

Benjing Mesti Winggit: Penerapan Dalam Penciptaan Busana Dengan Konsep Metafora Cerita Rakyat Reog Ponorogo

Fitriani¹, Dewa Ayu Putu Leliana Sari², Tjok Istri Ratna Cora³

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 : fitriani2056@gmail.com

Abstrak

Terinspirasi dari salah satu cerita rakyat reog ponorogo yang merupakan alur cerita Ki Ageng Kutu berisi sindiran politik terhadap pemerintahan Raja Brawijaya V yang dinilai lemah karena terlalu disetir oleh permaisurinya. Terkait hal itu penulis mengangkat tugas akhir dari Program Kegiatan MBKM ini dengan judul "BENJING MESTI WINGGIT" sebagai refleksi untuk menumbuhkan rasa percaya diri agar tidak mudah terpengaruh. Tahapan-tahapan Metode penciptaan seni yang digunakan dalam penciptaan karya busana tugas akhir dengan konsep Cerita Rakyat Reog Ponorogo, (*couture, deluxe dan ready to wear*) menggunakan metodologi "FRANGIPANI, *The Secret Steps of Art Fashion*" (Frangipani, Tahapan tahapan rahasia dari Seni Fashion) Makna Dhahhak Merak adalah kekuatan, keindahan dan kekuasaan. Penulis menentukan lima keywords, yaitu: Keindahan dalam karya melalui bentuk tubuh yang indah dan juga menambahkan beberapa payet. Benang diterapkan dalam karya melalui makrame yang dijalin menjadi satu. Taring diterapkan melalui bentuk yang meruncing pada busana. Bulu diterapkan dalam karya busana *oversize*. Kebaikan diartikan teratur, yaitu simetris. Melalui penggarapannya, penulis berpegangan pada lima kata kunci yang didapat melalui hasil riset. Kelima kata kunci tersebut dituangkan pada desain serta diwujudkan melalui tahapan-tahapan penciptaan karya fashion. Penulis menerapkan proses penciptaan karya fashion FRANGIPANI sebagai acuan dalam penggarapan karya Tugas Akhir. Penulis menerapkan 10 tahapan, yakni tahapan ide pemantik, riset, *storyboard & mood board*, desain, sampel & konstruksi pola, hasil akhir, merek, promosi, produksi dan bisnis fashion.

Kata kunci : *Cerita Reog Ponorogo, Fashion, FRANGIPANI*

Benjing Mesti Winggit: Application in Clothing Creation Using the Reog Ponorogo Folklore Metaphor Concept

*Inspired by one of the folklores of Reog Ponorogo, the storyline of Ki Ageng Kutu contains political satire against the reign of King Brawijaya V who was considered weak because his empress was too controlling. Related to this, the author raises the final assignment of the MBKM Activity Program with the title "BENJING MESTI WINGGIT" as a reflection on growing self-confidence so that you are not easily influenced. The stages of the art creation method used in the creation of the final project clothing with the concept of Reog Ponorogo Folklore, (*couture, deluxe and ready to wear*) use the methodology "FRANGIPANI, *The Secret Steps of Art Fashion*" (Frangipani, Stages of the secret stages of Fashion Art) The meaning of Dhahhak Peacock is strength, beauty and strength. The author determines five keywords, namely: Beauty in creating through a beautiful body shape and also adding a few sequins. Threads are applied in the work through the macrame woven together. Fangs are applied via a tapered shape to the garment. Feathers are used in large pieces of clothing. Goodness is defined as regular, that is, symmetrical. Through its cultivation, the authors hold on to the five keywords obtained through research results. The five keywords are outlined in the design and realized through the stages of creating fashion works. The author applies the process of creating FRANGIPANI fashion works as a reference in preparing the Final Project work. The author applies 10 stages, namely light idea stage, research, *storyboard & mood board*, design, sample & pattern making, final result, brand, promotion, production and fashion business.*

Keywords : *Stories of Reog Ponorogo, Fashion, FRANGIPANI*

PENDAHULUAN

Studi/Projek Independen adalah salah satu program MBKM yang menjadi mata kuliah wajib yang harus diselesaikan oleh seorang mahasiswa Desain Mode Fakultas Seni Rupa dan Desain kampus Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. Studi/Projek Independen merupakan bentuk pembelajaran yang mengakomodasi kegiatan mahasiswa yang memiliki passion untuk mewujudkan karya besar yang dilombakan di tingkat nasional dan internasional atau karya dari ide yang inovatif. Studi/proyek independen menjadi pelengkap dari kurikulum yang sudah diambil oleh mahasiswa. Studi/Projek Independen bersifat penyelesaian masalah dengan Iptek inovatif yang komprehensif, bermakna, tuntas, dan berkelanjutan (*sustainable*) ditujukan untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi masyarakat ekonomi produktif dan permasalahan yang dihadapi masyarakat umum.

Terinspirasi dari salah satu cerita rakyat reog ponorogo yang merupakan alur cerita Ki Ageng Kutu berisi sindiran politik terhadap pemerintahan Raja Brawijaya V yang dinilai lemah karena terlalu disetir oleh permaisurinya. Terkait hal itu penulis mengangkat tugas akhir dari Studi/Projek Independen Program Kegiatan MBKM ini dengan judul “*BENJING MESTI WINGGIT*” sebagai refleksi untuk menumbuhkan rasa percaya diri agar tidak mudah terpengaruh.

