
ASTANA BARYA ROYO : ANALOGI ISTANA MAIMUN DALAM PENCIPITAAN BUSANA BERGAYA DRAMATIK

Febyla Zulkoida Dwi Pramana¹, I Gusti Bagus Priatmaka², dan Ni Kadek Yuni Diantari³

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

E-mail : febbypramana9@gmail.com

Abstrak

Istana Maimun, sebagai salah satu bangunan bersejarah dari Kesultanan Deli di Medan, Sumatera Utara, memiliki arsitektur unik yang mencerminkan perpaduan budaya Islam, Melayu, India, dan Eropa. Dibangun oleh arsitek Belanda, TH Van Erp, pada 1888–1891, istana ini kaya akan ornamen khas Melayu. Inspirasi dari Istana Maimun digunakan dalam penciptaan koleksi busana yang berkolaborasi dengan Body & Mind Boutique. Proses desain menggunakan teori “Frangipani” yang terdiri dari sepuluh tahapan dalam menciptakan koleksi busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture*.

Kata kunci : Istana Maimun, Mode, Kolaborasi, Frangipani.

ASTANA BARYA ROYO : ANALOGY OF MAIMUN CASTLE IN THE CREATION OF DRAMATIC STYLE CLOTHING

Maimun Palace, as one of the historical buildings from the Sultanate of Deli in Medan, North Sumatra, boasts a unique architecture that reflects a blend of Islamic, Malay, Indian, and European cultures. Designed by Dutch architect, TH Van Erp, between 1888 and 1891, the palace is rich in distinctive Malay ornaments. The inspiration drawn from Istana Maimun was utilized in the creation of a fashion collection in collaboration with Body & Mind Boutique. The design process follows the “Frangipani” theory, which consists of ten stages in creating a collection of ready-to-wear, ready-to-wear deluxe, and semi-couture fashion.

Keywords : Maimun Palace, Fashion, Collaboration, Frangipani.

Proses Review (1 – 15 Agustus 2025) Dinyatakan Lolos : (20 Agustus 2025)

PENDAHULUAN

Istana Maimun Kota Medan, Sumatera Utara, yaitu Salah satu unsur budaya yang mencolok dari masyarakat Melayu Deli adalah adanya artefak atau bangunan yang dihiasi dengan ornamen khas Melayu. Istana Maimun adalah sebuah bangunan bersejarah yang didirikan pada masa pemerintahan Dinasti Sultan Deli Melayu ke-9, yakni Sultan Ma'moen Al Rasyid Perkasa Alamsyah. Istana Maimun tidak hanya menjadi simbol penting kota Medan, tetapi juga merupakan tujuan wisata budaya yang dikunjungi oleh masyarakat Sumatera Utara dan pengunjung dari seluruh penjuru negeri. Istana Maimun dibangun pada 26 Agustus 1888 dan selesai pada 18 Mei 1891 dengan biaya 1.000.000 gulden dengan luas 2.772 m² dan memiliki 30 ruangan (Sianturi, 2016).

Istana ini memiliki dua lantai dan dibagi menjadi tiga bagian utama: bangunan utama yang dikenal sebagai Balairung, serta sayap kiri dan sayap kanan. Sekitar 100 meter di depan istana terdapat Masjid Raya Al Mashun. Bangunan utama serta sayap kiri dan kanan memiliki atap limasan, sementara tiga kubah (dome) menghiasi bagian depan istana. Pada takhta Sultan terdapat sebuah lampu kristal yang memancarkan cahaya, dengan desain yang terinspirasi dari budaya Eropa. Keunikan bentuk dan struktur arsitektur Istana Maimun menginspirasi penulis untuk membuat koleksi *fashion* berjudul *Astana Barya Royo*, yang dalam bahasa Sanskerta berarti Istana Putri Hijau, atau yang dikenal sebagai Istana Maimun. Dikaitkan dengan legenda putri hijau yang dimana tubuhnya memancarkan cahaya hijau, menceritakan tentang kisah percintaan antara pangeran dari Kerajaan Aceh dan putri Kerajaan Deli. Kisah tersebut berakhir peperangan antara kedua kerajaan, dikarenakan putri Kerajaan Deli menolak cinta pangeran Kerajaan Aceh.

