

Getih Phala

Metafora Tradisi Pukul Sapu dalam Busana *Exotic Dramatic*

Ni Made Vina Nandita Swari¹, I Gusti Bagus Priatmika², Ni Putu Darmara Pradnya Paramita³

Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: vinanandita2002@gmail.com

Abstrak

Tradisi Pukul Sapu adalah tradisi suatu atraksi budaya berupa saling memukul badan hingga mengeluarkan darah anatar dua kelompok dengan menggunakan sapu lidi dari pohon enau. Tradisi upacara Pukul Sapu di negeri Morella sudah berlangsung lama dan selalu dilaksanakan setiap hari ketujuh setelah hari raya Idul Fitri. Tradisi Pukul Sapu dipilih menjadi ide pemantik dalam penciptaan karya busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *couture* dengan menerapkan *style busana exotic dramatic* yang memiliki ciri khas sangat kental dengan kebudayaan. Desain karya busana juga diwujudkan dengan 5 keyword atau kata kunci yang terpilih dengan metode penciptaan FRANGIPANI oleh Tjok Istri Ratna Cora: yaitu (1) *Finding the brief idea*, (2) *Researching and sourcing of art fashion*, (3) *Narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualization*, (4) *Making sample, dummy, and construction*, (5) *Interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection*, (6) *Promoting and making a unique art fashion*, (7) *Navigating art fashion production by humanist capitalism method*, (8) *Introducing the art fashion business*. (9) *Navigating art fashion production by humanist capitalism method*. (10) *Introducing the Art Fashion Business*

Kata Kunci: Pukul Sapu, *Exotic Dramatic*, *Frangipani*, *Style*, *Desain*

Getih Phala

Metaphor of Hitting the Broom Tradition in Exotic Dramatic Fashion

The tradition of Pukul Sapu is a tradition of a cultural attraction in the form of hitting each other's bodies until they bleed between two groups using a broomstick from the enau tree. The tradition of the Pukul Sapu ceremony in Morella country has been going on for a long time and is always held every seventh day after Eid al-Fitr. The tradition of Pukul Sapu was chosen as the sparking idea in the creation of ready to wear, ready to wear deluxe, and couture fashion works by applying an exotic dramatic fashion style that is characterized by a very thick culture. The design of the fashion work was also realized with 5 keywords or keywords selected by the FRANGIPANI creation method by Tjok Istri Ratna Cora: (1) *Finding the brief idea*, (2) *Researching and sourcing of art fashion*, (3) *Narrating the art fashion idea by 2d or 3d visualization*, (4) *Making sample, dummy, and construction*, (5) *Interpreting the singularity of art fashion that will be shown in the final collection*, (6) *Promoting and making a unique art fashion*, (7) *Navigating art fashion production by humanist capitalism method*, (8) *Introducing the art fashion business*. (9) *Navigating art fashion production by humanist capitalism method*. (10) *Introducing the Art Fashion Business*

Keyword: Pukul Sapu, *Exotic Dramatic*, *Frangipani*, *Style*, *Desain*

PENDAHULUAN

Penciptaan desain karya busana Getih Phala, diwujudkan dalam tiga desain *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan juga *couture*. dengan ide pemantik Tradisi Pukul Sapu yaitu tradisi suatu atraksi budaya berupa saling memukul badan hingga mengeluarkan darah anatar dua kelompok dengan menggunakan sapu lidi dari pohon enau.

Tradisi upacara Pukul Sapu di negeri Morella sudah berlangsung lama dan selalu dilaksanakan setiap hari ketujuh setelah hari raya Idul Fitri. Penempatan hari ke tujuh setelah lebaran Idul Fitri bukan sesuatu yang kebetulan. Pemilihan waktu merupakan suatu gagasan yang dipikirkan oleh masyarakat Morella sebagai simbol yang berelasi dengan kehidupan mereka yang kemudian dimanifestasikan dalam upacara Pukul Sapu tersebut. Upacara ini telah berlangsung dari beberapa generasi yang memperlihatkan betapa upacara ini sangat penting bagi masyarakat Morella. (Abnul Manaf Tabuka, 2019)

