

***THEATRE ARTWEAR* DALAM PEMENTASAN  
NASKAH *SPACE* KARYA HERNANDES SARANELA**

Skripsi  
Untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana Strata Satu  
Program Studi Teater  
Jurusan Teater



oleh  
**Astri Adzhani Fildzhah**  
**NIM. 1510801014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2020**

***THEATRE ARTWEAR* DALAM PEMENTASAN  
NASKAH *SPACE* KARYA HERNANDES SARANELA**

**Skripsi  
Untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana Strata Satu  
Program Studi Teater  
Jurusan Teater**



**oleh  
Astri Adzhani Fildzhah  
NIM. 1510801014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2020**



**THEATRE ARTWEAR DALAM PEMENTASAN NASKAH SPACE KARYA  
HERNANDES SARANELA**

Oleh

Astri Adzhani Fildzhah

NIM. 1510801014

telah diuji didepan Tim penguji

pada tanggal 8 Juli 2020

dinyatakan telah memenuhi syarat

**Susunan Tim Penguji**

**Ketua Tim Penguji**

Dr. Koes Yuliadi, M. Hum.

**Pembimbing I**

Drs. Agus Prasetya, M.Sn.

**Penguji Ahli**

Nanang Arisona, M.Sn.

**Pembimbing 2**

Silvia Anggreni Purba, M.Sn.

Yogyakarta, 21-09-2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Siswadi, M.Sn

NIP. 19591106 198803 1 001

## **Kata Pengantar**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmat, dalam membimbing, memberikan cobaan dan memberikan kekuatan dalam proses yang cukup melelahkan bagi pribadi secara fisik maupun pikiran dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Namun dengan kuasa-Nya, tugas akhir dalam pementasan maupun karya tulis ini dapat diselesaikan dengan baik yang digunakan sebagai syarat kelulusan menjadi Sarjana Seni Strata Satu di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Indonesia Yogyakarta.

Banyak harapan dan cita-cita yang ingin disampaikan melalui terwujudnya pementasan dan karya tulis ini, terutama untuk Ibu Ina sebagai orangtua, ibu yang luar biasa yang tidak pernah lelah untuk mendukung saya, kakak tercinta, dan bapak yang turut membantu terciptanya tugas akhir ini. Karya tulis yang jauh dari kata sempurna, segala sesuatunya yang tidak akan pernah terwujud tanpa bantuan dan dukungan berbagi pihak, maka saya mengucapkan terima kasih yang tak terhingga saya sampaikan kepada :

1. Bpk Prof. Dr. Agus Burham, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bpk Siswadi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bpk Dr. Koes Yuliadi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. Bpk Philipus Nugroho Hari Wibowo, S.Sn., M.Sn., selaku Sekertaris Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bpk Purwanto, M.Sn., selaku Dosen Wali terkeren.
6. Bpk Drs, Agus Prasetya M.Sn., Dosen Pembimbing I
7. Ibu Silvia Anggreni Purba, M.Sn., Dosen Pembimbing II
8. Kedua Orang Tua tercinta selaku donator seumur hidup.
9. Maharlika dan Gingin kakak tercinta dan terbawel yang selalu maksa untuk cepat lulus.
10. Mas Nandes yang telah membantu proses penulisan naskah.
11. Segenap dosen Jurusan Teater yang telah mengajarkan banyak hal tentang ilmu dan pengalaman dalam hidup saya.
12. Sahabat-sahabat tercinta yang mendorong saya untuk menyelesaikan studi, Intan Nur Parissa, Vina Agustina, Nada Hanifah.
13. Ariiq Septiawan selaku manager kehidupan saya yang banyak membantu dalam segala hal.
14. Ruffenti Meliningtyas selaku teman dekat yang membantu saya dalam tulisan skripsi yang tidak kunjung usai dan revisian desain.
15. Terima kasih kepada Gusti, Elnani, Enggar, Mesya, Evi, Puji selaku tim produksi yang selalu ada dan menyemangati saya.
16. Terima kasih kepada Bang Babam, Thalia, Olivia, Kezia, selaku model kerenku yang dengan senang hati ingin membantu saya.
17. Mas lutfi, Bayu setia editor, Papal, Indra, Gege, Gery, Mughni, Arip, Sinta terima kasih banyak atas bantuan produksi dan syuting dadakannya.

