

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

Astri Adzhani Fildzhah
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

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.

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.

PENDAHULUAN

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 berakting, 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.com/gi/World+WearableArt+Awards+Show+dress+Researsel+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 Hernandez 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.

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*.

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)

Rancangan Busana *Theatre Artwear*

Busana adalah sebuah citra diri yang dapat menampilkan siapa diri pemakainya. Citra diri memiliki peran penting bagi manusia untuk membangun jati diri. Citra diri yang baik, indah, dan elok bisa didapat dari busana yang dikenakan. Maka dari itu, seorang penjahit dan perancang busana harus memiliki berbagai dasar pengetahuan sehingga ia mampu menjadi pencipta citra bagi pemakai busana yang ia jahit dan ia rancang (Idayanti, 2015). Dalam merancang busana *Theatre Artwear*, pencipta melakukan stilisasi bentuk. Stilisasi adalah menggayakan objek atau merubah bentuk tanpa meninggalkan jejak aslinya. Stilisasi salah satu bentuk deformasi, tetapi lazimnya

dikhususkan untuk menamai perubahan bentuk dalam ornamentik (Susanto, 2012). Stilisasi berasal dari *style* yang berarti gaya, corak, atau mode (Surya, 1998).

Dalam proses penggarapan pencipta akan mempertimbangkan bentuk, warna yang akan di hadirkan, komposisi yang seimbang sehingga sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Pencipta juga harus mempertimbangkan kenyamanan pemain saat menggunakan busana. Maka dari itu pencipta memilih bahan-bahan yang ringan digunakan pemain.

A. Rancangan Busana tokoh *Aranea*

Pada busana tokoh *Aranea*, pencipta melakukan stilisasi bentuk payung dengan sedikit perubahan bentuk yang tidak terlalu bulat seperti bentuk payung, lalu menambahkan hiasan-hiasan pada kain sebagai ornamen tambahan pada bawahan rok. Pencipta menggunakan petikut dari kawat bonsai serta penambahan renda-renda agar bawahan rok terkesan lebih mengembang. Menurut Munsell warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia, maka dari itu warna bisa menempatkan dirinya sebagai bagian simbol untuk menunjukkan karakter tokoh lewat visual warna. Pilihan warna untuk busana ini yaitu warna kuning

mustard menurut Darmaprawira warna kuning *mustard* sebagai simbol imajinasi, hangat dan kebahagiaan (W.A, 2002). Warna biru muda untuk menyimbolkan ketenangan, depresi dan lembut. Bahan yang digunakan adalah kain katun jepang, kain uragiri, dan kain *diamond*. Pada busana tokoh Aranea dibagian belakang, pencipta menambahkan aksesoris tas dengan sayap mekanik (*Knock down*) yang sesuai dengan kebutuhan naskah. Sayap kecil terbuat dari bahan busa hati dan kawat bonsai. Pencipta membuat sayap kecil yang digunakan Aranea dapat dibongkar pasang. Pada bagian detail busana pencipta melakukan stilisasi dari awan menjadi seperti bentuk awan kartun yang akan dipasang dibagian depan dan belakang. Pencipta memilih awan karena sangat cocok dengan karakter Aranea sebagai gadis remaja yang senang berpetualang dengan imajinasinya, bahan yang digunakan yaitu kain *diamond* diisi dakron agar terlihat mengembang, sedangkan untuk atasan tank top dan rok menggunakan kain katun jepang, dan renda-renda menggunakan kain uragiri.

