

**PENERAPAN TIGA MOTIF KAIN TRADISIONAL PADA BUSANA WANITA
DENGAN TEMA TRANSCULTURAL PADA AJANG MALANG FASHION WEEK
2023**

Sephia Farika¹, Annisau Nafiah^{*2}

^{1,2} S1 Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Malang

^{*}Corresponding Author: sephiafarika@gmail.com

Abstrak

Indonesia memiliki berbagai warisan budaya. Salah satu warisan nenek moyang yang masih dilestarikan hingga saat ini adalah kain wastra. Kain wastra merupakan salah satu karya seni yang dituangkan pada motif-motif kain yang dibuat secara tradisional. Pada penelitian ini terdapat tiga motif kain wastra Indonesia yang berbeda-beda yang diterapkan pada sebuah produk berupa busana wanita. Kain wastra yang digunakan antara lain Batik Parang, Jumputan, dan Lurik. Tujuan dari pembuatan busana ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengkombinasikan tiga motif kain yang berbeda pada busana sehingga terlihat serasi. Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah penciptaan karya. Pembuatan busana dilakukan dengan tiga tahapan yakni penentuan konsep, menggambar desain, dan menjahit busana. Busana yang dihasilkan terdiri dari empat item yang pada bagian blazer menggunakan Kain Jumputan dan celana menggunakan dua motif yakni Batik Parang dan Lurik.

Kata Kunci: Busana, Motif, Transcultural

Abstract

Indonesia has a variety of cultural heritage. One of the ancestral legacies is wastra, which is still preserved today. Wastra cloth is one of the works of art which is poured on traditional patterns. In this research, three different Indonesian fabric patterns used to a product in the form of women's clothing. The cloth uses three wastra fabrics including Batik Parang, Jumputan, and Lurik. The aim of making this clothing is to find out how to combine three different fabric patterns to make it look harmonious. The method used in this research is the creation designs. There are three stages in clothing-making: determining the concept, drawing the design, and sewing the clothes. The clothing consists of four items: the blazer using Jumputan fabric and the trousers using two patterns, namely Batik Parang and Lurik.

Keywords: Fashion, Patterns, Transcultural

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya. Keberagaman tersebut menimbulkan berbagai keunikan yang menjadi ciri khas pada tiap daerahnya, salah satunya adalah berbagai macam kain sesuai kebudayaan atau sering disebut dengan kain wastra. Wastra berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti kain tradisional yang dibuat secara manual atau handmade. Wastra serat akan makna budaya daerahnya mulai dari Sabang sampai Merauke,

wastra memiliki ciri khas tersendiri yang menggambarkan budaya daerahnya seperti simbol, warna, ukuran, material (Yusuf et al., 2022).

Wastra sering kali dijadikan bahan utama dalam busana atau pakaian daerah. Busana merupakan bahan yang sudah melalui proses jahit yang dikenakan mulai dari ujung kepala hingga kaki. Secara umum busana berfungsi melindungi tubuh dari cuaca buruk. Namun dengan busana pula tiap individu dapat mengekspresikan kepribadiannya, dan mempercantik penampilan. Busana juga dapat memiliki makna budaya, sosial, dan psikologis. Oleh karena itu, busana tidak hanya merupakan kebutuhan praktis, namun juga kepentingan pribadi dan kreatif.

Belakangan ini gerakan berkain mulai ditingkatkan dan menjadi sebuah *trend*, fenomena tersebut disebabkan oleh masyarakat yang mulai meningkatkan kesadaran akan warisan wastra lokal. Berkain merupakan gerakan dalam berbusana menggunakan kain wastra Indonesia dalam kehidupan sehari-hari (Angger Narwastu & Dody Purnomo, 2023). Generasi muda saat ini atau gen z memiliki keinginan yang lebih tinggi untuk menunjukkan keunikan melalui produk fashion. Dalam berkain, tiap individu dapat menunjukkan keunikan mereka melalui pemilihan wastra dan cara memadupadankannya. Mereka merasa hal tersebut penting untuk keberlangsungan wastra, karena dengan hal tersebut wastra lebih mudah diterima dan menjadi familiar bagi anak muda (Ramadhanty et al., 2023).

