

**PENERAPAN *PATCHWORK* DAN *PAYET* PADA BUSANA PESTA MALAM
DENGAN TEMA '*VIE ANCIENNE*'**

Putri Malinda¹, Ratna Suhartini²

¹Program Studi D3 Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
putri.17050453002@mhs.unesa.ac.id

²Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
ratnasuhartini@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses pembuatan *patchwork* pada busana pesta malam dengan tema *vie ancienne*, dan mengetahui hasil penerapan *patchwork* pada busana pesta malam dengan tema *vie ancienne*. Proses pembuatan penerapan *patchwork* dan *payet* pada busana pesta malam dengan tema *vie ancienne* menggunakan kain bludru yang telah dilapisi dengan kain trico dimulai dari membuat desain manipulating *patchwork* yang sesuai dengan bentuk sumber ide kehidupan zaman prasejarah. Proses penerapan *patchwork* dan *payet* di mulai dengan kain bludru yang sudah dipotong sesuai pecah pola badan muka dan belakang. Kemudian dijahit sesuai urutan nomer pola *patchwork*, setelah jadi satu potongan pecah pola garis princess badan, lalu dilapisi dengan kain toyobo menggunakan teknik jelujur, kemudian setiap potongan garis princess dijahit jadi satu sesuai desain. Lalu mengatur peletakan hotflick menggunakan teknik pola serak. Hasil jadi busana pesta malam dengan penerapan *patchwork* dan *payet* terlihat mirip dengan sumber ide yaitu kehidupan zaman prasejarah. Pemilihan karakteristik bahan menggunakan tone warna coklat serta manipulating *patchwork* dan *payet* membuat gaun terlihat kesan ethnic dan elegan.

Kata Kunci: *patchwork*, busana pesta malam, *vie ancienne*

Abstract

The aim of the research is to find out the process of making the on evening party dress and the final result of applying on evening party dress with the theme of *vie ancienne*. The process of making the application of *patchwork* and sequins on evening party attire with the theme of *vie ancienne* using a velvet cloth that has been coated with trico fabric starts from creating a manipulating *patchwork* design that matches the shape of prehistoric life ideas. The process of applying *patchwork* and sequins begins with a velvet fabric that has been cut according to the broken pattern of the face and back bodies. Then sewn in the order of the *patchwork* pattern number, after it becomes one broken piece of body princess line pattern, then coated with toyobo cloth using baste, then each piece of princess line is sewn together according to the design. Then arrange the hotflick placement using the hoarse pattern technique. The finished evening party dress with the application of *patchwork* and sequins looks similar to the source of the idea, prehistoric life. The choice of material characteristics using brown tones and manipulating *patchwork* and sequins makes the dress look ethnic and elegant.

Keywords: *patchwork*, evening dress, *vie ancienne*

1. PENDAHULUAN

Fashion merupakan sebuah ekspresi estetika yang populer pada waktu, masa, tempat tertentu dan dalam konteks tertentu (Trisnawati, 2011:37). Pada Trend Busana Spring Summer 2020 terdapat sub tema “ Genesis” yaitu berhubungan dengan pemakaman kuno dan penemuan fosil memicu ketertarikan pra-sejarah, penggabungan barang antik kuno dan minimalis modern, karena kemajuan teknologi mengungkapkan sebuah sejarah terpendam dunia, memiliki unsur kuno dan modifikasi modern didaur ulang menjadi sesuatu yang baru yang menceritakan kisah sejarah dari tempat asal artefak.

Busana Pesta malam *Vie Ancienne* adalah busana yang terinspirasi dari kehidupan zaman prasejarah. Mulai dari manusia purba belum mengenal busana sampai bertahan hidup dengan cara berburu, bercocok tanam dan hidup berpindah-pindah dari suatu tempat ke tempat lain dengan memanfaatkan apa yang mereka peroleh di alam sekitarnya. Pemikiran manusia pada saat berburu binatang adalah daging hewan untuk dimakan dan kulit hewan untuk melindungi badan dari pengaruh alam sekitar seperti gigitan serangga, pengaruh udara, cuaca atau iklim dan benda lain yang berbahaya. Pada busana pesta malam tersebut menggunakan *patchwork* untuk hiasan busana yang memberikan memberikan kesan etnic dan elegan. Dengan tema yang sama Imam dan Wahyuningsih (2020) membuat busana wanita dengan menerapkan gradasi warna dengan teknik printing dan *pleating*.

