

## **YUDHAKA ANDERPATI: TRADISI PERANG LEMBING KAYU DALAM BUSANA BERGAYA *EDGY Y2K***

**Triasmoro Larasistris<sup>1</sup>, Dr Tjok Istri Ratna C.S, Made Tiartini Mudarahayu<sup>3</sup>**

**Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia  
Denpasar, Jln Nusa Indah Denpasar 80235, Indonesia**

*E-mail* : [Larasistris@gmail.com](mailto:Larasistris@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tulisan ini mendeskripsikan busana bergaya *Y2K*, *EDGY* yang terinspirasi dari sebuah tradisi yang berasal dari Waanokaka, Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur. Pasola berasal dari kata sola atau hola yang berarti kayu lembing. Dalam konteks ritual, pasola merupakan tradisi perang adat dimana dua kelompok penunggang kuda saling berhadapan, kejar-mengejar seraya melempar lembing kayu kearah lawan. Asola berasal dari kata sola atau hola yang berarti kayu lembing. Pasola diselenggarakan sekali dalam setahun yaitu pada permulaan musim tanam, tepatnya pada bulan Februari di Kecamatan Lamboya serta bulan Maret di Kecamatan Wanokaka dan Laboya Barat/Gaura. Sama halnya dengan upacara Bijalungu Hiupaana, tanggal pasti perayaan pasola ditentukan oleh para rato berdasarkan perhitungan bulan gelap dan bulan terang serta dengan melihat tanda- tanda alam. Satu bulan sebelum pasola seluruh warga harus mematuhi sejumlah pantangan antara lain tidak boleh mengadakan pesta, membangun rumah dan lain sebagainya. Pasola diselenggarakan sekali dalam setahun yaitu pada permulaan musim tanam, tepatnya pada bulan Februari di Kecamatan Lamboya serta bulan Maret di Kecamatan Wanokaka dan Laboya Barat/Gaura. Sama halnya dengan upacara Bijalungu Hiupaana, tanggal pasti perayaan pasola ditentukan oleh para rato berdasarkan perhitungan bulan gelap dan bulan terang serta dengan melihat tanda- tanda alam. Satu bulan sebelum pasola seluruh warga harus mematuhi sejumlah pantangan antara lain tidak boleh mengadakan pesta, membangun rumah dan lain sebagainya.

Kata Kunci : Pasola, Wanukaka Sumba Barat, Tradisi Perang Lembing Kayu, Provensi Nusa Tenggara Barat.

### **ABSTRACT**

*This article describes Y2K, EDGY style clothing inspired by a tradition originating from Waanokaka, West Sumba, East Nusa Tenggara. Pasola comes from the word sola or hola which means wooden spear. In a ritual context, pasola is a traditional war tradition where two groups of horsemen face each other, chasing each other while throwing wooden javelins at the opponent. Asola comes from the word sola or hola which means javelin wood. Pasola is held once a year, namely at the beginning of the planting season, precisely in February in Lamboya District and March in Wanokaka and West Laboya/Gaura Districts. As with the Bijalungu Hiupaana ceremony, the exact date of the Pasola celebration is determined by the rato based on calculating the dark moon and the light moon and by looking at natural signs. One month before Pasola, all residents must comply with a number of regulations, including not being able to hold parties, build houses and so on. Pasola is held once a year, namely at the beginning of the planting season, precisely in February in Lamboya District and March in Wanokaka and West Laboya/Gaura Districts. As with the Bijalungu Hiupaana ceremony, the exact date of the Pasola celebration is determined by the rato based on calculating the dark moon and the light moon and by looking at natural signs. One month before Pasola, all residents must comply with a number of regulations, including not being able to hold parties, build houses and so on.*

*Keywords: Pasola, Wanukaka West Sumba, Wooden Spear War Tradition, West Nusa Tenggara Province.*

## PENDAHULUAN

Bertepatan dengan Tugas akhir Mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar, Prodi Desain Mode, Mahasiswa sekaligus mendapatkan kesempatan dalam menjalani program Studi Independen MBKM yang telah diluncurkan mendikbud Ristek Nadiem Makarim, upaya nya agar Mahasiswa menjadi mahasiswa yang tangguh dan relevan dengan kebutuhan zaman sekarang. dengan adanya program Studi Independen dalam mengerjakan Tugas akhir penulis tidak hanya mendapatkan bimbingan dengan dosen saja , namun juga di dampingi oleh pembimbing mitra yaitu CV. De Galuh. Material, bahan, desain, warna dan progress tentunya mendapatkan banyak masukan dari pembimbing dosen dan juga mitra.

