



Visualization of Tembang Durma Costume Show with Parang Batik Yogyakarta Style



Elizabet Ayu Angeliia

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

elizabetayuangeliia@gmail.com

https://orcid.org/no_id_orcid

Keywords:

*Tembang Durma,
Kostum, Parang Batik
Yogyakarta.*

ABSTRACT

Costumes should have a high philosophical value so that they can provide legitimacy as a work of craft art. The Durma song will later be developed into more dynamic forms. The purpose of this writing is to realize the ideas and ideas of the macapat durma song in a zero waste pattern performance costume with Yogyakarta decorative batik, to find out the process of interpreting the Durma macapat song in the form of visual costume performances and to find out the results of the creation. The method used in this study is the creation method. The results of the writing show that fashion has now experienced a change in value, which was originally analogous to the functional aspect (use value), namely as a body protector from the weather, now it has more of a sign meaning where clothing can be meaningful when correlated with social values. which exists. Fashion, especially clothing in life, is closely related to image and this image is believed to be a form of communication sign that can convey meanings conveyed non-verbally.

Kata Kunci:

Tembang Durma, Kostum,
Parang Batik Yogyakarta.

ABSTRAK

Kostum sudah sepatutnya memiliki nilai filosofi tinggi sehingga dapat memberikan legitimasi sebagai sebuah karya seni kriya. Tembang Durma nantinya akan dikembangkan menjadi bentuk-bentuk yang lebih dinamis. Tujuan penulisan ini yaitu untuk mewujudkan ide dan gagasan tembang macapat durma dalam kostum pertunjukan pola zero waste dengan batik ragam hias Yogyakarta, untuk mengetahui proses penafsiran tembang macapat Durma dalam bentuk visual kostum pertunjukan dan untuk mengetahui hasil penciptaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penciptaan. Hasil penulisan menunjukkan bahwa Fashion saat ini telah mengalami perubahan nilai, yang awalnya dianalogikan pada aspek fungsional (use value), yakni sebagai pelindung tubuh dari cuaca, kini lebih memiliki makna tanda (sign value) dimana busana dapat bermakna saat dikorelasikan dengan nilai-nilai sosial yang ada. Fashion terutama busana dalam kehidupan yang erat dengan image dan citra ini dipercaya untuk menjadi salah satu bentuk tanda komunikasi yang bisa menyampaikan makna-makna yang disampaikan secara non verbal.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Modernisasi di Indonesia berdampak luas di kehidupan masyarakat, gaya hidup yang serba praktis, fashion yang kebarat-baratan, dan juga termasuk munculnya sikap apatis terhadap budaya asli Nusantara. Selain modernisasi, sikap agama juga akhir-akhir ini marak andil dalam lunturnya budaya asli yang perlahan menggeser ke budaya agamis. Hal ini sangat berpengaruh dalam cara masyarakat berbusana, baik dalam keseharian maupun dalam kegiatan berkesenian seperti perubahan kostum dalam pertunjukan.

Dalam pembuatan karya ini, terdapat beberapa keresahan yang menjadi stimulan. Yang pertama adalah kurangnya pengetahuan masyarakat tentang budaya adiluhung di tanah Jawa, yaitu tembang Jawa dan ragam hias batik. Perkembangan zaman dan kondisi ekonomi juga ikut andil dalam membentuk masyarakat yang serba instan. Selain itu, masyarakat juga mempunyai kecenderungan untuk tidak memaknai nilai-nilai filosofis secara mendalam. Hal-hal inilah yang menjadi dorongan penulis untuk menciptakan kostum pertunjukan yang benar-benar merepresentasikan tembang macapat Durma. Karya ini nantinya juga dapat menjadi sarana edukasi dengan bentuk baru.

“Seni kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang memiliki akar kuat, yakni nilai tradisi yang bermutu tinggi atau bernilai adiluhung. Sebab pada masa lampau, para kriyawan keraton menghasilkan karya seni dengan ketekunan dan konsep filosofi tinggi serta memberikan legitimasi sebagai produk seni kriya tempo dulu. Di dalam konsep tersebut termasuk pula adanya pola pikir metafisis yang mengandung muatan nilai-nilai spiritual, religius, serta magis.” (Raharjo:2011)

Seperti yang dijelaskan Raharjo dalam bukunya ‘Seni Kriya dan Kerajinan’, Tata Busana, fashion atau dalam hal ini kostum sudah sepatutnya memiliki nilai filosofi tinggi sehingga dapat memberikan legitimasi sebagai sebuah karya seni kriya. Adapun muatan nilai-nilai spiritual, religius, serta magis nyata tertuang dalam tembang macapat sebagai nyawa dari karya yang penulis buat, dan juga terdapat dalam batik ragam hias Yogyakarta yang menjadi material karya penciptaan penulis.

Tembang Durma nantinya akan dikembangkan menjadi bentuk-bentuk yang lebih dinamis. Karya seni yang dihasilkan dalam Tugas Akhir ini berbentuk karya seni fungsional yang menggabungkan beberapa teknik dalam proses perwujudannya. Teknik yang digunakan yakni teknik batik cap, lukis, dan teknik jahit. Karya akan dibuat dengan menggunakan material kain batik dengan ragam hias Yogyakarta. Batik merupakan wastra yang dirasa tepat karena nilai-nilai luhur yang terkandung dalam tiap ragam hias sejalan dengan watak-watak dan nilai yang terkandung dalam tembang-tembang macapat. Teori-Teori yang menjadi landasan penciptaan karya ini adalah estetika, ergonomi, desain dan mimesis. Sedangkan metode penciptaan yang digunakan adalah practice based research. Perwujudkan karya ini menggunakan kain batik cap beragam hias yogyakarta. Aplikasi prada/lukisan dengan tinta emas pada kain dan lipitan (pleats) akan mendominasi karya berwujud kostum pertunjukan.

