

# Penciptaan Art Wear Inspirasi Komodo Aplikasi Tenun Nusa Tenggara Timur di Jember Fashion Carnaval Ke-19 “*Virtue Fantasy*” 2021

Tanya Rosa Ajeng Tyas Hasri | Suharno  
Jurusan Tata Rias Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung  
Jalan Buah Batu No. 212, Bandung-Indonesia  
Tlp. 085703731488, E-mail: Tanyarosa0@gmail.com

## ABSTRACT

*This research is based on an in-depth description of the creative process of creating art at the Jember Fashion Carnaval -19 Virtue Fantasy (2021). On The creation of this work was inspired by the Komodo dragon, which is one of the sub-themes of the Jember Fashion Carnaval (JFC-19) “Virtue Fantasy” 2021. This creation is based on a phenomenon that shows that artwear created with the inspiration of Komodo dragons is still rare. Therefore, the purpose of creating this work is to enrich the treasures of artwear, especially those that take the inspiration of Komodo dragons. This animal was chosen because apart from being one of the mandatory themes of JFC, it is also a unique animal in Indonesia whose existence must be preserved because it is threatened with extinction. For this purpose, this creation strategy applies the methods of exploration, design, and realization. In the embodiment process, the Nusa Tenggara Timur weaving application is used. The results of this work are in the form of three look artwear in the categories of introduction, signature, and statement. presented at the Jember Fashion Carnaval (JFC-19) “Virtue Fantasy” event.*

**Keywords:** *artwear, Komodo*

## ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses kreatif penciptaan karya *artwear* di Jember *Fashion Carnaval -19 Virtue Fantasy (2021)*. Pada Penciptaan karya ini terinspirasi dari hewan komodo, yakni salah satu subtema Jember *Fashion Carnaval (JFC-19) “Virtue Fantasy” 2021*. Pengkaryaan ini dilandasi oleh fenomena yang menunjukkan bahwa *artwear* yang dicipta dengan inspirasi Komodo masih langka. Oleh sebab itu tujuan penciptaan karya ini adalah untuk memperkaya khazanah *artwear* terutama yang mengambil inspirasi komodo. Hewan ini dipilih karena selain merupakan salah satu tema wajib dari JFC, juga merupakan binatang khas yang ada di negara Indonesia yang keberadaannya harus dilestarikan karena terancam punah. Untuk kepentingan tersebut strategi pengkaryaan ini menerapkan metode eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam proses perwujudan digunakan aplikasi tenun Nusa Tenggara Timur. Hasil pengkaryaan ini berupa tiga *look artwear* dalam kategori *introduction, signature, dan statement*. yang disajikan di event Jember *Fashion Carnaval (JFC- 19) “Virtue Fantasy”*.

**Kata kunci:** *artwear, Komodo*

## PENDAHULUAN

Penelitian ini didasarkan oleh pengalaman empirik pengkarya selama mengikuti JFC ke-19 yang mengambil tema besar *Virtue Fantasy*

pada tahun 2021 yang lalu. Pada *event* ini pengusul mengikuti dua *category fashion show*, yakni *Grand Carnival* dengan tema *Dove*, dan *Arwear* dengan tema komodo. Selanjutnya,

penelitian ini dibatasi untuk membahas proses kreatif penciptaan *artwear* yang mengambil tema komodo.

Fakta empirik di lapangan menunjukkan, bahwa proses penciptaan karya *artwear* di JFC memiliki langkah-langkah sistemik yang layak dijadikan rujukan oleh dunia pendidikan fesyen, khususnya untuk pengerjaan penciptaan seni tugas akhir mahasiswanya. Hal ini dikarenakan proses kreatif di JFC progresnya terukur sehingga dalam waktu yang relatif singkat *talent* JFC bisa menghasilkan karya yang spektakuler. Sementara di kalangan mahasiswa fesyen yang waktu pengerjaan tugas akhirnya relatif panjang, justru banyak yang keteteran dalam menyelesaikan karyanya.

