

PERANCANGAN PRODUK FASHION DENGAN TEMA EGYPTIAN

DESIGNING FASHION PRODUCT WITH EGYPTIAN THEME

Monita Sitanggang

Prodi S1 Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

monitasitanggang@gmail.com

Abstrak

Pesatnya perkembangan *fashion* saat ini khususnya di kota-kota besar dan semakin sadarnya masyarakat akan penampilan menjadi tantangan bagi para desainer untuk menciptakan pakaian yang berbeda dan memiliki karakter tersendiri untuk memenuhi kebutuhan para pecinta *fashion*. Dalam Tugas Akhir ini penulis mencoba merancang satu koleksi busana dengan tema kebudayaan Mesir Kuno. Kebudayaan Mesir Kuno merupakan salah satu kebudayaan tertua dan paling maju di dunia. Salah satu hal menarik dari kebudayaan Mesir Kuno yaitu pakaian dari dewa-dewinya yang memiliki ciri khas pakaian dan penampakan fisik masing-masing. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kualitatif yaitu studi literatur terhadap berbagai sumber dan melakukan eksperimen pada material kain Brokat, Organdi, Taffeta Bridal, Tulle, *beads*, renda dan material lainnya dengan berbagai teknik *surface textile design*. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian Perancangan Produk *Fashion* dengan Tema *Egyptian* ini dapat menambah variasi pada produk *fashion* yang memiliki karakter yang khas.

Kata Kunci : Mesir Kuno, Busana, Busana Pesta.

Abstract

The rapid development of fashion industry today, especially in the big cities and the more conscious people about their look is a challenge for designers to create clothing that is different and has its own character to meet the needs of fashion lovers. In this final project, the author tried to design a fashion collection with the theme of Ancient Egyptian culture. Ancient Egyptian culture is one of the oldest and most advanced civilization in the world. One interesting thing of Ancient Egyptian culture is clothing of his gods and goddesses that have typical clothing and physical appearance of each. This research was conducted with qualitative methods of literature on various sources and do experiments on many fabric material such as Organdy, Taffeta Bridal, Tulle, beads and other materials with different surface textile design techniques. It is hoped with this research about Designing Fashion Product with Egyptian Theme can add variety to fashion product that has a distinctive character.

Keywords : Ancient Egypt, Fashion, Evening Dress

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan Mesir Kuno merupakan salah satu kebudayaan tertua dan paling maju di dunia. Contoh dari majunya kebudayaan Mesir Kuno adalah teknik pembangunan monumen seperti piramida, kuil, dan obelisk, pengetahuan matematika, teknik pengobatan, seni dan arsitektur, begitu juga dengan perkembangan sistem tulisan dan sastranya. Masyarakat Mesir Kuno telah mengenal tulisan sejak sekitar 4000 SM. Tulisan mereka berupa gambar dan lambang-lambang yang disebut Hierogliph.

Ciri lain yang dari majunya kebudayaan Mesir Kuno adalah tata cara berpakaian mereka. Masyarakat Mesir Kuno telah mengenal tata cara berpakaian dalam kehidupan mereka. Bangsa Mesir Kuno menganut paham Politeisme. Politeisme adalah pemujaan terhadap dewa-dewi. Dewa-dewi di Mesir Kuno sangat banyak jumlahnya, dewa-dewi dalam kepercayaan bangsa Mesir Kuno merupakan penguasa setiap bagian dan unsur alam. Dewa-dewi bangsa Mesir Kuno memiliki ciri khas pakaian dan penampilan fisik masing-masing. Melalui pendekatan ilmu desain dan kriya penulis akan membuat busana wanita yang terinspirasi dari karakter dewi-dewi pada zaman Mesir Kuno dengan menggunakan teknik *surface textile design*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kebudayaan Mesir Kuno memiliki karakter yang kuat dan sangat menarik untuk dijadikan inspirasi perancangan busana tetapi kebanyakan masyarakat hanya mengenal Cleopatra dan Firaun sebagai tokoh dalam kebudayaan Mesir Kuno.

2. Peran dewa-dewi pada era Mesir Kuno dengan karakternya yang unik seperti dewi Bastet, Hathor dan Isis sangat menarik untuk dijadikan inspirasi perancangan busana
3. Inspirasi dari kebudayaan Mesir Kuno akan lebih menarik jika diolah untuk produk fashion dengan berbagai teknik surface textile design.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah koleksi busana pesta wanita yang terinspirasi dari karakter dewi-dewi Mesir Kuno. Dengan menggunakan teknik surface textile design diharapkan dapat menambah variasi pada produk fashion yang memiliki karakter yang khas.

