

# Penciptaan Set Fashion Touring Dengan Sentuhan Estetika Tradisional Bali

Noval Nur Akbar<sup>1</sup>, I Made Jana<sup>2</sup>, I Made Sumantra<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: [novalnur53@gmail.com](mailto:novalnur53@gmail.com)

## Abstrak

Industri otomotif masih menjadi sebuah pasar yang menarik, banyak inovasi yang bermunculan, salah satunya *trend fashion riding*. Hal tersebut mendasari ide penciptaan set *fashion touring* dengan sentuhan estetika tradisional Bali yaitu motif Patra Punggal. Penciptaan set *fashion touring* ini bertujuan untuk memperkenalkan keragaman motif tradisional Bali terhadap masyarakat luas terutama komunitas Vespa yang tersebar di seluruh Nusantara dan sebagai bentuk pelestarian budaya. Proses perwujudan karya ini melalui beberapa tahapan yaitu: (1) tahap eksplorasi yang meliputi pengamatan dan pencarian sumber pustaka. (2) tahap perancangan yaitu membuat beberapa sketsa, dan gambar teknik. (3) perwujudan yaitu proses pembentukan, dan dilanjutkan penilaian serta evaluasi hasil karya. Karya ini menggunakan dua jenis bahan yaitu kulit sapi *pull up* dan kulit domba. Karya yang diciptakan pada tugas akhir ini meliputi jaket kulit, sepasang sarung tangan, sepasang sepatu *boots*, dan helm.

Kata kunci : *fashion touring*, kulit, motif tradisional Bali

## Make Traditional Balinese Aesthetic Fashion Touring Sets

### Abstract

The automotive industry remains an appealing market. The riding fashion trend is one of many new innovations that have emerged. This is the inspiration for creating touring fashion sets with traditional Balinese aesthetics, specifically the Patra Punggal motif. This touring fashion collection aims to introduce the diversity of traditional Balinese motifs to the larger community, particularly the Vespa community, which is spread throughout the archipelago and serves as a form of cultural preservation. The process of realizing this work goes through several stages: (1) the exploration stage, which includes observation and research, (2) the design stage, which involves creating several sketches and technical drawings, and (3) realization, which involves shaping the work and continuing to assess and evaluate the finished product. In the process of realizing this final project, the author used two types of materials: pull-up cowhide and sheepskin. The work created for this final project includes a leather jacket, a pair of gloves, a pair of boots, and a helmet.

Keywords: *touring fashion*, leather, traditional Balinese motifs

## PENDAHULUAN

Studi/Proyek Independen merupakan bentuk pembelajaran yang mengakomodasi kegiatan mahasiswa yang memiliki *passion* untuk mewujudkan karya dari ide yang inovatif. Pelaksanaan Studi/Proyek Independen dilakukan di Sanggar Citra Kara, Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Gianyar. Desa Puaya terkenal akan seni kerajinannya, seperti seni kerajinan topeng dan tatah kulit yang telah berlangsung secara turun temurun dan masih eksis bertahan hingga kini. Selama kegiatan Studi/Proyek Independen di Sanggar Citra Kara, pencipta mempelajari motif hias Bali, yang kemudian diwujudkan pada karya berupa set *fashion touring* sebagai inovasi bentuk desain yang menampilkan sentuhan estetika tradisional Bali berbahan dasar kulit sapi dan domba.

Industri otomotif masih menjadi sebuah pasar yang menarik, banyak inovasi baru bermunculan, salah satunya *trend fashion riding*. Seorang *riders* mengonsumsi produk *fashion* berdasarkan perasaan ingin diterima kelompok melalui penampilan, karena *fashion* dapat merepresentasikan diri *riders* tersebut. *Fashion* merupakan fenomena komunikatif dan kultural yang digunakan oleh suatu kelompok untuk mengomunikasikan identitasnya, *fashion* sebagai aspek komunikatif tidak hanya sebagai karya seni akan tetapi *fashion* juga digunakan sebagai simbol dan cerminan budaya yang dibawa. (Barnard, 2009:2). Maraknya komunitas Vespa di kota-kota besar menggambarkan bahwa Vespa diminati oleh banyak kalangan dan komunitas Vespa memiliki ciri khas, salah satunya setiap anggota kelompok mengenakan atribut identitas yang sama, seperti pakaian bertuliskan nama komunitas tersebut. Hal tersebut mendasari pemikiran atau ide penciptaan set *fashion touring* dengan sentuhan estetika tradisional Bali.

Penciptaan set *fashion touring* ini bertujuan untuk mengenalkan ragam motif tradisional Bali terhadap masyarakat luas, terutama komunitas Vespa yang tersebar di seluruh Nusantara dan merepresentasikan diri pencipta sebagai seorang *riders* yang melestarikan budaya. Selain itu, karya ini juga merupakan sebuah inovasi produk yang memberikan kesan kebaruan dan kebebasan berekspresi. Karya yang diciptakan meliputi jaket kulit, sepasang sarung tangan, sepasang sepatu boots, dan helm dengan sentuhan estetika tradisional Bali.

## METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya set *fashion touring* ini mengacu pada metode penciptaan yang disebutkan oleh SP. Gustami. Menurut Gustami (2007: 329) metode penciptaan karya seni terdiri dari tiga tahapan enam langkah penciptaan seni kriya. Pertama tahap eksplorasi yang meliputi pengamatan, dan pencarian sumber pustaka. Kedua, tahap perancangan yaitu membuat beberapa sketsa, dan pembuatan gambar teknik. Tahap ketiga, perwujudan yaitu proses pembentukan, dan dilanjutkan penilaian dan evaluasi karya yang telah jadi.

## KONSEP PENCIPTAAN

Penciptaan karya ini merupakan pembaharuan bentuk dan desain dari *fashion style riding* sebelumnya, dengan menerapkan motif tradisional Bali yang berfokus pada Patra Punggal sebagai ornamen yang diterapkan pada set *fashion touring*. Karya ini diciptakan untuk mengenalkan motif tradisional Bali kepada masyarakat umum di luar Pulau Bali, komunitas Vespa yang tersebar di Nusantara, serta sebagai bentuk pelestarian budaya.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini yaitu *cutting*. Teknik tersebut merupakan teknik pada kriya kulit yang berupa memotong kulit menggunakan mesin laser *cutting* dan menempelkan pada produk. Keunggulan teknik ini yaitu memiliki tingkat potongan yang presisi sesuai desain motif tradisional Bali. Setiap proses terkait penciptaan produk kriya ini dikerjakan secara teliti agar tercipta produk yang sempurna. Karya ini menggunakan dua jenis bahan yaitu kulit sapi *pull up* dan kulit domba. Pemilihan bahan kulit sapi *pull up* dan domba dikarenakan tekstur kulit yang lentur. Tahapan penciptaan karya ini meliputi pembuatan sketsa, pemilihan bahan, memindahkan pola, memotong bahan sesuai pola, proses *cutting* motif, proses penjahitan, proses *lasting*, dan *finishing*.

## PROSES PENCIPTAAN

### 1.Eksplorasi

Pada proses ini dilakukan pencarian informasi, data, maupun literatur yang berkaitan. Penulis memfokuskan pencarian data yang berkaitan dengan fenomena *trend fashion* yang berkembang di kalangan *bikers*. Eksplorasi yang dilakukan pada penciptaan karya ini adalah eksplorasi internal dan eksternal. Eksplorasi internal merupakan tahap awal yang mana penulis melakukan olah pikir yang dapat dijadikan ide maupun rancangan karya. Olah pikir dilakukan dengan analisis fenomena *trend fashion* yang terjadi di sekitar. Berkaitan dengan ide awal yakni fenomena *trend fashion* yang menjadi ide dasar penciptaan karya. Sedangkan pada tahap eksplorasi eksternal, dilakukan wawancara terhadap anggota komunitas Vespa Moral Sulawesi. Adapun hasil penggalian data terkait dengan ciri – ciri kelompok komunitas Vespa yaitu memiliki identitas yang sama. “Ada identitas yang sama dalam setiap anggota, seperti kaos, emblem, stiker untuk menandakan setiap anggota komunitas Moral Sulawesi”. (A. Arya Aditya Warman, 17 November, 2022).



Gambar 1: Wawancara Anggota Komunitas Vespa Moral  
(Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022)



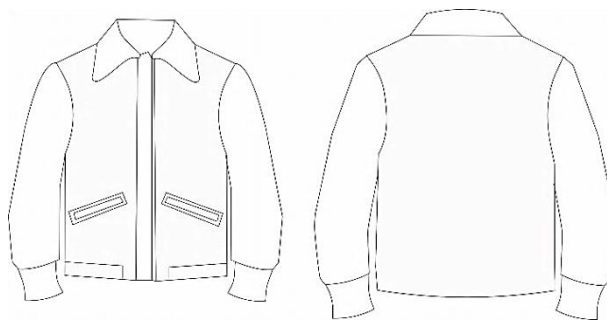
Gambar 2: Jaket Anggota Komunitas Vespa Moral Sumber:  
Noval Nur Akbar, 2022

## 2. Perancangan Karya

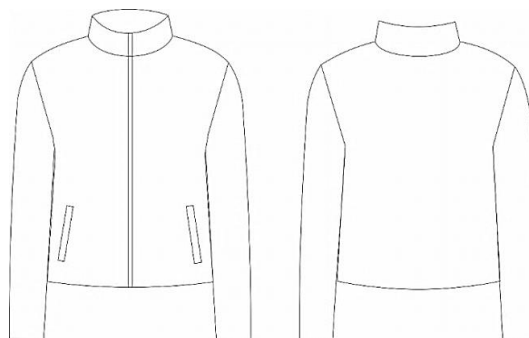
Pada proses perancangan karya, dibuat sketsa atau desain alternatif yang kemudian dipilih untuk diwujudkan. Perancangan sketsa karya dapat ditampilkan sebagai berikut:

### 2.1. Desain Alternatif

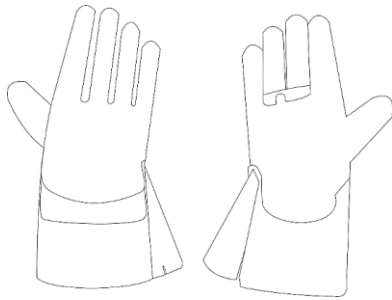
Desain alternatif digunakan untukantisipasi adanya kemungkinan perubahan bentuk ornamen atau desain. Desain alternatif mampu memberikan pedoman dalam proses perwujudan karya agar sesuai dengan yang diharapkan. Adapun beberapa desain yang telah dibuat yaitu:



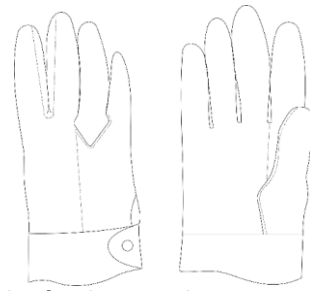
Gambar 3: Desain Jaket  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



Gambar 4: Desain Jaket  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



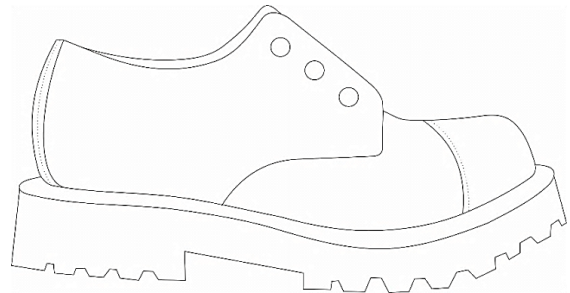
Gambar 5: Desain Sarung Tangan  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



Gambar 6: Desain Sarung Tangan  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



Gambar 7: Desain Sepatu  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022

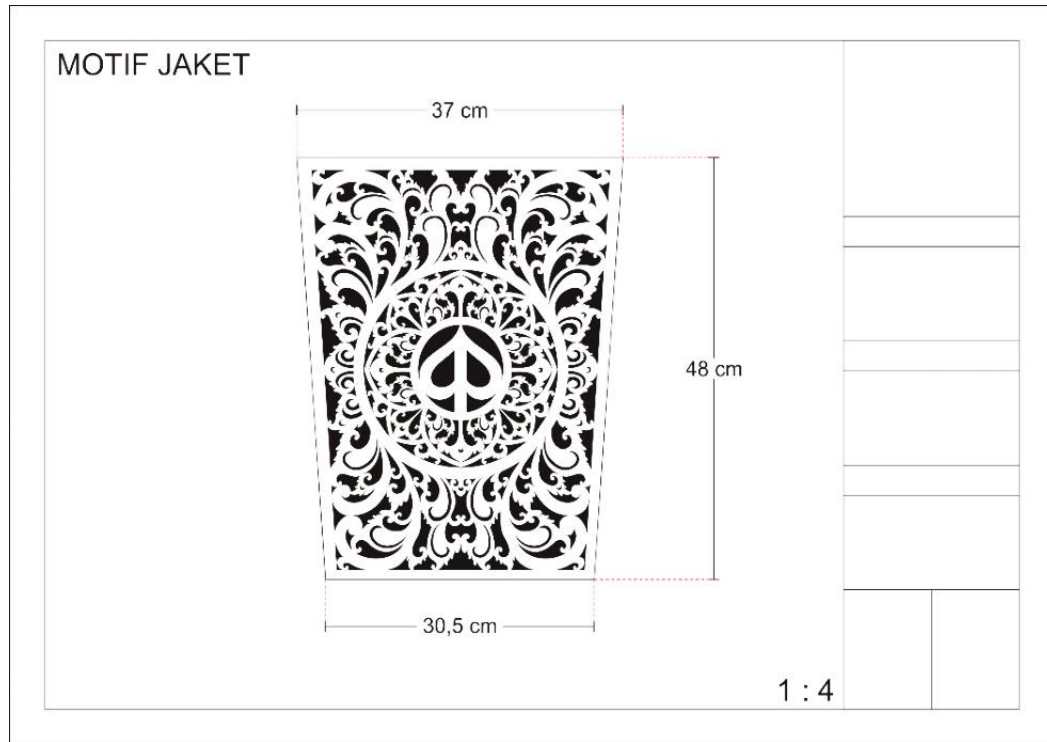


Gambar 8: Desain Sepatu  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022

