

Stilasi Burung Bangau Mahkota Merah sebagai garnitur pada busana pesta malam

Dhini Deliana Putri*, Astuti, Pipin Tresna Prihatin

Pendidikan Tata Busana, Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri, Universitas Pendidikan Indonesia
 Jl. Setiabudhi No.229 Bandung, 40154, Jawa Barat, Indonesia

*Penulis korespondensi: dhinideliana@upi.edu

Received: 13/01/2025

Revised: 23/02/2025

Accepted: 26/02/2025

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang busana pesta malam yang terinspirasi dari burung bangau mahkota merah menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADPIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Hasil penelitian berupa off-shoulder A-line dress dengan lengan Sabrina, dihiasi stilasi burung bangau mahkota merah menggunakan teknik bordir dan lekapan dengan manik-manik berbentuk piring, bambu, dan tetes air mata. Warna busana terdiri dari putih (lengan), merah (atasan), gradasi putih-abu-abu (bawahan), serta merah jambu (obi), yang dipilih untuk menciptakan keselarasan estetis. Proses pengembangan diawali dengan eksplorasi ide dan pembuatan *moodboard*, dilanjutkan dengan desain dan produksi busana, serta evaluasi menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui uji validitas oleh dua ahli busana. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa busana yang dikembangkan memenuhi kualifikasi baik dengan tingkat pencapaian 75,65%.

Kata kunci: stilasi, bangau, garnitur, bordir, lekapan

Abstract. This research aims to design an evening party dress inspired by the red-crowned crane using the research and development method with the ADPIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The result of the research was an off-shoulder A-line dress with Sabrina sleeves, decorated with stilations of red-crowned cranes using embroidery and lekapan techniques with plate-shaped beads, bamboo, and teardrops. The dress color consists of white (sleeve), red (top), white-gray gradation (bottom), and pink (obi), which were chosen to create aesthetic harmony. The development process began with the exploration of ideas and making moodboards, followed by fashion design and production, and evaluation using quantitative descriptive analysis through validity testing by two fashion experts. The evaluation results showed that the developed garment met the good qualification with an achievement level of 75.65%.

Keywords: stylization, cranes, garniture, embroidery, decoration

Pendahuluan

Penelitian ini mengambil sumber ide dari salah satu hewan paling langka di dunia yang berasal dari Asia Timur yaitu burung bangau mahkota merah atau *Grus japonensis*. Burung bangau mahkota merah ini terbagi menjadi dua yaitu populasi benua (populasi tetap) dan populasi pulau (populasi migrasi). Spesies bangau populasi pulau terdapat di wilayah tenggara dan timur laut Hokkaido, Jepang dan populasi ini bersifat non-migrasi. Sedangkan Spesies bangau populasi benua berada di wilayah timur laut Cina dan tenggara Rusia, yang melakukan perkembangbiakan di lahan basah dataran rendah, populasi ini bermigrasi kewilayah musim dingin yaitu daerah Heilongjiang (Meine & Archibald, 1996). Bangau mahkota merah merupakan

spesies burung bangau yang paling langka dengan ciri khas tubuh besar (Chen et al., 2013), kaki dan leher panjang, serta paruh yang kuat dan tebal. Sama dengan bangau spesies lainnya burung bangau mahkota merah hidup secara berkoloni dan juga terbang berkelompok dalam garis lurus atau membentuk mengikuti formasi huruf "V" (San Diego Zoo Wildlife Alliance, 2017)

Di Jepang, terdapat kepercayaan dimana makna burung bangau dapat diartikan sebagai teman sahabat yang tidak akan terlupakan dan dapat membawakan kesetiaan dalam kehidupan (Bryson, 2012) Burung bangau mahkota merah dikenal juga sebagai "tancho" yang dipercaya memiliki umur sangat panjang, bahkan mencapai seribu tahun sehingga burung bangau mahkota merah dilambangkan sebagai simbol Panjang umur dan kemakmuran. Keistimewaan burung ini membuatnya menjadi simbol nasional yang terukir pada uang kertas seribu yen seperti yang tampil pada gambar 1. Uang kertas 1000 yen ini berfungsi sebagai simbol yang mencerminkan nilai tinggi burung bangau mahkota merah dalam pandangan masyarakat Jepang. Antara tahun 1984 hingga 2007, uang 1000 yen ini digunakan oleh masyarakat Jepang sebagai alat transaksi. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika burung bangau mahkota merah dianggap sangat istimewa, mengingat keberadaannya yang terukir pada mata uang Jepang selama hampir 25 tahun.



Gambar 1. Uang kertas 1000 yen Jepang
Sumber : (Colnect, 2007)



Gambar 2. Logo Japanese Airlines
Sumber : (Prasetyo, 2011)

Selain berfungsi sebagai simbol pada uang kertas 1000 yen, pada gambar 2 burung bangau mahkota merah juga digunakan sebagai logo maskapai penerbangan nasional Japan Airlines dari tahun 1959 hingga 2008. Meskipun penggunaan logo burung bangau mahkota merah sempat dihentikan, logo tersebut telah diadopsi kembali pada tahun 2011 dan masih digunakan hingga saat ini. Pemilihan burung bangau sebagai inspirasi untuk logo Japan Airlines (JAL) berkaitan erat dengan tradisi dan budaya Jepang, di mana burung bangau mahkota merah dianggap sebagai simbol keberuntungan dan keselamatan, serta memiliki estetika dan desain yang menarik.

Di dalam konteks kepercayaan Shinto Jepang, burung bangau mahkota merah (*Grus japonensis*) memiliki posisi yang sangat istimewa. Burung ini dianggap sebagai wakil atau perantara antara alam manusia dan dunia spiritual, yaitu menghubungkan manusia dengan *kamisama* (dewa Shinto asli Jepang). Kepercayaan akan umur panjangnya yang mencapai seribu tahun telah mengukuhkan burung bangau sebagai simbol kuat yang merepresentasikan umur panjang, keberuntungan, dan kesuksesan dalam kehidupan. Kepercayaan ini kemudian

melahirkan tradisi *senbazuru*, yakni pembuatan seribu origami burung bangau sebagai persembahan atau doa untuk memohon kesembuhan atau keberkahan.

