

**UNSUR-UNSUR KESENIAN BANTENGAN DI
MOJOKERTO DALAM BUSANA ARTWEAR**



oleh:

Intania Aviana Ardianti

NIM 2000200025

**PROGRAM STUDI D-4 DESAIN MODE KRIYA BATIK
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**UNSUR-UNSUR KESENIAN BANTENGAN DI
MOJOKERTO DALAM BUSANA ARTWEAR**



oleh:

Intania Aviana Ardianti

NIM 2000200025

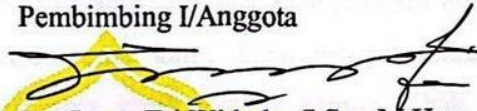
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memproleh
Gelar Sarjana Terapan dalam Bidang
Kriya
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

UNSUR-UNSUR KESENIAN BANTENGAN DI MOJOKERTO DALAM BUSANA ARTWEAR diajukan oleh Intania Aviana Ardianti, NIM 2000200025, Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90331), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

NIP 197304220 199903 1 002/NIDN 0022047304

Pembimbing II



Aruman S.Sn., M.A.

NIP 19771018 200312 1 010/NIDN 0018107706

Cognate/Anggota



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP. 19600218 0198601 2 001 /NIDN 0018026004

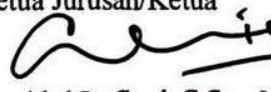
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Anja Galuh Indreswari S.Sn., M.A.

NIP/19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Ketua Jurusan/Ketua



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP. 19740430 199802 2 001/NIDN.0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



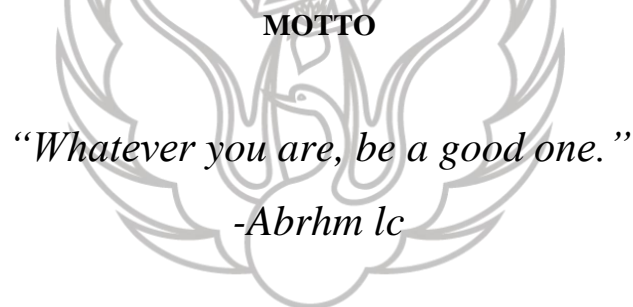
Muhammad Sholahuddin S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199303 001/NIDN 0019107005

PERSEMBAHAN

Dengan rendah hati, kami persembahkan laporan ini kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatan, kesehatan, dan petunjuk-Nya. Laporan ini juga kami persembahkan kepada orang tua dan keluarga tercinta atas dukungan, cinta, dan doa yang tiada henti, yang menjadi inspirasi dan motivasi kami.

Terima kasih sebesar-besarnya kepada para pembimbing yang sabar membimbing dan memberikan arahan selama proses penyusunan laporan ini. Terima kasih juga kepada rekan-rekan dan teman seperjuangan atas semangat, kerjasama, dan kebersamaan, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Kami juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi semua yang membacanya.



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

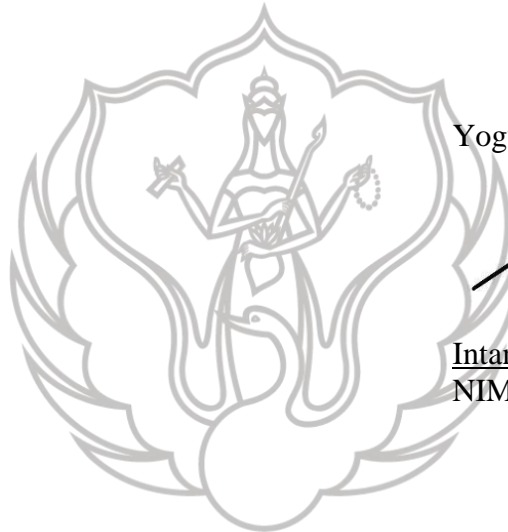
Nama : Intania Aviana Ardianti

NIM : 2000200025

Program Studi : D-4 Desain Mode Kriya Batik

Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul **“UNSUR-UNSUR KESENIAN BANTENGAN DI MOJOKERTO DALAM BUSANA *ARTWEAR*”**, adalah asli pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan penulisan referensi yang sesuai.



