

WANGUNAN BETENG URIP : ANALOGI RUMAH ADAT JOGLO PENCU PADA BUSANA BERGAYA LOGIC DENGAN UNSUR KULTURAL

Ni Putu Melani Indartini¹, Nyoman Dewi Pebryani², dan Made Tiartini Mudarahayu³

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

E-mail : melaniidartini@gmail.com

Abstrak

Rumah Joglo Pencu merupakan sebuah bangunan tradisional yang berasal dari Kudus, Jawa Tengah. Joglo Pencu merupakan sebuah rumah hunian yang memiliki keunikan pada bagian struktur dan juga sejarah pendiriannya yang membedakannya dari rumah Joglo lainnya. Rumah Joglo Pencu sendiri merupakan karya seorang imigran China bernama The Ling Sing yang mana mualaf dan dipanggil Kiayai Telingsing. Arsitektur Joglo Pencu memiliki perbedaan dengan Joglo lainnya, seperti pada tata ruangnya yang lebih sederhana, jenis atap yang digunakan, dan berbagai jenis ukiran yang diterapkan. Metode penciptaan menggunakan tahapan penciptaan "Frangipani" *Design Fashion* dari Dr. Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, tahun 2016. Dari sepuluh tahap nantinya akan digunakan hanya delapan tahap Rumah Joglo Pencu diwujudkan dalam bentuk analogi diterapkan dalam busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture* dengan kata kunci yang terpilih dengan menggunakan *style Logic*. Ide dari busana ini nantinya diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan mengenai arsitektur Indonesia salah satunya Joglo Pencu, dan dapat mengenalkan Joglo Pencu secara detail lebih luas kepada masyarakat.

Kata kunci : *Joglo Pencu, Arsitektur, Fesyen, Analogi*

Abstract

The Joglo Pencu House is a traditional building from Kudus, Central Java. Joglo Pencu is a residential house that is unique in terms of structure and also the history of establishment that distinguishes it from other Joglo houses. The Joglo Pencu house create by Chinese immigrant named The Ling Sing who converted to Islam and was called Kiayai Telingsing. The architecture of the Joglo Pencu is different from other Joglo, such as in its simpler layout, the type of roof used, and the various types of carvings applied. The creation method uses the stages of creating "Frangipani" *Design Fashion* from Dr. Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, in 2016. Joglo Pencu is manifested in the form of an analogy applied to Ready To Wear, Ready To Wear Deluxe, and Haute Couture clothing with selected keywords using Logic style . The idea of this dress is expected to be able to add references to the literature on Indonesian architecture, one of which is Joglo Pencu, and can introduce Joglo Pencu in greater detail to the public.

Keywords : *Joglo Pencu, Architecture, Fashion, Analogy*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beragam kekayaan budaya, mulai dari tradisi, makanan, hingga arsitekturnya. Salah satu kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia adalah rumah hunian/rumah adat. Rumah adat merupakan bangunan yang mempunyai sebuah ciri khas yang dipakai sebagai tempat tinggal oleh suatu suku. Rumah juga merupakan simbol kehormatan, martabat, dan kesempurnaan sebagai manusia, khususnya bagi kaum pria. (Asti Musman, 219) Joglo Pencu merupakan sebuah hunian sekaligus rumah adat yang berasal dari Kudus, Jawa Tengah. Rumah adat Kudus mempunyai atap yang berbentuk Joglo pencu, maksud dari pencu disini adalah atapnya yang melebar dan berada ditengah, memiliki bangunan yang dominan dengan ukiran khas Kota Kudus yang memiliki perpaduan gaya ukiran dari budaya Persia, Eropa, Cina, dan Hindu. Arsitektur rumah adat Kudus ini adalah pengembangan dari rumah adat Jawa dengan rumah di pesisir utara Jawa. Rumah ini didirikan oleh seorang imigran dari china Kiai Telingsing pada tahun 1500-an M menggunakan bahan baku utama kayu jati (95%) yang memiliki kualitas kayu berkelas tinggi dengan sistemalasi bongkar pasang tanpa paku. (Anisa, 2003)

