

**PENCIPTAAN TATA BUSANA DENGAN TEKNIK
FABRIC MANIPULATION PADA PERTUNJUKAN
RUANG RIAS KARYA PURWADI DJUNAEDI**

SKRIPSI



Oleh:

Alif Pasha Zulhalimi
NIM 211118401

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

**PENCIPTAAN TATA BUSANA DENGAN TEKNIK
FABRIC MANIPULATION PADA PERTUNJUKAN
RUANG RIAS KARYA PURWADI DJUNAEDI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi S-1 Teater



Oleh:

Alif Pasha Zulhalimi
NIM 211118401

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN TATA BUSANA DENGAN TEKNIK *FABRIC MANIPULATION* PADA PERTUNJUKAN *RUANG RIAS KARYA PURWADI DJUNAEDI* diajukan oleh Alif Pasha Zulhalimi, NIM 2111184014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji


Kano Sumarno, M.Sn

NIP 19800308002006041001/
NIDN 0008038004

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Nanang Arisona, M.Sn

NIP 196712122000031001/
NIDN 0012126712

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji


Silvia Anggreni Purba, M.Sn

NIP 198206272008122001/
NIDN 0027068202

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Mega Sheli Bastiani, M.Sn

NIP 199011182019032018/
NIDN 0018119008

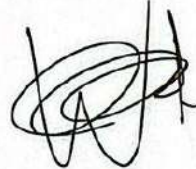
Yogyakarta, 24 - 06 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum
NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Koordinator Program Studi Teater



Wahid Nurcahyono, S.Sn., M.Sn.
NIP 197805272005011002/
NIDN 0027057803

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

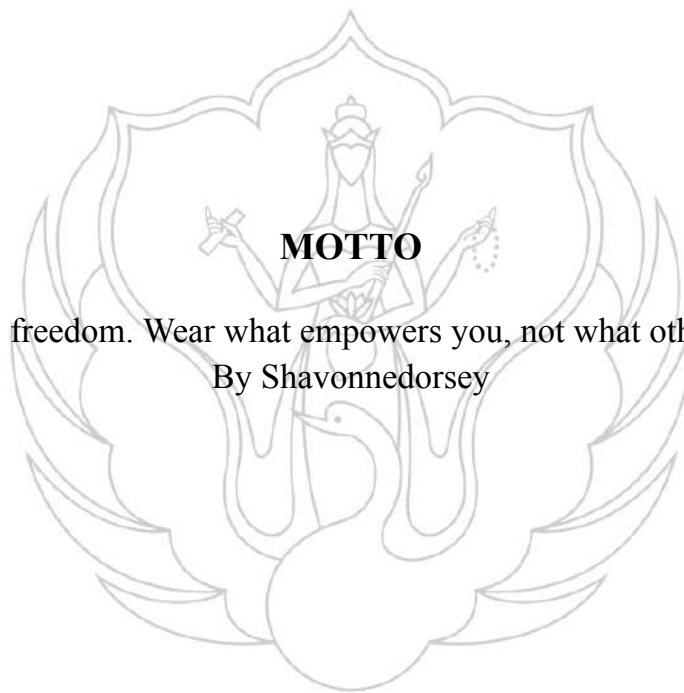
Nama : Alif Pasha Zulhalimi
NIM : 2111184014
Alamat : Jl. Sunter Jaya No. 17 A Rt.05/Rw.09, Kecamatan
Tanjung Priok, Jakarta Utara, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta
Program Studi : S-1 Teater
No. HP : 08567393660
Alamat Email : alifpasha222@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul *Penciptaan Tata Busana Dengan Teknik Fabric Manipulation Pada Pertunjukan Ruang Rias Karya Purwadi Djunaedi* benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 24 Juni 2025


 halimi



MOTTO

“Fashion is freedom. Wear what empowers you, not what others expect.”

By Shavonnedorsey

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tugas akhir ini yang berjudul *Penciptaan Tata Busana Dengan Teknik Fabric Manipulation Pada Pertunjukan Ruang Rias Karya Purwadi Djunaedi*. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu di Program Studi S1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penciptaan ini dengan judul *Penciptaan Tata Busana Dengan Teknik Fabric Manipulation Pada Pertunjukan Ruang Rias Karya Purwadi Djunaedi* memiliki banyak sekali momen berharga yang dihadapi oleh penulis. Tidak akan lelah penulis berterima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua terkasih Bapak Sai Maskur dan Ibunda Peni Astuty atas segala doa dan dukungan baik segi moril maupun materi yang telah diberikan. Serta diharap skripsi tugas akhir ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan praktik dan kajian tata busana dalam seni pertunjukan, khususnya bagi mahasiswa dan praktisi di bidang teater.

Untuk mencapai hingga saat ini penulis banyak mengalami rintangan yang harus dihadapi, tidak bisa dipungkiri juga dalam menyelesaikan rintangan tersebut melibatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Irwandi, M.Sn.
beserta staf dan pegawai.