Penelitian ini akan mendeskripsikan secara mendalam proses kreatif penciptaan karya *artwear* di JFC agar hal tersebut bisa diaplikasikan di dunia Pendidikan fesyen dan masyarakat luas. Terkait dengan hal tersebut penelitian ini juga berupaya mengaplikasikan proses kreatif di JFC ke *event* Sitiwinangun Fashion Festival (2022). Berdasarkan hal ini nampaklah urgensi penelitian ini, karena sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang akan menempuh tugas akhir, khususnya yang mengambil kategori *artwear*. Selain itu, belum ada desainer mengkaji proses kreatif di JFC. Oleh karenanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pijakan mereka yang akan mengikuti JFC dan mahasiswa fesyen yang sedang menempuh projek tugas akhir. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam proses kreatif penciptaan karya *artwear* di JFC-19 *Virtue Fantasy* (2021) sehingga hasilnya berguna bagi calon *talent* JFC maupun akademisi (mahasiswa fashion).

## Deskripsi Sumber Penciptaan

### 1. *Artwear*

Menurut Sukabul (1997, hlm. 11) *artwear* adalah bentuk busana yang rancangannya lebih menonjolkan aspek estetika, namun tetap memperhatikan aspek ergonomisnya. *Artwear* didesain secara individu, dibuat secara manual, dan merupakan sebuah karya seni sarat akan ekspresi penciptanya. Material yang digunakan pun tidak terbatas pada kain dan bahan-bahan yang sudah umum digunakan, akan tetapi harus tetap aman dan nyaman dikenakan. Busana ini tidak dibatasi oleh ketentuan apapun, kecuali oleh keterampilan seorang desainer dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang dapat dilihat. Senada dengan pendapat tersebut Ksenija Pantelić pada artikel yang berjudul *Enter The World of Amazing Wearable Art* dalam situs [www.widewalls.ch](http://www.widewalls.ch) (2016), menyebutkan bahwa karya '*wearable art*' berupa pakaian dan perhiasan yang menekankan nilai-nilai estetis dan unsur ekstravagan ketimbang fungsional atau kenyamanan.

Berdasarkan pendapat di atas yang dimaksud *artwear* dalam pengkaryaan ini adalah busana yang menekankan pada aspek estetika dari pada fungsionalnya namun tetap memperhatikan fungsi sesuai konteksnya. Artinya karya ini bisa juga digunakan untuk berbagai kepentingan tanpa meninggalkan unsur art wear nya.

### 2. Komodo

Komodo yang menginspirasi karya ini adalah komodo yang merupakan hewan endemik Nusa Tenggara Timur yaitu Komodo jantan dengan warna kulit mulai dari abu-abu tua hingga merah bata.

## METODE

Metode pada dasarnya merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2015, hlm. 24). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik. Metode ini digunakan mendapatkan data yang mendalam dan bermakna (Sugiyono, 2018, hlm. 3). Selain itu digunakan pula metode workshop untuk mengaplikasikan proses kreatif penciptaan *artwaer* JFC di Sitiwinangun Fashion Festival (2022). Adapun metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiharti, 2016, hlm. 20).

Terkait dengan metode penciptaan ini mengikuti Gustami (2007, hlm. 329), yakni eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. eksplorasi adalah metode untuk memproses desain yang diperlukan untuk menciptakan produk baru. Perancangan adalah memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif sketsa. perwujudan adalah proses penciptaan karya dimana ide atau gagasan sudah dianggap matang.

Sehubungan dengan hal di atas, metode penciptaan yang digunakan dalam pengkaryaan ini mengadopsi apa yang dipaparkan oleh Gustami di atas. langkah-langkah penelitian dapat dibagi tiga, yakni: pengumpulan data, analisis data, dan penarikan simpulan. Data dalam penelitian ini ditelusuri melalui studi pustaka, wawancara, dan studi empiric pengalaman peneliti selama mengikuti JFC-19 *Virtue Fantasy* 2021. Keseluruhan data yang terkumpul kemudian dipilah dan dipilih untuk selanjutnya dianalisis sesuai kebutuhan. Proses

