

# PENCIPTAAN DESAIN BUSANA *EDGY* DENGAN *MANIPULATING FABRIC EMBROIDERY* TERINSPIRASI DARI SESAJI UNAN-UNAN

Nabilah Nur Haniyah<sup>1)</sup>, & Ma'rifatun Nashikhah<sup>2)</sup>

<sup>1234</sup>Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [nabilah.19073@mhs.unesa.ac.id](mailto:nabilah.19073@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>, [marifatunnashikhah@unesa.ac.id](mailto:marifatunnashikhah@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

*ABSTRAK— Penciptaan karya ini berfokus pada penciptaan desain busana edgy dengan manipulating fabric embroidery, yang terinspirasi dari sesaji unan – unan suku Tengger, Bromo. Studi praktik ini bertujuan untuk memahami proses penciptaan, mewujudkan hasil, serta mempublikasikan desain busana edgy dengan manipulating fabric embroidery yang terinspirasi dari sesaji unan – unan. Sesaji tersebut memiliki keunikan visual yang indah dan khas, serta jarang diterapkan sebagai sumber inspirasi desain busana oleh desainer sebelumnya, Penerapan manipulating fabric embroidery guna menambah nilai kreativitas, estetika dan memperkaya ragam jenis busana yang berbeda dari desain sebelumnya. Metode yang digunakan dalam pembuatan karya ini didasarkan pada pendekatan practice-led research yang dilakukan melalui studio praktik dengan terdiri dari empat tahap, yaitu : pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Hasil dari proses penciptaan ini yaitu Manipulating fabric embroidery yang diterapkan pada busana edgy terinspirasi dari sesaji unan-unan yang diciptakan dalam bentuk 3 jenis karya busana sehingga dapat memberikan detail yang unik dan berbeda, kemudian disajikan dalam bentuk pagelaran busana pada 34<sup>th</sup> Annual fashion show UNESA “BHUMIBRAMA” dengan Teknik penyajian fashion show on the floor secara outdoor.*

**Kata Kunci:** *Busana Edgy, Manipulating Fabric Embroidery, sesaji unan – unan..*

## I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman, membentang dari Sabang sampai Merauke, dengan kekayaan yang melampaui sumber daya alamnya. Keberagaman budaya Indonesia sangat mencolok, mencerminkan kekayaan tradisi, Bahasa, dan adat istiadat yang berbeda di setiap daerah. Dengan merayakan dan melestarikan keberagaman budaya, Indonesia menjaga kekayaan yang membuat unik di mata dunia. Kebudayaan Indonesia menggambarkan setumpuk pengalaman Pembangunan kebudayaan sebagai Sejarah [1].

Kebudayaan merupakan kesenian sebagai wujud dari perilaku masyarakat, mencerminkan nilai – nilai dan identitas daerah. Salah satu kebudayaan di Indonesia, contohnya, adalah kebudayaan suku tengger yang terletak di sekitar gunung bromo di Jawa timur. Upacara penolak bala, yang dikenal sebagai

Upacara Unan – Unan, adalah salah satu budaya yang hanya ada di Suku Tengger. Upacara ini dikenal karena sangat unik dan kental dengan kebudayaan Indonesia. Upacara Unan – Unan juga menjadi salah satu ritual terbesar bagi Suku Tengger. Di samping itu, di dalam Upacara Unan - unan juga tersedia Sesaji yang sangat kompleks dibandingkan dengan ritual lainnya [2].

Sesaji merupakan hal wajib pada Upacara Unan – Unan. Ada makna unik pada setiap isi sesaji, Sebagian besar unsur sesaji berasal dari alam, diproses secara alami, disusun sesuai dengan petunjuk alam, dimaksudkan untuk menyucikan alam dan diberikan untuk dilindungi alam [3]. Meneliti simbolisme dan makna dari upacara Unan-Unan yang dilakukan oleh masyarakat Suku Tengger. Dalam penelitian ini, simbol-simbol dari sesaji Unan-Unan diinterpretasikan ke dalam karya seni dan busana sebagai elemen desain yang mengandung nilai- nilai spiritual dan ekologis. Hasilnya menunjukkan bahwa elemen-elemen ritual ini dapat memberikan inspirasi mendalam dalam penciptaan karya busana yang bermakna dan unik. Masyarakat tengger menyembelih kerbau dan menyajikan kepalanya sebagai tumbal untuk nenek moyang dan penguasa alam mereka dalam upacara unan – unan.

Dalam upacara tersebut, kerbau dewasa bertanduk yang sehat diberikan sebagai persembahan kepada para leluhur. Upacara tersebut juga dilakukan untuk meminta agar manusia terbebas dari penderitaan, noda, dosa, dan untuk menemukan jalan yang benar, menjadi orang yang kuat, serta mendapat kesejahteraan, kesejahteraan dan terbebas dari semua gangguan. Dari uraian tersebut, Pemilihan bentuk sesaji akan dipresentasikan sebagai siluet busana. Untuk pemilihan warna diambil dari beberapa jenis warna yang ada pada sesaji. Tekstur kepala kerbau yang ada pada sesaji akan dituangkan kedalam pemilihan bahan yang digunakan. Sesaji pada Upacara Unan – Unan dipilih sebagai sumber ide penciptaan busana *Edgy*.

Pengertian *Edgy* dalam dunia fashion diartikan ‘tajam’ sehingga termasuk bentuk dasar kata sifat (adjektiva). Tajam yang dimaksud adalah seseorang yang memiliki penampilan yang berkarakter atau unik dari yang lainnya. Kata *Edgy* termasuk model atau gaya berbusana yang identik dipakai pada

kalangan pria. Tetapi tidak jarang Wanita juga menyukai model busana seperti ini [4]. Seringkali *Edgy Style* berasal dari subcultural yang menekankan ekspresi diri dan pemberontakan terhadap norma sosial. banyak juga desainer dan seniman termasuk Musisi dan seniman visual yang mempengaruhi perkembangan *Edgy Style*.