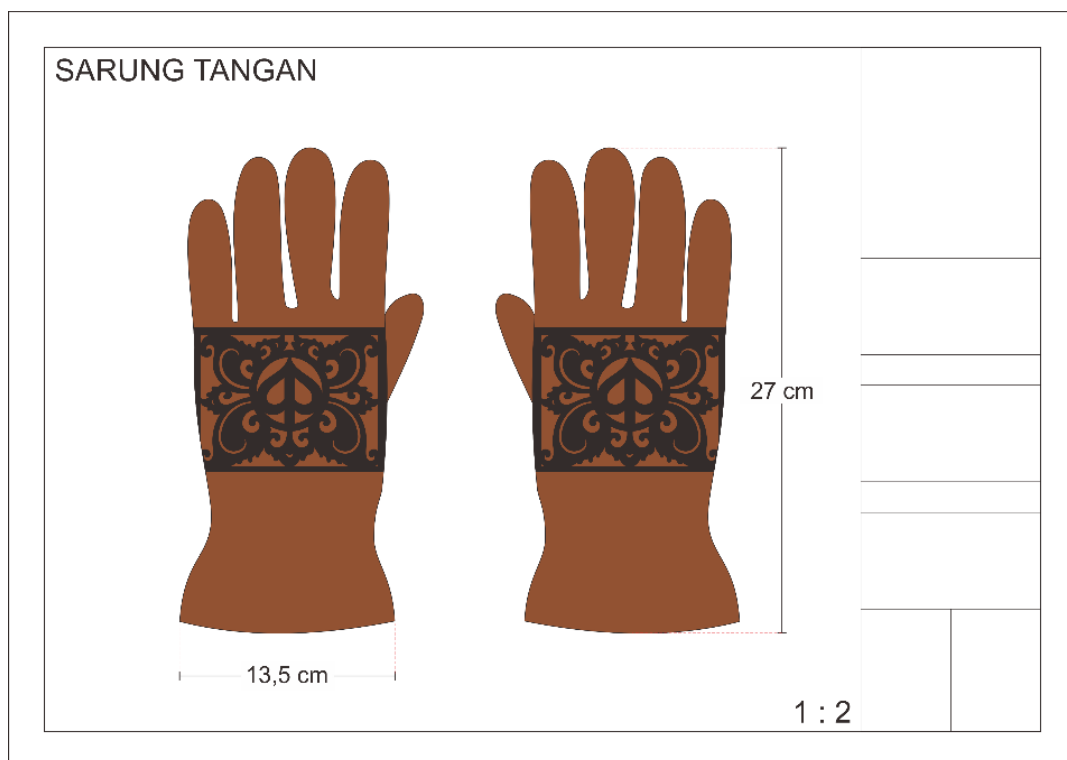
## 2.2.Desain Terpilih



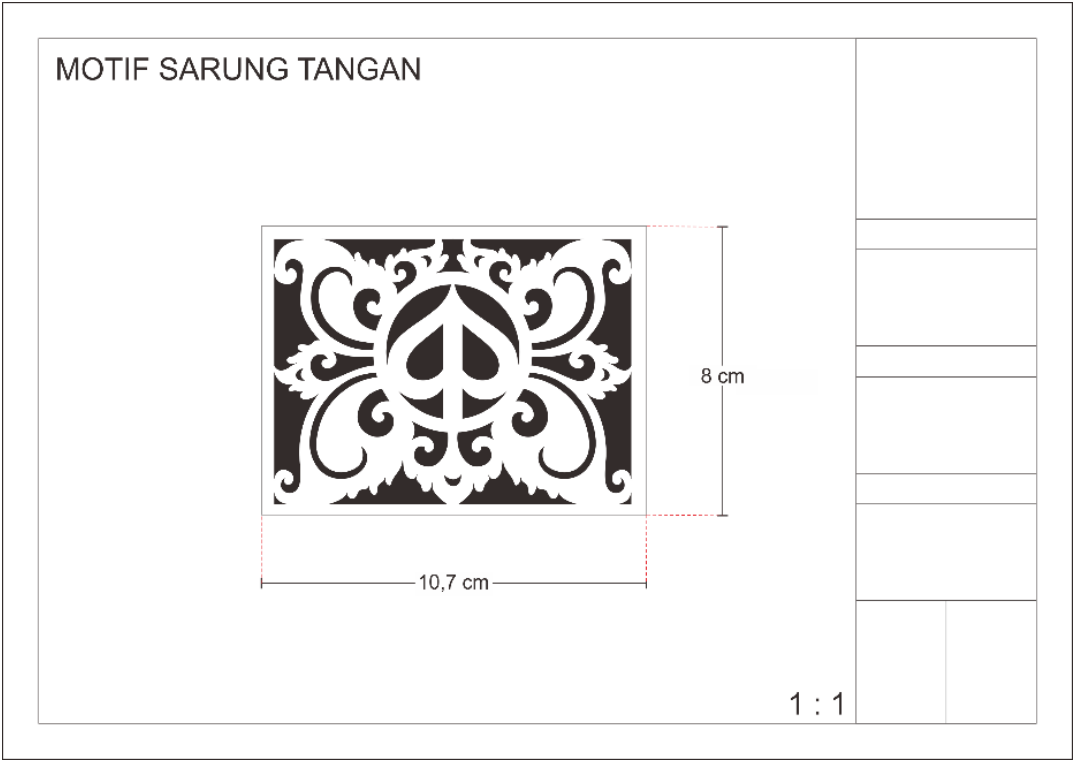
Gambar 9: Desain Terpilih Jaket  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



