

PENCIPTAAN *ARTWEAR* BATIK PRATIWI DI JEMBER FASHION CARNIVAL KE-21 TIMELAPSE

Luqiani Octa Pratiwi¹, Suharno², dan Mira Marlianti³

Program Studi D4 Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung

Email: luqipradana@gmail.com¹, bhresuharno@gmail.com², mira_marlianti@isbi.ac.id³

Abstract

This article examines the creative process behind the creation of Batik Pratiwi artwear, showcased at the 21st Jember Fashion Carnival (JFC) with the theme “Timelapse” in 2023, through ontological, epistemological, and axiological approaches. The research gap identified is the limited scientific documentation on the creative process of JFC artwear, particularly those written directly by the designers. Despite JFC being an international fashion event with high curation standards, there is no academically tested creative process model available as a scholarly reference. This study aims to formulate an academically structured creative process model that meets the requirements of JFC. The methodology used is the double diamond model, with a focus on cultural objects from Kalimantan, which have rarely been explored in JFC artwear: the hornbill, fern motifs, and the Kancet Papatai dance. These objects were chosen as cultural promotion media and as a test of the design model’s adaptability to local richness. The result was eight artwear pieces that passed the JFC 2023 curation. The main theoretical contribution is the formulation of a personalized and contextualized double diamond model for the creation of world-class carnival artwear. The academic novelty of this article lies in the integration of three philosophical perspectives in forming a comprehensive design model based on a case study, as well as the exploration of cultural objects with limited representation in international carnivals.

Keywords: artwear, batik pratiwi, creative process

Abstrak

Artikel ini mengkaji proses kreatif penciptaan *artwear* Batik Pratiwi yang ditampilkan dalam Jember Fashion Carnaval (JFC) ke-21 bertema Timelapse tahun 2023, melalui pendekatan ontologis, epistemologis, dan aksiologis. Celah penelitian yang diidentifikasi adalah minimnya dokumentasi ilmiah tentang proses kreatif *artwear* JFC, khususnya yang ditulis langsung oleh desainer. Padahal, JFC merupakan ajang fesyen internasional dengan standar kurasi tinggi, namun belum tersedia model proses kreatif yang teruji secara akademis sebagai rujukan ilmiah. Penelitian ini bertujuan merumuskan model proses kreatif yang terstruktur secara akademis dan sesuai dengan tuntutan JFC. Metode yang digunakan adalah *double diamond model*, dengan fokus pada objek budaya Kalimantan yang jarang dieksplorasi dalam *artwear* JFC: burung enggang, motif pakis, dan tari Kancet Papatai. Objek tersebut dipilih sebagai media promosi budaya sekaligus uji adaptabilitas model desain terhadap kekayaan lokal. Hasilnya adalah delapan *artwear* yang lolos kurasi JFC 2023. Kontribusi teoretis utama adalah perumusan *model double diamond* yang dipersonalisasi dan terkontekstualisasi untuk penciptaan *artwear* karnaval kelas dunia. Kebaruan akademik artikel ini terletak pada integrasi tiga perspektif filosofis dalam membentuk model desain komprehensif berbasis studi kasus, serta eksplorasi objek budaya yang minim representasi dalam karnaval internasional.

Kata Kunci: *artwear*, batik pratiwi, proses kreatif

PENDAHULUAN

Setiap karya seni (termasuk fesyen) diciptakan melalui proses kreatif kreatornya. Proses kreatif ini unik dan individual, karena setiap kreator memiliki “jalan” sendiri dalam menciptakan karya seninya. Meski demikian, dalam konteks bingkai akademis, penciptaan karya harus disusun secara metodis sehingga pola kerja metode tersebut bisa diterapkan untuk penciptaan karya seni lainnya.

Bagi desainer, adalah sangat penting untuk mendokumentasikan proses kreatifnya. Hal ini tentu sangat mendasar, karena proses kreatif dalam penciptaan karya seni merupakan usaha kompleks dan multifaset yang mencakup tindakan kreatif seniman dan penikmat (Rondhi,

2014). Proses ini melibatkan pertukaran pengalaman estetika dan komunikasi nilai-nilai estetika dan ekstra-estetika, termasuk aspek sosial dan moral. Pentingnya mendokumentasikan proses ini terbukti dalam penelitian seniman berpengaruh seperti Sardono W. Kusumo, yang ide-ide ekosentris dan pendekatan eksperimentalnya telah memberikan kontribusi signifikan terhadap penciptaan tari di Indonesia (Widaryanto, 2015). Demikian pula, proses kreatif seniman ukir kayu seperti Kartono menunjukkan hubungan yang rumit antara teknik artistik, bahan, dan ekspresi tematik (Saputra, dkk 2020).

