

PEMBUATAN BUSANA PESTA DENGAN SISTEM *READY TO WEAR* BERCORAK BATIK DAN STRIPE

Anggriyan Kusuma Putri¹, Hanifah Nur Istanti²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: anggriyankusuma.2019@student.uny.ac.id

E-mail: hanifah@uny.ac.id

ABSTRAK

Jurnal ini bertujuan: (1) penciptaan desain busana pesta dengan sistem *ready to wear* corak batik dan stripe, (2) mengetahui proses produksi busana pesta dengan sistem *ready to wear* corak batik dan stripe, (3) promosi busana dengan media branding melalui media sosial Instagram. Proses penciptaan busana pesta dengan sistem *ready to wear* corak batik dan stripe, disusun dengan tahapan meliputi: (1) proses penciptaan desain diawali dengan mencari sumber ide, membuat *mindmapping*, membuat moodboard, penyajian desain busana, mendesain hiasan. (2) proses produksi busana pesta dimulai dengan pembuatan pola, kalkulasi harga, penjelujuran, proses teknologi menjahit, menghias, dan evaluasi hasil. (3) promosi busana pesta dilakukan melalui media Instagram membentuk *brand essence*, *DNA brand*, dan *brand Story*. Hasil penulisan Jurnal: (1) terciptanya desain busana pesta sistem *ready to wear* corak batik dan stripe. (2) terwujudnya busana pesta sistem *ready to wear* bercorak batik dan stripe. (3) terwujudnya promosi busana pesta melalui media Instagram.

Kata kunci: *ready to wear*, corak, promosi

PENDAHULUAN

Manusia dalam berkehidupan tidak akan lepas untuk selamanya dengan kebutuhan pokok yang biasa disebut sandang, pangan, papan, Sandang merupakan kebutuhan pokok umat manusia berupa pakaian, pangan merupakan kebutuhan pokok umat manusia yang yaitu berupa makanan dan minuman, dan papan merupakan kebutuhan pokok manusia yaitu berupa tempat dimana manusia tersebut tinggal. Sandang, pangan dan papan selamanya akan melekat kepada manusia sebagai penunjang kehidupan yang akan dibutuhkan manusia selama manusia tersebut hidup. Salah satu kebutuhan pokok manusia berupa sandang ialah pakaian, pakaian sendiri merupakan bagian dari busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh. Namun kini pakaian tidak hanya terdiri dari busana pokok tetapi juga berkembang dengan berbagai kelengkapannya.

Menurut Karomah & Sawitri, (1998) busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam menentukan

pemilihan busana pesta yang akan dikenakan hendaknya mempertimbangkan waktu pemakaian busana, perbedaan waktu pemakaian akan sangat mempengaruhi model, bahan serta warna penampilan busana pesta tersebut. Busana diproduksi oleh perancang desain dengan berbagai sistem, diantaranya busana *made to order* dan busana *ready to wear*. *Ready to wear* menurut Waddel, (2004) adalah teknik pembelian busana dimana konsumen tidak lagi harus membeli pakaian yang diukur, pemilihan gaya, mulai dari pemilihan kain, dan menunggu pengiriman beberapa minggu kemudian. Konsep busana *ready to wear* dapat dipakai dalam pembuatan busana pesta maupun kasual. Busana *ready to wear* sendiri terbagi menjadi dua bagian, diantaranya: *deluxe* dan *mass product*.

Pesatnya perkembangan yang terus menerus terjadi dalam bidang *fashion* menyebabkan pembuatan busana tidak ada hentinya, namun banyak busana pesta yang muncul dengan desain yang monoton serta kurangnya preferensi dalam desain busana pesta. Penggunaan batik saat ini mulai kurang terlihat.

Terlebih masyarakat mulai terbawa arus budaya barat dan juga timur. Masuknya pengaruh budaya barat dan timur tersebut membuat masyarakat usia produktif terpengaruh oleh budaya tersebut. Melihat perkembangan media sosial yang sangat cepat serta kemudahan menggunakan internet membuat masyarakat usia produktif mudah terpengaruh budaya luar dalam berbusana, sehingga hal ini cukup mengkhawatirkan karena eksistensi batik saat ini hanya sekedar budaya semata. Minat penggunaan batik dikalangan usia produktif tergolong masih kurang. Bagi kalangan usia produktif batik merupakan pakaian terkesa berat dengan desain yang monoton. Bagi usia produktif dimulai dari usia 20 hingga 50 tahun sulit untuk menemukan desain busana yang menarik.

