

# Samsara Manusia: Metafora Patung Brahma Lelare Desa Batuan Kaler Sukawati Dalam Penciptaan Busana Lolita Gothic

Anak Agung Ketut Oka Marta Dammayanti<sup>1</sup>, Ida Ayu Kade Sri Sukmadewi<sup>2</sup>, dan Nyoman Dewi Pebryani<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia.

E-mail : tatadamayanti9@gmail.com

## Abstrak

Samsara Manusia merupakan karya busana dengan konsep tema yang terinspirasi dari Patung Brahma Lelare. Desa Batuan Kaler Sukawati Gianyar semakin dikenal pariwisata Bali, sejak berdiri patung bayi besar dengan sebutan Brahma Lelare menjadi pusat perhatian masyarakat Bali maupun mancanegara. Keunikan akan bentuk dan makna patung yang membedakan patung ini dengan patung lainnya yang memiliki daya magis yang sangat luar biasa dan menjadi ikonik kabupaten Gianyar. Implikasi berdirinya Patung Brahma Lelare, dilakukan melalui penciptaan busana dengan sumber ide Eksistensi Patung Brahma Lelare mahakarya I Ketut Sugata tahun 1990. Pada penciptaan karya busana ini diwujudkan dalam koleksi busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture*, yang diimplementasikan dengan gaya unguak metafora berdasarkan 6 kata kunci terpilih: Bayi, Brahma, Siklus Kehidupan, Blahtanah, Pemujaan, dan Senyuman Kecil yang tercermin dalam siluet, potongan busana, dan aplikasi tekstil yang dihasilkan dari manipulasi kreatif. Keseluruhan proses karya busana "Samsara Manusia" melibatkan tahapan yang sistematis dalam proses desain *fashion* bertajuk "FRANGIPANI" *The Secret steps of Art Fashion* (Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni *Fashion*) oleh Ratna Cora, terdiri dari 10 tahapan untuk mengembangkan ide dari Patung Brahma Lelare dalam penciptaan busana *Lolita Gothic*. Hasil dari penciptaan busana ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap keberagaman budaya Indonesia, khususnya mengenai keunikan patung Brahma Lelare.

**Kata kunci** : Patung Brahma Lelare, koleksi busana, Frangipani, Lolita Gothic

## *Samsara Manusia: The Metaphor of Brahma Lelare Statue in Batuan Village, Kaler Sukawati in Creation of Lolita Gothic Look*

*Samsara Manusia is a fashion creation with a theme concept inspired by the Brahma Lelare Statue. The village of Batuan Kaler Sukawati Gianyar is becoming increasingly well known for Bali tourism, since the statue of a large baby called Brahma Lelare was erected, it has become the center of attention of Balinese and foreign people. The uniqueness of the shape and meaning of this statue differentiates from other statues which have extraordinary magical powers and have become an icon of Gianyar district. The implications of the establishment of the Brahma Lelare Statue were carried out through the creation fashion design based on idea of the Existence of the Brahma Lelare Statue, a masterpiece by I Ketut Sugata in 1990. The creation of this fashion was realized in a collection of ready to wear, ready to wear deluxe and semi couture clothing, which implemented in a metaphorical style based on 6 selected keywords: Baby, Brahma, Life Cycle, Blahtanah, Worship, and Little Smile which are reflected in the silhouettes, fashion cuts, and textile applications resulting from creative manipulation. The entire process of "Samsara Manusia" fashion creation involves systematic stages in the fashion design process entitled "FRANGIPANI" The Secret steps of Art Fashion by Ratna Cora, consisting of 10 stages to develop the idea of the Brahma Lelare Statue in creation Gothic Lolita fashion. It is hoped that the results of this clothing creation will provide a deeper understanding of the Diversity of Indonesian Culture, especially regarding the uniqueness of the Brahma Lelare statue.*

**Keywords** : Brahma Lelare Statue, fashion collection, Frangipani, Lolita Gothic

## PENDAHULUAN

Program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) merupakan inisiatif pemerintah yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Vhalery, dkk., 2022). Fokus program ini adalah mempersiapkan mahasiswa perguruan tinggi dengan keterampilan teknis (*hardskill*) dan keterampilan interpersonal (*softskill*) yang relevan dengan tuntutan pasar kerja saat ini. Hasil dari pelaksanaan MBKM adalah mencetak lulusan yang adaptif, memiliki pengetahuan yang luas, kemampuan kepemimpinan, dan keterampilan lainnya yang diperlukan dalam dunia kerja.

