

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ragam kebudayaan di Indonesia kental dengan mitologi dan unsur magis. Seperti di berbagai daerah di Indonesia juga memiliki makhluk mitologi salah satunya adalah makhluk mitologi Lembuswana. Lembuswana adalah makhluk dalam mitologi yang dipercaya oleh rakyat Kutai Kartanegara yang hidup sejak zaman Kerajaan Kutai Kartanegara. Lembuswana dijadikan sebagai simbol kerajaan sampai dengan era Kesultanan Kutai Kartanegara. Makhluk ini disucikan karena merupakan tunggangan Dewa Batara Guru dan juga sebagai “kendaraan spiritual” dari Raja Mulawarman (Ansori, 2016: 117).

Lembuswana merupakan makhluk yang luar biasa dalam mitos Kutai Kartanegara. Lembuswana memiliki semua unsur kehidupan dan kekuatan yang merupakan rahasia alam semesta, sehingga membawa semangat dan sumber inspirasi bagi raja-raja Kutai Kartanegara untuk maju bersama rakyatnya. Keberadaan Lembuswana memang tidak pernah terlihat selama berabad-abad. Namun masyarakat Kota Tenggarong, Kab Kutai Kartanegara percaya, bahwa keberadaan hewan ini ada dan bersemayam di dasar sungai Mahakam, tepatnya di sekitar pulau Kumala.

Makhluk mitologi rakyat Kutai Kartanegara ini memiliki bagian-bagian yang memiliki makna yaitu: Berkepala singa melambangkan keperkasaan seorang raja yang dianggap penguasa. Mahkota yang berada di atas kepala singa melambangkan kekuasaan raja yang dianggap seperti dewa. Tanduk yang tumbuh di kepala melambangkan keberanian. Tubuh yang besar berbentuk lembu, melambangkan sifat perwira, dan keperkasaan yang setara dengan Lembu Andini yang merupakan kendaraan milik Dewa Siwa. Tubuhnya juga memiliki sisik menyerupai seekor naga yang melambangkan adanya pusat kepemimpinan yang berwibawa, tangguh, tegak dan kuat dalam menghadapi segala rintangan terhadap kewibawaan pemerintah.

Hewan mitologi ini memiliki sayap seperti burung garuda yang melambangkan sifat kebersamaan dalam mengatur kehidupan bernegara.

Mahluk mitologi ini juga memiliki gading dan belalai seperti gajah melambangkan dewa Ganesha sebagai dewa kecerdasan serta menggambarkan sifat dan kesempurnaan dalam melakukan kekuasaan bernegara yang dikenal dengan istilah *Furba Wasesa* Negara. Pada ke empat kaki Lembuswana, memiliki taji layaknya taji ayam jantan aduan yang melambangkan keutuhan untuk melindungi rakyat dari segala tantangan dan gangguan dari dalam maupun luar.

Sosok mahluk tersebut kemudian diangkat sebagai inspirasi utama dalam koleksi busana *ready to wear deluxe "Magnifice of Lembuswana"*. *Trend* yang diterapkan pada koleksi ini adalah Neo Medieval karena memiliki gaya yang elegan dan tegas serta berwibawa serta kokoh yang mencerminkan ketangguhan layaknya hewan mitologi Lembuswana. Dari tema *trend* Neo Medieval koleksi ini mengambil subtema Futuristik Medieval yang menghadirkan pengembangan bentuk busana dengan potongan yang sederhana, namun tampak tegas. Subtema ini sangat sesuai dengan konsep yang diangkat dan dengan desain yang dibuat yang akan menonjolkan busana yang elegan dengan potongan yang simpel, namun tampak tegas, serta warna yang ada dalam subtema ini sesuai dengan konsep yang diangkat. *Key words* yang terdapat pada koleksi ini adalah *prestigious*, *majestic* dan *bold*. Target market yang dituju untuk koleksi ini adalah wanita urban dengan usia 27 hingga 45 tahun dengan kelas sosial menengah keatas yang bertempat tinggal di kota besar seperti Jakarta, dengan memiliki jiwa kepemimpinan atau *empower women's* yang sesuai dengan makna Lembuswana dan menghargai budaya lokal.

1.2 Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah perancangan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengadaptasi atau menerapkan konsep Lembuswana yang berjudul "*Magnificence of Lembuswana*" ke dalam desain busana wanita *ready to wear deluxe*?

