

**VISUALISASI TEMBANG MACAPAT DURMA
DALAM KOSTUM PERTUNJUKAN DENGAN
BATIK PARANG GAYA YOGYAKARTA**



**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna
mencapai derajat magister dalam bidang Seni,
Minat Utama Kriya Tekstil

Elizabet Ayu Angeliia

1821144411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

TESIS
PENCIPTAAN SENI/ PENGKAJIAN SENI/ PERTUNJUKAN SENI /
TATA KELOLA SENI

VISUALISASI TEMBANG MACAPAT DURMA
DALAM KOSTUM PERTUNJUKAN DENGAN
BATIK PARANG GAYA YOGYAKARTA

Diajukan Oleh:

Elizabet Ayu Angeliia

1821144411

Tesis ini disetujui untuk mengikuti ujian
Tesis Penciptaan Seni

Yogyakarta, 20 Desember 2022

Pembimbing,



Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum

NIP. 19607291990021001

TESIS
PENCIPTAAN SENI
VISUALISASI TEMBANG MACAPAT DURMA
DALAM KOSTUM PERTUNJUKAN DENGAN
BATIK PARANG GAYA YOGYAKARTA

Oleh:
Elizabet Ayu Angeliia
1821144411

Telah dipertahankan pada tanggal **12 Januari 2023**
Di hadapan Dewan Penguji yang terdiri atas:

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,

Dr. Ir. Yulriawan, M. Hum.
NIP. 1960729 199002 1001

Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M. Sn
NIP. 19630211 199903 1001

Ketua Penguji

Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D
NIP. 19701017 200501 1001

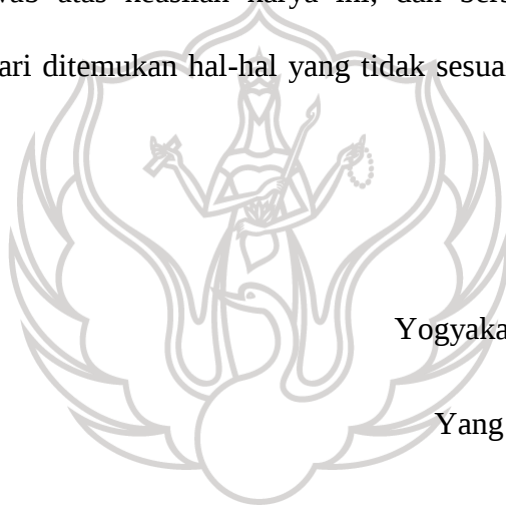
Yogyakarta,
Direktur Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si.
NIP. 19721023 200212 200

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan murni dari hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya, kecuali beberapa karya fesyen yang sudah diikuti kompetisi dan pameran atas persetujuan pihak terkait.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya ini, dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 08 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,

Elizabet Ayu Angeliia

1821144411

Abstrak

Tembang Macapat Durma dipilih menjadi inspirasi visualisasi kostum pertunjukan karena melambangkan keadaan manusia yang telah diberi banyak kenikmatan dan dia mensyukurinya dengan banyak melakukan derma atau berbagi dengan orang lain. Tujuan penulisan ini adalah untuk mewujudkan ide dan gagasan tembang Macapat Durma dalam kostum pertunjukan pola *zero waste* dengan batik ragam hias Yogyakarta, untuk mengetahui proses penafsiran tembang Macapat Durma dalam bentuk visual kostum pertunjukan dan untuk mengetahui hasil penciptaan.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini yakni teknik batik cap, lukis, dan teknik jahit. Karya akan dibuat dengan menggunakan material kain batik dengan ragam hias Yogyakarta. Batik merupakan wastra yang dirasa tepat karena nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tiap ragam hias sejalan dengan watak-watak dan nilai yang terkandung dalam tembang-tembang macapat. Teori-Teori yang menjadi landasan penciptaan karya ini adalah estetika, ergonomi, desain dan resepsi.

Metode penciptaan yang digunakan adalah *practice based research*. Perwujudan karya ini menggunakan kain batik cap beragam hias Yogyakarta. Aplikasi motif api, aksan koin dan lipitan (*pleats*) akan mendominasi karya berwujud kostum pertunjukan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga komponen penting keberadaan seniman, karya seni (*art works*), dan *audiance*, dalam siklus yang saling terkait, dan saling mempengaruhi dalam produksi pengetahuan untuk memunculkan, menggali, dan menciptakan nilai baru dari karya seni, dalam hubungannya memproduksi dan menemukan makna yang dapat dilakukan lewat apresiasi.