18. Teater Tentakel 15, terima kasih banyak atas cerita suka dan duka selama di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan Tugas Akhir semoga kita dilancarkan dan sukses.
19. Terima kasih kepada Mira Cabss, Ayu Sugandi, dan para desainer lainnya yang mendampingi saya berproses dari awal hingga akhir, terima kasih banyak ilmu, tenaga dan masukannya hingga tugas akhir selesai. Para Karyawan yang selalu mendukung Lek Saron, Lek Parianto, Pak Zunaedi, Mas Bayu dan semua karyawan yang telah banyak membantu.
20. Semua teman-teman Eka MUA Management yang sangat pengertian.
21. Terima kasih kepada teman-teman kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menorehkan duka lara dala hidup saya.
22. Terima kasih kepada Covid-19 berkatmu saya tidak jadi pentas.

Dengan segala keterbatasan yang ada akhirnya terselesaikan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat strata satu Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 3 Mei 2020

Astri Adzhani Fildzhah

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Astri Adzhani Fildzhah

Alamat : Pandes, Panggunharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

No Hp : 0821-3823-2192

Email : [adzhaniastri@gmail.com](mailto:adzhaniastri@gmail.com)

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “*Theatre Artwear* dalam pementasan naskah *Space* karya Hernandes Saranela” adalah hasil karya sendiri dan ditulis sendiri. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diakui dalam skripsi ini dan disebut pada daftar Kepustakaan. Apabila pernyataan saya tidak benar, saya sanggup dicabut hak dan gelar saya sebagai Sarjana Seni dari Program Studi Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 3 Mei 2020

Astri Adzhani Fildzhah



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB	
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan Penciptaan .....	5
D. Tinjauan Karya .....	5
E. Landasan Teori .....	9
F. Metode Penciptaan .....	10
G. Sistematika Penulisan .....	12
II. Rancangan Busana <i>Theatre Artwear</i> .....	13
A. Rancangan Busana tokoh Aranea.....	15
B. Rancangan Busana tokoh Miss Spink .....	18
C. Rancangan Busana tokoh Amos .....	22
D. Rancangan Busana tokoh Kucing .....	25
E. Rancangan Busana tokoh Melaika .....	27
F. Pemilihan Bahan Busana .....	34
III. Proses Penciptaan Busana .....	43
A. Busana tokoh Aranea .....	44
1. Baju Atasan dan Bawahan .....	44
B. Busana tokoh Miss Spink .....	52
1. <i>Dress</i> tokoh Miss Spink .....	52
2. Jubah .....	53

C. Busana tokoh Amos .....	61
1. <i>Jumpsuit</i> .....	61
2. <i>Vampire Collar</i> .....	62
3. Ring .....	64
D. Busana tokoh Kucing .....	69
1. <i>Jumpsuit</i> .....	69
2. Leher Buatan .....	70
E. Busana tokoh Melaika .....	76
1. <i>Jumpsuit</i> .....	76
2. <i>Headpiece</i> .....	81
IV.    PENUTUP .....	88
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>World Of Wearable Art 2014 contestans</i> .....	2
Gambar 2. <i>Lady Warriors</i> desainer RinaldyYuniardi .....	7
Gambar 3. Manish Arora <i>Carousel Dress 2017</i> .....	8
Gambar 4. Bentuk Payung yang akan distilisasi .....	15
Gambar 5. Sket Rancangan busana tokoh Aranea .....	15
Gambar 6. Bentuk Payung yang akan distilisasi .....	16
Gambar 7. Sket Rancangan busana tokoh Aranea bagian belakang .....	16
Gambar 8. Bentuk Awan akan distilisasi .....	17
Gambar 9. Sket Rancangan detail busana tokoh Aranea .....	17
Gambar 10. Bentuk Buku akan distilisasi .....	18
Gambar 11. Sket Rancangan busana tokoh Miss Spink .....	18
Gambar 12. Bentuk <i>Square</i> untuk busana Miss Spink .....	19
Gambar 13. Bentuk Buku bagian samping akan distilisasi .....	20
Gambar 14. Sket Rancangan busana Miss Spink .....	20
Gambar 15. Bentuk Buku bagian belakang akan distilisasi .....	21
Gambar 16. Sket Rancangan busana Miss Spink .....	21
Gambar 17. Bentuk Jam akan distilisasi .....	22
Gambar 18. Sket Rancangan busana tokoh Amos .....	22
Gambar 19. Detail Jam yang distilisasi .....	23
Gambar 20. Sket Rancangan busana tokoh Amos .....	23
Gambar 21. Bentuk Jarum jam .....	24
Gambar 22. Bentuk Penggerak jam .....	24
Gambar 23. Bentuk Roda gigi .....	24
Gambar 24. Bentuk Kucing akan distilisasi .....	25
Gambar 25. Sket Rancangan busana tokoh Kucing .....	25
Gambar 26. Bentuk Kucing akan distilisasi .....	26
Gambar 27. Sket Rancangan busana tokoh Kucing .....	26
Gambar 28. Bentuk Malaikat akan distilisasi .....	27
Gambar 29. Sket Rancangan tokoh Melaika .....	27

