*) sehingga disebut botryoid, yakni tandan dengan bunga terminal. Bunga ini sering secara tidak tepat disebut sebagai bunga tandan (saja). Malai yang sejati terbentuk dari bunga-bunga majemuk terbatas, bercabang-cabang dengan kuat dan tidak teratur dari atas ke bawah, di mana tiap-tiap cabangnya memiliki sebuah bunga terminal. Malai rata (*cymose corymb*) adalah bunga cawan (*corymb*) terbatas, yakni dengan bagian-bagian pembentuknya yang berupa malai. Bunga lembing (*anthela*) adalah semacam malai rata dengan bunga-bunga di bagian tepi (*lateral*) yang lebih tinggi daripada bagian tengahnya.

Interpretasi: pada busana akan memiliki siluet A.

c. Moodboard

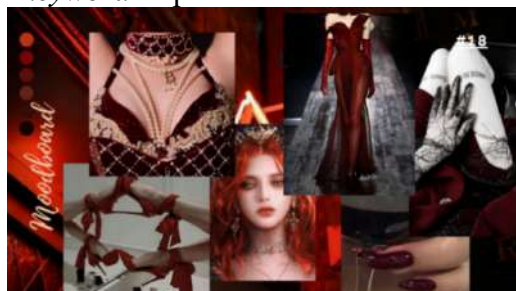
Secara definisi, *moodboard* diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh *designer* untuk membantu mereka mendapatkan ide sesuai dengan apa yang klien mereka inginkan, untuk mahasiswa sendiri *moodboard* dapat di jadikan media dalam menemukan inspirasi, dapat digunakan untuk memacu kreativitas mereka dalam menghasilkan desain busana sesuai dengan sumber ide, serta dapat memotivasi mereka

dalam pembelajaran Desain Busana Lanjut (Khasanah, 2019).

Bestari dan Ishartiwi dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media *moodboard* lebih berpengaruh positif, lebih efektif atau lebih baik dibandingkan menggunakan media contoh gambar (Bestari dan Ishartiwi, 2016: 132).

Pembuatann media *moodboard* telah di susun sesuai dengan gagasan warna, gagasan motif, gagasan teknik serta *trend* sesuai dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Gagasan tersebut akan dijadikan acuan dalam penentuan tema untuk menyusun media moodboard.

Melalui media *moodboard* ini diharapkan dapat membantu proses penciptaan busana yaitu, dalam menemukan ide mendesain busana berdasarkan sumber ide yang tertuang pada *moodboard*, berikut hasil *moodboard* dari *keyword* terpilih :



Gambar 3.3. *Moodboard*
(Sumber : Septalia Anglis, 2022)

d. *Storyboard*

Storyboard merupakan pengorganisasian grafik, contohnya nadalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi atau media interaktif, termasuk inter aktivitas di web (Binanto, 2010).

MLR (2020) menyatakan bahwa storyboard merupakan perangkat komunikasi yang efektif bagi para pemasar digital, content creator, hingga manajer produk. Ini dikarenakan storyboard yang dimaksud mampu membantu profesi seperti khususnya visual designer. Tujuan pembuatan storyboard adalah untuk menjelaskan konsep yang lebih

besar secara sederhana dan membagi-bagi topik sulit menjadi langkah yang lebih simple.

Melalui pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa *storyboard* adalah sebuah papan cerita berupa rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan alur cerita yang menggambarkan perubahan penting dari adegan dan aksi dalam pengambilan gambar. Dengan storyboard, seorang desainer dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah.

Pembuatan storyboard ini di susun sesuai dengan *keyword* yang telah dipilih. *Keyword* tersebut akan dijadikan acuan dalam penentuan cerita untuk menyusun media *storyboard*. Berikut *storyboard* dari *keyword* yang telah dipilih :



Gambar 3.4. *Storyboard*
(Sumber : Septalia, 2022)

4. *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation*

Pada tahap visualisasi ini menyediakan ruang pikir lebih luas dari ide-ide pemantik terpilih berupa gagasan desain dan melalui riset mendalam sehingga beberapa alternatif desain terwujud. Secara umum visualisasi merupakan rekayasa gambar, diagram, animasi dalam menampilkan suatu informasi. Visualisasi merupakan metode untuk mengungkapkan suatu gagasan suatu

informasi berupa gambar, tulisan, peta, grafik, dan lainnya yang interaktif yang dapat mempermudah dalam mengembangkan pemahaman yang lebih dalam (Supriyadin, 2019).

