

Kabebasan Diri

Analogi Alur Film Before, Now and Then dalam Penciptaan Karya Busana *Stlye Eclectic* Berkolaborasi dengan Pagi Motley Studio

Luh Leony Rida Pratiwi¹, Tjok Istri Ratna C. S², dan Ni Kadek Karuni³

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

E-mail : leonyrida8@gmail.com

Abstrak

Busana dengan judul “Kabebasan Diri” yang terinspirasi dari film Before, Now & Then karya Kamila Andini. Proyek ini dilakukan sebagai program studi independen Kampus Merdeka, yang bekerja sama dengan Pagi Motley Studio, sebuah studio seni di Bali yang mengkhususkan diri pada pewarnaan alami. Proses penciptaan dimulai dengan eksplorasi ide pematik dari elemen visual, naratif, dan emosional film tersebut yang kemudian diterjemahkan menjadi desain busana bergaya eklektik. Penelitian ini mengadopsi pendekatan sistematis melalui tahapan riset, desain, hingga produksi dengan menerapkan prinsip-prinsip seni rupa, dan desain. Karya yang dihasilkan meliputi koleksi busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi haute couture*. Dalam prosesnya, bahan alami seperti pewarna dari daun ketapang, kayu secang dan indigo digunakan untuk menghasilkan warna yang unik dan ramah lingkungan. Selain itu, proyek ini juga memberikan manfaat praktis bagi mahasiswa dalam memahami dinamika industri kreatif, dan memperkuat kemampuan kolaborasi lintas disiplin.

Kata kunci : *Kabebaran Diri, Pewarna Alami, Gaya Eclectic*

Kabebaran Diri

An Analogy of the Film Narrative Before, Now & Then in the Creation of Eclectic Style Fashion in Collaboration with Pagi Motley Studio

The fashion project titled “Kabebasan Diri” is inspired by the film Before, Now & Then by Kamila Andini. This project was conducted as part of an independent study program under Kampus Merdeka in collaboration with Pagi Motley Studio, an art studio in Bali specializing in natural dyeing techniques. The creative process began with an exploration of visual, narrative, and emotional elements from the film, which were then translated into eclectic fashion designs. A systematic approach was adopted, encompassing research, design, and production stages while applying principles of fine art and design. The final works include collections of ready-to-wear, ready-to-wear deluxe, and semi-haute couture pieces. Natural materials such as dyes from ketapang leaves, secang wood, and indigo were utilized to create unique, eco-friendly colors. Additionally, this project provided practical benefits for students, helping them understand the dynamics of the creative industry while strengthening interdisciplinary collaboration skills.

Keywords : *Kabebaran Diri, natural dyes, eclectic style*

PENDAHULUAN

Studi independen adalah metode belajar untuk peserta didik yang dimana menjalani pembelajaran secara mandiri tanpa pendampingan langsung dari pengajar atau instruktur secara terus-menerus. Konsep ini memungkinkan peserta didik untuk memiliki kontrol penuh atas proses pembelajaran mereka, termasuk memilih materi, menentukan waktu, dan cara belajar. Studi independen dalam konteks Merdeka Belajar merujuk pada pendekatan pembelajaran yang mendukung kemandirian dan fleksibilitas dalam proses belajar, sejalan dengan filosofi Merdeka Belajar. Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, Program belajar non-gelar yang dilaksanakan bersama organisasi atau industri bertujuan untuk memberikan ilmu dan relasi. relevan untuk dunia kerja melalui berbagai bentuk seperti kursus singkat, *bootcamp*, dan *MOOC*. Program ini sering dilengkapi dengan kegiatan kolaborasi, di mana peserta bekerja bersama rekan dan personel organisasi mitra dalam proyek atau studi kasus. Dalam program ini, peserta studi independen akan memperoleh berbagai skill atau kemampuan yang bermanfaat dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja. Durasi studi independen ditetapkan sekitar 18 minggu (4 bulan) dengan beban setara 20 SKS.

