

**BUSANA DAN ATRIBUT PRAJURIT *KERATON*
YOGYAKARTA DALAM BUSANA PESTA *COCKTAIL***



PENCIPTAAN

Dimas Putranto Karsono

NIM 1211641022

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

2016

**BUSANA DAN ATRIBUT PRAJURIT *KERATON*
YOGYAKARTA DALAM BUSANA PESTA *COCKTAIL***



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

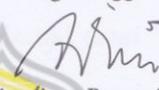
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni

2016

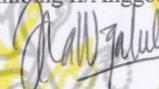
Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

**BUSANA DAN ATRIBUT PRAJURIT KERATON YOGYAKARTA
DALAM BUSANA PESTA COCKTAIL** diajukan oleh Dimas Putranto, NIM
1211641022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir
pada tanggal ...27 Juni 2016

Pembimbing I/Anggota

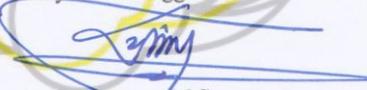

Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.
NIP 19600218 198601 2 001

Pembimbing II/Anggota


Anna Galuh Indreswari, S.Sn. MA.
NIP 19770418 200501 2 001
Cognate/Anggota


Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP 19730422 199903 1 005

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


Arif Suharson, M.Sn.
NIP 19750622 200312 1 003

Mengetahui:
Dean Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir penciptaan karya seni ini dipersembahkan kepada kedua orang tua saya, kakak-kakak saya, keponakan, keluarga besar Kaslan dan juga keluarga besar Tjiptono.



MOTTO

*Tidak ada rahasia untuk menggapai sukses, sukses itu dapat
terjadi karena persiapan, kerja keras dan mau belajar dari
kegagalan*

(General Collin Power)



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 9 Juni 2016

Dimas Putranto Karsono

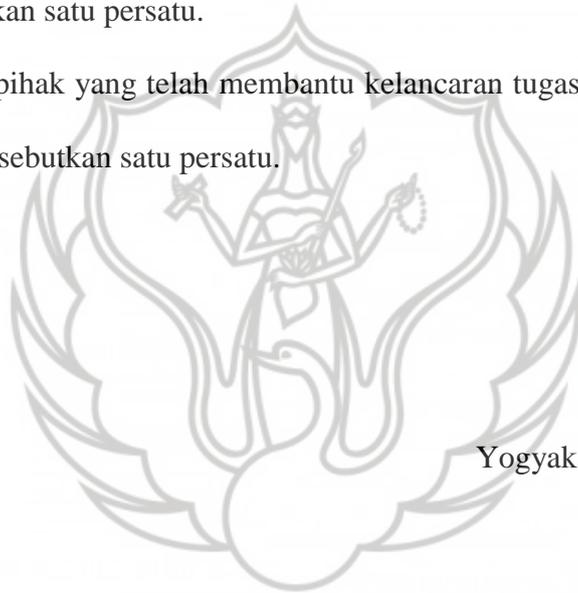
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur di panjatkan kepada Allah SWT atas lindungan dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 Kriya seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis Berharap dengan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan khususnya kriya seni. Penulis juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Tugas akhir ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
3. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn, Ketua Jurusan S-1 Kriya Seni Fakultas seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
4. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., Dosen Pembimbing I.
5. Anna Galuh Indreswari, S.Sn.MA., Dosen Pembimbing II.
6. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., *cognate*.
7. Nurhadi Siswanto, M.Phil., Dosen Wali.
8. Seluruh Staf Kriya Seni.

9. Kedua orang tua, kakak-kakaku dan keponakan-keponakan, terima kasih atas dukungan.
10. Keluarga besar Kaslan.dan Tjiptono.
11. Aldio Dhaka, Christa Monica, Ayu Sinapoy, Melisa Moniaga, Lanta.
12. Teman-teman Kriya angkatan 2012: Bunga Kusuma, Nur Alifah, Ika Yeni, Thitis Fadillah, Fitria Nur Aini, Dyah Retno Fitriani, Tria Kumala, Nana, Jefriana, Lian, dan semua teman-teman kriya lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
13. Semua pihak yang telah membantu kelancaran tugas akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.