analisis data dilakukan dengan mengaitkan antara pengalaman empirik peneliti dengan referensi terkait, sehingga diperoleh pemaknaan dan simpulan yang mendalam. Sementara itu tahapan workshop yang dilakukan adalah melalui proses pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan dari sisi teori dan praktik secara langsung kepada *talent* Sitiwinangun Fashion Festival, teori dan praktik pelatihan yang diberikan kepada peserta yaitu latihan *catwalk*, koreo grafer, pose badan, dan pendalaman ekspresi. Materi *workshop* ini berupa proses kreatif penciptaan *artwear* yang efektif dan efisien tanpa harus mengesampingkan kualitas karya. Adapun pendampingan yang dimaksud adalah melakukan asistensi dan konsultasi selama proses kreatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan karya ini didasarkan keinginan pengkarya mencipta *artwear* inspirasi Komodo aplikasi tenun NTT di Jember *Fashion Carnaval* ke-19 "Virtue Fantasy" 2021. Hal ini didasarkan dua hal. Pertama *artwear* inspirasi komodo belum digarap oleh desainer sebelumnya, sehingga pengkaryaan ini diharapkan dapat memperkaya bentuk *artwear* yang terinspirasi dari komodo. Kedua, komodo merupakan binatang khas yang ada di negara Indonesia yang keberadaannya harus dilestarikan karena terancam punah. karya ini diharapkan dapat menjadi wahana tersingkirnya berbagai hal yang menyebabkan kepunahan komodo.

Penciptaan *artwear* inspirasi komodo aplikasi tenun NTT yang dituangkan adalah tiga karya *artwear* dengan kategori *introduction* karya 1, *signature* karya 2, dan *statement* karya 3. Ketiga karya tersebut disajikan dalam bentuk

*hybrid fashion show* di Jembr Fashion Carnaval (JFC) ke-19 “Virtue Fantasy” 2021 yang bertempat di Grand Ballroom Edelweis Jember pada tanggal 20 November 2021. Penciptaan karya ini terdiri dari tiga tahap, yakni eksplorasi, perancangan dan perwujudan

## Eksplorasi

Eksplorasi dalam pengkaryaan ini adalah proses penjelajahan terhadap gagasan karya maupun kemungkinan visualnya yang melibatkan aspek material dan tehnik. Dari proses ini ditemukan konsep karya meliputi gagasan isi, gagasan bentuk dan gagasan penyajian. Proses penjelajahan ini dilakukan melalui studi pustaka, studi piktorial, dan studi lapangan.

### 1. Eksplorasi Konsep

#### a. Gagasan isi

Pesan atau isi yang akan disampaikan dalam pengkaryaan ini adalah perlunya upaya pelestarian komodo melalui fesyen khususnya *artwear*. Hal ini dikarenakan fesyen merupakan media yang cukup efektif untuk mempengaruhi kalangan tertentu. Selain itu komodo merupakan hewan yang terancam punah dan dilindungi. Untuk kepentingan tersebut pengkarya membuat *moodboard* inspirasi sebagai berikut.

#### b. Gagasan bentuk

Gagasan bentuk adalah gagasan visual karya berdasarkan acuan *moodboard* inspirasi serta *moodboard style*. *Moodboard style* merupakan sebuah media perencanaan bagi pengkarya yang di dalamnya terdapat karakter busana yang akan dibuat, siluet, *style*, material, aplikasi, dan warna. Berikut adalah *moodboard style* pengkaryaan ini.



**Gambar 1. MoodBoard Inspirasi**  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)



**Gambar 2. MoodBoard Style**  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)

#### c. Gagasan penyajian

Idealnya karya ini disajikan dalam bentuk *artwear carnaval*. Hal ini dikarenakan karya ini memang didesain untuk kepentingan karnaval. Akan tetapi karena kondisi tidak memungkinkan, maka karya ini disajikan dalam bentuk *hybrid fashion show* di event Jember Fashion Carnaval “Virtue Fantasy” 2021.