Dress / patchwork look small pieces of various colored prints and plain colors sewed together to make the fabric from which dress or other garment is cut. Became high fashion when introduced by Saint Laurent in 1969 (Abling 2003: 362). Gaun *patchwork*/ tambal sulam terlihat potongan kecil dengan berbagai warna kain motif dan polos dijahit bersamaan untuk membuat kain dari mana gaun atau pakaian lainnya dipotong. Menjadi mode saat diperkenalkan oleh Saint Laurent pada tahun 1969. Sedangkan menurut Poespo (2009: 221): *Patchwork* adalah potongan kecil dengan berbagai bentuk dari bahan yang berbeda dijahitkan secara bersamaan, telah berkembang sejak jaman kuno sebagai suatu bentuk penghematan dari jahit-menjahit rumah tangga. Pada tahun 1960-an, *patchwork* (tambal) untuk mantel (coat), celana, gaun dan jaket yang dibuat dari potongan-potongan segi-empat, bundar, segi enam (hexagonal) menjadi produk yang fashionable. Penggolongan teknik hias *patchwork* menurut Haigh (2000:18-26), teknik hias *patchwork* terdiri atas: *hand piecing, triangle star, hexagon star, tortoiseshell star, compass star, machine piecing, machine piecing, combining machine*.

Pemanfaatan kain perca yang dapat didaur ulang menjadi sebuah kerajinan tangan dengan beragam bentuk dan fungsinya yang bernilai ekonomis ini telah diperkenalkan kepada ibu-ibu PKK di lingkungan Kecamatan Jatinangor atau di sekitar kampus Unpad (Ardiati, 2017). Sumber ide pembuatan karya gajah yang diwujudkan menjadi hiasan dekoratif berupa aplikasi *patchwork* berbentuk kepala gajah sebagai decorative trims pada busana kasual berupa jaket wanita (Mahardika & Karmila, 2020). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penerapan *patchwork* ini sebagai hiasan busana pesta.

Tujuan penulisan karya ilmiah adalah untuk mengetahui proses pembuatan *patchwork* pada busana pesta malam dengan tema *vie ancienne*, dan mengetahui hasil penerapan *patchwork* pada

busana pesta malam dengan tema *vie ancienne*. Manfaat yang diambil dari penulisan ini yaitu sebagai referensi dalam penerapan *patchwork* pada busana pesta malam dengan tema *vie ancienne*.

2. METODE

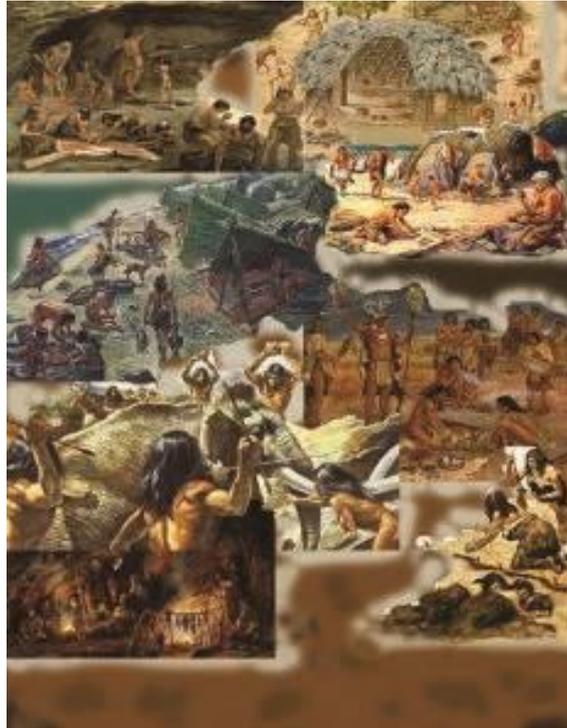
Pra-perancangan

Metode penciptaan karya ini mengacu pada keunikan, kekhasan dan relevansi. Koleransinya antara object dan subject riset itu sendiri yang terdiri atas pra-perancangan, perancangan, perwujudan dan penyajian menurut (Husen, 2018:33). Tahap pertama, pra-perancangan. Tahap pra-perancangan yang dilakukan adalah melakukan riset dengan tepat menggambarkan tema yang terinspirasi dari zaman prasejarah. Terlebih dahulu melakukan riset tema yang diangkat dan trend yang sedang berlangsung dan mencari inspirasi atau menentukan sumber ide. Busana pesta malam membuat *moodboard* dengan melakukan pencarian informasi dari sumber-sumber yang sudah ada.