Karya yang diciptakan penulis satu dengan lainnya memiliki gaya, material dan teknik pembuatan yang berbeda, sehingga dapat memunculkan suatu kreatifitas dalam penciptaan karyanya yang memiliki keunikan dan estetika yang tidak hanya mengedepankan nilai keindahan namun memiliki arti yang dapat menambah pengetahuan akan tembang macapat, serta memberikan gagasan baru bagi seniman serta kriyawan Indonesia. Penciptaan karya tugas akhir ini juga diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kekayaan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.



METODE

Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah salah satu dari langkah dalam proses perwujudan sebuah karya dengan sistem tertentu. Metode penciptaan yang digunakan penulis sebagai pedoman dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan pendapat metode penciptaan practice based research, seperti yang dikatakan menurut Mallins, Ure, dan Grey (1996:1).

“Penelitian berbasis praktek merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek kajian tersebut.” Dafri (2015:6).

Malins, Ure dan Gray (1996) mendefinisikan konsep practice-led research sebagai penelitian yang dimulai dari kerja praktik dan melakukan praktik. Mereka menyebutkan hal ini dalam laporan mereka, *The Gap: Addressing Practice-Based Research Training Requirements for Designers* yang memaparkan bahwa: Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang paling tepat untuk para perancang karena pengetahuan baru yang didapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan peneliti melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut (Malins, Ure dan Gray, 1996: 1) Gray juga menyebutkan beberapa metode spesifik yang digunakan di penelitian berbasis praktik dalam hubungannya dengan pengumpulan informasi misalnya; membuat karya seni, observasi dan penggambaran (dalam segala bentuk), buku sketsa atau catatan, notasi, simbol tertentu, model, eksperimen dengan material-material, pemetaan konsep atau diagram, penggunaan metafora dan analogi, glosarium, arsip visual dan tekstual. Metode-metode tersebut dapat juga diintegrasikan dengan metode-metode ilmu sosial, biasanya diadaptasi dengan berbagai cara, contohnya; 1) studi kasus, 2) Observasi partisipan, 3) Gagasan-gagasan pribadi, 4) Wawancara, kuesioner, 5) Analisis multidimensi, 6) Teknik evaluatif seperti perbedaan semantik, penyortiran beberapa kali. Dari paragraf di atas maka dapat dilihat tiga komponen penting keberadaan Seniman, Karya seni (art works), dan audience, dalam siklus yang saling terkait, dan saling mempengaruhi dalam produksi pengetahuan untuk memunculkan, menggali, dan menciptakan nilai baru dari karya seni, dalam hubungannya memproduksi dan menemukan makna yang dapat dilakukan lewat apresiasi.

Metode penciptaan practice based research ini memiliki beberapa tahapan seperti berikut;

a. Literatur Research

Studi yang diakses melalui buku, Jurnal Penelitian, Majalah, Internet, Surat Kabar dan lain sebagainya.

b. Study Empiric

Penulis melakukan pendekatan lebih dalam seputar tembang macapat durma.

c. Visual Research

Pada proses ini data yang didapat merupakan hasil dari pengamatan visual pada objek penciptaan maupun analisa pada karya-karya yang berkaitan dengan sumber penciptaan.

d. Practice

Setelah keseluruhan data tertulis maupun visual diperoleh maka dilanjutkan pada proses perwujudan yang meliputi pembuatan sketsa, pembuatan batik, pembuatan pola, menjahit dan finishing. Pada proses penciptaanya teknik yang digunakan yaitu teknik batik cap dan teknik jahit.

A. Tembang Macapat

Tembang merupakan puisi yang dinyanyikan. Dalam kesusastraan Jawa, ada berbagai jenis tembang (syair) yang memiliki ciri dan struktur berbeda satu sama lain. Menurut Widayat (1991:35), Jenis tembang terbagi menjadi dua yakni tembang para dan tembang yasan /miji. Tembang para adalah puisi yang memiliki aturan sederhana. Contoh dari tembang para adalah geguritan. Sedangkan tembang yasan atau miji adalah tembang yang mempunyai aturan ketat dan kompleks. Jenis tembang yasan atau miji dibagi menjadi tiga macam, yaitu : tembang macapat, tembang tengahan dan tembang gedhe.

Asmaun Sahlan dan Mulyono (2012: 3) menjelaskan bahwa Tembang macapat merupakan bagian penting dari budaya Nusantara utamanya Jawa. Bahkan tembang macapat dengan segala kandungan isinya memiliki berbagai fungsi sebagai pembawa amanat, sarana penuturan, penyampaian ungkapan rasa, media penggambaran suasana, penghantar teka- teki, media dakwah, alat pendidikan serta penyuluhan, dan sebagainya.

Dalam buku Bernard Arps dijelaskan bahwa setiap Tembang Macapat dapat dibedakan dari struktur yang membentuknya seperti Guru gatra yang berarti jumlah baris , Guru Lagu yang berarti huruf vokal terakhir dalam setiap baris atau biasa disebut rima, Guru Wilangan yang berarti jumlah suku kata dalam setiap baris. Selain dibedakan dari strukturnya Tembang Macapat juga dibedakan dari watak lirik tiap tembang. Tembang Durma memiliki watak berani, galak, dan biasa digunakan untuk menceritakan perjuangan atau peperangan. Dalam buku Tuntutan Sekar Macapat penulis dapat menyimpulkan bahwa yang menjadi pokok dari tembang adalah bentuk strukturnya bukan dari lirik tembang tersebut. Lirik dan notasi tiap tembang dapat diciptakan oleh setiap orang asalkan mengikuti pakem yang ada.

