

PENCIPTAAN BUSANA READY TO WEAR DENGAN INSPIRASI GENDANG BELEQ DAN RUMAH BALE

Anif Fatma Yunika^{*1}, Hapsari Kusumawardani^{*2}, Nurul Aini³,
Annisau Nafiah⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

*Corresponding Author: anif.fatma.2005446@students.um.ac.id,
hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id

Abstrak

Gendang Beleq dan Rumah *Bale Lumbung* merupakan kesenian dan rumah adat tradisional yang menjadi ciri khas suku Sasak Lombok. *Gendang Beleq* dan Rumah *Bale Lumbung* dijadikan sebagai sumber ide dan diwujudkan sebagai motif *digital printing* dengan maksud untuk tetap melestarikan dan memperkenalkan kesenian adat dan budaya yang ada di Indonesia. Hasil penelitian menyatakan: (1) Konsep penciptaan busana *ready to wear* menggabungkan unsur-unsur alam dan budaya yaitu keindahan Pantai Kuta Lombok, kesenian tradisi *Gendang Beleq* serta rumah adat tradisional suku Sasak yaitu Rumah *Bale Lumbung*. (2) Proses penciptaan karya busana mengacu pada metode *Practice-led Research* dari Hendriyana yang terdiri dari empat tahap yaitu Praperancangan, Perancangan, Perwujudan serta Penyajian Karya. (3) Hasil akhir dari karya terdiri dari 2 *look* busana yang tergolong busana *ready to wear* dengan potongan yang serba longgar. Karya pertama terdiri dari 5 items yaitu atasan *outer printing*, celana kulot polos putih berbahan satin duchess, rok berbahan satin duchess warna navy dengan tambahan ikatan tali lebar melingkar pinggang dengan lebar 4 cm, kemben ikat *printing* dan *inner knit* putih. Karya busana *look* kedua terdiri atas 5 items yaitu *outer printing*, celana kulot *printing*, obi belt dengan tali melingkar *printing* motif kerang, kemben ikat *printing* dan *inner knit* putih.

Kata Kunci: Busana *ready to wear*, *digital printing* tekstil, *gendang beleq*, rumah *bale lumbung*

Abstract

Gendang Beleq and *Bale Lumbung* House are traditional arts and traditional houses that characterise the Sasak Lombok tribe. *Gendang Beleq* and *Bale Lumbung* House are used as a source of ideas and realised as *digital printing* motifs with the intention of preserving and introducing traditional arts and culture in Indonesia. The research results stated: (1) The concept of *ready to wear* fashion creation combines elements of nature and culture, namely the beauty of Kuta Beach Lombok, the traditional art of *Gendang Beleq* and the traditional traditional house of the Sasak tribe, namely the *Bale Lumbung* House. (2) The process of creating the fashion work refers to Hendriyana's *Practice-led Research* method which consists of four stages, namely *Pre-design*, *Design*, *Realisation* and *Presentation of Work*. (3) The final result of the work consists of 2 fashion looks that are classified as *ready to wear* clothing with a loose cut. The first work consists of 5 items, namely *outer printing* top, plain white culottes made from duchess satin, skirt made from navy duchess satin with additional wide rope ties around the waist with a width of 4 cm, tie *printing* bodice and white knit inner. The second look consists of 5 items, namely *outer printing*, printed culottes, obi belt with circular strap with seashell motif *printing*, printed ikat skirt and white inner knit.

Keywords: Ready to wear fashion, *digital printing* textile, *gendang beleq*, *bale lumbung* house

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya dunia industri terutama pada bidang fashion, gaya berbusana menjadi media untuk seseorang mengekspresikan serta menunjukkan jati dirinya. Setiap desainer memiliki ciri khas tersendiri dalam pembuatan desain busananya. Penciptaan busana *ready to wear* tentu saja mengikuti perkembangan zaman, salah satunya teknologi. Pada penciptaan busana *ready to wear* yang menggunakan teknologi yaitu dengan teknik *digital printing* sekaligus dapat dijadikan sebagai ciri khas seorang desainer.

