

**KUPU-KUPU DENGAN LASER CUT SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
BUSANA PESTA**

Nisa El Jinan¹, Urip Wahyuningsih^{*2}

^{1,2}Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

**Corresponding Author:*

uripwahyuningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Butterfly memiliki keindahan yang unik, keindahan yang unik tersebut membuat yang melihat tertarik. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan dan hasil jadi busana gaun dengan sumber ide yaitu *kupu-kupu dengan teknik laser cut*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *a three stages design process* atau tiga tahap proses desain yang meliputi: 1). *problem definition and research* (definisi masalah dan penelitian), 2). *creative exploration* (eksplorasi kreatif), 3). *implementasi*. Pada tahap awal menentukan arah desain yaitu membuat busana gaun wanita dengan sumber inspirasi kupu-kupu yang dibuat untuk wanita muda dengan tipe *art of beat*. Tahap kedua, peneliti membuat *moodboard* dan mengembangkan 10 desain sketsa busana gaun berupa gaun *one piece*. Dua desain terpilih diwujudkan menggunakan pola konstruksi dan *draping*. Tahap implementasi dengan menerapkan *laser cut* kupu-kupu dan *ruffle* sebagai *center of interest* pada busana pesta. Proses pembuatan *laser cut* dimulai dari menyiapkan kain jagoard kulit yang sudah di *laser cut* bentuk kupu-kupu, kemudian diberikan sematan mengikuti desain. Hasil jadi busana pesta sesuai dengan yang diharapkan yaitu gaun yang dapat membalut tubuh dengan pas untuk wanita tipe *art of beat* dan menerapkan hiasan dengan proses menggunakan mesin *laser cut* dan jahitan *ruffle* bagian tertentu yang menerapkan prinsip desain *center of interest*.

Kata Kunci: busana pesta, *Butterfly*, *Ruffle*, *Draping*, dan Konstruksi.

Abstract

Butterfly have a unique beauty, this unique beauty makes those who see it interested. The aim of the research is to describe the process of making and finished dresses using the source of the idea, namely butterflies using laser cut techniques. This research method uses a three stages design process approach or three stages of the design process which includes: 1). *problem definition and research* (problem definition and research), 2). *creative exploration* (creative exploration), 3). *implementation*. In the initial stage of determining the design direction, namely making women's dresses with the inspiration of butterflies made for young women with the art of beat type. In the second stage, researchers created a moodboard and developed 10 fashion sketch designs in the form of one-piece dresses. The two selected designs were realized using construction and draping patterns. The implementation stage involves applying laser cut butterflies and ruffles as the center of interest in the party attire. The process of making a laser cut starts from preparing a leather jacket that has been laser cut into a butterfly shape, then embedding it according to the design. The resulting party attire is as expected, namely a dress that can wrap the body properly for art of beat type women and is decorated with a process using a laser cut machine and ruffle stitching in certain parts which applies the center of interest design principle.

Keywords: party clothing, *Butterfly*, *Ruffle*, *Draping*, and Construction.

1. PENDAHULUAN

Pada umumnya setiap orang memerlukan busana untuk berbagai kesempatan salah satunya busana pesta. Busanapesta merupakan busana yang digunakan pada saat bersuka ria. Busana pesta dapat digolongkan berdasarkan waktu pemakaiannya salah satunya busana pesta malam (Junia, 2021). Dalam membuat busana terdapat sumber ide, sumber ini sangat dibutuhkan untuk seorang *fashion designer* untuk meluncurkan suatu koleksi baru, suatu sumber ide bisa datang dimanapun berada, semua hal bisa dijadikan sebuah inspirasi dalam pembuatan busana. Dengan sumber ide tersebut akan diolah dengan menggunakan prinsip desain, yang mengutamakan kreatifitas seorang perancang, tanpa adanya kreatifitas seorang *desainer* akan kesulitan untuk pewujudan. Dalam menciptakan suatu desain busana pesta, penuangan ide kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan suatu desain busana. Ide dapat diambil dari berbagai hal. Misalnya pada perkembangan mode busana pada masa lampau, masa-masa kerajaan, peristiwa yang telah terjadi, dari bentuk-bentuk alam sekitar, dapat pula dari perkembangan mode yang sudah ada kemudian dikembangkan lagi. Sumber ide yang telah ada kemudian dituangkan dalam sebuah desain busana.