Studi atau Proyek Independen adalah metode pembelajaran yang menyediakan ruang bagi mahasiswa yang memiliki minat dan dedikasi untuk mengembangkan proyek besar yang dapat diikutsertakan dalam kompetisi nasional maupun internasional, atau menciptakan karya berdasarkan ide inovatif. Kegiatan studi atau proyek Independen dapat dijalankan dalam bentuk kolaborasi dengan mitra yang sudah bekerjasama dengan Institut, salah satunya yaitu mitra Tudisign.

Tudisign adalah usaha pribadi yang dimiliki oleh Ni Putu Dyah Pradnya Candriasih, S.Tr. Ds., M.Sn, bergerak dalam bidang *fashion design* dengan ciri khas Tudisign yang mengusung konsep *sustainable fashion*, dimana penciptaan produk pakaian menggunakan material sisa bahan pakaian atau sisa limbah pakaian yang masih layak digunakan dan dapat disatukan menjadi pakaian yang layak guna. Studi/Proyek Independen ini khususnya di dalam program studi Desain Mode diarahkan untuk mewujudkan karya busana dengan tema "*Diversity of Indonesia*". Hal tersebut bertujuan untuk menggali lebih dalam kebudayaan yang ada di Nusantara. Dalam hal ini penulis menggunakan salah satu seni masterpiece dari maestro *sculpture*/patung yang ada di Desa Batuan Kaler Sukawati yaitu Patung Brahma Lelare sebagai ide pemantik penciptaan desain karya busana yang

berjudul "SAMSARA MANUSYA" diambil dari makna filosofis patung dalam bahasa sansekerta, diaman Samsara mengartikan Siklus Kehidupan dan Manusia bermakna Manusia. Oleh karena itu, judul Samsara Manusia menggambarkan arti siklus kelahiran, penderitaan, dan kematian yang dialami oleh setiap manusia secara berulang tanpa batas waktu kehidupan.

Patung Brahma Lelare terletak di Desa Batuan Kaler, Kecamatan Sukawati, kabupaten Gianyar. Patung Brahma Lelare diempon oleh masyarakat Banjar Blahtanah, Desa Batuan Kaler sebagai media pemujaan. Brahma Lelare merupakan stana pemujaan yang ditujukan kepada Dewa Brahma sebagai Ida Batara Wisesaning Jagat. Beberapa keunikan patung Brahma Lelare yaitu patung ini dibangun diatas bongkahan batu karang laut yang mana batu karang merupakan lambang dari tulang bumi. Patung Brahma Lelare ternyata termasuk dalam kategori patung unik dan luar biasa dari belahan dunia.

Patung Brahma Lelare merupakan simbol dari Ratuning Wisesa (raja diraja) dalam menciptakan dunia ini. Filosofi yang diwakili oleh Sang Hyang Brahma Lelare: "Ang Ung Mang, Wijil Sang Hyang Tri Sakti, Sang Buk buk Sah, Sang Hyang Gagak Aking – Patemuaning Siwa Budha Sakti Patwa Sang Hyang Brahma Lelare Pinake Ratuning Wisesa." Secara umum, filosofi ini menggambarkan pertemuan kekuatan Siwa dan Budha, yang disebut sebagai Sang Hyang Widhi, dengan keyakinan bahwa kekuatan Siwa dan Budha tersebut bersatu.