Berdasarkan besarnya minat generasi muda terhadap kain wastra mendorong penulis untuk menciptakan busana dengan tema *Transcultural* menggunakan tiga kombinasi motif kain wastra yakni kain tenun lurik, kain batik parang, dan jumputan. Kain lurik sendiri berasal dari kata lorek yang berarti garis pada Bahasa Jawa. Lurik berasal dari bahasa Jawa yang secara etimologi dapat disamakan dengan kata lorek yang berarti garis (Adji & Wahyuningsih, 2018). Kain lurik merupakan kain tenun dengan motif lajur garis membujur. Kain jumputan merupakan kain ikat berbentuk bulatan atau bunga yang dicelupkan pada pewarna dan dibuka ikatannya sesuai pencelupan. Batik Jumputan adalah batik yang dikerjakan dengan cara ikat celup, diikat dengan tali dicelup dengan warna (Febriawan, 2019). Batik Parang merupakan motif batik tradisional yang berasal dari Yogyakarta. Batik parang memiliki motif yang berupa garis-garis tegar dan terusun secara diagonal paralel (Pandanwangi, 2021). Busana yang dihasilkan diharapkan dapat semakin meningkatkan minat dalam mengenakan kain wastra.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian kali ini berupa penciptaan karya. Metode penciptaan karya dilakukan ketika karya yang diteliti belum ada pada saat penelitian berlangsung (Hendriyana, 2021). Terdapat empat tahapan dalam penciptaan karya yakni;

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan kegiatan observasi dan analisis terhadap topik yang akan diteliti. Pada penelitian kali ini peneliti melihat antusiasme generasi muda dalam berkain sehingga penulis memutuskan untuk menciptakan karya menggunakan kain wastra.

Tahap Mengimajinasi

Pada tahap ini dilakukan eksplorasi atau penggalian mendalam terhadap bentuk, teknik, dan material yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti memilih terumbu karang sebagai sumber inspirasi. Dengan menggunakan material berupa kain batik, kain lurik, kain jumputan, kain katun, dan kain tule.

Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kematangan konsep dengan dilakukan evaluasi atau peningkatan nilai. Pada tahapan ketiga dilakukan eksplorasi lanjutan terhadap bentuk dari terumbu karang yang akan diterapkan pada busana hingga dihasilkan desain busana sesuai konsep.

Tahap Pengerjaan

Tahapan ini merupakan langkah untuk mewujudkan rancangan konsep yang telah didesain menjadi sebuah karya. Terdapat empat langkah dalam menciptakan busana pada penelitian kali ini antara lain menyiapkan alat dan bahan, pembuatan pola, menggunting bahan sesuai pola, dan menjahit busana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Belakangan generasi muda mulai gemar untuk mengkombinasikan kain wastra dengan busana sehari-hari melalui *trend* yang disebut berkain. Hal tersebut untuk meningkatkan minat dan menghidupkan kembali eksistensi dari kain tradisional Indonesia. Berdasarkan hal tersebut pada penelitian kali ini akan membahas tentang penciptaan karya menggunakan kain wastra. Pada penelitian kali ini dipilih tiga kain wastra yakni Kain Batik Parang, Kain Lurik, dan Kain Jumputan. Tiga motif tersebut dipilih karena memiliki kesamaan yaitu memiliki motif yang cukup sederhana dan memiliki motif menyerupai bentuk dari sumber inspirasi dari tema yang akan digunakan.

Tahap Mengimajinasi

Sumber Inspirasi

Trancultural merupakan salah satu sub-tema dari keempat tema besar yang dikeluarkan oleh Tim ITF yakni *The Saviors*. Tema *The Saviors* digambarkan dengan gerak untuk menolong. Tim ITF menyebutkan bahwa *The Saviors* terus berinisiatif demi membantu sesama yang sedang mengalami kesulitan. Tidak peduli dengan perbedaan, mereka bahu membahu mengatasi 3 rintangan berani, tampil tegar, dan mandiri. *The Saviors* menggunakan segala kemampuan dan perangkat mereka secara optimal. Adanya perpaduan dengan warna *cobalt blue* serta *dusty pink*

menjadikan palet warna tersebut tidak kelihatan membosankan. Dari tema besar *The Savior* dispesifikasikan kembali menjadi empat sub-tema yakni *Transcultural*, *Valiant*, *Inventive*, dan *Humanism*. Sub-tema *Transcultural* menunjukkan perbedaan bukanlah sebuah masalah. Transkulturasi, unsur budaya yang diciptakan dari dan/atau oleh beberapa budaya (Abdurrahman, 2018). Tema ini menunjukkan keberagaman kultur menjadi satu keselarasan melalui pencampuran motif dan warna secara berani sama halnya seperti inspirasinya yakni Batik Sekar Jagad. Batik Sekar Jagad sendiri memiliki makna bunga jagad raya yang menampilkan keindahan dari berbagai motif (Kusrianto, 2021).