Arsitektur pada rumah Joglo Pencu sedikit berbeda dengan rumah Joglo pada umumnya, mulai dari ornamen yang digunakan, hingga tata ruang yang lebih sederhana dari rumah Joglo pada umumnya. Perbedaan yang jelas dapat terlihat dari bagian atap rumah, Joglo pada umumnya hanya menggunakan atap Limasan

dan atap Joglo, namun pada Joglo Pencu juga terdapat atap Kampung dan Panggang Pe. Selain dari segi arsitekturnya, Joglo Pencu memiliki nilai filosofi yang telah melekat dengan kehidupan orang Kudus, Jawa Tengah. Nilai filosofi pada Joglo Pencu terletak pada setiap sudut ruangan, dan setiap ornamen yang diterapkan di rumah adat tersebut. Seperti contohnya, Joglo Pencu memiliki halaman luas yang bermakna sebagai tempat silaturahmi antar keluarga dan tetangga. Sebuah rumah merupakan benteng atau tempat berlindung bagi penghuninya, tempat beristirahat, dan tempat bersilaturahmi dengan keluarga.

Pada project/studi independen ini, Joglo Pencu akan dianalogikan sebagai busana *Ready To Wear*, *Ready To Wear Deluxe*, dan *Haute Couture*. Karya "Wangunan Beteng Urip" yang berarti dalam bahasa Jawa "Bangunan Benteng Kehidupan" menggunakan style Logic, yaitu style dengan potongan kaku dan mengambil bentuk-bentuk formal seperti jas dan celana kerja, yang akan dipadukan dengan unsur-unsur tradisional dari rumah Joglo Pencu.

Ketertarikan memilih Joglo Pencu sebagai konsep dari karya ini adalah keindahan dari setiap detail rumah Joglo Pencu dan nilai filosofis yang terkandung di dalamnya. Hal yang sangat disayangkan adalah rumah adat Joglo Pencu sudah jarang digunakan sebagai hunian karena masyarakat telah beralih ke hunian modern saat ini. Dengan ini, bisa mengenalkan kembali keindahan dari bangunan adat Kudus ini agar

tetap dilestarikan oleh masyarakat khususnya masyarakat Kudus, Jawa Tengah. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya metode 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 perancangan busana yang dapat diterapkan adalah tahapan proses desain fashion bertajuk "FRANGIPANI", *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fashion) oleh Ratna Cora.

METODE PENCIPTAAN

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya busana adalah metode FRANGIPANI : *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen) merupakan sebuah tahapan perancangan desain busana yang sistematis agar busana yang dihasilkan terwujud sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Metode ini memiliki sepuluh tahapan dalam mengolah sumber ide karya *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. (Sudharsana, 2016). Dari sepuluh tahapan Frangipani, akan diterapkan delapan tahap saja dikarenakan proses penciptaan belum sampai pada dua tahap lainnya.

PROSES PERWUJUDAN

1. Finding the Brief based on Identity

Penciptaan karya busana yang berjudul "Wangunan Beteng Urip" terinspirasi dari bangunan adat Joglo Pencu yang berasal dari daerah Kudus, Jawa Tengah. Joglo Pencu merupakan hunian adat masyarakat Kudus yang memiliki akulturasi budaya dan filosofi yang tinggi dalam pembangunannya. Ketertarikan untuk memilih Joglo Pencu sebagai ide pematik untuk mengenalkan keindahan Joglo Pencu secara

detail dan juga memberi kesadaran akan langkanya Joglo Pencu yang saat ini masih digunakan sebagai hunian karena pergeseran arus modernisasi.