*Edgy Style* banyak dipandang oleh masyarakat sebagai cara untuk mengungkapkan sikap dan identitas mereka lebih dari sekedar *fashion*. Kombinasi bahan yang kontras seperti kulit, denim, dan kain transparan adalah ciri *Edgy Style*. Warna – warna gelap seperti hitam, merah dan ungu, dengan elemen metalik atau grafik yang menonjol. Ini bisa menjadi tempat untuk berfikir kritis, mengungkapkan perasaan, atau bahkan menentang standar kecantikan konvensional. *Edgy Style* juga memberi inovasi kepada pemakai untuk bereksperimen dengan potongan, aksesoris, dan gaya rambut mereka. *Edgy style* merupakan contoh kebebasan berekspresi. Seiring perkembangan zaman *Edgy style* terus beradaptasi menggabungkan elemen – elemen baru sambil tetap mempertahankan esensi dari *Edgy style* tersebut.

Busana *Edgy style* yang sering kali berfungsi sebagai bentuk ekspresi diri yang kuat. Dengan menggabungkan elemen tradisional seperti sesaji unan – unan, desain ini dapat menciptakan kontras yang menarik antara estetika modern dan warisan budaya. Ini memberikan ruang untuk eksplorasi kreativitas dan mengekspresikan identitas individu. Mengambil inspirasi dari sesaji unan – unan menunjukkan penghormatan terhadap budaya dan tradisi lokal. Dalam konteks ini, busana *edgy* tidak hanya menjadi produk *fashion*, tetapi juga sebuah pernyataan tentang pentingnya melestarikan budaya. kombinasi antara elemen *edgy* dan tradisional menciptakan sinergi yang menarik. Penggunaan kain yang berani, potongan yang tidak konvensional, dan menciptakan desain tidak hanya *stylish* tetapi juga memiliki cerita dan makna dibaliknya dengan menggabungkan *manipulating fabric embroidery*.

*Manipulating fabric Embroidery* merupakan Teknik yang menggabungkan seni bordir dengan inovasi tekstil untuk menghasilkan produk yang unik dan menarik tidak hanya membuat kain terlihat lebih baik, tetapi juga mengubah tekstur dan bentuknya, memberikan makna baru dan kedalaman visual. Perkembangan ini menunjukkan interaksi antara modernitas dan tradisi, serta perubahan dalam industri mode dan kerajinan. Poespo menyatakan *Embroidery* adalah suatu elemen untuk mengubah penampilan kain dengan aneka setik bordir, baik yang dibuat dengan menggunakan tangan atau mesin [5].

Penciptaan busana *Edgy* ini peneliti mengaplikasikan *Manipulating fabric* berupa *Embroidery* karna dapat

menambahkan elemen tekstur dan kedalaman, menciptakan kontras yang menarik dengan bahan dan potongan modern. Dalam hal ini juga memberikan sentuhan personal dan memberikan kesan yang lebih unik dan menonjol. sehingga menjadikan busana tampak elegan, unik, dan menarik. Perwujudan *Manipulating fabric embroidery* ini menggunakan mesin bordir komputer. Dinamakan bordir komputer karena dalam pengerjaannya menggunakan media komputer sebagai alat bantu utama dalam proses pembuatan desainnya. Bordir atau sulam merupakan salah satu bentuk kerajinan tangan yang membutuhkan ketelitian dan kesabaran. Menggunakan bordir komputer ini dianggap lebih praktis dikarenakan mampu menghasilkan produk bordir dengan kapasitas banyak sekaligus dalam menggunakan satu desain [6]. Mengeksplorasi penggunaan bordir komputer sebagai elemen utama dalam menciptakan busana *edgy*. Teknik bordir digunakan untuk menciptakan pola yang tajam dan berani, yang menjadi ciri khas dari desain busana *edgy*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bordir komputer mampu memberikan efek tiga dimensi pada busana, yang meningkatkan karakter *edgy* pada desain. *Manipulating fabric* yang digunakan ini merupakan perwujudan dari ciri – ciri sumber ide sesaji Unan – Unan tersebut.

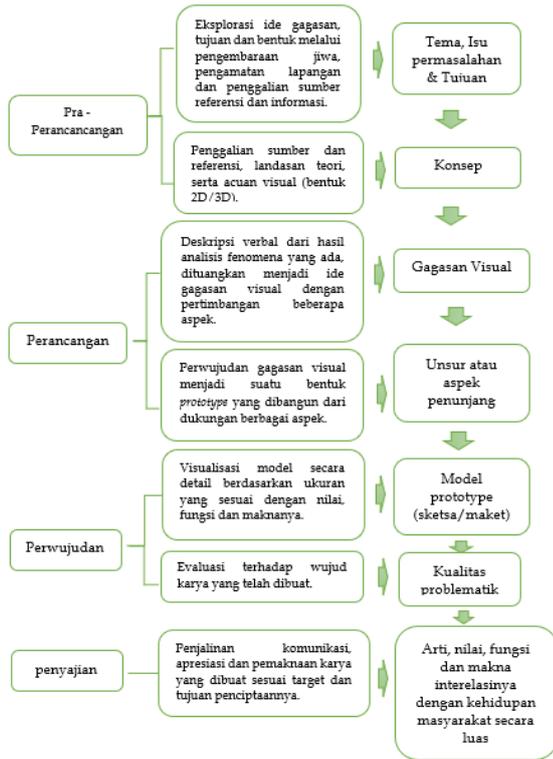
Berdasarkan uraian diatas peneliti merancang tiga desain busana *Edgy* yaitu 1 rancangan laki - laki dan 2 rancangan perempuan dengan *Manipulating fabric Embroidery* yang terinspirasi dari sesaji Unan – Unan.