Karya yang dibuat berupa busana *Ready To Wear* merupakan busana siap pakai hanya terbatas pada busana sederhana dan praktis saja yang bisa langsung dipakai dengan mudah tanpa harus melakukan pengukuran badan dan memesan desainnya terlebih dulu. *Ready To Wear Deluxe* merupakan busana cenderung memiliki konstruksi desain yang tergolong lebih rumit dan bervariasi dalam pembuatannya jika dibandingkan dengan busana *Ready To Wear* pada umumnya, dengan teknik yang khusus seperti teknik rekayasa pada bahan dan menggunakan material-material yang berkualitas serta pemilihan material yang tidak biasa. *Haute Couture* memiliki arti kreasi *fashion* yang lebih eksklusif istilah umum untuk busana yang diproduksi dengan ukuran *custom* sesuai *request* pembeli, dibuat menggunakan

material yang berkualitas tinggi, bahan yang mahal, dan dikerjakan dengan sangat detail bahkan tak jarang menggunakan teknik manual dengan jahitan tangan. Busana *ready to wear*, *deluxe*, dan *couture* adalah berupa kain sebagai material utama dalam proses perwujudan karya serta dikombinasikan dengan Teknik *manipulation fabric* menambah dengan teknik *bordiran*, payet pada setiap busana, dan melipat dengan Teknik lipit. Sedangkan media yang digunakan pada karya Tugas Akhir busana *ready to wear*, *deluxe*, dan *couture* adalah gaya ungkap metafora yang dimana *keyword* yang sudah dipilih setelah melalui proses tahapan *mind mapping*, *concept list*, dan *keyword* yang dimana *keyword* tersebut menjadi acuan dalam pembuatan busana.

METODE PENCIPTAAN

Tahapan-tahapan Metode penciptaan seni yang digunakan dalam penciptaan karya busana tugas akhir dengan konsep Cerita Rakyat Reog Ponorogo, (*couture*, *deluxe*, dan *ready to wear*) menggunakan metodologi “FRANGIPANI, *The Secret Steps of Art Fashion*” (Frangipani, Tahapan tahapan rahasia dari Seni *Fashion*) (Cora, 2016: 203-205).

PROSES PERWUJUDAN

1. Ide Pemantik (*Design Brief*)

Penciptaan karya busana Tugas Akhir berjudul Benjing Mesti Winggit mengambil salah satu kearifan lokal budaya setempat (cerita reog ponorogo) ide pemantik yang mendasari karya. Reog Ponorogo juga memiliki nilai kerohanian atau unsur-unsur batiniyah seperti penjiwaan pada setiap pemain reog yang meliputi nilai dakwah, nilai kelestarian, nilai kepercayaan, dan nilai magis. Simbol-simbol dalam reog ponorogo memiliki makna terkait dengan nafsu yang ada dalam diri manusia. Makna yang terkandung dari Dhahhak Merak dengan perpaduan bulu burung merak yang indah adalah kekuatan, keindahan dan kekuasaan. Harapannya adalah masyarakat ponorogo memiliki karakter yang sopan, berani, berwibawa, dan selalu membawa kedamaian.



Gambar 1. Reog Ponorogo
Sumber : Felice, Keza. 2021

Asal mula terbentuknya Reog berawal dari salah satu Punggawa dari kerajaan Majapahit yang mengasingkan diri dan membuat suatu tempat yang diberi nama kademangan Surukubeng, dengan gelar Ki Ageng Kutu atau Ki Suryo Alam. Meskipun telah mengasingkan diri dari kerajaan Majapahit tetapi Ki Ageng Kutu tetap mengikuti perkembangan di kerajaan Majapahit. Dalam pengamatannya Ki Ageng Kutu tidak sependapat dengan apa yang dilakukan raja, karena setiap tindakan dan keputusan besar yang diambil kerajaan selalu dipengaruhi sang permaisuri. Raja tidak memiliki pendirian yang tegas dalam mengambil keputusan dan tergantung kepada permaisuri raja, posisi raja sangat lemah dan tidak memiliki prinsip yang kuat dan tidak mandiri (Sudirman, 2009:44). Ki Ageng Kutu murka akan pengaruh kuat dari rekan raja yang beretnis Cina dalam pemerintahan dan perilaku raja yang korup. Ia pun melihat bahwa kekuasaan Kerajaan Majapahit akan berakhir. Ia lalu meninggalkan sang raja dan mendirikan perguruan yang mengajarkan seni bela diri, ilmu kekebalan diri, dan ilmu kesempurnaan kepada anak-anak muda, dengan harapan bahwa anak-anak muda ini akan menjadi bibit dari kebangkitan kembali Kerajaan Majapahit kelak. Sadar bahwa pasukannya terlalu kecil untuk melawan pasukan kerajaan maka pesan politis Ki Ageng Kutu disampaikan melalui pertunjukan seni Reog, yang merupakan "sindiran" kepada Raja Bhre Kertabumi dan kerajaannya. Pagelaran Reog menjadi cara Ki Ageng Kutu membangun perlawanan masyarakat lokal menggunakan kepopuleran Reog. Dalam pertunjukan Reog ditampilkan topeng berbentuk kepala singa yang dikenal sebagai "Singo Barong", raja hutan, yang menjadi simbol untuk Kertabumi, dan di atasnya ditancapkan bulu-bulu merak hingga menyerupai kipas raksasa yang menyimbolkan

pengaruh kuat para rekan Cinanya yang mengatur dari atas segala gerak-geriknya.

