

**Interpretasi Karakter Dan Bentukan Topping 12 Wajah  
Lampung Sebagai Sumber Inspirasi Pembuatan Koleksi Busana  
Siap Pakai**  
*“Imperfect Gallantry”*



**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya  
Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Desain Mode**

**Disusun Oleh :**

**Fani Dwi Maulidita**

**17910028**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI  
DESAIN MODE  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA  
2020**

**PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT**

## **PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA**

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**  
**Interpretasi Karakter Dan Bentuk Topping 12 Wajah Lampung Sebagai**  
**Sumber Inspirasi Pembuatan Koleksi Busana Siap Pakai**

*“Imperfect Gallantry”*

Oleh :

Fani Dwi Maulidita

NIM. 17910028

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 14 Agustus 2020

Pembimbing I:

Pembimbing II :



Hafid Setyo Hadi, M.T

Rina Watye, M. Ds

NIP. 198305292014041001

NIP. 198801172019032015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis,

Koord. Program Studi Desain Mode

Hafid Setyo Hadi, M.T

Pingki Indrianti, M.Ds.

NIP. 198305292014041001

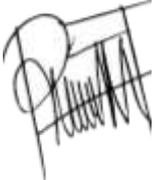
NIP.198603232015042003

## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 14 Agustus 2020, dan telah dinyatakan :

**LULUS**

Tim penguji :

<b>Nama Penguji</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Tanda Tangan</b>
Dr. Eko Djuniarto, SE., M.Psi	Penguji Ketua	
Abdul Azis S.Sn.,M.Med.Kom	Penguji Anggota	
Rina Watye, M.Ds	Pembimbing (Moderator)	

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul Busana Siap Pakai yang terinspirasi dari karakter dan bentuk “Topping 12 Wajah Lampung” : *“Imperfect Gallantry”*.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program diploma III (D3) Jurusan Desain Grafis Konsentrasi Desain Mode, Program Studi Desain Mode, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Purnomo Ananto, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
2. Pingki Indrianti M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Desain Mode, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
3. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dan Dosen Pembimbing Materi, yang telah memberi penulis arahan dalam penulisan tata bahasa dalam Tugas Akhir.
4. Rina Watye, M. Ds., selaku dosen pembimbing materi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah meluangkan waktu belilau untuk memberi masukan, ide, dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Seluruh Dosen pengajar khususnya dosen Program Studi Desain Mode, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

6. Kedua Orang tua dan Keluarga, yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, dan bantuan segala hal dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Keluarga besar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, khususnya teman-teman seperjuangan kami di Program Studi Desain Mode, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.
8. Seluruh civitas akademika Program Studi Desain Mode yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis.

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk adik kelas dan semua orang khususnya para pembaca.

Jakarta, 14 Agustus 2020

Fani Dwi Maulidita

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT .....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Batasan Masalah .....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1. Tinjauan Umum.....	9
2.2. Tinjauan Khusus .....	20
2.3. Target Market .....	39
2.4. Kerangka Berpikir .....	40
BAB III KONSEP RANCANGAN KARYA.....	41
3.1. Konsep Pembuatan Karya .....	41
3.2. Material Plan .....	46
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	63
4. Bagan Langkah Kerja.....	63

4.1. Penjelasan Desain I.....	64
BAB V PENUTUP .....	126
5. Simpulan .....	126
5.1 Saran .....	127
DAFTAR PUSTAKA .....	128
LAMPIRAN .....	130

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tuppeting 12 Wajah Lampung.....	21
Gambar 2 Tuppeting Ikhung Tebak .....	26
Gambar 3 Tuppeting Ikhung Cungak.....	26
Gambar 4 Tuppeting Luwah Takhing .....	27
Gambar 5 Tuppeting Banguk Bekhak.....	27
Gambar 6 Tuppeting Mata Sipit.....	28
Gambar 7 Tuppeting Mata Kicong .....	28
Gambar 8 Tuppeting Ikhuk Pisek .....	29
Gambar 9 Tuppeting Banguk Kicut .....	29
Gambar 10 Tuppeting Janguk Khawing .....	30
Gambar 11 Tuppeting Banguk Khabit .....	30
Gambar 12 Tuppeting Pudak Bebai.....	31
Gambar 13 Tuppeting Mata Kedugok.....	31
Gambar 14 Pasukan Tuppeting 12 Wajah Lampung .....	32
Gambar 15 topeng Tuppeting 12 Wajah Lampung.....	43
Gambar 16 Motif Stilasi Tuppeting .....	43
Gambar 17 Moodboard .....	45
Gambar 18 Desain Alternatif 1-4 .....	47
Gambar 19 Alternatif Desain 5-8 .....	48
Gambar 20 Alternatif Desain 9-12 .....	49
Gambar 21 Alternatif Desain 13-16 .....	50
Gambar 22 Alternatif Desain 17-20 .....	51
Gambar 23 Alternatif Desain 21-24 .....	52
Gambar 24 Alternatif Desain 25-27 .....	53
Gambar 25 Desain I.....	54
Gambar 26 Desain I.....	55
Gambar 27 Desain Coat .....	56
Gambar 28 Desain Top .....	57
Gambar 29 Desain Celana .....	58
Gambar 30 Desain II .....	59
Gambar 31 Desain III .....	61
Gambar 32 Gambar Teknik Desain I .....	64
Gambar 33 Analisa Desain I .....	65
Gambar 34 Pola Dasar.....	68
Gambar 35 Pola Dasar Lengan.....	69
Gambar 36 Pola Dasar Celana .....	70

Gambar 37 Merubah Pola Top .....	71
Gambar 38 Merubah Pola Coat .....	72
Gambar 39 Merubah Pola Lengan Coat .....	73
Gambar 40 Merubah Pola Celana .....	74
Gambar 41 Pecah Pola Top .....	75
Gambar 42 Pecah Pola Coat .....	76
Gambar 43 Pecah Pola lengan Coat .....	77
Gambar 44 Gambar Pecah Pola Celana .....	78
Gambar 45 Rancangan Bahan Top .....	79
Gambar 46 Rancangan Bahan Top .....	80
Gambar 47 Rancangan Bahan Coat .....	81
Gambar 48 Rancangan Bahan Furing Coat .....	82
Gambar 49 Rancangan Bahan Celana .....	83
Gambar 50 Rancangan Kain Serat Pisang .....	84
Gambar 51 Foto Produk .....	93
Gambar 52 Foto Produk .....	94
Gambar 53 Gambar Teknik Desain II .....	95
Gambar 54 Analisa Desain II .....	96
Gambar 55 Pola Dasar Desain II .....	99
Gambar 56 Gambar Merubah Pola Desain II .....	100
Gambar 57 Merubah Pola Cape Desain II .....	101
Gambar 58 Gambar Merubah Pola Celana Desain II .....	102
Gambar 59 Pecah pola Desain II .....	103
Gambar 60 Pecah pola Desain II .....	104
Gambar 61 Pecah pola Desain II .....	105
Gambar 62 Rancangan Bahan <i>Inner</i> dan <i>Cape</i> .....	106
Gambar 63 Rancangan Bahan Celana Desain II .....	107
Gambar 64 Gambar Teknik Dress Desain III .....	113
Gambar 65 Analisa Desain III .....	114
Gambar 66 Pola Dasar Desain III .....	117
Gambar 67 Pola Lengan Desain III .....	118
Gambar 68 Merubah Pola Dress .....	119
Gambar 69 Merubah Pola lengan Dress .....	120
Gambar 70 Pecah Pola Dress .....	121
Gambar 71 Pecah Pola lengan Dress .....	122
Gambar 72 Rancangan Bahan Dress Desain III .....	123

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Langkah Kerja Top Desain I .....	85
Tabel 2 Langkah Kerja Coat Desain I .....	86
Tabel 3 Langkah Kerja Celana Desain I .....	87
Tabel 4 Ukuran Model Desain II .....	93
Tabel 5 Langkah Kerja <i>Inner</i> Desain II .....	108
Tabel 6 Langkah Kerja <i>Cape</i> Desain II .....	109
Tabel 7 Langkah Kerja <i>Cape</i> Desain II .....	110
Tabel 8 Rancangan Harga Desain II .....	111
Tabel 9 Ukuran Model Desain III .....	116
Tabel 10 Langkah Kerja <i>Dress</i> Desain III .....	124
Tabel 11 Rancangan Harga Desain III .....	125

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berfikir .....	40
Bagan 2 Kerangka Berfikir .....	41
Bagan 3 Langkah Kerja .....	63

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia merupakan Negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang membuat Indonesia kaya akan nilai budaya. Hal tersebut meliputi adat istiadat, tradisi, dan cara berpakaian yang berbeda, serta cerita dan makna yang terdapat di dalamnya yang kemudian menjadikan ciri khas dari masing-masing daerah.

Demikian pula dengan budaya Lampung adalah bagian dari dinamika budaya nasional yang berkebang seiring dengan perjalanan waktu dan ruang yang melingkupinya. Dalam perkembangan budaya Lampung mempunyai ciri khas tersendiri. Secara histories cultural ciri budaya masa lalu tersebut memilikiinggalan, salah satu peninggalannya adalah tradisi seni topeng.

Asal-usul kata topeng belum diketahui secara pasti. Dalam ensiklopedi tari Indonesia, kata tup ini yang berarti tutup, kemudian karena pengaruh gejala bahasa maka kata tup ini ditambah eng menjadi tupeng. Topeng merupakan kata setelah mengalami beberapa perubahan dari kata tupeng. Ada juga yang berpendapat topeng berasal dari kata ping, peng, pung dan sebagainya, yang berarti merapatkan kepada sesuatu atau menekan padanya. Di daerah Lampung Selatan dikenal dengan istilah Topping. Dapat diartikan sebagai penggabungan kata tup (tutup) dan kata ping (merapatkan pada sesuatu atau menekan

kepadanya). Topeng dapat diartikan sebagai penutup yang menyamarkan untuk melindungi wajah. (Wahyuningsih, 2009, hal. 1)

Topping berasal dari daerah Kalianda, Lampung Selatan. Topping merupakan topeng kayu dengan beragam ekspresi wajah dan karakter tokohnya. Karakter yang ditampilkan dalam topping antara lain karakter ksatria sakti, bijaksana, berwatak kasar, berwibawa, putri yang lemah gemulai, anak yang sedih, dan tokoh yang jenaka.

Dahulu, keberadaan topping dianggap memiliki nilai sakral yang tinggi. Dikarenakan topeng ini sakral maka jumlah topping di suatu daerah amat spesifik, tidak dapat ditambah, dikurangi, atau ditiru. Kesakralan topping membuat tidak sembarang orang dapat memakai topeng ini. Di daerah Kuripan, Topping ini berjumlah 12 buah dan masing-masing hanya dapat dikenakan oleh orang dari garis keturunan tertentu. (Indonesiakaya,2019)

Topping dipakai oleh pasukan tempur dan pangawal rahasia Raden Inten I (1751-1828), Raden Imba (1828-1834), Raden Inten II (1834-1856). Topping ini adalah pasukan prajurit atau pejuang bagi rakyat lampung yang mengusir penjajah yang menguasai hasil rempah lada di lampung pada saat itu. Pasukan ini menggunakan taktik dengan cara memakai topeng untuk menutupi jati diri sebagai pasukan pejuang. (Cendana News, 2017)

Yang menarik dari Topping 12 wajah ini mempunyai karakter masing-masing. Topeng ini tak bisa di tambah, tak bisa dikurangi jika dimainkan atau dipakai pun tak boleh oleh sembarang orang. Dulu saat melawan penjajah pasukan topping ini bergerilya di daerah yang berbaeda beda dan mempunyai

tugasnya masing-masing. Mereka membuat kelucuan dan keributan untuk menyamar dan mengelabui musuh. Berikut ini adalah jenis-jenis tuppeting 12 wajah ini yaitu tuppeting ikhung tebak, tuppeting ikhung cungkak, tuppeting luah takhing, tuppeting janggung khawing, tuppeting bangun khabit, tuppeting bekhak bangun, tuppeting mata sipit, tuppeting bangun kicut, tuppeting pudak bebal, tuppeting mata kedugok, tuppeting mata kicong, dan tuppeting ikhung pisek. Tuppeting dulu saat melawan penjajah tidak mengenakan baju melainkan memakai klaras yaitu busana yang terbuat dari dedaunan kering dan basah yang menutupi seluruh bagian tubuh, karena untuk menyamar dan menyembunyikan diri dari pasukan lawan dan lari ke hutan.

Alasan penulis mengambil tema ini adalah, karena Tuppeting 12 wajah memiliki karakter, bentukan dan tugas yang berbeda-beda. Karakter global dari Tuppeting 12 wajah ini ialah berani mati, gagah, siaga, penciuman tajam, setia, cerdas, tenang dan apa adanya. Bentukan global dari Tuppeting 12 wajah ini ialah berkumis, berjenggot, karakter wanita, wajah yang tidak sempurna (pada bagian mata, hidung dan mulut).

Oleh karena itu, pada karya tulis ini penulis ingin menginterpretasikan karakter dan bentuk Tuppeting 12 Wajah Lampung sebagai sumber inspirasi koleksi busana siap pakai dan sebagai tema dalam tugas akhir.

## **1.2. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis membatasi permasalahan pada pembuatan koleksi busana siap pakai dengan mengambil inspirasi dari karakter

dan bentukan global Topping 12 Wajah Lampung (khusus pada karakter dari 12, diambil 3) dengan *look arty* dan *style art casual* untuk target market wanita berusia 21 – 25 tahun dengan golongan ekonomi menengah keatas.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul sebagai berikut :

1. Bagaimana mengenalkan bentukan topeng ini dapat dikenal oleh target market?
2. Bagaimana membuat bentukan motif baru topeng tugging 12 wajah yang menarik untuk target market? (warna, bentuk, bahan, style, dan look yang menarik untuk target market?)
3. Jenis busana siap pakai seperti apa yang diminati oleh target market?
4. Bagaimana proses produksi koleksi imperfect gallery dengan efisien?

### **1.4. Tujuan dan Manfaat Penulisan**

#### **1.4.1. Tujuan Penulisan**

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah dengan memperkenalkan topeng ini melalui hasil koleksi busana lewat motif yang diambil. Bentuk motif baru dari topeng Tugging ini dengan mengambil karakter dan bentukan global Topping 12 Wajah yang dijadikan patch dengan warna sesuai sifat yang muncul dari tugging,

pemilihan kain yang sesuai sifat dan menyeimbangkan stlye dan look yang dipilih. Busana siap pakai yang sesuai dengan trend pada saat ini. Dengan membuat koleksi busana siap pakai dengan cara mengimplementasikan karakter dan bentuk global Tuppeting 12 Wajah Lampung yang unik.

#### **1.4.2. Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :  
pointpoint

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai budaya tradisi seni topeng yaitu Tuppeting 12 Wajah secara jelas dan terperinci
2. Untuk mengimplementasikan bentuk dan karakter dari Tuppeting 12 Wajah dalam membuat sebuah koleksi busana siap pakai
3. Untuk mengimplementasikan warna dari Tuppeting 12 Wajah dalam membuat sebuah koleksi busana siap pakai

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka menapai tujuan penulisan. Pada penulisan Tugas Akhir ini, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data yang akan digunakan sebagai referensi penulisan, yaitu :

### **1.5.1. Studi Literatur**

Hampir semua penelitian memerlukan studi literatur atau pustaka. Menurut Burhan Bungin metode literatur adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data histories.

Adapun studi pustaka adalah metode pengumpulan data atau informasi dari buku-buku, artikel, internet, atau literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori yang berhubungan dengan materi atau topik.

Studi pustaka yg dilakukan penulis meliputi : Topeng Lampung, Topping 12 Wajah, Klaras. Yang bersumber dari buku yang terpublikasi cetak maupun yang diakses secara elektronik, artikel jurnal yang diakses secara elektronik.

### **1.5.2. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana pendiri melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Ridwan, 2004 : 104).

### **1.5.3. Wawancara**

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan lebih mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena

yang terjadi. Wawancara yang penulis lakukan bersama Ibu Dra. Eko Wahyuningsih selaku pegawai di Museum Negeri Provinsi Lampung “Ruwa Jurai” dan juga salah satu penyusun buku Katalog Topeng Lampung. Penulis berkunjung ke Museum Lampung pada tanggal 06 Januari 2020. Penulis mengajukan berbagai macam jenis pertanyaan yang berkaitan tentang Topping 12 Wajah Lampung.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Pada penulisan Tugas Akhir ini, terdapat penjabaran dalam sistematika penulisan secara urut, sehingga pembaca dapat mengetahui seluruh konsep perencanaan karya Tugas Akhir, maupun penjabaran sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah serta tujuan dan manfaat penulisan hingga sistematika penulisan. Bab ini menjadi dasar penulis untuk memilih dan membuat serta menciptakan sebuah karya busana. Serta proses pengumpulan data yang akan penulis jadikan arahan dalam penulisan laporan.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan Desain Mode meliputi unsur dan prinsip desain, *style* dan *look*, teori *ready to wear*, *trend*, *moodboard*, dan koleksi busana serta target market. Sedangkan kerangka berfikir adalah ringkasan dari keseluruhan konsep yang dibuat dalam bentuk *mindmap*, yang bertujuan memberi kemudahan bagi penulis dan pembaca dalam memahami

konsep yang sudah dipilih. Serta sebagai arahan penulis dalam membuat karya yang tidak menyimpang dari konsep yang sudah ditentukan.

### BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA

Bab ini membahas mengenai konsep pembuatan karya Tugas Akhir yang meliputi ide perancang, penjelasan *moodboard* dan material plan yang menjadi pedoman penulis dalam pemilihan bahan yang akan digunakan, desain alternatif serta sketsa dan penjelasan desain yang terpilih.

### BAB IV PROSES PEMBUATAN KARYA

Bab ini membahas proses pengerjaan Tugas Akhir mulai dari analisa desain, gambar teknik, membuat pola skala kecil sesuai dengan desain terpilih, rancangan bahan, langkash menjahit, rancangan harga, sampai foto akhir hasil jadi produk.

### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari proses perancangan konsep sampai perwujudan produk karya tugas akhir yang dapat diperlihatkan kepada masyarakat. Dan terdapat sara dari penulis untuk pihak-pihak terkait selama proses penyusunan karya Tugas Akhir ini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Tinjauan Umum**

##### **2.1.1. Desain Mode**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia desain adalah de.sain Nomina (kata benda) kerangka bentuk; rancangan: desain mesin pertanian itu dibuat oleh mahasiswa fakultas teknik; motif; pola; corak: desain batik Indonesia banyak ditiru di luar negeri. (<https://kbbi.web.id/desain>)

Menurut kamus besar bahasa Indonesia mode adalah mode/mo·de/ n ragam (cara, bentuk) yang terbaru pada suatu waktu tertentu (tentang pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya): ia selalu berpakaian mengikuti; atelir, tempat membuat pakaian yang dilengkapi dengan ruangan khusus untuk mencoba pakaian, mengukur pakaian, serta perlengkapan lain. (<https://kbbi.web.id/desain>)

Desain ; Design yang berasal dari bahasa inggris yang memiliki arti “rencana, rancangan atau reka rupa”. Dari kata *design*, timbulah kata “desain”, yang berarti mencipta, memikir, atau merancang.

Seorang perancang busana harus bisa mengekspresikan dirinya dengan cara menonjolkan kepribadian yang dimiliki seseorang lewat kreasi busana yang dibuatnya. Kecenderungan para pemakai mode untuk tampil beda dalam berbusana adalah tantangan bagi prancang busana. Hal inilah yang mendorong

para perancang busana untuk mencari dan menciptakan bentuk-bentuk baru sebagai sumber ide mereka.

Desain juga memiliki arti rancangan dari pembuatan suatu benda, contohnya suatu busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, dan tidak boleh meninggalkan diri dari alam, cita, rasa, serta kegemaran orang banyak. Hasilnya desain yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar, dengan mudah dapat ditangkap pengertian dan maksudnya oleh orang lain sehingga dengan mudah dapat diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya. (Soekarno, 2004, hal. 1)

Dari penjelasan mengenai desain dan mode penulis dapat menyimpulkan bahwa desain mode adalah seni yang merancang atau membuat perencanaan sebuah konsep kegiatan yang mengadaptasi dari gaya hidup dan menciptakan suatu karya untuk mengekspresikan diri lewat pakaian dan aksesoris yang memiliki nilai seni dan daya jual.

### **2.1.2. Koleksi Busana**

Berdasarkan gender busana dibagi dua menjadi busana wanita dan pria, busana merupakan hal yang penting dalam kehidupan oleh karena itu busana dapat digolongkan berdasarkan kegunaan si pemakai yang disesuaikan dengan keadaan dan karakter penampilan yaitu :

#### **1. Busana Siap Pakai atau *Ready-to-wear***

Busana Siap Pakai atau *Ready-to-wear* adalah busana siap pakai yang diproduksi massal dan diproduksi dalam berbagai ukuran dan warna berdasarkan satu desain yang membawa label nama seorang

desainer. Busana ini dapat langsung dibeli dan dikenakan tanpa harus melakukan pengukuran badan terlebih dahulu. Busana *Ready-to-Wear* ini tidak hanya busana yang bergaya street style, tetapi busana pesta maupun kerja pun dapat termasuk ke dalam kategori busana *Ready-to-Wear*. Biasanya busana ini menggunakan potongan yang minimalis, pola yang tidak rumit, penggunaan bahan yang efisien, serta harga jual yang dapat dijangkau oleh pembeli. (Poespo, 2009)

Busana *Ready-to-wear* terbagi menjadi tiga, yaitu :

1. *Mass Ready-to-wear*

*Mass Ready-to-wear* adalah busana siap pakai yang diproduksi secara massal, dengan biaya produksi yang ditekan seminim mungkin agar dapat dijual dengan harga terjangkau bagi masyarakat umum. Busana ini hanya diproduksi oleh perusahaan garmen.

2. *Ready-to-wear Deluxe*

*Ready-to-wear Deluxe* adalah busana *Ready-to-wear* yang memiliki desain khusus, bahan berkualitas dan teknik pembuatan tinggi dengan harga jual lebih tinggi dari busana *Ready-to-wear* lainnya.

3. *Ready-to-wear* adalah busana yang dijual dalam keadaan sudah jadi, diproduksi oleh designer atau rumah mode.

2. *Art Wear*

*Art Wear* adalah seni yang dapat dipakai berupa pakaian yang ditunjukkan lebih mengutamakan untuk kepentingan karya seni,

dirancang secara individual dan merupakan pakaian buatan tangan manusia atau perhiasan yang dibuat sebagai seni halus atau ekspresif, biasanya melibatkan pertimbangan estetika. Sebagian *Art Wear* terbuat dari bahan berserat atau merupakan bentuk seni yang menggunakan kain atau produk serat. *Art Wear* merupakan bentuk terbaru dan merupakan reformasi gaun yang mengedepankan unsur estetika yang dimulai dengan kegiatan seni dan kerajinan. (Utami, 2014)

### 3. *High Fashion*

*High fashion* dalam Bahasa Indonesia berarti Adibusana yang mana proses produksinya dan pengerjaannya rumit, materialnya memiliki kualitas tinggi, perhatian dan perlakuan khusus terhadap aspek detail, jahitan busana seperti ketepatan dengan bentuk tubuh dan eksklusif yang sangat terbatas, biasanya karakter busana ini anggun dan elegan namun aspek pemeliharaan busana ini tergolong rumit dan harus hati-hati. Dalam buku *Fashion Design The Complete Guide*, *couture* merupakan bentuk busana yang proses pengerjaannya mengacu pada desain unik atau eksklusif yang dibuat untuk masing-masing orang. Sejak didirikan pada abad kesembilan belas, *couture* telah menjadi identik dengan standar kualitas dan pelayanan tertinggi, yang digaris bawahi oleh proses ketenagakerjaan yang sangat terampil (Hopkins, 2012)

### 2.1.3. Unsur dan Prinsip Desain

#### Unsur Desain

Unsur Desain pada rancangan busana adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana, yang meliputi: siluet, warna, tekstur.

##### 1. Siluet

Garis siluet (*Silhouette*) artinya garis bayangan dari keseluruhan gambar desain busana. Pada acara *fashion show*, sebelum busana yang dipakai oleh peragawati dikeluarkan, biasanya ditampilkan bayangan peragawati dengan busana yang akan keluar pada layar putih, sama seperti pertunjukan wayang kulit di Indonesia. Garis siluet ada beberapa macam. Lima siluet yang terkenal yaitu, Siluet A, Siluet S, Siluet H, Siluet I, Siluet Y. (Muliawan)

##### 2. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan desain lebih menarik. Unsur warna dapat mengungkapkan suasana perasaan, sifat, dan watak yang berbeda-beda. Unsur warna mempunyai variasi yang sangat tidak terbatas. Berdasarkan sifatnya, unsur warna terdiri dari warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Watak warna terdiri dari warna panas, warna dingin, warna lembut,

warna mencolok, warna ringan, warna berat, warna sedih, dan warna gembira. Dilihat dari macamnya, unsur warna mempunyai bermacam-macam warna, seperti warna merah, kuning, dan biru. (Soekarno, 2004)

Menurut Brewster, warna secara umum digolongkan menjadi tiga kelompok utama, diantaranya sebagai berikut:

1. Warna primer

Warna primer adalah warna pokok atau warna-warna dasar yang terdiri dari warna biru, merah, dan warna kuning. Warna primer yaitu warna yang tidak dapat dihasilkan dari pencampuran warna lain.

2. Warna sekunder

Warna sekunder adalah warna hasil dari pencampuran seimbang antara warna primer satu dengan lainnya. Warna sekunder terdiri dari warna hijau, ungu dan jingga.

- Kuning + merah = orange
- Biru + merah = ungu
- Kuning + biru = hijau

### 3. Warna tersier

Warna tersier adalah warna hasil pencampuran dari warna-warna sekunder, atau pencampuran warna primer dengan warna sekunder.

Contoh warna sekunder;

- Biru + hijau = biru hijau (turquoise)
- Merah + ungu = merah ungu (crimson)
- Biru + ungu = biru ungu (indigo)
- Kuning + orange = kuning orange (golden yellow)
- Merah + orange = merah orange (burnt orange)
- Kuning + hijau = kuning hijau (lime green)

### 4. Warna Netral

Warna Netral adalah warna hitam dan putih yang bisa dipadukan dengan warna apapun. Dari berbagai jenis warna diatas, warna netral juga mempunyai karakter masing-masing.

