



DOI: <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i3>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Penciptaan Tekstil Monumental pada Busana *Ready To Wear Deluxe* dengan Sumber Ide Jaranan Buto

Stefani Cinthia Karellina¹, Deny Arifiana², Ma'rifatun Nashikhah³, Inty Nahari⁴

¹ Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, stefani.19028@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, denyarifiana@unesa.ac.id

³ Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, marifatunnashikhah@unesa.ac.id

⁴ Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, intynahari@unesa.ac.id

Corresponding Author: stefani.19028@mhs.unesa.ac.id¹

Abstract: *This research is an art creation research that focuses on monumental textiles with the source of inspiration, Jaranan Buto. The purposes of this research are (1) to describe the process of preparing ideas and concepts, (2) to describe and realize the results of the process of making the product, (3) to describe the presentation of the product. The methods used in this research are the methods of art creation with four phases, namely pre-design, design, realization and presentation or dissemination. The result of this research is a monumental textiles with buto puppet design as many as three designs. The monumental textiles are made by combining several techniques, namely, embroidery, beading, crochet, 3D application. The monumental textiles were applied to one part of the ready to wear deluxe tops for men and women*

Keyword: *Creation, Monumental Textile, Jaranan Buto.*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian penciptaan seni yang berfokus pada tekstil monumental dengan sumber inspirasi yaitu Jaranan Buto. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan proses dalam penyusunan ide dan konsep, (2) Mendeskripsikan dan mewujudkan hasil dari proses pembuatan karya, (3) Mendeskripsikan penyajian karya tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penciptaan karya dengan empat tahapan yaitu pra-perancangan, perancangan, perwujudan dan penyajian atau diseminasi. Hasil karya dari penelitian ini merupakan tekstil monumental dengan desain wayang buto sebanyak tiga desain. Tekstil monumental tersebut dibuat dengan memadukan beberapa teknik yaitu, *embroidery, beading, crochet, 3D application*. Hasil dari tekstil monumental tersebut diaplikasikan pada salah satu bagian pada atasan busana *ready to wear deluxe* untuk pria dan wanita.

Kata Kunci: Penciptaan, Tekstil Monumental, Jaranan Buto.

PENDAHULUAN

Banyuwangi merupakan salah satu daerah di Indonesia yang terletak di pulau Jawa, tepatnya berada di ujung timur Pulau Jawa. Banyuwangi merupakan rumah bagi beragam suku yang masing-masing memiliki tradisi, adat istiadat, kesenian dan budaya yang khas. Terdapat beberapa suku yang menetap di Banyuwangi, diantaranya, terdapat suku Osing, suku Jawa, suku Bali, suku Bugis, suku Madura. Berfokus pada suku Osing yang merupakan suku asli Banyuwangi yang memperkenalkan Banyuwangi dengan kekayaan seni dan budaya yang unik. Suku Osing ini mempertahankan banyak seni dan budaya warisan nenek moyang mereka sehingga memiliki beragam seni maupun budaya. Seni dan budaya dari suku Osing-pun sangat beragam, diantaranya Jaranan Buto, Barong Idher Bumi, Tari Gandrung, Seblang, dan lain sebagainya. Seni dan budaya merupakan dua aspek yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia karena menjadi fondasi bagi identitas suatu daerah. Seni dan budaya akan tetap selalu ada baik di masa lampau, masa sekarang, hingga masa yang akan datang. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Pratiwi et al, 2020), dijelaskan bahwa seni merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia yang timbul dari perasaan yang bersifat indah. Dengan kata lain, bahwa seni itu keindahan yang dibuat oleh manusia. Sedangkan, budaya merupakan ekspresi kolektif dari identitas suatu komunitas dan mewakili keseluruhan pengalaman bersama para anggotanya. Secara keseluruhan, seni merupakan ekspresi kreatif individu yang berfokus pada estetika dan emosi, sementara budaya merupakan kumpulan nilai dan tradisi yang membentuk cara hidup suatu kelompok. Memahami perbedaan ini membantu manusia dalam menghargai keduanya yaitu dengan melihat bagaimana keduanya berinteraksi untuk memperkaya kehidupan manusia.