Teknik stilasi merupakan suatu pendekatan seni rupa yang bertujuan untuk menggambarkan suatu objek atau bentuk dengan gaya atau langgam yang sangat kuat dan khas. dalam istilah desain, stilasi merupakan proses penyederhanaan bentuk realistik suatu benda menjadi sebuah penggambaran objek untuk mencapai bentuk keindahan (Kartika & Prawira, 2017). Hal tersebut membuat benda menjadi terlihat lebih indah dan menarik tanpa harus menghilangkan bentuk maupun karakter aslinya. Teknik ini menekankan penggunaan imajinasi dan kreativitas seniman untuk mengubah atau menyederhanakan bentuk aslinya sehingga menciptakan representasi yang lebih abstrak, ekspresif, atau estetis.

Teknik stilasi sering digunakan dalam berbagai bentuk seni rupa, seperti seni grafis, seni lukis, dan seni dekoratif. Teknik ini memungkinkan seniman menggabungkan elemen-elemen yang ada dalam objek atau bentuk asli dengan elemen-elemen yang berasal dari imajinasi mereka sendiri. Hasilnya adalah suatu representasi yang lebih sederhana, lebih kuat dalam ekspresi, dan memiliki ciri khas yang unik. Motif yang dihasilkan dari teknik stilasi dapat berupa bentuk geometris dan bentuk naturalis yaitu seperti stilasi yang memiliki bentuk lingkaran, segitiga, bentuk segiempat, dan sebagainya (Santoso, 2013)

Penerapan teknik stilasi pada busana dapat dilakukan dengan teknik penggambaran motif hiasan, di antaranya teknik sulam, teknik bordir, teknik kerut plisir, teknik prada, teknik lekapan, dan beading embroidery. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik bordir dan Teknik lekapan sebagai teknik hias pada busana pesta. Istilah bordir mirip dengan menyulam, dikarenakan kata bordir diambil dari bahasa Inggris Embroidery yang memiliki artinya sulaman. karena itu bordir identik dengan sulam, hal tersebut menjadikan masyarakat lebih mengenal istilah bordir dari pada sulam (Suhersono, 2004). Ahli lain berpendapat bahwa Bordir sama dengan sulam, artinya bukan seperti yang banyak dikemukakan oleh orang bahwa sulaman itu dikerjakan dengan menggunakan tangan dan bordir dengan mesin jahit, tetapi teknik menghias kain, baik dikerjakan dengan mesin maupun dengan tangan (Rosma, 1997) Sedangkan Teknik lekapan adalah suatu teknik dekoratif yang melibatkan penempelan elemen-elemen hias pada kain untuk menghasilkan motif yang diinginkan. Teknik ini sangat digemari karena kemampuannya menciptakan tampilan yang estetis dan memukau. Berbagai jenis motif dapat diaplikasikan pada aneka tekstil, termasuk tekstil rumah tangga, aksesori, dan perlengkapan busana pada busana itu sendiri (Irmayanti et al., 2022)

Pemilihan teknik bordir didasarkan pada keunikannya dalam menghasilkan desain yang sangat bervariasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Smith yang menyatakan bordir tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai sarana untuk mengekspresikan budaya dan identitas, yang dapat mencerminkan tradisi serta nilai-nilai masyarakat tertentu. Sementara itu, keunikan teknik lekapan terletak pada kemampuannya untuk menciptakan tekstur dan dimensi pada kain. Johnson menjelaskan bahwa teknik lekapan memberikan kekuatan struktural pada produk tekstil, sekaligus memungkinkan para desainer untuk mengeksplorasi berbagai bentuk dan siluet (Johnson, 2020)

Menurut Sofariah salah satu elemen dekoratif yang diterapkan pada busana pesta malam atau *evening gown* adalah aplikasi garniture menggunakan teknik bordir dan payet, kedua hal tersebut berkontribusi dalam menciptakan suatu tampilan yang glamor serta meningkatkan daya tarik busana pesta malam bagi para pengamat (Sofariah & Maeliah, 2022).

Dalam kajian mengenai garnitur pada busana pesta, terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang perlu diidentifikasi dan dieksplorasi lebih lanjut. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Achmad & Marlina, 2017) dalam konteks garnitur dengan hiasan bordir kupu-kupu morfo biru, penelitian yang ada menunjukkan perlunya eksplorasi lebih dalam mengenai variasi teknik bordir dan penerapan garnitur lainnya yang dapat meningkatkan keindahan dan keunikan busana pesta. Meskipun penelitian ini telah menggunakan teknik bordir dan hiasan payet, masih

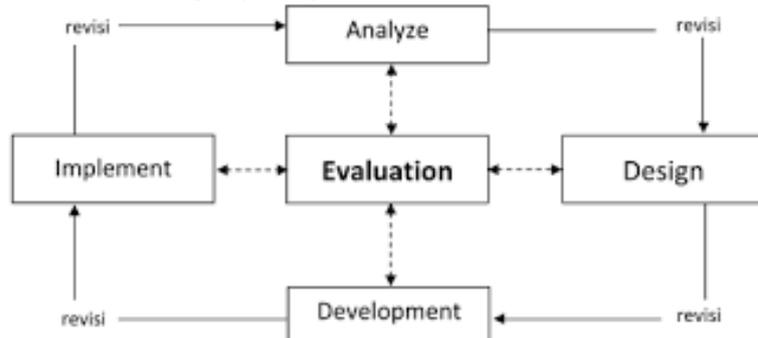
terdapat potensi untuk mengeksplorasi teknik dekoratif lain yang dapat memberikan dimensi baru pada desain busana pesta. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh (Sumardani & Prihatin, 2021) analisis garnitur pada gaun malam, terdapat sedikit eksplorasi tentang variasi teknik dan bahan yang digunakan dalam pembuatan garnitur. Meskipun artikel menyebutkan penggunaan teknik bordir manik-manik dan cabochon, tidak ada pembahasan mendalam mengenai bagaimana kombinasi berbagai teknik dan bahan dapat mempengaruhi estetika dan fungsi garnitur dalam desain busana pesta.