a. *Design development*

Design development, yaitu tahapan rancangan yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini dibuatlah desain sketch produk (Paramita, Sudharsana and Ruspawati, 2018). *Design development* dimulai dari penuangan ide Bunga Cendana dengan kata kunci ke dalam desain (pembuatan desain *sketch* produk, *mood board*) sesuai dengan gagasan atau konsep yang telah ditentukan. Berikut adalah gambar sketsa desain busana dengan Bunga Cendana sebagai sumber ide penciptaan :

- *Ready to wear*



Gambar 4.1 Sket Busana RTW
(Sumber : Septalia, 2022)

- *Ready to Wear Deluxe*



Gambar 4.2 Sket Busana RTWD
(Sumber : Septalia, 2022)

- *Semi Haute Couture*



Gambar 4.3 Sket Busana Semi Haute Couture
(Sumber : Septalia, 2022)

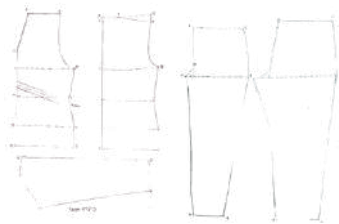
5. *Giving a soul – Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction*

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap karya yang dibuat untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan. Dimulai dari tahapan pembuatan konstruksi pola dasar, pengembangan pola sesuai dengan ilustrasi setiap desain busana yang berbeda-beda, memotong material kain sesuai dengan pola yang telah ditentukan, menjahit atau menyambungkan setiap bagian menjadi bentuk busana, serta pengerjaan teknik makrame, teknik jahit smok dan teknik monumental tekstil.

1. Pola busana

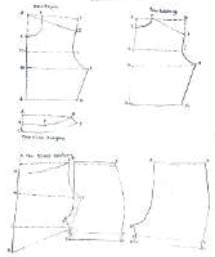
Konstruksi dan cutting menjadi fokus utama untuk menghasilkan bentuk dan proporsi yang tepat. Pada tahap ini meliputi proses pembuatan pola dengan teknik gabungan antara flat pattern (2 dimensi) dengan draping / moulage (3 dimensi) (Githapradana, Suteja and Ruspawati, 2018). Pembuatan pola dilakukan dengan menggambar pola kecil menggunakan perbandingan skala dan menggambar pola besar sesuai dengan ukuran badan.

- *Pola Kecil Ready to Wear*



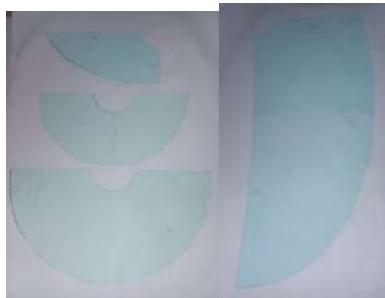
Gambar 5.1 Pola Kecil RTW
(Sumber: Septalia, 2022)

- Pola Kecil *Ready to Wear Deluxe*



Gambar 5.2 Pola Kecil RTWD
(Sumber : Septalia, 2022)

- Pola Kecil Semi *Haute Couture*



Gambar 5.3 Pola Kecil Semi *Haute Couture*
(Sumber : Septalia, 2022)

6. Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in The Final Collection

Pada tahap ini berisi Interpretasi keunikan produk seni terbatas yang tertuang pada koleksi final. Interpretasi tentang keunikan budaya Indonesia terhadap limited art product terlihat pada tahapan koleksi final. Produksi produk fesyen global dan pakaian yang berdasarkan budaya Indonesia dalam satu fase tren fesyen.

- *Ready to Wear*



Gambar 6.1 RTW tampak depan
Sumber : Septalia, 2023

Gambar 6.2 RTW tampak belakang
Sumber : Septalia, 2023

Ready to Wear Deluxe



Gambar 6.3 RTWD tampak depan
Sumber : Septalia, 2023

Gambar 6.4 RTWD tampak belakang
Sumber : Septalia, 2023

Semi Haute Couture



Gambar 6.5 Semi *Haute Couture* tampak depan
Sumber : Septalia, 2023

Gambar 6.6 Semi *Haute Couture* tampak belakang
Sumber : Septalia, 2023

7. Promoting and Making a Unique Art Fashion

Tahapan ini mempersiapkan marketing tools produksi *limited art product*. Kepercayaan konsumen sangat penting dipersiapkan sejak awal, karena melalui riset mendalam dan menentukan keterhubungan (*connectivity*), baik dengan pemakai maupun penikmat *limited art product*. Memasarkan

produk busana memerlukan target pasar, menentukan anggaran atau harga jual, promosi melalui media sosial dan penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana. Dilihat dari *style* yang digunakan yaitu *Feminine Romantic*, maka target pasarnya adalah wanita dengan rentang usia 19 hingga 35 tahun. Memfokuskan target pada konsumen berpendapatan menengah ke atas dengan kebutuhan sehari-hari, sehingga penentuan harga jual harus disesuaikan.

