

RONG RATRI: PATUNG KOMPOSISI MAKHLUK MITOLOGI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA BUSANA BERKOLABORASI DENGAN TUDISIGN

Ni Luh Nila Febrianti¹, Ida Ayu Kade Sri Sukmadewi², dan I Wayan Karja³

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

E-mail: nilafebri517@gmail.com¹, srisukmadewi@isi-dps.ac.id², wayankarja@isi-dps.ac.id³

Abstrak

Karya patung I Nyoman Tjokot yang berjudul “Komposisi Makhluk Mitologi” merupakan patung konfigurasi imajinatif tentang makhluk – makhluk dari dunia mistis. Bentuk – bentuknya cenderung mengarah pada idiom visual yang bersifat demonis dengan ekspresi yang menakutkan. Sosok – sosok totem dalam tekstur kasar, saling bertumpuk dengan bentuk dan gerak tubuh yang bebas. Rongga-rongga selain memberi batas bentuk juga menjadi aksentuasi suasana primitif. Dalam karya-karyanya, Nyoman Tjokot cenderung tidak mengukir dengan rumit, apalagi menghaluskan figur-figurnya. Patung Komposisi Makhluk Mitologi diwujudkan dalam bentuk analogi dalam sebuah karya dengan kata kunci yang terpilih. Metode penciptaan karya 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, analyzing art fashion, narrating art fashion, giving a soul, interpreting art fashion, promoting branding, affirmation branding, navigating art fashion, production business*. Penciptaan karya busana *ready to wear, ready to wear deluxe, dan semi couture* ini diwujudkan dengan ide pemantik Patung Komposisi Makhluk Mitologi dengan *style exotic dramatic*. Diharapkan hasil penciptaan ini dapat memperkenalkan dan mengenang karya dari salah satu masterpiece ternama di Bali.

Kata Kunci : Patung, komposisi makhluk mitologi, mistis, style exotic dramatic.

Abstract

I Nyoman Tjokot's sculptural work entitled "Composition of Mythological Creatures" is a statue of an imaginative configuration of creatures from a mystical world. The forms tend to lead to demonic visual idioms with frightening expressions. Totem figures in rough texture, overlapping each other with free forms and gestures. Cavities apart from giving shape boundaries are also accentuations of a primitive atmosphere. In his works, Nyoman Tjokot tends not to carve elaborately, let alone refine his figures. Sculpture Composition of Mythological Creatures is embodied in the form of an analogy in a work with the selected keywords. 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, analyzing art fashion, narrating art fashion, giving a soul, interpreting art fashion, promoting branding, affirmation branding, navigating art fashion, production business*. The creation of *ready to wear, ready to wear deluxe, and semi couture clothing creations* was realized with the idea of starting a Mythological Creature Composition Sculpture with an exotic dramatic style. The purpose of compiling this article is to introduce and commemorate the work of one of the most famous masterpieces in Bali.

Keywords : Patung, komposisi makhluk mitologi, mistis, style exotic dramatic.

PENDAHULUAN

Patung dalam Bahasa Inggris yaitu sculpture merupakan salah satu bentuk media seni rupa yang bersifat tiga dimensi. Seni patung modern mempunyai pengertian yang lebih luas dari seni arca. Seni patung modern lebih mengutamakan dimensi ekspresi yang menekankan pada praktek artistik, kreativitas, pengolahan gagasan dan ide penciptaan baru yang mewujudkan pada penciptaan bentuk.

Banyaknya masterpiece patung di Indonesia dimana masing – masing karya memiliki ciri khasnya, salah satunya yaitu masterpiece I Nyoman Tjokot. I Nyoman Tjokot lahir sebagai pematung atas kehendak Alam. Betapa tidak ditengah sunyinya perkembangan seni patung pada tahun 1920-an di tanah air, ia hadir seakan menyelinap menyibak tabir kebekuan sejarah. Tidak ada guru yang mengajari ia mematung, sesuai dengan namanya “Tjokot” yang berarti “ambil”, begitu pula sejarah seni patung dengan aliran “tjokotisme” dimulai, karena awalnya Tjokot mematung dengan hanya “mengambil” seongkah kayu yang ditemukan di aliran sungai kemudian instingnya bergerak mengikuti bentuk dan tekstur kayu. (Kemendikbud, November 25, 2015).