- Warna-warna yang hangat

Contoh : merah, orange, kuning

- Warna-warna yang bersifat sejuk dan dingin

Contoh :hijau, biru, putih

- Warna-warna yang bersifat netral

Contoh : hitam, putih, abu-abu, coklat

Dari sekian banyaknya warna, bisa dibagi menjadi beberapa bagian yang sering disebut dengan sistem warna Prang System yang

ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 atau bisa disebut sebagai atribut warna meliputi :

1. Hue Merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.
2. Value Merupakan dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya suatu warna. Misalnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
3. *Saturation/Intensity* atau seringkali disebut dengan *chroma*, merupakan dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.
4. Kontras (*contras*) Merupakan warna yang saling bertentangan atau warna yang bertolak belakang dengan tingkat gelap terangnya.
5. Komplementer (*complement*) Merupakan warna yang jika dicampur antara dua warna, akan menjadi kelabu/ge lap/kusam/hitam.  
Contohnya ; merah + hijau, biru + jingga, kuning + ungu.
6. Monokrom (*monochrome*) Merupakan warna masih sekeluarga atau sejenis.  
Contohnya; keluarga warna merah yaitu merah hitam, merah gelap, merah coklat, merah jernih (primer), merah jambu, merah muda, dan yang lainnya.
7. Monoton (*monotone*) Merupakan warna yang mempunyai gelap terang yang selaras.

Contohnya; warna-warna gelap : coklat, biru tua, hijau tua, dan merah tua. Warna-warna terang : kelabu, cream, kuning gading, biru laut, pink, dan hijau pupus.

8. Analog Merupakan warna-warna yang tidak kontras dan tidak komplementer, jadi jika dicampur menjadi warna yang bagus dan matang.

Contohnya : warna biru yang berdekatan dengan warna merah/ungu/merah keungulan atau biru yang berdekatan dengan kuning/hijau/hijau kekuningan.

9. Warna hangat-dingin (*colour condition*) Warna dingin merupakan warna yang mengandung warna merah atau warna yang terang. Sedangkan warna hangat merupakan warna yang mengandung warna putih/biru atau redup.

### **3. Tekstur**

Tekstur adalah media atau bahan yang kasat mata dari permukaan kain sehingga kualitas kain bisa dilihat, diraba, dan dirasakan. Tekstur tersebut seperti mengkilap, licin, kusan kaku, lembut, halus, dan kasar. Tekstur dari kain tergantung dari asal serat, stuktur benang, struktur tenunan, dan penyempurnaan. (Yuliarma, 2016)

## **Prinsip desain**

Berikut merupakan beberapa prinsip-prinsip seni rupa menurut para ahli :

### **1. Keseimbangan**

Keseimbangan adalah kesan kestabilan dari obyek berdasarkan tumpuan atau berat (fisik maupun meta fisik). Karya yang tidak seimbang akan memberi perasaan yang tidak nyaman saat dilihat. “Karya seni/desain harus memiliki keseimbangan, agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan, tidak nggelimpang (jomplang)”. (Sanyoto, 2009)

### **2. Kesatuan / Keselarasan / *Harmony***

Kesatuan menjadi salah satu prinsip yang penting agar sebuah karya terlihat apik. Kesatuan/keutuhan adalah kepaduan hubungan antar semua elemen yang disusun dalam sebuah karya. “Prinsip kesatuan sesungguhnya ialah adanya saling hubungan antarunsur yang disusun” (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009:213)

### **3. Proporsi**

Proporsi adalah perbandingan porsi antar unsur dari suatu obyek. Salah satu contohnya adalah sudah jelas proporsi antara kepala dan tubuh balita berbeda 15 dengan proporsi orang dewasa. Perbandingan yang seimbang diperlukan agar obyek tidak terlihat aneh dan lebih menarik untuk dipandang. Terkadang memainkan proporsi yang tidak seimbang dengan sengaja akan memberikan dampak yang positif dalam konteks tertentu.

#### 4. Irama

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya, Sunaryo dalam Supriyadi (2002:22). Irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsurunsur rupa yang sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa dan gerak, Sunaryo dalam Setiawan (2006:18).

#### 5. *Center of Interest* (Pusat perhatian)

Penekanan dalam area atau obyek yang menarik perhatian lebih dominan dari unsur lain. Karya yang memiliki fokus utama cenderung akan menarik perhatian pemirsa, dengan paduan unsur lain seperti irama penekanan akan memancing apresiator untuk memperhatikan seluruh unsur karya.

#### 2.1.4. *Moodboard*

*Moodboard* adalah kumpulan gambar atau objek yang dirancang untuk mewakili jenis benda atau orang tertentu. Sering digunakan oleh *designer interior* untuk menghasilkan efek yang mereka inginkan dari dekorasi di sebuah rancangan. Dapat berupa kumpulan foto dan warna digital, atau kumpulan benda secara fisik. Papan mood fisik sering disusun di atas meja. (Sumber : <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Moodboard>)

## **2.2. Tujuan Khusus**

### **2.2.1. Tema**

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini penulis mengangkat tema dari salah satu budaya Indonesia, Tradisi seni topeng Tuppeting namanya. Tuppeting berasal dari daerah Kalianda, Lampung Selatan. Tuppeting merupakan topeng kayu dengan beragam ekspresi wajah dan karakter tokohnya. Karakter yang ditampilkan dalam tuppeting antara lain karakter ksatria sakti, bijaksana, berwatak kasar, berwibawa, putri yang lemah gemulai, anak yang sedih, dan tokoh yang jenaka. Mereka menyamar, membuat kelucuan dan keributan untuk mengelabui musuh. Adapun jenis-jenis tuppeting 12 wajah ini yaitu tuppeting ikhung tebak, tuppeting ikhung cungkak, tuppeting luah takhing, tuppeting janggung khawing, tuppeting bangun khabit, tuppeting bekhak bangun, tuppeting mata sipit, tuppeting bangun kicut, tuppeting pudak bebal, tuppeting mata kedugok, tuppeting mata kicong, dan tuppeting ikhung pisek. Tuppeting pada zama dahulu tidak memakai baju melainkan memakai klaras/dedaunan kering karena untuk menyembunyikan diri dari pasukan lawan dan lari ke hutan.



**Gambar 1 Topping 12 Wajah Lampung**  
Sumber : Google.com

Perkembangan Topeng Topeng merupakan karya seni senior yang sudah ada sejak jaman prasejarah. Karya seni religius senior yang dilukis ini, dipahat pada dinding gua, wadah kubur batu dan nekara. Pola-pola kodok atau wajah manusia merupakan lambang personifikasi arwah nenek moyang sebagai harapan kemakmuran, kesuburan, keselamatan, dan reinkarnasi. Topeng yang dianggap seram dianggap sebagai sarana penolak bala dan mengusir roh-roh jahat yang mungkin disebabkan roh mati. Bentuk dan kreatifitas topeng senior pada masing-masing daerah berbeda-beda sesuai dengan gaya seni senior yang dimiliki.

Topeng sebagai sarana pertunjukan kesenian sudah dikenal jaman Matara Kuno pada abad IX Masehi. Prasasti Bebetin (896 M) adalah kata topeng yang didukung oleh pengumpul topeng. Di dalam pulau Negarékertagama (1365 M)

dapat ditemukan raket untuk ganti dramatari. Pertunjukan seni topeng pada awalnya merupakan kerajaan seni setelah pemindahan kerajaan Jawa Timur, topeng seni pertokoan mulai dipertanyakan di kerajaan-kerajaan dan berkembang pesat sampai ke Nusantara. Pertunjukan topeng penari yang menampilkan karakter yang dipilih, baik yang halus, kasar, gagah, gagah lembut, licik, buas, lucu dan sebagainya. Pertunjukan ini selalu hidup, karena memainkan peran dan watak dari tokoh tertentu yang lahir pada masing-masing daerah tertentu.

Karakter Topeng Topeng mengeluarkan karakter-karakter tertentu seperti: kasar, gagah, lembut, halus, jahat, baik, riang, asmara, cacat, lucu, rentan dan sebagainya. Dengan demikian topeng merupakan pengucapan karakter visual dan tipologi tokoh peran. Secara garis besar, karakter dan tipologi. Dirupakan dalam ciri-ciri bentuk hidung, mulut, mata mendukung pemberian ideatitasnya.

#### A. Bentuk Hidung

- Hidung kecil: penampang lintangnya berbentuk pisau kecil yang mencerminkan watak lembut, untuk tokoh kesatria halus dan putri.
- Hidung sedang: penampangnya menyerupai bentuk ujung parang yang mencerminkan gagah berani untuk tokoh raja dan kesatria.
- Hidung besar: dengan ukuran sedang dan besar yang mencerminkan watak kasar, keras, dan gagah berani untuk tokoh raja dan kesatria.

- Hidung besar dan panjang: menyerupai ujung sarung pedang yang mencerminkan watak ugal-ugalan dan sok gagah berani untuk tokoh raksasa.
- Hidung pesek: seperti hidung kera kecil tingginya hampir sejajar dengan tonjolan pipi yang mencerminkan karakter penuh pengabdian, lucu untuk punakawan.
- Hidung bulat: seperti ujung terong, melambangkan watak bijak, arif, setia, berbudi, dan humor untuk tokoh punakawan.
- Hidung belalai: mencerminkan watak luar biasa, sakti, tokoh perpaduan raksasa dan binatang buas.

#### B. Bentuk Mata

- Mata liyepan: menyerupai buah padi, sayu mata ngantuk yang mencerminkan kejujuran, sabar, lembut, gesit, perwira untuk tokoh raja, kesatria dan putrid.
- Mata kedelai: biji mata  $\frac{3}{4}$  bagian atau seluruhnya tampak yang mencerminkan perwira, tangkas, jujur, pemberang, gagah berani, untuk tokoh raja dan kesatria
- Mata bulat: biji mata melotot bulat besar yang mencerminkan watak tangguh, pantang mundur, gagah berani.
- Mata bulat besar: biji mata melotot besar, dipahat menonjol keluar, yang mencerminkan gagah perkasa, bersifat keji, angkara murka dan juga sembrono, humor ditokohkan pada karakter raksasa, raja, kesatria, binatang, dan punakawan.

- Mata liyepan: bentuknya seperti separuh bulan yang mencerminkan watak bijak, arif, luhurbudi, humor untuk tokoh punakawan.
- Mata Penanggalan: seperti bulan sabit yang mencerminkan watak tidak jujur, dan culas.
- Mata sipit: mencerminkan watak setia, penuh pengabdian, humor untuk tokoh punakawan.

#### C. Bentuk Mulut

Bibir terkatup senyum melambangkan watak gagah berani, untuk tokoh kesatria. Bibir sedikit terbuka, setengah tersenyum dan memperlihatkan sederetan gigi atas pencerminan watak lembut, luhur, jatmika, untuk tokoh raja, kesatria dan putri. Untuk tokoh raja dan kesatria bibir terbuka lebar, menampilkan deretan gigi atas dan adakalanya gigi atas dan bawah menyerupai taring yang mencerminkan watak galak, angkara murka.

#### D. Bentuk Muka

Bentuk muka umumnya bulat telur dengan dagu meruncing dan mendekati bentuk bulat. Kadang menojolkan rahang sehingga sepintas terlihat wajahnya berbentuk simetris segi lima atau segi empat. Tokoh punakawan pada umumnya separuh muka bagian atas tanpa bibir bawah, sehingga sipemakai tetap terlihat dagu dan mudah berbicara dengan suara lepas sendiri. Garis Kerutan Wajah Garis kerutan dengan pintasan tajam akan tampak berwajah kaku dan keras Kerutan-kerutan diukir untuk

mempertegas bentuk alis, kumis, jenggot, jambang rambut didagu, mahkota ika, ikat dahi.

### Topeng Lampung

Topeng Lampung merupakan kesenian tradisional yang tumbuh dan berkembang menyesuaikan dirinya dengan kondisi dan realita sosial masyarakat pendukungnya. Kesenian topeng ini cenderung mengalami pasang surut dan nilai tandingnya dengan kesenian modern yang tidak seimbang. Dalam perkembangannya dan keinginan untuk mengangkat kembali seni-seni yang pernah melekat dengan masyarakat tempo dulu maka muncul ide-ide dan kreasi baru dalam seni topeng. Seni topeng yang dulunya lebih banyak menekankan unsur-unsur magis-simbolik-filosofis ekspresi topeng dan persyaratan yang rumit dan berbau mistik perlahan-lahan dihilangkan. Di daerah Lampung terdapat beberapa seni topeng seperti di Lampung Barat yang disebut dengan sakura dan di Lampung Selatan, Kalianda disebut dengan tuppeting.

Seni tuppeting diwujudkan dalam bentuk dramatari. Lakon cerita yang ditampilkan adalah adegan cerita yang menyimpan lambang pergolakan pergolakan sosial budaya dan perlambang yang agung dari cita-cita yang luhur perjuangan mempertahankan tumpah darah daerah Kalianda. Adegan ini diwujudkan dalam tatanan gerak tari dan terikat dengan symbol konteks kesejarahannya. Dramatari tuppeting dipentaskan sebagai tontonan untuk umum. Tuppeting yang bersifat profane dengan

adegan tari lebih dominan berperan sebagai pemeriah suasana pesta perkawinan adat. (Wahyuningsih, 2009, hal. 2-6)

12 Tuppeting itu bernama :

1. Tuppeting Ikhung Tebak : Berhidung Melintang

Daerah tugas di Gunung Rajabasa oleh Kakhiya Jaksa Desa Kuripan)



**Gambar 2 Tuppeting Ikhung Tebak**

**Sumber : Google.com**

2. Tuppeting Ikhung Cungak : Berhidung Mendongak ke atas

Daerah tugas di Tanjung Tuha oleh Kakhiya Khadin Patih desa Kuripan



**Gambar 3 Tuppeting Ikhung Cungak**

**Sumber : Google.com**

3. Tuppeting Luwah Takhing : Bertaring

Daerah tugas di Bagian Barat keratuan oleh Kakhiya Menanti Khatu desa Kuripan



**Gambar 4 Tuppeting Luwah Takhing**

**Sumber : Google.com**

4. Tuppeting Banguk Bekhak : Bermulut Lebar

Daerah tugas di Keliling Gunung oleh Kakhiya Jaga Pamuk dwsa khuang Tengah



**Gambar 5 Tuppeting Banguk Bekhak**

**Sumber : Google.com**

5. Tuppeting Mata Sipit : Bermata sipit

Daerah tugas di Batu Payung oleh Tumanggung Agung Khaja desa Khuang Tengah



**Gambar 6 Tuppeting Mata Sipit**

**Sumber : Google.com**

6. Tuppeting Mata Kicong : Bermata Satu

Daerah tugas di Tuku Tiga oleh Kakhiya Sebuai desa Tettaan



**Gambar 7 Tuppeting Mata Kicong**

**Sumber : Google.com**

7. Tuppeting Ikhung Pisek : Berhidung Pesek

Daerah tugas di Sumur Kucing oleh Khaja Temunggunng desa Tettaan



**Gambar 8 Tuppeting Ikhuk Pisek**

**Sumber : Google.com**

8. Tuppeting Banguk Kicut : Mulut Miring

Daerah tugas di Gunung Kakhang oleh Ngabihi Paksi di desa Khuang Tengah



**Gambar 9 Tuppeting Banguk Kicut**

**Sumber : Google.com**

9. Tuppeting Jangguk Khawing : Berjanggut Panjang

Daerah tugas di Sragi sampai Way Sekampung oleh Kakhiya Jaga Pati  
desa Kekiling



**Gambar 10 Tuppeting Jangguk Khawing**

**Sumber : Google.com**

10. Tuppeting Banguk Khabit : Bermulut Sompel

Daerah tugas di Gunung Cukkih oleh kakhiya Yuda Negara desa Kekiling



**Gambar 11 Tuppeting Banguk Khabit**

**Sumber : Google.com**

11. Tuppeting Pudak Bebai : Berwajah perempuan

Daerah tugas di Tanjung Selaki oleh kakhiya Bangsa Saka desa khuang  
Tengah



**Gambar 12 Tuppeting Pudak Bebai**

**Sumber : Google.com**

12. Tuppeting Mata Kedugok : Bermata Ngantuk

Daerah tugas di wilayah Timur oleh Kakhiya Sangunda desa Tettaan.



**Gambar 13 Tuppeting Mata Kedugok**

**Sumber : Google.com**

Tupping dulu saat melawan penjajah tidak mengenakan baju melainkan memakai klaras yaitu busana yang terbuat dari dedaunan kering dan basah yang menutupi seluruh bagian tubuh, karena untuk menyamar dan menyembunyikan diri dari pasukan lawan dan lari ke hutan.



**Gambar 14 Pasukan Tupping 12 Wajah Lampung**  
Sumber : Google.com

Pada karya tugas akhir ini penulis mengangkat konsep ini karena Tupping 12 wajah memiliki karakter, bentukan dan tugas yang berbeda-beda. Karakter global dari Tupping 12 wajah ini ialah berani mati, gagah, siaga, penciuman tajam, setia, cerdas, tenang dan apa adanya. Bentukan global dari Tupping 12 wajah ini ialah berkumis, berjenggot, karakter wanita, wajah yang tidak sempurna (pada bagian mata, hidung dan mulut).

Maka dari itu dapat disimpulkan saya akan menginterpretasikan karakter Tupping 12 Wajah Lampung sebagai sumber inspirasi koleksi busana ready to wear dengan *style art casual* dengan pemilihan *look arty*, koleksi ini dikemas

dengan judul “Imperfect Gallantry” dengan nuansa tuppung ini tercipta sifat yaitu yang pertama Berani karena tuppung 12 wajah ini memiliki karakter yang mayoritas pemberani, dan fungsi tuppung ini untuk turut berjuang melawan penjajah. Penulis menggunakan siluet O, siluet Pants, dan siluet H. Warna yang akan penulis gunakan adalah Merah - Coklat (analogus) dan Abu-abu (akromatik). Pada busana tugas akhir ini penulis memilih material bahan berupa kain Chinos, Baby kanvas, Katun Twill. yang memiliki tekstur kaku dan tebal sebagai implementasi dari sifat Tuppung yang gagah. Selain itu penulis juga memilih material bahan Kain serat pisang sebagai implementasi dari tekstur daun. Sifat yang kedua yaitu Imperfect karena dalam bentuk global dari topeng ini ialah ketidaksempurnaan bentuk hidung, mata, mulut dan menunjukkan sikap yang apa adanya. Penulis menggunakan Detail *cut off* dan *patch printing*, dengan motif stilasi dari tuppung.

### **2.2.2. Style (gaya)**

*Style* menurut “Cambridge Dictionary” adalah “*a way of doing something, especially one that is typical of a person, group of people, place or period.*” Kalimat tersebut memiliki arti sebuah cara untuk melakukan sesuatu, terutama yang disukai dan menjadi khas seseorang, sekelompok orang, tempat atau periode.

Adapun macam-macam *Style* yaitu :

#### *1. Feminine Romantic*

*Feminine romantic* suka dengan bunga, benda-benda kuno dan sesuatu hal yang bersifat abstrak. Tipe feminin romantis cenderung lebih

menyukai warna-warna lembut seperti warna merah muda. Tipe pribadi ini ramah, lembut, penuh kasih sayang, sedikit manja dan agak pemalu. Ciri berpakaian mereka yaitu memiliki garis desain lembut seperti gamis dengan garis leher tinggi yang dihiasi renda, kerut, bunga atau pita. Bahan yang digunakan bahan yang halus dan lembut. Motif yang dipakai cenderung motif tumbuhan dengan warna pastel.

## 2. *Classic Elegant*

*Classic elegant* adalah tipe penyuka barang branded dengan warna casual dan gaya yang simple. Biasanya penyuka *style* ini lebih memilih bahan-bahan yang memberi kesan formal. Gaya *classic elegant* sangat identik dengan seseorang yang rapih, terorganisir, dan terkendali. Mereka tidak berlebihan, tidak suka bereksperimen, sangat memperhatikan kualitas yang sempurna. Warna pakaian yang digunakan adalah warna netral serta warna natural, seperti hitam, putih, coklat, cream.

## 3. *Sporty Casual*

*Sporty casual* adalah tipe yang simple, apa adanya, menyukai hal yang membuatnya nyaman, dan memiliki pribadi yang cuek dan aktif. Tipe ini biasanya lebih menyukai tas berbentuk besar yang praktis untuk menunjang keseharian mereka. Mereka menyukai warna natural dan

sportif. Mereka juga memiliki ciri pribadi yang modern dan gaya yang dinamis. Ciri berpakaian mereka praktis dan nyaman.

#### 4. *Arty Of Beat*

*Arty of beat* adalah gaya yang dimiliki seniman dan diluar batas normal. Orang-orang *arty of beat* biasanya menyukai hal-hal yang unik dan lain dari pada yang lainnya. Bagi mereka itu adalah sebuah seni, tapi bagi orang lain itu adalah hal yang diluar batas kewajaran. Pakaian yang mereka kenakan tidak memandang siluet dan unsur desain. Pakaian yang mereka gunakan adalah pakaian yang unik dan memiliki daya tarik bagi orang – orang tersebut. Warna yang mereka pakai adalah warna gelap, terang dan cerah.

#### 5. *Excotic Dramatic*

*Exotic dramatic* adalah sesuatu yang memiliki unsur budaya dan drama. Mereka cenderung menyukai hal-hal yang berbeda, unik, etnik, dan original. Mereka memiliki kepribadian yang mantap dan memiliki selera yang berbeda. Ciri berpakaian tipe ini adalah atasan dengan potongan classic dan rok berbentuk longgar. Tipe ini lebih menyukai kombinasi warna antara warna terang dengan warna gelap.

#### 6. *Sexy Aluring*

*Sexy Aluring* biasanya kepribadian wanita yang menggemari style ini cenderung berani, agresif, dan selalu ingin menjadi pusat perhatian. Mereka lebih senang menunjukkan bentuk tubuhnya. Bahan-bahan

yang *stretch* dan juga *press body*, seperti jersey, rajut, spandex biasanya juga dipilih warna *gold*.

Pada karya tugas akhir ini, penulis menggunakan *style art casual* sebagai salah satu ide dalam pembuatan koleksi busana siap pakai. Penulis menggunakan *style* tersebut karena *style art casual* yang dimaksud oleh penulis yaitu menggabungkan sifat berani dengan memperlihatkan ketidaksempurnaan/ imperfect, merepresentasikan dari tema serta konsep yang penulis angkat. Art disini diangkat dari bentuk detail patch printing dengan *unfinish* dan motif stilasi tuppung. Sedangkan *casual* disini penulis mengangkat dari material yang digunakan oleh penulis serta bentuk tuppung yang *simple*.

### **2.2.3. Look**

*Look* adalah suatu tampilan atau cara berpakaian dari sekelompok tertentu yang mencirikan kelompok itu sendiri. Mereka merupakan sekelompok orang atau individu tertentu yang menyukai hal yang sama. Look tidak terbatas dan dapat diambil dari mana saja, seperti dari ciri khas suatu budaya, kelompok profesi, komunitas, gaya hidup dan lain sebagainya. Dalam Kamus Mode Indonesia, look adalah suatu gaya atau penampilan busana dan pelengkap yang mengusung suatu gaya tertentu atau gaya yang dipengaruhi sesuatu yang sedang in. (Hadisurya, 2011)

Adapun macam-macam *Look* yaitu :

1. Bohemian

Secara harafiah “Bohemian” merujuk pada gaya hidup. Gaya hidup bohemian style umumnya menerapkan cara dan gaya-gaya nonkonvensional, dan cenderung artistik. Ungkapan Bohemian biasanya merujuk dan dekat pada gaya gipsi, gaya hidup yang tidak ingin mempunyai rumah dan tempat tinggal tetap.

Menurut KBBI bohemian adalah orang yang hidup bebas seperti kebanyakan seniman; orang yang hidup mengembara dan tidak teratur serta tidak memikirkan masa depannya.

2. Edgy

*Edgy* hampir mendekati gaya *rock star*, namun dengan sentuhan *classic* dan *bohemian*. Aksesoris dan *outfit* untuk tampilan ini biasanya didominasi warna hitam, warna tanah dan warna gelap. Seperti warna yang ber-*tone* hangat dan cenderung *gothic* adalah cerminan yang mewakili karakter wanita *edgy*.

3. Retro

Gaya tahun 70-an ini identik dengan warna-warna terang, cerah, dan dinamis, yang menggambarkan gaya hidup yang menyenangkan dan penuh dengan gairah. Jadi untuk *fashion item* gaya yang satu ini

identik dengan tabrak warna dengan warna-warna berani yang mencolok, bisa pakai dress polkadot berwarna terang .

#### 4. Androgyny

Sebuah gaya yang terinspirasi dari pakaian cowok mulai dari siluet, material sampai warna. Beberapa *fashion item* yang bisa kamu pakai jika mau mencoba *style* ini adalah *blazer*, celana lurus, *bow tie*, hingga *oxford shoes*.

#### 5. Arty

Penggunaan sisi artistic yang menyukai tentang “art” mempunyai ciri-ciri pola yang lebih rumit dan coraknya, arty look lebih mengutamakan keunikan serta berbeda dari yang lain. Penyuka gaya ini kebanyakan orang-orang kreatif dan mempunyai jiwa seni tinggi.

Dari penjelasan diatas, penulis menggunakan *arty look* sebagai salah satu ide dalam pembuatan koleksi busana siap pakai. Penulis menggunakan *arty look* yang digambarkan dengan tumpukan kain terinspirasi dari gaya berbusana Topping (Klaras), dan pemilihan warna yang mencolok. Diangkat dari jiwa topping yang berani dan unik menginspirasi busana ini agar sesuai dengan pemakai yang memiliki jiwa seni dan kreatif. Dalam koleksi ini penulis juga ingin menampilkan sisi *artistic*, dan lebih mendahulukan sesuatu yang unik dan *anti mainstream*.