Kata Kunci : Visualisasi, Tembang Macapat Durma, Kostum Pertunjukan, Batik Parang Gaya Yogyakarta

Abstract

The song Macapat Durma was chosen to be the inspiration for the costume visualization because it symbolizes the condition of a human who has been given a lot of pleasure and he gives thanks by giving a lot of donations or sharing with others. The purpose of this writing is to realize the ideas and ideas of the macapat durma song in a zero waste pattern performance costume with Yogyakarta decorative batik, to find out the process of interpreting the Durma macapat song in the visual form of a performance costume and to find out the results of the creation.

The techniques used in the creation of this work are stamped batik techniques, painting, and sewing techniques. The work will be made using batik cloth material with Yogyakarta decorations. Batik is tradisional fabric that is considered appropriate because the noble values contained in each decoration are in line with the characteristics and values contained in macapat songs. The theories that form the basis for the creation of this work are aesthetics, ergonomics, design and resepsi.

The creation method used is practice based research. The embodiment of this work uses a variety of stamped batik cloth decorated in Yogyakarta. Prada application/painting with gold ink on fabric and pleats will dominate works in the form of performance costumes.

The results of the study show that there are three important components of the existence of artists, art works, and audiences, in cycles that are interrelated, and influence each other in the production of knowledge to emerge, explore, and create new values from works of art, in terms of producing and find meaning that can be done through appreciation.

Keywords: Visualization, Macapat Durma Song, Performance Costumes, Yogyakarta Style Parang Batik

Kata Pengantar

Proses berkarya dengan mengambil tema Tembang Macapat dan Kostum Pertunjukan menjadi konsentrasi saya semenjak saya memutuskan untuk melakukan studi lanjut pada prodi penciptaan. Tema yang saya angkat merupakan sebuah pengamatan yang pernah saya lakukan dimana perkembangan yang terjadi di Indonesia memberikan dampak yang luas pada kehidupan masyarakat, gaya hidup praktis, mode barat, dan juga termasuk munculnya sikap acuh tak acuh terhadap budaya asli nusantara. Selain itu, sikap keagamaan belakangan ini juga turut menyebabkan mudarnya budaya pribumi yang lambat laun menjadi budaya religius. Hal ini berdampak besar pada cara orang berpakaian baik untuk kehidupan sehari-hari maupun aktivitas artistik, seperti mengganti kostum selama pertunjukan.

Kemudian selama proses studi lanjutan saya di Jurusan Penciptaan Pascasarjana ISI, saya memperoleh banyak informasi dan masukan dari teman-teman kuliah serta staf pengajar di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Melalui sesi kelas, tugas-tugas selama perkuliahan dan diskusi, banyak sekali kemudian masukan dan kritik yang membangun bagi saya sehingga saya bisa mencapai tingkatan hingga sekarang ini. Menurut saya, jurusan yang saya minati dalam studi lanjutan ini adalah jurusan yang sangat representatif dan maju dalam hal pengembangan minat dan memberikan efek secara besar bagi saya, bagaimana berkesenian harus disertai dengan skill-skill yang lain seperti mempresentasikan karya, membangun konsep dengan metode yang lebih mendalam dari proses belajar saya sebelumnya.

Selain itu saya juga banyak bertemu dengan orang-orang yang memberikan respon positif serta dukungan demi kelancaran aktifitas studi, dan penyelenggaraan pameran karya kerja saya sebagai salah satu persyaratan untuk mengikuti ujian Tugas Akhir. Oleh karena itu disini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada jajaran staff Pascasarjana ISI Yogyakarta, Ibu Ketua Prodi dan

anggota struktur organisasi yang mendukungnya, serta para rekan mahasiswa yang memberikan atmosfer yang baik pada proses belajar saya.

Saya mengucapkan terimakasih kepada:

Bapak Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum yang menjadi pembimbing yang responsif dan inspiratif pada setiap perkembangan proses Tugas Akhir saya. Terima kasih juga saya ucapkan kepada para dosen pengajar di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Beliau-belaulah yang telah memberikan sebagian ilmunya kepada saya khususnya dan terutama pada kami teman-teman mahasiswa angkatan 2018.