Dalam wawancara dengan Romo Projo di Pamulangan Sekar Keraton, beliau mengatakan bahwa tembang macapat mempunyai arti masing-masing dalam siklus kehidupan manusia dari dalam kandungan sampai ajal menjemput. Hal ini bukanlah hakikat tembang Jawa itu sendiri melainkan nilai yang ditambahkan oleh tokoh pada jaman itu untuk menyampaikan nasehat kehidupan. Tembang Maksumambang menceritakan tentang janin dalam kandungan. Tembang Mijil tentang bayi yang baru lahir ke dunia. Tembang Kinanthi bercerita tentang masa kanak-kanak yang sering ditunggu-tunggu. Tembang Sinom berkisah tentang gejolak kawula muda. Tembang Asmarandhana merupakan cerita tentang casmara yang mulai bersemi antara dua insan muda-mudi. Tembang Gambuh menggambarkan saat pasangan diikat dalam jalinan pernikahan. Tembang Dhandanggula menceritakan tentang manisnya masa awal pernikahan. Tembang Durma tentang masa-masa berjuang dalam kehidupan orang dewasa. Tembang Pangkur menceritakan saat manusia memasuki masa tua yang mulai menyingkirkan hawa nafsu.. Tembang Megatruh bercerita tentang saat ajal menjemput dan tembang Pocung adalah akhir saat jasad memasuki liang kubur. Hal itu juga didukung oleh Aris Wahyudi dalam buku Lakon Dewa Ruci Cara Menjadi Jawa.

Mohammad Hafid Effendy dalam Jurnalnya yang dimuat dalam OKARA, Vol. 1, Tahun X, Mei 2015 mengutip pendapat dari Dradjid dalam Syafiuddin yang menyatakan bahwa Tembang termasuk sastra otonom, yaitu karya sastra yang tidak mengacu pada karya sastra lain. Tembang Macapat merupakan sastra lokal di daerah Sunda, Jawa, Madura, Bali, dan Lombok. Sumber aslinya adalah sastra Jawa kuno dengan menggunakan Bahasa Kawi. Masyarakat Madura kemudian mengadopsi sastra Jawa ini menjadi bagian dari kebudayaan mereka karena Tembang Macapat mengandung pesan moral yang mulia dalam tiap sajak-sajaknya.

(www.jogjaprovo.go.id) menjelaskan bahwa tembang macapat terbagi menjadi 11 jenis yang masing-masing tembang tersebut menggambarkan fase-fase yang dilalui seorang manusia selama hidup. Berikut adalah jenis-jenis tembang macapat:



1. Maskumambang. Melambangkan fase hidup manusia yang masih dalam bentuk janin dalam rahim ibunya.
2. Mijil. Melambangkan kelahiran atau kehadiran manusia dan awal mula perjalanan hidupnya di dunia.
3. Kinanthi. Melambangkan manusia pada masa kanak-kanak yang masih membutuhkan kanthi atau tuntunan.
4. Sinom. Melambangkan manusia yang memasuki masa remaja dan bertumbuh menuju masa dewasa.
5. Asmaradana. Melambangkan manusia yang tengah merasakan gejolak asmara, baik kepada sesama manusia, kepada Penciptanya, maupun kepada alam semesta.
6. Gambuh. Melambangkan fase kehidupan dimana seseorang telah menemukan pasangan hidupnya, melaksanakan pernikahan dan berumah tangga.
7. Dhandhinggula. melambangkan keadaan pasangan yang telah mendapatkan kebahagiaan dan meraih impiannya setelah sebelumnya melewati suka duka bersama.
8. Durma. Melambangkan keadaan manusia yang telah diberi banyak kenikmatan dan dia mensyukurinya dengan banyak melakukan derma atau berbagi dengan orang lain.
9. Pangkur. Melambangkan keadaan manusia yang telah memasuki masa tua, dimana ia mulai menarik diri dari urusan duniawi. Manusia telah berada pada fase mengurangi hawa nafsunya akan kenikmatan duniawi serta memperbanyak instropeksi diri.
10. Megatruh. Melambangkan fase manusia pada saat kematiannya yang mana berarti perjalanannya di dunia telah selesai.
11. Pucung/Pocung. Melambangkan manusia yang sudah tidak bernyawa dan telah dikafani sebelum ia dikuburkan. Darusuprta (1989) merincikan watak tembang macapat sebagai berikut: Mijil (terharu, melayang jauh), Kinanthi (senang, gembira, kasih sayang), Sinom (gembira, berwibawa), Asmaradana (sedih, rindu, prihatin), Dhandhinggula (manis, indah, gembira), Gambuh (polos, jelas, apa adanya), Maskumambang (susah, sedih, terharu, prihatin), Durma (bersemangat, keras, galak), Pangkur (bergairah, gagah, perkasa), Megatruh (kecewa, sedih, prihatin), Pocung (sedih).

B. Tembang Macapat Durma

Satu yang tembang macapat yang menarik perhatian dan menginspirasi penulis yakni tembang durma. Tembang durma adalah tembang yang berisi gambaran manusia ketika mendapatkan nikmat yang berlimpah dari tuhan dan diharapkan dalam hidup manusia dapat saling memberi, dan melengkapi satu sama lain sehingga kehidupan bisa seimbang.

Menurut Purwanti (2010), Dalam bahasa Jawa "darma atau weweh" yang berarti dermawan dan senang bersedekah. Menggambarkan wujud dari rasa syukur kepada Tuhan yang telah memberikan semua yang terbaik. Di sela-sela perjalanan untuk menggapai semua cita-cita dalam hidup berumah tangga tersebut, maka mereka diwajibkan untuk dapat memberikan yang terbaik (darma) baik untuk keluarga dan sesamanya. Kesemuanya ini dilambangkan dalam tembang durma. Kata durma sendiri berkaitan erat secara filosofis dengan kata derma atau drama. Karena perubahan bunyi maka derma bisa menjadi durma.

Durma juga menyiratkan hubungan yang sangat erat antar manusia sebagai makhluk sosial. Dalam menjalankan kehidupannya, manusia senantiasa memiliki ketergantungan pada manusia lainnya sehingga setiap individu dituntut untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri ataupun orang lain. Dengan bertanggung-jawab hubungan antara sesama manusia menjadi serasi dan harmonis, sehingga

menghilangkan rasa saling curiga dan buruk sangka. Berikut contoh tembang Durma yang mengingatkan tentang kehidupan sosial dan profesionalisme:

“Lamon dika epasrae panggabayan, Ampon mare apeker Terang ka'eko'na Ad janji maranta'a, Pon pon brinto tarongguwi Anggap anggungan Ma' ta' malo da' oreng”.