Upacara “Pukul Sapu” memberikan makna bagi suatu proses sosial yang terjadi dimasa lampau dan dikenang terus menerus memberikan penekanan betapa kesadaran sejarah atas peristiwa budaya begitu penting untuk memberikan semangat dan spirit serta kekuatan dalam menatap kehidupan yang lebih baik. (Abnul Manaf Tubaka, 2019)

Atraksi Pukul Sapu dimaknai sebagai sarana untuk mengenal dan mengenang sejarah leluhur di Negeri Morella, dalam hal ini berkaitan dengan perang Kapahaha. Disejarahkan bahwa pasca peperangan di Kapahaha, para malesi dan kapitan yang berasal dari berbagai daerah harus kembali ke daerah asal masing-masing. Dalam perpisahannya, mereka melakukan atraksi Pukul Sapu Lidi. Dewasa ini para pemuda, khususnya peserta atraksi Pukul Sapu memandang atraksi ini sebagai bentuk kebanggaan anak negeri akan adat negeri atau tradisi yang sudah berlangsung sejak zaman dahulu.

Setelah pementasan, para pemuda melakukan pengobatan luka menggunakan getah daun jarak. Pada proses pengobatan ini, hanya boleh menggunakan getah daun jarak. Pengobatan dilakukan secara individu atau dibantu oleh masyarakat lain. Namun, tidak ada prosesi khusus

dalam proses pengobatan tersebut. Penggunaan daun jarak sudah dilakukan secara turuntemurun sehingga masih dipertahankan penggunaannya sebagai alat pengobatan. Hal ini demi mempertahankan keaslian dan kemurniat adat. (Tounbama, 2022)

Berdasarkan uraian Tradisi Pukul Sapu, maka akan tercipta karya busana dengan style *excotic dramatic* merupakan salah satu upaya apresiasi metapora menggunakan metodologi desain Sudharsana (2016) yaitu Frangipani. “FRANGIPANI, The Secret Steps of Art Fashion”

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya busana memerlukan tahapan sistematis agar busana yang dihasilkan dapat terwujud sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Metode penciptaan yang diterapkan dalam proses penciptaan karya busana Getih Phala adalah berdasarkan tahapan perancangan busana yang bertajuk FRANGIPANI, The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan Rahasia dan Seni Fashion) oleh Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana.



Gambar 1. Diagram Frangipani
(sumber: Sudharsana, 2016)

Tahapan proses desain *fashion* bertajuk “FRANGIPANI” ini memiliki 10 tahapan yang sistematis dalam mengolah sumber ide menjadi karya busana, yaitu: (1) *Finding the brief idea*, (2) *Researching and sourcing of art fashion*, (3) *Narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualization*, (4) *Making sample, dummy, and construction*, (5) *Interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection*, (6) *Promoting and making a unique art fashion*, (7) *Navigating art fashion production by humanist capitalism method*, (8) *Introducing the art fashion*

business. (9) Navigating art fashion production by humanist capitalism method. (10) Introducing the Art Fashion Business

PROSES PERWUJUDAN

1. Finding the Brief Idea based on Identity

Penciptaan karya busana “Getih Phala” terinspirasi dari Tradisi Pukul Sapu yang merupakan tradisi suatu atraksi budaya berupa saling memukul badan hingga mengeluarkan darah anatar dua kelompok dengan menggunakan sapu lidi dari pohon enau. Judul Getih Phala sendiri juga diambil dari Bahasa sansekerta yaitu ‘getih’ yang berarti darah, dan ‘phala’ yang berarti pahlawan. Judul karya ini menggambarkan jika karya busana yang diciptakan mencerminkan Tradisi Pukul Sapu yang juga dikenal sebagai penghormatan pahlawan yang telah menumpahkan darah demi memperjuangkan Maluku.

2. Researching and Sourcing of Art Fashion

Pada tahapan ini, dilakukannya meriset ide pemantik mengenai Tradisi Pukul Sapu dan melanjutkannya ke tahapan membuat *mind mapping* berdasarkan ide pemantik yang telah dipilih. Dari hasil *mind mapping* yang telah dibuat akan menghasilkan *concept list* dan *keyword*. *Keyword* yang terpilih akan divisualisasikan pada karya busana yang akan diciptakan. Penerapan kata kunci atau *keyword* divisualisasikan dalam bentuk analogi.