**Gambar 3. Eksplorasi material (a) material manipulating fabric, (b) spandek glitter, (c) kain brokad.**  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)

## 2. Eksplorasi Material

Eksplorasi material pada karya ini dilakukan dengan memilah dan memilih material yang sesuai dengan konsep karya. Hasil eksplorasi ini menunjukkan bahwa kain spandek glitter dan kain tenun NTT bersifat melangsai agak berat dan tidak panas sehingga dirasa tepat sebagai material utama pengkaryaan ini. Selain itu kain spandek glitter dipilih karena memiliki tekstur dan tampilan yang unik dan tidak mudah kusut. Kain tenun NTT dipilih karena sifat kain yang agak kaku dan sebagai ciri khas dari Indonesia. Adapun material pendukung yaitu lem lilin, kawat, dan manik-manik untuk pembuatan aksesoris dan *bodypeace*. Ketiga material tersebut dipilih sesuai dengan kebutuhan yang akan dibuat sehingga tidak ada alasan khusus mengapa memilih material tersebut. Berikut adalah dokumentasi eksplorasi material.



**Gambar 4. Eksplorasi teknik: (a) pemotongan bahan (b) melipat bahan (c) lipatan kedua (d) menyatukan aplikasi (e) hasil jadi aplikasi.**  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)

## 3. Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik yang pengkarya lakukan, yaitu teknik *manipulating fabric*. Teknik ini dieksplorasi melalui serangkaian aplikasi pada art wear. Eksplorasi tehnik ini diterapkan pada bahu dan pinggang bagian busana dan sarung tangan. Eksplorasi ini berkaitan juga dengan bentuk dan teknik aplikasi menghias busana untuk mendapatkan hasil *artwear* yang sesuai dengan desain. Pada bagian bahu dan pinggang

busana dibuat bentuk menyerupai sisik komodo dari tehnik *manipulating fabric*. Berikut adalah dokumentasi eksplorasi teknik.

### Perancangan Karya

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan dilakukan dengan membuat sketsa desain untuk kemudian ditentukan alternatif desain. Dari alternatif desain ini kemudian ditentukan master desain atau desain terpilih. Pemilihan tersebut mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Desain yang sudah terpilih kemudian disempurnakan sesuai ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya. Berikut adalah dokumentasi proses perancangan karya ini.

### Perwujudan Karya

Perwujudan karya adalah proses mentransformasikan desain terpilih menjadi karya yang sesungguhnya (*real clothing*). Pada pengkaryaan ini ada tujuh tahapan yaitu, pengukuran model, pembuatan pola, penjahitan, pembuatan aksesoris dan *bodypeace, detailing, fitting* dan *finishing* yang secara lengkap dijelaskan dalam subbab berikut ini.

#### 1. Pengukuran Model

Pengukuran model adalah proses awal dalam pembuatan karya sebagai data pembuatan pola dasar baik pada pola kontruksi maupun pola drapping.



**Gambar 5. Sketsa alternatif desain: (a) alternatif desain look 1, (b) alternatif desain look 2, (c) alternatif desain look 3.**  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)

#### 2. Pembuatan Pola

Pola busana adalah suatu bentuk yang dibuat berdasarkan ukuran badan seseorang atau paspop yang akan digunakan sebagai pedoman untuk membuat pakaian (Erna Setyowati, 2015, hlm. 1). Adapun pola busana dalam karya ini berdasarkan pada ukuran standar M yang sudah dijelaskan di atas.

#### 3. Penjahitan

Penjahitan adalah proses pembuatan busana dengan menggabungkan beberapa komponen potongan kain menjadi sebuah produk busana sesuai dengan desain produksi dan pola yang sudah ditetapkan.



**Gambar 6. Master desain: (a) master desain look 1, (b) master desain look 2, (c) master desain look 3.**  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)



