

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



PENCIPTAAN

Ahmad Prasetya Hady

NIM 1211635022

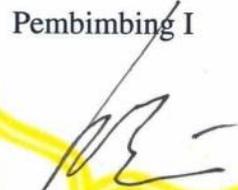
**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2016

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.

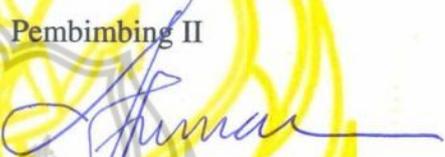
Pembimbing I



Drs. Andono, M.Sn.

NIP 19560602 198503 1002

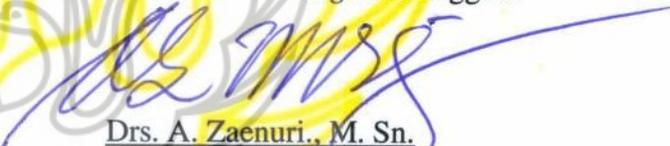
Pembimbing II



Aruman, S.Sn., M.A.

NIP 19771018 200312 1010

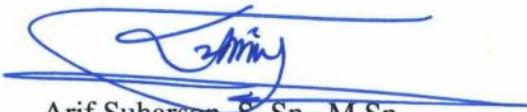
Cognate/Anggota



Drs. A. Zaenuri., M. Sn.

NIP 19520304 198303 1002

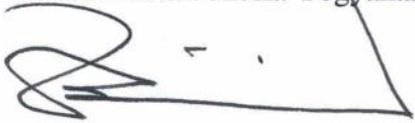
Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi
S-1 Kriya Seni/Anggota



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

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.

ABSTRACT

Kebo-keboan is a native tradition which became an icon of Banyuwangi regency. This tradition is being held once a year in a javanese callendar's month called *Syuro*, located in Alasmalang Village and Krajan Village. However, the domestic and foreigner tourists who are enthusiastic to see the tradition have to wait for the month where the tradition is being held. Thus, it becomes an obstacle for the target of Banyuwangi government to grow the tourism climate throughout the year. The tradition becomes interesting if it can be held flexibly unbounded by the time. Because the problem needs innovative solutions, in this regard, it is the costume design of *Kebo-keboan* using a variety of iconic values of Banyuwangi itself.

The method used in the creation of the artwork is the theory of Gustami : 3 phases 6 steps in an art creation. Starting from exploring the regional tradition of Banyuwangi, designing the art that will be created, and embodying it into the *Kebo-keboan* costumes. The creation process used are aesthetics, semiotics and ergonomics approaches which are being adapted to the form of the embodied artwork.

The embodiment of five costumes in various forms which have art values by means of changes with adding various icons of Banyuwangi such as motifs, arts and traditions to the artwork. The composition of the changes seems to be able to make the artistic values of the costume appear. Each audience who sees the artwork will surely see the tradition of Banyuwangi in a new form as if it is being summarized in one artistic package.

Keywords : *Kebo-keboan*, Costume, Banyuwangi, Alasmalang, Tradition Touring.

PENDAHULUAN

1. 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 permasalahan 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.

2. 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?

3. 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 kesakralannya
 2. Menambah daya tarik *Kebo-keboan* sebagai alternative tradisi yang dapat ditampilkan sebagai pertunjukan dalam berbagai acara.

4. Metode Penciptaan

a. Metode Pendekatan

1. 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.

2. Estetis

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

3. 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.

3. Landasan Teori

1. Teori Semiotik

Merupakan teori yang mengacu pada penafsiran terhadap tanda atau simbol yang terdapat pada suatu obyek yang merupakan hasil dari proses kebudayaan suatu masyarakat.

Menurut Susanne Langer (1957:89) semua binatang yang hidup didominasi oleh perasaan, tetapi perasaan manusia menggunakan lebih dari sekedar tanda sederhana dengan mempergunakan simbol. Tanda atau *sign* adalah sebuah stimulus yang menandakan kehadiran dari suatu hal. Sebaliknya, simbol digunakan digunakan secara kompleks dengan membuat untuk orang berfikir tentang sesuatu yang terpisah dari kehadirannya. Sebuah simbol adalah sebuah instrument untuk berfikir, konseptual manusia tentang suatu hal, sebuah simbol ada untuk sesuatu.