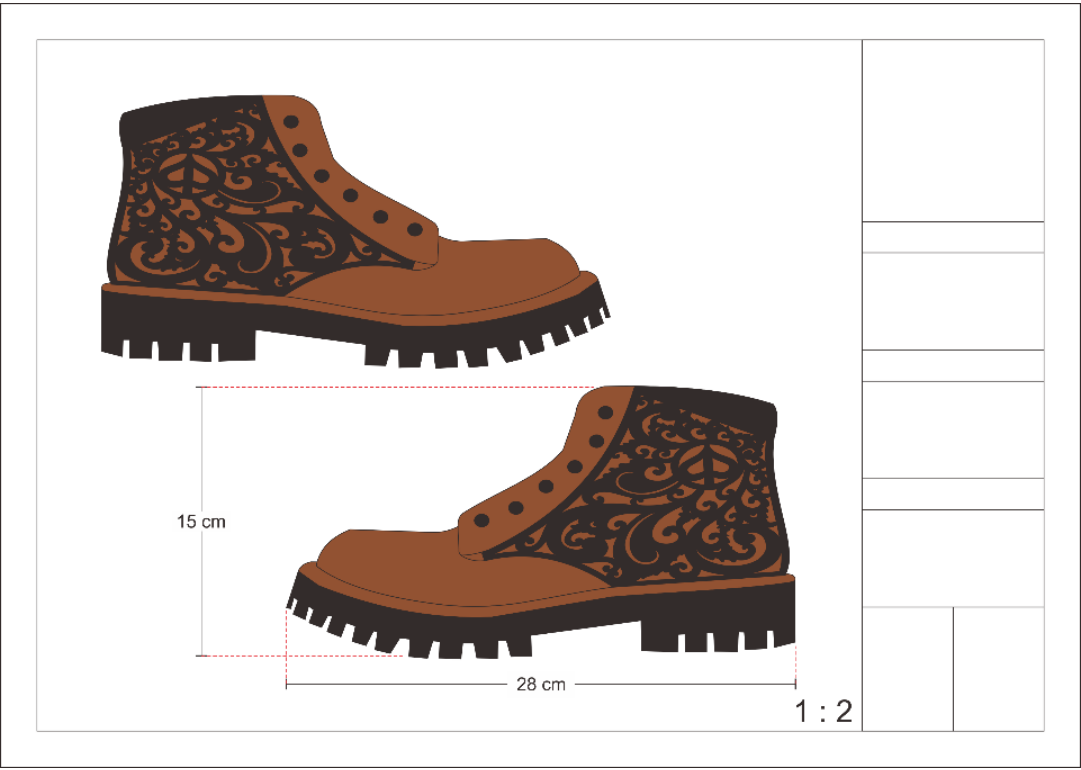
Gambar 10: Desain Motif Jaket  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



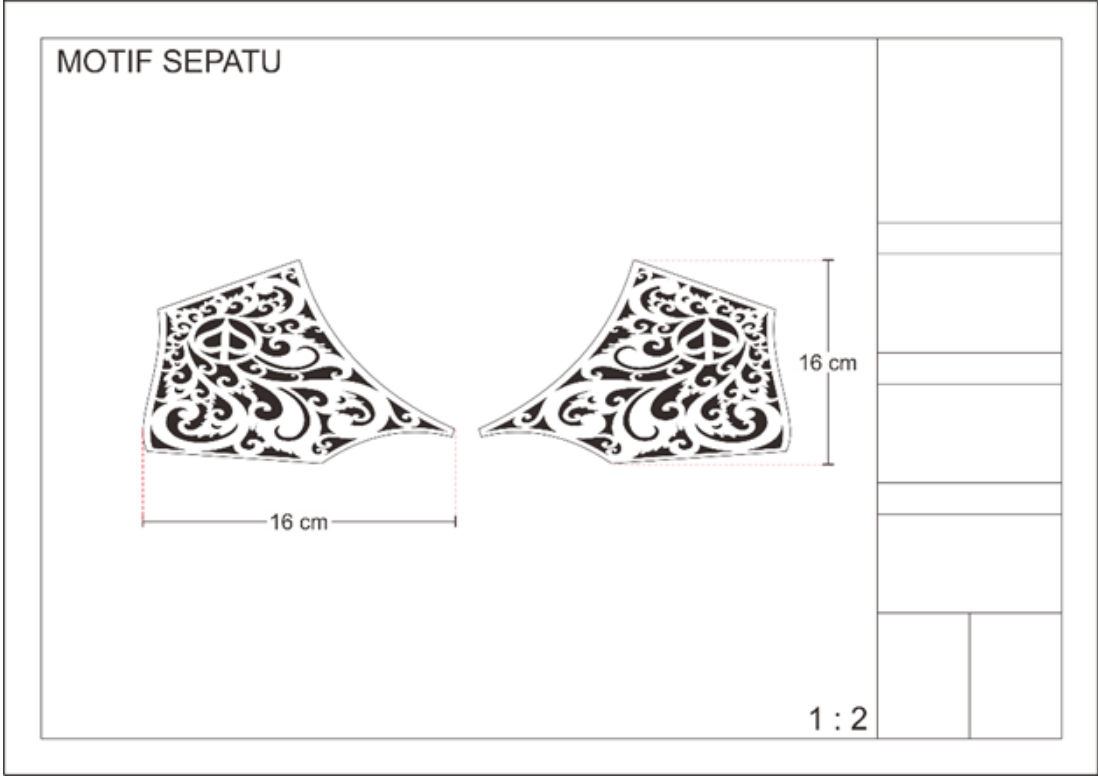
Gambar 11: Desain Terpilih Sarung Tangan  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



