

ANALISIS KUALITAS BUSANA READY TO WEAR “ALONA” BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

Eureka Mabelia, Widowati

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding Author:

eurekamabelia@student.unnes.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan menganalisis kualitas busana ready to wear "Alona" yang terinspirasi dari permainan tradisional congklak dengan style Art of Beat. Menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D (define, design, develop, disseminate), busana dirancang dengan siluet H oversize, palet warna pastel (kuning muda, merah muda, biru muda), serta material batik cap bermotif kerang, kain katun, dan lurik sebagai representasi visual elemen congklak. Uji kualitas dilakukan oleh empat validator ahli dan sepuluh mahasiswa validator terlatih menggunakan instrumen enam indikator: desain, ukuran, estetika, teknik jahit, performa busana, dan keistimewaan. Hasil menunjukkan busana "Alona" dinyatakan sangat berkualitas dengan persentase keseluruhan 94,01%. Aspek performa busana memperoleh nilai tertinggi (96,67%), sedangkan teknik jahit menjadi aspek terendah (90,71%) dan menjadi prioritas perbaikan. Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional congklak memiliki potensi visual dan kultural yang kuat sebagai sumber ide fashion kontemporer, sekaligus berkontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal Indonesia.

Kata kunci: ready to wear, congklak, art of beat, batik kerang, kualitas busana

PENDAHULUAN

Industri kreatif memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi nasional karena mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan produk domestik bruto serta membuka peluang kerja bagi masyarakat. Subsektor dalam industri kreatif mencakup berbagai bidang seperti desain, arsitektur, media, hingga *fashion* yang terus berkembang di Indonesia¹. Salah satu subsektor yang memiliki potensi besar adalah industri *fashion* yang tidak hanya berkontribusi pada perekonomian, tetapi juga berperan dalam memperkenalkan keragaman budaya Indonesia melalui berbagai kain tradisional (wastra) dari berbagai daerah. Wastra tersebut dapat dikembangkan menjadi busana *ready to wear* yang nyaman digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Selain itu, busana *ready*

¹ Agus Wahyudi et al., “Strategi Pengembangan Sektor Industri Kreatif Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Nasional,” *CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis* 4, no. 3 (2024): 274–88, <https://doi.org/10.55606/cemerlang.v4i3.3064>.

to wear memiliki sifat yang lebih universal sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat.

Dalam industri *fashion*, *ready to wear* merupakan busana yang diproduksi secara massal dalam berbagai ukuran sehingga dapat langsung dikenakan oleh konsumen tanpa melalui proses pengukuran khusus². Produksi dalam jumlah besar membuat harga busana *ready to wear* relatif lebih terjangkau dan diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Seiring dengan perkembangan industri *fashion*, inovasi menjadi aspek penting untuk mendukung pengembangan busana *ready to wear* agar mampu mengikuti perubahan dan kebutuhan pasar. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah pengolahan tekstil untuk meningkatkan nilai estetika pada produk. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah teknik cap berulang, yaitu teknik pembuatan motif pada kain dengan menggunakan cap atau stempel bermotif sehingga menghasilkan motif yang seragam dan memiliki karakter visual yang khas. Motif yang dihasilkan dapat menjadi fokus desain sehingga tampilan busana terlihat lebih harmonis, sederhana, namun tetap menarik.

Dalam perkembangan desain *fashion*, konsep eksplorasi kreatif merupakan salah satu pendekatan penting untuk menghasilkan karya yang memiliki karakter visual yang kuat. Salah satunya adalah pendekatan *Art of Beat*, yaitu gaya desain yang menonjolkan keunikan, kreativitas, serta eksplorasi bentuk sehingga menghasilkan karya busana yang berbeda dan menarik perhatian³. Dalam konsep ini sering diwujudkan melalui bentuk yang asimetris, eksplorasi detail, serta elemen desain yang menampilkan ritme dan dinamika visual yang khas, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai pakaian tetapi juga sebagai media ekspresi estetika. Pendekatan tersebut menunjukkan desain *fashion* dapat berkembang melalui eksplorasi bentuk dan ide kreatif yang menghadirkan identitas visual yang kuat pada suatu karya busana.

Seiring berkembangnya desain *fashion* di Indonesia, eksplorasi kreatif dapat mengangkat unsur budaya lokal sebagai inspirasi desain. Budaya lokal adalah bagian penting dari identitas bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan di tengah arus globalisasi yang semakin berkembang⁴. Memasukkan unsur budaya ke dalam desain *fashion* tidak hanya berfungsi sebagai upaya pelestarian nilai tradisi, tapi juga dapat memperkaya inovasi desain busana modern. Hal ini menjadi sangat relevan pada perkembangan busana *ready to wear* di Indonesia yang menekankan kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta produksi yang lebih luas bagi masyarakat. Oleh karena itu, integrasi konsep kreatif seperti

² Subagja Budi Laksana and Faradillah Nursari, *Perancangan Busana Ready To Wear Menggunakan Teknik Engineered Print*, n.d.