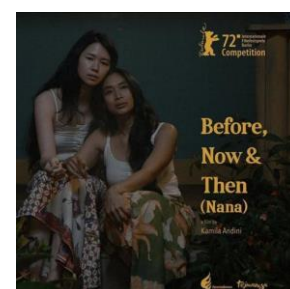
Untuk pelaksanaan kegiatan studi independen, penulis berencana melakukan kegiatan di Pagi Motley, sebuah studio seni yang memanfaatkan bahan-bahan alami untuk menghasilkan warna alami dalam industri tekstil. Pagi Motley studio berdiri sejak 15 Agustus 2015 di wilayah jalan Air Sanih Desa Sembiran Kecamatan Tejekula Kabupaten Buleleng. I Made Andika Putra, sang pimpinan dan *founder* sekaligus pencetus pencelupan kain berbahan pewarna alami ini hingga mampu menembus pasar dunia. Kesuksesan ini tak lepas dari isu masyarakat global yang cenderung menggunakan bahan pangan, sandang dan papan yang *sustainable*, kembali ke bahan alam yang tidak merusak lingkungan.

Berlatar belakang pendidikan di bidang teknis pewarnaan sang pimpinan, Andika Putra memanfaatkan bahan-bahan pewarna yang mudah didapatkan di sekeliling rumah tanpa merusak lingkungan alam. Di antaranya, 5 jenis bahan warna utama seperti warna merah dari

pohon secang (*Caesalpinia Sappan*), warna kuning dari daun mangga, coklat dari sabut kelapa (*Cocos Nucifera*), hitam dari daun Ketapang (*Terminalia Catappa*), dengan proses ekstrak pemasakan. Sedangkan warna biru paling spesial dari pohon Indigo (*Strobilanthes Cusia*) yang hidup di 2000 MDPL seperti daerah Payangan Gianyar dan Kintamani Bangli. Proses pembuatannya melalui fermentasi beberapa pekan. Dari bahan warna utama ini bisa diciptakan sampai 200 warna, misalnya warna kuning dicampur biru menjadi hijau, kuning dengan merah jadi orange dan seterusnya.

Dalam proses pembuatan karya, penulis memerlukan adanya ide pemantik yang berfungsi sebagai sumber inspirasi dan dorongan yang diperlukan untuk mewujudkan dan mengembangkan karya dengan optimal. Ide pemantik adalah gagasan atau konsep yang digunakan untuk memicu atau memulai proses berpikir, diskusi, atau kreativitas. Dalam berbagai konteks, ide pemantik berfungsi sebagai dorongan awal yang merangsang eksplorasi lebih lanjut, inovasi, atau pengembangan. Dalam seni atau proyek kreatif, ide pemantik mungkin berupa tema atau gambar yang menginspirasi karya.

Ide pemantik yang penulis pilih adalah salah satu film Indonesia, yaitu *Nana* (judul internasional: *Before, Now & Then*) adalah film drama sejarah independen Indonesia tahun 2022 yang ditulis dan disutradarai oleh Kamila Andini. Film ini menceritakan kehidupan Raden Nana Sunani di daerah Jawa Barat pada era tahun 1960-an. Diproduksi oleh Fourcolours Films bersama Titimangsa Foundation, Happy Salma memerankan sebagai pemeran utama yaitu Nana. Raden Nana Sunani, seorang perempuan Sunda yang kehilangan ayah dan anaknya akibat perang di Jawa Barat.



Gambar 1. Poster Film Before, Now & Then
Sumber: Google 2022

Karya dihasilkan mencakup berbagai jenis busana, termasuk koleksi *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, serta *semi couture*. Dalam pengembangan karya, akan dilakukan kolaborasi dengan Pagi Motley Studio. Busana yang dihasilkan akan menerapkan gaya khas penulis, yang dirancang dengan mempertimbangkan ide pemicu yang telah dipilih secara cermat oleh penulis sebagai sumber inspirasi dan dorongan kreatif dalam proses penciptaan.