1.4 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif yaitu:

1. Studi literatur terhadap berbagai buku, tesis, disertasi, jurnal, makalah, artikel koran, majalah dan media lainnya tentang gaya busana, trend forecast dan perkembangan fashion untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan Perancangan Produk Fashion Dengan Tema Egyptian.
2. Eksperimen dilakukan dengan cara melakukan percobaan, baik material, teknik yang digunakan hingga pengkomposisian dari material dan eksperimen yang sudah dilakukan pada produk yang akan dibuat.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Fashion

2.1.1 Pengertian Fashion

Fashion merupakan bentuk dari ekspresi individualistik. Fashion menjadi cara yang digunakan seseorang untuk membedakan dirinya sebagai individu dan cara menunjukkan keunikannya.

2.1.2 Klasifikasi Produk Fashion

Produk akhir yang akan penulis buat berdasarkan industrinya termasuk kedalam Independent Designer Label sedangkan dari segi produk termasuk klasifikasi Womenswear dengan jenis produk dalam Evening wear yang merupakan busana pesta.

2.2 Tekstil

Tekstil yang biasanya diartikan dengan kain, merupakan bahan yang terdiri dari serat-serat yang tersusun sedemikian rupa sehingga membentuk lembaran. Secara etimologi kata "tekstil" berasal dari kata "textile" (Bahasa Inggris), dan kata itu pun berasal dari bahasa latin "textere", yang artinya untuk tenun.

2.3 Kebudayaan Mesir Kuno

Mesir merupakan sebuah negara di Afrika Utara. Bangsa Mesir Kuno sangat menghargai penampilan dan kebersihan tubuh. Laki-laki bercukur untuk menjaga kebersihan, menggunakan minyak wangi dan salep untuk mengharumkan dan menyegarkan kulit. Pakaian dibuat dengan linen sederhana yang diberi warna putih, baik wanita maupun pria di kelas yang lebih elit menggunakan wig, perhiasan, dan kosmetik. Musik dan tarian menjadi hiburan yang paling populer bagi mereka yang mampu membayar untuk melihatnya. Karya arsitektur bangsa Mesir Kuno yang paling terkenal antara lain: Piramida Giza dan kuil di Thebes. Proyek pembangunan dikelola dan didanai oleh pemerintah untuk tujuan religius, sebagai bentuk peringatan, maupun untuk menunjukkan kekuasaan Firaun.

2.4 Dewi-dewi Mesir Kuno

Menurut catatan sejarah, bangsa Mesir Kuno menyembah banyak dewa (polytheisme) dan belum menemukan paham Ketuhanan Yang Maha Esa (ada yang menyamakan dengan paganisme). Dewa-Dewi dalam kepercayaan bangsa Mesir Kuno merupakan penguasa setiap bagian dan unsur alam. Para dewa-dewi merupakan tuhan tersendiri sesuai dengan kemahakuasaan yang dimilikinya. Para dewa-dewi yang menentukan nasib setiap orang. Ada beberapa dewi-dewi yang cukup terkenal di Mesir Kuno diantaranya sebagai berikut:

1. Isis atau Aset (bahasa Yunani Kuno: Ἴσις).

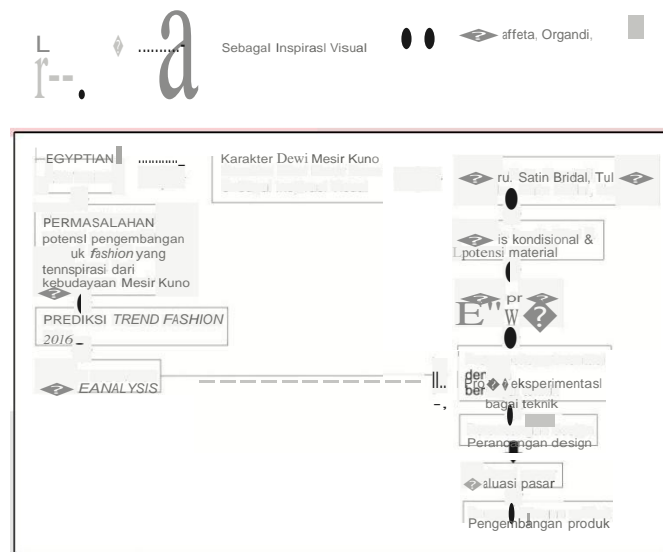
2. Hathor, "The great one of many names"
3. Bast (namanya juga dieja Bast, Baast, Ubasti atau Baset)

2.4.1 Analisis Busana Dewi-dewi Mesir Kuno

Dari ketiga dewi-dewi Mesir Kuno yang dipilih mempunyai kesamaan garis siluet yaitu kombinasi siluet S dan Y karena ketiganya merupakan busana terusan yang memiliki bentuk atau garis pinggang, dengan ada atau tidak dengan jahitan pinggang, yang letaknya pas tepat di pinggang atau agak ke bawah sedikit dan ramai di bagian leher yang terlihat dari hiasan pectoralnya dan bagian bawah bentuk rok span.

3. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

3.1 Konsep Perancangan



Gambar 1. Skema Perancangan

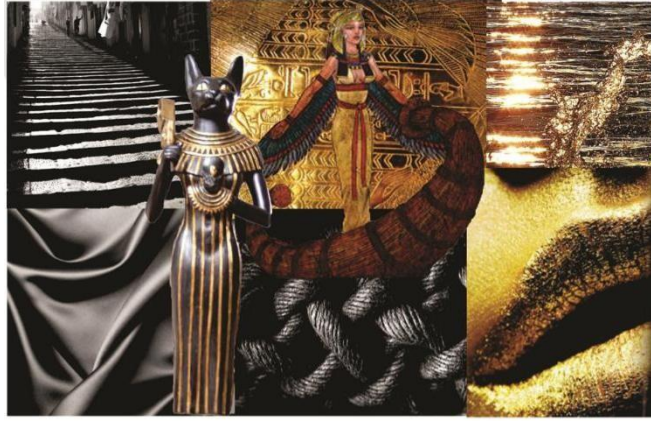
3.1.1 Trend Forecasting 2016

Perancangan karya tugas akhir ini mengacu pada salah satu tema besar trend forecasting 2016 yaitu Alliance, yang merupakan optimalisasi budaya namun mengimplementasikannya dengan terbuka. Pada tema Alliance, terdapat empat sub-tema. Sub-tema yang paling sesuai untuk penelitian ini adalah Edifice yang memiliki makna bahwa pemahaman akar kultural tidak lagi bersifat superfisial dan elemen budaya terpilih menjadi basis karakter yang memberikan nilai tambah kualitas hidup yang unik bagi setiap individu.

3.1.2 Judul Tema Perancangan

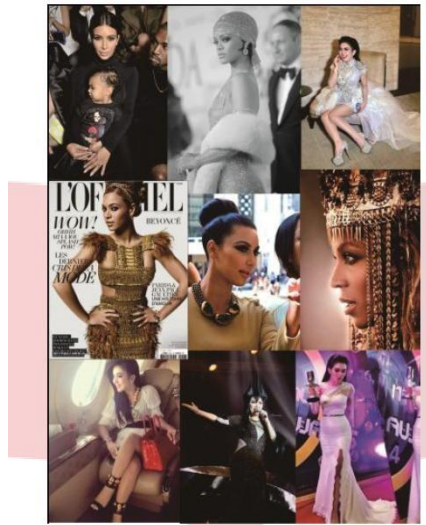
Judul tema perancangan ini adalah Spellbinding Goddesses, ialah dewi-dewi yang mempesona/mengagumkan. Tema tersebut diangkat karena kebanyakan masyarakat mengenal Mesir Kuno dari arsitekturnya atau tokoh Firaun-Cleopatra, padahal dewi-dewi dari Mesir Kuno cukup banyak dan sangat menarik karena memiliki karakteristik yang unik.

Gambar 2. Image Board



Gambar 2. Image Board

3.1.3 Lifestyle dan Fashion Icon



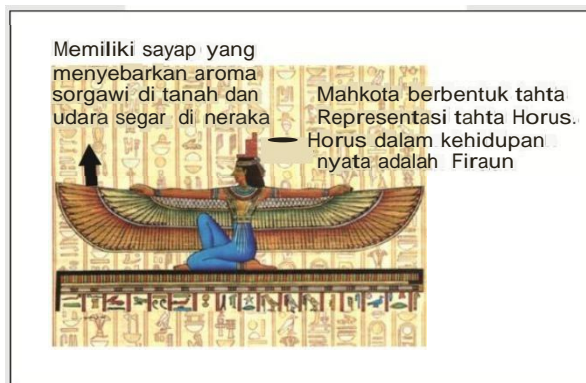
Gambar 3. Lifestyle dan icon

Dari board tersebut dapat dilihat bahwa target market yang dituju:

1. Wanita (single / seorang ibu muda)
2. 25-35 tahun
3. Selebriti
4. Aktif menghadiri berbagai acara baik fashion show, malam penghargaan, pesta dengan konsep tertentu dll.
5. Tinggal di kota-kota besar
6. Berani mencoba berbagai hal.