Pemilihan bentuk bayi untuk patung ini didasari oleh filosofi bahwa bayi melambangkan kelahiran manusia di dunia. Filosofi Blahtanah dan disebelah baratnya telah berdiri Pura Hyang Tibah menjadi dasar yang kuat untuk memilih patung manusia berbentuk bayi sebagai elemen utama di catuspata. Hal ini menggambarkan simbol kemahakuasaan Tuhan dalam proses menciptakan alam

semesta. Patung Brahma Lelare berperan sebagai tempat pemujaan manifestasi Tuhan dalam manifestasinya sebagai Rare Angon atau Sanat Kumara. Dari fungsi manifestasi tersebut berfungsi menjaga keamanan, kedamaian, dan keselamatan bagi putra-putri masyarakat Banjar Blahtanah dan Banjar Sakah Desa Batuan Kaler, tempat dimana patung tersebut berdiri.

Pada penciptaan desain busana ini, konsep dan makna filosofis dari Patung Brahma Lelare diwujudkan dalam berbagai koleksi busana *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*, dan *Semi Couture*. Patung besar berbentuk bayi tersebut direpresentasikan melalui gaya busana *lolita gothic*, yang menggabungkan unsur-unsur gaya busana *lolita* dan *gothic*. Gaya busana *lolita* menunjukkan karakteristik imut dan manis, khususnya yang berkembang pada era 1998-2000an, dengan inspirasi pakaian ala wanita *Victorian* dan *Edwardian*. Di sisi lain, gaya *gothic* mencerminkan pemujaan terhadap Patung Brahma Lelare. *Fashion lolita gothic* memiliki konsep gelap, menciptakan kesan misterius dan dewasa bagi pemakainya. *Color palette* yang digunakan mencakup warna gelap seperti hitam, abu-abu, merah, biru, dan putih. Aksesori berupa rantai dan renda digunakan untuk menambah sentuhan 'goth' pada tampilan, sementara paduan warna kontras dan siluet yang mengembang menjadi ciri khas dari gaya ini. (Somatri, 2020).

Koleksi busana ini, mengacu pada *Tren Forecasting 2021/2022 Exploitan Hedonism* bertumpu pada tampilan penuh kemewahan, kesenangan dalam menikmati hidup duniawi ditampilkan dalam berbagai aksesoris. Material yang menampilkan kesan mewah, yang mengilat dan gemerlap menjadi salah satu pilihan. Penekanan pada pencampuran motif yang meriah dan tekstur. Siluet dan detail dipilih agar bersifat menarik perhatian. (TREND FORECAST 2021/2022: THE NEW BEGINNING, 2020).

Karya koleksi desain mode yang akan berkolaborasi dengan Tudisign mengambil inspirasi utama dari Patung Brahma Lelare, terutama dalam hal bentuk dan filosofisnya, yang akan diwujudkan dalam busana yang bersifat inovatif. Kolaborasi dilakukan dengan konsep teknik *Upcycle* dari Tudisign yaitu menggabungkan gaya *lolita gothic* dengan pendekatan *upcycle*. Dalam konteks ini, *upcycle* menjadi metode untuk mengubah sisa-sisa bahan yang tidak terpakai menjadi produk baru dengan nilai yang lebih tinggi daripada sebelumnya.

### METODE PENCIPTAAN

Perancangan desain *fashion* memerlukan pendekatan sistematis untuk menciptakan busana yang sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah "FRANGIPANI", *The Secret Steps od Art Fashion*, oleh Ratna Cora. Dalam metode ini, terdapat 10 tahapan yang dirinci secara sistematis untuk mengolah ide menjadi karya busana.



Gambar 1. FRANGIPANI  
(Sumber: Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, 2012)

Tahapan proses desain *fashion* FRANGIPANI mencakup langkah-langkah berikut:

1. *Finding the Brief Idea Based on Balinese Culture.*
2. *Researching and Sourcing of Art Fashion.*
3. *Analyzing Art Fashion Element Taken from the Richness of Balinese Culture.*
4. *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation.*
5. *Giving a Soul-Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction.*

6. *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection.*
7. *Promoting and Making a Unique Art Fashion.*
8. *Affirmation Branding.*
9. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method.*
10. *Introducing The Art Fashion Business.* (Sudharsana, 2016).

