

**PENCIPTAAN KOSTUM *KEBO-KEBOAN*
(SEBUAH INOVASI KOSTUM PERTUNJUKAN
DI LUAR ACARA RITUAL)**



PENCIPTAAN

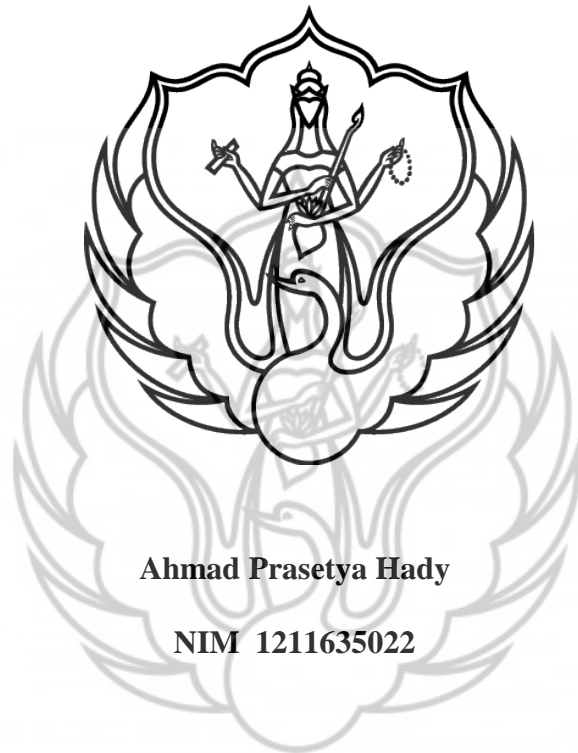
Ahmad Prasetya Hady

NIM 1211635022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2016

PENCIPTAAN KOSTUM *KEBO-KEBOAN*
(SEBUAH INOVASI KOSTUM PERTUNJUKAN
DI LUAR ACARA RITUAL)



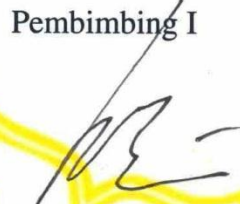
Ahmad Prasetya Hady

NIM 1211635022

Tugas Akhir ini disusun untuk Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2016

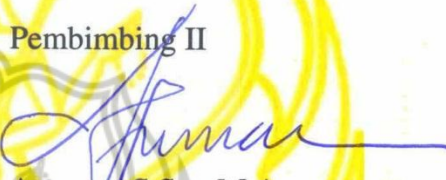
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:
PENCIPTAAN KOSTUM *KEBO-KEBOAN* (SEBUAH INOVASI
KOSTUM PERTUNJUKAN DI LUAR ACARA RITUAL) diajukan oleh
Ahmad Prasetya Hady, NIM 1211635022, Program studi S-1 Kriya Seni,
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal
29 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Andono, M.Sn.
NIP 19560602 198503 1002

Pembimbing II



Aruman, S.Sn., M.A.
NIP 19771018 200312 1010

Cognate/Anggota



Drs. A. Zaenuri., M. Sn.
NIP 19520304 198303 1002

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/Anggota



Arif Suharson, S. Sn., M.Sn.
NIP 19750622 200312 1003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmadja, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Penulis persembahkan karya Tugas Akhir ini untuk kedua orang terkasih yang selalu memberikan dukungan sejak awal karya ini mulai diajukan hingga dapat terwujud dalam bentuk karya seni, yaitu kedua orangtua penulis yaitu Samuji dan Masrofab. Muhamad Zainur Hadyarta adik penulis yang tersayang terimakasih atas semangat dan dukungannya selama ini.



MOTTO

“KEEP MOVING FORWARD”

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 29 juni 2016



Ahmad Prasetya Hady

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “PENCIPTAAN KOSTUM *KEBO-KEBOAN* (SEBUAH INOVASI KOSTUM PERTUNJUKAN DI LUAR ACARA RITUAL)” dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan Laporan Tugas Akhir untuk memenuhi persyaratan kurikulum sarjana strata-1 (S-1) pada Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini, mulai dari pengajuan proposal, pelaksanaan hingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Kriya Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Andono, M.Sn selaku dosen Pembimbing satu

5. Aruman, S.sn., M.A. selaku dosen Pembimbing dua.
6. Drs. A. Zaenuri selaku penguji ahli (*cognate*)
7. Kepada segenap dosen Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap karyawan dan petugas Tata Usaha, Perpustakaan, dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Samuji, Spd. dan Masrofah selaku orang tua yang telah memberikan dukungan baik material maupun non material.
10. Adikku Muhamad Zainur Hadyarta
11. Nugroho Wisnu Broto, Beni Pusanding Tuah, Krisma Wahyudi, Javas, Anisa Nurjamila serta teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, yang sudah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajian. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini. Terakhir penulis berharap laporan ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.