Sumber ide inspirasi alam antara lain diambil dari bentuk kupu-kupu dijadikan sumber inspirasi dalam desain dan seni karena keindahan bentuk, warna, dan teksturnya yang unik dan menarik. (Zamsinar, 2018). Menggunakan kupu-kupu sebagai sumber inspirasi proses pembuatan busana pesta remaja dan proses pembuatan origami kupu-kupu sebagai *center of interest*. (Wahyuni, Tri, Tri Karyono, and Yaya Sukaya, 2013) menggunakan bentuk kupu-kupu sebagai gagasan berkarya seni lukis abstrak melalui teknik *flicked painting* (citratan). (Dewi, I.K., Mayun, A.N.A. and Sukmadewi, I.A.S., 2022). Mengambil inspirasi Chetosia Myrina: Analogi Kupu-Kupu Sayap Renda dalam Busana Bergaya *Glamour Elegant*. (Imam, F. N, 2015). Strategi komunikasi pemasaran perusahaan kupu-kupu malam Yogyakarta dalam membangun citra bengkel modifikasi yang berkelas (Studi Diskriptif Kupu-kupu Malam Auto Fashion dan Auto custom di Yogyakarta. Masih banyak lagi karya seni dan desain yang mengambail tema kupu-kupu. Pada penelitian ini kami juga mengambil tema kupu-kupu dalam menciptakan busana pesta wanita.

Kupu-kupu adalah hewan yang memiliki warna dan keunikan sendiri ketika dilihat. Bentuk, warna, dan aroma bunga dipergunakan sebagai petunjuk oleh kupu-kupu dalam mengunjungi bunga. Kupu-kupu memiliki kepekaan pada perubahan lingkungan hidup dan perubahan lingkungan telah terbukti dapat mempengaruhi kelimpahan kupu-kupu. Oleh karena itu peneliti menjadikan kupu-kupu sebagai inspirasi pada busana pesta yang memiliki tipe busana yang maskulin. Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, malam. Menurut (Sri Widarwati, 1993:70) busana pesta dibuat dari bahan yang berkualitas baik dan hiasan yang menarik sehingga terlihat lebih istimewa. *Laser Cutting* adalah proses pemotongan material menggunakan teknologi sinar laser dengan hasil potongan yang lebih presisi, akurat secara dimensi dan jauh lebih rapi. Teknologi sinar laser mampu memotong material karena memiliki energi yang cukup tinggi sehingga membuat benda yang terkena sinar laser itu terpotong, terbelah, meleleh atau bahkan terbakar. Korsase kain biasanya berbentuk bunga atau ornamen dengan berbagai variasi desain dan ukuran sangat besar supaya bisa menjadi *center of interest* pada busana pesta.

Secara umum mesin *laser cutting* banyak digunakan dalam industri, percetakan dan interior, namun masih minim aplikasinya dalam dunia fashion (Rofiah & Suhartini, 2020). Teknologi laser di