Berpijak dari hal di atas, tulisan ini berupaya untuk mendeskripsikan proses kreatif yang metodis dari penciptaan

artwear Batik Pratiwi yang disajikan di Jember Fashion Carnaval (JFC) ke 21 Timelapse tahun 2023, sebuah even karnaval kelas dunia (Gunawijaya, 2018; Proborini, 2017) Upaya pendiskripsian ini cukup mendasar karena belum banyak desainer yang mengikuti proses kreatif penciptaan karya *artwear* di JFC dan kemudian menuliskannya dalam bentuk karya ilmiah.

Pada umumnya, literatur terkait Jember Fashion Carnaval (JFC) cenderung berfokus pada dimensi makro dan kelembagaan. Bahasan utama berfokus pada persoalan manajemen JFC (Permata, 2017; Tulastri, dkk. 2020), JFC sebagai identitas kota Jember melalui mode, seni, dan pertunjukan (Jannah, 2012), kaitannya dengan pariwisata (Proborini, 2017), eksistensi dan keberlanjutan event (Krisnadi, dkk. 2023; Ali, dkk., 2023), ekspresi cita-cita pendirinya (Yuliana, dkk. 2022), serta sebagai bentuk interaksi budaya (Radja dan Sunjaya, 2024).

Studi yang secara khusus membahas fenomena JFC sebagai peristiwa representasi karya seni adalah tulisan Kartini dan Bramantijo (2023) yang menguraikan bahwa JFC pada dasarnya adalah gabungan seni dengan mode kontemporer yang mengekspresikan nilai-nilai budaya, kegembiraan, dan kreativitas. Aspek kurasi karya JFC telah diulas oleh Suharno dan Cahyadi Dewanto (2018), yang memberikan gambaran konkret bahwa proses penciptaan karya di JFC tidak lepas dari proses kurasi yang ketat.

Meskipun JFC telah banyak dikaji, celah penelitian (research gap) yang dominan adalah kelangkaan studi proses kreatif desainer yang secara langsung terlibat. Satu-satunya artikel ilmiah yang spesifik

mendokumentasikan proses pengkaryaan oleh desainernya sendiri adalah Ajeng dan Suharno (2022), yaitu “Penciptaan *Artwear* Inspirasi Komodo Aplikasi Tenun Nusa Tenggara Timur di Jember Fashion Carnaval Ke-19 ‘Virtue Fantasy’ 2021.” Keterbatasan ini menunjukkan perlunya dokumentasi dan modelisasi proses kreatif penciptaan *artwear* JFC sebagai rujukan akademis.

Untuk memperkuat signifikansi penelitian ini, proses kreatif penciptaan *artwear* JFC perlu diletakkan dalam konteks global karnaval fesyen dan *wearable art*. Proses penciptaan *artwear* JFC dapat diperbandingkan dengan praktik di karnaval internasional terkemuka, seperti Karnaval Rio de Janeiro (Brasil) atau Notting Hill Carnival (Inggris). Penelitian tentang karnaval Rio sering menyoroti samba school yang menghasilkan kostum *haute couture* untuk parade, menekankan perpaduan antara warisan budaya, inovasi material, dan performa visual yang spektakuler (Fernandes, 2018). Sementara itu, studi tentang Trinidad Carnival berfokus pada kostum (mas) sebagai objek kultural dan politik yang merefleksikan identitas pasca-kolonial, menyoroti proses kolaboratif pembuatan kostum (mas-making) yang intens (Dudley, 2005).

Perbedaan utama terletak pada JFC yang beroperasi sebagai *street fashion carnival* dengan tema tunggal tahunan yang harus dipatuhi dan dikurasi ketat, menuntut model penciptaan yang lebih terstruktur dan berbasis riset tema, berbeda dengan Karnaval Rio yang lebih didorong oleh narasi sekolah samba atau Trinidad yang lebih berbasis komunitas. Oleh karena itu, model proses kreatif JFC berpotensi menawarkan template yang unik untuk

pengintegrasian riset budaya, inovasi desain, dan standar kurasi internasional. Hal ini dikarenakan kostum JFC juga diciptakan dengan memperhatikan aspek teknologi sebagai bentuk ekspresi estetika, simbolik, dan fungsional dalam industri mode kontemporer sebagaimana dipahami oleh Koo, S., & Chae, Y. (2022) serta Zhu (2022).

Artwear di JFC juga memiliki kemiripan dengan studi tentang *World of WearableArt* (WOW) yang berbasis di Selandia Baru. Penekanan dalam literatur WOW adalah pada eksplorasi material, inovasi teknis, dan fungsi kostum sebagai karya seni patung yang bergerak (Grant, 2018), serta

Berbeda dengan WOW yang murni berfokus pada seni dan eksplorasi materi, *artwear* JFC harus tetap mempertahankan daya pakai (*wearability*) dan estetika karnaval yang megah, sambil mengintegrasikan narasi budaya Indonesia yang mendalam.