Patung – patung hasil karya beliau itu adalah bergaya khas Cokot dan sampai menghembuskan nafasnya yang terakhir pun I Nyoman Tjokot tetap setia dan tekun pada gaya beliau sendiri yang kemudian disebut dan terkenal dengan nama "Gaya cokot atau Cokotisme", yakni patung yang bergaya primitif ekspressionistis. (Sagimun M.D., 1982/1983).

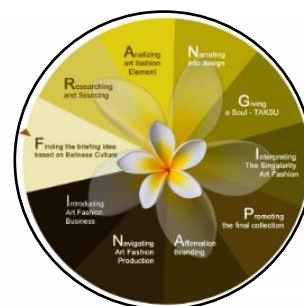
Pada program Studi/Proyek Independen MBKM ini, penulis tertarik mengangkat patung tersebut kedalam busana yaitu karena dalam patung ini memiliki keunikan tersendiri dari filosofi hingga proses pembuatannya. Patung ini merupakan patung konfigurasi imajinatif tentang makhluk – makhluk dari dunia mistis. Bentuk – bentuknya cenderung mengarah pada idiom visual yang bersifat demonis dengan ekspresi yang menakutkan. Sosok – sosok totem dalam tekstur kasar, saling bertumpuk dengan bentuk dan gerak tubuh yang bebas. Rongga – rongga selain memberi batas bentuk juga menjadi aksentuasi suasana primitif. Koleksi karya busana yang

terinspirasi dari Patung Komposisi Makhluk Mitologi akan dianalogikan sebagai busana *Ready To Wear*, *Ready To Wear Deluxe*, dan *Semi Couture*. Karya yang diberi judul “Rong Ratri” berasal dari Bahasa Bali, kata “Rong” memiliki arti ruang atau rongga sedangkan kata “Ratri” memiliki arti kegelapan, maka “Rong Ratri” yaitu Rongga dalam kegelapan. Akan direalisasikan dengan gaya Exotic Dramatic, yaitu gaya berpakaian yang memiliki kesan unik, etnik, dan juga tak biasa.

Tujuan dari pemilihan ide pemantik ini yaitu memperkenalkan dan mengenang karya dari salah satu masterpiece ternama di Bali, dan ingin menunjukkan keunikan dari patung tersebut setelah direalisasikan menjadi busana.

METODE PENCIPTAAN

Tahapan penciptaan karya yang diterapkan dalam penciptaan tugas akhir dengan konsep Patung Makhluk Mitologi “Rong Ratri” adalah tahapan “FRANGIPANI”, *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen). Perancangan desain busana memerlukan tahapan sistematis agar busana yang dihasilkan dapat terwujud sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Salah satu tahapan proses desain fashion bertajuk “FRANGIPANI”, *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan – Tahapan Rahasia dari Seni Fashion oleh Ratna Cora.



Gambar 1. Diagram Frangipani
(sumber: Tjok Istri Ratna Cora, 2016)

Tahapan proses desain *fashion FRANGIPANI* ini meliputi 10 tahapan yakni :

Finding the Brief Idea base on Culture Identity yaitu menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Indonesia, *Research and Sourcing* adalah riset dan sumber seni *fashion* yaitu tahapan

riset dan sumber – sumber berdasarkan budaya Indonesia, *Analizing limited art product element* yaitu analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya. Analisa estetika menjadi hal yang penting ketika diadopsi dari budaya sebagai titik tolak perancangan desain *fashion*, *Narating into design* adalah narasi ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi. Keluaran tahapan ini berupa sketsa gagasan desain 2 dimensi sebagai hasil riset berdasarkan budaya dan pengembangan *mood board*, *Giving a Soul* yaitu tahapan yang dilakukan dalam proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana 2 dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan, *Interpreting the Singularity Limited Art Product merupakan* Interpretasi tentang keunikan budaya Indonesia terhadap seni *fashion* terlihat pada tahapan koleksi final, *Promoting the Final Collection* yaitu tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion* global dan pakaian dengan melakukan presentasikan karya melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*), *Navigating Limited Art Product* yaitu narasi ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi), *Introducing the Art Fashion Business* yaitu memperkenalkan bisnis seni *fashion*.