³ Mitariani - et al., "Anggaru Klawu: Metafora Fauna Endemik Indonesia Owa Jawa Dalam Penciptaan Busana Dengan Art Of Beat Style," *Style: Journal of Fashion Design* 1, no. 1 (2021): 65, <https://doi.org/10.26887/style.v1i1.2112>.

⁴ Salma Hanifa et al., *Kearifan Lokal melalui Permainan Congklak sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional di SDN 42*, 03, no. 03 (2025); Eka Purnamasari and Sefriyanti Sefriyanti, "Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Era Digital Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Potensia* 10, no. 1 (2025): 133–40, <https://doi.org/10.33369/jip.10.1.133-140>.

art of beat dengan inspirasi budaya lokal dalam perencanaan busana *ready to wear* dapat menghasilkan karya *fashion* yang inovatif sekaligus memiliki identitas visual yang kuat.

Penelitian terdahulu telah mengkaji penciptaan busana *ready to wear* dengan menggunakan budaya Indonesia sebagai sumber ide, seperti pada penelitian “Studi Kasus Busana Semi *Couture* dan *Ready to Wear* di Agung Bali Collection” yang menggunakan sumber ide kue klepon dengan metode FRANGIPANI 10 tahap serta fokus pada *surface* desain dan material berkualitas⁵. Adapun penelitian lain yaitu “*Creation of Ready to Wear Deluxe with Manipulating Fabric Slashing Inspired by the Golden Sunrise of Bromo*” yang terinspirasi oleh *golden sunrise* Bromo dengan metode *practice-ied research* 4 tahap⁶. Penelitian lain berjudul “Kombinasi Shibori dan Batik Serta Motif Bunga Tulip dengan Teknik Embellishment pada *Ready to Wear Deluxe*” menggabungkan batik dan teknik shibori pada busana *ready to wear* dengan menggunakan metode *double diamond model* dan dipresentasikan di IN2MF pada tahun 2024⁷. Pada penelitian berjudul “Penciptaan Busana *Ready to Wear Deluxe* dengan Ide Rumah Adat Suku Osing, Banyuwangi dengan teknik rekalar tekstil dan metode *practice-ied research* 4 tahap⁸. Penelitian berjudul “Penerapan Bahan *Tweed* pada Pembuatan Busana *Ready to Wear*” menggunakan metode *project based learning* dan menghasilkan *ready to wear* berbahan *tweed* berkualitas tinggi⁹. Penelitian berjudul “Pengaplikasian Motif Busana Dayak Ngaju Menjadi Busana *Ready to Wear*” menggunakan sumber ide motif busana tradisional Dayak Ngaju dengan metode *design thinking* dan mendapat respon positif dengan catatan soal kenyamanan bahan dan daya tahan cat yang digunakan¹⁰. Sedangkan penelitian berjudul “Pengembangan Busana *Ready to Wear* dengan Sumber Ide Barong Landung” menggunakan metode R&D (*Research and Development*) model PPE (*Planning, Production, Evaluation*) dengan hasil produk busana yang dinyatakan layak berdasarkan penilaian ahli dan pengguna¹¹.

⁵ Ni Putu Nanda Maselia Andriani et al., “Happiness in Simplicity : Studi Kasus Busana Semi Couture Dan Ready to Wear Di Agung Bali Collection,” *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design* 2, no. 2 (2022): 157–74, <https://doi.org/10.59997/bhumidevi.v2i2.1797>.

⁶ Karina Septia Kusuma et al., “Creation of Ready to Wear Deluxe with Manipulating Fabric Slashing Inspired by the Golden Sunrise of Bromo,” *Jurnal Riset Multidisiplin Dan Inovasi Teknologi* 2, no. 03 (2024): 635–50, <https://doi.org/10.59653/jimat.v2i03.1071>.

⁷ Selvia Seftiani and Mira Marlianti, *Kombinasi Shibori dan Batik Serta Motif Bunga Tulip Dengan Teknik Embellishment Pada Ready to Wear Deluxe*, n.d.

⁸ Sheilla Novilia et al., *PENCIPTAAN BUSANA READY TO WEAR DELUXE DENGAN IDE RUMAH ADAT SUKU OSING MENGGUNAKAN TEKNIK REKALAR TEKSTIL*, n.d.

⁹ Febby Dwiyantri Krisnayadi and Pipin Tresna Prihatin, “PENERAPAN BAHAN TWEED PADA PEMBUATAN BUSANA READY TO WEAR,” *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga* 9, no. 2 (2021): 112–20, <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v9i2.28359>.

