

THE UNIQUE A OLD ARTEFACT STONE'S DALAM BUSANA EDGY STYLE

Ketut Ari Wartini¹, Tjok Istri Ratna C.S.², dan Made Tiartini Mudarahayu³

**^{1,2,3} Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia**

E-mail : niketutariwati07@gmail.com.

Abstrak

Di Indonesia memiliki banyak bentuk-bentuk proses penguburan dengan menggunakan wadah dan banyak ragamnya, hal ini merupakan menjadi bukti adanya kemampuan dan alam pikiran sendiri dan setiap daerah mempunyai ciri khas masing-masing. Adanya perbedaan bentuk dan jenis wadah kuburan, pada satu sisi dapat dipandang sebagai suatu perkembangan yang mungkin bersifat lokal karena pengaruh lingkungan alamnya, tetapi dapat juga dianggap sebagai suatu proses perkembangan budaya dari masa ke masa. Bentuk-bentuk wadah kubur yang terbuat dari batu dapat dibedakan dalam beberapa jenis, misalnya: kubur dolmen (hybrid dolmen graves), kubur peti batu (stone-cist graves atau stoneslab graves), tempayan batu (stone vats), dan keranda batu atau sarkofagus (Heine Geldern 1945: 148-152; Soejono, 1977: 31) Masyarakat (suku) Minahasa yang terletak di Sulawesi Utara ini merupakan suku di Indonesia yang memiliki bentuk-bentuk budaya khas, yang berupa peninggalan berupa tradisi penguburan yang sudah ada pada zaman megalitik yang berupa kubur peti batu atau yang sering disebut dengan waruga. Dari hasil penelitian terlihat bahwa kubur batu waruga ini ternyata mempunyai beberapa ciri khas bentuk keragaman seperti tutupnya, tetapi ternyata beberapa keragaman bentuk tutup waruga ini tidak memperlihatkan adanya suatu simbol dari status sosial masyarakat pendukungnya, seperti contoh kebanyakan tradisi penguburan yang ada didaerah lain berciri megalitik lainnya.

Kata Kunci: Batu, Megalitik, Waruga, Penguburan.

Abstract

There are many forms of burial using containers in Indonesia, this is one proof of the ability and nature of the mind itself and each region has its own peculiarities. The existence of differences in the shape and type of container, on the one hand can be seen as a development that may be local due to the influence of the natural environment, but can also be considered as a process of cultural development from time to time. The forms of grave containers made of stone can be divided into several types, for example: dolmen graves (hybrid dolmen graves), stone-cist graves or stoneslab graves, stone vats, and stone coffins or sarcophagi. (Heine Geldern 1945: 148-152; Soejono, 1977: 31) The Minahasa community (tribe) located in North Sulawesi is one of the tribes in Indonesia that has distinctive cultural forms, in the form of relics in the form of burial traditions that show the characteristics of megalithic features in the form of stone coffin graves or what is often called waruga. From the results of the research it can be seen that the waruga stone graves actually have several forms of diversity in terms of lids, but it turns out that some of the variations in the forms of waruga lids do not show any symbol of the social status of the supporting community, like most other megalithic burial traditions.

Keywords: Stone, Megalithic, Waruga, Burial.

PENDAHULUAN

Kematian merupakan istilah untuk menggambarkan perbedaan dunia manusia dari dunia nyata ke dunia arwah. Al a anggapan bahwa suatu kematian tidak membawa perubahan essensial dalam hal kedudukan, keadaan maupun sifat seseorang. Oleh karena itu, kepada orang-orang yang meninggal diberikan perhatian dan penghormatan selengkap mungkin. Hal ini dimaksudkan untuk mengantar dengan secara hormat ke tempat tujuannya yaitu ke dunia arwah (Soejono 1984 : 204).

Penguburan merupakan salah satu kegiatan sosial manusia yang berhubungan dengan kematian. Penguburan merupakan salah satu kegiatan sosial manusia dalam rangka memindahkan mayat dari lingkungan orang yang masih hidup ketempat Dimana seharusnya mayat berada, dan pelaksanaannya dilakukan secara berpola sesuai dengan pranata kelakuan tertentu, dan adat yang berlaku diakui serta bersumber pada kebudayaan masyarakat pendukungnya. Dengan demikian, suatu kegiatan penguburan memerlukan pengelolaan dan pembagian kerja, serta melibatkan kerabat terdekat atau seluruh warga masyarakat yang bersangkutan. Untuk penguburan ini masyarakat ada yang melakukannya dengan wadah dan tanpa wadah. Penguburan dengan menggunakan wadah batu sangat dominan dalam budaya megalitik.