2. Dekan FSP Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. beserta staf dan pegawai.
3. Ketua Jurusan Teater Bapak Rano Sumarno, M.Sn.
4. Ketua Prodi Teater Wahid Nur Cahyono, S.Sn., M.Sn.
5. Sekretaris Jurusan sekaligus sebagai dosen Penguji Ahli Ibu Silvia Anggreni Purba, M.Sn
6. Bapak Nanang Arisona, M.Sn. selaku dosen Pembimbing 1 yang memberikan banyak masukan serta saran dalam proses penciptaan.
7. Ibu Mega Sheli Bastiani, M.Sn. selaku dosen Pembimbing 2 yang memberikan banyak masukan dalam penulisan skripsi tugas akhir.
8. Seluruh dosen pengajar Jurusan Teater yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan.
9. Johanes Gerandtino atau Zhu yang selalu membantu, menemani, memberi masukan dan saran serta dukungan kepada penulis dari semester satu hingga menyelesaikan tugas akhir.
10. Ananda Dicky Fahrudin sebagai partner tugas akhir.
11. Bang Rais, Kak Juraiz Dardo, Kak Babam, Kak Jeje, Mas Ipank, Davina Vanessa, Mas Mad Tobacco, Cio Surya yang telah membantu dalam penciptaan tugas akhir.
12. Seluruh teman-teman yang berada dalam proses tugas akhir, khususnya kepada Suci dan Nazwa sebagai stage manager, Fia sebagai Perlengkapan, Lailatul, Ghea, Anisa, Dede sebagai penata

artistik, Ratih, Rafael, Febri sebagai penata rias, Rendy, Galih, Mupi, Farhan sebagai penata cahaya, Fawwaz dan Utoy sebagai penata suara, Saddam, Nadia, Jami sebagai dokumentasi, Alvin, Adan, Erika sebagai tim logistik, Karin dan Jeyu sebagai humas, serta teman-teman aktor yang sangat luar biasa Kak Juyez, Dendi, Oklan, Cello, Zidan, Saddam, Dion, Kak Jeje, Jeyu, Karin, Adan, Salsa, Tiara, Kak Daphne.

13. Teman Angkatan Teater Kumbhaja yang selalu support sepenuh hati, Khususnya Dendi, Dicky, Utoy, Fawwaz, Rendy, Nadia, Jami, Azizah, Rengki, Fadian, Vanessa, Junior, Vina, Umi, Sayyidah, Alimah, Ulan, Hafiz yang selalu bantu penulis disaat penulis butuh bantuan.
14. HMJ Teater yang membantu dalam pementasan
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per-satu, atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk karya-karya selanjutnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Penulis

Alif Pasha Zulhalimi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Landasan Penciptaan.....	7
1. Sumber Penciptaan.....	7
2. Landasan Teori.....	11
E. Metode Penciptaan.....	13
F. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II KONSEP DAN RANCANGAN.....	19
A. Analisis Naskah.....	19
B. Konsep Penciptaan.....	29
C. Rancangan Penciptaan.....	39
BAB III PROSES.....	63
A. Proses Penciptaan.....	63
B. Hasil Karya.....	94
BAB IV KESIMPULAN.....	119
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Pertunjukan <i>Ruang Rias</i> tahun 2013.....	8
Gambar 2: Pertunjukan <i>Ruang Rias</i> tahun 2015.....	8
Gambar 3: <i>Wicked: Part I</i> (Jon M. Chu, Universal Pictures, 2024).....	10
Gambar 4 : Contoh busana teknik <i>Fabric Manipulation</i> (Pinterest).....	30
Gambar 5 : Contoh busana teknik <i>Fabric Manipulation</i> (Pinterest).....	31
Gambar 6 : Busana dengan teknik <i>draping</i> (Pinterest).....	31
Gambar 7 : Contoh teknik <i>draping</i> (Pinterest).....	32
Gambar 10 : Busana dengan teknik <i>crystalized</i> (Pinterest).....	33
Gambar 11 : Busana dengan teknik <i>crystalized</i> (Pinterest).....	33
Gambar 12 : Busana dengan teknik <i>ruffle</i> (Pinterest).....	34
Gambar 13 : Busana dengan teknik <i>ruffle</i> (Pinterest).....	34
Gambar 14 : <i>Color Palette</i> Busana <i>Ruang Rias</i> (Alif, 2025).....	38
Gambar 15 : <i>Moodboard</i> Bernadette (Alif, 2025).....	40
Gambar 16 : <i>Moodboard</i> Pandan (Alif, 2025).....	41
Gambar 17 : <i>Moodboard</i> Model 1 (Alif, 2025).....	43
Gambar 18 : <i>Moodboard</i> Model 2 (Alif, 2025).....	44
Gambar 19 : <i>Moodboard</i> Model 3 (Alif, 2025).....	46
Gambar 20 : <i>Moodboard</i> Model 4 (Alif, 2025).....	47
Gambar 21 : <i>Design</i> Bernadette (Alif, 2025).....	49
Gambar 22 : <i>Design</i> Pandan Look 1 (Alif, 2025).....	51
Gambar 23 : <i>Design</i> Pandan Look 2 (Alif, 2025).....	52
Gambar 24 : <i>Design</i> Model 1 (Alif, 2025).....	55
Gambar 25 : <i>Design</i> Model 2 (Alif, 2025).....	57
Gambar 26 : <i>Design</i> Model 3 (Alif, 2025).....	58
Gambar 27 : <i>Design</i> Model 4 (Alif, 2025).....	60
Gambar 28 : <i>Design</i> Kimono Bernadette (Alif, 2025).....	61

