

PENCIPTAAN *EVENING WEAR* DENGAN KONSEP METAFORA LEGENDA GUNUNG KELUD

Aliya Daffa Dinisa¹, Peppy Mayasari², Deny Arifiana³, & Imami Arum Tri Rahayu⁴

^{a,b,c,d}Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: aliyadaffa.21026@mhs.unesa.ac.id¹⁾, peppymayasari@unesa.ac.id¹⁾, denyarifiana@unesa.ac.id³⁾,
imamirahayu@unesa.ac.id⁴⁾

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian yang menciptakan *evening wear* / busana pesta malam dengan inspirasi metafora dari cerita rakyat legenda Gunung Kelud, yang mengangkat nilai-nilai filosofis, simbolik, dan spiritual dari tokoh Perempuan Dewi Kilisuci sebagai representasi kekuatan, kesucian, serta keanggunan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses penciptaan *evening wear* dengan konsep metafora Legenda Gunung Kelud, (2) Mendeskripsikan proses penciptaan *evening wear* dengan konsep metafora Legenda Gunung Kelud, (3) Mendeskripsikan hasil jadi penciptaan *evening wear* dengan konsep metafora Legenda Gunung Kelud. Metode yang digunakan adalah *Practice-led Research*, dengan tahapan eksplorasi, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya. Proses eksplorasi dilakukan melalui observasi ke situs Gua Selomangleng, wawancara dengan budayawan Kediri, serta studi literatur mengenai sumber inspirasi dan metafora. Dari eksplorasi diperoleh kata kunci yang kemudian dikembangkan menjadi konsep desain melalui *mind mapping* dan *mood board*. Hasil penelitian dinyatakan dengan (1) Hasil karya menerapkan metafora kombinasi antara aspek *intangible* (kesucian, keanggunan, dan keberanian tokoh Perempuan dalam Legenda Gunung Kelud) serta *tangible* (relief lidah api dan Gua Selomangleng), (2) Penelitian ini menghasilkan 2 busana pria dan 1 busana pria dengan sumber ide berbasis metafora cerita rakyat Gunung Kelud, (3) Busana ini disajikan dalam rangkaian *acara 36th Annual Fashion Show* "MAHATRAKALA". Hasil akhir menunjukkan bahwa penerapan konsep metafora budaya paya mampu menghasilkan karya busana yang estetis, simbolik, dan memiliki karakter budaya yang kuat.

Kata Kunci: dewi kilisuci, *evening wear*, legenda gunung kelud, metafora.

ABSTRACT

This study is a research on the creation of evening wear inspired by the metaphor of the folklore legend of Mount Kelud, highlighting the philosophical, symbolic, and spiritual values of the Female Figure Dewi Kilisuci as a representation of strength, purity, and elegance. The objectives of this study are to (1) describe the process of creating evening wear with the metaphor concept of the Legend of Mount Kelud, (2) describe the design development process of evening wear based on this metaphor concept, and (3) describe the final results of evening wear creation with the metaphor concept of the Legend of Mount Kelud. The method used is practice-led research, consisting of exploration, design, realization, and presentation stages. The exploration stage was conducted through site observation at Selomangleng Cave, interviews with Kediri cultural experts, and literature study on sources of inspiration and metaphor. From the exploration, keywords were obtained and then developed into a design concept through mind mapping and mood boards. The results of the study indicate that (1) the final works implement a metaphor combining intangible aspects (purity, elegance, and bravery of the Female Figure in the Legend of Mount Kelud) with tangible aspects (flame reliefs and Selomangleng Cave as trace enhancers), (2) the study produced 2 male outfits and 1 female outfit based on the metaphorical ideas from the folklore of Mount Kelud, and (3) these outfits were presented in the 36th Annual Fashion Show "MAHATRAKALA." The final results show that applying a local cultural metaphor concept can produce garments that are aesthetic, symbolic, and strongly imbued with cultural character.

Keywords: dewi kilisuci, *evening wear*, legend of mount kelud, metaphor.

PENDAHULUAN

Fashion berasal dari bahasa Latin, *factio*, yang artinya membuat atau melakukan. Pada awalnya, istilah ini merujuk pada tindakan atau proses penciptaan, bukan semata-mata pada busana yang dikenakan seseorang seperti maknanya saat ini. Pada perkembangannya, *fashion* menjadi salah satu bentuk ekspresi seni yang dinamis dan terus berubah seiring perkembangan zaman. Polhemus dan Prociter dalam (Barnard, 2013) menjelaskan bahwa dalam masyarakat modern, istilah *fashion* sering digunakan sebagai sinonim dari dandanan, gaya, atau busana. Seiring dengan perluasan makna tersebut, *fashion* turut mendorong lahirnya industri sebagai salah satu sektor kreatif Indonesia.

Industri *fashion* di Indonesia menunjukkan kontribusi ekonomi yang signifikan, dimana sektor ini tercatat menyumbang sekitar 7,8% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dari sektor ekonomi kreatif pada tahun 2024. Selain hal tersebut, industri *fashion* di Indonesia menunjukkan tren yang signifikan dan memainkan peran strategis dalam ekonomi nasional. Menurut data Kementerian Perindustrian RI (2025), sektor *fashion* menyumbang sekitar 6,69% terhadap nilai tambah industri non-migas pada kuartal 2025 (Antara News, 2025). Laporan *Indonesia Textile Market Outlook 2025* juga mencatat bahwa nilai pasar Industri tekstil nasional mencapai US\$13,83 miliar dengan proyeksi pertumbuhan tahunan rata-rata lebih dari 5,5% hingga 2033 (Archieve Market Research, 2025). Hal ini menandakan bahwa *fashion* tidak hanya menjadi sarana ekspresi diri, melainkan juga memiliki nilai strategis dalam memperkuat perekonomian kreatif Indonesia.

