

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan representasi visual ragam mode busana era Majapahit dalam bentuk ilustrasi digital ini bertujuan untuk memberikan referensi visual terkait busana Majapahit yang informatif dan menarik. Berdasarkan penelusuran kajian pustaka serta observasi, ragam mode busana pada era Majapahit dapat dikategorikan berdasarkan stratifikasi sosial yang berlaku pada masanya. Setidaknya ada 5 kategori stratifikasi sosial yakni raja dan ratu sebagai penguasa tertinggi, kaum bangsawan, agamawan, prajurit dan abdi dalem, serta rakyat jelata. Representasi visual ragam mode busana era Majapahit dalam bentuk ilustrasi digital ini dirancang berdasarkan 5 kategori tersebut.

Dalam membuat ilustrasi yang merepresentasikan suatu objek, maka ada syarat tertentu yang harus dipenuhi yaitu ilustrasi yang dibuat tersebut harus dapat dikenali atau dimaknai sebagai representasi dari objek yang direpresentasikan, dalam hal ini harus dikenali sebagai bagian dari kebudayaan Majapahit. Untuk memenuhi syarat tersebut penulis menggunakan pendekatan *pictorial representation*. Pendekatan ini membantu penulis merepresentasikan busana Majapahit dalam bentuk ilustrasi digital dengan gaya *stylized semi-realistic* yang relevan dengan audiens masa kini, namun tetap dapat dimaknai sebagai bagian dari kebudayaan Majapahit.

Metode dalam perancangan ini adalah *design thinking*, dimana prosesnya diawali dengan observasi ke berbagai tempat yang menyimpan artefak peninggalan

Majapahit. Setelah data observasi terkumpul, dilakukan pemilahan data artefak berdasarkan kategori stratifikasi sosial. Data yang telah dipilah kemudian dianalisis menggunakan ikonografi, dibantu dengan catatan sejarah dan sumber sejarah lainnya yang berkaitan dengan kajian busana pada era Majapahit. Setelah itu dilakukan proses penciptaan mulai dari sketsa, merapikan garis, pewarnaan, hingga penataan *layout* serta *storytelling*. Hasil dari proses tersebut berupa *prototype* yang diujikan kepada audiens untuk mengetahui apakah ilustrasi tersebut telah dapat dikenali sebagai bagian dari kebudayaan Majapahit.

Hasil dari proses pengujian didapati bahwa sebanyak 66,67% responden telah dapat mengenali ilustrasi busana tersebut sebagai bagian dari kebudayaan Majapahit. Selain itu mayoritas responden memberi nilai 4 dan 5 dari total 5 skor untuk aspek informatif dan menarik secara estetika. Setelah melalui tahap pengujian dan menerima beragam masukan dari responden, proses perancangan dilakukan hingga dihasilkan 5 kategori karya ilustrasi.

Hasil karya representasi ini mewakili bentuk ragam mode busana pada era Majapahit. Setidaknya ada 5 kategori yang dipilih oleh penulis. Kategori pertama yakni raja dan ratu yang ditandai dengan bentuk busana khas berupa perhiasan yang meriah serta mahkota yang tinggi berbentuk tabung. Untuk kategori bangsawan bentuk busana ditandai dengan penggunaan kain yang elegan berbahan sutra dengan aksesoris hiasan yang lebih sederhana dari keluarga kerajaan. Selain itu kategori bangsawan dalam situasi formal ditandai dengan penggunaan mahkota *jamang* yang membedakannya dari raja dan ratu. Kategori ketiga berupa kaum agamawan yang dikenali dari bentuk khas sorban yang melilit kepala serta pakaian

tertutup yang sederhana. Kategori keempat merupakan prajurit yang ditandai dengan baju besi serta senjata berupa tombak. Sementara itu dikategori yang sama ada para abdi dalem yang memiliki bentuk khas busana sederhana, perhiasan yang sedikit, serta penggunaan kain bawah yang kerap disingkap untuk memudahkan pergerakan. Kategori terakhir merupakan rakyat jelata yang ditandai dengan bentuk pakaian sangat sederhana dengan perhiasan yang minim atau tanpa perhiasan sama sekali. Seluruh representasi dalam bentuk ilustrasi digital tersebut ditampilkan dengan penjelasan narasi tertulis demi meningkatkan aspek informatif.

Proses merepresentasikan busana Majapahit dari artefak dan teks verbal dalam bentuk ilustrasi digital yang informatif dan menarik merupakan proses yang panjang. Keberhasilan dari proses ini ditandai dengan keberhasilan mayoritas audiens dalam mengenali ilustrasi tersebut sebagai bagian dari kebudayaan Majapahit, terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman terhadap objek yang direpresentasikan. Berdasarkan hasil pengujian ilustrasi yang dibuat dalam perancangan ini menunjukkan bahwa mayoritas audiens telah dapat mengenali ilustrasi sebagai bagian dari kebudayaan Majapahit, serta menyetujui aspek informatif dan estetika yang menarik dari representasi dalam bentuk ilustrasi digital tentang ragam busana pada era Majapahit. Dengan demikian, diharapkan ilustrasi digital yang merepresentasikan ragam busana era Majapahit ini dapat mengenalkan busana Majapahit kepada masyarakat luas, serta meminimalisir adanya kesalahan penyajian busana Majapahit dan potensi terjadinya bias kebudayaan di kemudian hari.