Terima kasih kepada Allah Sang Sumber dan Pencipta atas berkat dan rahmatNya karya ini dapat terwujud. Terima kasih saya sampaikan pada suami saya Christophorus Wahyu Prasetyo, orangtua saya, Bapak Johannes Heru Susantyo dan Ibu Bernadetta Sugiyantini, mertua saya Bapak Ambrosius Suseno dan Ibu M.V. Ina Chrismawati yang juga turut memberikan cinta, dorongan semangat, dan doa selama proses berkarya. Terima kasih pada tim yang telah mendukung dan membantu dengan sepenuh hati selama proses berkarya. Terima kasih untuk pembaca akademis, proses saya ini merupakan sebagian dari pencarian jati diri saya yang selalu terus digali dan dikembangkan. Semoga tulisan tentang pengkajian proses penciptaan karya saya ini memberikan kontribusi yang positif, terus mendapatkan respon dan terus disempurnakan oleh pencipta-pencipta seni yang lain, semoga juga bisa menjadi bahan literatur studi yang lain jika membutuhkan informasi ini.

Yogyakarta, 08 Desember 2022

Penulis dan pencipta karya

Elizabet Ayu Angeliia

Daftar Isi

JUDUL	i
HALAMAN PENGANTAR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Keaslian atau Orisinalitas	5
D. Tujuan dan Manfaat	6
A. Tujuan	6
B. Manfaat	6
II. LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Sumber Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
1. Tembang Macapat	Error! Bookmark not defined.
2. Tembang Macapat Durma	Error! Bookmark not defined.
3. Kostum Pertunjukan	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Teori Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
1. Teori Estetika	Error! Bookmark not defined.
2. Teori Ergonomi	Error! Bookmark not defined.
3. Teori Resepsi	Error! Bookmark not defined.
III. METODE PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.

A. Metodologi	Error! Bookmark not defined.
B. Proses Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
1. Rancangan Karya	Error! Bookmark not defined.
2. Persiapan Bahan dan Alat	Error! Bookmark not defined.
C. Teknik Pengerjaan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tahap Perwujudan	Error! Bookmark not defined.
IV. ULASAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
V. KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
KEPUSTAKAAN.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.



Daftar Tabel

Tabel 1 Tembang DurmaError! Bookmark not defined.



Daftar Gambar

Gambar 3. 1 Sketsa 1 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Sketsa 2 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Sketsa 3 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Sketsa 4 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Membuat Pola (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6 Memotong Pola (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Menjahit Kain (Angeliia, 2022)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8 Menggambar Pola Lidah Api (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9 Mewarnai Lidah Api (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10 Lidah Api Merah dan Biru (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 Proses Bordir Lidah Api (Angeliia, 2022)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12 Menjahit Koin pada Kain (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13 Kostum Siap Dipakai (Angeliia, 2022)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14 Sketsa 5 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 15 Sketsa 6 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 16 Sketsa 7 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 17 Sketsa 8 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 18 Sketsa 9 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 19 Sketsa 10 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 1 Kostum 1 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Mantel Organza Kostum 1 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Obi Lipit Kostum 1 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Koin pada Obi Lipit Kostum 1 (Angeliia, 2022) ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Celana Kanan Kostum 1 (Angeliia, 2022)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Selendang Kanan Kostum 1 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Celana Kiri Kostum 1 (Angeliia, 2022)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Selendang Kiri Kostum 1 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Kostum 2 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Lengan Kostum 2 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Obi Lipit Kostum 2 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Koin pada Obi Lipit Kostum 2 (Angeliia, 2022) .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Lipitan Baju Kostum 2 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Kulot Kanan Kostum 2 (Angeliia, 2022)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 Kulot Kiri Kostum 2 (Angeliia, 2022)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 Selendang Kostum 2 (Angeliia, 2022)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 Kostum 3 (Angeliia, 2022).....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 18 Baju Aksan Koin Kostum 3 (Angeliia, 2022)**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 19 Baju Aksan Biru Kostum 3 (Angeliia, 2022).....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 20 Baju Aksan Merah Kostum 3 (Angeliia, 2022)....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 21 Baju Aksan Merah Kostum 3 (Angeliia, 2022)....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 22 Baju Bawah Kostum 3 (Angeliia, 2022)**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 23 Baju Aksan Api Kostum 3 (Angeliia, 2022)**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 24 Selendang Kostum 3 (Angeliia, 2022)**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 25 Kostum 4 (Angeliia, 2022).....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 26 Bahu Kanan Kostum 4 (Angeliia, 2022).....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 27 Dada kain Lipit Kostum 4 (Angeliia, 2022).....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 28 Obi Atas Kostum 4 (Angeliia, 2022)**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 29 Obi Bawah Kostum 4 (Angeliia, 2022).....**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 30 Baju Bawah Kostum 4 (Angeliia, 2022)**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 31 Kulot Kanan Kostum 4 (Angeliia, 2022)**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 32 Kulot Kiri Kostum 4 (Angeliia, 2022)**Error! Bookmark not defined.**