Tugas akhir prodi desain mode Institut Seni Indonesia Denpasar, mengusung tema *Diversity of Indonesia* hal ini membuat penulis lebih mengenal banyak keanekaragaman Indonesia yang beragam, dari Sabang hingga Merauke. Penulis pun akhirnya menentukan keliru keliru satu ide pemantik yaitu tradisi Pasola.

Tradisi memegang peranan kunci dalam memelihara dan mewarisi budaya serta identitas suatu masyarakat. Kehadiran tradisi ini tidak hanya memperkuat sistem kebudayaan, tetapi juga mengakar dalam jiwa budaya itu sendiri. Ketika tradisi dihapuskan, risiko kehilangan kekayaan budaya sebuah bangsa pun mengintai. Pentingnya memahami bahwa tradisi tidak terbentuk secara sembarangan; tradisi telah teruji dalam keefektifan dan keefisiensinya seiring perkembangan budaya. Hal ini menggambarkan bahwa keefektifan dan keefisienan tradisi beradaptasi dengan dinamika kebudayaan, mencakup berbagai sikap dan tindakan dalam menangani berbagai tantangan. Namun, apabila keefektifan dan keefisienan tradisi menurun, masyarakat akan cenderung meninggalkannya. Tradisi akan terus relevan dan dipertahankan jika mampu menyesuaikan diri dengan keadaan dan kebutuhan masyarakat yang menjadi pewarisnya.

Tradisi Pasola berasal dari kepulauan Nusa Tenggara Timur. Tradisi Bakar Tongkang

memiliki nilai, pesan dan tujuan tersendiri. Nilai yang dianut pada tradisi ini adalah nilai budaya meskipun tidak luput dari ritual keyakinan marapu. Tujuan dari tradisi ini adalah meminta berkat panen yang melimpah, menghormati para leluhur dan mengenang peristiwa cerita rakyat antara Ubu Dulla, Rabu Kabba, dan Teda gaiparona.

Pasola, sebuah tradisi dengan latar belakang tragedi cinta, memiliki sejarah yang unik. Di kampung Weiwuang, hiduplah tiga bersaudara: Ngongu Tau Matutu, Yagi Waikareri, dan Ubu Dula. Ubu Dula menikahi Rabu Kabba, wanita cantik yang diduga telah meninggal bersama suaminya. Namun, Rabu Kabba masih mempertahankan harapan akan kembalinya suaminya, pergi ke tepi pantai setiap kesempatan. Akhirnya, harapannya terwujud, tetapi kedatangan mereka memicu kesedihan bagi Ubu Dula ketika ia mendengar kabar istri dan pria lainnya kabur. Ubu Dula memutuskan mencari mereka untuk menegakkan kehormatan keluarga, meskipun hatinya masih penuh cinta saat melihat Rabu Kabba. Meski ditolak, Ubu Dula rela melepaskan Rabu Kabba dengan syarat Teda Gaiparona menikahinya dan membayar mahar seperti yang telah diberikan Ubu Dula sebelumnya, sebuah tradisi yang diwarisi dari leluhur mereka.

Pasola, sebuah tradisi yang terkait dengan sebuah tragedi cinta segitiga, memiliki sejarah yang unik. Di kampung Weiwuang, hiduplah tiga bersaudara: Ngongu Tau Matutu, Yagi Waikareri, dan Ubu Dula. Ubu Dula menikahi Rabu Kabba, seorang wanita yang dianggap mengagumkan, namun masyarakat Weiwuang yakin mereka telah meninggal, menyebabkan kepedihan bagi Rabu Kabba. Meskipun demikian, Rabu Kabba tetap mempertahankan harapan akan kembalinya suaminya, sering pergi ke tepi pantai dengan harapan melihat perahu membawa suaminya pulang. Harapannya akhirnya terwujud, tetapi kedatangan mereka memicu kesedihan bagi Ubu Dula saat ia mendengar berita tentang istri yang kabur bersama pria lain. Dengan dukungan warga Weiwuang, Ubu Dula mencari mereka, dan meski masih mencintai Rabu Kabba saat bertemu dengannya, ia rela

melepaskannya dengan syarat Teda Gaiparona menikahinya secara resmi dan membayar mahar seperti yang pernah diberikan Ubu Dulla pada Rabu Kabba, sebuah tradisi yang diwarisi dari leluhur mereka.

## METODE PENCIPTAAN

dalam tahapan pembuatan desain membutuhkan suatu tahapan yg terstruktur agar ide yang telah ditentukan dapat diciptakan atau direalisasikan dengan baik serta mencapai kesuksesan. Tahapan yang dimaksud ialah menggunakan proses penciptaan tahapan metodologi desain Tjok Istri Ratna Cora yang disebut "FRANGIPANI".