Yogyakarta, 12 Juni 2024

Intania Aviana Ardianti
NIM. 2000200025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga karya Tugas Akhir yang berjudul “**UNSUR-UNSUR KESENIAN BANTENGAN DI MOJOKERTO DALAM BUSANA ARTWEAR**” dapat diselesaikan dengan baik. Penyelesaian karya ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.S., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhamad Sholahuddin, S.T., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., Ketua Program D4 Desain Mode Kriya Batik, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
6. Aruman, S. Sn., MA., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
7. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum., Dosen Penguji Ahli dalam Tugas Akhir Penciptaan;
8. Isbandono Hariyanto, S.Sn, M.A., Dosen Wali;
9. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi Desain Mode Kriya Batik, Fakultas Seni Rupa, UPT Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Orang tua yang telah memberi dukungan materi serta moril yang dan selalu memberi semangat serta doa selama kuliah;
11. Kedua saudara kandung saya, Aqiyla Farikha Ardianita dan Zalfa Tsamara Ardiana sebagai penyemangat hidup;
12. Emilia maharani, M.rizky, Mahmuda, Elsa Asmalina, Saufira Della, Lia, Bu Wi, Pak Wi, Erfiyanti, Farrel, dan Mualam yang selalu menemani juga siap menerima keluh kesah selama proses berkarya;

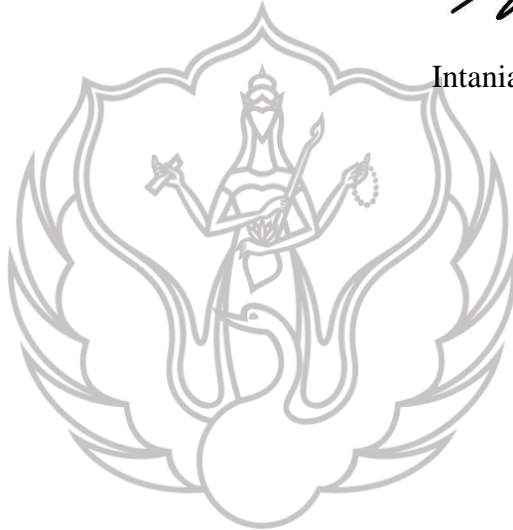
13. Teman-teman Angkatan 2020 yang telah memberi semangat dan dukungan juga telah banyak membantu selama perkuliahan;
14. Semua pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa tugas akhir penciptaan ini masih jauh dari kriteria penelitian yang sempurna. Oleh karena itu, kritik yang membangun dan saran sangat penulis harapkan agar ke depan bisa lebih baik lagi kedepannya.

Yogyakarta, 12 Juni 2024



Intania Aviana Ardianti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI/ABSTRACT	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	3
BAB II. IDE PENCIPTAAN	7
A. Sumber Ide	7
B. Landasan Teori	11
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	15
A. Data Acuan	15
B. Analisis Data Acuan	20
C. Rancangan Karya	22
1. Sketsa Alternatif	24
2. Desain Busana	32
D. Proses Perwujudan	46
1. Bagan Proses Perwujudan	46
2. Pemilihan Alat dan Bahan	47
3. Tahap dan Teknik Pengerjaan	53
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	61
BAB IV. TINJAUAN KARYA	66
A. Tinjauan Umum	66
B. Tinjauan Khusus	68
BAB V. PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79

B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR LAMAN	82
LAMPIRAN.....	83



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Practice Based Research	6
Bagan 3. 3 Bagan Proses Perwujudan.....	46