Gagasan pendirian obyek megalitik selalu dikaitkan dengan tujuan sakral yaitu pemujaan terhadap nenek. Berdasarkan hal tersebut diatas terlihat bahwa megalitik lebih mengacu pada hal-hal yang bersifat religius (terkandung alam pikiran yang bersifat religius dan kepercayaan). Peninggalan megalitik memegang peranan yang penting dalam studi arkeologi di Indonesia. Tradisi ini meliputi kurun waktu yang cukup lama dikarena eksistensi tradisi ini berlangsung mulai masa neolitik sekitar 4500 tahun yang lalu sampai dengan masa sekarang (Heine Geldern 1945:149). Kelangsungan tradisi ini melalui satu masa yang cukup panjang, yaitu masa perundagian atau biasa disebut dengan perunggu-besi. Pada masa ini terjadi suatu kegiatan yaitu sebuah pembangunan monumen megalitik yang cukup banyak. Bahkan berdasarkan

Tempayan Batu banyak ditemukan di daerah Sulawesi Tengah yang mencakup wilayah Lembah Napu-Besoa-Bada yang pernah diteliti oleh Adriani dan Kruyt (1898 dan 1909), Killian (1908), Kaudern (1921 dan 1925), dan Raven (1926) sebagaimana dicatat oleh Kaudern (Kaudern: 1938: 138-148); Haris Sukendar (1976), Bagyo Prasetyo dkk(1995), dan Dwi Yani Miniawati dkk (2000). Selain itu terdapat penemuan baru di daerah Donggo (Bima-NTB) yang telah diteliti oleh Bagyo Prasetyo (2000); 4). Sarkofagus ditemukan pada beberapa daerah yang ada di Bali yang pernah diteliti antara lain oleh Van Stein Callenfels (1931), Heine Geldern (1945), Heekeren (1958) dan Soejono (1977), di Pulau Samosir (Sumatera Utara) yang pernah diteliti oleh Heekeren (1958), Schmitger (1964) dan Simanjuntak (1982), di Bondowoso (Jawa Timur), Ksadan Fatubesi (Timor-Timur) (Soejono 1984: 210-238).

Busana *ready to wear* merupakan busana yang bisa langsung dipakai dengan mudah tanpa harus melakukan pengukuran badan dan tanpa memesan desainnya terlebih dulu seperti saat membuat busana couture atau memesan baju ke penjahit dan tidak ada detailing yang rumit. Busana *ready to wear* juga tidak membutuhkan fitting berkali-kali untuk menyesuaikan dengan tubuh. Busana ready to wear bisa didapatkan dengan mudah di berbagai toko dan pakaian department store. Busana *ready to wear deluxe* merupakan kategori high fashion karena dibuat dengan teknik yang khusus seperti teknik rekayasa pada bahan dan menggunakan material-material yang berkualitas serta pemilihan material yang tidak biasa. *Haute couture* dalam bahasa Prancis memiliki sebuah arti jahitan tingkat tinggi atau jahitan kelas tinggi yang sangat rumit. *Haute couture* merupakan istilah umum untuk busana yang diproduksi dengan ukuran custom sesuai request pembeli. Tak hanya dibuat berdasarkan karakteristik spesifik setiap pelanggannya, haute couture dibuat menggunakan material yang berkualitas tinggi, dikerjakan dengan yang sangat detail dan bahkan tak jarang menggunakan teknik manual dengan jahitan tangan.