Metodologi desain Tjok Istri Ratna Cora yang disebut "FRANGIPANI". Frangipani berdasarkan tahapannya terdiri dari 10 tahapan yaitu :

1. *Finding The Brief Idea Based On Indonesian Culture*. Tahapan yang memunculkan ide kreatif khususnya dari akumulasi pengalaman bawah sadar (unconscious) yang ter-instal di genetik, perbendaharaan pengetahuan dan wawasan dalam ruang persepsi personal (Cora, 2016: 207). Maka dari tahapan tersebut dapat diambil kesimpulan yaitu mengartikan menentukan ide pemantik atau konsep budaya yang akan di gunakan atau yang akan direalisasikan.
2. *Research And Sourching Of Arts Fashion* (riset dan sumber seni fashion) yaitu tahapan riset dan sumber-sumber berdasarkan tanaman yang hampir punah. Tahapan ini merupakan hasil dari riset ide pemantik atau konsep budaya yang telah ditentukan.
3. *Analyzing Art Fashion Element Taken From The Richness Of Indonesian Culture* (analisa estetika elemen seni fashion). Tahapan ini merupakan hasil pembuatan moodboard dan storyboard ide pemantik.
4. *Narrating Of Arts Fashion Idea By 2d or 3d Visualiazation*. Tahapan ini merupakan dari desain alternatif melalui gagasan ide pemantik dari hasil riset.
5. *Giving a Soul Taksu To Art Fashion Idea By Making Sample, Dummy, And Construction* (berikan jiwa –taksu pada ide seni fashion melalui contoh, sampel dan konstruksi pola). Tahapan ini proses

merealisasikan desain menjadi busana melalui pembuatan pola, pemilihan bahan, pemotongan kain, dan juga menyatukan potongan polapola pada kain untuk dijahit dan menjadikannya sebuah karya busana.

6. *Interpreting Of Singulary Arts Fashion Will Be Showed In The Final Collection* (interpretasi keunikan seni fashion yang tertuang pada koleksi final). Final collection adalah hasil akhir karya yang siap untuk dikenakan dan ditampilkan. Tahapan ini merupakan hasil dari proses pembuatan busana dan dapat sudah ditampilkan.
7. *Promoting And Making Unique Arts Fashion*. Tahapan ini adalah pembuatan promosi dalam produk fashion yang akan diselenggarakan dalam fashion show.
8. *Affirmation Branding*. Tahapan afirmasi merek seni fesyen merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah koleksi final terwujud maka produk fashion global dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam branding atau memperkuat merk busana dalam branding.
9. *Navigating Arts Fashion Production By Humanist Capitalism Method* (arahkan produksi seni fashion melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi produk seni fashion yang mana mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen.
10. *Introducing The Art Fashion Of Business* (memperkenalkan bisnis seni fashion). Tahapan ini menekan siklus atau pendistribusian secara kontinu pada dunia global. Indikator keberhasilan produk fashion global dan pakaian adalah tetap bertahan dalam produksi dan memiliki pelanggan tetap.

## PROSES PERWUJUDAN

1. *Finding The Brief Idea Based on Culture Identity of Indonesia*

Mencari sebuah gagasan ide pemantik dari keberagaman Indonesia yang telah disepakati, penulis menyiptakan karya busana "Kasatria Pejuang Pasola", ide pemantik ini berasal dari kepulauan Nusa Tenggara Timur, yaitu Tradisi Pasola, dimana tradisi ini

dilaksanakan untuk meminta kemakmuran hasil panen oleh para leluhur. Tradisi Pasola memiliki banyak cerita perjuangan dan kisah-kisah yang menarik.

Tujuan dalam merealisasikan ke dalam karya busana ialah tidak hanya untuk kepentingan tugas akhir penulis, namun penulis berharap agar masyarakat di belahan Indonesia dapat menikmati karya ini dan juga membangun rasa Bhineka Tunggal Ika, yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

## 2. *Research And Sourcing of Art Fashion*

Setelah menentukan sebuah ide pemantik dibutuhkan untuk meneliti lebih dalam informasi-informasi yang terkait dengan ide pemantik, dibutuhkan sumber yang valid agar informasi yang didapat sesuai dengan fakta dan kepercayaan setempat tradisi yang mereka miliki. Informasi tersebut dirangkum dalam cabang inti dan cabang-cabang lainnya kedalam tahapan *mind mapping*.