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Ukuran Standart M.....	23
Tabel 3. 2 Alat.....	47
Tabel 3. 3 Bahan	50
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Kaya 1.....	61
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Kaya 2.....	62
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Kaya 3.....	62
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Kaya 4.....	63
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Kaya 5.....	64
Tabel 3. 9 Kalkulasi Biaya Kaya 6.....	64
Tabel 3. 10 Kalkulasi Biaya Kaya 1,2,3,4,5, dan 6.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bantengan.....	7
Gambar 2. 2 Kesenian Bantengan.....	8
Gambar 2. 3 Pendekar Bantengan.....	9
Gambar 2. 4 Seni Bantengan.....	10
Gambar 2. 5 Busana Artwear	10
Gambar 2. 6 Busana Artwear	11
Gambar 3. 1 Visual Bantengan	15
Gambar 3. 2 Visual Bantengan	15
Gambar 3. 3 Logo Bantengan Nuswantara	16
Gambar 3. 4 Pecut Sakti.....	16
Gambar 3. 5 Jidor.....	17
Gambar 3. 6 Busana Artwear	17
Gambar 3. 7 Busana Artwear	18
Gambar 3. 8 Busana Artwear	18
Gambar 3. 9 Busana Artwear	19
Gambar 3. 10 Busana Artwear	19
Gambar 3. 11 Batik Banji.....	20
Gambar 3. 12 Sketsa Alternatif.....	24
Gambar 3. 13 Skets terpilih 1	29
Gambar 3. 14 Skets Terpilih 2	29
Gambar 3. 15 Skets Terpilih 3	30
Gambar 3. 16 Skets Terpilih 4	30
Gambar 3. 17 Skets Terpilih 5	31
Gambar 3. 18 Skets Terpilih 6	31
Gambar 3. 19 Desain Busana 1	32
Gambar 3. 20 Pecah Pola Busana 1, Skala 1:4	33
Gambar 3. 21 Desain Busana 2.....	34
Gambar 3. 22 Pecah Pola Busana 2, Skala 1:4	35
Gambar 3. 23 Desain Busana 3.....	36
Gambar 3. 24 Pecah Pola Busana 3, Skala 1:4	37

Gambar 3. 25 Pecah Pola Busana 4, Skala 1:4	39
Gambar 3. 26 Desain Busana 5	40
Gambar 3. 27 Pecah Pola Busana 5	41
Gambar 3. 28 Desain Busana 6	42
Gambar 3. 29 Pecah Pola Busana 6, Skala 1:4	43



DAFTAR LAMPIRAN

Data Diri Mahasiswa.....	83
Poster.....	84
Katalog.....	85
CD.....	86



INTISARI

Karya tugas akhir ini berawal dari pengalaman penulis yang secara tidak sengaja melihat arak-arakan Bantengan melewati rumah kerabat penulis, pengalaman ini kemudian menginspirasi penulis untuk mengambil sumber ide dari kesenian Bantengan. Kesenian Bantengan merupakan seni pertunjukan yang menggabungkan sendratari, musik, dan mantra. Unsur-unsur tersebut menginspirasi penciptaan motif batik dalam busana *artwear*, dengan topeng kepala banteng sebagai motif utama dan alat musik *jidor* serta *pecut* sakti disusun menjadi ornamen baru. Busana ini dirancang dalam gaya *artwear*, memungkinkan penulis mengekspresikan ide Kesenian Bantengan secara kreatif. Busana *artwear* ini menggabungkan motif batik dari unsur-unsur kesenian Bantengan untuk menciptakan sentuhan yang khas.

Metode penciptaan yang digunakan dalam karya ini adalah *Practice Based Research*. Teknik yang digunakan meliputi batik tulis *lorod*, cap batik, jahit, pola sistem praktis, dan beberapa teknik *drapperi* dalam pembuatan busana *artwear*. Tahapan pengerjaan dimulai dari perancangan desain busana dan batik, pembuatan pola busana, pemindahan pola busana ke kain, pemindahan motif batik ke kain, membatik, pewarnaan, fiksasi warna, proses *lorod*, menjahit, dan *finishing* karya.