2. Researching and Sourcing of Art Fashion

Pada tahapan ini hal pertama yang dilakukan adalah melakukan riset dan mengumpulkan sumber-sumber berdasarkan budaya Indonesia yaitu Cerita Reog Ponorogo. Penulis mengumpulkan data tentang Cerita Reog Ponorogo melalui jurnal, artikel, dan internet. Kemudian, data-data yang terkumpul disusun rapi dan disatukan dalam bentuk *mind mapping*. *Mind mapping* inilah yang akan mendasari konsep perwujudan karya berjudul Benjing Mesti Winggit.

Tahapan riset selanjutnya setelah membedah ide pemantik dengan *mind mapping* serta menentukan *concept list* dan *keywords*. *concept list* dan *keywords* ini diambil dari hasil pembedahan Cerita Reog Ponorogo dengan *mind mapping*, *concept list* dan *keyword* akan mempermudah dalam penciptaan karya. Ada 10 *concept list* yang diambil dari pembedahan Cerita Reog Ponorogo dengan *mind mapping*. Penulis menentukan lima *keywords* yang akan digunakan dalam karya busana tugas akhir berjudul Benjing Mesti Winggit, di antaranya:

Keindahan, siat-sifat (keadaan dan sebagainya) yang indah, keelokan, alam indonesia. Memiliki makna yang indah, nantinya akan diterapkan kedalam karya melalui bentuk tubuh yang indah dan juga menambahkan beberapa payet agar terlihat lebih indah.

Benang, benang adalah tali halus yang dipintal dari kapas (sutra dan sebagainya) dipakai untuk menjahit atau menenun. Benang adalah serat Panjang yang terbuat dari bahan alami ataupun sintesis yang berguna dalam pembuatan tekstil, menjahit, menenun dan sebagainya. Memiliki makna yang halus, nantinya akan diterapkan kedalam karya melalui makrame yang dijalin menjadi satu.

Taring, taring adalah gigi yang runcing, yang terletak dihadapan sudut bibir, suing, saing, caling. Fungsi gigi taring adalah untuk merobek makanan. Misalnya, gigi taring karnivora berguna untuk merobek daging hewan yang ia mangsa. Melalui makna merobek, nantinya akan diterapkan melalui bentuk yang meruncing pada busana.

Bulu, bulu adalah rambut pendek dan lembut pada tubuh manusia (bukan di kepala)

atau binatang, kaki, kucing, struktur lapisan luar kulit yang membentuk penutup tubuh mangsa unggas, kumpulan rambut banyak dan bertangkai seperti pada unggas. Memiliki makna lapisan kulit luar, nantinya akan diterapkan kedalam karya busana oversize.

Kebaikan, baik adalah elok, patut, teratur (apik, rapi, tidak ada celanya, dan sebagainya). Kebaikan adalah sifat baik, perbuatan baik. Secara Bahasa kebaikan berasal dari kata baik yang berarti elok, patut, teratur, munjur, beruntung, berguna, manjur, jujur, sembuh, pulih, selamat, sepatutnya, sifat baik, perbuatan baik menurut sistem norma berlaku. Sedangkan kebaikan adalah sifat baik, perbuatan baik, kegunaan, sifat manusia yang dianggap baik menurut sistem norma dan pandangan umum (Abudin Nata, 2011: 104). Memiliki makna elok, teratur, nantinya akan diaplikasikan kedalam busana dengan bentuk simetris.

3. Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualisation

Setelah menentukan kata kunci, selanjutnya yang harus dilakukan adalah menentukan gaya ungkap yang sesuai dengan kata kunci, sehingga kata kunci dan karya dapat berkesinambungan. Penulis menggunakan gaya ungkap metafora untuk menginterpretasikan kata kunci ke dalam karya. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu “*Methapherein*” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “*metha*” yang berarti setelah, melawati dan “*pherein*” yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai penggunaan kata-kata bukan arti sesungguhnya, melainkan sebagai gambaran yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk menghubungkan ilmu arsitektur dengan ilmu bahasa. Arsitektur dihubungkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan metafora. Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya (Jencks, 1977).

Tahapan selanjutnya merupakan tahapan analisa estetik, analisa dimulai dengan melakukan penuangan serta pengembangan dari ide pemantik terpilih dalam bentuk visual dengan membuat *storyboard* dan *moodboard*. Dalam tahap ini diperlukan pengamatan visual baik langsung, maupun tidak langsung. *Moodboard* dan *storyboard* ini yang akan

menjadi pegangan desainer dalam penciptaan karyanya.

Secara umum, pengertian *Storyboard* adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan atau alur cerita yang berisi elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. *Storyboard* menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas. Hal itu bertujuan agar naskah dan visual menjadi terkoordinasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa *storyboard* dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang dapat menggambarkan adanya urutan kejadian yang terdiri atas kumpulan gambar dalam sketsa sederhana.