2. Research and Sourcing of Art Fashion

Pada tahap ini, dilakukan riset pada ide pematik yang dikumpulkan melalui data-data seperti jurnal, skripsi, dan artikel resmi. Setelah mengumpulkan data-data, dilanjutkan dengan pembuatan mind mapping. Dari *mind mapping*, akan menghasilkan konsep list dan *keyword*. *Keyword* ialah patokan dasar untuk pembuatan karya nanti. Setelah *keyword* ditentukan, maka lanjut ke *keywords explanation* yaitu penjelasan dari *keyword* terpilih dan interpretasi dari *keyword* tersebut tersebut.

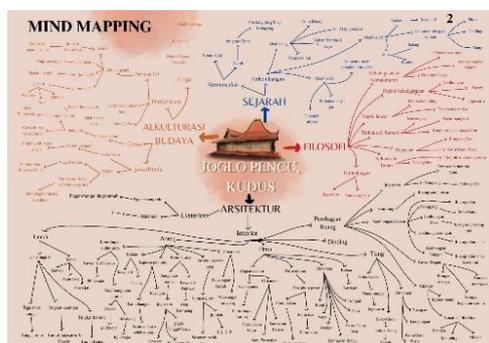
No	Keyword	Analogi
1	Tumpang Sari	Tumpang sari ialah susunan balok kayu yang membentuk piramida sebagai penyangga dari atap. Tumpang sari memiliki jumlah yang beragam dengan jumlah ganjil yaitu, 3, 5, 7, dan 9. Jumlah-jumlah tersebut pun memiliki nilai filosofisnya tersendiri. Pada busana sendiri Tumpang Sari akan dianalogikan sebagai kain yang berlayer pada lengan, baju, dan hiasan pada rok/ekor.
2	Samparan Banyu	Samparan Banyu/Gelombang Air merupakan sebuah pola ornamen yang menggelombang layaknya gelombang air. Samparan banyu sendiri terdapat pada

		ukiran dinding dan pintu Joglo Pencu. Pola ornamen ini memiliki makna gelombang kehidupan yang merujuk pada naik turunnya kehidupan penghuni rumah. Samparan banyu sendiri di analogikan dengan penerapan teknik rekacipta yang membentuk gelombang.
3	Atap Joglo Tinggi/Pencu	Atap Joglo Tinggi atau yang bisa disebut dengan atap Joglo Pencu adalah sebuah atap berbentuk piramida yang berasal dari gabungan beberapa jenis atap, yaitu atap Limasan, Panggang Pe, dan atap Joglo. Atap Joglo Tinggi ini biasanya dibentuk dari genteng atau kayu jati berkualitas tinggi. Atap Joglo Tinggi/Pencu dianalogikan dengan siluet tampak samping dari bentuk atap Joglo Tinggi, yang akan diaplikasikan pada siluet leher maupun atasan.
4	Banji	Banji atau bisa disebut ornamen Swastika adalah ornamen berbentuk swastika yang terdapat pada bagian pintu, tiang, dan dinding Joglo Pencu. Motif Banji sendiri dianalogikan dengan penerapan motif pada bagian ujung busana maupun pada atasan busana, dengan menggunakan teknik bordir, digital printing, dan batik tangan.

5	Pintu Kupu Tarung	Pintu Kupu Tarung ialah sebuah jenis pintu yang memiliki dua daun pintu yang bisa dibuka kearah luar dan dalam. Pintu ini biasanya memiliki dua knop pintu di bagian tengah-tengah. Pintu Kupu Tarung dianalogikan dengan belahan pada lengan baju, dan juga celana yang membentuk daun pintu.
---	-------------------	--

3. Analyzing Art Fashion

Tahap *Analyzing Art Fashion* merupakan tahap analisa estetik pada sebuah karya. Tahap analisa estetik yang dimaksud ialah penuangan ide atau konsep melalui pembuatan *moodboard*. *Moodboard* merupakan patokan seorang designer untuk menciptakan sebuah karyanya.