## PROSES PERWUJUDAN

Ditinjau dari penggunaan metode *Frangipani* dalam penciptaan busana, terdapat 10 tahapan yang khususnya diterapkan selama proses pembuatan koleksi busana Samsara Manusia:

### 1. *Finding the Bried Idea Based on Indonesian Culture (Menemukan Ide Pemantik Berdasarkan Budaya Indonesia).*

Tahap ini merupakan langkah awal penulis dalam pencarian ide pemantik yang akan dijadikan konsep desain busana. Inspirasi busana lahir dari referensi patung Brahma Lelare di Desa batuan Kaler Sukawati yang merupakan ikonik Gianyar serta memiliki nilai-nilai kearifan lokal budaya Bali. Secara kontekstual, konsep ini bertujuan mempromosikan Patung Brahma Lelare sebagai salah satu ciri khas kabupaten, terutama untuk Desa Batuan Kaler yang menonjol dengan keunikan dan perbedaan patung dari patung lainnya. Sejarah, visual, dan filosofi dari patung tersebut dijelaskan melalui pembuatan peta konsep (*mindmapping*).

### 2. *Research and Sourcing of Art Fashion (Melakukan Riset dan Sumber Seni Fashion)*

Pada tahap kedua ini, diperlukan pandangan baru yang menekankan bahwa melalui *fashion* global dan pakaian masyarakat, desainer memiliki potensi untuk mengekspos identitas budaya Bali (Sudharsana, 2016, hal. 207). Proses kreatif melibatkan dua jenis riset, yaitu riset primer dan riset sekunder. Riset primer berfokus pada pengumpulan data yang terkait

langsung dengan sumber ide utama, patung Brahma Lelare, mencakup aspek sejarah, visual, dan nilai filosofis. Sementara riset sekunder mengacu pada pengumpulan data pendukung riset primer, terutama dalam aspek visual seperti gaya, tampilan, siluet, tren, tekstil, model potongan, warna, pola, dan tekstur. Data hasil riset kemudian disintesis menjadi kata kunci yang diterapkan sebagai sebuah acuan konsep desain.

### 3. *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Indonesian Culture (Analisis Estetika Elemen Seni Fashion Berdasarkan Kekayaan Budaya Indonesia).*

Analisis estetika elemen seni fashion, khususnya patung Brahma Lelare sebagai stana pemujaan dan identitas kabupaten Gianyar. Analisis estetika dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dan elemen-elemen konstituennya dimulai dengan merinci dan mengembangkan gagasan terkait patung dalam bentuk visual dengan membuat *mood board* dan *story board*.

*Story Board* merupakan serangkaian gambar yang digunakan untuk mengilustrasikan perkembangan ide secara visual. Sementara, *Mood Board* adalah tata letak gambar yang dihasilkan sebagai paduan untuk merumuskan ide desain. *Story board* dan *Mood board* ini kemudian dijadikan referensi utama dalam merancang desain busana.

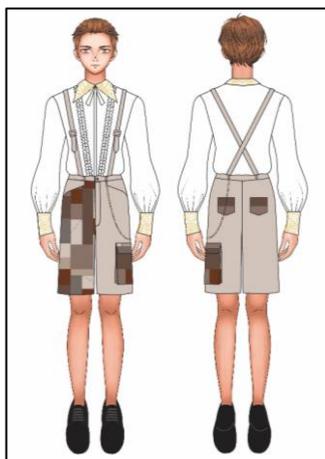


Gambar 2. *Moodboard*  
(Sumber: Dammayanti, 2023)

**4. Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation (Narasi Ide Seni Fashion ke dalam Visualisasi Dua Dimensi atau Tiga Dimensi).**

Pengembangan desain melibatkan langkah untuk menginterpretasikan konsep desain dan *mood board* ke dalam sketsa visual. Pada tahap ini, dilakukan riset visual untuk mengeksplorasi bentuk, proporsi, dan tekstur. Patung Brahma Lelare diintegrasikan ke dalam rancangan busana baik ide *cutting*, konstruksi, detail, dan ragam hias, sambil mengelola elemen dasar seperti garis, warna, bidang, tekstur, dan sebagainya. Langkah berikutnya adalah menetapkan gaya dan tampilan yang bersatu dari beberapa ide yang telah dihasilkan menjadi sketsa visual. Hasil akhir berupa sketsa lengkap dari koleksi desain, termasuk gambar teknis dan spesifikasi bahan yang akan diaplikasikan dalam wujud nyata. (Sudharsana, 2016).