3.1.4 Desain dan Eksplorasi Terpilih

1. Dewi Isis

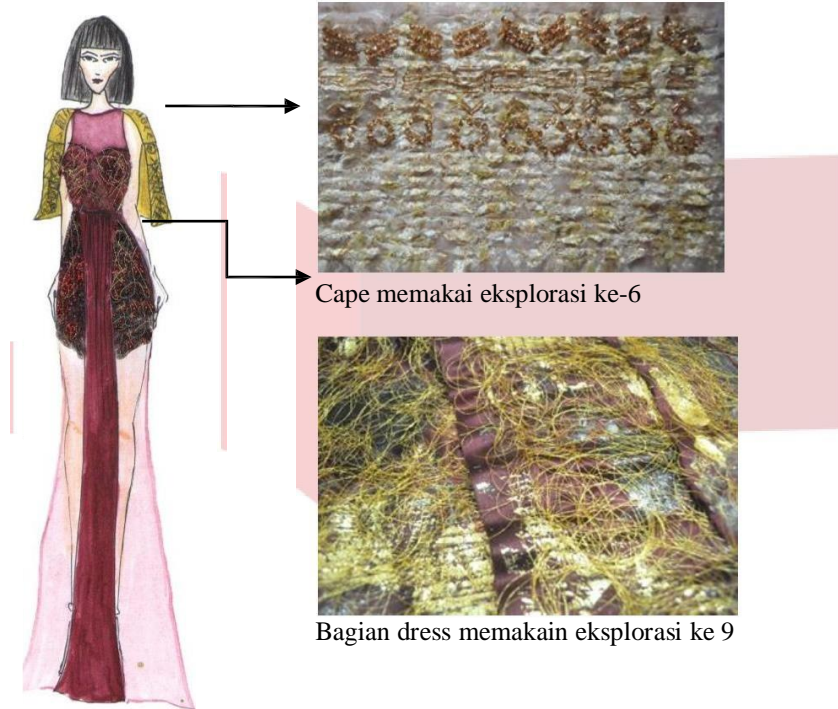


Gambar 4. Dewi Isis

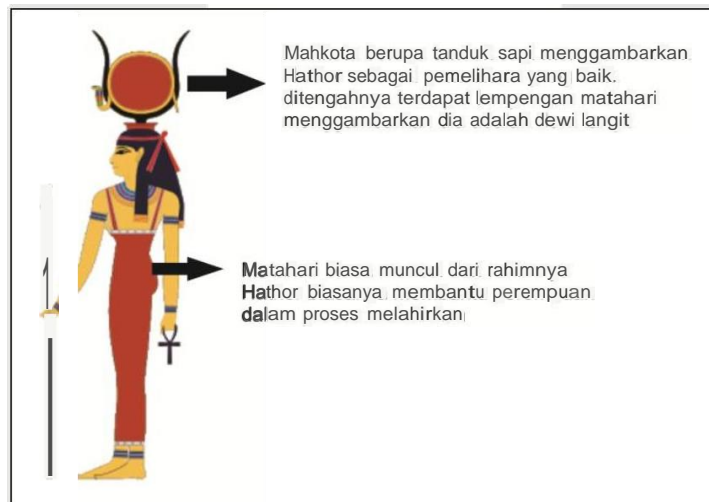


Gambar 5. Headdress Isis

Eksplorasi dan desain terpilih



2. Dewi Hathor

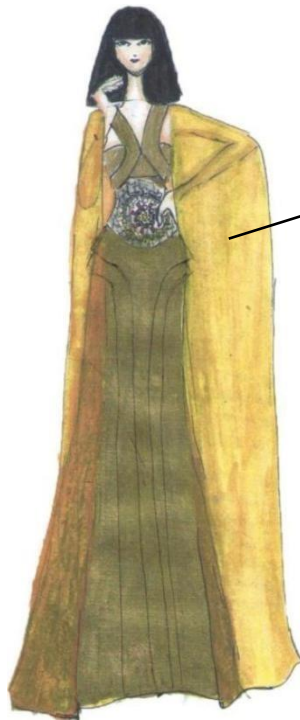


Gambar 6. Dewi Hathor



Gambar 7. Headpiece Hathor

Desain dan eksplorasi terpilih

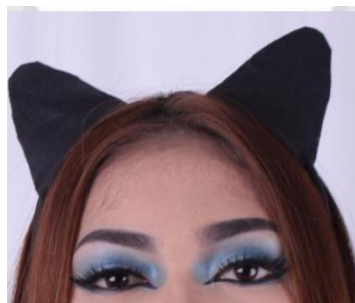


Memakai eksplorasi ke-7, pitaorgandi hitam diganti dengan warna merah.