**Gambar 7. Proses pembuatan pola**  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)

#### 4. Pembuatan Aksesoris

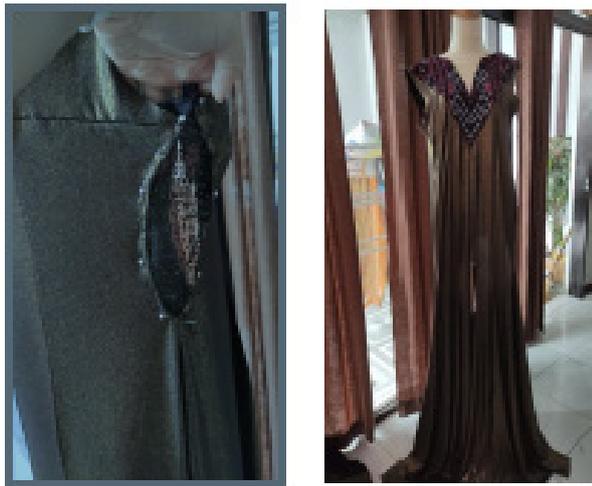
Pembuatan aksesoris menggunakan teknik potong dan balut. Adapun aksesoris yang dibuat adalah *headpeace*, *bodypeace*, dan sarung tangan. Seluruh aksesoris ini dibuat secara *handmade*. Adapun material yang digunakan untuk aksesoris dan *bodypeace* ini adalah kawat bandrat, lem, cat, dan manik-manik.

#### 5. Detailing

Setelah baju selesai dijahit, Langkah selanjutnya adalah melakukan proses *detailing*. Pada proses ini pengkarya melakukan penempelan *manipulating fabric* sisik komodo, dan pemasangan manik-manik pada baju dan komodo.

#### 6. Fitting

*Fitting* adalah tahap pengepasan tubuh model dengan busana yang telah dibuat. Tujuannya adalah agar saat *fashion show* model merasa nyaman dengan busana yang dikenakan sehingga penampilannya di atas *catwalk* dapat optimal dan sesuai dengan karakter busana yang dibuat.

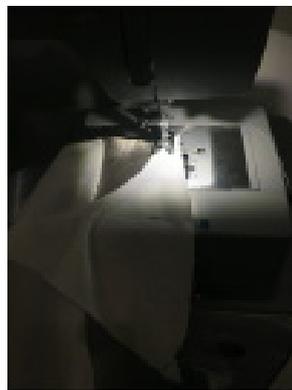


a.

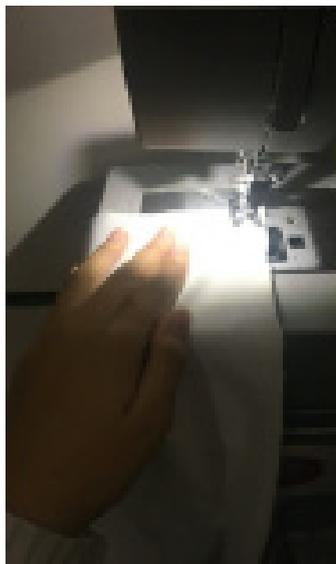
b.



c.



d.



e.

**Gambar 8.** Proses penjahitan: (a) bagian pinggang, (b) proses jahit *look 2*, (c) proses jahit *look 2*, (d) proses jahit bagian lengan, (e) proses jahit bagian leher.

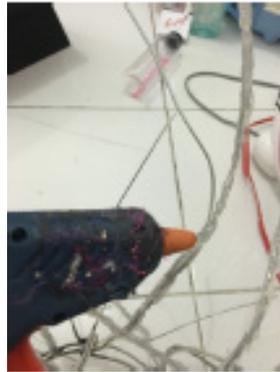
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)



a.



b.



c.



d.



e.



f.



g.

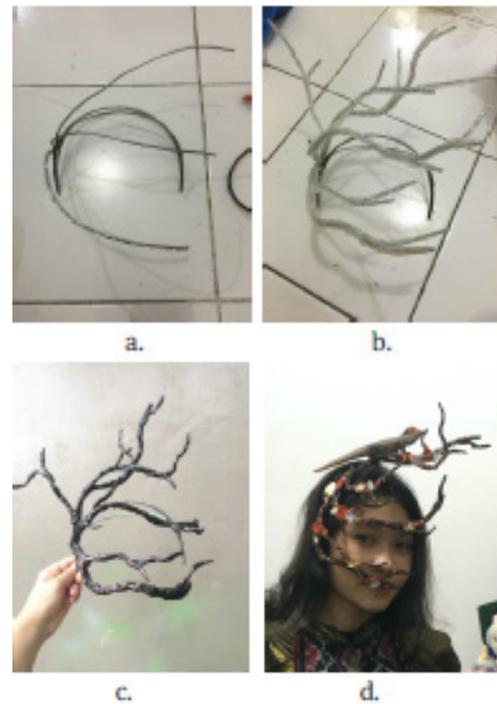
h.