*Design development* merupakan proses pembuatan desain berupa *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture* sesuai dengan kata kunci yang telah dipilih dari *mind mapping*.



Gambar 2. Desain *Ready to Wear* Tampak Depan dan Belakang (Sumber: Dammayanti, 2023)



Gambar 3. Desain *Ready to Wear Deluxe* Tampak Depan dan Belakang (Sumber: Dammayanti, 2023)



Gambar 4. Desain *Semi Couture* Tampak Depan dan Belakang (Sumber: Dammayanti, 2023)

**5. Giving a Soul-Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction (Memberikan Jiwa-Taksu pada Ide Seni Fashion melalui contoh, Sampel dan Konstruksi Pola).**

Pembuatan prototipe atau sampel merupakan langkah lanjutan dalam menghasilkan produk karya yang sesuai dengan sketsa dari pengembangan desain. Fokus utama tahap ini adalah konstruksi dan *cutting* untuk mencapai bentuk dan proporsi yang akurat. Selain itu, dilakukan proses untuk mengubah sketsa/ilustrasi desain busana 2 dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan. Proses ini dimulai dengan pembuatan pola dasar busana, kemudian pola tersebut dipecah dan dikembangkan sesuai dengan gambar teknis. Setelah bentuk dasar busana

terbentuk, dilakukan teknik monumental tekstil pada busana untuk menciptakan busana yang inovatif.

*Sample, Prototype, Dummy, and Construction* merupakan bagian dari proses pembuatan karya, dimulai dari gambar kerja, pembuatan pola, hingga pemilihan bahan yang diperlukan.

**6. *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection (Interpretasi Keunikan Seni Fashion yang Tertuang pada Koleksi Final).***

*Final collection* adalah hasil karya yang telah selesai dan dapat dipakai serta dipresentasikan. Hasil akhir karya ini terwujud dalam bentuk busana siap pakai *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi couture*.

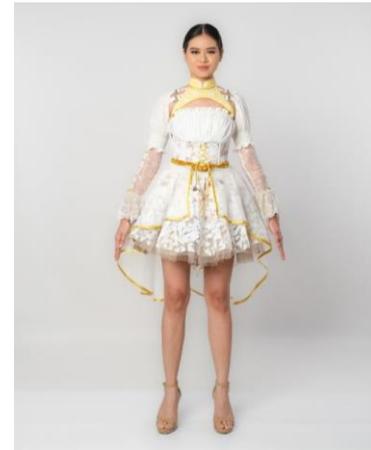


Gambar 5. *Final Collection Ready to Wear*  
Tampak Depan  
(sumber: Dammayanti, 2023)

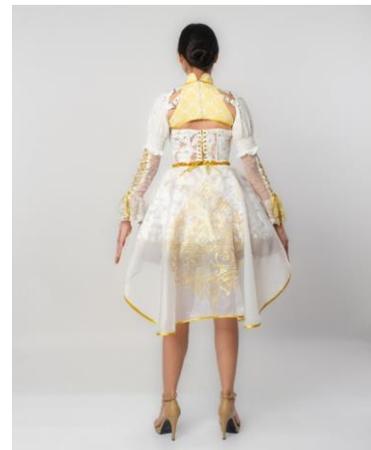


Gambar 6. *Final Collection Ready to Wear*  
Tampak Belakang

(sumber: Dammayanti, 2023)



Gambar 7. *Final Collection Ready to Wear*  
*Deluxe* tampak Depan  
(sumber: Dammayanti, 2023)



Gambar 8. *Final Collection Ready to Wear*  
*Deluxe* Tampak Belakang  
(sumber: Dammayanti, 2023)



Gambar 9. *Final Collection Semi Couture*  
Tampak Depan  
(sumber: Dammayanti, 2023)