bidang tekstil atau fashion meningkat dalam hal pemotongan bahan, baik untuk pola baju maupun desain motif, pengukiran kulit sintetis, hingga *bleaching* denim (Nayak dan Padye, 2016). Menurut (Aprianti, 2020) dalam pemilihan bahan untuk di *laser cutting* harus berdasarkan survey pasar. Peneliti menggunakan bahan jaoard atau kulit sehingga penerapan detail pada busana pesta sangat penting karena dapat meningkatkan nilai estetika dan keindahan busana tersebut. Penerapan *laser cut* kupu-kupu diharapkan dapat meningkatkan kesan elegan dan memberikan efek visual yang indah pada busana pesta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan dan hasil jadi busana pesta dengan sumber ide kupu-kupu dengan teknik *laser cut*.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *a three stages design process* atau tiga tahap proses desain. Metode ini terdiri dari 3 tahap penelitian: *problem definition and research* (definisi masalah dan penelitian), *creative exploration* (eksplorasi kreatif) dan implementasi (Min, DeLong & LaBat, 2015). Metode ini telah dipakai dibanyak penelitian baik internasional maupun nasional. (Jin, Cao, Farr & Heine, 2009), menerapkan metode *tree stage design process* untuk mengembangkan model desain dan produksi pakaian berkelanjutan yang memberikan pedoman bagi perancang dan produsen pakaian jadi untuk memecahkan beberapa masalah keberlanjutan yang terkait dengan produksi pakaian jadi. (Hall & Lobo, 2018), menggunakan mode penelitian ini untuk mendesain dan mengembangkan garmen eksoskeletal untuk meningkatkan mobilitas lengan bagi anak-anak dengan keterbatasan gerak. (Anggraeni & Indarti, 2022), menggunakan metode ini untuk membuat dan menerapkan bentuk Naga Erau pada hiasan busana pengantin wanita Muslim. Tiga tahap penelitian desain proses ini dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Moodboard