B. Rancangan Busana tokoh Miss Spink.

Pada rancangan busana Miss Spink dibagian depan, pencipta melakukan stilisasi bentuk buku persegi yang kaku diubah menjadi bentuk belah ketupat pada busana. Garis yang tegas dan kesan kokoh dari sebuah buku

dihadirkan dengan bagian atas jubah yang tinggi, menambahkan sifat yang bijaksana dan sudut siku-siku pada jubah yang menunjukkan ketegasan. Walaupun terlihat kaku, busana tetap dibuat dengan mempertimbangkan kenyamanan si pemakai. Selanjutnya bentuk kancing yang akan dipasang dibagian depan busana berbentuk *square* yang unik dan memberi kesan keindahan pada busana. Pada rancangan busana Miss Spink dibagian samping, pencipta memberikan efek bentuk buku tebal yang diaplikasikan ke dalam busana menjadi bentuk pundak tambahan yang akan membuat tokoh terlihat memiliki leher yang pendek, pundak yang tinggi dan besar serta terlihat gemuk. Selain itu untuk efek halaman buku pencipta membuat lipatan dari kain yang kaku sejenis tile. Sedangkan warna busana menggunakan warna emas untuk melambangkan kemakmuran, serta warna putih dengan efek warna coklat untuk menunjukkan usia Miss Spink. Pada bagian belakang busana Miss Spink ditempel macam-macam tulisan anak-anak yang terbuat dari busa hati, untuk menunjukkan sifat tokoh utama didalam busana Miss Spink. Busana ini menggambarkan sebagai catatan harian tokoh Aranea. Bagian belakang busana yang panjang menjuntai dibuat untuk memberikan efek mewah. Keseluruhan bahan busana yang dipakai oleh Miss Spink

menggunakan kain bridal, busa hati, dakron, kain organdi dan tile kaku.

C. Rancangan Busana tokoh Amos.

Pada busana tokoh Amos pencipta melakukan stilisasi dari bentuk jam khususnya dibagian bawah busana Amos. Pada bagian bawah busana diterapkan sistem spiral hasil dari stilisasi lalu dibuat dengan kerangka yang melingkar untuk menunjukkan sifat dari waktu yang akan terus berputar. Bahan yang digunakan pada busana kain organdi berwarna putih transparan. Celana Amos terbuat dari kain satin dengan aksesoris pada bagian yang melingkar terbuat dari busa hati. Detail busana tokoh Amos diaplikasikan dengan bentuk roda gigi, *mainspring hole*, *hand lock* serta penambahan lampu *led strip* untuk memperjelas aksesoris yang dipakai. Benda tersebut dipilih untuk memperkuat kesan tentang jam dengan mempertimbangkan kenyamanan pemain agar tidak kesulitan bergerak.

D. Rancangan Busana tokoh Kucing.

Dalam busana tokoh Kucing pencipta melakukan stilisasi bagian leher kucing dengan ukuran lebih panjang agar bentuk kucing tersebut tidak seperti busana kucing pada umumnya. Sedangkan pada bagian tangan tidak ada stilisasi yang ekstrim, tokoh Kucing ini menggunakan kain rasfur kemudian

ditempelkan pada *stocking* warna putih agar menyerupai bulu kucing. Bahan yang digunakan untuk busana ini adalah kain rasfur, *stocking*, kawat bonsai dan tile kaku. Aksesoris dibagian leher akan menggunakan kain tile yang kaku agar pemain bisa melihat dengan jelas dan tidak menutupi bagian wajah aslinya. Pencipta memilih warna biru tua pada busana tersebut, agar tercipta kesan mistis pada karakter kucing dan untuk kebutuhan panggung pencipta tidak akan memilih warna yang lebih gelap.

E. Rancangan Busana tokoh Melaika.

Untuk menggambarkan tokoh Melaika sebagai malaikat kematian yang indah, cantik dan menyenangkan, maka bentuk busana malaikat dalam cerita ini menggunakan sayap kecil yang dipasang dikepala menyerupai Gurda dalam motif batik jawa, tidak seperti pada gambaran malaikat yang sayapnya dipunggug seperti cerita atau dongeng fantasi. Pencipta membuat penutup wajah dari jaring-jaring yang melambangkan bahwa malaikat tidak bisa dilihat secara kasat mata. Pada bagian belakang busana tokoh Melaika menggunakan kain *tulle sequin* warna silver untuk menggambarkan tokoh malaikat sebagai malaikat cantik dan elegan.