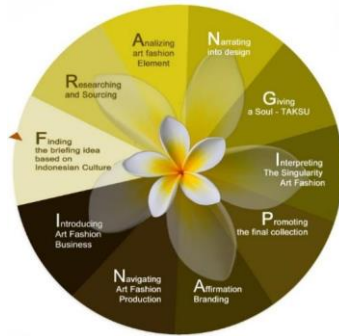
METODE PENELITIAN

Perancangan *design* busana membutuhkan pendekatan yang teratur agar hasilnya selaras dengan konsep yang sudah disesuaikan. Metode yang dapat dijabarkan yaitu proses desain fashion bernama *FRANGIPANI*, atau Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni *Fashion*, yang dikembangkan oleh Tjok Ratna Cora. Metode ini mencakup 10 tahapan terstruktur yang berperan sebagai pengembangan ide menjadi karya desain busana lalu dapat bisa direalisasikan. Setiap tahapan dalam proses ini memiliki fungsi dan tujuan tertentu, mulai dari eksplorasi ide hingga finalisasi desain. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, desainer dapat memastikan bahwa setiap elemen dalam busana berkontribusi pada keseluruhan konsep. Sehingga menciptakan karya yang indah dan juga memiliki makna yang mendalam. Berikut 10 tahapan proses desain *fashion* *FRANGIPANI*:

- a. *Finding the Brief Idea Based on Indonesian Culture* (Menemukan ide pemantik berdasarkan budaya Indonesia). Tahapan ini merupakan tahapan menemukan tema pemantik yang sesuai dengan kebudayaan Indonesia.
- b. *Researching and Sourcing of Art Fashion* (Riset dan sumber seni *fashion*). Tahapan mencari informasi ide pemantik berdasarkan sumber yang relevan dan resmi dari berbagai informasi.
- c. *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Indonesian Culture* (Analisa estetika elemen seni fesyen berdasarkan kekayaan budaya Indonesia). Tahapan yang menyatukan elemen – elemen.
- d. *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D*

Visualitation (Menarasikan ide seni fesyen ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi). Proses pembuatan desain 2d berdasarkan dengan *moodboard* dan tahapan ini, perlu melakukan riset visualisasi untuk mencari berbagai jenis bentuk, proporsi, dan tekstur.

- e. *Giving a Soul-Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction* (Memberikan jiwa-taksu pada ide seni fesyen melalui contoh, sampel, dan konstruksi pola). Tahapan membuat sampel adalah langkah berikutnya dalam proses desain, yang bertujuan untuk merealisasikan produk berdasarkan sketsa yang telah dikembangkan.
- f. *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection* (Menginterpretasikan keunikan seni fesyen yang tertuang pada koleksi final). Koleksi final merupakan hasil akhir dari proses kreatif, di mana setiap elemen dirancang untuk siap digunakan dan dipamerkan.
- g. *Promoting and Making a Unique Art Fashion* (Mempromosikan dan membuat seni fesyen yang unik). Tahap promosi adalah langkah selanjutnya setelah produk desain akhir selesai. Proses ini dimulai dengan pembuatan *fashion book* dan foto *editorial* yang bertujuan untuk mendukung kegiatan promosi.
- h. *Affirmation Branding* (Afiriasi merek). Tahap *branding* adalah proses penting yang melibatkan penentuan posisi *brand* dalam segmentasi pasar yang tepat.
- i. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (Mengarahkan produksi seni fesyen melalui metode kapitalis humanis). Tahapan ini berkaitan dengan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses produksi, bisa dilakukan dari pembuatan skala kecil sampai skala yang besar.
- j. *Introducing The Art Fashion Business* (Memperkenalkan bisnis seni fesyen). Tahapan ini difokuskan kepada sumber daya manusia (SDM) yang bisa terlibat dalam proses produksi, baik dalam skala kecil maupun besar.