Gambar 30. Bentuk Malaikat akan distilisasi .....	28
Gambar 31. Sket Rancangan tokoh Melaika .....	28
Gambar 32. Sket Busana tokoh Aranea .....	29
Gambar 33. Sket Busana tokoh Miss Spink .....	30
Gambar 34. Sket Busana tokoh Amos .....	31
Gambar 35. Sket Busana tokoh Kucing .....	32
Gambar 36. Sket Busana tokoh Melaika .....	33
Gambar 37. Kain Bridal yang digunakan Miss Spink .....	34
Gambar 38. Kain Tile kaku yang digunakan Miss Spink .....	35
Gambar 39. Kain Sifon yang digunakan Miss Spink .....	35
Gambar 40. Kain <i>Sequin</i> yang digunakan Amos .....	36
Gambar 41. Kain Satin yang digunakan Amos .....	37
Gambar 42. Kain Katun Jepang yang digunakan Aranea .....	37
Gambar 43. Bahan Dakron untuk busana Aranea .....	38
Gambar 44. Kain Uragiri yang digunakan Aranea .....	39
Gambar 45. Kain Rasfur yang digunakan Kucing .....	39
Gambar 46. Kain Organdi yang digunakan Melaika .....	40
Gambar 47. Kain <i>Cavali</i> yang digunakan Melaika .....	41
Gambar 48. <i>Tulle Sequin</i> untuk busana Melaika .....	41
Gambar 49. Pola kain atasan <i>Tank top</i> .....	45
Gambar 50. Pola kain bentuk awan .....	46
Gambar 51. Busana atasan <i>Tank top</i> .....	46
Gambar 52. Pola bawahan rok Aranea .....	47
Gambar 53. Hasil pembuatan Petikut busana Aranea .....	47
Gambar 54. Hasil menempelkan kain pada Petikut .....	48
Gambar 55. Hasil renda-renda ditempelkan pada bawahan rok .....	48
Gambar 56. Busana tokoh Aranea dari depan .....	49
Gambar 57. Busana tokoh Aranea dari samping .....	50
Gambar 58. Busana tokoh Aranea dari belakang .....	51
Gambar 59. Pola <i>Dress</i> Miss Spink .....	52
Gambar 60. <i>Dress</i> tokoh Miss Spink .....	53

