

**VISUALISASI CERITA RAKYAT SANGKURIANG
SEBAGAI MOTIF SULAM DALAM BUSANA
CHEONGSAM WANITA PADA TRADISI *SANGJIT***



Oleh:

Audrey Jessica Kurniawan

NIM 2112304022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**VISUALISASI CERITA RAKYAT SANGKURIANG
SEBAGAI MOTIF SULAM DALAM BUSANA
CHEONGSAM WANITA PADA TRADISI *SANGJIT***



Oleh:

Audrey Jessica Kurniawan

NIM 2112304022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**VISUALISASI CERITA RAKYAT SANGKURIANG
SEBAGAI MOTIF SULAM DALAM BUSANA
CHEONGSAM WANITA PADA TRADISI *SANGJIT***



Oleh:

Audrey Jessica Kurniawan

NIM 2112304022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Terapan dalam Bidang Kriya

2025

Tugas Akhir berjudul:

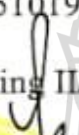
Visualisasi Cerita Rakyat Sangkuriang sebagai Motif Sulam dalam Busana *Cheongsam* Wanita pada Tradisi *Sangjit* diajukan oleh Audrey Jessica Kurniawan, NIM 2112304022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I


Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Pembimbing II/Penguji II


Retno Purwandari S.S., M.A.

NIP. 19810307 200501 2 001/NIDN 0007038101

Cognate/Penguji Ahli


Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

NIP 19621231 198911 1 001/NIDN 0031126253

Koordinator Prodi S-1 Kriya


Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan Kriya


Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk diri saya di masa lalu yang telah melalui banyak tantangan, proses, dan perjuangan sampai akhirnya bisa berada di titik ini. Karya ini juga saya persembahkan kepada keluarga, terutama ayah, ibu, dan kakak yang selalu memberi dukungan, teman-teman yang selalu menemani selama perjalanan akademik, dan pasangan yang selalu memberi dukungan dalam berbagai aspek selama proses penciptaan karya.



MOTTO

Sekecil apapun *progress* tetaplah *progress*, jangan terlalu memaksakan diri karena mengejar kesempurnaan.



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 dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Desember 2025



Audrey Jessica Kurniawan



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, karena penulisan laporan dan penciptaan Tugas Akhir yang berjudul “Visualisasi Cerita Rakyat Sangkuriang sebagai Motif Sulam dalam Busana *Cheongsam* Wanita pada Tradisi *Sangjit*” dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S-1 Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya dan dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing dan memberi saran.
4. Akhmad Nizam, M.Sn., selaku Ketua Program Studi S-1 Kriya.
5. Retno Purwandari S.S., M.A., selaku dosen pembimbing yang selalu sabar saat membimbing dan memberi saran.
6. Seluruh dosen dan staf akademik Prodi S-1 Kriya yang telah memberikan ilmu selama masa studi.
7. Kedua orang tua dan cici tersayang yang selalu mendoakan dan mendukung di setiap keadaan.
8. Billyly, selaku pasangan yang selalu menemani, menyemangati, dan mendukung selama masa Tugas Akhir.
9. Mai, selaku sahabat terbaik sejak SMP yang selalu ada di setiap kondisi, sekaligus model untuk karya Tugas Akhir penulis.
10. Sintia, Emel, Iceng, dan Cika, selaku sahabat terbaik sejak SMP yang selalu menjadi *safe space* penulis atas dukungan yang menyegarkan mental.
11. Jaeon KW, selaku abang yang selalu mau menjadi tempat cerita walau mungkin muak juga akhirnya.