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modernisasi di Indonesia berdampak luas di kehidupan masyarakat, gaya hidup yang serba praktis, *fashion* yang kebarat-baratan, dan juga termasuk munculnya sikap apatis terhadap budaya asli Nusantara. Selain modernisasi, sikap agama juga akhir-akhir ini memiliki andil dalam luntarnya budaya asli yang perlahan menggeser ke budaya agamis. Hal ini sangat berpengaruh dalam cara masyarakat berbusana, baik dalam keseharian maupun dalam kegiatan berkesenian seperti perubahan kostum dalam pertunjukan.

Dalam pembuatan karya ini, terdapat beberapa keresahan yang menjadi stimulan. Yang pertama adalah kurangnya pengetahuan masyarakat tentang budaya adiluhung di tanah Jawa, yaitu tembang Jawa dan ragam hias batik. Kedua, perkembangan zaman dan kondisi ekonomi juga ikut andil dalam membentuk masyarakat yang serba instan. Ketiga, masyarakat juga mempunyai kecenderungan untuk tidak memaknai nilai-nilai filosofis secara mendalam. Hal-hal inilah yang menjadi dorongan penulis untuk menciptakan kostum pertunjukan yang tak hanya relevan dengan jaman tetapi juga mengandung nilai filosofis dan budaya.

“Seni kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang memiliki akar kuat, yakni nilai tradisi yang bermutu tinggi atau bernilai adiluhung.

Sebab pada masa lampau, para kriyawan keraton menghasilkan karya seni dengan ketekunan dan konsep filosofi tinggi serta memberikan legitimasi sebagai produk seni kriya tempo dulu. Di dalam konsep tersebut termasuk pula adanya pola pikir metafisis yang mengandung muatan nilai-nilai spiritual, religius, serta magis.” (Raharjo:2011)

Seperti yang dijelaskan Raharjo dalam bukunya ‘*Seni Kriya dan Kerajinan*’, Tata Busana, *fashion* atau dalam hal ini kostum sudah sepatutnya memiliki nilai filosofi tinggi sehingga dapat memberikan legitimasi sebagai sebuah karya seni kriya. Adapun muatan nilai-nilai spiritual, religius, serta magis nyata tertuang dalam tembang macapat sebagai nyawa dari karya yang penulis buat, dan juga terdapat dalam batik ragam hias Yogyakarta yang menjadi material karya penciptaan penulis.

Karya ini nantinya juga dapat menjadi contoh dalam memaknai suatu karya seni sastra, dalam hal ini Tembang Macapat dengan cara menciptakan bentuk baru yang tetap relevan dan sejalan dengan makna dan ajaran yang pola yang diciptakan oleh pencipta Tembang Macapat. Setiap tembang yang termasuk dalam Tembang Macapat ini memiliki karakter dan struktur masing-masing. Struktur tembang Macapat terdiri dari *Guru Gatra* (baris), *Guru Wilangan* (jumlah suku kata), dan *Guru Lagu* (huruf vokal terakhir dalam baris). Makna dan struktur inilah yang dalam proses penciptaan ini akan

divisualisasikan menjadi karya kostum pertunjukan menggunakan Teori Resepsi.