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan busana pesta sistem *ready to wear* dengan keunikan dan ciri khasnya sendiri, yaitu dengan memadupadankan corak batik dan corak stripe yang masih belum cukup umum dalam pembuatan busana pesta.

Dengan mengambil sumber ide kupu-kupu Euploea Core Asela maka penulis memilih menciptakan busana pesta sistem *ready to wear* dengan corak batik titik cakar ayam. Hal ini didasari dengan bentuk fisik dari sumber ide sayap kupu-kupu Euploea Core Asela yang memiliki corak pada sayapnya, Sayap tersebut diaplikasikan menjadi sebuah corak batik dengan corak titik cakar ayam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penentuan Pasar

Pemilihan segmentasi pasar ditentukan dengan baik untuk mencapai titik teratas untuk meraup keuntungan dalam berwirausaha. Agustini, (2003) menyatakan untuk menentukan segmen pasar dapat dikelompokkan dalam empat kategori berikut:

1. Segmentasi geografi
Dalam segmentasi geografi ini memilih dua variabel yaitu pulau jawa dan luar pulau jawa. Dengan berbasis berjualan melalui online sehingga dapat menjangkau konsumen dari berbagai wilayah baik perkotaan maupun pedesaan.
2. Segmentasi demografi
Segmentasi demografi berdasarkan usianya konsumen yang dituju diharapkan berada pada rentang usia produktif yaitu 20-56 tahun. Hal ini karena usia produktif diyakini mampu membeli produk. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Riandova *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa pada usia produktif kelompok potensial dalam mengambil keputusan, dikarenakan pada usia tersebut tergolong dalam kelompok usia produktif yang sadar akan pentingnya kebutuhan mereka. Untuk jenis kelamin dipilih jenis kelamin perempuan dengan pertimbangan wanita memiliki karakteristik untuk terpengaruh pada jual beli pada suatu produk dibandingkan dengan laki-laki.
3. Segmentasi perilaku
Segmentasi perilaku diantaranya ialah peristiwa, produk yang diciptakan difokuskan untuk dikenakan di peristiwa-peristiwa tertentu, dikarenakan busana yang diproduksi merupakan busana pesta maka produk akan di kenakan dalam kesempatan seperti pesta pernikahan, perayaan ulang tahun dan acara sejenisnya. Manfaat, produk yang diproduksi memiliki kualitas bahan yang baik, sehingga dapat memberikan perasaan nyaman bagi pemakainya. Tahap kesiapan membeli, dalam memilih tingkat kesiapan membeli kostemer cenderung memilih kostemer yang tertarik dan menginginkan produk

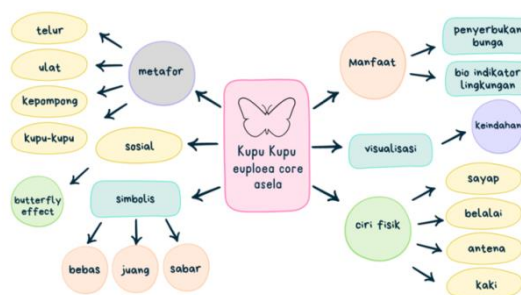
tersebut sehingga mempunyai maksud membeli. Sikap terhadap produk, memilih konsumen yang tertarik pada produk busana *ready to wear* atau mempunyai kegemaran dalam memakai busana pesta.

4. Segmentasi psikologis

Berdasarkan Kelas Sosial, produk di produksi ditujukan dalam kelas social memilih kelas sosial dari kelas pekerja, kelas menengah dan menengah atas.

B. Desain Mind Mapping

Buzan, (1993) menyatakan bahwa mind mapping dapat membantu kita dalam berbagai cara, termasuk merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, memecahkan masalah, memusatkan perhatian, mengatur dan mengartikulasikan pikiran, menyimpan informasi dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efektif, dan mengasah kemampuan umum kita. Dengan demikian menciptakan desain *mind mapping* akan sangat membantu dalam menciptakan produk busana, dari *mind mapping* ini kita dapat membentuk ide-ide kreatif dan mendesain. Berikut merupakan *mind mapping* dengan berpusat pada sumber ide Kupu-kupu Euploea Core Asela.



Gambar 1. *Mind Mapping* Kupu-Kupu Euploea Core Asela (Sumber: dokumentasi pribadi)

1. Keindahan

Kupu-kupu sebagai salah satu hewan yang terus-menerus dilihat keindahan visualisasinya. Cara sayap kupu-kupu bergerak menambah daya tarik estetika

mereka. Sayap kupu-kupu mengepak saat terbang, menambah penampilan cantik makhluk itu.

