

PERANCANGAN KOLEKSI WANITA YANG MENGANGKAT BUDAYA SENI KALIMANTAN TIMUR UNTUK *BRAND* “DOMINIQUETAN”

Dominique Tan, S.Des, Marini Yunita Tanzil, B.Com.Des, M.Fashion

Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia

dominique.tan@student.ciputra.uc.ac.id, marini.yunita@ciputra.uc.ac.id

ABSTRACT

Globalization is an integration process which take place when there are exchanges in perspective, product, and cultural aspect throughout the world. Indonesia is one developing country where Human Resources are scarce. Generally, local society are aware of the importance in maintaining local culture and art. However, many other parties assume that local culture and art has to be maintained originally in order to avoid infringement of philosophy and traditions. This design is made in order complete the Final Assignment which will convey Eastern Kalimantan culture and combine them with modern architectural as an inspiration for silhouette. Data collection method will use qualitative method, with the hope that this method will be able to solve the problem raised when a fashion brand DOMINIQUETAN created through 5 ready-to-wear product design, which implement local Eastern Kalimantan art on its ornament using the theory of quotation and mimicry. This design has a purpose of educating and introducing Eastern Kalimantan cultures.

Keywords: Culture, Eastern Kalimantan, career woman, ornament

ABSTRAK

Globalisasi adalah proses integrasi yang terjadi karena pertukaran pandang dunia, produk, pemikiran dan aspek kebudayaan. Indonesia negara sedang berkembang dimana SDM cukup terbatas. Secara umum masyarakat menyadari pentingnya memelihara kekayaan budaya seni lokal namun beberapa pihak berasumsi budaya seni lokal harus dijaga keasliannya karena dapat menyalahi nilai filosofis dan tradisi budaya. Hal tersebut mengakibatkan terbatasnya kreatifitas untuk mengembangkan dan mengenalkan budaya seni lokal. Perancangan ini dilakukan dalam rangka pembuatan Tugas akhir yang mengangkat budaya Kalimantan Timur dan menggabungkan dengan elemen arsitektur moderen sebagai inspirasi untuk siluet. Metode penggalan data yang digunakan adalah metode kualitatif, yang diharapkan dapat menjawab masalah dengan penciptan sebuah *brand* fesyen DOMINIQUETAN melalui perancangan 5 buah produk desain busana siap pakai yang menerapkan budaya seni lokal Kalimantan Timur melalui aplikasi ornamen yang menggunakan teori *quotation* dan *mimicry*. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi dan memperkenalkan budaya seni Kalimantan Timur.

Kata Kunci: Budaya, Kalimantan Timur, wanita karir, ornamen

PENDAHULUAN

Latar Belakang Perancangan

Melestarikan dan mengembangkan nilai budaya suatu Bangsa di era globalisasi merupakan hal yang tidak mudah. Hal tersebut merupakan salah satu issue yang dibahas dalam berita UNESCO 2009. Pada tahun 2009 UNESCO (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization) telah menganugerahkan Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity kepada batik Indonesia. UNESCO mengartikan oral and intangible heritage sebagai sebuah totalitas dari suatu budaya berdasarkan tradisi yang diciptakan oleh sebuah komunitas kebudayaan, yang diekspresikan baik oleh seseorang maupun kelompok yang mencerminkan ekspektasi budaya dan identitas dari komunitas tersebut.

Bahasa, tulisan, musik, tarian, permainan dan olahraga daerah, masakan khas daerah, ritual, mitos yang beredar, pengetahuan mengenai alam semesta dan praktiknya, cara-cara membuat hasil prakarya budaya, dan celah budaya merupakan bentuk-bentuk dari warisan budaya adi luhung. *Intangible heritage* (adi luhung) dipandang sebagai suatu titik pertemuan, tempat utama berkumpulnya budaya yang variatif, juga dipandang sebagai suatu kegiatan kreatifitas dan sebuah alasan utama hidupnya budaya. UNESCO mendorong komunitas untuk mengidentifikasi, mendokumentasikan, melindungi, mempromosikan, dan menghidupkan kembali hal ini dikarenakan pandangan mereka terhadap ancaman punahnya warisan budaya

karena dampak globalisasi, transformasi sosial, dan rendahnya toleransi budaya.