Yogyakarta, 9 Juni 2016

Dimas Putranto Karsono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	I
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSEMBAHAN	III
MOTTO	IV
PERNYATAAN KEASLIAN	V
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
INTISARI	XII
ABSTRACT	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat	6
E. Metode Penciptaan	8
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	16
A. Sumber Penciptaan	16
B. Landasan Teori	47
BAB III PROSES PENCIPTAAN	64
A. Data Acuan	64
B. Analisis Data	67

C. Rancangan Karya	69
D. Proses Perwujudan	115
1. Alat dan Bahan	115
2. Teknik Pengerjaan	117
3. Tahap Perwujudan	119
4. Tahap-tahap Proses Perwujudan Setiap Karya	122
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	140
BAB IV TINJAUAN KARYA	149
A. Tinjauan Umum	150
B. Tinjauan Khusus	151
BAB V PENUTUP	167
A. Kesimpulan	167
B. Saran	168
DAFTAR PUSTAKA	169
LAMPIRAN	171
A. Foto Poster Pameran.....	171
B. Foto Situasi <i>Fashion Show</i>	172
C. Foto Situasi Pameran.....	173
D. Katalog Pameran.....	174
E. <i>Curriculum Vitae</i>	177
F. CD.....	179

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh Bahan Karya 1.....	83
Tabel 2. Contoh Bahan Karya 2.....	88
Tabel 3. Contoh Bahan Karya 3.....	92
Tabel 4. Contoh Bahan Karya 4.....	96
Tabel 5. Contoh Bahan Karya 5.....	100
Tabel 6. Contoh Bahan Karya 6.....	104
Tabel 7. Contoh Bahan Karya 7.....	109
Tabel 8. Contoh Bahan Karya 8.....	114
Tabel 9. Kalkulasi Biaya Karya 1.....	140
Tabel 10. Kalkulasi Biaya Karya 2.....	141
Tabel 11. Kalkulasi Biaya Karya 3.....	142
Tabel 12. Kalkulasi Biaya Karya 4.....	143
Tabel 13. Kalkulasi Biaya Karya 5.....	144
Tabel 14. Kalkulasi Biaya Karya 6.....	145
Tabel 15. Kalkulasi Biaya Karya 7.....	146
Tabel 16. Kalkulasi Biaya Karya 8.....	147
Tabel 17. Rekapitulasi Biaya Keseluruhan.....	148

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Prajurit <i>Wirabraja</i>	22
Gb. 2. Prajurit <i>Dhaeng</i>	23
Gb. 3. Prajurit <i>Nyutra</i>	24
Gb. 4. Prajurit <i>Mantrijero</i>	25
Gb. 5. Prajurit <i>Patangpuluh</i>	26
Gb. 6. Prajurit <i>Bugis</i>	27
Gb. 7. Prajurit <i>Ketanggung</i>	28
Gb. 8. Prajurit <i>Jagakarya</i>	29
Gb. 9. Prajurit <i>Prawiratama</i>	30
Gb. 10. Prajurit <i>Surakarsa</i>	31
Gb. 11. <i>Panji-panji</i> Prajurit <i>Wirabraja</i>	33
Gb. 12. <i>Waos</i> Prajurit <i>Wirabraja</i>	34
Gb. 13. Seragam pakaian <i>Panji</i> prajurit <i>Wirabraja</i>	34
Gb. 14. Prajurit <i>Wirabraja</i> dengan membawa senjata senapan.....	36
Gb. 15. Prajurit <i>Wirabraja</i> dengan membawa senjata tombak.....	36
Gb. 16. Prajurit <i>Wirabraja</i> dengan membawa instrumen.....	37
Gb. 17. <i>Dwaja Nyutra Merah (Podhang ngingsep sari)</i> dan <i>Dwaja</i>	39
Gb. 18. Seragam pakaian <i>Panji</i> prajurit <i>Nyutra</i>	40
Gb. 19. Panah beserta anak panah prajurit <i>Nyutra</i>	42
Gb. 20. Tombak dan <i>Towok</i> prajurit <i>Nyutra</i>	42
Gb. 21. <i>Tameng</i> prajurit <i>Nyutra</i>	43
Gb. 22. Prajurit <i>Bugis</i> membawa <i>Dwaja Wulan-dadari</i>	44
Gb. 23. Seragam pakaian <i>Panji</i> prajurit <i>Bugis</i>	45
Gb. 24. Tombak prajurit <i>Bugis</i>	46
Gb. 25. Data acuan 1, Praurit <i>Nyutra</i> dengan atributnya.....	64