¹⁰ Linda Utami et al., “Pengaplikasian Motif Busana Dayak Ngaju Menjadi Busana Ready To Wear,” *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa* 17, no. 2 (2025): 206–19, <https://doi.org/10.33153/brikolase.v17i2.7706>.

¹¹ Ayu Dilla et al., “PENGEMBANGAN BUSANA READY TO WEAR DENGAN SUMBER IDE BARONG LANDUNG,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 20, no. 2 (2023): 168–77, <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v20i2.65653>.

Dari penelitian di atas, terdapat kesamaan pada penggunaan budaya lokal sebagai sumber ide dan pendekatan penelitian penciptaan busana *ready to wear*. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengangkat permainan tradisional sebagai sumber ide busana *ready to wear* sekaligus menganalisis kualitas secara komprehensif menggunakan *style Art of Beat*. Oleh karena itu, penelitian tentang Analisis Kualitas Busana Ready to Wear “Alona” Berbasis Permainan Tradisional Congklak hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menghadirkan tiga kebaruan sekaligus: permainan tradisional Congklak sebagai sumber ide, *Art of Beat* sebagai *style* busana, serta uji kualitas oleh ahli bidang busana untuk membuktikan bahwa busana berbasis budaya lokal layak untuk dikembangkan dan dipertahankan kepada masyarakat luas.

Permainan congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang telah dikenal dan dimainkan secara turun-temurun oleh masyarakat. Secara fisik, papan congklak terdiri dari 14 lubang kecil yang tersusun simetris di kedua sisi dan 2 lubang besar sebagai tempat berakhirnya biji congklak¹². Biji congklak biasanya terbuat dari kerang atau bahan plastik yang menyerupai bentuk kerang, dan ada pula yang menggunakan biji salak sebagai penggantinya. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang yang saling berhadapan dan secara bergantian memindahkan biji congklak ke setiap lubang yang tersedia¹³. Warna yang identik dengan congklak saat ini adalah warna-warna mencolok yang cerah dan disukai oleh anak-anak, dengan papan berbahan plastik maupun kayu. Pola simetris lubang dan keberagaman warna biji congklak menghadirkan elemen geometris dan visual yang kaya sebagai sumber inspirasi desain busana¹⁴. Elemen kerang sebagai biji congklak inilah yang menjadi alasan utama pemilihan kain batik bermotif kerang dengan teknik cap berulang sebagai material utama busana ini, sehingga tercipta keterkaitan visual yang kuat antara bahan kain dan sumber ide. Kerang bukan sekedar motif dekorasi, melainkan representasi langsung dari biji congklak yang menjadi identitas permainan tersebut. Nama “Alona” berasal dari makna kata yang berarti lingkaran atau bulatan, merujuk pada bentuk lubang-lubang papan permainan congklak. Dalam penerapannya pada desain busana, konsep “Alona” dapat diterjemahkan melalui garis desain yang mengalir, bentuk melingkar, repetisi motif, serta keseimbangan komposisi visual, sehingga menghasilkan karya yang tidak hanya estetik tetapi juga memiliki nilai filosofis yang mendalam.

Selain kekayaan visual, congklak juga memiliki nilai kearifan lokal yang tinggi. Permainan tradisional congklak merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki

¹² Alvia Gamela Reza et al., “Eksplorasi Etnomatematika Permainan Congklak untuk Operasi Bilangan Bulat pada Masyarakat Batu-belah,” *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 3496–506, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1253>.

¹³ Reza et al., “Eksplorasi Etnomatematika Permainan Congklak untuk Operasi Bilangan Bulat pada Masyarakat Batu-belah.”

¹⁴ Nurzahro Tusolihah et al., “Ethnomathematics Eksploration of The Traditional Game of Congklak,” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 11, no. 2 (2022): 203, <https://doi.org/10.24235/eduma.v11i2.10300>.

berbagai nilai edukatif seperti kerja sama, kejujuran, serta kesabaran dalam bermain¹⁵. Di sisi lain, permainan congklak mulai jarang dikenal oleh sebagian kalangan masyarakat seiring dengan derasnya arus globalisasi dan masuknya permainan digital¹⁶. Kondisi ini menjadikan upaya pelestarian budaya melalui media *fashion* menjadi relevan dan mendesak. Oleh karena itu, unsur budaya tradisional seperti permainan congklak dapat diangkat sebagai sumber ide dalam penciptaan desain busana untuk memperkenalkan kembali budaya lokal sekaligus mengeksplorasi potensi visual dalam karya *fashion*¹⁷.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kualitas busana *ready to wear* “Alona” yang dikembangkan dengan menggunakan sumber ide permainan tradisional congklak, sebuah permainan yang mulai jarang dikenal oleh sebagian masyarakat luas secara komprehensif melalui penilaian validator ahli dan validator terlatih. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baru dibidang *fashion* akademik, khususnya bagi desainer dan mahasiswa yang ingin mengeksplorasi permainan tradisional sebagai sumber ide penciptaan busana.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Rosita Budi Indaryanti et al¹⁸. Model 4D terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian yang bertujuan mengembangkan dan mengkaji kualitas produk secara sistematis¹⁹. Dalam penelitian ini, model 4D diadaptasi sesuai dengan karakteristik produk busana *ready to wear*, dimana uji kualitas dilakukan oleh validator²⁰.