Tugas akhir ini menghasilkan enam karya busana *artwear* dengan nuansa warna hitam dan putih. Setiap karya memiliki judul yang berbeda, diambil dari kamus Sansekerta yang melambangkan sifat dan suasana dalam kesenian Bantengan. Karya busana *artwear* ini dibuat untuk wanita dewasa dengan ukuran standar M menurut Soekarno dengan pola praktis.

Kata kunci: Kesenian Bantengan, *Artwear*, Batik

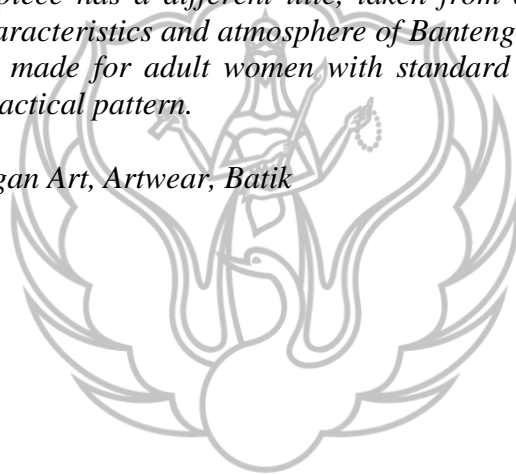
ABSTRACT

This final project stemmed from the author's accidental encounter with a Bantengan parade passing by their relative's house, which then inspired the author to draw inspiration from the Bantengan art form. Bantengan is a performing art that integrates dance, music, and mantras. These elements inspired the creation of batik motifs in artwear fashion, with the banteng head mask as the main motif and musical instruments like the jidor and pecut sakti arranged as new ornaments. Designed in the artwear style, this clothing allows the author to creatively express ideas from the Bantengan art form. The artwear combines batik motifs from Bantengan elements to create a distinctive touch.

The creation method employed in this work is Practice Based Research. Techniques used include hand-drawn batik, batik stamping, sewing, practical pattern systems, and several drapery techniques in artwear fashion production. The process begins with designing clothing and batik patterns, making clothing patterns, transferring patterns to fabric, transferring batik motifs to fabric, batikting, coloring, fixing colors, wax removal, sewing, and finishing.

This final project produced six pieces of artwear fashion in black and white hues. Each piece has a different title, taken from a Sanskrit dictionary symbolizing the characteristics and atmosphere of Bantengan art. These artwear fashion pieces are made for adult women with standard size M according to Soekarno with a practical pattern.

Keywords: *Bantengan Art, Artwear, Batik*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

R. Soekmono dalam *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia* (2006:37) mengatakan, bahwa kebudayaan Indonesia sekarang ini adalah hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang lalu (sekali-kali bukannya menjadi pengganti, melainkan lanjutan). Salah satunya yaitu kesenian Bantengan Mojokerto. Kesenian Bantengan yang bertempat di Desa Wisata Claket merupakan seni pertunjukan budaya tradisi yang dipercaya untuk menjinakan nafsu manusia yang cenderung buruk menjadi terkendali dan bermanfaat (Putra, 2019:4). Pengambilan ide penciptaan kesenian Bantengan ini berawal dari pengalaman pribadi penulis yang secara langsung melihat arak-arakan Bantengan di Batu saat berlibur. Arak-arakan Bantengan dengan sekumpulan anak remaja yang memiliki tugasnya masing-masing. Pada saat itu masyarakat berbondong-bondong keluar rumah untuk menyaksikan arak-arakan tersebut, hingga ada beberapa masyarakat dengan gembira ikut meramaikan arak-arakan tersebut.

Kini, Bantengan telah mengalami berbagai perubahan seiring berjalannya waktu. Modernisasi teknologi dalam elemen pertunjukan mungkin menjadi salah satu perubahan tersebut. Beragam ide baru dari penonton dan masyarakat telah membuat kesenian ini kembali populer dengan suasana yang berbeda, musik *remix* digabungkan dengan penggunaan *sound system* dalam suara yang kencang, sehingga sekarang Bantengan menjadi hiburan sekaligus sarana silaturahmi di masyarakat (Aina, wawancara pribadi, 18 Februari 2024).