Gambar 1. *Mind Mapping*
(sumber : Melani Indartini, 2023)



Gambar 2. *Moodboard*
(sumber : Melani Indartini, 2023)

4. Narating Into Design

Tahapan ini adalah mengubah narasi ide seni fashion ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi. Hasil dari tahap ini ialah sebuah desain 2 dimensi hasil dari penerapan dan pengembangan moodboard dan keyword sebelumnya. Tahapan ini merupakan tahapan setelah pembuatan keyword explanation, dan moodboard. Selanjutnya akan dilanjutkan ke tahap design description yaitu penjelasan mengenai detail dari desain tersebut.



Gambar 3. *Design Development Ready to Wear*
(sumber : Melani Indartini, 2023)



Gambar 4. *Design Development Ready to Wear Deluxe*
(sumber : Melani Indartini, 2023)



Gambar 5. *Design Development Haute Couture*
(sumber : Melani Indartini, 2023)

5. *Giving Soul to Art Fashion Idea*

Pada tahapan ini juga dilakukan proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana 2 dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan. Realisasi sketsa busana 2 dimensi dimulaidengan tahapan membuat pola busana dasar kemudian memecah dan mengembangkan pola dasar sesuai dengan sketsa. 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 (Yuni Diantari, 2018).

6. *Interpreting of Singularity Art Fashion*

Interpretasi tentang keunikan budaya Bali terhadap seni fashion terlihat pada tahapan koleksi final (Sudharsana, 2016). *Final collection* adalah hasil akhir karya yang siap untuk dikenakan dan ditampilkan. Hasil akhir karya yang ditampilkan tertuang dalam busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *couture*.

7. *Promoting and Making a Unique Art Fashion*

Marketing merupakan bagian penting dalam promosi suatu produk. Dalam tahapan ini hal yang dilakukan adalah persiapan marketing dengan mempresentasikan karya melalui kegiatan *fashion show*. Fashion show yang dilakukan mengambil konsep *outdoor* dengan warna-warna minimalis seperti putih.

8. *Affirmation Branding*

Sebuah karya tanpa adanya pihak konsumen ataupun *audiens* bukanlah apa-apa. Maka dari itu diperlukannya *branding* untuk mencapai target pasar yang telah di tentukan. *Branding* juga akan menyempurnakan beberapa tahapan yang sebelumnya telah di lakukan. Dalam penciptaan karya "Wangunan Beteng Urip" memilih nama brand "*Eternity*". Alasan yang mendasarinya ialah "*Eternity*" merupakan terjemahan bahasa Inggris dari "Keabadian", keabadian yang dimaksud disini adalah harapan bahwa seni fesyen tidak akan lekang oleh waktu dan terus berkembang di masa depan. Brand ini menampilkan karya-karya yang nyaman untuk dipakai namun masih bersifat formal dan memiliki unsur tradisional.



Gambar 6. Logo Brand Eternity (sumber : Melani Indartini, 2023)

Tahapan ini merancang konsep bisnis Bisnis Model Canvas (BMC) yang akan mempermudah untuk proses bisnis dari sebuah karya. Bisnis Model Canvas (BMC) merupakan kerangka bisnis yang dibuat untuk merancang strategi bisnis yang akan dilaksanakan. Dalam konsep BMC terdapat beberapa komponen yang akan menunjang jalannya bisnis karya "Wangunan Beteng Urip". Beberapa komponen tersebut antara lain :

A. *Key Partner*

Key Partner adalah beberapa pihak yang membantu jalannya bisnis secara langsung. *Key Partner* yang bekerjasama ialah penjahit, fotografer dan videografer, vendor panggung, agensi model, dan juga kurir seperti JNT, JNE, dan lainnya.

b. *Key Resources*

Key Resources merupakan sumber daya baik itu manusia, mesin, maupun keuangan yang menunjang penciptaan produk akhir. Sumber daya manusia, fisik, maupun keuangan yang dimiliki Eternity meliputi desainer, model, penjahit, studio, transportasi, dan juga rekening bank.

c. *Key Activity*

Key Activity ialah tahapan yang dilakukan untuk menciptakan hasil dari sebuah bisnis. *Key Activity* yang dilakukan Eternity dimulai dari *Research & Sourcing* hingga Marketing produk.

