

**TOKOH WAYANG KULIT DEWI ANGGRAINI SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF WAYANG BEBER PADA
BUSANA *CASUAL* WANITA**

TUGAS AKHIR KARYA

Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana (S-1)
Program Studi Kriya
Jurusan Kriya



Oleh :

CINDI DWI ANGGRAHENI

NIM. 191471055

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2024

ABSTRAK

TOKOH WAYANG KULIT DEWI ANGGRAINI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF WAYANG BEBER PADA BUSANA *CASUAL* WANITA (CINDI DWI ANGGRAHENI, 2024)

Tugas Akhir Karya Program Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Tugas Akhir Karya ini adalah menciptakan motif hias dengan sumber ide tokoh wayang kulit Dewi Angraini yang diaplikasikan pada busana *casual* Wanita. Tema tersebut diambil dengan tujuan untuk menciptakan motif hias terbaru yang sumber idenya dari visual Dewi Angraini sendiri. Penciptaan karya sebagai pelestari budaya yang dimiliki Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut difokuskan untuk membuat motif hias yang sumbernya dari tokoh wayang kulit. Metodologi penciptaan menggunakan teori SP. Gustami meliputi tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Pendekatan estetika karya menggunakan teori Moenroe Beardsley yaitu, meliputi kesatuan (*Unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*Intensity*). Proses pembuatan karya dengan menggunakan teknik sungging dan jahit. Proses penciptaan karya motif hias ini menghasilkan beberapa motif yang diaplikasikan disetiap busana. Pada busana pertama berjudul *Padmarini*, Busana kedua berjudul *Abyakta*, Busana ketiga berjudul *Upeksha*, Busana keempat berjudul *Pramesti*.

Kata kunci : Wayang Kulit Dewi Angraini, Wayang Beber, Busana *Casual* Wanita, Teknik Sungging.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL.....	5
BAB I.....	6
A. Latar Belakang Penciptaan.....	6
B. Rumusan Ide	13
C. Tujuan Penciptaan Karya.....	13
D. Manfaat Penciptaan Karya.....	14
E. Batasan Penciptaan Karya.....	14
1. Batasan Objek	15
2. Batasan Material	15
3. Batasan Teknik.....	16

F. Originalitas Penciptaan Karya	16
G. Sistematika Penyusunan Naskah.....	18
BAB II.....	20
A. Tinjauan Pustaka.....	20
B. Landasan Teori.....	23
C. Tinjauan Visual.....	25
D. Metodologi Penciptaan	30
1. Deskripsi Tema Karya	30
2.Sumber Data.....	33
a. Sajian Karya Sejenis.....	33
b. Informan.....	34
c. Pustaka	38
d. Dokumen.....	38
3. Teknik Pengolahan/ Eksplorasi Tema Karya Seni.....	39
a. Observasi Tematik	39
b. Wawancara.....	39
c. Studi Pustaka.....	40
d. Dokumentasi	41
4. Deskripsi Perancangan Karya	42
5. Deskripsi Eksplorasi Penciptaan Karya	45
BAB III	49

PROSES PENCIPTAAN KARYA.....	49
A. Perancangan Alternatif Desain.....	49
1. Sketsa Alternatif Motif Utama.....	50
2. Sketsa Alternatif Motif Pendukung.....	51
3. Sketsa Alternatif Busana.....	53
4. Desain Terpilih Motif Utama.....	59
5. Desain Terpilih Motif Pendukung.....	62
6. Desain Terpilih Busana.....	68
B. Tahap Desain dan Keterangannya.....	70
a. Gambar kerja dan keterangannya.....	70
C. Tahap Pembuatan Karya.....	75
1. Persiapan Alat dan Bahan.....	75
2. Pecah Pola Desain.....	80
3. Proses Pembuatan Karya.....	94
BAB IV	103
DESKRIPSI KARYA SENI	103
A. Ulasan Karya.....	103
B. Kalkulasi Biaya.....	116
BAB V	121
PENUTUP	121
A. Kesimpulan	121

Saran	123
DAFTAR SUMBER ACUAN	125
A. Daftar Pustaka	125
B. Daftar Sumber Internet	126
C. Daftar Narasumber	126
GLOSARIUM	127