Gambar 29 : Mesin Jahit (Alif, 2025).....	63
Gambar 30 : Jarum Jahit Tangan (Alif, 2025).....	63
Gambar 31 : Meteran (Alif, 2025).....	64
Gambar 32 : Gunting Kain (Alif, 2025).....	64
Gambar 33 : Benang (Alif, 2025).....	64
Gambar 34 : Lem Kain (Alif, 2025).....	65
Gambar 35 : Ring Mata Itik/Ayam (Alif, 2025).....	65
Gambar 36 : <i>Hand Press</i> Mata Ayam (Alif, 2025).....	65
Gambar 37 : Kain Keras (Alif, 2025).....	66
Gambar 38 : Payet (Alif, 2025).....	66
Gambar 39 : Penggaris Kain/Pola (Alif, 2025).....	66
Gambar 40 : Kain <i>Sequin</i> (Alif, 2025).....	67
Gambar 41 : Kain Bridal (Alif, 2025).....	67
Gambar 42 : Kain Wolfis (Alif, 2025).....	67
Gambar 43 : Kain <i>Shimmer</i> (Alif, 2025).....	68
Gambar 44 : Kain Shakila (Alif, 2025).....	68
Gambar 45 : Juraiz Taftazani (Saddam, 2025).....	69
Gambar 46 : Pola belakang <i>jumpsuit</i> Bernadette (Alif, 2025).....	71
Gambar 47 : bahan <i>sequin</i> Bernadette (Alif, 2025).....	71
Gambar 48 : Penyambungan busana Bernadette (Alif, 2025).....	72
Gambar 49 : Pemasangan resleting busana Bernadette (Alif, 2025).....	72
Gambar 50 : <i>Ruffle</i> busana Bernadette (Alif, 2025).....	73
Gambar 51 : Ananda Dicky Fahrudin (Saddam, 2025).....	74
Gambar 52 : Pola atasan Pandan (Alif, 2025).....	76
Gambar 53 : Pola bawahan Pandan (Alif, 2025).....	76
Gambar 54 : <i>Ruffle</i> bagian bawah Pandan (Alif, 2025).....	77
Gambar 55 : <i>Bustier</i> serta rok dasar Pandan (Alif, 2025).....	78
Gambar 56 : Bagian bawah Pandan (Alif, 2025).....	79

Gambar 57 : Selo Herjuno Seputro (Saddam, 2025).....	80
Gambar 58 : Penggabungan kain bridal dengan <i>sequin</i> (Alif, 2025).....	81
Gambar 59 : Penambahan teknik <i>draping</i> bagian perut (Alif, 2025).....	82
Gambar 60 : Dendi Juandi Abdillah (Saddam, 2025).....	83
Gambar 61 : <i>Bustier</i> untuk model 2 (Alif, 2025).....	84
Gambar 62 : Penambahan rok bawah untuk model 2 (Alif, 2025).....	84
Gambar 63 : Teknik <i>Ruffle</i> pada busana model 2 (Alif, 2025).....	86
Gambar 64 : Zaidan Ahmad Febrian (Saddam, 2025).....	87
Gambar 65 : <i>Bustier</i> untuk model 3 (Alif, 2025).....	88
Gambar 66 : Pola <i>bustier</i> untuk model 3 (Alif, 2025).....	88
Gambar 67 : Pola rok untuk model 3 (Alif, 2025).....	89
Gambar 68 : Bentuk dasar rok model 3 (Alif, 2025).....	89
Gambar 69 : Ocklan faham lorendra (Saddam, 2025).....	90
Gambar 70 : Pembuatan <i>bustier</i> untuk atasan model 4 (Alif, 2025).....	92
Gambar 71 : pola <i>bustier</i> untuk atasan model 4 (Alif, 2025).....	92
Gambar 72 : pola <i>umbrella skirt</i> untuk model 4 (Alif, 2025).....	93
Gambar 73 : Menggabungkan <i>bustier</i> dengan <i>umbrella skirt</i> (Alif, 2025).....	93
Gambar 74 : <i>House of Bernadette</i> (Saddam, 2025).....	94
Gambar 75 : Busana Bernadette 1 tampak depan (Saddam, 2025).....	95
Gambar 76 : Busana Bernadette 1 tampak belakang (Saddam, 2025).....	96
Gambar 77 : Busana Bernadette 1 saat pementasan (Saddam, 2025).....	97
Gambar 78 : Busana Bernadette 2 tampak depan (Saddam, 2025).....	98
Gambar 79 : Busana Bernadette 2 tampak belakang (Saddam, 2025).....	99
Gambar 80 : Busana Bernadette 2 saat pementasan (Saddam, 2025).....	100
Gambar 81 : Busana Pandan 1 tampak depan (Saddam, 2025).....	101
Gambar 82 : Busana Pandan 1 tampak belakang (Saddam, 2025).....	102
Gambar 83 : Busana Pandan 1 saat pementasan (Saddam, 2025).....	103

