

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lombok adalah nama sebuah pulau yang kini menjadi salah satu bagian provinsi Nusa Tenggara Barat, pulau yang terkenal akan keindahan pesona alamnya yang sangat memukau dan mempunyai potensi wisata bahari cukup besar. Di Lombok menyimpan banyak legenda yang dipercaya oleh masyarakat setempat, khususnya di Lombok Tengah terdapat legenda Putri Mandalika yang juga menjadi legenda untuk tradisi tahunan suku Sasak, yaitu tradisi *Bau nyale* yang pada saat ini tengah dikembangkan sebagai salah satu wisata budaya tahunan di Pulau Lombok. Dengan dikembangkannya tradisi tersebut, legenda Putri Mandalika dianggap sebagai salah satu legenda nusantara yang dikenal secara meluas oleh masyarakat di Pulau Lombok. Namun, pada kenyataannya keberadaan legenda Putri Mandalika ini ternyata tidak sepenuhnya dikenal. Berbanding terbalik dengan tradisi *Bau nyale* yang semakin gencar dipromosikan dari tahun ke tahun, legenda Putri Mandalika justru tidak mengalami promosi yang serupa. Akibatnya, meskipun legenda ini masih tetap di kenal secara meluas, ternyata kebanyakan dari mereka, khususnya para remaja, hanya mengenalnya sebatas pada sebuah cerita mengenai seorang putri yang melompat ke dalam laut yang kemudian berubah menjadi *Nyale*. Legenda Putri Mandalika (*nyale*) bukan sekedar cerita masyarakat Lombok, tetapi Putri Mandalika yang menjelma

menjadi *Nyale* atau cacing laut memang benar terjadi pada masa keemasan Kerajaan Majapahit, yang harus diketahui masyarakat luas khususnya para remaja.

Legenda Putri Mandalika adalah legenda yang menceritakan seorang putri yang bernama mandalika yang dikenal sangat cantik dan baik hati, akan tetapi dia berubah menjadi *nyale* (cacing laut yang berwarna-warni). Dia merupakan seorang putri dari raja yang bertahta di negeri *Eberu*, puteri menguasai dengan baik semua pekerjaan wanita. Budi bahasanya halus sehalus dan se merdu suaranya. Kecantikannya termasyhur ke berbagai negeri yang membangkitkan keinginan para putra raja dari berbagai negeri untuk melihatnya, dan melamarnya. Akan tetapi tidak satupun lamaran dari pangeran yang ditolak, karena jika putri memilih salah satu pangeran akibatnya akan menyebabkan peperangan diantara mereka dan akan menimbulkan malapetaka yang melanda negeri tersebut. Setelah lama merenung dan akhirnya putri mendapatkan keputusan untuk memberitahukan semua pangeran beserta rakyatnya untuk berkumpul di pantai.

Pada tiba waktunya putri datang dengan diiringi oleh rakyat banyak. Setibanya di pantai putri berdiri di atas batu karang dan menyatakan bahwa dirinya untuk semua orang, dan akan menjelma menjadi *nyale* yang dapat dinikmati bersama pada tanggal, bulan yang sama ketika putri menjelma menjadi *nyale*. Setelah mengatakan keputusannya tersebut lalu putri menceburkan dirinya ke laut. Semua rakyat mencari putri ke laut akan tetapi tidak ditemukan, tidak lama kemudian muncullah cacing laut yang berwarna-warni yang oleh masyarakat setempat menyebut *nyale*.

Cacing-caing laut yang oleh penduduk setempat disebut *nyale*, secara serempak muncul ke bagian permukaan. Peristiwa ini terjadi terutama di pantai

selatan pulau Lombok. Cacing *nyale* muncul serempak dan rutin setiap tahun pada bulan februari atau maret, sebetulnya *nyale* merupakan cacing laut dari kelas *Polychaeta* yang sedang melakukan pemijahan massal. Cacing yang ditemukan di pulau Lombok pada saat *bau nyale* sebagian tubuhnya mengalami modifikasi bentuk, sedangkan pada individu lainnya kadang-kadang ditemukan deretan bintik hitam dan ada yang berwarna hijau. Pada umumnya cacing laut merupakan hewan yang memiliki meta meri sempurna dengan tubuh yang lunak, langsing dan berbentuk silindris serta mempunyai warna-warna yang menarik seperti merah, hijau, biru, coklat dan lain-lain disebabkan adanya pigmen zat warna pada tubuhnya (Eddy Yusron, 1985).