## II. METODE PENCIPTAAN

Penelitian seni tidak terlepas dari persoalan isi, proses, dan benda atau bentuk karya seninya. Isi menyakuti ide, konsep dan nilai – nilai filosofi yang ada dibalik wujud benda karya seni itu [7]. Sementara perwujudan bentuk karya seni itu sendiri tidak akan terlepas dari persoalan ide, konsep serta proses kreatif dari seniman / desainer / kriyawannya. Dari kedua variable seni ini, intinya tetap ada pada aktivitas / Tindakan / proses Kreatif (*practice*) dalam berkarya seni. Jika penelitian mengarah pada pemahaman baru tentang praktik dan itu dipraktikan, disebut penelitian praktik (*Practice-Ied Research*).

*Practice-led Research* merupakan jenis tulisan ilmiah yang menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset yang luarannya adalah wujud bentuk karya [8]. Tahapan penelitian *Practice-Ied Research* dapat ditulis sebagai berikut :

TABEL I  
KERANGKA KONSEP PENCIPTAAN



### III. DRESKRIPSI KARYA

Penciptaan yang didorong oleh metode *practiced-led-Research* digunakan untuk mengembangkan desain busana *Edgy* dengan *Manipulating fabric Embroidery* yang terinspirasi dari sesaji dalam Upacara Unan – Unan. Metode ini memungkinkan eksplorasi kreatif dan penerapan dalam proses desain, dengan fokus pada penciptaan dalam kehidupan nyata proses penelitian dimulai dengan pengumpulan data, yang mencakup wawancara dengan pemuka adat Suku Tengger, serta penelitian literatur tentang desain Busana *Edgy* dan simbolisme sesaji Unan - Unan. Selanjutnya, berdasarkan data yang dikumpulkan, dilakukan konseptualisasi desain dengan membuat sketsa dan membuat *prototype* awal.

#### A. Eksplorasi

Eksplorasi adalah proses mencari dan menggali informasi tentang sesuatu atau keadaan secara menyeluruh dengan tujuan memperoleh pengetahuan baru. Ini dapat dilakukan dalam bentuk penelitian, yaitu menggali informasi yang dibutuhkan. Eksplorasi memiliki sebuah arti yaitu, suatu kegiatan yang dilakukan dalam rangka pembelajaran dan mengacu pada sebuah penelitian (*penyajian*), dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan atau suatu benda dengan cara melakukan pengumpulan data untuk menghasilkan suatu bentuk perupaan yang baru [9].

Langkah pertama adalah melihat lapangan dan mengumpulkan informasi dan referensi untuk menentukan tema. Selama tahap ini, ide – ide akan diperiksa secara menyeluruh, mungkin melalui wawancara dengan narasumber atau melalui artikel dan jurnal. Berdasarkan temuan dari wawancara dengan pak Winardi, pemuka adat dari Suku Tengger, Sapikerep, Bromo. ide yang digunakan berasal dari Upacara Unan – Unan. Upacara ini dipilih karena keunikan dari sesaji yang ada didalamnya. Langkah selanjutnya, setelah melakukan *research* mengenai upacara tersebut yaitu menyusun moodboard desain yang mengandung tema, colour plan, *manipulating fabric*, dan *silhouette*.

#### A. Pra - Perancangan

Pra – perancangan merupakan tahap pertama dari proses perancangan busana atau disebut juga tahap eksplorasi. Pada bagian ini peneliti menggali sumber inspirasi atau ide, pengumpulan data, referensi. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dan data sebagai pedoman dalam menentukan konsep desain yang akan dibuat.

#### B. Perancangan

Pada tahap ini berisikan rancangan pengembangan desain, antara lain :

- 1) Membuat *Moodboard* dengan sumber ide Sesaji Unan -Unan.
- 2) Merancang desain busana *Edgy* dengan detail, hiasan dan warna.
- 3) Membuat desain produksi dan *prototype*.

#### C. Perwujudan

Tahap selanjutnya merupakan tahap perwujudan desain menjadi sebuah produk karya yang nyata dari rancangan yang sudah dibuat. Perwujudan melalui dua tahap yakni dalam bentuk *prototype* dan perwujudan karya menggunakan material sesungguhnya.

#### D. Penyajian

Tahap terakhir dalam penciptaan karya ini dapat dipublikasikan dengan cara menrbitkan jurnal penelitian atau dalam bentuk *pegelaran karya* seperti *fashion show*.

GAMBAR I  
MOODBOARD STUDIO UNAN – UNAN



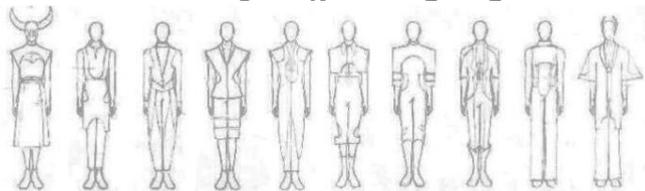
**B. Perancangan Karya**

Metode penelitian *Practice-Ied research* ini termasuk dalam skim penelitian terapan (*art and design as capability*) yang luarannya adalah wujud bentuk karya, model, purwarupa, dan prototype. skim penelitian lanjutan atau aplikasi dari riset dasar [10].