PROSES PERWUJUDAN

1. *Finding the Brief Idea based on Identity*

Pada tahapan ini dapat menentukan ide, gagasan, inspirasi ke dalam sebuah rumusan teks, konteks, dan kontekstual. Penciptaan karya busana “Rong Ratri” terinspirasi dari Patung Komposisi Makhluk Mitologi sebagai ide pemantik Karya patung I Nyoman Tjokot yang berjudul “Komposisi Mahluk Mitologi” (1965) ini, merupakan konfigurasi imajinatif tentang makhluk – makhluk dari dunia mistis. Bentuk – bentuknya cenderung mengarah pada idiom visual yang bersifat demonis dengan ekspresi yang menakutkan. Sosok – sosok totem dalam tekstur kasar, saling bertumpuk dengan bentuk dan gerak tubuh yang bebas. Rongga – rongga selain memberi batas bentuk juga menjadi aksentuasi suasana primitif. Dalam karya-karyanya Nyoman Tjokot cenderung tidak mengukir dengan rumit, apalagi menghaluskan figur – figurinya. Ia justru merespon lekuk – lekuk bentuk kayu yang ada, dan menggali munculnya berbagai figur dengan kemungkinan bentuk dan gesturnya. (Galeri Nasional, 2022).



Gambar 2. Patung Komposisi Makhluk Mitologi (sumber: Galeri Nasional, 2022)

2. *Researching and Sourcing of Art Fashion*

Pada tahapan ini, dilakukannya meriset ide pemantik mengenai Patung Komposisi Makhluk Mitologi yang dituangkan kedalam bentuk *mind mapping* selanjutnya menentukan *concept list* dan *keyword*. *Keyword* yang terpilih akan divisualisasikan kedalam bentuk analogi.

Tabel 1. *Keyword Explanation*

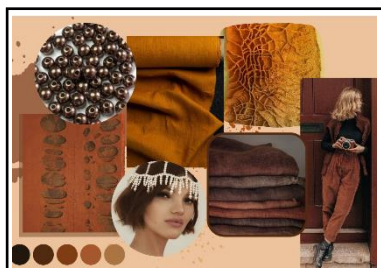
No.	Keyword	Penjelasan
1.	Berongga	Pada patung ini terdapat rongga – rongga dalam setiap bentuknya. Penerapan keyword ini diaplikasikan dengan manipulasi tekstil melubangi kain dengan pola oval.
2.	Kayu	Bahan mentah yang didapatkan dari hasil pohon – pohon yang ada di hutan. Penerapan keyword ini diaplikasikan dengan penggunaan manik-manik yang berbahan kayu dan penerapan warna dengan diaplikasikan warna bahan coklat muda hingga coklat tua dan pemilihan bahan dengan memiliki tekstur seperti kayu
3.	Gelombang	Gelombang yang termasuk dalam kategori garis majemuk yang saling bersambungan. Penerapan gelombang ini yaitu dengan teknik opnaisel yang berbentuk gelombang – gelombang dan potongan detail busana.

4.	Bola Mata	Pada patung ini terdapat beberapa totem yang memiliki mata mendelik. Penerapan bola mata ini diaplikasikan dengan menggunakan manik – manik atau kancing yang berbentuk bulat.
5.	Kasar	Pada patung ini tidak diukir dengan rumit apalagi menghaluskan figurinya. Sosok totem dalam tekstur kasar dan terkesan kotor, namun ini menjadikan karya tersebut beda dengan yang lainnya. Penerapan keyword kasar ini dapat diaplikasikan dengan teknik manipulasi tekstil yaitu unfinished tekstil.

(sumber: Nila Febrianti, 2023)

3. Analyzing Art Fashion Element

Tahapan ini merupakan tahapan analisa estetik dalam proses penciptaan karya, analisa yang dilakukan dimulai dengan penuangan serta pengembangan dari ide pemantik terpilih dalam bentuk visual dengan membuat moodboard. Bahan moodboard didapatkan dari proses analisa mengamati foto, dan membaca beberapa artikel yang ada, dari hasil analisa tersebut penulis menyusun dalam 1 kolase yang terdapat beberapa item atau gambar – gambar penting yang ada, itulah yang disebut dengan moodboard.