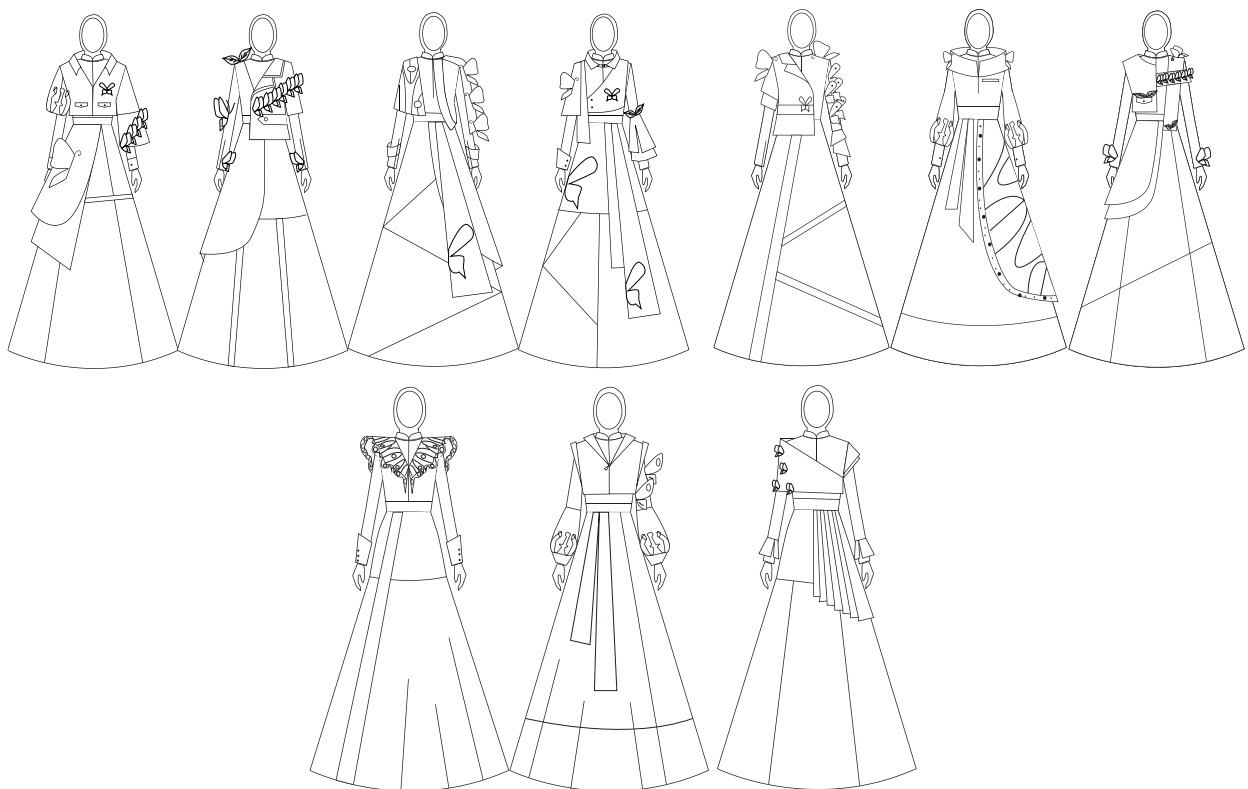
Problem definition and research

Fashion melibatkan keterampilan desain kreatif yang menghasilkan produk dari basic sampai yang rumit, maka *desainer* juga harus memiliki kemampuan mengidentifikasi produk dibutuhkan dan akan dibeli konsumen. Pada langkah ini, peneliti mendefinisikan masalah awal, menyelidiki kebutuhan pengguna, pasar, dan karakteristik produk saat ini, dan mendefinisikan kembali masalah

berdasarkan penelitian (DeLong & LaBat, 2015). Masalah awal yang diteliti adalah membuat busana pesta wanita dengan sumber ide *Laser cut* kupu-kupu yang memiliki bentuk yang unik. Busana yang akan dibuat untuk wanita muda yang berani dan memiliki sifat maskulin dengan sedikit berbeda dari busana lainnya, lebih berani dan memiliki visual yang berbeda. *Moodboard* pada Gambar 1 terinspirasi dari bentuk dan warna kupu-kupu yang unik sehingga menarik perhatian untuk dijadikan sumber inspirasi, dengan struktur siluet yang diterapkan pada busana malam yang terlihat maskulin.

Creative Exploration

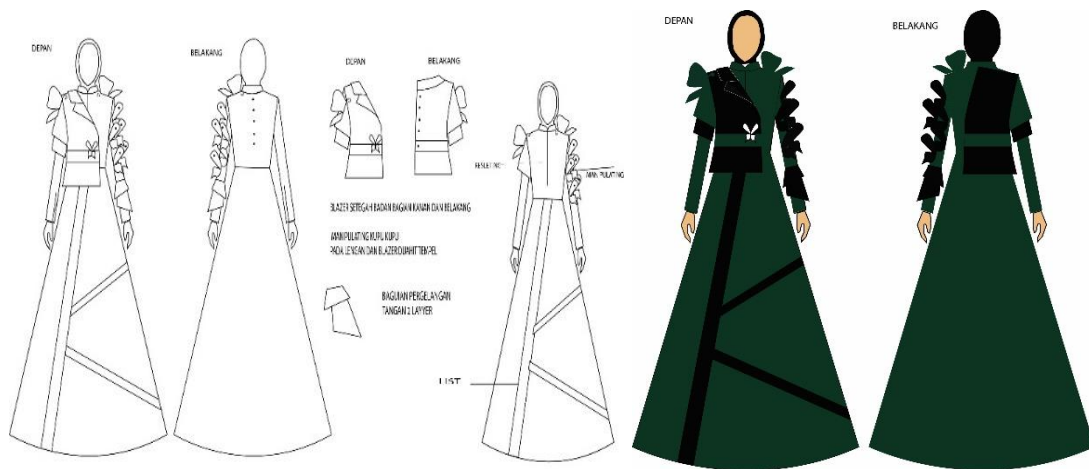
Untuk mengeksplorasi ide-ide awal, peneliti telah melakukan brainstorming ide-ide kasar, peta pikiran, dan membuat mood board. Mood board dibuat dengan menyusun gambar, foto, bahan, tekstur, warna atau elemen lainnya secara visual untuk mempresentasikan konsep atau ide (Atasoy & Martens, 2016). Seperti Gambar 1, peneliti mengumpulkan gambar kupu-kupu yang sudah di laser cut dan style busana pesta wanita yang akan dikembangkan. Nuansa warna yang dipilih adalah hijau dan hitam. Bentuk dari kupu-kupu diambil dan di laser cut dengan bahan kain kulit. Peneliti juga menggambar sketsa, membeli sampel kain, menggantung kain, membuat pola, dan menjahit untuk mengembangkan prototipe.