Gambar 2. *FRANGIPANI, THE SECRET STEPS OF ART FASHION*

Sumber: Sudharsana, 2012

PROSES PERWUJUDAN

1. *Finding the Brief Idea Based on Indonesian Culture*

Tahapan ini menggambarkan proses penulis dalam mencari ide pemantik yang akan dijadikan konsep desain busana. Busana ini terinspirasi dari film drama sejarah Indonesia berjudul *Before, Now and Then* (Nana), yang berlatar antara tahun 1940 hingga 1960-an dan menggunakan dialog dalam bahasa Sunda. Film yang disutradarai oleh Kamila Andini. Film tersebut menggambarkan kondisi perempuan Indonesia pada era 1960-an yang terbelenggu dalam sistem patriarki. Dari masa lalu, kini, hingga masa depan, perempuan dipaksa untuk menyembunyikan jati diri mereka. Mereka harus menutupi luka batin demi mempertahankan citra lembut dan patuh, sesuai dengan peran yang dianggap 'fitrah' sebagai istri dan ibu.

2. *Researching and Sourcing of Art Fashion*

Tahapan berikutnya, penulis diharapkan memiliki perspektif baru, yaitu bahwa melalui pengamatan terhadap *dunia fashion* yang digunakan oleh masyarakat, mereka bisa mengambil hal dari berbagai objek untuk menjadi ide pemantik dalam menciptakan koleksi. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis perlu melakukan penelitian yang mendalam dan mencari data dari berbagai sumber. Tahap ini memerlukan pembuatan *mindmapping*. Berdasarkan *mind mapping* yang telah disusun sebelumnya, dipilihlah daftar konsep yang merepresentasikan ide utama, ide dari daftar konsep ini kemudian disaring menjadi *keyword* lalu digunakan sebagai pedoman dalam proses penciptaan karya *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*,

dan *Semi Haute Couture*. Setelah penentuan konsep list lalu dikerucutkan untuk menentukan kata kunci, berikut adalah penjelasan mengenai 5 *keyword* terpilih yang menjadi acuan dalam proses penciptaan busana *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*, dan *Semi Haute Couture*:

a. Indie

Indie (singkatan dari *independent*) merujuk pada sesuatu yang bersifat independen atau tidak tergantung pada kekuatan besar atau sistem yang sudah mapan, terutama dalam konteks industri seperti film, musik, dan seni. Istilah yang berakar dari kata *independent* memiliki makna kemandirian, kebebasan, dan kemerdekaan. Dari pengertian indie yang mengacu pada kebebasan kreatif, konsep ini dapat diimplementasikan dalam sebuah karya dengan menggabungkan berbagai gaya *fashion* yang ada pada masa ini, masa sebelumnya, dan masa kedepannya.

b. Kesetaraan Gender

Dalam konteks film "*Before, Now & Then* (Nana)", ketidaksetaraan *gender* menjadi tema utama digambarkan melalui peran dan posisi perempuan, terutama yang dialami oleh karakter Nana. *Unisex* merujuk pada pakaian yang dirancang untuk digunakan kedua jenis kelamin, baik laki-laki maupun perempuan, tanpa membedakan atau mengutamakan karakteristik *gender* tertentu. Salah satu contoh nyata dari busana *unisex* adalah *androgini*, sebuah gaya berpakaian yang menggabungkan elemen-elemen pakaian yang biasanya diasosiasikan dengan kedua jenis kelamin, menciptakan penampilan yang netral atau ambiguitas *gender*.

