

Futatsu No Bunka: Penciptaan Ready To Wear Deluxe Bergaya Kimono Kurotomesode Dengan Aplikasi Motif Wayang Rama Shinta

Giazkha Fatma Delaneirabudy¹ | Nadia Rachmaya Ningrum Budiono² | Annisa Fitra³

Program Studi Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI Bandung)

Jalan Buahbatu No. 212, Bandung

e-mail: fd.giazkha@gmail.com¹ | nadiarnbudiono@gmail.com² | jasminejibril@gmail.com³

ABSTRACT

This research discusses the development of new clothing by combining two different cultural icons, namely the Kurotomesode Kimono from Japan and the Rama Shinta Wayang from Indonesia. This design is based on the desire to create a fashion work that combines the essence of the two cultures, namely a ready to wear deluxe work with a kurotomesode kimono style and the application of the Wayang Rama Shinta motif, this also shows a unique combination of traditional Japanese beauty and the richness of Indonesian culture. The method used is exploration, design, and realization, with a focus on embroidery techniques on the Wayang Rama Shinta motif. The result is six fashion works that will be exhibited at the 2024 Jogja Fashion Parade.

Keywords: Ready to wear deluxe, The Wayang Rama Shinta, The Kurotomesode Kimono.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengembangan busana baru dengan menggabungkan dua ikon budaya yang berbeda, yakni Kimono Kurotomesode dari Jepang dan Wayang Rama Shinta dari Indonesia. Perancangan ini dilandasi oleh keinginan untuk menciptakan sebuah karya fesyen yang menggabungkan esensi kedua budaya tersebut yakni karya *ready to wear deluxe* dengan gaya kimono kurotomesode dan pengaplikasian motif Wayang Rama Shinta, hal ini juga menunjukkan perpaduan unik antara keindahan tradisional Jepang dan kekayaan budaya Indonesia. Metode yang digunakan adalah eksplorasi, perancangan, dan perwujudan, dengan fokus pada teknik bordir pada motif Wayang Rama Shinta. Hasilnya adalah enam karya busana yang dipamerkan dalam acara Jogja Fashion Parade tahun 2024.

Kata Kunci: Ready To Wear Deluxe, Wayang Rama Shinta, Kimono Kurotomesode.

PENDAHULUAN

Perkembangan *fashion modern* kini meningkat, sampai pada akhirnya beberapa pakaian dan kesenian tradisional mulai terlupakan. Karya ini dibuat untuk mengingat

dan melestarikan kembali beberapa budaya yang kerap terlupakan. Budaya di Indonesia dan Jepang menjadi salah satu negara yang diangkat kebudayaanya menjadi sebuah karya *fashion* multikultural. Jepang memiliki sebuah kimono

formal bernama Kurotomesode dan Indonesia memiliki wayang sebagai salah *iconic* kesenian teater Indonesia. Kimono merupakan baju atau sesuatu yang dikenakan ki berarti pakai, dan mono berarti barang (Putri & Lusiana, 2000). Kimono perempuan dan laki-laki mempunyai beragam jenis, namun pada penelitian ini akan membahas mengenai jenis kimono perempuan berdasarkan fungsi dan tingkat formalitasnya. Kurotomesode merupakan kimono yang paling formal untuk wanita yang sudah menikah. Secara umum, kurotomesode memiliki warna dasar hitam dan pola yang dimilikinya mulai dari setengah bagian bawah tubuh, dan tidak terdapat pola apapun pada bagian atas tubuh dan lengan.

Pada zaman modern, kurotomesode dipakai pada acara pernikahan oleh ibu dari kedua mempelai. Lambang keluarga juga dapat dilihat dalam kurotomesode yang terletak ditiga sisi yaitu pada bagian punggung, dada bagian atasan dan kiri, dan bagian belakang lengan.

Umumnya kimono menggunakan motif berbentuk bunga Sakura, bambu, burung bangau, dan kuil. Dalam penciptaan ini motif yang digunakan adalah Wayang Rama Shinta dengan menggunakan teknik bordir dan diaplikasikan pada *ready to wear deluxe*. Pengaplikasian motif Wayang Rama Shinta karena motif tersebut memiliki filosofi yang sama dengan Kimono Kurotomesode.

Hubungan Rama dan Shinta melambangkan kesetiaan, pengorbanan, dan cinta yang tulus. Rama, sebagai pangeran ideal, menggambarkan kesetiaan dan tanggung jawabnya terhadap Shinta. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan karya baru

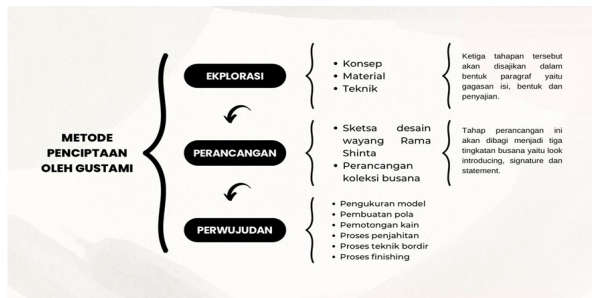


Gambar 1. Kimono Kurotomesode
(Sumber: Chiso Brand. Diunduh pada 29 Desember 2023)

dan pembendaharaan data fesyen dengan menggabungkan dua *icon* budaya yang berbeda menggunakan teknik bordir pada Wayang Rama Shinta. Adapun metode yang akan digunakan yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Berikut karya tersebut telah dipamerkan di acara (JFP) Jogja Fashion Parade.

METODE PENCIPTAAN

Cara kerja yang digunakan Proses penciptaan Futatsu No Bunka ini menggunakan metode penciptaan seni kriya dari (Gustami, 2007), yakni eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Berikut adalah rangkaian metode penciptaan.



Gambar 2. Metode Penciptaan

(Sumber: Giazkha Fatma Delaneirabudy, 2024, diolah dari Gustami 2007; 239)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan karya ini didasari atas dorongan pemikiran desainer akademisi untuk memberikan visualisasi baru mengenai kebudayaan tradisional melalui busana *ready to wear deluxe*. Terkait upaya tersebut perlu pengembangan busana gaya Kimono Kurotomesode dengan motif Wayang Rama Shinta agar terlihat menarik dimata masyarakat. Pengembangan dilakukan dari sisi bentuk, motif dan juga teknik yang diterapkan pada *ready to wear deluxe* tersebut. Pada pengkaryaan ini pengembangan bentuk kimono asli menjadi lebih praktis dan tidak berlapis-lapis serta perubahan bentuk lengan dan bagian bawah busana, dan pengembangan motif Wayang Rama Shinta disertai ragam hias Surakarta yang diciptakan menggunakan teknik bordir.

Eksplorasi

Eksplorasi adalah tahap menentukan konsep dari karya yang akan dibuat, seperti menentukan bentuk, isi dan bagaimana cara penyajian karya. Pada karya ini pengkarya mengeksplorasi bentuk busana dan motif serta warna untuk karya yang akan dibuat. Inspirasi yang telah didapat selanjutnya dikumpulkan

dan disusun ke dalam *moodboard* untuk acuan pengerjaan karya.

1. Eksplorasi Konsep

a. Gagasan Isi

Gagasan berupa pengetahuan, pengamatan keinginan, perasaan dan sebagainya. Penuturan atau penyampaian gagasan meliputi penceritaan, pelukisan, pemaparan, dan pembahasan.

Moodboard sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad (1994: 132) (Suciati S.Pd.).

Karya ini dibuat untuk membendaharai data baru dibidang *fashion* untuk busana adat campuran yang berasal dari Jepang dan Indonesia, yakni Kimono Kurotomesode dan Wayang Rama Shinta. Gagasan isi ini kemudian dituangkan kedalam sebuah *moodboard* inspirasi.

Moodboard inspirasi adalah sebuah komposisi beberapa gambar tataletak sebagai referensi untuk menentukan ide dari desain yang akan dibuat. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema dan tujuan pembuatan karya tersebut. Tujuan pembuatan *moodboard* yakni untuk menentukan arah dan tujuan penciptaan karya, sehingga proses penciptaan tidak menyimpang dari tema yang sudah ditentukan.

b. Gagasan Bentuk

Gagasan bentuk adalah ide visual yang



Gambar 3. Moodboard Inspirasi
(Sumber: Giazkha Fatma Delaneirabudy,
November 2024)

memuat nilai/pesan yang akan disampaikan. Gagasan bentuk ini dituangkan kedalam sebuah *moodboard style*.

c. Gagasan Penyajian

(Enre, t.thn.), menyebut strategi penyajian gagasan itu sebagai pengembangan paragraf. Sejumlah cara yang dapat dilakukan dalam penyajian gagasan itu adalah ilustrasi, argumentasi, analisis, perincian, perbandingan, dan definisi.

Karya ini telah disajikan dalam bentuk *fashion show* pada acara Jogja Fashion Parade 2024 Resilience di Sleman City Hall pada tanggal 24 Februari 2024.

2. Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik dalam pengkaryaan ini adalah eksplorasi teknik bordir digital. Pengkarya melakukan pembuatan pola terlebih dahulu sebelum pembuatan bordir langsung pada kain, setelah pembuatan pola selesai, pengkarya kemudian melakukan survey pada beberapa tempat bordir di Bandung, dengan tujuan mencari tempat bordir yang sesuai dan memiliki kualitas terbaik.

3. Eksplorasi Material

Eksplorasi material merupakan salah satu metode pengenalan material yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan berbagai macam perlakuan terhadap material sehingga didapat bentuk dan karakter yang diinginkan.

Perancangan

Tahap kedua dari penciptaan karya ini adalah perancangan. Pada tahap ini ada dua tahap yang dilakukan, yakni perancangan motif dan perancangan koleksi busana sesuai konsep yang telah dibuat sebelumnya. Objek yang dipilih untuk perancangan motif adalah: Wayang Rama Shinta dan ragam hias Surakarta. Pada tahap perancangan koleksi karya busana pengkarya melakukan transformasi ide/gagasan ke dalam *image clothing* berupa sketsa desain hingga master desain. Desain yang dibuat mengacu pada *moodboard* yang dibuat sebelumnya.

1. Wayang Rama Shinta

Wayang Rama dan Shinta adalah tokoh didalam cerita Ramayana yang menceritakan kisah Rama yang gagal menjadi raja dan asingkan di hutan Dandaka dan perjuangan perebutan kembali Shinta yang diculik oleh Dasamuka di Alengka (Margono, 2000). Karakter wayang tersebut dibentuk menjadi sebuah wayang kulit. Wayang kulit yang dipilih adalah versi Surakarta. Wayang versi Surakarta ini kerap dipilih karena warnanya yang lebih terang karena akan dijadikan motif untuk media yang gelap agar terlihat lebih kontras.



Gambar 6. Motif Wayang Rama Shinta
(Sumber: Giazkha Fatma Delaneirabudy)



Gambar 7. Desain Futatsu No Bunka
(Sumber: Giazkha Fatma Delaneirabudy)



Gambar 8. Wayang Kulit Rama Shinta
(Sumber: <https://pin.it/672Sqy9>. Diunduh pada 31 Oktober 2023)

2. Aplikasi motif Wayang Rama Shinta pada Ready To Wear Deluxe

Pengaplikasian Wayang Rama Shinta pada *ready to wear deluxe* ini menggunakan teknik bordir komputer. Proses pengaplikasian yakni motif Wayang Rama Shinta yang sudah berbentuk gambar digital ditransfer data pada mesin bordir. Proses pengerjaan berjalan selama tiga sampai empat jam dengan ukuran motif 25cm, semakin besar semakin lama pengerjaan. Motif Wayang Rama Shinta ini di terapkan ready to wear deluxe pada bagian lengan, dada, punggung dan ekor busana.