Artinya adalah “Jika kamu mendapat beban pekerjaan, Sudah selesai dipikir, Tentang seluk-beluknya kerja, Usaha untuk menyelesaikan, Jika demikian haruslah serius, Bekerja dengan penuh tanggung jawab, agar tidak mengecewakan orang”.

C. Kostum Pertunjukan

Kostum merupakan salah satu hasil seni kriya tekstil. Kostum adalah pakaian khusus yang digunakan pada momentum tertentu seperti upacara adat, acara khusus hingga pertunjukan. Ada bermacam-macam fungsi kostum baik dalam pertunjukan ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Kostum adalah pakaian yang memiliki ciri khusus dan memberi identitas baru bagi pemakainya. Tanpa sadar masyarakat menggunakan pakaian sebagai kostum dalam kehidupan sehari-hari.

Kostum merupakan salah satu hasil seni kriya tekstil. Ada bermacam-macam fungsi kostum baik dalam pertunjukan ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Kostum adalah pakaian yang memiliki ciri khusus dan memberi identitas baru bagi pemakainya (Endariningrum dan Susilo: 2008). Tanpa sadar masyarakat menggunakan pakaian sebagai kostum dalam kehidupan sehari-hari.

“Kostum tidak hanya memainkan peran yang sangat penting dalam seni pertunjukan, tapi juga begitu signifikan dalam kehidupan kita sehari-hari. Apa yang Anda pilih untuk dipakai dan kapan bisa dipakai untuk Keluarga dan teman-teman dengan banyak rincian tentang suasana hati Anda atau ke mana Anda pergi. Pilihan ini tentukan bagaimana kita menampilkan diri kita kepada dunia. Entah itu pakaian luar, pakaian olahraga, atau kombinasi yang unik, pakaian kami membuat pernyataan tentang siapa kami atau inginkan, dan bagaimana kita ingin dunia memandang kita. Kostum yang bagus bisa memberi tahu penonton tentang sifat karakter sebelum sebuah kata telah diucapkan.” (Ade Josafat Chrisdianto dan Andhika Estiyon: 2018)

Seperti dramaturgical approach yang dijelaskan oleh Ritzer, kehidupan sehari-hari dan kegiatan sosial tiap manusia dapat dijadikan sebagai panggung dimana tiap individu dapat menjalankan perannya dan menggunakan kostum yang mereka mau. Kostum yang mereka pakai memberikan mereka identitas, prestige, dan juga sebagai sarana komunikasi mewakili hal-hal yang mungkin tidak tersampaikan.

“Erving Goffman, misalnya dalam *The Presentation of Self Everyday Life* (1959). Ia mengemukakan bahwa kehidupan sosial terutama terdiri dari penampilan teatral yang diritualkan, yang kemudian lebih dikenal dengan pendekatan dramaturgi (dramaturgical approach). Manusia seolah-olah sedang bertindak di atas sebuah panggung. Bagi Goffman, berbagai penggunaan ruang, barang-barang, bahasa tubuh, ritual interaksi sosial tampil untuk memfasilitasi kehidupan sosial sehari-hari” (Ritzer, 2005).

Seperti halnya peranan busana dalam kehidupan sehari-hari, peranan kostum dalam seni pertunjukan dan film juga sangat penting. Dalam film seperti yang sampaikan Dyah Ayu dalam jurnalnya kostum merupakan bagian artistik yang dapat membangun karakter tokoh yang diperankannya. Selain itu dengan menggunakan kostum tertentu dalam film kita bisa serta merta menangkap setting waktu yang terjadi dalam suatu karya film.

“Kostum pada film biografi (seperti film Soekarno) menjadi penting untuk diteliti karena kostum merupakan bagian dari *mise-en-scene* dan mencerminkan realitas busana pada zamannya. Kostum



merupakan bagian tata artistik yang dapat membangun karakter tokoh yang diperankannya.” (Dyah Ayu W.S., 2014)

Dalam Jurnal Tri Yulia Trisnawati di Messenger juga dijelaskan bahwa kostum tak hanya merupakan pelindung tubuh. Fungsi kostum pada era sekarang sudah menjadi sarana komunikasi untuk menyampaikan makna-makna secara non verbal. Cara penyampaian warna dalam kostum bisa berupa pemilihan warna untuk menunjukkan mood, bentuk padu padan busana untuk menunjukkan karakter pemakai, dan juga bisa lewat motif busana untuk menyampaikan sesuatu.

“Fashion saat ini telah mengalami perubahan nilai, yang awalnya dianalogikan pada aspek fungsional (use value), yakni sebagai pelindung tubuh dari cuaca, kini lebih memiliki makna tanda (sign value) dimana busana dapat bermakna saat dikorelasikan dengan nilai-nilai sosial yang ada. Fashion terutama busana dalam kehidupan yang erat dengan image dan citra ini dipercaya untuk menjadi salah satu bentuk tanda komunikasi yang bisa menyampaikan makna-makna yang disampaikan secara non verbal.” (Trisnawati)

Dalam dunia seni pertunjukan kostum merupakan unsur penting yang mendukung keberhasilan sebuah acara. Kostum pertunjukan haruslah memiliki visual yang indah dan menarik perhatian. Kostum dalam seni pertunjukan merupakan gambaran dari watak atau tokoh tertentu. Kostum pertunjukan juga menjadi alat komunikasi pemeran dan penonton (non verbal) sehingga berperan penting dalam menghidupkan suasana.