Gambar 61. Proses pembuatan Jubah dengan busa hati .....	54
Gambar 62. Proses pewarnaan busa hati untuk Jubah Miss Spink .....	54
Gambar 63. Proses pengeringan .....	55
Gambar 64. Proses pewarnaan kedua pada Jubah Miss Spink.....	55
Gambar 65. Proses mengukur busa hati pada kain .....	56
Gambar 66. Hasil mengukur busa hati pada kain .....	56
Gambar 67. Proses menambahkan dakron pada Jubah Miss Spink .....	57
Gambar 68. Busana tokoh Miss Spink dari depan .....	58
Gambar 69. Busana tokoh Miss Spink dari samping .....	59
Gambar 70. Busana tokoh Miss Spink dari belakang .....	60
Gambar 71. Pola pembuatan <i>Jumpsuit</i> busana Amos .....	62
Gambar 72. <i>Jumpsuit</i> untuk busana tokoh Amos .....	62
Gambar 73. Proses pembuatan <i>Vampire Collar</i> .....	63
Gambar 74. <i>Vampire Collar</i> .....	63
Gambar 75. Proses pembuatan petikut untuk busana Amos .....	64
Gambar 76. Petikut untuk busana Amos .....	65
Gambar 77. Busana tokoh Amos dari depan .....	66
Gambar 78. Busana tokoh Amos dari samping .....	67
Gambar 79. Busana tokoh Amos dari belakang .....	68
Gambar 80. Pola <i>Jumpsuit</i> tokoh Kucing .....	69
Gambar 81. <i>Jumpsuit</i> untuk tokoh Kucing .....	70
Gambar 82. Kawat bonsai dibuat bentuk lingkaran dan bentuk U .....	71
Gambar 83. Kerangka Leher buatan untuk tokoh Kucing .....	71
Gambar 84. Leher buatan tokoh Kucing .....	72
Gambar 85. Busana tokoh Kucing dari depan .....	73
Gambar 86. Busana tokoh Kucing dari samping .....	74
Gambar 87. Busana tokoh Kucing dari belakang .....	75
Gambar 88. Pola kain busana tokoh Melaika .....	77
Gambar 89. Cup bra untuk <i>jumpsuit</i> tokoh Melaika .....	77
Gambar 90. Kain organi hitam transparan yang dihiasi renda untuk cup bra .	78
Gambar 91. <i>Cape</i> untuk busana tokoh Melaika .....	79

Gambar 92. Proses pembuatan <i>Ballon Sleeves</i> .....	80
Gambar 93. <i>Ballon Sleeves</i> untuk busana tokoh Melaika .....	80
Gambar 94. Proses pembuatan <i>Stocking</i> untuk tokoh Melaika .....	81
Gambar 95. Pembuatan <i>Feather</i> atau bulu untuk membuat sayap .....	82
Gambar 96. Proses pewarnaan .....	82
Gambar 97. Proses memberi tekstur bulu pada busa hati .....	83
Gambar 98. Busana tokoh Melaika dari depan .....	84
Gambar 99. Busana tokoh Melaika dari samping .....	85
Gambar 100. Busana tokoh Melaika dari belakang .....	86
Gambar 101. <i>Headpiece</i> tokoh Melaika .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah <i>Space</i> .....	94
Lampiran 2. Dokumentasi Proses Video Karya .....	115
Lampiran 3. Rincian Biaya Tugas Akhir .....	124

# ***THEATRE ARTWEAR DALAM NASKAH SPACE KARYA HERNANDES SARANELA***

***Oleh ASTRI ADZHANI FILDZHAH***

## **ABSTRAK**

*Theatre artwear* merupakan seni yang dikhususkan untuk busana pertunjukan. Suatu kreasi baru bagi pencipta yang menggabungkan dua fungsi yang berbeda, dari fungsi busana untuk pertunjukan teater dan fungsi busana untuk *fashion show*. Penciptaan karya busana ini berdasarkan pada teori estetika. Metode yang digunakan tersusun dalam beberapa tahap diantaranya: tahap eksplorasi yaitu penjelajahan sumber ide yang dapat diperoleh dengan wawancara, observasi objek, pengambilan berupa dokumen, buku, teks dan gambar. Kedua tahap perancangan yaitu ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam perancangan pembuatan sketsa. Ketiga tahap perwujudan dan tahap terakhir mewujudkan rancangan terpilih dengan model *prototype* dan melakukan evaluasi pada karya busana yang telah dibuat.

Karya ini merupakan salah satu usaha memicu kreatifitas, memacu produktivitas, serta mampu mendorong terbukanya peluang usaha dan memperluas ranah eksplorasi seni busana sebagai salah satu media ekspresi dalam bahasa rupa. Hasil karya ini dapat menjadi referensi sekaligus intervensi dalam upaya membangun citra individu dan *artwear* menjadi pilihan pada titik dimana busana tidak lagi hanya sekedar memenuhi aspek fungsional semata namun lebih dari itu, busana menjadi satu manifestasi dari gaya hidup tertentu.