Kedua kesenjangan ini menunjukkan bahwa masih ada ruang yang signifikan untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan teknik dan desain garnitur yang dapat memperkaya produk busana. Dengan mengisi celah ini, peneliti menambahkan teknik stilasi berupa stilasi fauna dan teknik lekapan menggunakan berbagai jenis bentuk manik digabungkan dengan teknik bordir yang dapat menambah estetika dari garnitur yang sebelumnya hanya menggunakan teknik bordir dan payet.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan busana pesta malam yang mengintegrasikan garniture bermotif burung bangau mahkota merah sebagai sumber inspirasi, dengan menggunakan teknik stilasi untuk menggambar desain, serta penerapannya menggunakan teknik bordir dan teknik lekapan. Manfaat yang diperoleh peneliti dari penelitian ini meliputi pengalaman dalam menyusun karya ilmiah, meningkatkan wawasan pengetahuan terkait busana, serta potensi untuk memberikan inspirasi dalam menciptakan busana yang lebih menarik bagi masyarakat umum.

Metode

Penelitian ini menganalisis bagaimana proses penciptaan busana pesta malam dengan garniture yang bersumber dari burung bangau mahkota merah dengan menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development). Metode R&D Menurut adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 dalam (Mulyatiningsih, 2016) Model pengembangan ADDIE merupakan analysis, design, development, implementation, dan evaluation, yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah di rancang, sehingga dapat menghasilkan produk rancangan secara nyata. Model ADDIE ini dibuat menjadi sebuah skema bagan pada gambar 3.



Gambar 3. Skema model pengembangan ADDIE

Sumber : (Mulyatiningsih, 2016)

Pada tahap analisis penelitian ini berfokus pada burung bangau mahkota merah sebagai inspirasi dalam perancangan busana pesta malam. Analisis mendalam dilakukan terhadap karakteristik visual burung, meliputi warna dan bentuk tubuh, sebagai dasar pengembangan desain.

Tahap kedua yaitu Desain. Desain merupakan suatu proses kreatif yang sistematis, melibatkan penciptaan konsep visual. Pada tahap ini, desain dibuat dengan mengumpulkan referensi dan penyusunan mood board. Mood board berfungsi sebagai alat visual yang mengintegrasikan berbagai elemen estetika, seperti warna, bentuk, dan tekstur, untuk mengkomunikasikan visi desain yang koheren.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap pengembangan desain bertujuan untuk mewujudkan konsep visual yang telah tertuang dalam mood board menjadi sebuah desain busana malam yang konkret. Melalui proses ini, mood board akan dielaborasi menjadi representasi visual yang lebih rinci, mencakup model busana, skema warna, dan detail garnitur yang sejalan dengan tema yang telah ditetapkan

Tahap keempat adalah implementasi, yakni tahap di mana konsep desain yang telah divisualisasikan dalam mood board direalisasikan menjadi produk busana yang nyata. Pada tahap ini, ide-ide kreatif yang telah dianalisa dan dikembangkan secara visual akan diwujudkan dalam bentuk busana jadi.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Dalam proses pengembangan produk mencakup penilaian mengenai efektivitas produk yang telah dibuat. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif, sehingga memungkinkan dilakukan revisi dan perbaikan pada produk kedepannya (Juliansyah Noor, 2017). Evaluasi dilakukan dengan mengolah data menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah seluruh data yang diperoleh dari uji validitas yang dilakukan oleh dua ahli busana dengan menggunakan angket tertutup. instrumen yang disediakan mencakup indikator penilaian, masukan, serta catatan. Rumus yang diterapkan untuk menghitung persentase masing-masing subjek berdasarkan (Tengeh et al., 2014) terdapat pada gambar 4.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 4. Rumus menghitung presentase
Sumber : (Tengeh et al., 2014)

Untuk menyampaikan signifikansi dan proses pengambilan keputusan, digunakan ketentuan sebagai berikut ini sebagaimana yang tertera pada table 1

Tabel 1. Tabel Kualifikasi Tingkat Persentase

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
90% - 100%	Sangat Baik
75% - 89%	Baik
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang
0% - 54%	Sangat Kurang

Sumber : (Tengeh et al., 2014)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Analisis terhadap desain busana pesta malam yang terinspirasi oleh burung bangau mahkota merah menunjukkan adanya pola penggunaan warna yang dominan putih, dengan aksent warna merah dan hitam. Palet warna yang kontras ini, dikombinasikan dengan siluet yang

unik, menghasilkan desain busana yang memiliki daya tarik visual tinggi dan mampu menciptakan identitas visual yang kuat bagi penggunanya.

Pembahasan

Analysis

Tahap analisis dalam model ADDIE merupakan langkah awal yang krusial dalam merancang suatu program pembelajaran atau pelatihan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara mendalam kebutuhan, tujuan, serta kendala yang berpotensi muncul selama proses pengembangan. Menurut (Dick et al., 2015) analisis ini mencakup pengumpulan data yang relevan untuk memahami konteks pembelajaran, karakteristik, dan tujuan instruksional yang spesifik. Dengan melakukan analisis yang mendalam, pengembang dapat merancang program yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini, dilakukan proses observasi awal untuk mengetahui karakteristik spesifik dari spesies burung bangau mahkota merah sebagaimana yang terdapat pada gambar 5:



Gambar 5. Burung Bangau Mahkota Merah
Sumber : Pinterest.com

1. Bentuk

Burung bangau mahkota merah memiliki bentuk tubuh yang sangat khas, yang membuatnya mudah dibedakan dari spesies burung lainnya. Ciri-ciri fisik yang paling menonjol adalah:

- a. Tubuh yang Besar dan Ramping: Bangau mahkota merah termasuk burung berukuran besar. Tubuhnya ramping dan panjang, dengan postur yang tegak. Hal ini memberikan kesan anggun dan elegan.
- b. Kaki Panjang dan Kuat: Kaki bangau mahkota merah sangat panjang dan kuat. Kaki ini berfungsi untuk menopang tubuhnya yang besar dan memungkinkannya berjalan di air dangkal atau lumpur tanpa kesulitan.
- c. Leher Panjang dan Fleksibel: Leher bangau mahkota merah panjang dan sangat fleksibel. Leher ini memungkinkannya untuk mencapai makanan yang berada di tempat yang sulit dijangkau, seperti di dalam air atau di atas tanaman yang tinggi
- d. Paruh Panjang dan Kuat: Paruh bangau mahkota merah panjang dan kuat. Paruh ini digunakan untuk menangkap ikan, amfibi, dan hewan kecil lainnya. Ujung paruh yang tajam membuatnya mudah untuk menusuk mangsanya.
- e. Sayap Lebar: Sayap burung bangau mahkota merah lebar dan kuat. Sayap ini memungkinkannya terbang dengan mudah dan efisien. Saat terbang, burung bangau

mahkota merah membentuk formasi yang indah bersama dengan burung bangau lainnya.

- f. Mahkota Merah: Ciri khas yang paling mencolok dari burung bangau mahkota merah adalah adanya mahkota berwarna merah di kepalanya. Mahkota ini akan semakin cerah saat musim kawin.

2. Warna

a. Putih

Dominasi warna putih pada burung mahkota merah memiliki makna kesucian, kejujuran, dan kesederhanaan. Hal ini sejalan dengan penafsiran budaya Jepang terhadap warna putih. Seperti yang dikemukakan oleh Dr. Yoko Tanaka, warna putih tidak hanya melambangkan kemurnian dan kesucian, namun juga memiliki makna yang lebih mendalam terkait siklus kehidupan dan kematian. Hal ini menunjukkan kompleksitas simbolisme warna dalam konteks budaya Jepang (Tanaka, 2018)

b. Merah

Warna merah yang mencolok pada burung bangau mahkota merah ini dapat diartikan sebagai keberanian. Seperti yang dijelaskan oleh Prof. Hiroshi Nakamura, Merah adalah warna yang sangat kuat dalam budaya Jepang. Ia melambangkan keberanian dan vitalitas, serta berfungsi sebagai pelindung dari roh jahat. Dalam banyak festival, penggunaan warna merah adalah cara untuk menarik keberuntungan dan merayakan kehidupan (Nakamura, 2020).

c. Hitam

Warna hitam didalam simbolisme warna dalam seni jepang memiliki makna keberanian. Dr. Kenji Suzuki, seorang sejarawan seni, mengatakan "Hitam dalam konteks Jepang memiliki makna yang beragam. Meskipun sering diasosiasikan dengan kejahatan dalam narasi, hitam juga melambangkan kekuatan dan pencerahan, terutama dalam seni kaligrafi. Ini menunjukkan bagaimana warna dapat memiliki makna yang berbeda tergantung pada konteksnya (Suzuki, 2019).

Desain (*Design*)

Tahap desain dalam model ADDIE adalah tahap di mana dilakukan pengembangan desain awal atau *initial design*. Proses ini mencakup penentuan gaya, bentuk, warna, dan material yang akan digunakan, dengan mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan pasar dan konsep desain yang dihasilkan akan menjadi acuan dalam tahap pengembangan produk (Fitriani & Rahmawati, 2018). Hiroshi Nakamura, menjelaskan bahwa pengembangan produk adalah langkah krusial yang mengarahkan seluruh proses desain. Ini adalah saat di mana ide-ide kreatif mulai terwujud (Nakamura, 2018).

Pengembangan desain busana pesta malam yang terinspirasi dari morfologi burung bangau mahkota merah divisualisasikan melalui mood board sebagai acuan visual dalam proses kreatif. *Moodboard* merupakan sebuah alat visualisasi yang efektif dalam proses kreatif dan riset. *Moodboard* menyajikan komposisi gambar, warna, dan objek-objek fisik sebagai representasi visual dari konsep yang ingin disampaikan. Pembuatan *moodboard* melibatkan tahapan pengumpulan gambar, seleksi yang cermat berdasarkan relevansi konsep, serta penyesuaian palet warna untuk memperkuat koherensi visual (Maulana, 2020). Selain *moodboard* adapula storyboard dan juga benchmark sebagai alat yang digunakan dalam proses kreatif. Storyboard adalah representasi ringkas yang menjelaskan hasil penelitian dari ide yang telah dikembangkan. Pembuatan storyboard bertujuan untuk memfasilitasi desainer dalam menyusun pedoman yang diperlukan dalam proses perancangan, serta mengidentifikasi elemen-elemen penting yang harus ada dalam karya desainnya (San Martin, 2009) (Hidayati et al., 2023).

Menurut Ifeoluwa dan Yinshang Benchmarking digunakan sebagai suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi metode yang lebih efektif dalam melaksanakan suatu kegiatan. Proses ini membantu mode perusahaan dalam memancarkan dan meningkatkan kinerja mereka dengan membandingkan proses, produk, atau layanan yang mereka miliki dengan pesaing di industri atau praktik terbaik yang ada (Ajelabi & Tang, 2010) Benchmarking ini akan diterapkan dalam bagian evaluasi sebagai suatu proses untuk mengidentifikasi kualitas produk, apakah produk tersebut sudah memenuhi standar yang baik atau masih memerlukan perbaikan. Proses ini melibatkan dua ahli busana, di mana satu di antaranya adalah dosen Pendidikan Tata Busana di UPI, dan satu lainnya merupakan seorang pakar di bidang busana yang juga mengajar di Muhammadiyah.