2. Juang

Kupu-kupu sebagai simbol perjuangan. Kupu-kupu pada awalnya merupakan sebuah ulat sebelum bermetamorfosis menjadi kupu-kupu dewasa. Saat menjadi ulat, mereka dipandang dengan pandangan jijik dan benci, juga bahkan termasuk menjadi sebuah hama, namun kupu-kupu melalui semua itu melalui daur hidupnya menjadi kepompong yang kemudian berubah bentuk menjadi kupu-kupu dengan visualisasi yang tentu saja disukai.

3. Bebas

Kupu-kupu sebagai simbol pembebasan. Kupu-kupu terbang menggunakan sayapnya yang indah dianggap menjadi simbol bebas karena dianggap sebagai sosok yang memiliki kebebasan, kupu-kupu mulai mengepakkan sayap indahinya untuk menjelajahi alam yang indah ini.

4. Sabar

Dalam tahap telur dan kepompong kupu-kupu seakan terkekang dan terkesan tak bebas karena dalam tahap ini kupu-kupu terbungkus oleh kerak telur ataupun lapisan kepompong. Dengan kesabaran selama proses kepompong inilah menjadi dasar bagaimana kupu-kupu sebagai simbol kesabaran.

5. Butterfly Effect

Butterfly effect atau efek kupu-kupu adalah suatu kecenderungan sistem yang kompleks dan dinamis agar lebih peka terhadap suatu kondisi awal yang mungkin berubah karena hal-hal kecil. *Butterfly effect* terjadi ketika sebuah tindakan atau hal kecil terjadi dan mempengaruhi sesuatu sehingga menimbulkan efek besar dan sulit diprediksi.

C. Pembuatan Desain

Menurut Widarwati, (1993) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

1. Penerapan Tema

Salah satu konsep yang diambil dari busana *fashion* ialah “Hitam Dan Putih sebagai Konsep Kehidupan”. Dalam Judul “*Living as Black and White*”. Konsep ini bertujuan mewujudkan keindahan dalam sebuah busana melalui nilai-nilai kehidupan yang mungkin dirasakan oleh manusia.

Dalam kehidupan selalu ada hitam dan putih, selalu ada masa dimana kita merasa berada dititik paling rendah dalam hidup, keadaan dimana seseorang merasa kehidupannya sangat terpuruk, tetapi juga ada masa dimana kita merasa bahagia, senang, merasa menjadi makhluk paling beruntung di muka bumi.

Dalam konsep busana ini rasa manis pahit kehidupan di wujudkan dari desain, warna hingga motif dan bahan yang digunakan dalam busana. Salah satunya ialah motif batik nitik ceker ayam dan motif stripe, serta warna-warna hitam dan putih sesuai dengan tema.

2. Sumber Ide Kupu-Kupu Euploea Core Asela

Sumber ide yang menjadi kunci, mengarahkan alur kepada gagasan sebuah penciptanya terhadap proses terciptanya suatu karya/produk agar tetap terjaga nilai konsistensinya Triyanto, (2010). Jenis kupu-kupu dari famili Nymphalidae yang kupu-kupu yang umum ditemukan di Asia Selatan hingga Australia. Kupu-kupu ini berwarna hitam pekat pada sayap bagian depan dengan sedikit bintik putih di ujung sayap, sedangkan sayap belakang berwarna coklat dan dihiasi bintik-bintik putih pada ujung sayapnya. Antena, kepala, dada, dan perut berwarna coklat sangat gelap, kecuali pada bagian

antena, terdapat berbintik-bintik putih (Irpan, 2017).

3. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

Penerapan unsur desain pada busana pesta malam sistem *ready to wear* dengan bersumber ide kupu-kupu ini mengambil unsur garis lurus yang dinilai cocok dengan corak yang sudah ada, karena corak busana sudah terkesan cukup ramai, maka memilih garis lurus dalam desain diharapkan akan menciptakan kesan kelerasan pada desain busana. Unsur tekstur busana pesta malam ini adalah tekstur ringan dan nyaman digunakan yang terdapat pada bahan utama yaitu katun corak batik dan strip, shakila, katun combed, tile dot, dan asahi. Pemilihan warna yang berdasarkan sumber ide diambil dari sayap kupu-kupu yang berwarna hitam dan putih dengan menyesuaikan tema yang diambil.

Keselarasn atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, hiasan, garis, dan ukuran. Prinsip keseimbangan antara bahan utama dan corak yang digunakan, menciptakan keseimbangan yang baik pada busana. Serta kontras dari desain yang digunakan yaitu dengan menggunakan warna hitam dan putih yang sangat kontras antara gelap dan terangnya. Dengan kekontrasan itu sesuaikan menjadi busana pesta yang menarik.