**Kata Kunci:** *Theatre artwear*, Busana, Metode, Estetika.



## **THEATER ARTWEAR IN SPACE OF HERNANDES SARANELA**

**By ASTRI ADZHANI FILDZHAH**

### **ABSTRACT**

*Theater artwear is art that is devoted to the fashion show. A new creation for creators that combines two different functions, from the function of fashion to theater performances and the function of fashion to fashion shows. The creation of this fashion work is based on aesthetic theory. The method used is arranged in several stages including: the exploration stage, namely exploration of the source of ideas that can be obtained by interviewing, observing objects, taking the form of documents, books, text and pictures. The second stage of the design is the idea or ideas from the results of the analysis carried out subsequently poured into visual form in the design of sketching. The third stage of the embodiment and the final stage of realizing the chosen design with a prototype model and evaluating the fashion work that has been made.*

*This work is one of the efforts to spark creativity, spur productivity, and be able to encourage the opening of business opportunities and expand the realm of fashion art exploration as one of the expression media in visual language. The results of this work can be a reference as well as an intervention in an effort to build an individual's image and artwear becomes a choice at the point where fashion is no longer merely fulfilling the functional aspects but more than that, fashion becomes a manifestation of a certain lifestyle.*

**Keywords:** *Theater artwear, Clothing, Methods, Aesthetics.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

*Theatre Artwear* merupakan seni yang dikhususkan untuk busana pertunjukan, suatu kreasi baru bagi pencipta yang menggabungkan dua fungsi yang berbeda dari busana untuk pertunjukan teater dan busana untuk *fashion show*. Busana dalam pertunjukan teater memiliki fungsi menghidupkan karakter tokoh yang dapat membedakan antara aktor satu dan aktor lain, sedangkan *fashion show* adalah proses mempromosikan suatu karya seorang desainer, sebagai wadah pemeragaan dan penampilan gaya pakaian yang dikenakan para peragawan dan peragawati. Pencipta melakukan perubahan dalam menciptakan karya dengan mengangkat *Artwear* untuk *fashion show* ke pertunjukan teater dengan busana yang lebih luwes, mudah, dapat digunakan untuk beracting, meningkatkan kualitas kenyamanan si pemakai, meningkatkan keamanan pada busana yang dibuat, menentukan tema busana dan harus sejalan dengan naskah yang dipilih.

*Artwear* atau *Wearable Art* adalah bentuk busana yang unik dengan ciri khas pada keanekaragaman bentuk dan aksesorisnya. Menurut Leventon (Craik, 2009). *Wearable Art* atau disebut juga *Art to Wear* atau *Artwear*, jenis *fashion* yang muncul dari gerakan *trend hippies* dan budaya muda di Amerika. *Artwear* merupakan pakaian yang diciptakan sebagai karya seni unik, konsep *Artwear* menurut Craik meliputi tiga hal, yakni: visual, rasa, dan sensual. Visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indra

penglihatan. Adapun rasa adalah tanggapan indra terhadap rangsangan saraf mengenai sesuatu hal yang dialami oleh badan, sifat rasa suatu benda, tanggapan hati terhadap sesuatu (indra), pendapat (pertimbangan) mengenai baik atau buruk, salah atau benar. Sensual adalah hal yang berhubungan dengan kenikmatan yang bersifat naluri. *Artwear* tidak seperti pakaian pada umumnya, tidak terikat pada kegiatan sehari-hari, fungsi, aksesibilitas, pasar dan tidak untuk memperhatikan bentuk badan. (Craik, 2009).



Gambar 1. *World of Wearable Art (WOW) 2014 contestants* (<http://www2.picture.zimbio.co/gi/World+WearableArt+Awards+Show+dress+Research+Ps1GczC6QEal.jpg>; 15 Juni 2017)

*Artwear* muncul pada tahun 1930-1960-an di Amerika Serikat, selama bertahun-tahun *Artwear* ini dianggap sebagai alat untuk ekspresi diri dan juga media pemberontakan terhadap produksi massal. *Artwear* dikembangkan kembali pada tahun 1987- sekarang dalam acara *World of Wearable Art (WOW)* yang diselenggarakan oleh Dame Suzie Moncrieff (Pantelic, 2016). Busana ini menjadi *trend* suatu kalangan yang lebih menitikberatkan nilai estetika daripada nilai fungsionalnya, dan akan memudahkan khayalak dalam memahami bentuk dari busana tersebut (Teorawang, 2018).