Yogyakarta 29 juni 2016

Ahmad Prasetya Hady

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan / Motto	iv
Pernyataan Keaslian	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	ix
Daftar Lampiran	ix
Intisari	x
BAB I.PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	6
B. Sumber Penciptaan	6
C. Landasan Teori	9
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	14
A. Data Acuan.....	14
B. Analisis	20
C. Rancangan Karya.....	22
D. Proses Perwujudan	42
1. Bahan dan Alat.....	42
2. Teknik Pengerjaan.....	43
3. Tahap Perwujudan.....	43
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	51
BAB IV. TINJAUAN	52
A. Tinjauan Umum	52
B. Tinjauan Khusus	53
BAB V. PENUTUP.....	59
A. KESIMPULAN.....	59
B. SARAN	60
DAFTAR PUSTAKA	61

LAMPIRAN.....	62
A. Foto Poster Pameran.....	62
B. Foto Situasi Pameran	63
C. Katalog.....	64
D. Biodata (CV)	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel Rincian Anggaran biaya.....	51
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Foto Poster Pameran
- B. Foto Situasi Pameran
- C. Katalog
- D. Biodata (CV)



INTISARI

Kebo-keboan merupakan tradisi asli yang menjadi salah satu ikon kabupaten Banyuwangi. Tradisi ini dilakukan setahun sekali pada bulan Syuro bertempat di Desa Alasmalang dan Desa Krajan. Namun masyarakat dalam dan luar negeri yang antusias ingin menyaksikan harus menunggu bulan di mana acara tradisi ini diselenggarakan. Hal ini menjadi penghambat target pemerintah daerah Banyuwangi untuk menumbuhkan iklim pariwisata sepanjang tahun. Tradisi ini menjadi menarik mana kala dapat ditampilkan secara fleksibel tidak terikat waktu. Karena hal tersebut dibutuhkan solusi inovasi dalam hal ini adalah desain kostum *Kebo-keboan* menggunakan berbagai nilai-nilai ikonik dari daerah Banyuwangi itu sendiri.

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan teori dari Gustami dengan 3 tahap 6 langkah dalam pembuatan karya seni. Dimulai dari eksplorasi tradisi daerah Banyuwangi, Perancangan karya yang akan dibuat, dan perwujudannya ke dalam karya kostum *Kebo-keboan*. Dalam proses penciptaan ini digunakan pendekatan seperti estetika, simiotik dan ergonomis yang disesuaikan dengan bentuk karya yang diwujudkan.

Terwujudnya lima buah kostum dengan berbagai bentuk yang memiliki nilai-nilai seni melalui ubahan berupa dimasukkannya berbagai ikon Banyuwangi seperti motif, kesenian dan tradisi pada karya ini. Komposisi ubahan inilah yang dirasa mampu membuat nilai artistik dari karya kostum ini muncul. Setiap *audience* yang melihat karya ini tentunya akan melihat tradisi Banyuwangi dalam bentuk baru seperti terangkum pada satu kemasan yang artistik

Kata Kunci : *Kebo-keboan*, Kostum, Banyuwangi, Alasmalang,

Wisata Tradisi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Banyuwangi adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten ini terletak di ujung paling timur pulau Jawa, di kawasan tapal kuda, dan berbatasan dengan Kabupaten Situbondo di utara, Selat Bali di timur, Samudra Hindia di selatan serta kabupaten Jember dan kabupaten Bondowoso di barat. Kabupaten Banyuwangi merupakan kabupaten terluas di Jawa Timur sekaligus menjadi yang terluas di Pulau Jawa, dengan luas wilayahnya yang mencapai 5.782,50 km², atau lebih luas dari Pulau Bali 5.636,66 km². Di pesisir kabupaten Banyuwangi, terdapat pelabuhan Ketapang, yang merupakan perhubungan utama antara pulau Jawa dengan pulau Bali (pelabuhan Gilimanuk). Kabupaten Banyuwangi memiliki berbagai potensi daerah yang banyak dari mulai pesona alam, seni tradisi, dan budayanya.

Banyak tradisi budaya Banyuwangi yang saat ini mulai kembali dimunculkan sebagai salah satu warisan asli leluhur masyarakat *Osing* ini . Peran serta masyarakat dan eforia pemerintahan daerah Banyuwangi dalam hal pariwisata yang bertumpu pada kegiatan budaya dan tradisi menjadi awal berbagai kesenian asli Banyuwangi mulai kembali muncul. Eksistensi tradisi kebudayaan di tengah-tengah interaksi kehidupan manusia, menunjukkan