Berdasarkan tinjauan di atas, riset pengkaryaan ini memiliki urgensi dan orisinalitas yang signifikan. Orisinalitasnya terletak pada dua hal:

1. Modelisasi Proses Kreatif Desainer: Penelitian ini akan memodelkan proses kreatif penciptaan *artwear* dengan menggunakan kerangka *double diamond* model yang disesuaikan untuk konteks karnaval fesyen kelas dunia seperti JFC, dari perspektif ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Pendekatan holistik ini jarang diterapkan dalam studi desain *artwear* (Grant, 2018).
2. Kontribusi Teoretis Designer's Perspective: Dengan menyajikan model proses yang dialami langsung oleh desainer (Ajeng & Suharno, 2022),

penelitian ini mengisi kekosongan referensi akademis dan memperkaya literatur desain dengan perspektif praktisi yang didukung oleh standar kurasi JFC. Model yang dihasilkan akan menjadi prototipe rujukan ilmiah bagi desainer dan akademisi, melampaui deskripsi semata menjadi analisis preskriptif yang kontekstual. Penelitian ini, oleh karena itu, memperkuat kontribusi Indonesia dalam literatur fashion carnival global (Radja dan Sunjaya, 2024).

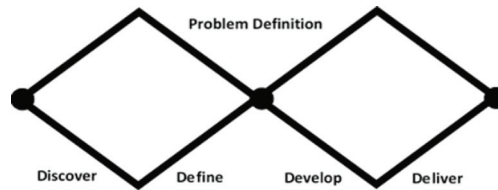
METODE

Proses penciptaan seni tentulah melibatkan metode penelitian dan praktik yang memungkinkan seniman mengeksplorasi konsep-konsep unik dan menghasilkan karya yang bermakna. Keberadaan metode dalam proses penciptaan karya seni sungguh penting karena sangat terkait dengan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memperoleh hasil penciptaan yang diinginkan, serta memudahkan dalam menganalisis data dan mengambil kesimpulan.

Sebagai karya seni ilmiah, penciptaan *artwear* ini juga melalui proses penelitian sehingga diperlukan metode penciptaan yang selaras dengan karakteristik produksi busana. Terkait dengan hal ini, metode penciptaan yang digunakan pada riset ini adalah mengadopsi Double Diamond Model atau Model Berlian Ganda.

Model double diamond telah diterapkan di berbagai bidang, termasuk desain industri, pengembangan situs web e-commerce, dan desain sistem informasi (Saad dkk 2020; Felia Sri Indriyani dkk., 2023). Model ini merupakan pendekatan holistik dalam proses desain yang terdiri dari empat tahap proses kreatif, yaitu menemukan

(discover), mendefinisikan (define), mengembangkan (develop), dan menyampaikan (deliver) (Indarti, 2020; Mujahidah dkk 2024).



Gambar 1 Metode Double Diamond

Model dari Ledbury

Sumber: (Indarti, 2020)

Dalam konteks penciptaan artwear Jember Fashion Carnival (JFC), Model Berlian Ganda diperkaya dengan mekanisme validasi dan umpan balik yang mengacu pada standar karnaval kelas dunia, khususnya selama tahap Develop dan Deliver.

Validasi Konseptual (*Define Stage*):

- **Data Kualitatif:** Pada tahap Discover (penggalan data burung enggang, motif pakis, dan tari Kancet Papatai), data divalidasi melalui triangulasi sumber, membandingkan data etnografi, visual, dan narasi terkait budaya Kalimantan.
- **Umpan Balik Awal:** Hasil interpretasi konsep awal divalidasi melalui diskusi dengan ahli budaya/etnografer yang kompeten terhadap objek pemantik Kalimantan untuk memastikan otentisitas narasi.

Kurasi Kreatif JFC (Tahap Develop dan Deliver):

- **Mekanisme Umpan Balik:** Sebagai prasyarat wajib JFC, proses pengembangan desain (develop) melibatkan presentasi desain dan purwarupa kepada Tim Kreatif dan Kurator JFC. Umpan balik ini berfungsi sebagai validasi eksternal terhadap kelayakan karya.
- **Kriteria Kurasi:** Umpan balik dari tim JFC berfokus pada tiga kriteria utama yang menentukan standar karnaval:
- **Orisinalitas dan Relevansi Tema:** Sejauh mana desain merefleksikan tema besar JFC tahun 2023 (“Timelapse”) dan sejauh mana kekayaan budaya Kalimantan diinterpretasikan secara segar dan belum pernah ada (kebaruan akademik dan visual).
- **Kualitas Konstruksi (Craftsmanship) dan Material:** Menilai kekuatan konstruksi busana karnaval agar mampu dipentaskan di jalan (street carnival) dan inovasi dalam penggunaan material (aksiologi).
- **Efek Panggung (Visual Impact) dan Wearability:** Menilai potensi visual karya dalam skala besar dan kemampuan model untuk bergerak dinamis (aksiologi/estetika pertunjukan).

Selanjutnya, dilakukan integrasi data. Data kualitatif yang diperoleh pada tahap Discover dan Define (terkait budaya Kalimantan) divalidasi dengan data eksternal berupa umpan balik dan keputusan kurasi Tim JFC. Hal ini memastikan bahwa model proses kreatif yang dihasilkan tidak hanya valid secara artistik-internal, tetapi juga teruji dan terjustifikasi secara institusional oleh standar karnaval internasional.

Discover Stage

Discover stage pada pengkaryaan ini adalah proses kerja eksploratif untuk menemukan persoalan pengkaryaan dengan menggali jawaban atas pertanyaan tentang apa yang akan dibuat dalam pengkaryaan ini, serta apa urgensi dan tujuan penciptaannya. Pada tahap ini dilakukan pelacakan dan analisis data melalui studi pustaka, studi piktorial serta audio visual untuk menemukan berbagai kemungkinan terkait aspek bentuk karya, konten atau pesan yang akan disampaikan melalui karya, serta penyajian karya di ruang pertunjukan yang representatif,

Define Stage

Pada tahap ini pengkarya merumuskan ide penciptaan dalam bentuk narasi konsep karya yang mengacu pada tahap *discover*. Berdasarkan hasil eksplorasi pada tahap *discover*, pengkarya menyusun: narasi konsep penciptaan yang terdiri dari gagasan isi, gagasan bentuk dan gagasan penyajian.

Gagasan isi adalah nilai-nilai/pesan yang akan disampaikan pengkarya lewat karya yang divisualkan melalui moodboard inspirasi (gambar 2). Gagasan bentuk adalah gagasan visual karya yang digambarkan dalam *moodboard style* (gambar 3). Gagasan bentuk ini terdiri dari aspek karakter busana yang akan dibuat, *siluet*,

style, material, aplikasi, dan warna. Adapun gagasan penyajian adalah ide tentang ruang penyajian karya yang representatif sesuai dengan tujuan penciptaan itu sendiri.



Gambar 2. Moodboard inspirasi.



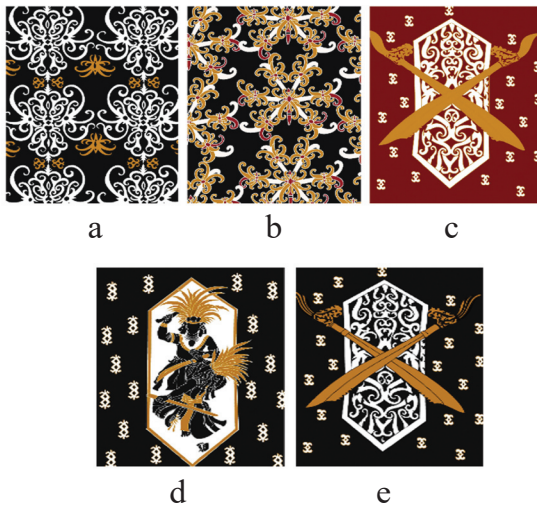
Gambar 3. Moodboard Style.

Develop Stage

Develop stage adalah tahap proses kreatif dalam mentransformasikan konsep ke dalam desain hingga ditemukan *line collection* yang siap dibuat *prototype* atau langsung diproduksi. Pada pengkaryaan ini *line collection* tidak dibuat menjadi *prototype*, namun langsung ke karya yang sesungguhnya karena karya dibuat tidak dalam konteks produk industri masal.

Tahapan perancangan ini terdiri dari pembuatan sketsa desain *artwer* dan desain batik motif Pakis dan Tari Kancet Papatai, penentuan desain *artwear* terpilih, penentuan desain batik terpilih, dan penentuan *line collection* yang terdiri dari *introduction*, *signature* dan *statement*.

Berikut adalah desain batik terpilih dan *line collection* dari pengkaryaan ini.



Gambar 4.

Desain sketsa alternatif motif batik
(a) motif Pakis 1, (b) motif pakis 2,
(c) motif talawang dan mandau latar hitam,
(d) motif Tari Kancet Papatai,
(e) motif talawang dan Mandau latar merah



Gambar 5.

Master design look 1 hingga look 8
(dari kiri ke kanan)

Deliver Stage

Deliver stage adalah proses mentransformasikan *image clothing* (*line collection*) menjadi *real clothing* yang dalam eksekusinya melalui proses kurasi oleh tim kreatif JFC. Transformasi dari *image clothing* ke *real clothing* ini diawali dengan penyiapan bahan yang telah diproses melalui serangkaian eksplorasi material dan teknik.

Tahap awal dari *deliver stage* adalah proses pematikan dengan teknik batik tulis. Proses tahap awal ini adalah: membuat desain motif, penyantingan, pewarnaan, dan pelorodan (gambar 6).



Gambar 6.
Salah satu proses pembatikan
(proses penyantingan)

Tahap kedua dari *deliver stage* adalah mengeksekusi desain menjadi *real clothing*. Tahapan ini terdiri dari pengukuran model, pembuatan pola, pemotongan pola, penjahitan, *detailing*, dan *finishing*.

Hasil dan Pembahasan

1. Ontologi Penciptaan: Definisi Objek dan Posisi dalam Teori Fesyen

Secara ontologis, penciptaan ini menetapkan *Artwear* Batik Pratiwi sebagai objek studi, yaitu kategori *wearable art* yang diproduksi oleh brand yang juga bergerak di segmen *ready-to-wear*. Pemilihan *artwear* sebagai medium ekspresi bukan sekadar pilihan estetika, melainkan penempatan sadar diri dalam spektrum teori fesyen yang lebih luas.

Analisis mendalam dan konteks teori fesyen menunjukkan tiga hal. Pertama, *artwear* merupakan busana yang mementingkan *art* daripada fungsi, menempatkan karya ini di batas antara desain mode dan seni murni (Grant, 2018). Dalam

konteks teori mode, *artwear* seringkali dianggap sebagai anti-fesyen karena menantang logika pasar *ready-to-wear* yang berorientasi tren, profit, dan daya pakai massal. Di sini, busana berfungsi sebagai “patung bergerak” atau artefak kultural yang bertujuan mengkomunikasikan ide, bukan sekadar menutupi tubuh.

Kedua, objek budaya sebagai sumber inovasi: Eksplorasi ornamen pakis, Tari Kancet Papatai, dan Burung Enggang Kalimantan menunjukkan bahwa ontologi karya ini berakar kuat pada kekayaan budaya lokal. Dalam industri kreatif global, penggunaan sumber etnik dan wastra Indonesia (batik) sebagai basis *artwear* adalah praktik yang dikenal sebagai cultural branding (Radja & Sunjaya, 2024). Hal ini bertujuan untuk menciptakan diferensiasi dan nilai keaslian yang tinggi (*authenticity value*) di tengah homogenitas desain global.

Ketiga, segmentasi pasar *high-end*: Segmentasi karya ini (usia 20-30 tahun, kelas menengah ke atas dengan selera fashion dan seni tinggi) menggarisbawahi posisinya sebagai produk *niche* dalam industri kreatif. Konsumen ini mencari eksklusivitas, narasi budaya, dan ekspresi identitas yang unik, sesuai dengan fungsi busana pasca-karnaval yang dapat diubah menjadi busana semiformal. Ini menunjukkan pergeseran ontologi karya dari murni seni menjadi produk *deluxe* atau *couture* dengan umur pakai yang diperpanjang.

2. Epistemologi Penciptaan: Konstruksi Pengetahuan Desain melalui Double Diamond dan Kurasi

Secara epistemologis, proses penciptaan *artwear* ini menunjukkan bagaimana

pengetahuan desain dikonstruksi melalui metodologi yang terstruktur dan divalidasi secara eksternal. Penerapan *Double Diamond Model* (Ledbury) berfungsi sebagai kerangka yang memetakan proses kreatif dari pemikiran divergen (discover) ke konvergen (define, develop, deliver).

Analisis mendalam dalam konteks ini setidaknya menunjukkan tiga hal. Pertama, epistemologi disiplin ilmu ganda, artinya keberhasilan penciptaan terletak pada epistemologi ganda: kemampuan (1) menginterpretasikan narasi budaya (Kalimantan) dan (2) menanggapi kendala kontekstual (Timelapse JFC dan defile Nusantara). Proses ini menegaskan bahwa pengetahuan desain dalam fashion carnival adalah pengetahuan interdisipliner yang menggabungkan etnografi, estetika visual, dan rekayasa material.

Kedua, validasi dan kurasi sebagai verifikasi epistemic. Artinya, asistensi dan progress check yang wajib dilakukan kepada Tim Kreatif JFC bukan hanya prosedur administratif, melainkan sebuah mekanisme verifikasi epistemic. Kurasi JFC, yang berstandar internasional (Suharno & Dewanto, 2018), memaksa desainer untuk menghasilkan karya yang tidak hanya orisinal secara internal, tetapi juga valid secara kolektif di mata institusi karnaval global. Ini adalah bentuk keterlibatan praktik industri yang membedakan penciptaan akademis biasa dengan penciptaan berstandar kompetensi.

Ketiga, implikasi *Double Diamond Model* ini memungkinkan desainer mengatasi kompleksitas: tahap *Discover* memfasilitasi eksplorasi bebas kekayaan Kalimantan, sementara tahap *Define* dan *Develop* secara disiplin menyatukannya dengan tuntutan tema JFC (Timelapse).

Pengetahuan yang dihasilkan di sini adalah “pengetahuan praktik desain” yang dapat direplikasi oleh desainer lain.

3. Aksiologi Penciptaan: Nilai dan Urgensi dalam Konteks Global

Aspek aksiologi menjawab pertanyaan mengenai nilai, urgensi, dan tujuan penciptaan artwear ini. Tujuan utama adalah partisipasi dalam JFC-21, yang kemudian memicu dua nilai utama: nilai promosi budaya dan nilai akademik.