Gambar 6. Moodboard

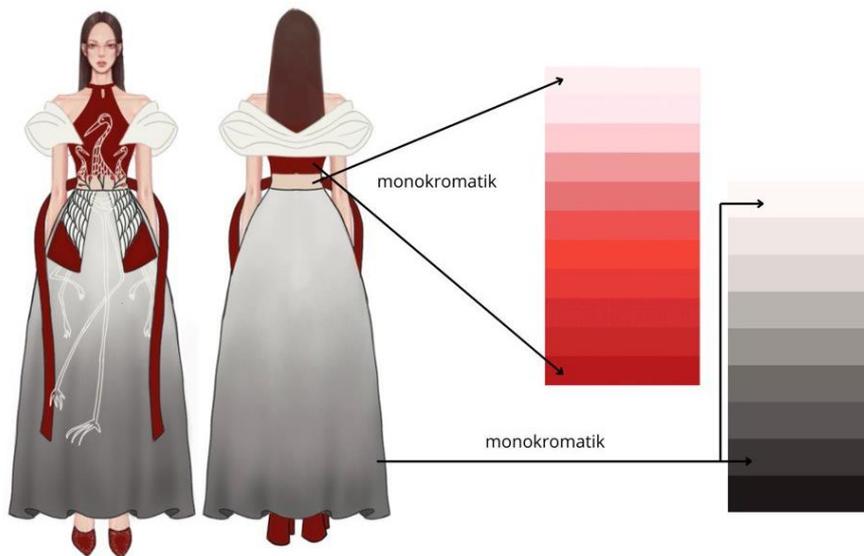
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan analisis visual pada mood board yang terdapat pada gambar 6, desain busana malam yang akan dikembangkan mengadopsi siluet A-line off-shoulder dengan variasi lengan sabrina. Busana pesta malam merupakan gaun panjang yang dirancang dengan potongan pas badan, digunakan sebagai pakaian formal, dan terbuat dari bahan-bahan mewah seperti sifon, velvet, satin, duces, sutra, dan tulle (Belinda, 2010). Palet warna dominan merah dipadukan dengan gradasi warna putih dengan hitam, serta aksen merah muda diambil sebagai bentuk keharmonisan agar busana tampil lebih estetis. Garnitur diambil dari bentuk burung bangau mahkota merah, bentuk tersebut di antaranya bagian kepala, bagian kaki, tubuh burung bangau, dan juga bagian sayap. Garnitur akan distilasi dan dibentuk menyerupai dengan sumber ide dengan kreativitas dari peneliti. Stilasi kepala burung bangau diletakkan di bagian tengah busana untuk berfungsi sebagai *center of interest* dalam busana pesta malam ini. Warna garnitur dari stilasi disesuaikan dengan palet warna yang ada pada moodboard yang bersumber dari referensi yaitu burung bangau mahkota merah. Garnitur akan di bordir terlebih dahulu dan dihiasi dengan manik bentuk piring, manik bentuk bambu, dan manik bentuk tetes air mata dengan Teknik lekapan untuk pengaplikasiannya. Beberapa jenis kain yang akan digunakan salah satunya memiliki sifat yang memiliki tingkatan jatuhnya tinggi dan juga sedikit berkilau, selain itu kain yang cukup kaku digunakan untuk bagian lengan sabrina.

Warna yang digunakan pada busana ini menggunakan teori warna monokromatik. Teori warna monokromatik merupakan warna yang dihasilkan melalui gradasi dari warna yang dipilih, baik dalam variasi yang lebih gelap maupun lebih terang. Meskipun menggunakan satu warna yang sama, terdapat perbedaan dalam turunan warna (*tints, tones, shades*) (Meilani, 2013). Dari palet warna yang dipilih, terdapat warna-warna yang terinspirasi oleh burung bangau mahkota merah. Selain itu, warna ini juga termasuk dalam kategori warna yang sesuai untuk busana pesta malam. Dengan demikian, busana yang dihasilkan dapat tampil lebih glamor saat dikenakan. Menurut Rifa Ulida warna busana pesta malam sebaiknya digunakan warna-warna yang mencolok atau dapat juga warna-warna yang lembut. Hal ini disebabkan oleh pencahayaan malam hari yang dapat memengaruhi tampilan warna busana. Warna-warna lembut pada acara pesta dapat menciptakan kesan mewah dan elegan, sementara warna-warna mencolok lebih sesuai untuk suasana pesta yang meriah (Junia, 2021). Target dari busana pesta malam ini merupakan wanita dewasa awal mulai dari umur 21 tahun ke atas. Busana pesta malam ini didesain sesuai dengan target pasar dan kebutuhan pasar, dimana pemasaran yang dilakukan yaitu pada masyarakat ekonomi kelas menengah ke atas. Karena produksi yang dilakukan yaitu secara pesanan sehingga pembuatan busana termasuk eksklusif.

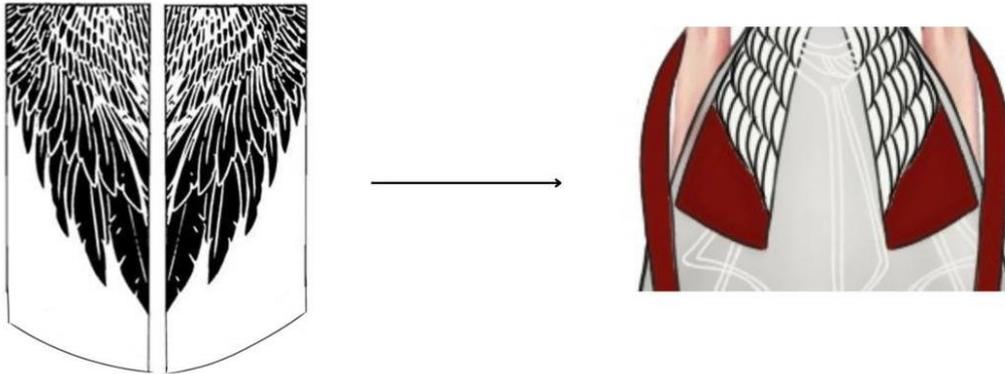
Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan seorang desainer harus melakukan sebuah uji coba terhadap produk yang dirancangnya untuk memastikan kenyamanan dan daya tahan yang dimiliki produk tersebut (Mardiana & Syafitri, 2019). Dalam tahap pengembangan ini, hal yang difokuskan adalah pembuatan busana pesta malam dengan garniture burung bangau mahkota merah dengan pembuatannya menggunakan Teknik bordir dan Teknik lekapan.