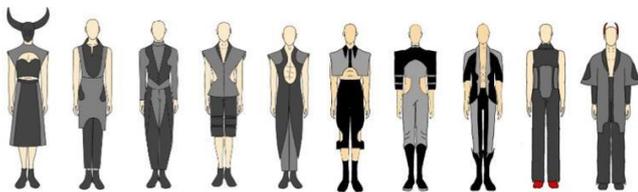
1) Desain Alternatif

Desain alternatif merupakan keseluruhan desain yang dibuat dan dikembangkan berdasarkan sumber ide yang digunakan. Jumlah desain alternatif yang akan dibuat dalam penelitian ini ialah 10 desain Laki - Laki *Edgy* dan 20 desain perempuan *Edgy*

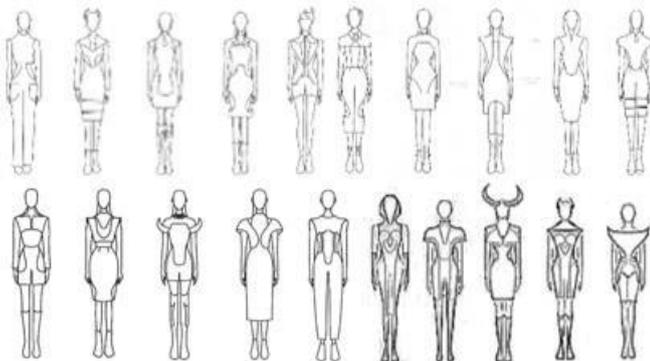
GAMBAR II  
DESAIN ALTERNATIF LAKI - LAKI



GAMBAR III  
DESAIN ALTERNATIF PENGEMBANGAN WARNA LAKI - LAKI



GAMBAR IV  
DESAIN ALTERNATIF PEREMPUAN



GAMBAR V  
DESAIN ALTERNATIF PENGEMBANGAN WARNA PEREMPUAN



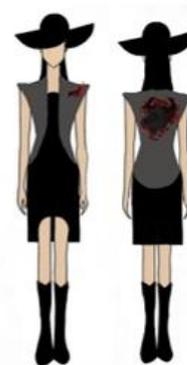
2) Desain Terpilih

Desain terpilih merupakan desain terbaik yang dipilih berdasarkan hasil konsultasi dan evaluasi dari dua orang ahli dalam bidang desain dan bidang busana. Adapun jumlah desain terpilih yang akan diwujudkan yaitu berjumlah 3 desain, yaitu 1 desain busana *Edgy* laki – laki dan 2 desain busana *Edgy* Perempuan

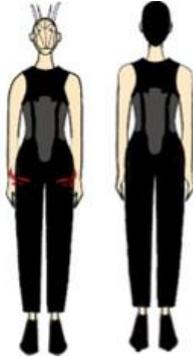
GAMBAR VI  
DESAIN TERPILIH LOOK 1



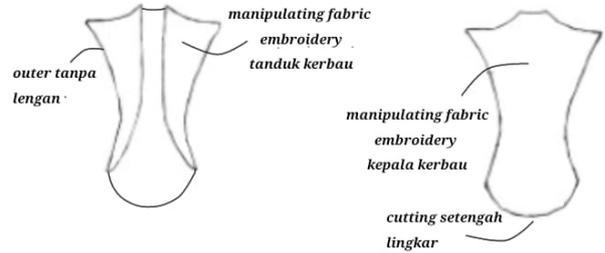
GAMBAR VII  
DESAIN TERPILIH LOOK 2



GAMBAR VIII  
DESAIN TERPILIH LOOK 3

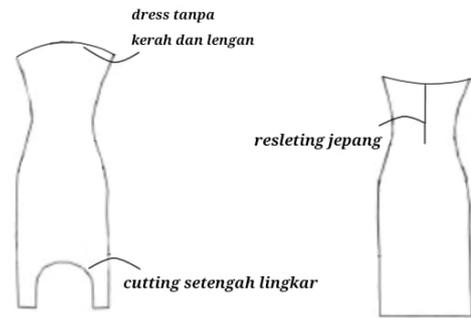


GAMBAR X  
GAMBAR KERJA LOOK 2



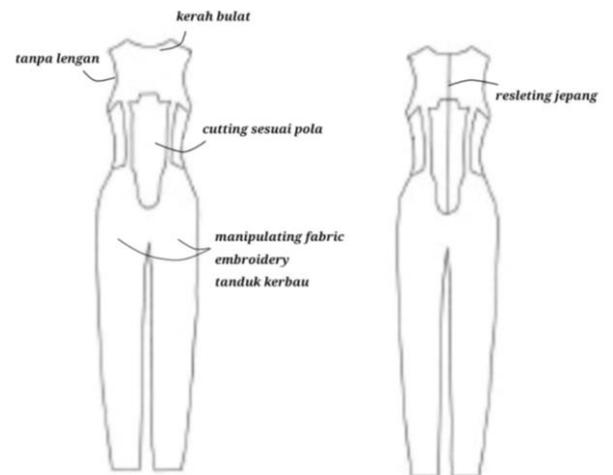
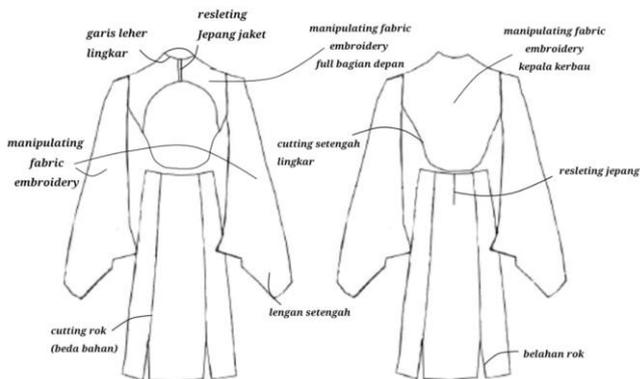
3) Gambar Kerja