Bentuk mengekspresikan diri salah satunya bisa ditunjukkan melalui busana *digital printing*. Desain busana dengan teknik *digital printing* yang dibuat lebih efektif, karena dalam pembuatannya bisa menerapkan berbagai warna yang dikehendaki dan bisa dengan mudah mengembangkan motif yang dikehendaki. Suatu hal yang mempengaruhi pemikiran seseorang untuk menciptakan sebuah karya bisa dikatakan sebagai pengertian sumber ide (Widjningsih, 2006:70). Sumber ide busana *ready to wear* yang dibuat ini yaitu mengangkat pulau Lombok, tepatnya di suku Sasak. Sumber ide yang diangkat yaitu tari *Gendang Beleq*. Kesenian *Gendang Beleq* saat ini mulai memudar dan sedikit dilupakan oleh masyarakat. Saat ini para remaja bahkan orang dewasa mulai mengenalkan kesenian yang lebih modern lagi seperti *kecimol* dan *jogged ale-ale* (Fazalani, 2020). Sumber ide selain kesenian tari suku Sasak yaitu rumah adat suku Sasak. Rumah adat masyarakat suku Sasak yaitu rumah *Bale Lumbung* yang dijadikan sebagai tempat penyimpanan hasil pangan. Rumah adat ini mempunyai nilai yang terkandung di bangunannya, yang membuat rumah adat ini perlu diketahui oleh masyarakat luar (Sahira et al., 2023).

Selain adat dan kesenian suku Sasak, penciptaan busana *ready to wear* juga terinspirasi oleh destinasi utama pulau Lombok yaitu pantai, tepatnya pantai Kuta Lombok. Desain busana ini menggunakan warna-warna yang diambil dari sumber inspirasi pantai Kuta Lombok seperti warna laut, pasir, langit dan juga sunset. Selain itu, pemilihan warna penciptaan busana *ready to wear* juga mengambil dari sifat Suku Sasak yang merupakan suku asli Lombok. Suku Sasak mempunyai sifat yang suci, baik dan juga damai, sifat ini diterapkan pada warna putih (Mansyur, 2019). Selain itu semangat mereka dalam persaudaraan yang tinggi digambarkan dengan penerapan warna merah yang digunakan sebagai warna icon motif utama pada desain. Penulis juga ingin menunjukkan kepada masyarakat mengenai rumah adat *Bale Lumbung* dan kesenian tari *Gendang Beleq* yang menjadi ciri khas daerah Lombok agar makna rumah adat dan keunikan kesenian tari ini tidak dilupakan oleh masyarakat.

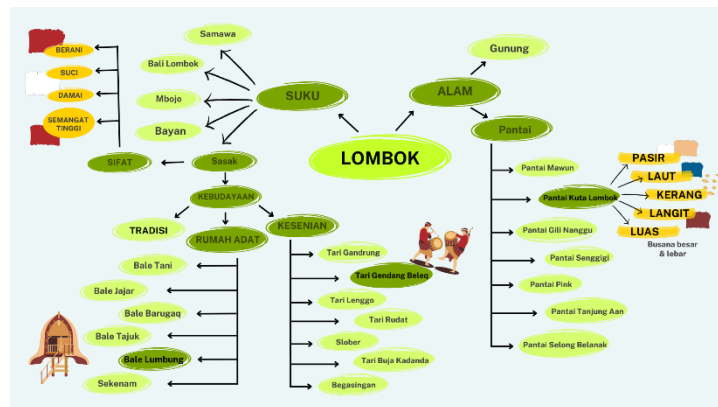
Penciptaan busana dengan mengangkat kesenian *Gendang Beleq* dan Rumah Adat *Bale Lumbung* belum pernah dijumpai. Penelitian sebelumnya mengangkat tari Hudoq sebagai motif *digital printing* pada busana *ready to wear*, sedangkan dalam penelitian ini mengangkat tari *Gendang Beleq* dan rumah adat *Bale Lumbung* sebagai motif dalam busana *ready to wear*. Tujuan penelitian ini untuk membuat konsep penciptaan desain busana *ready to wear* dengan sumber inspirasi *Gendang Beleq* dan Rumah *Bale Lumbung*, menjelaskan proses pembuatan busana *ready to wear* dan menampilkan hasil jadi busana *ready to wear* dengan inspirasi *Gendang Beleq* dan Rumah *Bale Lumbung*. Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah memotivasi generasi muda untuk mengeksplorasi dan berkreasi lebih jauh dalam membuat karya busana dengan menggunakan berbagai sumber ide, salah satunya mengambil inspirasi keberagaman budaya di Indonesia. Hal ini dilakukan sebagai pelestarian kebudayaan Indonesia agar tidak dilupakan oleh generasi muda yang mana lebih menyukai budaya modern.