Harga jual adalah sejumlah biaya yang dikeluarkan perusahaan untuk menghasilkan suatu barang atau jasa yang akan ditransplantasikan dengan persentase keuntungan yang diinginkan perusahaan. Salah satu cara untuk menentukan harga jual adalah dengan metode *cost plus pricing* yaitu harga jual satu unit barang sama dengan total biaya unit ditambah dengan margin yang diinginkan (Risvanti and Masrunik, 2018).

8. Introducing the Art Fashion Business

Tahapan afirmasi merek *limited art product* merupakan tahapan yang memperkuat tahapan sebelumnya. Setelah koleksi *final* terwujud dan penentuan segmen ditetapkan maka produk fesyen global dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam *branding*. *Branding* adalah segala usaha untuk menciptakan suatu *brand*, seperti menentukan nama, istilah, dan logo, tampilan visual maupun slogan yang berfungsi untuk membedakan brand yang satu dengan yang lainnya.

Tahapan ini merupakan tahapan mempersiapkan marketing produk *fashion* dengan melakukan presentasi karya busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan semi *haute couture* melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*).

Berikut merupakan *mood board* rencana *fashion show* untuk koleksi karya busana Heu Meni :



Gambar 8.1 Mood Board Rencana Fashion Show
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adapun *site plan fashion show* untuk koleksi karya busana Heu Meni : “Analogi Tanaman Santalum Album Linn Dalam Busana” berlokasi di Pantai Pandawa. Latar belakang pemilihan lokasi berdasarkan ide konsep bunga yang mekar di malam hari bertabur bintang. Itulah mengapa pemilihan panggung secara *outdoor* diperlukan.



Gambar 8.2 Mood Board Rencana Fashion Show
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut merupakan perspektif ilustrasi desain 2D untuk panggung beserta penyesuaian ruangan sebagai rencana *fashion show* koleksi karya busana:



Gambar 8.3 Perspektif Panggung - Tampak Atas
(Sumber: Anglis, 2022)

Memperkuat *marketing*, setelah *final collection* terwujud maka produk *fashion* memasuki tahapan afirmasi yang lebih

mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam *branding* (Sudharsana, 2016: 210).

Adapun merek yang digunakan dalam penciptaan koleksi karya busana Heu Meni : Analogi Tanaman Santalum Album Linn Dalam Busana” ini adalah merek yang diberi nama “ASMOD”.



Gambar 8.4 Logo Brand (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

WUJUD KARYA

1. Ready to Wear

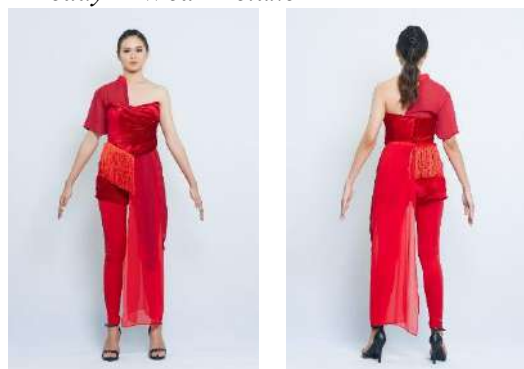


Gambar a & b Busana Ready to Wear (sumber: Septalia, 2022)

Desain terpilih busana ready to wear merupakan kemeja dan celana panjang serta luaran semi jas yang didesain untuk pria. Siluet busana keseluruhan merupakan representasi dari *style feminine romantic* karena mengenakan kain yang berbahan *flowy* serta penggunaan kain yang di dominasi dengan

warna merah yang juga merupakan representasi dari kata kunci merah.

2. Ready to Wear Deluxe



Gambar a & b. Busana Ready to Wear Deluxe (sumber: Septalia, 2022)

Desain terpilih busana *ready to wear deluxe* merupakan busana dengan cutting yang lebih rumit. Pemilihan warna merah sebagai warna utama yang memberikan kesan elegant look merepresentasikan warna bunga cendana yang merah.

Garis siluet dress memberikan kesan feminine karena menggunakan bahan yang *flowy* sehingga membentuk siluet *A-line* yang menginterpretasikan kata kunci payung menggarpu.