*Artwear* ialah kerajinan kelas tinggi, menggunakan skill yang dibutuhkan oleh desainer elit. Melalui beberapa sudut pandang, *Artwear* mengkombinasikan berbagai variasi teknik seperti *crochet*, merajut, tenun, sulam, border, layer, *slashing*, teknik mewarnai khusus dan lain-lain. Dalam dunia fashion, *Artwear* disebut sebagai isu utama karena *Artwear* tidak diproduksi untuk setiap musim, tidak ada label yang memerlukan kisaran ekonomis untuk mendukung pakaian papan atas (Pantelic, 2016).

Dalam penjelasan di atas tentang *Artwear*, pencipta mencoba menggunakan konsep *Artwear* dalam pertunjukan teater. *Artwear* memiliki fungsi *wearable* (dapat dipakai) memiliki elemen *entertain* atau menghibur, fungsi estetis dan demikian juga dengan pertunjukan teater. Maka, pencipta memilih *Artwear* sebagai penciptaan busana, karena adanya *Artwear*, pencipta bisa mendapatkan kebebasan yang dimodifikasikan kedalam naskah yang dipilih, kebebasan dari segi bahan, bentuk yang akan diciptakan, kebebasan menuangkan konsep ke dalam karya yang tentunya punya nilai dan mencerdaskan si pencipta.

Busana yang membutuhkan estetika yang tinggi seperti ini dapat menunjukkan karakter pencipta karya. Pencipta termotivasi dan terinspirasi untuk menciptakan karya yang sesuai dengan kemampuan dalam teknik menjahit, pemilihan warna, dan bahan. Hal ini dapat dilihat dari teknik, warna, filosofi busana dalam konsep penciptaan yang mengacu pada bentuk memperhatikan nilai estetika seni dan ergonomi pada busana yang akan dibuat, sehingga bahan yang akan digunakan pun tidak terbatas pada kain dan bahan-bahan yang sudah umum digunakan, selain itu pencipta juga harus mengutamakan keamanan, kenyamanan,

untuk aktivitas pemain dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang terlihat (Sukabul, 1997).

Sejalan dengan pemikiran tersebut dan ketertarikan pencipta akan *Artwear* maka munculah keinginan untuk menyampaikan gagasan tentang penciptaan busana dengan mode *Artwear* berdasarkan naskah *Space*. Naskah *Space* karya Hernandes Saranela bercerita tentang Aranea seorang gadis remaja pengantar surat yang pada suatu hari diberi tugas oleh malaikat kematian untuk mengantarkan surat ke masa lalu. Dalam perjalanannya, Aranea bertemu dengan Miss Spink yang memiliki kegemaran mengobrol. Obrolan yang menyita waktu baru berhenti saat Amos muncul dan menjelaskan bahwa betapa Miss Spink sebenarnya hanya kesepian dan tidak ada keinginan untuk membantu Aranea. Melalui Amos, Aranea disadarkan bahwa sesungguhnya tidak ada masa lalu. Namun demikian, Aranea tetap bersikukuh untuk menemukannya.

Naskah *Space* memunculkan ide bagaimana menciptakan busana yang terinspirasi dari suatu benda yang memiliki kedekatan dengan karakter tokoh dan bisa dikembangkan menjadi busana *Artwear* dengan simbol-simbol yang diciptakan pada busana yang sesuai dengan cerita di naskah. Penciptaan busana dalam naskah *Space* menjelaskan bentuk visual artistiknya dengan bentuk-bentuk yang akan diciptakan pada busana dengan menggunakan bahan seperti kain tile, kain organdi, bahan *sequin*, sebagai bahan yang menunjang penggarapan tata busana pada naskah *Space*. Naskah *Space* menjadi titik tolak konsep penciptaan, karena busana lebih mudah dipersepsi oleh penonton sebagai identitas karakter pemain. Hal itu dapat dilihat dari bentuk visual dan warna yang muncul pada