Analisis mendalam hal ini dalam konteks karnaval internasional dapat ditunjukkan dengan tiga hal. Pertama, nilai promosi budaya (aksiologi kultural): Pemilihan nuansa Kalimantan didorong oleh urgensi promosi budaya karena minimnya representasi Kalimantan dalam *artwear* JFC sebelumnya. Dalam konteks karnaval internasional, JFC dan karnaval sejenis (seperti Rio atau Trinidad) memiliki aksiologi sosio-kultural yang kuat: mereka adalah platform yang mentransformasi warisan budaya (burung enggang, tarian) menjadi modal simbolik yang diperdagangkan di pasar pariwisata dan fesyen global (Fernandes, 2018; World Intellectual Property Organization, 2024; Moments Log. 2023). Karya ini berupaya menggeser narasi budaya Indonesia yang dominan ke representasi yang lebih inklusif sebagaimana ketika kostum digunakan sebagai medium seni kontemporer dan ekspresi budaya (Magazine. 2022).

Kedua, nilai akademik (aksiologi keilmiah): Kehadiran pengkaryaan ini dinilai signifikan karena memperkaya referensi akademis penciptaan *artwear* dengan standar karnaval kelas dunia. Secara aksiologis, riset ini memberikan nilai preskriptif menyediakan panduan yang

teruji bukan hanya deskriptif, sehingga kontribusinya melampaui pameran seni, menjadi sumber daya pendidikan bagi desainer mode dan kriya di Indonesia.

Ketiga, branding dan strategi industri: Penyajian karya di JFC dan subsequent pameran (Bandung Lautan Photographer, Synchronize Ciffest) menunjukkan strategi branding yang disengaja. JFC digunakan sebagai panggung validasi merek (brand validation stage) karena statusnya sebagai karnaval kelas dunia. Aksi ini menegaskan bahwa nilai karya ini bukan hanya terletak pada proses kreatifnya, tetapi pada visibilitas dan legitimasi yang diperoleh dari platform bergengsi tersebut, yang esensial dalam praktik industri kreatif modern.

Wujud Produk Pengkaryaan dan Penyajian Karya

Wujud produk dan penyajiannya secara konkret mewujudkan kesimpulan dari analisis ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Keunikan *artwear* berpasangan dan penyajiannya di JFC sebagai *fashion parade* menyoroti estetika dan strategi di balik desain.

1. *Artwear* Berpasangan: Inovasi Pasar: Keputusan membuat *artwear* berpasangan (paired look) adalah inovasi pasar. Dalam konteks JFC, meskipun jarang, strategi ini menawarkan keselarasan visual dan potensi pasar baru untuk busana *couture* pasangan. Detail konstruksi (batik tulis, satin, ukiran foam 3D, akrilik) menegaskan bahwa komitmen pada *craftsmanship* adalah kunci keberhasilan *wearable art* yang kompleks.



Gambar 7 Look Pasangan 1



Gambar 8. Look pasangan 2



Gambar 9. Look pasangan 3

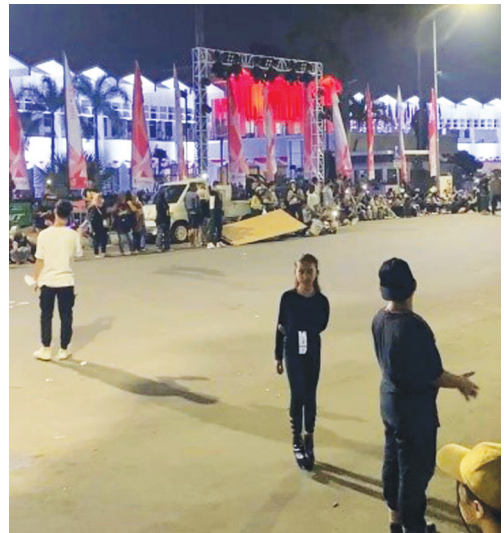


Gambar 10. look pasangan 4

2. *Fashion Parade* dan *Runway* Utama: Penyajian di JFC sebagai fashion parade di jalanan (catwalk) sepanjang 100meter (Zona A) menempatkan karya ini dalam tradisi street carnival yang mendobrak hierarki sosial dan mode konvensional (Denissa, dkk 2017). Aksiologi strategisnya terbukti dari kegiatan *blocking area* dan gladi bersih yang dipimpin tim JFC, yang merupakan proses *learning by doing* krusial untuk memastikan bahwa desain tersebut *performative* mampu bertahan dan terlihat spektakuler di panggung terbuka berskala besar.



Gambar 11. *Blocking area*



Gambar 12: Gladi bersih

3. Ekstensi Aksiologi: Penyajian karya di luar JFC (BLP, Ciffest Jakarta) memperpanjang siklus hidup aksiologis karya, mengubahnya dari kostum karnaval menjadi objek pameran seni dan fotografi, menegaskan kembali posisinya di persimpangan fashion dan art (ontologi) dan memperluas jangkauan promosi budaya (aksiologi).



Gambar 13. Pemotretan karya pengkarya di BLP



Gambar 14.