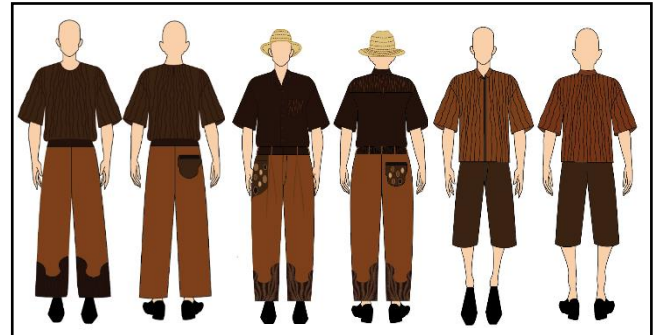


Gambar 3. Moodboard (sumber: Nila Febrianti, 2023)

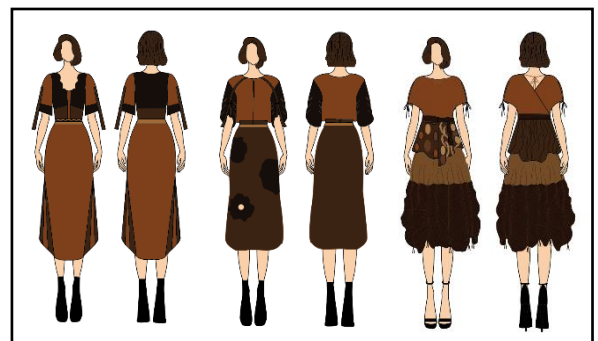
4. Narating into design

Pada tahapan ini narasi ide seni fashion dituangkan ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi. Keluaran tahapan ini berupa sketsa gagasan desain 2 dimensi sebagai hasil riset berdasarkan budaya Bali dan pengembangan mood board yang telah dibuat sang penulis, selanjutnya dilanjutkan dengan

proses pembuatan desain dibagi kedalam tiga kategori busana yaitu busana *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*, dan *Semi Couture*.



Gambar 4. Desain Development Ready to Wear (sumber: Nila Febrianti, 2023)



Gambar 5. Desain Development Ready to Wear Deluxe (sumber: Nila Febrianti, 2023)



Gambar 6. Desain Development Semi Couture (sumber: Nila Febrianti, 2023)

5. Giving a Soul - Taksu

Giving a Soul – Taksu atau memberikan jiwa atau taksu adalah langkah kelima dalam tahapan penciptaan. Pada tahapan ini dilakukan proses merealisasikan sketsa 2D menjadi karya 3D. Merealisasikan sketsa busana 3 dimensi dimulai dengan membuat gambar kerja, pola kecil dari pola dasar, pecah pola, hingga pola besar sesuai dengan sketsa atau desain yang telah dibuat. Pola busana

dibuat berdasarkan ukuran M menurut standar ukuran wanita Asia dan ukuran L menurut standar ukuran pria Asia.

6. Interpreting the Singularity Art Fashion

Interpreting the Singularity Art Fashion atau interpretasi keunikan seni fesyen adalah langkah keenam dalam tahapan penciptaan karya. Interpretasi keunikan ide pemantik pada seni fesyen dapat dilihat dari hasil koleksi final (*final collection*). Koleksi final merupakan hasil akhir dari karya busana yang dibuat yang dimana karya tersebut siap untuk ditampilkan dalam busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture*.

7. Promoting the Final Collection

Promoting the Final Collection atau Promosi hasil akhir merupakan tahapan ketujuh ini tahapan yang mempersiapkan *marketing tools* produksi produk fashion global dan pakaian dengan melakukan presentasi karya melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana atau *fashion show*.

8. Affirmation Branding

Tahap ini merupakan tahap proses pemasaran produk dan cara membranding atau hasil busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture* yaitu menentukan target pasar, nilai fungsional, dan melakukan promosi via media sosial. *Branding Fashion* dalam penciptaan karya busana “Rong Ratri” ini yaitu dengan nama *brand* memakai nama “Meseh Bali”, “Meseh” yang berasal dari Bahasa Bali Andap yang memiliki arti berganti atau bersalin pakaian, dikutip dalam kamus Bahasa bali, sedangkan “Bali” yang merupakan tempat asal dan diciptakannya *brand* ini oleh penulis.