Seiring perkembangan waktu, di dalam dunia industri *fashion*, berbagai kategori busana memiliki fungsi dan karakter masing-masing, salah satunya adalah *evening wear* atau busana pesta

malam. Jenis busana ini digunakan pada acara formal di malam hari dan dikenal dengan kesan mewah, elegan, serta eksklusif. *Evening wear* umumnya menggunakan bahan berkualitas tinggi, memiliki detail desain yang rumit, jahitan yang halus, dan dilengkapi dengan hiasan dekoratif yang memperkuat citra glamor dan feminim (Cahyaningrum, 2020).

Pada 2025 pasar *dresses & skirts* di Indonesia menghasilkan pendapatan sekitar US\$1,18 miliar dengan laju pertumbuhan 4,33% per tahun pada periode 2025-2029 (Statista, 2025). Sementara itu, pasar *luxury fashion* nasional diperkirakan bernilai US\$3,04 miliar pada 2024 dan terus meningkat hingga 2025 (IMARC Group, 2025). Segmen premium dalam pasar *evening wear* global menunjukkan bahwa sekitar 41% dari total *revenue* dalam pasar *evening wear* berasal dari segmen premium. Angka-angka ini memperlihatkan bahwa segmen busana formal dan mewah termasuk *evening wear*, memiliki potensi signifikan untuk dikembangkan.

Data tersebut memperlihatkan bahwa segmen busana formal dan mewah termasuk *evening wear*, memiliki potensi signifikan untuk dikembangkan di Industri *fashion* Indonesia. Selain hal tersebut, *evening wear* seperti *evening gown*, digunakan untuk menghadiri pesta atau jamuan makan malam yang bersifat glamor dan elegan, dengan bahan bertekstur halus serta riasan mewah seperti bordir dan payet (Fitri & Prihatin, 2024).

Melihat potensi tersebut, diperlukan suatu pendekatan kreatif yang tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mampu menghadirkan nilai makna berbasis budaya. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mewujudkan hal tersebut adalah pendekatan metafora dalam proses perancangan busana. Pendekatan ini memungkinkan desainer menerjemahkan gagasan atau konsep abstrak menjadi bentuk visual yang konkret. Metafora adalah ‘sebuah puisi miniatur’. Monroe

Breadstley dalam (Ricoeur, 2012). Sehingga hubungan antara makna asli dan kiasan dalam suatu metafora ialah seperti sebuah versi yang menjembatani sebuah kalimat tunggal dari penyatuan atau penyeragaman makna yang memberikan karakter pada sebuah karya literatur sebagai sebuah keutuhan (Paul Ricoeur, 2012). Menurut Prasetyaning dkk dalam kajian arsitektur, metafora dapat diartikan sebagai perbandingan dan perumpamaan. Desainer menggunakan metafora dalam karya mereka melalui eksplorasi warna, tekstur, bentuk, bahan, dan teknik, sehingga setiap elemen dalam busana memiliki makna yang berhubungan dengan tema yang diangkat (Iftinan, 2012). Dengan demikian, metafora tidak hanya memperindah tampilan busana, tetapi juga memperkaya makna dan nilai simbolik yang didapatkan dari sumber inspirasi.

Sumber inspirasi yang mengandung nilai simbolik dan filosofis dapat ditemukan melalui kebudayaan Indonesia. Sumber inspirasi yang memiliki makna dapat ditemukan pada warisan budaya tak benda (WBTb) yang tersebar di berbagai daerah. Hingga Juni 2025 Indonesia telah memiliki 1.939 entri WBTb, dan di antaranya 99 entri berasal dari provinsi Jawa Timur (Katadata, 2025). Data ini menunjukkan tingginya perhatian terhadap pelestarian budaya, termasuk dalam bentuk *folklore* seperti cerita rakyat, ritual, seni tradisi, dan legenda.

Di antara berbagai bentuk warisan budaya tak benda tersebut, cerita rakyat seperti legenda menempati posisi penting karena mengandung nilai-nilai moral, sejarah, dan makna filosofis dan simbolis. Cerita rakyat dapat dikategorikan dalam ragam sastra lisan. Sastra lisan adalah karya sastra yang dalam penyampaiannya menggunakan tuturan atau lisan. Karyakarya sastra lisan berwujud prosa (cerita rakyat: *mythe*, legenda, dan dongeng), puisi (parikan, wangsalan, bebasan, paribasan, saloka, dan isbat), drama (ketoprak, wayang). Sukadaryanto dalam

(Nursa'ah, 2014). Legenda merupakan sejarah yang tidak tertulis yang diwariskan secara turun-temurun dan memiliki berbagai versi, tetapi tetap mempertahankan inti cerita yang sama Danandjaja dalam (Aprelia 2021). Lebih dari sekedar cerita rakyat, legenda mencerminkan pandangan hidup, nilai moral, serta identitas budaya masyarakat pendukungnya.

Salah satu legenda yang berasal dari Jawa Timur adalah Legenda Gunung Kelud yang ada di daerah Kediri. Berdasarkan wawancara dengan Ketua Dewan Kesenian Kab. Kediri, di dalam cerita rakyat Gunung Kelud, terdapat salah satu tokoh bernama Dewi Kilisuci yang selalu menolak dilamar oleh laki-laki. Meskipun selalu menolak, lamaran-lamaran tersebut kerap datang karena dipercaya Dewi Kilisuci adalah sosok puteri yang cantik. Kemudian datang dua manusia berketurunan siluman yang hampir berhasil melamarnya yaitu Lembu Sura dan Jatha Sura dengan diberikan syarat membuat sumur di Gunung Kelud.

Kemudian pada bagian klimaks cerita tersebut, Dewi Kilisuci menolak lamaran dengan cara menjebak Lembu Sura dan Jatha Sura ke dalam sumur. Karena merasa ditolak dan dijebak, Lembu Sura marah dan bersumpah untuk mengutuk Dewi Kilisuci dan rakyatnya. Di dalam amarahnya, Lembu Sura bersumpah untuk membala dendamnya kepada Dewi Kilisuci dan segenap rakyat yang ikut menimbunnya. "*Kediri dadi kali, Blitar dadi latar, Tulungagung dadi kedung.*" Yang apabila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi "Kediri akan menjadi Sungai, Blitar akan menjadi halaman, dan Tulungagung akan menjadi danau." (Wilma, 2018)

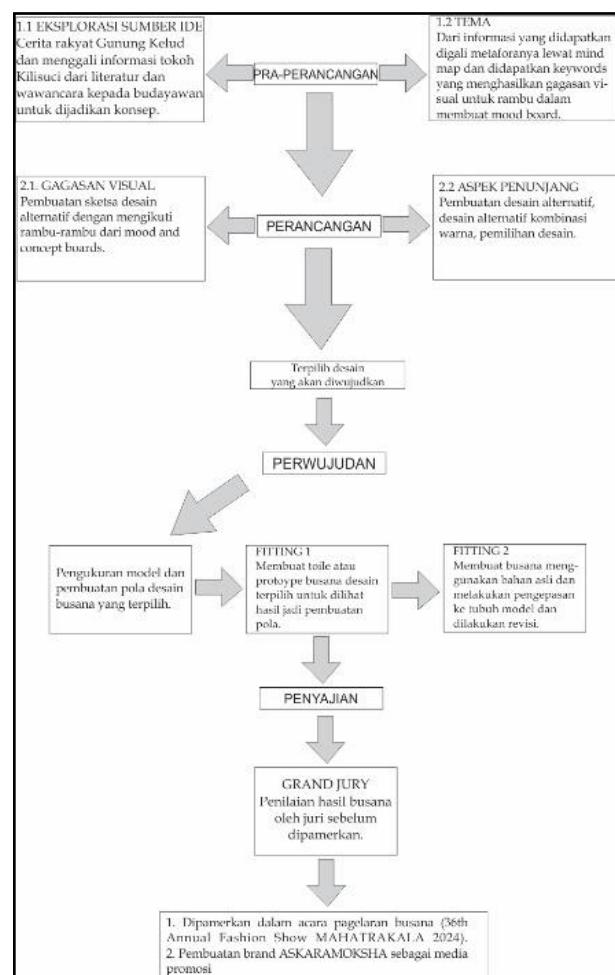
Sumpah tersebut konon masih dipercaya masyarakat kediri hingga saat ini dan dihubungkan dengan letusan gunung Kelud yang mengakibatkan banjir di Kediri, hujan abu dan pasir di Blitar, dan merendam Tulungagung menjadi

danau. (Wilma, 2018). Mendengar hal tersebut, Dewi Kilisuci memutuskan untuk melindungi rakyatnya dengan bertapa. Nilai-nilai dalam cerita rakyat Gunung Kelud diterjemahkan melalui pendekatan metafora ke dalam elemen desain seperti bentuk, siluet, warna, tekstur, serta material yang digunakan, dengan demikian, karya busana yang dihasilkan tidak hanya menonjolkan keindahan visual, tetapi juga merepresentasikan kekuatan spiritualitas perempuan melalui simbol-simbol visual yang melekat pada busana. Berdasarkan pemaparan di atas, mengadaptasi legenda ke dalam desain busana melalui pendekatan metafora dapat menjadi upaya kreatif untuk melestarikan sekaligus memperkenalkan kembali warisan budaya dalam bentuk yang lebih modern.

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan yang digunakan merupakan metode *practice-led research* (PLR). Metode penelitian ini berpusat pada proses berkarya. Pada pendekatan ini, proses menciptakan karya seni tidak hanya dilihat sebagai hasil akhir, tetapi juga menjadi bagian penting dalam mencari, menemukan, dan mengembangkan ide baru. Metode penciptaan yang digunakan adalah prosedur penciptaan dengan pendekatan *Practice-Ied-Research* (penelitian praktik) yang memiliki karakter utama penciptaan dan perefleksian karya baru dengan sebuah riset praktik yang akan dilakukan (Kusuma dkk., 2024).

Practice-led Research merupakan sebuah penelitian yang karakter utamanya merupakan penciptaan dan perefleksian karya baru melalui riset praktik. Proses penciptaan menggunakan *practice-led research* meliputi tahap eksplorasi atau pra-perancangan, perancangan karya, perwujudan karya, dan penyajian atau diseminasi karya (Hendriyana, 2022). Berikut ini pada gambar 1, ditampilkan kerangka penciptaan :



Gambar 1. Kerangka Penciptaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksplorasi/Pra-Perancangan

Karya ini bersumber ide dari metafora kombinasi dari *intangible* dan *tangible*. Metafora *Intangible*, berasal dari sebuah gagasan atau pemikiran yang abstrak seperti individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, dan budaya. Metafora *Tangible*, berasal dari sesuatu yang konkret atau nyata seperti sebuah Gedung dengan metafora cangkir, maka bentuk gedungnya akan dibuat mirip cangkir. Sedangkan Metafora Kombinasi, berasal dari penggabungan antara metafora *tangible* dan *intangible*. Kedua metafora tersebut digabung dengan menggunakan pendekatan *combined metaphor* ketika suatu desain mengambil elemen visual

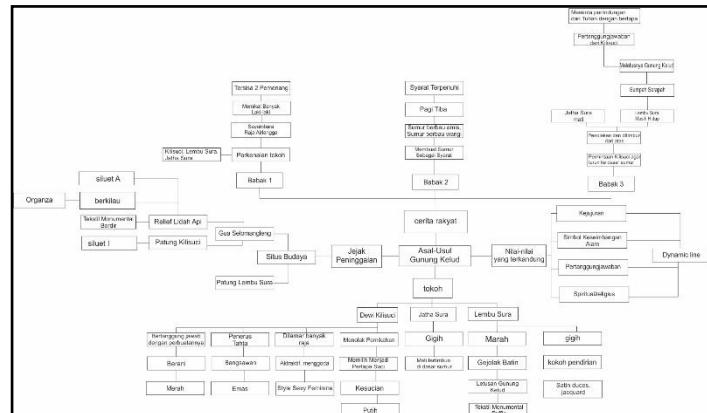
yang nyata sekaligus abstrak (Prasetyaning dkk, 2022).

Metafora *intangible* berasal dari metafora yang ada dalam cerita rakyat Dewi Kilisuci dalam asal-usul gunung Kelud. Sebagai contoh adalah "Dewi Kilisuci adalah seseorang petapa suci yang tidak menikah," kalimat tersebut akan menghasilkan *keywords* berupa kesucian yang diterjemahkan ke dalam warna *champagne*, turunan dari warna putih sebagai representasi dari kesucian. Sedangkan metafora *tangible* didapatkan dari bentuk-bentuk relief yang ada pada peninggalan jejak Dewi Kilisuci yang terukir di dinding Gua Selomangleng. Relief lidah api dijadikan ornamen pendukung yang memiliki makna yang berkesinambungan dengan api, kekuatan, dan energi spiritual (Permatadani & Ratyaningrum,2024).

Pada tahap ini langkah awal yang dilakukan adalah riset berserta mengumpulkan berbagai sumber yang berkaitan dengan budaya Indonesia, khususnya cerita mengenai Dewi Kilisuci dalam cerita Asal-Usul Gunung Kelud. Penulis memperoleh infomasi tentang Dewi Kilisuci dalam Asal-Usul Gunung Kelud melalui jurnal, artikel, dan sumber-sumber dari internet. Selanjutnya, data-data tersebut dikumpulkan dan diambil benang merahnya melalui *mind map*.

Dengan dibuatnya *mind map*, akan memunculkan metafora dari *keywords* atau kata kunci yang dihasilkan. Tahapan gagasan isi ini akan menghasilkan beberapa *concept list* yang nantinya menjadi dasar atau sumber ide dalam dasar pembuatan karya (Sari.dkk, 2023). Dibuatnya *mind map* dan diagram alir memudahkan penulis untuk menerjemahkan metafora yang ada pada Cerita Rakyat Asal-Usul Gunung Kelud mengenai Dewi Kilisuci. Selain itu, peneliti menggunakan sumber ide tambahan berupa metafora *tangible* dari relief gua Selomangleng yang berbentuk

mirip lidah api. Berikut ini pada gambar 2 dibawah ini ditampilkan mindmap:



Gambar 2. Mind Mapping Perancangan

Pada penciptaan ini peneliti menciptakan busana pesta malam/*evening wear* dengan menerapkan siluet I dan A. Detail lain seperti *identity* berupa *dynamic line* yang membentuk tekstil monumental *ruffle* yang saling dijahit menyatu dengan berbagai macam warna sebagai perwujudan dari keberanian Kilisuci yang menyala bagi api dalam lava letusan gunung Kelud. Detail lain seperti motif bordir juga berasal dari stilasi relief lidah api yang ada pada dinding Gua Selomangleng.

Pada bagian dalam Gua Selomangleng, terdapat relief-relief yang berkaitan dengan ajaran agama Hindu dan Budha mengenai kehidupan, sedangkan di sisi luar gua terdapat banyak arca yang berhubungan dengan para dewa (Novalia, 2015). Di bagian tengah lantai belakang goa terdapat sebuah stela yang menampilkan relief arca dalam posisi duduk yogasana dengan tangan sikap dhyanamudra dan selempong menghiasi bagian dada. Rambut arca digambarkan terurai ke belakang, dengan sanggul kecil di bagian atas kepala, serta dikelilingi oleh hiasan berbentuk awan yang berada di dalam garis melengkung (Novalia, 2015). Arca inilah yang diyakini masyarakat sebagai sosok dewi Kilisuci (Imama, 2017). Selain hal tersebut, patung Dewi Kilisuci yang terdapat pada pintu masuk

Kawasan Gua Selomangleng juga turut dijadikan sumber inspirasi. Berikut pada

tabel 1 dibawah ini ditampilkan gagasan bentuk dari penciptaan busana:

Tabel 1. Gagasan Bentuk

| Gambar Referensi | Pengembangan | Keterangan |
|---|---|---|
|  |  | Relief Gua Selomangleng sebagai inspirasi motif aplikasi bordir. |
|  |  | Relief Gua Selomangleng sebagai inspirasi motif bordir aplikasi bordir. |
|  |  | Lava dari letusan Gunung Kelud[12] sebagai inspirasi tekstil monumental ruffle. |
|  |  | Patung Dewi Kilisuci yang berada di pintu masuk kawasan situs Gua Selomangleng menjadi inspirasi siluet I |
|  |  | Relief lidah api yang terdapat di dinding Gua Selomangleng sebagai inspirasi siluet A. |

Colorplan dalam *moodboard* di bawah berjumlah 4 yang masing-masing memiliki makna atau pelambang. Warna *champagne*

yang melambangkan kesucian Kilisuci yang suci tidak menikah dan memilih mendekatkan diri kepada sang Pencipta

dengan menjadi seorang petapa, warna *bronze medal* yang memiliki arti kehormatan yang tetap membumi, warna emas yang mengartikan Kilisuci sebagai bangsawan dan putri mahkota, dan warna *redwine*; gabungan antara warna merah yang berarti berani dan ungu sebagai pelambang spiritualitas yang tinggi. Siluet yang dipilih adalah Siluet I, dan *A-Line*. Siluet tersebut berasal dari patung Dewi Kilisuci yang berada di pintu masuk Kawasan Situs Gua Selomangleng dan siluet A berasal dari motif lidah api yang berbentuk meruncing ke atas. Adapun untuk moodboard perancangan ini, ditampilkan pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Moodboard

Pada penciptaan busana pesta malam atau *evening wear* ini, peneliti membuat busana dengan 3 teknik yang diawali dengan membuat desain, kemudian

menggambar pola, dan menjahit. Pada saat pembuatan pola, diawali dengan pembuatan pola dasar skala kecil. Setelah pola skala kecil telah dibuat, selanjutnya dibuat pola dengan skala sesungguhnya. Pada bagian detail seperti draperi dibuat dengan teknik draping. Menurut (Fernandi & Ruhidawati, 2021) terdapat beberapa *manipulating fabric* busana yaitu *ruffles*, *gathering*, *shiring*, *rushing*, *flounces*, godet, lipit, dan draperi. Draperi berfungsi sebagai dekorasi busana yang dapat menyempurnakan bentuk sekaligus menciptakan ilusi menarik pada tampilan pemakainya (Putri dkk, 2023). Draperi merupakan hiasan busana yang berbentuk kerutan atau lipit-lipit kecil dan dapat diaplikasikan pada lengan, blus, pinggang, dan rok (Roihana & Marniati, 2022). Setelah pola dibuat dan diletakkan ke bahan, dilakukan pemotongan bahan.

Perancangan

Pada tahapan perancangan, dilakukan pembuatan 30 sketsa desain alternatif yang terdiri dari 20 desain *evening wear* wanita dan 10 desain *evening wear* pria. Pemilihan desain didasarkan pada beberapa aspek dengan kriteria penilaian pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

| Aspek Penilaian | Kriteria Penilaian |
|-------------------------------|---|
| Kerumitan Pola Busana | Tingkat kesulitan pecah pola yang dibuat |
| Potongan Busana | Keserasian potongan busana |
| Penempatan Tekstil Monumental | Ketepatan kreatifitas dalam menempatkan tekstil monumental |
| Keserasian Warna | Kesesuaian kombinasi warna antara bahan utama, dan tekstil monumental |

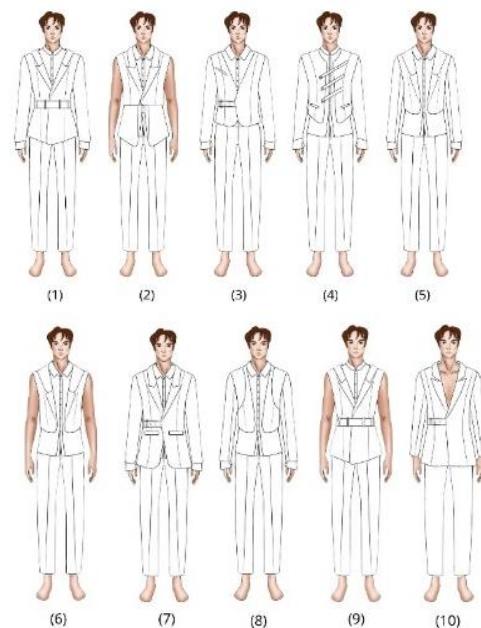
Berdasarkan tabel 2 diatas, Kriteria pemilihan dilakukan dalam beberapa aspek yang meliputi kerumitan pola, potongan busana, penempatan tekstil monumental, hingga keserasian warna yang digunakan.