Gambar 2. *Storyboard*
Sumber : Fitriani, 2023

Mood board diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sampel warna. *Mood board* digunakan oleh berbagai kalangan desainer seperti di bidang fashion dan desainer interior. Melalui *mood board* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami. Manfaat *mood board* adalah untuk membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya, dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya, membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat moodboard desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya, melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *mood board* sebagai media dan melatih keterampilan

psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.



Gambar 3. Mood board
Sumber : Fitriani, 2023

4. Giving a soul – Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction
Hasil akhir dari tahapan ini berupa sketsa gagasan desain dua dimensi sebagai hasil riset dan pengembangan *mood board*. Pada tahap ini penulis menuangkan hasil dari pembedahan konsep ke dalam karya dua dimensi, dalam hal ini adalah desain ilustrasi dari tiga busana tugas akhir yang diwujudkan. Tiga busana tugas akhir tersebut terdiri dari busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*. Berikut merupakan desain *development* dan desain terpilih dari karya busana tugas akhir berjudul Benjing Mesti Winggit:



Gambar 4. Ready To Wear
Sumber : Fitriani, 2023



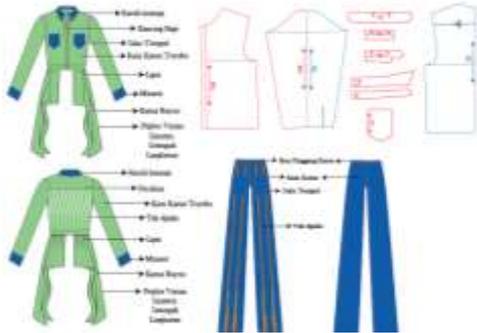
Gambar 5. Ready To Wear Deluxe
Sumber : Fitriani, 2023



Gambar 6. Haute Couture
Sumber : Fitriani, 2023

5. Sampel dan Konstruksi Pola

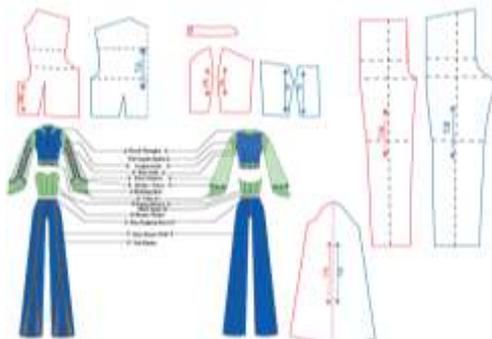
Tahapan ini merupakan proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana dua dimensi menjadi busana jadi yang memiliki nilai pakai. Realisasi sketsa busana dua dimensi dimulai dengan tahapan membuat gambar kerja, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan pola busana sesuai dengan sketsa dan gambar kerja. Pola yang dibuat berdasarkan atas ukuran M standar untuk wanita wanita dan minimal L standar untuk pria. Pembuatan pola dilanjutkan dengan pemotongan kain sesuai dengan pola yang telah ditentukan, menjahit atau menyambung bagian depan dengan belakang bentuk dasar dari potongan kain yang telah disesuaikan dengan pola sehingga menjadi bentuk dasar busana



Gambar 7. Gambar kerja dan pola Ready To Wear
Sumber : Fitriani, 2023



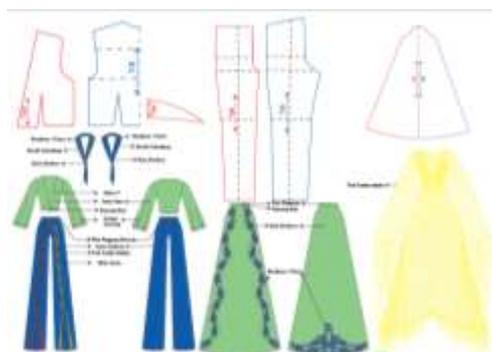
Gambar 10. Ready To Wear
Sumber : Fitriani, 2023



Gambar 8. Gambar kerja dan pola Ready To Wear
Deluxe
Sumber : Fitriani, 2023



Gambar 11. Ready To Wear Deluxe
Sumber : Fitriani, 2023



Gambar 9. Gambar kerja dan pola Haute Couture
Sumber : Fitriani, 2023



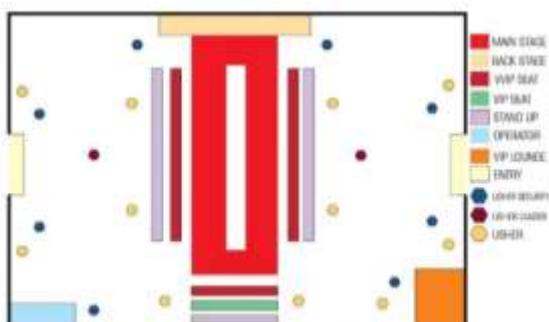
Gambar 12. Haute Couture
Sumber : Fitriani, 2023

6. Affirmation Branding

Interpretasi tentang keunikan budaya Jawa Timur terhadap seni fashion terlihat pada tahapan koleksi final. *Final collection* adalah hasil akhir karya yang siap untuk dikenakan dan ditampilkan. Hasil akhir karya yang ditampilkan tertuang dalam busana kategori rancangan busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*.