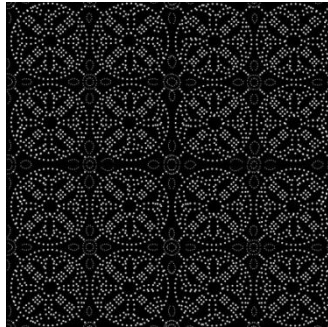
4. Pengembangan Desain Busana Pesta *Ready To Wear*

Motif stripe dapat dipilih sebagai inspirasi desain pakaian berdasarkan bagaimana kupu-kupu core asela Euploea divisualisasikan. Mewujudkan desain busana pesta *ready to wear* dengan tema “*Living as Black and White*” menjadi tujuan dari penciptaan produk busana ini.

a) *Discover* (Fose Penemuan)

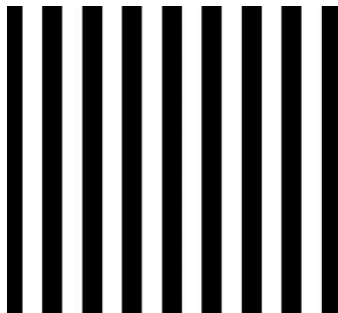
Dalam pencarian informasi, kupu-kupu Euploea Core Asela memiliki berbagai macam keindahan, salah satunya sayapnya

yang memiliki corak seperti batik nitik cakar ayam, baik untuk sayap atas maupun sayap bawahnya memiliki corak yang sama. Dari informasi dan inspirasi tersebut terciptalah sebuah moodboard.



Gambar 2. Corak Batik Nitik Cakar Ayam
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Sayap kupu-kupu *Euploea Core Asela*, pada sayap atas dan bawah yang menampilkan pola garis-garis merupakan salah satu dari banyak daya tarik kupu-kupu ini untuk mengumpulkan inspirasi.



Gambar 3. Corak Stripe
Sumber: pinterest.com

Dari informasi dan inspirasi tersebut terciptalah sebuah moodboard.



Gambar 4. Moodboard
(Sumber: dokumentasi pribadi)

b) *Define* (Fase Mendefinisikan)

Pada fase ini target market yang dipilih sesuai dengan moodboard, yaitu memilih target market diperuntukkan untuk wanita dewasa dengan postur tubuh tinggi. Dengan busana strape yang memperlihatkan kesan tinggi. Bahan yang digunakan merupakan bahan yang ringan dan sedikit kaku. Siluet adalah garis luar atau garis sisi bayangan dari suatu model busana atau pakaian. Warna busana pesta yang di kembangkan sesuai dengan moodboard yaitu menggunakan warna hitam dan putih. Warna hitam dan diambil sayap kupu-kupu tersebut. Warna ini merupakan warna netral dan alami. Keunggulan dari warna putih yaitu memberikan kesansuci dan bersih.

c) *Develop* (Fase Pengembangan)

Fase *develop* dilakukan dengan membuat basic design busana pesta yang dapat dikembangkan menjadi 6 desain busana pesta *ready to wear*.

d) *Deliver* (Fase Pengantar)

Pengembangan busana pesta pada gambar basic dasar dikembangkan menjadi 6 desain pesta tanpa pewarnaan. Perkembangan gaun pesta menggunakan tambahan motif distorsi.



Gambar 5. Hasil Desain Busana Look 1



Gambar 8. Hasil Desain Busana Look 4



Gambar 6. Hasil Desain Busana Look 2



Gambar 9. Hasil Desain Busana Look 5



Gambar 7. Hasil Desain Busana Look 3



Gambar 10. Hasil Desain Busana Look 6

D. Pembuatan Pola

Pola digambar diatas kertas payung sesuai dengan 6 desain busana pesta sistem *ready to wear* yang telah diciptakan.

1. Mengambil Ukuran Pola

Pola dibuat sesuai dengan ukuran standar yang telah dikehendaki. Ukuran dengan

size L sumber size berasal dari penulis sebagai berikut dengan:

- a. Lingkar badan : 96 cm
- b. Lingkar pinggang : 80 cm
- c. Lingkar leher : 40 cm
- d. Lebar dada : 34 cm
- e. Tinggi dada : 18,5 cm
- f. Jarak dada : 18 cm
- g. Lebar bahu : 12 cm
- h. Lebar punggung : 35 cm
- i. Panjang punggung : 36 cm
- j. Tinggi panggul : 12 cm
- k. Lingkar panggul : 102 cm
- l. Panjang rok : 60 cm
- m. Panjang baju : 115 cm

2. Pola Besar pada Kertas

Membuat pola pada kertas payung sesuai dengan ukuran tubuh akan membentuk hasil terbaik dan sesuai dengan desain busana pesta sistem *ready to wear*.