Berikut penjelasan atau explanation dari keyword yang terpilih:

a) Darah

Darah adalah cairan yang terdapat pada semua makhluk hidup (kecuali tumbuhan) tingkat tinggi yang berfungsi mengirimkan zat-zat dan oksigen yang dibutuhkan oleh jaringan tubuh, mengangkut bahan-bahan kimia hasil metabolisme dan juga sebagai pertahanan tubuh terhadap virus atau bakteri (Desmawati, 2013). Dari kata kunci ini akan diwujudkan menjadi sebuah motif di atas kain busana.

b) Malam

Malam adalah waktu setelah matahari terbenam hingga matahari terbit. Malam juga dapat didefinisikan sebagai suatu masa (waktu) ketika sebuah tempat sedang berada pada posisi yang tidak berhadapan dengan matahari, dan oleh karenanya

menjadi gelap. Dari kata kunci ini akan diwujudkan menjadi warna kain busana.

c) Lidi Enau

Lidi enau adalah Sapu yang biasa digunakan membersihkan halaman, walau bentuknya ramping dan kecil, batang sapu ini dapat menimbulkan sakit jika dipukul ke tangan, kaki atau anggota badan lain. batang lidi--ukurannya panjang antara 1,5 - 2 meter dengan diameter pangkal mencapai 1-3 sentimeter (James F. Ayal, 2012). Dari kata kunci ini akan diwujudkan menjadi sebuah kain Plisket.

d) Kain Berang

Ikat kepala dari kain merah yang disebut sebagai kain berang. Ikat kepala ini diikatkan dan menutupi kepala pemakainya. Kain berang merupakan adat yang memiliki makna sebagai pengikat, bahkan memiliki makna religious, simbolik dan ritual yang dapat dijadikan dijadikan sebagai warisan leluhur, dan masyarakat juga ikut serta melestarikan dan menjaga makna-makna filosofis yang terkandung didalam adat tersebut (Mohtar, 2022: 64). Dari kata kunci ini akan diwujudkan menjadi warna kain busana.

e) Getah Daun Jarak

Getah daun jarak yang bening dan lengket dikenal sebagai pencakar alami sehingga mampu mengatasi dan mencegah gangguan saluran pencernaan seperti konstipasi. Kandungan sifat pencakar dalam tanaman ini mampu meningkatkan pergerakan otot dan mendorong melalui usus untuk membersihkan limbah yang ada pada perut. Dari kata kunci ini akan diwujudkan menjadi sebuah kain bening.

3. Analizing Art Fashion

Tahapan ini dilakukan penuangan serta pengembangan dari ide pemantik terpilih dalam bentuk visual dengan membuat *moodboard* atau *storyboard*. Dalam tahap ini diperlukan pengamatan visual yang dituangkan ke dalam bentuk *Moodboard* dan *storyboard* yang akan menjadi pegangan desainer dalam penciptaan karya yang akan diciptakan.



Gambar 2. Moodboard
(sumber: Vina Nandita, 2023)

4. Narating into design

Setelah menentukan *keyword* dan membuat moodboard, dilanjutkan dengan membuat *design development* pada setiap kategori busana yaitu, *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *couture*.

5. Giving a Soul to Art Fashion Idea

Pada tahapan ini juga dilakukan proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana 2 dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan. Realisasi sketsa busana 2 dimensi dimulai dengan tahapan membuat pola busana dasar kemudian memecah dan mengembangkan pola dasar sesuai dengan sketsa

6. Interpreting of singularity art fashion

Interpretasi tentang keunikan budaya Bali terhadap seni *fashion* terlihat pada tahapan koleksi final (Cora, 2016: 209). *Final collection* adalah hasil akhir karya yang siap untuk dikenakan dan ditampilkan. Hasil akhir karya yang ditampilkan tertuang dalam busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *couture*.