Gambar 10. *Final Collection Semi Couture*  
Tampak Belakang  
(sumber: Dammayanti, 2023)

### 7. *Promoting and Making a Unique Art Fashion (Mempromosikan dan Membuat Seni Fashion yang Unik).*

Langkah proposi merupakan fase berikutnya setelah produk desain akhir selesai, dimuali dengan pembuatan *Fashion Book* dan editorial foto untuk keperluan pemasaran. Tujuan utama *Fashion Book* adalah memastikan produk desain yang telah dibuat memiliki daya tarik visual yang lebih tinggi. Selain itu, promosi dilakukan melalui presentasi koleksi dalam bentuk pagelaran busana (*Fashion Show*) dan pameran. Pada tahap ini, terjadi interaksi antara perancang, objek desain yang mengandung nilai kontekstual, dan *audiens/seniman*. Editorial foto menjadi alat promosi yang digunakan secara luas melalui media sosial seperti *Instagram*, *YouTube*, dan *Facebook*.

### 8. *Affirmation Branding (Afirmasi Merek).*

Tahap *branding* melibatkan penentuan posisi merek pada segmen pasar yang tepat. *Branding* adalah upaya membangun citra merek di mata konsumen. Setelah koleksi busana terwujud, produk *fashion* melanjutkan ke tahap afirmasi yang lebih mendalam terkait respon pasar dengan meningkatkan fokus pada *branding* (Sudharsana, 2016, p. 210). Merek yang

diterapkan dalam penciptaan busana Samsara Manusia adalah Threety.



Gambar 11. Pemilihan Nama Brand  
(Sumber: Dammayanti, 2023)



Gambar 12. *Marketing Brand Threety*  
(Sumber: Dammayanti, 2023)

### 9. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method (Mengarahkan Produksi Seni Fashion melalui Metode kapitalis Humanis).*

Tahap produksi karya seni fashion yang mempertimbangkan sumber daya manusia sebagai penghasil utama merujuk pada metode kapitalis humanis (Sudharsana, 2016). Pendekatan kapitalis humanis menjadi landasan dalam melaksanakan produksi, baik dalam skala ritel maupun skala besar. Kategori busana yang tergolong dalam kategori adi busana, melibatkan berbagai teknik pengerjaan yang memerlukan presisi, mengimplikasikan keterlibatan sumber daya manusia berpengalaman seperti penjahit profesional yang memahami konsep dan desain busana. Oleh karena itu, kemampuan desainer berperan sebagai penerjemah, baik terhadap keinginan pembeli, pemilik perusahaan, maupun ide-ide desainer, menjadi sangat

krusial. Keseluruhan siklus, mulai dari tahap perancangan hingga produksi busana, dapat berjalan baik jika komitmen desainer sebagai perantara memiliki orientasi yang mengikuti pola pikir kapitalis humanis.

#### 10. *Introducing the Art Fashion Business (Memperkenalkan Bisnis Seni Fashion).*

Tahap bisnis menandai akhir dari proses penciptaan busana. Produk busana yang dihasilkan tidak hanya ditujukan untuk memenuhi kepuasan estetis semata. Aspek ekonomi juga menjadi faktor krusial dalam seluruh proses penciptaan desain. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi akhir terhadap produk yang telah diciptakan, melibatkan pertimbangan sejauh mana produk tersebut sesuai dengan tujuan dan visi pencipta, serta tanggapan dari publik sebagai penilai dan pengguna produk desain. Respon ini kemudian dijadikan sebagai umpan balik yang berharga untuk perbaikan dan pengembangan dalam proses penciptaan busana berikutnya. Tahap ini juga merupakan peninjauan terhadap model bisnis yang dijalankan, dengan menggunakan metode yang dikenal sebagai bisnis kanvas.

Model bisnis kanvas adalah suatu kerangka kerja bisnis yang merinci cara suatu organisasi menciptakan, menyampaikan, dan mengambil nilai (Osterwalder & Pigneur, 2012:14). Terdapat 9 blok konsep dalam bisnis kanvas yaitu; *customer segments* (segmen pelanggan), *value propositions* (proporsi nilai), *channels* (jejaring distribusi), *customer relationship* (hubungan pelanggan), *value propositions* (arus pendapatan), *key resources* (sumber daya utama), *key activities* (kunci aktivitas), *key partnership* (kemitraan utama), dan *cost structure* (struktur biaya).