Pada tahap *Define*, dilakukan identifikasi masalah dan penetapan tujuan pembuatan busana. Di era modern saat ini, permainan tradisional mulai terlupakan, salah satunya adalah permainan congklak yang mulai jarang dikenal oleh sebagian masyarakat, khususnya generasi muda²¹. Oleh karena itu, congklak dipilih sebagai sumber ide busana *ready to wear* yang bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional

¹⁵ Purnamasari and Sefriyanti, “Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Era Digital Bagi Anak Usia Dini.”

¹⁶ Hanifa et al., *Kearifan Lokal melalui Permainan Congklak sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional di SDN 42*.

¹⁷ Erma TrI Astuti and Insanul Qisti Barriyah, “Cerita Roro Jonggrang Sebagai Ide Penciptaan Motif Batik Tulis Untuk Busana Wanita,” *Cilpa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa* 10, no. 1 (2025): 40–50, <https://doi.org/10.30738/cilpa.v10i1.16902>.

¹⁸ Rosita Budi Indaryanti et al., “4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review,” *Jurnal Kajian Ilmiah* 25, no. 1 (2025): 91–98, <https://doi.org/10.31599/na7deq07>.

¹⁹ Dilla et al., “PENGEMBANGAN BUSANA READY TO WEAR DENGAN SUMBER IDE BARONG LANDUNG.”

²⁰ Tsania Cantika Fadillah et al., *Developing Casual Clothing Using Zero Waste Pattern Cuttingina Sustainable Fashion Concept*, 42, no. 1 (2025).

²¹ Purnamasari and Sefriyanti, “Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Era Digital Bagi Anak Usia Dini.”

tersebut kepada masyarakat luas melalui media *fashion*²². Target penggunaan busana “Alona” ditetapkan pada remaja hingga dewasa yang memiliki karakter ceria dan menyukai warna-warna pastel, sesuai dengan pemilihan palet warna yang digunakan dalam busana ini.

Pada tahap *Design*, langkah awal yang dilakukan adalah pembuatan *moodboard* sebagai acuan visual busana yang akan dibuat. *Moodboard* busana “Alona” dirancang dengan konsep yang terinspirasi dari permainan tradisional congklak, dengan pemilihan warna pastel yaitu kuning muda, merah muda, dan biru muda yang mencerminkan kesan ceria. Siluet H dengan potongan *oversize* dipilih sebagai siluet utama busana dengan potongan yang terinspirasi dari lekukan papan congklak²³. Kain yang digunakan dalam pembuatan busana ini adalah kain katun, kain lurik dan kain batik bermotif kerang dengan teknik cap berulang digunakan sebagai material utama untuk memperkuat identitas visual congklak, sementara elemen kerang diaplikasikan sebagai detail hiasan pada busana. Konsep busana “Alona” dilengkapi dengan aksesoris berupa anting lingkaran dan sepatu *boots* putih sebagai pelengkap keseluruhan tampilan.



Gambar 1. Moodboard
Sumber. Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 2. Desain Busana Alona
Sumber. Dokumen Pribadi, 2025

Pada tahap *Develop*, dilakukan proses pembuatan busana dengan bimbingan dosen dan desainer untuk memastikan kesesuaian antara pola dan desain yang telah diajukan

²² Hanifa et al., *Kearifan Lokal melalui Permainan Congklak sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional di SDN 42*.

²³ Revan Aprianto and Radiona Sofyani Putri, *PENILAIAN ESTETIKA BUSANA PESTA BERBAHAN DENIM DENGAN TEKNIK DRAPING*, n.d.; Dilla et al., “PENGEMBANGAN BUSANA READY TO WEAR DENGAN SUMBER IDE BARONG LANDUNG.”

sebelumnya. Setelah pola selesai dibuat, kain dipotong sesuai dengan desain yang telah ditetapkan, kemudian dijahit dan dilakukan finishing serta pemasangan hiasan kerang pada busana. Proses pembuatan busana ini mengacu pada standar kualitas konstruksi busana *ready to wear* yang meliputi kerapian jahitan, ketepatan ukuran, dan kesesuaian bahan²⁴.

Setelah proses pembuatan selesai, dilakukan evaluasi awal oleh dosen pembimbing dan desainer untuk menilai kesesuaian busana dengan desain awal serta mengecek kerapian jahitan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan revisi berupa perapian jahitan dan penambahan detail hiasan pada busana sebelum memasuki tahap selanjutnya²⁵.