Pada rancangan busana pesta ini terinspirasi untuk mengangkat sumber ide kehidupan prasejarah. Sumber ide kehidupan prasejarah tersebut diambil karena kehidupan zaman purba *homo sapiens* (Gambar 1) dijadikan ikon sumber daya manusia purba sebagai unsur etnic tersendiri yang dicurahkan dalam pembuatan hiasan *manipulating patchwork* yang sekaligus sebagai kombinasi dengan bahan utama menjadi sebuah karya seni busana, setelah mengkaji terdapat keunikan yang dapat dijadikan inspirasi yaitu berupa fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena tersebut dapat berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006). Secara arkeologis, Gua Kidang merupakan satu-satunya gua di daerah penelitian yang memberikan informasi potensial tentang jejak kehidupan masa prasejarah di kawasan karst Todanan, Blora. Kawasan karst Blora yang termasuk dalam zona Rembang merupakan kawasan karst yang tidak banyak tinggalan hunian gua masa prasejarah. Gua (*cave*) dan ceruk (*rock shelter*) disimpulkan banyak gua yang tidak layak huni (Nurani, 2005); (Nurani, Indah Asikin, dan Yuwono, 2008). Dari berbagai sumber informasi dicari barulah membuat *moodboard* guna menyusun elemen-elemen berupa keunikan kehidupan prasejarah.

Pemilihan sumber ide busana pesta malam berbahan suede dan bahan bludru yang terinspirasi dari busana yang dikenakan pada zaman purba *homo sapiens* yang menggunakan bulu hewan yang berkulit tebal. Sedangkan penerapan *patchwork* dan payet yang terinspirasi dari tatanan tenda rumah pada pinggir laut. Dan diterapkan pada potongan di rok bagian muka, rok bagian belakang, pada lengan. Dalam pemilihan gambar inspirasi, diambil dari beberapa contoh kehidupan zaman purba *homo sapiens* sehingga memunculkan gagasan *manipulating patchwork* dan payet. Keistimewaan dari kehidupan zaman purba *homo sapiens* inilah yang diangkat sebagai penerapan *patchwork* dan payet.

Dari sumber ide tersebut terpilih beberapa rencana warna yang akan diterapkan dalam busana pesta malam, diantaranya adalah warna coklat tanah, coklat kehitaman dan coklat susu (Gambar 2). Warna coklat tanah diambil dari keseluruhan desain yang memvisualisasikan gambar inspirasi tersebut sehingga warna ini menjadi dominan dalam busana pesta malam ini. Warna coklat kehitaman diambil dari warna gua pada zaman purba tersebut sehingga menjadi tambahan warna dalam bahan utama. Warna coklat susu diambil dari warna kulit manusia pada zaman prasejarah tersebut sehingga warna ini terpilih menjadi tambahan warna dalam bahan utama.



Gambar 1. Sumber ide



Gambar 2. Rencana Warna

Perancangan

Tahap kedua adalah perancangan. Tahap perancangan yang dilakukan adalah suatu ide yang dituangkan berupa sketsa ke dalam desain (Husen, 2018: 33). Setelah membuat *moodboard* berdasarkan elemen-elemen inspirasi kehidupan prasejarah selanjutnya membuat sketsa desain. Menurut Palgunadi (2007:93). Desain adalah sesuatu yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, value dan tektur yang menghasilkan kesan secara visual melalui suatu proses perencanaan desain. Terdapat 1 desain master yang akan diwujudkan dalam bentuk produk busana dengan konsep dan karakteristik sesuai sumber ide kehidupan prasejarah.

Desain busana pesta malam ini merupakan *one piece* karena pada bagian badan dan rok menyatu. Menerapkan siluet A karena yang bagian atas pas di badan mengikuti bentuk tubuh si pemakai dan melebar pada bagian bawah dengan keseimbangan asimetris, menggunakan *one sleeve dress* pada bagian kanan. Pada bagian badan muka dan badan belakang terdapat *patchwork* yang menjadi hiasan utama, dengan rok A dilebarkan dan menggunakan *opening resleting jepang* pada bagian sisi kiri. Setelah melakukan pencocokan sample bahan kain serta warna, pemilihan bahan utama yang tepat untuk busana pesta malam ini yaitu menggunakan sample bahan kain suede dan bludru. Karena kain suede dan kain bludru memiliki kesan etnic dan elegan, sehingga cocok jika dikombinasi dan sesuai dengan pakaian pada zaman prasejarah. Kain suede adalah jenis

kain yang menyerupai kulit namun berbeda, dengan proses *finishing* yang menghasilkan tekstur lapisan yang sangat halus, seperti bludru. Kain ini umumnya dibuat dari kulit sapi, kambing, domba, dan rusa. Bludru adalah jenis kain yang memiliki permukaan berbulu halus sama rata.