Desain busana dapat dinilai menggunakan kriteria penilaian, proporsi, desain termasuk unsur dan prinsip desain, kreativitas, sumber ide, teknik penyajian gambar, teknik penyelesaian gambar dan

waktu pengerjaan (Sawitri dkk., 2020). Berikut ini ditampilkan gambar-gambar desain dan desain-desain yang terpilih untuk diwujudkan:



Gambar 4. Female Design



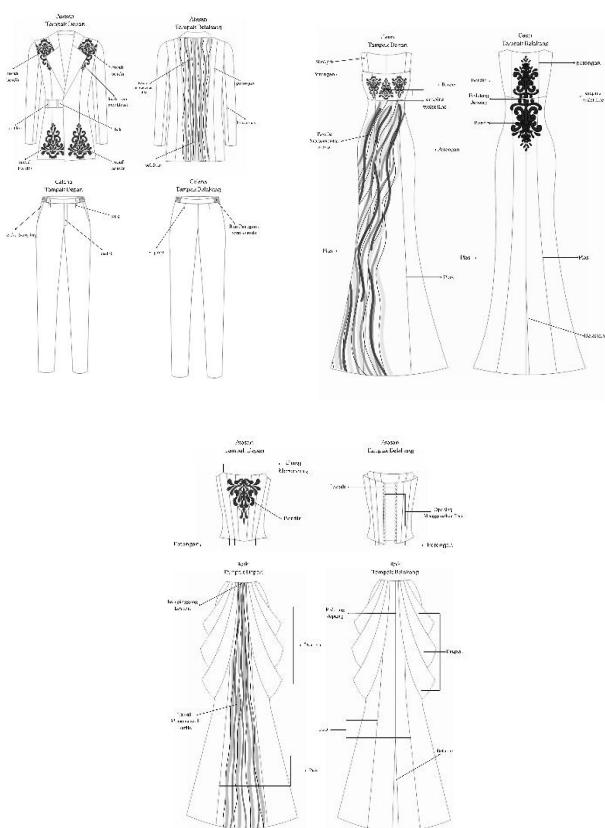
Gambar 5. Male Design

Desain terpilih merupakan desain terbaik yang dipilih oleh dua orang ahli di bidang desain busana, dari beberapa konsultasi dan evaluasi. Pada proses pemilihan desain dilakukan beberapa perubahan untuk menyesuaikan peletakan tekstil monumentalnya. Desain terpilih berupa 2 busana wanita dengan *Look 1* berupa *3 piece*, *look 2* berupa *1 piece*, dan *look 3* berupa 1 setel busana pria berupa jas dan celana. Berikut merupakan desain terpilih ditampilkan pada gambar 6 dibawah ini:



Gambar 6. Desain Terpilih

Sebelum sampai pada tahap perwujudan, dilakukan pembuatan *technical drawing*. Proses ini dibutuhkan sebagai pemberi rambu-rambu ketika menggambar pola dan menjahit bagian busana sehingga meminimalisir terjadinya salah persepsi dalam menerjemahkan sebuah desain berikut ini pada gambar 7 *technical drawing* dari penciptaan busana ini:



Gambar 7. Technical Drawing

Perwujudan

Perwujudan karya dalam penelitian ini dilakukan melalui proses produksi busana yang berlandaskan pada rancangan serta konsep desain yang telah dikembangkan sebelumnya. Tahapan tersebut mencakup kegiatan pengukuran mode, pembuatan pola skala kecil, pembuatan pola skala sebenarnya, peletakan pola di atas bahan, proses penjahitan, hingga tahap akhir penyelesaian busana (*finishing*). Berikut ini tahapan-tahapan yang dilakukan:

Pengambilan ukuran model dilakukan Ukuran diambil pas sesuai ukuran badan, mulai dari lingkar badan, lingkar pinggang, lingkar panggul, lingkar leher, lebar muka, panjang muka, lebar punggung, panjang punggung, lebar bahu, lingkar kerung lengan, panjang lengan, lingkar pergelangan tangan, jarak dada, dan panjang celana/rok. Pengambilan ukuran dapat disesuaikan dengan busana yang akan diciptakan (Rahayu & Widarwati, 2022).

Pembuatan pola skala kecil dilakukan dengan mengubah skalanya menjadi 1:4 dari ukuran sebenarnya. Sedangkan pembuatan pola ukuran sebenarnya dilakukan di atas kertas pola dengan membuat pola master model laki-laki dan 2 pola master untuk model perempuan. Pembuatan pola ini dilakukan sesuai dengan data ukuran model. Selanjutnya, pada proses pemotongan bahan, yang perlu diperhatikan adalah lebar kampuh. Lebar kampuh ada pada kisaran 1,5 cm – 5 cm tergantung bahan yang akan dipotong dan desain.

Proses menjahit di awali dengan menjahit kup atau bagian-bagian pecahan seperti garis princess, yoke, kemudian memasang resleting, menjahit sisi, menjahit furing, menyatuk furing, menjahit ban pinggang. Teknik jahit pada busana wanita menggunakan teknik jahit halus (Rahayu & Widarwati, 2022). Sedangkan pada busana pria menggunakan teknik *tailoring*. *Tailoring* adalah teknik pembuatan busana Tingkat tinggi, mulai dari pembuatan desain, proses penjahitan, hingga penyelesaian yang diperlukan ketelitian untuk menghasilkan busana yang berkualitas tinggi (Kurnia & Tresna, 2016). Pemasangan draperi dilakukan pada saat proses menjahit pembuatan *draping* dilakukan dengan cara mengukur kebutuhan kain terlebih dahulu. Untuk membuat draperi dengan bentuk menggantung dianjurkan untuk menggunakan kain serong 45 derajat (Amadden & Crawford, 2005).