Pertunjukan Bantengan terdiri dari dua orang yang berperan sebagai figur dari banteng dan sesepuh yang memiliki peranan penting dalam puncak pertunjukan. Saat para pemain mulai memasuki keadaan *trance*, yang dipercaya kerasukan roh-roh dimana para pemain mulai menjiwai karakter hewan yang diperankannya. Permainan ini dikendalikan oleh sesepu

menggunakan *pecut* sakti dan mantra yang diucapkannya (Putra, 2012:39). Begitu pula dengan tabuhan jidor yang terus dimainkan dari awal hingga akhir pertunjukan. Dengan demikian kesenian Bantengan yang lekat dengan kebudayaan dan berbagai unsur didalamnya, menjadikan minat penulis sebagai ide dipenciptaan motif batik pada busana *artwear*.

Busana *artwear* merupakan busana yang lebih mengutamakan aspek estetika dibandingkan fungsinya. Dengan tampilan yang cenderung unik dan berani tampil beda di setiap tampilannya, penulis memilih busana *artwear* sebagai ide busana yang akan dibuat. Hal ini memungkinkan penulis untuk bebas menciptakan desain tanpa terikat aturan tertentu, sehingga dapat menyampaikan kesan tegas dan magis yang ada dalam suasana pertunjukan seni Bantengan.

Penciptaan karya ini akan mengadaptasi unsur-unsur dari kesenian Bantengan ke dalam motif batik, baik dari topeng Bantengan, alat musik jidor, dan *pecut* sakti dengan nuansa hitam dan putih. Penggunaan motif pendukung berupa batik banji yang kental dengan bentuk geometris, diharapkan dapat mendukung konsep yang diangkat dalam busana. Teknik yang akan digunakan nantinya meliputi teknik batik tulis *lorodan*, batik cap dengan pewarna celup remasol dan teknik jahit.

Penulis memilih kesenian Bantengan berdasarkan pengalaman pribadi dan karena kesenian ini merupakan bagian dari budaya dan tradisi lokal Indonesia, khususnya Jawa Timur, provinsi asal penulis. Selain itu, penulis menyadari belum adanya karya baru yang secara khusus mengangkat kesenian ini sebagai ide utama sebuah karya tekstil. Oleh karena itu, penulis memilih konsep kesenian Bantengan untuk divisualisasikan dalam teknik batik tulis dengan gaya busana *artwear*.

B. Rumusan Penciptaan

Agar penciptaan karya ini terarah dan sesuai dengan fokus ide yang dibuat, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep unsur-unsur seni Bantengan dalam busana *artwear*?

2. Bagaimana proses penciptaan unsur-unsur seni Bantengan dalam busana *artwear*?
3. Bagaimana hasil penciptaan unsur-unsur seni Bantengan dalam busana *artwear*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan penciptaan karya adalah:

- a. Mendeskripsikan konsep penciptaan unsur-unsur kesenian Bantengan dalam busana *artwear*.
- b. Mengetahui proses penciptaan unsur-unsur kesenian Bantengan dalam busana *artwear*.
- c. Menghasilkan karya unsur-unsur kesenian Bantengan dalam busana *artwear*.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil cipta karya antara lain:

- a. Mengembangkan kreativitas melalui penciptaan motif batik pada busana *artwear* sehingga mendapatkan pengetahuan baru tentang judul karya yaitu kesenian Bantengan.
- b. Memberikan data acuan baru mengenai pengembangan motif batik dan busana *artwear* sehingga menambah referensi untuk penulis dan pembaca.
- c. Memperkenalkan kesenian Bantengan melalui motif batik pada busana *artwear* kepada masyarakat yang awam sehingga meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap tradisi di Indonesia khususnya Jawa Timur.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang dipakai penulis di antaranya :