F. Pemilihan Bahan Busana.

Sebuah rancangan busana tentu saja harus memikirkan bahan busana

yang akan digunakan dalam proses penciptaan busana. Setiap bahan memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Oleh karena itu, sebelum memilih suatu bahan, kita harus tahu karakteristiknya dan kemungkinan penggunaannya (Poespo, 2005). Dalam penciptaan *Theatre Artwear*, pencipta memilih kain sebagai berikut:

1. Kain bridal warna ungu yang digunakan tokoh Miss Spink merupakan kain yang licin, halus, tebal dan kaku sangat mudah dibentuk dan tidak mudah panas ketika dipakai sehingga pemain tetap merasa nyaman. Tampilan terkesan *shiny* memiliki kesan mewah tentunya bahan bridal ini tidak mudah sobek dan cocok untuk karakter tokoh Miss Spink.
2. Kain tile adalah kain dengan ciri khas seperti jaring, memiliki permukaan berlubang-lubang menjadikannya kain yang transparan selain mudah dibentuk kain tile yang kaku memiliki efek volume yang bagus sehingga sangat cocok dipadukan kain bridal yang akan dipakai sebagai simbol buku untuk tokoh Miss Spink.
3. Kain sifon merupakan bahan sintetis yang terbuat dari campuran bahan nilon, sutra, katun, *polyester* dan rayon. Tekstur dari kain ini terasa ringan, tipis dan transparan.
4. Kain *sequin* merupakan kain yang terbuat dari manik-manik atau payet berkelauan. Kebanyakan manik-manik yang terbuat dari bahan plastik beraneka warna dan memiliki bentuk-bentuk geometris.
5. Kain satin adalah jenis dari bahan kain yang pembuatannya melalui proses tenun dengan menggunakan teknik serat filamen. Proses tersebut menyebabkan kain ini memiliki tekstur kain yang nampak mengkilap.
6. Kain katun Jepang digunakan untuk tokoh Aranea bagian atasan tank top dan rok. Bahan katun Jepang mempunyai serat kain yang lembut sehingga membuat busana Aranea terlihat lebih *soft* dari busana tokoh yang lain.
7. Kain uragiri adalah kain yang sekilas tampak seperti kain sifon dan tipis, namun memiliki tekstur yang sangat lembut.
8. Bahan dakron digunakan untuk busana Aranea. agar busana Aranea terlihat mengembang dan tidak terlihat biasa saja.
9. Pada busana tokoh Kucing, pencipta menggunakan kain rasfur yang menyerupai bulu kucing. Dengan tekstur yang halus akan merasa nyaman dipakai oleh pemain.
10. Kain organdi digunakan untuk busana Melaika dibagian pundak dan pinggang, dengan ditambah renda hitam dibagian ujung kain, untuk memberi kesan misteri, jahat dan keanggunan serta untuk

memperindah busana agar tidak terlihat polos.

11. Kain *cavali* merupakan kain yang bahannya halus, tidak panas, serta tidak terlalu mengkilap.
12. *Tulle sequin* adalah kain yang terbuat dari tulle halus dan manik-manik. Manik-manik terbuat dari bahan plastik beraneka warna sehingga memancarkan kilau yang indah.

Proses Penciptaan Busana

Desain adalah suatu busana yang biasanya dituangkan lebih dahulu dalam suatu sketsa busana. Dari sketsa tercipta gambar-gambar desain busana yang dapat memberi gambaran riil. Sebuah desain busana tidak akan tercipta dengan indah dan menarik secara visual tanpa mempertimbangkan prinsip desain serta teknik penyelesaiannya. Dalam busana, warna termasuk unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Prawira, 1989). Warna bisa membantu penciptaan karakter tokoh yang akan hadir dalam rancangan busana. Selain bentuk, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain dan warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Busana dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, kepekaan cita rasa seni, serta kecenderungan

trend yang diwujudkan dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses desain busana.

Proses penciptaan busana Naskah *Space* karya Hernandez Saranela.