**Gambar 9.** Proses pembuatan *headpeace look 1*: (a) proses las kerangka, (b) kerangka *headpeace*, (c) proses balut kawat dengan lem lilin, (d) kerangka sudah dibalut lem lilin, (e) tes ukuran di kepala, (f) *headpeace* sudah di warna, (g) *headpeace* suda diberi detail, (h) detail telur komodo material busa ati.

(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)



**Gambar 10. Proses pembuatan headpeace look 1:** (a) kerangka headpeace, (b) proses pembuatan ekor komodo dengan busa ati, (c) proses pembuatan ekor komodo dengan busa ati, (d) beberapa ekor Komodo material busa ati, (e) memberi tekstur ekor Komodo dengan solder, (f) hasil solder, (g) setelah pewarnaan, (h) detailing. (Sumber: Rosa Ajeng, 2021)



**Gambar 11. Proses pembuatan headpeace look 3:** (a) kerangka headpeace, (b) kerangka setelah dibalut lem lilin, (c) headpeace setelah pewarnaan, (d) detail. (Sumber: Rosa Ajeng, 2021)

## 7. Finishing

*Finishing* adalah proses terakhir dari proses pengkaryaan karya ini. Pada tahap ini yang pengkarya lakukan adalah menggunting bagian benang yang mengambang pada jahitan, membersihkan sisa-sisa benang yang masih melekat, dan lain sebagainya.

## SIMPULAN

Penciptaan karya ini didasarkan keinginan pengkarya mencipta *artwear* inspirasi komodo aplikasi tenun NTT di Jember *Fashion Carnaval* ke-19 "Virtue Fantasy" 2021. Hal ini didasarkan dua hal. Pertama *artwear* inspirasi komodo belum digarap oleh desainer sebelumnya, sehingga pengkaryaan ini diharapkan dapat memperkaya bentuk *artwear* yang terinspirasi dari komodo. Kedua, Komodo merupakan



**Gambar 12. Proses *detailing*: (a) *detailing* pada bagian busana, (b) *detailing* pada komodo, (c) *detailing* pada komodo.**  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)



**Gambar 14. Proses *finishing***  
(Sumber: Rosa Ajeng, 2021)

binatang khas yang ada di negara Indonesia yang keberadaannya harus dilestarikan karena terancam punah. karya ini diharapkan dapat menjadi wahana tersingkirnya berbagai hal yang menyebabkan kepunahan komodo.

Penciptaan *artwear* inspirasi Komodo aplikasi tenun NTT yang dituangkan adalah tiga karya *artwear* dengan kategori *introduction* karya 1, *signature* karya 2, dan *statement* karya 3. Ketiga karya tersebut disajikan dalam bentuk

*hybrid fashion show* di Jember Fashion Carnaval (JFC) ke-19 “Virtue Fantasy” 2021 yang bertempat di Grand Ballroom Edelweis Jember pada tanggal 20 November 2021.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini, pengkarya menemukan beberapa pembelajaran dalam proses pembuatan dan penyajian karya. Fakta empirik di lapangan menunjukkan, bahwa proses penciptaan karya *artwear* di JFC memiliki langkah-langkah sistemik yang layak dijadikan rujukan oleh dunia pendidikan fesyen, khususnya untuk pengerjaan penciptaan seni tugas akhir mahasiswa. Hal ini dikarenakan proses kreatif di JFC progresnya terukur sehingga dalam waktu yang relatif singkat *talent* JFC bisa menghasilkan karya yang *spektakuler*.

\*\*\*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Nisa, G., Setyowati, E., & Musdalifah, M. (2015). Efektifitas Penggunaan Pola Kombinasi Dalam Pembuatan Busana Pesta Siswa Tata Busana SMK Syafi’l Akrom Pekalongan. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*. 2(1), 50-59.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Gustami, Sp 2007, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Karya*, Yogyakarta: Prasistwa.
- Sugiharti Anggi (2016). “Perancangan Buku Menenal Dunia Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini”. Program Studi Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia.