


# “DAUNTLESS” BUSANA DENGAN SUMBER IDE PAVILION CENGHUANG

Zhely Pertiwi<sup>1</sup>, Emy Budiastuti<sup>2</sup>

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo Yogyakarta 55281, Indonesia <sup>1</sup>  
[zhelypertiwi123@gmail.com](mailto:zhelypertiwi123@gmail.com)

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Diterima : 07.08.23 Direvisi : 12.08.23 Diterima : 23.10.23	<p><i>The process of creating this artwork is explored as a cultural topic, and ideas are sourced from the Chenghuang Pavilion. The inspiration for this artwork comes from the pavilion, which has a strong Chinese cultural identity. The iconic form of the pavilion and the bold colors present in it add a sense of power, representing a strong and characteristic pavilion. The process of creating this artwork involves several analyses, starting from the mood board, design, calculation, selection of materials and techniques, and design simulation. The process of creating the artwork begins with the search for ideas and concepts from a similar pavilion, which has a similar architectural style and texture to the Chenghuang Pavilion. Until a mature concept is found, the selection of ideas, design, techniques, and creation of the pavilion clothing is carried out. Thus, a suitable artwork is obtained that aligns with the purpose, reasoning, and analysis of why the product was created.</i></p> <p><b>Keywords:</b> <i>Busana, Pavilion Chenghuang, Culture</i></p>
 This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/</a> )	

## PENDAHULUAN

Karya inovasi produk fashion merupakan karya cipta mahasiswa sebagai kreasi baru yang dibuat tahap demi tahap sehingga terwujud produksi jadi yaitu busana dengan dilengkapi laporan ilmiahnya. Seiring Perkembangan zaman dari waktu ke waktu banyak hal yang mulai berubah dan makin melesat cepat. Perubahan yang terjadi terutama dalam bidang ilmu dan teknologi mengakibatkan kebutuhan masyarakat juga semakin meningkat baik dari kebutuhan utama maupun kebutuhan pendukung. Hal ini terjadi karna semakin banyaknya produk yang tercipta maka semakin banyak juga perilaku konsumtif konsumen dari berbagai bidangnya. Termasuk kebutuhan dalam berbusana seiring berkembangnya produk fashion orang-orang juga makin berlomba lomba untuk memiliki style dan gaya tersendiri sesuai dengan fashion yang berkembang.

Karya ini tercipta bukan semata-mata karna mahasiswa diberikan penugasan untuk membuat karya, melainkan merupakan salah satu persyaratan dalam menempuh mata kuliah dari Karya Inovasi Produk Fashion pada perkuliahan di semester 6 ini. Diselenggarakan acara dan pagelaran dari tiap produk fashion ini juga bertujuan memberikan ruang gerak bagi tiap mahasiswa untuk memperkenalkan produk mereka kepada halayak ramai, sebagai branding personalitiy terhadap hasil karyanya sendiri. Dengan dasar, tiap mahasiswa dengan begitu dituntut mampu, bisa dan berkreaitivitas tinggi untuk menciptakan sebuah karya yang orisinil hasil karya mahasiswa itu sendiri. Sehingga hal ini memicu untuk mahasiswa menjadi lebih aktif dan berinovasi lebih baik dan giat lagi di kedepannya.

*Trend fahion* akan kembali ke alam, *simple wearable, unique, detail, easy personal*, warna-warni terang hingga *shocking, optimism, shining* dan merupakan *sustaineble fashion*. *Fashion Trend Forecasting* yang diberi judul "OPTIBORN" dimaknai sebagai, *Optimism Reborn*. *Optimistic* (Optimis) merupakan perwujudtan dari rasa percaya diri akan harapan dan percaya akan hal-hal baik akan terjadi di masa depan. *Reborn* (kelahiran kembali) merupakan sebuah regenerasi dari suatu hal yang disertai keyakinan yang kuat serta kesakralan. Sehingga "OPTIBORN" diartikan sebagai sikap prilaku dan cara berfikir optimis dalam menyikapi dan memandang suatu hal apapun di alam semesta dalam menyongsong "kelahiran kembali" usai masa yang kelam berlalu. Pada kesempatan kali ini tema yang di angkat pada karya saya sendiri adalah CULTURO, (kebudayaan). dengan Sub Tema "Prasada" yang berarti bangunan.