12. Cindy, Laras, dan Sherlyn, selaku sahabat saya sejak SD yang selalu memberikan dukungan, walau ketemuanya seabad sekali.
13. Alay, Bang Bintar, Karira, Titi, dan Uca, selaku sahabat selama kuliah yang selalu kompak dan ada di setiap saat dan kondisi, selalu bantu satu sama lain, selalu nongkrong bareng tiap minggu
14. Ayik, Jeco, dan Rayen yang tidak disangka-sangka bisa menjadi teman baik di masa perkuliahan dan selalu siap membantu di kondisi apapun, padahal sendirinya juga butuh dibantu. Terima kasih juga atas bantuannya jadi fotografer dan videografer untuk karya Tugas Akhir penulis.
15. Ko Margo, selaku pengurus Kelenteng Poncowinatan yang sudah berkenan untuk mengizinkan penulis memakai lokasi untuk pemotretan karya.
16. X-Copy Center, tempat fotocopy dan *print* sejak awal kuliah hingga sekarang.
17. *Coffee shop* di Jogja, tempat mengerjakan penulisan dan penciptaan karya.
18. Kost Ngijo Residence, tempat tinggal selama masa kuliah.
19. Heruind, tempat bordir untuk karya tugas akhir.
20. Pihak-pihak lain yang Namanya tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penciptaan karya dan penulisan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak dan pembaca supaya dapat dijadikan pelajaran dan perbaikan dalam karya selanjutnya. Semoga Tugas Akhir ini bisa menjadi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 23 Desember 2025



Audrey Jessica Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	4
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan.....	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Teori	29
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	31
A. Proses Penciptaan.....	31
B. Rancangan Karya	39
C. Proses Pewujudan.....	46
D. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	58
BAB IV TINJAUAN KARYA	59
A. Tinjauan Khusus.....	59
B. Tinjauan Umum.....	60
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
DAFTAR LAMAN	75