Gambar 11. Pola 1



Gambar 12. Pola 2



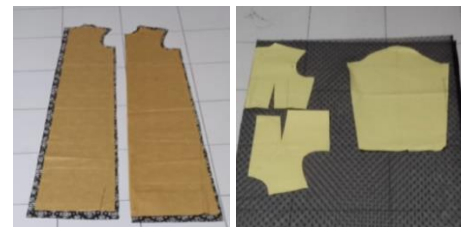
Gambar 13. Pola 3



Gambar 14. Pola 4



Gambar 15. Pola 5



Gambar 16. Pola 6

E. Teknologi Menjahit

1. Peletakan Pola pada Bahan

Peletakan pola pada bahan dilakukan dipermukaan datar agar dapat memotong kain dengan baik dan mengurangi kesalahan dalam memotong. Dalam proses peletakkan

pola harus memerhatikan kesesuaian dengan bahan bercorak, seperti corak batik nitik cakar ayam dan motif stripe untuk bagian kiri dan kanan baju. Letakkan pola besar pada bahan terlebih dahulu, kemudian setelahnya meletakkan pola-pola kecil.

2. Pematongan Bahan dan Memberi Tanda Jahitan

Dalam proses ini, untuk meminimalisir kesalahan bahan dipotong mulai dari pola besar kemudian pola kecil. Dalam proses memotong diharuskan menggunakan alat potong yaitu gunting yang tajam agar bahan kain yang dipotong tampak halus, serta dalam memotong kain perlu diperhatikan agar bahan kain tidak ikut terangkat agar hasil potongan kain rata.

3. Menjelujur

Proses menjelujur dilakukan tepat sebelum proses menjahit berlangsung. Proses menjelujur bertujuan untuk mempermudah penyambungan bagian rumit proses menjahit, serta meminimalisir kesalahan dalam menjahit. Proses menjelujur ini dilakukan pada saat menempelkan hiasan corak batik dan stripe pada busana.

4. Menjahit

Adapun proses menjahit busana pesta sistem *ready to wear* adalah sebagai berikut:

a. Look 1

- 1) Menjahit kupnat bagian depan dan belakang
- 2) Menjahit bagian sisi badan atas
- 3) Menjahit bagian bahu
- 4) Menjahit sisi lengan
- 5) Menjahit kerung lengan
- 6) Menjahit sisi TB, namun menyisakan bagian rit untuk tidak dijahit
- 7) Menjahit bagian potongan pinggang dengan rok
- 8) Menjahit rit pada bagian Tb