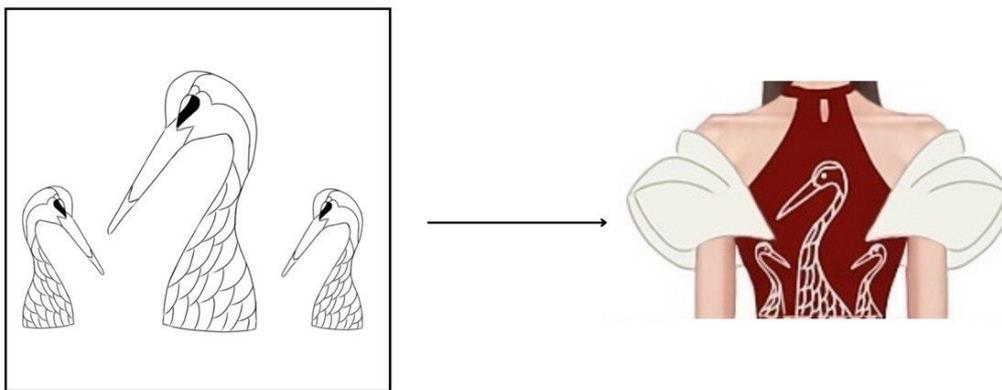


Gambar 7. Pengembangan desain busana bagian depan & belakang menggunakan teori warna monokromatik

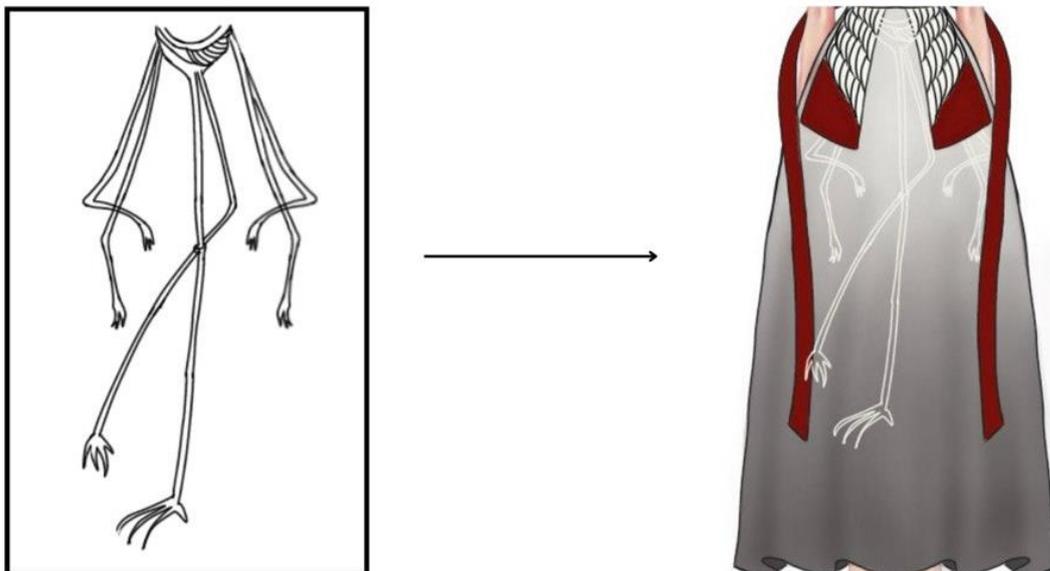
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Desain stilasi sayap burung bangau mahkota merah untuk bagian *buttom dress*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. Pengembangan Desain stilasi kepala burung bangau untuk bagian dada pada busana pesta
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Pengembangan Desain stilasi kaki burung bangau mahkota merah untuk bagian *buttom dress*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 11. Pengembangan desain stilasi yang diambil dari mahkota burung bangau mahkota merah untuk bagian obi busana

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada proses pembuatan busana pesta malam yang mengadopsi elemen stilasi burung bangau mahkota merah, langkah awal pengembangan desain dilakukan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7. Desain busana ini dikembangkan dengan mempertimbangkan bentuk-bentuk burung bangau yang telah dianalisis sebelumnya. Penggunaan warna monokromatik memberikan sentuhan kreatif dan inovatif pada busana pesta malam yang terinspirasi oleh garnitur stilasi burung bangau mahkota merah. Busana pesta malam ini diwujudkan dengan membuat konstruksi pola berupa pola dasar busana bagian top dress yaitu off shoulder lalu konstruksi pola rok dasar A-line untuk bagian bottom dress busana. Kain yang digunakan yaitu kain silk berwarna merah marun untuk top dress dan kain satin silk gradasi pada bagian bottom dress. Untuk pemotongan bahan bottom dress, serat kain dibuat miring untuk mempertahankan gradasi warna cerah pada bagian atas dan gelap dibagian bawah. Jenis lengan sabrina dipilih dan dibuat terpisah dengan cara memotong persegi panjang kain organza dan krinolin sepanjang 50cm lalu disatukan dengan cara dijahit, dan didrapping mengikuti bentuk tubuh bagian lengan. Pemasangan lengan sabrina dilakukan dengan menggunakan jahitan tangan tanpa mesin agar hasil akhir terlihat rapi. Dilakukan pula pemotongan bahan untuk pembuatan obi busana, kain untuk bordir sayap burung bangau serta tali dibagian samping busana, yang panjang dan lebarnya sudah disesuaikan. Pembuatan garniture burung bangau mahkota merah dilakukan terlebih dahulu dengan pembuatan stilasi gambar untuk variasi obi yang tertera pada gambar 8, stilasi pada bagian dada top dress pada gambar 9, stilasi gambar kaki burung bangau Sebagaimana diilustrasikan dalam gambar 10 dan seperti yang diperlihatkan dalam gambar 11 stilasi yang telah dibuat ditempatkan pada bagian obi busana. Setelah selesainya pembuatan stilasi gambar dilanjut dengan menjiplak stilasi gambar yang sudah dibuat diatas kain menggunakan karbon berwarna putih. Pola stilasi yang sudah dijiplak lalu dibordir dengan menggunakan benang bordir polyester, alasan dipilihnya benang polyester adalah karna benang polyester memiliki kekuatan yang baik dan tidak mudah rusak. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitrihana bahwa Polyester memiliki sifat tahan terhadap sinar matahari langsung, memiliki elastisitas baik, tahan cuci dan juga kusut, tahan terhadap bleaching, dan juga tidak mudah menguning disuhu panas yang tinggi (Fitrihana, 2010)

Teknik lekapan dilakukan diatas motif bordir sayap burung bangau agar hasil akhir garniture bordir menjadi lebih menonjol dan terkesan mewah. Menurut Linda Welters, teknik lekapan memungkinkan desainer untuk menambahkan elemen dekoratif yang dapat meningkatkan nilai estetika dan memberikan karakter pada produk akhir. Ini adalah cara yang efektif untuk mengekspresikan kreativitas dan inovasi dalam desain (Welters, 2016).

Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dalam desain fashion menuntut presisi yang tinggi dalam setiap tahap produksinya. Pengawasan kualitas yang ketat menjadi prasyarat mutlak untuk menghasilkan produk akhir yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan memenuhi standar kualitas yang diharapkan (Putri & Kurniawati, 2021). Desain busana yang telah dirancang kemudian diwujudkan menjadi busana pesta malam dengan model *off shoulder A-line* sebagaimana yang terlihat pada gambar 12 dan gambar 13. Busana pesta malam juga dilengkapi dengan lengan

sabrina yang dijahit dari bagian dada hingga punggung belakang. Garnitur yang digunakan selaras dengan sumber inspirasi, yaitu burung bangau mahkota merah. Jenis kain utama yang dipilih untuk bagian *top dress* adalah kain silk, sementara bagian *bottom dress* menggunakan kain satin silk. Untuk lengan, digunakan kain organza berwarna putih yang dilapisi dengan krinolin agar mudah dibentuk dan tetap mempertahankan bentuknya. Busana ini dirancang dengan gaya *A-line dress* yang dihiasi dengan garnitur bergaya burung bangau mahkota merah.

Aplikasi ini dilakukan menggunakan teknik bordir dan teknik lekapan dengan manik bentuk piring berwarna putih yang mengikuti bentuk sayap burung bangau yang telah dibordir. Teknik lekapan juga diterapkan pada bagian obi dan lengan sabrina, mengikuti lekukan lengan serta desain mahkota merah yang terdapat di kepala burung bangau pada bagian obi busana. Manik yang digunakan untuk teknik lekapan pada bagian obi terdiri dari manik bentuk batang berwarna hitam dan manik berbentuk tetes air mata berwarna merah marun, yang selaras dengan sumber inspirasi, yaitu mahkota burung bangau mahkota merah. Target pasar yang dituju merupakan wanita dewasa awal mulai dari umur 21 tahun. Jenis busana pesta ini dapat dikenakan pada acara malam resmi yang memiliki tema tertentu atau pesta malam *thematic*.



Gambar 12. Busana Pesta Malam

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13. Busana pesta malam
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengukur tingkat pencapaian suatu kegiatan terhadap standar yang telah ditetapkan, mengidentifikasi adanya penyimpangan, serta menilai efektivitas dan efisiensi dari proses yang telah berlangsung (Umar, 2005). Evaluasi dilakukan oleh dua ahli busana, yakni ibu Feny Puspitasari. S.Pd., M.Ds. merupakan dosen jurusan Pendidikan Tata Busana di Universitas Pendidikan Indonesia dan ibu Dewi Werdayani S.Pd., M. Pd Merupakan dosen Kriya Tekstil & Fashion (KTF) di Universitas Muhammadiyah Bandung dan merupakan seorang expert dibidang fashion. Data yang diperoleh dari hasil uji validasi berupa angket tertutup dianalisis sebagai berikut:

$$\text{Persentase ahli 1} = \frac{31}{35} \times 100 = 88,5\%$$

$$\text{Persentase ahli 2} = \frac{22}{35} \times 100 = 62,8\%$$

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{151,3}{2} \times 100 = 75,65\%$$

Gambar 14. Pengolahan data
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Seperti yang diperlihatkan dalam gambar 14 hasil dari pengolahan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari stilasi burung bangau mahkota merah sebagai garnitur pada busana pesta malam memiliki capaian kualifikasi yang baik dengan tingkatan pencapaian 75,65%. Beberapa catatan dari para ahli busana yang menjadi evaluasi terhadap busana pesta malam ini menunjukkan bahwa elemen kepala burung bangau yang terletak di bagian dada kurang berhasil

dalam menggambarkan pusat perhatian yang diinginkan. Hal ini disebabkan oleh adanya tiga kepala bangau yang mengakibatkan fokus *center of interest* menjadi terpecah. Selain itu, warna lengan sabrina dinilai kurang sesuai dengan keseluruhan busana; penggunaan warna abu-abu mungkin akan lebih harmonis. Di sisi lain, stilasi sayap burung bangau sudah cukup terlihat, namun karena warna top dress yang berwarna merah, sehingga mahkota merah dari burung bangau tersebut menjadi kurang terlihat.

Simpulan

Proses pembuatan busana pesta malam dengan stilasi burung bangau mahkota merah sebagai garniture dan juga sumber ide menggunakan langka-langkah model pengembangan ADDIE. Dimana Langkah-langkah tersebut terdiri dari lima langkah yaitu: analisis (analyze), prancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementatiton), evaluasi (evaluation).