- a. Metode pendekatan Estetis

Metode pendekatan estetika adalah metode yang mempelajari tentang keindahan, segala unsur pada seni rupa, dan bentuk yang diimplementasikan ke dalam penciptaan berdasarkan konsep estetika (Djelantik, 1999: 57). Keindahan merupakan hal yang bisa ditemukan karena keindahan terdiri dari komponen-komponen yang masing-masing mempunyai ciri, sifat yang menentukan keindahan itu. Peaduan dari keindahan yang merupakan unsur seni berupa garis, bentuk, bidang, warna, dengan prinsip penyusunan yakni harmoni, proporsi, *balance* (keseimbangan), *unity* (kesatuan), irama (pegulangan) digunakan sebagai metode pendekatan secara estetis. Pendekatan ini digunakan untuk menerapkan unsur-unsur kesenian Bantengan dalam bentuk motif pada busana *Artwear*. Karya motif batik disajikan dalam bentuk busana dipadukan sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan keindahan dan menarik perhatian.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi adalah sebuah pendekatan dari segi kenyamanan dalam suatu karya yang dibuat. Dalam menciptakan sebuah karya busana tentu mempertimbangkan aspek kenyamanan penggunaan dengan ekspresi seni dan kreativitas. Kenyamanan yang akan diwujudkan pada pemilihan bahan, detail desain dan pola yang sesuai dengan bentuk tubuh dan kebutuhan fungsional busana. Satalaksana (2017:2), mengatakan bahwa Ergonomi merupakan suatu cabang ilmu yang sistematis mengenai kemampuan manusia untuk merancang system kerja, sehingga manusia dapat hidup dan berkerja dengan efektif, aman dan nyaman.