Gambar kerja atau sering dikenal dengan istilah *technical drawing* merupakan Teknik menggambar ide secara mendetail, sebelum menjadi *prototype* dan diproduksi. Gambar kerja dibutuhkan untuk meminimalisir kurangnya kesalahan atau *missing details* yang akan dibuat serta memiliki fungsi sebagai penerjemah. Gambar kerja dalam penciptaan busana *Edgy* ini membantu dalam membaca detail busananya, keseluruhan detail pada busana, meliputi *flat drawing*, ukuran busana, detail busana, material dan warna yang digunakan. Rancangan bahan memuat rancangan mengenai material apa yang akan digunakan pada busana. Merancang bahan sangat diperlukan untuk mendapatkan efisiensi bahan, memastikan kebutuhan bahan minimum yang diperlukan sehingga terjadinya kekurangan bahan ataupun pemakaian bahan yang berlebihan.



GAMBAR XI  
GAMBAR KERJA LOOK 3

GAMBAR IX  
GAMBAR KERJA LOOK 1



4) Model/Master/Prototype

Pada tahap model atau *prototype* ini berisi tentang uji coba pembuatan *prototype* busana. Tujuan adanya uji coba ini adalah untuk mengetahui lebih dalam bagaimana perwujudan busana *Edgy* dan *manipulating fabric Embroidery* menjadi sebuah produk busana sebelum tahap penciptaan.

GAMBAR XII  
PROTOTYPE BUSANA EDGY



GAMBAR XIII  
PROTOTYPE MANIPULATING FABRIC



C. Gambar Multibagian

Secara umum proses perwujudan karya ialah tahapan pengubahan dari desain menjadi produk yang dibuat sesuai dengan produksi. Secara umum proses perwujudan karya berupa busana *Edgy* dengan *manipulating fabric embroidery* terinspirasi dari Sesaji Unan – Unan memiliki mekanisme proses pembuatan produk yang sama, perbedaannya terletak pada penerapan *manipulating fabric* yang akan disesuaikan dengan desain masing – masing. Adapun tahapan perwujudan karya sebagai berikut :

1) Pengukuran model

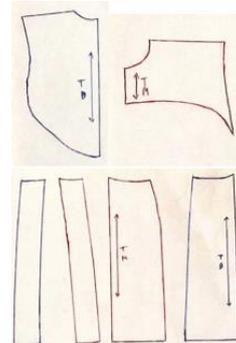
Proses pengambilan ukuran tubuh untuk *design fashion* merupakan Langkah penting untuk memastikan bahwa pakaian dapat dipakai dengan baik dan nyaman. Pada pengambilan ukuran tubuh dilakukan melalui audisi model

GAMBAR XIV  
PENGUKURAN TUBUH

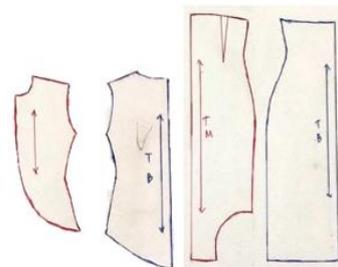


2) Pembuatan Pola  
Pembuatan pola menggunakan pola yang sesuai dengan ukuran yang sudah diukur pada tahap pengambilan ukuran badan untuk desain busana *Edgy*

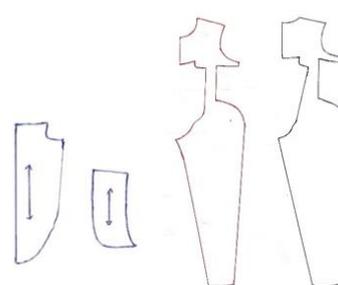
GAMBAR XV  
POLA DESAIN LOOK 1



GAMBAR XVI  
POLA DESAIN LOOK 2



GAMBAR XVII  
POLA DESAIN LOOK 3



### 3) Pemotongan Bahan

Proses pemotongan kain merupakan tahap yang memerlukan ketelitian dan keakuratan. Langkah – Langkah yang biasanya dilakukan meliputi persiapan alat dan bahan, penyebaran kain, penandaan pola, marking, dan pemeriksaan kualitas. Tahap pemotongan ini sangat penting karena berpengaruh besar terhadap hasil akhir busana.

GAMBAR XVIII  
PEMOTONGAN BAHAN



### 4) Pembuatan *Manipulating Fabric Embroidery*

Proses pembuatan *embroidery* ini yaitu menyiapkan potongan bahan yang sudah dipotong sesuai pola kemudian diletakkan pada mesin bordir komputer yang sudah disiapkan beserta desainnya, kemudian tahap terakhir selesai dengan merapikan benang – benang yang kurang rapi. Berikut hasil *manipulating fabric embroidery*.

GAMBAR XIX  
HASIL MANIPULATING FABRIC EMBROIDERY



### 5) Proses Menjahit

Pada tahap menjahit dilakukan sesuai dengan Langkah – Langkah dan Teknik jahit sesuai desain dan pola yang telah dibuat. Dimulai dari menjahit bagian sisi, memasang resleting untuk *opening*, menjahit bordir 3D, menjahit bagian belahan/*cutting* dan menjahit kelim.