Setelah Informasi dirangkum kedalam *Mind Mapping* ini memudahkan untuk menentukan sebuah 10 *Concept list*, diantaranya :

**Tabel 1. *Concept list* (sumber : Larasistris,2023)**

<i>Concept list</i>	
Madidi Nyale	Pertumpahan darah
Belis	Nganang katupat
Kasatria	Cerita rakyat
Kuda	Lembing kayu
Pakujiil	Lagoru

10 *Concept list* tersebut penulis menentukan 5 *keywords* yang akan divisualisasikan dengan gaya Metafora. Geoffrey Broadbent (1973) mengungkapkan bahwa Metafora merupakan “pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan”. Berikut 5 *keyword explanation* beserta interpretasi menggunakan gaya ungkap Metafora:

- a. Menurut legenda setempat, pasola merupakan klimaks dari sebuah tragedi cinta segitiga. Alkisah, berabad-abad

silam di kampung Weiwuang hidup tiga bersaudara, ketiganya telah menikah dan si bungsu Ubu Dulla memperistri seorang wanita cantik bernama Rabu Kabba. suatu hri mereka bertig pergi untuk mencari ikan dan tak kunjung kembali dalam waktu yang lama. para warga pun berasumsi bahwa mereka bertiga telah meninggal, namun Rabu Kabba selalu menantikan suaminya untuk pulang. Sampai di suatu hari Rabu Kabba sedang menunggu di pinggir pantai seperti biasanya datang lah seorang pemuda bernama Teda Gaiparona, lalu mereka pun jatuh cinta dan menikah tanpa sepengetahuan Ubu Dulla. Dalam keyword ini penulis akan mengambil warna merah gelap sebagai perumpamaan dari rasa cinta Ubu Dulla terhadap Rabu Kabba. Dan penulis akan menggunakan teknik fabric manipulation tepatnya dengan teknik kerut, yang menggambarkan amarah Ubu Dulla terhadap Teda Gaiparona dan akhirnya mengiklaskan Rabu kabba.

- b. Dalam kepercayaan marapu (kepercayaan sumbaa barat), pertumpahan darah dalam perang pasola ini dipercaya mendatangkan berkah. Dari darah yang jatuh dan menetes ke tanah dari para kesatria pasola dipercaya dapat menyuburkan tanah mereka dan mendatangkan kelimpahan hasil panen. Dan penulis akan menggunakan aksesoris sebagai pemanis dari busana itu sendiri dan aksesoris ini mengimplementasikan lambang berkah dari pertumpahan darah itu sendiri
- c. Kesatria pasloa adalah mereka para pemuda desa yang menjadi peserta dalam pasola dari beberapa desa yang mengikuti kegiatan pasola, dan dari sekian banyaknya peserta tersebut di bagi menjadi dua kelompok sesuai dengan peraturan permainan pasola. Dalam keyword ini akan diwujudkan bentuk baju yang gagah dan berani, serta baju dengan looks sporty yang merepresentasikan dari jiwa para

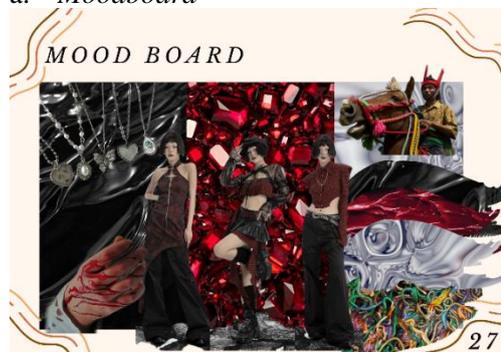
kesatria yang gagah dan sportifitas dari para kesatria. Dan dalam key word ini saya akan menggunakan warna hitam yang melambangkan kemakmuran yang dimana para kesatria ini lah yang menjadi jembatan memberikan kemakmuran dalam acara pasola ini, dan kemisteriusan yang mencerminkan dari kemisteriusan para kesatria dalam menyusun strategi melawan lawannya.

- d. Belis merupakan bahasa sumba yang berartikan maskawin dan melambangkan rizki dan kemakmuran. Dalam legenda pasola Teda Gaiparona membyarkan belis kepada Ubu Dulla agar bisa membawa Rabu Kaba, dan salah satu belis yang di bawanya adalah nyale karna nyale melambangkan kemakmuran, dan tanpa adanya kehadiran nyale pasola tidak bisa di laksanakan. Dalam keyword ini saya akan menggunakan warna silver sebagai lambang rizki dan kemakmuran, dan warna silver ini akan di terapkan pada aksesoris" yang mendukung dari baju itu sendiri.
  - e. Nganang katupat adalah salah satu kegiatan yang di lakukan sebelum melaksanagn pasola, Nganang katupaat ini adalah memakan ketupa yang telah di buat oleh para ibu-ibu setempat pada malamharinya, lalu di makan bersama-sama oleh para warga dan para kesatria yang bertujuan untuk mengisi tetangga pra kesaatria dan menjalin tali persaudaraan yang kuat. Dalam keyword ini akan diwujudkan dengan detailing tali dan aksesoris rantai yng mewakili sebuah tali persaudaraan dalam acara nganang katupat ini.
3. *Analizing Art Fashion Element Taken From The Richness of Indonesian Culture*  
Tahapan selanjutnya, yaitu mengembangkan *concept list* dan *keyword* kedalam *moodboard* dan *storyboard*. *Moodboard* merupakan sebuah media yang berisi tentang bahan-bahan dan juga warna referensi yang nantinya digunakan sebagai panduan desainer dalam membuat konten atau karya busana, sedangkan *storyboard* merupakan sketsa yang disusun secara berurutan, menggambarkan gambaran penting