Globalisasi memiliki dampak besar bagi Indonesia sebagai negara berkembang. Sangat disayangkan bila pasar Indonesia dan desainer lokal kurang memahami secara benar apa yang telah dianugerahkan oleh UNESCO kepada Bangsa Indonesia. Banyak desainer yang seolah berhenti di masa lalu dengan berusaha mempertahankan motif tradisional dan mengkombinasikan motif-motif tersebut tanpa mempertimbangkan makna nilai seni dari motif batik tersebut. Bahkan banyak industri yang menggunakan motif batik tradisional dalam menciptakan kain "batik" tanpa proses batik hanya untuk menekan harga produksi, atau yang disebut batik printing dan sablon. Hal ini menunjukkan kurangnya kesadaran bahwa UNESCO menganugerahkan batik sebagai intangible heritage dengan harapan bahwa Bangsa Indonesia dapat terus menciptakan motif-motif batik baru dengan teknik batik yang tradisional sebagai media untuk meneruskan nilai-nilai budaya kepada generasi berikutnya sekaligus melestarikan keahlian kesenian membatik, namun tidak bisa menghindari perkembangan industri global dalam hal industri printing dan sablon. Fenomena ini membuktikan bahwa sumber daya manusia sebagian masyarakat Indonesia kurang tanggap dalam menghadapi globalisasi dan kurang mengerti apa yang sudah dianugerahkan boleh dikembangkan bukan hanya berhenti dimasa lalu.

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keberagaman budaya, dimana batik hanyalah salah satu artefak kebudayaan bangsa Indonesia yang telah mendunia. Di sisi lain, masih banyak artefak budaya yang seakan tidak dikenal oleh masyarakat Indonesia dan dunia. Antara lain Dayak, ulos Batak, songket Palembang, tenun ikat NTT. Secara umum masyarakat Indonesia menyadari pentingnya memelihara kekayaan budaya lokal, namun beberapa pihak (masyarakat Indonesia) berasumsi bahwa kekayaan budaya lokal tersebut wajib dijaga keasliannya dan tidak boleh dikembangkan menjadi hal baru, karena akan menyalahi nilai-nilai filosofis dan tradisi budaya tersebut. Hal senada tertulis dalam buku *Cross Cultural* dengan adanya satu tren untuk menjaga budayanya datang satu ide yang salah bahwa rakyat dapat menjaga integritasnya ketika mereka dipisahkan dan diisolasi dan bebas dari kontaminasi apapun. Gambaran besar dari sejarah mengusulkan hal yang sebaliknya yaitu komunitas akan berkembang ketika mereka bercampur antar ide dan pengetahuan yang ditunjukkan melalui tari-tarian bercampur antara negara satu dan negara lainnya (Steiner & Hass, 1995: viii & ix).

Dalam menghadapi era globalisasi, desainer memerlukan sebuah pemahaman yang benar akan desain yang lintas budaya, dimana percampuran budaya adalah hal yang wajar. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Henry Steiner yang mengatakan bahwa mengintegrasikan aspek-aspek yang berbeda dari budaya yang

berbeda menjadi tema yang umum adalah hal dasar yang penting bagi desainer yang bekerja dengan akulturasi budaya. Mereka (desainer) pasti berusaha menunjukkan satu pesan di dalam media tradisi asing tanpa kehilangan arti dan etika dari konsep keasliannya (Stainer & Hass, 1995: xi). Pada intinya lintas budaya adalah *borderless transformation*.

Penulis menciptakan produk fesyen dimana menggunakan kosep lintas budaya yang mempunyai nilai kekininan. Koleksi yang akan dibuat mencampurkan kekayaan nusantara dengan perkembangan zaman. Di sini yang dimaksud adalah merancang pakaian siap pakai dengan siluet yang menganut "*simplicity*" yang terinspirasi dari elemen arsitektur digabungkan dengan aplikasi yang terinspirasi dari ornamen Kalimantan Timur. Sehingga karya yang dihasilkan secara visual sangat moderen dan memberikan bobot etnik.

Brand fesyen DOMINIQUETAN menawarkan koleksi pakaian yang unik untuk wanita karir dewasa muda dengan menjual pakaian yang moderen dalam arti mengikuti perkembangan trend. Dengan siluet yang sederhana dan merancang aplikasi yang mengandung nilai seni berdasarkan ornamen yang ada di Kalimantan Timur dengan cara mentransformasi menjadi ornamen yang lebih simpel pengerjaannya menggunakan dua teknik yaitu laser cut dan bordir. Pada koleksi ini dalam pengambilan ornamen yang saya maksud dengan mentransformasi

adalah penggunaan sistem *quotation* dan *mimicry*, dalam artian mengulang ornamen yang ada akan tetapi disederhanakan sehingga nilai rancangan itu mudah diterima masyarakat. Hal ini didukung dengan tulisan Purnomo (2009) bahwa karya desain adalah perwujudan nilai-nilai dari kebudayaan yang bersangkutan. Desain berfungsi untuk melestarikan dan memantapkan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, karena itu juga maka karya-karya desain dikomunikasikan pada masyarakat. Kalau kita melihat desain sebagai gejala budaya, maka kita melihat desain sebagai sarana komunikasi. Dengan demikian, bila desain itu dilihat sebagai suatu masalah komunikasi, maka yang harus diperhatikan bukan hanya desainer saja, tetapi juga manusia pengamat, yaitu: siapa berkomunikasi dengan siapa, apa yang dikomunikasikan, dalam keadaan bagaimana, karya desain yang bagaimana yang mampu membawa sesuatu pesan dari seseorang kepada orang lainnya. Secara lebih khusus, dengan cara bagaimana desain visual (dalam hal ini bentuk-bentuk grafis) dapat menyampaikan makna dari seseorang kepada yang lainnya.

Market yang dituju akan fokus kepada wanita karir dewasa muda. Karena era *new wave marketing* yang semuanya bersifat horizontal, strategi pemasaran yang digunakan adalah merangkul *fashion influencer* untuk memasarkan dan mempromosikan produk kepada *audiencenya*. Kertajaya (2010), mengkategorikan tiga pasar yang mempunyai pengaruh besar yaitu *Youth*, *Woman*, dan *Netizen* ketiga kategori tersebut secara otomatis akan mempengaruhi kategori

lainnya yaitu, *senior*, *Men* dan *Citizen youth*.

Kendala yang kemungkinan akan dihadapi oleh brand DOMINIQUETAN adalah tidak terlindungi oleh hak cipta karena terbentur pada birokrasi dan biaya. Desainer juga mengalami kendala dalam memodifikasi motif antara idealisme dan pandangan masyarakat dalam melihat dan menilai hasil transformasi motif.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang koleksi busana siap pakai brand DOMINIQUETAN yang mengangkat budaya seni Kalimantan Timur yang bernilai jual untuk wanita karir dewasa muda?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan adalah untuk menciptakan rancangan dan koleksi busana siap pakai pakaian wanita brand DOMINIQUETAN yang mengangkat budaya seni Kalimantan timur yang bernilai jual untuk wanita karir dewasa muda.

Tahapan Perancangan

Proses perancangan Tugas Akhir menggunakan metode *Design Thinking* yang merupakan sebuah pola pikir seorang desainer yang memungkinkan seseorang untuk mentransformasi cara mengembangkan sebuah produk, jasa, proses, dan strategi. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah; Pada tahap awal perancang mengidentifikasi masalah yang terjadi di masyarakat yaitu kurangnya wanita karir dewasa muda yang berbusana dengan style yang moderen tetapi mengandung nilai seni budaya. Hal ini disebabkan desain busana yang ditawarkan dianggap kuno ketika berbicara tentang nilai seni budaya. Dewasa ini yang mulai gencar berkembang adalah batik yang sudah dimoderenisasikan padahal Indonesia mempunyai banyak seni budaya yang menarik untuk dikembangkan dan diperkenalkan. Sehingga penulis melihat ini sebagai peluang, dalam tahap ini penulis melakukan wawancara kepada beberapa nara sumber seperti expert di bidang seni budaya dan beberapa extrim pecinta mode dan seni budaya.
2. Ideasi; Permasalahan yang ada penulis membuat serangkaian ideasi untuk mengenalkan dan mengembangkan budaya Indonesia khususnya Kalimantan Timur. Proses ideasi akan diperoleh melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Observasi pasar, teori yang diperoleh dari jurnal, buku teori seni, lintas budaya, warna, dan lain – lain, dimana hal tersebut merupakan proses untuk memperkaya penciptaan sebuah solusi. Pada akhirnya solusi tersebut dirancang berdasarkan pada observasi dan teori yang ada.
3. Desain Prototipe; Pada tahap ini, dilakukan perancangan dengan 12 sketsa berdasarkan inspirasi dari elemen arsitektur moderen dan ornament Kalimantan timur sebagai