Gambar 84 : Busana Pandan 2 tampak depan (Saddam, 2025).....	104
Gambar 85 : Busana Pandan 2 saat pementasan (Saddam, 2025).....	105
Gambar 86 : Busana Model 1 tampak depan (Saddam, 2025).....	106
Gambar 87 : Busana Model 1 tampak belakang (Saddam, 2025).....	107
Gambar 88 : Busana Model 1 saat pementasan (Saddam, 2025).....	108
Gambar 89 : Busana Model 2 tampak depan (Saddam, 2025).....	109
Gambar 90 : Busana Model 2 tampak belakang (Saddam, 2025).....	110
Gambar 91 : Busana Model 2 saat pementasan (Saddam, 2025).....	111
Gambar 92 : Busana Model 3 tampak depan (Saddam, 2025).....	112
Gambar 93 : Busana Model 3 tampak belakang (Saddam, 2025).....	113
Gambar 94 : Busana Model 3 saat pementasan (Saddam, 2025).....	114
Gambar 95: Busana Model 4 tampak depan (Saddam, 2025).....	115
Gambar 96 : Busana Model 4 tampak belakang (Saddam, 2025).....	116
Gambar 97: Busana Model 4 saat pementasan (Saddam, 2025).....	117
Gambar 97: Adegan para Model & Pandan (Saddam, 2025).....	118
Gambar 98: Adegan Bernadette, Pandan, SM, dan Model (Saddam, 2025).....	118
Gambar 99: Adegan Model dan para Stylish (Saddam, 2025).....	148
Gambar 100: Adegan menggunakan sepatu (Saddam, 2025).....	148
Gambar 101: Adegan Model menggunakan busana (Saddam, 2025).....	149
Gambar 102: Adegan Bernadette merobek busana Pandan (Saddam, 2025).....	149
Gambar 103: Adegan Bernadette memberikan pil (Saddam, 2025).....	150
Gambar 104: Adegan Bernadette berganti busana (Saddam, 2025).....	150
Gambar 105: Adegan Pandan siuman (Saddam, 2025).....	151
Gambar 106: Adegan transformasi Pandan (Saddam, 2025).....	151
Gambar 107: Adegan <i>makeover</i> Pandan (Saddam, 2025).....	152
Gambar 108: Poster Pementasan (Zhu, 2025).....	153

**PENCIPTAAN TATA BUSANA DENGAN TEKNIK
FABRIC MANIPULATION PADA PERTUNJUKAN
RUANG RIAS KARYA PURWADI DJUNAEDI**

INTISARI

Penciptaan ini membahas secara mendalam proses kreatif di balik perancangan dan pembuatan busana untuk pertunjukan *Ruang Rias* karya Purwadi Djunaedi. Penciptaan ini menggunakan teknik *fabric manipulation* sebagai medium utama. Teknik ini, meliputi proses seperti *draping*, *crystalized*, dan *ruffle*, dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan bentuk, tekstur, dan pola unik. Pendekatan estetika A.A.M. Djelantik digunakan untuk memastikan setiap elemen busana mulai dari wujud, bobot, hingga penampilan. Proses penciptaan dilakukan melalui metode *visual thinking* yang terdiri dari empat tahap sistematis, yaitu; (1) Looking, (2) Seeing, (3) Imagining, and (4) Showing and Telling. Hasil dari penciptaan tata busana ini untuk menghasilkan interpretasi visual yang inovatif, sekaligus memperluas pemahaman penonton terhadap pesan-pesan naskah, termasuk isu gender melalui busana unisex.

Kata Kunci: Ruang Rias, Tata Busana, Fabric Manipulation, Purwadi Djunaedi.

CREATING COSTUMES USING FABRIC MANIPULATION TECHNIQUES FOR THE PERFORMANCE OF PURWADI DJUNAEDI'S *RUANG RIAS*

ABSTRACT

This creation thoroughly discusses the creative process behind the design and production of costumes for Purwadi Djunaedi's performance Ruang Rias. This creation uses fabric manipulation techniques as the main medium. This technique, including processes such as draping, crystalized, and ruffle, was chosen because of its ability to create unique shapes, textures, and patterns. A.A.M. Djelantik's aesthetic approach is used to ensure every element of the costume from form, weight, to appearance. The creation process is carried out through a visual thinking method consisting of four systematic stages, namely; (1) Looking, (2) Seeing, (3) Imagining, and (4) Showing and Telling. The results of this fashion creation are to produce innovative visual interpretations, while expanding the audience's understanding of the script's messages, including gender issues through unisex clothing.

Keywords: Ruang Rias, Fashion Design, Fabric Manipulation, Purwadi Djunaedi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknik *fabric manipulation* atau manipulasi kain, adalah sebuah seni mengubah, memodifikasi, atau mengolah kain dengan cara tertentu untuk menciptakan bentuk, tekstur, dan pola yang unik. Teknik ini melibatkan berbagai proses seperti lipatan, pengikatan, pemotongan, dan penyambungan kain. Tujuan dari *fabric manipulation* adalah untuk menambah dimensi dan tekstur pada kain, serta untuk menciptakan desain yang inovatif dan menarik. Awalnya teknik ini hanya digunakan untuk mendekorasi rumah, kini teknik ini diaplikasikan untuk menciptakan berbagai tekstur unik pada busana. *Fabric manipulation* adalah aksesoris atau dekorasi yang terbuat dari kain dan sering digunakan untuk menghias atau mempercantik busana (Hidayah, & Puspitasari, 2021).

Teknik ini bukanlah hal baru dalam dunia *fashion*. Menurut Baker (2012) seni menyulam dan menenun sudah ada sejak peradaban kuno, termasuk Mesir Kuno, di mana teknik rumit digunakan untuk menghias pakaian kaum elit. Teknik menyulam dan menenun tersebut menjadi dasar dari *fabric manipulation* bertujuan untuk estetika dan simbolik menunjukkan adanya keinginan yang kuat untuk mengubah tampilan sederhana kain menjadi representasi visual yang lebih indah dan bermakna sosial. Lalu pada budaya Jepang teknik *origami* dan ikatan kain (*furoshiki*) yang rumit merupakan salah satu dasar dari manipulasi kain. Dalam

budaya Jepang, teknik seperti *origami* dan *furoshiki* telah lama menjadi bagian integral dari manipulasi kain, menampilkan keindahan dan fleksibilitas tekstil dengan cara yang inovatif (Kawasaki, 2016).