Display pameran koleksi pengkarya di pameran Synchronize Ciffest, Teater Kecil Taman Ismail Marzuki Jakarta

Simpulan

Objek material penciptaan koleksi Batik Pratiwi ini adalah *artwear* yang konsep dan visualnya merupakan bentuk respons pengkarya terhadap kekayaan budaya dan hayati Kalimantan yang kurang dieksplorasi oleh desainer *artwear* sebelumnya. Oleh sebab itu, tujuan pengkaryaan ini adalah untuk memperkaya bentuk *artwear* dengan mengeksplorasi motif dan tarian khas Kalimantan, khususnya Burung Enggang dan Tari Kancet Papatai.

Secara metodis, koleksi Batik Pratiwi dikonstruksi dengan mempertanyakan aspek ontologi, epistemologi, dan aksiologi melalui adopsi *Double Diamond Model*. Meskipun menggunakan kerangka ilmiah, proses penciptaan tidak mengesampingkan

masukan dan kritikan dari berbagai pihak, terutama dari Tim Kreatif JFC. Kepatuhan ini penting karena penyajian koleksi Batik Pratiwi harus memenuhi standar internasional JFC, sehingga prinsip-prinsip kurasi yang ketat harus dipatuhi.

Temuan penting dari pengkaryaan ini adalah bahwa dalam proses kreatif penciptaan *artwear* di JFC, desainer harus mampu mengadaptasikan prinsip kerja ilmiah (struktur metodologis) dengan kerja empirik di lapangan (fleksibilitas material dan teknis) yang terkadang memunculkan kontradiksi. Tanpa kemampuan adaptive design, desainer akan kesulitan mengikuti irama kerja JFC yang dinamis. Berdasarkan rangkaian proses ini, hal mendasar yang harus dipahami oleh desainer yang akan mengikuti event fashion show kelas internasional seperti JFC adalah perlunya mengelola ego gagasan kreatif untuk menyesuaikan dengan konsep kurasi pihak penyelenggara. Kemampuan menyeimbangkan antara visi artistik pribadi dan tuntutan kontekstual institusi ini krusial karena kurasi bertujuan menyatukan berbagai kepentingan estetika, teknis, dan komersial yang terlibat.

Riset penciptaan ini memiliki implikasi akademik yang signifikan terhadap tiga bidang utama:

1. Relevansi terhadap Pedagogi Desain Fesyen: Model proses kreatif yang mengintegrasikan *Double Diamond* dengan standar kurasi JFC dapat dijadikan prototipe pedagogis dalam kurikulum desain. Implikasi utamanya adalah menggeser pengajaran desain dari sekadar eksplorasi estetika (*artistic freedom*) menjadi *contextualized design*. Mahasiswa desain perlu dilatih untuk menyeimbangkan kekakuan metodologi (epistemologi) dengan fleksibilitas

adaptif (negotiating skills) di bawah tekanan standar industri dan event internasional.

2. Keberlanjutan Budaya (Cultural Sustainability): Secara aksiologis, penelitian ini menunjukkan model aktivasi budaya yang terlegitimasi secara global. Eksplorasi objek budaya yang underrepresented (Kalimantan) melalui platform JFC membuktikan bahwa fesyen karnaval adalah media efektif untuk revitalisasi dan promosi warisan budaya di kancah internasional. Hal ini menjadi rujukan bagi upaya keberlanjutan budaya, menunjukkan bahwa warisan dapat dipertahankan bukan hanya melalui dokumentasi, tetapi melalui inovasi kreatif yang memiliki nilai pasar dan performance.

3. Industri Kreatif Internasional dan Cultural Branding: Karya ini berkontribusi pada literatur Industri Kreatif Global dengan memberikan studi kasus nyata tentang transposisi budaya lokal menjadi cultural branding yang kompetitif (Ontologi). Keberhasilan karya melalui kurasi JFC menegaskan bahwa produk fesyen Indonesia mampu bersaing, asalkan desainer menguasai manajemen kreativitas kemampuan untuk tetap orisinal sambil memenuhi kriteria brand dan event internasional. Dengan demikian, penelitian ini mendukung argumen bahwa JFC berfungsi sebagai laboratorium untuk standarisasi desain couture etnik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng, & Suharno. (2022). Penciptaan art wear inspirasi Komodo aplikasi tenun Nusa Tenggara Timur di Jember Fashion Carnaval Ke-19 "Virtue Fantasy". *Atrat*, 10, 297-306.
- Ali, M., Suharto, B., Maulidy, A. M., Lestari, Q., & Laksmi, L. P. G. (2023). Analisis faktor sustainabilitas festival budaya di Kota Jember: Studi tentang Jember Fashion Carnaval. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik, dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 15(2), 178-189.
- Denissa, L., Widodo, P., Adisasmita, N. Y. D., & Piliang, Y. A. (2024). Jember Fashion Carnaval as a reaction of visual culture to the principle of binary opposition (A case study). *IJCAS*, 1(1), 31-43.
- Gunawijaya, J. (2018). Jember Fashion Carnaval: Tourism catalyst of East Java. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 426, 458-465.
- Indarti, R. (2020). Metode proses desain dalam penciptaan produk fashion dan tekstil. *Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 1, 128-137.
- Indrayani, F. S., Dewi, D. D., & Sholahuddin, A. (2023). Implementasi metode double diamond design pada user interface web penjualan kerudung untuk meningkatkan pengalaman pengguna (Studi Kasus By. Tyash). *Jurnal Restikom: Riset Teknik Informatika dan Komputer*, 5(2), 158-168.
- Jannah, R. (2012). Jember Fashion Carnival: Konstruksi identitas dalam masyarakat jaringan. *Masyarakat, Jurnal Sosiologi*, 17(2), 135-151.