d. *Value Proportion*

Value Proportion adalah sebuah nilai atau kelebihan yang dimiliki suatu produk yang dapat menarik minat konsumen. Eternity menonjolkan kelebihan pada warna earth tone yang saat ini tengah populer di kalangan masyarakat terutama remaja. Dengan potongan kaku dan juga penerapan unsur-unsur tradisional.

e. *Customers Relationship*

Customers Relationship berfokus pada hubungan baik dengan konsumen produk dari segi informasi produk, biaya, maupun pelayanan. Eternity menyediakan media promosi melalui sosial media yang mudah dijangkau oleh calon konsumen, dengan menerapkan cara *endorment* dan juga diskon. Untuk mempermudah komunikasi dengan konsumen Eternity juga menyediakan media komunikasi *Automated Customer Service* yang cepat dan mudah.

f. *Channel*

Channel adalah suatu cara untuk memasarkan produk kepada konsumen. Eternity menggunakan media sosial sebagai wadah utama untuk memperkenalkan produknya. Selain itu, Eternity juga mempromosikannya melalui *event fashion show*.

g. *Customers Segments*

Customers Segments merupakan pengelompokan konsumen dalam kategori tertentu seperti usia, minat, letak geografis, dan lain-lainnya. Eternity mengelompokkan konsumen pada usia, selera, lokasi pemasaran, dan juga jenis kelamin.\

h. *Cost Structure*

Cost Structure adalah struktur biaya yang proporsional untuk menjalankan suatu bisnis/usaha dengan efektif dan efisien sehingga memperoleh pendapatan yang maksimal. *Cost structure Eternity* meliputi

gaji crew/karyawan, biaya produksi, dan biaya marketing.

WUJUD KARYA

Karya "Wangunan Beteng Urip" dianalogikan menjadi tiga jenis busana yaitu *Ready To Wear*, *Ready To Wear Deluxe*, dan *Haute Couture*. Setelah melewati tahapan-tahapan diatas, dimulai dari *Research and Sourcing*, pembuatan *mind mapping*, penentuan konsep list dan *keyword*, penjabaran *keyword explanation*, hingga pada desain. Karya ini menerapkan *style/trend Logic*, *trend Logic* menonjolkan pada potongan-potongan kaku dan mengambil bentuk-bentuk busana formal seperti jas, kemeja, celana kerja, dan lainnya yang dimodifikasi kembali entah dipanjangkan, dipendekkan, atau ditambah dengan beberapa bentuk-bentuk baru agar formalitas dari busana sebelumnya tidak terlalu terlihat. Karya "Wangunan Beteng Urip" juga mengambil *style* etnik atau *cultural*, yang dimaksud *cultural* adalah mengambil unsur-unsur dari budaya Indonesia seperti ornamen-ornamen yang ada pada ide pematik Joglo Pencu.

Busana Ready To Wear diterapkan pada busana wanita. Pada busana ini, *keyword* Tumpang Sari divisualkan dengan layer pada bagian bawah busana, Samparan Banyu divisualkan dengan motif gelombang yang akan dibordir dan diberikan *beads*, *keyword* Banji divisualkan pada lengan busana yang nantinya akan menggunakan teknik *digital printing*. Pintu Kupu Tarung divisualkan dengan belahan pada atasan. Atap Joglo Tinggi divisualkan dengan

siluet kerah tegak yang meruncing kebawah. Pada busana ini menggunakan siluet I dan celana *oversize*.



Gambar 7. Desain Terpilih Busana *Ready to Wear* (sumber : Melani Indartini, 2023)

Busana Ready To Wear Deluxe diterapkan pada busana laki-laki. Pada busana ini, *keyword* Tumpang Sari divisualkan dengan bentuk lengan lonceng berlayer, *keyword* Samparan Banyu divisualkan dengan motif bergelombang pada bagian bawahan atau bagian celana, *keyword* Banji divisualkan dengan bentuk aslinya pada bagian atasan busana, *keyword* Pintu Kupu Tarung divisualkan dengan belahan pada bagian celana, *keyword* Atap Joglo Tinggi/Pencu divisualkan pada bagian atasan busana yang meruncing.