7. Promotion-marketing, branding and sales (promosi)

Pada tahapan ini dilakukan promosi serta pemasaran mulai dari fashion show, pembuatan logo, *tagline*, kartu nama, kemasan tiket, serta sosial media. Branding merupakan upaya dalam memperkenalkan produk pada konsumen agar produk yang diciptakan dapat dikenal dan dikenakan oleh para pecinta produk maupun pecinta fashion.



Gambar 13. Master Plan
Sumber : Fitriani, 2023



Gambar 17. Promotion
Sumber : Fitriani, 2023



Gambar 14. Gambar Panggung Tampak Atas Fashion Show
Sumber : Fitriani, 2023



Gambar 15. Gambar Panggung Fashion Show
Sumber : Fitriani, 2023



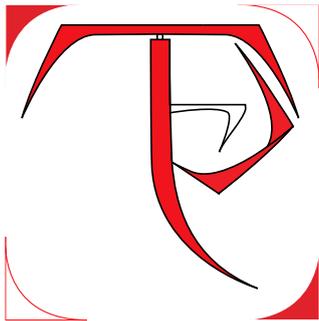
Gambar 16. Marketing
Sumber : Fitriani, 2023

8. Affirmation branding (afirmasi merek)

Merek yang digunakan dalam penciptaan busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, *haute couture* ini adalah merek yang di beri nama “FTR”. Brand FTR adalah brand fashion yang merupakan singkatan dari nama owner yaitu Fitriani. Nama Fitri sendiri berasal dari kata Fitrah dalam bahasa arab. Untuk negara Islam Fitri artinya anak yang suci bahkan di negara India arti nama Fitri adalah anak yang sangat setia. Logo adalah sebuah karya seni rupa & tidak bisa lepas dari elemen-elemen seni rupa dasar yang membentuknya, seperti garis, bentuk, warna, ruang, tipografi dll. Kotak dan persegi panjang memberikan kesesuaian, kedamaian, soliditas, keamanan & kesetaraan. Kotak dan persegi panjang umumnya tidak menarik perhatian, namun dapat di twist menjadi bentuk yang lebih dinamis & berasumsi teknologi yang kokoh. Makna tersembunyi bentuk kotak dalam logo biasanya melambangkan ruang khusus, visi kekuatan, pandangan-pandangan yang terukur & harapan. Simbol gairah, semangat, keberanian, dan aksi. Banyak sekali emosi dan gairah yang ditimbulkan pada warna merah dalam desain logo. Warna merah mampu membangkitkan luapan semangat dalam hal apapun. Warna merah yang ada pada logo, akan menggugah keinginan yang besar pada konsumen untuk mencoba dan membeli produk. Simbol kebersihan, suci, kepolosan, dan kemurnian. Ibu dari segala warna adalah warna putih. Warna putih dianggap sebagai kebersihan, kesucian dan titik awal dalam memulai perjalanan. Warna putih dalam logo, akan membuat perusahaan terlihat lebih santun, bersih dan memiliki integritas yang tinggi. Warna putih memerlukan bantuan warna lain

untuk mempresentasikan identitas yang dibangun.

Simbol ketenangan, keyakinan, keseriusan & kepercayaan. Seperti sifat air yang selalu tenang, warna biru juga menyimbolkan rasa ketenangan dan keseimbangan dalam berbisnis. Dengan warna biru pada desain logo, maka akan mendorong audien untuk memahami identitas perusahaan dengan keseriusan. Warna biru muda melambangkan kepercayaan, sedangkan warna biru tua melambangkan pengalaman & jati diri yang Tangguh.



Gambar 18. Logo FTR
Sumber : Fitriani, 2023

9. Production (produksi)

Tahap Kategori busana yang *tergolong ready to wear, ready to wear deluxe, haute couture* membutuhkan berbagai teknik pengerjaan yang penuh ketelitian. Sehingga beberapa sumber daya manusia ahli seperti penjahit profesional dilibatkan untuk memahami desain dan konsep dari penciptaan busana ini. Dengan demikian, diperlukan kemampuan desainer dalam menempatkan diri sebagai penerjemah, baik keinginan pembeli, pemilik perusahaan, maupun idealisme desainer. Siklus yang terjaga sejak awal perancangan hingga produksi busana tercapai dengan baik jika komitmen desainer sebagai penerjemah desain antara penjahit dan desainer berorientasi pada pola pikir kapitalis humanis.

No	Biaya Produksi	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
1.	Bahan Baku			
a.	Kain Katun Toyobo Warna hijau	3,5 meter	Rp. 40.000	Rp. 140.000