9) Memasang kerah rebah pada bagian kerung leher

10) Penyelesaian kampuh bawah dengan jahit sum

11) Penyelesaian kampuh lengan dengan jahit sum

b. Look 2

1) Menjahit kupnat bagian depan dan belakang

2) Memasang aplikasi hiasan pada bagian depan

3) Menjahit sisi badan

4) Menjahit bahu busana

5) Menjahit sisi lengan

6) Menyatukan lengan dan badan dengan menjahit kerung lengan

7) Memasang rit jepang pada bagian TB

8) Memasang kerah rebah pada kerung leher

9) Memasang manset lengan

10) Penyelesaian kampuh bawah dengan jahit sum

11) Memasang kancing dan membuat lubang kancing pada manset lengan

c. Look 3

1) Menjahit rok

a) Menjahit kupnat depan dan belakang

b) Menjahit sisi rok

c) Menyatukan bahan utama dengan vuring

d) Memasok rit jepang

e) Memasang ban pinggang

f) Memasang hak kait

g) Penyelesaian kampuh bawah dengan jahit sum

2) Menjahit blus

a) Menjahit vuring dengan badan utama pada kerung leher

- b) Menjahit bahu
 - c) Menjahit kerah setali
 - d) Menjahit sisi badan
 - e) Menjahit sisi lengan
 - f) Mengerut ujung lengan untuk membentuk lengan balon
 - g) Menjahit kerung lengan
 - h) Menjahit manset dan memasang kancing pada manset
 - i) Penyelesaian bagian bawah dengan sum
- 3) Menjahit blazer
- a) Press lapisan interfacing
 - b) Menjahit setiap potongan TM dan TB
 - c) Menjahit saku tempel
 - d) Menjahit sisi
 - e) Menjahit kupnat interlining dan menjahit sisi
 - f) Menyatukan bahan utama dan interlining
 - g) Memasang kerah rebah
 - h) Memasang kancing dan lubang kancing
 - i) Penyelesaian bagian bawah dan lengan sum
- d. Look 4
- 1) Menjahit kupnat bagian depan dan belakang
 - 2) Memasang aplikasi hiasan pada bagian depan
 - 3) Menjahit sisi badan
 - 4) Menjahit bahu busana
 - 5) Menjahit sisi lengan
 - 6) Menyatukan lengan dan badan dengan menjahit kerung lengan
 - 7) Memasang rit jepang pada bagian TB
 - 8) Menjahit rompok kerah
 - 9) Penyelesaian kampuh bawah dan lengan dengan jahit sum
- e. Look 5
- 1) Menjahit garis princess
 - 2) Menjahit kupnat belakang
 - 3) Menjahit sisi
 - 4) Menjahit bahu
 - 5) Memasang rit jepang pada TB
 - 6) Menjahit sisi lengan
 - 7) Menjahit kerung lengan
 - 8) Menjahit menjahit manset lengan
 - 9) Masang kerah rebah
 - 10) Memasang kancing pada manset lengan
 - 11) Penyelesaian bagian bawah dengan sum
- f. Look 6
- 1) Menjahit sleeveless
 - a) Menjahit sisi badan
 - b) Menjahit bahu
 - c) Memasang rit pada TB
 - d) Menjahit rompok untuk kerung leher dan kerung lengan
 - e) Penyelesaian bagian bawah dengan sum
 - 2) Menjahit kardigan
 - a) Menjahit sisi badan atas
 - b) Menjahit bahu
 - c) Menjahit badan atas dan bagian bawah
 - d) Menjahit tengah muka
 - e) Menjahit sisi lengan dan menjahit kerung lengan
 - f) Memasang kerah rebah
 - g) Menjahit lengan manset
 - h) Penyelesaian bagian bawah dengan sum
5. Hiasan
- Menurut Triyanto, (2012) bahwa aksesoris busana atau hiasan busana ialah benda-benda pada busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan

pemakainya. Setelah melalui proses jahit, langkah selanjutnya ialah memberi hiasan pada busana yang bertujuan untuk menambah keindahan busana. Dalam pembuatan busana pesta sistem *ready to wear* terciptalah dua bentuk hiasan busana, yaitu :

- a. Hiasan Tali Busana
Dibuat dan dijahit menjadi sebuah tali berwarna hitam sepanjang 150 cm, tali busana digunakan sebagai hiasan pada bagian pinggang, tetapi juga bisa digunakan untuk hiasan pada lingkaran kerung leher.
- b. Hiasan Benang Sulam
Benang sulam dijahit pada corak baju busana pesta sistem *ready to wear*. Dijahit menggunakan mesin jahit dengan cara benang sulam di pasang pada bagian atas jahitan sedangkan benang jahit digunakan pada bagian bawah jahitan. Kemudian hiasan benang sulam dijahit sesuai arah yang dikehendaki.

6. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan pada busana yang sudah dijahit. Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam ukuran yang baik perlu dilakukan pengukuran berkali-kali.
- b. Menyusun manajemen waktu yang baik perlu dilakukan karena dalam proses pembuatan busana pesta sistem *ready to wear* batas waktu dirasa kurang waktu dalam pembuatan busana pesta sistem *ready to wear*.
- c. Pada busana look 1 dalam menjahit busana pesta mengalami kendala dalam menjahit rit dikarenakan bagian bawah

rok memiliki raffle 3 tingkatan sehingga dengan ketebalan raffle tersebut perlu ketelatenan dalam menjahit rit.

- d. Pada busana look 2 terdapat hiasan benang sulam yang dijahit menggunakan mesin jahit, dikarenakan benang sulam yang tebalnya sering terjadi penggumbalan benang sulam sehingga rawan terjadi putus benang sulaman dalam proses menjahitnya.
- e. Terdapat blus dalam busana look 3, dalam menjahit keliman bawah blus, terjadi kerutan pada keliman sehingga perlu dilakukan jelujur pada keliman bawah blus kemudian keliman bawah blus dijahit sum tangan agar mendapatkan keliman busana yang baik.
- f. Hiasan corak batik pada busana look 4 tidak sama rata antara kanan dan kirinya sehingga perlu dilakukan penjahitan ulang, hal ini dapat dicegah dengan melakukan penjelujuran dan pengukuran tata letak hiasan secara berulang agar tidak terjadi kesalahan dalam menjahit.
- g. Pada lengan busana look 5 menggunakan lengan balon, dalam menjahit manset lengan balon menjahit secara perlahan perlu dilakukan agar mendapatkan lengan dengan jahitan yang baik.
- h. Busana look 6 memiliki kardigan dengan bahan utama tile dot, dalam menjahit tile dot diperlukan kehati-hatian dan dijahit perlahan, terutama pada bagian manset, kerung lengan dan kerah. Bahan tile dot yang licin dapat memberikan resiko kesalahan menjahit yang besar.