Seperti halnya tradisi *Kebo-keboan* tentunya kehadiran tradisi ini tidak lepas dari simbolisme tentang suatu konsep, Bentuk dari upaya memberi ketegasan terhadap nilai-nilai pemikiran rasa syukur yang tinggi kepada Tuhan diwujudkan pada bentuk kesenian yang

disebut tradisi *Kebo-keboan*. Tradisi ini juga menyimpan berbagai simbol dari setiap kelengkapan yang dipakainya sebagai suatu konsep untuk berfikir.

Menurut Siswanto (2009:9) teori simiotik adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah tengah manusia dan bersama-sama manusia. Asal mula kebudayaan mengenai upacara adat pada suatu masyarakat, secara historis terbentuk dari suatu peristiwa-peristiwa mengenai interaksi manusia dan lingkungannya. Apabila ditanya kapan mulai terbentuknya suatu kebudayaan tersebut? Dan apa arti tanda yang terkandung dalam simbol-simbol peralatan yang dipakai? maka hal tersebut, secara pasti tidak akan menemukan jawaban yang akurat, karena hal itu sangat sulit untuk menentukannya. Tetapi dapat dilihat dari keberadaan suatu proses pembentukan komunitas etnik tersebut.

Dengan demikian suatu komunitas etnik pada suatu daerah memiliki pedoman terhadap simbolisasi dalam satu acara ritual salah satunya adalah *Kebo-keboan*. Berbagai makna simbolis yang ada terbentuk dari suatu peristiwa-peristiwa mengenai interaksi manusia dan lingkungannya, antara lain:

1. Kerbau mengandung kekuatan penolak terhadap gejala-gejala kekuatan jahat. Selain itu masyarakat Banyuwangi terutama daerah Alasmalang yang sebagian besar adalah petani yang dekat dengan hewan kerbau.
2. Warna hitam dan merah merupakan warna dominasi *Kebo-keboan* yang merupakan simbolisasi pertarungan kekuatan baik dan jahat.
3. Tanduk kerbau pada kostum *Kebo-keboan* memiliki simbol perlawanan terhadap kekuatan jahat yang datang. Sehingga ritual *Kebo-keboan* dimaksudkan menolak bala dan membetengi desa Alasmalang dari berbagai bencana yang tidak diinginkan.

2. Teori Estetis

Karya yang dibuat tidak hanya sepenuhnya meniru bentuk kostum *Kebo-keboan* saja namun memberikan sentuhan estetis pada setiap karya-karya yang diwujudkan.

Agus Sachari (1989:34) mengungkapkan teori estetis merupakan suatu pendekatan yang

menjelaskan keterkaitan penciptaan karya dengan aspek estetika. Mengacu budaya rupa memancarkan keindahan keindahan akan karya rupa dibuat sedemikian rupa sehingga diyakini memancarkan nilai-nilai keindahan yang memperkaya kehidupan. Nilai-nilai keindahan tersebut tidaklah sekedar pelengkap namun memiliki nilai yang luas. Banyak berkaitan satu dengan lainnya serta lebih universal dalam kaitanya bagaimana menambah suatu obyek karya kebentuk pembaharuan yang berbeda.

Penerapan nilai estetika yang dimaksud dalam perwujudan karya ini merupakan penerapan ikon-ikon utama yang mencerminkan budaya Banyuwangi. Seperti penerapan ornamen ukiran, motif *gajah oling*, komposisi warna dan bentuk kekhasan lainnya. Dalam hal bentuk visual juga mengalami pembaharuan yang mengacu pada berbagai bentuk kesatria yang merupakan wujud dari penafsiran ritual *Kebo-keboan* sebagai media perlawanan terhadap bencana atau menolak bala.

3. Teori Ergonomi

Dalam teori ergonomi yang diungkapkan Eko Nurmianto (2008:50) dikenal prinsip *Form Follows Function*, yaitu bentuk mengikuti fungsi. Selain memenuhi fungsi, ada tiga aspek yang harus dipenuhi jika suatu karya ingin dianggap berhasil, yaitu karya harus memiliki aspek keamanan, kenyamanan, dan keindahan.