METODE PENCIPTAAN

Perancangan dalam proses penciptaan koleksi busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *haute couture* diwujudkan dengan menggunakan

metode dan beberapa tahapan agar dapat menghasilkan desain busana yang kreatif. Tahapan yang terstruktur ialah menggunakan tahapan metodologi desain Tjok Istri Ratna C.S. yang disebut FRANGIPANI. Frangipani berdasarkan identitas Indonesia yang mengolah ide menjadi karya busana yang terdiri dari 10 tahapan (Ratna C.S. 2016), yaitu :

1. *finding the brief idea based on culture identity* yaitu tahapan menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Indonesia.
2. *Research and sourcing of art fashion* (riset dan sumber seni fashion) yaitu tahapan riset dan sumber-sumber berdasarkan budaya Indonesia.
3. *Analyzing art fashion element* (Analisa estetika elemen seni fashion berdasarkan kekayaan budaya) yaitu tahapan Analisa estetika menjadi hal yang penting Ketika diadopsi dari kekayaan budaya sebagai titik tolak perancangan desain fashion. Tahapan ini menghasilkan moodboard dan storyboard.
4. *Narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualitation* (narasi ide seni fashion ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi) yaitu tahapan berupa sketsa gagasan desain dua dimensi sebagai hasil riset berdasarkan budaya dan pengembangan moodboard.
5. *Giving a Soul-taksu to art fashion idea by making sample, dummy and contruction* (berikan jiwa-taksu pada seni fashion melalui contoh, sampel dan kontruksi pola) yaitu tahapan proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana dua dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan.
6. *Interpreting the Singularity art fashin will be showed in the final collection* (interpretasi keunikan seni fashion yang tertuang pada koleksi final) yaitu tahapan Interpretasi tentang keunikan budaya Indonesia terhadap seni fashion terlihat pada tahapan koleksi final.
7. *Promoting and making a unique art fashion* (promosi dan pembuatan seni fashion yang unik) yaitu tahapan mempersiapkan marketing

tools produksi produk fashion global dan pakaian dengan melakukan presentasikan karya melalui penyajiannya karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*).

8. *Affirmation Branding* (afirmasi merek) yaitu tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah desain final terwujud maka produk fashion global dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam branding.
9. *Navigating Art Fashion Product by humanist capitalism method* (arahan produksi seni fashion melalui metode kapitalis humanis) yaitu tahapan produksi produk seni fashion yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Metode kapitalis humanis menjadi bahan dasar pertimbangan dalam melakukan produksi baik retail maupun dalam skala besar.
10. *Introducing the art fashion business* (memperkenalkan bisnis seni fashion) yaitu tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia global. Indikator keberhasilan produk fashion global dan pakaian adalah tetap bertahan dalam produksi dan memiliki pelanggan tetap.



Gambar 1. Diagram Proses Kreatif Frangipani
Sumber: Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, 2016

PROSES PERWUJUDAN

1. *Finding the brief idea based on culture identity of Indonesia* (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Indonesian). Konsep yang dipilih sebagai ide pemantik adalah kuburan batu tua (waruga). Waruga atau kuburan

tua, merupakan peti kubur peninggalan zaman megalithic orang Minahasa - Daerah Sulawesi Utara (Sulut) yang berkembang pada awal abad ke-13 SM. Waruga terbuat dari batu yang terbagi menjadi dua bagian atas dan bagian bawah. Bagian atas berbentuk segitiga dan menyerupai atap rumah, sedangkan bagian bawah berbentuk segi empat. Bagian atas merupakan penutup atau atap kubur, sedangkan bagian bawah menjadi tempat penguburan atau wadah jenazah.



Gambar 2. *Desain Brief* waruga
Sumber : Ari 2024

2. *Research and Sourcing* (Riset dan sumber)
Merupakan lanjutan tahapan setelah awal penentuan ide. Kemudian dilakukan riset lebih dalam tentang tradisi Sirawu Sulo dan mencari unsur-unsur dan makna tertentu yang terkandung didalamnya. *Output* dari tahap ini berupa *mindmapping* yang akan digunakan pada tahap selanjutnya untuk memudahkan dalam memilih *concept list* serta memilih kata kunci/*keywords* yang akan menjadi acuan dalam perancangan desain busana. *Keywords* yang terpilih yaitu Pola hiasan, Megalitikum, Miniatur rumah adat, Batu sungai, dan bekal kubur.