LAMPIRAN.....	76
A. Katalog	76
B. Poster	80
C. Situasi Pameran	81

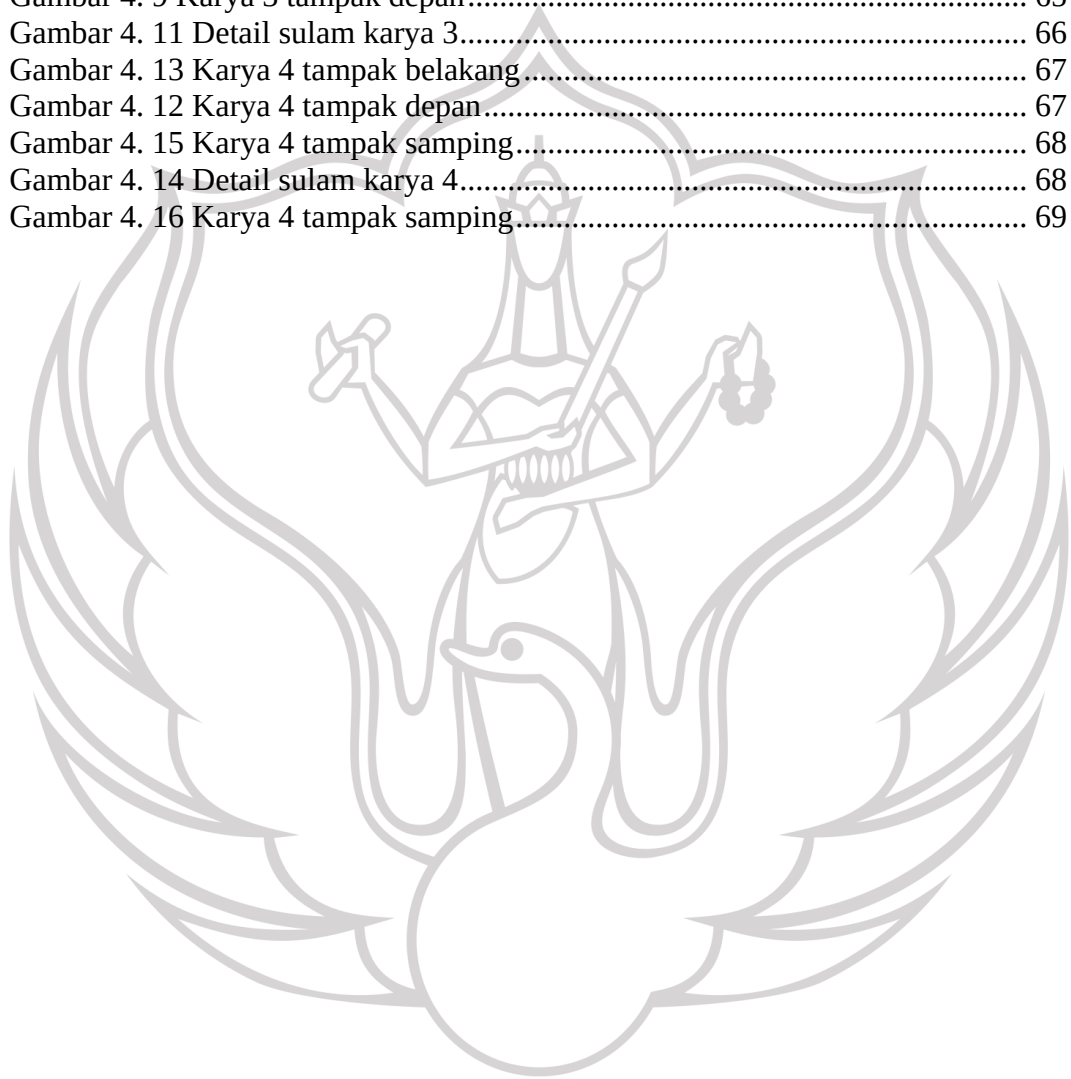


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hidup seorang pemuda bernama Sangkuriang bersama ibunya yang bernama Dayang Sumbi dan ayahnya yang berupa seekor anjing bernama Situmang.....	8
Gambar 2. 2 Situmang mati terpanah. Sangkuriang kaget tetapi dia mengambil jantung Situmang dan dimasak untuk makan malam.....	9
Gambar 2. 3 Dayang Sumbi marah kepada Sangkuriang	9
Gambar 2. 4 Sangkuriang beranjak dewasa kemudian pergi berburu ke tempat tinggal lamanya dan bertemu Dayang Sumbi	10
Gambar 2. 5 Sangkuriang meminta tolong pada Dayang Sumbi untuk memakaikan ikat kepalanya dan Dayang Sumbi mengetahui dia adalah Sangkuriang.....	10
Gambar 2. 6 Dayang Sumbi memberi 2 syarat yang harus diselesaikan dalam waktu 1 malam saja jika Sangkuriang benar-benar ingin menikahnya. Sangkuriang mengiyakan syarat yang diberi oleh Dayang Sumbi.....	11
Gambar 2. 7 Sangkuriang melakukan persyaratan pernikahan dari Dayang Sumbi, dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib.....	11
Gambar 2. 8 Sangkuriang marah dan menendang perahu yang telah dibuat sampai terbalik, sehingga terbentuklah Gunung Tangkuban Perahu.	12
Gambar 2. 9 Sangkuriang melakukan persyaratan dari Dayang Sumbi, dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib.....	12
Gambar 2. 10 Bentuk Gunung Tangkuban Perahu dan bendungannya	13
Gambar 2. 11 Sangkuriang marah dan menendang perahu yang telah dibuat sampai terbalik, sehingga terbentuklah Gunung Tangkuban Perahu.	13
Gambar 2. 12 Model <i>cheongsam</i> yang dipengaruhi gaya berpakaian dinasti Qing	18
Gambar 2. 13 <i>Cheongsam</i> yang dikenakan wanita <i>Manchu</i> pada kalender lama Shanghai.....	19
Gambar 2. 15 Wanita di Shanghai, Cina tahun 1930-an.....	20
Gambar 2. 16 Perempuan di Peking, Cina tahun 1928-an	20
Gambar 2. 14 Seragam pramugari maskapai BOAC Air Stewardesses pada tahun 1962.....	20
Gambar 2. 18 <i>Cheongsam</i> untuk <i>Sangjit</i>	21
Gambar 2. 17 <i>Cheongsam</i> pada tahun 1930-an	21
Gambar 2. 20 Bentuk <i>cheongsam</i> modern	22
Gambar 2. 19 <i>Cheongsam</i> untuk <i>Sangjit</i>	22
Gambar 2. 21 Motif burung pipit dan bunga teratai pada <i>cheongsam</i>	23
Gambar 2. 22 Tusita Mangalani dan Karyanya	24
Gambar 2. 24 Karya Tusita Mangalani "The Crown of Illusion"	25
Gambar 2. 23 Karya Tusita Mangalani "Cloud's Illusion"	26
Gambar 2. 26 Karya Tusita Mangalani "Frost-bit Sight"	27
Gambar 2. 25 Karya Tusita Mangalani "The Little Green"	26
Gambar 2. 28 Karya Tusita Mangalani "Nothing but My Heartbeat"	28
Gambar 2. 27 Karya Tusita Mangalani "Fidy Nuve"	27
Gambar 2. 29 Karya Tusita Mangalani "Blanc Moa"	28
Gambar 2. 30 Karya Tusita Mangalani	29