GAMBAR XX

PROSES MENJAHIT



### 6) Proses *Fitting*

Dalam dunia desain fashion, tahap fitting adalah Langkah penting untuk memastikan bahwa pakaian tidak hanya menarik secara visual tetapi juga nyaman dipakai. Pada proses pembuatan karya ini, dilakukan dua kali fitting, pada fitting pertama menggunakan prototype dan fitting kedua menggunakan bahan sesungguhnya

GAMBAR XXI  
PROSES FITTING



### 7) Proses *Finishing*

Tahap finishing dalam pembuatan busana merupakan Langkah akhir yang memberikan sentuhan final pada pakaian, memastikan bahwa busana tersebut tampak rapi tanpa adanya sisa benang dari proses menjahit. Proses finishing mencakup beberapa tahapan, yaitu : pembersihan sisa benang, pressing, setrika, dan pemeriksaan kualitas (quality control). Proses ini sangat penting untuk menjamin bahwa busana yang dihasilkan tidak hanya memiliki kualitas tinggi dari segi teknik, tetapi juga dari segi penampilan

GAMBAR XXII  
PROSES FINISHING



D. *Desiminasi/Penyajian Karya*

Karya ini disajikan dalam fashion show event bertajuk 34th Annual Fashion Show “BHUMIBRAMA” Unesa di Surabaya, Event ini melibatkan pertunjukan teatrical, yakni penampilan dari mahasiswa jurusan seni atau sendratasik unesa.

Kaum akademis yang terlibat dalam event ini antara lain dari UNESA Surabaya, adapun dari dunia media publikasi yang terlibat dalam kegiatan ini adalah METROPOLIS. Event ini juga dihadiri oleh wagup surabaya yaitu Bapak Emil Dardak. Secara garis besar, penyajian fashion show “BHUMIBRAMA” terbagi menjadi tiga tahap rangkaian kegiatan, yakni: Pra-event, On-event, dan Pasca-event. Ketika tahap tersebut dibangun adar event “BHUMIBRAMA” bukan sekedar event, namun memiliki gaung berkelanjutan.

1) *Pra-event.*

Pra-event adalah kegiatan sebelum event yang sesungguhnya berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk menggiring publik agar tertarik untuk melihaat event yang sesungguhnya. Termasuk dalam pra-event ini adalah grand jury.

Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengevaluasi karya dalam cipta karya. Kegiatan ini berupa presentasi karya oleh desainer yang kemudian di evaluasi dan diberikan kritik dan saran oleh dewan juri 1, dewan Juri 2, dan dewan juri 3 Berdasarkan hasil evaluasi jury, penciptaan karya ini mendapat apresiasi dalam aksesoris yang digunakan. Untuk konsep desain secara sumber ide, pemilihan warna dan pemilihan bahan sudah sesuai, namun untuk pengembangan desain masih perlu ditingkatkan agar menjadi lebih baik lagi.

GAMBAR XXIII  
DOCUMENTASI GRAND JURY



2) *On-event.*

On-event adalah puncak acara dari cipta karya “BHUMIBRAMA”, yakni Fashion show yang menampilkan koleksi dari 64 designer yang sedang menempuh proyek tugas akhir di program studi Tata Busana UNESA.

Pada event ini peneliti menampilkan karya yang bertajuk dalam tema besar “BHUMIBRAMA”, adapun tema pada studio yang peneliti ambil adalah Mayubhumi. Kegiatan on-event ini dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2023. Dan sudah melalui proses perijinan dengan berbagai pihak terkait. Kegiatan tersebut secara outdoor/terbuka dan berkolaborasi dengan pertunjukan teatrical. Bentuk penyajian fashion show ini yaitu on the floor yang artinya tidak memerlukan panggung khusus, kedudukan audience dan model sejajar. Berikut adalah beberapa dokumentasi saat on-event fashion show “BHUMIBRAMA”.

GAMBAR XXIV  
ANNUAL FASHION SHOW BHUMIBRAMA, 2023



GAMBAR XXV  
LIVE STREAMING FASHION SHOW YOUTUBE AFS UNESA



GAMBAR XXVI  
TEATRIKAL FASHION SHOW



GAMBAR XXVII  
KEGIATAN FASHION SHOW



### 3) *Pasca-event.*

Kegiatan pasca-event dari fashion show ini studio peneliti mendapatkan apresiasi berupa best aksesoris dari dewan juri. Dan hasil penelitian ini juga diubah tata penulisannya menjadi jurnal sesuai dengan template jurnal yang dirujuk, setelah itu diterbitkan dengan melalui tahapan – tahapan dalam penerbitan jurnal online tata busana

## IV. ULASAN KARYA

### A. *Deskripsi Look 1*

Berdasarkan gambar dibawah dapat dijelaskan, bahwa secara denotatif karya ini memiliki 2 pcs busana, yaitu *cape* dan rok. [12] *Cape* merupakan sejenis blus model

poncho (blus berlengan kelelawar) tanpa lengan atau lebih tepatnya “kedudukan ”cape dalam mode kurang lebih sejajar dengan bolero, jaket, coat, atau cardigan. Dalam penciptaan ini *Cape* dibuat secara simetris, dengan panjang cape bagian belakang sebatas pinggang dan bagian depan sebatas dada, bentuk lengan yakni setengah lengan dibagian kanan dan kiri. Ditambah dengan *manipulating fabric embroidery*.

*Manipulating fabric* yang digunakan yaitu *embroidery* dengan motif perpaduan bunga dan daun pada bagian depan *cape*, sedangkan kepala kerbau pada bagian belakang *cape* dan dua kepala kerbau yang dikelilingi motif pada kedua lengan. *Embroidery* adalah salah satu teknik dengan media benang yang dijalinakan pada bidang berupa kain atau kulit dengan menggunakan jarum dengan tujuan membentuk sebuah motif untuk menghias pakaian [13]. Bagian kedua dari busana *Edgy look 1* ini yaitu rok.

Rok adalah bagian busana yang dipakai mulai dari pinggang ke bawah atau kaki, menggunakan ukuran lingkaran pinggang, tinggi panggul dan panjang rok [14]. Rok ini disajikan dengan siluet H, dan memiliki belahan pada bagian bawah rok. Terdapat *cutting* pada bagian sisi kanan dan kiri baik pada bagian belakang maupun depan rok, dengan menggunakan bahan yang berbeda. Secara konotatif dapat dijelaskan bahwa tampilan *look 1* memberi kesan berani dan kuat dengan potongan yang yang tidak biasa membuat tampilan ini lebih mencolok dengan tampilan simetris.