Gambar 8. Desain Terpilih Busana *Ready to Wear Deluxe* (sumber : Melani Indartini, 2023)

Busana *Haute Couture* diterapkan pada busana perempuan. *Keyword* Tumpang Sari divisualkan dengan layering pada bagian bawah busana, *keyword* Samparan Banyu divisualkan dengan gelombang yang dibentuk dengan teknik rekacipta tekstil, *keyword* Banji divisualkan dengan bentuknya sendiri dan diterapkan pada bagian ujung busana seperti ujung ekor dan lengan, *keyword* Pintu Kupu Tarung divisualkan dengan belahan yang terletak pada bagian lengan, *keyword* Atap Joglo Tinggi/Pencu divisualkan dengan siluet ekor yang mengerucut, siluet kerah tegak, dan siluet pada bagian ban pinggang.



Gambar 9. Desain Terpilih Busana *Haute Couture* (sumber : Melani Indartini, 2023)

Bahan yang akan digunakan dalam penciptaan karya "Wangunan Beteng Urip" ialah bahan dengan tekstur kaku seperti kain wool baresco, katun twill, dan oscar. Penerapan teknik pada busana juga berbeda-beda sesuai dengan tingkatan busana. Pada busana *ready to wear*, diterapkan teknik digital printing dan pemasangan payet pada bagian-bagian tertentu, pada busana *ready to wear deluxe* diterapkan teknik bordir komputer/mesin pada bagian motif Banji, pada busana *haute couture* akan

diterapkan teknik batik tangan pada motif banji dan juga teknik rekacipta tekstil yang membentuk gelombang.

Warna yang digunakan pada karya "Wangunan Beteng Urip" yaitu warna *earth tone* seperti coklat, beige, hitam, dan sedikit sentuhan warna maroon pada busana yang akan menghidupkan warna busana. Dikarenakan jika hanya memakai tiga warna diatas tanpa menggunakan maroon, maka warna dari busana akan mati/pucat.

Busana *ready to wear* terdiri dari atasan kemeja lengan pendek dengan bagian depan *crop* dan memanjang pada bagian belakang, kerah tegak/shanghai, dan bawahan celana panjang oversize yang memiliki belahan pada bagian depan. Pada bagian ban pinggang ditambahkan tali yang menjulur kebawah sebagai hiasan dengan tambahan hiasan kepala berupa topi asimetris yang memanjang pada bagian belakang. Busana *ready to wear deluxe* terdiri atasan lengan lonceng dengan tiga tingkat. Pada bagian badan memiliki belahan yang meruncing yang mana belahan tersebut menyatu dengan bagian atasan lainnya. Bawahan dari busana ini menggunakan celana *cutbray* dan juga tambahan kain pada bagian samping celana. Busana ini menggunakan ikat pinggang yang langsung menyatu dengan celana.

Busana *haute couture* memiliki siluet X. Pada bagian atasan menggunakan bentuk jas yang dimodifikasi pada bagian depan dipendekkan dan panjang pada bagian belakang. Pada lengan

menggunakan lengan lonceng dengan belahandi bagian tengah hingga ke ketiak. Atasan busana ini menggunakan kerah tegak/shanghai dan juga resleting pembuka pada bagian depan. Bawahan busana terdiri dari celana pendek hitam di dalamnya, dan juga dipadukan dengan ekor di bagian luar. Pada bagian ekor terdapat beberapa komponen tambahan seperti kain berlayer dan juga kain yang berbentuk runcing untuk menambah keindahannya.

Walaupun dengan adanya pengaplikasian motif pada busana, *look* atau penampilan busana yang diciptakan tidak membuat busana terlihat ketinggalan zaman, karena *style* yang dituangkan kedalam karya busana juga sudah disesuaikan atau mengikuti trend mode sesuai dengan *trend* yang sedang berkembang yaitu trend mode *logic*.