Gambar 2. 31 Karya Tusita Mangalani "Nyx Chantress"	29
Gambar 3. 1 Dayang Sumbi memberi 2 syarat yang harus diselesaikan dalam waktu 1 malam saja jika Sangkuriang benar-benar ingin menikahinya. Sangkuriang mengiyakan syarat yang diberi oleh Dayang Sumbi.....	31
Gambar 3. 2 Sangkuriang melakukan persyaratan pernikahan dari Dayang Sumbi, dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib.....	32
Gambar 3. 3 Gunung Tangkuban Perahu	32
Gambar 3. 4 Gunung Tangkuban Perahu	32
Gambar 3. 5 Detail baju sangjit tampak belakang	33
Gambar 3. 6 Baju sangjit tampak belakang full body, dengan ciri khas ekor yang menyapu lantai	33
Gambar 3. 8 Referensi baju sangjit tampak depan full body	34
Gambar 3. 7 Referensi baju sangjit tampak depan full body	34
Gambar 3. 11 Karya tugas akhir Tusita Mangalani "Minsu".....	35
Gambar 3. 9 Karya tugas akhir Tusita Mangalani "Minsu".....	35
Gambar 3. 10 Karya tugas akhir Tusita Mangalani "Minsu".....	35
Gambar 3. 12 Karya tugas akhir Tusita Mangalani "Minsu" tampak belakang ...	36
Gambar 3. 13 Sketsa Alternatif.....	39
Gambar 3. 14 Sketsa Terpilih.....	39
Gambar 3. 15 Sketsa Karya 1.....	40
Gambar 3. 16 Desain Busana 1	40
Gambar 3. 17 Motif Busana 1: Sangkuriang dan Dayang Sumbi, Burung, Awan, dan Bunga	41
Gambar 3. 18 Sketsa Karya 2.....	41
Gambar 3. 19 Desain Busana 2	42
Gambar 3. 20 Sangkuriang, Jin Pekerja, Burung, Awan, dan Bunga	42
Gambar 3. 21 Sketsa Karya 3.....	43
Gambar 3. 22 Desain Busana 3.....	43
Gambar 3. 23 Pemandangan Gunung Tangkuban Perahu, Perahu, Awan, Bunga	44
Gambar 3. 24 Sketsa Karya 4.....	44
Gambar 3. 25 Desain Busana 4	45
Gambar 3. 26 Sangkuriang dan Dayang Sumbi, Awan, dan Bunga	45
Gambar 3. 28 Pola pada kertas.....	52
Gambar 3. 29 Pola pada kain	53
Gambar 3. 30 Pemotongan kain	53
Gambar 3. 31 Bisban sudah dijahit	54
Gambar 3. 32 Menjahit kancing.....	55
Gambar 3. 33 Menjahit kain.....	54
Gambar 3. 34 Fitting dengan model.....	55
Gambar 3. 35 Membuat sketsa motif pada kain.....	56
Gambar 3. 36 Mengirim motif ke jasa bordir	57
Gambar 3. 37 Menyulam sketsa motif	56
Gambar 3. 38 Bordir sedang diproses	58
Gambar 3. 39 Desain sebelum dibordir.....	57
Gambar 3. 40 Bordir sudah dipasang	58
Gambar 4. 1 Karya 1 tampak depan.....	60

Gambar 4. 2 Karya 1 tampak belakang.....	60
Gambar 4. 3 Detail sulam karya 1.....	60
Gambar 4. 4 Detail sulam karya 1.....	61
Gambar 4. 5 Karya 2 tampak depan.....	62
Gambar 4. 7 Detail sulam karya 2.....	63
Gambar 4. 6 Karya 2 tampak belakang.....	63
Gambar 4. 8 Detail sulam karya 2.....	64
Gambar 4. 10 Karya 3 tampak belakang.....	65
Gambar 4. 9 Karya 3 tampak depan.....	65
Gambar 4. 11 Detail sulam karya 3.....	66
Gambar 4. 13 Karya 4 tampak belakang.....	67
Gambar 4. 12 Karya 4 tampak depan.....	67
Gambar 4. 15 Karya 4 tampak samping.....	68
Gambar 4. 14 Detail sulam karya 4.....	68
Gambar 4. 16 Karya 4 tampak samping.....	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Bagan Proses Perwujudan.....	46
Tabel 3. 2 Alat.....	47
Tabel 3. 3 Bahan	48
Tabel 3. 4 Kalkulasi biaya pembuatan karya	58



INTISARI

Cerita Rakyat Sangkuriang yang berasal dari Jawa Barat menceritakan perjalanan hidup Sangkuriang dan Dayang Sumbi. Sangkuriang yang diusir oleh Dayang Sumbi karena membunuh Situmang akhirnya kembali ke kampung halamannya dan bertemu kembali dengan Dayang Sumbi. Awalnya mereka tidak mengenali satu sama lain dan Sangkuriang pun melamar Dayang Sumbi. Pada akhirnya, Dayang Sumbi mengetahui bahwa Sangkuriang adalah anaknya dan membuat persyaratan jika Sangkuriang ingin menikahnya. Melihat Sangkuriang akan berhasil, Dayang Sumbi menggagalkan pekerjaan Sangkuriang, sehingga terbentuklah Gunung Tangkuban Perahu.

Fokus visualisasi cerita diambil pada adegan Sangkuriang yang menyanggupi syarat pernikahan dari Dayang Sumbi, yang kemudian dikaitkan dengan makna keseriusan dalam prosesi *sangjit*. Motif yang diterapkan merupakan perpaduan antara elemen cerita Sangkuriang dengan motif khas *cheongsam* seperti awan, burung, dan bunga, tanpa menghilangkan nuansa budaya Cina. Teknik utama yang digunakan dalam penciptaan karya adalah teknik sulam benang dengan tambahan payet sebagai pendukung. Teknik lukis juga dibutuhkan sebagai alternatif kombinasi pembuatan motif.

Karya ini menggunakan metode pendekatan dan penciptaan estetika dan ergonomi, serta metode penciptaan yang dikembangkan oleh Hawkins yang terdiri dari tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Hasil dari penciptaan ini berupa 4 karya busana *cheongsam* wanita untuk tradisi *sangjit* menggunakan kombinasi warna emas dan merah dengan visualisasi motif cerita rakyat Sangkuriang. Karya ini diharapkan dapat menjadi alternatif pengembangan motif pada busana *cheongsam* serta memperkaya wacana penciptaan karya kriya berbasis akulturasi budaya.

Kata Kunci: cerita rakyat Sangkuriang, *cheongsam*, *sangjit*, sulam, akulturasi budaya

ABSTRACT

The West Javanese folktale Sangkuriang tells the life journey of Sangkuriang and Dayang Sumbi. After being expelled by Dayang Sumbi for killing Situmang, Sangkuriang eventually returns to his homeland and reunites with Dayang Sumbi. At first, they do not recognize each other, and Sangkuriang proposes to Dayang Sumbi. In the end, Dayang Sumbi realizes that Sangkuriang is her son and sets several conditions to prevent the marriage. When Sangkuriang is close to completing the tasks, Dayang Sumbi deliberately disrupts his efforts, which leads to the formation of Mount Tangkuban Perahu.

The visual focus of this work is taken from the scene in which Sangkuriang agrees to fulfill Dayang Sumbi's marriage conditions, which is then associated with the meaning of sincerity in the sangjit tradition. The applied motifs combine elements from the Sangkuriang folktale with traditional cheongsam motifs such as clouds, birds, and flowers, while maintaining a Chinese cultural nuance. The main technique used in the creation of the works is embroidery, complemented by beads as supporting decorative elements. Painting techniques are also employed as an alternative for combining motif creation.

This work employs aesthetic and ergonomic approaches, as well as the creative method developed by Hawkins, which consists of the stages of exploration, improvisation, and formation. The result of this creation is four women's cheongsam garments for the sangjit tradition, using a combination of gold and red colors with visualized motifs from the Sangkuriang folktale. This work is expected to serve as an alternative for motif development in cheongsam design and to enrich the discourse of craft creation based on cultural acculturation.

Keywords: Sangkuriang folktale, cheongsam, sangjit, embroidery, cultural acculturation.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terciptanya suatu karya seni oleh seorang seniman berawal dari munculnya ide atau inspirasi yang kemudian diolah dan dirancang bersama dengan imajinasi sang seniman. Ide atau inspirasi tersebut bisa datang darimana saja dan kapan saja, bisa dari pengalaman pribadi atau orang lain, apa yang sedang kita rasa atau pikirkan, bahkan apa yang sedang kita lihat pada saat itu juga. Hal ini berarti cakupan seni itu luas, tidak selalu berputar di bagian itu-itu saja, tetapi tergantung diri masing-masing seniman apakah mereka bisa merealisasikannya atau tidak. Seperti halnya karya yang ingin penulis buat yang terinspirasi dari penggabungan budaya atau akulturasi budaya Cina dan Sunda.

Menurut KBBI (2005, p. 24), terdapat 3 pengertian akulturasi, yaitu secara umum, antropologi, dan linguistik. Secara umum, akulturasi merupakan pencampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling memengaruhi. Secara antropologi, akulturasi merupakan proses masuknya pengaruh kebudayaan asing dalam suatu masyarakat, sebagian menyerap secara selektif sedikit atau banyak unsur kebudayaan asing itu, Secara linguistik, akulturasi merupakan proses atau hasil pertemuan kebudayaan atau bahasa di antara anggota 2 masyarakat bahasa, ditandai oleh peminjaman atau bilingualisme. Mengenai akulturasi budaya ini, penulis ingin membuat suatu karya mengenai akulturasi ini mengenai busana Cina *cheongsam* dengan perpaduan motif sulam tentang cerita rakyat Sangkuriang.

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini, penulis terinspirasi ketika melihat karya tugas akhir milik salah satu alumni kampus ITB, Tusita Mangalani. Dia membuat busana tradisional kerajaan dinasti Cina dengan bentuk yang disederhanakan dan difokuskan sebagai *outer* beserta motifnya

yang mengangkat kisah *Ong Tien Nio*. Motif yang ditampilkan dibuat dengan teknik sulam menggunakan benang sulam dan payet yang dijahit tangan satu persatu sesuai desain yang dibuat. Terbesit dalam pikiran penulis bahwa ketika melaksanakan tugas akhirnya, penulis membuat karya memakai teknik yang serupa. Penulis juga senang melihat desain *cheongsam* wanita yang elegan dan unik. Banyak hal-hal kecil yang ditunjukkan pada desain *cheongsam* wanita sehingga penulis terinspirasi untuk membuat busana tersebut menjadi karya tugas akhir. Inspirasi terakhir adalah ketika penulis mengikuti satu kelas mata kuliah di semester 6. Dosen mata kuliah yang bersangkutan menceritakan kisah mitologi Yunani, *Oedipus* yang memiliki kemiripan kisah dengan cerita rakyat Sangkuriang tetapi berbeda di akhir cerita karena perbedaan budaya. Pada akhir cerita *Oedipus*, dikisahkan kalau dia menikahi ibu kandungnya sendiri tetapi, pada akhir cerita Sangkuriang, pernikahannya gagal yang mana sesuai dengan budaya di Indonesia yang tidak memaklumi hubungan sedarah. Penulis tertarik untuk mengangkat kisah Sangkuriang menjadi ide motif penciptaan karya.