GAMBAR XXVIII  
DESKRIPSI LOOK 1



GAMBAR XXIX  
FOTO LOOK 1

(A) TAMPAK DEPAN; (B) TAMPAK SAMPING; (C) TAMPAK BELAKANG



agar tidak monoton, dan ditambahkan *manipulating fabric embroidery*.

*manipulating fabric embroidery* yang digunakan yaitu motif kepala kerbau pada bagian punggung dengan aplikasi *Embroidery 2* dimensi dan tanduk kerbau pada bagian depan dada kiri dengan menggunakan aplikasi *Embroidery 3* dimensi. *Embroidery 3* dimensi adalah teknik melekapkan kain yang telah dibentuk atau dihias di atas kain lain menggunakan teknik bordir yang sehingga membentuk relief atau timbul menonjol [17]. Secara konotatif dapat dijelaskan bahwa tampilan *look 2* memberikan kesan anggun dan berani dengan potongan yang *clean* membuat tampilan lebih *simple*.

**B. Deskripsi look 2**

Berdasarkan gambar dibawah dapat dijelaskan, bahwa secara denotatif karya ini memiliki 2 pcs busana, yakni *outer* dan *dress*. *Basic dress* merupakan gaun yang sederhana, biasanya menggunakan lengan tapi bisa juga tanpa lengan, terdapat potongan pada bagian pinggang namun ada juga yang tanpa potongan pada pinggang, dengan panjang sampai lutut, atau sampai pangkal kaki [15]. *Dress* pada penciptaan ini dibuat dengan siluet huruf I, tidak berlengan, panjang hingga lutut, menggunakan 1 warna yaitu hitam dengan *cutting* setengah lingkaran pada bagian bawah depan *dress*. Bagian kedua busana *edgy look 2* yaitu *outer*.

*Outer* adalah baju yang dipakai sebagai luaran dari baju *casual* yang bersifat *basic* sehingga membuat penampilan menjadi *fashionable*. Jenis *fashion* satu ini memang ringkas dan tetap memberikan kenyamanan bagi penggunaannya. Kesan *stylish* dan semi formal juga bisa didapat dengan penggunaan *outer* [16]. Pada penciptaan ini *outer* dibuat tidak berlengan, dengan bentuk simetris, memiliki bentuk setengah lingkaran pada bagian belakang



GAMBAR XXX  
DESKRIPSI LOOK 2

GAMBAR XXXI  
FOTO LOOK 2  
A) TAMPAK DEPAN; (B) TAMPAK SAMPING; (C) TAMPAK BELAKANG



**C. Deskripsi look 3**

Berdasarkan gambar dibawah dapat dijelaskan, bahwa secara denotatif karya ini memiliki 1 pcs busana, yakni *jumpsuit*. *Jumpsuit* merupakan jenis pakaian yang

mencakup atasan dan bawahan dalam satu potongan. Dengan variasi desain yang dapat memberikan kesan santai atau resmi, *jumpsuit* sering dipilih sebagai opsi gaya berbusana [18]. Dalam pembuatan busana ini, digunakan bahan *twill* untuk *jumpsuit*. Kain *twill* juga lebih kuat dan tahan lama dibandingkan kain biasa, karena struktur tenunnya yang memberikan kekuatan tambahan, membuatnya ideal untuk penggunaan jangka panjang.

Karakteristik busana *edgy* karya 3 ini menggunakan teknik *cutting* yang unik, yang menggambarkan tiang – tiang yang ada pada sesaji, menambah tekstur dan detail pada busana. Penggunaan teknik *cutting* ini tidak hanya memperindah kain, tetapi juga dapat mengubah bentuk, tekstur, dan karakter kain itu sendiri. Ditambah dengan aksesoris *manipulating fabric embroidery*, menciptakan tampilan yang unik dan inovatif.

*Manipulating fabric embroidery* pada karya 3 ini berupa tanduk kerbau pada bagian sisi kanan dan kiri pada bagian paha dengan menggunakan aplikasi *embroidery* 3 dimensi. *Embroidery* 3 dimensi adalah teknik melekapkan kain yang telah dibentuk atau dihias di atas kain lain menggunakan teknik *embroidery* yang sehingga membentuk relief atau timbul menonjol [19]. Secara konotatif dapat dijelaskan bahwa tampilan look 3 memberikan kesan kuat dan berani dengan potongan yang unik membuat tampilan yang tidak biasa.



GAMBAR XXXIII  
FOTO LOOK 3  
(A) TAMPAK DEPAN; (B) TAMPAK SAMPING; (C) TAMPAK BELAKANG



## V. KESIMPULAN

Tugas akhir karya busana berupa penciptaan Busana *Edgy* dengan *manipulating fabric embroidery* terinspirasi dari sesaji unan – unan ini telah melalui beberapa tahapan sehingga proses penciptaan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Berikut penjabaran Kesimpulan dalam penelitian ini :