Jadi unsur ergonomi yang dimaksud dalam karya ini adalah kenyamanan, keamanan dan keindahan yang dipadukan dalam satu komposisi karya. Sehingga didapatkan kostum *Kebo-keboan* yang aman dan nyaman dipakai tanpa mengurangi unsur keindahan atau estetika. Seperti halnya pemasangan berbagai bahan pendukung yang dimaksudkan untuk menambah kenyamanan dan kemudahan untuk dipakai. Keputusan untuk menggunakan berbagai bahan pendukung yang mempermudah pemakaian merupakan aplikasi terhadap kenyamanan. Seperti penggunaan *evafoam* pada dasaran kostum agar mengurangi resiko terhadap gesekan dari tubuh pemakai dan bagian kayu pada kostum. Tubuh pengguna maka akan lebih nyaman dan memudahkan pergerakan saat dipakai.

PEMBAHASAN

Berawal dari sebuah kedekatan sejak lahir karena tinggal di daerah Banyuwangi ini, tentunya memiliki pengaruh yang sangat besar dengan berbagai hal yang akan penulis lakukan. Salah satunya adalah keinginan untuk mengangkat dan mengembangkan potensi kedaerahan yang selama ini belum berkembang secara maksimal di Banyuwangi. Rasa kepedulian ini muncul sebagai panggilan terhadap tuntutan modernisasi dan upaya menjaga tradisi budaya yang masih bertahan. Dewasa ini, fungsi ekonomi lain yang mulai nampak adalah kegiatan industri pariwisata yang mulai menjadikan *Kebo-keboan* sebagai salah satu objek wisata budaya di Banyuwangi. Jika pengemasan upacara adat *Kebo-keboan* sebagai salah satu objek wisata tradisi dapat dilakukan dengan baik, tentunya keuntungan ekonomi dari pelaksanaan upacara adat ini dapat memberikan hasil yang positif bagi pengembangan ekonomi wilayah. Namun, adanya tuntutan wisata tradisi ini untuk dinikmati disetiap kesempatan menjadi suatu pemikiran yang dipertimbangkan. Salah satu wujud nyata yang dapat dilakukan adalah pembuatan suatu karya seni terutama bidang kekrayaan yang dapat dijadikan alternatif menanggapi permasalahan ini. Dengan pembuatan karya seni ini penulis menawarkan sebuah karya bernuansa tradisi *Kebo-keboan* dengan bentuk pembaharuan untuk kepentingan wisata dengan sajian ikon-ikon Banyuwangi. Wisatawan yang datang ke Banyuwangi dan penasaran dengan tradisi *Kebo-keboan* tidak perlu menunggu ritual *Kebo-keboan* yang diselenggarakan setahun sekali. Karena bentuk pembaharuan yang berbeda secara bentuk dan fungsi sehingga *Kebo-keboan* yang digunakan sebagai ritual sama sekali terjaga kesakralannya.

Pemasangan berbagai simbolisasi adat dan budaya ke dalam kostum atau pakaian yang dipakai *Kebo-keboan* akan menambah nilai-nilai estetis di dalamnya. Mengingat kostum ini memang dikhususkan mengangkat citra *Kebo-keboan* yang sakral namun memiliki nilai hiburan. Perwujudan karya ini menjadikan pemahaman baru bahwa karya seni terutama kriya memiliki potensi masuk ke dalam nilai budaya, religi dan ekonomi yang dapat digunakan sebagai media penyampaian tradisi agar tidak habis dimakan zaman.

Bentuk Kostum Ritual *Kebo-keboan*:

1. Tanduk Kerbau buatan
2. Kuping Kerbau buatan
3. Kalung *Klonthong* Sapi atau kerbau
4. Badan yang dilumuri jelaga yang dicampuri minyak goreng
5. Celana pendek berwarna hitam



Bentuk kostum *Kebo-keboan* ritual

Sumber : Ilustrasi oleh Lembaga *Kebo-keboan* Alasmalang

Pada dasarnya kostum dasar *Kebo-keboan* sangat sederhana dan mudah dibuat karena kemampuan memvisualkan kerbau kedalam figur manusia pada saat itu masih terbatas. Keterbatasan ini menjadi suatu tradisi yang diteruskan hingga sampai saat ini. Bentuk dasar kostum ini biasanya adalah tanduk kerbau, celana pendek hitam, dan jelaga yang dicampur minyak goreng untuk melumuri badan hingga berwarna gelap. Sebenarnya kostum tradisi ini memiliki nilai tradisi yang tinggi, namun yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat kostum *Kebo-keboan* ini terlihat menarik sebagai suatu ikon yang bisa ditampilkan sebagai pertunjukan yang lebih estetik untuk dipandang wisatawan. Untuk itu diperlukan solusi yang tidak merubah kostum *Kebo-keboan* namun dapat memunculkan tradisi ritual *Kebo-keboan*. Maka perlu dibuat kostum *Kebo-keboan* yang berorientasi pada keperluan memperkenalkan wisata tradisi *Kebo-keboan* dengan bentuk pembaruan yang estetik disesuaikan pada realitas modern dari segi desain. Sehingga bentuk pembaruan ini mengacu pada desain kostum *Armor* yaitu berupa jubah pada bagian-bagian tubuh tertentu. Dari konsep tersebut maka penulis mencari referensi bentuk visual pada kostum-kostum berjubah seperti robot, *superhero* dan kesatria.