Pada tahap *Disseminate*, busana “Alona” dipresentasikan melalui *fashion show* pada bulan Mei 2025 sebagai bentuk penyebaran hasil pengembangan kepada khalayak yang lebih luas. Setelah *fashion show* berlangsung, uji kualitas dilakukan oleh empat orang validator ahli yang terdiri dari tiga penjahit dan satu desainer²⁶. Selain validator ahli, penilaian juga dilakukan oleh mahasiswa sebagai validator terlatih yang telah memiliki pengetahuan dibidang busana untuk memberikan penilaian dari perspektif pengguna yang lebih luas²⁷.



Gambar 3. Fashion Show Busana
Sumber. Dokumen Pribadi, 2025

²⁴ Krisnayadi and Prihatin, “PENERAPAN BAHAN TWEED PADA PEMBUATAN BUSANA READY TO WEAR.”

²⁵ Dilla et al., “PENGEMBANGAN BUSANA READY TO WEAR DENGAN SUMBER IDE BARONG LANDUNG.”

²⁶ Dilla et al., “PENGEMBANGAN BUSANA READY TO WEAR DENGAN SUMBER IDE BARONG LANDUNG.”

²⁷ Fadillah et al., *Developing Casual Clothing Using Zero Waste Pattern Cuttingina Sustainable Fashion Concept*.

Uji kualitas dilakukan menggunakan instrumen penilaian kualitas busana yang terdiri dari enam indikator utama yaitu desain, ukuran, estetika, teknik jahit, performa busana, dan keistimewaan²⁸. Setiap indikator memuat lima sub-indikator dengan enam butir penilaian menggunakan skala dikotomis YA-TIDAK, sehingga total butir penilaian berjumlah 180 butir per validator. Data hasil penilaian dianalisis menggunakan rumus persentase kualitas sebagai berikut:

$$P = (\sum \text{Jawaban YA} / 180) \times 100\%$$

hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan empat kategori kualitas, yaitu sangat berkualitas (85-100%), berkualitas (70-84%), cukup berkualitas (55-69%), dan tidak berkualitas (<55%). Selain itu, hasil penelitian ini disebarluaskan melalui publikasi artikel ilmiah di *journal of creativity student* (JCS) UNNES sebagai bentuk kontribusi akademik dalam bidang fashion berbasis budaya lokal.

HASIL & PEMBAHASAN

Busana *ready to wear* “Alona” merupakan karya busana yang mengangkat permainan tradisional congklak sebagai sumber ide dengan *style art of beat*. Untuk mengetahui tingkat kualitasnya, dilakukan uji kualitas oleh validator ahli dan validator terlatih berdasarkan enam indikator penilaian.

Deskripsi Busana Ready to Wear “Alona”

Busana *ready to wear* “Alona” dirancang dengan mengadaptasi elemen visual permainan congklak ke dalam pendekatan *style art of beat* yang bercirikan ekspresif dan ceria. Karakter visual tersebut dipilih untuk menghadirkan kesan dinamis dan penuh semangat saat busana dikenakan, sejalan dengan nilai permainan congklak yang identik dengan keceriaan dan interaksi sosial.

Siluet busana “Alona” menggunakan siluet H dengan potongan *oversize* yang terinspirasi dari lekukan papan congklak. Siluet H dipilih karena memberikan kesan lurus dan sejajar dari bahu hingga hem bawah, mencerminkan tatanan simetris lubang-lubang papan congklak yang teratur. Potongan *oversize* juga memberikan fleksibilitas penggunaan bagi berbagai bentuk tubuh sehingga mendukung sifat *ready to wear* yang universal.

Palet warna yang digunakan mengacu pada karakter *art of beat*, yaitu warna-warna pastel yang mencolok seperti kuning, merah muda, dan biru muda. Kombinasi warna tersebut menciptakan kesan ceria dan atraktif, sekaligus memperkuat identitas visual busana agar lebih mudah dikenali. Selain itu, penerapan warna yang kontras juga mendukung terciptanya focal point dalam desain.

²⁸ Dilla et al., “PENGEMBANGAN BUSANA READY TO WEAR DENGAN SUMBER IDE BARONG LANDUNG”; Aprianto and Putri, *PENILAIAN ESTETIKA BUSANA PESTA BERBAHAN DENIM DENGAN TEKNIK DRAPING*.

Elemen visual congklak diterjemahkan kedalam desain melalui berbagai aspek. Pola repetitif dari lubang-lubang congklak juga menjadi inspirasi dalam penyusunan komposisi visual busana. Penggunaan motif batik kerang semakin mempertegas representasi visual permainan tersebut dalam desain, sehingga menghasilkan keterkaitan yang kuat antara sumber ide dan produk akhir.