aplikasi, dimana solusi dari perancangan ini memadukan gaya moderen, siluet minimalis dengan aplikasi ornamen yang mengandung nilai budaya yang dibuat dengan teknik bordir, *laser-cut*, dan sablon. Dari 12 sketsa tersebut, akan dipilih dan dieleminasi hingga mendapat 5 desain yang tepat sesuai konsep dan menjawab permasalahan yang ada.

METODE PENGALIAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan dan melengkapi data yang berguna sebagai perancangan ini adalah:

1. Metode Penggalian Data Primer; Metode pengumpulan data primer menggunakan kualitatif dengan cara wawancara ke nara-sumber (expert user) dan wawancara ke pengguna produk (extreme user), metode observasi ke khalayak sasaran, Observasi dilakukan untuk melihat selera, daya beli pasar, style, dan perilaku konsumen secara langsung. Selain wawancara, penggalian data primer dilakukan dengan melakukan observasi.
2. Metode Penggalian Data Sekunder; Metode pengumpulan data sekunder menggunakan studi literatur seperti buku, jurnal, artikel, internet (*website*, instagram, dan facebook).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penggalian Data Primer

Penggalian data primer dilakukan secara kualitatif dengan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan terhadap narasumber yang ahli dalam

bidang seni budaya dan mode *expert*, *extreme user*, dan observasi dilakukan di tempat-tempat ramai seperti di pusat perbelanjaan.

Narasumber *expert* yang telah diwawancara adalah Hadi Purnomo, Dra. Lilik Indrawati dan Benny Andrianto. Hasil penggalan data primer dapat dianalisa menurut para ahli perkembangan industri busana siap pakai dan kain nusantara di Indonesia secara global payah, kecuali pada pasar menengah keatas. Berdasarkan statistik Indonesia memiliki tingkat perekonomian yang cukup rendah. Ketika desainer bermain di strata atas maka akan lebih banyak pilihan material dan teknik yang bisa digunakan. Kendala pertama yang harus dipikirkan untuk menciptakan suatu desain yang menarik dituntut kreatifitas yang tinggi untuk memenuhi keinginan pasar, Hal tersebut dituntut untuk memiliki keahlian khusus membaca keinginan pasar yang dituju. Kendala kedua dalam penciptaan karya seni budaya akan sangat berpengaruh pada penipisan makna filosofis atau bahkan akan kehilangan makna filosofisnya, ini merupakan permasalahan yang membatasi para desainer lokal untuk mengembangkan budaya seni lokal. Mengenai Budaya seni Indonesia khususnya dalam topik kali ini Kalimantan Timur masi belum berkembang karena dampak dari pendidikan Indonesia masi sangat rendah.

Pada penggalan data sekunder Ornamen sebagai fungsi murni estetis merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah

karya seni. Fungsi ornamen yang demikian itu tampak jelas pada produk-produk keramik, batik, tenun, anyam, perhiasan, senjata tradisional, peralatan rumah tangga, serta kriya kulit dan kayu yang banyak menekankan nilai estesisnya pada ornamen-ornamen yang diterapkannya. Teori ini sejalan yang digunakan oleh Pak Benny Drianto selaku pembatik kontemporer yang memodifikasi motif seni tradisional menjadi visualisasi yang modern. Beliau berutujuan untuk mengembangkan terus nilai seni budaya ini juga sesuai dengan teori borderless transformation. Berdasarkan teori warna pemilihan warna aromathic yang di pakai hitam, putih, abu-abu yang digunakan juga brand drupadi karena dianggap ketiganya warna netral yang banyak diinginkan pasar. DOMINIQUETAN memilih menggunakan motif Kalimantan timur karena ingin mengangkat nilai seni budaya dan memperkenalkan kepada masyarakat.