c. Keris

Dalam film "*Before, Now & Then* (Nana)", keris digunakan oleh karakter Pak Darga sebagai pelengkap busana tradisional saat upacara adat yang dilaksanakan di rumahnya. Keris, yang merupakan simbol kebudayaan Indonesia, tidak hanya berfungsi sebagai senjata, tetapi juga memiliki makna mendalam dalam konteks sosial dan budaya. Bentuk keris yang berkelok-kelok ini akan diinterpretasikan dalam desain busana dengan menciptakan *cuttingan-cutingan* yang melengkung dan berbentuk lancip, yang terinspirasi oleh bentuk warangka

keris. *Warangka* keris yang sering kali memiliki lekukan-lekukan dinamis dan bentuk yang memanjang, akan diterjemahkan menjadi garis-garis desain yang elegan dan berkesan tajam pada busana.

d. Sungai

Sungai merupakan aliran air berukuran cukup besar dan panjang yang mengalir secara berkelanjutan dari hulu atau sumber menuju hilir atau muara. Dalam film “Before, Now & Then (Nana)”, latar sungai muncul beberapa kali dalam berbagai adegan, berfungsi sebagai simbol yang kuat dalam menggambarkan perjalanan hidup tokoh-tokoh utama, terutama Nana. Kata kunci sungai akan diinterpretasikan ke dalam desain dengan menggunakan motif *tie dye* yang mencerminkan gelombang air yang mengalir, menggambarkan aliran sungai yang dinamis dan tak terputus.

e. Tusuk Konde

Tusuk konde merupakan alat berbentuk panjang dan runcing, dengan ukuran berkisar antara lima hingga sembilan inci, yang berfungsi untuk menyemat dan mengikat rambut dalam bentuk sanggul atau tatanan serupa. Dalam konteks film “Before, Now & Then (Nana)”, tusuk konde menjadi simbol penting yang menggambarkan status sosial dan norma budaya, terutama bagi perempuan yang sudah menikah. Tusuk Konde yang digunakan oleh Nana memiliki bentuk yang menyerupai bunga, bentuk bunga pada tusuk konde ini akan dijadikan inspirasi untuk motif desain busana, di mana motif bunga tersebut akan diadaptasi dan diterjemahkan ke dalam elemen-elemen visual yang elegan. Motif bunga ini dapat diterapkan pada tekstil dengan teknik bordir, *print*, atau bahkan sebagai detail potongan pada busana, menciptakan nuansa yang lembut namun penuh makna.

3. *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Indonesian Culture*

Tahapan ketiga dalam proses penciptaan koleksi karya busana, berfokus pada analisis estetika elemen seni *fashion* yang diambil dari kebudayaan Indonesia. Pada tahapan ini, mahasiswa akan mendalami elemen-elemen budaya Indonesia yang relevan untuk

dipadukan dalam desain busana, seperti motif, tekstur, warna, dan simbol-simbol budaya yang menggambarkan keindahan dan kearifan lokal. Proses analisis dimulai dengan menuangkan dan mengembangkan ide-ide visual, yang kemudian dituangkan dalam bentuk *mood board* dan *story board*.



Gambar 3. *Moodboard*
Sumber: Leony, 2024



Gambar 4. *Storyboard*
Sumber: Leony, 2024

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

Pada tahap ini, desain 2D dikembangkan berdasarkan *moodboard* yang telah disusun sebelumnya. Proses ini melibatkan penelitian visual yang mendalam untuk mengeksplorasi berbagai elemen desain, seperti bentuk, proporsi, dan tekstur. Dari film “Before, Now and Then (Nana)” akan dituangkan kedalam busana dengan menambahkan ide dari detail busana, ragam hias, *cutting*-an dan konstruksi busana dan dipadukan dengan *style* dan *look* dari ide yang dibuat kedalam desain 2d atau 3d.

Design Development merupakan proses pengembangan desain yang diambil dari suatu konsep dan tema menjadi desain sketsa berupa 3 desain *ready to wear*, 3 desain *ready to wear deluxe* dan 3 desain *semi haute couture*. Dari masing – masing desain akan dipilih salah satu untuk diwujudkan menjadi

karya nyata. Berikut dari *desain* terpilih *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi haute couture*, sesuai dengan kata kunci dari film “Before, Now and Then (Nana)”.