B. Saran

Majapahit merupakan suatu kerajaan yang sangat besar dan telah berkuasa dalam kurun waktu yang lama. Oleh sebab itu, kebudayaan termasuk ragam busananya sejatinya sangat beragam. Apa yang penulis representasikan dalam perancangan ini hanya sebagian kecil dari kekayaan ragam busana Majapahit yang ada. Oleh sebab itu dalam melakukan kajian maupun penciptaan karya terkait busana pada era Majapahit ada baiknya diberikan batasan pada awal penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari luasnya ragam busana Majapahit yang masuk ke dalam ranah penelitian.

Selain itu dalam hal melakukan penciptaan karya terkait representasi visual, pandangan audiens sebagai orang yang akan mengkonsumsi hasil representasi visual menjadi penting. Oleh sebab itu menyediakan waktu yang cukup untuk mengetahui pendapat audiens menjadi salah satu penentu faktor keberhasilan dalam representasi. Hal ini dimungkinkan karena karya representasi sudah seharusnya dapat dimaknai oleh audiens sebagai bagian dari objek yang tengah direpresentasikan.

PUSTAKA

Buku

- Atmosudiro, S., Hardiati, E. S., Rangkuti, N., & Riyanto, H. (2001). *Wawasan Seni dan Teknologi Terakota Indonesia* (E. S. Hardiati & Sutrisno (eds.)). Museum Nasional Indonesia Jakarta.
- Brown, T. (2009). *Change by Design*. HarperCollins.
- Caplin, S., Banks, A., & Holmes, N. (2003). *The Complete Guide to Digital Illustration* (N. Holmes (ed.)). Ilex.
- Giafferri, P. L. de. (2013). *Women's Costume of the Ancient World*. Dover Publications.
- Gittinger, M. (1990). *Splendid symbols: textiles and tradition in Indonesia*. Oxford : Oxford University Press.
- Glimja. (2018). *The Story of Hanbok During The Joseon Dynasty*. Hyejiwon.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications Ltd.
- Manarfa, L. O. M. R. A. U., Putri, V. K., Suddin, S., Sudarman, Meldawati, Hisna, Junaidi, J. K., Prayogi, A., & Hasan, H. (2024). Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia. In Septriani (Ed.), *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia* (Issue September). Yayasan Tri Edukasi Ilmiah
- Munandar, A. A. (2018). *Wilwatikta Prana Kajian Arkeologi-Sejarah Zaman Majapahit*. Wedatama Widya Sastra.
- Oktaviana, Y. M., Dahana, T. R., Hermawan, D., & Olenka, E. (2021). *Ragam Busana Masa Majapahit di Jawa Timur* (A. M. Said & A. Hariri (eds.)). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Kebudayaan Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Timur.
- Panofsky, E. (1955). Meaning In The Visual Arts Papers in and on Art History. In *Meaning in the visual arts: Papers in and on art history*. Doubleday Anchor Books.

- Riegelman, N. (2012). *9 Heads: A Guide to Drawing Fashion* (4th, illustr ed.). 9 Heads Media.
- Ryder, A. (1999). *The Artist's Complete Guide to Figure Drawing: A Contemporary Perspective On the Classical Tradition*. Clarkson Potter.
- Saktiani, D., Widya, K., Aminullah, Z. P., Marginingrum, N., & Septi, N. (2015). *Kakawin NagaraKertagama Teks Asli dan Terjemahan* (Isidora (ed.)). NARASI.
- Wollheim, R. (1987). *Painting as an Art*. Princeton University Press.

Artikel Jurnal

- Agustina, A., Rahmawaty, D., Magdalena, R., Kusmayadi, T., Syamsiah, S., & Vincent. (2022). Maharani: Koleksi Rancangan Busana Terinspirasi dari Permaisuri Cixi Dinasti Qing. *Jurnal Desain: Kajian Penelitian Bidang Desain*, 2(2), 376–389.
- Basudewa, D. G. Y. (2014). Arca Berwahan Nandi di Pura Puseh Batubulan, Kecamatan Sukawati, Gianyar. *Forum Arkeologi*, 27(3), 219–228.
- Haqi, A., Risfina, A. M., Suryana, E., & Harto, K. (2023). Teori Pemrosesan Informasi dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1632–1641.
- Idris, M., Saputra, R., Anugrah, G. T., & Abdul, A. (2022). Atribut Pakaian Pada Arca Klasik Hindu-Budha Sebagai Simbol Akulturasi Kebudayaan. 1, 23–24.
- Kusuma, T. A. B. N. S., Witono, A., & Damai, A. H. (2020). Komunikasi Visual Dalam Relief Karmawibhangga Candi Borobudur. *Panalungtik*, 3(2), 105–116.
- Lelono, H. (1999). Busana Bangsawan Dan Pendeta Wanita Pada Masa Majapahit: Kajian Berdasarkan Relief-Relief Candi. *Berkala Arkeologi*, 19(1), 107–116.
- Liu, Y. (2019). On Computer Digital Illustration Design. *Journal of Physics: Conference Series*, 1302.

- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.
- Muthi'ah, W., Sachari, A., Setiawan, P., & Destiarman, A. H. (2021). Komparasi Busana Arca Harihara Era Majapahit: Koleksi Museum Nasional Jakarta, Pusat Informasi Majapahit Trowulan, dan Museum Anjuk Ladang Nganjuk. *Hastagina: Jurnal Kriya Dan Industri Kreatif*, 1(01), 18–25.
- PARLAK, S. D. (2022). About The Presentation of The Identity with Clothing Fashion. In M. Pesic (Ed.), *Textile Science and Economy* (Issue October). University of Novi Sad, Technical Faculty „Mihajlo Pupin“, Zrenjanin, Djure Djakovica bb, 23000 Zrenjanin, Republic of Serbia.
- Permata, N. M., Munandar, A. A., & Harazaki, E. G. (2022). The Meaning of Special Attributes in The Embodiment Sculpture of the Majapahit's Female Figure: Semiotic Study on Gayatri, Tribhuvanatangadewi, and Suhita Sculptures. *Heritage of Nusantara: International Journal of Religious Literature and Heritage*, 11(2), 136–170.
- Premitasari, R., & Karmila, M. (2015). Analisis Kualitas Fashion Illustration for Casual Menswear Dalam Mata Kuliah Fashion Illustration. *Fesyen Perspektif*, 5, 14–20.
- Schiffer, M. B. (1976). *Behavioral Archeology* (illustrate). Academic Press.
- Shaw, A. (2020). What is History is What is Illustrated. The Utilization and Function of Images in History Coursebooks in Poland and Britain. *Multidisciplinary Journal of School Education*, 9(1(17)), 47–60.
- Sulaiman, U. A., & Setyawan. (2016). Gaya Berbusana Pria Dan Wanita Pada Relief Candi Panataran. *Jurnal Ilmiah Tekstil*, 3(1), 1–16.
- Wollheim, R. (1998a). On Pictorial Representation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56(3), 217–226.

Konferensi

- Antony, R., & Chinnamal, K. (2018). Fashion and Identity. *National Conference on Emerging Trends in Fashion and Design*.
- Budi, S., Affanti, T. B., & Mataram, S. (2022). Applied Optical Art in the Parang Motif on Classical Javanese Batik. *Proceedings of the 2nd International Conference on Design Industries & Creative Culture, DESIGN DECODED 2021, 24-25 August 2021*.

Dudhal, S. (2022). Exploring the Art of Illustration and Its Advantages in Visual Communication. *Proceedings of the 7th International Conference on Innovations and Research in Technology and Engineering (ICIRTE-2022)*.

Website

Annisa. (2024). *Eksplorasi Wilayah Kekuasaan Kerajaan Majapahit*. <https://fahum.umsu.ac.id/eksplorasi-wilayah-kekuasaan-kerajaan-majapahit/>

Bian, J., & Ji, Y. (2021). Research on the Teaching of Visual Communication Design Based on Digital Technology. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2021, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2021/8304861>

Chatzoudi, F. (2022). *Interview with artist specializing in traditional Korean*. <https://www.korea.net/NewsFocus/HonoraryReporters/view?articleId=210048&pageIndex=1>

Dinas Kominfo Provinsi Jawa Timur. (2024). *400 Peserta Kirab Budaya Buka Pekan Budaya Majapahit*. Dinas Kominfo Provinsi Jawa Timur. <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/400-peserta-kirab-budaya-buka-pekan-budaya-majapahit>

Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. (2018). *An introduction to Design Thinking: Process Guide*. <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>

Kemenenterian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2024). *Desa Wisata Kampung Majapahit Bejijong*. Jadesta Kemenparekraf. https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/kampung_majapahit_bejijong

Kreafolk. (2024). *The Art History of Archaeology Illustration*. <https://kreafolk.com/blogs/articles/art-history-archaeology-illustration>

Romadoni, M. (2023). *Gambaran Orang-orang Jawa Kuno dalam Pekan Budaya Majapahit*. <https://suryamalang.tribunnews.com/2023/11/10/gambaran-orang-orang-jawa-kuno-dalam-pekan-budaya-majapahit-2023-di-kota-mojokerto>