Gambar 2. Desain Sketsa

Desain sketsa pada Gambar 2 merupakan hasil pengembangan busana pesta wanita dengan siluet yang membentuk tubuh, dengan menempatkan detail berbentuk kupu-kupu pada beberapa bagian busana. Tahap ini melibatkan pembuatan sketsa dari desain busana yang diinginkan, mempertimbangkan bentuk, detail, dan bahan yang akan digunakan. Peneliti juga merancang sketsa desain, mencari kain yang cocok, dan mencoba kain tersebut apakah benar-benar bisa untuk digunakan untuk manipulating seperti *laser cut*, dikarenakan jika kain jagoard dan kulit yang akan

menjadi bahan.



Gambar 3. Desain Terpilih 1
(Dokumen pribadi)



Gambar 4. Desain Terpilih 2
(Dokumen pribadi)

Dari beberapa desain sketsa tersebut dipilih dua desain yang akan diwujudkan. Desain tersebut digambar secara ilustrasi dan *technical drawing* nampak pada Gambar 3 dan 4. *Technical drawing* atau gambar teknik tersebut digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan memproduksi garmen atau pakaian. Gambar teknik menjadi sangat penting karena menjadi acuan standar dalam merancang dan memproduksi suatu produk. Gambar teknik juga dapat membantu menghindari kesalahan dan mempercepat proses produksi. Selain itu, peneliti berkomunikasi dengan tim untuk menganalisis elemen desain dan prinsip prototipe, dan mempertimbangkan pengguna dan konteks untuk mengevaluasi prototipe.

Implementation

Tahap *implementasi* yaitu tahap penyempurnaan produksi/ desain berdasarkan evaluasi di tahap sebelumnya, proses produksi, dan perbaikan/ penyempurnaan produk jika masih ada kekurangan (Anggraini & Indarti, 2022). Peneliti membuat produk akhir dengan mempertimbangkan kendala

biaya produksi, waktu produksi, metode produksi, dan potensi penjualan. Saat membuat produk akhir, harus memperhatikan kualitas dan detail menjahit untuk meningkatkan kualitas produk akhir. Pakaian akhir kemudian dievaluasi menggunakan teori prinsip desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Busana Pesta dengan Sumber kupu-kupu dengan laser cut

Kupu-kupu sebagai sumber ide pembuatan busana pesta wanita diterapkan menggunakan teknik *laser cut*. *laser cut* merupakan teknik memotong suatu material menggunakan mesin *laser cut*. Teknik ini menggunakan laser untuk melelehkan, membakar, atau menguapkan material yang diletakkan di atas alas yang rata. *Laser cut* dapat diterapkan pada material plastik, metal, kertas, kardus, kulit, dan berbagai macam tekstil (Genova dan Mirowaki, 2016). Ukuran kupu-kupu di *laser cut* yang diterapkan di busana pada umum kecil, namun dalam penciptaan busana kali ini ukurannya kecil, sedang dan besar sebagai *center of interest* pada busana. Kain jagoard atau kulit sebelum di *laser cut* di desain dulu menggunakan Ai. Bentuk dan ukuran yang diterapkan yaitu bentuk kupu-kupu yang di susun dari bawah ukuran besar, sedang kemudian kecil dan pola blazer di laser dengan bentuk kupu-kupu. Kemudian di jahit sum bagian yang terbuka sehingga antara kain polos dan hasil *laser cut* menyatu dan tidak jatuh ketika dipakai.