Gb. 26. Data Acuan 2, Praurit Bugis dengan atributnya.....	65
Gb. 27. Data Acuan 3, Busana <i>cocktail</i> rancangan Malik Moestaram.....	65
Gb. 28. Data Acuan 4, Busana <i>cocktail</i> rancangan Sebastian Gunawan.....	66
Gb. 39. Data Acuan 5, Busana <i>cocktail</i> rancangan Agnes Budhisurya	66
Gb. 30. Data Acuan 6, Busana pesta rancanagn Defrico Audy.....	67
Gb. 31. Sketsa Alternatif 1.....	71
Gb. 32. Sketsa Alternatif 2.....	72
Gb. 33. Sketsa Alternatif 3.....	73
Gb. 34. Sketsa Alternatif 4.....	74
Gb. 35. Sketsa Alternatif 5.....	75
Gb. 36. Sketsa Alternatif 6.....	76
Gb. 37. Sketsa Alternatif 7.....	77
Gb. 38. Sketsa Alternatif 8.....	78
Gb. 39. Desain Karya 1	79
Gb. 40. Pecah pola karya 1, pola bagian belakang <i>dress</i>	80
Gb. 41. Pecah pola karya 1, pola bagian depan <i>dress</i>	80
Gb. 42. Pecah pola karya 1, pola <i>outer</i> pada busana.....	81
Gb. 43. Pecah pola karya 1, pola <i>dress</i> bagian dalam.....	81
Gb. 44. Detail Motif Batik karya 1 berjudul <i>Nyutra's</i>	82
Gb. 45. Desain Karya 2	84
Gb. 46. Pecah pola karya 2, pola celana pada busana.....	85
Gb. 47. Pecah pola karya 2, pola <i>bustier</i> pada busana.....	85
Gb. 48. Pecah pola karya 2, pola <i>outer</i> pada busana.....	86
Gb. 49. Detail Motif Batik karya 2 berjudul <i>The Power of Nyutra</i>	87
Gb. 50. Desain Karya 3.....	89
Gb. 51. Pecah pola karya 3, pola <i>dress</i> pada busana.....	90
Gb. 52. Pecah pola karya 3, pola peplum pada busana.....	90

Gb. 53. Detail Motif Batik karya 3 berjudul <i>Beauty Lady</i>	91
Gb. 54. Desain Karya 4.....	93
Gb. 55. Pecah pola karya 4, pola rok pada busana.....	94
Gb. 56. Pecah pola karya 4, pola bagian <i>dress</i>	94
Gb. 57. Detail Motif Batik karya 4 berjudul <i>Softness</i>	95
Gb. 58. Desain Karya 5.....	97
Gb. 59. Pecah pola karya 5, pola bagian celana.....	98
Gb. 60. Pecah pola karya 5, pola bagian <i>dress</i>	98
Gb. 61. Detail Motif Batik karya 5 berjudul <i>Wira Girl</i>	99
Gb. 62. Desain Karya 6.....	101
Gb. 63. Pecah pola karya 6, pola bagian <i>dress</i>	102
Gb. 64. Pecah pola karya 6, pola bagian garis leher.....	102
Gb. 65. Pecah pola karya 6, pola bagian layer <i>dress</i>	103
Gb. 66. Detail Motif Batik karya 6 berjudul <i>Dadari</i>	103
Gb. 67. Desain Karya 7.....	105
Gb. 68. Pecah pola karya 7, pola bagian <i>dress</i>	106
Gb. 69. Pecah pola karya 7, pola rok bagian luar.....	106
Gb. 70. Pecah pola karya 7, pola bagian blus bagian luar <i>dress</i>	107
Gb. 71. Pecah pola karya 7, pola hiasan leher.....	107
Gb. 72. Detail Motif Batik karya 7 berjudul <i>Moon Light</i>	108
Gb. 73. Desain Karya 8.....	110
Gb. 74. Pecah pola karya 8, pola bagian celana.....	111
Gb. 75. Pecah pola karya 8, pola bagian atasan.....	112
Gb. 76. Detail Motif Batik karya 8 berjudul <i>Hilarious</i>	113
Gb. 77. Proses <i>mencanting</i>	139
Gb. 78. Pewarnaan kain batik.....	139
Gb. 79. Proses <i>mencolet</i> warna pada kain.....	139

Gb. 80. Proses <i>draping</i>	139
Gb. 71. <i>Nyutra</i> 's.....	151
Gb. 82. <i>The Power of Nyutra</i>	153
Gb. 83. <i>Beauty Lady</i>	155
Gb. 84. <i>Softness</i>	157
Gb. 85. <i>Wira Girl</i>	159
Gb. 86. <i>Dadari</i>	161
Gb. 87. <i>Moon Light</i>	163
Gb. 88. <i>Hilarious</i>	165