A. Busana Tokoh Aranea.

Tokoh Aranea adalah tokoh utama yang digambarkan sebagai seorang gadis remaja yang cantik dan cerdas. Aranea merupakan gadis remaja yang kesepian, terkadang apa yang diucapkan olehnya tidak ada satupun orang yang mempercayainya dan selalu menganggap bahwa Aranea gila, hanya Tuan Pablo tukang pengantar surat temannya yang menerima keberadaannya dan menerima semua cerita yang Aranea katakan. Pada suatu hari Aranea diberi tugas oleh malaikat kematian untuk mengantarkan surat terakhir Tuan Pablo yang tertulis alamatnya menuju masa lalu. Busana tokoh Aranea adalah busana yang menekankan pada bentuk suatu benda yang ada di naskah kemudian distilisasikan menjadi rancangan busana dengan menggunakan berbagai macam teknik pembuatannya dan pemilihan warna yang dekat dengan psikologi tokoh. Pada busana tokoh Aranea digambarkan sebagai berikut:

1. Baju Atasan dan Bawahan.

Baju atasan Aranea pencipta memilih model *tank top* dan bagian bawah dengan model bawahan rok pada umumnya. Pada bagian detail atasan busana, pencipta membuat bentuk awan yang akan di pasang di *tank top* dengan bahan yang digunakan yaitu kain *diamond*, sedangkan bawahan rok menggunakan kain katun Jepang, pencipta akan membuat petikut untuk bawahan rok, agar terkesan mengembang, menambahkan renda- renda yang dibuat dengan kain uragiri untuk memberi kesan unik pada rok. Proses pembuatan *tank top* dan rok yaitu dengan mengukur tubuh pemain, membuat pola dasar, menggunting kain sesuai pola lalu proses penjahitan. Alat yang digunakan yaitu; gunting untuk memotong kain, kertas pola untuk menggambar pola dasar, penggaris pola untuk membantu pola dasar di kain, meteran untuk mengukur tubuh pemain, pensil kapur untuk menggambar pola yang hendak dipotong pada kain, kawat bonsai untuk membuat petikut beserta gunting kawat. Proses penciptaan rok bawahan dengan cara menggambar pola, menggunting pola dan menjahit pola. Setelah bawahan rok selesai, dilanjutkan membuat petikut dengan diameter kawat 65cm, serta ketebalan kawat bonsai 2mm yang akan dipasangkan pada rok bawahan.

B. Busana Tokoh Miss Spink.

Tokoh Miss Spink adalah tokoh yang memiliki karakter angkuh,

cerewet, dan bijaksana. Dalam naskah *Space* tokoh Miss Spink sebagai tokoh protagonis digambarkan sebagai catatan harian tokoh Aranea yang menjadi manusia dengan busana yang menstilisasikan bentuk buku.

1. Dress Tokoh Miss Spink

Busana untuk tokoh Miss Spink menggunakan kain sifon dengan panjang 250x150 cm, pembuatan *dress* ini menggunakan mesin jahit. Pemilihan warna pada busana ini adalah warna hitam sebagai simbol keanggunan dan kesedihan, warna yang dipilih pencipta harus dekat dengan psikologi tokoh.

2. Jubah

Pencipta menambahkan jubah untuk melengkapi busana Miss Spink. Jubah ini menyimbolkan karakter yang memberikan kebijaksanaan. Bahan yang akan digunakan untuk busana adalah kain satin, busa hati dan tile kaku. Motif pada jubah merupakan bentuk tulisan berupa catatan harian tokoh utama yang akan diaplikasikan dengan busa hati. Proses pembuatan jubah yaitu dengan mengukur pemain, membuat pola, lalu proses menjahit. Pembuatan jubah dilakukan dengan pemotongan busa hati sesuai dengan ukuran pemain, setelah pemotongan busa hati selesai, pencipta melakukan pewarnaan pada busa hati. Dalam proses pewarnaan ada beberapa tahap yaitu yang pertama dilapisi dengan cat anti air sebagai warna dasar hingga dua kali lapisan.

C. Busana Tokoh Amos.

Tokoh Amos adalah tokoh yang memiliki karakter dermawan dan bijaksana. Dalam naskah *Space* tokoh Amos sebagai tokoh Antagonis, yang digambarkan sebagai waktu yang hidup menjadi manusia. Amos adalah tokoh yang selalu menggagalkan misi Aranea untuk mengantarkan surat ke masa lalu.