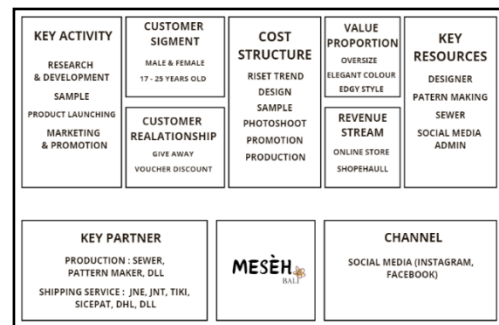
Gambar 7. Logo Meseh Bali (sumber: Nila Febrianti, 2023)

9. Navigating Art Fashion Production

Navigating Art Fashion Production atau arahkan produksi seni fashion merupakan tahapan produksi produk seni yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Berikut merupakan harga jual dari perhitungan Harga Pokok Produk (HPP) yang dijumlahkan dengan persentase selisih omset dengan keuntungan.

10. Introducing Art Fashion Business

Introducing Art Fashion Business atau memperkenalkan bisnis seni fashion merupakan tahapan yang melakukan produksi dan bisnis busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture* dengan metode BMC (*Business Model Canvas* atau bisnis canvas). Terdapat 9 elemen bisnis canvas yaitu sebagai berikut:



Gambar 8. Bisnis Model Canvas (sumber: Nila Febrianti, 2023)

- a) *Key Activity*
 Key Activity adalah aktivitas utama yang berkaitan dalam menciptakan sebuah produk untuk mendapatkan hasil dari bisnis. Dimulai dengan meriset ide, membuat desain, membuat sampel, promosi dan marketing.
- b) *Customer Segment*
 Customer Segment adalah segmentasi pelanggan yang meliputi jenis kelamin dan usia. Untuk customer segment Meseh Bali adalah laki – laki dan perempuan dengan rentan usia dari 17 – 25 tahun.
- c) *Cost Structure*
 Cost Structure merupakan struktur biaya untuk menjalankan suatu bisnis atau usaha dengan efektif dan efisien sehingga memperoleh pendapatan yang maksimal. Cost Structure dari Meseh Bali adalah riset tren,

desain, sampel, *photoshoot*, promosi, dan produksi.

- d) *Customer Relationship*
Customer Relationship adalah cara untuk menjalin hubungan dengan pelanggan. Meseh Bali melakukan *customer relationship* yaitu dengan cara memberikan *give away* dan *voucher discount* dihari – hari tertentu.
- e) *Value Proportion*
Value Proportion adalah nilai atau kelebihan yang dimiliki oleh produk yang dibuat. Meseh Bali memiliki kelebihan dalam penggunaan warna yang elegan.
- f) *Revenue Stream*
Revenue Stream adalah Meseh Bali melakukan *revenue stream* dengan cara *online store* dan *shopehaull*
- g) *Key Resourches*
Key Resourches adalah sumber daya yang harus direncanakan agar semua aktivitas bisnis bisa berjalan dengan lancar. Meseh Bali memiliki *designer, pattern maker, sewer, dan social media admin.*
- h) *Key Partner*
Key Partner adalah orang atau pihak yang membantu jalannya bisnis ini. Meseh Bali memiliki beberapa pihak yang diajak untuk bekerja sama yaitu pada proses produksi yaitu dengan penjahit, tukang pola, dan lain – lain. Sedangkan untuk jasa pengiriman bekerja sama dengan JNE, JNT, TIKI, SI CEPAT, DHL, dan lain – lain.
- i) *Channel*
Channel adalah cara memasarkan produk ke *costumer*. Meseh Bali melakukannya dengan cara mempromosikan produknya melalui *media social* yaitu Instagram dan facebook.