7. Promoting and Making a Unique Art Fashion

Tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion* global dan pakaian dengan melakukan presentasikan karya melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana/*fashion show*. *Fashion show* akan dikemas dengan nuansa kontemporer dengan nuansa *elegant* yang dimana menyesuaikan dengan konsep busana yang akan diperagakan.

8. Affirmation branding

Tahapan afirmasi merek seni fesyen merupakan tahapan koleksi final terwujud maka produk *fashion* global dan pakaian memasuki tahapan

afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam *branding* (Cora, 2016: 210). *Branding fashion* dalam penciptaan karya “Getih Phala” yaitu “Pinool”. Logo “pinool” berasal dari nama sang owner sendiri yang dimana nama “vina” yang kerap dikenal di masyarakat dan kalangan teman-teman saya ialah sebutan akrab yaitu “pinool” yang dimana dari konsep logo dan mengapa “pinool” dikarenakan mampu menunjang branding dari saya sendiri.



Gambar 3. Logo Pinool the
(sumber: Vina Nandita, 2023)

Pemilihan warna hitam melambangkan elegant yang dimana mampu memberi kesan minimalist dan *exclusive* pada *branding name* pada usaha yang dimana harapan bisa bertahan dan mampu bersaing dipasaran walaupun terdapat banyaknya usaha diluar sana yang memiliki warna warni tetapi warna hitam mampu mendominasi di setiap warna warni tersebut.

maka dari “pinool” tersebut logo ini tercipta yang dimana penggambaran logo ini merupakan suatu penggambaran yang saya implementasikan dalam bentuk dan gambar dimana gambar logo tersebut terdapat dua setengah lingkaran yang bila di satukan memiliki kesempurnaan seperti bulat mengapa begitu dikarenakan dalam hubungan apapun kita dapat memiliki satu sama lain dan saling melengkapi seperti layaknya penjual dan customer yang saling melengkapi satu sama lain dalam hal bentuk usaha maupun hubungan apapun itu dalam hidup.

9. Navigating art fashion production by humanist capitalism method

Tahapan produksi produk seni *fashion* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Metode kapitalis humanis menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan produksi baik retail maupun dalam skala besar (Cora, 2016: 210). Beberapa detail busana memerlukan jasa atau

bantuan dari penjahit untuk memahami desain dari busana yang akan dibuat.

10. Introducing the Art Fashion Business

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 (Cora, 2016: 211). Pada tahapan bisnis ini disusun Bisnis Model Canvas (BMC) untuk memudahkan merancang bisnis dari koleksi busana “Getih Phala”.



Gambar 4. Bisnis Model Canvas
(sumber: Vina Nandita, 2023)

Bisnis model canvas merupakan konsep bisnis yang banyak digunakan saat ini karena terstruktur. Bisnis model canvas merupakan kerangka manajemen sebuah bisnis yang dibuat untuk merancang bagaimana strategi bisnis akan dijalankan.

WUJUD KARYA

Penciptaan karya *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *couture* diwujudkan atau diciptakan dengan menggunakan gaya ungkap Metafora.

- Pada bagian busana *ready to wear*, kata kunci darah diimplementasikan menjadi motif pada kain, lalu kata kunci malam menjadi warna kain pada busana, kata kunci lidi enau yang diimplementasikan sebagai kain plisket, kata kunci kain berang menjadi wana pada busana, dan kata kunci getah daun jarak yang menjadi kain bening. *Look* dari busana *ready to wear* juga terlihat sederhana dari *style exotic dramatic*.



Gambar 5. Desain 1 *Ready to Wear*
(sumber: Vina Nandita, 2023)



Gambar 6. Desain 2 *Ready to Wear*
(sumber: Vina Nandita, 2023)



Gambar 7. Desain 3 *Ready to Wear*
(sumber: Vina Nandita, 2023)

- Pada busana *ready to wear deluxe*, kata kunci darah diimplementasikan menjadi motif pada kain, lalu kata kunci malam menjadi warna kain pada busana, kata kunci lidi enau yang diimplementasikan sebagai kain plisket, kata kunci kain berang menjadi warna pada busana, dan kata kunci getah daun jarak yang menjadi kain bening. *Look* dari busana *ready to wear deluxe* sedikit terlihat lebih banyak detail dibandingkan dengan *ready to wear*.