## **2.3. Target Market**

### **2.3.1. Geografis**

Domisili : Jabodetabek

Wilayah : Pulau Jawa

### **2.3.2. Demografis**

Gender : Wanita

Usia : 21 – 25 tahun

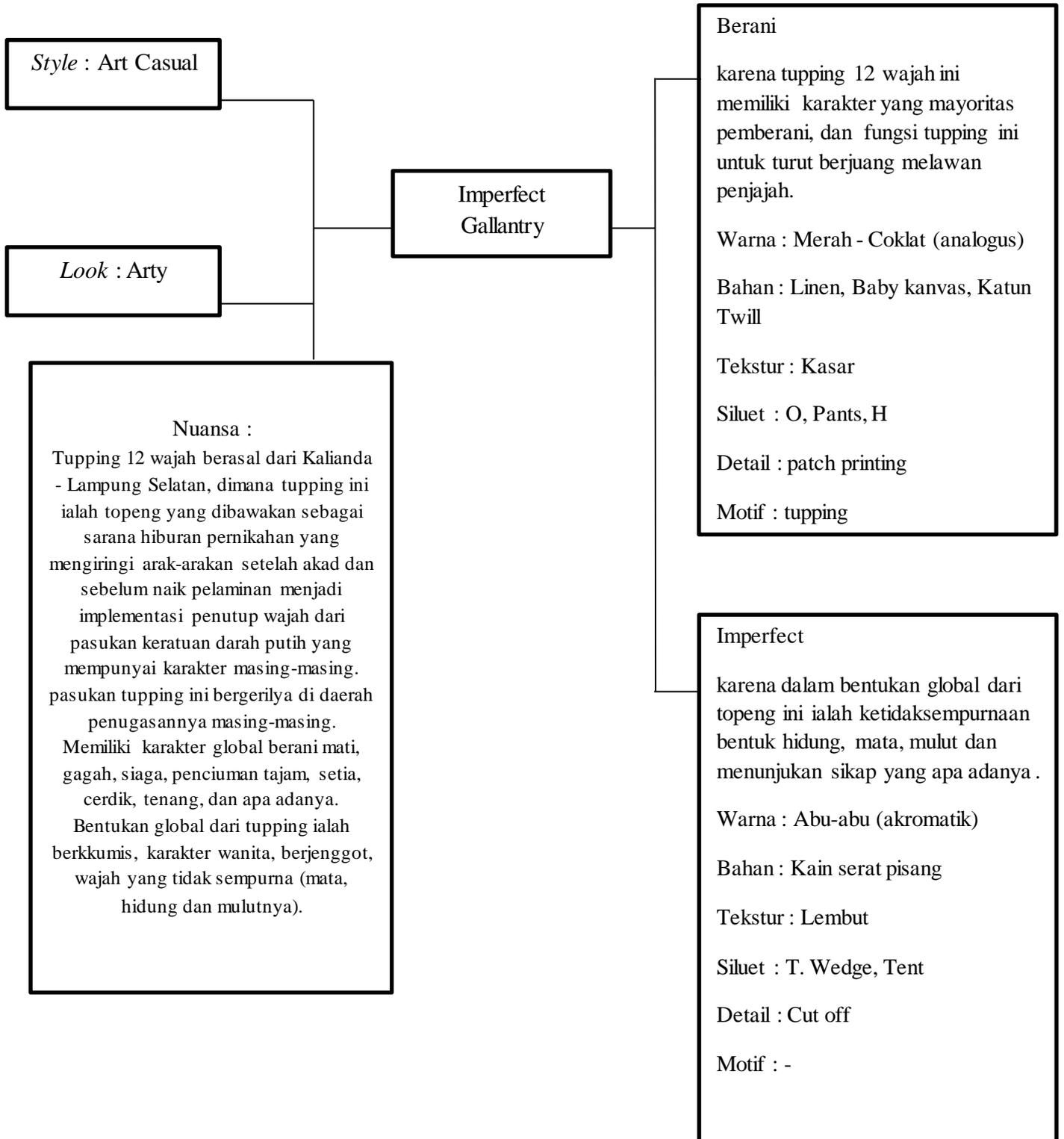
Ekonomi : Menengah – Keatas

Profesi : Mahasiswa, Pekerja

### **2.3.3. Psikografis**

Wanita yang berprofesi sebagai mahasiswa dan pekerja. Mahasiswa dan pekerja yang menyukai sesuatu yang memiliki jiwa seni tinggi, orang-orang yang kreatif dan berani tampil unik. Namun terkesan casual dan cenderung memiliki kepribadian yang menyukai sesuatu yang berbeda. Dan juga para pekerja dibidang *fashion* serta *entertainment*.

## 2.4. Kerangka Berpikir



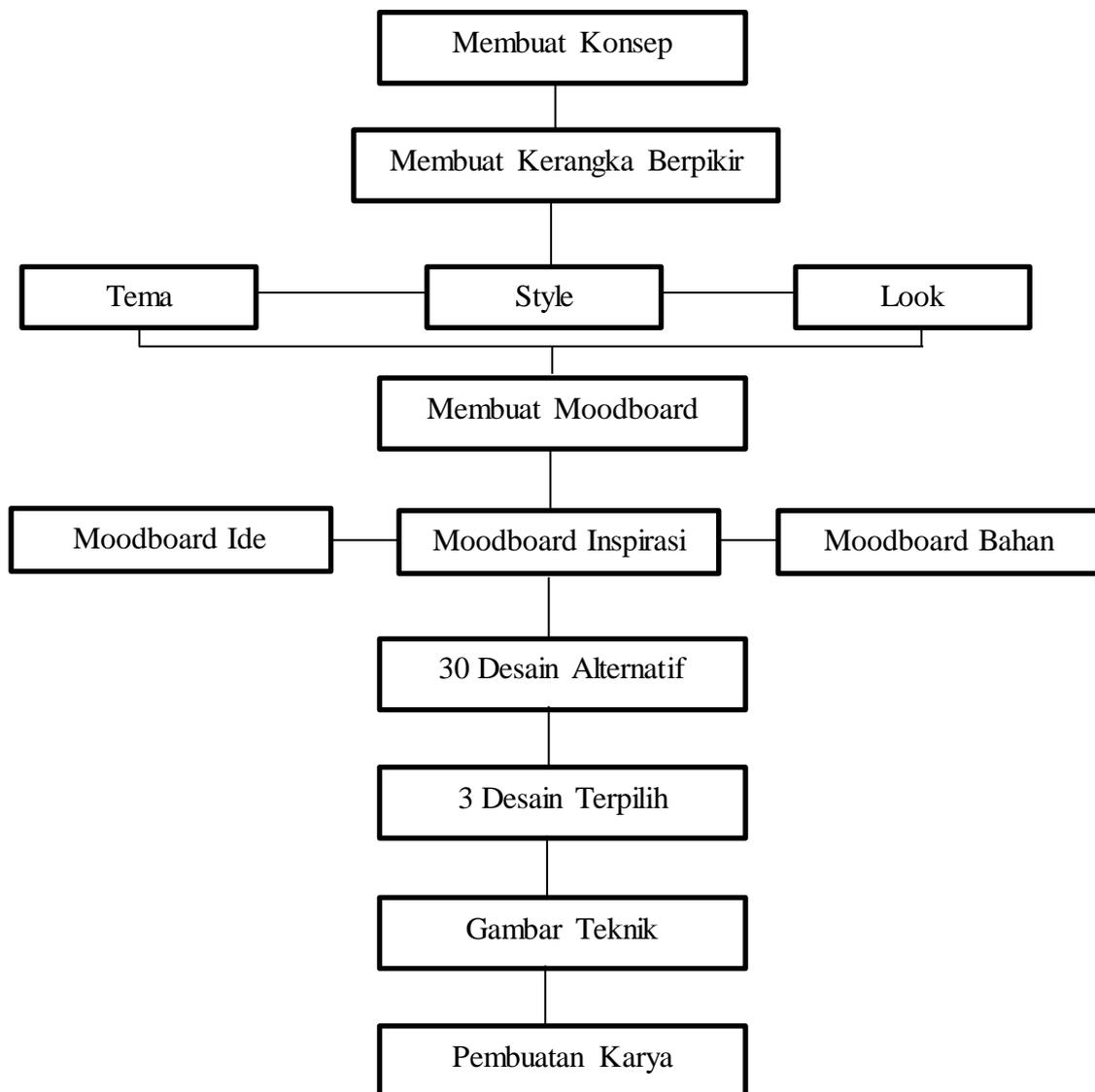
Bagan 1 Kerangka Berpikir

## BAB III

### KONSEP RANCANGAN KARYA

#### 3.1. Konsep Pembuatan Karya

##### 3.1.1. Ide Perancangan



Bagan 2 Ide Perancangan

### 3.1.2 Konsep Pembuatan

Penulis membuat konsep dengan mencari sebuah objek sebagai sumber inspirasi untuk busana yang akan diwujudkan. Dengan dengan teliti dan menggali informasi yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah tema. Lalu setelah mendapatkan informasi yang cukup valid, dibuatlah sebuah kerangka berpikir yang berisikan tentang tema yang diangkat, menentukan *style* dan *look* yang digunakan. Penggunaan sifat, warna, tekstur, material, dan siluet yang akan digunakan. Untuk *style* dan *look* harus sesuai dengan target market yang dituju dan tepat sasaran, maka dari itu penulis menentukan *style art casual* dan *arty look*.

Penulis menuangkan ide dari tema kedalam sebuah *Moodboard* yaitu guna menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat busana siap pakai dengan tema dan konsep yang telah dibuat oleh penulis. Dari beberapa sumber data yang telah didapat mampu memudahkan penulis dalam menuangkan konsep tersebut kedalam sketsa.

Dimana penulis mengambil bentuk dan karakter global dari Topping 12 Wajah Lampung. Penulis memilih bentuk dan karakter global dari Topping 12 Wajah ini dengan membuat motif yang distilasi atau dibuat baru dari bentuk topping asli, motif baru tercipta dari mayoritas karakter yang menonjol dituangkan kedalam pemilihan warna yang melambangkan sifat topeng ini dan bentuk global yang digabungkan dari beberapa topeng.

Bentuk topeng Tuppeting 12 Wajah Lampung :



**Gambar 15 topeng Tuppeting 12 Wajah Lampung**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Bentuk motif yang sudah distilasi atau dibuat baru :



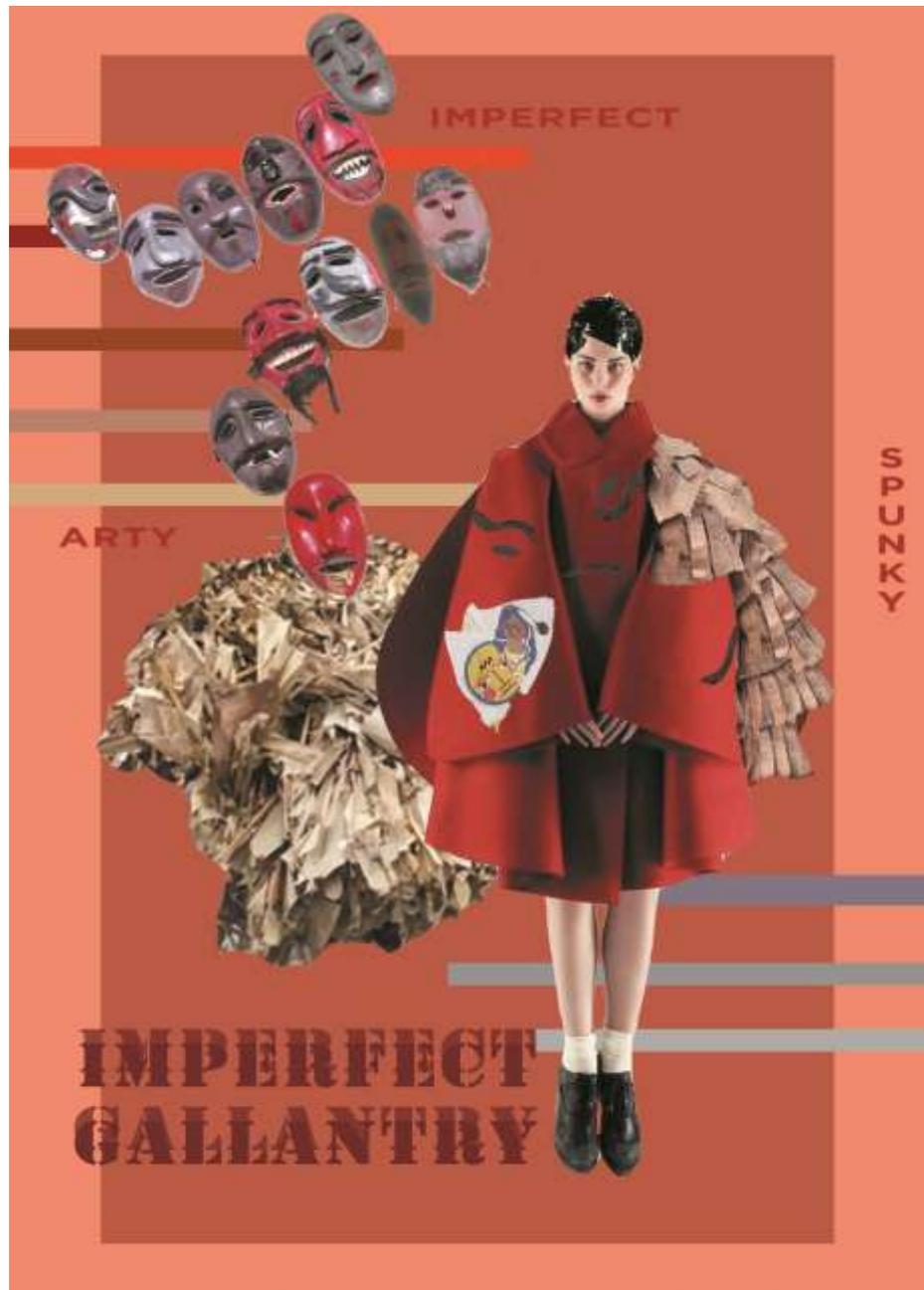
**Gambar 16 Motif Stilasi Tuppeting**  
**Sumber : Google.com**

Dalam *Moodboard* yang telah diciptakan oleh penulis, dimana penulis menampilkan ilustrasi bentuk Topping 12 Wajah Lampung. Diawali dengan 30 desain alternatif tampak dengan dan belakang. Setelah itu, dibuat mengerucut menjadi 3 desain terpilih untuk lebih fokus dan desain akan diwujudkan. Setelah menentukan desain terpilihnya, baru menuju dalam pembuatan karya atau mewujudkan busana.

### **3.1.3 Moodboard**

*Moodboard* memberikan gambaran dan acuan dalam merancang juga sebagai dasar untuk penelitian bahan dan kain yang akan digunakan. *Moodboard* secara singkat merupakan alat yang digunakan *designer* sebagai kumpulan gambar dari ide untuk mengkomunikasikan konsep dari *designer* tersebut.

Penulis mengambil judul “Imperfect Gallantry” yang memiliki arti kegagahan yang tidak sempurna.



Gambar 17 Moodboard  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 3.2. Material Plan

Material plan atau perencanaan pemakaian bahan utama merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembuatan busana. Tekstil lebih dikenal dengan istilah kain merupakan jenis bahan yang diolah sedemikian rupa dengan menyilangkan benang lungsin dan benang pakan.

Perbedaan antara tekstil dengan kain, tekstil dapat digunakan untuk menyebut bahan apapun yang terbuat dari tenunan benang, sedangkan kain merupakan hasil jadi atau yang sudah dapat digunakan. Sejarah serat tekstil dibagi atau dikelompokkan menjadi dua yaitu, serat alami dan serat buatan atau sintetis.

Serat alami merupakan serat yang berasal dari alam, sedangkan serat buatan merupakan serat yang dihasilkan atau dikembangkan oleh manusia. Bahan-bahan tersebut dapat ditenun dan dijadikan kain yang menghasilkan berbagai jenis kain untuk dapat digunakan sesuai kebutuhan.

Material yang digunakan penulis dalam pembuatan busana siap pakai ini adalah Linen, *Baby Canvas*, Chinnos, dan kain serat pisang. Bahan yang bertekstur kasar dan kaku untuk mempresentasikan keberanian dari sifat Topping 12 Wajah Lampung, dan unfinish yang terdapat pada detail patch printing mempresentasikan ketidaksempurnaan. Sedangkan bahan kain serat pisang yang digunakan mempresentasikan (klaras) pakaian Topping 12 Wajah Lampung

### 3.3 27 Desain Alternatif



Gambar 18 Desain Alternatif 1-4  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



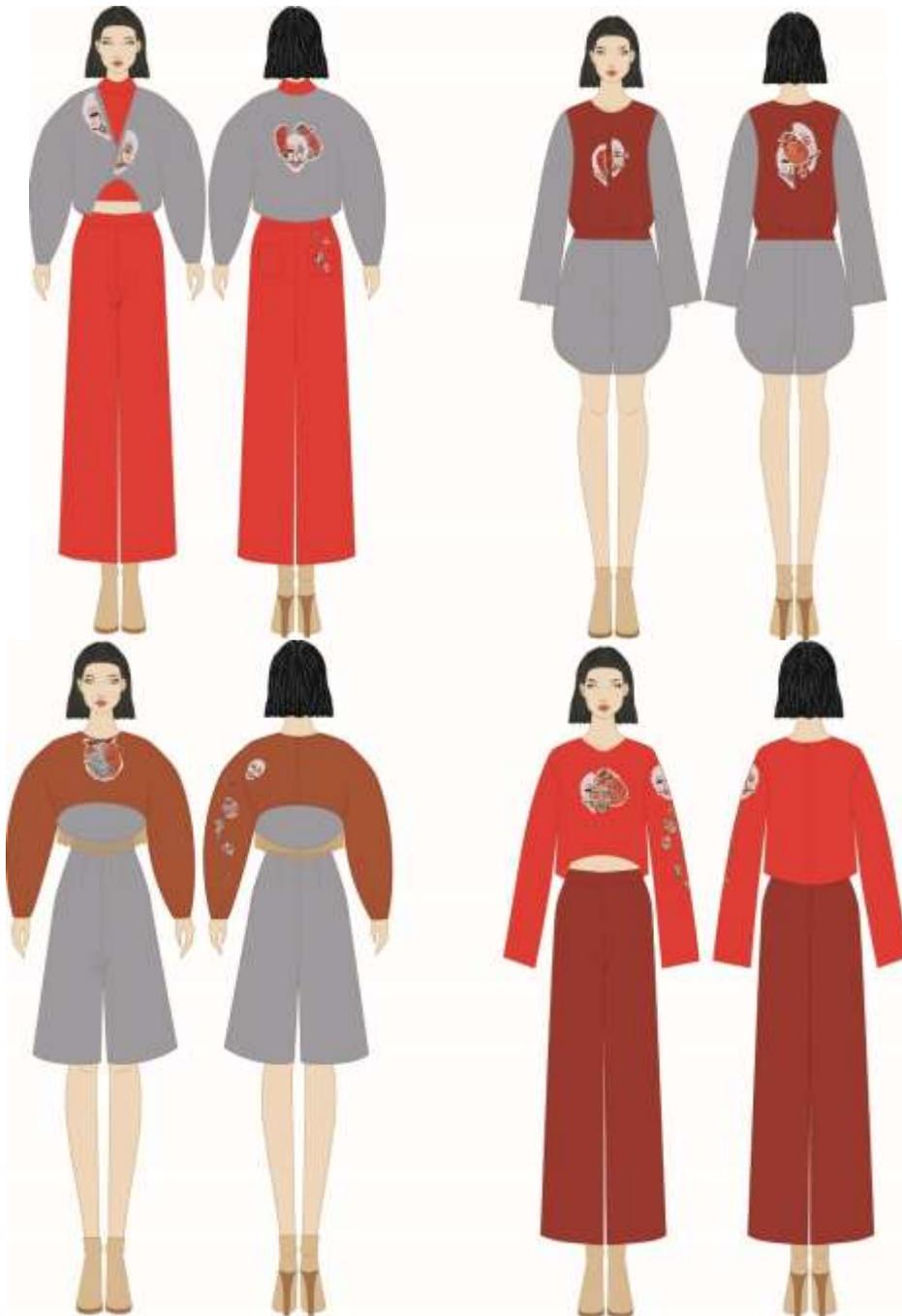
**Gambar 19 Alternatif Desain 5-8**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**



**Gambar 20 Alternatif Desain 9-12**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**



**Gambar 21 Alternatif Desain 13-16**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**



**Gambar 22 Alternatif Desain 17-20**  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



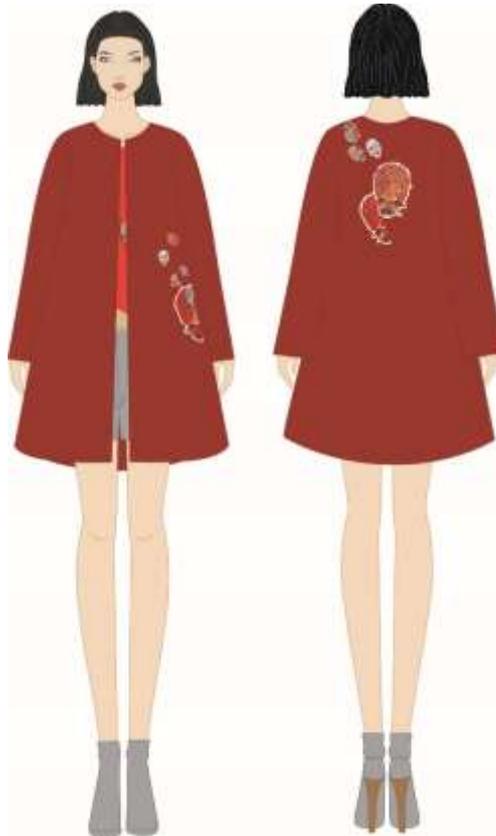
**Gambar 23 Alternatif Desain 21-24**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**



**Gambar 24 Alternatif Desain 25-27**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

### 3.3.1 Tiga Desain Terpilih

#### A. Desain Terpilih I



Gambar 25 Desain I

Sumber : Dokumentasi Pribadi



**Gambar 26 Desain I**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Penjelasan Desain I :

Terdiri dari 3 (tiga) potong, yaitu coat, top, dan celana.



**Gambar 27 Desain Coat**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Pada bagian depan sebelah kiri coat terdapat detail *patch printing* dan *patch* bordir berbetuk stilasi topeng Topping 12 Wajah. Penulis menggunakan bahan linen. Dan untuk furing menggunakan bahan yang sejenis yaitu linen. Coat ini memiliki dua sisi pemakaian yaitu sisi luar yang memiliki detail dan sisi dalam yang polos tidak berdetail. Pada bagian belakang coat juga terdapat detail *patch printing* dengan *list* bordir dan *unfinish* pada bagian tepi berbetuk stilasi topeng Topping 12 Wajah.



**Gambar 28 Desain Top**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Pada bagian top depan sebelah kiri terdapat detail *patch printing* berbentuk stilasi topeng Topping 12 Wajah. Top overslag ini berbentuk setengah lingkaran yang bersilang menggambarkan setengah lingkaran bentuk topeng. Penulis menggunakan bahan Chinos berwarna merah pada bagian kanan dan sebelah kiri menggunakan Chinos berwarna coklat dan merah. Pada bagian belakang terdapat detail *patch printing* dengan *list* bordir dan *unfinish* berbentuk stilasi topeng Topping 12 Wajah. Terdapat detail cut off pada seluruh tepi bawah top overslag depan hingga belakang dengan bahan kain serat pisang berwarna coklat muda yang menggambarkan klaras yaitu busana yang digunakan oleh Topping 12 Wajah Lampung terbuat dari dedaunan pisang yang kering guna mengelabui musuh pada saat melarikan diri ke hutan.



**Gambar 29 Desain Celana**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

Pada bagian celana penulis menggunakan bahan linen berwarna abu-abu. Terdapat bukaan pada bagian depan dengan menggunakan resleting japan.

## B. Desain Terpilih II



Gambar 30 Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penjelasan Desain II :

Terdiri dari 3 (tiga) potong, yaitu *inner*, *cape* dan celana

### *Inner*

Pada bagian *inner* penulis menggunakan bahan chinos berwarna merah dengan panjang inner hingga pinggang, tanpa lengan dan *press body*.

### *Cape*

Pada bagian *cape* penulis menggunakan bahan chinos berwarna merah dengan sisi kiri terdapat detail *patch printing* berbetuk stilasi topeng Tuppeting 12 Wajah. Terdapat detail cut off pada seluruh tepi bawah depan hingga belakang dengan bahan kain serat pisang berwarna coklat yang menggambarkan klaras yaitu busana yang digunakan oleh Tuppeting 12 Wajah Lampung terbuat dari dedaunan pisang kering guna mengelabui musuh pada saat melarikan diri ke hutan.

### Celana

Pada bagian celana penulis membuat celana *palazo pants high waist* dengan bahan linen berwarna abu-abu. Terdapat bukaan pada bagian belakang.

### C. Desain Terpilih III



**Gambar 31 Desain III**  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penjelasan Desain III :

Terdiri dari 1 (satu) *Dress*

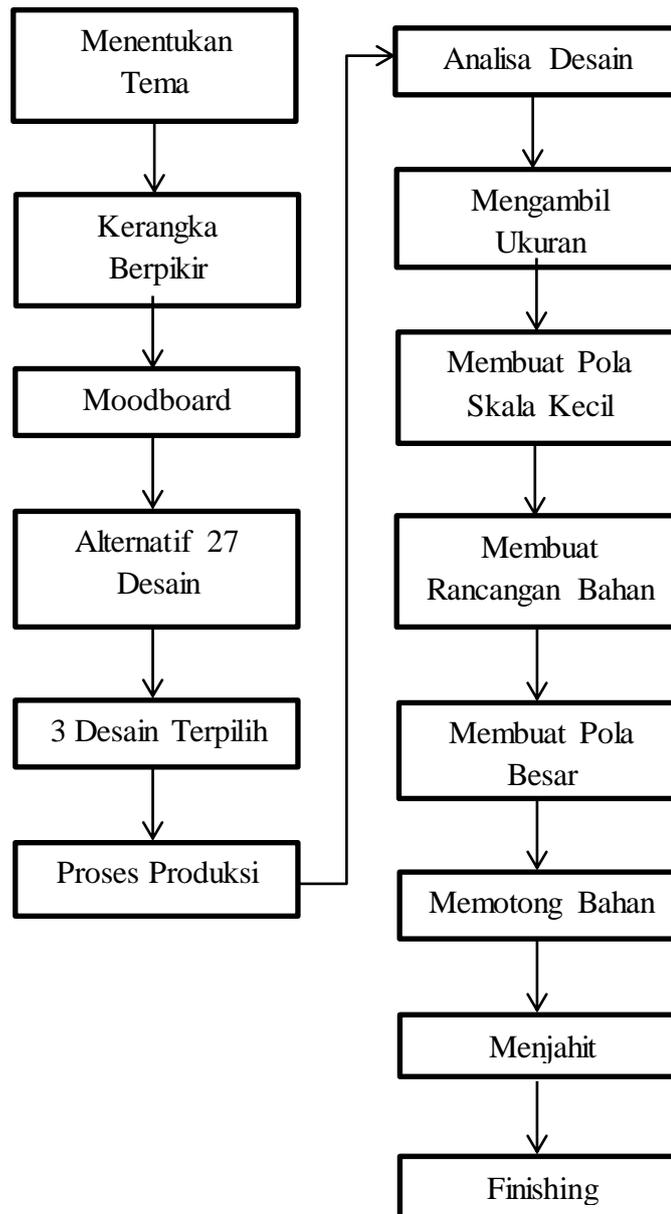
### *Dress*

Pada bagian *dress* dengan ukuran *over size*, penulis menggunakan bahan *chinos* berwarna merah terdapat detail *patch printing* dengan *list* bordir dan *unfinish* berbentuk stilasi topeng Topping 12 Wajah. Terdapat kantong pada bagian sisi kanan depan dan belakang.

## BAB IV

### PEMBAHASAN KARYA

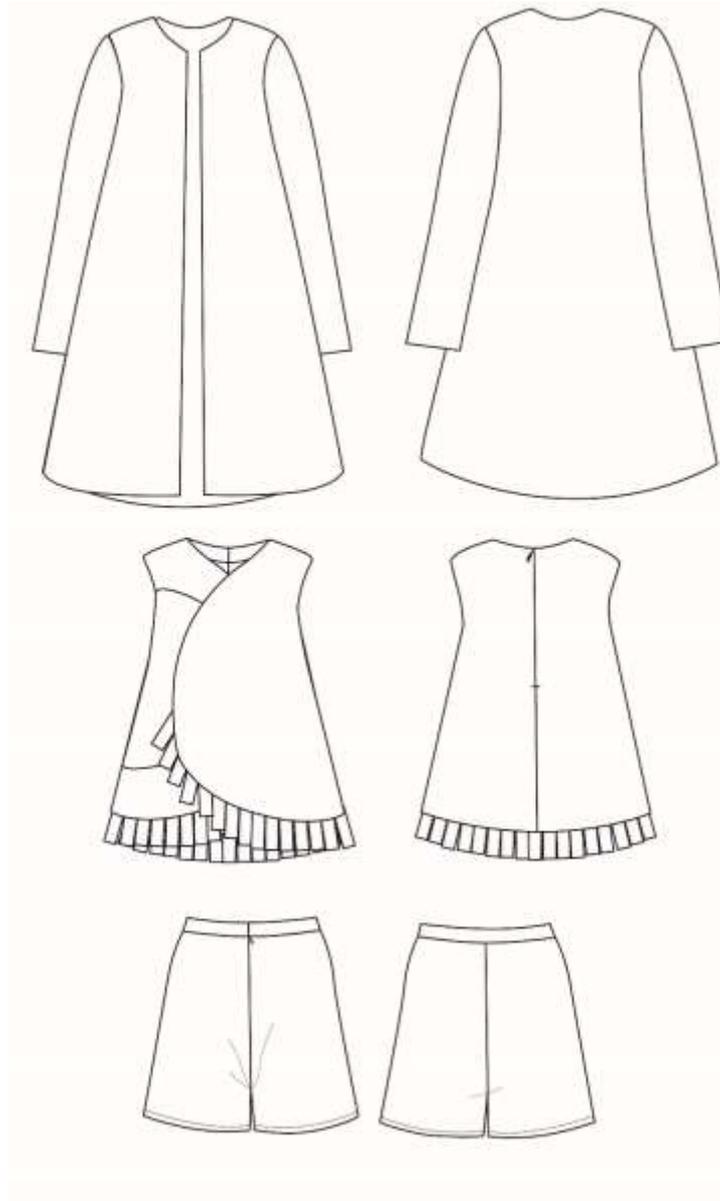
#### 4. Bagan Langkah Kerja



Bagan 3 Langkah Kerja

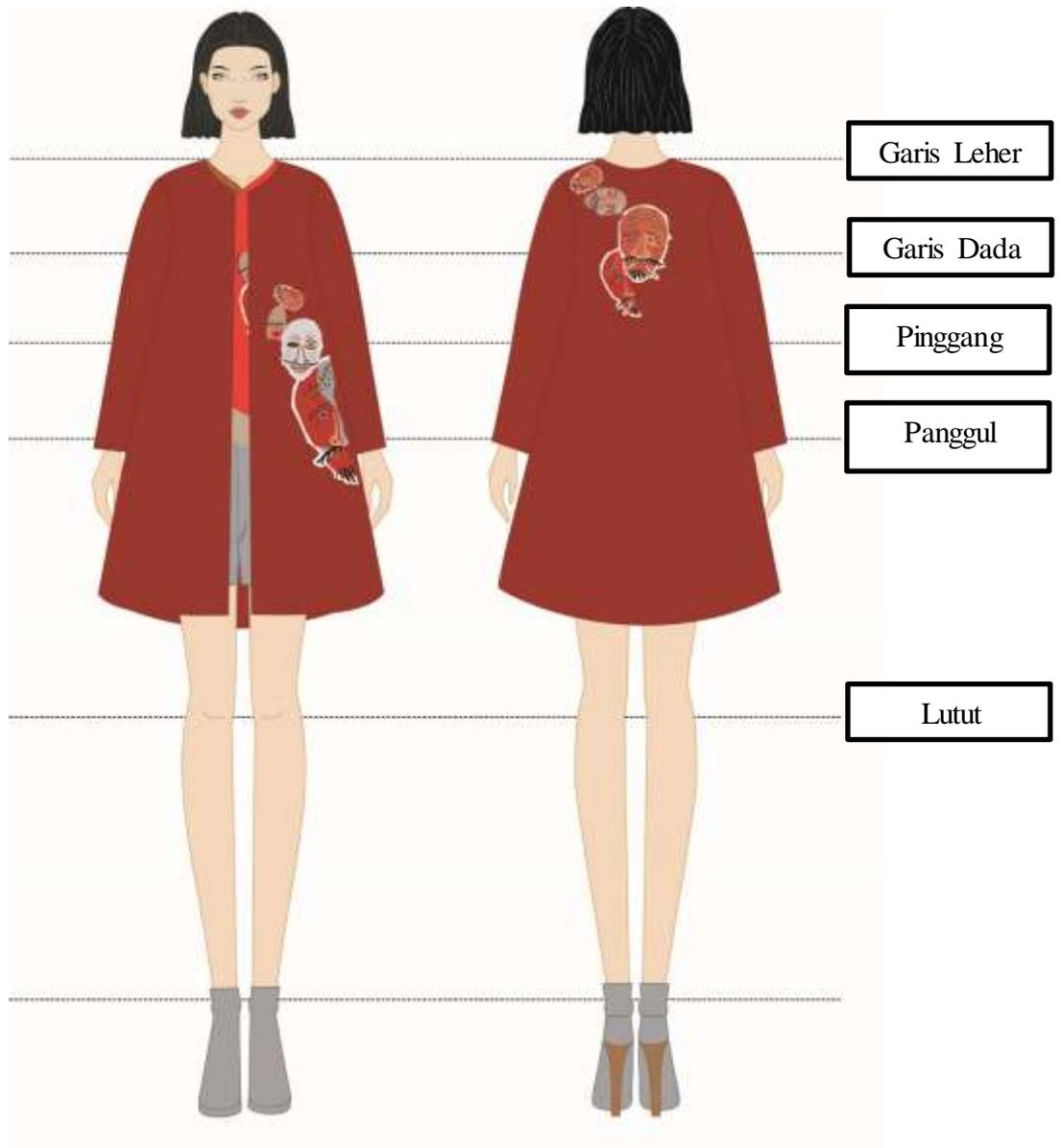
## 4.1. Penjelasan Desain I

### 4.1.1. Gambar Teknik Desain I



**Gambar 32 Gambar Teknik Desain I**  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.2. Analisa Desain I



**Gambar 33 Analisa Desain I**  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

## Analisa Desain I

### *Coat*

1. Terdapat garis leher bulat
2. Lengan licin
3. Menggunakan furing dengan bahan yang sama
4. Terdapat detail patch printing dengan list bordir

### *Inner*

1. Terdapat seleting pada bagian tengah belakang
2. Blus overslag pada bagian muka
3. Terdapat detail cut off pada bagian tepi blus
4. Terdapat detail patch printing dengan list bordir

### Celana

1. Menggunakan resleting pada bagian muka celana
2. Menggunakan kancing hak
3. Menggunakan ban piggang

#### 4.1.3. Ukuran Model Desain I

Nama Model : Aqilla

Tinggi : 170 cm

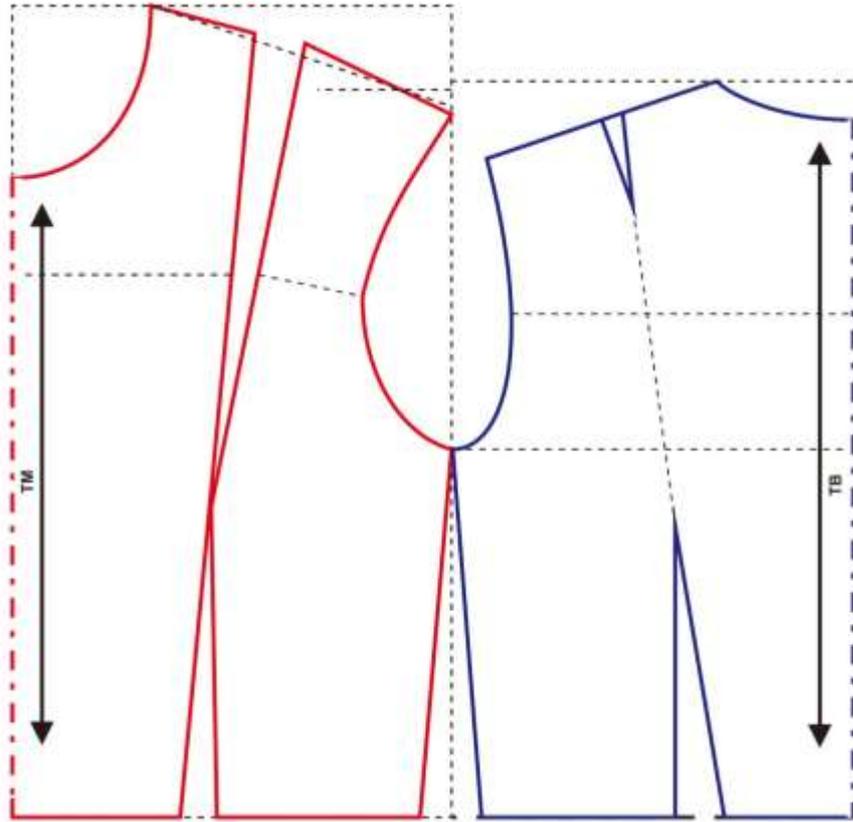
Tabel 4 Ukuran Model Desain I

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No.	Nama	Ukuran
1.	Lingkar leher	38 cm
2.	Lingkar badan	82 cm
3.	Lingkar pinggang	69 cm
4.	Lingkar panggul	94cm
5.	Tinggi panggul	18 cm
6.	Panjang bahu	12 cm
7.	Panjang sisi	19 cm
8.	Panjang muka	34 cm
9.	Panjang punggung	44 cm
10.	Panjang lengan	60 cm
11.	Lebar muka	34 cm
12.	Lebar punggung	36 cm
13.	Lingkar kerung lengan	42 cm
14.	Panjang lengan	60 cm
15.	Panjang Celana	45 cm
16.	Lingkar pesak	102 cm
17.	Tinggi duduk	28 cm

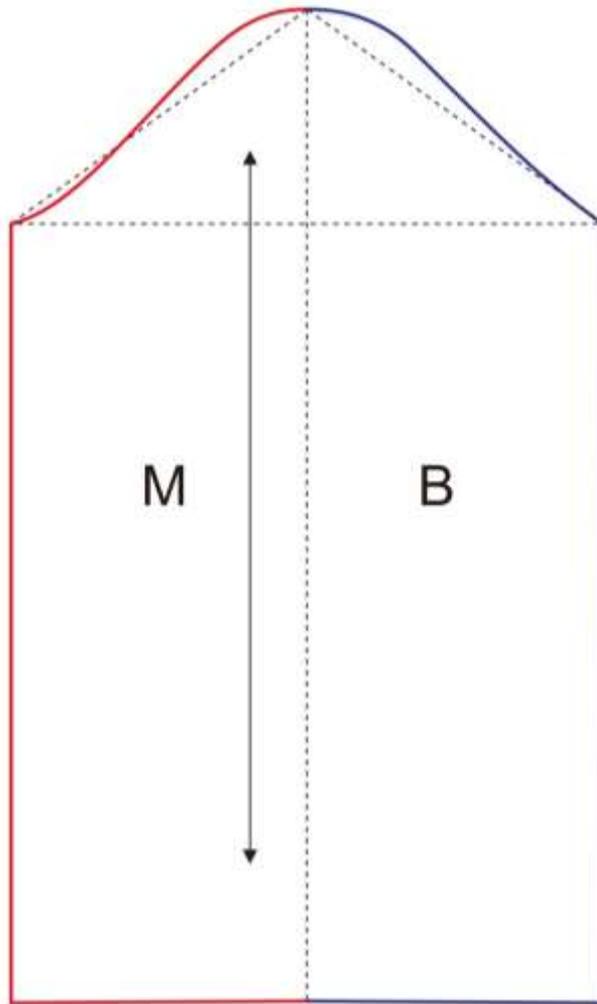
#### 4.1.4. Pola Dasar Desain I

##### 4.1.4.1. Pola Dasar Badan Depan dan Belakang Skala 1 : 4



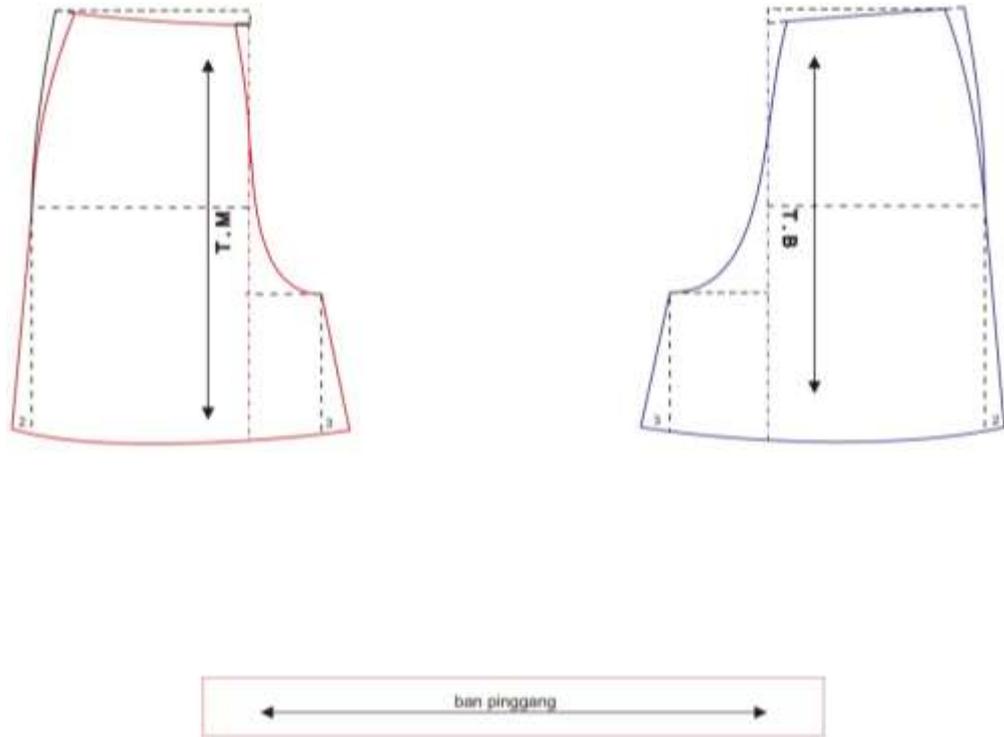
Gambar 34 Pola Dasar  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.4.2. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 4



Gambar 35 Pola Dasar Lengan  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.4.3. Pola Dasar Celana Skala 1 : 4

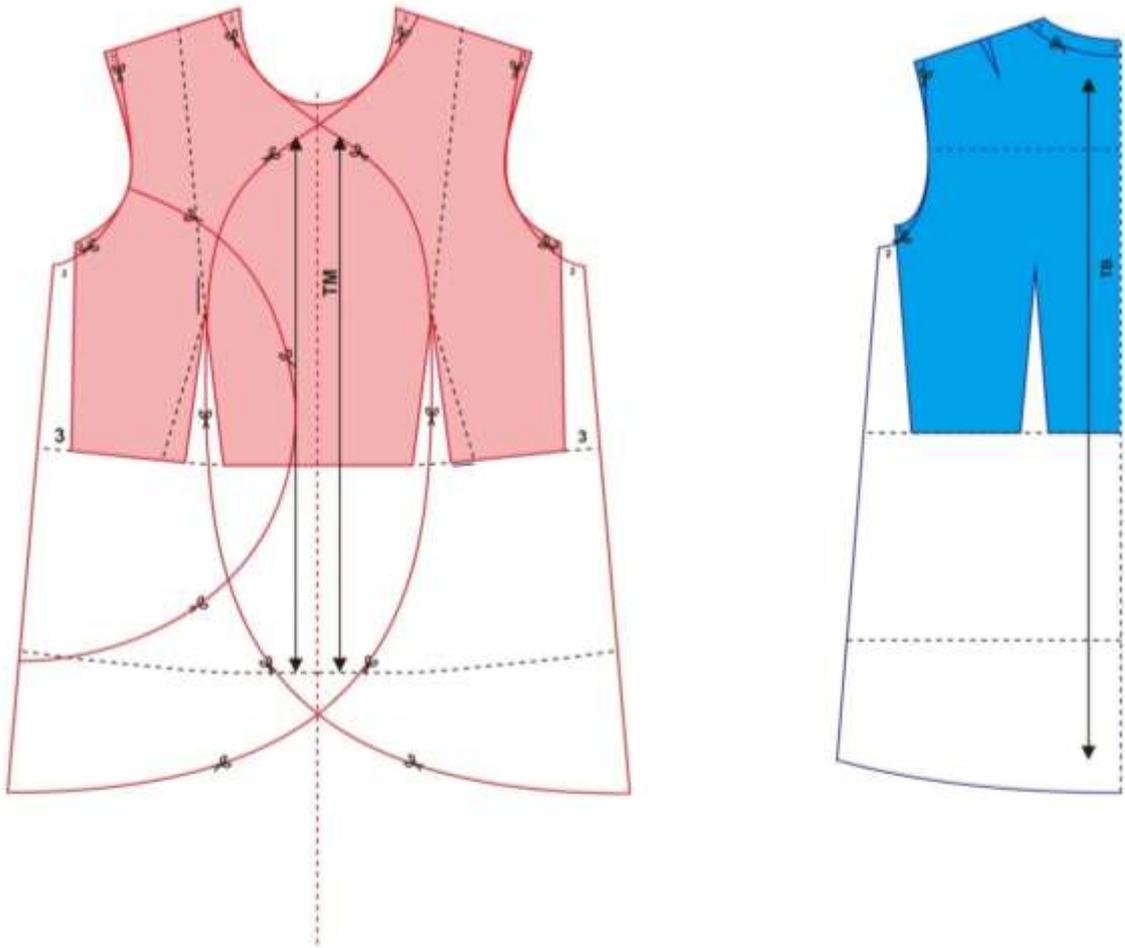


Gambar 36 Pola Dasar Celana  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.5. Merubah Pola Desain I

##### 4.1.5.1. Merubah Pola Badan Depan dan Belakang

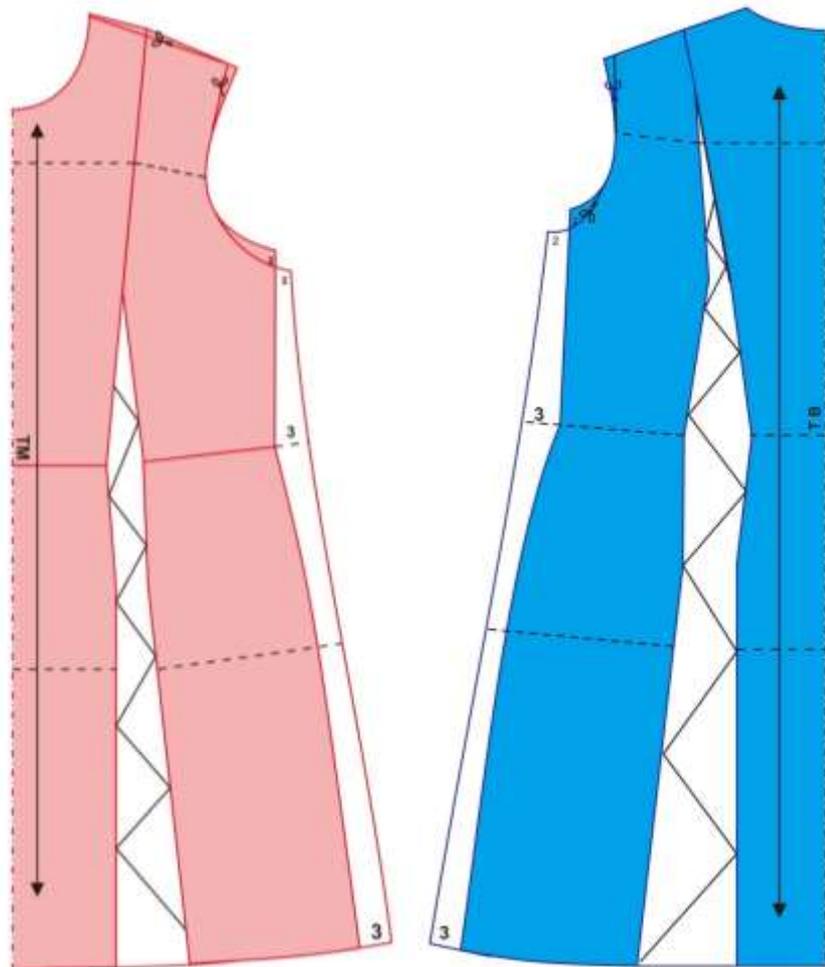
Skala 1 : 6



Gambar 37 Merubah Pola Top  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

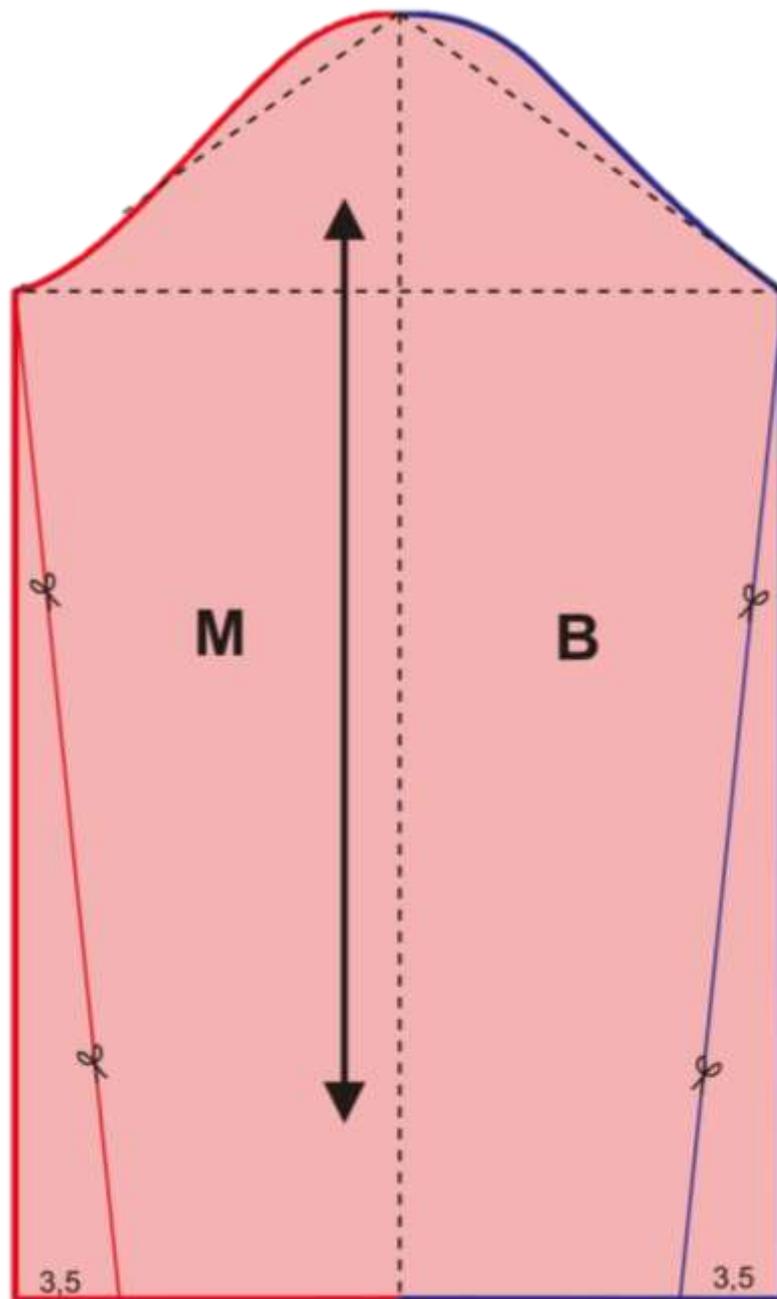
#### 4.1.5.2. Merubah Pola Coat Depan dan Belakang