- Kartini, R. A. L., & Bramantijo. (2023). Contemporary art on fashion in Jember Fashion Carnaval (2016-2021). *TEROB*, 14(1), 15-24.
- Koo, S., & Chae, Y. (2022). Wearable technology in fashion. In Y. Chae (Ed.), *Leading edge technologies in fashion innovation* (pp. 35–57). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-91135-5_3
- Krisnadi, I. G., Asrumi, A., & Supiastutik, S. (2023). The existence of Jember Fashion Carnaval (JFC) in Jember Regency, Indonesia 2003-2021. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6(08). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i8-45>
- Ledbury, J. (2017). Design and product development in high-performance apparel. In *High-Performance Apparel: Materials, Development, and Applications*. Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-100904-8.00009-2>
- Moments Log. (2023). The cultural fusion of Caribbean Carnival: From Trinidad to Rio. *Moments Log*. <https://www.momentslog.com/culture/the-cultural-fusion-of-caribbean-carnival-from-trinidad-to-rio-celebrating-color-music-and-dance>
- Mujahidah, F. A.-s., Prawira, D., & Febriyanto, F. (2024). Perancangan UI/UX sistem informasi manajemen tugas akhir (SIMTA) menggunakan metode double diamond. *Journal of Computer Engineering, System, and Science*, 9(2), 589-600.
- Musée Magazine. (2022). Garmenting: Costume as contemporary art. Musée Magazine. <https://museemagazine.com/culture/2022/4/13/garmenting-costume-as-contemporary-art>
- Permata, V. W. (2018). Strategi pengembangan manajemen Jember Fashion Carnaval. *Melayu Arts and Performance Journal*, 1(1), 46-60.
- Proborini, C. A. (2017). Jember Fashion Carnaval (JFC) dalam industri pariwisata di Kabupaten Jember. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 32(2), 262-275.
- Radja, I. G. S., & Sunjaya, L. R. (2024). Representasi budaya Jember dalam Jember Fashion Carnaval: Pendekatan teori representasi Stuart Hall. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(3), 13-20.
- Rondhi, M. (2014). Fungsi seni bagi kehidupan manusia: Kajian teoretik. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 8(2), 115-128.
- Saad, E., Elekyaby, M. S., Ali, E. O., & Hassan, S. F. A. E. (2020). Double diamond strategy saves time of the design process. *International Design Journal*, 10(3), 211-222.
- Saputra, T., Triyanto, & Haaryanto, E. (2020). Proses kreatif Kartono dalam penciptaan seni ukir relief dan ekspresi estetikanya di Sanggar Ega Jati Senenan Jepara. *Eduarts: Journal of Arts Education*, 9(3), 51-61.
- Suardina, N., Suardana, I. W., & Laba, I. N. (2021). Patra Punggel dalam telaah konsep penciptaan seni visual. *Panggung*, 27(4), 504-517.

- Suharno, Cahyadi. D. (2018). Kurasi fashion: Model bingkai kurasi pada Jember Fashion Carnaval. *Panggung*, 28(1), 118-132.
- Tulastri, A., Hendrawijaya, Arief Tukiman, & Hasan, F. (2020). Manajemen sumber daya manusia dalam pelestarian budaya lokal (Studi pada volunteer Jember Fashion Carnaval). *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(1), 27-33.
- Widaryanto, F. X. (2013). *Ekokritikisme Sardono W. Kusumo: Gagasan, proses kreatif, dan teks-teks ciptaannya* (Disertasi). Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia (ISI).
- World Intellectual Property Organization. (2024). Carnival, COVID-19 and artistic cultivation in Trinidad and Tobago. WIPO Web IP Acceleration. <https://www.wipo.int/en/web/ip-acceleration/w/news/2024/carnival-covid-19-and-artistic-cultivation-in-trinidad-and-tobago>
- Yuliana, Gati Dwi, Fathima, A. N., & Hulu, Ria Forsegna Hulu (2022). Narasi revitalisasi pada perspektif pendiri Jember Fashion Carnaval. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 5(1), 77-90.
- Zhu, G. (2022). Application of digital technology in future sculpture teaching. In P. Zaphiris & A. Ioannou (Eds.), *Cross-cultural design. Applications in learning, arts, cultural heritage, creative industries, and virtual reality* (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 13312, pp. 148–159). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-06047-2_11