Dengan demikian hasil karya produk yang diciptakan berjudul "*Dauntless*" mengambil point dari bangunan dari sebuah kebudayaan di suatu wilayah yang di manifestasikan menjadi sebuah karya yang berbentuk gaun dengan latar belakang dari kebudayaan pada bangunan tersebut. Dan dari itu saya memilih sumber ide bangunan yang terdapat di negara China yakni Pavillion ChengHuang.

Paviliun Chenghuang merupakan pemandangan ikonik Hangzhou, sama seperti Puncak Victoria Peak di Hong Kong, menjadi tempat yang wajib dikunjungi saat berkunjung ke Hangzhou. "Masuk ke paviliun untuk melihat kota Hangzhou delapan ratus tahun yang lalu, dan naiki paviliun untuk menikmati panorama sungai, gunung, danau, dan kota." Terdapat Paviliun Chenghuang, Kuil Chenghuang, Panggung Besar dan tempat-tempat indah lainnya di area pemandangan. Bangunan utama, Paviliun Chenghuang, tingginya 41,6 meter dan merupakan bangunan antik tujuh lantai.

### **Metode Penciptaan**

Dalam penciptaan produk busana dengan nama “ *Dauntless* ” yang terinspirasi dari bangunan Pavilliu Cenghuang ini melewati beberapa tahapan dan proses pencapaiannya sampai menjadi satu produk yang utuh.

1. Menentukan ide dan gagasan, dalam penciptaan sebuah karya, dengan kemampuan memperoleh ide secara cepat, kemampuan *flexibility thinking* melakukan bermacam pendekatan atau cara pemikiran untuk lebih leluasa menentukan sebuah gagasan dan ide. Lalu mengembangkan gagasan dengan merinci detail objek sehingga menjadi menarik dan kemudian dapat membuat ide dan gagasan orisinal, (Guilford, 1999). Maka dapat disimpulkan aspek dari kemampuan berfikir kreatif adalah kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan keaslian pemikiran.
2. Membuat moodboard, moodboard dipahami sebagai proses *creative* di mana di dalamnya terdapat proses meneliti, memilih, menyusun, dan mengeksplorasi banyak kemungkinan, maka moodboard dibuat sebagai kerangka visual sebagai rancangan atau kerangka project yang akan dibuat.
3. Tahapan desain, Tahapan ini merupakan proses desain alternatif melalui gagasan ide pemantik dari hasil riset mulai dari desain sketsa sampai ke desain presentasi atau desain kerja.
4. Prosedur dan teknik pembuatan produk, *Taking measurment, pattern, cutting, and sewing*. Melakukan pengukuran tubuh untuk siapa pakaian akan dikenakan. Untuk kemudian membuat konstruksi pola busana dimulai dari pola dasar, hingga penyesuaian pola dengan desain yang dibuat, pemilihan bahan, warna dan model kain yang diinginkan, dibutuhkan untuk memotong kain sesuai pola yang sudah dibuat dan menyatukan tiap kain menjadi satu pakaian jadi.
5. Intrepretasi hasil jadi busana, yang mana busana sudah siap dikenakan dan ditampilkan sebagai satu karya seni fashion yang akan dipertontonkan atau dipertunjukkan di khalayak ramai.

### **Metode Penciptaan Produk**

1. Menentukan Ide dan Gagasan

Dalam penciptaan karya, aspek dari kemampuan berfikir kreatif adalah kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan keaslian pemikiran. Dalam hal Universitas Negeri Yogyakarta sebagai institusi penulis sendiri menentukan tema sebagai pagelaran karya mahasiswa adalah “OPTIBORN” yang merupakan perwujudan dari hasil percaya diri akan harapan dan percaya akan hal-hal baik yang terjadi di masa depan.

Tema besar yang dipilih adalah “*Culturo*”, yang mana diartikan sebagai “*Kebudayaan*” yang di dalam KBBI merupakan hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal Budi) manusia, seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Sub Tema yang dipilih yakni “PERSADA”, yang berasal dari Bahasa sansekerta memiliki arti bangunan, candi, Gedung dan istana. Sub Tema ini terkesan *Bold, Strong, Constructive, structure dan layering*. Maka dari itu penulis menentukan produk busana dengan nama “*Dauntless*” sebagai ide pemantik ini bersumber dari bangunan Pavillion Cenghuang. Paviliun Chenghuang merupakan pemandangan ikonik Hangzhou, sama seperti Puncak Victoria Peak di Hong Kong, menjadi tempat yang wajib dikunjungi saat berkunjung ke Hangzhou. Terdapat Paviliun Chenghuang, Kuil Chenghuang, Panggung Besar dan tempat-tempat indah lainnya di area pemandangan. Bangunan utama, Paviliun Chenghuang, tingginya 41,6 meter dan merupakan bangunan antik tujuh lantai.

## 2. Membuat Moodboard

Menurut Technopedia, “*moodboard* adalah kumpulan atau komposisi gambar, visual dan objek lain yang biasanya dibuat untuk tujuan desain ataupun presentasi dengan klien atau orang lain. Pada dasarnya, *moodboard* memang sangat penting bagi desainer karena dapat membantu mereka untuk mengetahui cara membuat tema untuk suatu proyek desain. Tujuan dari pembuatan moodboard yaitu menentukan tujuan, arah serta panduan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.”

Menurut Suciati “Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan moodboard merupakan gambar-gambar ataupun benda yang dapat menggambarkan ide yang akan digunakan dalam pembuatan desain dan diletakkan pada bidang datar.

## “Dauntless” Busana Dengan Sumber Ide Pavilion Cenghuang

Penyusunan moodboard dibuat secara individu untuk konsentrasi butik untuk menghasilkan suatu busana pesta custom made berjudul “DAUNTLESS” moodboard terdiri dari judul, palette warna, karakteristik style dari tema yang diambil berupa jubah dan beberapa key items dari Sub Tema “PRASADA”



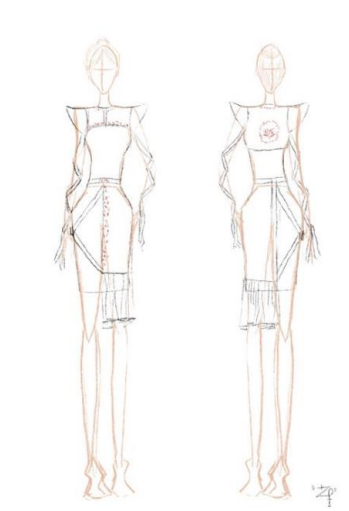
**Gambar 1.** Moodboard

### 3. Tahapan desain

Tahapan ini merupakan proses desain alternatif melalui gagasan ide pemantik dari hasil riset mulai dari desain sketsa sampai ke desain presentasi atau desain kerja.

#### a. Desain Sketsa

Berupa garis-garis, sehingga seseorang dapat menampilkan dengan cepat. Desain sketsa adalah suatu garis besar atau rangka dari perancangan mode dengan menggunakan pensil, atau alat tulis lainnya. Desain sketsa busana bersifat linier, tampilannya



**Gambar 2.** Desain Sketsa

b. Desain Presentasi

Desain presentasi yaitu suatu sajian desain atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan. Untuk itu beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya membuat sketsa desain dengan teliti, menggambar proporsi tampak belakang, memberi keterangan pada gambar dan memberi contoh bahan produk fashion.

Hal | 37



**Gambar 3.** Presentation Design

## HASIL DAN DISKUSI

### Prosedur dan Teknik Pembuatan Produk

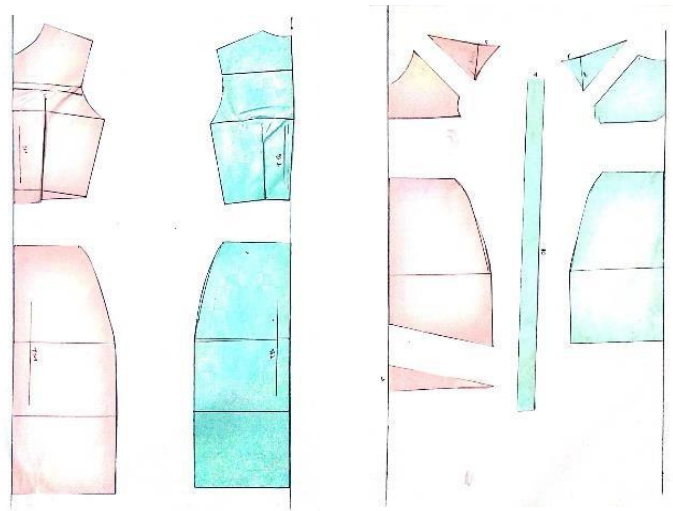
*Takeing measurment, pattern, cutting, and sewing.* Melakukan pengukuran tubuh untuk siapa pakaian akan dikenakan. Untuk kemudian membuat konstruksi pola busana dimulai dari pola dasar, hingga penyesuaian pola dengan desain yang dibuat, pemilihan bahan, warna dan model kain yang diinginkan, diperuntukan untuk memotong kain

#### 1) Penentuan Ukuran Tubuh

Lingkar leher	:	34
Lingkar badan 1	:	85
Lingkar badan 2	:	85,5
Lingkar badan 3	:	71
Lebar muka	:	31
Panjang muka	:	33

“Dauntless” Busana Dengan Sumber Ide  
Pavilion Cenghuang

Tinggi dada	:	24
Jarak dada	:	16
Lebar bahu	:	37
Lebar punggung	:	34
Panjang punggung	:	12
Lingkar kerung lengan	:	43
Lingkar pinggang 1	:	67
lingkar pinggang 2	:	72
Lingkar panggul 1	:	94,5
Lingkar panggul 2	:	89
Lingkar paha	:	56



**Gambar 4.** Pecah pola

2) Rancangan bahan

Penentuan bahan baku, bahan utama, bahan pokok dan pelengkap

• Penentuan bahan baku

1. Katun Linen polos Orange Panjang 3,5m lebar 1,5m

2. Lurik Printing Panjang 4m lebar 1,25m

3. Tenun panjang 1,75m lebar 1,5 m

4. Furing ero polos orange 1m

5. Furing ero polos biru 1,5m

Dalam pembuatan busana rancangan bahan digunakan sebagai gambaran seorang desainer dalam hal pemotongan bahan yang akan diproduksi. Tujuan dari kegiatan merancang bahan yaitu :

- a. Untuk mengetahui gambaran perkiraan habis kain yang dibutuhkan untuk produksi
- b. Sebagai pedoman dalam penempatan saat memotong bahan supaya mengetahui letak pola agar tidak salah saat memotong bahan.

### 3) Proses dan Teknik *cutting*

Teknik *cutting* dilakukan secara keseluruhan proses sebagai berikut:

- a) *Spreading*, penggelaran kain dilakukan dengan menggelar kain yang akan dipotong
- b) *Cutting*, pemotongan kain yang dilakukan dengan cara manual menggunakan gunting kain.
- c) *Bundling*, merupakan proses penandaan pola yaitu dengan menandai tanda-tanda jahitan.

### 4) Teknologi Menjahit

#### a) Teknologi Kampuh

Bagian bahan yang tersisa di luar batas garis jahitan . kampuh ini merupakan tempat untuk menggabungkan dua potong bahan kain yang dijahit sesuai garis pola baju.

#### b) Teknologi penyelesaian

dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide pavillion chenghuang yaitu penyelesaian kampuh balik, dan france Penyelesaian kampuh balik diterapkan pada bagian sisi dan TB gaun baik pada bahan utama maupun bahan lining.

#### c) Teknologi *Interfacing*

Viselin digunakan untuk melapisi bahan corduroy pada vest dan kerah. Penggunaan ballen dilapisi pada bahan utama pada bagian lengan atas agar terlihat tegak dan membentuk atap.



## “Dauntless” Busana Dengan Sumber Ide Pavilion Cenghuang

M33 digunakan pada bagian lengan agar kaku dan tegak saat digunakan.

### d) Teknologi *Lining*

Pemasangan lining pada pembuatan busana pesta malam ini seluruhnya menggunakan furing lekat. Hal ini dikarenakan pada desain vest dan rok hanya dibuat setengah sehingga bagian lainnya nampak, sehingga penggunaan furing lekat tepat diterapkan. Dengan penggunaan furing lekat, seluruh kampuh pada busana pesta malam ini tidak terlihat dari luar.

Hal | 40

### e) Teknologi Jahit Madya

Dalam pembuatan busana pesta malam ini, teknologi jahit yang diterapkan yaitu jahit tingkat madya. Teknik jahit tingkat madya adalah teknik jahit yang menggunakan jahitan tangan dan mesin. Jahitan tangan diterapkan untuk penyelesaian kampuh *vest*, dan sum pada penyelesaian gaun dan rok. Jahitan mesin diterapkan pada pakaian *inner dress* dan *2 piece* pakaian tambahan.

### f) Teknologi *Pressing*

Proses *pressing* awal dilakukan sebelum bahan digunting maupun setelahnya (pemasangan *interfacing*). Proses *pressing* kedua atau biasa disebut *under pressing* dilakukan di sela-sela proses menjahit baju seperti pada bagian kampuh, kupnat, tali, lengan dsb. Proses *pressing* terakhir dilakukan setelah pakaian selesai dikerjakan. *Pressing* akhir dikerjakan dengan setrika.

## 5. Interpretasi Hasil Busana

### a. Hasil Penciptaan Desain Produk



**Gambar 5.** Desain produk

b. Kajian Penciptaan Desain

Penciptaan desain ini dilakukan dengan penentuan dan pematangan konsep dan sumber ide, diambil dari tema yang telah ditentukan dan disetujui sebagaimana acara itu dibuat oleh tiap dosen dan mahasiswa yang mengadakan acara. Optiborn dipilih dengan tema pakaian *culturo* dan subtemanya *prasada*, penulis mengambil Sumber Ide dari bangunan pavillion Chenghuang, dikarenakan penyesuaian dari beberapa aspek pemilihan tema dan subtema yang menentukan kenapa judul konsep pakaian tersebut dipilih, Prasada lebih memfokuskan kepada bangunan atau arsitektur yang memiliki karakteristik kultur yang kuat sehingga pavillion Cenghuang terpilih menjadi konsep pakaian penulis. Dalam pembuatannya penulis melalui banyak sekali tahapan dalam penciptaan karya agar karya ini dapat dibuat dan mampu merepresentasikan bangunan dengan baik, bangunan ini sendiri dipilih karena memiliki nilai kultur yang sangat tinggi yang kemudian diharapkan bisa sampai ke penikmat busana itu sendiri. Banyak sekali kesulitan yang dilalui penulis dalam penciptaan karya, karena untuk menciptakan karya perlu memperhatikan hal-hal yang terdapat dibangunannya itu sendiri. Baik itu tekstur, bentuk, warna, struktur bangunan yang identik yang dimiliki bangunan itu sendiri, makna serta ukiran yang terdapat pada bangunan penulis perhatikan. Sehingga aspek tersebut penulis masukan ke dalam penciptaan pakaian

- Dimulai dari warna, pemilihan warna hitam pekat dan red blood menjadi warna dominan yang di masukan kedalam pakaian yang merupakan warna bangunan Pavillion Cenghuang sendiri, untuk hiasan penulis lebih memilih menggunakan pemilihan warna gold dan cream, dan coklat dengan kontras yang berkilau di hiasan pakaian.
- *Texture*, pemilihan kain corduroy bertujuan sebagai implementasi dari texture kayu yang di pakai pada bangunan Pavillion Cenghuang Senndiri.
- *Shape*, pemilihan bentuk penulis mengambil dari bentuk atap dari bangunan sendiri yang sangat identik melengkung dan menukik ke atas, yang penulis buat menjadi bentuk dari lengan yang terdapat pada Vest pakaian yang menjadi Point Of Intrest Pakaian.
- Hiasan, pemilihan payetan dengan bentuk bunga tertai pada belakang *vest*, dan bordiran bunga dan daun merambat pada bagian rok dan *vest*

## “Dauntless” Busana Dengan Sumber Ide Pavilion Cenghuang

di implementasikan sebagai pertumbuhann, dan kemakmuran pemakaian bunga Teratai kental sekali dengan kebudayaan cina , untuk mendapatkan *vibes* yang sesuai dengan budaya tersebut, penulis berusaha untuk memasukan unsur-unsur lain tidak hanya pada bangunan tapi pada budaya China-nya sendiri.

### c. Hasil Pembuatan Produk



**Gambar 6.** Hasil produk

### d. Kajian Penciptaan Produk

Proses penciptaan produk dimulai dengan pengukuran badan kemudian pembuatan pola dengan sistem kontruksi manual, *spreading*, *cutting*, menandai jahitan sampai pada *sewing* yang dilaksanakan pada mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion.

- *Inner dress*, penggunaan warna merah blood tanpa lengan dengan Panjang dress di atas dengkul, pemilihan warna, bahan spadex dan bentuk jahitan memang di buat *fit body*, agar mendapatkan kesan *look slim, clean, bold dan sexy*.
- *Vest*, penggunaan warna hitam pekat, texture bahan dari corduroy, shape lengan yang mengikuti sumber ide pavilion cenghuang, serta penggunaan hiasan payet dan bordir di beberapa bagian , memberikan kesan strong, statement, dan juga elegancy.
- *Skrit*, warna yang dipakai disamakan dengan *vest* hitam pekat, dengan *texture* yang di ambil dari bahan corduroy, dengan model yang

sengaja di buat setengan *full* dan setengahnya lagi tali, serta penggunaan tile *layering* pada setengah rok dan hiasan penunjang seperti payet dan bordiran. beberapa pemilihan ini diperuntukan agar mendapatkan kesan *look* yang asimetris, sehingga bagian dalam dari *inner dress* masih dapat terlihat, serta penggunaan rok luar ini memberikan kesan sexy dan feminin bagi pemakai.

## KESIMPULAN

Dalam penciptaanya karya busana juga membutuhkan serangkaian aturan dan tata penciptaan salah satunya disain. Yang merupakan representasi dari sumber ide yang di dapat, yakni pavillion Cenghuang yang cukup memperhatikan beberapa point seperti konsep acara pesta, tema, sub-tema, dan keywordnya. Setelah ditentukan konsep dan tema dan disain, proses penciptaan karya tersebut juga melalauai tahapan lainnya agar terciptanya karya yang diinginkan. Mulai dari pengukuran badan, perhitungan pola, pembuatan pola, rancangan bahan, pemilihan bahan, dan warna serta teknik jahitnya di perhatikan, agar mendapatkan karya dan hasil yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Karomah, Prapti dan Sawitri, Sicilia. 1998. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta :IKIP Yogyakarta
- Widarwati, Sri.1993. *Desain Busana 1*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Widarwati, Sri.2000. *Desain Busana 1*. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY
- Widjningsih. 1982. *Desain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Jorgens, C. 2006. "Ethical Fashion: Myth or Future Trend ?". Germany : Emerald Group Publishing Limited