Skala 1 : 6



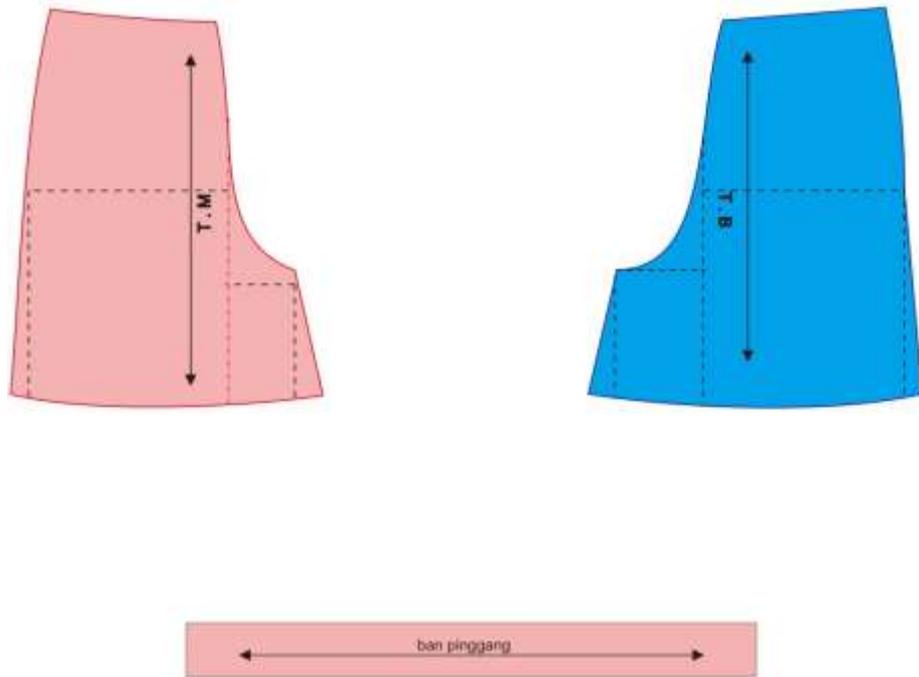
Gambar 38 Merubah Pola Coat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 4.1.5.3. Merubah Pola Lengan Coat Skala 1 : 6



Gambar 39 Merubah Pola Lengan Coat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

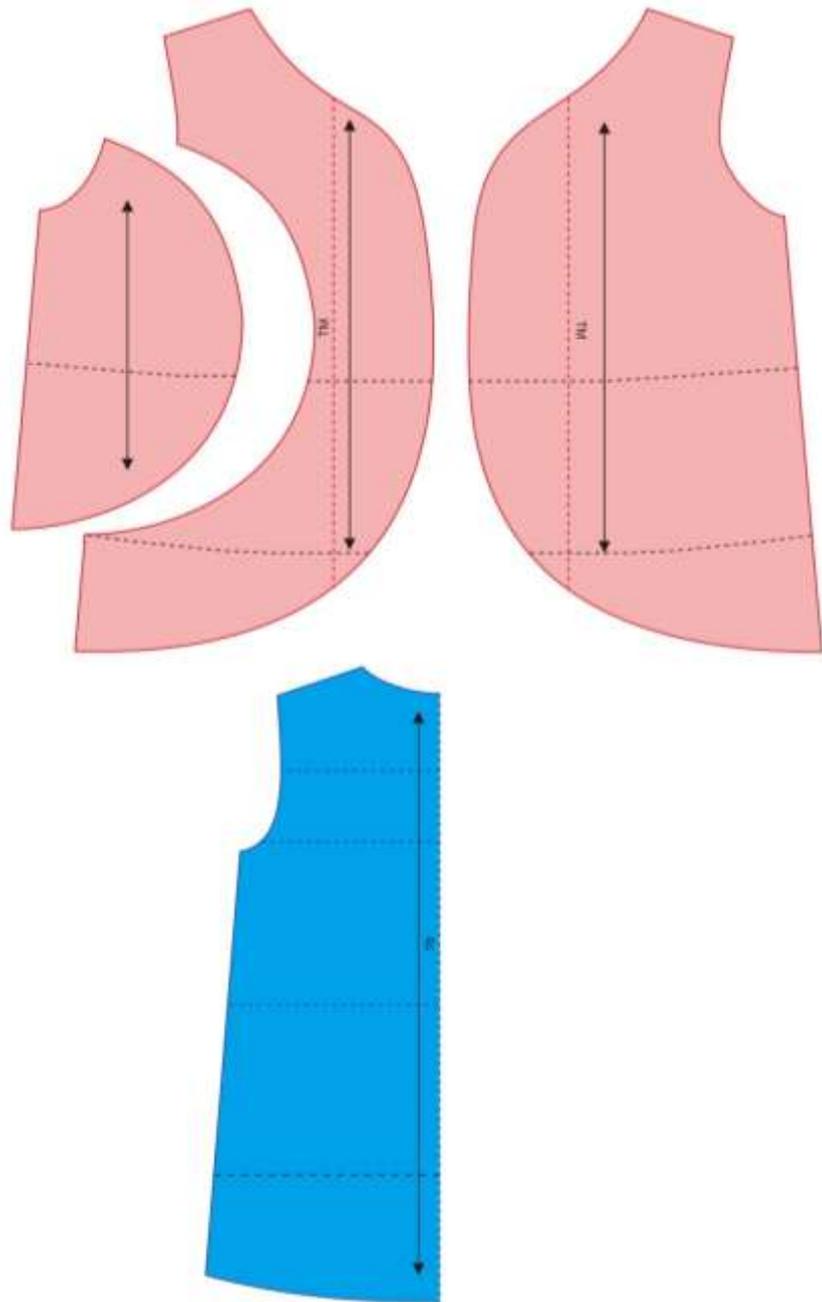
#### 4.1.5.4. Merubah Pola Celana Skala 1 : 6



Gambar 40 Merubah Pola Celana  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

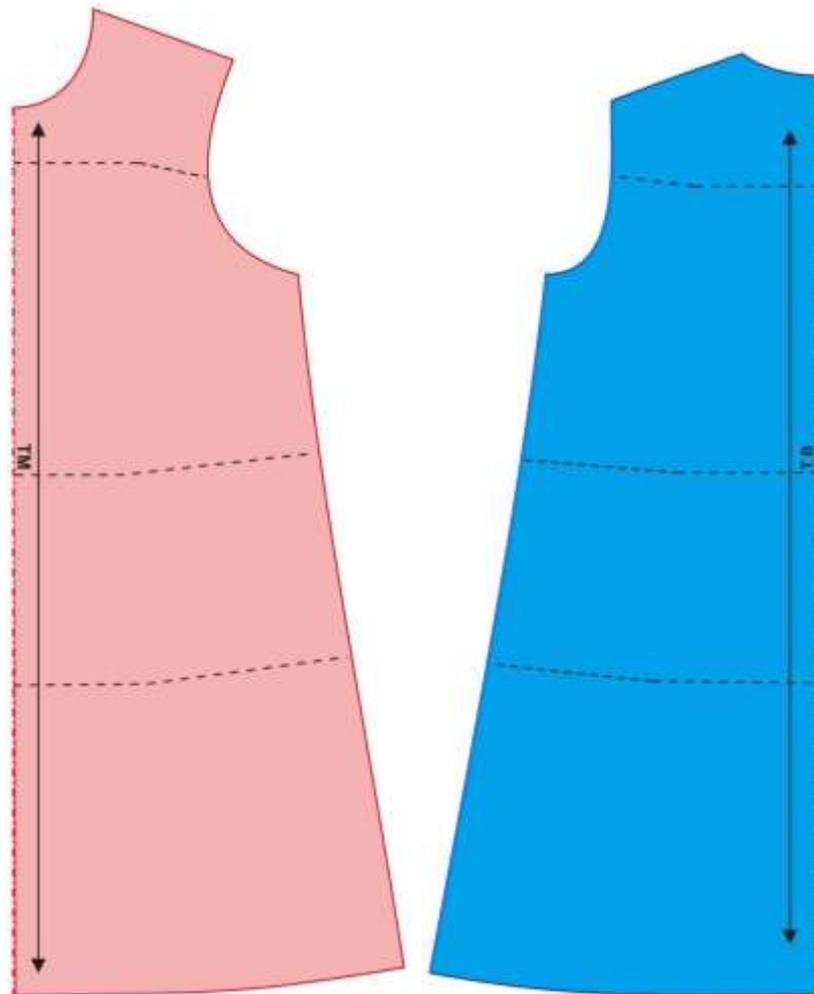
#### 4.1.6. Pecah Pola Desain I

##### 4.1.6.1. Pecah Pola Badan Depan dan Belakang Skala 1 : 6



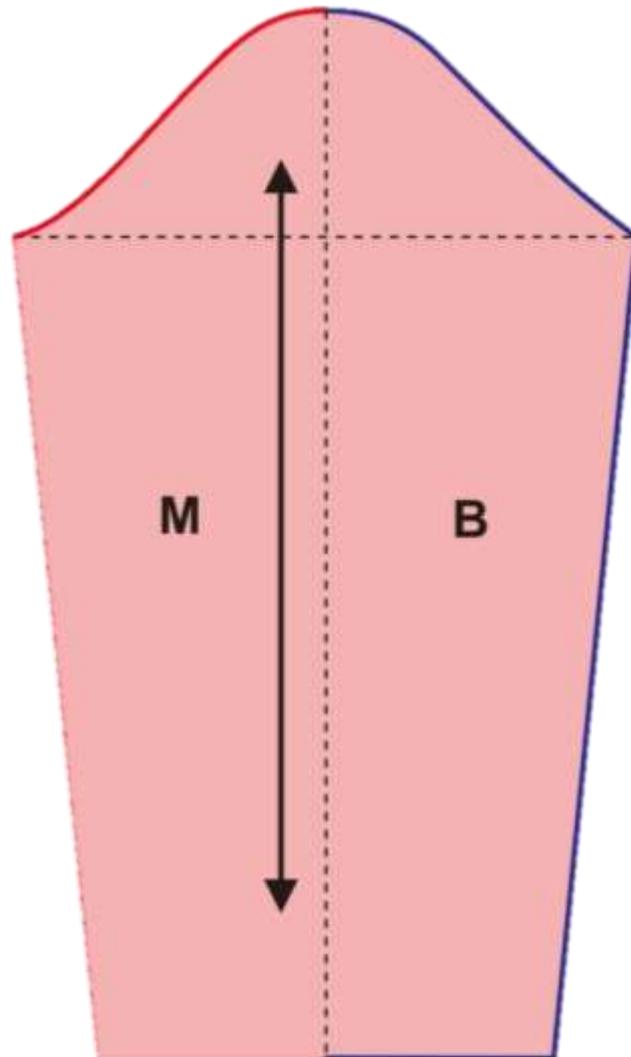
Gambar 41 Pecah Pola Top  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.6.2. Pecah Pola Coat Depan dan Belakang Skala 1 : 6



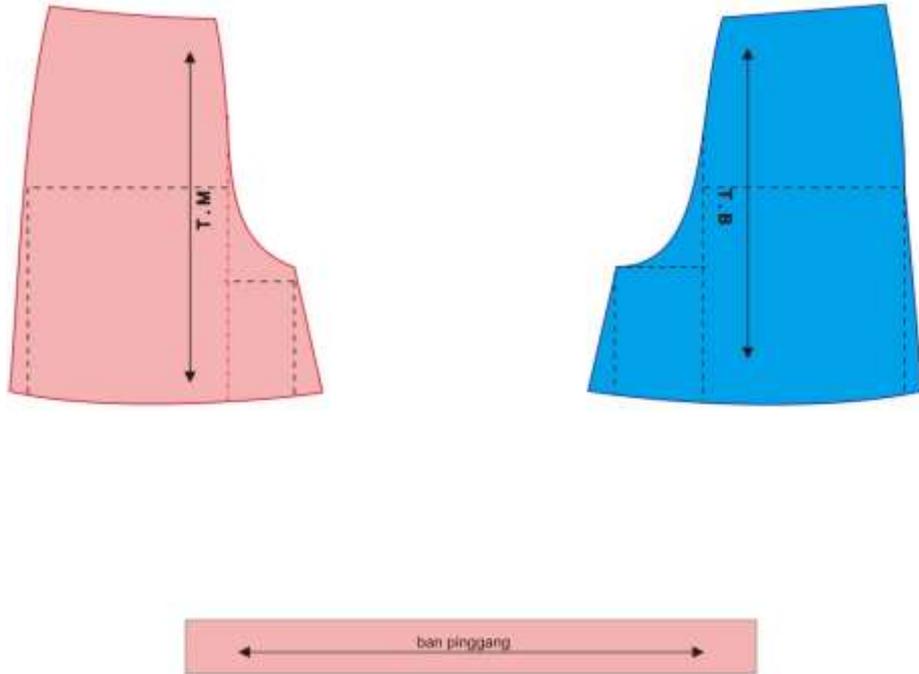
Gambar 42 Pecah Pola Coat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.6.3. Pecah Pola Lengan Coat Skala 1 : 6



Gambar 43 Pecah Pola lengan Coat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

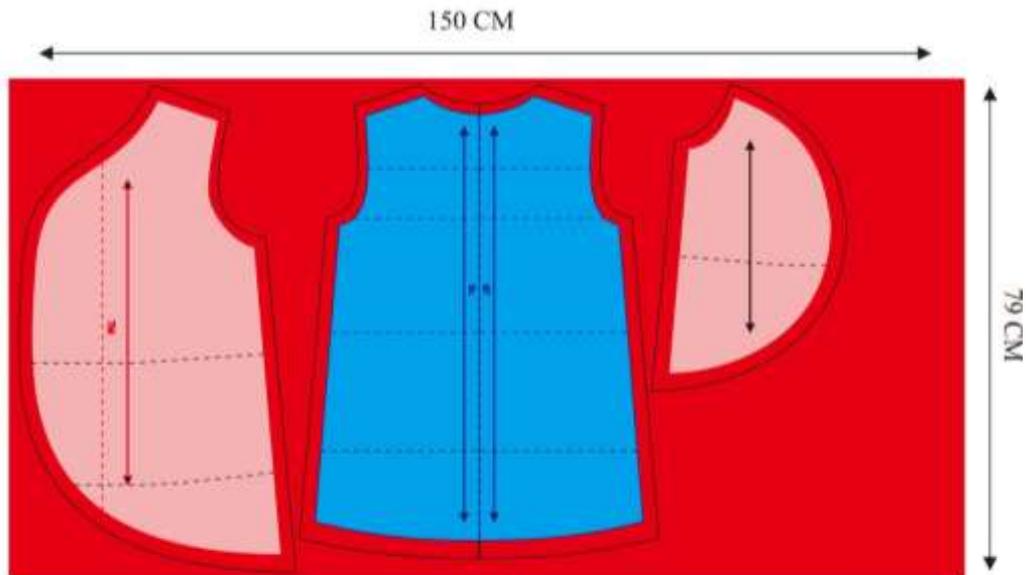
#### 4.1.6.4. Pecah Pola Celana Skala 1 : 6



Gambar 44 Gambar Pecah Pola Celana  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.7. Rancangan Bahan Desain I

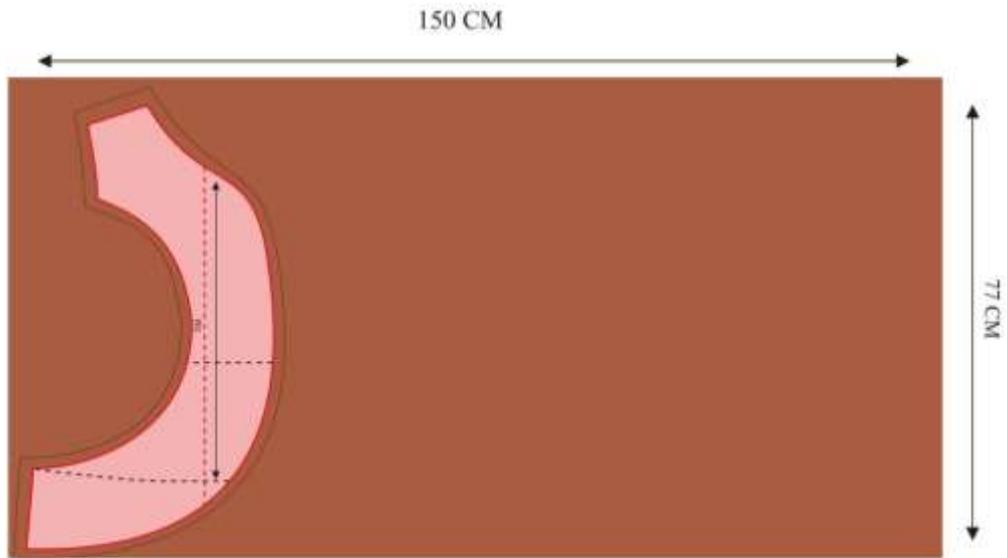
##### 4.1.7.1. Rancangan Bahan Chinos Merah Skala 1 : 10



Panjang Bahan yang dibutuhkan = 79 cm  
Lebar Bahan yang dibutuhkan = 150 cm  
Panjang Bahan yang dibeli = 100 cm

Gambar 45 Rancangan Bahan Top  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

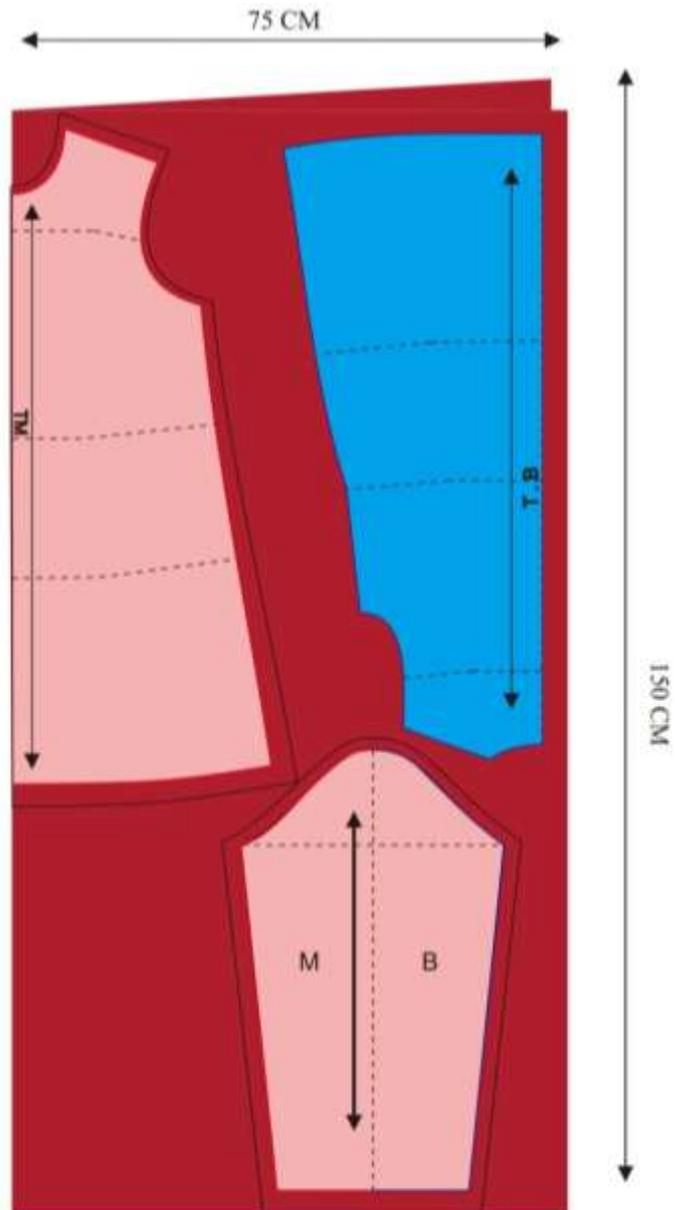
#### 4.1.7.2. Rancangan Bahan Chinos Coklat Skala 1 : 10



Panjang Bahan yang dibutuhkan = 77 cm  
Lebar Bahan yang dibutuhkan = 150 cm  
Panjang Bahan yang dibeli = 100 cm

**Gambar 46 Rancangan Bahan Top**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

### 4.1.7.3. Rancangan Bahan Linen *Maroon* Skala 1 : 10

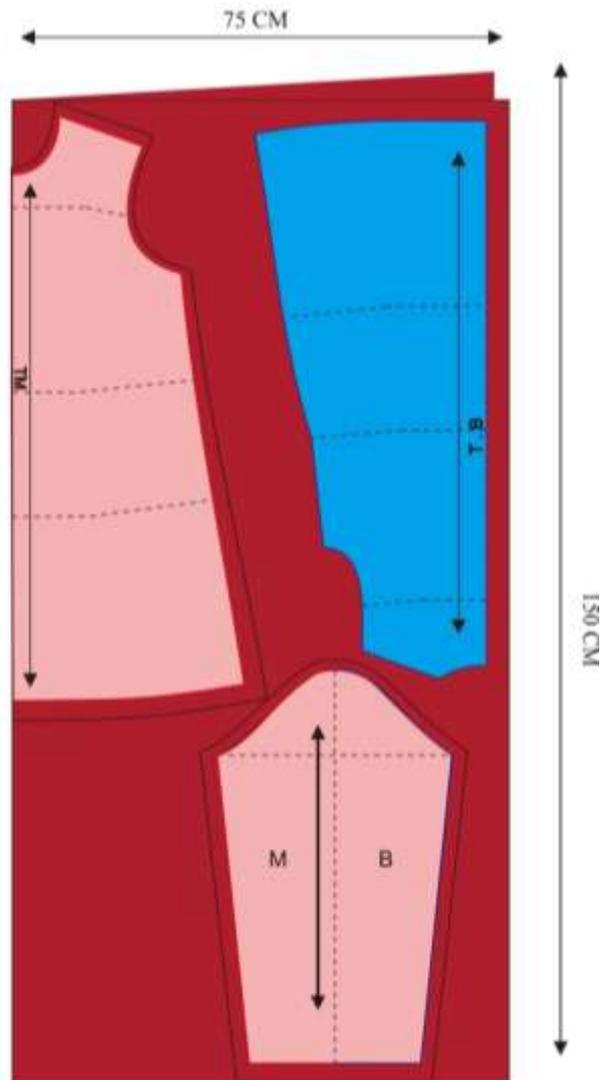


Panjang Bahan yang dibutuhkan = 150 cm  
Lebar Bahan yang dibutuhkan = 150 cm  
Panjang Bahan yang dibeli = 150 cm

Gambar 47 Rancangan Bahan Coat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.7.4. Rancangan Bahan Furing Linen Maroon

Skala 1 : 10



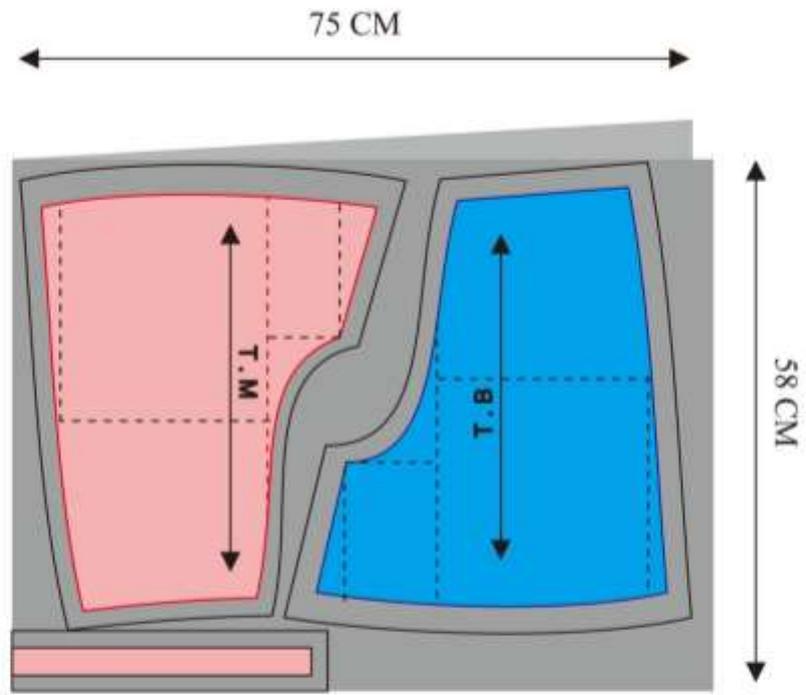
Panjang Bahan yang dibutuhkan = 150 cm

Lebar Bahan yang dibutuhkan = 150 cm

Panjang Bahan yang dibeli = 150 cm

Gambar 48 Rancangan Bahan Furing Coat  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.7.5. Rancangan Bahan Linen Abu-Abu Skala 1 : 10



Panjang Bahan yang dibutuhkan = 58 cm

Lebar Bahan yang dibutuhkan = 150 cm

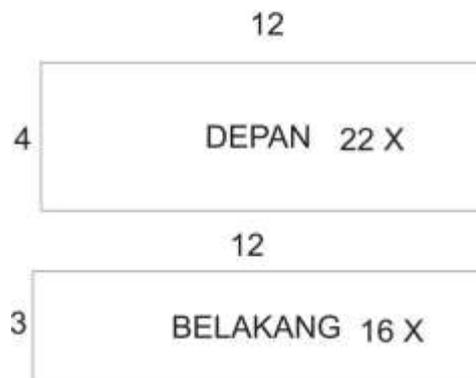
Panjang Bahan yang dibeli = 100 cm

Gambar 49 Rancangan Bahan Celana  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

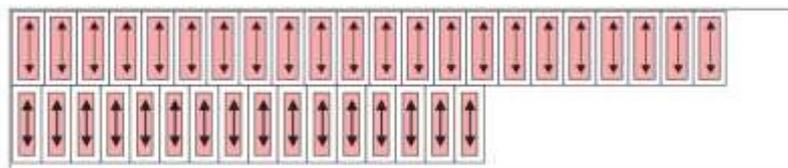
#### 4.1.7.6. Pola dan Rancangan Bahan detail

Kain serat pisang

SKALA 1 : 2



RANCANGAN BAHAN  
SKALA 1 : 10



Gambar 50 Rancangan Kain Serat Pisang  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

## 4.1.8. Langkah Kerja Menjahit Desain I

### 4.1.8.1. Langkah Kerja Menjahit Top

Tabel 1 Langkah Kerja Menjahit Top Desain I

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No .	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Meletakkan pola pada kain yang telah ditentukan	20 menit	Pola Top
2.	Memasang patch depan dan belakang	60 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
3.	Menjahit bahu dan sisi	15 menit	Setrika kampuh agar jahitan terlihat rapih
4.	Menjahit detail cut off (kain klaras)	20 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
5.	Memasang detail cut off pada seluruh tepi bawah top	30 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
6.	Penyelesaian tepi dengan depun	30 menit	Dijahit rapih dengan som
7.	Menyetrika top dengan keseluruhan	5 menit	
Total waktu pembuatan		180 menit	