Perwujudan

Proses selanjutnya dari penciptaan ini adalah perwujudan. Pada tahap ini pengkarya

melakukan dua tahap perwujudan, yakni perwujudan motif Wayang Rama Shinta, dan perwujudan *ready to wear deluxe*.

Perwujudan motif Wayang Rama Shinta dilakukan dengan teknik bordir komputer. Menurut Hery Suhersono, bordir merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan bantuan media benang dan jarum yang dijalinakan pada bidang berupa kain atau kulit dengan tujuan membuat motif hias Dalam bahasa Inggris bordir dikenal dengan istilah embroidery (in-broide) yang artinya adalah sulaman (Putri M. A., 2012).

Produk busana *ready to wear deluxe* merupakan produk busana yang proses pembuatannya menggunakan material dan embellishment dengan kualitas yang tinggi, serta memerlukan skill pekerja yang baik (Dewa Ayu Putu Leliana Sari).

Busana *Ready to wear deluxe* berada di golongan setingkat lebih atas di bandingkan *ready to wear*, lebih mengarah ke *high fashion*. *Ready to wear deluxe* biasa diproduksi dengan ukuran seperti *ready to wear*, yaitu S, M, L dan XL, namun dalam jumlah masing masing ukuran yang sangat terbatas, misalkan satu ukuran dibuat masing-masing satu sampai lima *pieces* saja.

Ready to wear deluxe merupakan jenis busana yang tergolong *luxury* dan proses pembuatannya yang cukup rumit karena membutuhkan ketelitian, kesabaran dan keterampilan pada saat proses pembuatan *ready to wear deluxe* berlangsung.

Ditahapan ini juga meliputi pengumpulan bahan jahit, pengukuran badan atau model, pembuatan pola, pemotongan kain, proses

menjahit, proses pembuatan motif, proses pembuatan aksesoris serta finishing yang menyempurnakan karya ini.

1. Pengukuran Model

Pada tahap pengukuran model ini menggunakan ukuran standar model internasional dengan ukuran L. Ukuran ini dipilih karena busana yang direalisasikan tidak fit atau ketat, sehingga dapat lebih mudah menyesuaikan saat digunakan.

2. Pembuatan Pola dan Pemotongan Kain

Setelah ukuran busana ditentukan, langkah berikutnya adalah pembuatan pola busana. Pola dibuat pada kertas samson untuk meminimalisir kesalahan pada kain. Setelah pola dirasa sesuai, barulah pola dipotong dan ditempelkan pada kain menggunakan jarum pentul dan di tandai menggunakan kapur untuk digunting mengikuti pola pada kertas samson yang telah dibuat. Setelah kain di potong disesuaikan kembali pada sebuah *manequin*.

3. Proses Jahit

Setelah proses pemotongan kain selesai, dilanjut untuk proses menjahit kain yang sudah dipotong dan diberi kampuh. Proses penjahitan juga meliputi pemasangan motif pada bagian-bagian tertentu.

4. Proses Bordir

Teknik bordir ini meliputi beberapa bentuk motif yang diterapkan pada bagian-bagian tertentu seperti pada lengan, dada, punggung dan ekor. Proses teknik bordir berlangsung 3 sampai 4 jam pada ukuran 25cm, semakin besar



Gambar 9. Foto Karya
(Sumber: JFP)

ukuran motif semakin lama pengerjaannya.

5. Proses Finishing

Finishing merupakan suatu proses penyelesaian atau penyempurnaan akhir dari karya yang dibuat. *Finishing* penting dilakukan untuk memastikan keindahan, kerapian dan kualitas pada busana.