Gambar 3. Desain Busana Pesta Malam

Perwujudan

Tahap ketiga adalah perwujudan. Tahap perwujudan yang dilakukan adalah mewujudkan visualisasi desain pada sebuah ide kehidupan prasejarah yang menerapkan *patchwork* dan payet pada busana pesta malam secara detail ke dalam ukuran yang sebenarnya. Mengevaluasi terhadap wujud karya yang telah dibuat. Mewujudkan produk busana pesta malam sesuai dengan sumber ide dan teknik jahit yang digunakan dalam membuat busana. Proses tersebut memiliki tahapan yang meliputi desain busana terpilih, pengambilan ukuran, pembuatan pola, memotong bahan, menandai pola pada bahan, menjahit produk busana dan evaluasi. Menggunakan bahan kain sebenarnya yaitu untuk bahan suede serta bludru., bahan toyobo dan bahan furing hero. Adapun terdapat opening berupa resleting jepang dengan ukuran 60cm yang terdapat di sisi kiri. Tahap evaluasi wujud busana ini tampak etnic dan elegan mulai dari atas sampai ke bawah yang dan pada bagian badan muka dan belakang terdapat *center of interest* berupa manipulating *patchwork* yang sesuai dengan karakteristik inspirasi.

Penyajian

Tahap akhir adalah penyajian. Tahap penyajian yang dilakukan adalah tahap akhir dengan pemeran (*fashion show*) mendeskripsikan sebuah penciptan karya yang dilakukan dapat

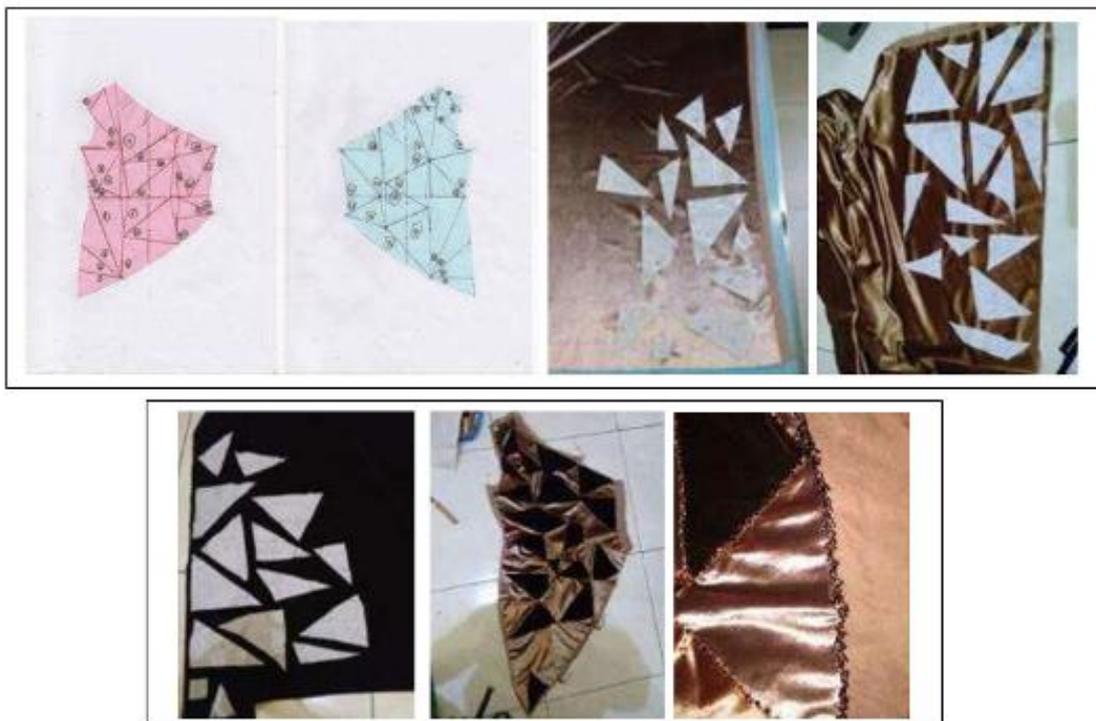
komunikasikan kepada khalayak masyarakat. Produk busana yang telah di produksi kemudian di evaluasi. Pada proses evaluasi ini diserahkan kepada yang ahli dalam menilai produk busana kesesuaian sumber ide, sebelum di gelar busana ini harus dipakaikan ke model/ peraga busana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Patchwork dan Payet