Dengan dasar-dasar dan acuan jurnal-jurnal di atas, penulis ingin membuat suatu karya yang berbeda. Pada umumnya kostum akan menunjukkan suatu era tertentu, menunjukkan karakter tokoh yang diperankan, dan juga memiliki fungsi dasar sebagai pelindung tubuh atau pun berfungsi sebagai sarana penambah estetika dalam gerakan pertunjukan khususnya tari. Dalam karya ini selain mencakup semua fungsi tersebut, penulis juga menambahkan sumber inspirasi lain yang bukan berasal dari dalam pertunjukan. Menggunakan Teori Resepsi penulis akan memvisualisasikan Tembang Durma, baik struktur maupun maknanya, dalam bentuk kostum pertunjukan. Karya-karya yang dihasilkan nantinya merupakan sebuah representasi dari filosofi yang terkandung dalam tembang macapat Durma yang diwujudkan dalam bentuk kostum pertunjukan dengan pola zero waste yang menggunakan material batik ragam hias Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Landasan Penciptaan

A. Teori estetika

Tiga aspek mendasar yang berkaitan dengan ciri-ciri keindahan suatu karya seni, yakni: wujud (rupa), bobot (isi), dan penampilan (penyajian). Sebuah karya seni mengandung ketiga ciri-ciri tersebut yang membentuk karya seni menjadi indah. Djelantik (2004:17-57) menjelaskan bahwa tiga aspek mendasar tersebut meliputi :

1. Wujud (rupa)

Wujud merupakan kenyataan yang nampak secara konkrit (dapat di persepsi oleh mata dan telinga). Ciri keindahan pertama terletak pada bentuk yang mendasar yang meliputi titik, garis, bidang, dan ruang. Adapun susunan/struktur yang meliputi perasaan dan aspek dari masing-masing karya hingga keseluruhan dari karya tersebut seperti halnya mempertimbangkan ritme, keselarasan, penonjolan, dan keseimbangan. Aspek wujud sangat mempengaruhi bentuk visual karya nantinya. Maka dari itu diperlukan pematangan desain agar representasi tembang macapat durma dalam kostum pertunjukan

pola zero waste dengan batik ragam hias yogyakarta yang ingin diciptakan tidak hanya terlihat indah namun juga mampu menyampaikan konsep yang terdapat di dalamnya.

2. Bobot (isi)

Bobot merupakan isi atau makna apa apa yang disajikan pada sang pengamat. Ciri keindahan karya ini yang kedua adalah bobot (isi) yang meliputi tiga aspek, yaitu suasana/mood yang diciptakan untuk memperkuat kesan dan menonjolkan bobot dari karya itu sendiri, gagasan/idea yang berupa konsep dan hasil dari proses berfikir yang ingin disampaikan ke pengamat, dan pesan/message yang disisipkan gagasan-gagasan yang ingin disampaikan melalui bentuk yang indah. Karya yang akan diciptakan tentunya berisi makna yang nantinya akan mempengaruhi desain dari karya yang dibuat nantinya. Tentunya dengan menciptakan konsep yang matang dan visual yang indah.

3. Penampilan (penyajian)

Penampilan merupakan penyajian suatu karya seni kepada pengamat atau khalayak ramai, masyarakat pengguna. Penampilan (penyajian) didukung dengan tiga aspek yang tidak dapat dipisahkan, yaitu: bakat/talent, ketrampilan/skill, dan sarana/media. Karya yang mengandung ketiga ciri keindahan tersebut dikatakan memenuhi syarat sebagai karya yang indah, layak dipamerkan, dinikmati khalayak, dan tentunya mampu menyampaikan konsep di dalamnya. Namun dari ketiga poin tersebut penulis menitikberatkan pada poin wujud dalam penciptaan desain sketsa hingga bentuk jadi karya dan poin penampilan pada proses penyajian (display) karya. Sedangkan poin bobot atau isi, penulis menggunakan pendekatan ergonomi.

teori estetika digunakan karena dinilai sesuai dengan sumber penciptaan yang dipilih penulis yakni tembang macapat durma dalam kostum pertunjukan pola zero waste dengan batik ragam hias yogyakarta. Unsur -unsur yang terdapat pada teori tersebut, yang menyebutkan bahwa seni merupakan kemampuan atau keterampilan untuk menghasilkan keindahan dalam bentuk yang nyata atau hasil dari kemampuan tersebut, sehingga segala aspek yang terkait dengan elemen seni rupa yakni bentuk (form). Teori estetika diharapkan dapat media penerjemah yang tepat yang terkait bentuk, struktur, komposisi serta nilai-nilai keindahan lainnya. (a.a.m. Djelantik, 1999: 37).

B. Teori ergonomi

menurut sastrowinoto (1985: 4-5), ergonomi adalah suatu studi mengenai perkaitan antara orang dan lingkungan kerjanya yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang nyaman dan enak dipakai oleh pemakainya. Aspek ergonomi yang digunakan dalam metode pendekatan ini adalah antropometri. Menurut sritomo (2008), antropometri berasal dari kata anthro yang berartimanusia dan metri yang berarti ukuran. Secara definitif antropometri dapat dinyatakan sebagai satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia, karena manusia pada dasarnya akan memiliki bentuk, ukuran tinggi dan lebar badan dan sebagainya. Teori ini merupakan pemahaman tentang fisiologi tubuh manusia dan pengukuran anatomi yang bertujuan untuk menghasilkan kenyamanan fungsional. Teori ini digunakan untuk mengkaji kenyamanan dalam pemakaian karya yang diciptakan agar layak dikenakan.

C. Teori resepsi

Resepsi sastra dimaksudkan bagaimana 'pembaca' memberikan makna terhadap karya sastra yang dibacanya, sehingga dapat memberikan reaksi atau tanggapan terhadapnya. Tanggapan itu mungkin bersifat pasif. Yaitu bagaimana seorang pembaca dapat memabami karya itu, atau dapat melihat hakikat estetika, yang ada di dalamnya. Atau mungkin juga bersifat aktif yaitu bagaimana ia merealisasikan 'nya. Karena itu, pengertian resepsi sastra mempooyai lapangan yang luas, dengan berbagai kemungkinan



penggunaan. Dengan resepsi sastra terjadi suatu perubahan (besar) dalam penelitian sastra, yang berbeda dari kecenderungan yang biasa selama ini. Selama ini tekanan diberikan kepada teks, dan untuk kepentingan teks ini, biasanya untuk pemahaman 'seorang peneliti' mungkin saja pergi kepada penulis (teks)~. (umar joous, 1985: 1).