No	Biaya Produksi	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
b.	Kain Satin Warna Biru	0,5 meter	Rp. 95.000	Rp. 47.500
c.	Kain Rayon Warna Hijau	2 meter	Rp. 30.000	Rp. 60.000
d.	Kain Semi Wol Warna Hijau	2 meter	Rp. 100.000	Rp. 200.000
e.	Benang Makrame 4mm	2 biji	Rp. 65.000	Rp. 130.000
Jumlah sub 1				Rp. 577.500
2.	Bahan Penolong			
a.	Benang	4 biji	Rp. 2.000	Rp. 8.000
b.	Kancing Kemeja Warna Hijau	6 biji	Rp. 500	Rp. 3.000
c.	Kancing Kemeja Warna Biru	3 biji	Rp. 500	Rp. 1.500
d.	Karet Elastis	1 meter	Rp. 3.000	Rp. 3.000
e.	Kain Gula	30 cm	Rp. 6.000	Rp. 3.000
Jumlah sub 2				Rp. 18.500
3.	Tenaga Kerja			
a.	Jasa Jahit	1 orang	Rp. 80.000	Rp. 400.000
b.	Jasa Obras	1 orang	Rp. 5.000	Rp. 15.000
c.	Tukang Pola	1 orang	Rp. 25.000	Rp. 75.000
d.	Tukang potong	1 orang	Rp. 15.000	Rp. 45.000
e.	Finishing	1 orang	Rp. 20.000	Rp. 60.000
Jumlah sub 3				Rp. 595.000
4.	Biaya Overhead pabrik			
a.	Penyusutan alat			Rp. 33.984
b.	Listrik			Rp. 8.000
Jumlah sub 4				Rp. 41.984
5.	Harga Pokok			Rp. 1.232.984
6.	Profit		30%	Rp. 369.894,6

No	Biaya Produksi	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
7.	Harga Jual			Rp. 1.602.878,6

No	Biaya Produksi	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
1.	Bahan Baku			
a.	Kain Satin Street Warna Hijau	1,5 meter	Rp. 61.530	Rp. 92.295
b.	Kain Satin Warna Biru	0,5 meter	Rp. 95.000	Rp. 47.500
c.	Kain Satin Bridal Warna Hijau	3 meter	Rp. 40.000	Rp. 160.000
d.	Kain Semi Woll Warna Biru	1,85 meter	Rp. 146.930	Rp. 271.821
e.	Benang Makrame 4mm	4 biji	Rp. 65.000	Rp. 325.000
f.	Benang Makrame 2mm	2 biji	Rp. 25.000	Rp. 50.000
Jumlah sub 1				Rp. 946.616
2.	Bahan Penolong			
a.	Benang	12 biji	Rp. 2.000	Rp. 24.000
b.	Resleting Jaket	1 biji	Rp. 15.000	Rp. 15.000
c.	Kain Tile Milky	1 meter	Rp. 255.000	Rp. 255.000
d.	Perekat Kain Tekstil	3 biji	Rp. 12.500	Rp. 37.000
e.	Kain <i>Double Hycon</i> Warna Hijau	4,5 meter	Rp. 18.000	Rp. 81.000
f.	Kain <i>Double Hycon</i> Warna Biru	2 meter	Rp. 18.000	Rp. 36.000
g.	Kain Bordir	0,5 meter	Rp. 40.000	Rp. 40.000

No	Biaya Produksi	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
h.	Kain Gula	0,5 meter	Rp. 6.000	Rp. 3.000
i.	Payet Batang Warna Biru	20 ons	Rp. 15.000	Rp. 265.000
j.	Payet Batang Warna Hijau Muda	1 ons	Rp. 15.000	Rp. 15.000
k.	Payet Batang Warna Hijau Olive	1 ons	Rp. 15.000	Rp. 15.000
l.	Mata Ayam 13mm	36 biji	Rp. 3.000	Rp. 108.000
m.	Karet Elastis	1 meter	Rp. 3.000	Rp. 3.000
n.	Kancing Kait	2 Pasang	Rp. 1.000	Rp. 1.000
o.	Kancing Hak	1 Pasang	Rp. 1.000	Rp. 1.000
Jumlah sub 2				Rp. 868.500
3.	Tenaga Kerja			
a.	Jasa Jahit	1 orang	Rp. 80.000	Rp. 960.000
b.	Jasa Obras	1 orang	Rp. 5.000	Rp. 15.000
c.	Tukang Pola	1 orang	Rp. 25.000	Rp. 75.000
d.	Tukang Potong	1 orang	Rp. 15.000	Rp. 45.000
e.	<i>Finishing</i>	1 orang	Rp. 150.000	Rp. 450.000
f.	Tukang Payet	1 orang	Rp. 200.000	Rp. 1.400.000
Jumlah sub 3				Rp. 2.945.000
4.	Biaya Overhead pabrik			
a.	Penyusutan alat			Rp. 50.600
b.	Listrik			Rp. 13.500
Jumlah sub 4				Rp. 64.100
5.	Harga Pokok			Rp. 4.824.216

No	Biaya Produksi	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
6.	Profit		30%	Rp. 1.447.264,8
7.	Harga Jual			Rp. 6.271.480,8

10. The Business (bisnis)

Pada tahapan bisnis ini disusun Bisnis Model Canvas (BMC) untuk memudahkan merancang bisnis dari koleksi busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, *haute couture* dengan sumber ide cerita rakyat Reog Ponorogo. *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)



Gambar 19. Promotion
Sumber : Fitriani, 2023

WUJUD KARYA

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

a. Prinsip Kesatuan pada Karya Busana

- Prinsip kesatuan pada busana *Ready To Wear* ini terdapat pada perpaduan warna putih, merah, kuning, hijau dan biru yang juga disatukan dalam motif makrame simpul ganda, sehingga perpaduan antara warna polos dengan motif dapat menyatu.
- Prinsip kesatuan pada busana *Ready To Wear Deluxe* ini terdapat pada perpaduan warna putih, merah, kuning, hijau, biru yang

juga disatukan dalam motif makrame simpul tunggal juga simpul ganda serta terdapat motif menjulur pada lengan dan ban busana, sehingga perpaduan antara warna polos dengan motif dapat menyatu.