METODE PENCPTAAN

Dalam merancang desain busana memerlukan tahapan sistematis agar busana yang dihasilkan dapat terwujud sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Metode penciptaan karya busana mengacu pada 10 langkah tahapan proses penciptaan desain mode "FRANGIPANI" ..

Pembuatan koleksi ini mengikuti metode Frangipani, yang terdiri dari 10 tahapan sistematis dalam mendesain mode, seperti yang

dikembangkan oleh Ratna Cora. Metode ini memastikan busana yang dihasilkan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Langkah-langkah Frangipani mencakup: (1) Menemukan ide dasar berdasarkan budaya Indonesia, (2) Melakukan riset dan mencari sumber seni fashion, (3) Menganalisis elemen-elemen seni fashion berdasarkan kekayaan budaya Bali, (4) Menerjemahkan ide seni fashion dalam bentuk visualisasi 2D atau 3D, (5) Memberikan jiwa atau taksu pada ide seni fashion melalui pembuatan sampel, dummy, dan konstruksi pola, (6) Menginterpretasikan keunikan seni fashion yang akan ditampilkan dalam koleksi akhir, (7) Mempromosikan dan menciptakan seni fashion yang unik, (8) Melakukan afirmasi merek, (9) Mengarahkan produksi seni fashion menggunakan metode kapitalis humanis, (10) Memperkenalkan bisnis seni fashion.

PROSES PERWUJUDAN

1. *Finding the Idea*

Pada tahapan ini menentukan ide pemantik dengan konsep arsitektur sebagai inspirasi karya. Ide karya busana dengan trend simulasi bergaya dramatik lahir dari sumber referensi arsitektur Istana Maimun, gaya arsitekturnya yang campuran antara Melayu, Islam, Spanyol, India dan Italia, membuat penulis tertarik dengan bangunan ini. Dalam perancangan karya busananya, penulis dapat menggunakan warna khas melayu yang terdapat pada eksterior bangunan, beberapa corak ornamen, serta benda interiorinya.

2. *Research and Sourcing of Art Fashion*

Riset dilakukan dalam dua tahap: riset primer (melalui survei dan observasi) dan riset sekunder (menggunakan data dari jurnal, publikasi industri, dan sumber sejarah). Data dikumpulkan dalam bentuk mind map untuk merumuskan konsep utama. Riset pasar primer melibatkan pengumpulan data langsung dari sumber yang baru, seperti survei, wawancara, atau pengamatan langsung, sedangkan riset pasar sekunder memanfaatkan data yang telah tersedia, seperti informasi dari lembaga pemerintah, publikasi industri, atau basis data komersial (Hajari, 2024). Sumber ide utama dalam hal ini berasal dari desain eksterior dan interior Istana Maimun, termasuk sejarah dan nilai filosofisnya. Selanjutnya, riset sekunder berfokus pada pengumpulan data pendukung yang melengkapi riset primer. Riset sekunder ini lebih mengarah pada visual, mengumpulkan

elemen-elemen seperti siluet, gaya, tren, tampilan, tekstil, tekstur, corak, dan warna. Semua temuan ini kemudian digambarkan dalam bentuk mind map. Pada tahap kedua, dibutuhkan perspektif baru bahwa melalui fashion global dan pakaian masyarakat, seorang desainer dapat menonjolkan identitas.

Setelah menganalisis ide yang terinspirasi dari arsitektur Istana Maimun, langkah selanjutnya adalah menentukan daftar konsep dan kata kunci. Dari 10 konsep yang ada, akan dipilih lima kata kunci utama, yaitu: (1) marmer, (2) lebah gantung, (3) hijau, (4) lengkungan, (5) bulan sabit. Setelah memilih kata kunci, ide yang terinspirasi dari Istana Maimun akan diwujudkan dengan menggunakan gaya ungkap analogi. Proses penalaran ini dilakukan dengan mengamati objek tertentu dan membandingkannya dengan objek lain yang memiliki kesamaan, sehingga menghasilkan kesimpulan yang lebih umum, yang disebut sebagai analogi. Analogi diartikan sebagai proses berpikir untuk menarik kesimpulan dengan membandingkan sesuatu dengan hal lain yang memiliki kesamaan. Analogi mengacu pada hal-hal yang serupa, meskipun terdapat perbedaan dalam kesamaan tersebut (Poedjawijatna, 2004: 40).