dari adegan dan aksi dalam pengambilan gambar.

Berikut gambaran *moodboard* dan *storyboard* busana "Kasatria Pejuang Pasola"

a. *Moodboard*



**Gambar 1 Mood board**  
Sumber : Larasistris, 2023



**Gambar 2 Story board**  
Sumber : Larasistris, 2023

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

Tahapan ini mengembangkan ide yang telah dirancang mejadi sebuah busana visualisasi 2 atau 3 dimensi. Dalam menciptakan sebuah visualisasi desain busana, terdiri dari 3 jenis yaitu, *Ready To Wear* (pakaian yang siap digunakan dengan produksi massal), *Ready To Wear Deluxe* (Busana mewah yang hanya diproduksi dengan terbatas), dan *Couture* (Busana yang hanya dibuat khusus exclusive, menggunakan bahan tingkat berkualitas terbaik)

- a. *Design Development Ready To Wear*  
Pada busana *Ready To Wear* terlihat lebih *simple*, menggunakan kemeja *crop top* dengan kerah jas dan rok serut yang memiliki aksent hiasan pada bagian depan.



Gambar 3 Desain Tampak depan *Ready To Wear*  
Sumber : Larasistris, 2023



Gambar 4 Desain Tampak belakang *Ready To Wear*  
Sumber : Larasistris, 2023

b. *Design Development Ready To Wear Deluxe*

Pada busana *ready to wear deluxe*, terlihat *cutingan* baju sedikit lebih unik namun tetap minimalis, dan terdapat beberapa *detailing* menarik pada baju seperti bagian lengan baju yang memiliki *cutingan* pada bagian bahu dan bentuk tangan yang bertekstur, lalu di bagian badan terdapat aksesoris bahan yang terbagi serta terdapat *hood* penutup kepala.

Lalu di bagian rok terdapat rantai yang unik dan *lish* pada kantong.



Gambar 5 Desain Tampak depan *Ready To Wear Deluxe*  
Sumber : Larasistris, 2023



Gambar 6 Desain Tampak belakang *Ready To Wear Deluxe*  
Sumber : Larasistris, 2023

c. *Design Development Couture*

Terlihat pada desain *Couture* ini memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dibandingkan dengan *Ready To Wear* dan *Ready To Wear Deluxe*, keunikan pada busana ini terdapat dari beberapa *detailing* yang sangat unik serta *cutingan* baju yang unik. Bisa di lihat di sini tampak depan pada baju ini terdapat tekstur garis dari Teknik *quilting* lalu terdapat *opener buckle* besi yang dikaitkan dengan *lish* tali,

lalu di bagian belakang baju ini terdapat *cutingan* bahu yang unik dan *backless* serta terdapat pemanis dari rantai, lalu pada bagian tangan terdapat tekstur yang unik juga dengan menggunakan Teknik smock, dan pada bagian celana terdapat kantong cargo yang di beri detailing *lish* dan *buckle* besi.



Gambar 7 Desain Tampak depan *Semi Couture*  
Sumber : Larasistris, 2023



Gambar 8 Desain Tampak belakang *Semi Couture*  
Sumber : Larasistris, 2023

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

Tahapan ini dimulai dari pembuatan konstruksi pola dasar, yaitu pola kecil dan

pola besar, setelah pembuatan pola, maka, kain dapat di gunting sesuai bentuk dari desain yang telah terpilih, hal ini dapat dilanjutkan dengan menyambungkan potongan pola kain dengan menjahit menjadi satu busana yang bisa digunakan.

a. Pola Kecil

Pola dasar baju adalah pola dari bagian-bagian ukuran yang dibentuk hingga menjadi pecahan, pola kecil biasanya digambar diatas kertas berukuran A4, dan digambar dengan ukuran penggaris berskala  $\frac{1}{4}$  pola kecil berguna untuk memaksimalkan hasil pola yang akan digunakan.

b. Pola Besar

Pola besar adalah jiplakan dari pola kecil yang sudah benar dibuat, bedanya ialah pola besar dibuat diatas kertas berukuran 120 x 90 cm, setelah pola digambar diatas kertas yang berukuran lebih besar, pola tersebut dapat digunting dan ditempelkan diatas kain menggunakan jarum pentul, hal ini dapat memudahkan untuk memotong kain agar sama dengan pola yang sudah dibuat.