Dalam konteks teater, penciptaan busana tidak hanya sekedar menciptakan baju atau pakaian yang dikenakan oleh para aktor, tetapi juga sebagai sarana visual yang membantu penonton memahami karakter, latar belakang, dan ciri khas suatu tokoh. Dalam buku Apresiasi Sastra Indonesia, Dina Gasong mengungkapkan busana berfungsi untuk membantu atau mempermudah penonton dalam menangkap karakter tiap tokoh (Gasong, 2019). Oleh karena itu, Teknik *fabric manipulation* dipilih sebagai media ekspresi karena kemampuannya untuk mengubah kain menjadi bentuk-bentuk yang unik dan menarik. Melalui teknik ini, pencipta dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk menciptakan busana yang tidak hanya memikat mata, tetapi juga mampu menyampaikan pesan emosional yang mendalam. Dengan demikian, busana menjadi lebih dari sekadar pakaian, melainkan karya seni yang hidup dan bernyawa, yang turut berkontribusi dalam menghidupkan karakter dan cerita di atas panggung.

Dalam upaya menghidupkan karakter dan cerita melalui busana, pemilihan naskah atau cerita menjadi langkah krusial. Naskah yang dipilih dalam penciptaan ini berjudul *Ruang Rias* karya Purwadi Djunaedi. Naskah *Ruang Rias* karya Purwadi Djunaedi mengusung genre drama realis dengan sentuhan satire yang kuat. Genre ini memungkinkan

penggambaran karakter dan situasi yang terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari, sekaligus memberikan kritik sosial yang tajam. Dalam naskah ini menggambarkan masalah-masalah yang relevan dengan kondisi sosial saat ini.

Dimana mengangkat isu-isu yang masih hangat diperbincangkan dalam masyarakat modern. Salah satu isu utama yang disoroti adalah obsesi terhadap penampilan fisik. Dalam era media sosial dan budaya populer yang didominasi oleh citra visual, tekanan untuk tampil sempurna semakin kuat. Naskah ini menggambarkan bagaimana obsesi tersebut dapat menciptakan kekosongan batin dan mengaburkan nilai-nilai yang lebih mendalam. Saat ini banyak orang berusaha keras untuk menampilkan citra diri yang ideal di media sosial, namun dibalik itu, mereka mungkin mengalami masalah pribadi, kecemasan, atau ketidakpuasan.

Naskah *Ruang Rias* mengajak kita untuk merenungkan makna sejati dari kecantikan dan kebahagiaan, serta mempertanyakan apakah penampilan luar benar-benar mencerminkan siapa kita sebenarnya. Satire pada naskah hadir dalam penggambaran ironi kehidupan modern, di mana obsesi terhadap penampilan luar seringkali menutupi kekosongan batin dan nilai-nilai yang lebih dalam.

Konsekuensi dari genre dan tema naskah ini terhadap tata busana sangat signifikan. Tata busana dalam pementasan *Ruang Rias* harus mampu merefleksikan realitas kehidupan masyarakat modern yang konsumtif dan terobsesi dengan penampilan. Selain itu, tata busana juga

dapat digunakan untuk memperkuat simbol dalam naskah. Seperti, penggunaan busana yang terlalu ketat atau tidak nyaman dapat menggambarkan betapa tertekannya tokoh-tokoh dalam naskah ini oleh standar kecantikan yang tidak realistis. Dengan demikian, tata busana bukan hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan memperkuat karakter dalam pementasan *Ruang Rias*. Naskah *Ruang Rias* karya Purwadi Djunaedi memiliki peluang untuk eksplorasi. Oleh karena itu, pencipta memilih naskah ini serta menggunakan teknik *fabric manipulation* sebagai ide penciptaan.

Penggunaan teknik manipulasi kain desainer dapat menghasilkan pakaian yang menampilkan volume dan bentuk yang kompleks, memberikan kesan visual yang hidup, mencerminkan kompleksitas emosi manusia dan standar kecantikan masyarakat (Gordon, 2013). Teknik *fabric manipulation* dipilih pencipta untuk menghasilkan ilusi busana agar terlihat lebih dinamis. Aspek menarik dari penerapan teknik ini terletak pada kemampuannya untuk menerjemahkan kompleksitas emosi dan kritik sosial yang terkandung dalam naskah ke dalam bentuk visual yang kuat. Dalam naskah ini, obsesi terhadap penampilan fisik dan ironi kehidupan modern menjadi poin penting. Teknik manipulasi kain, dapat menciptakan volume, tekstur, dan bentuk yang rumit, memungkinkan perancang untuk menggambarkan secara simbolis beban psikologis dan ketidakstabilan emosional karakter-karakter dalam naskah. Melalui busana yang rumit dan berlapis-lapis serta detail-detail yang eksentrik adalah kritik terhadap

orang-orang yang terlalu mengejar penampilan sempurna. Lewat busana ini tampak bagaimana pikiran dan perasaan karakter tokoh, sekaligus masalah kecantikan yang ada di masyarakat.

Sejalan yang dikemukakan oleh Holliday (2015), dimana pakaian berlapis yang rumit dengan detail eksentrik berfungsi sebagai kritik terhadap obsesi masyarakat terhadap kesempurnaan, mengungkapkan pikiran dan perasaan batin karakter yang mereka wakili.