INTISARI

Karya tugas akhir ini mengambil sumber ide dari Prajurit *Keraton* Yogyakarta. Prajurit *Keraton* Yogyakarta terdiri dari sepuluh jenis, yang dijadikan sumber penciptaan yaitu prajurit *Nyutra*, *Wirabraja* dan *Bugis*. Ketiga prajurit tersebut menjadi sumber ide dalam penciptaan busana pesta *cocktail*. Busana pesta *cocktail* merupakan jenis busana pesta sore yang digunakan untuk menghadiri pesta *cocktail*. Busana ini dipilih karena memiliki karakter dengan warna-warna cerah, tidak terlalu formal, serta memiliki detail busana yang unik dan sedikit rumit dari pakaian yang dikenakan sehari-hari. Busana *cocktail* ini dirancang dengan sentuhan busana dan atribut prajurit *keraton* baik pola busananya maupun motif busana yang diciptakan.

Metode pengumpulan data yang digunakan ialah studi pustaka, observasi, dan dokumentasi. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika, pendekatan semiotika, pendekatan ergonomi, dan pendekatan historis, sedangkan metode penciptaan yang digunakan ialah metode tiga tahap enam langkah menurut S.P. Gustami. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam pembuatan karya ialah teknik batik, tie dye, payet, dan teknik hias kreasi yang dibuat dari tali satin atau sengkeli yang diaplikasikan pada busana.

Tugas akhir ini berhasil menciptakan 8 karya, 2 karya mengambil inspirasi dari *Nyutra*, 3 karya mengambil inspirasi dari *Wirabraja*, dan 3 karya mengambil inspirasi dari *Bugis*. Busana diciptakan dengan warna-warna cerah dan memiliki karakteristik bentuk seperti busana prajurit *Keraton* Yogyakarta. Motif-motif yang diciptakan merupakan bentuk dari prajurit *keraton* beserta atribut-atributnya. Motif pada busana dikerjakan dengan teknik batik dan *tie dye*, sedangkan sebagai *finishing* dan penghias busana diterapkan teknik hias kreasi dan juga teknik payet.

Kata kunci: Prajurit, *Keraton*, Yogyakarta, Batik, *Tie Dye*.

ABSTRACT

This final project's work took its source of idea from *Keraton* Yogyakarta's soldiers. Keraton Yogyakarta's soldiers has ten kind, which is used as the source of creation namely soldiers of *Nyutra*, *Wirabraja* and *Bugis*. All of three soldiers are the source of ideas in the creation of *cocktail* party clothing. *Cocktail* party clothing is a kind of evening party clothing that is used for attending a *cocktail* party. The clothing is chosen because it has the characteristics of having bright colors, less formal, also having a unique fashion details and less complicated than the everyday clothes. The *cocktail* clothing is designed with a touch of *keraton* soldier's clothing and attribute in term of the clothing patterns as well as the clothing motifs.

The data collection methods used are literature study, observation, and documentation. The approach methods used are aesthetics approach, semiotics approach, ergonomics approach, and historical approach, where as the creation methods used is the three-phase six-step method according to S.P. Gustami. The embodiment technique applied in the workmaking are *batik* technique, tie dye, sequins and creative decoration technique that is made of satin straps or *sengkelit* which is applied in clothing.

The final project was successfully create 8 works of clothing, 2 works took its source of idea from *Nyutra*, 3 works took its source of idea from *Wirabraja* and 3 works took its source of idea from *Bugis*. The clothings created with bright colors and have characteristic of shapes similar to the clothing of *Keraton* Yogyakarta's soldier. The motifs created are in forms of the *keraton* soldiers and their attributes. The motifs in the clothing is made with *batik* technique and tie dye, whereas the finishing and the clothing decoration were using creative decoration technique and sequin technique.

Keywords : Soldiers, *Keraton*, Yogyakarta, Batik, *Tie Dye*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Yogyakarta merupakan salah satu kota yang terkenal dengan berbagai macam hasil kebudayaan yang hingga saat ini masih terjaga kelestariannya, sehingga mendapat julukan sebagai kota budaya. Berbagai macam budaya yang bersifat *tangible* maupun *intangibile* dapat membuat Yogyakarta menjadi kota yang kaya akan budaya (Yuwono, 2009:V). Banyak kebudayaan yang dapat digali dan dikembangkan dari kota Yogyakarta dengan adanya budaya itu. *Keraton* Yogyakarta merupakan salah satu tempat dimana berbagai macam budaya Jawa bertumbuh dan berkembang, sehingga *keraton* menjadi salah satu destinasi wisata di Yogyakarta. *Keraton* Yogyakarta sebagai pusat kebudayaan Jawa masih memiliki adat dan tradisi yang terpelihara dengan baik dan tetap terjaga kesinambungannya dari waktu ke waktu, salah satunya berupa upacara ritual (Suyami, 2008:VII). Upacara ritual hasil kebudayaan *Keraton* Yogyakarta memberikan daya tarik tersendiri bagi wisatawan.