busana yang akan dikenakan pemain. Sejauh pengamatan pencipta, belum ada penciptaan busana dengan konsep *Artwear* kedalam panggung teater, penciptaan busana diatas panggung hanya mengangkat tentang busana panggung yang sesungguhnya seperti Hidayah Kartikasari (Kartikasari, 2019), (Herlina, 2017) dan Devvy Indrawati (Indrawati, 2016) walaupun ada yang mengangkat busana sekaligus media *fashion show* pada pementasan (Putri, 2018) itupun hanya sebatas memodifikasi busana tradisi ke busana modern, tidak seperti yang pencipta lakukan yaitu membuat busana dengan melakukan proses stilisasi.

Pementasan dengan menonjolkan konsep penciptaan khususnya busana, diharapkan dapat memberikan inspirasi penonton dan menunjukkan karakter khas dari pencipta karya busana.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat di rumuskan penciptaan sebagai berikut:

Bagaimana menciptakan busana *Theatre Artwear* agar sesuai dengan karakter tokoh dalam naskah *Space* karya Hernandes Saranela ?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan merupakan tahap yang ingin diperoleh dari suatu proses pemecahan masalah. Dari rumusan penciptaan di atas, maka tujuan dari proses penciptaan sebagai berikut:

Menciptakan *Theatre Artwear* yang sesuai dengan karakter tokoh dalam pertunjukan teater dengan naskah *Space* karya Hernandes saranela.

## **D. Tinjauan Karya**

### **1. Karya Terdahulu**

Pada tahun 2019, Rinaldy Yuniardi desainer asal Indonesia memenangkan penghargaan tiga penghargaan sekaligus dalam acara *World Of Wearable Art (WOW) 2019*. Salah satu karya nya adalah *The Lady Warrior*, bermakna pejuang wanita bukan tentang kekuatan fisik yang brutal, tetapi kekuatan batin. Wanita *warrior* itu cantik, kuat, dan bijaksana. Bahan yang digunakan seperti, kertas daur ulang dibuat menjadi tali dan anyaman erat mewakili perjalanan hidupnya yang terjalin dan berkembang dengan kekuatan batinnya. Elemen logam terpampang dengan motif rumit membentuk baju besi yang di pasang, pilihan dalam perhiasan yang cocok untuk kepribadiannya, meskipun halus dan indah, ide yang Rinaldy pilih tentang kecantikan feminisme dan kekuatan (Dwinada, 2019). Melalui karya ini, pencipta terdorong untuk melakukan ciptaan busana yang tidak melulu menggunakan bahan-bahan yang berkualitas tinggi, tetapi bisa menggunakan bahan-bahan yang sangat mudah dicari, diolah dengan cara kerja yang kreatif.

Berikut gambar busana *The Lady Warrior* dalam acara *World Of Wearable Art (WOW)*:



Gambar 2: *The Lady Warrior* desainer by Rinaldy Yunardi  
(sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Penciptaan *Artwear* oleh desainer Manish Arora dalam acara fashion *Spring/summer 2009* dengan tema *Carousel Dress* (komedi putar). Wahana permainan memiliki bentuk yang unik, ada juga desain busana yang diciptakan memiliki bentuk yang sederhana dan rumit. Karya yang diciptakan Manish, berupa transformasi bentuk wahana permainan ke dalam bentuk *Artwear* berdasarkan interpretasi dan imajinasi pengkarya sendiri (Gray, 2014).

Berikut gambar dari busana *Carousel Dress* Manish Arora dari koleksi *Spring/Summer 2009* :





Gambar 3 : Manish Arora *Carousel Dress*  
(sumber: <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2009/ready-to-wear-manish-arora>: 26 Mei 2017)