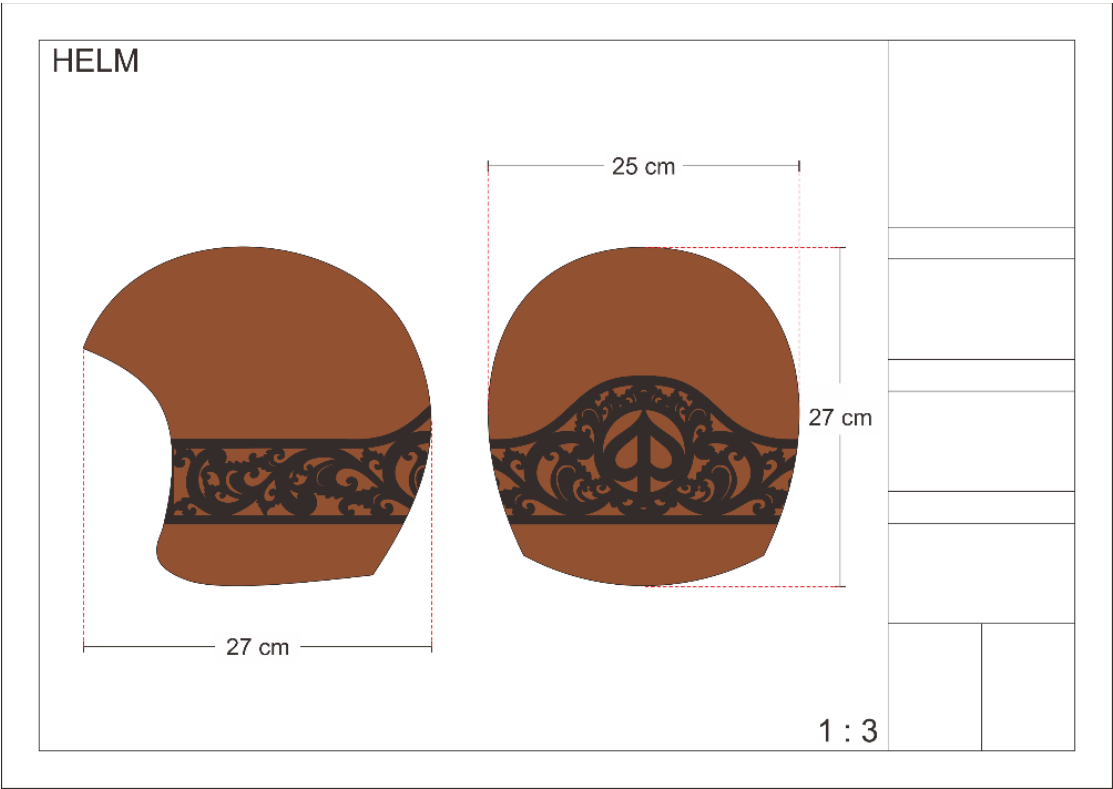
Gambar 12: Desain Motif Sarung Tangan  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



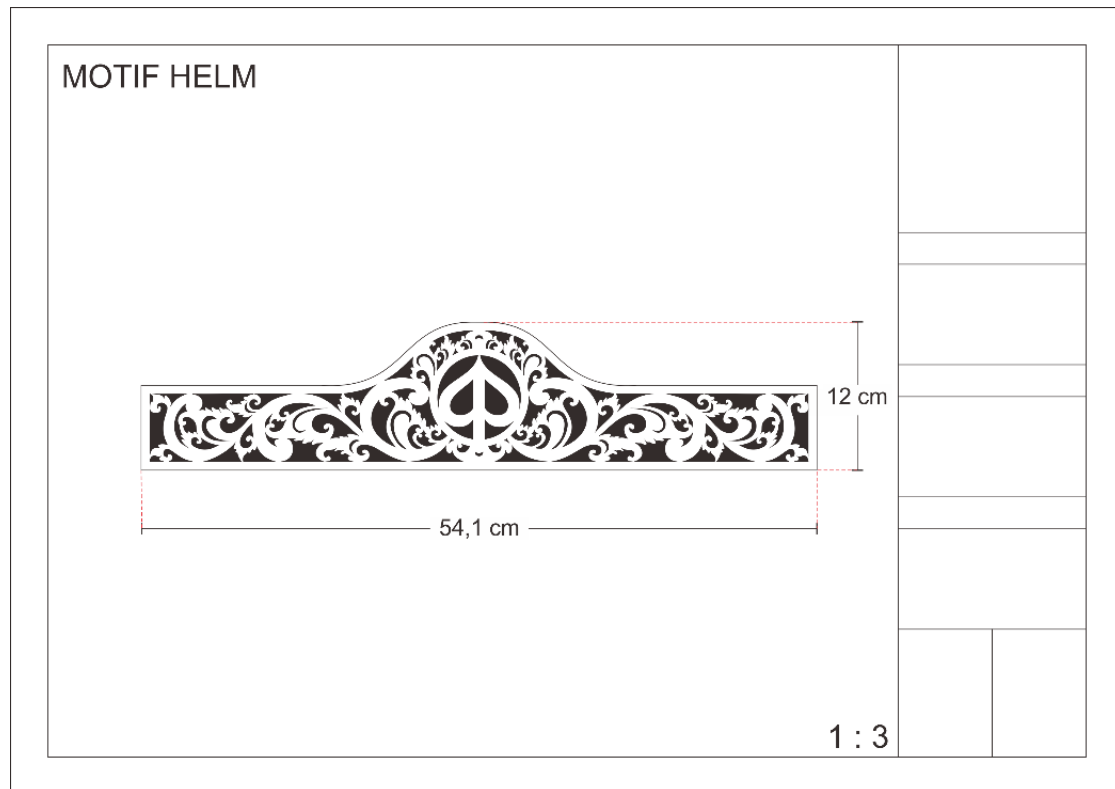
Gambar 13: Desain Terpilih Sepatu  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