Upacara *Garebeg* merupakan salah satu upacara rutin yang diadakan oleh *Keraton* Yogyakarta. *Garebeg* sangat dikenal dan diminati oleh warga Yogyakarta, sehingga kehadirannya banyak ditunggu oleh masyarakat, baik dari dalam kota ataupun luar kota Yogyakarta. Dalam perayaannya, upacara *Garebeg* identik dengan arak-arakan *gunungan* yang dibawa oleh prajurit *keraton*. Arak-arakan upacara *Garebeg* memiliki daya

tarik tersendiri bagi sebagian besar masyarakat. Salah satu daya tarik tersebut adalah adanya 10 *bregada* prajurit *keraton* yang mengiringi arak-arakan upacara *Garebeg*.

Daya tarik prajurit *keraton* tersebut berupa apa yang dikenakan dan dibawa oleh prajurit, yaitu busana, dan perlengkapannya. Busana prajurit *keraton* Yogyakarta memiliki bentuk busana yang unik dan beragam. Busana Prajurit *Keraton* Yogyakarta yang dipakai dalam arak-arakan memiliki bentuk khusus yang saat ini jarang ditemui dalam aktivitas berbusana sehari-hari. Bentuk khusus ini dianggap masyarakat sebagai tontonan yang menarik (Renta, 2012:166). Busana prajurit *keraton* terbentuk dengan adanya akulturasi budaya dari *keraton* dengan Barat. Dengan adanya akulturasi budaya tersebut semakin menambah keunikan dan keberagaman busana prajurit *keraton* Yogyakarta. Selain bentuk yang menarik, busana prajurit *keraton* memiliki makna filosofi dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya (Yuwono, 2009:13).

Bentuk busana prajurit yang unik tidak menghilangkan kesan gagah dan kewibawaannya. Bahkan dengan bentuk busana tersebut dapat menambah kesan yang lebih berwibawa. Kesan wibawa pada prajurit semakin didukung dengan permainan alat musik serta pola langkah yang berbeda dengan prajurit pada umumnya serta mengikuti hentakan alat musik yang dimainkan. Dalam upacara *Garebeg* terdapat 10 *bregada* prajurit *keraton*, yaitu *Wirabraja*, *Daeng*, *Nyutra*, *Mantrijero*, *Patang Puluh*, *Bugis*, *Ketanggung*, *Jagakarya*, *Prawiratama*, dan *Surakarsa*.

Dari 10 *bregada* yang ada pada upacara *Garebeg* dipilih 3 *bregada* yang dianggap paling unik dan menarik untuk dijadikan sumber penciptaan, yaitu *bregada Wirabraja, Nyutra, dan Bugis*. *Bregada Wirabraja* dipilih sebagai sumber penciptaan didasari pada makna dan filosofi dari nama prajurit *Wirabraja*. Nama *Wirabraja* berasal dari kata *wira* yang artinya ‘berani’ dan *braja* yang artinya ‘tajam’, kedua kata itu berasal dari bahasa Sansekerta. Secara Filosofis *Wirabraja* bermakna suatu prajurit yang sangat berani dalam melawan musuh dan tajam serta peka panca indranya. Dalam setiap keadaan dia akan selalu peka. Dalam membela kebenaran ia akan pantang menyerah, pantang mundur sebelum musuh dapat dikalahkan (Yuwono, 2009:49). Secara visualnya, busana prajurit ini memiliki keunikan pada bagian topi berwarna merah yang menyerupai bentuk bawang merah.