3. Analizing Art Fashion Element

Tahapan ini merupakan pengembangan dari *concept list* dan *keyword* serta dituangkan melalui pembuatan *mood board* dan *story board*. *Mood board* adalah kumpulan dari warna, grafik, gambar dan objek lainnya yang dibuat untuk presentasi kepada klien atau orang lain. Setelah membuat *mood board* dilanjutkan hingga pengeditan, sehingga lebih mudah hasilnya sesuai yang diinginkan.



Gambar 1. *Mood Board*.
Sumber: Feby, 2024

4. Narating of Art Fahion Idea

Desain dikembangkan dengan eksplorasi proporsi, tekstur, dan bentuk menggunakan teknik sketsa dan pemodelan 3D. Arsitektur

Istana Maimun diinterpretasikan ke dalam busana melalui adaptasi ide tentang potongan, konstruksi, detail, dan motif hias, berdasarkan elemen-elemen dasar desain seperti garis, tekstur, volume, bidang, warna, dan lainnya. Hasil akhir dari proses ini adalah sketsa desain busana ready to wear untuk wanita, ready to wear deluxe untuk pria, serta semi couture untuk wanita, lengkap dengan gambar teknik dan pemilihan bahan yang akan diterapkan dalam bentuk nyata.



Gambar 2. Desain Busana *Ready to Wear* Terpilih.
Sumber: Feby, 2024



Gambar 3. Desain Busana *Ready to Wear Deluxe* Terpilih.
Sumber: Feby, 2024



Gambar 4. Desain Busana *Semi Couture* Terpilih.
Sumber: Feby, 2024

5. Giving a Soul - Taksu

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sampel desain yang sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Fokus utama dari tahap ini adalah

pada konstruksi dan pemotongan untuk mencapai bentuk dan proporsi yang tepat. Sampel dibuat menggunakan teknik draping dan moulage untuk mencapai bentuk yang sesuai dengan konsep desain.

6. Interpreting of Singularity

Koleksi terdiri dari tiga kategori:

1. *Ready to wear*: Busana sehari-hari dengan desain elegan dan warna khas Melayu.
2. *Ready to wear deluxe*: Busana yang lebih eksklusif dengan elemen tambahan seperti sulaman dan teknik jahit khusus.
3. *Semi couture*: Koleksi yang lebih kompleks dengan detail payet, struktur khas, dan material premium.



Gambar 5. Busana *Ready to Wear*.

Sumber: Feby, 2024



Gambar 6. Busana *Ready to Wear Deluxe*.

Sumber: Feby, 2024



Gambar 7. Busana *Semi Couture*.

Sumber: Feby, 2024

7. Promoting and Branding

Pada tahap ini, dilakukan persiapan alat pemasaran untuk produksi produk *fashion* global dan pakaian dengan cara memamerkan karya melalui pagelaran busana (*fashion show*) (Diantari et al., 2018). Promosi dilakukan melalui berbagai media seperti *fashion show*, pameran, lookbook, serta platform media sosial seperti *Instagram*, *TikTok*, dan *YouTube*.

8. Affirmation Branding

Tahapan *branding* adalah serangkaian langkah yang dilakukan untuk membangun merek, menyampaikan nilai produk, serta menumbuhkan loyalitas konsumen. Tahapan ini dibagi menjadi empat yaitu (1) logo, (2) *business card*, (3) *shopping bag*, (4) *price tag*.



Gambar 8. Logo.