Berikut ini adalah hasil wawancara terhadap *extreme user*:

1. Marika, salah satu pencinta fashion baik mancanegara dan nusantara. Menurut Marika produk nusantara menjadi lebih populer disebabkan oleh mode yang berkembang menjadi lebih moderen, dan lebih *ready-to-wear* jadi bisa digunakan sehari-hari tidak terpaku pada acara tertentu dan warna yang digunakan lebih menarik dan tidak monoton.
2. Dr Diah, salah satu pecinta budaya seni nusantara khususnya batik. Beliau mempunyai banyak koleksi batik. Menurut ibu Diah daya beli masyarakat terhadap produk fashion nus-

antara cukup baik untuk kalangan menengah keatas.

3. Jovita, berprofesi sebagai wanita karir pemilik usaha property yang menyukai batik. Menurut Jovita, masyarakat memilih barang berdasarkan kualitas dan harga ad beberapa golongan masyarakat yang membeli batik benar-benar tau cerita dibalik motif dan rela mengeluarkan biaya yang besar dengan kualitas yang baik.
4. Adilla Tandun, berpendapat perkembangan dunia fashion di Indonesia sekarang ini sangat mengalami peningkatan beberapa dekade terakhir ini. Hal ini didukung oleh berbagai sisi, baik dari sisi designer lokal yang kini semakin potensial, tingkat perekonomian yang membaik, sampai sektor ritel yang ikut serta mengalami perkembangan pesat.

Hasil dari observasi yang dilakukan dengan observasi pasar secara langsung di pusat perbelanjaan Drupadi dan *online shop* seperti Kart'ni batik. Brand Drupadi dan Kart'ni memiliki produk hanya berfokus pada batik. Desain batik yang ditemukan memiliki berbagai variasi antara batik tulis dan print dengan berbagai variasi model yang mengikuti perkembangan trend ada yang *ready-to-wear* ada juga untuk acara khusus keduanya selain menyiapkan koleksi mereka juga menerima pesanan. Bahan yang digunakan adalah katun dengan berbagai macam kain untuk kombinasi contohnya (sifon, duches, tile, dan beberapa kain lainnya). Teknik yang digunakan tidak begitu bervariasi hanya canting dan *print*. Sebagian besar wanita yang berbelanja di *department store* me-

nyukai model yang unik dan juga simpel.

HASIL PENGALIAN DATA SEKUNDER

Ornamen

Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berarti kata tersebut berarti menghiasi. Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Jadi, berdasarkan pengertian itu, ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda produk atau barang yang dihiasi. Benda produk tadi mungkin sudah indah, tetapi setelah ditambahkan ornamen padanya diharapkan menjadikannya semakin indah. Kehadiran sebuah ornamen tidak semata sebagai pengisi bagian kosong dan tanpa arti, lebih-lebih karya-karya ornamen masa lalu. Ber macam bentuk ornamen sesungguhnya memiliki beberapa fungsi, yakni:

1. Fungsi murni estetis,
2. Fungsi simbolis,
3. Fungsi teknis konstruktif

Hocker yang kita kenal di Dayak ini juga ditemukan di Ecuador, Guerrero, Mexico, Portorico, dan Sumba. Ini membuktikan bahwa adanya *borderless transformation* antar benua. Menurut kepercayaan Dayak *hocker* memiliki makna sebagai penolak bala. Dengan adanya perkembangan jaman maka desain desain local ikut berkembang sebagai modifikasi sedemikian rupa. Meskipun tidak bisa melepaskan dari 3 un-

sur lapisan kehidupan duniawi, yaitu dunia atas, dunia tengah, dunia bawah (Barnouw, 1975).



Figur 1. Hocker
Sumber: Barnouw, 1975

Teori Warna

Warna dikenal sebagai metode yang cepat untuk menyampaikan pesan dan arti terhadap suatu produk, oleh sebab itu warna seharusnya dapat menarik mata konsumen, menyampaikan pesan, dan membuat suatu *brand* (Leatrice Eiseman, 2007:7). Manusia menggunakan warna pada barang di sekitar mereka sebagai dekorasi dan membuat produk tersebut memiliki nilai jual (Leatrice Eiseman, 2007:120). Pekerja wanita dalam sejarah fesyen dunia, mulai banyak bermunculan di tahun 1900 (Arteca, 2017), sebagai dampak perubahan gaya hidup dan gejolak ekonomi dunia. Menurut Sari (2015), kode etik

berbusana kerja profesional bagi wanita adalah penggunaan busana yang rapi dan sopan dengan penggunaan busana yang tidak terbuka, material yang nyaman dan tidak tembus pandang, serta menghindari warna kontras seperti merah dan kuning, dan sebaliknya, penggunaan warna hitam, abu-abu, biru, hijau, coklat, putih, *broken white*, dan atau krem akan cocok dikenakan untuk berbusana kerja karena mampu memunculkan kesan profesional.