2. METODE

Proses perwujudan karya ini menggunakan metode penciptaan karya *Pre-factum* yang merupakan jenis tulisan ilmiah *Practice-led Research* oleh Husen Hendriyana. *Practice-led Research* adalah jenis tulisan ilmiah yang dihasilkan dari penelitian praktik yang berlangsung (Hendriyana 2021:11). Metode penciptaan ini dibagi menjadi empat yaitu praperancangan, perancangan, perwujudan dan penyajian karya (Hendriyana, 2021). Alasan memilih metode ini karena selaras dengan salah satu tujuan penelitian, yaitu menjelaskan proses penciptaan karya yang dimulai dari konsep desain hingga tahap akhir.

Pra-perancangan

Tahap praperancangan merupakan tahap pertama, yang dilakukan yaitu mencari sumber ide untuk digunakan sebagai referensi dalam menciptakan karya busana *ready to wear*. Langkah-langkah yang dilakukan melakukan riset tentang tema yang diangkat. Tema yang digunakan yaitu *The Soul Searches*, dengan subtema *Healing* yang merenungkan keindahan dan kearifan lingkungan alam maupun budaya serta rasa hormat dan cinta terhadap alam budaya yang diwujudkan melalui penggunaan motif print. Sumber ide yang diangkat yaitu kesenian tari *Gendang Beleg* dan juga rumah adat tradisional *Bale Lumbung* yang menjadi kebanggaan suku Sasak Lombok Nusa Tenggara Barat.



Gambar 1. Mindmapping



Gambar 2. Moodboard

Dalam *moodboard* memuat rumah bale dan orang yang sedang memainkan tari *Gendang Beleg*. Kedua sumber ide ini dimasukkan ke dalam *moodboard* dalam wujud digital yang sudah digambar. Selain itu dalam *moodboard* juga terdapat pantai Kuta Lombok dengan langit berwarna biru beserta langit sore ketika matahari terbenam. Kemudian terdapat juga pasir pantai dan kerang. Bagian-bagian

tersebut diangkat dan dijadikan sebagai warna desain busana. Selanjutnya terdapat corak bahan *digital printing* yang digunakan sebagai *background* busana yang menerapkan unsur-unsur desain dalam busana. Terdapat juga peng gayaan busana sebagai inspirasi yaitu karya desainer Hannie Hananto. Selain pantai juga dicantumkan warna lain yaitu diambil dari sifat masyarakat Suku Sasak.

Penulis memutuskan untuk mengangkat alam, kesenian dan budaya yang ada di pulau Lombok Nusa Tenggara Barat tepatnya suku Sasak sebagai sumber inspirasi. Salah satu tradisi kesenian tari dan musik orkestra di suku Sasak adalah *Gendang Beleq*. Kesenian ini merupakan kesenian andalan suku Sasak yang berkembang di pulau Lombok. *Gendang Beleq* diangkat sebagai sumber ide karena kesenian ini sudah mulai dilupakan oleh masyarakat. Selain *Gendang Beleq*, dalam penciptaan karya ini juga mengangkat rumah adat tradisional suku Sasak yaitu Rumah Bale Lumbung. Rumah *Bale Lumbung* merupakan salah satu dari empat rumah adat suku Sasak yang dijadikan sebagai tempat menyimpan hasil pangan oleh masyarakat. Kearifan lokal rumah adat *Bale Lumbung* mengandung nilai-nilai seperti nilai keagamaan, nilai gotong royong, nilai budaya, dan nilai keindahan. Rumah Adat *Bale Lumbung* diangkat sebagai sumber ide penciptaan busana karena keunikan dari rumah adat ini yang penuh dengan makna disetiap struktur bangunannya. Penciptaan busana juga menjadikan Pantai Kuta Lombok serta sifat-sifat suku Sasak sebagai inspirasi. Pantai Kuta Lombok dan sifat suku Sasak dijadikan sebagai pemilihan warna dalam busana *ready to wear*. Sumber inspirasi tersebut kemudian dijadikan sebagai motif *digital printing* yang kemudian diterapkan pada busana *ready to wear*.