- Prinsip kesatuan pada busana *Houte Couture* ini terdapat pada perpaduan warna putih, merah, kuning, hijau, biru yang juga disatukan dalam motif makrame simpul tunggal juga simpul ganda serta terdapat motif menjulur pada busana rok, sehingga perpaduan antara warna polos dengan motif dapat menyatu
- b. Prinsip Tekanan pada Karya Busana
 - Prinsip tekanan/*point of intrest* pada busana *Ready To Wear* ini terdapat pada bagian punggung busana.
 - Prinsip tekanan/*point of intrest* pada busana *Ready To Wear Deluxe* ini terdapat dari bagian variasi lengan, variasi bentuk pada badan depan, variasi bentuk pada badan belakang dan variasi pada celana.
 - Prinsip tekanan/*point of intrest* busana *Haute Couture* ini terdapat pada bagian variasi celana, variasi rok dan variasi jubah
- c. Prinsip Keseimbangan pada Karya Busana
 - Prinsip keseimbangan pada busana *Ready To Wear* ini terdapat pada bagian tali, celana, serta keseimbangan antara warna pada bahan polos dan bermotif pada makrame.
 - Prinsip keseimbangan pada busana *Ready To Wear Deluxe* ini terdapat pada bagian tali, celana, badan pada bagian punggung serta keseimbangan antara warna pada bahan polos dan bermotif pada makrame.
 - Prinsip keseimbangan busana *Haute Couture* ini terdapat pada bagian tali jubah, celana, rok serta keseimbangan antara warna pada bahan polos, motif menjulur dirok dan motif pada makrame
- d. Prinsip Irama pada Karya Busana
 - Prinsip irama pada busana *Ready To Wear* ini terdapat pada tali yang dihiasi pada bagian celana dan punggung busana.
 - Prinsip irama pada busana *Ready To Wear Deluxe* ini terdapat pada tali yang dihiasi pada bagian celana serta punggung busana dan juga pada bagian lengan busana yang motif menjulur berisi payet.

- Prinsip irama busana *Haute Couture* ini terdapat pada bagian aksesoris kepala, jubah, celana, lipit pada rok, gelombang pada rok, payet menjulur berisi payet pada rok

Berikut merupakan unsur estetika yang ada pada karya busana:

a. Unsur Estetika Pada Busana *Ready to wear*

- Elemen Garis pada busana karya Tugas Akhir *Ready to wear* terdapat pada bagian garis lurus variasi tali punggung yang memanjang kebawah serta pada bagian tali celana, elemen garis yang diterapkan bertujuan untuk mempertegas bentuk busana yang diciptakan. Garis lurus yang diterapkan pada busana tersebut dapat menimbulkan kesan tegas dan kaku pada busana sehingga busana akan terlihat memanjang.
- Elemen Bentuk/siluet pada busana karya Tugas Akhir *Ready to wear* berupa siluet I
- Elemen Warna pada busana karya Tugas Akhir *Ready to wear* terdapat warna merah pada bagian tali celana, warna kuning bagian celana, warna hijau mewakili keseimbangan/simetris pada bagian kemeja, warna biru mewakili kesetiaan pada bagian celana, serta warna putih yang mewakili kebaikan pada bagian makrame punggung.
- Elemen Tekstur pada busana karya Tugas Akhir *Ready to wear* terdapat pada bagian celana dan punggung dengan tekstur yang kasar terjalin

b. Unsur Estetika Pada Busana *Ready to wear deluxe*

- Elemen Garis pada busana karya Tugas Akhir *ready to wear deluxe* terdapat pada bagian garis lurus di bagian depan busana yakni berupa variasi tali menjalin pada bagian celana dan punggung. Garis lurus yang diterapkan pada busana tersebut dapat menimbulkan kesan tegas dan kaku pada busana sehingga busana akan terlihat memanjang.
- Elemen Bentuk/siluet pada busana karya Tugas Akhir *Ready to wear deluxe* berupa siluet Y
- Elemen Warna pada busana karya Tugas Akhir *Ready to wear deluxe* terdapat warna merah pada bagian tali makrame di bagian celana serta aksesoris, warna kuning pada bagian makrame celana, warna hijau pada bagian bustier dan lengan busana. Terdapat

warna biru pada bagian badan dan celana. Terdapat warna putih yang mewakili kebaikan pada variasi makrame punggung.