Secara teknis, busana ini dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan penggunaan sehari-hari melalui pemilihan material batik cap kerang, katun dan lurik yang ringan, serta siluet H oversize yang fleksibel untuk berbagai bentuk tubuh yang dipilih untuk memberikan kesan modern, santai. Ketiga material tersebut dipilih bukan hanya karena pertimbangan kenyamanan, tetapi juga sebagai bentuk penguatan identitas budaya indonesia melalui penggunaan wastra nusantara dalam produk *fashion* kontemporer. Dengan demikian, busana “Alona” tidak hanya berfungsi sebagai produk estetis, tetapi juga merupakan bentuk transformasi nilai budaya tradisional kedalam konteks desain modern.

Hasil Uji Kualitas Busana Ready to Wear “Alona”

Uji kualitas busana *ready to wear* “Alona” dilakukan oleh empat validator ahli dan sepuluh mahasiswa validator terlatih menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari enam indikator utama yaitu desain, ukuran, estetika, teknik jahit, performa busana, dan keistimewaan. Dari hasil penilaian dianalisis menggunakan rumus persentase kualitas $P = (\sum \text{Jawaban YA} / 180) \times 100\%$. Hasil rekapitulasi seluruh validator disajikan pada tabel 1 berikut.

Table 1. Rekapitulasi Persentase Kualitas Busana Ready to Wear “Alona”

No	Indikator	Persentase (%)	Kategori
1	Desain	94,29	Sangat Berkualitas
2	Ukuran	93,33	Sangat Berkualitas
3	Teknik Jahit	90,71	Sangat Berkualitas
4	Estetika	95,00	Sangat Berkualitas
5	Performa Busana	96,67	Sangat Berkualitas
6	Keistimewaan	94,05	Sangat Berkualitas
Total Keseluruhan		94,01	Sangat Berkualitas

Sumber: Data Primer, 2026

Pembahasan Hasil Uji Kualitas

Hasil dari seluruh validator terhadap aspek desain busana “Alona” menunjukkan persentase kualitas sebesar 94,29% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Tingginya capaian pada aspek desain mengindikasikan bahwa perancangan busana telah

memenuhi prinsip-prinsip desain secara komprehensif, meliputi keselarasan bentuk, ketepatan proporsi, serta konsistensi antara konsep dan visual yang dihasilkan. Hasil ini sejalan dengan temuan Andriani dkk. (2022) dalam penelitian busana semi *couture* dan *ready to wear* di Agung Bali Collection yang menekankan pentingnya kesesuaian antara konsep dan sumber ide dengan hasil akhir desain sebagai indikator utama kualitas busana. Demikian pula, Utami dkk. (2025) dalam penelitian busana *ready to wear* berbasis motif dayak ngaju menyimpulkan bahwa kejelasan transformasi ide budaya ke dalam elemen desain merupakan faktor penentu penerimaan produk secara visual oleh para ahli.

Pada aspek estetika, busana “Alona” memperoleh persentase sebesar 95,00% yang termasuk dalam kategori sangat layak, mencerminkan bahwa kualitas visual busana telah terbangun secara harmonis dan terintegrasi dengan baik. Penggunaan palet warna pastel khas *art of beat* yang dikombinasikan dengan elemen visual congklak mampu menciptakan komposisi yang dinamis, atraktif, dan memiliki daya tarik visual yang kuat. Kesesuaian antara warna, bentuk, dan ornamen menunjukkan bahwa proses transformasi ide ke dalam desain dilakukan secara sistematis dan tidak bersifat dekoratif semata. Hasil ini sejalan dengan penelitian Seftiani dan Marlianti dalam penciptaan busana *ready to wear deluxe* yang menggabungkan teknik shibori dan batik, di mana nilai estetika yang tinggi diraih melalui integrasi teknik pengolahan kain dengan konsep desain yang kohesif. Selain itu, Mitariani dkk. (2021) dalam penelitian busana bergaya *art of beat* menegaskan bahwa pendekatan ekspresif dan eksploratif dalam pemilihan warna serta detail ornamen berperan krusial dalam menghasilkan karya yang memiliki kekuatan estetis yang khas dan mudah dikenali.

Aspek konstruksi yang meliputi ukuran, teknik jahit, dan performa busana menunjukkan hasil yang sangat layak dengan persentase masing-masing sebesar 93,33%, 90,71% dan 96,67%. Di antara ketiga aspek konstruksi tersebut, teknik jahit memperoleh nilai paling rendah sebesar 90,71%. Hal ini mengindikasikan bahwa masih ada detail penyelesaian jahitan yang perlu ditingkatkan. Menurut validator, aspek yang belum optimal meliputi kerapian kampuh, konsistensi setikan, dan kualitas penyelesaian akhir tepi kain. Temuan ini sejalan dengan catatan Krisnayadi dan Prihatin (2021) dalam penelitian penerapan bahan *tweed* pada busana *ready to wear*, yang menyatakan bahwa standar konstruksi jahitan merupakan salah satu indikator teknis yang paling ketat dalam penilaian kualitas busana, sehingga kerapian penyelesaian jahit perlu mendapat perhatian khusus pada setiap tahap produksi. Demikian pula, Fadillah dkk. (2025) dalam penelitian busana kasual dengan konsep *zero waste* menekankan pentingnya kontrol kualitas jahitan sejak pemotongan bahan hingga tahap *finishing* sebagai jaminan mutu produk akhir.