Gambar 14: Desain Motif Sepatu  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



Gambar 15: Desain Terpilih Helm  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022



Gambar 16: Desain Motif Helm  
Sumber: Noval Nur Akbar, 2022

### 3. Perwujudan Karya

#### 3.1 Persiapan Alat dan Bahan

Adapun alat-alat yang dipakai dalam karya sepatu yaitu *silver pen*, *cutter*, penggaris besi, pita ukur, gunting, *hole pounce*, spons, *cutting mat*, tatakan, palu kayu, palu besi, *stamp*, *swivel knife*, gunting benang, jarum jahit, mesin jahit, tang atau catut, *uncek*, pisau seset, mesin seset dan *shoe last*. Sedangkan bahan yang digunakan yaitu kertas magra, kulit domba, kulit sapi *pull up*, lem latex, lem kuning, lem primer, amplas, *paper tape*, *texson*, kain keras, tamsin, spon ati, *acrylic loquer*, *antique dye*, semir sepatu, paku lasting, dan benang.

#### 3.2 Memotong Bahan Sesuai Pola

Setelah pola dipindahkan pada bahan sesuai kebutuhan, kemudian dipotong sesuai pola. Untuk pemotongan pola menggunakan alat potong yang berbeda. Pisau potong/*cutter* dipilih untuk memotong bahan yang memiliki tekstur yang keras seperti kulit nabati, sol karet, *texson*. Sedangkan untuk bahan yang memiliki tekstur lemas dan lembut seperti kulit *pull up* dan kain linin menggunakan gunting agar lebih mudah.

#### 3.3 Proses Cutting Laser

Dalam proses *cutting* laser, terdapat beberapa tahapan yaitu membuat pola ornamen menggunakan aplikasi digital CorelDRAW X7, kemudian hasil desain pola diaplikasikan ke kulit domba dengan menggunakan teknik laser *cutting*. Penggunaan laser *cutting* menghasilkan potongan motif yang rapi sempurna. Hal ini dikarenakan penggunaan laser *cutting* dijalankan dengan program komputer untuk mengoperasikannya. Produk yang dihasilkan dari proses *cutting* laser ini memiliki tingkat kecepatan: 0-64.000 mm/menit, sehingga hasil *cutting*nya memiliki tingkat presisi tinggi.

#### 3.4 Menjahit Bagian Upper

Pada proses ini berupa penggabungan pola *upper* yang menggunakan kulit *pull up* maupun pola *upper* yang menggunakan kulit nabati yang sudah ditatah (*carving*). Proses penggabungan



dilakukan dengan menjahit mesin. Pada proses menjahit menggunakan variasi jahitan dengan benang kecil dan jahitan menggunakan benang besar.

### 3.5. Menjahit Bagian *Lining*

Bagian *lining* yang sudah dipotong kemudian dijahit untuk digabungkan dengan bagian *upper* sepatu. Pada proses penggabungan bagian *upper* dan *lining* menggunakan beberapa jenis lipatan dan jahitan seperti stik balik dan *trimming*.

### 3.6 *Lasting*/ Membungkus Acuan

Proses *lasting* adalah proses membungkus acuan sepatu dengan bagian *upper* sepatu. Sebelum acuan dibungkus, bagian alas dari acuan di beri *texson* fungsinya sebagai alas dan sekat antara *upper* dan *bottom* (sol) sepatu. Pada proses *lasting* dibantu dengan paku untuk menjaga bentuk tarikan *upper* agar tidak berubah-ubah.

### 3.7 *Assembling*/ Menyatukan Bagian *Upper* dan *Bottom*

Proses *assembling* atau proses menyatukan bagian *upper* dan bagian *bottom* sepatu. Sebelum bagian *upper* dan *bottom* disatukan, dilakukan proses pengeleman yang dilanjutkan dengan proses pengepresan menggunakan mesin pres.

### 3.8 *Finishing*

Proses yang terakhir adalah proses *finishing* seperti menghilangkan sisa-sisa lem, pengamplasan bagian sol agar lebih rapi, pemasangan tali sepatu dan memberikan semir agar warna dari produk lebih tahan lama dan memiliki kesan *glossy* atau mengkilap.

## HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA

### 1. Karya 1 (Jaket Kulit)



Gambar 17: Jaket Kulit  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022

Perbedaan karya jaket kulit ini dengan jaket kulit lainnya yaitu pengaplikasian motif tradisional Bali sebagai sentuhan estetikanya. Jaket ini memiliki kesan *vintage* dan natural karena warna yang digunakan cukup kalem. Keunggulan jaket ini terletak pada bagian belakang yang dihiasi ornamen Patra Punggal yang berbahan kulit domba. Selain itu, penggunaan kain bulu untuk bagian dalam berfungsi agar memberikan kenyamanan saat dipakai pada malam hari.