Pada tahun 1980 rien t. Segers mengembangkan teori resepsinya dengan judul *het lazen van literature* sebuah pengantar pendekatan sastra secara baru. Ia merumuskan teorinya dalam lima bab yaitu: (1) prinsip-prinsip resepsi estetika; (2) perkembangan lebih lanjut di dalam resepsi estetika; (3) konsekuensi pendapat sastra resepsi estetika; (4) penjelasan penelitian resepsi estetika; (5) masa depan resepsi estetika. Di dalam prinsip ini dikemukakan pergeseran tekanan dalam studi sastra; dari pengarang melalui teks ke arab pembaca; dua buah pengertian pusat yakni cakrawala harapan dan tempat terbuka; penafsiran

Proses Penciptaan

A. Rancangan Karya



Gambar 1. Sketsa 1
(Dokumen pribadi penulis)



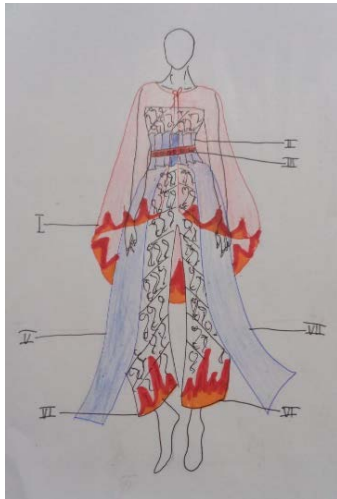
Gambar 2. Sketsa 2
(Dokumen pribadi penulis)



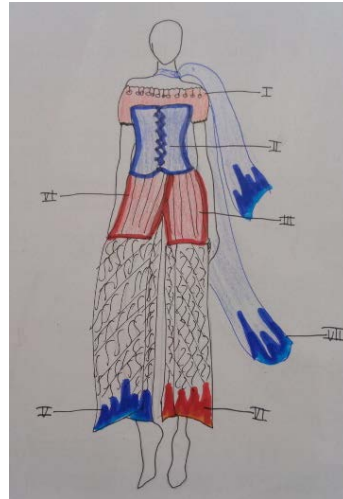
Gambar 3. Sketsa 3.
(Dokumen pribadi penulis)



Gambar 4. Sketsa 4
(Dokumen pribadi penulis)



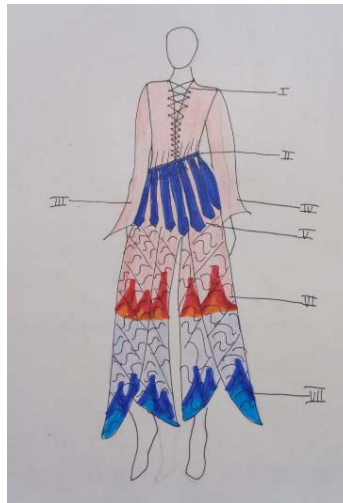
Gambar 5. Sketsa 5
(Dokumen pribadi penulis)



Gambar 6. Sketsa 6
(Dokumen pribadi penulis)



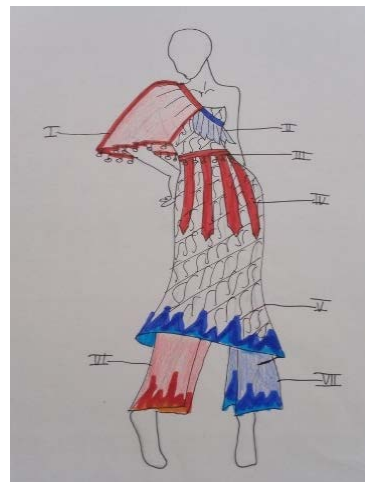
Gambar 7. Sketsa 7
(Dokumen pribadi penulis)



Gambar 8. Sketsa 8
(Dokumen pribadi penulis)



Gambar 9. Sketsa 9
(Dokumen pribadi penulis)



Gambar 10. Sketsa 10
(Dokumen pribadi penulis)



B. Persiapan Bahan dan Alat

- a) Bahan
Kain Batik Cap Parang Baron, Kain Blacu, Kain Katun Paris, Kain Sempur Gendolo Giri, Stagen Tenun ATBM, Lempengan Tembaga Bekas, Pewarna Batik, Benang, Pensil, Kertas, Malam batik, Pewarna batik, Soda abu.
- b) Alat
Mesin jahit, Cap Batik, Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM), Panci, Kompor batik, Wajan batik, Palu, Penggaris, Meteran.

C. Teknik Pengerjaan

A. Teknik Batik Cap

Teknis batik cap yakni teknik perintang warna menggunakan malam batik. Pembuatan motifnya adalah dengan metode cap menggunakan alat bantu yakni cap batik. Proses pencantingan tersebut bertujuan agar warna tidak menembus bagian-bagian motif sesuai rancangan.

B. Teknik Jahit

Teknik menjahit adalah salah satu teknik yang digunakan untuk menyambungkan antara satu kain dengan yang lainnya atau kain itu sendiri, yang alat dan bahannya berupa jarum jahit dan benang

D. Tahap Perwujudan

Proses perwujudan karya dilakukan dengan melalui langkah. Adapun tahapan yang harus dilalui, yaitu :

Pembuatan pola baju, Menjiplak pada kain, Memotong pola sesuai rancangan, Menggambar pola lidah api, Pengecapan batik, Pewarnaan batik cap, Pelorodan, Menjahit bagian-bagian karya, Finishing.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kesusastraan Jawa, ada berbagai jenis tembang (syair) yang memiliki ciri dan struktur berbeda satu sama lain. Sedangkan tembang yasan atau miji adalah tembang yang mempunyai aturan ketat dan kompleks. Jenis tembang yasan atau miji dibagi menjadi tiga macam, yaitu: tembang macapat, tembang tengahan dan tembang gedhe. Dalam buku Bernard Arps dijelaskan bahwa setiap Tembang Macapat dapat dibedakan dari struktur yang membentuknya seperti Guru gatra yang berarti jumlah baris, Guru Lagu yang berarti huruf vokal terakhir dalam setiap baris atau biasa disebut rima, Guru Wilangan yang berarti jumlah suku kata dalam setiap baris. Dalam buku Tuntutan Sekar Macapat penulis dapat menyimpulkan bahwa yang menjadi pokok dari tembang adalah bentuk strukturnya bukan dari lirik tembang tersebut.