2. Bagaimana cara menyelaraskan *trend* yang sedang berkembang dengan tema perancangan mitologi Lembuswana agar dapat diterima target market?

1.3 Batasan Perancangan

Dalam pembahasan ini batasan ditentukan pada permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Konsep yang diangkat adalah Lembuswana yang merupakan mahluk mitologi kerajaan Kutai Kartanegara
2. Siluet *H- line* diadaptasi dari bentuk tubuh Lembuswana.
3. Warna yang digunakan adalah *jet black*, *chocolate brown*, *butternut*, *pale gold*, dan *silver fern* memberikan kesan mewah dan elegan.
4. *Manipulating fabric* yang dipakai adalah bordir, *draping* dan celup untuk menambah kesan mewah pada pakaian.
5. Target market pada koleksi ini adalah wanita karir berusia 27-45, dengan karakter *bold*, simple, elegan, dengan karakter pemimpin atau *empower women's*, pendapatan > 20 juta berdomisili di kota besar, seperti Jakarta Pusat maupun luar negeri sebagai perwakilan duta budaya Indonesia, dan *icon* Beyoncé Knowles.
6. *Trend* yang diterapkan pada koleksi ini adalah Neo Medieval yang memiliki gaya yang elegan, tegas, berwibawa, dan kokoh. Dari teman *trend* Neo Medieval koleksi ini mengambil subbab Futuristik Medieval yang menonjolkan busana yang elegan dengan potongan yang simpel, namun tampak tegas.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan busana wanita dengan karakteristik kuat dan mewah serta dengan memiliki unsur budaya yaitu Lembuswana. Konsep Lembuswana diterapkan dengan pemilihan bahan yang beragam dan manipulasi bahan yang berupa celup, *draping* dan bordir dengan motif yang diadaptasi dari bentuk-bentuk yang terdapat pada Lembuswana.

2. Menerapkan Indonesia *Trend Forecast* 2019 “Singularity” tema Neo Medieval dengan sub tema Futuristic Medieval diselaraskan melalui penggunaan warna hangat dan potongan busana.

1.5 Metode Perancangan

Metode perencanaan dalam pembuatan busana *ready to wear deluxe* yang berjudul “*Magnificence of Lembuswana*” terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