Tabel 1. Kata Kunci/*keywords*

Kata Kunci	Penjelasan Secara Analogi
Pola hiasan	Ornamen berasal dari kata "ORNARE" (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti "dekorasi" atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai disain dekoratif atau disain ragam hias. Pada bagian bubungan kuburan batu ini terdapat ukiran atau

	ornamen yang berfungsi sebagai penanda keluarga dan pekerjaan jenazah. Ornamen tersebut ada dalam berbagai macam motif pada atap kuburan, seperti manusia berdiri, duduk tanpa busana, hingga melahirkan anak. Selain itu, ada juga motif tumbuhan seperti bunga ataupun dedaunan. Anda juga bisa menemukan motif hewan seperti ayam, ular, serta hewan imajinatif seperti naga. Ada juga yang memiliki motif geometri tradisional seperti awan, mursal, hingga pilin bergandan. Misal, jika seseorang yang berprofesi sebagai dukun beranak semasa hidupnya, maka motif pada bagian atas waruga adalah perempuan melahirkan. Pada keyword pola hiasan akan diwujudkan dalam teknik painting, dimana melukis pada kain yang akan digunakan.
Miniatur rumah adat	Jika dilihat bentuk tutup bagian atas dari waruga menyerupai bentuk bagian muka dari rumah adat Minahasa kono Hal yang perlu diperhatikan bahwa ukuran tutup tentu lebih luas (dibandingkan dengan luas wadahnya, hal tersebut sesuai dengan kenyataan yang ada. Bagian atau bidang muka yang dimaksud adalah dalam penelitian ini merupakan sisi panjang yang terdapat pada atap atau tutup waruga. Pada keyword miniatur rumah adat, akan diwujudkan dengan teknik tekmo

	menambahkan, yaitu mengembang.
Megalitikum	Budaya megalitik merupakan satu masa yang perkembangannya diseluruh Indonesia dikenal. Tinggalan dan budaya ini di wilayah nusantara sangat beragam dan berkembang sesuai dengan keadaan alam masing-masing wilayah. Perkembangan budaya megalitik bahkan pada beberapa tempat di nusantara sampai saat ini masih berlanjut menjadi tradisi. Pada keyword megalitikum akan diwujudkan dalam bentuk ukuran besar atau large. Pada keyword megalitikum akan diwujudkan dalam bentuk tekstur kain yang akan digunakan pada karya yang akan diwujudkan, yaitu tekstur kasar pada batu megalitikum. Menggunakan teknik fabric manipulation, teknik mengurangi dengan cara dirobek dan digunting.
Bekal kubur	Waruga dikenal sebagai wadah kubur komu artinya kubur batu dapat berisi lebih dari orang. Pada masa lalu di Tanah Minahasa, War terletak di pekarangan rumah atau di sekitar run penduduk. Di setiap rumah penduduk, biasanya terdapat sebuah Waruga atau lebih. I, sehingga di dalam waruga banyak ditemukan bekal kubur, hal ini mungkin tidak selalu berarti akan menunjukkan status sosial dari mayat yang dikuburkan, sebab

	mungkin saja banyak terdapat bekal kubur dikarenakan ada banyaknya mayat yang dimasukkan kedalam kubur waruga tersebut. Benda-benda itu antara lain periuk, panci, beras, keris, tombak. benda tersebut terbuat dari tanah liat, perunggu, besi. Dalam perwujudan bekal kubur, akan diwujudkan dalam bentuk tekstur tanah liat, yaitu kasar, menggunakan media payet.
Batu sungai	Batu kali adalah bongkahan batu yang umumnya ukurannya tidak beraturan yang didapatkan dari sungai ataupun gunung. Batu sungai menjadi salah satu prasarana dalam pembuatan waruga, dimana batu merupakan material utama dalam pembuatan waruga. Pada keyword batu sungai akan diwujudkan dengan teknik fabric manipulation, teksmo patchwork, dengan menyesuaikan seperti bentuk batu sungai. Dan diwujudkan dalam pengambilan warna dari batu, yaitu ab abu, warna hijau yang ada diwaruga yaitu lumut, warna putih dari batu yang baru digunakan, kemudian warna hitam dari batu yang sudah berumur lama.

Sumber : Ary, 2023

3. *Analyzing art fashion element taken from the richness of balinese culture* (Analisis estetika elemen seni fesyen berdasarkan kekayaan budaya Bali)

Merupakan tahap dalam perancangan *storyboard* dan *moodboard* sesuai dengan ide pemantik yang dipilih. *Storyboard* adalah rangkaian atau

kumpulan gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur penuangan ide dalam bentuk visual. Sedangkan *moodboard* adalah komposisi gambar yang dibuat sebagai referensi untuk menentukan ide ke dalam desain yang akan dibuat.



