

PENCIPTAAN BUSANA CASUAL DELUXE DENGAN SUMBER INSPIRASI ARCA TOTOK KEROT

Putri Aisyah Salsabilla^{1*}, Deny Arifiana^{2,}

¹²Universitas Negeri Surabaya

Email : putriaisyah.21054@mhs.unesa.ac.id , denyarifiana@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study is an artistic research that describes the creation of deluxe casual fashion inspired by the Totok Kerot statue. The objectives of this creative research are: (1) To describe the process of creating Deluxe Casual fashion inspired by the Totok Kerot statue, (2) To describe the final results of the Deluxe Casual fashion inspired by the Totok Kerot statue, and (3) To describe the presentation of the Deluxe Casual fashion inspired by the Totok Kerot . The method used is the creative work method based on Hendriyana's (2022), which consists of four stages: exploration or pre-design, design development, realization, and presentation or dissemination of the work. The creation process begins with the exploration stage, which includes idea , techniques, and Materials. This is followed by the design stage, where alternative designs are created and three selected designs are chosen for realization. The next stage is the realization phase, which involves pattern making, cutting, sewing, and garment finishing. Once the garments are completed, the final stage is dissemination, the outfits are exhibited in the Grand Jury. The resulting works include three outfits: one men's outfit and two women's outfits, all incorporating elements inspired by the Totok Kerot statue.

Keywords: Creation, Fashion, *Casual deluxe*, Totok Kerot Statue

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian seni yang mendeskripsikan busana *casual deluxe* dengan inspirasi Arca Totok Kerot. Tujuan dari penelitian penciptaan adalah (1) Mendeskripsikan bagaimana proses penciptaan busana *Casual deluxe* dengan inspirasi Arca Totok Kerot, (2) Mendeskripsikan bagaimana hasil jadi busana *casual deluxe* dengan inspirasi Arca Totok Kerot, dan (3) Mendeskripsikan bagaimana penyajian busana *casual deluxe* dengan sumber inspirasi Arca Totok Kerot. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan karya teori Hendriyana (2022) yang

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No 237 DOI :

Prefix DOI : [10.8734/
panorama.v1i1.1395](https://doi.org/10.8734/panorama.v1i1.1395)

Copyright : Author

Publish by : Panorama



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

melalui 4 tahap yaitu tahap eksplorasi atau pra-perancangan, perancangan karya, perwujudan karya, dan penyajian atau desiminasi karya. Proses penciptaan diawali dengan tahap eksplorasi ide, teknik, dan material. Selanjutnya tahap perancangan karya dilakukan dengan membuat desain alternatif yang selanjutnya akan dipilih 3 desain terpilih untuk diwujudkan. Tahap selanjutnya adalah tahap perwujudan karya dimana karya yang diwujudkan melalui proses pembuatan pola, pemotongan bahan, proses menjahit, hingga finishing busana. Setelah busana jadi, tahap selanjutnya adalah penyajian dan desiminasi karya, pada tahap ini busana akan dipamerkan pada *Event Grand Jury*. Hasil karya busana yang telah diciptakan ada 3 busana, yaitu 1 busana pria dan 2 busana wanita dengan menerapkan inspirasi Arca Totok Kerot pada bagian manipulating fabric dan cutting pada representasinya.

Kata Kunci : Penciptaan, Busana, *casual deluxe*, Arca Totok Kerot

PENDAHULUAN

Perkembangan industri mode saat ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat, terutama dalam bidang busana. Perkembangan teknologi terus meningkat di unsur kehidupan ini dipengaruhi oleh budaya asing (Wulansari, 2023). Hal ini berdampak pada semakin beragamnya tren mode dengan latar belakang yang bervariasi. Tren mode di wilayah negara barat menjadi salah satu tren dengan perkembangan berskala besar pada pasar *fashion* di Indonesia yang didominasi oleh busana siap pakai (*casual/ready to wear*) yang berorientasi pada gaya barat (Dewanti, 2023). Di tengah arus modernisasi yang begitu cepat dalam sektor *fashion*, sebagai bangsa yang kaya akan warisan budaya. Perlu diperhatikan bahwa meskipun sumber inspirasi global sering digunakan, eksplorasi terhadap budaya lokal sebagai dasar perancangan busana kontemporer masih kurang mendapat perhatian. (Dewi, 2020). Upaya pelestarian budaya lokal dapat diwujudkan melalui perancangan busana *casual deluxe*, yakni gaya busana yang menggabungkan unsur kesederhanaan dengan sentuhan kemewahan dan eksklusivitas, sehingga mampu menjembatani nilai-nilai tradisional dengan preferensi estetika masyarakat modern, khususnya generasi muda.

Busana *casual deluxe* digambarkan sebagai busana yang diproduksi dengan menggunakan bahan yang berkualitas baik dengan menerapkan teknik khusus seperti teknik manipulasi kain (Sari, 2021). Gaya busana *casual deluxe* dipilih untuk meningkatkan nilai estetika dan eksklusivitas busana melalui penerapan teknik manipulasi kain serta teknik menjahit khusus yang mendukung konsep perancangan, yaitu busana transformasi yang mengusung nilai budaya lokal (Dewi, 2021). Penciptaan busana dengan gaya *casual deluxe* ini merupakan upaya pelestarian budaya lokal yang dikemas secara kreatif dan modern. Pendekatan ini memungkinkan nilai-nilai budaya tradisional bisa tetap hidup dan relevan di tengah gaya hidup masyarakat saat ini (Putu, 2024).

Dalam pengenalan dan pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber inspirasi desain

menjadi bagian penting dalam membangun identitas dan karakter karya. Salah satu budaya lokal yang kaya nilai historis dan filosofis adalah budaya Mataraman, yang berkembang di wilayah Jawa Timur bagian barat dan sebagian Jawa Tengah bagian timur. Budaya ini merupakan warisan dari pengaruh Kerajaan Mataram Islam dan mencerminkan nilai-nilai Jawa klasik seperti tata krama, etika, keselarasan sosial, serta simbolisme spiritual. Wilayah-wilayah yang termasuk dalam budaya Mataraman antara lain Kediri, Ponorogo, dan Blitar (Jauhar, 2019). Kekayaan budaya ini terwujud dalam berbagai bentuk seni, tradisi, dan artefak, salah satunya adalah Arca Totok Kerot, yang menjadi peninggalan penting dan menjadi ikon budaya mataraman, dan menjadi inspirasi dalam berbagai bidang kreativitas kontemporer, termasuk dalam seni dan desain busana. Arca Totok Kerot merupakan salah satu tinggalan budaya yang telah ditetapkan sebagai benda cagar budaya dan berada di bawah pengelolaan Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Jawa Timur di wilayah Kabupaten Kediri. Keberadaan Arca Totok Kerot memiliki makna simbolik dan nilai sakral bagi sebagian masyarakat di Desa Bulupasar (Ita, 2021). Arca Totok Kerot juga menjadi daya tarik wisata budaya yang mencerminkan kekayaan warisan leluhur. Bentuk, ukuran, serta ornamen pada arca ini memberikan gambaran tentang keahlian seni pahat masa lampau sekaligus menjadi sumber inspirasi dalam berbagai bentuk seni dan desain kontemporer, termasuk dalam penciptaan karya busana yang berakar pada budaya lokal.

Pada hasil observasi yang dilakukan pada Arca Totok Kerot pada tanggal 6 Februari 2025 di Kecamatan Pagu, Kabupaten Kediri, didapat bahwa arca ini memiliki beberapa ciri-ciri yaitu motif simbolik pada postur tubuhnya yang digambarkan dalam posisi berdiri tegap atau sedikit membungkuk dengan salah satu lutut menekuk, serta ornamen penunjang seperti gringsing dan lidah api. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Idris selaku juru pelihara Totok Kerot sejak 2011, totok kerot digambarkan memiliki badan yang besar dan sifat yang pemaarah seperti ekspresi yang metotok dan mengkerut, oleh karena itu. Bentuk Arca Totok Kerot yang digambarkan sebagai raksasa menjadikan inspirasi bentuk busana yang cenderung besar dan kaku.

Arca Totok Kerot yang memiliki visual melotot dan marah di representasikan pada warna merah. Nuansa kemarahan tersebut diwujudkan secara simbolik akan emosi kuat, keberanian, dan dominasi, sejalan dengan kesan yang ditampilkan oleh sosok arca tersebut. Selain dari visual Arca Totok Kerot, penerapan dari ornamen yang ada pada Arca Totok Kerot menjadi inspirasi dalam pembuatan tekstil monumental yaitu *stuffing*, *quilting*, dan *cording*. Teknik *stuffing*, *quilting*, dan *cording* dipilih karena mampu merepresentasikan bentuk dan karakter visual dari Arca Totok Kerot secara lebih kuat dan ekspresif. Tekstil monumental *stuffing* merupakan teknik pengisian dengan bahan lunak untuk memberikan *volume* dan tekstur diantara ruang lapisan kain (Hendriyana, 2022), teknik *quilting* yaitu teknik menjahit 3 lapisan kain untuk menciptakan tekstur dan pola dekoratif bahan (Nurhaliza, 2024) dan *cording* merupakan teknik menambah tali pada lapisan kain mengikuti bentuk tertentu untuk menciptakan efek *relief* (Sari, 2020). Ketiga teknik ini menghasilkan tekstur tiga dimensi yang menonjol, sehingga sesuai untuk menerjemahkan ornamen, lekuk, dan kekuatan visual dari arca yang memiliki struktur besar dan kokoh.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merancang 3 busana *casual deluxe*, yaitu 1 rancangan *male* dan 2 rancangan *female*. Target market yang dituju dari rancangan ini adalah pria dan wanita dewasa dengan rentang umur 20-27 tahun yang memiliki *style art of beat* dan *edgy*.

KAJIAN PUSTAKA

Penciptaan

A. Definisi Pengembangan

Pengembangan adalah proses atau cara dalam menciptakan dan meningkatkan suatu produk secara terencana agar lebih baik (Sukiman, 2012; Iskandar Wijoyo Kusumo, 2018). Dalam konteks karya seni, pengembangan membutuhkan kreativitas untuk mengubah objek menjadi lebih baik. Pada penelitian penciptaan busana casual dengan sumber ide Arca Totok Kerot, pengembangan diterapkan melalui bentuk siluet, motif, warna, dan bahan busana yang terinspirasi dari arca tersebut.

B. Definisi Penciptaan

Penciptaan adalah proses menghasilkan gagasan atau rancangan yang divisualisasikan menjadi suatu karya (Marzuqi, 2015). Dalam seni, penciptaan merupakan perwujudan ide dan makna estetika dalam bentuk karya seperti seni rupa, tari, musik, teater, dan lainnya (Wijayanti, 2018).

Busana *Casual Deluxe*

A. Definisi Busana Casual Deluxe

Busana casual deluxe merupakan jenis busana yang berada satu tingkat di atas busana casual biasa, mengarah ke high fashion. Gaya ini digemari oleh mereka yang memahami tren fashion dan menginginkan kenyamanan serta tampilan elegan dalam keseharian atau acara tertentu (Dewi, 2023). Busana ini biasanya dirancang oleh desainer haute couture, menggunakan teknik khusus dan material berkualitas tinggi. Busana casual deluxe mencerminkan gaya hidup urban, karakter pemakai yang menghargai kualitas, serta desain yang unik dan artistik, dengan siluet sederhana namun diberi sentuhan eksklusif.

B. Karakteristik Busana Casual Deluxe

Menurut berbagai sumber, busana casual deluxe memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Dibuat sesuai dengan occasion atau kesempatan

Dirancang untuk acara nonformal hingga semiformal, tetap mengedepankan kenyamanan serta memberi ruang untuk mengekspresikan kepribadian pemakainya (Rosmiaty, 2020).

2. Desain dan bahan nyaman saat digunakan

Desain serta pemilihan bahan sangat diperhatikan agar busana nyaman dipakai, mendukung aktivitas harian, serta menumbuhkan rasa percaya diri (Dewanti, 2023).

3. Desain sederhana namun tetap modis

Mengusung desain minimalis dan modis, mudah dipadukan dengan aksesori lain, serta menciptakan kesan modern tanpa berlebihan (Permatasari, 2023).

4. Warna yang digunakan cenderung netral

Warna dasar seperti putih, hitam, abu-abu, serta earth tone seperti coklat dan krem dominan digunakan untuk memberi kesan hangat, elegan, dan eksklusif (Nugroho, 2022).

5. Siluet dibuat sedikit longgar atau semi-fit

Potongan semi longgar memberikan kenyamanan dan kebebasan bergerak, menghasilkan tampilan yang rapi namun tetap santai (Rosmiaty, 2020).

Sumber Ide

a. Deskripsi Sumber Ide

Ide adalah elemen utama dalam proses desain, yang mampu mengubah hal sederhana menjadi kompleks dan luar biasa (Riwayani, 2017). Sumber ide harus mudah dikenali agar pesan desain tersampaikan secara visual. Sumber ide dapat berasal dari objek nyata

maupun peristiwa yang membangkitkan kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan karya baru (Pamungkas, 2018). Kesimpulannya, sumber ide bersifat tak terbatas, bisa berwujud atau tidak, dan direalisasikan dalam bentuk karya sesuai keinginan perancang.

b. Fungsi Sumber Ide

Sumber ide berfungsi sebagai landasan dasar dan indikator utama dalam proses penciptaan karya. Tanpa adanya sumber ide, proses perwujudan karya tidak memiliki arah yang jelas.

c. Langkah-langkah Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide diawali dengan observasi dan refleksi terhadap suatu objek atau peristiwa. Dari proses ini, ide dapat muncul secara sengaja maupun tidak. Ide tersebut kemudian diolah dan dikembangkan menjadi karya melalui tahapan berpikir kreatif (Azmimi, 2016).

Arca Totok Kerot

Arca Totok Kerot adalah salah satu benda cagar budaya yang berada di bawah naungan Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Jawa Timur, terletak di Desa Bulupasar, Kecamatan Pagu, Kabupaten Kediri. Arca ini termasuk jenis arca Dwarapala atau penjaga gerbang, dengan tinggi sekitar 2,58 meter. Keberadaannya sangat dihormati oleh masyarakat setempat hingga dianggap keramat dan dijadikan objek wisata. Terdapat dua versi cerita rakyat mengenai arca ini, yaitu versi resmi dari pemerintah dan versi masyarakat setempat yang menjadikannya sebagai simbol penghormatan dan spiritual.

Dalam Serat Babad Kadiri, Totok Kerot digambarkan sebagai putri cantik dan pemberani dari Lodoyo (Blitar) yang datang ke Kerajaan Kadiri untuk melamar Prabu Sri Aji Jayabaya. Lamaran tersebut ditolak, sehingga sang putri marah dan menantang sang raja berperang. Pertempuran berakhir dengan kekalahan sang putri, dan sebagai hukuman, Prabu Jayabaya mengutuknya menjadi raksasa wanita dengan wujud menyeramkan. Sosok inilah yang dikenal sebagai Totok Kerot, dan untuk mengabadikan kisahnya, dibangunlah arca dengan wujud kutukan tersebut.

Kisah Totok Kerot tidak hanya berisi unsur mitologis, tetapi juga sarat akan nilai moral dan spiritual mengenai harga diri, kesetiaan, serta konsekuensi melanggar norma sosial dan kekuasaan. Arca Totok Kerot menjadi simbol pelestarian sejarah dan budaya lokal yang terus hidup dalam ingatan kolektif masyarakat Kediri. Hingga kini, arca tersebut tidak hanya menjadi peninggalan sejarah, tetapi juga media edukasi dan refleksi budaya masyarakat setempat.

Denim dan Canvas

a. Deskripsi Denim

Denim adalah tekstil jenis *cotton twill* (keper) yang ditenun khusus dan umumnya berwarna biru (Gunawan, 2019). Ciri khasnya adalah lebih berat dibandingkan jenis twill lainnya. Denim modern kini dibuat dari campuran katun dengan poliester dan elastane, yang meningkatkan elastisitas dan kenyamanan, meskipun menyulitkan proses daur ulang.

b. Deskripsi Canvas

Kanvas adalah kain tenun polos dengan anyaman rapat, memiliki serat tebal dan daya tahan tinggi (Putu, 2024). Awalnya digunakan sebagai media lukis, namun kini berkembang menjadi bahan untuk berbagai produk seperti tas, sepatu, jaket, dan aksesoris mode lainnya karena kekuatannya dan tampilan serat yang menarik.

Fabric Manipulation

Fabric manipulation adalah teknik dalam desain tekstil yang mengubah permukaan kain untuk menciptakan tekstur, dimensi, dan nilai visual baru, sehingga menambah estetika dan fungsi pada produk tekstil. Proses manipulasi kain diawali dengan eksplorasi ide dari inspirasi tertentu, dilanjutkan dengan pemilihan bahan yang sesuai, uji coba prototype, lalu evaluasi dan aplikasi teknik pada kain utama secara manual. Tahapan akhir berupa proses finishing seperti merapikan jahitan, menyetrika, dan memperkuat struktur. Salah satu teknik fabric manipulation adalah *quilting*, yaitu penggabungan tiga lapisan kain dengan pola jahitan tertentu untuk menghasilkan efek tiga dimensi dan kehangatan. Prosesnya mencakup pemilihan bahan, penyusunan lapisan, penjahitan sesuai sketsa pola, dan penyelesaian akhir dengan jahitan tepi dan penyetrikaan.

Teknik lainnya adalah *stuffing*, yaitu manipulasi kain dengan mengisi bagian dalam kain menggunakan bahan seperti dakron atau busa angin untuk menciptakan efek timbul yang memanjang dan bergaris lurus. Proses stuffing diawali dengan menentukan area desain, menjahit sebagian tepi kain, memasukkan bahan isian, dan menutup kembali celah jahitan dengan rapi, lalu merapikan hasil akhir. Teknik ini sering digunakan dalam produk seperti tas atau pakaian anak untuk efek dekoratif. Sementara itu, *cording* adalah teknik membungkus tali cord dengan kain secara serong, kemudian dijahit pada permukaan kain untuk menciptakan efek timbul yang lebih tegas. Teknik ini dapat dilakukan secara manual atau dengan mesin, dan umum digunakan sebagai aksen struktural maupun dekoratif.

Ketiga teknik ini—*quilting*, *stuffing*, dan *cording*—merupakan bagian dari eksplorasi manipulasi kain yang memperkaya desain busana maupun produk tekstil lainnya. Masing-masing teknik memiliki prosedur khusus mulai dari pemilihan bahan, alat, hingga tahap akhir penyelesaian, dengan hasil yang menonjolkan karakter visual berbeda. Secara keseluruhan, fabric manipulation menjadi pendekatan penting dalam desain kontemporer yang menekankan keunikan, eksperimen visual, serta nilai tambah estetis dan fungsional pada karya tekstil.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan merupakan prosedur penciptaan karya seni dengan pendekatan Practice-led-Research (penelitian praktik). Practice-led-Research merupakan sebuah penelitian yang karakter utamanya merupakan penciptaan dan perefleksian karya baru melalui sebuah riset praktik yang akan dilakukan (Hendriyana, 2022). Proses dari perwujudan karya berbasis Practice-led-Research menurut Hendriyana (2022) yaitu meliputi tahap eksplorasi atau pra-perancangan, perancangan karya, perwujudan karya, dan penyajian atau desiminasi karya.

Tahap eksplorasi atau pra-perancangan dalam penciptaan busana ini mencakup konsep karya yang terinspirasi dari bentuk dan ekspresi visual Arca Totok Kerot, khususnya bagian wajah seperti mata melotot, taring, dan ekspresi marah. Inspirasi ini dituangkan dalam penggunaan tali cording merah dan bentuk siluet busana yang asimetris untuk merepresentasikan gerakan jongkok arca. Bentuk busana mengacu pada tubuh raksasa yang padat dan kokoh, diwujudkan dalam siluet H dan O dengan potongan membulat serta aplikasi teknik manipulasi kain seperti stuffing, quilting, dan cording. Semua ide tersebut dirangkum dalam moodboard yang berisi referensi visual, colorboard, siluet, serta elemen desain lainnya yang disesuaikan dengan karakter batu dari arca sebagai sumber inspirasi utama.

Eksplorasi teknik dilakukan melalui tahapan desain digital, pembuatan pola, dan konstruksi busana. Desain digital dibuat menggunakan CorelDRAW dan Ibis Paint untuk menyusun sketsa, pewarnaan motif, dan simulasi tekstur kain. Pembuatan pola dilakukan secara digital untuk pola kecil dan manual untuk pola besar. Konstruksi busana menggunakan teknik jahit halus (semi-couture) yang menekankan kerapian dan presisi, serta menggabungkan teknik manipulasi kain seperti quilting, stuffing, dan cording untuk memperkuat nilai estetika dan simbolik dari arca. Teknik-teknik ini dipilih karena mampu menghasilkan karya yang tidak hanya indah secara visual tetapi juga bermakna secara konseptual.

Eksplorasi material menjadi aspek penting untuk menerjemahkan karakter Arca Totok Kerot ke dalam bentuk busana. Kain denim dipilih karena teksturnya kaku, kuat, dan tidak mengilap—sesuai dengan kesan kokoh dari arca. Denim juga mendukung struktur siluet H dan O yang dirancang. Kain kanvas digunakan sebagai pelengkap karena memiliki tekstur padat dan berbobot, sangat cocok untuk teknik manipulasi kain yang membutuhkan volume. Kombinasi tambahan seperti furing, drill tipis, dakron, dan tali digunakan sebagai aksen dan penunjang visual serta kenyamanan busana, tanpa menghilangkan karakter utama dari material utama.

Pada tahap perancangan koleksi busana, dibuat sejumlah desain alternatif yang terdiri dari sketsa dan kombinasi warna berdasarkan sumber ide Arca Totok Kerot. Desain alternatif sketsa mencakup 10 desain laki-laki dan 20 desain perempuan, semuanya dalam kategori busana casual deluxe. Desain ini dikembangkan menjadi kombinasi warna menggunakan palet abu-abu muda dan denim hitam sesuai colorboard yang telah ditentukan. Dari berbagai desain tersebut, dipilih tiga desain terbaik berdasarkan evaluasi dua ahli, yaitu satu desain laki-laki berupa jaket dan celana loose dengan motif Arca Totok Kerot, serta dua desain perempuan yang terdiri dari set atasan, bustier, dan rok, yang masing-masing menerapkan teknik fabric manipulation untuk memperkuat nilai estetika busana.

Setelah desain terpilih ditentukan, dilakukan pembuatan gambar kerja atau *technical drawing* untuk meminimalisir kesalahan dalam penerjemahan desain ke tahap produksi. Technical drawing ini mencakup dua jenis gambar untuk setiap desain: yang pertama menunjukkan nama dan detail bagian-bagian busana, dan yang kedua menunjukkan ukuran tiap bagian. Seluruh gambar kerja disusun secara rinci dan akurat untuk ketiga desain terpilih, yaitu satu desain pria dan dua desain wanita, sebagai pedoman dalam proses pembuatan busana casual deluxe yang berkualitas.



Gambar 1 Desain Terpilih
1 Pria



Gambar 2 Desain Terpilih
1 Wanita



Gambar 3 Desain Terpilih
2 Wanita

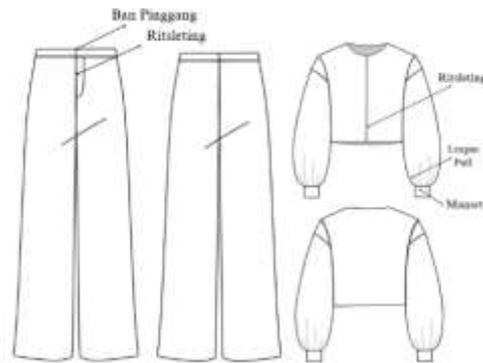
Pembuatan desain busana pada penelitian ini merupakan pembuatan gambar kerja atau *Technical Drawing*. Gambar kerja atau *Technical Drawing* merupakan teknik menggambar

desain busana dimana busana akan digambar secara mendetil dengan tambahan deskripsi bagian-bagian busana yang ada. *Technical Drawing* ini digunakan untuk meminimalisir kesalahan dalam pemahaman desain dan juga berfungsi sebagai terjemahan dari desain. *Technical Drawing* ini terdapat 2 jenis yaitu *Technical Drawing 1* yang berisi tentang nama dari detail-detail busana dan *Technical Drawing 2* yang berisi ukuran-ukuran dari bagian busana. Berikut ini adalah *Technical Drawing* dari ketiga desain terpilih :

A. *Technical Drawing* Desain Terpilih 1

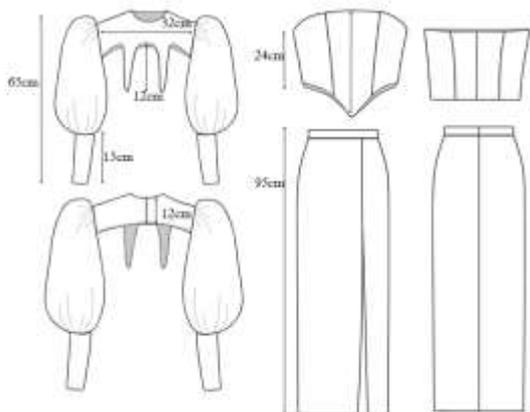


Gambar 2 *Technical Drawing* 1
Desain Terpilih 1 Pria
Dok : Pribadi

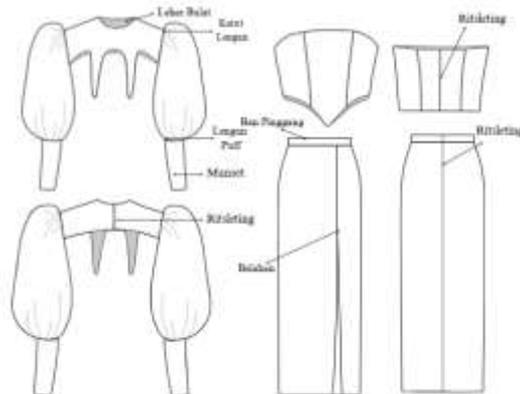


Gambar 4 *Technical Drawing* 2 Desain
Terpilih 1 Pria
Dok : Pribadi

B. *Technical Drawing* Desain 2

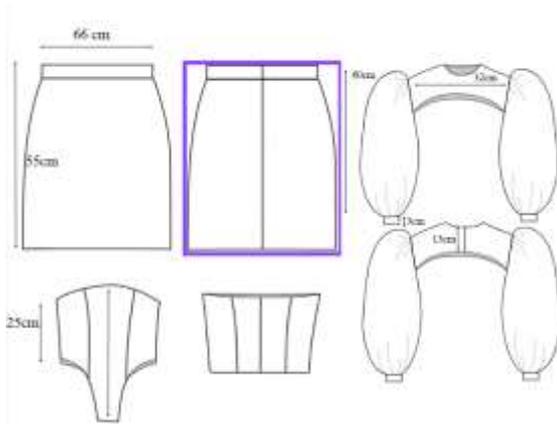


Gambar 3 *Technical Drawing* 1
Desain Terpilih 1 Wanita
Dok : Pribadi

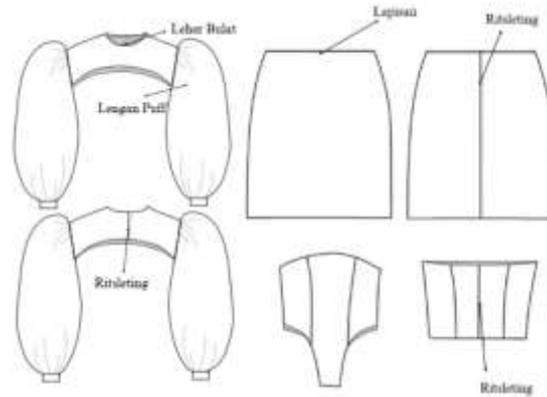


Gambar 5 *Technical Drawing* 2
Desain Terpilih 1 Wanita
Dok : Pribadi

C. *Technical Drawing* Desain 3



Gambar 4 *Technical Drawing* 1
Desain Terpilih 2 Wanita
Dok : Pribadi



Gambar 6 *Technical Drawing* 2
Desain Terpilih 2 Wanita
Dok : Pribadi

DESKRIPSI KARYA

A. Deskripsi Karya 1

Look 1 pada penciptaan karya ini merupakan busana pria yang terdiri dari atasan berupa jaket dan bawahan celana panjang. Penjelasan denotative mengenai karya Look 1 dapat dijelaskan melalui gambar berikut.



Gambar 5 Dokumentasi karya Look 1
Dok : Pribadi

Berdasarkan gambar, dapat dijelaskan secara denotatif bahwa karya Look 1 ini merupakan busana pria 2 piece yang terdiri dari atasan loose shirt dan bawahan loose pants. Atasan jaket ini mempunyai lengan panjang dengan manset pada bagian lengannya. Pada bagian atasan baju, terdapat Manipulating Fabric pada bagian depannya, terbagi menjadi 2 dipisahkan oleh ritsleting.

B. Deskripsi Karya 2

Look 2 pada penciptaan karya ini merupakan busana wanita yang terdiri dari atasan berupa

atasan dan bawahan rok. Penjelasan denotative mengenai karya Look 2 dapat dijelaskan melalui gambar berikut.



Gambar 6 Dokumentasi karya Look 2
Dok : Pribadi

Berdasarkan gambar, dapat dijelaskan secara denotatif bahwa karya Look 2 ini terbagi menjadi 3 pieces, pada bagian atasan sendiri terdiri atas blus dengan potongan diatas payudara dengan cuttingan panjang pada bagian depan serta memiliki lengan puff dan manset. Pada bagian rok terdapat belahan depan pada sisi kanan dan *manipulating fabric* terletak pada bagian rok.

C. Deskripsi karya 3

Look 3 pada penciptaan karya ini merupakan busana pria yang terdiri dari atasan, bustier dan rok. Atasan dengan potongan diatas payudara, dengan bustier pada bagian muka bawah potongan panjang ke bawah dengan lengan puff dan tambahan manset, serta rok diatas lutut.



Gambar 7 Dokumentasi Karya Look 3
Dok : Aisyah, 2025

Look 3 pada penciptaan karya ini merupakan busana pria yang terdiri dari atasan berupa jaket dan bawahan celana panjang. Berdasarkan gambar, dapat dijelaskan secara denotative bahwa karya *Look 3* merupakan busana wanita 2 yang memiliki 3 piece busana yang terdiri dari atasan busana, bustier, dan rok pendek selutut. Atasan blus ini memiliki potongan diatas payudara, dengan bukaan di busana belakang. Bustier dengan panjang di bagian tampak depan dengan bukaan di belakang busana. Dan rok pendek dengan lapisan dan bukaan pada bagian belakang. Secara konotatif karya *Look 3* busana wanita 2 dengan konsep busana yang unik dan penerapan hiasan *Manipulating Fabric* yang masih jarnag diterapkan pada busana dipasaran.

Penyajian Karya

Tahapan pra-event mencakup kegiatan awal sebelum penyajian karya utama, dimulai dengan event audisi model dan pengukuran pada 3 Februari 2024. Seleksi dilakukan secara online dengan penyebaran brosur yang memuat informasi teknis audisi, termasuk format pengukuran. Model yang lolos kemudian menjalani pengukuran tinggi badan, ukuran tubuh, dan ukuran kaki. Setelah itu dilanjutkan dengan Event Fitting 1 pada 2 Maret 2024 yang bertujuan mengevaluasi prototype busana. Hasil fitting menunjukkan beberapa revisi penting, seperti pengurangan panjang celana pria dan penyesuaian ukuran bustier wanita serta perbaikan bagian lengan.

Tahap berikutnya adalah Event Fitting 2, yang dilakukan setelah pola busana direvisi berdasarkan hasil Fitting 1 dan diaplikasikan pada bahan utama. Kegiatan ini bertujuan memastikan kesesuaian busana dengan tubuh model dan kesiapan untuk penilaian. Pada Fitting 2 ini, perbaikan dilakukan pada bagian seperti lengan busana pria, tambahan furing, pengencangan pinggang pada busana wanita, serta penambahan teknik manipulasi kain seperti cording dan manipulating fabric. Seluruh fitting dilakukan dengan bimbingan dari dosen dan praktisi di bidang Tata Busana.

Tahap on-event dilaksanakan dalam tiga bentuk kegiatan utama. Pertama adalah Grand Jury pada 17 Mei 2025, di mana karya dipresentasikan di hadapan panel juri untuk mendapatkan evaluasi. Komentar juri menyatakan bahwa desain sudah baik namun memerlukan perapian detail seperti potongan punggung dan pengurangan aksesoris. Kedua, pada 19 Mei 2025, diadakan Pameran Karya yang menampilkan ketiga busana dalam bentuk display di lorong depan ruang PUB Universitas Negeri Surabaya. Ketiga, puncaknya adalah Pagelaran Busana 36th Annual Fashion Show “Mahatrakala” 2025, di mana ketiga busana ditampilkan secara offline dan online melalui kanal YouTube AFS Unesa, dan mendapatkan berbagai penghargaan seperti *Best Portfolio*, *Best Team*, *Best Idea*, hingga *Best of The Best*.

Sebagai penutup, pada tahap pasca-event, karya dan dokumentasi kegiatan akan dirumuskan ulang dalam bentuk artikel ilmiah dan disiapkan untuk diterbitkan dalam jurnal penelitian. Hal ini bertujuan mendiseminasikan hasil penciptaan karya kepada khalayak akademik secara lebih luas dan ilmiah.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari proses penciptaan busana casual deluxe dengan inspirasi Arca Totok Kerot menunjukkan bahwa tahapan eksplorasi hingga perancangan dilakukan dengan mengidentifikasi karakter, nilai, dan kisah legenda arca tersebut yang kemudian dituangkan dalam desain motif, bentuk, warna, serta material busana. Karakter Totok Kerot yang tegas, berani, dan pemarah diinterpretasikan melalui siluet, cutting, manipulating fabric, serta motif lidah api dan grinsing. Perwujudan busana dilakukan secara sistematis, mulai dari pengukuran model, pembuatan pola digital dan manual, pemilihan bahan, penjahitan, hingga finishing yang menghasilkan tiga look busana (satu pria, dua wanita) dengan sentuhan budaya lokal. Proses penyajian karya disampaikan melalui Grand Jury, pameran, dan fashion show “MAHATRAKALA” yang menggabungkan unsur visual, musikal, dan gerak untuk memperkuat pesan budaya serta memperluas jangkauan audiens ke ranah industri kreatif dan masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Almassda Rizky Kartika Sari, R. S. (2024). Manipulating Fabric Quilting pada Kemeja: Ditinjau dari Deskripsi Perspektif Men's Wear Fashion Trend . *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Reseach* , Vol 1 No 4 .
- Amiany, A. (2021). Industri Seni Patchwork dan Quilting Motif BATik Dayak sebagai Produk Desain Interior yang Inovatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol 3, Hal 23-24
- Analisis Cerita Rakyat Totok Kerot: Suatu Kajian Pendekatan Objektif Dan Nilai Pendidikan Karakter. (2021). *Jurnal Pena Indonesia*. Vol 2 No 34-37
- Ananta, D. (2023). Implementation of Weaving Techniques in Products Fashion Men's Ready To Wear. *International Journal of Art and Design*. Vol 4 Pages 43
- Anif Fatma Yunika, H. K. (2024). Penciptaan Busana Ready to Wear dengan Inspirasi Gendang Beleg dan Rumah Bale. *Jurnal Desain Fashion dan Tekstil*. Vol 2, Hal 10
- Aulia, N. (2021). Penerapan bentuk motif batik rumah gadang dan parang rusak dalam busana casual. *Jurnal Pena Indonesia*, Vol 3 Hal 177-178
- Azmimi. (2016). Metode Pembangkitkan Ide Kreatif dalam Penciptaan Seni. *Jurnal Bahasa*. 6(2), 45-52
- Budhi, N. (2022). Analisis Pengembangan Desain Fashion Berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Desain Tekstil*, 4(1), 33-35.
- Damayanti, A. (2024). Creation of Casual Fashion Design with the Source Idea of Jaranan Buto. *Jurnal Riset Multidisiplin dan Inovasi Teknologi*. Vol 4, 122-123
- Dewanti. (2023). Perancangan Konsep Bisnis Busana Ready to Wear Inspirasi Kebaya Dengan. *Da Moda*, Vol 4 Hal 84.
- Dewi. (2020). Style Fashion Ready To Wear Deluxe Terinspirasi pada Gambar Penderita Depresi. *Fashionista*, 50-54.
- Dewi, N. (2022). Eksplorasi budaya lokal sebagai inspirasi desain busana kontemporer. . *Jurnal DKV Adiwarna*. 4(1), 33-39
- Dimas Tri Pamungkas, I. N. (2018). Tubuh Manusia Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *Jurnal Seni Rupa*, Vol 06 Hal 775-785.
- Dimas Tri Pamungkas, L. A. (2018). Kemampuan Mahasiswa dalam Menciptakan Desain dengan Sumber Ide Sejarah Mode. 2(1), 33-39
- Fitriani. (2020). Perancangan Motif Batik Tulis Dengan Ciri Khas Kediri, *Jurnal Pena Indonesia*, Vol 1 No 1 Hal 3
- Gayatri, D. R. (2024). Eksplorasi Busana Wanita Ready to Wear dengan Sumber Ide Rumah Adat Jepara. *Jurnal Pendidikan dan Desain Fashion*, Vol 1 No 1 Hal 1-9.
- Gisha, N. (2023). Penerapan Bussiness Model Canvas Pada Bisnis Merek Shayn. *Seminar Nasional Teknik dan Manajemen Industri*. 2(1), 33-39
- Gunawan. (2019). Kamus Mode Fashion Pro: Everything About Fashion.
- Habibah, U. N. (2021). Penerapan Sumber Ide Tari Gandrung Banyuwangi pada pembuatan Busana Evening Wear dengan Aplikasi Bordir Motif Gajah Oling dan Payet. *Jurnal Socia Akamika*. 4(1), 33-39
- Haq, A. (2022). Proses Pembuatan Fabric Manipulation Dengan Teknik Tucking Menggunakan Kain Denim Pada Croptop. *urnal Pengembangan IPTEKS Seni Kuliner, Tata Rias, dan Desain Mode*.
- Hendriyana. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya* (P. Christian (ed.); II). ANDI.
- Indah Novitasari, F. R. (2016). Pengembangan desain motif di usaha batik "manggur" Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* , Vol 04 No 02.

- Isnanta, S. D. (2020). Makna Loro Blonyo dan Deforestasi dalam Penciptaan Karya Seni Intermedia. *Jurnal Seni Rupa*. 65, 23-24.
- Ita, R. (2021). Studi Tentang Arca Totok Kerot di Desa Bulupasar Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*. 98, 17-18.
- Jauhar, M. (2019). Karakter bahan dalam desain busana kontemporer. *Jurnal Desain Tekstil*, 4(1), 33-39
- K, D. A. (2023). Implementation of Weaving Techniques in Products Fashion Men's Ready to Wear. *Journal of Art and Design* , Vol.7, No. 1, Hal 115-123.
- Karina, A. W. (2024). Penerapan Manipulating Fabric Creping pada Evening Gown dan Accessories. *e-Journal Unesa*. 5(2), 17-18.
- Kartika, K. (2024). Pengaruh Diameter Tali Cord Terhadap Hasil Jadi Cording Kain Shantung Pada Basket Bag. *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. 2(3), 12-13.
- Lathifah, N. (2024). Penerapan Manipulation Fabric Knife Pleats dan Accordion Pleats pada Streetwear. *Jurnal Pengembangan IPTEKS Seni Kuliner, Tata Rias, dan Desain Mode*. 4(1), 33-39
- Lestari, M. A. (2024). Penerapan Bentuk dan Motif Seni Instalasi Washi ke dalam Quilting. *Journal of Creative Industries*. 4(1), 33-38.
- Lucky Wijayanti, S. (2018). Proses Kreatif Konsep Penciptaan Bentuk (Studi Kasus: Kemben, Pakaian Adat Perempuan Jawa, Penari Jawa). *Jurnal Seni Rupa Warna* . 6(2), 36-38
- Marzuqi, A. (2015). Penciptaan Motif Batik Sebagai Ikon Kabupaten Lumajang. *Jurnal Art Nouveau* , Vol 4. 32-33
- Mulyana, D. (2020). International Students' Communication Adaptation to Academic Environment in the United Kingdom. *Jurnal Penelitian Komunikasi*. 5(2), 27-28
- Ni Made Ardelia Kartika Dewi, V. W. (2023). Style Fashion Ready to Wear Deluxe Terinspirasi Dari Gambar Penderita Depresi. *Jurnal Fashionista*, Vol 1 No 1 Hal 29-39.
- Novitasari. (2016). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA STANDAR KOMPETENSI PENGUKURAN KOMPONEN ELEKTRONIKA UNTUK SISWA KELAS X SMK . *E-Journal UNY*. 2(2), 34-38
- Nur Gisha, Eva Kania, Mulin Malinda. (2023). Penerapan Bussiness Model Canvas Pada Bisnis Merek Shayn. *Seminar Nasional Teknik dan Manajemen Industri* , 90-97.
- Pamungkas. (2018). Pakaian sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Batik. *Journal Karyadika*. 98-99
- Permatasari. (2014). Literatur Teori Kreatifitas dan Proses Ide. *Journal Bahasa* . 9(1), 12-21
- Pratiwi, D. O. (2024). Perancangan Busana Ready to Wear Menggunakan Teknik Bordir dengan Inspirasi Motif Benang Bintik. 3(1), 43-45
- Pratiwi, D. O. (2024). Perancangan Busana Ready to Wear Menggunakan Teknik Bordir dengan Inspirasi Motif Benang Bintik. *MODA*. 5(2), 27-36
- Putri Shaila, R. C. (2021). Proses Penerapan Teknik Quilting pada Pembuatan Jaket Denim. *Jurnal Ipteks Tata Busana* , Vol 13, No 2.
- Putu Marcella Priscanandha Sadia, N. L. (2024). Inovasi Pemanfaatan Kain Kanvas Menjadi Produk yang Ekonomis dan Efisien. *Jurnal Undhira Bali*. Vol 2 Hal 112-113
- Retnowati, I. (2021). Studi Tentang Arca Totok Kerot Di Desa Bulupasar Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri. 5(2), 27-36
- Rigita, R. (2024). Penerapan Manipulating Fabric Stuffing Half-Round pada Hasil Jadi Totebag Berdasarkan Garis dan Arah Desain. *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. 4(1), 33-39

- Rika Riwayani, H. H. (2017). Kreativitas Pembuatan Busana Casual dengan Sumber Ide Awan Kumulus. *E-Journal UNESA*, 5(2), 27-30
- Sari A, R. S. (2023). Penciptaan Busana Ready To Wear Deluxe Terinspirasi dari Geometri pada Matematika. *Journal of Fashion and Textile Design* , Vol 4 Hal 181-189.
- Sari, A. D. (2023). Penciptaan Busana Ready To Wear Deluxe Terinspirasi dari Geometri pada Matematika. *Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, Vol. 4, No. 2, Hal. 181-189.
- Sari, K. K. (2024). Pengaruh Diameter Tali Cord Terhadap Hasil Jadi Cording Kain Shantung Pada Basket Bag. *e-Journal Universitas Negeri Surabaya*. 2(2), 27-32
- Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan .
- Suci Sumirat, R. E. (2024). Perancangan Jaket Menggunakan Material Limbah Benang dan Pakaian Bekas dengan Teknik Manipulasi Kain. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*. 4(1), 33-39
- Sulatri. (2021). Pengaruh Ketebalan Busa Angin terhadap hasil jadi quilting. *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. Vol 3 Hal 34-35
- Sulistiana, E. (2024). Penciptaan Motif Batik Arca Totok Kerot dan Diterapkan pada Busana Gaun Malam. *Jurnal Seni Indonesia*, Vol 3 No 3
- Sutarti. (2017). Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan di CV Budi Utama. *Jurnal Mode Nusantara*, 6(2), 45-52