

**PENERAPAN LEKAPAN PAYET DENGAN MOTIF GARUDA
MUNGKUR PADA INOVASI BUSANA PRINCESS FIONA****Wafi Zakiyah¹, Asri Wibawa Sakti², dan Katiah³**Pendidikan Tata Busana, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan,
Universitas Pendidikan Indonesiaemail: wafizakiyah3@upi.edu¹, achiewibawasakti@upi.edu², katy59@upi.edu³**Abstract**

The sequin application is a decoration with a hole in the middle which is attached to the surface of the cloth. The innovation of formal evening party dresses was inspired by the clothes worn by Princess Fiona in the animated film Shrek (2002). The aims of this study were: 1) to describe the process of applying sequins with the Garuda Mungkur motif on formal evening party dresses. 2). To describe the result of an innovation in the official evening party dress according to the source of Princess Fiona's fashion ideas by applying the garuda mungkur patterned sequin application. The type of research used is work creation research, which consists of 4 stages namely pre-design, design, embodiment, and presentation. The results of the study stated: 1) the results of Princess Fiona's clothing after the innovation process was carried out included changes in several aspects that changed the impression of casual clothes into clothes for evening parties, both in terms of model changes, garniture installation techniques and motifs using the Garuda Mungkur motif which paid attention to philosophical aspects, aesthetics, and sequin embroidered techniques in making innovative clothing make clothing a masterpiece of art in addition to its practical function.

Keywords: *fashion innovation, beading technique, garuda mungkur.*

¹S1 Pendidikan Tata Busana.

Abstrak

Aplikasi payet merupakan hiasan berlubang ditengahnya yang dilekatkan pada permukaan kain. Inovasi busana pesta malam resmi terinspirasi dari busana yang dikenakan Princess Fiona dalam film animasi Shrek (2002). Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan proses penerapan aplikasi payet dengan motif garuda mungkur pada busana pesta malam resmi. 2). Untuk mendeskripsikan hasil jadi inovasi busana pesta malam resmi sesuai sumber ide busana Princess fiona dengan menerapkan aplikasi payet bermotif garuda mungkur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian penciptaan karya, yang terdiri atas 4 tahapan yakni pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Hasil penelitian menyatakan: 1) hasil jadi busana Princess Fiona setelah dilakukan proses inovasi terdapat pada perubahan beberapa aspek yang mengubah kesan busana santai menjadi busana untuk kesempatan pesta malam, baik dari segi perubahan model, teknik pemasangan garnitur dan motif dengan menggunakan motif Garuda Mungkur yang memperhatikan aspek filosofis, estetika, dan teknik lekapan payet dalam membuat busana inovasi menjadikan busana sebagai mahakarya seni disamping fungsi praktisnya.

Kata Kunci: *inovasi busana, aplikasi payet, garuda mungkur.*

PENDAHULUAN

Lekapan merupakan salah satu teknik mengaplikasikan garnitur dalam pembuatan busana. Diantara komposisi garnitur yang dapat dipasang dengan Teknik lekapan adalah payet yang mencakup payet, batu Swarovski, manik-manik, mutiara dan lain-lain. Kemudian menurut Hadisurya, dkk (2011:164) payet merupakan hiasan yang akan ditempelkan pada baju. Sejalan dengan payet yang termasuk teknik pemasangan garnitur berupa lekapan, menurut Hadisurya, dkk (2011:15) Aplikasi (lekapan) adalah hiasan yang ditempelkan pada permukaan kain. Lekapan payet sering kali ditemukan pada busana yang memiliki kesan mewah dan memiliki harga jual yang relatif tinggi. Beberapa alasan yang menjadikan busana dengan aplikasi payet memiliki harga jual yang relatif

tinggi adalah teknik pemasangan yang detail dan *handmade* (dibuat menggunakan tangan). Teknik yang baik dan benar akan menghasilkan lekapan manik yang rapi baik dari segi motif, susunan, kekuatan serta visualisasinya.

Pengaplikasian payet dengan membentuk motif tertentu memerlukan ketelitian, dan keahlian khusus dikarenakan terdapat beberapa kesulitan yang ditemukan dalam proses penerapan lekapan payet. Terdapat beberapa kesulitan dalam proses mengaplikasikan teknik lekapan, diantaranya ialah; (1) penggunaan benang yang tidak tepat akan membuat kesan berbeda pada hasil aplikasi manik, maka diperlukan keahlian dalam memilih benang untuk pemasangan manik ditinjau dari jenis kain, manik dan warna kain, (2) setiap manik memiliki cara pemasangan

tersendiri, jika tidak terbiasa dan berhati-hati dalam memasang payet maka sering terjadi kesalahan pemasangan, seperti manik yang terbalik serta benang yang kusut, (3) ketegangan benang serta teknik mengikat atau mengunci benang sangat berpengaruh pada hasil pemasangan payet, terutama bagi motif yang memiliki jarak lebih dari 1 cm. Ditinjau dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemasangan lekapan payet memerlukan keahlian dan pengetahuan terhadap teknik serta diperlukan ketelatenan dalam pelaksanaannya.

Peneliti bermaksud ingin mendeskripsikan proses penerapan lekapan payet dengan motif pewayangan pada busana inovasi busana *Princess Fiona*. Motif pewayangan menjadi suatu seni dengan nilai dan filosofi yang tinggi dan kaya akan makna. Penggunaan motif pewayangan pada busana inovasi diharapkan dapat menambah nilai jual serta nilai estetika dari busana pesta yang dibuat. Motif pada pewayangan banyak menampilkan sisi dan makna kehidupan yang diambil dari kehidupan manusia sehari-hari. Dalam dunia pewayangan terdapat beberapa busana yang menarik untuk didalami dan dikembangkan menjadi suatu karya seni lain, dimulai dari busana utama hingga busana pelengkap. Diantara busana pelengkap yang menarik untuk di dalam ialah *Garuda Mungkur* terutama pada motif yang terdapat padanya.

Garuda Mungkur merupakan ornamen busana (irah-irahan) dalam pewayangan. Disebut sebagai *Garuda Mungkur* karena memiliki visualisasi motif yang terbentuk dari stilasi burung elang dan kata Mungkur yang dalam bahasa Jawa berarti menghadap ke belakang. Menurut (Soekanto : 1992)

Terdapat 4 macam bentuk visual Garuda mungkur, yaitu: (1) Utah Panjang- Utah Garuda Mungkur, yang diklasifikasikan memiliki dua mata, hidung pesek dengan tentakel dan tanduk, dengan mulut yang terbuka lebar, memiliki taring dan didi tajam. Penggambaran lidah dibuat Panjang yang disebut Utah-utah, (2) Utah-utah pendek Garuda Mungkur, memiliki visualisasi yang hamper mirip dengan Utah-utah Panjang Garuda Mungkur, perbedaannya terletak pada bentuk lidah dan hal ini dapat menjadi hal yang dapat membedakan Mungkur lainnya. Garuda Mungkur jenis ini memiliki poin teknis pakaian di bawah Utah-utah lebih terlihat seluruhnya, namun tetap memiliki wibawa, (3) Utah-utah balaik (walik) garuda Mungkur, memiliki gambaran Utah-utah melipat atau meliuk ke atas, sehingga menutupi tentakel, tanduk, dan mulut secara keseluruhan, gambaran ini mencerminkan sosok yang kuat, berwibawa, dan gesit. Dapat ditemukan pada tokoh Gatotkaca, Sri Kresna, Duryudana dan tokoh lainnya, (4) Bintulu, merupakan Garuda Mungkur terkecil dalam wayang. Bintulu memiliki mata satu, memiliki mulut tanpa taring, dengan Utah-utah pendek bertanduk tetapi tidak memiliki leher (terutama Bintulu yang memiliki fungsi sebagai pengait). Bintulu biasanya berfungsi sebagai kancing gelung. Bintulu dapat ditemukan pada pakaian Sinta, Buto cakil (Penjareng), dan tokoh lainnya. Penciptaan karya ini mengacu pada pembuatan motif Garuda Mungkur utah-utah pendek dengan menggunakan teknik lekapan payet pada inovasi busana *Princess Fiona*.



Gambar 1. Garuda Mungkur Utah-utah Pendek

Peneliti bermaksud mendeskripsikan proses pembuatan yang menggunakan komponen inovasi serta memaparkan aspek yang di-inovasikan dari sumber ide. Inovasi menurut Udin Syaefudin Sa'ud (2014), merupakan pilihan kreatif, pengaturan dan seperangkat manusia dan sumber-sumber material baru atau menggunakan cara unik yang akan menghasilkan peningkatan pencapaian tujuan-tujuan yang diharapkan. Dalam buku Inovasi Pendidikan karya Udin Syaefudin Sa'ud (2014), dikemukakan tahapan inovasi yang mencakup; (1) Tahap pengetahuan, berupa tahap dimana seseorang belum mengetahui informasi lengkap mengenai inovasi, kemudian mencari dan mempelajari informasi lengkap mengenai inovasi dari berbagai media informasi, (2) Tahap Persuasi, merupakan tahap seseorang tertarik pada inovasi dan menggali informasi secara detail mengenai inovasi. Dalam tahap ini akan muncul rasa senang atau tidak terhadap inovasi yang dipengaruhi oleh kelebihan inovasi, tingkat keserasian, kompleksitas, dapat di coba dan dapat dilihat, (3) Tahap

pengambilan keputusan, merupakan tahap seseorang mengambil konsep mengenai inovasi dan menimbang keuntungan serta kerugian dari menggunakan suatu inovasi dan memutuskan untuk mengadopsi atau menolak inovasi tersebut, (4) Tahap implementasi, merupakan tahap pengambilan keputusan untuk mengadopsi sesuatu menjadi sebuah inovasi yang kemudian menjadi sebuah rutinitas atau hanya implementasi sementara waktu, (5) Tahap konfirmasi, pada tahap ini terjadi pencarian penguatan keputusan, yang tidak mustahil akan mengubah keputusan awal dari seseorang setelah melakukan evaluasi.

Inovasi busana dapat menjadi jalan bagi perkembangan tren *fashion*, karena dengan adanya inovasi dapat menciptakan karya baru yang lebih baik serta menarik minat setiap orang untuk mengikuti tren tersebut, serta mengubah persepsi seseorang terhadap suatu hal yang awal mulanya memiliki kesan tidak menarik dan cocok untuk suatu kesempatan menjadi sesuatu yang menarik dan cocok digunakan untuk kesempatan pemakaian yang dikehendaki, kemudian dijadikan referensi berbusana atau merancang busana. Busana pesta merupakan bagian dari *fashion* yang terus berkembang seiring dengan zaman. Peneliti bermaksud menginovasikan busana dengan sumber ide busana yang dikenakan *Princess Fiona* yang merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan sehari-hari menjadi sebuah busana untuk kesempatan pesta malam resmi.

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan acara resmi dimalam hari seperti acara pernikahan dimalam hari, penganugerahan dan lainnya. Busana pesta malam resmi memiliki karakteristik model yang *simple*

namun terkesan elegan, biasanya berlegan tertutup sehingga terkesan rapi dan sopan tetapi tetap mewah. Pembuatan busana pesta malam harus didukung dengan bahan utama dan pelengkap yang mewah, serta aplikasi garnitur yang dapat memberikan kesan indah. Karena, busana pesta merupakan busana yang mengedepankan aspek estetis disamping aspek fungsionalnya.



Gambar 2. Busana pesta malam resmi

Bentuk inovasi pada busana pesta malam resmi ini terinspirasi dari busana yang dikenakan pada keseharian *Princess Fiona*. *Princess Fiona* merupakan tokoh fiksi wanita dari sebuah film animasi yang berjudul *Shrek (2001)*. Film ini merupakan film yang diproduksi oleh *Dreamworks*, yang disutradarai oleh Andrew Adamson dan Vicky Jenson, dengan Aron Warner, Jeffrey Katzenberg, dan John H. Williams sebagai produsernya. Film ini merupakan

film yang diadopsi dari sebuah buku berjudul *Shrek*. Putri Fiona merupakan seorang putri kerajaan yang mendapat kutukan, bahwa saat matahari tenggelam, sihir merubahnya menjadi makhluk buruk rupa. Putri Fiona dikurung di sebuah Menara tertinggi yang terletak di tengah-tengah gunung berapi yang dijaga oleh seekor naga. Kutukan itu hanya akan hilang oleh ciuman dari kesatria gagah pemberani yang dapat mengalahkan naga dan menolong sang putri.

Putri Fiona memiliki sikap pemberani, mandiri dan berjiwa bebas, hal itu dapat dilihat dari sikap Putri Fiona saat menentukan arah hidupnya dengan menolak menikahi pangeran tampan atau Raja Farquard, kemudian memutuskan untuk hidup di rawa, dan meninggalkan kastil kerajaan. Putri Fiona meninggalkan hak istimewa demi kebahagiaan dan kebebasannya.

Disamping karakteristik *Princess Fiona* yang memiliki sifat yang berjiwa bebas, pemberani dan mandiri, *Princess Fiona* menggunakan busana yang cantik serta anggun, walaupun busana yang digunakan terkesan sederhana. Busana yang digunakan berwarna hijau dengan model busana yang sederhana, dimana busana memiliki hiasan berwarna emas pada bagian depan badan bagian atas. Peneliti bermaksud ingin mendeskripsikan proses serta hasil dari inovasi busana *Princess Fiona* menjadi sebuah produk busana pesta malam resmi dengan merubah beberapa detail busana, penggunaan kain, serta kesan busana yang dihasilkan dengan penggunaan teknik pemasangan garnitur lekapan payet bermotif *Garuda Mungkur*.



Gambar 3. Shrek dan Princess Fiona

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan karya yang mengacu pada keunikan, kekeshasan yang relevan, kolerasi antara objek dan subjek riset yang terdiri dari empat tahapan yakni, tahap pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian menurut (Hendriyana, 2018:33).

Pada tahap pertama

Tahap pertama ialah, Pra-perancangan yang dilakukan dengan melakukan riset dengan tepat, menggambarkan tema mengenai pemasangan lekapan payet pada busana pesta malam resmi. Terlebih dahulu melakukan riset dan mengkaji tema yang diangkat, mengkaji trend yang sedang berlangsung, mencari inspirasi dan menentukan sumber ide dan kemudian membuat moodboard dengan mencari informasi dari sumber yang telah tersedia.

Sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu ide untuk menciptakan desain baru (Nurlina, 2015:20). Pada rancangan karya busana

ini peneliti terinspirasi untuk mengangkat sumber ide busana Princess Fiona sebagai bahan untuk di-inovasikan menjadi busana pesta malam resmi yang terinspirasi dari busana *Princess* Fiona dengan memberikan sentuhan budaya Indonesia yakni motif Garuda Mungkur yang merupakan motif pewayangan.

Tahap kedua, perancangan. Tahap perancangan dilakukan dengan menganalisis sumber ide berdasarkan sumber informasi yang didapatkan kemudian dibuatlah *moodboard* untuk Menyusun elemen-elemen mengenai busana yang digunakan *Princess* Fiona, detail model busana pesta malam resmi, motif *Garuda Mungkur*, serta jenis manik yang akan digunakan untuk dijadikan sebagai inspirasi dalam menentukan sketsa/desain inovasi busana yang akan kemudian diproduksi.

Tahap ke-tiga, perwujudan. Tahap perwujudan dilakukan dengan cara mewujudkan visualisasi desain busana yang telah dibuat dengan sumber ide busana pesta malam resmi yang terinspirasi dari *Princess* Fiona, dimana busana tersebut dihiasi oleh lekapan payet bermotif *Garuda Mungkur*, kedalam bentuk busana secara nyata.

Tahap keempat, Penyajian. Tahap Penyajian merupakan tahap akhir, dilakukan dengan pameran (penyajian display) yang bertujuan untuk terjalannya komunikasi, apresiasi serta pemaknaan karya. Pada tahap ini dapat mendeskripsikan sebuah arti, nilai, fungsi dan makna penciptaan karya kepada khalayak masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pra-Perancangan

Dalam pembuatan karya seni berupa busana, seorang *designer* perlu memetakan

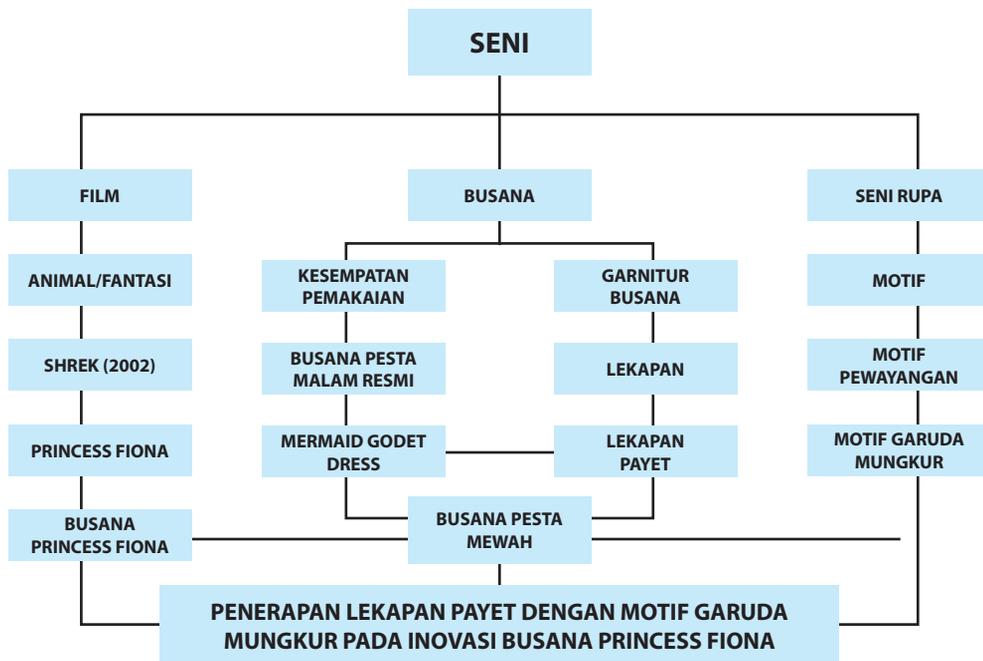
serta mengkaji lebih dalam sumber ide baik dari segi warna, model busana, kesempatan pemakaian hingga unsur lainnya sebelum merealisasikannya menjadi sebuah produk busana. Dalam pembuatan busana diperlukan pembaharuan berupa inovasi busana yang mengacu pada perkembangan *fashion trend*. Inovasi dapat dilakukan dengan menjadikan sebuah sumber sebagai referensi, yang kemudian menghasilkan gagasan baru yang lebih menarik dengan mengembangkannya dan merubah beberapa aspek menjadi sebuah karya baru berupa busana.

Sebelum melaksanakan seperangkat kegiatan inovasi busana, pemetaan ide dan penyusunan alur pikiran diperlukan sebagai batasan kegiatan inovasi. Pemetaan ide dapat dituangkan pada sebuah *Mind Mapping*. *Mind Mapping* (peta pikiran) adalah Teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk

kesan.

Menurut Maya (2008:13) Pemasangan payet dilakukan dengan teknik pemasangan memasukan, mengeluarkan dan penguncian antara kain dengan payet. Terdapat Hal ini menambah nilai seni dan estetis, karena dikerjakan secara rapi dan teratur, ditambah dengan penggunaan lekapan payet sebagai garnitur membuat busana memiliki kesan mewah.

Jenis payet yang digunakan adalah; payet batang patah, payet pasir, payet manik mutiara, kristal, dan payet batu cangkang (swarovski). Lekapan payet menambah value busana dari segala unsur, termasuk unsur seni dan desain. Aplikasi payet dengan motif yang ditentukan mengisi unsur seni dan desain yang menjadi daya tarik tersendiri dari sebuah busana, dimana busana tersebut tidak hanya dibuat untuk kepentingan pemakaian, namun juga dapat dikategorikan sebagai sebuah mahakarya



Gambar 4. *Mind Mapping*

seni dengan nilai estetika, kualitas, serta *fashion taste* yang tinggi.

Pemasangan payet yang tepat dapat mempengaruhi kualitas suatu busana, hal ini menjadi daya tarik dari teknik lekapan payet. Dalam pemasangan teknik lekapan manik perlu memperhatikan beberapa aspek, yakni (1) pemilihan jenis manik menyesuaikan dengan jenis kain, hal ini sangat berpengaruh pada tampilan akhir sebuah busana. Sebagai contoh, pemilihan payet batang untuk kain katun bercorak rumit, menciptakan ketidakcocokan ditinjau dari karakteristik kain katun yang tidak berkilau dan motif yang rumit memungkinkan payet batang kurang menonjol, bahkan penambahan payet batang tersebut akan menimbulkan kesan berlebihan dan mengurangi nilai estetika. Dari hal ini maka diperlukan keterampilan serta rasa dalam memilih jenis payet berdasarkan jenis kain yang digunakan, (2) posisi penempatan payet menjadi aspek yang mempengaruhi hasil akhir busana, hal pertama yang harus dilakukan ialah mengetahui posisi payet akan dilekapkan. Posisi yang biasa menjadi tempat ideal dalam melekapkan payet adalah garis leher, kerah, lengan, dada, pinggang, atau justru keseluruhan busana dengan catatan memperhatikan keselarasan serta nilai estetika dari hasil akhir busana. Desain perencanaan dapat menjadi strategi dalam menghasilkan posisi payet yang tepat, baik serta menarik. (3) kualitas payet juga menjadi aspek yang mempengaruhi daya tarik serta nilai jual pada busana. Kualitas yang baik akan menghasilkan kesan yang lebih baik karena perbedaan karakteristik seperti kilau yang berbeda, warna yang lebih kuat (tidak mudah luntur), tidak mudah rusak atau patah, (4) pemilihan benang, ketepatan dalam memilih kualitas benang

dan kesesuaian warna akan mempengaruhi daya tarik serta nilai estetika pada hasil akhir busana. Karakteristik benang berkualitas baik ialah memiliki warna yang cerah dan tidak kusam, tidak mudah putus, karena akan mempengaruhi kekuatan dan daya tahan payet, karakteristik terakhir ialah benang tidak mengeluarkan banyak serat. Disamping teknik dan hal lain yang harus diperhatikan dalam pemasangan payet, motif yang digunakan juga dapat menjadikan nilai tambah pada busana yang dilekapkan payet.

Penggunaan motif *Garuda Mungkur* pada busana inovasi busana *Princess Fiona* ini didasarkan pada kekayaan filosofi serta makna yang terkandung didalamnya. Dimana, Filosofi menurut KBBI merupakan pengetahuan dan penyelidikan menggunakan akal budi mengenai segala segala sesuatu yang ada, baik dari segi penyebab, asal, dan hukumnya. Pada umumnya filosofi adalah kajian masalah mendasar dan umum mengenai berbagai persoalan.

Motif *Garuda Mungkur* yang diambil sebagai sumber ide ialah jenis *Garuda Mungkur Utah-utah* pendek, dimana *Garuda Mungkur* jenis ini memiliki visualisasi yang diklasifikasikan terdapat dua mata, hidung pesek dengan tentakel dan tanduk, mulut terbuka lebar memiliki taring dan gigi tajam serta bentuk Utah-utah (lidah) yang pendek. *Garuda Mungkur* ini menekankan pada faktor kemungguhan, serta relevansinya dengan unsur didekatnya dan tokoh pemakainya. Diantara tokoh yang memakai *Garuda Mungkur* jenis ini adalah Dewi Srikandi yang merupakan tokoh Wanita dalam pewayangan dalam kisah Mahabharata.

Dewi srikandi memiliki sifat yang

dijadikan sumber pencarian nilai-nilai ajaran. Diantara sifat Dewi Srikandi ialah; pemberani, bersuara nyaring, keras, memiliki semangat dan tekad yang kuat serta percayadiri. Menurut Hardjowirogo (1989:199), Dewi Srikandi merupakan sosok perempuan cantik, bermata jaitan, berhidung mancung, bermuka mendongkak, bersanggul *gede* (nama bentuk sanggul), berjambang dengan garuda membelakang, sebagian rambut terurai bentuk polos, berkalung bulan sabit, berkain dodot putren (pakaian putri dalam keraton).



Gambar 5. Dewi Srikandi

Garuda Mungkur memberikan tanda bagi pemakai (figur wayang) berupa; tanda kekuasaan, keagungan dan kecerdasan. Artinya, wujud *Garuda Mungkur* merupakan suatu tanda tertentu bagi pemakai (tokoh wayang), yang menunjukkan adanya perbedaan peran dan karakter tokoh yang bersangkutan dengan tokoh pemakai *Garuda Mungkur* lainnya ditinjau dari perbedaan motif dan bentuk yang berbeda. Pada sisi lain terdapat kemungkinan penentuan wujud *garuda mungkur* ini memiliki relevansi dengan unsur-unsur lain yang bersebelahan dengannya, seperti jamang, gelung atau sumping dalam wayang kulit

irah-irahan.

Dewi Srikandi menggunakan jenis *Gelung Ageng*, dimana gelung ini banyak digunakan oleh tokoh wayang Wanita dan dilengkapi dengan *garuda mungkur* berukuran besar (Wangi, 2009). Selain itu, Dewi Srikandi juga menggunakan aksesoris jamang sunggun dengan kualifikasi susunan segitiga yang bersusun ke atas, biasanya digunakan sebagai mahkota raja dalam pewayangan (Wangi, 2009). Berikut ini merupakan beberapa relevansi *Garuda Mungkur* dengan beberapa unsur lain.

Selain dari filosofinya, Motif *Garuda Mungkur* memiliki makna simbolik yang terkandung didalamnya dan menjadi dasar pengambilan motif ini sebagai garnitur pada busana yang diaplikasikan dengan teknik lekapan payet. Sri Mulyani (1989) menjelaskan bahwa wayang tidak lain merupakan simbol kehidupan dan kehidupan dari manusia itu sendiri. Sebagaimana telah diketahui bahwa wayang merupakan suatu karya yang memiliki objek estetis serta makna simbolis yang berpengaruh secara signifikan pada kehidupan orang Jawa, dan bahkan menjadi identitas bagi orang Jawa.

Nama *Garuda Mungkur* difokuskan pada kata *Garuda*, yang merupakan sejenis burung mirip burung elang. Dalam agama Hindu, *Garuda* adalah kendaraan Wisnu, oleh karena itu *Garuda Mungkur* dipandang sebagai burung yang Ajaib dan suci. Sedangkan kata 'Mungkur' dalam bahasa Jawa memiliki arti terbalik. Dikatakan *Garuda Mungkur* karena dalam penggunaannya pada wayang, *Garuda Mungkur* terletak pada bagian belakang kepala (irah-irahan).

Garuda Mungkur menjadi salah satu ornamen busana pada wayang yang mengandung nilai 'pakai' sebagai aksesoris

atau jepit rambut pada wayang irah-irahan juga mengandung nilai ‘simbolis’. Hal ini terbukti berdasarkan fakta bahwa setiap tokoh wayang menggunakan jenis *Garuda Mungkur* yang berbeda, dan hanya tokoh-tokoh tertentu yang riwayat dan ciri hidup tertentu yang menggunakannya. Sebagai ornamen, Garuda Mungkur tidak hanya ditempatkan pada wayang, namun juga dipahat sebagai relief pada candi, di adaptasi kedalam motif batik dan blencong, dan dalam berbagai hal, ornamen Garuda Mungkur mengandung keluhuran.

Tahap Perancangan

Tahap kedua, perancangan yang dilakukan dengan memuat analisis dari sumber yang telah didapatkan, serta menjadikan suatu ide gagasan visual menjadi sebuah sketsa, kemudian menuangkan sketsa tersebut menjadi desain busana.

Pada film animasi *Shrek* (2001), Princess Fiona muncul menggunakan busana berwarna hijau dengan model dan desain yang sederhana, busana yang dikenakan merupakan busana sehari-hari.



Gambar 6. Busana *Princess Fiona*

Perubahan pada busana merupakan suatu ide kreatif yang menghasilkan inovasi dan karya baru dalam bidang busana. Salah satu tahapan dalam melakukan inovasi adalah membuat moodboard sebagai inspirasi desain. Moodboard berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil (Suciati, 2021:6).

Berikut merupakan moodboard yang merupakan pewujudan dari ide, yang menjadi acuan untuk membuat desain inovasi busana Princess Fiona:



Gambar 7. Moodboard

Tahap selanjutnya setelah membuat moodboard adalah membuat desain busana, sebagai perwujudan dari ide abstrak menjadi

sebuah ide yang konkret, serta menciptakan daya tarik baru dalam sebuah busana.



Gambar 8. Desain Busana Inovasi

Detail busana yang digunakan dapat di jelaskan sebagai berikut: 1) kerah dengan model variasi kerah *Chiang-I*, 2) model lengan *bishop sleeve*, 3) model *dress, mermaid dress*, 4) terdapat godet pada bagian rok depan dan belakang, 5) siluet busana menggunakan siluet lonceng/penuh karena memperlihatkan bentuk yang berisi, lebar dan melengkung pada bagian bawah, sehingga menyerupai bentuk lonceng. 6) warna kain dasar yang digunakan adalah *forest green*, 7) warna godet dan lengan menggunakan warna *sage green*. 8) terdapat motif *Garuda Mungkur* pada bagian godet dan punggung.

Tahap Perwujudan

Tahap ketiga ini merupakan tahap realisasi dari desain yang telah dibuat menjadi sebuah karya produk busana yang disesuaikan dengan sumber ide serta gagasan yang dikehendaki. Dalam tahap perwujudan ini terdapat beberapa kegiatan produksi yang meliputi proses pembuatan

pola, proses jahit hingga pemasangan payet sesuai dengan motif yang dikehendaki (motif *Garuda Mungkur*).

Pertama-tama peneliti menentukan ukuran yang dibutuhkan, sebagai langkah persiapan pelaksanaan produksi. Ukuran yang diambil ialah ukuran standart M untuk model. Selanjutnya peneliti membuat pola sesuai dengan model desain busana yang telah dirancang dan meletakkan hasil jadi pola diatas kain.



Gambar 9. Proses meletakkan pola

Dilanjutkan dengan pengguntingan pola, dilakukan dengan hati-hati. Pemberian kampuh diberikan pada pola sehingga berfungsi sebagai pengganti kapur jahit dan membuat kain tetap bersih.



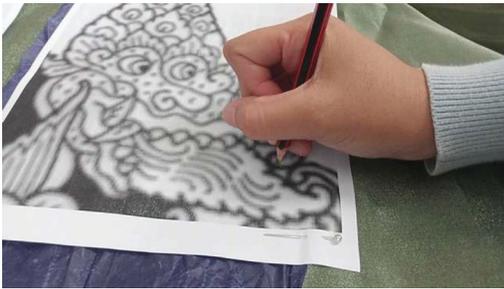
Gambar 10. Proses menggunting kain

Proses selanjutnya ialah proses menjahit, dimulai dari penyatuan kampuh, hingga penyelesaian busana. Standar jahitan yang digunakan ialah jahitan butik, atau jenis jahitan berkualitas tinggi, sehingga dalam proses pembuatannya sering dibantu dengan jahitan tangan (*handmade*).



Gambar 11. Proses Menjahit

Setelah proses menjahit hingga busana selesai, maka dilakukan proses pencetakan pola motif *Garuda Mungkur* pada beberapa bagian yang dikehendaki dengan menggunakan bantuan karbon jahit dan kertas pola motif yang diletakkan berlapis diatas kain, kemudian menggambar ulang motif menggunakan pensil sehingga motif akan tercetak diatas kain.



Gambar 12. Proses menggambar motif *Garuda Mungkur* pada busana

Proses selanjutnya ialah pemasangan payet dengan cara melekapkannya pada busana menggunakan benang yang sesuai dengan warna dan jenis kain. Payet diletakkan mengikuti pola motif *Garuda Mungkur* yang telah tercetak pada kain. Selain motif *Garuda Mungkur*, Pemasangan payet juga dilakukan dengan mengikuti desain busana yang telah dirancang.



Gambar 13. Proses pemasangan payet

Berikut ini merupakan dokumentasi hasil jadi inovasi busana Princess Fiona untuk kesempatan pesta malam resmi:



Gambar 14. Hasil akhir busana

Setelah busana selesai diproduksi, maka dilakukan analisis perbandingan hasil perubahan pada busana yang dikenakan *Princess Fiona* pada film animasi *Shrek* (2001), dengan hasil inovasi busana yang disajikan dalam Tabel 1. (Perbandingan busana *Princess Fiona* dan inovasi busana).

Tabel 1. Perbandingan busana *Princess Fiona* dan inovasi busana

Detail Inovasi	Busana <i>Princess Fiona</i>	Hasil inovasi busana
Garis leher	Garis leher Persegi 	Variasi kerah <i>Chiang-i</i> 
Model lengan	Lengan suai 	<i>Bishop sleeve</i> 
Model busana	<i>Longtorso</i> 	Mermaid Dress 
Siluet busana	Siluet H 	Siluet L 
Jenis kain	Beludru 	Taffeta <i>bridal</i> dan orzanza <i>glitter</i> 
Garniture	Bordir dengan motif bunga dan renda emas 	Lekapan payet 

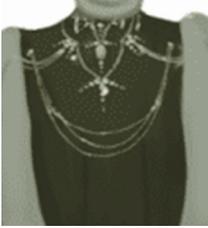
Perubahan yang diberikan menimbulkan kesan baru menjadi lebih anggun dan elegan. Aspek yang tetap dipertahankan adalah penggunaan warna dasar yakni warna hijau *forest* dan warna emas dari garnitur, yang berbeda ialah penggunaan tambahan warna *sage green* pada bagian lengan dan godet. Tujuan dari penambahan warna *sage green* adalah untuk menambah daya tarik dan kesan menonjol pada daerah godet.

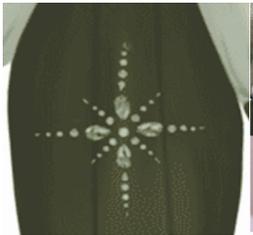
Perbandingan perubahan pada busana yang dikenakan *Princess Fiona* sebagai inspirasi dengan hasil inovasi busana menghasilkan beberapa kesan dan hal menarik, yakni; (1) perubahan model garis leher menghasilkan busana yang lebih sopan dan tertutup membuat busana lebih cocok untuk digunakan dalam kesempatan pesta malam resmi, (2) perubahan pada model lengan menciptakan kesan lebih berisi dan mewah. Hal ini berkaitan dengan penggunaan organza *glitter* serta model lengan bishop yang menciptakan kesan penuh, (3) perubahan motif bunga sederhana dengan motif Garuda Mungkur yang diharapkan dapat menambah nilai jual, nilai estetis serta nilai seni pada busana, (4) dan perubahan penggunaan sulaman pada teknik pembuatan garnitur dengan menggunakan teknik lekapan payet membuat busana lebih terkesan mewah, (5) penambahan detail busana berupa godet yang berfungsi sebagai *Centre of Interest* menghasilkan busana yang lebih mewah dan cocok digunakan untuk busana pesta malam bernuansa resmi, (6) perubahan model serta siluet busana dari siluet I menjadi siluet L menciptakan kesan *elegant* dan anggun untuk cukup mencerminkan wanita dengan *value* dan kepribadian yang baik, (7) perubahan penggunaan kain beludru menjadi kain taffeta bridal didasari oleh karakteristik dari penggunaan model

mermaid dress dan penggunaan aksesoris godet dimana kain taffeta bridal memiliki tekstur kain yang kaku namun memiliki sedikit kilau. Sehubungan dengan hal itu Dra. Pipin Tresna Prihatin, M.Si. (2022:86) dalam bukunya yang berjudul *Adibusana Haute Couture Indonesia*, mengemukakan bahwasannya untuk model godet tunggal sehendaknya menggunakan kain yang bertekstur kaku.

Berikut ini merupakan perbandingan desain dari payet dan hasil realisasi pemasangan lekapan payet:

Tabel 2. Perbandingan desain dan hasil jadi payet

Desain	Hasil nyata
Bagian dada	
	
Bagian Lengan	
	
Bagian Punggung	
	

Desain	Hasil nyata
Bagian Godet Belakang	
	
Bagian Godet Depan	
	
Bagian tengah badan	
	

Tahap Penyajian

Tahap penyajian merupakan tahapan akhir yang dilakukan dengan pameran (Penataan display) yang dilakukan dengan tujuan terjalannya komunikasi, apresiasi, dan pemaknaan karya busana yang telah diproduksi. Pada tahap ini karya yang telah dibuat disajikan dalam bentuk display butik dan disimpan di area yang terdapat khalayak masyarakat kampus Universitas Pendidikan Indonesia, tepatnya di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan sehingga makna, arti, nilai, serta fungsi dari busana yang diciptakan dapat dideskripsikan kepada khalayak masyarakat kampus.



Gambar 14. Penataan display

Penataan display disajikan dengan perlengkapan pesta berupa aksesoris dan milineris sehingga membuat busana yang disajikan dapat dideskripsikan sebagai busana untuk kesempatan pesta malam.

PENUTUP

Simpulan

Inovasi busana Princess Fiona menciptakan daya tarik tersendiri dimulai dari perubahan kesan busana yang disebabkan oleh perubahan model, dimana busana yang memiliki kesan awal lebih santai dapat digunakan sebagai busana untuk kesempatan pesta malam resmi dengan mengubah beberapa detail busana yakni, model garis leher, model lengan, model siluet serta perubahan pada penggunaan kain dan pemakaian teknik aplikasi garnitur menjadi hal yang signifikan memberikan perubahan pada inovasi busana Princess Fiona, walaupun

dengan tetap mempertahankan beberapa ciri khas dari busana Princess Fiona sebelum inovasi seperti penggunaan warna hijau, penggunaan warna pada garniture serta jenis busana berupa dress.

Motif *Garuda Mungkur* memiliki filosofis yang secara keseluruhan berhubungan dengan karakteristik tokoh pemakai, serta siapa tokoh pemakai *Garuda Mungkur* tersebut. *Garuda Mungkur* dengan jenis Utah-utah pendek dikenakan Dewi Srikandi relevan dengan beberapa aspek yakni keluhuran, wibawa serta kekuasaan yang dimiliki oleh Dewi Srikandi.

Pola penempatan motif *Garuda Mungkur* serta penggunaan teknik lekapan payet pada motif *Garuda Mungkur* yang terdapat dalam inovasi busana Princess Fiona berpengaruh pada daya tarik hasil akhir busana ditinjau dari aspek keserasian penggunaan payet dengan unsur keseluruhan busana baik dari

model, tekstur kain serta warna kain. Hal ini menjadikan busana yang dihasilkan bukan hanya sebagai busana yang memiliki fungsi ‘pakai’ akan tetapi juga merupakan mahakarya yang memiliki kualitas, nilai seni dan nilai estetika yang tinggi.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah mengkaji lebih dalam mengenai keseluruhan aspek dalam motif garuda mungkur dengan kajian lebih mendalam serta kunjungan dan wawancara langsung terhadap ahli seni dan pewayangan, serta diperlukan observasi ke beberapa tempat yang berkaitan.

Kemudian, dalam tahap penyajian akan lebih baik jika disajikan dalam bentuk *fashion show* dan busana dikenakan langsung pada model/peraga busana.

DAFTAR PUSTAKA

- Admiko, G. 2010. Film Shrek Sebagai Dongeng Perlawanan Terhadap Internalisasi Stereotype Perempuan: *Sebuah Analisis Filosofis Melalui Pemikiran Judith Butler*. (Skripsi Sarjana, Universitas Indonesia, 2010). Depok: Universitas Indonesia.
- Ayuna, D. 2017. Goodnews From Indonesia. *Menyelami Makna Filosofis Tokoh Pewayangan Jawa, Punakawan*.
- Azizah, Farah nur dan Wirawanda, Yudha. 2019. *Makna Female Masculinity dalam Kostum Wayang Srikandi Red Batik Solo*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- BelajarJahit. 2022. *Macam-macam Jenis Payet*.
- Fitinline. 2022. *6 Hal yang Harus Diperhatikan Sebelum Memasang Payet Baju*.
- Manistra, CN. 2009. *Dewi Srikandi dalam Wayang Purwa sebagai Sumber Ide dalam Perancangan Motif Tekstil untuk Pakaian Wanita*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Prihatin, Pipin Tresna. 2022. *Adibusana Haute Couture Indonesia*. Bandung: Gapura Press.
- Purningsih, I. 2019. *The Semiotics Study of Wayang Kulit Purwa Attribut of Garuda*

- Mungkur in Surakarta Style*. (Artikel Jurnal, Universitas Indraprasta PGRI, 2019).
- Riwayani, Rika dan Hasan, Hasriati. 2017. *Kreativitas Pembuatan Busana Casual dengan Sumber Ide Awan Kumulus*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Restyawati, Merinda Dwi dan Hidayanti, Lutfiyah. 2020. *Penerapan Aplikasi Payet & Akrilik pada Busana Pesta Malam sebagai Sumber Ide Star Night*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Setyowati. 2021. *Karakter Wayang Perempuan Dewi Drupadi, Dewi Wara Sembadra, dan Dewi Srikandi sebagai Inspirasi Berkarya Batik Fashion*. Yogyakarta: Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
- UNIKOM. 2011-2012. *Bab II Perancangan Buku Fotografi Nilai-nilai yang Terkandung dalam Tokoh Srikandi*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).
- Widyokusumo, L. 2014. *Proses Perancangan Buku Vector ragam Hias Wayang Gagrak Surakarta*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara
- Wesnina. 2020. *Embroidery Design*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