Interaksi yang memperkaya kehidupan manusia ini juga menarik perhatian wisatawan dan individu dari berbagai latar belakang untuk menjadikan kesenian dan kebudayaan sebagai sumber inspirasi dalam pengembangan karya, termasuk penelitian ini dengan berfokus pada kesenian Jaranan Buto. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa kesenian Jaranan Buto menjadi fenomena dan sangat diminati oleh masyarakat di Banyuwangi. Kesenian Jaranan Buto merupakan kesenian yang dibawa oleh orang-orang dari Trenggalek pada masa lampau, yang kemudian diangkut oleh Belanda ke Banyuwangi. Sehingga tercipta percampuran antara budaya suku Osing dengan kerajaan Mataraman. Diceritakan bahwa Jaranan Buto merupakan penggambaran dari “Buto”, sosok raksasa yang melambangkan “Raja Minak Jinggo” dengan tubuh yang besar, gagah dan menyeramkan. Digambarkan juga bahwa sosok tersebut bersama dengan “Jaran”-nya atau replika kuda yang mengandung arti semangat perjuangan, sikap ksatria dan kerja keras. Dari beberapa makna tersebut peneliti memahami dan mendalami, hingga muncullah ide untuk menciptakan karya yang mendetail pada arah tekstil monumental.

Tekstil monumental ini menjadi *center of interest* dari hasil karya yang dibuat oleh peneliti. Tekstil monumental tersebut terdapat komponen *embroidery*, *beading*, *crochet* dan *3D application*. Dalam tekstil monumental ini, bordir menggunakan detail wayang Jaranan Buto dengan memadukan warna-warna yang *bold* sehingga menciptakan efek tegas. Payet digunakan untuk menciptakan efek tekstur yang disesuaikan dengan filosofi dari kerja keras. Selain itu, payet melambangkan dari simbol “*ther*” dengan manik-maniknya. Selanjutnya, *crochet* yang merupakan rajutan benang yang menciptakan efek visual yang dramatis seperti bagian busana “*khuluk*” Jaranan Buto yang gimbal. Terakhir, *3D application* yang merupakan bulatan kain kecil-kecil yang di gabungkan menjadi satu untuk menciptakan tekstur yang berlebih sehingga terlihat “ramai”. Gabungan teknik-teknik ini menciptakan tekstil monumental yang tidak hanya indah secara visual tetapi juga kaya akan makna dalam bidang seni tekstil kontemporer yang dibuat oleh seniman atau desainer.

Saat ini, banyak seniman dan desainer yang telah menciptakan karya-karya dengan menggunakan tekstil monumental. Salah satunya yaitu Karen Nicol. Karen merupakan seorang seniman yang mengkhususkan dirinya pada seni membordir dengan penambahan

teknik lainnya hingga menjadi tekstil monumental yang indah. Salah satu karyanya yaitu “*Karen Nicol’s Monkey Tricks*”. Koleksi karya tersebut merupakan karya yang dipublikasikan pada pameran di Galeri Seni Rebecca Hossack di Charlotte Street di London pada bulan November tahun 2013 (Nicol, 2013). Pameran ini menampilkan lebih dari 20 monyet dengan bordiran pakaian kulit *couture*, sebagai tanggapan terhadap manusia yang mendandani diri mereka sendiri dengan bulu binatang. Karya tersebut juga memadu-padan beberapa komponen teknik dalam tekstil monumental seperti, bordir, *beading*, *quilting* dan sebagainya. Dalam setiap karyanya pasti memiliki tantangan tersendiri. Seperti tantangan untuk menggunakan perpaduan teknik yang menjadikannya harmonisasi. Dari tantangan tersebut memiliki pesan bahwa suatu karya tidak hanya berhenti pada sesuatu yang biasa saja, namun mampu menciptakan suatu kebaruan, atau yang biasa disebut dengan inovasi.