Sumber: Feby, 2024



085857941186
ozorafashion@gmail.com
www.ozora.com
@ozora

Gambar 9. *Business Card*.
Sumber: Feby, 2024



Gambar 10. *Shopping Bag.*
Sumber: Feby, 2024



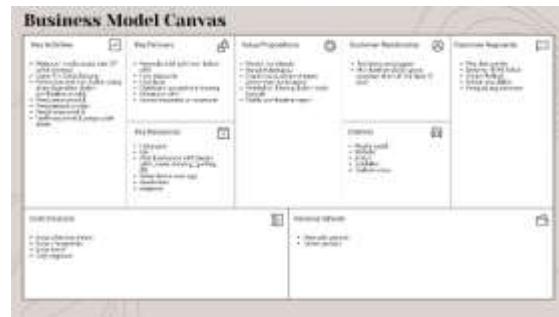
Gambar 11. *Price Tag.*
Sumber: Feby, 2024

9. Navigating Art fashion Production

Tahap selanjutnya dalam produksi, desainer bekerja sama dengan penjahit profesional untuk memastikan kualitas tinggi dan keterlibatan sumber daya manusia yang berkeadilan. Oleh karena itu, kemampuan desainer sebagai penerjemah ide dan konsep desain menjadi sangat krusial dalam tahap ini.

10. Introducing Business

Tahap terakhir proses penciptaan desain yaitu bisnis. Model bisnis dirancang untuk membentuk bisnis mode yang kokoh dan kompetitif, yang dapat meraih kesuksesan jangka panjang dengan menerapkan metode *Business Model Canvas* (BMC).



Gambar 12. *Business Model Canvas.*
Sumber: Feby, 2024

WUJUD KARYA

Karya busana berjudul *Astana Barya Royo*, yang merupakan hasil kolaborasi dengan Body & Mind Boutique, terinspirasi oleh arsitektur Istana Maimun di Indonesia. *Astana Barya Royo* memiliki karakter yang kuat dan unik, namun tetap mempertahankan kesan elegan, yang diwujudkan dalam tiga jenis busana, yaitu *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture*.

1. Ready to Wear

Busana *ready to wear* yang digunakan wanita dalam koleksi ini terdiri dari 2 *piece* busana dengan size M, atasan crop top tanpa lengan menggunakan kain linen berwarna *sage green* yang diberi kain viselin agar kokoh, bagian kerah sanghai berisi sulam tangan berwarna hijau lumut dengan bentuk ornamen lebah gantung, serta bagian depan menggunakan kancing klepet. Kemudian bagian bawahan atau rok dengan kain satin bridal berwarna *emerald green* berisi 4 pcs resleting jaket besi bakar. Atasan dan bawahan dikombinasikan dengan kain katun yang bertumpuk dijahit menggunakan mesin zig-zag.

2. Ready to Wear Deluxe

Busana *ready to wear deluxe* digunakan pria di koleksi ini terdiri dari atasan 2 *piece* atasan dan 1 *piece* bawahan dengan size L. Atasan pertama dengan kain utama linen berwarna *sage green* yang panjangnya hingga diatas lutut, busana ini tanpa lengan menggunakan garis leher *crewneck* dengan teknik depun, bagian belakang menggunakan resleting biasa berwarna *sage green*, serta bagian

bawahnya yang dikombinasikan dengan kain katun yang bertumpuk dijahit menggunakan mesin zig-zag. Atasan kedua yaitu *outer* dengan kain utama bludru berwarna *olive green* dikombinasikan dengan kain linen berwarna *sage green* pada bagian pundak yang berbentuk seperti kubah dan tanpa lengan, menggunakan kerah sanghai, serta bagian depan berisi sulam tangan dengan bentuk ornamen lebah gantung. Kemudian bagian bawahan yaitu celananya menggunakan kain satin bridal berwarna *emerald green*, potongan celana *loose pants* pada bagian pinggang berisi karet elastis, serta menggunakan teknik *smoke* pada seluruh bagian celana.