1. Tinjauan Umum

Membuat sebuah karya yang dapat memvisualkan konsep kedaerahan dengan wujud pembaharuan merupakan suatu pilihan di tengah proses globalisasi. Karya yang mengangkat kekayaan budaya lokal ke dalam media baru merupakan upaya nyata dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini. Penciptaan karya berbasis tradisi ini merupakan upaya pelestarian terhadap tradisi yang masih dilakukan sampai saat ini khususnya daerah Banyuwangi. Tradisi yang berusaha divisualkan adalah *Kebo-keboan* karena di samping nilai-nilai simbolik di dalamnya terdapat potensi untuk dikembangkan. Salah satunya adalah dari sudut kostum yang digunakan. Kostum yang diwujudkan tidak digunakan untuk ritual namun digunakan sebagai ikon seni mempromosikan tradisi ini yang dilaksanakan setahun sekali.

Selain pertimbangan ergonomi karena kostum memiliki keterbatasan dalam bergerak jika digunakan namun secara visual memiliki daya tarik yang luar biasa. Salah satunya adalah sebagai ikon kebanyuwangian yang diusung disetiap karya. Sehingga tidak hanya mengangkat potensi kekhususan terhadap tradisi *Kebo-keboan* saja. Para *audience* yang melihat disuguhkan karya seni kriya kayu yang tanpa disadari merupakan simbolisasi jiwa dari tradisi Banyuwangi. Kostum kreasi baru ini diharapkan akan menjadi alat baru dalam promosi tradisi melalui media karya seni kriya kayu.

2. Tinjauan Khusus

1. Karya 1



Judul karya: *Warior Of Banyuwangi*
Dimensi : 1:1 Ukuran Orang Asia

Pada Konsep karya ini penulis mengacu pada sosok *Kebo-keboan* yang merupakan stilisasi dari hewan kerbau. Unsur tradisi yang nampak merupakan wujud ubahan baru yang disesuaikan dengan nilai fungsinya yaitu kostum *Kebo-keboan* untuk kepentingan artistik dalam promosi kegiatan wisata. Kostum ini juga menunjukkan simbol kegagahan seorang pejuang pasukan yang dikenal melalui semangat bertarungnya. Hal ini ditunjukkan melalui kedua bahu yang dibuat tinggi dengan tanduk di kanan dan kiri. Pada bagian dada juga diberikan ornamen kepala kerbau yang menunjukkan kesinambungan antara ritual *Kebo-keboan* yang menjadi jiwa dari karya ini. Pada bagian kepala masih meniru kostum *Kebo-keboan* dengan tanduk namun diberikan penutup muka seperti helm perang.

2. Karya 2



Judul karya : *The Son Of Banyuwangi*
Dimensi : 1:1 Ukuran Orang Asia

Konsep karya ini merupakan bentuk eksplorasi dengan mengkreasikan kostum *Kebo-keboan* bergaya semi robotik tetapi juga tidak lupa dengan tetap memberikan ornamen Banyuwangi yang belum diterapkan pada kostum *Kebo-keboan* sebelumnya. Berbagai ornamen di dalamnya juga merupakan ornamentasi Banyuwangi seperti *gajah oling* yang merupakan motif asli dari Banyuwangi. Dalam kostum ini juga ditambahkan kain panjang pada bagian belakang agar terlihat seolah berkarakter kepemimpinan dari kostum-kostum yang lain.