SIMPULAN

Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beragam, mulai dari tradisi, makanan, hingga arsitekturnya. Seiring dengan perkembangan zaman, beberapa unsur-unsur budaya tersebut telah luntur bahkan punah karena pergeseran arus modernisasi. Mengenalkan kebudayaan Indonesia secara luas adalah salah satu cara untuk tetap melestarikan budaya tersebut, seperti dengan cara menciptakan sebuah karya berlandaskan unsur-unsur budaya di dalamnya. Dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir, arsitektur rumah Joglo Pencil dari Kudus dipilih sebagai landasan dasar atau ide pematik dari karya yang akan diciptakan. Rumah adat Joglo Pencil akan diwujudkan menjadi 3 karya

busana yaitu, *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*. Metode yang digunakan ialah metode *FRANGIPANI The Secret Steps of Art Fashion*, oleh Tjokorda Istri Ratna Cora. Metode Frangipani ialah sepuluh tahapan penciptaan busana untuk mengolah ide menjadi karya busana. Dari sepuluh tahapan penulis hanya menggunakan delapan tahapan, karena dua diantaranya belum terlaksanakan. Tahapan penciptaan ini dimulai dari research and sourcing ide pematik, pembuatan mind mapping, penentuan konsep list dan keyword, pembuatan 9 desain alternatif, dan hingga pada tahap branding.

Melalui penciptaan karya "Wangunan Beteng Urip" dan penulisan artikel ini penulis berharap informasi yang disampaikan dapat digunakan dengan baik di masa depan. Selain itu, melalui karya "Wangunan Beteng Urip" ini dapat memberikan hal positif bagi generasi muda tentang keberagaman kebudayaan Indonesia salah satunya dalam bidang arsitektur, sehingga kebudayaan Indonesia dapat dijaga dengan baik agar tidak tergerus arus modernisasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). *Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta*. Disertasi. Universitas Udayana, Bali.
- Yuni Diantari Ni Kadek, (2018). "Representasi Gangsing Pada Busana Wanita Retro Playful"

(Tesis). Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni. Institut Seni Indonesia, Denpasar, Vol. 22, No.2.

Kusmayadi, Taruna K. (2020). Fashion Trend 2021/2022, "The New Beginning". Jakarta:

Indonesia Trend Forecasting. Tersedia dari <https://bit.ly/ebooktrenditf2122>

Ayu Noviantari Putu, Ayu Kadek Sri Sukmadewi Ida, Yuni Diantari Ni Kadek, (2023). "Brastatuti Sang Jubata Studi Kasus Busana Ready to Wear, Deluxe, dan Couture Karma Studio" (Artikel). Program Studi Desain Mode. Institut Seni Indonesia Denpasar. Vol. III No. 1

Jauharatul Kamila Afliha, (2022). "RUMAH ADAT JOGLO PENCU KUDUS Sejarah Dan Makna-Makna Keislaman Dalam Arsitektur Rumah Adat Kudus" (Artikel). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Edisi 1, Vol. 1.

Iswanto Dhanoe, Budi Sardjono Agung, (2013). m z"Ornamentasi Rumah Tradisional Kudus Perkembangan dan Penerapannya" (Jurnal).Jurusan Arsitektur, Falkutas Teknik,Universitas Diponegoro Semarang. Vol. 13,No.2<https://media.neliti.com/media/publications/269213-ornamentasi-rumah-tradisional-kudus-perk-f70e7173.pdf>

konsep Rumah adat Joglo Pencu ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih kepada dosen pembimbing utama dan pembimbing pendamping yang telah membimbing dalam penulisan artikel ini. Mohon maaf bila terdapat kesalahan kata atau kalimat yang terdapat dalam penulisan artikel ini. Harapan kedepannya semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi seluruh kalangan masyarakat dan menyadarkan betapa pentingnya untuk melestarikan kebudayaan Indonesia dan mengenalkannya kepada masyarakat luas.

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya artikel "Wangunan Beteng Urip" yang berdasar pada