Prajurit *Nyutra* dipilih sebagai salah satu dari tiga prajurit yang dijadikan sebagai sumber ide penciptaan, prajurit ini memiliki bentuk busana dan atribut yang berbeda dengan prajurit lain. Perbedaan ini dilihat dari bentuk busananya yang unik, karena bentuk busana prajurit *Nyutra* lebih terlihat seperti busana penari karena memiliki warna-warna yang cerah dan busana yang terlihat seperti busana dalam pementasan pewayangan. Bahkan pada saat upacara *Garebeg*, prajurit *Nyutra* harus berjalan dengan menari. Prajurit *Bugis* dipilih karena latar belakang sejarahnya yang berasal *Bugis*, yang awalnya beranggotakan suku *Bugis*. Nama *Bugis* berasal dari dimana suku *Bugis* itu berasal. Sultan Hamengku

Buwana I membentuk prajurit *Bugis* terdiri dari warga *Bugis* dengan busana prajurit yang mirip pakaian asli *Bugis* (Sabdacarakatama, 2009:92). Secara visual busananya prajurit *Bugis* memiliki bentuk busana yang cukup menarik. Busana prajurit ini berbeda dengan prajurit Yogyakarta yang lain. Busana Prajurit *Bugis* masih memiliki karakter busana adat *Bugis* yaitu jas tutup. Busananya memiliki bentuk busana campuran antara busana suku *Bugis* dan busana Jawa dengan jas tutup asli *Bugis* serta atribut dari Jawa seperti sabuk *cinde* dan keris.

Dengan latar belakang tersebut, maka muncul ide untuk menciptakan karya seni kriya dalam bentuk busana pesta *cocktail*. Busana pesta *cocktail* merupakan jenis busana pesta sore yang digunakan untuk menghadiri pesta *cocktail*. Busana ini dipilih karena memiliki karakter dengan warna-warna cerah, tidak terlalu formal, serta memiliki detail busana yang unik dan sedikit lebih rumit dari pakaian yang dikenakan sehari-hari (Victoria, 2011:3)..

Busana *cocktail* ini dirancang dengan sentuhan busana prajurit *keraton*, baik pola busananya maupun motif busana yang diciptakan. Motif busana yang diciptakan mengambil sumber ide dari apa yang ada pada prajurit *keraton*, yaitu persenjataan dan alat musik yang dimainkan saat upacara *Garebeg*. Motif-motif busana dikerjakan dengan teknik produksi tekstil yaitu batik dan *tie dye*. Teknik tersebut dipilih karena merupakan teknik yang dipelajari sebagai teknik latar dalam tekstil. Kedua

teknik ini juga merupakan teknik yang banyak digemari oleh semua kalangan, baik remaja atau pun dewasa.

Batik merupakan warisan budaya dunia *intangibile* yang telah diakui UNESCO (Kusumawardhani, 2012:5), sedangkan teknik *tie dye* merupakan salah satu produk budaya dan tradisi dalam pembuatan motif di atas kain yang telah dikenal secara luas tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia (Widodo, 2012:101). Bahkan teknik ini telah menjadi *trend* busana remaja yang lebih dikenal dengan baju *ombre* atau baju pelangi pada saat ini. Selain teknik batik dan *tie dye*, busana ini menggunakan teknik payet dan sulam tapis sebagai teknik aplikasi pada tekstil.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan busana pesta *cocktail* dengan sumber ide dari busana dan atribut prajurit *Keraton Yogyakarta* ?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penciptaan ini diperlukan sebagai penegasan agar ruang lingkup sumber penciptaan menjadi lebih jelas, fokus dan spesifik, sehingga dapat membatasi sumber penciptaan agar tidak terlalu luas. Sumber Penciptaan yang digunakan dalam penciptaan ini dibatasi pada busana prajurit *keraton* dengan pangkat *Panji (Lurah)*. Busana prajurit *keraton* dengan pangkat *Panji* dipilih karena mengenakan busana dengan atribut paling lengkap dibanding pangkat *Sersan, Jajar* atau prajurit pembawa *panji-panji* atau bendera.

Busana dan atribut prajurit *keraton* yang diambil sampel merupakan busana dan atribut prajurit yang digunakan pada saat upacara *Garebeg*. Upacara *Garebeg* merupakan upacara ritual yang bersifat umum dan terbuka sehingga masyarakat dapat menyaksikan dan mengikuti jalannya upacara secara langsung. Baik dalam *Garebeg Syawal*, *Garebeg Besar*, dan *Garebeg Maulud*, dapat disaksikan secara lengkap penampilan 10 *bregada* . Dalam upacara ini dapat dilihat secara jelas 10 *bregada* prajurit *keraton* dengan busana dan atribut yang lebih lengkap dibanding saat upacara ritual lainnya. Dari 10 *bregada* prajurit dipilih 3 *bregada* yang akan dijadikan sumber inspirasi dalam penciptaan busana pesta *cocktail*, yaitu *Wirabraja*, *Nyutra* dan *Bugis*.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan busana pesta *cocktail* dengan sumber ide busana dan atribut prajurit *keraton* Yogyakarta yang unik dan berbeda dari busana pesta *cocktail* yang pernah ada.
- b. Menuangkan ide-ide serta mengembangkan kreativitas penulis melalui karya seni kriya tekstil ke dalam bentuk busana pesta *cocktail* dengan sumber ide busana dan atribut prajurit *keraton* Yogyakarta.
- c. Pembuatan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai syarat untuk mencapai derajat Sarjana S1 pada Program Studi Kriya Seni,

Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta.