Penyajian Karya

Karya ini disajikan dalam bentuk fashion show pada event Jogja Fashion Parade, yang berlangsung di Sleman City Hall, Yogyakarta pada tanggal 24 Februari 2024. Jogja Fashion Parade dipilih karena merupakan event yang

diikuti oleh banyak designer dari berbagai penjuru Indonesia bahkan Luar Negeri, serta dihadiri oleh banyak penonton baik penikmat fashion maupun masyarakat lainnya.

Untuk bisa berpartisipasi dalam event fashion show Jogja Fashion Parade ini, ada beberapa tahapan yang harus diikuti. Tahapan pertama adalah pendaftaran dan pembayaran slot desainer kepada panitia event JFP. Tahapan kedua yaitu membuat design yang sesuai dengan tema dan ketentuan dari event JFP tersebut, beserta hanger desain yang telah di asistensi oleh dosen pembimbing karya, dan diberikan kepada panitia event JFP untuk penyesuaian lagu dan lighting. Setelah itu, panitia event JFP tersebut akan memberikan daftar nama model, ukuran model, dan urutan penampilan untuk fashion show. Tahapan ketiga adalah preview dengan dosen pembimbing pada tanggal 12 Februari 2024 untuk menguji kelayakan dan kenyamanan karya sebelum dipresentasikan pada event Jogja Fashion Parade

PENUTUP

Konsep inspirasi untuk *ready to wear deluxe* berasal dari eksplorasi dan percobaan yang mencakup berbagai aspek seperti material, teknik, desain, serta kulturisasi fesyen yang dikombinasikan antar budaya negeri dan luar negeri, yaitu Kimono Kurotomesode dan Wayang Rama Shinta.

Dalam proses pembuatan karya ini terdapat banyak pengkajian saat memproduksi karya. Penggunaan teknik bordir tidak dapat dijalankan pada media kain yang tipis, karena motif yang dihasilkan oleh bordir akan

mengerut baik pada kain maupun pada motif. Media yang tepat untuk penggunaan teknik ini adalah kain Satin Taffeta untuk media motif, karena memiliki karakteristik kain yang cukup tebal dan agar lebih mempertegas motif Wayang Rama Shinta, Satin Taffeta ditambah kain pelapis seperti untuk pembuatan kerah pada kemeja.

Dari hasil evaluasi produk yang telah dibuat, direkomendasikan agar pengaplikasian sambungan seperti Velcro, kancing kait dan kancing besi lebih diperbanyak jumlahnya untuk menyesuaikan busana agar pas saat digunakan pada beberapa model yang berbeda, agar meminimalisir penggunaan jarum pentul dan peniti yang membuat busana kurang rapi dan rawan luka goresan.

* * *

DAFTAR PUSTAKA

- Dewa Ayu Putu Leliana Sari. (t.thn.). Tinjauan tentang Tingkatan dalam Industri Fashion. *Desain Mode ISI Denpasar*, 4.
- Enre, A. (t.thn.). *Identifikasi Strategi Penyajian Gagasan*. Diambil kembali dari text-id.123dok.com: <https://text-id.123dok.com/document/6qmepwn8z-identifikasi-strategi-penyajian-gagasan-51216143-kajian-kritis-mgmp-pdf.html>
- Gustami, S. (2007). *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta: Prasista.
- Margono, M. N. (2000). Rama Wijaya & Sinta. Dalam *51 Karakter Tokoh Wayang Populer* (hal. 23 & 66). Yogyakarta: PT Hafamira.

Putri, A. A., & Lusiana, Y. (2000). Analisis Semiotika Pakaian Tradisional Jepang Kimono Kurotomesode. *Janaru Saja Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, 2.

Putri, M. A. (2012, September 28). *Pengertian Kualitas Bordir*. Diambil kembali dari text-id.123.com: <https://text-id.123dok.com/document/oz11vn6ez-pengertian-kualitas-bordir-landasan-teori.html>

Suciati S.Pd., M. (t.thn.). Moodboard. *file.upi.edu*,