Gambar 5. *Design Ready To Wear*
Sumber: Leony, 2024



Gambar 6. *Design Ready To Wear Deluxe*
Sumber: Leony, 2024



Gambar 7. *Design Semi Haute Couture*
Sumber: Leony, 2024

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

Pembuatan *prototipe* atau sampel merupakan tahapan penting dalam proses desain busana, di mana desain yang telah dikembangkan melalui sketsa akan diwujudkan menjadi bentuk produk nyata. Secara keseluruhan, tahap pembuatan *prototipe* atau sampel melibatkan serangkaian proses yang terdiri dari pembuatan gambar kerja yang jelas, pembuatan pola busana yang presisi, serta pemilihan bahan yang tepat untuk mewujudkan desain yang diinginkan. Semua langkah ini mencakup pembuatan sampel, *prototipe*, *dummy*, dan konstruksi akhir dari busana tersebut, yang kesemuanya bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang ada dapat dihasilkan dengan kualitas dan kesesuaian yang maksimal sebelum produk busana tersebut diproduksi.

6. *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection*

Pada tahapan keenam dalam metode penciptaan *Frangipani*, menafsirkan bagaimana unik nya seni *fashion* yang akan diperlihatkan dalam *final collection*. Fokus ini diberikan kedalam penerjemahan elemen-elemen unik dan khas dalam seni *fashion* ke dalam desain koleksi akhir. Koleksi *final* ini akan terdiri dari tiga jenis busana, yakni busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi haute couture*. Setelah melakukan berbagai tahapan pembuatan produksi, berikut tampilan akhir dari koleksi bertajuk “Kabebasan Diri” yang terinspirasi oleh film “Before, Now and Then (Nana)”.



Gambar 8. *Final Collection Ready To Wear*
Sumber: Leony, 2024



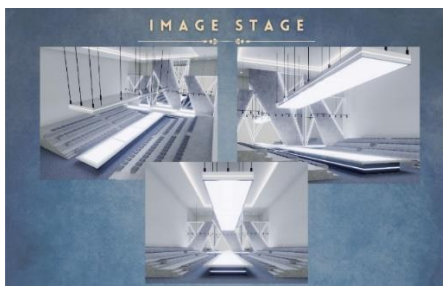
Gambar 9. *Final Collection Ready To Wear Deluxe*
Sumber: Leony, 2024



Gambar 10. *Final Collection Semi Haute Couture*
Sumber: Leony, 2024

7. *Promoting and Making a Unique Art Fashion*

Tahap promosi merupakan bagian penting dalam proses setelah desain produk final tercipta, yang bertujuan untuk memperkenalkan dan memperkenalkan karya tersebut kepada publik. Selanjutnya, promosi dilakukan dengan menyelenggarakan berbagai acara seperti pagelaran busana (*fashion show*) dan pameran, yang menjadi sarana untuk memperkenalkan karya desain secara langsung kepada publik.



Gambar 11. *Image Stage*
Sumber: Leony, 2024

8. *Affirmation Branding*

Tahap *branding* adalah proses penting dalam menentukan posisi atau *positioning* merek dalam pasar yang tepat, agar sesuai dengan segmentasi *audiens* yang ditargetkan. Proses ini tidak hanya berfokus pada filosofi merek itu sendiri, tetapi juga memperhatikan bagaimana produk tersebut dipersepsikan oleh pasar. *Branding* berfungsi sebagai upaya untuk membangun citra merek di mata konsumen, yang mempengaruhi bagaimana merek diterima dan dikenali.