2. Manfaat

a. Bagi Mahasiswa

Dapat menjadi media pembelajaran sebagai ajang untuk menuangkan ide serta gagasan secara kreatif. Di samping itu juga menambah keahlian yang dapat bermanfaat dalam proses pembuatan karya yang dituangkan ke dalam bentuk karya kriya seni yang memiliki fungsi sebagai nilai informatif.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia kriya seni. Selain itu menambah wawasan serta pengetahuan mengenai *fashion* dan busana prajurit *Keraton Yogyakarta*.

c. Bagi Masyarakat

Penciptaan busana dengan sumber ide prajurit *keraton* ini diharapkan dapat lebih mengenalkan prajurit *keraton* kepada masyarakat. Selain itu karya yang diciptakan dapat dinikmati dan dapat memberikan inspirasi sebagai acuan berkarya seni.

E. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dalam proses pembuatan karya ini ialah dengan mencari data yang berkaitan dengan karya yang diambil dari berbagai macam sumber kepustakaan. Data-data diambil dari berbagai macam buku, majalah, jurnal, skripsi, tesis, dan berbagai sumber kepustakaan lainnya yang berkaitan dengan prajurit *keraton* dan busana.

b. Observasi

Pembuatan karya ini memerlukan observasi langsung ke lapangan untuk mencari sumber informasi yang berkaitan dengan judul. Observasi yang dilakukan berupa observasi lapangan yang berkaitan dengan busana prajurit di Museum *Siti Hinggil* pagelaran *Keraton* Yogyakarta yang memajang beberapa koleksi busana prajurit *keraton*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berguna untuk memanfaatkan dokumen dan arsip-arsip yang berkaitan dengan prajurit *keraton* untuk memperoleh data-data. Data yang diperoleh dapat mendukung penulisan dan pembuatan karya mengenai busana prajurit *keraton*.

2. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pada dasarnya estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang keindahan, mempelajari segala aspek dari apa yang disebut keindahan (Djelantik, 2004:7). Suatu benda dapat dikatakan indah jika memiliki sifat-sifat tertentu. Dharsono dalam bukunya mengutip pendapat Monroe Beardsley (2004:148) menjelaskan tentang 3 ciri yang membuat indah dari benda estetis. Benda dapat dikatakan estetis jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kesatuan (*unity*), benda estetis haruslah tersusun dengan baik dan memiliki bentuk yang sempurna.
- 2) Kerumitan (*complexity*), benda estetis ialah benda yang kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan atau mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- 3) Kesungguhan (*intensity*), benda estetis yang baik harus memiliki kualitas yang menonjol, dan bukan sekedar suatu yang kosong. Bukan soal kualitas yang terkandung, melainkan suatu yang intensif dan sungguh-sungguh.

Menurut Dharsono (2004:5), estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala keindahan pada alam dan seni. Dengan demikian, metode pendekatan ini mengacu pada nilai-nilai estetis (keindahan)

yang terdapat dalam seni rupa. Penerapan estetika didasari oleh struktur rupa, yang terdiri dari unsur desain dan prinsip desain. Unsur dan prinsip desain tersebut akan dijelaskan pada landasan teori yang diterapkan dalam karya seni yang diciptakan.

b. Pendekatan Semiotika

Busana sebagai karya seni rupa fungsional pastinya sarat akan maksud serta makna yang terkandung didalamnya. Maksud serta makna yang terkandung disampaikan melalui tanda-tanda untuk mengkomunikasikannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Umberto Eco yang dikutip Malcolm Barnad (2011:XIV) yang menyatakan jika pakaian merupakan sebuah alat semiotika, dan mesin komunikasi.