WUJUD KARYA

Dalam penciptaan karya busana ready to wear, ready to wear deluxe, dan semi couture dengan gaya ungkap analogi yang divisualisasikan dari lima kata kunci terpilih yaitu kayu, gelombang, kasar, berongga, dan bola mata. Setelah pemilihan lima kata kunci tersebut selanjutnya dituangkan kedalam pembuatan busana yaitu:

a) *Ready to Wear*



Gambar 9. *Ready to Wear*
(sumber: Nila Febrianti, 2023)

Desain terpilih busana ready to wear yaitu busana yang menggunakan warna bermacam – macam tone coklat yang digambarkan dari *keyword* kayu, busana ini terdiri dari 2pcs yaitu kemeja dengan menggunakan kerah *shiller* yang terdapat detail *stitching*, lengan licin pendek sebatas siku dan terdapat bapang pada bagian belakang dan juga kantong terdapat teknik *opnaisel* dengan penerapan dari *keyword* gelombang. Bukaan dengan menggunakan kancing yang dimana kancing tersebut penggambaran dari *keyword* bola mata Bawahan dengan menggunakan celana *baggy pants* panjang yang terdapat 2 saku yaitu pada saku kanan terdapat saku variasi yang terdapat detail dengan *keyword* berongga yang diaplikasikan dengan teknik menempel perca dengan bentuk oval sedangkan saku sebelah kiri yaitu saku dalam dan terdapat saku pada bagian belakang. Pada bagian pinggang terdapat karet pada bagian belakang dan terdapat tali air untuk tempat ikat pinggang, pada bagian bawah terdapat variasi dengan menggambarkan *keyword* kasar yang diaplikasikan dengan teknik *unfinished textile*. Serta bukaan dengan menggunakan *ritsleting*.

b) *Ready to Wear Deluxe*



Gambar 10. *Ready to Wear Deluxe*
(sumber: Nila Febrianti, 2023)

Desain terpilih busana ready to wear deluxe yaitu busana yang menggunakan warna bermacam – macam tone coklat yang digambarkan dari *keyword* kayu, busana ini terdiri dari 3pcs yaitu atasan dengan leher bulat bagian depan dan leher overslag bagian belakang yang diberi tali dan kancing sebagai bukaan, pada bagian bawah terdapat rok serut dengan menggunakan banyak tali dan bagian pinggang terdapat *full* karet *elastic*. Pada bagian obi terdapat beberapa teknik yaitu *unfinished textile* menggambarkan *keyword* kasar, manipulasi melubangi dan menambahkan kain dengan bentuk oval dan *cutting* bagian bawah obi dibuat asimetris dan bergelombang yang menggambarkan *keyword* gelombang. Terdapat detail manik – manik dari kayu dan juga kancing yang dijadikan hiasan.

c) *Semi Couture*



Gambar 11. *Semi Couture*
(sumber: Nila Febrianti, 2023)

Desain terpilih busana semi couture yaitu busana yang menggunakan warna bermacam – macam tone coklat yang digambarkan dari *keyword* kayu, busana ini terdiri dari 4 pcs yaitu atasan dengan menggunakan bahan spandek menggunakan *turtle neck* dengan bukaan menggunakan ritsleting. Lengan yang digunakan yaitu lengan balon variasi yang terdapat *shirring* pada bagian 7/8 dan bawah tangan. Pada bagian lengan terdapat detail yang dilukis dengan digambarkan sebagai motif kayu. Bagian bawah terdapat 3 bagian yaitu celana kulot dengan bagian bawah lebar, bagian pinggang menggunakan karet *elastic* dan ritsleting pada bagian samping. Diatas celana terdapat obi rok yang menggunakan tile sebagai pengembang dan terdapat teknik manipulasi tekstil dengan melubangi kain berbentuk oval dengan menggambarkan *keyword* berongga. Bagian pinggang terdapat obi yang memakai teknik opnaisel dan semua obi menggunakan potongan yang bergelombang dengan menggambarkan *keyword* gelombang.