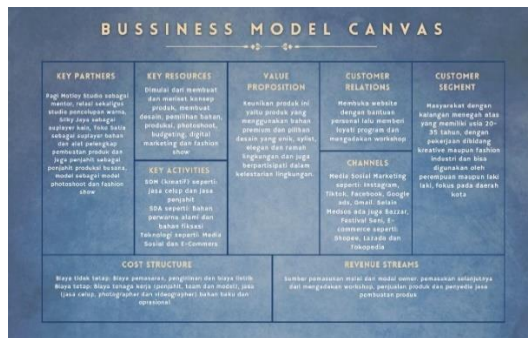
Gambar 12. *Fashion Bussiness*
Sumber: Leony, 2024

9. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method*

Proses produksi dalam industri fesyen melibatkan berbagai tenaga kerja yang berperan sebagai produsen dalam menciptakan karya seni fesyen. Proses ini didasarkan pada metode kapitalis humanis, yang menjadi landasan penting dalam melakukan produksi, baik untuk skala retail maupun dalam jumlah besar (Sudharsana, 2016, hlm. 210).

10. *Introducing The Art Fashion Business*

Tahapan pembuatan bisnis merupakan langkah terakhir dalam proses penciptaan desain, di mana koleksi busana yang telah dirancang tidak hanya dipertimbangkan dari aspek estetika, tetapi juga dari perspektif ekonomi. Metode yang dapat digunakan dalam perancangan konsep perbisnisan adalah *Business Model Canvas*, yang dikenal sebagai model bisnis yang menggambarkan bagaimana sebuah organisasi menciptakan, memberikan, dan menangkap nilai.



Gambar 13. *Bussiness Model Canvas*
Sumber: Leony, 2024

WUJUD KARYA

Koleksi karya busana "Kabebasan Diri" berkolaborasi bersama Pagi Motley Studio tercermin melalui penggabungan elemen seni dan prinsip desain yang mengedepankan kebebasan ekspresi, inovasi, dan keanggunan kontemporer. Kolaborasi ini tidak hanya menonjolkan kreativitas dalam bentuk dan material, tetapi juga menggali kedalaman makna dalam setiap elemen yang dihadirkan, menciptakan harmoni antara busana dan seni visual.

Elemen desain:

a. Garis

Elemen garis pada karya busana "Kabebasan Diri" berupa garis lurus, garis bergelombang dan garis melengkung yang diciptakan pada jahitan busana dan *cutting-an* dari busana tersebut.

b. Warna

Elemen warna yang digunakan pada busana "Kabebasan Diri" yaitu putih natural, merah, biru.

c. Bidang

Elemen bidang pada karya busana "Kabebasan Diri" dapat dilihat secara keseluruhan. Pada busana ini memiliki bidang persegi panjang.

d. Tekstur

Elemen tekstur pada karya busana *ready to wear* berupa tekstur dihasilkan dari bahan kain, tusuk hias, *pin tuck*, *pleating* atau *folding* dan teknik tambah.

e. Ruang

Elemen ruang pada karya busana "Kabebasan Diri" memiliki 4 ruang dimensi, sehingga dapat langsung dipakai.

Selain elemen desain terdapat pula prinsip desain, sebagai berikut:

a. Keseimbangan

Pada busana "Kabebasan Diri" memiliki keseimbangan yang simetris dari busana atasan hingga bawahan, kedua sisi kanan dan kiri yang seimbang.

b. Kesatuan

Prinsip kesatuan yang ada di busana "Kabebasan Diri" terdapat pada warna dan motif *shibori* yang bisa menciptakan kesatuan yang utuh.

c. Irama

Prinsip irama pada koleksi "Kabebasan Diri" terdapat pada motif gelombang dan motif *shibori*.

d. Pusat Perhatian

Prinsip pusat perhatian pada ke 3 koleksi busana "Kabebasan Diri", memiliki pusat perhatiannya masing masing, ada yang terdapat pada bagian bawahan maupun atasan.

e. Proporsi

Prinsip proporsi pada busana "Kabebasan Diri" adalah proporsi 1:1 pada bagian atasan dan bawahan sepadan.