Gambar 3. *Moodboard* Tradisi Sirawu sulo
Sumber: Ari, 2024



4. Visualisasi 2D atau 3D (*Narrating of art fashion* Menarasikan ide seni fesyen ke dalam visualisasi 2D atau 3D (*Narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualization*),

Merupakan tahap lanjutan yang memberikan petunjuk dasar dan menentukan tujuan atau teknik yang akan ditempuh dalam memulai perwujudan karya busana. Dalam tahap ini menghasilkan *output* desain pengembangan (*design development*) berupa sketsa alternatif gagasan dalam bentuk desain sketsa ilustrasi mode dan gambar teknik. Desain adalah suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (Widya dalam Yuliati, 2020:178).



Gambar 5. Desain Terpilih Busana *Ready to wear* tampak depan
Sumber: Ari, 2024



Gambar 6. Desain Terpilih *Ready to wear deluxe* tampak depan
Sumber : Ari, 2024



Gambar 7. Desain Terpilih Haute Couture tampak depan
Sumber : Ari, 2024

fashion show yang biasa disebut catwalk diciptakan menyerupai bentuk seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 8. Gambar Denah Panggung Fashion show
Sumber : Ari, 2024

5. *Giving a soul-taksu to art fashion idea by making sample, dummy, and construction*,

Memberikan jiwa-taksu pada ide seni fesyen melalui contoh sampel, manekin dan konstruksi pola. (merupakan tahap realisasi sketsa busana jadi melalui proses pemilihan bahan, pembuatan pola kecil dan pola besar, pemotongan bahan, menjahit sehingga dapat dicontohkan pada manekin. Proses akhir berupa *quality control* yang bertujuan untuk membersihkan sisa-sisa benang, menyetrika, merapikan busana dan memeriksa busana dalam keadaan baik.

6. *Interpretasi keunikan seni fesyen yang tertuang pada koleksi final (Interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection)*,

Merupakan tahapan akhir implementasi dari Kuburan Batu Tua (Waruga) ke karya busana yang kemudian dapat ditampilkan. Koleksi karya terdiri dari *Ready to wear* , *deluxe* , dan *haute couture*. Masing -masing karya terdiri dari 3 desain yang nantinya dipilih 1 desain dari masing – masing nya.

7. *Promoting and making a unique art fashion (promosi dan pembuatan seni fashion yang menarik dan unik)*.

Tahapan ini mempersiapkan marketing tools produk fashion global dan pakaian dengan melakukan presentasi karya *Ready to wear*, *Ready to wear deluxe*, *haute couture* melalui pagelaran busana (*fashion show*) yang menarik. Panggung

8. *Affirmation branding* (afirmasi merek).

Tahapan afirmasi merek seni fesyen merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah koleksi final terwujud maka produk fashion global dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam branding (Cora, 2016: 210).



Gambar 9. Desain Logo
Sumber : Ari, 2024

9. *Navigating art fashion production by humanist capitalism method* (arahkan produksi seni fashion melalui metode kapitalis humanis).

Merupakan tahapan produksi produk seni fashion yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Sehingga beberapa sumber daya manusia ahli seperti penjahit profesional dilibatkan untuk memahami desain dan konsep dari penciptaan busana ini. Tahapan ini merupakan tahapan yang mengacu kepada sumber manusia untuk menentukan target

pasar dan harga jual, Pada tahap ini produksi koleksi busana dilakukan dengan sistem produksi massal, produksi dalam jumlah kecil dengan harga yang tinggi, dan niche product atau produk khusus. Produksi disesuaikan dengan jenis produk yaitu *Ready to wear*, *Ready to wear deluxe*, atau semi couture.

10. *Introducing the art fashion business* (memperkenalkan bisnis seni fashion).

Tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia global. Indikator keberhasilan produk fashion global dan pakaian adalah tetap bertahan dengan produksi dan memiliki pelanggan tetap atau pelanggan setia. Pada tahapan bisnis ini disusun Bisnis Model Canvas (BMC) digunakan untuk memudahkan merancang bisnis dari koleksi busana *edgy* dengan sumber ide waruga. Business Model Canvas (BMC) merupakan model bisnis yang terdiri dari sembilan blok area aktivitas bisnis dengan tujuan untuk memetakan strategi untuk membangun bisnis yang kuat, bisa memenangkan persaingan dan sukses dalam jangka panjang (Osterwalder, 2012:15). Sembilan komponen blok yang terdapat dalam Business Model Canvas (BMC) terdiri dari, *customer segments* (segmentasi pelanggan), *value propositions* (proposisi nilai), *Channels* (saluran), *Customer relationships* (hubungan pelanggan), *Revenue streams* (pendapatan arus), *Key resources* (kunci daya utama), *Key activities* (aktivitas kunci), *Key partnerships* (kemitraan yang paling utama), dan *Cost structure* (struktur pembbiayaan).