1. *Jumpsuit*

Jumpsuit adalah istilah yang dipakai untuk fashion item yang menggabungkan atasan dan bawahan menjadi satu (Sulastini, 2018). Bentuk *jumpsuit* yaitu bentuk pakaian yang modis, mudah dipakai dan bisa dikenakan tanpa memakai baju dalam. Pencipta memilih *jumpsuit* untuk busana tokoh Amos, karena selain mudah pembuatannya, prosesnya juga lebih cepat, serta dapat mempermudah dan memaksimalkan bahan yang ada.

2. *Vampire collar*

Dalam bentuk busana tokoh Amos bagian atas, pencipta membuat *vampire collar* atau disebut kerah vampir dengan bentuk oval bergelombang dibagian pinggirnya untuk melambangkan bentuk jam dinding yang distilisasi oleh pencipta. Bahan yang digunakan dalam pembuatan kerah vampir adalah busa hati, kawat bonsai, gunting kawat dan lem kuning. Proses pembuatannya dilakukan secara manual, setelah bentuk kerah vampir telah selesai dibentuk, pencipta menempelkan kain *sequin* berwarna emas di kerah

vampir tersebut menggunakan lem kuning.

3. Ring

Dalam busana bagian bawah, pencipta membuat petikut yang berbentuk melingkar (bentuk ring), karena bentuk ring menyimbolkan lingkaran tanpa terputus seperti perputaran waktu. Proses pembuatannya yaitu, pertama pencipta mengukur tinggi badan pemain. Kedua, mengukur diameter lingkaran yang sesuai dengan tubuh pemain agar saat digunakan busananya tetap merasa nyaman, untuk petikut busana ini pencipta menggunakan tinggi sekitar 70cm diameternya 60cm. Ketiga, setelah mendapatkan ukuran yang sesuai pencipta langsung membuat petikut tersebut.

D. Busana Tokoh Kucing.

Tokoh Kucing adalah tokoh yang memiliki karakter dingin dan misterius. Dalam naskah *Space* Tokoh Kucing digambarkan sebagai kucing pada umumnya yang ternyata selalu mengikuti Aranea kemana pun ia pergi.

1. *Jumpsuit*

Jumpsuit adalah salah satu *statement* fashion item yang merupakan gabungan dari atasan dan bawahan berbentuk celana. Pencipta memilih *jumpsuit* karena, dalam pembuatan pakaian tersebut terbilang simple dan lebih cepat prosesnya, dapat mempermudah dan memaksimalkan bahan serta waktu yang ada.

2. Leher buatan

Leher buatan adalah bentuk modifikasi bagian kepala tokoh kucing dengan membuat kepala kucing terlihat tinggi. Pencipta memilih bentuk seperti ini karena dari semua referensi yang didapat pencipta tentang busana kucing tidak ada perbedaannya dengan bentuk kucing aslinya, maka dari itu pencipta memiliki ide untuk membuat kepala kucing terlihat tinggi seperti bentuk leher jerapah. Berikut cara pembuatannya; siapkan kawat bonsai, lalu buat kerangka dari kawat bonsai yang terdiri dari bentuk lingkaran dibuat sebanyak 4 buah dan bentuk U dibuat sebanyak 3 buah. Kemudian kawat tersebut disambungkan satu persatu menggunakan kawat bonsai yang berukuran kecil untuk mengunci setiap sambungan kawat tersebut.

E. Busana Tokoh Melaika.

Tokoh Melaika adalah tokoh malaikat yang memiliki karakter anggun, cantik dan elegan. Dalam naskah *Space* tokoh Melaika digambarkan sebagai malaikat kematian yang selalu membawa kabar buruk. Pencipta menggambarkan sosok malaikat dalam penciptaan busananya adalah sosok yang indah, cantik dan menyenangkan, karena dalam dunia nyata malaikat kematian selalu digambarkan sosok yang menyeramkan dan jahat sehingga orang-orang takut mati.