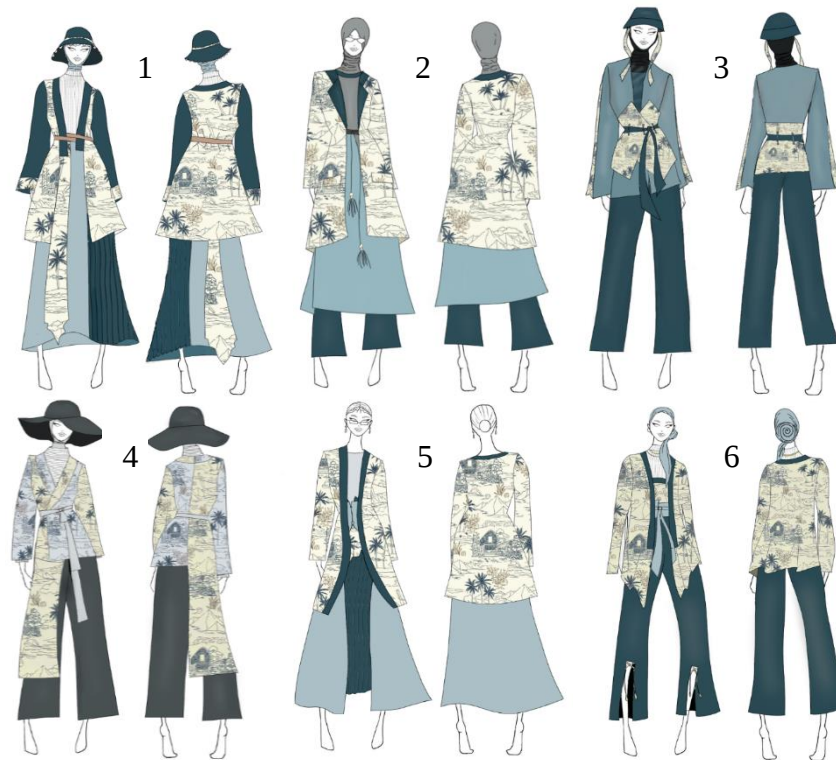
Gambar 3. Sumber Inspirasi Rumah *Bale Lumbung*
(Sumber: <https://cermin-dunia.github.io/mosi/post/gambar-rumah-adat-sasak/>)



Gambar 4. Sumber Inspirasi *Gendang Beleq*
(Sumber: <https://ntb.jpnn.com/ntb-terkini/3619/simak-gendang-beleq-alat-musik-khas-suku-sasak?page=2>)

Perancangan

Pada tahap perancangan dilakukan penciptaan karya berdasarkan sumber ide atau gagasan yang telah didapat menjadi sebuah karya yang menitikberatkan pada aspek fungsional, keunikan, kekhasan, kenyamanan dan keindahan. Perancangan motif *digital printing* harus mempertimbangkan susunan pola dan komposisi motif. Ini dilakukan dengan tujuan menciptakan motif *digital printing* yang kreatif dan inovatif untuk digunakan dalam busana *ready to wear* dengan nilai estetika. Perancangan dimulai dengan membuat beberapa sketsa alternatif dan memilih beberapa yang terbaik, yang kemudian sketsa terpilih tersebut disempurnakan. Tahap perancangan juga dijelaskan langkah-langkah pembuatan motif digital printing. Desain yang dibuat akan menggunakan bahan BSY dan juga satin duschess yang kemudian diprinting, selanjutnya untuk kain duchess dilapisi dengan kain gula karena ingin membuat kesan *outer* yang kaku. Selain itu menggunakan kain ero tipis yang dijadikan sebagai furing. Serta menggunakan satin air yang diprint untuk membuat slayer agar mudah digunakan dan tidak kaku.



Gambar 5. Desain Alternatif Busana

Evaluasi desain busana dilakukan ketika kegiatan *final design* yang mana penulis membuat 6 desain alternatif busana. Dari keenam desain alternatif busana tersebut dipilih 2 yaitu nomor 2 dan 6 dengan mempertimbangkan aspek detail yang tidak terlalu rumit karena busana ini termasuk golongan busana *ready to wear*. Selain itu desain yang menggunakan hiasan plisket tidak dipilih karena mengganggu tampilan motif *digital printing*. Dari kegiatan *final design* diperoleh evaluasi yang kemudian memperbaiki saran dan masukan sehingga desain busana dikatakan layak dan siap untuk diwujudkan sebagai busana *ready to wear*.