Dalam wawancara dengan Romo Projo di Pamulangan Sekar Keraton, beliau mengatakan bahwa tembang macapat mempunyai arti masing-masing dalam siklus kehidupan manusia dari dalam kandungan sampai ajal menjemput. Tembang Pangkur menceritakan saat manusia memasuki masa tua yang mulai menyingkirkan hawa nafsu. Tembang Megatruh bercerita tentang saat ajal menjemput dan tembang Pocung adalah akhir saat jasad memasuki liang kubur. Masyarakat Madura kemudian mengadopsi sastra Jawa ini menjadi bagian dari kebudayaan mereka karena Tembang Macapat mengandung pesan moral yang mulia dalam tiap sajak-sajaknya.

(www.jogjaprovo.go.id) menjelaskan bahwa tembang macapat terbagi menjadi 11 jenis yang masing-masing tembang tersebut menggambarkan fase-fase yang dilalui seorang manusia selama

hidup. Darusuprpta (1989) merincikan watak tembang macapat sebagai berikut: Mijil (terharu, melayang jauh), Kinanthi (senang, gembira, kasih sayang), Sinom (gembira, berwibawa), Asmarandana (sedih, rindu, prihatin), Dhandhinggula (manis, indah, gembira), Gambuh (polos, jelas, apa adanya), Maskumambang (susah, sedih, terharu, prihatin), Durma (bersemangat, keras, galak), Pangkur (bergairah, gagah, perkasa), Megatruh (kecewa, sedih, prihatin), Pocung (sedih).

Kemudian, Tembang Macapat Durma Satu yang tembang macapat yang menarik perhatian dan menginspirasi penulis yakni tembang durma. Tembang durma adalah tembang yang berisi gambaran manusia ketika mendapatkan nikmat yang berlimpah dari Tuhan dan diharapkan dalam hidup manusia dapat saling memberi, dan melengkapi satu sama lain sehingga kehidupan bisa seimbang. Di sela-sela perjalanan untuk menggapai semua cita-cita dalam hidup berumah tangga tersebut, maka mereka diwajibkan untuk dapat memberikan yang terbaik (darma) baik untuk keluarga dan sesamanya.

“Kostum tidak hanya memainkan peran yang sangat penting dalam seni pertunjukan, tapi juga begitu signifikan dalam kehidupan kita sehari-hari. Kostum yang bagus bisa memberi tahu penonton tentang sifat karakter sebelum sebuah kata telah diucapkan.” (Ade Josafat Chrisdianto dan Andhika Estiyon: 2018) Seperti dramaturgical approach yang dijelaskan oleh Ritzer, kehidupan sehari-hari dan kegiatan sosial tiap manusia dapat dijadikan sebagai panggung dimana tiap individu dapat menjalankan perannya dan menggunakan kostum yang mereka mau.

Kostum yang mereka pakai memberikan mereka identitas, prestige, dan juga sebagai sarana komunikasi mewakili hal-hal yang mungkin tidak tersampaikan. Dalam film seperti yang sampaikan Dyah Ayu dalam jurnalnya kostum merupakan bagian artistik yang dapat membangun karakter tokoh yang diperankannya. Selain itu dengan menggunakan kostum tertentu dalam film kita bisa serta merta menangkap setting waktu yang terjadi dalam suatu karya film. Kostum merupakan bagian tata artistik yang dapat membangun karakter tokoh yang diperankannya.” (Dyah Ayu W.S., 2014) Dalam Jurnal Tri Yulia Trisnawati di Messenger juga dijelaskan bahwa kostum tak hanya merupakan pelindung tubuh.

“Fashion saat ini telah mengalami perubahan nilai, yang awalnya dianalogikan pada aspek fungsional (use value), yakni sebagai pelindung tubuh dari cuaca, kini lebih memiliki makna tanda (sign value) dimana busana dapat bermakna saat dikorelasikan dengan nilai-nilai sosial yang ada. Fashion terutama busana dalam kehidupan yang erat dengan image dan citra ini dipercaya untuk menjadi salah satu bentuk tanda komunikasi yang bisa menyampaikan makna-makna yang disampaikan secara non verbal.” (Trisnawati) Dalam dunia seni pertunjukan kostum merupakan unsur penting yang mendukung keberhasilan sebuah acara.

Pada umumnya kostum akan menunjukkan suatu era tertentu, menunjukkan karakter tokoh yang diperankan, dan juga memiliki fungsi dasar sebagai pelindung tubuh atau pun berfungsi sebagai sarana penambah estetika dalam gerakan pertunjukan khususnya tari. Dalam karya ini selain mencakup semua fungsi tersebut, penulis juga menambahkan sumber inspirasi lain yang bukan berasal dari dalam pertunjukan. Karya-karya yang dihasilkan nantinya merupakan sebuah representasi dari filosofi yang terkandung dalam tembang macapat Durma yang diwujudkan dalam bentuk kostum pertunjukan dengan pola zero waste yang menggunakan material batik ragam hias Yogyakarta. Ciri keindahan pertama terletak pada bentuk yang mendasar yang meliputi titik, garis, bidang, dan ruang.

Adapun susunan/struktur yang meliputi perasaan dan aspek dari masing-masing karya hingga keseluruhan dari karya tersebut seperti halnya mempertimbangkan ritme, keselarasan, penonjolan, dan keseimbangan. Maka dari itu diperlukan pematangan desain agar representasi tembang macapat durma dalam kostum pertunjukan pola zero waste dengan batik ragam hias yogyakarta yang ingin diciptakan tidak hanya terlihat indah namun juga mampu menyampaikan konsep yang terdapat di dalamnya. Ciri



keindahan karya ini yang kedua adalah bobot (isi) yang meliputi tiga aspek, yaitu suasana/mood yang diciptakan untuk memperkuat kesan dan menonjolkan bobot dari karya itu sendiri, gagasan/idea yang berupa konsep dan hasil dari proses berfikir yang ingin disampaikan ke pengamat, dan pesan/message yang disisipkan gagasan-gagasan yang ingin disampaikan melalui bentuk yang indah.

Karya yang akan diciptakan tentunya berisi makna yang nantinya akan mempengaruhi desain dari karya yang dibuat nantinya. Tentunya dengan menciptakan konsep yang matang dan visual yang indah. Karya yang mengandung ketiga ciri keindahan tersebut dikatakan memenuhi syarat sebagai karya yang indah, layak dipamerkan, dinikmati khalayak, dan tentunya mampu menyampaikan konsep di dalamnya. Namun dari ketiga poin tersebut penulis menitikberatkan pada poin wujud dalam penciptaan desain sketsa hingga bentuk jadi karya dan poin penampilan pada proses penyajian (display) karya. teori estetika digunakan karena dinilai sesuai dengan sumber penciptaan yang dipilih penulis yakni tembang macapat durma dalam kostum pertunjukan pola *zero waste* dengan batik ragam hias Yogyakarta.

Unsur -unsur yang terdapat pada teori tersebut, yang menyebutkan bahwa seni merupakan kemampuan atau keterampilan untuk menghasilkan keindahan dalam bentuk yang nyata atau hasil dari kemampuan tersebut, sehingga segala aspek yang terkait dengan elemen seni rupa yakni bentuk (form). Teori ergonomi menurut Sastrowinoto (1985: 4-5), ergonomi adalah suatu studi mengenai perkaitan antara orang dan lingkungan kerjanya yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang nyaman dan enak dipakai oleh pemakainya. Dengan resepsi sastra terjadi suatu perubahan (besar) dalam penelitian sastra, yang berbeda dari kecenderungan yang biasa selama ini. .

UCAPAN TERIMA KASIH

Akhirnya dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa meskipun halangan dan rintangan sempat menghadang, peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini walaupun masih jauh dari kata sempurna, baik dalam isi materi, penulisan bahasa dan lain sebagainya. Peneliti sadar bahwa sebagai manusia pasti tidak akan lepas dari khilaf dan lupa, sehingga permohonan maaf sampaikan dalam penulisan jurnal ini. Saran dan kritik sangat peneliti harapkan sebagai bekal untuk menempuh langkah peneliti selanjutnya. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua yang telah membantu penelitian ini dari awal penulisan hingga menyelesaikan penulisan ini. Peneliti hanya bisa berdoa semoga Tuhan Yang Maha Esa, membalas semua kebaikan dengan kebaikan yang lebih.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Ade Josafat Chrisdianto dan Andhika Estiyono. (2018), Desain Karakter dan Kostum khas Indonesia "TRAVELION". JURNAL SAINS DAN SENI ITS. 7(1): 11-14.
- Arps, Benards. 1992. Tembang in two traditions: performance and interpretation of Javanese literature. London: School of Oriental and African Studies, University of London
- Dafri, Yurliawan, (Januari 2015), Makalah Diskusi Ilmiah "Practice Based Research", Mahasiswa Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan Mahasiswa Pascasarjana UiTM Selanggor, Malaysia UITM.
- Damono, Sapardi Djoko, (1979). Sosiologi Sastra: Sebuah Pengantar Singkat, Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Darusuprpta. 1989. Macapat dan Santiswara. (Online), (<https://journal.ugm.ac.id/jurnalhumaniora/article/view/2221/1991>), Diakses 21 September 2022.
- Djelantik, A.A.M. (1999), Estetika Sebuah Pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Malins, J.Ure J. And Gray C, (996). The Robert University The Gap: Adressing Practice Based Research Training Requirements For Designer. United Kingdom: Aberdeen.
- Padmopuspito, Asia. (1993). TEORI RESEPSI DAN PENERAPANNYA. Jurnal DIKSI. 2(1):76

- Purwadi, (2010), Diktat Seni Tembang. Pendidikan bahasa daerah UNY, Yogyakarta
- Ranang Agung Sugihartono dan Dyah Ayu Wiwid Sintowoko, (2014), Kostum dalam Membangun Karakter Tokoh pada Film Soekarno, Capture Jurnal Seni Media Rekam. 6(1): 72-89.
- Sachari, Agus. (2005), Desain-Desain Gaya dan Realitas, Rajawali, Jakarta.
- Soedarso, Sp. Tinjauan Seni; Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni.
- Raharjo, Timbul.Seni Kriya dan Kerajinan.Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia:Yogyakarta:2011.
- Ritzer, George, 2004, Modern Sociological Theory, terjemahan oleh Alimandan, Teori Sosiologi Modern, Prenada Media, Jakarta.
- Ranang Agung Sugihartono dan Dyah Ayu Wiwid Sintowoko. 2014. Kostum dalam Membangun Karakter Tokoh pada Film Soekarno. Capture Jurnal Seni Media Rekam. 6(1): 72-89.
- Retno Hendariningrum dan M. Edy Susilo. 2008. FASHION DAN GAYA HIDUP : IDENTITAS DAN KOMUNIKASI. Jurnal Ilmu Komunikasi. 6(2): 25-32.
- Umar Junus. 1985. Resepsi Sastra. Jakarta: Penerbit P.T. Gramedia
- Tri Yulia Trisnawati.2011. Fashion sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi. Jurnal THE MESSENGER. 3(1): 36-47.

Webiste/laman:

www.jogjaprovo.go.id/tembang-macapat (diakses penulis pada tanggal 01 Juli 2022 pukul 23.25 WIB)

<https://lifestyle.kompas.com/read/2016/07/30/175723420/orang.pelit.dan.perhitungan.tidak.hidup.dengan.bahagia> (diakses penulis pada tanggal 20 September 2022 pukul 20.05 WIB)