#### 4.1.8.2. Langkah Kerja Menjahit Coat

Tabel 2 Langkah Kerja Menjahit Coat Desain I

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No .	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Meletakkan pola pada kain yang telah ditentukan	20 menit	Pola Top
2.	Memasang patch depan dan belakang	60 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
3.	Menjahit bahu dan sisi	15 menit	Setrika kampuh agar jahitan terlihat rapih
4.	Menjahit dan menyatukan lengan dengan badan	30 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
5.	Menjahit furing	60 menit	Furing dengan bahan yang sama hingga lengan furing
6.	Menyatukan bahan utama dengan furing	60 menit	Disatukan dari bagian leher dan tengah muka
7.	Penyelesaian tepi dengan som pada bagian bawah coat dan lubang lengan	30 menit	Dijahit rapih dengan som
8.	Menyetrika coat dengan keseluruhan	5 menit	
Total waktu pembuatan		280 menit	

### 4.1.8.3. Langkah Kerja Menjahit Celana

Tabel 3 Langkah Kerja Menjahit Celana Desain I

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No .	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Meletakkan pola pada kain yang telah ditentukan	20 menit	Pola Top
2.	Menjahit resleting pada bagian muka	15 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
3.	Menjahit bagian sisi celana	15 menit	Setrika kampuh agar jahitan terlihat rapih
4.	Menjahit pesak celana	20 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
5.	Obras bagian sisi celana	5 menit	Kanan dan kiri
6.	Obras bagian kelim celana	5 menit	Kanan dan kiri
7.	Kelim bawah celana	5 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
8.	Menyetrika celana dengan keseluruhan	5 menit	
Total waktu pembuatan		90 menit	

#### 4.1.9. Rancangan Harga

No.	Alat dan bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1.	Chinos Merah	80 cm	Rp. 45.000	Rp. 36.100
2.	Chinos Coklat	80 cm	Rp. 45.000	Rp. 36.100
3.	Linen Maroon	300 cm	Rp. 40.000	Rp. 120.000
4.	Linen Abu-abu	58 cm	Rp. 40.000	Rp. 20.500
5.	Kain serat pisang	100 cm	Rp. 75.000	Rp. 75.000
6.	Print kain patch	150 cm	Rp. 60.000	Rp. 180.000
7.	Benang Merah	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
8.	Benang Coklat	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
9.	Benang Maroon	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
10.	Bordir tepi patch	17 pcs	Rp. 2.800	Rp. 47.600
11.	Resleting	2 pcs	Rp. 9.500	Rp. 19.000
12.	Kancing hak	1 pcs	Rp. 250	Rp. 250
Total Modal				Rp. 546.550

#### Biaya Produksi

1. Biaya tetap (alat dan bahan) = Rp. 546.550
2. Biaya menjahit 3 pcs = Rp. 1.000.000
3. Biaya tidak tetap = Rp. 100.000

Total = Rp. 1.646.550

#### Keuntungan dari biaya total produksi

Opsi 25 % = 25% x Rp. 1.646.550

= Rp. 411.640

Harga Jual = Rp. 1.646.550 + Rp. 411.640

= **Rp. 2.058.190**

Opsi 40 % = 40% x Rp. 1. 646.550

= Rp. 658.620

Harga Jual = Rp. 1. 646.550 + Rp. 658.620

= **Rp. 2.305.170**

Harga Jual Perpotong :

1. Top :

No.	Alat dan bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1.	Chinos Merah	100 cm	Rp. 45.000	Rp. 45.000
2.	Chinos Coklat	80 cm	Rp. 45.000	Rp. 36.100
3.	Kain Serat Pisang	75 cm	Rp. 75.000	Rp. 75.000
4.	Print Kain Patch	75 cm	Rp. 60.000	Rp. 90.000
5.	Benang Merah	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
6.	Benang Coklat	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
7.	Benang Maroon	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
8.	Resleting	1 pcs	Rp. 9.500	Rp. 9.500
Total Modal				Rp. 250.000

Biaya Produksi

Biaya tetap (alat dan bahan) = Rp. 250.000

Biaya menjahit = Rp. 250.000

Biaya tidak tetap = Rp. 100.000

Total = Rp. 640.000

Keuntungan dari biaya total produksi

Opsi 25 % = 25% x Rp. 640.000

$$= \text{Rp. } 160.000$$

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp. } 640.000 + \text{Rp. } 160.000$$

$$= \text{Rp. } 800.000$$

$$\text{Opsi } 40 \% = 40\% \times \text{Rp. } 640.000$$

$$= \text{Rp. } 256.000$$

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp. } 640.000 + \text{Rp. } 256.000$$

$$= \text{Rp. } 896.000$$

## 2. Pants :

No.	Alat dan bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1.	Linen Abu-abu	58 cm	Rp. 40.000	Rp. 20.500
2.	Benang Maroon	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
3.	Resleting	1 pcs	Rp. 9.500	Rp. 9.500
4.	Kancing Hak	1 pcs	Rp. 250	Rp. 250
Total Modal				Rp. 34.250

## Biaya Produksi

$$\text{Biaya tetap (alat dan bahan)} = \text{Rp. } 34.250$$

$$\text{Biaya menjahit} = \text{Rp. } 100.000$$

$$\text{Biaya tidak tetap} = \text{Rp. } 100.000$$

$$\text{Total} = \text{Rp. } 234.250$$

Keuntungan dari biaya total produksi

Opsi 25 % = 25% x Rp. 234.250

= Rp. 58.567

Harga Jual = Rp. 234.250+ Rp. 58.567

= **Rp. 292.817**

Opsi 40 % = 40% x Rp. 234.250

= Rp. 93.700

Harga Jual = Rp. 234.250 + Rp. 93.700

= **Rp. 327.950**

### 3. Coat :

No.	Alat dan bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1.	Linen Maroon	300 cm	Rp. 40.000	Rp. 120.000
2.	Print Kain Patch	75 cm	Rp. 60.000	Rp. 90.000
3.	Benang Maroon	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
Total Modal				Rp. 214.000

### Biaya Produksi

Biaya tetap (alat dan bahan) = Rp. 214.000

Biaya menjahit = Rp. 250.000

Biaya tidak tetap = Rp. 100.000

Total = Rp. 564.000

Keuntungan dari biaya total produksi

$$\text{Opsi 25 \%} = 25\% \times \text{Rp. 564.000}$$

$$= \text{Rp. 141.000}$$

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp. 564.000} + \text{Rp. 141.000}$$

$$= \text{Rp. 705.000}$$

$$\text{Opsi 40 \%} = 40\% \times \text{Rp. 564.000}$$

$$= \text{Rp. 225.600}$$

$$\text{Harga Jual} = \text{Rp. 564.000} + \text{Rp. 225.600}$$

$$= \text{Rp. 789.000}$$

#### 4.1.10. Foto Produk



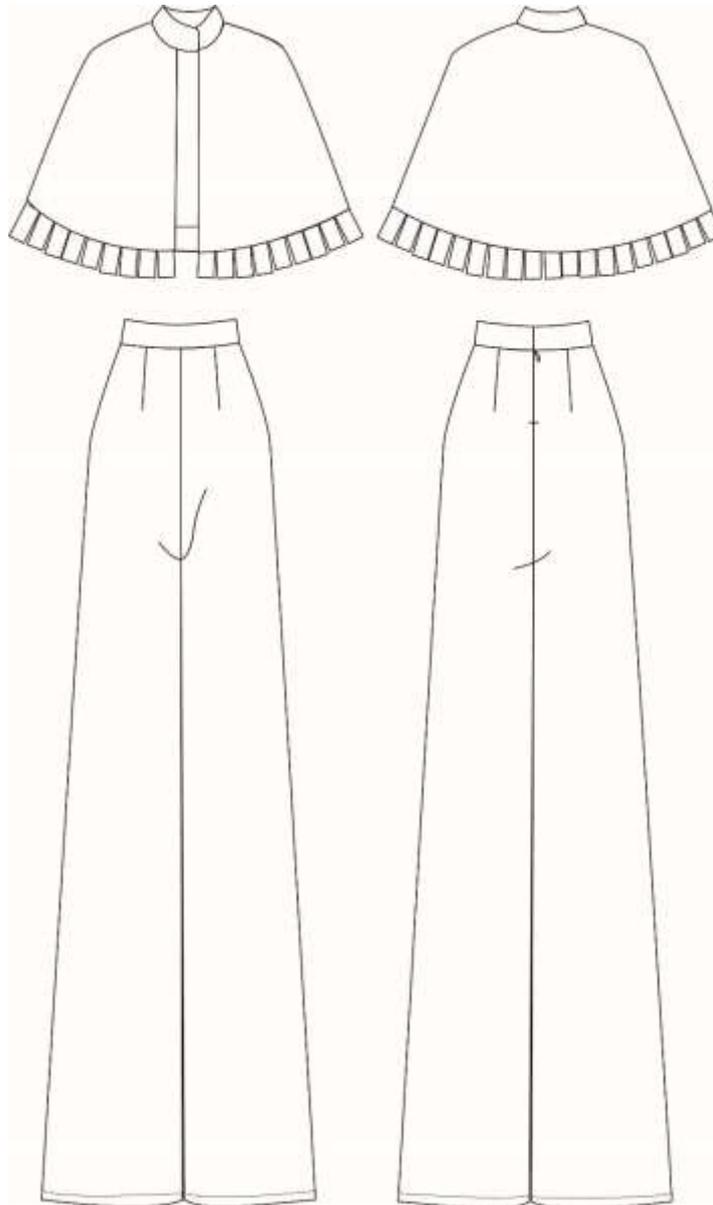
**Gambar 51 Foto Produk**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**



**Gambar 52 Foto Produk**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

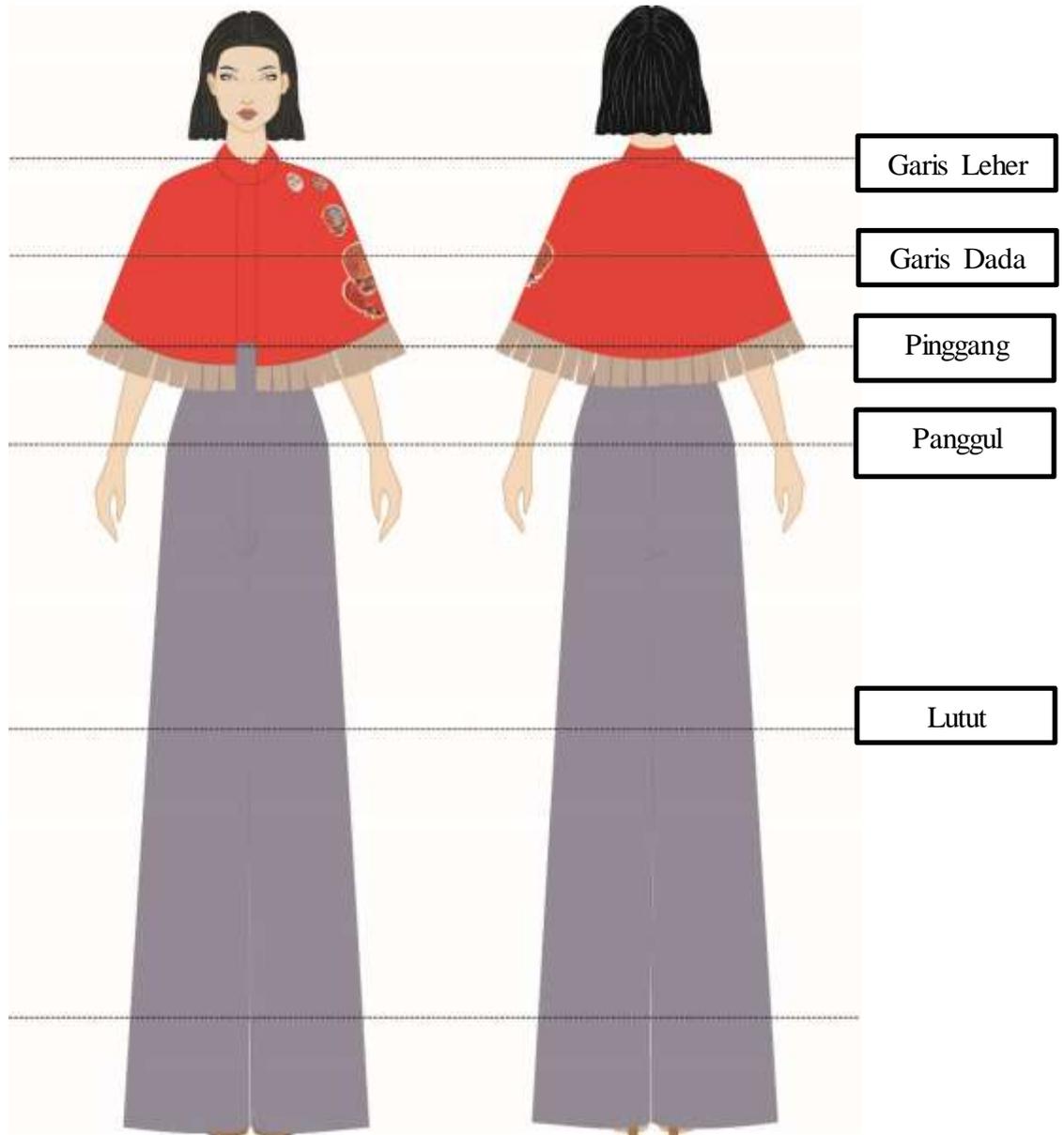
## 4.2. Penjelasan Desain II

### 4.2.1. Gambar Teknik Desain II



Gambar 53 Gambar Teknik Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.2.2. Analisa Desain II



Gambar 54 Analisa Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

## Analisa Desain II

### *Inner*

1. Terdapat garis kerah perahu
2. Panjang inner hingga atas pinggang
3. Terdapat bukaan pada bagian tengah belakang

### *Cape*

1. Menggunakan kerah sanghai
2. Terdapat bukaan pada tengah muka dengan kancing berada didalam lidah
3. Pada bagian tepi bawah terdapat detail cut off sekeliling cape
4. Bagian sisi kiri terdapat detail patch printing

### *Celana*

1. Menggunakan bukaan pada bagian muka dengan resleting dan kancing hak
2. Highwaist palazzo pants panjang hingga dibawah mata kaki

### 4.2.3. Ukuran Model Desain II

Nama Model : Aqilla

Tinggi : 170 cm

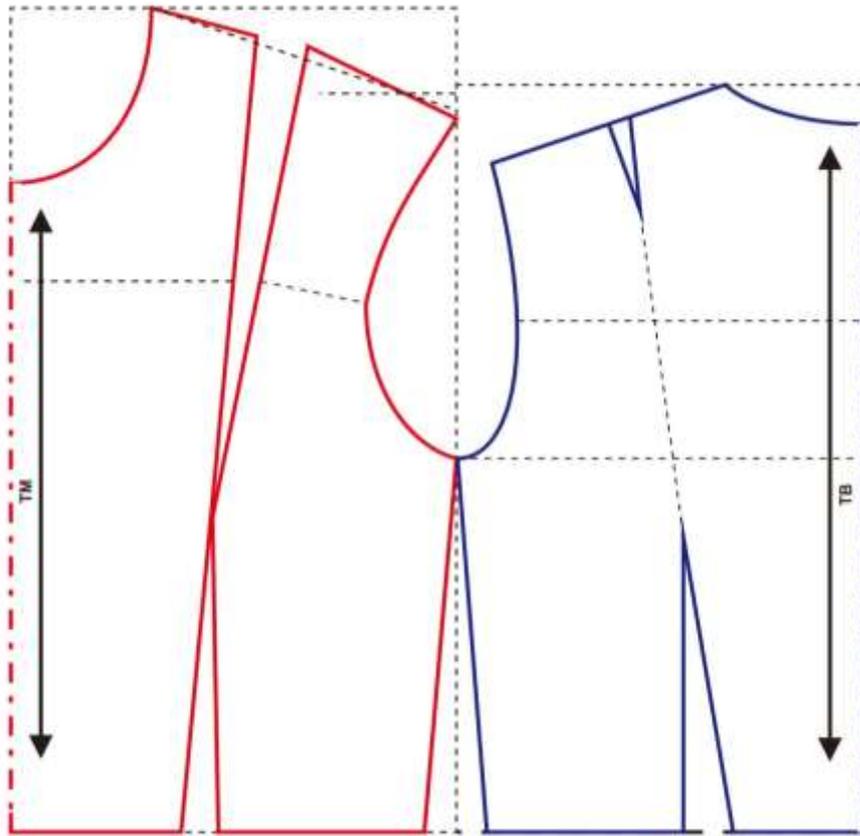
Tabel 4 Ukuran Model Desain II

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No.	Nama	Ukuran
1.	Lingkar leher	38 cm
2.	Lingkar badan	82 cm
3.	Lingkar pinggang	69 cm
4.	Lingkar panggul	94cm
5.	Tinggi panggul	18 cm
6.	Panjang bahu	12 cm
7.	Panjang sisi	19 cm
8.	Panjang muka	34 cm
9.	Panjang punggung	44 cm
10.	Panjang lengan	60 cm
11.	Lebar muka	34 cm
12.	Lebar punggung	36 cm
13.	Lingkar kerung lengan	42 cm
14.	Panjang lengan	60 cm
15.	Panjang Celana	45 cm
16.	Lingkar pesak	102 cm
17.	Tinggi duduk	28 cm

#### 4.2.4. Pola Dasar Desain II

##### 4.2.4.1. Pola Dasar Badan Skala 1 : 4

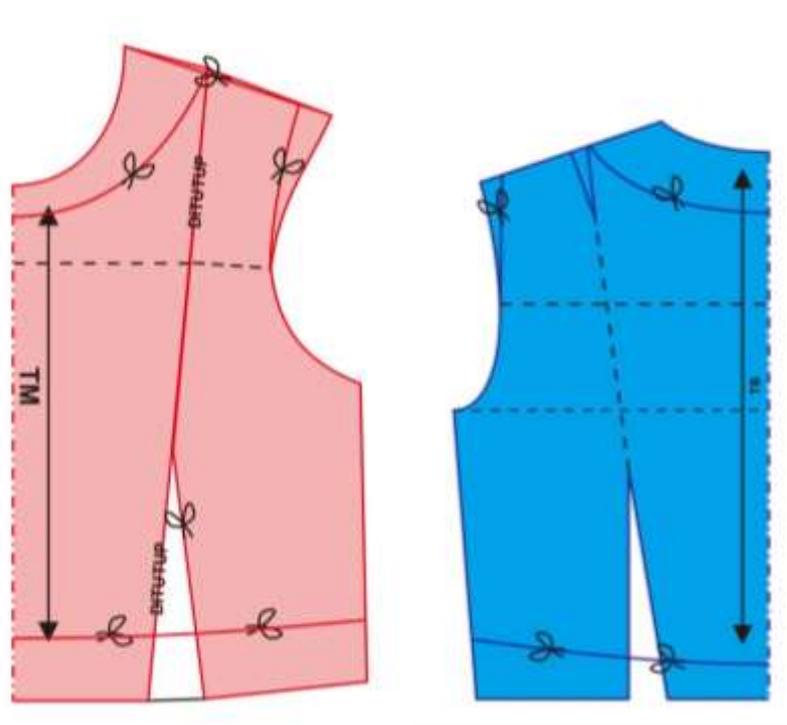


Gambar 55 Pola Dasar Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.2.5. Merubah Pola Desain II

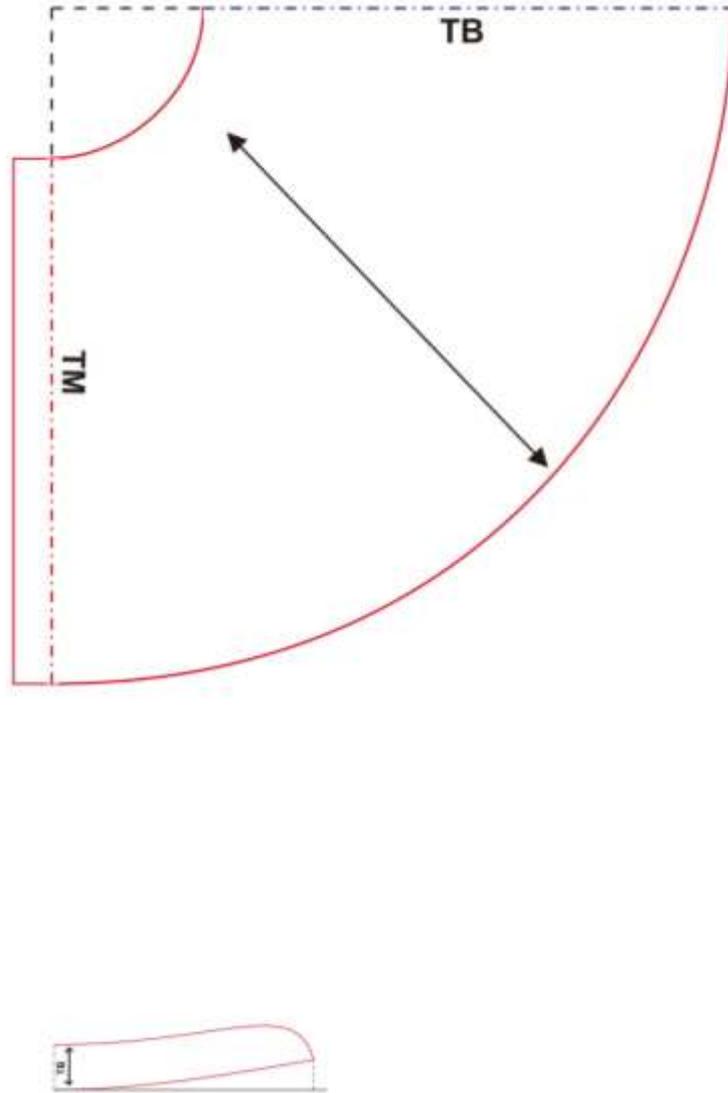
##### 4.2.5.1. Merubah Pola Inner Depan dan Belakang

Skala 1 : 6



Gambar 56 Gambar Merubah Pola Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

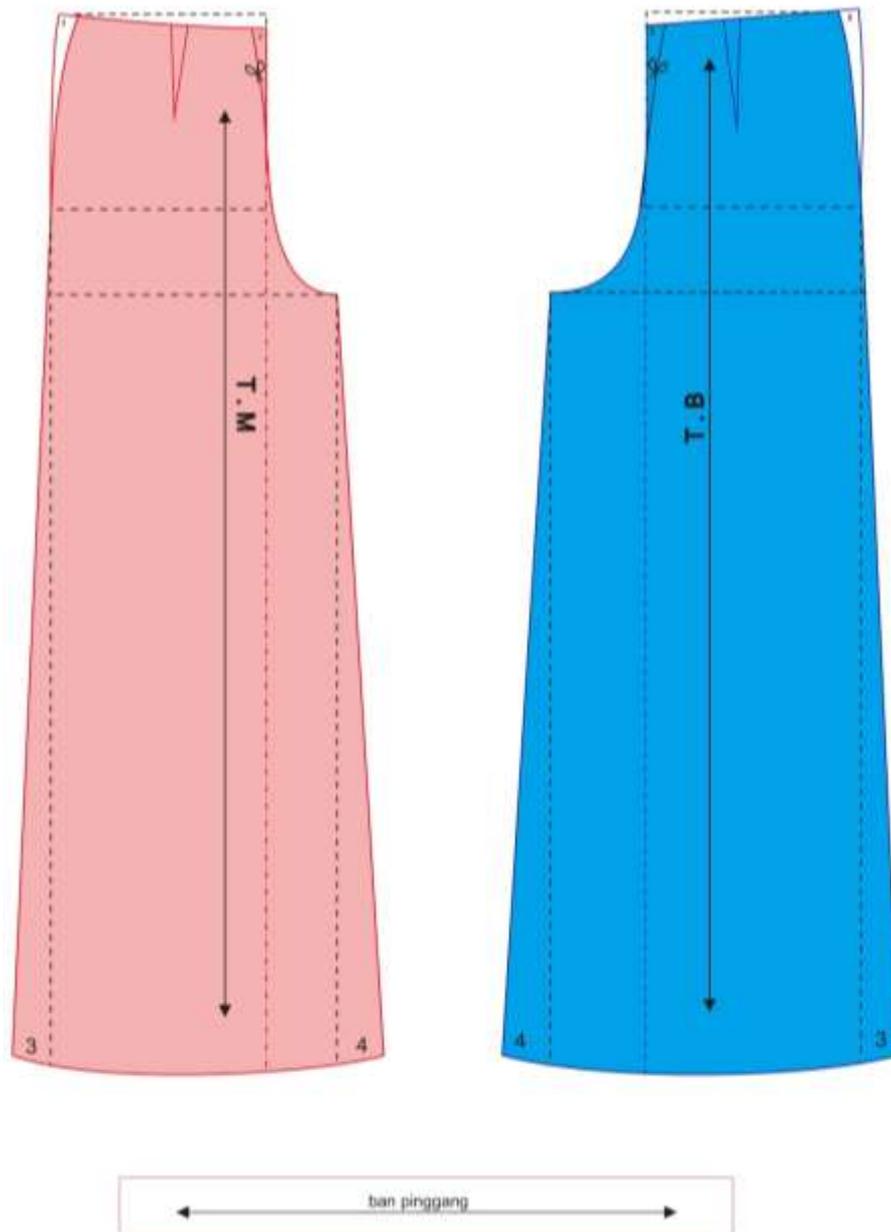
#### 4.2.5.2. Merubah Pola Cape Skala 1 : 6



Gambar 57 Merubah Pola Cape Desain II

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 4.2.5.3. Merubah Pola Celana Skala 1 : 6