6. *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in The Final Collection.* Tahapan ini merupakan hasil akhir busana yang sudah jadi dan dapat ditampilkan.



Gambar 9 Hasil Akhir Busana *Ready To Wear*  
Tampak Depan  
Sumber : Larasistris, 2024



**Gambar 10 Hasil Akhir Busana Ready To Wear tampak belakang**  
**Sumber : Larasistris, 2024**



**Gambar 13 Hasil Akhir Busana Semi Couture Tampak Depan**  
**Sumber : Larasistris, 2024**



**Gambar 11 Hasil akhir Busana Ready To Wear Deluxe Tampak Depan**  
**Sumber : Larasistris, 2024**



**Gambar 14 Hasil Akhir Busana Semi Couture Tampak Belakang**  
**Sumber : Larasistris, 2024**



**Gambar 12 Hasil akhir Busana Ready To Wear Deluxe Tampak Belakang**  
**Sumber : Larasistris, 2024**

7. *Promoting and Making a Unique Art Fashion*

Tahap ini melibatkan promosi dan pembuatan seni fashion yang unik dengan *focus* pada pemasaran produk *fashion secara* global melalui *fashion show*. Proses perencanaan pagelaran busana melibatkan Langkah-langkah seperti konsep, persiapan, dan rincian acara. Perancangan acara dibuat dari *moodboard*, *site plan*, *rundown* acara, dan lain lain yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Mood board fashion show* berisi referensi dalam perancangan *stage fashion show*



**Gambar 15 Fashion Mood Board**  
Sumber : Larasistris, 2023

b. *Site plan* merupakan rencana tempat diadakannya *fashion show* :



**Gambar 16 Site Planing**  
Sumber : Larasistris, 2023

c. *Main stage runway* ini merupakan rencana panggung baik dilihat dari tampak atas, tampak samping, tampak depan *fashion show* :



**Gambar 17 Master Plan**  
Sumber : Larasistris, 2023



**Gambar 18 Sket Main Area**

Sumber : Larasistris, 2023



**Gambar 19 Sket Main Area**  
Sumber : Larasistris, 2023

d. *Rundown fashion show* ini merupakan rencana susunan acara *fashion show* yang terdiri pembuka, *show*, dan penutup :



**Gambar 20 Rundown Acara**  
Sumber : Larasistris, 2023

e. *Event management before the show* ini merupakan rencana yang dilakukan sebelum *show* dimulai :



**Gambar 21 Management - Before The Show**  
Sumber : Larasistris, 2023

f. *Event management back stage* ini merupakan rencana yang dilakukan pada saat di belakang stage :



**Gambar 21 Management – Back Stage**  
 Sumber : Larasistris, 2023



**Gambar 24 Management – Preparation**  
 Sumber : Larasistris, 2023

g. *Event management back stage activities* ini merupakan rencana aktifitas yang dilakukan pada saat di belakang stage :



**Gambar 22 Management – Back Stage Activities**  
 Sumber : Larasistris, 2023

j. *Event management postevent* ini adalah beberapa rancangan promosi di social media dan lain sebagainya untuk memeriahkan acara tersebut:



**Gambar 25 Management – Post Event**  
 Sumber : Larasistris, 2023

h. *Event management crew* ini merupakan rencana orang-orang yang akan terlibat dalam kelancaran sebuah acara ini :



**Gambar 23 Management – Crew**  
 Sumber : Larasistris, 2023

k. *Event management promotion* ini adalah penjualan sebuah acara ini, baik itu melalui tiket show maupun koleksi majalah:



**Gambar 25 Management – Promotion**  
 Sumber : Larasistris, 2023

i. *Event management preparation* ini merupakan rancangan persiapan sebelum acara ini dimulai GR dan lainnya:

8. *Affirmation Branding*  
 Dalam tahapan ini yaitu pembentukan suatu *brand* , dimana hasil karya kita dapat dikenal oleh banyak orang. *brand* sendiri sangat berfungsi sebagai ikatan nama yang akan menjadi daya tarik konsumen. *Brand* adalah sebuah nama, istilah, tanda, simbol,

rancangan atau kombinasi semua untuk yang digunakan untuk mengenali produk atau jasa dari seseorang atau sebuah kelompok penjual dari pesaingnya.