Tembang Macapat Durma dipilih menjadi inspirasi visualisasi kostum pertunjukan karena melambangkan keadaan manusia yang telah diberi banyak kenikmatan dan dia mensyukurinya dengan banyak melakukan derma atau berbagi dengan orang lain. Hal ini menjadi layak untuk disoroti karena maraknya sikap individualism yang muncul pada masyarakat Indonesia



Sejak masuknya arus globalisasi dan didukung berkembangnya teknologi yang canggih membuat masyarakat Indonesia mulai bersikap individualisme. Padahal dulunya Indonesia pada sejarah nenek moyang merupakan negara yang menerapkan dan menjunjung tinggi semangat gotong royong, serta mempunyai sikap sosial yang tinggi.
(kompasiana.com)



Tembang Durma nantinya akan dikembangkan menjadi bentuk-bentuk yang lebih dinamis. Karya seni yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berbentuk karya seni fungsional yang menggabungkan beberapa teknik dalam proses perwujudannya. Teknik yang digunakan yakni teknik batik cap, lukis, dan teknik jahit. Karya akan dibuat dengan menggunakan material kain batik dengan ragam hias Yogyakarta. Batik merupakan wastra yang dirasa tepat karena nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tiap ragam hias sejalan dengan watak-watak dan nilai yang

terkandung dalam tembang-tembang macapat. Teori-Teori yang menjadi landasan penciptaan karya ini adalah estetika, ergonomi, desain dan resepsi. Sedangkan metode penciptaan yang digunakan adalah *practice based research*. Perwujudkan karya ini menggunakan kain batik cap beragam hias Yogyakarta. Aplikasi *prada*/lukisan dengan tinta emas pada kain dan lipitan (*pleats*) akan mendominasi karya berwujud kostum pertunjukan.

Karya yang diciptakan penulis satu dengan lainnya memiliki gaya, material dan teknik pembuatan yang berbeda, sehingga dapat memunculkan suatu kreatifitas dalam penciptaan karyanya yang memiliki keunikan dan estetika yang tidak hanya mengedepankan nilai keindahan namun memiliki arti yang dapat menambah pengetahuan akan Tembang Macapat, serta memberikan gagasan baru bagi seniman serta kriyawan Indonesia. Penciptaan karya tugas akhir ini juga diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kekayaan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

B. Rumusan Ide Penciptaan

1. Bagaimana konsep Tembang Macapat Durma dalam penciptaan kostum pertunjukan dengan batik ragam hias Yogyakarta ?
2. Bagaimana menafsirkan Tembang Macapat Durma dalam bentuk visual kostum pertunjukan?
3. Bagaimana hasil karya tersebut diciptakan ?

C. Keaslian atau Orisinalitas

Menciptakan karya seni merupakan kebanggaan tersendiri. Keaslian menjadi faktor penting dalam penciptaan sebuah karya. Hal ini dimaksudkan agar tidak melanggar norma dan nilai kesopanan. Orisinalitas pada karya ini terdapat pada gagasan atau ide aktual maupun faktual yang menghasilkan rancangan karya visualisasi Tembang Macapat Durma yang diterapkan menjadi kostum pertunjukan dengan batik ragam hias Yogyakarta.

Terdapat beberapa jurnal dan skripsi yang menjadi pembanding penulis karena memiliki topik yang sama yaitu Tembang Macapat. Pertama, jurnal “Interpretasi Makna Macapat dalam Karya Piani Trio” oleh Ignasia Karina. Dalam jurnal tersebut Karina menginterpretasikan makna dari Tembang Macapat dalam bentuk karya seni musik yaitu Piano Trio. Ariska Dela Arintika juga membuat tugas akhir dengan sumber ide Tembang Macapat berjudul “Representasi Tafsir Tembang Macapat dalam Karya Seni Kriya Keramik”. Berbeda dengan karya Karina dan Arintika, karya ini memiliki hasil akhir yang berbeda yaitu bentuk visual dari Tembang Macapat dalam bentuk kostum pertunjukan. Selain itu, kedua contoh tugas akhir diatas menitikberatkan pada tafsir dan makna Tembang Macapat, sedangkan karya ini diciptakan dengan cara memvisualisasikan seluruh struktur lagu dan karakter Tembang Macapat menjadi karya seni fungsional berupa kostum pertunjukan.

D. Tujuan dan Manfaat

A. Tujuan :

1. Untuk mewujudkan ide dan gagasan Tembang Macapat Durma dalam kostum pertunjukan pola *zero waste* dengan batik ragam hias Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui proses penafsiran Tembang Macapat Durma dalam bentuk visual kostum pertunjukan.
3. Untuk mengetahui hasil penciptaan.

B. Manfaat :

1. Sebagai media untuk mengekspresikan gagasan penulis.
2. Menambah inspirasi atau ide baru bagi sastrawan dan kiyawan Indonesia
3. Menambah wawasan tentang Tembang Macapat kepada masyarakat.