## WUJUD KARYA

Desain busana ini terinspirasi dari Patung Brahma Lelare yang terbilang unik dikarenakan bentuk dan makna patung yang berbeda dengan patung ikonik lainnya di Bali.

Karya busana “Samsara Manusia” menampilkan karakter yang cenderung gelap dan magis, namun tetap memancarkan sisi elegan melalui gaya *lolita gothic*. Gaya ini diwujudkan dalam tiga model pakaian, yaitu *ready to wear* (dikenakan pria), *ready to wear deluxe* (dikenakan wanita), dan *semi couture* (dikenakan wanita). Samsara Manusia menggambarkan 6 kata kunci yang merepresentasikan Patung brahma Lelare ke dalam desain busana tersebut.

- Bayi  
Divisualisasikan dalam penggunaan warna putih dan bersih dalam penggunaan kain pada busana yang tembus pandang seperti kain sifon, brokat, tile, ataupun organza.
- Brahma  
Divisualisasikan dalam penggunaan penggunaan warna emas kekuningan yang sangat dominan dalam penggunaannya untuk menunjukkan kesan keagungan dan penggunaan warna coklat karena coklat merupakan unsur bumi.
- Siklus Kehidupan  
Divisualisasikan dalam motif desain busana penggabungan bentuk kayon/gunungan dalam wujud barang bali yang mewakili kehidupan, tradisi, dan budaya Bali. Pada potongan kain dibentuk *ruffle-ruffle* dan tingkatan/*layer* kain pada aplikasi busana.
- Blahtanah  
Divisualisasikan dalam bentuk aplikasi payet, mutiara, kain berstektur, dan manipulasi kain dalam busana. Penggunaan kain berstektur seperti kain linen, brokat, tile, kain *upcycle patchwork*, dan *upcycle fabric*.
- Pemujaan  
Divisualisasikan dalam penggunaan *style* busana *gothic* dengan pengaplikasian rantai dan kain-kain renda.
- Senyuman kecil

Divisualisasikan dalam penggunaan *look* desain busana yaitu *lolita look* yang memiliki kesan manis/imut. Menggunakan siluet mengembang yaitu A dan X. Desain busana ala wanita *Victorian* dan *Edwardian*.

Motif Barong Bali yang mengambil bentuk gunung/kayon memiliki makna simbolis tentang siklus kehidupan. Bentuk kayon yang berbentuk segitiga mewakili simbol dari purwa, madya, dan wasana, yaitu perjalanan siklus kehidupan dari awal sampai akhir. Kami sebagai individu bali yang mengalami rutinitas keseharian yang kental dengan Budaya Bali. Barong bali merupakan sebuah karya seni yang menandai ciri khas dari kekayaan budaya Bali.

Siklus kehidupan adalah serangkaian peristiwa yang berulang secara tetap dan teratur, mencerminkan perkembangan individu makhluk hidup mulai dari kelahiran hingga akhir fase pertumbuhan, dimana dalam proses pertumbuhan tersebut terjadi peningkatan ukuran pada semua atau sebagian tubuhnya. Setiap makhluk hidup mengalami siklus hidup. Penggunaan kain *ruffle* dan banyak lipit dalam desai pakaian menciptakan motif yang berulang secara tetap dan teratur, mencerminkan siklus hidup yang senantiasa mengalami proses pengulangan setiap hari-hari yang kita jalani.

Dalam desain busana tersebut, trend *Exploitan Hedonism* yang dikembangkan dalam gaya *lolita gothic*. *Exploitan Hedonism* tercermin dalam pemilihan material yang memberikan kesan mewah, mengkilat, dan gemerlap, dengan penekanan pada perpaduan motif dan tekstur yang beragam. Gaya *lolita gothic* diwujudkan melalui karya busana dengan sisi imut, gemas, keagungan, kesopanan, dan estetika visual. Gaya dengan busana yang mengembang seperti sangkar ayam, penggunaan *bustier*, busana yang rumit dengan *ruffle* dan renda, penggunaan suspender, serta potongan busana yang asimetris.