SIMPULAN

Film *Before, Now and Then* (Nana) berfungsi sebagai sumber inspirasi utama dalam penciptaan koleksi busana bertajuk "Kabebasan Diri" yang mengangkat tema *Diversity of Indonesia*. Proses penciptaan koleksi busana "Kabebasan Diri" mengadopsi metode *FRANGIPANI*, yang melibatkan sepuluh tahapan. Selain itu, prinsip-prinsip desain juga digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan koleksi busana ini. Koleksi "Kabebasan Diri" diproduksi sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan, terdiri dari tiga busana, dan berkolaborasi dengan Pagi Motley Studio. Hasil kolaborasi ini menghasilkan penerapan teknik *Natural Dyeing* pada desain busana, yang turut menyempurnakan karya busana tersebut. Ketiga busana ini akan dipromosikan melalui brand *Aruma Ing Bhumi* dan dikenalkan kepada publik melalui acara *Fashion Show* sebagai upaya untuk memperkenalkan koleksi ini ke kalangan yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH / PENGHARGAAN

Dengan rasa hormat dan apresiasi yang mendalam, penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan kedalam proses pembuatan dan penyusunan artikel ini. Saya sangat menghargai kontribusi para penulis, peneliti, serta berbagai sumber referensi yang telah berbagi wawasan berharga, sehingga artikel ini dapat tersusun dengan baik.

Saya juga menghargai dukungan serta masukan dari rekan-rekan yang telah membantu dalam proses penyuntingan dan penyempurnaan isi artikel yang penulis buat ini. Semoga artikel ini bisa bermanfaat untuk pembaca serta menjadi sumber inspirasi dan ilmu yang berharga. Terima kasih atas perhatian dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, B. F., Indonesia, U. M., Bulqis, S. I., Indonesia, U. M., & Indonesia, U. M. (2018). *Ketidakadilan kesetaraan gender yang membudaya*. December.
- Artaya. 2021. Pagi Motley Tumbuh saat Pandemi, Produksi Kain Warna Alami dan sehat.
<https://www.atnews.id/portal/news/10430>. 8 Oktober 2021.
- Budiati, A. C. (2010). *Aktualisasi Diri Perempuan Dalam Sistem Budaya Jawa (Persepsi Perempuan terhadap Nilai-nilai Budaya Jawa dalam Masyarakat)*.
- Buletin Tekstil. 2022. *Indonesian fashion trend 2023-2024: Co-exist*. Buletin Tekstil.
<https://buletintekstil.com/2022/11/15/indonesian-fashion-trend-2023-2024-co-exist/04/02/29/6418/>. 5 November 2022.
- Ciputra University. (n.d.). *Cara memulai fashion business step by step*. Ciputra University.
<https://www.ciputra.ac.id/fdb/cara-memulai-fashion-business-stepbystep/#:~:text=Fashion%20business%20merupakan%20ide%20bisnis,yang>

%20diciptakan%20untuk%20memperindah%20pemakainya.

- Fitriani, Sari, D. A. P. L., & Sudharsana, T. I. R. C. (2023). *Benjing Mesti Winggit: Penerapan Dalam Penciptaan Busana Dengan Konsep Metafora Cerita Rakyat Reog Ponorogo*. BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design, 3(2), Article 2.
- Fitri, F. N., & Wahyuningsih, N. (2019). *Makna Filosofi dan Fungsi Tata Rias Pernikahan Jawa di Daerah Surakarta*. Haluan Sastra Budaya, 118–134.
- Riyanto, A. A., 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Sakala. (2023). *Jurnal Seni Rupa Murni*. Sakala *Jurnal Seni Rupa Murni*, 4(2), 89–100.
- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). *Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta*. Disertasi. Universitas Udayana. Bali.