Dalam mendiskripsikan proses penerapan *patchwork* ini memerlukan suatu langkah-langkah agar proses tersebut lebih efisien dalam waktu pengerjaannya. Berikut langkah-langkah yang dilakukan menyiapkan alat dan bahan untuk penerapan *patchwork*. Bahan antara lain kain toyobo, kain furing, kain trico dan benang jahit. Alat penunjang pada pembuatan busana pesta malam seperti mesin jahit, gunting kain, gunting kertas, jarum, gunting benang. Setelah itu, membuat pola dasar, lalu pada pola dasar tersebut di pecah pola. Setelah itu pada pecah pola badan muka dan badan belakang digambar segitiga menurut gambar pecah pola tersebut, antara lain: segitiga siku, segitiga sama kaki, segitiga sembarang untuk cetakan pembuatan *patchwork*. Setelah itu, beri tanda urutan angka untuk mempermudah saat menjahit.

Beri tanda arah serat ke atas untuk mempermudah menentukan serat serta menyamakan serat kain brudru kerana jika tidak maka kilau nya berbeda. Setelah itu beri tanda tulisan warna kain bludru dengan tiga warna tone sesuai pembagian kombinasi warna tone coklat susu, coklat tanah, coklat tua dan coklat muda. Setelah itu di potong pola tersebut sesuai pola *patchwork* nya. Pada kain bludru tersebut dilapisi dengan trico terlebih dahulu. Lalu di tata sesuai tulisan warna kain bludru dan sesuai arah serat, lalu saat memotong kain tersebut diberi kampuh 1,5cm.



Gambar 4. Proses Penerapan Patchwork dan Payet Pada Busana Pesta Malam

Penerapan Patchwork dan Payet

Proses penerapan *patchwork* membutuhkan beberapa alat dan bahan yaitu payet batang, payet hotflick, alat memasang hotflick, jarum pentul, setrika, mesin jahit dan kain bludru yang sudah dipotong sesuai pecah pola badan muka dan belakang. Kemudian dijahit *patchwork* nya sesuai urutan nomer pola *patchwork* lalu kampuhnya ditipiskan terlebih dahulu, setelah jadi satu potongan pecah pola yang menggunakan garis princess lalu disatukan dengan bahan toyobo menggunakan teknik jelujur sampai benar-benar datar tidak ada gelembung, kemudian di jahit setiap potongan garis princess pada badan atas tersebut sesuai desain. Menyiapkan payet hotflick untuk mengatur peletakan hotflick yang akan dipakai, menggunakan alat pemasang hotflick untuk memasangkannya. Pada tahap selanjutnya menggunakan teknik pola serak. Pola serak adalah motif atau ragam hiasnya berulang dan biasanya motifnya kecil-kecil, letak motif teratur pada jarak tertentu. Motif dapat diletakkan menghadap ke satu arah, dua arah maupun kesemua arah. (Hestiworo, 2013).

Bahan pelengkap untuk menambah kesan etnic dan elegan pada gaun ini adalah lekapan payet, payet di pilih sebagai penutup antara pinggang. Penataan payet yang di pilih adalah serak sesuai dengan gambar inspirasi. Pemilihan jenis payet di dasarkan pada banyaknya manusia purba yaitu payet batang panjang berwarna coklat keemasan dari payet tersebut menghasilkan suatu keselarasan sesuai dengan gambar inspirasi. Teknik melekapkan payet adalah dengan cara bahan utama atau gaun yang sudah jadi, baru di lekapkan pada potongan pinggang badan dengan rok dengan cara berserak.