Berdasarkan legenda yang dipercaya oleh masyarakat saat ini, Putri Mandalika memiliki kepribadian yang baik dan bijaksana namun tetap dengan kesederhanaan sang putri. Dari kepercayaan masyarakat Putri Mandalika yang dibuatkan patungnya di pantai tempat sang putri menceburkan dirinya, busana yang digunakan Putri Mandalika yaitu dengan mengenakan Kebaya, dibalut selendang warna dan mengenakan kemben. Dan berdasarkan pendapat warga sekitar busana yang digunakan oleh Putri Mandalika dibuat sendiri oleh sang putri, bahan yang digunakan berbahan kain sutera, untuk busana bagian bawah menggunakan kain tenun lombok dan warna dari busananya lebih sering menggunakan warna hijau dan kuning. Pada festival *bau nyale* terdapat rangkaian acara pemilihan Putri Mandalika oleh gadis-gadis disana. Untuk busana yang digunakan oleh calon Putri Mandalika yaitu kain tenun khas lombok dan kain yang berwarna hijau, kuning dan merah yang lebih mendominasi, selain warna tersebut ada juga warna hitam, putih dan coklat. Karena itu menurut pendapat

orang disana warna hijau, kuning dan merah tersebut adalah warna khas dari Putri Mandalika. Terdapat juga pendapat orang disana bahwa pada saat sang putri menceburkan diri ke laut sang putri mengenakan selendang yang berwarna warni yakni hijau, kuning dan merah. Dengan mengikuti *trend* busana di jaman modern dengan kecanggihan teknologi saat ini, serta banyak kreativitas, ide-ide baru dalam membuat busana, maka dengan ini penulis mempunyai sebuah inovasi untuk melakukan penelitian pengembangan busana fantasi dengan sumber ide dari legenda Putri Mandalika dari Lombok Tengah. Pengembangan busana fantasi dengan sumber ide Putri Mandalika ini mengambil sumber ide dari busana khas Putri Mandalika, warna *nyale* dan juga bentuk *nyale* yang di fantasi kan.

Hal yang menarik dari Legenda Putri Mandalika ini yaitu pengorbanan, dan keberanian Sang Putri dalam mengambil keputusan agar tidak terjadi peperangan dan perpecahan yang akan merugikan rakyatnya. Maka Sang Putri mengorbankan dirinya dan berkata bahwa beliau merupakan milik semua orang, serta beliau memberikan kehidupannya untuk rakyat, sehingga pada jaman sekarang masyarakat Lombok bisa merasakan dan memanfaatkan cacing laut atau *nyale* sebagai makanan dan bermanfaat untuk kehidupan masyarakat Lombok.



Gambar 1.1 Patung Putri Mandalika di Pantai Seger Lombok
Sumber : lombokatraktif.blogspot.com

Pada penelitian pengembangan ini peneliti membuat busana fantasi karena ingin mengangkat kembali legenda nusantara salah satunya adalah legenda Putri

Mandalika, yang dimana Legenda Putri Mandalika belum diketahui oleh masyarakat luar pulau lombok, padahal festival *bau nyale* yang saat ini sedang gencar dipromosikan pihak Pemprov NTB cikal bakal dari legenda Putri Mandalika atau Putri *Nyale*. Adapun dalam proses pembuatannya, bentuk dan bahan-bahan yang digunakan mengambil sumber ide dari busana Putri Mandalika serta warna dari *nyale* yang berwarna hijau, kuning dan merah dan juga mengaplikasikan bentuk *nyale* pada busana. Penulis mengambil sumber ide ini karena ingin memperlihatkan busana Putri Mandalika pada jaman modern saat ini, sehingga diharapkan masyarakat luar Pulau Lombok mengetahui akan adanya Legenda Putri Mandalika. Pada penelitian ini penulis mengembangkan busana fantasi karena Busana fantasi merupakan busana yang dibuat sebagai hasil daya cipta, khayalan atau angan-angan, gagasan, ide atau inspirasi seseorang yang bentuk dari busananya tetap menyerupai benda aslinya. Adapun pengertian dari fantasi adalah khayalan, impian, dan sesuatu yang tidak nyata (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:96). Busana fantasi dapat dikenakan pada acara-acara khusus, misalnya acara adat, pawai/karnaval, perayaan hari besar keagamaan serta sebagai kostum pada saat pementasan di atas panggung.