Gambar 8. Desain 1 *Ready to Wear Deluxe*
(sumber: Vina Nandita, 2023)



Gambar 9. Desain 2 *Ready to Wear Deluxe*
(sumber: Vina Nandita, 2023)



Gambar 10. Desain 1 *Ready to Wear Deluxe*
(sumber: Vina Nandita, 2023)

- Pada busana *couture*, kata kunci darah diimplementasikan menjadi motif pada kain, lalu kata kunci malam menjadi warna kain pada busana, kata kunci lidi enau yang diimplementasikan sebagai kain plisket, kata kunci kain berang menjadi warna pada busana, dan kata kunci getah daun jarak yang menjadi kain bening. *Look* dari busana *couture* terlihat lebih rumit disbanding *ready to wear* dan *deluxe* karena *couture* yang memang memiliki tingkat kesulitan yang cukup sulit dalam proses pembuatannya, dan terdapat cukup banyak detail tambahan pada busana.



Gambar 11. Desain 1 *Couture*
(sumber: Vina Nandita, 2023)



Gambar 12. Desain 2 *Couture*
(sumber: Vina Nandita, 2023)



Gambar 13. Desain 3 *Couture*
(sumber: Vina Nandita, 2023)

SIMPULAN

Getih Phala merupakan karya desain busana yang terinspirasi dari Tradisi Pukul Sapu yang berasal dari Maluku. Setelah menentukan Tradisi Pukul Sapu sebagai ide pemantik untuk desain busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *couture*, Penulis juga menerapkan metode FRANGIPANI *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen). Frangipani berdasarkan identitas yang mengolah ide menjadi karya busana. dalam penciptaan karya mulai dari *design brief*, *research and sourcing*, *analizing art fashion*, *narrating art fashion*, *giving a soul*, *interpreting art fashion*, *promoting branding*, *affirmation branding*, *navigating art fashion*, *production business*. Melalui penulisan artikel ini, penulis berharap berdasarkan ilmu, keterampilan serta pengalaman yang didapatkan dapat tersampaikan kepada para pembaca sehingga dapat mengembankan diri lebih baik di masa yang akan datang. Penulis juga berharap agar artikel ini berdampak positif terutama bagi generasi muda daerah, agar lebih mengenal serta memahami budaya daerah karena kebudayaan merupakan warisan secara turun temurun sehingga perlu dilestarikan agar tidak punah

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, Terima Kasih juga kepada dosen pembimbing dari kampus yang telah membimbing dan membantu dalam setiap proses dan juga dosen pembimbing mitra yang juga ikut serta dalam proses desain busana karya ini, dan pihak lainnya yang sudah ikut berpartisipasi dalam pembuatan artikel ini. Mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata dalam penulisan yang ada pada artikel. Semoga artikel ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang kebudayaan dan adat istiadat Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- James F. Ayal. 2012. *Menduniakan Tradisi “Pukul Sapu” Mamala-Morela*. <https://ambon.antaranews.com/berita/18499/menduniakan-tradisi-pukul-sapu-mamala-morela>. Diakses pada 28 Juni 2023.
- Kuntowijoyo. 2006. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Mohtar Sarluf. (2022). Nilai-Nilai Filosofi Pada Lambang Kain Berang Soa Nurlatu Desa Leku Kecamatan Namrole Kabupaten Buru Selatan. *Skripsi*. Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam, Institut Agama Islam Negeri Ambon.
- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). *Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta*. Disertasi. Universitas Udayana. Bali.
- Tounbama, S. S. R., Attas, S. G., & Anoegrajekti, N. (2022). Identitas dan Representasi Tradisi Pukul Sapu di Negeri Mamala dan Morella melalui Kajian Budaya. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 4(1), 41-42.
- Tubaka, A. M. (2019). Analisis Upacara “Pukul Sapu” di Negeri Morella Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah. *DIALEKTIKA*, 12(2), 143-147.