Laser Cut

Laser cut adalah penggunaan sinar laser sebagai piranti yang bersinergi dengan pengolahan data secara digital dalam proses pemotongan material. Teknik ini mampu menyuguhkan akurasi, kekuatan, serta kecepatan pemotongan yang tidak mampu dilakukan secara manual. Mesin potong laser ini, sesuai tipe dan karakternya memiliki kemampuan untuk melakukan pemotongan pada beragam material. Mulai dari yang sulit dipotong seperti baja, logam, kaca, hingga material yang lembut sekalipun, seperti kertas dan kain. Laser yang ibarat mata pisau dalam teknologi ini merupakan pancaran radiasi elektromagnetik dalam wujud cahaya berdaya amat tinggi. Secara umum, laser dianggap sebagai pencapaian teknologi paling berpengaruh pada abad ke-20.

Bordir

Sulaman bisa ditambahkan untuk kain yang tidak dipotong dlm beberapa yard atau ke sebuah potongan garmen yang sudah dipotong. Terdapat 2 jenis sulaman

1. Sulaman schiffli adalah teknik yang serbaguna yang bisa menutup seluruh kain atau bisa menjadi sebuah batas atau sudut. Proses ini dinamakan untuk manufaktur Swiss yg menciptakan mesin sulam untuk teknik tersebut.

2. *Gross teknik spot-embroidery* lebih murah jika dibandingkan dengan schiffli jika polanya dibatasi dalam bentuk kecil. Beberapa warna dan variasi yarn dan benang bisa digunakan dalam 1 design. Proses ini dinamakan dari mesin yang mengawali tipe desain ini, walau banyak perusahaan lainnya skg memproduksi mesin yang mirip.

Teori Desain

Berikut adalah 3 tahap perpaduan budaya dalam proses desain.

1. *Quotation* (pengutipan). Di sini seseorang menggunakan/mengutip karya asing, tanpa penyertaan nama yg jelas, sebagai tambahan citarasa eksotis, teutama untuk dekorasi dalam karya mereka. Tahap ini sangat tipis dengan plagiarisme karya, ketika seseorang menggunakan ikon2 tersebut tanpa dengan harus mendalami arti.

2. *Mimicry* (refleksi karya). Mengerjakan sesuatu karya dengan gaya dari seorang artis atau dr sekolah tertentu. Di sini, seseorang mengerjakan karya tsb dengan memahami arti dengan tingkat pemahaman yg tertentu mengenai bagaimana dan kenapa model tsb dibuat. Tahapan ini lebih mengarah kepada menciptakan kembali daripada memproduksi

kembali. Kata adjektif yg dapat digambarkan dari tahapan ini adalah 'pengaruh'.

3. Transformasi. Dlm tahap ini 'pengaruh' telah terasimilasi dengan baik, dan object yg tadinya asing telah menjadi sesuatu karya yg personal dan alami (Stainer & Haas, 1995).

Kesimpulan Hasil Analisa Penggalan Data

Hasil penggalan data primer dapat dianalisa menurut para ahli diatas perkembangan industri busana siap pakai dan kain nusantara di Indonesia secara global payah, kecuali pada pasar menengah keatas. Berdasarkan statistik Indonesia memiliki tingkat perekonomian yang cukup rendah. Ketika desainer bermain di strata atas maka akan lebih banyak pilihan material dan teknik yang bisa digunakan.

Kendala pertama yang harus dipikirkan untuk menciptakan suatu desain yang menarik dituntut kreatifitas yang tinggi untuk memenuhi keinginan pasar, Hal tersebut dituntut untuk memiliki keahlian khusus membaca keinginan pasar yang dituju. Kendala kedua dalam penciptaan karya seni budaya akan sangat berpengaruh pada penipisan maknafilosofi atau bahkan akan kehilangan makna filosofisnya, ini merupakan permasalahan yang membatasi para desainer lokal untuk mengembangkan budaya seni lokal.