DAFTAR SUMBER ACUAN

A. Daftar Pustaka

- Bastomi, Suwaji. (1993). *Seni Pewayangan*. Semarang: Dahara Prize.
- Dharsono (Sony Kartika). (2007). *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains
- Ernawati. 2008. "Tata Busana Jilid 1". Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Gustami, S.P. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Pratista.
- Haryanto, S. (1992). *Bayang-Bayang Adiluhung*. Semarang: Dahara Prize.
- Kartika, Dharsono Sony, dan HJ. Sunarmi. (2007). *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI PRESS.
- Purwadi. (2021). *Mengenal Gambar Tokoh Wayang Purwa*. Sukoharjo: CV. Cendrawasih.
- Toekio M., Soengeng, Dkk. (2007). *Kekriyaan Nusantara*. Surakarta: ISI PRESS.
- Solichin, H., Dkk. (2017). *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Bandung: PT. Sarana Panca Karyanusa.
- Subandy Ibrahim, Idi. (2011). *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Suharyono, Bagyo. (2005). *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri: Bina Citra Pustaka.
- Sutriyanto. (2018). *Sungging Wayang Beber*. Surakarta: ISI PRESS.

B. Daftar Sumber Internet

<https://www.instagram.com/p/C12ZJlaPWBR/?igshid=YmMyMTA2M2Y>

(Diakses pukul : 05.52 WIB, 27 Februari 2023).

https://www.google.co.id/imgres?imgurl=http%3A%2F%2F1.bp.blogspot.com/Anggraini_Solo.palgunadi-dan-dewi_anggraeni.html

(Diakses

pukul : 06.21 WIB, 27 Februari 2023).

<https://www.google.co.id/palgunadi-dan-dewi-anggraeni>, diakses 16

Februari 2023, pukul 12.40)

<https://pin.it/7mdcXuq> (Diakses pukul : 11.49 WIB, 20 Februari 2023).

<https://pin.it/3SBrRIt> (Diakses pukul : 11.58 WIB, 20 Februari 2023).

C. Daftar Narasumber

Nama : Suyanto (Dosen Pedalangan ISI Surakarta)

Nama : Faris Wibisono (Alumni ISI Surakarta)

Nama : Tri Hartanto (Dalang Wayang Beber)

GLOSARIUM

C

Casual : Cara berpakaian yang santai, cocok digunakan dalam berbagai kesempatan.

Complexity : Kerumitan, suatu benda yang memiliki nilai estetis pada dasarnya tidaklah sederhana. Dalam pengertian mengandung unsur-unsur yang berpadu dengan kerumitan yang saling berlawanan.

D

Desain : Rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek lainnya sebelum benar-benar dibuat.

Dress Form : Patung torso manusia dari bahu hingga panggul atau bisa didefinisikan sebagai tiruan bentuk badan manusia yang dibuat dari bagian leher sampai kurang lebih 20 cm dibawah panggul.

E

Estetika : Ilmu yang mempelajari tentang keindahan dari suatu objek yang indah.

F

Fashion : Sebuah trend, mode, cara, dan gaya yang menentukan penampilan seseorang sehingga terlihat berbeda dari sebelumnya.

Finishing : Tahapan akhir dalam sebuah proses produksi

Filosofis : Pengetahuan dan penyelidikan dengan akal budi mengenai hakikat yang ada.

G

Gamelan : Alat musik yang terbuat dari bahan logam.

I

Inovasi : Sebuah ide atau gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai dan memperbarui sebuah produk, proses, maupun jasa yang sudah ada sebelumnya.

Intensity : Kesungguhan, suatu benda yang dikatakan memiliki nilai estetis bukanlah suatu benda yang kosong, melainkan memiliki kualitas yang menonjol dari penampilannya.

O

Ornamen : Komponen dari suatu seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan yang bersifat estetis.

Outline : Merupakan garis tepi yang mengelilingi gambar, biasanya dibuat mengikuti lekuk atau bentuk dari objek.

P

Pola : Bentuk atau model yang memiliki keteraturan, baik dalam desain maupun gagasan abstrak.

Stilasi : Cara menggambarkan objek dengan mengubah, mengayakan bentuk asli objek menjadi bentuk baru, namun tidak lepas dari karakter bentuk dari aslinya.

U

Unity : Kesatuan, prinsip yang utama di mana unsur-unsur seni rupa saling menunjang satu sama lain dalam bentuk komposisi yang bagus dan serasi.

V

Visual : Sesuatu yang dapat dilihat oleh indra penglihat