- A. Proses perwujudan busana *edgy* dengan *manipulating fabric embroidery* terinspirasi dari sesaji unan – unan ini berpedoman pada metode penciptaan karya dengan menggunakan pendekatan *practice-led-research* melalui 4 tahap, yaitu tahap pra-perancangan, tahap perancangan, tahap perwujudan, dan tahap penyajian. Keempat tahap tersebut dapat disimpulkan bahwa sesaji pada upacara unan – unan tidak hanya sebagai sebuah tradisi saja, melainkan sesaji pada upacara unan – unan juga dapat diangkat sebagai inspirasi atau sumber ide penciptaan busana *edgy* yang dapat dilihat dari segi estetika maupun visualisasi. Kepala kerbau yang dijadikan sumber inspirasi untuk *manipulating fabric embroidery* yang akan diaplikasikan pada busana *edgy* sehingga menambah nilai kreativitas dan estetika pada busana.
- B. Berdasarkan hasil penilaian juri saat *grand jury* perwujudan busana *edgy* dengan *manipulating fabric embroidery* terinspirasi dari sesaji unan-unan ini dapat diwujudkan sesuai dengan desain. Ditinjau dari keseluruhan mulai dari pemilihan desain, penempatan *manipulating fabric embroidery*, perpaduan warna,

penyelesaian *dress, outer, cape, rok, jumpsuit*, aksesoris, dan keserasian dan total *look* baik dan dapat diterima oleh juri, dosen dan mahasiswa. *Manipulating fabric embroidery* yang diterapkan pada busana *edgy* dapat memberikan detail yang unik. Penggunaan bahan *suede* dan *twill* pada ketiga karya sudah sesuai dengan karakteristik desain.

C. Diseminasi penciptaan karya ini dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu *grand jury* dengan mendapat beberapa masukan untuk mengembangkan desain busana, secara konsep mendapatkan apresiasi pada aksesoris yang diterapkan. pada *34th Annual Fashion Show Unesa* bertajuk “BHUMIBRAMA” sukses diselenggarakan secara *outdoor* dengan konsep *on the floor* dan berkolaborasi dengan teaterikal ini menjadi daya tarik sendiri dalam penyajian acara *fashion show*. Pada akhir acara juri memberi apresiasi kepada karya ini berupa *best aksesoris*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugraheni, W. K. (2015). Bentuk Penyajian Kesenian Tari Jaranan Thik di Desa Coper, Kecamatan Jetis Kabupaten Ponorogo Jawa timur. Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 16(2015).
- [2] Sukmawan, S & Andy, N. “Ritual dan upacara adat Tengger” dalam *Green Folklore*. Universitas Brawijaya Press, 2018, bab 3, bagian 3.2.4, hal. 21.
- [3] Sukmawan, S & Febriani, R. (2020). Dimesi Ekologi Folklor Unan-Unan Tengger. *Jurnal Ilmiah Edukasi Dan Sosial*, 11(1), 60 - 66.
- [4] Latifa & Azmi. (2019). Register Fashion Busana Wanita Pada Rubrik Mode Surat Kabar Solopos Edisi Januari-Juni 2017 Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SMK. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [5] Sofariah, N & Maeliah, M. (2022). Penerapan Aplikasi Bordir Pada Busana Pesta. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 10(1), 1-6.
- [6] Dewi & Yulistiana. (2023). Aplikasi Bordir Komputer 3 Dimensi Pada Gaun Malam Dengan Sumber Ide Ilalang. *BAJU: Journal Of Fashion & Textile Design Unesa*, 4(2), 107 – 116.
- [7] Hedriyana, H. “Paradigma Penelitian Seni” dalam *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta : Andi, 2022, bab 1, bagian 1.2, hal. 8.
- [8] Hedriyana, H. “Metode Perancangan/Penciptaan (*Pre-factum, Practiced-led-Research*)” dalam *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta : Andi, 2022, bab 1, bagian 1.2.2, hal. 9.
- [9] Indriyani, Septi. (2018). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Aksara Lampung*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung
- [10] Hedriyana, H. “Metode Perancangan/Penciptaan (*Pre-factum, Practiced-led-Research*)” dalam *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta : Andi, 2022, bab 1, bagian 1.2.2, hal. 9.
- [11] Indarti, W. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Bitly.com Dalam Diseminasi Informasi Hasil-Hasil Penelitian *Jurnal Kelautan Dan Perikanan Terapan*. *Jurnal Kelautan Dan Perikanan*.
- [12] Karim, A. I. (2013). *The Power Of Mix And Match CAPE Titik Gaya Busana Muslim*. PT Gramedia Pustaka Utama : Jakarta.
- [13] Nursyifa, S & Nurlita, A. (2021). Penerapan Embellishment pada Inovasi Busana Etnik Nusa Tenggara Timur dengan Inspirasi Burung Garuda. *TEKNOBUGA : Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 9(2), 103 - 111.
- [14] Irmaniar, D & Marniati. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan Busana Industri (Grading Rok) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pamekasan. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 2(2), 112 - 136.
- [15] Kusumawardani, Prahastuti, E & Hadijah, I. (2017). Analisis Fitting Factor Busana Anak Basic Dress Pola Konstruksi. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 12(1).
- [16] Nisyak, K & Praseyaningtyas, W. (2020). Kualitas Outer dari Limbah Tekstil dengan Menggunakan Teknik Makrame. *Jurnal : Fashion and Fashion education Journal*, 9(1), 13 - 18.
- [17] Dewi & Yulistiana. (2023). Aplikasi Bordir Komputer 3 Dimensi Pada Gaun Malam Dengan Sumber Ide Ilalang. *BAJU: Journal Of Fashion & Textile Design Unesa*, 4(2), 107 – 116.
- [18] Annur, A & Priyoyudanto, F. (2023). Evolusi dan Pemerintahan Model Abaya Pada Film “Barakah Meets Barakah” 2016. *Multaqa Nasional Bahasa Arab*, 6(1), 98 – 102.
- [19] Dewi & Yulistiana. (2023). Aplikasi Bordir Komputer 3 Dimensi Pada Gaun Malam Dengan Sumber Ide Ilalang. *BAJU: Journal Of Fashion & Textile Design Unesa*, 4(2), 107 – 116.