Penggambaran sumber ide menggunakan jenis style *Flat design*, ditandai dengan adanya tampilan yang minimalis serta membantu untuk lebih fokus pada konten. *Flat design* menekankan pada kesederhanaan elemen. Dalam pengembangan sumber ide, menggunakan teknik pengembangan disformasi, yaitu menggambar bentuk *Gendang Beleq* dan Rumah *Bale Lumbung* dengan mengurangi detail bagian-bagian objek untuk membuat desain lebih sederhana.



Gambar 6. Desain Motif Digital Printing



Gambar 7. Desain Busana Sempurna

Perwujudan

Tahap perwujudan dengan mewujudkan visualisasi desain pada sebuah ide kesenian tari *Gendang Beleq* dan juga rumah adat tradisional *Bale Lumbung* yang dijadikan sebagai motif *digital printing* yang kemudian diterapkan pada busana *ready to wear*. Perwujudan karya memiliki tahapan yang dimulai dari pengambilan ukuran, pembuatan pola kecil dan pecah pola, merancang bahan dan harga, penerapan motif *digital printing* pada kain, memotong bahan, menandai pola, menjahit busana serta evaluasi hasil karya. Evaluasi diperoleh dari kegiatan *final assesment* yang kemudian memperbaiki saran dan masukan sehingga busana dikatakan layak dan siap untuk diikutsertakan dalam acara pagelaran busana sebagai tahap dalam penyajian karya. Pola kontruksi digunakan dalam pembuatan

karya busana ini, pola dibuat dengan kertas atau alat tulis dan dibuat berdasarkan ukuran tubuh seseorang. Konstruksi pola yang digunakan yaitu dengan sistem *So-En*, dibuat menggunakan skala 1:4. Dimulai dengan membuat pola dasar dan kemudian dipecah sesuai dengan model desain busana yang akan dibuat.

Selanjutnya, untuk mengetahui berapa banyak bahan yang diperlukan serta mengurangi pemborosan kain maka dibuat rancangan bahan dan harga. Teknik jahit adibusana digunakan dalam membuat pakaian busana *ready to wear*, teknik jahit ini menggabungkan jahitan tangan dan jahitan mesin untuk membuat jahitan terlihat rapi dan halus. Teknik penyambungan busana menggunakan kampuh buka dengan *finishing* kampuh dibisban/dirompok agar pinggiran kampuh rapi dan tidak bertiras. Pelapis bahan utama yaitu kain gula yang akan ditempel pada badan bahan utama *outer* berbahan satin duchess. Pada bagian kerah menggunakan pelapis kain keras, serta serip menggunakan vislin. Lining yang digunakan adalah kain ero tipis yang digunakan sebagai furing kedua *outer* dan celana desain kedua.

Penyajian

Pada tahap ini memperlihatkan hasil karya busana *ready to wear* dengan sumber ide *Gendang Beleg* dan rumah *Bale Lumbung* kepada khalayak masyarakat dengan tujuan agar makna, nilai dan tujuan dari diciptakannya karya busana dapat tersampaikan. *Fashion show* digelar pada hari Kamis tanggal 26 Oktober 2023 dalam acara *Grandshow UM 2023*. Selain itu penyajian karya juga dilakukan dengan ikut serta acara *fashion show Malang Fashion Week 2023* pada hari Minggu tanggal 5 November 2023. Penciptaan karya busana juga didaftarkan pada HKI (Hak Kekayaan Intelektual) sebagai bukti bahwa karya ini orisinil dan merupakan karya cipta penulis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep penciptaan busana ready to wear

Konsep penciptaan busana *ready to wear* menggabungkan unsur-unsur alam dan budaya yaitu keindahan Pantai Kuta Lombok, kesenian tradisi *Gendang Beleg* serta rumah adat tradisional suku Sasak yaitu Rumah Bale Lumbung. Inspirasi kesenian *Gendang Beleg* dan Rumah *Bale Lumbung* diwujudkan dalam motif *digital printing* yang diterapkan pada busana *ready to wear*. Pantai Kuta Lombok dijadikan sebagai warna yang digunakan pada penciptaan karya ini, yaitu warna putih dan sandcastle diambil dari warna pasir pantai, warna biru diambil dari warna laut dan langit pantai, warna teracotta dan coklat tua diambil dari warna langit ketika matahari terbenam. Pemilihan warna juga terinspirasi dari sifat-sifat yang dimiliki oleh masyarakat suku Sasak yaitu warna merah yang menggambarkan sifat berani dan semangat persaudaraan yang tinggi serta warna putih yang menggambarkan sifat masyarakat suku Sasak yang suci, baik dan damai.