Pada proses analisis dilakukan analisis terhadap sumber ide yaitu burung bangau mahkota merah yang dikembangkan menjadi busana pesta malam. Selanjutnya, dilakukan proses perancangan atau desain. Proses ini melibatkan pembuatan *moodboard* yang menggabungkan berbagai sumber ide yang telah dikumpulkan, sehingga terlihat sebagai satu kesatuan. Setelah tahap perancangan, langkah berikutnya adalah pengembangan, di mana busana pesta malam dirancang dengan stilasi burung bangau mahkota merah yang telah diolah sedemikian rupa untuk menghasilkan produk yang unik dan inovatif. Tahap selanjutnya adalah implementasi yaitu proses dimana desain busana yang sudah dirancang menjadi produk nyata serta memastikan bahwa busana yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berkualitas tinggi dan sesuai dengan sumber ide yang diambil. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, di mana produk dinilai melalui uji validasi yang dilakukan oleh dua ahli busana. Hasil yang diperoleh menunjukkan persentase akhir sebesar 75,65%, yang tergolong baik. Beberapa catatan dari para ahli busana juga berfungsi sebagai evaluasi untuk busana pesta malam ini, sehingga busana dengan garniture stilasi burung bangau dan mahkota merah dapat diperbaiki untuk mencapai kualitas yang lebih baik. Hal ini juga menjadi pelajaran dan catatan berharga untuk pengembangan produk di masa mendatang.

Referensi

- Achmad, R. R. D., & Marlina, M. (2017). Busana Pesta Sore Dengan Lekapan Bordir Kupu-Kupu Morpho Biru. *Fesyen Perspektif*, 8(2).
- Ajelabi, I., & Tang, Y. (2010). The Adoption of Benchmarking Principles for Project Management Performance Improvement. *International Journal of Managing Public Sector Information and Communication Technologies (IJMRICT)*. *International Journal of Managing Public Sector Information and Communication Technologies (IJMRICT)*, 1(2).
- Belinda, G. (2010). Kamus mode. Dian Rakyat. https://opac.isi.ac.id//index.php?p=show_detail&id=3964#gsc.tab=0
- Bryson, B. (2012). A short history of nearly everything. Anchor Canada.
- Chen, W., Ma, J., Zhang, H., Li, D., & Zhang, X. (2013). Behavioral alterations in domestication process: Comparative studies between wild, captive, and inbred red-crowned cranes (*Grus japonensis*). *Journal of Wildlife Rehabilitation*, 33(3).



- Colnect. (2007, April 2). 1,000 Yen. Colnect.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Vital Source (for Pearson) VST E+p. <https://books.google.co.id/books?id=XIjNjgEACAAJ>
- Fitriani, D., & Rahmawati, I. (2018). Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan desain fashion berbasis kebutuhan konsumen. *Jurnal Desain Dan Mode*, 6(2), 34–45.
- Fitrihana, N. (2010). *Teknik Eksplorasi Zat Pewarna Alam Dari Tanaman Di Sekitar Kita Untuk Pencelupan Tekstil*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayati, N., Sukerta, P. M., Supriyanto, E., & Pamardi, S. (2023). Analisis Konsep Desain pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal Desain*, 11(1), 159. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i1.16495>
- Irmayanti, Kurniati, & Nurhijrah. (2022). *Teknik Menghias Kain* (M. Hidayat & Miskadi, Eds.). Pusat Pengembangan dan Pendidikan Indonesia.
- Junia, R. U., P. T. P. (2021). Penerapan Interfacing pada Bagian Off Shoulder Busana Pesta Malam. *Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 9(2), 121–127.
- Kartika, D. S., & Prawira, N. G. (2017). *Seni Rupa Modern (Edisi Revisi)*. Rekayasa Sains.
- Mardiana, T., & Syafitri, F. (2019). Pengembangan produk fashion menggunakan model ADDIE. *Jurnal Desain Dan Industri Kreatif*, 7(1), 23–32.
- Maulana, D. (2020). Proses Kreatif Desainer Fashion dalam Penciptaan Busana. Workshop Menjahit Bertajuk “Proses Kreatif Penciptaan Busana Pada Tatanan Normal Baru.” <http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/3785>
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 331–333.
- Meine, C., & Archibald, G. (1996). *The cranes: status survey and conservation action plan*. IUCN.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsihmpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Nakamura, H. (2020). The Significance of Red in Japanese Festivals. *Journal of Japanese Cultural Studies*, 15(2).
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* (1st ed.). Kencana.
- Prasetyo, B. (2011). *JAL Gunakan Kembali Logo Burung Merah*. Tribunews.
- Putri, A., & Kurniawati, L. (2021). Implementasi tahap produksi dalam metode ADDIE untuk desain fashion. *Jurnal Desain dan Fashion Indonesia*, 10(1), 53–63.
- Rosma, A. (1997). *Hj. Rosma dan Nukilan Bordir Sumatera Barat*. Citra Budaya Indonesia.
- San Diego Zoo Wildlife Alliance. (2017). *Red-crowned Crane (Grus japonensis) Fact Sheet*. San Diego, CA: Author. <https://ielc.libguides.com/sdzg/factsheets/redcrownedcrane>
- San Martin, R. (2009). *Field Guide: How To Be a Fashion Designer* (KEVIN Krell, Trans.; illustrated). Paco Asensio. www.maomaopublications.com
- Santoso, D. (2013). *Pembelajaran Stilasi Bentuk Motif dalam Pembuatan Desain Batik pada Pelajaran Muatan Lokal di SMA Negeri 1 Pleret Bantul*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Bahasa Dan Seni, 3.

- Sofariah, N. Y., & Maeliah, M. (2022). Penerapan Aplikasi Bordir pada Busana Pesta. *Jurnal Teknologi Bordir Dan Boga*, 1(1), 1–6.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R & D)*. Alfabeta.
- Suhersono, H. (2004). *Desain Bordir Motif Krancang, tepi, dan Lengkung*. Gramedia Pustaka Utama. <https://onsearch.id/Record/IOS1.INLIS000000000111200>
- Sumardani, S., & Prihatin, P. T. (2021). Penerapan Beading Embroidery Dengan Kombinasi Cabochon Technique Sebagai Hiasan Pada Evening Gown. *Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 9(2).
- Suzuki, K. (2019). The Role of Black in Japanese Art and Culture. *Asian Art Review*, 12(1), 22–30.
- Tengeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Umar, H. (2005). *Metode penelitian untuk skripsi dan tesis bisnis* (7th ed.). RajaGrafindo Persada.
- Welters, L. (2016). *Fashioning the Future: Design and the New Economy* (1st ed.). Bloomsbury Publishing.