1. *Jumpsuit*

Jumpsuit adalah istilah yang dipakai untuk fashion item yang menggabungkan atasan dan bawahan

menjadi satu. . Proses pembuatannya, pencipta mengukur badan pemain, tinggi dan lebar tubuh pemain, setelah itu pencipta membuat pola kain dengan ukuran yang sudah ditentukan, selanjutnya pencipta menjahit pola kain busana Melaika dengan mesin jahit. Proses pembuatannya, pencipta mengukur badan pemain, tinggi dan lebar tubuh pemain, setelah itu pencipta membuat pola kain dengan ukuran yang sudah ditentukan, selanjutnya pencipta menjahit pola kain busana Melaika dengan mesin jahit.

2. *Headpiece*

Headpiece atau hiasan kepala adalah suatu benda aksesoris yang menempel dikepala. *Headpiece* yang dibuat pencipta terbuat dari bahan busa hati, kawat strimin dan bando. Proses pembuatannya yaitu, pencipta menggambar pola *feather* atau bulu terlebih dahulu pada busa hati, lalu pencipta menggunting pola tersebut dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan, lalu membuat garis-garis kecil sejajar untuk memberi sedikit tekstur bulu menggunakan *sculpting tools*. Dalam proses pewarnaan ada beberapa tahap yaitu yang pertama dilapisi dengan cat anti air sebagai warna dasar hingga dua kali lapisan. Kedua, menggunakan pilox warna sesuai yang di inginkan dan yang terakhir diberi *gliter glue* berwarna silver.

Kesimpulan

Karya seni yang dibuat untuk menuangkan pemikiran dari melihat situasi di sekitarnya. Yang mana karya seni ini tercipta dengan melihat permasalahan yang terjadi di kalangan masyarakat. Karya seni ini diciptakan juga sebagai pesan terhadap masyarakat dalam bentuk busana *Artwear*. Pencipta merasa telah berhasil memvisualisasikan *Artwear* yang bersumber ide menstilisasi suatu bentuk dan menyelesaikan tantangan-tantangan selama proses penciptaannya walaupun masih banyak kekurangan. *Theatre Artwear* adalah sebuah ungkapan dan ekspresi pribadi pencipta berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan penelusuran untuk memahami lebih dalam tentang *Artwear*.

Dalam perjalanan proses penciptaan busana banyak sekali poin-poin penting yang harus dipahami sebagai seorang desainer seperti menentukan tema yang dipilih berdasarkan kemampuan kualitas pencipta, membuat rancangan sketsa, jenis dan karakter kain diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan rancangan busana, warna busana ditentukan sesuai dengan konsep garapan, busana tokoh diobservasi secara terperinci sesuai dengan karakter tokoh, unsur-unsur aksesoris dan perlengkapan yang mendukung rancangan busana diidentifikasi secara terperinci sesuai dengan kebutuhan tokoh, konsep tata busana dipadukan dengan

konsep tata panggung, tata cahaya, properti, tata gerak, tata rias wajah dan rambut.

Theatre Artwear adalah penciptaan busana yang digabungkan dengan pertunjukan teater dengan naskah *Space* karya Hernandes Saranela. Beberapa ciri khas dari busana pertunjukan teater dan *fashion show* memiliki fungsi yang sama-sama untuk dipakai atau *wearable arts*. Penciptaan busana *Theatre Artwear* menghasilkan busana yang menitikberatkan pada estetika dari pada fungsionalnya, yang berarti busana ini tidak dapat dipakai sehari-hari. Busana *Theatre Artwear* ini tidak hanya digunakan untuk pertunjukan teater, namun juga dapat digunakan untuk festival, *fashion show*, dan *carnival* dalam menyikapi era modern.

Busana *Artwear* memiliki ciri khas pada keanekaragaman bentuk dan aksesorisnya sedangkan busana untuk pertunjukan teater memiliki fungsi menghidupkan karakter tokoh membedakan antara aktor satu dan aktor lain. Pencipta menggabungkan kedua fungsi tersebut menjadi satu tujuan yang sama. Dari segi busana, pencipta menstilisasi bentuk benda dan hewan, dengan menggunakan warna-warna primer maupun sekunder.

Proses pembuatan busana ini lebih banyak menggunakan teknik manual atau tidak menggunakan mesin. Penciptaan busana *Theatre Artwear* sangat menguras tenaga dan

pikiran pencipta, karena dalam proses menstilisasi bentuk kedalam busana cukup rumit, bukan saja dari segi bahan yang harus dieksplorasi pencipta, tetapi dari proses pembuatannya pun harus berhati-hati, karena sedikit saja ada kekeliruan dalam pembuatan busana hasilnya akan jauh berbeda dengan konsep yang sudah direncanakan.

Konsep busana yang memfokuskan pada stilisasi bentuk menambah wawasan tentang penciptaan karya busana, dari segi material, teknik, serta fungsi dari busana tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan penelusuran. Selain menghadirkan sebuah bentuk karya yang kreatif dan inovatif, karya-karya inilah wujud kreativitas dan kemampuan pencipta dalam bidang seni sebagai pijakan pengalaman untuk melanjutkan proses selanjutnya.

Daftar Pustaka.

- Craik, J. (2009). *"Fashion The Key Concept"*. New York: Berg.
- Djelantik, A. (1999). "Estetika Sebuah Pengantar" (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia). Bandung: MSPI dan ARTI.
- Dwinada, R. (2019, Oktober Kamis). "Rinaldy Yuniardi raih Tiga Penghargaan *World Of Wearable Arts*". republika.co.id.
- Gustami, S. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis"*, program penciptaan seni Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta". Yogyakarta.
- Ghurub, B. A. (2011). "Menggambar Busana Dengan Teknik Kering". Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Herlina, A. A. (2017). "Sampah Plastik dan Kain Perca Sebagai Material Penciptaan Tata Busana bersumber dari Naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance Karya Putu Wijaya*". Opac.isi.ac.id.
- Idayanti. (2015). "Ilustrasi Desain Pola dan Menjahit Bahan". Yogyakarta: Araska Pinang Merah Residence kav: 14.
- Indrawati, D. (2016) "Penciptaan Tata Busana Dalam Dongeng Disney episode Palu Peri Hilang". Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kartika, D. S. (2004). "Pengantar Estetika". Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartikasari, H. (2019). "Kertas sebagai Bahan Pembuatan Kostum Pertunjukan Naskah *The Piramus and Tisbi Karya Shakespear* terjemahan Suyatna Anirun". *Jurnal Tonil*
- M, D. (1992). "Mengenal Permainan Seni Drama. Surabaya: Arena Ilmu.
- Putri, G.P. (2018). "Penciptaan Busana Barong Using

- Banyuwangi dalam Lakon Ja'ripah dan Sunar Udar". Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Poespo, G. (2005). "Pemilihan Bahan Tekstil". Yogyakarta: KANISIUS (Anggota IKAPI).
- Prawira, S. D. (1989). "Warna sebagai salah satu unsur Seni & Desain. Jakarta: Jakarta :P2LPTK.
- Sanyoto, S. E. (2009). "NIRMANA : Elemen-elemen Seni dan Desain". Yogyakarta: JALASUTRA Anggota IKAPI.
- Sukabul, S. (1997). "Diktat batasan busana malam *fancy*, fantasi dan gala, disampaikan dalam rangka pramunas seluruh indonesia". Yogyakarta: Ikatan Ahli Merancang Busana di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Surya, S. (1998). "Filsafat Seni". Surakarta: UNS, press.
- Susanto, M. (2012). "Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa". Yogyakarta: DictiArt Lab Yogyakarta & Jagad Art Space Bali.
- Teorawang, J. (2018, September Rabu). "Memahami *Wearable Art*". "*Fashion Notes*".
- W.A, Sulasmi Darmaprawira, "WARNA: Teori dan Kreativitas penggunaannya" Edisi ke-2. Bandung: Penerbit ITB.