SIMPULAN

Pada program Studi/Proyek Independen MBKM ini, penulis tertarik mengangkat patung tersebut kedalam busana yaitu karena dalam patung ini memiliki keunikan tersendiri dari filosofi hingga proses pembuatannya. Patung ini merupakan patung konfigurasi imajinatif tentang makhluk-makhluk dari dunia mistis. Bentuk-bentuknya cenderung mengarah pada idiom visual yang bersifat demonis dengan ekspresi yang menakutkan. Sosok – sosok totem dalam tekstur kasar, saling bertumpuk dengan bentuk dan gerak tubuh yang bebas. Rongga – rongga selain memberi batas bentuk juga menjadi aksentuasi suasana primitif. Patung Komposisi Makhluk Mitologi akan dianalogikan sebagai busana *Ready To Wear, Ready To Wear Deluxe*, dan *Semi Couture*. Karya “Rong Ratri” yang dalam bahasa Indonesia yaitu “Rongga dalam Kegelapan”, yang akan direalisasikan dengan gaya Exotic Dramatic, yaitu gaya berpakaian yang memiliki kesan unik, etnik, dan juga tak biasa.

Tahapan “FRANGIPANI”, *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen). Tahapan proses desain *fashion FRANGIPANI* ini meliputi 10 tahapan yakni : *Finding the Brief Idea base on Culture Identity* yaitu menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Indonesia, *Research and Sourcing adalah* riset dan sumber seni *fashion* yaitu tahapan riset dan sumber-sumber berdasarkan budaya Indonesia, *Analizing limited art product element* yaitu analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya. Analisa estetik menjadi hal yang penting ketika diadopsi dari budaya sebagai titik tolak perancangan desain *fashion*, *Narating into design* adalah narasi ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi. Keluaran tahapan ini berupa sketsa gagasan desain 2 dimensi sebagai hasil riset berdasarkan budaya dan pengembangan *mood board*, *Giving a Soul* yaitu tahapan yang dilakukan dalam proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana 2 dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan, *Interpreting the Singularity Limited Art Product* merupakan Interpretasi tentang keunikan budaya Indonesia terhadap seni *fashion* terlihat pada tahapan koleksi final, *Promoting the Final Collection* yaitu tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion* global dan pakaian dengan melakukan

presentasikan karya melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*), *Navigating Limited Art Product* yaitu narasi ide seni fashion ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi), *Introducing the Art Fashion Business* yaitu memperkenalkan bisnis seni *fashion*.

UCAPAN

TERIMAKASIH/PENGHARGAAN

Terimakasih penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya dapat menyelesaikan semua tugas dengan lancar, Terimakasih kepada para dosen pembimbing dan terimakasih kepada pihak mitra yang telah membimbing dan membantu segala proses Tugas Akhir, serta keluarga, teman – teman, dan orang terkasih yang turut serta membantu dalam proses pengerjaan artikel Tugas Akhir ini. Mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata dalam penulisan yang ada pada artikel ini. Semoga artikel yang telah disusun oleh penulis dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pentingnya mengetahui karya – karya *masterpiece* yang telah berjuang di masa lampau. Yang dimana karya dari salah satu *masterpiece* yang ada di Indonesia tepatnya di Bali itu menjadi ide pemantik dalam pembuatan karya busana sang penulis.

DAFTAR RUJUKAN

- Dirjen, Dikti Kemendikbud. 2020. *Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka* (<http://dikti.kemendikbud.go.id/wpc-ontent/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>)
- Diantari, Ni Kadek Yuni. *Representasi Gangsing Pada Busana Retro Playful* (Tesis). Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni. Institut Seni Indonesia, Denpasar, Vol 22, No.2.
- Dumadi, Sagimun Mulus. 1982/1983. *Buku 1 Nyoman Tjokot, Hasil Karya dan Pengabdianannya*. Jakarta.
- Fitinline. 2022. *Co-Exist : Fashion Trend Forecast 2023/2024*

Indonesia, Galeri Nasional. *Koleksi: Komposisi Makhluk Mitologi* (<https://gni.kemendikbud.go.id/koleksi/komposisi-makhluk-mitologi>)

Izatti, Ade Nurul. Buku Bahasa Indonesia dalam Karangan Ilmiah tentang Analogi.

Kamus Basa Bali Wiki. 2023 (<https://dictionary.basabali.org/Meseh>)

School, Italian Fashion. 2022. *5 Style Dasar Fashion Baju Kekinian*. Pondok Indah, Jakarta.

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

Suparta, I Made. 2010. *Unsur – unsur Seni Rupa*. Denpasar. Repostory Jurnal ISI Denpasar.