Gambar 10. Bisnis Model Canvas (BMC)
Sumber : Ari, 2023 *Gambar 10. Bisnis Model Canvas (BMC)*

WUJUD KARYA

Wujud suatu karya busana dapat digambarkan melalui penerapan prinsip-prinsip desain pada busana serta unsur estetika yang terdapat didalamnya. Berikut merupakan elemen-elemen dan prinsip desain serta unsur estetika yang ada pada busana:

1. Elemen Titik:

- Elemen Titik pada busana karya Tugas Akhir ready to wear terdapat pada bagian depan busana yaitu pada bagian detail celana yang berwarna abu hitam.
- Elemen Titik pada busana Karya Tugas Akhir ready to wear deluxe terdapat pada bagian depan yaitu pada bagian detail celana yang berwarna hijau.
- Elemen Titik pada busana karya Tugas Akhir Semi Couture terdapat pada bagian detail pom pom pada bagian depan kupluk atasan busana.

2. Elemen Garis:

- Elemen Garis pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear terdapat pada bagian celana yang berbentuk segita berwarna putih dibuat dengan bentuk tidak simetris.
- Elemen Garis pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear deluxe terdapat pada bagian depan baju yang dibuat dengan bentuk tidak simetris berbentuk kerangka dan juga list kain hitam garis pada celana bawah.
- Elemen Garis pada busana karya Tugas Akhir Semi Couture terdapat pada bagian list Panjang kain putih yang menjuntai dari bustier hingga celana bawah.

3. Elemen bentuk :

- Elemen Bentuk/siluet pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear berupa siluet A
- Elemen Bentuk/siluet pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear deluxe berupa siluet H.
- Elemen Bentuk/siluet pada busana karya Tugas Akhir Semi couture berupa siluet Y.

4. Elemen warna:

- Elemen Warna pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear menggunakan warna primer dan sekunder, warna primer hijau, sedangkan sekunder hitam, putih, abu abu.

- b. Elemen Warna pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear deluxe menggunakan warna primer dan sekunder, warna primer hijau, sedangkan sekunder hitam, putih, abu abu.
- c. Elemen Warna pada busana karya Tugas Akhir Semi Couture menggunakan warna primer dan sekunder, warna primer hijau, sedangkan warna sekunder hitam, putih, abu abu.

5. Elemen tekstur:

- a. Elemen Tekstur pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear terdapat pada bagian depan bagian belakang celana tekstur dari kain celana yang digunakan.
- b. Elemen Tekstur pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear deluxe terdapat pada bagian detailing pada celana bagian bawah dengan tekstur sedikit kasar.
- c. Elemen Tekstur pada busana karya Tugas Semi Couture terdapat pada bagian dalam celana bawah dan kupluk bagian atas yang memiliki tekstur halus, padat, dan kasar.



Gambar 11. Ready To Wear
Sumber : Ari, 2024

6. Elemen Ruang:

- a. Elemen Ruang pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear terdapat pada bagian ruang non simetris pada potongan badana lengan dan celana.
- b. Elemen Ruang pada busana karya Tugas Akhir Ready to wear deluxe terdapat simetris pada bagian kerah leher baju atasan.
- c. Elemen Ruang pada busana karya Tugas Akhir Semi Couture terdapat pada bagian pada bagian ruang simetris pada bagian kupluk baju atasan.