Proses penciptaan karya busana ready to wear

Proses penciptaan karya busana mengacu pada metode *Practice-led Research* dari Hendriyana yang terdiri dari empat tahap yaitu Praperancangan, Perancangan, Perwujudan serta Penyajian Karya. Penelitian dimulai dari praperancangan dimana dilakukan dengan mencari inspirasi atau menentukan sumber inspirasi karya kemudian membuat *moodboard* dengan mencari informasi dari beberapa sumber mengenai sumber inspirasi. Tahap perancangan dimulai dengan membuat beberapa desain alternatif dan memilih beberapa yang terbaik, kemudian desain terpilih tersebut disempurnakan. Tahap perwujudan yang dilakukan yaitu mewujudkan visualisasi desain dengan ide *Gendang Beleg* dan

Rumah Bale yang dijadikan sebagai motif *digital printing* yang kemudian diterapkan pada busana *ready to wear*. Terakhir yaitu tahap penyajian karya, karya busana disajikan melalui event pagelaran busana dan publikasi artikel.

Hasil akhir karya busana ready to wear



Gambar 8. Karya Busana Look 1

Karya busana *look* pertama terdiri dari 5 items yaitu atasan *outer printing*, celana kulot polos putih berbahan satin duchess, rok berbahan satin duchess warna navy dengan tambahan ikatan tali lebar melingkar pinggang dengan lebar 4 cm, kemben ikat printing dan *inner knit* putih. *Outer printing* pada *look 1* dilapisi dengan kain gula untuk menambah kesan kaku busana. *Outer* dibuat longgar agar motif *digital printing* bisa terlihat jelas. Motif *digital printing* ditempatkan pada bagian yang menonjol atau yang biasa disebut *Center of Interest*. Menurut (Andarini et al., 2021), *Center of Interest* merupakan pengaturan peran atau penonjolan suatu bagian yang penting dan yang diutamakan pada sebuah tempat. Motif *digital printing* inspirasi *Gendang Beleg* ditempatkan pada bagian badan depan *outer* serta motif *digital printing* inspirasi *Rumah Bale Lumbung* ditempatkan pada bagian badan belakang *outer*. *Background* yang digambar dengan teknik *digital printing* juga diterapkan pada *outer* busana *look* pertama, yaitu bentuk garis diagonal yang menerapkan prinsip desain. Motif *digital printing* digambar dengan jenis gaya *Flat Design* dan menggunakan software *CorelDraw*. *Flat Design* merupakan gaya desain yang memiliki karakteristik minimalis, simpel, mempunyai ruang kosong pada layout serta tidak menggunakan efek dalam visualnya. *Outer* karya *look* pertama menggunakan jenis kerah *Notch Lapel* yang biasa digunakan pada jas/blazer.

Karya busana *look* pertama menggunakan celana kulot berwarna putih dengan karet full pada bagian belakang. Items yang ketiga dalam karya busana *look* pertama yaitu rok, pada karya ini menggunakan rok tanpa karet pada pinggang dan mempunyai panjang sampai betis. Rok ini mempunyai kupnat pada bagian depan dan belakang serta terdapat belahan yang memudahkan pemakai untuk beraktifitas atau bergerak.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan *outer*, rok dan celana yaitu kain satin duchess. Kain ini memiliki karakteristik bahan yang cukup kaku, halus, tebal tidak mudah robek dan tampilannya shiny yang memberikan kesan mewah pada busana (Fitinline, 2017). Warna yang digunakan pada rok dan *outer* sama yaitu warna navy. Hiasan dari karya yang digunakan yaitu turban instan berwarna putih. Hiasan ini menambah kesan keelokan pada karya busana. Pemilihan warna turban juga cocok saat dipadupadankan dengan busana. Hiasan lain yaitu terletak pada tali dari kain printing. Penggunaan tali printing cocok dengan tampilan busana, karena tetap berpacu pada pemilihan warna yang sesuai dengan sumber inspirasi. Karya busana *look* pertama juga menggunakan kemben ikat bahan satin air printing. Cara pemakaian kemben ikat hanya langsung diikatkan pada bagian punggung.