## 2. Landasan Teori

Estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni (Kartika, 2004). Pada umumnya seni sangat dekat hubungannya dengan keindahan, dan keindahan muncul ketika kesenian akan diciptakan. Hal ini sejalan dengan *Artwear*, *Artwear* tidak hanya untuk acara fashion show, *catwalk* pada umumnya, namun *Artwear* dapat ditampilkan dalam media lainnya, seperti pertunjukan teater. Menurut Djelantik, semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni: wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*). Wujud adalah suatu bentuk yang dapat dilihat oleh mata, sehingga melalui bentuk yang dilihat ini, maka penonton dapat menentukan tema dari pertunjukan itu sendiri (Djelantik, 1999). Demikian juga dengan naskah *Space* yang dibawakan pencipta, mencoba memunculkan bentuk busana yang dapat membuat penonton paham tentang tema dan konsep yang sudah dirancang sebelumnya. Kedua, estetika suatu pertunjukan dapat dilihat dari bobot atau isinya. Bobot atau isi memiliki hubungan kesesuaian antara naskah yang dibawakan dengan visual yang ditampilkan. Simbol-simbol yang ada diatas panggung diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara pencipta dengan penonton. Untuk memahami karya seorang pencipta busana, diharapkan penonton dapat menangkap perasaan dan pesan yang disampaikan oleh pencipta dalam karya tersebut. Ketiga adalah penampilan atau penyajian. Penampilan menjadi sangat penting dalam sebuah penciptaan karya seni, Karena dari sinilah penonton mampu mengungkapkan maksud dari karya seorang seniman. Hal ini dapat terwujud dari cara seorang pencipta menyampaikan, mewujudkan hasil karyanya. Dalam

pementasan naskah *Space* ini, pencipta mengemasnya dengan tata busana konsep *Theatre Artwear*.

### **E. Metode Penciptaan**

Metode adalah suatu cara atau proses untuk mencapai suatu tujuan penciptaan seni. Mewujudkan konsep penciptaan tata rias dan busana ke atas panggung dengan tujuan dari penciptaan seni. Proses penciptaan busana pada pemain dalam naskah *Space* mengacu pada metode penciptaan secara metodologis menurut SP. Gustami, yakni:

Tahap eksplorasi adalah aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data (referensi) pengolahan dan analisa data hasil dari analisis data yang dijadikan dasar untuk membuat rancangan desain. Tahap eksplorasi ini pertama-tama pencipta membedah naskah terlebih dahulu agar sesuai dengan konsep rancangan, selanjutnya melakukan aktivitas wawancara kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan tema karya, observasi objek yang dituju, dan pengambilan berupa dokumen, buku, teks, serta gambar.

Tahap perancangan adalah ide atau gagasan dari hasil analisis yang dilakukan selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk visual dalam rancangan pembuatan sketsa. Sketsa biasanya dibuat sebanyak mungkin, karena semakin banyak sketsa alternatif, maka semakin banyak pula pilihan bentuk yang akan dibuat. Semua sketsa alternatif tersebut akan dipilih sesuai dengan yang ditentukan yang sering disebut desain terpilih. Sketsa terpilih kemudian dibuat menjadi lembar kerja yang pada umumnya dengan bentuk gambar teknik yang sudah ditentukan ukuran dan skalanya. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material

yang akan digunakan dan juga untuk mempertimbangkan teknik, proses, fungsi, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya desain atau ide, termasuk penyelesaian atau *finishing design*. Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi pada karya busana yang telah dibuat guna mendapatkan hasil yang sempurna dan sesuai dengan desain awal (Gustami, 2004)

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan disusun berdasarkan buku panduan yang telah ditetapkan pihak akademis terkait. Ada enam subbab yang terbagi pada bab pendahuluan, yakni:

BAB I berisi Pendahuluan yang mencakup enam subbab, yakni: latar belakang, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori dan metode penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II berisi Rancangan busana *Theatre Artwear* dalam naskah *Space* karya Hernandes Saranela mencakup 3 subbab, yakni: analisis tekstur lakon, teknik digital printing sebagai proses penciptaan tata busana dan teori estetika.

BAB III berisi Proses penciptaan tentang teknik pembuatan busana berdasarkan naskah *Space* karya Hernandes Saranela yang membahas tentang konsep busana, proses pembuatan busana, tata rias, *finishing* busana, tata panggung, tata cahaya.

BAB IV berisi Penutup, yang mana menjelaskan secara detail pada ketiga bab sebelumnya dari proses penciptaan *Theatre Artwear* berupa pementasan berdasarkan naskah *Space* karya Hernandes Saranela. Kemudian yang terakhir berisi kesimpulan, saran, lampiran dan daftar pustaka serta dokumentasi pementasan.