Gambar 5. Butterfly



Gambar 6. Hasil laser Cut

Pembuatan pola menggunakan propersi ukuran medium bahan utama *dress* adalah satin bridal, sedangkan bahan *furing* menggunakan satin maxmara. Untuk setiap *cutting* busana menggunakan list dari kain jagoard yang di potong serong. List ini selain sebagai hiasan juga berfungsi untuk menutupi di berikan 3 dimesi kupu-kupu sehingga hasilnya terlihat seperti terbang. Sebagai hiasan juga ditambah *ruffle* disalah satu desain dibagian lengan kemudian juga diberi bentuk *laser cut* kupu-kupu dengan jarak yang tidak berdempetan sehingga terlihat kesannya indah.



Gambar 7. Pola Baju Bagian Atas & Bawah

Hasil jadi busana pesta dengan sumber ide kupu-kupu dengan teknik *laser cut*

Hasil jadi busana pesta tampak pada Gambar 8, dengan dua desain busana pesta *one piece* yang telah di showkan di acara *annual fashion show* prodi D4 Tata Busana Unesa. Hasil jadi busana sesuai dengan style maskulin. maskulin Maskulinitas atau maskulin adalah sebuah bentuk sifat atau karakteristik yang dimiliki oleh laki-laki. Maskulinitas sama hal nya dengan feminitas yakni bukanlah objek koheren melainkan hanya satu bagian dari struktur yang lebih besar. Jadi masih jarang untuk busana pesta *style* maskulin. Busana pesta ini terinspirasi dari bentuk kupu-kupu yang diterapkan menggunakan teknik *laser cut* namun dengan ukuran yang berbeda ada yang kecil, sedang, besar sehingga menjadi *center of interest* pada kedua busana pesta tersebut. *Center of interest* pada karya busana adalah salah satu prinsip desain yang merujuk pada elemen atau area yang menarik perhatian paling banyak dalam suatu karya desain busana (Indarti & Putri, 2021). Fungsi prinsip pusat perhatian dalam busana adalah untuk mengarahkan pandangan orang pada bagian-bagian tertentu dari busana tersebut. Dengan mengelola pusat perhatian, *desainer* busana dapat mengontrol dan mengarahkan fokus pada aspek yang diinginkan dalam desain pakaian. Penempatan *laser cut* sangat berbeda pada kedua desain tersebut.

Desain pertama *center of interest* terletak pada lengan, sedangkan pada desain kedua pada bagian dada dan rok bagian list. Jumlah kupu-kupu yang dilaser pada lengan dan dada tersebut lebih dari satu sehingga juga menerapkan prinsip pengulangan. Prinsip pengulangan dalam desain merujuk pada penggunaan kembali elemen-elemen visual yang sama atau serupa dalam sebuah karya desain. Prinsip pengulangan juga dapat menciptakan ritme visual dalam desain (Anggraeni & Indarti, 2022). Pengulangan pola atau bentuk dengan interval yang sama atau bervariasi memberikan tampilan yang berirama dan dinamis. Ukuran kupu-kupu yang diterapkan beragam, dari yang kecil sampek yang besar. Ukuran kupu-kupu dengan bersusun dari kecil, sedang, besar supaya mendapatkan *center of interest* pada busana. Kain jagoard dan kulit sebelum dibuat kupuu- kupu

digambar melalui AI, dan setelah itu proses *laser cut* pada kain. Potongan kain polos dan bagian kupu-kupu yang sudah di *laser cut* dijahit menggunakan sematan tangan. Pembuatan pola menggunakan teknik pola konstruksi, dan juga menggunakan teknik *draping*. Bahan yang digunakan yaitu satin *bridal* dan jagoard kulit dan setiap *laser cut* di beri penegak atau penegasan agar kupu-kupu terlihat.