derajat dan tingkatan peradaban manusia. Selain itu, salah satu fungsi kebudayaan adalah menunjukkan ciri kepribadian suatu daerah. Aktifitas budaya ini ditentukan oleh sistem budaya yang tercipta di daerah tersebut dalam hal ini pemerintah daerah. Dengan sistem budaya yang mendukung saat ini menjadikan tradisi dan budaya dapat berkembang kembali. Salah satu contoh tradisi asli Banyuwangi yaitu *Kebo-keboan* yang menjadi salah satu ikon pariwisata Banyuwangi. Tradisi ini dilakukan setahun sekali pada bulan Syuro bertempat di daerah Desa Alasmalang, Kecamatan Singojuruh, dan Desa Krajan. Sampai saat ini upacara *Kebo-keboan* dimaknai sebagai ritual yang merupakan warisan leluhur yang harus dilakukan setiap tahun. Menangkap potensi wisata ritual ini pemerintah daerah mencoba mendukung dan turut serta dalam kegiatan pelestarian tradisi ini. Dalam proses ini timbul suatu masalah yang dilematis, di mana Pemerintah daerah memberi dukungan promosi besar-besaran terhadap *Kebo-keboan*. Namun masyarakat dalam dan luar negeri yang antusias ingin menyaksikan harus menunggu bulan di mana acara tradisi ini diselenggarakan. Hal ini menjadi sedikit menghambat target pemerintah daerah untuk menumbuhkan iklim pariwisata sepanjang tahun. Mengingat kegiatan wisata daerah Banyuwangi mulai berjalan sepanjang tahun dilihat dari munculnya berbagai Paket Wisata murah saat ini.

Permasalahan ini menjadi salah satu dasar pemikiran untuk menciptakan suatu karya seni dalam hal ini kriya Kayu yang berciri khas Banyuwangi namun dapat dijadikan sebagai pokok wisata berbasis tradisi. Tentu dalam hal

ini Tradisi yang hendak diangkat oleh penulis adalah tradisi *Kebo-keboan*. Tradisi ini menjadi menarik mana kala dapat ditampilkan secara fleksibel dilakukan sepanjang tahun. Salah satu yang dibutuhkan adalah bagaimana mendesain bentuk *Kebo-keboan* ini menjadi layak untuk dilihat wisatawan dalam kemasan tradisi yang sama, dengan tidak mengurangi kesakralan ritual *Kebo-keboan* yang bersifat religius, sehingga *Kebo-keboan* untuk kebutuhan kegiatan wisata tradisi merupakan bentuk yang berbeda. Bentuk yang diubah adalah desain kostum dari *Kebo-keboan* dengan menonjolkan berbagai nilai-nilai ikonik dari daerah banyuwangi itu sendiri. Dari pemasalahan tersebut penulis akan mewujudkan karya seni kriya kayu berupa kostum *Kebo-keboan* dengan transformasi baru disesuaikan dengan fungsi dan kegunaannya sebagai ikon wisata *Kebo-keboan* daerah Banyuwangi.

B. Rumusan Masalah:

- a. Bagaimana mengubah kostum *Kebo-keboan* tradisi menjadi lebih artistik untuk ditampilkan di luar acara ritual?
- b. Bagaimana menerapkan ikon-ikon banyuwangi kedalam kostum *Kebo-keboan* kreasi baru?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Memberikan sentuhan desain artistik baru pada kostum *Kebo-keboan* yang sudah ada.
2. Membuat kostum *Kebo-keboan* melalui bentuk visual ikonik ke-Banyuwangian yang baru agar dapat ditampilkan dalam berbagai acara di luar acara ritual.

b. Manfaat

1. Memberikan kemasan baru tradisi *Kebo-keboan* sehingga dapat ditampilkan pada berbagai acara tanpa mengurangi kesakralanya
2. Menambah daya tarik *Kebo-keboan* sebagai alternative tradisi yang dapat ditampilkan sebagai pertunjukan dalam berbagai acara.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Simiotik

Merupakan kajian ilmu teori yang mengedepankan pada tanda-tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Melalui pendekatan ini penulis menganalisa nilai tanda, makna dan kajian yang ada.

b. Estetis

Merupakan kajian ilmu teori yang menganut pada kaidah-kaidah nilai keindahan bentuk dalam perwujudannya.

c. Ergonomis

Merupakan kajian ilmu teori yang berhubungan pada kenyamanan, keamanan dan keindahan yang dipadukan dalam satu komposisi karya.

2. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan teori dari Gustami dengan 3 tahap 6 langkah dalam pembuatan karya seni teori penciptaan Gustami terdiri dari tiga tahap – enam langkah penciptaan seni kriya. Pertama adalah tahap eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah, yaitu langkah melakukan pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, serta langkah penggalian sumber informasi dan penggalian landasan teori dan acuan visual. Kedua adalah tahap perancangan, yang terdiri dari 2 langkah, yaitu langkah penuangan ide ke dalam sketsa, serta langkah penuangan ide ke dalam model. Tahap yang ketiga adalah tahap perwujudan, yang terdiri dari 2 langkah, yaitu mewujudkan berdasarkan model, serta mengevaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud produk yang bernilai seni, dan juga ketepatan fungsi.