Tahap ini merupakan yang terakhir dilakukan, beberapa hal yang dilakukan dalam tahap finishing adalah menjahit bagian-bagian busana yang perlu ditutupi furing dengan teknik jahit halus (*soem*), menyetrika (*pressing*), dan menghilangkan sisa-sisa benang yang masih menempel maupun menggantung.

Penyajian Karya

Sebelum memasuki tahap pendiseminasi karya, busana yang dibuat harus melewati serangkaian tahap penilaian yang dijadikan satu dengan *event* berkelanjutan. Terdapat beberapa proses sebelum ketiga karya disajikan antara lain: 1) tahap pra-*event* merupakan event awal yang diselenggarakan sebelum event utama dimulai. Serangkaian kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah *model search* (audisi model), *fitting 1*, dan *fitting 2*; 2) tahap *on event* merupakan event utama dalam penyajian karya ini yang terdiri dari *event grand jury*, event pameran karya, *press conference*, dan *event pagelaran busana atau fashion show*; dan 3) pasca event, setelah serangkaian kegiatan selesai, dilakukan promosi mengenai busana yang telah dibuat lewat akun media sosial Instagram agar dijangkau oleh konsumen dan video *live streaming* kegiatan *36th annual fashion show Mahatrakala* di kanal youtube afs_unesa.

Berikut ini pada gambar 8, serangkaian kegiatan penyajian karya ditampilkan:



Gambar 8. Kegiatan Penyajian Karya

Selanjutnya, pendeskripsi karya secara menyeluruh yang ditampilkan pada gambar-gambar dibawah ini:



Gambar 9. Deskripsi *Look 1*

Pada gambar 9 menunjukkan deskripsi *Look 1*, penciptaan karya ini merupakan busana wanita yang terdiri dari atasan berupa bustier dan bawahan berupa rok, dilengkapi dengan jubah atau *cape*. Selanjutnya deskripsi untuk *look 2* pada gambar 10 dibawah ini:

Gambar 10. Deskripsi Karya *Look 2*

Pada gambar 10 yang menunjukkan deskripsi karya *Look 2*, penciptaan karya ini merupakan busana wanita yang terdiri dari gaun dan sarung tangan draperi, dilengkapi tekstil monumental *ruffle* pada bagian muka dan bordir motif pada bagian belakang. Deskripsi karya terakhir ditampilkan pada gambar 11 berikut ini:

Gambar 11. Deskripsi karya *Look 3*

Pada deskripsi karya *Look 3* diatas, merupakan busana pria yang terdiri dari atasan berupa jas dan bawahan berupa celana.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini, pada tahap eksplorasi menghasilkan pemahaman mengenai nilai-nilai filosofis, simbolik, dan spiritual yang melekat pada tokoh Dewi Kilisuci, seperti kesucian, keteguhan prinsip, keberanian, dan peran sebagai pelindung rakyat. Nilai-nilai tersebut kemudian dirumuskan menjadi kata kunci konseptual dan dikembangkan melalui *min-mapping* serta *moodboard* sebagai dasar dalam perancangan busana. dengan demikian, proses penciptaan yang dilakukan menunjukkan keterkaitan yang jelas antara sumber ide, konsep metafora, dan tahap penciptaan busana.

Hasil jadi penciptaan *evening wear* dengan konsep metafora Legenda Gunung Kelud, tercapai melalui perwujudan tiga karya busana yang terdiri atas dua busana pria dan satu busana wanita. Hasil karya merupakan penerapan dari metafora kombinasi, yaitu penggabungan antara metafora *intangible* dan *tangible*. Metafora *intangible* diwujudkan melalui pemilihan siluet, warna, dan kesan visual busana yang merepresentasikan karakter Dewi Kilisuci sebagai sosok yang Perempuan yang kuat, suci, Anggun, dan berwibawa. Sementara itu, metafora *tangible* diwujudkan melalui stilasi relief lidah api dan visual Gua Selomangleng yang diterapkan pada detail busana seperti bordir, tekstil monumental, serta pengolahan permukaan kain, keseluruhan elemen desain tersebut membentuk kesatuan visual yang tidak hanya menonjolkan estetika *evening wear*, tetapi juga menyampaikan makna simbolik yang bersumber dari cerita rakyat Gunung Kelud.

Penyajian dilakukan secara terkonsep melalui pemilihan model, penataan busana, dokumentasi, serta medio promosi pendukung. Melalui penyajian tersebut, karya *evening wear* tidak hanya ditampilkan sebagai produk busana, tetapi juga sebagai media komunikasi yang menyampaikan narasi budaya kepada