7. Hasil jadi busana pesta

Karya busana yang diciptakan berdasarkan sumber kupu-kupu Euploea Core Asela yaitu busana pesta sistem *ready to wear* terdiri dari 6 busana dengan berbagai model. Dengan siluet A-line atau garis lurus, dengan diambil dari sumber ide kupu-kupu Euploea Core Asela. Busana pesta malam ini juga menggunakan kain corak batik nitik cakar ayam dan corak stripe dari kain katun dengan teknik cap. Selain itu bahan utama lainnya adalah shakila, katun combat, tile dot yang dianggap bisa memberikan perasaan nyaman dan dapat menyerap keringat dalam penggunaannya.

Penggunaan hiasan berupa benang sulam yang dijahitkan diatas kain bercorak mampu menjadi hiasan yang menambah kenindahan dan keselarasan busana. Serta tali hiasan busana dengan fungsi penghias dan sebagai ikat pinggang ataupun ikat leher yang mampu menambah nilai keindahan dari busana itu sendiri.



Gambar 17. Hasil Busana Look 1
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 18. Hasil Busana Look 2
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 19. Hasil Busana Look 3
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 20. Hasil Busana Look 4
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 22. Hasil Busana Look 6
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 21. Hasil Busana Look 5
Sumber: dokumentasi pribadi

F. Branding “Bluming Cloth”

Media *Branding* menurut Istanti, *et al.*, (2021) sebagai alat melakukan aktivitas komunikasi, pendekatan yang dimaknai sebagai salah satu upaya dilakukan untuk dapat menciptakan *awareness* serta meningkatkan kesetiaan dari pelanggan. Dalam proses *branding* penulis membuat produk busana pesta sistem *ready to wear* sebagai produk yang dicipta. *Branding* yang dilakukan sendiri melalui sistem *online* menggunakan media sosial Instagram.

1. Brand Essence

Bluming cloth adalah sebuah nama *brand* yang digunakan dalam proses pengenalan produk busana. Busana yang diciptakan dalam *brand* ini memiliki ciri khas menggunakan dua corak model busana yaitu batik nitik cakar ayam dan stripe, yang belum umum digunakan dalam produksi busana pesta. Hal ini kemudian menjadi salah satu pemikiran yang ingin ditanamkan kepada para calon pelanggan, bahwa brand *bluming cloth* merupakan busana pesta yang unik dan berbeda dari busana pesta lainnya. Dengan

keunikan busana ini, busana pesta ini akan membuat kesan penggunanya tampil dengan gaya yang beda.

2. *Brand Identity* atau *DNA Brand*

Membentuk *brand identity* atau *DNA brand* pada *brand Bluming Cloth* dimulai dari mengenalkan kepada para calon pelanggan latar belakang *Bluming Cloth*, prinsip *Bluming Cloth* serta tujuan dari “*Bluming Cloth*” itu sendiri.

Latar belakang *Bluming Cloth* adalah untuk membuat sebuah busana pesta siap pakai dimana para calon pelanggan dapat langsung mencoba busananya ketika ingin membeli sebuah produk. *Bluming Cloth* dibuat untuk para pelanggan yang menginginkan desain busana bereda dan unik dari biasanya, karena menggunakan dua corak busana yaitu corak batik nitik cakar ayam dan motif stripe. Sedangkan prinsip yang ingin diciptakan dari produk *Bluming Cloth* adalah untuk terus menemukan ide-ide cermelang dalam membuat brand busana yang unik dan menarik yang dapat memenuhi ekspektasi yang diinginkan para pelanggan. Tujuan dari *Bluming Cloth* adalah untuk memenuhi segala kebutuhan dan keinginan dari para calon pelanggan yang mana *Bluming Cloth* sendiri akan berusaha memenuhi ekspektasi dari para calon pelanggan tersebut.