- Elemen Tekstur pada busana karya Tugas Akhir *Ready to wear deluxe* terdapat pada bagian celana dan punggung dengan tekstur yang kasar terjalin
- c. Unsur Estetika Pada Busana *haute couture*
 - Elemen Garis pada busana karya Tugas Akhir *haute couture* terdapat pada bagian bustier, Variasi rok, celana dan kerah.
 - Elemen Bentuk/siluet pada busana karya Tugas Akhir *haute couture* menggunakan siluet S.
 - Elemen Warna pada busana karya Tugas Akhir *Couture* terdapat pada warnah merah pada bagian variasi celana. Warna kuning pada bagian aksesoris kepala, jubah, makrame celana. Warna hijau pada bagian *crop top* dan rok busana. Warna biru pada bagian kerah, varian celana dan rok yang telah dirakit berisi payet.
 - Elemen Tekstur pada busana karya Tugas *Couture* terdapat tekstur lembut pada bagian aksesoris kepala. Tekstur yang timbul terdapat pada bagian payet kerah, payet rok, makrame bagian celana dan bagian makrame jubah

SIMPULAN

Studi / proyek independen melengkapi kurikulum yang sudah diambil oleh siswa. Terinspirasi dari salah satu cerita rakyat Reog Ponorogo, jalan cerita Ki Ageng Kutu berisi sindiran politik terhadap pemerintahan Raja Brawijaya V. Melalui penggarapannya, penulis berpegangan pada lima kata kunci yang didapat melalui hasil riset pada budaya yang diangkat sebagai inspirasi karya. Kata kunci tersebut meliputi Keindahan, Benang, Taring, Bulu Harimau dan Kebaikan. Kelima kata kunci tersebut dituangkan pada desain serta diwujudkan melalui tahapan-tahapan penciptaan karya *fashion*. Penulis menerapkan proses penciptaan karya *fashion* FRANGIPANI sebagai acuan dalam penggarapan karya Tugas Akhir. Penciptaan tersebut terdiri dari 10 tahapan,

penulis menerapkan 10 tahapan penciptaan *fashion* pada karya, yakni tahapan penemuan ide pemantik, riset, *storyboard & mood board*, desain, sampel & kontruksi pola, hasil akhir, merek, promosi, produksi, dan bisnis fashion. Menghadirkan pakaian siap pakai sering disebut dengan *Ready To Wear Clothing*. Pakaian siap pakai adalah pakaian yang dapat dikenakan dengan mudah tanpa harus melakukan pengukuran tubuh dan memesan desain terlebih dahulu. Dalam artikel *Review of Levels in the Fashion Industry* disebutkan bahwa produk *clothing deluxe* adalah produk *clothing* yang proses pembuatannya menggunakan bahan dan berkualitas tinggi. *Haute Couture* adalah fashion tingkat tertinggi dengan penjahitan kualitas yang baik. Nilai tambah dari produk fashion *Haute Couture* ini adalah setiap produk dibuat sendiri dan tidak dapat direproduksi sama persis (satu desain untuk satu pelanggan) Dapat menonjolkan citra/karakteristik seseorang secara individual dan bersifat eksklusif. Melalui penulisan artikel ini, penulis berharap ilmu serta keterampilan yang didapat penulis saat melaksanakan proses penciptaan karya Tugas Akhir yang mengangkat kearifan lokal budaya setempat dapat tersampaikan kepada para pembaca maupun Mahasiswa, sehingga Mahasiswa dapat mengembangkan diri lebih baik melalui kemampuan serta keterampilan mereka diwaktu yang akan datang

UCAPAN TERIMAKASIH/ PENGHARGAAN

Terimakasih serta syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmatNya artikel berjudul Benjing Mesti Winggit bisa selesai tepat waktu. Ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing utama Dewa Ayu Putu Leliana Sari, S.Pd., M.Sn, dosen pembimbing pendamping Dr. Tjok Istri Ratna C.S., S.Sn., M.Si dan kepada mitra bapak Dewa Made Wedagitha Pradana,

S.Tr.Ds., M.Sn yang sudah membantu, membimbing dalam setiap proses pengerjaan tulisan ini, serta pihak-pihak lain yang juga telah senantiasa mendukung terselesaikannya artikel ilmiah ini

DAFTAR RUJUKAN

- Bestari, A, G. Ishartiwi. 2016. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MOOD BOARD* TERHADAP PENGETAHUAN DESAIN BUSANA PADA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 3(2): 123-124
- Hendrastomo, G. 2021. *MODEL KEGIATAN PEMBELAJARAN STUDI/PROJEK INDEPENDEN*. Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Hidayanto, A, F. 2012. TOPENG REOG PONOROGO DALAM TINJAUAN SENI TRADISI. *Jurusan Desain Produk Politeknik Negeri Samarinda*. 8(1): 2132-2136
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. "STUDI/PROJEK INDEPENDEN". <https://kampusmerdeka.um.ac.id/in dex.php/studi-proyek-independen/>. Diakses pada tanggal 22 Maret 2022
- Petrina, C, G. Kridarso E. dan Sri, T. 2018. KOMPARASI KONSEP METAFORA PADA GEDUNG PERPUSTAKAAN DI INDONESIA (OBJEK STUDI: 1. PERPUSTAKAAN NASIONAL RI DI JAKARTA; 2. PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS INDONESIA DI DEPOK; 3. PERPUSTAKAAN SOEMAN DI PEKANBARU. *Teknik, Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan dan Lanskap*. 193-194

- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta. Disertasi. Universitas Udayaba. Bali
- Yurisma, Y. dan Bahruddin, M. 2020. PEMAKNAAN SIMBOL REOG PONOROGO DALAM TRADISI JAWA: SEBUAH KAJIAN KRITIS. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 6(1): 104-134