Untuk menggambarkan Tema *Transcultural* penulis mengambil inspirasi dari terumbu karang yang mana merupakan tempat berkumpul beragam biota laut sama halnya *Transcultural* yang merupakan tema yang menggabungkan beberapa motif dan budaya menjadi satu.



Gambar 1. Konsep Desain

Moodboard dan Storyboard

Pada karya kali ini penulis ingin menciptakan *mood* yang santai namun tetap formal selayaknya pada *moodboard* di atas. Warna-warna yang dipilih menciptakan *mood* yang santai namun dengan item busana seperti *blazer* yang membuat *look* tetap formal.

Moodboard

Moodboard merupakan poster atau kolase baik secara *digital* maupun fisik yang dibuat dari beberapa gambar dan material yang sudah dipilih untuk menciptakan atmosfer yang spesifik.

Penggunaan mood board dapat membantu pengerjaan desain dengan lebih efisien (Anggarini et al, 2020).



Gambar 2. Moodboard

Storyboard

Storyboard berfungsi untuk menggambarkan cerita yang ingin disampaikan desainer dalam sebuah karya busana. *Storyboard* adalah sebuah ide cerita akan membentuk sebuah naskah dan naskah tersebut dituangkan dalam ilustrasi gambar (Ariyati & Misriati, 2016). Eunoia merupakan Bahasa Indonesia yang berarti pemikiran yang indah. Penulis berharap dengan diciptakannya busana Eunoia dapat menggambarkan pemikiran dan ide penulis ke dalam sebuah karya yang berwujud busana.

Terumbu karang digunakan sebagai sumber inspirasi karya kali ini. Terumbu karang dipilih karena memiliki persamaan dengan tema besar Transcultural. Terumbu karang merupakan tempat berkumpul berbagai biota laut sama halnya Transcultural yang merupakan perpaduan dari beberapa motif kain wastra. Pengembangan desain mengambil bentuk atau *shape* menyerupai terumbu karang itu sendiri sebagai sumber inspirasi. Terumbu karang sendiri memiliki rupa yang beragam, penulis menggunakan bentuk bulat dan meliuk untuk mewakili bentuk asli terumbu karang. Bentuk dari terumbu karang nantinya akan diterapkan pada siluet rok, siluet celana, motif blazer, dan tekstur bahan aksesoris. Berikut merupakan *storyboard* yang sudah disusun oleh penulis.



Gambar 3. *Storyboard*

Color Plan dan Fabric Plan

Warna yang digunakan merupakan kombinasi warna komplementer yang mana kedua warna tersebut saling bersebrangan pada *color wheel*. Dilakukan penyelarasan warna atau penguncian warna dengan cara pembauran atau *mixing* yakni dengan saling mencampur warna kontras sehingga kombinasi warna yang dihasilkan tetap harmoni. Kedua warna tersebut adalah merah muda dan hijau. Sementara untuk bahan yang akan digunakan adalah katun berwarna merah muda dan hijau tua, kain wastra Batik Parang dan Tenun Lurik berwarna merah muda, dan yang terakhir Jumputan berwarna hijau muda.



Gambar 4. *Color plan dan fabric plan*

Tahap Pengembangan Imajinasi

Surface Manipulation and Development

Proses selanjutnya adalah proses surface design. Menurut Tanzil (2021) proses ini merupakan tahapan lanjutan yang dilakukan setelah kain sudah jadi salah satunya adalah *decorative techniques*. Pada *surface manipulation and development* ini penulis mengambil bentuk-bentuk bulat dari terumbu karang ke dalam siluet busana serta tekstur dengan menggunakan *fabric manipulation* dengan teknik 3D Shibori. 3D Shibori merupakan salah satu teknik memanipulasi bahan yang mana mengubah kain menjadi bertekstur dan bervolume bulat. Teknik ini sebenarnya cukup mudah dilakukan hanya dengan mensteam kain namun cukup membutuhkan waktu yang panjang.



Gambar 4. *Surface Manipulation and Dvelopment*

Desain Ilustrasi

Busana terdiri atas 4 item yaitu *blouse* tanpa lengan, blazer dengan detail lengan berkerut dibagian depan dan belakang, celana *flare* yang memadukan dua kain wastra Indonesia dan rok dengan detail berlubang sesuai inspirasinya yakni terumbu karang. *Look* busana ini memadukan warna-warna kontras yakni merah muda dan hijau.