Dalam penciptaan ini, pencipta melakukan percobaan teknik dan jenis kain yang terdapat dalam dunia *fashion* konvensional. Pendekatan ini bertujuan untuk mendobrak batasan-batasan yang ada dan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru. Penggunaan teknik *fabric manipulation* pada penciptaan kali ini seperti *draping*, *crystalized*, *ruffle*, dan manipulasi tekstur menjadi inti dari eksperimen ini. Setiap teknik-teknik dipilih dan dikembangkan untuk menghasilkan efek visual yang unik dan menggugah.

Dalam naskah *Ruang Rias* di mana penggambaran emosi dan kritik sosial menjadi fokus utama, teknik-teknik ini memungkinkan pencipta untuk menerjemahkan kompleksitas tersebut ke dalam bahasa visual yang kuat. Seperti *draping* memungkinkan penciptaan siluet yang dramatis dan mengalir, mencerminkan ketidakstabilan emosional dan fluiditas identitas. *crystalized* memberikan efek glamor dunia tipu daya. Sementara itu, *ruffle* dan manipulasi tekstur lainnya memberikan dimensi tambahan pada busana, menekankan pada lapisan-lapisan kepalsuan dan obsesi terhadap penampilan luar. Oleh karena itu, penerapan teknik-teknik tersebut bukan

hanya untuk menciptakan tampilan yang menarik, melainkan juga sebagai strategi penceritaan yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman penonton terhadap pesan-pesan yang ada di dalam naskah.

Seiring berkembangnya zaman, dunia *fashion* juga mengalami pergeseran signifikan, salah satunya adalah munculnya tren busana *unisex* yang semakin populer. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan evolusi gaya, tetapi juga perubahan cara pandang masyarakat terhadap identitas dan ekspresi diri. Busana *unisex* menawarkan fleksibilitas yang tinggi karena dapat dikenakan oleh dua gender tanpa batasan yang kaku. Tren *unisex* dapat menjadi elemen yang kuat untuk memperdalam pesan mengenai fluiditas identitas dan kritik sosial dalam naskah *Ruang Rias*. Busana yang dirancang untuk dapat dikenakan siapa saja dapat merepresentasikan gagasan bahwa emosi dan "kepalsuan" penampilan luar tidak terikat pada gender tertentu.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan tata busana dengan teknik *fabric manipulation* pada pertunjukan *Ruang Rias* karya Purwadi Djunaedi?

C. Tujuan Penciptaan

Pencipta bertujuan menciptakan busana pada pertunjukan *Ruang Rias* melalui teknik *fabric manipulation* sebagai interpretasi visual yang segar dan inovatif.

D. Landasan Penciptaan

1. Sumber Penciptaan

Penciptaan ini melanjutkan eksplorasi terhadap naskah *Ruang Rias* karya Purwadi Djunaedi, yang sebelumnya telah dipentaskan oleh penulisnya sendiri. Naskah *Ruang Rias* karya Purwadi Djunaedi, yang penuh dengan makna menjadi acuan utama dalam perancangan busana pada penciptaan ini. Melalui naskah *Ruang Rias*, pencipta diajak mengenal lebih dalam pada karakter yang tengah bergumul dengan berbagai persoalan hidup. Konflik batin dan tekanan sosial yang mereka hadapi, seperti mencari jati diri dan membangun hubungan dengan orang lain, divisualisasikan secara kreatif melalui desain kostum yang unik dan penuh makna. Penciptaan ini menggunakan teknik *fabric manipulation* sebagai pendekatan utama dalam mewujudkan konsep desain busana yang inovatif. Teknik ini memberikan kebebasan bagi pencipta untuk membentuk bahan kain menjadi berbagai bentuk unik dan ekspresif, melampaui batasan-batasan yang ada. Dengan fleksibilitas yang tinggi, teknik ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap berbagai kemungkinan bentuk dan tekstur, sehingga menghasilkan karya busana yang tidak hanya memukau secara visual, tetapi juga kaya akan makna dan pesan. Pementasan perdana *Ruang Rias* telah menginspirasi pencipta. sehingga penciptaan ini akan membawa

pendekatan yang lebih inovatif dalam penciptaan tata busana dengan mengadopsi teknik *fabric manipulation*.



Gambar 1: Pertunjukan Ruang Rias tahun 2013

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=ggS826KpGFk>

Pementasan perdana *Ruang Rias* dilakukan pada Dramakala Fest tahun 2013 di Stikom *The London School Of Public Relations* di Jakarta dan kemudian dipentaskan kembali pada Festival Teater Jakarta (FTJ) tahun 2015, mengadopsi pendekatan artistik yang minimalis.



Gambar 2: Pertunjukan Ruang Rias tahun 2015

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Lfk6WzSWBIO>

Element artistik seperti busana dirancang menggunakan busana *ready to wear* atau busana yang biasa dikenakan dalam kehidupan sehari-hari dipilih karena tidak mengalihkan perhatian penonton dari penyampaian dialog dan emosi para aktor. Pemilihan warna pada busana masing-masing karakter turut mengemban muatan simbolik yang signifikan, busana berwarna hitam yang dikenakan oleh karakter Bernadette pada kedua pementasan tersebut secara konsisten merepresentasikan sebuah kepribadian yang tegas, independen, serta memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Sebaliknya, karakter Pandan, yang ditampilkan dengan busana berwarna putih pada adegan awal, dihadirkan dengan representasi kepribadian yang polos dan belum sepenuhnya memahami kompleksitas dunia kecantikan yang menjadi latar belakang narasi. Lebih lanjut, pemilihan potongan busana yang sederhana namun tetap mempertahankan sentuhan modern pada karakter Bernadette memberikan penekanan pada kesan minimalis dan profesional, selaras dengan posisinya dalam dunia yang ia geluti. Di sisi lain, preferensi Pandan terhadap potongan busana oversize mengindikasikan sebuah prioritas terhadap kenyamanan dan fungsionalitas dibandingkan dengan tuntutan penampilan yang mengikuti tren atau ekspektasi sosial tertentu.