Sebagai saran perbaikan, pada pengembangan berikutnya direkomendasikan untuk meningkatkan standar kerapian jahitan melalui pengecekan kualitas setiap tahap jahit, penggunaan teknik penyelesaian tepi kain yang lebih presisi, serta melakukan uji coba fitting berulang sebelum tahap *finishing* untuk memastikan ketepatan dan kerapian konstruksi secara menyeluruh.

Sementara itu, aspek performa busana mencapai nilai tertinggi sebesar 96,67%, mengindikasikan bahwa busana *ready to wear* “Alona” memiliki kualitas performa yang sangat baik dari segi kenyamanan, stabilitas bentuk, dan kesesuaian penggunaan bahan. Hasil ini selaras dengan temuan Dilla dkk. (2023) dalam pengembangan busana *ready to wear* dengan sumber ide Barong Landung, dimana aspek performa busana yang mencakup kenyamanan dan fungsionalitas penggunaan memperoleh penilaian tertinggi karena menjadi pertimbangan utama bagi validator dalam menilai kualitas busana untuk dikenakan secara lebih luas oleh masyarakat.

Aspek keistimewaan busana “Alona” memperoleh persentase sebesar 94,05% yang menunjukkan bahwa busana ini memiliki tingkat kreativitas dan inovasi yang sangat tinggi. Pengambilan sumber ide dari permainan tradisional congklak menjadi daya tarik utama yang membedakan busana “Alona” dari produk *ready to wear* pada umumnya. Penerapan *style art of beat* semakin memperkuat karakter keistimewaan busana melalui pendekatan visual yang ekspresif, unik, dan berani, sehingga menghasilkan signature style yang khas dan mudah dikenali. Sebagai perbandingan, penelitian Kusuma dkk. (2024) yang mengangkat keindahan golden sunrise Bromo dan penelitian Novilia dkk. (2024) tentang rumah adat suku Osing sama-sama menunjukkan bahwa sumber ide yang spesifik dan memiliki kekayaan visual budaya lokal secara konsisten menghasilkan keistimewaan yang tinggi dalam penelitian kualitas busana. Hal ini mempertegas bahwa kedalaman eksplorasi budaya lokal yang dituangkan secara visual dalam busana merupakan variabel penentu yang signifikan dalam membentuk identitas dan keistimewaan suatu karya *fashion*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji kualitas yang dilakukan oleh validator ahli dan validator terlatih, busana *ready to wear* “Alona” berbasis permainan tradisional congklak dinyatakan sangat layak dengan persentase keseluruhan sebesar 94,01%. Kualitas tersebut dinilai berdasarkan enam aspek penilaian yaitu, desain (94,29%), ukuran (93,33%), estetika (95,00%), teknik jahit (90,71%), performa busana (96,67%), dan keistimewaan (94,05%), yang seluruhnya berada dalam kategori sangat layak. Aspek performa busana memperoleh nilai tertinggi, sementara teknik jahit menjadi aspek dengan nilai terendah dan menjadi prioritas perbaikan pada pengembangan berikutnya. Sebagai rekomendasi, peningkatan standar kerapian penyelesaian jahitan perlu menjadi fokus utama dalam proses produksi lanjutan agar seluruh aspek konstruksi dapat mencapai keseimbangan kualitas yang optimal. Dengan demikian, busana “Alona” dapat diperkenalkan kepada masyarakat luas. Penelitian membuktikan bahwa permainan tradisional, khususnya congklak, memiliki potensi visual dan kultural yang kuat sebagai sumber ide penciptaan busana *ready to wear* yang inovatif dan beridentitas. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menggunakan budaya lokal sebagai sumber ide busana, penelitian ini memperluas cakupan eksplorasi ke ranah permainan tradisional yang sebelumnya belum pernah dikaji secara khusus

dalam konteks *fashion* akademik. Penelitian ini diharapkan mendorong pengembangan karya busana berbasis kearifan lokal yang lebih beragam dan berkontribusi pada upaya pelestarian budaya tradisional Indonesia melalui media *fashion* kontemporer.