Gambar 8. Hasil jadi busana pesta

4. SIMPULAN

Sumber ini sangat dibutuhkan untuk seorang fashion designer untuk meluncurkan suatu koleksi baru, suatu sumber ide bisa datang dimanapun berada, semua hal bisa dijadikan sebuah inspirasi dalam pembuatan busana. Dengan sumber ide tersebut akan diolah dengan menggunakan prinsip desain, yang mengutamakan kreatifitas seorang perancang, tanpa adanya kreatifitas seorang *desainer* akan kesulitan untuk pewujudan. penelitian ini mengambil tema bangunan/arsitektur dalam menciptakan busana pesta wanita.

Proses pembuatan busana pesta wanita dengan menggunakan teknik *laser cut* dapat dibuat juga dengan 3 dimensi. Pada penelitian ini *laser cut* dibuat dengan dicetak melalui mesin laser sendiri dan dapat di sematkan dengan dijahit tangan. Menjahit hasil *laser cut* dilakukan mulai dari peletakan kain polos dengan diberi atasnya hasil, dari bentuk kupu-kupu yang sudah di *laser cut* kemudian dijahit semat tangan sesuai dengan bentuk kupu-kupu yang dibuat agar tidak jatuh dan tetap menempel. Hasil busana pesta dengan menggunakan *style maskulin* adalah gaya berpakaian yang memberi kesan unik dan tak biasa dengan dipadukan menggunakan bahan yang digunakan yaitu satin *bridal* bahan utamanya dan menggunakan kain jagoard sebagai kain tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atasoy, B., & Martens, J. B. (2016). STORYPLY: *designing for user experiences using storycraft*. In *Collaboration in Creative Design: Methods and Tools* (pp. 181-210). Cham: Springer International Publishing.

- Amsinar, Zamsinar (2018). *Origami Kupu-Kupu Sebagai Center Of Interest Pada Pembuatan Busana Pesta Remaja*. Diss. Universitas Negeri Makassar.
- Dewi, I. K., Mayun, A. N. A., & Sukmadewi, I. A. S. (2022). CHETOSIA MYRINA: Analogi Kupu-Kupu Sayap Renda dalam Busana Bergaya Glamour Elegant. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 2(2), 116-123.
- Genova, A., & Moriwaki, K. (2016). *Fashion and Technology: A Guide to Materials and Applications-with STUDIO*. Bloomsbury Publishing USA.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128-137.
- Junia, R. U., & Prihatin, P. T. (2021). Penerapan Interfacing pada Bagian Off Shoulder Busana Pesta Malam. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 9(2), 121-127.
- Jin Gam, H., Cao, H., Farr, C., & Heine, L. (2009). C2CAD: A sustainable apparel design and production model. *International Journal of Clothing Science and Technology*, 21(4), 166-179.
- Min, S., DeLong, M., & LaBat, K. (2015). Exploring flow in the apparel design process. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 8(3), 260-267.
- Nayak, R., & Padhye, R. (2016). The use of laser in garment manufacturing: An overview. *Fash. Text*, 3, 5.
- Rofiah, L. A., & Suhartini, R. (2020). Pengembangan Desain Motif Batik Kawung Dengan Teknik Laser Cutting Pada Cardigan. *Jurnal Online Tata Busana*, 9(2).
- Shariati, N., & Febriani, R. (2021). Perancangan Busana Loungewear Untuk Ibu Menyusui Dan Bekerja Di Era New Normal Serta Peluang Bisnisnya. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Wahyuni, T., Karyono, T., & Sukaya, Y. (2013). Eksplorasi Bentuk Kupu-Kupu sebagai Gagasan Berkarya Seni Lukis Abstrak melalui Teknik Flicked Painting (Cipratan). *Gradasi*, 1(3).