Gambar 26 Logo  
Sumber : Larasistris, 2023

*Brand Mattea* adalah brand fashion yang merupakan arti dari (Pejuang yang kuat) dalam bahasa Italia. Nama Mattea juga cocok untuk perempuan maupun laki-laki, hal ini menjadi landasan dasar busana dari Mattea bisa di gunakan semua gender .

Arti Warna putih selalu dihubungkan dengan kesucian, kebaikan, dan kebersihan.

Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan bisnisnya untuk berkembang dan untuk mendapatkan laba atau keuntungan yang diinginkan. Untuk meningkatkan penjualan harus ada promosi dan branding. Berikut merupakan penunjang kegiatan penjualan untuk konsumen:



Gambar 27 Fashion Buisnis Marketing  
Sumber : Larasistris, 2023

#### 9. Navigating art fashion production by humanist capitalism method

Tahapan ini produksi produk seni fashion yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen.

Tahap produksi adalah tahap dalam merencanakan produksi, mulai dari jumlah yang akan diproduksi, ukuran, modal, serta distribusi. Produk busana karya dengan judul koleksi “Yudhaka Anderpati” dari brand Kayla Karsa ini diproduksi sesuai dengan konsep dan menghasilkan 3 busana.

#### 10. Introducing the art fashion business tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk kepada publik.

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan *Business Model Canvas* atau bisnis kanvas yang bertujuan untuk mempermudah proses perancangan, pemasaran dan hal tentang bisnis. Bisnis kanvas ini berisi tentang dasar pemikiran bagaimana sebuah organisasi terbentuk dan dapat di jalankan dengan baik. Bisnis model kanvas ini terdiri dari 9 hal penting seperti berikut:

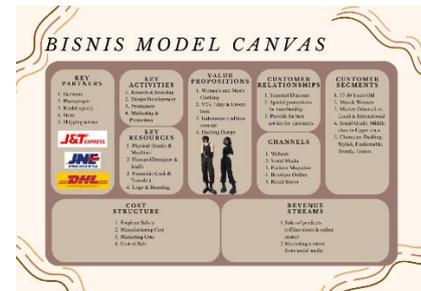
- A. Customer Segment menggambarkan segmen pasar atau golongan konsumen yang akan dituju. Brand Mattea akan menasarkan perempuan dengan rentan umur 17 hingga 30 tahun, memiliki ketertarikan terhadap fashion terutama dengan gaya EDGY Y2K dengan status social menengah ke atas dan orientasi pasar lokal & internasional.
- B. Value Propositions adalah kelebihan atau keunggulan produk yang ditawarkan sebuah perusahaan kepada *customer*. Brand Mattea akan mengutamakan kualitas product yang bagus dan mengeluarkan produk EDGY Y2K dan *unisex looks outfit* tematik dan berseries. Menyediakan produk *ready to wear, ready to wear deluxe* dan *semi couture*.
- C. Channels adalah bagaimana perusahaan dalam menjangkau

konsumen, Seperti dilakukannya promosi. Metode ini akan dilakukan dengan media sosial online seperti instagram, website, youtube, atau bekerja sama dengan influencer dan banyak lagi. Hal ini juga dapat mempermudah berkomunikasi dengan *customer*.

- D. *Customer Relationship* (hubungan dengan pelanggan), membangun interaksi sebaik mungkin dengan *review* atau *testimoni*, menanyakan bagaimana pendapat mengenai pelayanannya, kualitas dan harga produk yang dibeli atau disewa, kemudian kepuasan pelanggan pada produk yang dibeli atau disewa melalui *personal chat*, maupun interaksi pada social media, website dan email.
- E. *Revenue streams* merupakan penghasilan keuntungan perusahaan dari *value proposition*. Perusahaan akan memperoleh keuntungan dari penjualan *online* maupun *offline* (toko).
- F. *Key Activities* adalah kegiatan yang dilakukan dalam menjalankan bisnis. Kegiatan yang dilakukan mulai dari *research dan development, prototype/sample, lalu product*.
- G. *Key partner* merupakan pihak yang akan bekerjasama dalam mengoptimalkan sumber daya pada perusahaan. Pihak yang akan bekerjasama seperti *shipping service, dan supplier*.
- H. *Key Resources* adalah sumber daya yang digunakan untuk pertahanan bisnis. Hal yang harus dimiliki agar *key activities* dapat dijalankan dan *value proposition* bisa diberikan kepada *customer*, seperti menggunakan *designer, pattern maker, seamstress & tailor, marketing, partner relation, dan brand ambassador*.
- I. *Cost structure* adalah rincian biaya yang akan dikeluarkan dalam melakukan *key activities* dan hasilnya berupa *value proposition*

*seperti production, prototype, resources & development, pajak, gaji, transportasi, advertisement dan biaya lainnya.*