1.5.1 Pra Produksi

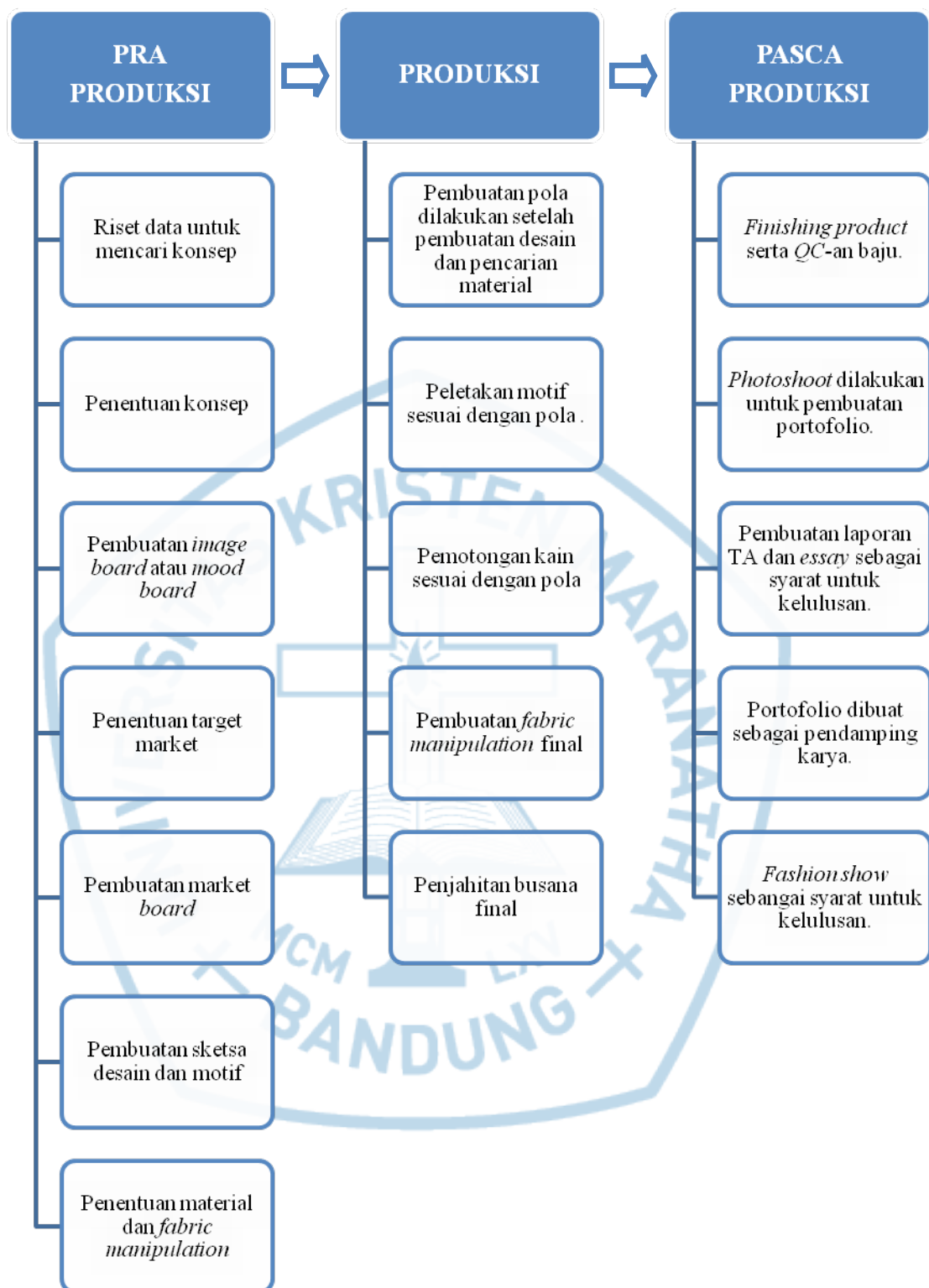
Tahap pra produksi merupakan tahap sebelum melakukan produksi. Tahap ini dimulai dengan pencarian konsep yang ditentukan melalui pencarian data. Pencarian data dilakukan dengan cara studi literatur yang bersumber dari internet dan studi lapangan. Setelah konsep didapat dilanjutkan dengan penentuan target market yang sesuai dengan konsep. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *mood board*, desain busana, dan desain motif yakni stilasi dari tokoh Lembuswana.

1.5.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pembuatan pakaian. Tahap ini diawali dengan pembuatan pola busana yang sesuai dengan desain, kemudian pola dipotong di atas kain. Pola- pola yang telah dipotong lalu dijahit. *Manipulating fabric* pun dibuat pada tahap ini bersamaan dengan penjahitan.

1.5.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap setelah produksi yang diawali dengan *finishing* busana seperti pemasangan kancing, pembuatan lubang kancing dan pembersihan benang, *QC (QualityControl)*, *repairing*, *pressing* dan *ironing*. Setelah pakaian selesai dilanjutkan dengan *photoshoot*. Pada bagian terakhir dalam tahap ini adalah pembuatan laporan Tugas Akhir, pembuatan portofolio, dan *fashion show*.



Tabel 1.1 Skema perancangan
(Sumber: Dok. Pribadi, 2019)

I.6 Sistematika Penulisan

Supaya laporan tugas akhir ini sesuai dengan maksud dan tujuan, maka penulis menata laporan secara sistematis agar memperjelas penulisan isi dari laporan ini. Adapun sistematika penulisan isi dari laporan dapat diuraikan dalam lima bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisikan awal dari laporan tugas akhir, penulis mengurai hal-hal yang berhubungan dengan latar belakang, masalah perancangan, batasan perancangan, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang digunakan sebagai landasan dalam menguraikan permasalahan yang diteliti oleh perancang.

BAB III: DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN

Dalam bab deskripsi objek studi perancangan, berisi tentang hal-hal yang menjadi sumber ide dan inspirasi dalam konsep tugas akhir yakni Lembuswana dan *trend* Neo Medieval.

BAB IV: REALISASI PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang *mood board*, narasi konsep "*Magnificence of Lembuswana*", gambar *fashion illustration*, perancangan umum, perancangan khusus, aksesoris tambahan berupa sepatu, dan biaya produksi keunikan desan tugas akhir.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini akan ditutup dengan pernyataan dari mahasiswa mengenai bagaimana proses tugas akhir yang telah dilakukan, yaitu berupa simpulan dan saran. Hal ini berkaitan dengan pengalaman yang didapat selama proses pengerjaan tugas akhir.