**Gambar 58** Gambar Merubah Pola Celana Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

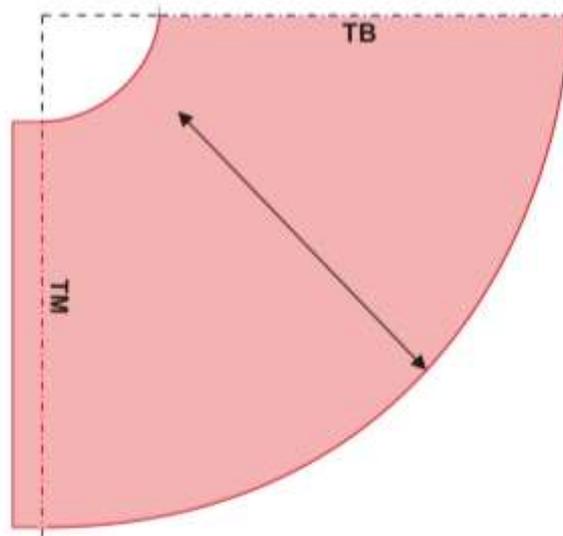
#### 4.2.6. Pecah Pola Desain II

##### 4.2.6.1. Pecah Pola Inner Depan dan Belakang Skala 1 : 6



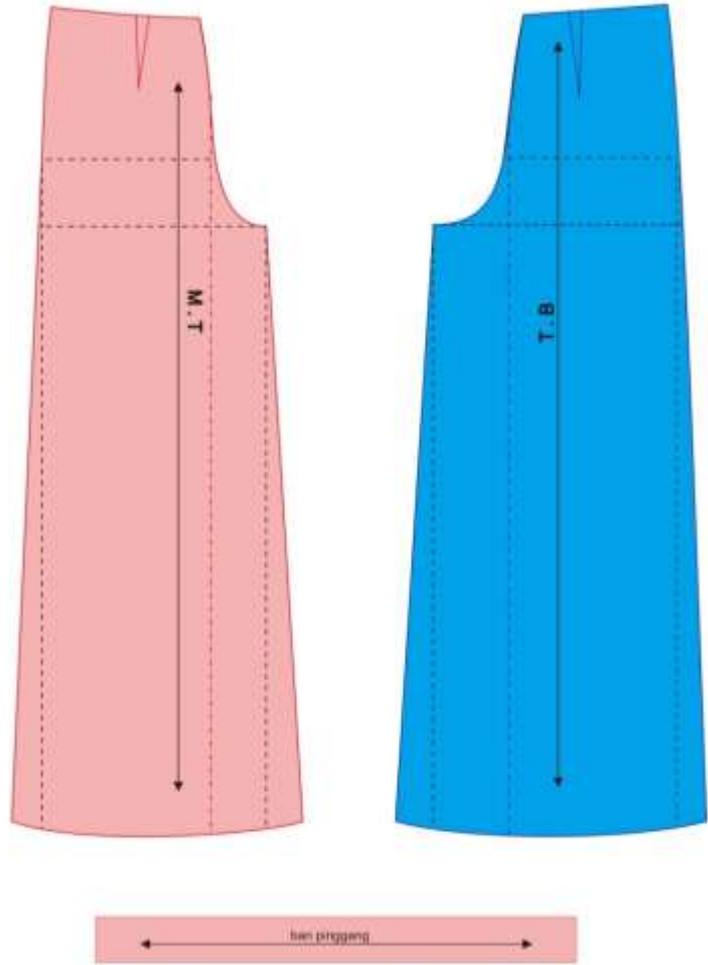
Gambar 59 Pecah pola Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.2.6.2. Pecah Pola Cape Skala 1 : 6



**Gambar 60 Pecah pola Desain II**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

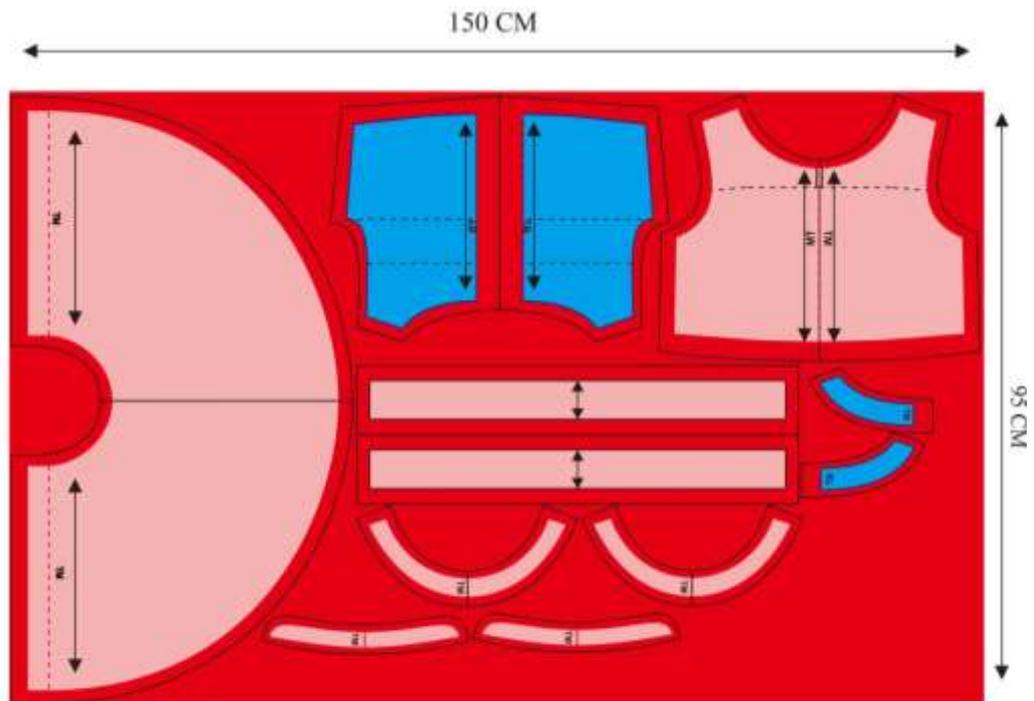
#### 4.2.6.3. Pecah Pola Celana Skala 1 : 6



Gambar 61 Pecah pola Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.2.7. Rancangan Bahan Desain II

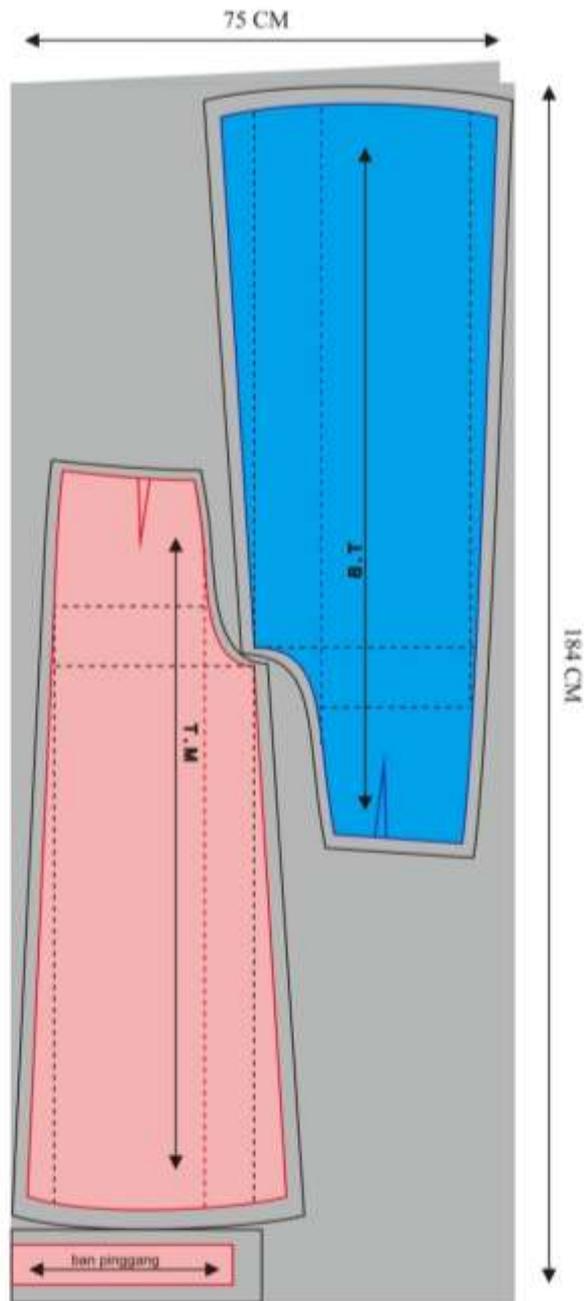
##### 4.2.7.1. Rancangan Bahan Chinos Merah Skala 1 : 10



Panjang Bahan yang dibutuhkan = 95 cm  
Lebar Bahan yang dibutuhkan = 150 cm  
Panjang Bahan yang dibeli = 100 cm

Gambar 62 Rancangan Bahan *Inner* dan *Cape*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4.2.7.2. Rancangan Bahan Linen Abu-Abu Skala 1 : 10



Panjang Bahan yang dibutuhkan = 184 cm  
Lebar Bahan yang dibutuhkan = 150 cm  
Panjang Bahan yang dibeli = 200 cm

Gambar 63 Rancangan Bahan Celana Desain II  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

## 4.2.8. Langkah Kerja Menjahit Desain II

### 4.2.8.1. Langkah Kerja Menjahit Inner

Tabel 5 Langkah Kerja Inner Desain II

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No .	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Meletakkan pola pada kain yang telah ditentukan	20 menit	Pola Top
2.	Menjahit bahu dan sisi	15 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
3.	Menjahit resleting pada bagian tengah belakang	15 menit	Setrika kampuh agar jahitan terlihat rapih
4.	Kelim bawah celana	5 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
5.	Menyetrika celana dengan keseluruhan	5 menit	
Total waktu pembuatan		60 menit	

#### 4.2.8.2.Langkah Kerja Menjahit Cape

Tabel 6 Langkah Kerja Cape Desain II

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No .	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Meletakkan pola pada kain yang telah ditentukan	20 menit	Pola Top
2.	Memasang patch pada sisi kiri cape	45 menit	Jahitan mengikuti jahitan tepi bordir
3.	Menjahit bagian tengah belakang	15 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
4.	Menjahit kerah sanghai	15 menit	Setrika kampuh agar jahitan terlihat rapih
5.	Menyatukan bagian badan dengan lidah dan kerah	60 menit	Perhatikan jahitan agar rapih
6.	Memasang detail cut off pada seluruh tepi bawah cape	60 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
7.	Kelim bawah cape	5 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
8.	Menyetrika celana dengan keseluruhan	5 menit	
Total waktu pembuatan		225 menit	

### 4.2.8.3. Langkah Kerja Menjahit Celana

Tabel 7 Langkah Kerja Menjahit Celana Desain II

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No .	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Meletakkan pola pada kain yang telah ditentukan	20 menit	Pola Top
2.	Menjahit resleting pada bagian muka	15 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
3.	Menjahit bagian sisi celana	15 menit	Setrika kampuh agar jahitan terlihat rapih
4.	Menjahit pesak celana	20 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
5.	Obras bagian sisi celana	5 menit	Kanan dan kiri
6.	Obras bagian kelim celana	5 menit	Kanan dan kiri
7.	Kelim bawah celana	5 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
8.	Menyetrika celana dengan keseluruhan	5 menit	
Total waktu pembuatan		90 menit	

#### 4.2.9. Rancangan Harga

Tabel 8 Rancangan Harga Desain II

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No.	Alat dan bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1.	Chinos Merah	150 cm	Rp. 45.000	Rp. 70.000
2.	Linen Abu-abu	200 cm	Rp. 40.000	Rp. 80.000
3.	Kain serat pisang	100 cm	Rp. 75.000	Rp. 75.000
4.	Print kain patch	150 cm	Rp. 60.000	Rp. 180.000
5.	Benang Merah	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
6.	Benang Coklat	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
7.	Bordir tepi patch	17 pcs	Rp. 2.800	Rp. 47.600
8.	Kancing jepret	6 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
9.	Kancing hak	1 pcs	Rp. 250	Rp. 250
Total Modal				Rp. 464.850

#### Biaya Produksi

1. Biaya tetap (alat dan bahan) = Rp. 464.850
  2. Biaya menjahit 3 pcs = Rp. 1.000.000
  3. Biaya tidak tetap = Rp. 100.000
- Total = Rp. 1.564.850

Keuntungan dari biaya total produksi : 25% x Rp. 1.564.850

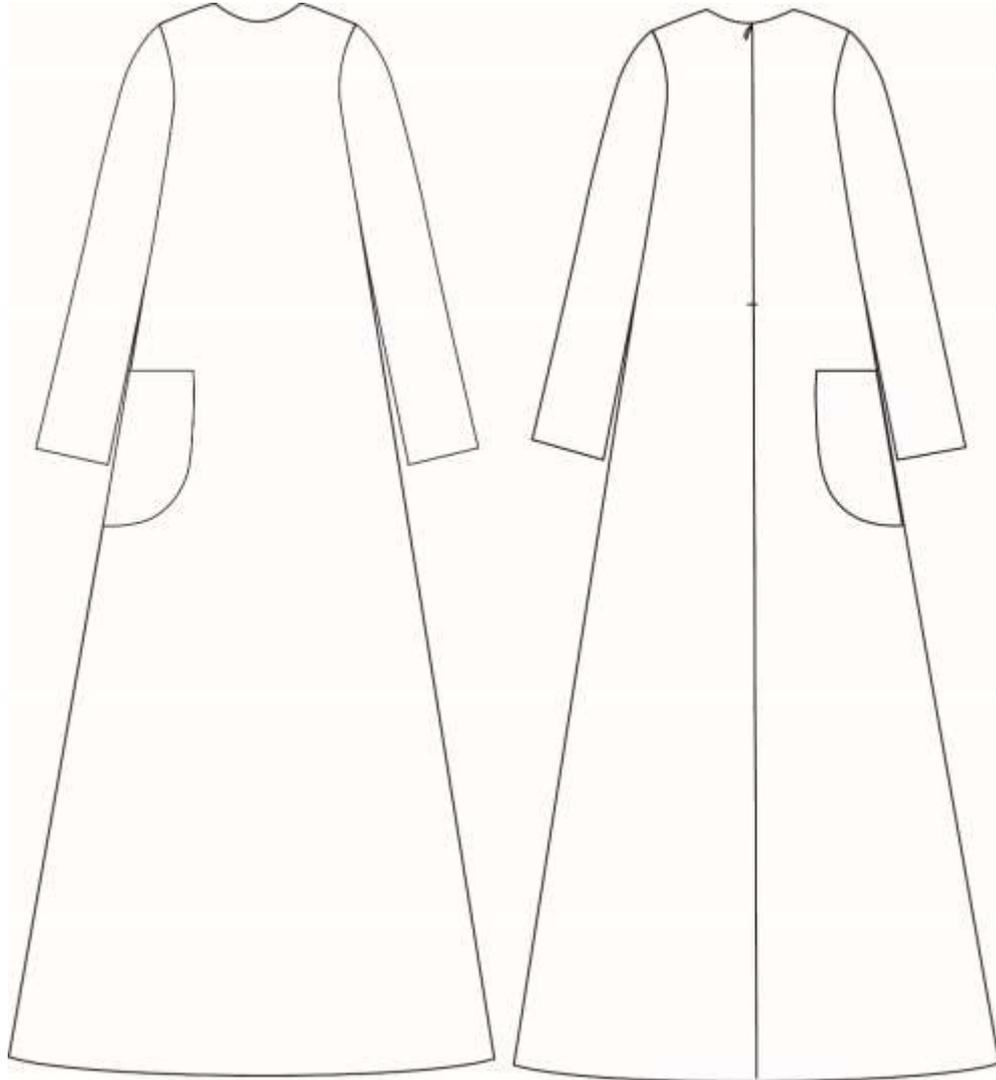
= Rp. 391.300

Harga Jual = Rp. 1.564.850 + Rp. 391.300

= **Rp. 1.956.150**

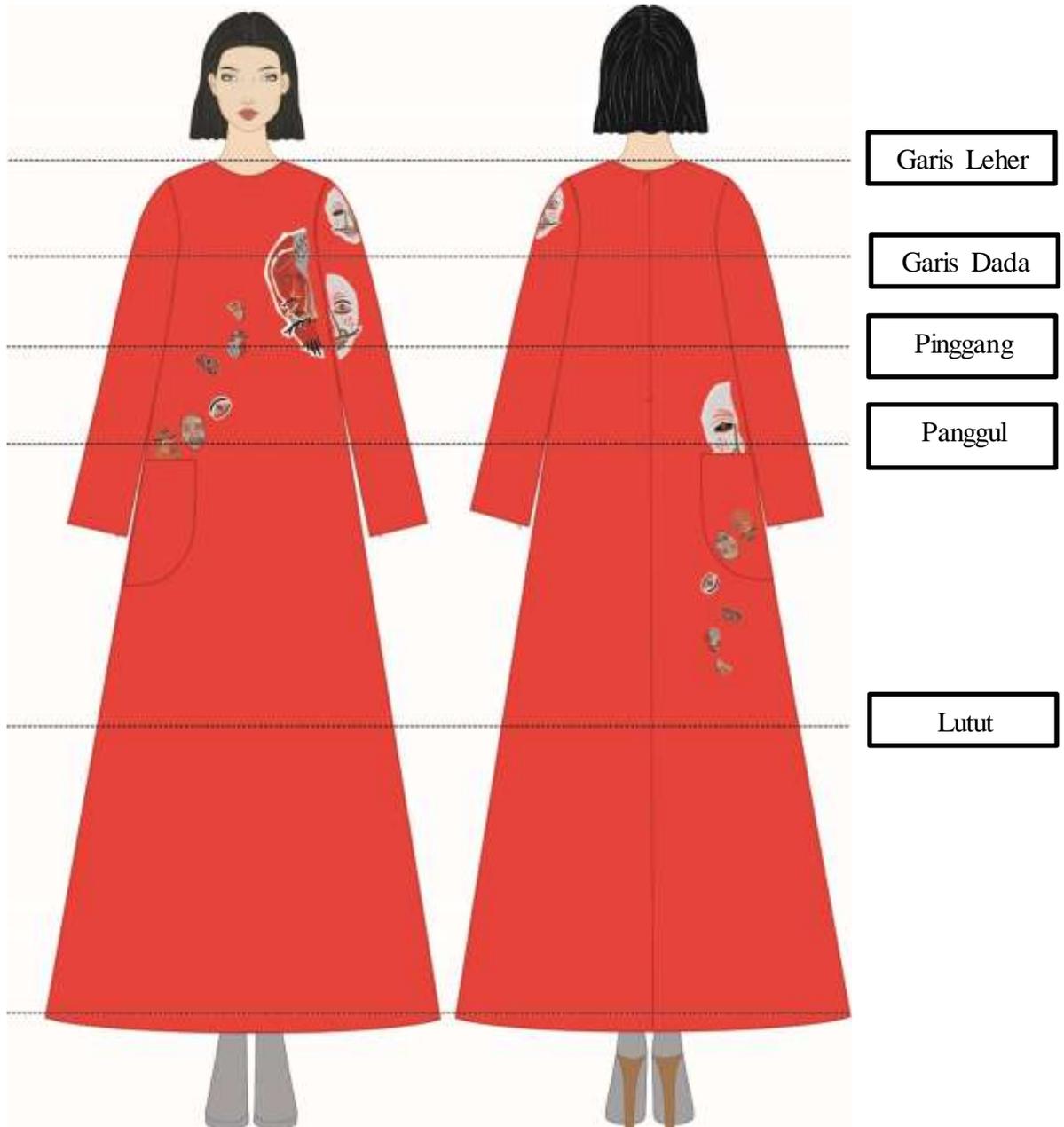
### 4.3. Penjelasan Desain III

#### 4.3.1. Gambar Teknik Desain III



**Gambar 64 Gambar Teknik Dress Desain III**  
**Sumber : Dokumentasi Pribadi**

### 4.3.2. Analisa Desain III



Gambar 65 Analisa Desain III  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### Analisa Desain III

1. Oversize dress
2. Terdapat sakku pada bagian sisi kanan dari muka hingga belakang
3. Terdapat bukaan resleting pada tengah belakang
4. Terdapat detail patch dan list bordir

### 4.3.3. Ukuran Model Desain III

Nama Model : Aqilla

Tinggi : 170 cm

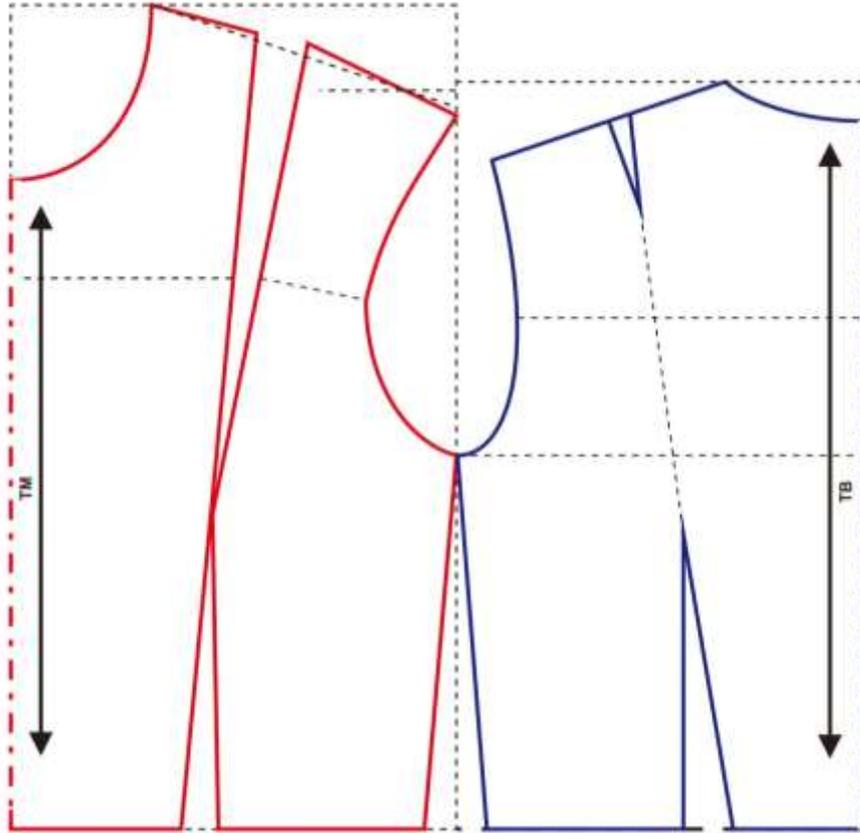
Tabel 9 Ukuran Model Desain III

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No.	Nama	Ukuran
1.	Lingkar leher	38 cm
2.	Lingkar badan	82 cm
3.	Lingkar pinggang	69 cm
4.	Lingkar panggul	94cm
5.	Tinggi panggul	18 cm
6.	Panjang bahu	12 cm
7.	Panjang sisi	19 cm
8.	Panjang muka	34 cm
9.	Panjang punggung	44 cm
10.	Panjang lengan	60 cm
11.	Lebar muka	34 cm
12.	Lebar punggung	36 cm
13.	Lingkar kerung lengan	42 cm
14.	Panjang lengan	60 cm
15.	Panjang Celana	45 cm
16.	Lingkar pesak	102 cm
17.	Tinggi duduk	28 cm

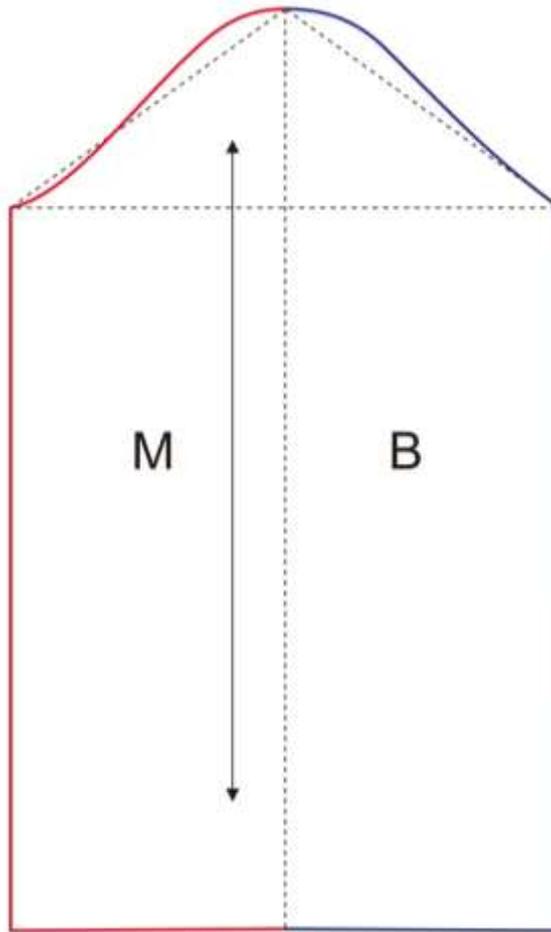
#### 4.3.4. Pola Dasar Desain III

##### 4.3.4.1. Pola Dasar Badan Skala 1 : 4



Gambar 66 Pola Dasar Desain III  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

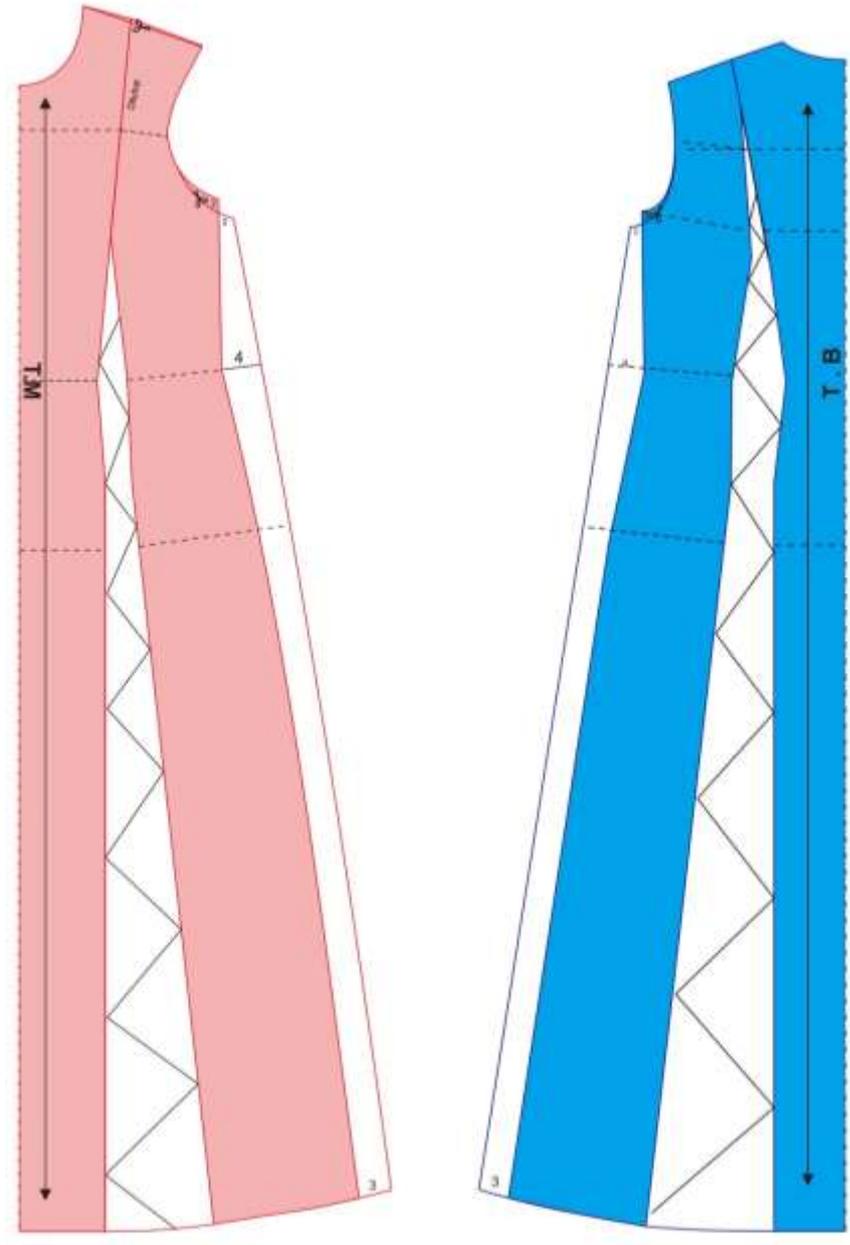
#### 4.3.4.2. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 4