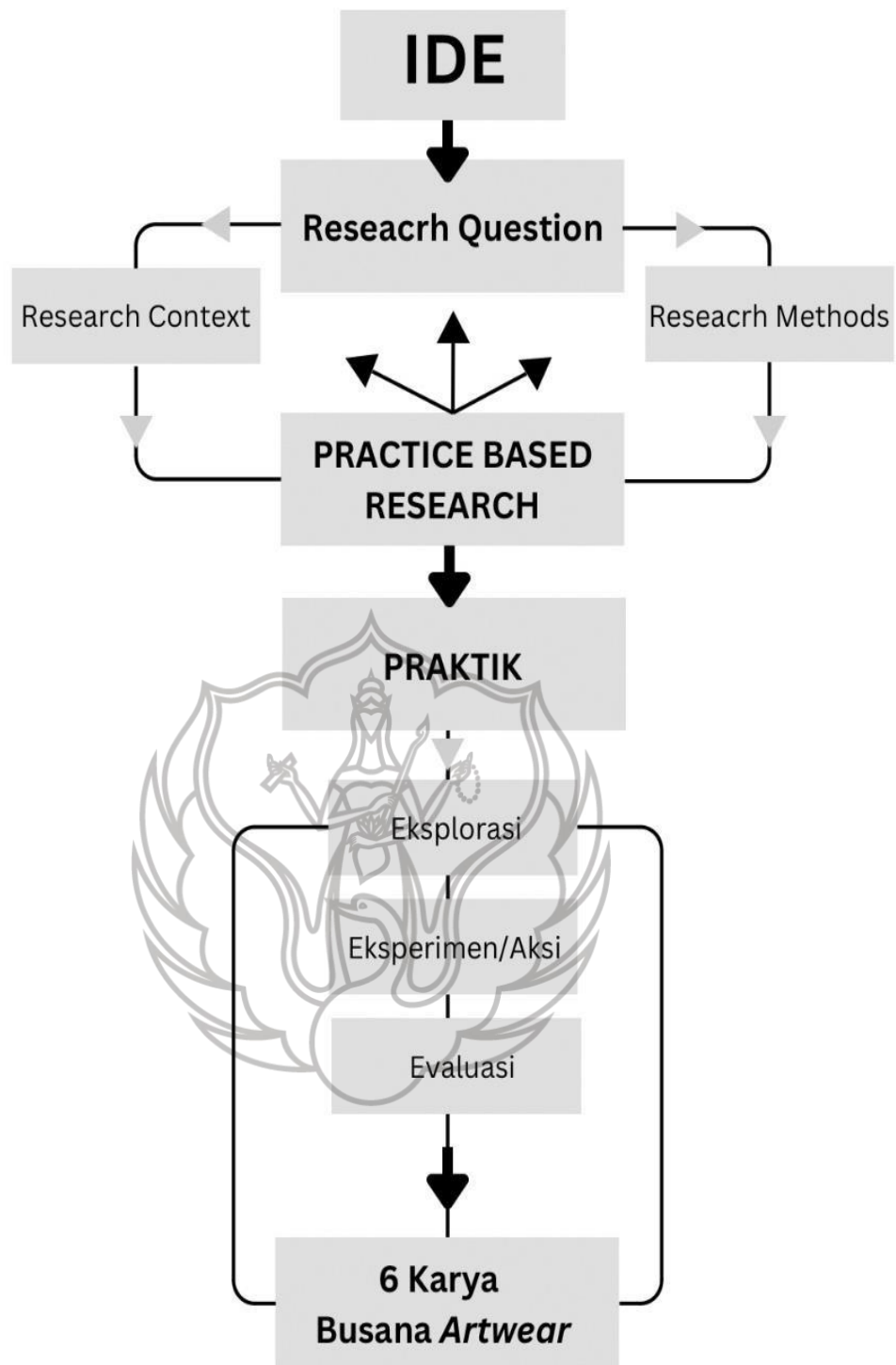
2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah salah satu langkah dalam proses perwujudan sebuah karya dengan sistem tertentu. Metode yang digunakan penulis dalam Tugas akhir ini yaitu pendekatan *Pratice Based Research* menurut Husen (2021:8) *Pratice Based Research* merupakan karya ilmiah dari hasil jenis penelitian berbasis praktik, khususnya kajian kepraktikan berkarya seni, desain, film, sastra, dan lain sebagainya.

Penelitian praktik ini sesuatu investigasi yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru tentang pengetahuan tersebut, yang sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil praktik itu. Setelah itu, pengetahuan dapat ditunjukkan melalui hasil karya yang diciptakan yang dapat berupa artefak seperti musik, citra, desain, model, digital, atau yang lainnya seperti pertunjukan dan pemeran (Candy, 2006).

Penulis menggunakan pengalaman langsung dari praktik atau kegiatan yang sedang diteliti sebagai sumber untuk mengeksplorasi, memahami, dan menciptakan pengetahuan baru. Dalam hal ini, penelitian dilakukan melalui praktik penciptaan karya pada busana *Artwear*. Proses yang akan dilakukan berupa melibatkan diri pada Kesenian Bantengan, seperti mempelajari tradisi juga berinteraksi dengan penonton yang telah melihat pertunjukan secara langsung, sehingga penulis akan menggunakan informasi ini sebagai dasar untuk penelitian, eksperimen dan penciptaan karya baru.

Dalam proses penciptaan ini, penerapan metode *Pratice Based Research* kedalam karya busana *Artwear* berupa motif batik pada unsur-unsur Kesenian Bantengan. Metode *Pratice Based Research* yang mencakup praktik seni yang didasari dengan proses penciptaan motif pada busana *Artwear*, sehingga dari proses ini peneliti mengadopsi hasil akhir berupa presentasi akhir, eksibisi atau pagelaran yang mencakup bagaimana akan di lihat sebagai sebuah karya seni dengan konsep Kesenian Bantengan. Adapun alur proses metode *Pratice Based Research* pada penciptaan karya, sebagai berikut :



Bagan 1. 1 *Practice Based Research*