Mengenai Budaya seni Indonesia khususnya dalam topilk kali ini Kalimantan Timur masi belum berkembang karena dampak dari pendidikan Indonesia masi sangat rendah. Pada peng-

galian data sekunder Ornamen sebagai fungsi murni estetis merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni. Fungsi ornamen yang demikian itu tampak jelas pada produk-produk keramik, batik, tenun, anyam, perhiasan, senjata tradisional, peralatan rumah tangga, serta kriya kulit dan kayu yang banyak menekankan nilai estetikanya pada ornamen-ornamen yang diterapkannya. Teori ini sejalan yang digunakan oleh Pak Benny Drianto selaku pembatik kontemporer yang memodifikasi motif seni tradisional menjadi visualisasi yang modern. Beliau bertujuan untuk mengembangkan terus nilai seni budaya ini juga sesuai dengan teori borderless transformation. Berdasarkan teori warna pemilihan

warna *acromathic* yang di pakai hitam, putih, abu-abu yang digunakan juga brand drupadi karena dianggap ketiganya warna netral yang banyak diinginkan pasar. DOMINIQUETAN memilih menggunakan motif Kalimantan timur karena ingin mengangkat nilai seni budaya dan memperkenalkan kepada masyarakat.

SOLUSI VISUAL

Koleksi Kronos untuk musim *F/W 20/21* terinspirasi oleh wanita karir perkotaan dengan gaya hidup *b-leisure* yang terus berulang, rentang warna yang luas dari warna earthy yang merupakan tren warna dikombinasikan dengan warna netral untuk kesan *modern minimalist* dan profesional, serta *vivid – Esprit Ocher* dan sentuhan motif *stripes* untuk kesan leisure.



Figur 2. Moodboard

Sumber: Dokumentasi Penulis

Mood board menjelaskan tentang inspirasi yang diambil untuk menjadi acuan perancangan desain busana siap pakai pada koleksi Melayik Melanistic. Desain terinspirasi oleh konsep elemen arsitektur dengan gedung – gedung atau bangunan yang memiliki garis potongan. Warna yang dipilih adalah warna yang sering mencerminkan minimalis, yaitu: warna hitam, abu – abu, putih, dan merah *maroon* sebagai aksen. Produk yang akan ditawarkan akan menggunakan ornamen untuk aplikasi, sehingga terlihat etnik dan moderen.

Sketsa

Dari data yang didapat untuk mendukung perancangan, maka perancang membuat 12 sketches yang akan diberikan sebagai pertimbangan untuk diwujudkan 5 produk busana siap pakai. Berikut merupakan sketsa desain yang telah dirancang:

KESIMPULAN

Produk busana siap pakai ini dapat mengedukasi konsumen terbukti dari respon positif yang dapat menstimulasi keingintahuan konsumen untuk mengeksplor lebih jauh tentang budaya Kalimantan Timur. Selain itu, karya dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat karena menghasilkan visualisasi yang moderen, mulai dari siluet hingga teknik pengerjaan dengan cara bordir dan laser cut. Alhasil ornamen ini berhasil menarik perhatian masyarakat, dan berdaya jual tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Barnaouw. (1975). *Ethnology*. Dorsey Press.

Eisman, Leatrice. (2007). *Pantone guide to communicating with color*. USA: Grafix press.



Figur 3. Desain Koleksi Melayik Melanistic
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gustami, (1980). *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta.

Hallet & Johnston. (2010). *Fabric for Fashion*. London: Laurence King.

Hass, K. Steiner, H. (1995). *Cross Cultural Design*. London: Thomas and Hudson Ltd.

Kertajaya, H. (2010). *Anxieties Desires*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.

Sunaryo. (2009). *Ornamen Nusantara*. Dahara Prize.

Tate. (2004). *Inside Fashion Design* (5th ed.). New Jersey: Upper Saddle River.

KBBI. (2005). Edisi Tiga. Balai Pustaka Jakarta.

Stewart (2020). *Encyclopedia of Sewing*. United States: Crown.