Gambar 6. Desain ilustrasi

Tahap Pengerjaan

1. Menyiapkan alat dan bahan membuat busana

Alat yang diperlukan untuk membuat busana adalah alat-alat menjahit seperti pita ukur, gunting, pensil, penghapus, benang, dan jarum. Sedangkan untuk bahan antara lain kain lurik, batik parang, kain jumputan, kain tule hijau, serta kain katun berwarna hijau dan merah muda.

2. Membuat pola busana

Pada saat membuat busana, pembentuk pola disesuaikan dengan ukuran-ukuran badan dan model pakaian. Pola busana yang digunakan untuk membuat busana kali ini antara lain pola dasar badan wanita, pola *blazer*, pola rok A, dan pola celana wanita.

Pola dasar yang digunakan merupakan pola dasar sistem soen. Pola tersebut merupakan pola yang berasal dari *Bunka Fashion Collage*, biasanya digambar menyatu dengan bagian muka berada di sebelah kanan dan memiliki dua kupnat depan serta dua kupnat belakang (Dewi, 2022).

3. Memotong bahan yang sudah yang sudah disiapkan

Setelah pembuatan pola dilakukan pemotongan bahan sesuai pola dan warna masing-masing pada desain.

4. Menjahit busana

Tahap selanjutnya adalah proses menjahit yakni menyatukan potongan-potongan pola busana menggunakan mesin jahit.

5. Hasil Produk

Setelah serangkaian proses yang telah dilakukan dihasilkanlah busana yang memadukan tiga kain wastra antara lain kain batik parang, kain tenun lurik, dan kain

jumputan. Motif Jumputan diterapkan pada bagian blazer sedangkan Motif Parang dan Lurik diterapkan pada bagian celana. Item tambahan atau aksesoris yang digunakan adalah penutup kepala dan tas mini dengan menggunakan bahan kain yang sudah dimanipulasi atau *fabric manipulation*.



Gambar 7. Foto Produk

SIMPULAN

Berdasarkan hasil jadi busana yang sudah dibuat menggunakan 3 motif kain wastra dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Penelitian dilakukan menggunakan metode penciptaan desain.
2. Terdapat empat tahapan dalam penciptaan desain yakni tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan.
3. Busana yang dihasilkan menggunakan tiga kain wastra antara lain batik parang, kain lurik, dan kain jumputan. Selain itu busana yang dihasilkan dilengkapi aksesoris dari *fabric manipulation* 3D Shibori.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, D. I., Visual, M. S. D. K., Rupa, J. K. S., & No, J. B. (2018). Transcultural Appropriation on the Son Goku Character Configuration from Dragon Ball Manga. *Apropriasi Transkultural Pada Konfigurasi Karakter Son Goku Dalam Manga Dragon Ball. Transcultural*, 3(2), 3-10.
- Adji, P. S., & Wahyuningsih, N. (2018). Kain lurik: upaya pelestarian kearifan lokal. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 6(2).
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan mood board sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1).

- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 116-121.
- Dewi, R. (2022). *Busana Dasar*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Febriawan, M. D. (2019). Pelatihan pembuatan batik jumput. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 21-24.
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Kusrianto, A. (2021). *Motif Batik Klasik Legendaris dan Turunannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Narwastu, L. A., & Purnomo, A. D. (2023). Padu Padan Wastra Indonesia Pada Kreativitas Gen Z. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 2(1), 45-49.
- Pandanwangi, A., Dewi, B. S., Apin, A. M., Damayanti, N. Y., Sungkar, A., Rianingrum, C. J., ... & Sobandi, B. (2021). *Peradaban Batik*. Ideas Publishing.
- Ramadhanty, A., Chandra, N., Ardianto, E., & Budiman, A. (2023). Simbol dan Makna Berkain dalam Kalangan Pecinta Wastra. *Kajian Branding Indonesia*, 5(2), 127-139.
- Setiawan, D. (2022). *Seni Kriya Nusantara*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Tanzil, M. Y. (2021). *Fashionpreneur 101*. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra.
- Yusuf, K., & Jaelani, A. Q. (2022). Gerakan Rasa Wastra Indonesia. *Konvergensi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 3(2), 333-347.
- Wardhana, M. (2016). Menumbuhkan Minat pada Kain Nusantara Melalui Pelatihan Pembuatan Kain Ikat Celup (Jumputan) pada Warga Masyarakat. *Jurnal Desain Interior*, 1(2), 95-100.