audiens. Dengan demikian, diharapkan penciptaan ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan desain busana berbasis budaya serta menjadi referensi bagi penciptaan karya *fashion* yang mengangkat nilai-nilai lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaden-Crawford, C. (2005). *The Art Of Fashion Draping (3rd ed.)*. Fairchild Publications.
- Antara News. (2025, April 15). *Indonesia's Fashion industry keeps growing, driving economy: Ministry*. Retrieved from <https://en.antaranews.com/news/382645/indonesias-Fashion-industry-keeps-growing-driving-economy-ministry>
- Aprelia, R., & surana, S. (2021). Legenda Gua Selomangleng Di Desa Pojok Kecamatan Majoroto Kota Kediri Bagi Masyarakat Pendukungnya (Kajian Folklor). *Jurnal Online Baradha*, 17(1), 88–108. <https://doi.org/10.26740/job.v17n1.p88-108>
- Archive Market Research. (2025). *Textile market in Indonesia – Market size, share, and forecast 2025–2033*. Retrieved from <https://www.archivemarketresearch.com/reports/textile-in-indonesia-market-867741>
- Barnard, M. (2013). *Fashion as communication*. Routledge.
- Cahyaningrum, M. (2020). *Visualisasi Legenda Dewi Kilisuci Kediri Dalam Motif Batik Busana Pesta Malam* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Fernandi, R. A. R., & Ruhidawati, C. (2021). Penerapan Ruffles Sebagai Manipulating Fabric Pada Busana Pesta. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 9(1), 26–32. DOI: <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v9i1.24741>
- Fitri, F., & Prihatin, P. T. (2024). Aplikasi Bordir dan Payet Pada Evening Gown dengan Gaya Karakter Dame Gothel. *Journal of Education Research*, 5(2), 1931–1942. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1086>
- Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain*—edisi Revisi. Penerbit Andi.
- Iftinan, C., & Riyanto, A. A. (2013). Metafora Gelas Champagne Pada Kreasi Busana Panggung. *Fesyen Perspektif*, 1(1).
- Imama, Y., & Yanuartuti, S. (2017). Visualisasi Kesucian Dewi Kilisuci Dalam Bentuk Koreografi Lingkungan Melalui Karya Tari “Sela Soca.” *Skripsi SI. Surabaya: Jurusan Pendidikan* ..., 1–13. <https://core.ac.uk/download/pdf/230781323.pdf>
- IMARC Group. (2025). *Indonesia luxury Fashion market report 2025–2033*. Retrieved from <https://www.imarcgroup.com/indonesia-luxury-Fashion-market>
- Katadata. (2025, June 26). *Sebaran warisan budaya tak benda di Indonesia per Juni 2025*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/685cc5ee61e1a/sebaran-warisan-budaya-takbenda-di-provinsi-indonesia-per-juni-2025>
- Kurnia, I., & Tresna, P. P. (2016). Alat Evaluasi Pembelajaran Pembuatan Pola Busana Tailoring. *Fesyen Perspektif*, 6(1)
- Kusuma, K. S., Nahari, I., Kharnolis, M., & Arifiana, D. (2024). Creation of Ready to Wear Deluxe with Manipulating Fabric Slashing Inspired by the Golden Sunrise of Bromo. *Jurnal Riset Multidisiplin Dan Inovasi Teknologi*, 2(03), 635–650.

- <https://doi.org/10.59653/jimat.v2i03.1071>
- Novalia, E. (2015). Perkembangan Obyek Wisata Goa Selomangleng di Kota Kediri Tahun 1992-2007. *Avatar: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(2).
- Nursa'ah ,K (2014). Inventarisasi Cerita Rakyat di Kabupaten Banjarnegara. *Sutasoma : Jurnal Sastra Jawa*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v3i1.4031>
- Permatadani, R. P. G. P., & Ratyaningrum, F. (2024). Perancangan Motif Batik Lereng Sidapaksa Oleh Siswa Kelas Xi-4 Sman 3 Kediri. *Jurnal Seni Rupa*, 12(4), 147-159.
- Prasetyaning, K., Utomo, H., & Topan, M. A. (2022). Penerapan Konsep Metafora Intangible PadaBangunan Masjid Agung Jawa Tengah di Kabupaten Magelang. *Jurnal Trisakti*, 3(2), 148–152.
- Putri, V. P., & Kharnolis, M. (2025). Penerapan Tekstil Monumental Flounce Pada Pembuatan Busana Pesta Di Ik Fashion House. *Jurnal Online Tata Busana*, 12(3), 27–32. <https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v12i3.66067>
- Rahayu, S. R. F., & Widarwati, S. (2023). Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Mobil Packard. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 17(1). Retrieved from https://jurnal.uny.ac.id/index.php/ptb_b/article/view/59003
- Ricoeur, P. (2012). Teori Intrepretasi (Cetakan ke-3). Yogyakarta: Divapress.
- Roihana, R., & Marniati, M. (2022). *Penerapan Teknik Draperi Sebagai Hiasan Pada Busana Pesta*. *Jurnal Tata Busana*, 11(1), 45–53.
- Sari, D. A. P. L., & Sudharsana, T. I. R. C. (2023). Benjing Mesti Winggit: Penerapan Dalam Penciptaan Busana Dengan Konsep Metafora Cerita Rakyat Reog Ponorogo. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 3(2), 96-108. <https://doi.org/10.59997/bhumidevi.v3i2.2826>
- Sawitri, S., Naam, F., Prawetaryningtyas, W., & Rachmawati, R. (2021). Kemampuan Mahasiswa Pendidikan Tata Busana Dalam Mencipta Desain Busana Dengan Sumber Inspirasi Film. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1). Retrieved from https://jurnal.uny.ac.id/index.php/ptb_b/article/view/36523
- Statista. (2025). *Dresses & skirts – Indonesia market data 2025*. Retrieved from <https://www.statista.com/outlook/cmo/apparel/women-s-apparel/dresses-skirts-indonesia>
- Wilma, F. (2018). Legenda Gunung Kelud sebagai Ide Penciptaan Karya Kriya Logam. *Jurnal Seni Rupa*, 6(01).