Gambar 67 Pola Lengan Desain III  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

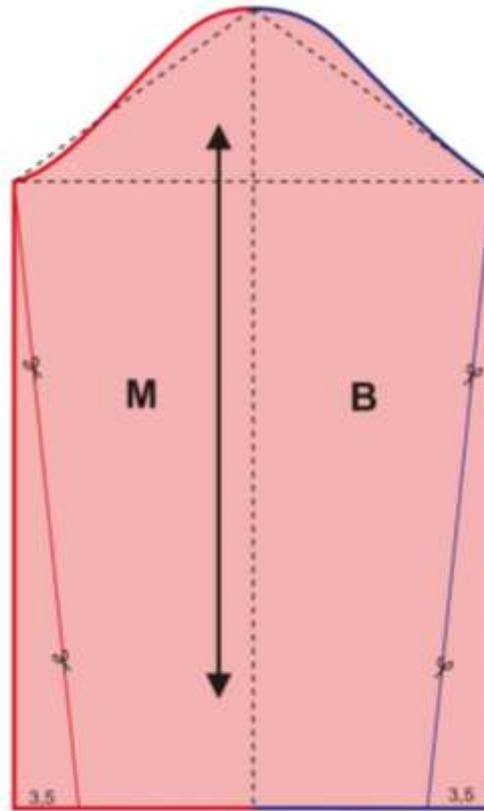
### 4.3.5. Merubah Pola Desain III

#### 4.3.5.1. Merubah Pola Dress Skala 1 : 6



Gambar 68 Merubah Pola Dress  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

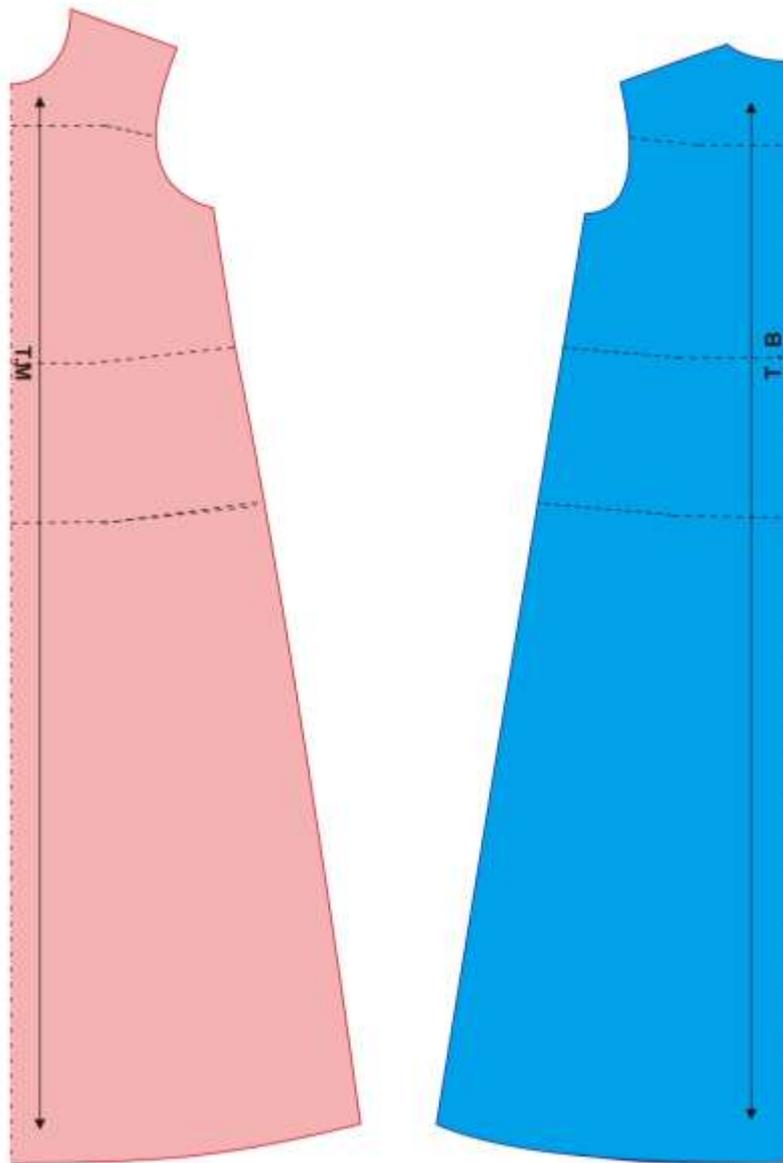
#### 4.3.5.2. Merubah Pola Lengan Skala 1 : 6



Gambar 69 Merubah Pola lengan Dress  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

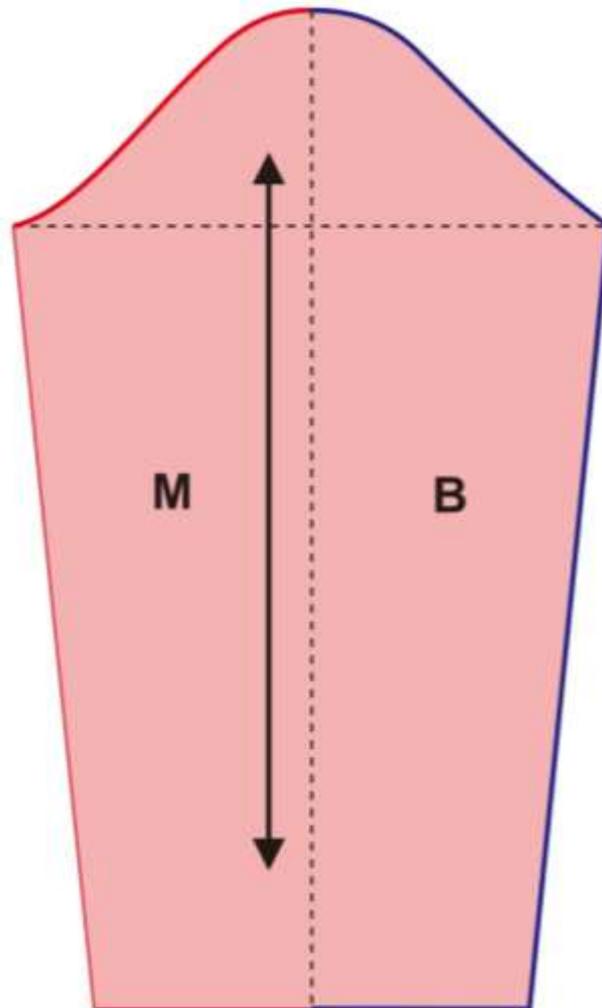
#### 4.3.6. Pecah Pola Desain III

##### 4.3.6.1. Pecah Pola Dress 1 : 6



Gambar 70 Pecah Pola Dress  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

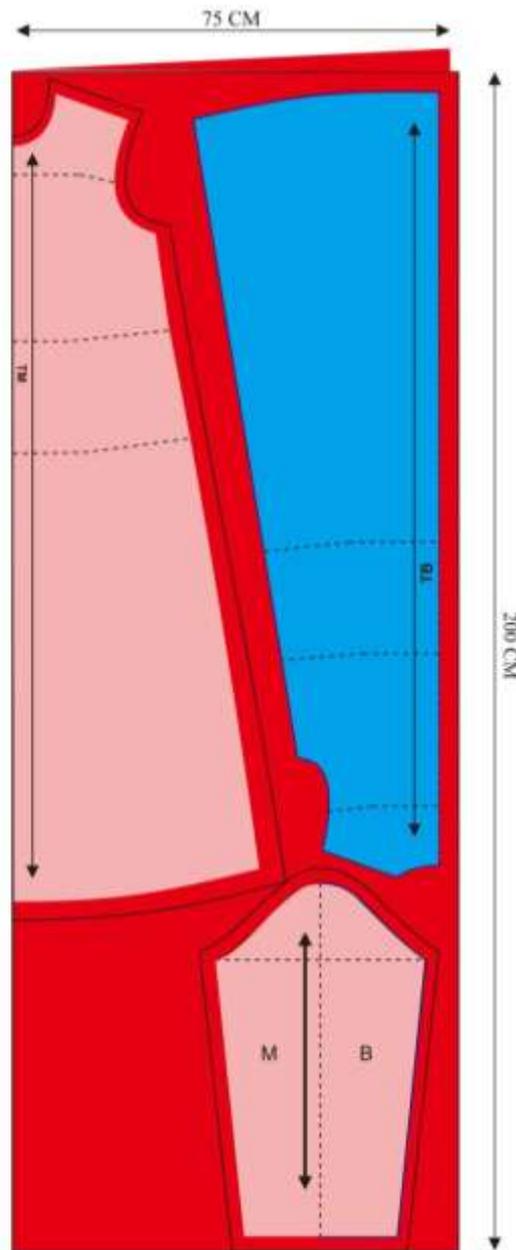
#### 4.3.6.2. Pecah Pola Lengan Skala 1 : 6



Gambar 71 Pecah Pola lengan Dress  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 4.3.7. Rancangan Bahan Desain III

#### 4.3.7.1. Rancangan Bahan Chinos Merah Skala 1 : 10



Panjang Bahan yang dibutuhkan = 200 cm  
Lebar Bahan yang dibutuhkan = 150 cm  
Panjang Bahan yang dibeli = 200 cm

Gambar 72 Rancangan Bahan Dress Desain III  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 4.3.8. Langkah Kerja Menjahit Desain III

#### 4.3.8.1. Langkah Kerja Menjahit Dress

Tabel 10 Langkah Kerja Menjahit Dress

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No .	Pekerjaan	Waktu	Keterangan
1.	Meletakkan pola pada kain yang telah ditentukan	20 menit	Pola Top
2.	Memasang patch depan dan belakang	60 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
3.	Menjahit bahu dan sisi	15 menit	Setrika kampuh agar jahitan terlihat rapih
4.	Menjahit detail saku	20 menit	Sisi kanan bagian muka dan belakang
5.	Memasang resleting	30 menit	Setrika agar jahitan terlihat rapih
6.	Menjahit lengan dan badan	45 menit	Penyelesaian tepi di obras
7.	Finishing	30 menit	Dijahit rapih dengan som
8.	Menyetrika dress dengan keseluruhan	5 menit	
Total waktu pembuatan		225 menit	

### 4.3.9. Rancangan Harga

Tabel 11 Langkah Kerja Menjahit Desain III

Sumber : Dokumentasi Pribadi

No.	Alat dan bahan	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1.	Chinos Merah	200 cm	Rp. 45.000	Rp. 90.000
4.	Print kain patch	150 cm	Rp. 60.000	Rp. 180.000
5.	Benang Merah	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
7.	Bordir tepi patch	20 pcs	Rp. 2.800	Rp. 56.000
8.	Resleting	1 pcs	Rp. 4.000	Rp. 4.000
Total Modal				Rp. 334.000

#### Biaya Produksi

4. Biaya tetap (alat dan bahan) = Rp. 334.000

5. Biaya menjahit 3 pcs = Rp. 800.000

6. Biaya tidak tetap = Rp. 100.000

Total = Rp. 833.400

Keuntungan dari biaya total produksi : 25% x Rp. 833.400

= Rp. 208.350

Harga Jual = Rp. 833.400 + Rp. 208.350

= **Rp. 1.041.750**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5. Simpulan**

Berdasarkan hasil penulisan karya tugas akhir ini, penulis membuat sebuah karya yang terinspirasi dari bentuk dan karakter global Tuppeting 12 Wajah Lampung yang diterakan kepada usana siap pakai. Penulis dapat mengetahui berbagai bentuk dan karakter topeng ini dan filosofi yang terkandung.

Cara penulis mewujudkan bentukan dan karakter Tuppeting 12 Wajah Lampung seperti bentuk topeng yang tidak sempurna, warna yang terdapat pada Tuppeting seperti warna yang terdapat dalam warna kebesaran menunjukkan sifat keberanian, topeng ini terbuat dari kayu yang menciptakan kegagahan. Tuppeting ini memiliki 12 karakter dan bentuk yang masing-masingnya berbeda sehingga penulis mengambil karakter dan bentuk global dari Tuppeting ini, dengan motif yang distilasi. Sedangkan untuk bentuk detail cut off dengan kain yang terbuat dari serat daun pisang terinspirasi dari busana pemakai Tuppeting pada jaman dahulu yaitu disebut klaras yang terbuat dari daun pisan kering.

Karya tugas akhir ini didesain dengan style art casual dan look arty karena target market dari busana ini adalah wanita berumur 21-25 tahun dengan status sosial menengah keatas yang memiliki jiwa seni yang tinggi dan berani tampil berbeda. Penulis menciptakan desain yang modern agar masuk ke kalangan anak muda saat ini yang sudah sangat maju dalam hal berpakaian.

## **5.1 Saran**

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis mendapat saran yang sangat membantu penulis dalam mewujudkan hasil karya yang terbaik, antara lain agar dapat terinspirasi dari Topping 12 Wajah Lampung ini lebih baik menciptakan motif yang dijadikan aplikasi agar koleksi ini memiliki ciri khas tersendiri, selain bentuk dan karakter global yang diangkat.

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para pembaca agar dapat mengembangkan karya-karya selanjutnya dengan memanfaatkan keberagaman dan sekaligus melestarikan budaya yang bersejarah di Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam karya tulis Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, penulis berharap agar dapat membuat karya Tugas Akhir yang lebih baik lagi dan dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

Hadisurya, I. (2011). Dalam *Kamus Mode Indonesia* (hal. 138). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hopkins, J. (2012). *Fahion Design The Complete Guide*. London: AVA Publishing SA.

Muliawan, D. P. (t.thn.). *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK GUNUNG MULIA.

Poespo, G. (2009). *A to Z istilah Fashion*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sanyoto, D. S. (2009). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Soekarno. (2004). *Desain Ilustrasi Busana*. Dalam L. Basuki. Depok: PT Kawan Pustaka.

Utami, S. (2014). *Rangda Dalam Karya Artwear*. 5.

Wahyuningsih, D. E. (2009). Dalam *Katalog Topeng Lampung* (hal. 2-6). Lampung.

Yuliarma. (2016). *The Art of Embroidery Design*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

### B. Internet

<https://kbbi.web.id/desain>

<https://syarifuddinjamilus.blogspot.com/2012/08/di-kabupaten-lampung-selatan-terdapat.html?m=1>

<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Moodboard>

<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/topping-pesan-patriotisme-yang-bersenyawa-dalam-seni-topeng>

<https://www.cendananews.com/2015/01/tari-tuping-warisan-historis.html>

C. Wawancara

Dra. Eko Wahyuningsih, 2020. Wawancara tentang Tuppeting 12 Wajah Lampung, Rajabasa, Lampung Selatan.

## LAMPIRAN

### Hasil Wawancara

Wawancara mengenai Topping 12 Wajah Lampung

Narasumber : Dra. Eko Wahyuningsih

Lokasi : Museum Negeri Provinsi Lampung “ Ruwa Jurai “  
Jl. ZA, Pager Alam No. 64, Gedong Meneng, Kec.  
Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141

Tanggal Wawancara : 06 Januari 2020

Pewawancara : Fani Dwi Maulidita

1. Bagaimana sejarah atau asal usul adanya topping ini ?

Jawab : Topping 12 Wajah itu hubungannya sebetulnya dengan perlawanan dan perjuangan Raden Intan. Nah yang 12 itu adalah topping yang dipakai untuk “ngamen” istilah nya, bertugas di daerah gunung Rajabasa pusatnya.

2. Perbedaan topping dengan sekura?

Jawab : Perbedaannya apabila Sekura tidak dicat, sedangkan Topping yang sudah dicat. Selain itu Topping dari Lampung Selatan, bila sekura dari Lampung Barat dan ia ditarikan keliling kampung karena sudah tradisi, jadwalnya dari 2 syawal hingga hari ke 7.

3. Apa ada koleksi Topping tersebut di museum ini?

Jawab : Semua itu koleksi museum tetapi mohon maaf tidak bisa dilihat, semua sedang digudang (distorage), karena sedang renovasi gedung yang belum tuntas dan belum ada serah terima. Hanya ada buku yang bisa dilihat.

4. Apa pakaian yang dikenakan?

Jawab : Baju yang digunakan adalah klaras yaitu dari dedaunan kering.

5. Masih ada atau tidak tradisi topping ini?

Jawab : Kalo topping hingga saat ini di daerah kalianda masih dipakai di kampung kuripan untuk sunatan dan sebelum pernikahan.

Bila di Kalianda tradisi Topping ini masih keliling untuk tontonan atau hiburan pada saat ini. Pada jaman dahulu untuk penolak bala dan mengusir roh jahat.

6. Sebenarnya ada berapa jumlah topping?

Jawab : Sebenarnya Topping jumlahnya lebih dari 12, yang dibilang 12 itu adalah yang dipakai dalam perjuangan Raden Intan. 12 Topping itu yang dipakai untuk ngamen atau melawan belanda. Pada saat itu Belanda berada dikota (istilahnya) nah sementara markas Radden Intan di Gunung-gunung, salah satunya di Gunung Rajabasa. Kalo mau turun untuk menyelidiki kekuatan belanda ini mereka memakai topeng/Topping seperti

ngamen ke kampung-kampung. Sebetulnya selain ngamen itu juga memberikan atau memata-matai untuk menyelidiki Belanda juga memberikan informasi ke orang-orang Raden Intan. Sekaligus ia meminta dana sumbangan logistik, jadi 12 Topping inilah pilihan *intelegent* dengan menggunakan topeng untuk menyamar dan yang dipakai itu Topping ksatria.

7. Fungsi topping itu untuk apa?

Jawab : Awalnya Topping dan Sekura fungsinya sama diseluruh dunia bahwa itu adalah sebagai penolak bala dari jaman prasejarah.

8. Filosofi bentuk topping (khususnya bagian mata)?

Jawab : Bentuk Topping dibagian mata berlubang karena untuk mengintip, walaupun menari mereka masih bisa melihat.

9. Topeng berkarakter apa saja yang digunakan?

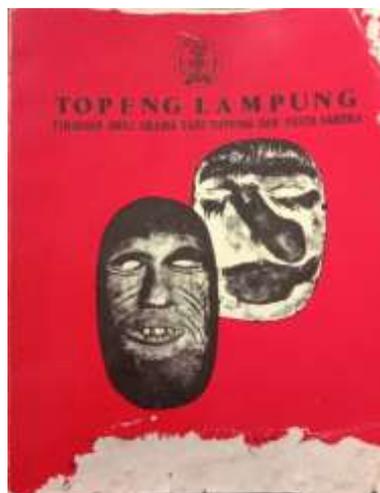
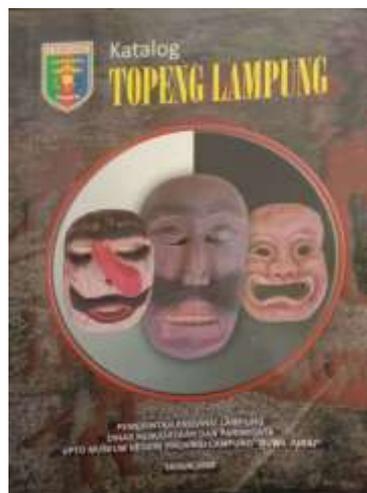
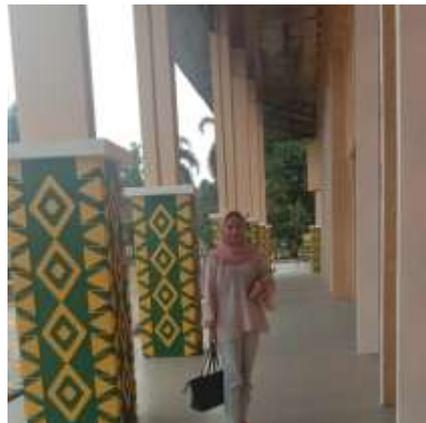
Jawab : Nah 12 itu adalah Topping ksatria dan Topping karakter putri.

10. Bagaimana tradisi Topping pada saat ini ?

Jawab : Pada saat ini ada tari Topping untuk melestarikan budaya dan Topping yang digunakan biasanya baru.

## LAMPIRAN

### Dokumentasi



## LAMPIRAN

### Look Book

**Edition:**  
#01

Look Book

**Date**  
August 2020

# IMPERFECT GALLANTARY

---

**Fashion Designer**  
Fani Dwi Maulidita

**Muse**  
Aqilla Faras

**Concept**  
Topeng Topping 12 Wajah



# Imperfect Gallantry

Oleh Fani Dwi Maulidita

---

0385983 3896 856894sr5y4

---

<b>Penerbit</b>	Cano Digital Printing
<b>Desain Sampul</b>	Kanaka Rizkina
<b>Desain Tata Letak</b>	Kanaka Rizkina
<b>Software</b>	Adobe Photoshop CS6 32bit Adobe Indesign CS6 32bit
<b>Wardrobe Stylish</b>	Fani Dwi Maulidita
<b>Photographer</b>	Thariq Azizumahman
<b>Muse</b>	Aqila Faras
<b>Make up &amp; Hairdo</b>	Sohia
<b>Assist</b>	Farhan Nabli

---

**Diterbitkan Pertama kali oleh:**

Cano Digital Printing  
Jl. Raya Margonda, Kota Depok  
[www.Canoprint.com](http://www.Canoprint.com)

---

**Contact info Designer**

Jakarta, Indonesia  
088212972939  
[Faniddita@gmail.com](mailto:Faniddita@gmail.com)  
[@Fanidm](https://www.instagram.com/Fanidm) on Instagram

---

ISBN 9745-684597-745987U

Dicetak oleh Percetakan PT. Cano Digital Printing, Kota Depok  
Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

Look Book

**IMPERFECT  
GALLANTARY**

2020

## **In This Edition**

---

Imperfect Gallantry  
Look Book / 2020

**5**  
Concept

**7**  
Imperfect Gallantry

**12**  
Pandemic Look

**14**  
About Designer & Contact

---

# Tuppeting 12 Wajah



Interpretasi bentuk dan karakter grobel

Tuppeting 12 Wajah Lampung dalam pembuatan koleksi busana siap pakai

## About Concept

# Imperfect Gallantry

Topping 12 Wajah Lampung Seni topeng yang berasal dari Kalianda - Lampung Selatan, dimana topping dibawaikan sebagai sarana hiburan arak-arakan setelah akad dan sebelum naik pelaminan menjadi implementasi penutup wajah dan pasukan keratuan darah putih dengan masing-masing karakter.

Yang menarik dari Topping 12 Wajah Lampung ini mempunyai karakter yang berbeda. Topeng ini bersifat sakral karena dipakai oleh tidak sembarangan orang. Dulu saat melawan penjajah topping ini bergengsi di tempat penugasannya, masing-masing. Mereka menyamar, membuat kecuruan dan keributan untuk mengebuhi musuh. Adapun jenis-jenis Topping 12 Wajah ini ialah topping ikhung cungak, topping ikhung tabak, topping luah takhing, topping jenglung khawing, topping pudak bebat, topping banguk

khabit, topping bekhak banguk, topping mata slot, topping mata kedugok, topping mata kioong, topping banguk kicut, dan topping ikhung peak. Topping pada jaman dahulu tidak memakai baju melainkan memakai kelas yaitu dedaunan kering khususnya daun pisang kering dengan tujuan menyembunyikan diri dari pasukan lawan dan lain kehuman.

Penulis mengangkat konsep ini karena Topping 12 Wajah Lampung ini memiliki karakter, bentuk dan penugasan yang berbeda-beda. Penulis membuat motif sbilas topping dengan Karakter global dan Topping ini ialah gagah, berani mati, sigat, setia, cerdas, tenang, dan apa adanya. Bentuk global dan Topping ini ialah berkumis, berjanggot, karakter wanita, dan wajah yang tidak sempurna pada bagian mata, hidung dan mulut

## Imperfect Gallantry

Penulis membuat motif stilasi tuppeting dengan Karakter global dari Tuppeting ini ialah gagah, berani, mati, siaga, setia, cerdik, tenang, dan apa adanya.







**Description  
of Look Coat :**  
Linen

**Top :**  
- Chinnos  
- Kain Serat Pisang

**Pants :**  
Linen

**Detail :**  
Patch printing Tuppung



**Description  
of Look Coat :**  
Linen

**Top :**  
- Chinnot  
- Kain Serat Pisang

**Pants :**  
Linen

**Detail :**  
Patch printing  
Tugging



## Pandemic Look

Penulis membuat Look dengan protokol kesehatan untuk dimasa pandemi seperti ini agar tidak tertular Covid-19 namun tetap terlihat Fashionable



**Description  
of Look Coat :**  
Linen

**Top :**  
- Chinno  
- Kain Serat Pisang

**Pants :**  
Linen

**Detail :**  
Patch printing  
Tugging





## About Designer

### **Fani Dwi Maulidita**

Sundanese and Palembang descent.  
Bogor, June 28, 1998.

---

I'm very interested in fashion, inspired by my mom who likes sewing since I was in childhood. Then decided to increase more knowledge about the world of fashion design. And this is my first collection for the creation of the final project in Fashion Design at Polimedia Jakarta.

Look Book

# IMPERFECT GALLANTARY

2020