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, berikut ini disajikan tabel bisnis model kanvas :



Gambar 28 Bisnis Model Canvas  
Sumber : Larasistris, 2023

**WUJUD KARYA**

Hasil akhir busana Ready to Wear, ready to Wear Deluxe, dan semi couture dalam koleksi “Yudhaka Anderpati” berikut:

Perwujudan Ide Busana Dalam Gaya Ungkap Metafora Berikut penjelasan Tradisi perang lembing kayu di wanokaka yang diwujudkan ke dalam busana *Ready to Wear, ready to Wear Deluxe, dan semi couture* menggunakan gaya ungkap Metafora

- A. Cerita Rakyat
  - Dalam keyword ini saya akan mengambil warna merah gebap sebagai perumpamaan dari rasa cinta Ubu Dulla terhadap Rabu Kabba.
  - Dan saya akan menggunakan teknik fabric manipulation tepatnya dengan teknik kerut, yang menggambarkan amarah Ubu Dulla terhadap Teda Gaiparona dan akhirnya mengiklaskan Rabu kabba.
- B. Pertumpahan Darah
 

Dan saya akan menggunakan aksesoris sebagai pemanis dari busana itu sendiri dan aksesoris ini mengimplementasikan lambang berkah dari pertumpahan darah itu sendiri
- C. Ksatria
  - Dalam keyword ini akan diwujudkan bentuk baju yang

gagah dan berani, serta baju dengan looks sporty yang merepresentasikan dari jiwa para kesatria yang gagah dan sportifitas dari para kesatria.

- Dan dalam key word ini saya akan menggunakan warna hitam yang melambangkan kemakmuran yang dimana para kesatria ini lah yang menjadi jembatan memberikan kemakmuran dalam acara pasola ini, dan kemisteriusan yang mencerminkan dari kemisteriusan para kesatria dalam menyusun strategi melawan lawannya.

#### D. Belis

Dalam keyword ini saya akan menggunakan warna silver sebagai lambang rizki dan kemakmuran, dan warna silver ini akan di terapkan pada aksesoris" yang mendukung dari baju itu sendiri.

#### E. Nganang Katupat

Dalam keyword ini akan diwujudkan dengan detailing tali dan aksesoris rantai yng mewakili sebuah tali persaudaraan dalam acara nganang katupat ini.

### SIMPULAN

Konsep dari tugas akhir ini yang berjudul "Yudhaka Anderpati" ini adalah penciptaan busana yang menggabungkan keberagaman tradisi Indonesia, khususnya "Tradisi Perang Lembing Kayu Wanokaka", yang menonjolkan keunikan dengan penggunaan alat-alat tradisional dan keyakinan akan hasil pnen melimpah melalui pertumpahan darah yang terjadi di arena perang. Karya ini juga memadukan element ren *fashion*, seperti Y2K yang mencerminkan gaya minimalis pop milenium, serta gaya berpakaian EDGY dengan focus hitam dan aksen bold, menciptakan penampilan mencolok dan inovatif. Keseluruhan karya tugas akhir "Yudhaka Anderpati" ini menciptakan sintesis yang menarik antara warisan budaya dan tren modern.

### DAFTAR RUJUKAN

- Muttaqin, Arif. 2008. Buku Ajar Asuhan Keperawatan Klien Gangguan Sistem Muskuloskeletal. Jakarta: EGC.
- Nazir, M. 2003. Metode Penelitian. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Netra, I.B. 1974. Statistik Inferensial, Surabaya: Usaha Nasional
- Nurrochsyam, M. W. 2011. Tradisi Pasola Antara Kekerasan dan Kearifan Lokal. Text Book Kearifan Lokal di Tengah Modernisasi. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. Jakarta.
- Riyanto, Bambang. 2010. Dasar-Dasar Pembelanjaan Perusahaan, ed. 4, BPFE Yogyakarta.
- Boro, Paulus Lete.(1995). Pasola, permainan ketangkasan berkuda lelaki Sumba, Nusa Tenggara Timur,
- Eka Yuliyani, 2010. "Makna Tradisi "Selamatan Petik Pari" Sebagai Wujud Nilai-nilai Religius
- Masyarakat Desa Petungsewu Kecamatan Wagir Kabupaten Malang", Skripsi, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hugo Rehi Kalembu. 2010. Proses Pemekaran Kabupaten Sumba Barat: Salatiga: Pemerintah Daerah Kabupaten Sumba Barat Daya
- Chris Barker. 2014. Kamus Kajian Budaya. Yogyakarta. Kanisius
- Sudharsana, T.I.R.C. (1016). Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta. Disertasi. Universitas Udayana. Bali