Bluming Cloth melakukan proses branding pengenalannya melalui dua sistem, yaitu melalui proses *online* menggunakan dua pengaplikasian.

- a. Pengenalan produk dilakukan dengan menggunakan media sosial seperti instagram. Hal ini dilakukan karena promosi melalui media sosial memiliki segudang manfaat yaitu dapat melakukan pengenalan produk dan promosi kepada pelanggan secara gratis, juga dapat menjangkau banyak orang

yang tentu saja dalam promosinya sudah dibentuk target pasar yang ingin dituju.

- b. Penjualan produk dilakukan berbasis online melalui Instagram, hal ini dipilih dengan berbagai macam keuntungan yang dapat di raih. Keuntungan tersebut sebagai berikut :

- 1) Tidak perlu menyediakan toko *offline* yang diperkirakan akan membutuhkan biaya yang sangat besar.
- 2) Tidak hanya mendapatkan pelanggan dari satu wilayah, tetapi melalui penjualan online dapat mendatangkan pelanggan dari berbagai wilayah.
- 3) Menghemat biaya dan juga waktu.
- 4) Rendahnya biaya operasi dalam menjalankan sebuah toko.

3. *Brand Story*

Bluming Cloth adalah sebuah pergeseran kata dari “*bluming cloth*” menjadi “*bluming cloth*”, yang berarti kain yang mekar. Dalam membuat busana bahan utama yang digunakan merupakan sebuah kain, maka dari itu bahan kain yang melalui serangkaian proses hingga dapat berwujud menjadi busana utuh di gambarkan sebagai kain yang mekar. Gambaran inilah yang akhirnya menciptakan sebuah *brand fashion* bernama “*Bluming Cloth*”.

Tabel 1. Identitas *Brand story Bluming Cloth*

Nama	<i>Bluming Cloth</i>
Pencipta	Anggriyan Kusuma Putri
Instagram	<i>Blumingcloth</i> (https://www.instagram.com/blumingcloth/)
Alamat	Daerah Istimewa Yogyakarta
No telp	081267212254

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta sistem

ready to wear dengan sumber ide Euploea Core Asela diambil kesimpulan yaitu:

1. Menciptakan suatu desain dengan sumber ide kupu-kupu Euploea Core Asela. Menjadi suatu keunikan sebuah busana dimana memadupadankan corak batik dan corak stripe kedalam desainnya melalui beberapa langkah, yaitu menentukan tema dan konsep, mengembangkan sumber ide, menentukan unsur dan prinsip desain, mengembangkan desain busana.
2. Menjadikan busana sebagai preferensi baru bagi calon pembeli dengan busana pesta yang berpadupadan antara corak batik dan corak stripe. Dalam pembuatan busana pesta sistem *ready to wear* melalui beberapa langkah yaitu tahap persiapan meliputi pembuatan pola, tahapan teknologi menjahit yang dimulai dari proses peletakkan pola dan bahan, menjelujur bahan, evaluasi hasil dan meghias.
3. Dalam melakukan proses promosi busana pesta sistem *ready to wear* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu dengan melakukan proses promosi busana pesta sistem *ready to wear* dengan memposting foto dan video pada media sosial berupa instagram dan sebagai bentuk *brand awareness*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. K. Y. (2003). Segmentasi Pasar, Penentuan Target dan Penentuan Posisi. In *Equilibrium, Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi* (Vol. 1, Issue 2). <http://journal.uwks.ac.id/index.php/equilibrium/article/download/169/159>
- Buzan, T. (1993). *The Mind map book*. BBC.
- Irpan. (2017). *Inventarisasi keanekaragaman spesies kupu-kupu di kawasan Hutan Dalit Desa Benao Hulu Kecamatan Lahei Barat Kabupaten Barito Utara* [IAIN Palangka Raya]. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/584/>
- Istanti, H. N., Triyanto, T., Kholifah, N., Handayani, S., Putri, G. E., Hastuti, A. T., & W., & Frisillia, V. (2021). Penerimaan Media Branding Produk Batik Di UMKM Kabupaten Kulon Pargo. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 16(1).
- Riandova, I. A., Basyir, M., Matin, H. M., & Ashadama, A. (2022). Hubungan Penggunaan Batik Pada Busana Pesta Terhadap Kecintaan Kepada Produk Lokal. *Jurnal Ilmu Budaya*, 10(2), 147–153.
- Triyanto. (2012). *Mendesain Aksesoris Busana*. Sleman: PT. Intan Sejati.
- Widarwati, S., Sawitri, S., & Sabatari., W. (1996). *Desain Busana II*. FPTK IKIP.