3. *Semi Couture*

Busana *semi couture* yang digunakan wanita dalam koleksi ini terdiri dari 2 *piece* atasan dan 3 *piece* bawahan dengan *size M*. Atasan pertama yaitu *bustier* dengan kain satin bridal berwarna *emerald green* dengan detail penuh payet, serta bagian belakangnya menggunakan resleting dan benang karet. Atasan kedua seperti *crop outer* dengan potongan diatas dada menggunakan kain linen, bagian depan berisi sulam tangan dengan bentuk ornamen lebah gantung, serta bagian belakang menggunakan kancing klepet, serta lengannya yang unik menggunakan kain bludru berisi tulang balen yang berbentuk bulat seperti selang. Kemudian bawahan pertama *petticoat* tanpa kawat, yang bertujuan memberi volume pada rok. Bawahan kedua yaitu rok panjang siluet A yang menggunakan kain satin bridal berwarna *emerald green* dengan teknik *smoke* pada seluruh bagian rok, teknik payet pada beberapa bagian, serta pada pinggangnya berisi karet elastis. Bawahan ketiga yaitu *belt* yang ditambah kain-kain katun yang ditumpuk dan dijahit menggunakan mesin zig-zag, pada bagian belakangnya menggunakan kancing klepet.

SIMPULAN

Daya tarik arsitektur Istana Maimun dapat dilihat dari gaya arsitekturnya yang campuran, seperti budaya Islam, Melayu, India, dan Eropa. Bangunan arsitektur bagian luar dan dalam Istana Maimun didominasi warna hijau dan kuning yang dimana warna tersebut merupakan ciri khas kebudayaan dan Kesultanan Melayu.

Koleksi Astana Barya Royo berhasil menerjemahkan keindahan arsitektur Istana Maimun ke dalam mode busana bergaya dramatis. Warna, motif, dan struktur bangunan dikombinasikan dalam desain yang unik dan elegan. Kolaborasi dengan Body & Mind Boutique memperkuat konsep ini, sementara metode Frangipani memastikan setiap tahap desain berjalan sistematis.

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

Ungkapan terima kasih kepada Tuhan atas karunia-Nyasehingga artikel ini, berjudul *Astana Barya Royo: Analogi Istana Maimun dalam Penciptaan Busana Bergaya Dramatik*, dapat diselesaikan tepat waktu. Penyusunan artikel ini tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan, namun dengan dukungan dan bantuan dari banyak pihak, ingin menyampaikan terima kasih kepada::

1. Bapak Drs. I Gusti Bagus Priatmaka, M.M. dan Ni Kadek Yuni Diantari S.Tr.Ds., M.Sn., sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga, serta memberikan arahan dalam setiap tahap penyusunan artikel ini.
 2. Juga kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan artikel ini.
- Penulis berharap artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Danna Marjono, Suryatno, (1957). Pendidikan seni rupa. Pustaka,Jakarta
- Diantari, Y., Arimbawa, G., & Sudharsana, T. I. R. C. (2018). Repretasi Gangsing Pada Busana Wanita Retro Playful. PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa Dan Desain
- Lestari, L. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Frekuensi Kunjungan Wisatawan ke Objek Wisata Istana Maimun Medan. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung.
- Osterwalder, & Pigneur. (2012). Business Model Generation (terjemahan). PT Elex Media Komputindo.
- Poedjawijatna. (2004). *Logika Filsafat Berpikir*. Palangkaraya: Rineka Cipta.
- Rizqi, N. R., Putri, J. H., & Hasibuan, I., S. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Istana Maimun Di Sumatera Utara. *Jurnal Eduscience*, 101-109. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/view/2519/2153>
- Sianturi, N. E. (2016). Analisis Desain Langit-langit Istana Maimun. PROPORSI: *Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 1(2), 215–223. https://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/PROPO_RSI/article/download/526/665.
- Simamora, I. Y., Mulyani, A. S., Lubis, I. Y., Jannah, N. M., dan Taufiqurrahman, A. (2023). Strategi Istana Maimun Sebagai Ikon Pariwisata Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 2828-9110. <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/nawasena/article/view/1261/1213>
- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta. Disertasi. Universitas Udayana. Bali
- Hajari, V., Pratiwi, I., Putra, D. A., Suhari. (2024). Pemahaman Riset Pasar untuk Pemasaran Global Primer dan Sekunder. *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 1-8. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Mas/article/view/21454/7251>