Warna merah pada dress merupakan representasi dari kata kunci merah. Warna pada bunga cendana berubah seiring usianya di mulai dari kuning hingga merah. Pemilihan warna merah sebagai warna dominan karena warna merah memberikan kesan anggun dan seksi di saat yang bersamaan.

3. Semi Haute Couture



Gambar a & b Busana Semi Haute Couture (sumber: Septalia, 2022)

Pemilihan warna merah sebagai warna utama untuk memberikan kesan *elegant look* merupakan representasi dari warna bunga yang merah.

Desain terpilih busana Semi Haute Couture memiliki siluet *A Line* terlihat dari rok yang menjuntai lebar kebawah yaitu menginterpretasikan bentuk bunga cendana berupa payung menggarpu. Pemilihan bentuk lengan pada busana *semi haute couture* yaitu lengan lonceng, yang memvisualisasikan bentuk bunga cendana yaitu bentuk lonceng.

SIMPULAN

Koleksi karya busana Heu Meni terdiri dari *busana ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi haute couture* merupakan karya tugas akhir dari kegiatan studi / proyek independen yang dilaksanakan secara luring dengan metode *self-paced learning di GameLab Indonesia* sebagai mitra. Konsep penciptaan koleksi karya busana ini adalah tanaman cendana - flora endemik Indonesia. Lebih spesifiknya, diangkat Bunga Cendana sebagai konsep untuk koleksi karya busana ini. Konsep penciptaan karya busana ini diciptakan dengan sentuhan *elegant look* dan sentuhan *feminine romantic*.

Melalui koleksi karya busana ini, audience diajak mengenal dan mengetahui bagian lain dari tanaman cendana yang tidak kalah menariknya. Tanaman Cendana sudah sangat dikenal sejak lama karena merupakan tanaman yang memiliki kayu berbau harum. Kayu tersebut nantinya dapat menjadi bahan untuk pembuatan parfum, itulah sebabnya kayu cendana menjadi aset negara dan memiliki harga jual yang tinggi.

Tahapan penciptaan dan perwujudan busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi haute couture* pada karya busana Heu Meni menggunakan 8 dari 10 tahapan sistematis metodologi desain Tjok Istri Ratna Cora, yaitu "FRANGIPANI", The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen).

Medium yang digunakan pada tahapan penciptaan dan perwujudan busana, yaitu *tools*

adobe illustrator, kain (ceruti, sifon, satin, lycra dan kain dril), rumbai *lace*, payet, benang, ritsleting, dan kancing. Kemudian media yang digunakan pada tahapan penciptaan dan perwujudan busana, yaitu *adobe illustrator* dan mesin jahit.

DAFTAR RUJUKAN

- Dalimartha, S. (2005). *Tanaman Obat di Lingkungan Sekitar*. 1st ed. Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara. Jakarta.
- Diantari, N. K. Y., I. M. G. Arimbawa, dan T. I. R. C. Sudharsana. (2018). Representasi Gangsing pada Busana Wanita Retro Playful. *PRABANGKARA: Jurnal Seni Rupa dan Desain* 22(2): 90-92.
- Fitinline. (2014). Pentingnya Keberadaan Mood Board Fashion Untuk Para Desainer. [https://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion/#:~:text=Dalam%20dunia%20fashion%20istilah%20mood,akan%20dipakai%20sebagai%20referensi%20desain.23%20Oktober%202022%20\(6:56\).](https://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion/#:~:text=Dalam%20dunia%20fashion%20istilah%20mood,akan%20dipakai%20sebagai%20referensi%20desain.23%20Oktober%202022%20(6:56).)
- MLR. (2020). Trik Mudah Membuat Storyboard Bagi Visual Designer. [https://crafters.getcraft.com/id-articles/trik-mudah-membuat-storyboard-bagi-visual-designer.23%20Oktober%202022%20\(10:26\).](https://crafters.getcraft.com/id-articles/trik-mudah-membuat-storyboard-bagi-visual-designer.23%20Oktober%202022%20(10:26).)
- Pungkisari, F. S. (2013). Hubungan Penguasaan Materi Teknologi Busana dengan Proses Menjahit pada Mata Kuliah Manajemen Busana Pria Program Studi PKK, S1 Konsentrasi Tata Busana di Universitas Negeri Semarang. Skripsi. Program Studi Sarjana Pendidikan Teknologi Jasa dan Produksi Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Sudharsana, T. I. R. C. (2016). *Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta*. Disertasi. Program Doktor Kajian Budaya Universitas Udayana. Bali.