Gambar 3: *Wicked: Part 1* (Jon M. Chu, Universal Pictures, 2024)

Film *Wicked Part: 1* tahun 2024 menjadi sumber inspirasi bagi pencipta dalam naskah *Ruang Rias*, terutama dalam penciptaan busana untuk karakter Glinda. Desain busana Glinda menekankan pada penggunaan tekstur yang kaya melalui teknik *fabric manipulation*. Detail seperti kain lembut, lipatan terstruktur, dan warna cerah mencerminkan kepribadian Glinda yang riang, percaya diri, dan populer.

Berbeda dengan kedua pementasan *Ruang Rias* yang telah ada, penciptaan ini memiliki fokus yang lebih mendalam pada desain busana sebagai elemen sentral dalam penceritaan. Penciptaan ini menjadikan busana sebagai medium utama untuk menghidupkan karakter dan memperkaya narasi melalui eksplorasi teknik *fabric manipulation*. Meskipun teknik ini sudah umum dalam desain busana modern, penerapannya dalam penciptaan busana teater, khususnya untuk menghidupkan karakter dan cerita,

masih jarang digunakan. Dengan menganalisis bagaimana desain busana melalui teknik *fabric manipulation* dapat memperkaya interpretasi naskah *Ruang Rias*, pencipta ingin memberikan kontribusi unik pada bidang ini. Perbedaan utama terletak pada penekanan pada busana sebagai elemen sentral dalam penceritaan, bukan sekadar pelengkap.

2. Landasan Teori

Dalam menciptakan tampilan busana dengan teknik *fabric manipulation* pada naskah *Ruang Rias* karya Purwadi Djunaedi, pencipta menggunakan pemahaman estetika dari A.A.M. Djelantik. Ilmu Estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan (Djelantik, 2004).

Nilai keindahan suatu objek sangat bergantung pada subjek yang mengamatinya. Namun pencipta berupaya menghasilkan karya dengan nilai estetis yang memenuhi standar objektif. Keputusan mengenai bentuk, tekstur, warna, serta tata busana akan berdampak pada penilaian estetika yang bersifat objektif. Menurut A.A.M. Djelantik, keindahan dalam seni terbentuk dari kombinasi unsur-unsur seperti bentuk, warna, dan tekstur. Semua unsur ini bekerja sama menciptakan harmoni dalam sebuah karya.

Keindahan tidak hanya terbatas pada apa yang terlihat indah, tetapi juga mencakup pemahaman dan emosi yang mendalam.

Djelantik dalam bukunya yang berjudul *Estetika Sebuah Pengantar* menjelaskan, keindahan suatu karya seni terbentuk dari tiga elemen utama: wujud, bobot, dan penampilan. Dalam konteks tata busana, wujud mencakup segala sesuatu yang dapat dilihat secara kasat mata, seperti bentuk pakaian, siluet, warna, tekstur kain, dan hiasan. Lalu menurut Djelantik, bobot dalam karya seni merujuk pada kandungan isi atau maknanya (Djelantik, 2004). Teknik manipulasi kain tidak sekadar memperindah tampilan, melainkan juga berpotensi menyampaikan makna simbolis atau perasaan tertentu. Pemilihan jenis manipulasi, pola yang dihasilkan, serta penempatannya pada bagian busana dapat mengkomunikasikan pesan atau menonjolkan karakter pemakainya. Djelantik berpendapat bahwa aspek penampilan suatu karya seni terletak pada presentasinya. Dalam konteks busana teater, kesan estetisnya bagi penonton sangat dipengaruhi oleh cara aktor mengenakannya, efek pencahayaan, dan bagaimana busana tersebut berinteraksi dengan elemen visual panggung lainnya (latar dan properti). Pencahayaan yang strategis mampu menonjolkan tekstur dan dimensi yang dihasilkan dari teknik pengolahan kain. Seperti, sorot samping akan memperjelas lekukan dan kerutan, menambah kedalaman visual (Djelantik, 2004).

Pada pembuatan busana pementasan naskah *Ruang Rias* menggunakan Teknik *fabric manipulation* yang inovatif menjadi alat utama untuk menciptakan tanda-tanda visual yang kaya. Setiap lipatan, potongan, dan tekstur kain bukanlah sekadar detail estetika, melainkan bagian dari sebuah narasi visual yang utuh. Setiap elemen dalam busana, mulai dari bentuk, warna, tekstur, hingga detail ornamen, mengandung makna yang dapat diinterpretasikan. Melalui pendekatan estetika Djelantik, penciptaan ini mendalami bagaimana teknik mengubah bentuk kain dapat digunakan untuk menciptakan simbol-simbol visual yang unik. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan karya seni yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga mengandung makna yang mendalam. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman estetik, tetapi juga membuka ruang bagi interpretasi yang lebih luas terhadap pertunjukan secara keseluruhan.

E. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya, diperlukan suatu metode untuk menghasilkan karya yang sistematis komprehensif. Metode penciptaan tata busana yang diterapkan mengacu pada kerangka kerja *visual thinking*. *Visual Thinking* merupakan metode kreatif yang efektif dalam pemecahan masalah. Meskipun seringkali diasosiasikan dengan bidang matematika, yang menuntut proses pemecahan masalah yang kompleks, prinsip *Visual Thinking* sebenarnya relevan untuk berbagai konteks. Pada dasarnya,

Visual Thinking mengajak individu untuk memvisualisasikan ide-ide mereka, serupa dengan proses penyelesaian masalah matematika. Pendekatan ini memanfaatkan representasi visual untuk mengoptimalkan kinerja otak kanan, yang berperan penting dalam kreativitas dan pemikiran kritis, dibandingkan dengan kecenderungan dominasi otak kiri dalam pemecahan masalah.

Arcavi (2003) mendefinisikan *Visual Thinking* sebagai suatu kemampuan, proses, dan produk yang melibatkan penciptaan, interpretasi, penggunaan, serta refleksi terhadap representasi visual, termasuk gambar, citra, dan diagram. Representasi visual ini dapat dimanifestasikan secara mental, di atas kertas, atau melalui perangkat teknologi. Tujuan dari *Visual Thinking* adalah untuk mendeskripsikan dan menyampaikan informasi, memfasilitasi eksplorasi dan pengembangan ide-ide yang sebelumnya tidak teridentifikasi, serta meningkatkan pemahaman terhadap suatu konsep. Bolton (2011) mengemukakan metode *visual thinking* yang terdiri dari empat tahapan sistematis, yaitu: (1) *Looking*, tahap identifikasi permasalahan dan relasi antar elemen melalui observasi dan pengumpulan data; (2) *Seeing*, tahap pemahaman mendalam terhadap permasalahan dan peluang, yang dicapai melalui proses seleksi dan kategorisasi informasi; (3) *Imagining*, tahap generalisasi dan formulasi solusi melalui identifikasi pola-pola yang muncul; dan (4) *Showing and Telling*, tahap representasi dan komunikasi hasil temuan secara visual dan verbal.

1. *Looking*

Tahap *looking* berfokus pada identifikasi elemen-elemen yang mencerminkan dorongan untuk memenuhi keinginan secara cepat dan peran produk dalam membentuk identitas. Seperti, karakter Bernadette, seorang makeup artist modis, dapat dilihat sebagai representasi budaya instan dimana penampilan yang menarik dan "sempurna" dapat dicapai dengan cepat melalui konsumsi produk kecantikan. Latar tempat, sanggar rias yang dipenuhi peralatan kecantikan, memperkuat tema konsumerisme sebagai pusat aktivitas dan pembentukan citra diri. Sementara itu, karakter Pandan dengan penampilan sederhana dapat menjadi kontras atau kritik terhadap tekanan sosial yang dipicu oleh budaya instan untuk terus mengonsumsi dan mengikuti tren kecantikan. Tema konstruksi kecantikan dan tekanan sosial dalam tahap ini kemudian diinterpretasikan melalui lensa bagaimana konsumerisme mendorong stigma kecantikan dan bagaimana budaya instan mempercepat siklus tren dan tuntutan penampilan.

2. *Seeing*

Tahap ini melibatkan pemahaman lebih dalam tentang elemen-elemen yang telah diidentifikasi dengan menyoroti relasi antar tokoh. Terutama, dinamika Pandan dan Bernadette menggambarkan konflik antara penerimaan diri dan tekanan yang timbul dari persepsi masyarakat terhadap kecantikan.

Konflik-konflik dalam cerita, baik internal maupun eksternal, juga dianalisis untuk memahami bagaimana mereka mempengaruhi perkembangan karakter dan alur cerita. Serta tahap ini mencakup pengungkapan makna di balik elemen-elemen naratif, seperti sanggar rias yang menggambarkan dunia kecantikan, cermin yang mencerminkan persepsi masyarakat terhadap kecantikan, dan tata rias serta busana sebagai alat transformasi.

3. *Imagining*

Tahap kreatif dalam metode *visual thinking*, dimana hasil analisis naskah mulai diterjemahkan ke dalam konsep desain tata busana. Ini melibatkan memvisualisasikan bagaimana karakter-karakter tersebut akan diwujudkan melalui pakaian, warna, dan tekstur. Seperti busana Bernadette yang glamor menunjukkan karakternya yang modis. Warna dan tekstur juga dipilih untuk mendukung suasana dan tema naskah, serta teknik *fabric manipulation* dieksplorasi untuk menciptakan detail visual yang menarik. *Moodboard* dan sketsa desain mulai dikembangkan pada tahap ini sebagai alat bantu visualisasi.

4. *Showing and Telling*

Tahap mengkomunikasikan konsep tata busana yang telah dikembangkan. Ini dilakukan melalui penampilan final

busana, serta deskripsi verbal yang menjelaskan setiap elemen desain. Deskripsi ini mencakup alasan dibalik pemilihan warna dan tekstur untuk setiap karakter, serta bagaimana desain tersebut mendukung narasi dan tema naskah.



F. Sistematika Penulisan

Struktur laporan penulisan “Penciptaan Tata Busana Dengan Teknik *Fabric Manipulation* Pada Pertunjukan *Ruang Rias* Karya Purwadi Djunaedi” sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, karya terdahulu, landasan teori, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.
2. BAB II Berisikan dasar penciptaan yang mencakup konsep penciptaan dan rancangan penciptaan. Serta menjelaskan teknik apa saja yang akan digunakan dalam menciptakan karya.
3. BAB III Proses dan hasil penciptaan mencakup, proses penciptaan, hasil penciptaan.
4. BAB IV Berisikan kesimpulan dan saran.