Hasil Jadi Penerapan Patchwork Dan Payet Pada Busana Pesta Malam Dengan Tema Vie Ancienne

Hasil perwujudan penerapan *patchwork* dan payet pada busana pesta malam ini menjadi salah satu inovasi terbaru. Pemilihan bahan utama suede dan berpaduan dengan bahan bludru yang memiliki karakteristik bulu pada permukaan baik di wujudkan dalam menerapkan siluet A yang bagian atas pas di badan mengikuti bentuk tubuh si pemakai dan melebar pada bagian bawah dengan keseimbangan asimetris, menggunakan one sleeve dress pada bagian kanan. Desain busana pesta malam ini merupakan *one piece* karena pada bagian badan dan rok menyatu. Pada busana pesta tersebut bagian badan muka dan badan belakang terdapat *patchwork* yang menjadi bahan utama, dengan menggunakan rok A dilebarkan, tampak depan pada rok terdapat belahan diatas lutut yang menjadi batas potongan badan atas, sedangkan tampak belakang pada rok terdapat potongan di bagian badan atas sebelah kiri berbentuk serong sampai betis sebelah kanan dan menggunakan opening resleting jepang 60 cm pada bagian sisi kiri.

Busana pesta malam ini menggunakan pola sistem kontruksi yang sangat sesuai untuk busana pesta malam yang menerapkan *patchwork* dan payet. Selain itu penerapan payet yang di tata sesuai sumber ide dapat melengkapi kesan etnic dan elegan pada busana pesta malam tersebut. Dengan pemilihan sumber ide Kehidupan Prasejarah, khususnya *patchwork* yang di terapkan terinspirasi dari atap rumah pemukiman pada zaman purba di pinggir laut. Hasil perwujudan *patchwork* sesuai dengan kehidupan prasejarah tersebut, yaitu membentuk siluet A yang memiliki bentuk pada bagian atasnya kecil dan bagian bawah lebih lebar (*A-Line*).



Gambar 5. Hasil Jadi Busana Pesta Malam

4. SIMPULAN

Patchwork yang di gunakan adalah teknik hias *triangle star* yang berbentuk segitiga sama kaki dengan tiga macam warna dan dijahit mengikuti pola yang tidak beraturan. Pemilihan bahan suede dan bludru yang memiliki karakteristik jenis kulit dengan permukaan halus di wujudkan dalam siluet A sangat sesuai untuk penerapan *patchwork* dan payet pada busana pesta malam dengan tema *vie ancienne*. Hasil jadi penerapan *patchwork* dapat memberi kesan etnic dan elegan. Selain dapat memberikan sentuhan etnic, penerapan *patchwork* dapat menambah kesan elegan sekaligus menjadi pusat perhatian. Mewujudkan busana pesta malam yang memiliki kesan etnic dan elegan dapat menerapkan bahan-bahan di luar kebiasaan yang umum, sehingga dapat menghasilkan busana yang unik, menarik dan innovative.

Penggunaan *patchwork* dapat menggunakan berbagai bahan, akan tetapi jika menggunakan bahan yang berkilau seperti kain bludru maka harus berhati-hati terhadap kilauan kain sebelum dipotong dan harus dilapisi terlebih dahulu seperti menggunakan fisilin atau trico, agar pengerjaan menjadi lebih cepat dan lebih mudah. Manipulating *patchwork* dapat diterapkan pada busana dan lenan rumah tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abling, Bina. 2003. *Dictionary of Fashion*. New York : Fairchild Publications.inc
- Ardiati, R. L. (2017). UTILIZATION OF PATCHWORK RECYCLE THROUGH PATCHWORK ART ACTIVITY IN ORDER TO MOTIVATE THE WOMEN COMMUNITY IN SAYANG VILLAGE, JATINANGOR. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Dra. Hestiworo, MM. (2013). *Dasar Desain I*
- Haigh, Janet. 2000. *Japanese Inspirations. Easy-to-make Patchwork and Applique Projects*. Singapore: Tuttle Publishing.
- Husen Hendriyana (2018). *Metodelogi Penelitian Penciptaan Karya* . Bandung: Sunan Abu Press.
- Imam, C.K. dan Wahyuningsih, U. (2020). ILLUSION WAVES PADA BUSANA PESTA WANITA. *Journal of Fashion Design Unesa*, 1 (1).
- Mahardika, D. A., & Karmila, M. (2020). Eksplorasi Patchwork Motif Gajah sebagai Decorative Trims pada Jaket Wanita. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 8(2), 76-84.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Desain, Designer dan Proyek Desain*. ITB Bandung.
- Poespo Goet. 2018. *A to Z Istilah Fashion*. Jakarta pusat: Gramedia Pustaka utama
- Sukmadinata. (2006). *Pengendalian Mutu Pendidikan Sekolah Menengah (Konsep, Prinsip dan Instrumen)*. Bandung: Refika Aditama's.
- Trisnawati Tri Y. 2011. *Fashion sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi*. The Messenger, Volume III, Nomor 1, Semarang.