## SIMPULAN

Keunikan akan bentuk dan makna Patung Brahma Lelare yang membedakan patung ini dengan patung lainnya yaitu memiliki daya magis yang sangat luar biasa dan menjadi ikonik

kabupaten Gianyar. Implikasi berdirinya Patung Brahma Lelare, mewujudkan desain busana *lolita gothic* dengan sumber ide Eksistensi Patung Brahma Lelare mahakarya I Ketut Sugata tahun 1990, sebagai penciptaan desain busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture*, yang menerapkan gaya unguap metafora berdasarkan 6 kata kunci terpilih, seperti bayi, brahma, siklus kehidupan, blahtanah, pemujaan, dan senyuman kecil, yang tercermin dalam siluet, potongan busana, dan aplikasi tekstil yang dihasilkan dari manipulasi kreatif. Keseluruhan proses karya busana Samsara Manusia mengikuti langkah-langkah sistematis dalam tahapan proses desain fashion bertajuk "*FRANGIPANI*" *The Secret steps of Art Fashion* (Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni *Fashion*) oleh Ratna Cora, yang melibatkan 10 tahapan untuk mengembangkan ide dari Patung Brahma Lelare dalam penciptaan busana *lolita gothic*. Karya busana Samsara Manusia berkolaborasi dengan Tudisign dalam penggunaan teknik *upcycle* kain pada desain busana. Koleksi busana tersebut dipromosikan melalui *brand* Threety dan acara *fashion show* agar dapat memperkenalkan kepada masyarakat luas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Diantari, N., Arimbawa, I., & Sudharsana, T. (2018). Representasi Gangsing Pada Busana Wanita Retro Playful. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa dan Desain, Volume 22 No 2*, 90-92.
- Feriyandi, R. (2010). KARAKTER BARONG DALAM SENI GRAFIS. *Universitas Sebelas Maret Surakarta* (p. 4). Surakarta: digilib.uns.ac.id.
- KANDIA, I. (2016). EKSISTENSI PATUNG BRAHMA LELARE I DESA BATUAN KALER, KECAMATAN SUKAWATI, KABUPATEN GIANYAR. *INSTITUT HINDU DHARMA NEGERI DENPASAR*. Denpasar: <http://mangkunyomankandia.blogspot.com/2016/07/eksistensi-patung-brahma-lelare-kajian.html>.
- Lestari, K., Tenaya, A., & Karja, I. (2023). *Ambus Pati Arum: Penciptaan Karya*

Busana Berkonsep Tradisi  
Pemakaman Desa Trunyan  
Berkolaborasi dengan CV.  
Terimakasih Banyak. *Bhumidevi :  
Journal of Fashion Design*, 174-185.

Putra, G. B., Artayasa, I., & Swandi, I. (2017).  
KAJIAN KONSEP, ESTETIK DAN  
MAKNA PADA ILUSTRASI  
RANGDA KARYA MONEZ.  
Retrieved Maret 1, 2023

Setiawan, A., Suryani, A., & Kurniawati, D.  
(2023, Maret). KEBIJAKAN  
MERDEKA BELAJAR KAMPUS  
MERDEKA: MENDORONG  
PEMBARUAN PENDIDIKAN  
TINGGI DI INDONESIA.  
*HUMANTECH JURNAL ILMIAH  
MULTI DISIPLIN INDONESIA*,  
*Volume 5 No. 2*, 906.

Sudharsana, T.I.R.C (2016). Wacana Fesyen  
Global dan Pakaian di Kosmopolitan  
Kuta. Disertasi. Universitas Udayana.  
Bali.

*TREND FORECAST 2021/2022: THE NEW  
BEGINNING*. (2020). Jakarta:  
shivasivannew.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam merealisasikan koleksi busana “Samsara Manusia” sehingga dapat terwujud dengan baik, serta penulis dapat menyelesaikan artikel jurnal ini dengan tepat waktu.