Gambar 9. Karya Busana Look 2

Karya busana *look* kedua terdiri atas 5 items yaitu *outer* printing, celana kulot printing, obi belt dengan tali melingkar printing motif kerang, kemben ikat printing dan *inner* knit putih. *Outer* printing pada *look* 1 dibuat longgar agar motif *digital printing* bisa terlihat jelas. Motif *digital printing* ditempatkan pada bagian yang menonjol atau yang biasa disebut *Center of Interest*. Menurut (Andarini et al., 2021), *Center of Interest* merupakan pengaturan peran atau penonjolan suatu bagian yang penting dan yang diutamakan pada sebuah tempat. Motif *digital printing* inspirasi *Gendang Beleg* ditempatkan pada bagian badan depan *outer* serta motif *digital printing* inspirasi Rumah Bale Lumbung ditempatkan pada bagian badan belakang *outer*. Selain inspirasi *Gendang Beleg* dan Rumah Bale Lumbung, terdapat juga motif dengan inspirasi kerang yang ditempatkan pada bagian lapisan serip *outer*.

Background yang digambar dengan teknik *digital printing* juga diterapkan pada *outer* busana *look* kedua, yaitu bentuk garis menyilang yang menerapkan prinsip desain. Motif *digital printing* digambar dengan jenis gaya *Flat design* dan menggunakan software *CorelDraw*. *Flat Design* merupakan gaya desain yang memiliki karakteristik minimalis, simpel, mempunyai ruang kosong pada *layout* serta tidak menggunakan efek dalam visualnya. *Outer* karya *look* kedua menggunakan lapisan serip motif kerang yang menyambung pada bagian depan dan belakang. Lapisan serip dilapisi dengan kain vislin

agar terlihat semakin halus. *Outer* ini menggunakan lengan licin dengan belahan, fungsi belahan yaitu memudahkan pemakai untuk beraktifitas atau bergerak.

Outer menggunakan furing pada bagian badan, furing yang digunakan tidak menyatu dengan bahan utama pada bagian bawah/kelim bawah. *Outer* menggunakan furing hero tipis yang memiliki bahan dasar dari serat katun. Karya busana *look* kedua menggunakan celana kulot printing dengan motif bersusun *Gendang Beleq* bawah celana bagian depan dan belakang dengan karet full pada bagian belakang. Celana kulot karya ini juga menggunakan furing hero tipis agar tidak menerawang.

Hiasan yang digunakan pada karya busana *look* kedua yaitu obi belt dengan hiasan tali motif printing kerang. Obi belt ini dilapisi dengan kain gula agar memberikan kesan kaku. Karya busana *look* kedua juga menggunakan turban instan berwarna putih. Hiasan ini menambah kesan keelokan pada karya busana. Pemilihan warna turban juga cocok saat dipadupadankan dengan busana. Karya busana *look* kedua juga menggunakan kemben ikat bahan satin air printing. Cara pemakaian kemben ikat hanya langsung diikatkan pada bagian punggung. Teknik penyelesaian kampuh dan kelim yang digunakan dalam penciptaan karya kedua sama dengan karya pertama yaitu penyelesaian kampuh rompok dengan bisban dan penyelesaian kelim dengan cara tusuk sembunyi. *Outer*, celana dan obi belt menggunakan kain beswey (BSY) yang memiliki karakteristik halus, jatuh, tidak mengkilap serta tidak panas jika digunakan (Fitinline, 2021). Total keseluruhan *look* busana kedua menggunakan warna navy seperti karya pertama karena berpacu inspirasi yaitu terinspirasi dari warna laut dan langit Pantai Kuta Lombok.

4. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil akhir penciptaan busana *ready to wear* dengan inspirasi *Gendang Beleq* dan Rumah *Bale Lumbung*, maka dapat disimpulkan: 1. Konsep penciptaan busana *ready to wear* menggabungkan unsur-unsur alam dan budaya yaitu keindahan Pantai Kuta Lombok, kesenian tradisi *Gendang Beleq* serta rumah adat tradisional suku Sasak yaitu Rumah *Bale Lumbung*. Inspirasi kesenian *Gendang Beleq* dan Rumah *Bale Lumbung* diwujudkan dalam motif *digital printing* yang diterapkan pada busana *ready to wear*. 2. Proses penciptaan karya busana mengacu pada metode *Practice-led Research* dari Hendriyana yang terdiri dari empat tahap yaitu Praperancangan, Perancangan, Perwujudan serta Penyajian Karya. 3. Hasil akhir dari karya terdiri dari 2 *look* busana yang tergolong busana *ready to wear* dengan potongan yang serba longgar. Karya pertama terdiri dari 5 items yaitu atasan *outer* printing, celana kulot polos putih berbahan satin duchess, rok berbahan satin duchess warna navy dengan tambahan ikatan tali lebar melingkar pinggang dengan lebar 4 cm, kemben ikat printing dan *inner* knit putih. Karya busana *look* kedua terdiri atas 5 items yaitu *outer* printing, celana kulot printing, obi belt dengan tali melingkar printing motif kerang, kemben ikat printing dan *inner* knit putih. Karya busana ini disajikan melalui event pagelaran busana *Grandshow* UM pada hari Kamis tanggal 26 Oktober 2023 dengan mengusung tema *Multiverse* yang menggambarkan keanekaragaman seni, tradisi, dan kebudayaan Indonesia. Dalam pagelaran busana, karya ini mendapatkan penghargaan juara dengan kategori Best Kelompok. Karya busana *ready to wear* juga ditampilkan pada event *Malang Fashion Week* tahun 2023 dengan mengusung tema *Diverse* yang artinya keberagaman budaya nusantara. Acara dilaksanakan pada pada hari Minggu tanggal 5 November 2023 yang bertempat di Sarinah Mall.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, W. N, & Rosmiati, A. (2021). Fungsi dan Makna Point of Interest dalam Unsur Grafis pada Label Makanan Tradisional Getuk Goreng di Sokaraja. *Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(2), 113-128.
- Daud, A.E., Dahlan, & Sumardi, L. (2022). Makna dan Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pertunjukan Kesenian Alat Musik Tradisional *Gendang Beleg*. *Jurnal Seni Musik*, 11(2), 40-58. <https://doi.org/10.24114/grenek.v11i2.38691>
- Fazalani, R. (2020). Kesenian Gendang Beleg Masyarakat Suku Sasak sebagai Budaya Tradisional. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(2), 256–268.
- Fitinline. (2017). *Seperti Apa Karakteristik Kain Satin Bridal Itu*, (Online), (<https://fitinline.com/article/read/seperti-apa-karakteristik-kain-satin-bridal-itu/>), diakses 2 September 2024.
- Fitinline. (2021). *10 Keunggulan Kain Bsy dibanding Kain Poliester Lainnya*, (Online), (<https://fitinline.com/article/read/10-keunggulan-kain-bsy-dibanding-kain-poliester-lainnya/>), diakses 2 September 2024.
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta: ANDI
- Mansyur, Z. (2019). *Kearifan Sosial Masyarakat Sasak Lombok dalam Tradisi Lokal*. NTB: Sanabil Publishing.
- Nopiyani & Wiana, W. (2020). Desain Aplikasi Seni Pop Art pada Busana *Ready to wear* dengan Teknik Digital Printing. *Jurnal Tanra Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 112-121. <http://dx.doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13950>
- Sahira, E., Sumardi, L., Sawaludin, S., & Zubair, M. (2023). Nilai dan Makna dalam Kearifan Lokal Rumah Adat Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2594–2604. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1698>
- Waddell, G. (2004). *How Fashion Works*. UK: Blackwell Publishing Company.
- Wir'aeni, R. (2017). Nilai Edukatif pada Arsitektur Rumah Adat Bale Sasak di Dusun Limbungan Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 167–175. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/serupa/article/viewFile/6313/6090>
- Zuhdi, M. H. (2018). Kearifan Lokal Suku Sasak sebagai Model Pengelolaan Konflik di Masyarakat Lombok. *Mabasan*, 12(1), 64–85. <https://doi.org/10.26499/mab.v12i1.3>