3. Karya 3



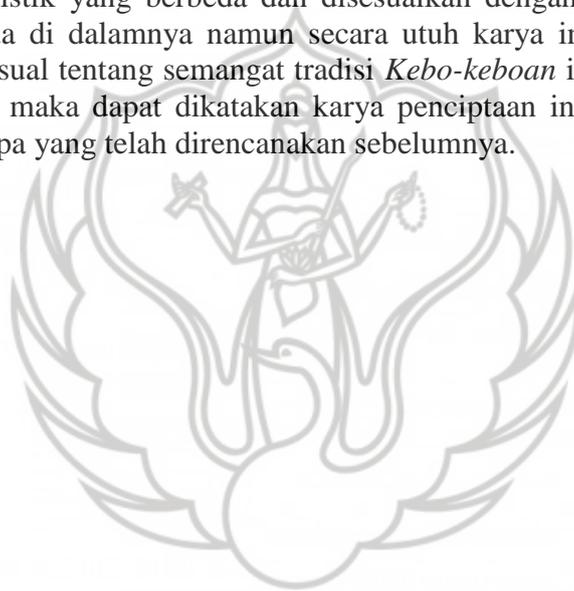
Judul Karya : *Armor of Banyuwangi*
Dimensi : 1:1 Ukuran Orang Asia

Pada karya ini saya mengacu pada bentuk perisai yang menjadi *center of interest* yang di letakkan pada bagian dada. Bagian ini juga menjadi simbol bahwa kerbau yang diukirkan menjadi pelindung dan kebanggaan Banyuwangi. Berbagai bentuk perisai juga terdapat pada bagian-bagian yang lain seperti bahu, pinggang dan kedua tangan hal ini juga menjadi simbolisasi mengenai masyarakat banyuwangi yang siap melindungi budaya warisan leluhur sebagai wujud rasa bangga. Tidak hanya itu kebanggaan itu juga disimbolkan pada bagian punggung yang diberi ornamen kepala kerbau dengan ukuran besar yang merupakan bentuk tanggung jawab yang besar yang harus dijunjung oleh warga banyuwangi untuk menjaga tradisi-tradisi yang ada terutama tradisi *Kebo-keboan*. Bentuk kepala mengambil desain ikat kepala Banyuwangi menunjukkan pola pikir yang harus berpedoman pada kaidah-kaidah luhur tradisi Banyuwangi.

KESIMPULAN

Tema yang dipilih sebuah adalah sebuah inovasi terhadap kostum pertunjukan tradisi acara ritual yang sakral yaitu *Kebo-keboan*. Inovasi yang dimaksudkan adalah pembuatan kostum pertunjukan *Kebo-keboan* yang dapat digunakan di luar acara ritual. Karena bentuk pembaharuan yang berbeda secara visual dan fungsi ini akan menjaga tradisi *Kebo-keboan*. Mengingat kostum ini memang ditujukan untuk mempromosikan tradisi *Kebo-keboan* yang digelar setiap tahun.

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. Masing-masing dari karya ini memiliki karakteristik yang berbeda dan disesuaikan dengan nilai-nilai dan pesan yang ada di dalamnya namun secara utuh karya ini memiliki satu garis besar visual tentang semangat tradisi *Kebo-keboan* itu sendiri. Melihat hal tersebut maka dapat dikatakan karya penciptaan ini berhasil diwujudkan sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya.



Daftar Pustaka

- Feldman, Edmund Burke.(1993), *Practical Art Criticism*, Chicago: Paper Back.
- Gustami, SP. (2008), *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta
- Hariyono Aekanu,(1999), *Gesah Seni & Budaya Banyuwangi* ,Cahaya Timur Banyuwangi.
- Langer, Susanne K.(1957), *Philosophy In a New Key: Study In The Symbolism*. Havard University Press, North California.
- Nurmianto, Eko.(2008), *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya, Edisi Kedua*, Guna Widya, Surabaya ,Indonesia.
- Sachari, Agus.(1989), *Estetika Terapan*, Nova, Bandung, Indonesia
- Siswanto, & Eko Prasetyo.(2009), *Tradisi Keboan Aliyan & Kebo-keboan Alasmalang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi*, Banyuwangi.

WEBTOGRAFI

Sumber Gambar Dokumentasi *Kebo-keboan*:

Lembaga *Kebo-keboan* Alasmalang

Sumber Unduhan Gambar:

<http://gundammodelkits.com/tamashi-nation-limited-kamen-rider.html>

<http://global.rakuten.com/en/store/hakata-smile/item/1009399/>

<http://s.kaskus.id/r540/images/201502/28/367805-20150228032143.html>

<http://yokattaweb.jp/store/preorder/363-figuart-kamen-rider-gai.html>

<http://pinterest.com/ultron-game-comic.html>

<http://pinterest.com/armor/ydgdgshdbuart-leather.html>