REFERENSI

- Agus Wahyudi, Gresceilla Septiarini Anwar, Octavia Nuril Kamila, and Danisa Rada Silviana. "Strategi Pengembangan Sektor Industri Kreatif Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Nasional." *CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis* 4, no. 3 (2024): 274–88. <https://doi.org/10.55606/cemerlang.v4i3.3064>.
- Aprianto, Revan, and Radiona Sofyani Putri. *PENILAIAN ESTETIKA BUSANA PESTA BERBAHAN DENIM DENGAN TEKNIK DRAPING*. n.d.
- Dilla, Ayu, Ni Ketut Widiartini, and Putu Agus Mayuni. "PENGEMBANGAN BUSANA READY TO WEAR DENGAN SUMBER IDE BARONG LANDUNG." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 20, no. 2 (2023): 168–77. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i2.65653>.
- Fadillah, Tsania Cantika, Emy Budiastuti, and Sri Wening. *Developing Casual Clothing Using Zero Waste Pattern Cuttingina Sustainable Fashion Concept*. 42, no. 1 (2025).
- Hanifa, Salma, Ilham Hudi, Berkat Zendrato, et al. *Kearifan Lokal melalui Permainan Congklak sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional di SDN 42*. 03, no. 03 (2025).
- Indaryanti, Rosita Budi, Harsono Harsono, Utama Utama, Budi Murtiyasa, and Bambang Soemardjoko. "4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review." *Jurnal Kajian Ilmiah* 25, no. 1 (2025): 91–98. <https://doi.org/10.31599/na7deq07>.
- Krisnayadi, Febbry Dwiyaniti, and Pipin Tresna Prihatin. "PENERAPAN BAHAN TWEED PADA PEMBUATAN BUSANA READY TO WEAR." *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga* 9, no. 2 (2021): 112–20. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v9i2.28359>.
- Kusuma, Karina Septia, Inty Nahari, Mein Kharnolis, and Deny Arifiana. "Creation of Ready to Wear Deluxe with Manipulating Fabric Slashing Inspired by the Golden Sunrise of Bromo." *Jurnal Riset Multidisiplin Dan Inovasi Teknologi* 2, no. 03 (2024): 635–50. <https://doi.org/10.59653/jimat.v2i03.1071>.
- Laksana, Subagja Budi, and Faradillah Nursari. *Perancangan Busana Ready To Wear Menggunakan Teknik Engineered Print*. n.d.
- Maselia Andriani, Ni Putu Nanda, Nyoman Dewi Pebryani, and Tjok Istri Ratna Cora Sudarsana. "Happiness in Simplicity : Studi Kasus Busana Semi Couture Dan Ready to Wear Di

- Agung Bali Collection.” *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design* 2, no. 2 (2022): 157–74. <https://doi.org/10.59997/bhumidevi.v2i2.1797>.
- Mitariyani, I. Nyoman Artayasa, and Nyoman Dewi Pebryani. “Anggaru Klawu: Metafora Fauna Endemik Indonesia Owa Jawa Dalam Penciptaan Busana Dengan Art Of Beat Style.” *Style : Journal of Fashion Design* 1, no. 1 (2021): 65. <https://doi.org/10.26887/style.v1i1.2112>.
- Novilia, Sheilla, Inty Nahari, and Mita Yuniati. *PENCIPTAAN BUSANA READY TO WEAR DELUXE DENGAN IDE RUMAH ADAT SUKU OSING MENGGUNAKAN TEKNIK REKALATAR TEKSTIL*. n.d.
- Purnamasari, Eka, and Sefriyanti Sefriyanti. “Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Era Digital Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 10, no. 1 (2025): 133–40. <https://doi.org/10.33369/jip.10.1.133-140>.
- Reza, Alvia Gamela, Zulhendri Zulhendri, and Astuti Astuti. “Eksplorasi Etnomatematika Permainan Congklak untuk Operasi Bilangan Bulat pada Masyarakat Batu-belah.” *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 3496–506. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1253>.
- Seftiani, Selvia, and Mira Marlianti. *Kombinasi Shibori dan Batik Serta Motif Bunga Tulip Dengan Teknik Embellishment Pada Ready to Wear Deluxe*. n.d.
- Tri Astuti, Erma, and Insanul Qisti Barriyah. “Cerita Roro Jonggrang Sebagai Ide Penciptaan Motif Batik Tulis Untuk Busana Wanita.” *Cilpa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa* 10, no. 1 (2025): 40–50. <https://doi.org/10.30738/cilpa.v10i1.16902>.
- Tusolihah, Nurzahro, Muhamad Ali Misri, and Indah Nursuprianah. “Ethnomathematics Eksploration of The Traditional Game of Congklak.” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 11, no. 2 (2022): 203. <https://doi.org/10.24235/eduma.v11i2.10300>.
- Utami, Linda, Sunarmi Sunarmi, Arif Jati Purnomo, Afifah Nur, and Nabila Khoirunisa. “Pengaplikasian Motif Busana Dayak Ngaju Menjadi Busana Ready To Wear.” *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa* 17, no. 2 (2025): 206–19. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v17i2.7706>.