Penulis mencoba untuk membuat karya busana dengan memvisualisasikan cerita rakyat Sangkuriang ini pada baju adat Tionghoa atau biasa disebut dengan *cheongsam*. Pemakaian *cheongsam* sangat fleksibel, bisa digunakan sebagai baju sehari-hari ataupun acara-acara penting seperti *sangjit* atau prosesi pertunangan. Umumnya, *cheongsam* memiliki motif-motif bernuansa Cina yang terinspirasi dari alam seperti burung *phoenix*, bunga-bunga, pepohonan, dan awan. Setelah melihat karya milik Tusita Mangalani, penulis berpikir kalau motif yang diterapkan tidak harus terus terinspirasi dari alam sehingga penulis ingin menjadikan kisah Sangkuriang sebagai motif dengan teknik sulam tanpa menghilangkan nuansa Cina pada *cheongsam*. Alasan lainnya karena penulis memiliki keturunan Sunda dan Tionghoa (etnis/keturunan Cina), sehingga penulis mencoba memperlihatkan gabungan kedua budaya ini. Selain tradisi keturunan, penulis seringkali melihat *cheongsam* dengan desain dengan

motif yang unik, elegan, dan mewah, sehingga mendorong penulis untuk menciptakan suatu karya berbasis *cheongsam* ini.

Mengenai kisah Sangkuriang, penulis hanya mengambil salah satu adegan cerita pada saat Sangkuriang ingin melamar Dayang Sumbi yang merupakan ibu kandungnya sendiri. Adegan tersebut menceritakan Dayang Sumbi memberi 2 syarat yang Sangkuriang harus penuhi jika benar-benar ingin menikahnya. Pada akhirnya Sangkuriang benar-benar melakukan persyaratan tersebut dengan sungguh-sungguh walaupun pada akhirnya gagal karena rencana Dayang Sumbi. Adegan ini sekilas mirip dengan prosesi *sangjit*, dimana pihak calon mempelai laki-laki membawa dan memberikan baki yang berisi seserahan dengan isi yang telah ditentukan kepada pihak calon mempelai wanita. Saat pihak calon mempelai sudah menerima, isi dari baki tersebut boleh diambil semua atau diambil sebagian dan dikembalikan sebagiannya lagi. Prosesi ini menunjukkan simbol keseriusan pihak laki-laki untuk menikahi wanitanya dan akan menjadi tanggung jawabnya sepenuhnya tanpa ikut campur keluarga.

Penulis membuat karya busana *cheongsam*, dengan mengikuti konsep *cheongsam* pada umumnya, tetapi untuk motifnya sendiri diisi dengan mengkombinasikan elemen-elemen motif *cheongsam* dan visualisasi kisah Sangkuriang, sehingga tidak menghilangkan nuansa *chinese*-nya. Penulis berencana untuk membuat 4 karya, dengan membagi elemen-elemen adegan kisah Sangkuriang yang sudah penulis pilih untuk memvisualisasikan cerita dan maksud dari pembuatan karya. Teknik yang digunakan untuk pembuatan *cheongsam* adalah teknik sulam untuk pengerjaan motif pada baju. Pembuatan karya ini tentunya membutuhkan metode pendekatan dan penciptaan pada proses pengerjaannya, maka penulis menggunakan metode pendekatan estetika menurut Dharsono dan metode penciptaan yang dikembangkan oleh Hawkins. Penulis mengangkat topik ini karena ingin menampilkan pengaplikasian motif budaya Indonesia bisa diubah nuansanya menjadi motif yang bernuansa Cina. Penulis ingin

menunjukkan tidak hanya ornamen atau motif budaya Cina saja yang bisa diaplikasikan ke *cheongsam*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep penciptaan karya busana *cheongsam* wanita pada tradisi *sangjit* dengan visualisasi cerita Sangkuriang?
2. Bagaimana proses dan hasil akhir penciptaan karya *cheongsam* wanita pada tradisi *sangjit* dengan visualisasi cerita Sangkuriang?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan penciptaan:

1. Mengidentifikasi konsep penciptaan karya busana *cheongsam* wanita pada tradisi *sangjit* dengan visualisasi cerita Sangkuriang.
2. Menjelaskan proses dan hasil akhir penciptaan karya busana *cheongsam* wanita pada tradisi *sangjit* dengan visualisasi cerita Sangkuriang.

Manfaat penciptaan:

1. Menjadi media pembelajaran diri dalam membuat busana dan dapat dipertanggungjawabkan melalui laporan karya tulis.
2. Menjadi media perkembangan diri dalam memahami dan menerima indahnya perbedaan serta keberagaman budaya.
3. Menjadi karya yang dapat diapresiasi para penikmat seni dan terutama bagi masyarakat umum.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Menurut Dharsono (Estetika, 2007, p. 2), pendekatan estetika merupakan pendekatan yang mengacu pada nilai-nilai estetis (keindahan) yang terkandung dalam satu kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), kesetangkupan (*symmetry*), dan perlawanan (*contrast*). Penulis menggunakan pendekatan estetika ini sebagai unsur nilai estetika dalam pembuatan motif busana agar tidak saling menabrak dalam mengkombinasikan motif *chinese* dan visualisasi kisah Sangkuriang. Sehingga, kombinasi motif tersebut terlihat seperti satu kesatuan, tidak menonjol salah satu motifnya.

b. Ergonomi

Ergonomi menurut KBBI merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan manusia, mesin, dan lingkungan kerjanya (2005, p. 307). Tujuan dari ergonomi sendiri adalah dapat diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan untuk menciptakan kenyamanan antara pengguna produk dan produk yang digunakan (Palgunadi, 2008, p. 71). Penulis menggunakan pendekatan ergonomi untuk memastikan kenyamanan pengguna yang dihasilkan dari proses pembuatan dan pemilihan bahan busana *sangjit*.

2. Metode Penciptaan

Menurut Nugroho (2024, p. 1), metode penciptaan merupakan cara mewujudkan karya seni secara sistematis melalui tahapan menguraikan rancangan proses sesuai dengan tahapan-tahapan pengkaryaan mulai dari mendapatkan inspirasi/ide, perancangan, sampai perwujudan karya seni. Sesuai dengan metode yang dikembangkan oleh Hawkins (Hawkins, 1964, pp. 19-29), berikut adalah metode penciptaan yang dipakai dalam proses penciptaan kali ini:

a. Eksplorasi

Menurut KBBI (2005, p. 290), eksplorasi merupakan penjelajahan atau penyelidikan ke lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat yang dituju. Pada kegiatan ini eksplorasi memiliki arti untuk mencari gagasan ide atau inspirasi mengenai konsep yang ingin dibawa dan ditumpahkan ke dalam suatu karya.

Penulis menggunakan tahap ini untuk melakukan eksplorasi terhadap latar belakang budaya dari cerita rakyat Sangkuriang dan tradisi *sangjit* untuk menemukan korelasi yang dapat diambil menjadi unsur utama pada penciptaan karya. Eksplorasi lainnya adalah mengenai model baju *sangjit* untuk disketsa dan dirancang serta motif visualisasi kisah Sangkuriang yang dikombinasikan dengan motif-motif Cina. Motif-motif Cina yang dimaksud adalah motif yang biasa digunakan pada *cheongsam* seperti bunga, burung, naga, ikan, dan awan.

b. Improvisasi

Tahap improvisasi dapat juga disebut sebagai metode perancangan yang dipengaruhi oleh kreatifitas. Kegiatan ini merupakan tahap eksperimen media yang digunakan serta membuat beberapa sketsa rancangan karya yang akan diseleksi. Sketsa yang terpilih akan dilanjutkan ke tahap pembentukan atau perwujudan karya.

Pada tahap ini, penulis melakukan improvisasi terhadap motif yang diaplikasikan pada *cheongsam*. Jika pada umumnya *cheongsam* menggunakan motif-motif Cina saja, penulis menggunakan kisah Sangkuriang sebagai motif utamanya. Motif Sangkuriang didesain dengan nuansa Cina sehingga tidak mengganggu keseimbangan antara model busana dan motifnya.

c. Pembentukan

Tahap ini merupakan proses pembuatan karya yang dilakukan dari awal sampai akhir. Prosesnya dilakukan secara beruntun supaya tetap sesuai dengan konsep dan jadwal yang disusun penulis. Penulis mengumpulkan referensi ide, membuat sketsa busana, mengkonsultasikan sketsa busana kepada dosen pembimbing, menyiapkan alat dan bahan, mengeksekusi karya, dan memberi *deadline* pengerjaan agar dapat selesai tepat waktu. Pada proses pengerjaannya, penulis membuat pola, memindahkan pola pada kain, dan menjahit pola busana. Langkah terakhir adalah *finishing* karya dengan menyulam motif Sangkuriang, motif umum *cheongsam*, dan payet.