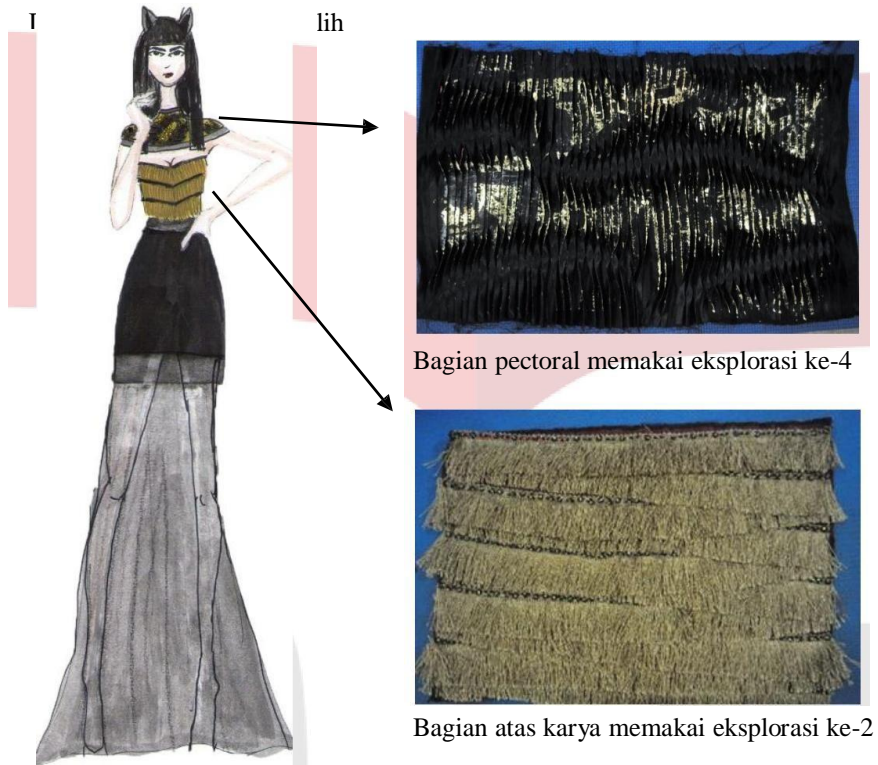
3. Dewi Bastet



Gambar 8. Dewi Bastet



Gambar 9. Headpiece Bastet



3.2 Foto Produk



Gambar 10. Visualisasi Karya Bastet-Isis



Gambar 11. Visualisasi Karya Hathor

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai perancangan busana fashion dengan tema Egyptian, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dalam perancangan produk fashion dengan tema-tema yang khusus seperti Mesir Kuno tidak hanya mendesain secara ritual melainkan perlu ada nilai filosofisnya agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.
2. Tema Mesir Kuno juga sangat potensial bagi target market yang dituju yaitu wanita-wanita yang berkecimpung di dunia entertain, yang dituntut untuk tampil maksimal, dan berbeda.
3. Teknik surface textile design optimal untuk merancang koleksi busana dengan tema Egyptian

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Riyanto, Arifah. (2003). Teori Busana. Cetakan ke 2. Bandung: YAPEMDO (Yayasan Pembangunan Indonesia).
- [2] Frings, Gini Stephen. (1982). Fashion: from concept to consumer. New Jersey: Englewoods Cliffs.
- [3] Grimal, Nicolas (1992). A History of Ancient Egypt. Blackwell Books
- [4] Hasanah, Uswatun. Prabawati, Melly dan Noerharyono, Muchamad. (2011). Menggambar Busana. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- [5] Poerwadarminta, W. J. S. (1982). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- [6] Riyanto, Arifah A. (2003). Desain Busana. Bandung: YAPEMDO.
- [7] Rizali, Nanang. (2012). Metode Perancangan Tekstil. Surakarta: UNS PRESS.
- [8] Wilkinson, R.H. (2003). The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt. London: Thames and Hudson
- [9] Wolff, Colette. (1996). The Art Of Manipulating Fabric. Wisconsin: Krause Publications.