## 2. Karya 2 (Sarung Tangan)



Gambar 18: Sarung Tangan  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022

Sarung tangan ini memiliki bentuk seperti sarung tangan pada umumnya, yang membedakan hanya penggunaan bahan kulit domba dengan ornamen patra punggal. Keunggulan sarung tangan ini adalah mampu memberikan kesan *vintage* dan natural yang kuat karena warna yang digunakan cukup kalem. Keindahan sarung tangan ini terletak pada ornamen Patra Punggal yang diletakkan pada bagian punggung tangan.

## 3. Karya 3 (Sepatu)



Gambar 19: Sepatu Boots  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022

Sepatu *boots* ini sangat cocok untuk seseorang yang memiliki hobi berkendara dengan motor. Keunggulan pada sepatu ini yaitu adanya hiasan ornamen Patra Punggal untuk menambah estetika. Karya ini merupakan inovasi pengembangan produk sepatu yang ada di pasaran.

#### 4. Karya 4 (Helm)



Gambar 20: Helm  
Sumber: Dok. Noval Nur Akbar, 2022

Helm ini sangat cocok digunakan untuk seorang pria yang memiliki hobi berkendara dengan motor. Untuk menambahkan kesain keindahan, pada salah satu komponennya diberikan ornamen Patra Punggal. Karya ini merupakan inovasi pengembangan produk helm yang ada di pasaran yaitu dengan menampilkan motif tradisional dalam mewujudkan karya.

#### SIMPULAN

Kegiatan Studi/Proyek Independen di Sanggar Citra Kara, memberi pencipta pengetahuan mengenai motif hias Bali, yang kemudian diwujudkan ke dalam karya berupa set *fashion touring* berbahan dasar kulit sapi dan domba. Pasar industri otomotif, khususnya *fashion touring* sangat menarik karena para *riders* mengonsumsi produk *fashion* berdasarkan rasa ingin diterima kelompok. *Fashion* merepresentasikan diri seorang *riders*. Fenomena tersebut juga terjadi pada komunitas Vespa. Setiap anggota komunitas Vespa mengenakan atribut identitas yang sama, seperti pakaian bertuliskan nama komunitas tersebut. Fenomena tersebut mendasari ide penciptaan set *fashion touring* dengan sentuhan estetika tradisional Bali.

Penciptaan set *fashion touring* ini bertujuan untuk memperkenalkan keragaman motif tradisional Bali terhadap masyarakat luas terutama komunitas Vespa yang tersebar di seluruh Nusantara dan sebagai bentuk pelestarian budaya. Metode penciptaan karya seni terdiri dari tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Karya yang diciptakan meliputi jaket kulit, sepasang sarung tangan, sepasang sepatu boots, dan helm dengan sentuhan estetika tradisional Bali.

## DAFTAR REFERENSI

- Gelebet, I Nyoman, dkk. (1986). *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bali.
- Gustami, SP. (2007). *Butir-Butir Mutiara: Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Hendriyana, Husen. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Iqbal Saputro. (2017). *Penciptaan Sepatu Kulit dengan Ornamen Daun Sirih*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maharlika, Febry. *Studi Multikultural pada Ornamen Bali Papatraan : Patra Cina*. Serat Rupa Journal of Design. Vol. 2 No. 1 (2018) : 67-77
- Mulyadi Utomo, Agus. (2011). *Produk Kekeriaan Dalam Ranah Seni Rupa dan Desain*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Mulyadi Utomo, Agus. (2013). *Ergonomi Desain Produk Kriya*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Nyoman Suardana, I Wayan Suardana, I Nyoman Laba. “Patra Punggal dalam Telaah Konsep Penciptaan Seni Visual” Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar. Jurnal Panggung, Vol.31, No.4:508.
- Palgunadi, Bram. (2007). *Desain Produk 1: Desain, Desainer, dan Proyek Disain*. ITB: Bandung
- Ruli Suci Guntari. (2014). *Pengolahan Bahan Kulit untuk Produk Fashion*. Bandung: Telkom University.
- Rumimper, Elvira Regina. “Kode-Kode dalam Aktivitas Touring Klub Sepeda Motor (Sebuah Analisis Semiotika)”. Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi, Vol. 4 No. 5 (2016) : 1-17
- Sachari, Dr. Agus. (2005). *Metodelogi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Salim, Peter. (1991). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Saraswati. (1996). *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: Bhratara.
- Sastra, Ratinah. (2008). *Ragam Hias Nusantara*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Suartaya, Kadek. “Kebertahanan Seni Budaya Desa Batuan di Era New Normal”. SEGARA WIDYA Jurnal Penelitian Seni, Volume 10 No. 1 (2022) : 30-36.
- Usman, Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Grasindo.
- Uthama, I. B. P. A. (2015). *Patra dalam Ragam Hias*. Orti Media Informasi Ikatan Arsitek Indonesia Bali.
- Wawancara A. Arya Aditya Warman, Komunitas Vespa MORAL Sulawesi 17/11/2022
- Wawancara I Wayan Murdana, Sanggar Citra Kara 4/07/2022

Sumber Internet :

<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/studi-independen/detail>