Menurut Scholes, semiotika didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda (*the study of signs*). Pada dasarnya semiotika merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai suatu yang bermakna (Budiman, 2011:3). Berdasarkan penjelasan tersebut, makasemiotika digunakan sebagai media untuk mengetahui tanda-tanda yang ada pada busana prajurit *keraton*, serta media untuk mengkomunikasikan tanda-tanda pada pembuatan karya ini.

c. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomis berhubungan dengan kenyamanan sebuah busana yang akan diciptakan. Goet Puspo dalam bukunya Teknik Menggambar Mode Busana (2000:40) menuliskan pengetahuan tentang ergonomi. Ergonomi bertujuan untuk menciptakan suasana rasa nyaman. Tidak hanya nilai estetikanya saja, namun juga busana yang merupakan karya seni fungsional harus diperhatikan juga nilai ergonominya demi kenyamanan penggunaannya.

d. Pendekatan Historis

Pendekatan historis mengacu pada prajurit *keraton* Yogyakarta dalam upacara *Garebeg*. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui sejarah singkat, makna dan filosofi dari prajurit *Keraton* Yogyakarta.

3. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan metode ilmiah yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni kriya. Pada proses penciptaan karya seni kriya ini mengacu pada metode penciptaan menurut SP. Gustami dalam bukunya *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Menurut SP. Gustami (2007:329-332), metode penciptaan secara metodologis terdapat tiga tahap enam langkah penciptaan seni kriya. Berdasarkan tahapannya, terdiri dari eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Eksplorasi (tahap pertama), meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi, dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, di samping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam. Kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Perancangan (tahap kedua), tahap yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian diterapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan teks bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Perwujudan (tahap ketiga), tahap ini bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

Analisis tiga tahap penciptaan seni kriya tersebut kemudian dapat diurai menjadi 6 langkah proses penciptaan seni kriya. Pola tiga tahap enam langkah tersebut kemudian diterapkan kedalam proses penciptaan yang penulis laksanakan, yaitu sebagai berikut:

a. Eksplorasi

- 1) Langkah pertama, yakni pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi,

untuk menemukan tema dan rumusan masalah yang memerlukan pemecahan segera. Dalam langkah ini berhasil ditemukan tema mengenai busana prajurit *keraton* Yogyakarta sebagai sumber ide dalam penciptaan busana pesta *cocktail* yang kemudian segera dibuat rumusan masalahnya.

- 2) Langkah kedua, langkah ini dilakukan dengan menggali teori, sumber, referensi serta acuan visual. Hal ini dilakukan dengan pengamatan langsung mengenai busana prajurit *keraton* di museum *Siti Hinggil* pagelaran *keraton* Yogyakarta. Langkah selanjutnya mencari referensi serta informasi yang berkaitan dengan busana prajurit *keraton* dan busana *cocktail* dengan melakukan studi pustaka, baik dalam bentuk buku, majalah, jurnal dan sebagainya. Penggalan sumber referensi ini juga mencakup data meterial, alat, teknik, konstruksi, metode yang akan digunakan untuk penciptaan karya ini. Termasuk pula penggalan informasi mengenai makna dan filosofi busana prajurit *keraton* yang diharapkan dapat membantu dalam proses penciptaan busana *cocktail*.

b. Perancangan

- 1) Langkah ketiga, yakni tahap perancangan dengan membuat sketsa alternatif busana pesta *cocktail* berdasarkan hasil

penggalian sumber referensi. Dalam pembuatan sketsa-sketsa alternatif ini juga dipertimbangkan aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, estetika, filosofi, makna, dan *finishing*.

- 2) Langkah keempat, langkah ini dilakukan dengan memilih sketsa dari sketsa-sketsa alternatif yang telah dibuat untuk kemudian diproses ke tahap pembuatan *prototype*. Pembuatan *prototype* disini tidak ditekankan kepada pembuatan busananya, tetapi lebih ke pembuatan *prototype* kain yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta cocktail. *Prototype* kain tersebut ialah sampel kain batik sebagai kain contoh dan percobaan sebelum ke langkah pembuatan busananya.

c. Perwujudan

- 1) Langkah kelima, ialah langkah dimana rancangan serta desain terpilih direalisasikan. Tahap ini dapat dimulai dengan pembuatan batik dan *tie dye* sebagai bahan pembuatan busana cocktail yang kemudian di buat pola yang akan dilanjutkan ke proses penjahitan. Tahap ini juga dapat dilakukan proses pemolaan terlebih dahulu sebelum dibatik, hal ini tergantung pada motif busana pesta *cocktail* yang akan dibuat. Setelah proses penjahitan proses selanjutnya ialah *finishing* dengan pemasangan aplikasi payet dan sulam tapis.

- 2) Langkah keenam, yakni dengan melakukan evaluasi terhadap hasil perwujudan busana pesta *cocktail* yang telah selesai dikerjakan. Langkah ini dimaksudkan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian gagasan dengan hasil perwujudan.