Gambar 12. Ready To Wear Deluxe
Sumber : Ari, 2024



Gambar 13. Semi Couture
Sumber : Ari, 2024

SIMPULAN

Tahapan penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode penciptaan FRANGIPANI yang dibuat oleh Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana sebagai acuan penggarapan karya Tugas Akhir ke dalam busana ready to wear, ready to wear deluxe dan semi couture dengan menggunakan gaya ungkap analogi. Penciptaan tersebut terdiri dari ide pemantik (desain brief), research and sourcing yang menghasilkan mind mapping concept list dan keyword yang dipilih yaitu Pola Hiasan, Megalitikum, Miniatur Rumah Adat, Bekal Kubur, Batu sungai. Dari terpilihnya lima keyword maka dibuatlah moodboard, storyboard, Sembilan desain development yang terpilih tiga desain yang akan diwujudkan. Tahapan selanjutnya adalah pembuatan pola dan proses penjahitan dan dilanjutkan proses photoshoot katalog. Harapan penulis agar artikel ini dapat berguna, bermanfaat serta keterampilan yang didapat penulis saat melaksanakan proses penciptaan karya Tugas

Akhir yang mengangkat kearifan lokal budaya setempat dapat tersampaikan kepada para pembaca maupun Mahasiswa, penulis juga berharap agar artikel karya tugas akhir ini dapat memberikan kesan positif kepada pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Manus, J. (2012). Makna Motif Ornamen Pada Waruga di Minahasa. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 7(3).
- Manus, Jerry. "Makna Motif Ornamen Pada Waruga di Minahasa." *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* 7.3 (2012).
- MANUS, Jerry. Makna Motif Ornamen Pada Waruga di Minahasa. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 2012, 7.3.
- Pangkey, F. (2004). Relief pada Waruga di Minahasa dalam perspektif etnografis dan estetis (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Pangkey, Ferdinand. Relief pada Waruga di Minahasa dalam perspektif etnografis dan estetis. Diss. Universitas Gadjah Mada, 2004.
- PANGKEY, Ferdinand. Relief pada Waruga di Minahasa dalam perspektif etnografis dan estetis. 2004. PhD Thesis. Universitas Gadjah Mada.
- Sopacoly, M. M., Lattu, I. Y., & Timo, E. I. N. (2019). Sakralitas Waruga: Situs Suci dan Identitas Kultural Masyarakat Minahasa. *FIKRAH*, 7(2), 217-242.
- Sopacoly, Mick Mordekhai, Izak YM Lattu, and Ebenhaizer I. Nuban Timo. "Sakralitas Waruga: Situs Suci dan Identitas Kultural Masyarakat Minahasa." *FIKRAH* 7.2 (2019): 217-242.
- SOPACOLY, Mick Mordekhai; LATTU, Izak YM; TIMO, Manus, J. (2012). Makna Motif Ornamen Pada Waruga di Minahasa.

Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni, 7(3).

Manus, Jerry. "Makna Motif Ornamen Pada Waruga di Minahasa." *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* 7.3 (2012).

MANUS, Jerry. Makna Motif Ornamen Pada Waruga di Minahasa. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 2012, 7.3.

Pangkey, F. (2004). *Relief pada Waruga di Minahasa dalam perspektif etnografis dan estetis* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).

Pangkey, Ferdinand. *Relief pada Waruga di Minahasa dalam perspektif etnografis dan estetis*. Diss. Universitas Gadjah Mada, 2004.

PANGKEY, Ferdinand. *Relief pada Waruga di Minahasa dalam perspektif etnografis dan estetis*. 2004. PhD Thesis. Universitas Gadjah Mada.

Sopacoly, M. M., Lattu, I. Y., & Timo, E. I. N. (2019). *Sakralitas Waruga: Situs Suci dan Identitas Kultural Masyarakat Minahasa*. *FIKRAH*, 7(2), 217-242.

Sopacoly, Mick Mordekhai, Izak YM Lattu, and Ebenhaizer I. Nuban Timo. "Sakralitas Waruga: Situs Suci dan Identitas Kultural Masyarakat Minahasa." *FIKRAH* 7.2 (2019): 217-242.

SOPACOLY, Mick Mordekhai; LATTU, Izak YM; TIMO,

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih serta rasa syukur Kepada Tuhan yang Maha Esa penulis mampu menyelesaikan artikel yang berjudul "Ngaruwat Marcapada' tepat waktu. Dalam penyusunan artikel ini tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Tjok Ratna Istri Ratna C.S.,S.Sn.,M.Si. dan Made Tiartini Mudarahayu,S.Sn.,M.Si. selaku

dosen pembimbing yang senantiasa membantu dan membimbing dalam proses penulisan.

2. Serta pihak-pihak lain yang turut membantu dalam pembuatan yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis berharap semoga artikel ini bermanfaat bagi para pembacanya.