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Dimana model pengembangan ADDIE ini merupakan sebuah model pengembangan yang mempunyai beberapa tahapan dalam prosesnya, tahapan-tahapan tersebut meliputi Analisis, Disain, Development (pengembangan), Implementasi, dan tahap terakhir Evaluasi, penulis memilih model pengembangan ADDIE ini karena model pengembangan ini sesuai dengan judul yang penulis buat, disamping itu juga model

pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang ada serta dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. Dengan menggunakan model pengembangan ini, penulis berharap dapat mengembangkan sebuah produk berupa busana fantasi dengan sumber ide legenda Putri Mandalika tanpa mengurangi makna dari legenda Putri Mandalika. Pada proses pengembangan busana ini teknik jahit yang akan digunakan adalah teknik jahit adi busana, dimana teknik jahit tersebut memerlukan kreativitas dan tingkat kerapian yang tinggi, maka dalam proses pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama. Hal ini mengingat bahwa jenis busana yang dikembangkan adalah busana fantasi yang dimana busana ini merupakan hasil daya cipta khayalan yang busananya menyerupai benda aslinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Busana Fantasi Sumber Ide Legenda Putri Mandalika”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dipaparkan maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Legenda Putri Mandalika masih tetap di kenal secara meluas, ternyata kebanyakan dari mereka, khususnya para remaja, hanya mengenalnya sebatas pada sebuah cerita mengenai seorang putri yang melompat ke dalam laut yang kemudian berubah menjadi *Nyale*.
- 2) *Nyale* adalah cacing laut dari kelas *Polychaeta* dengan tubuh yang lunak, langsing dan berbentuk silindris serta mempunyai warna-warna

yang menarik seperti merah, hijau, biru, coklat dan lain-lain disebabkan adanya pigmen zat warna pada tubuhnya.

- 3) Dalam proses pembuatan busana fantasi dengan mengambil sumber ide legenda Putri Mandalika cukup sulit, sehingga memerlukan waktu pengerjaan yang cukup lama.
- 4) Warna kain yang digunakan sesuai dengan warna cacing laut/*nyale*, yakni merah, kuning, hijau, dan dipadukan dengan kain khas lombok
- 5) Belum ditemukan artikel ataupun jurnal yang mengangkat atau mengembangkan Busana Fantasi Sumber Ide Dari Legenda Putri Mandalika.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak melebar, maka penulis melakukan pembatasan masalah yang memfokuskan pada masalah:

- 1) Proses dalam Pengembangan Busana Fantasi sumber ide Legenda Putri Mandalika. Mengambil warna kain sesuai dengan warna Cacing Laut/*Nyale* jelmaan sang Putri, dan adanya *painting* cacing laut dengan Warna dari *Nyale* tersebut, serta dipadukan dengan kain sintetis bermotif seperti kain lombok yang berwarna Merah *Maroon*.
- 2) Hasil Pengembangan busana fantasi sumber ide Legenda Putri Mandalika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pengembangan busana fantasi sumber ide Legenda Putri Mandalika ?
- 2) Bagaimana hasil pengembangan busana fantasi sumber ide Legenda Putri Mandalika ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan busana fantasi sumber ide Legenda Putri Mandalika.
- 2) Untuk mengetahui hasil pengembangan busana fantasi sumber ide Legenda Putri Mandalika.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis.

- 1) Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi secara ilmiah dalam mengembangkan dan dapat membuat inovasi baru suatu produk yang berguna. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan busana serta menjadi kajian lebih lanjut.

- 2) Manfaat praktis
 - a) Bagi peneliti

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini bagi peneliti sendiri yaitu peneliti dapat pengalaman dan wawasan baru, yang kemudian dapat dijadikan buku pedoman dalam mengembangkan busana fantasi dengan sumber ide yang lain.

b) Bagi Penelitian yang lain

Bagi penelitian lain, diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan perbandingan dalam melakukan penelitian yang sejenis guna meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang tata busana

c) Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan dan untuk melengkapi referensi pada perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha serta dapat digunakan oleh semua pihak yang ingin meneliti yang sama atau sejenis.

1.7 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan busana fantasi di dasarkan pada asumsi-asumsi sebagai berikut :

- 1) Penelitian pengembangan produk ini hanya dibuat untuk ukuran model peraga yang telah ditentukan.
- 2) Bahan-bahan yang dipergunakan dalam pembuatan busana dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang ada dilapangan.
- 3) Pengembangan ini hanya pengembangan busana fantasi yang bersumber ide dari legenda Putri Mandalika.