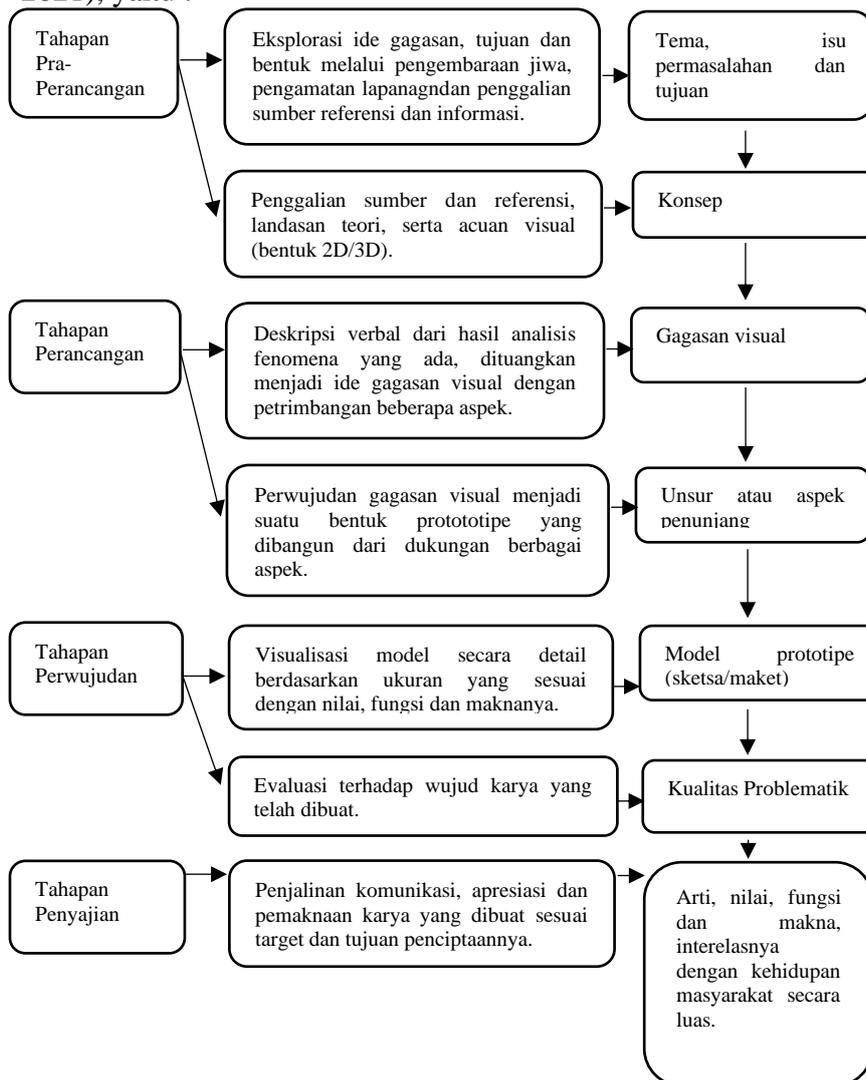
Suatu inovasi didapatkan dengan cara keterbukaan akan pemikiran jauh kedepan bersama dengan pola pikir yang kreatif, karena pola pikir yang kreatif inilah yang dapat menimbulkan adanya “potensi” inovasi dalam setiap sudut pemikiran manusia. Selain itu, pola pikir yang kreatif juga dapat mempengaruhi hasil dari inovasi. Menurut Makmur dan Thahier (2015), inovasi merupakan suatu proses kegiatan atau pemikiran manusia dalam menemukan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan *input*, *process* dan *output* yang dapat memberikan dampak yang baik. Dalam buku *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship Second Edition* dijelaskan bahwa inovasi menggabungkan ciri-ciri dari perubahan “menjadi baru”, “berbasis pengetahuan”, dan dengan momentum yang “progresif”. Jika disimpulkan secara garis besar, “inovasi” selalu dikaitkan dengan arti “kebaruan”, yang terjadi dengan cara menyisipkan, mengimplementasikan atau mengembangkan sesuatu yang telah ada dasar atau acuannya. Dari garis besar inilah dijabarkan bahwa untuk menjadi sesuatu yang baru diperlukan dasar yang menjadi acuan. Dalam penelitian ini yang menjadi dasar atau acuannya yaitu pengembangan desain tekstil monumental dengan sumber ide Jaranan Buto.

Berdasarkan yang telah dijabarkan, yang melatarbelakangi penelitian ini merupakan terbatasnya variasi tekstil monumental yang mengangkat tema “Jagad Osing” khususnya dengan sub tema “Jaranan Buto”. Berdasarkan pengamatan peneliti, belum ada penelitian yang membahas penciptaan tekstil monumental dengan sumber ide tersebut. Oleh karena itu, diciptakan tekstil monumental yang diterapkan pada busana *ready to wear deluxe*. Kategori busana ini dipilih karena sesuai dengan konsep yang memadukan pendekatan tradisional dan modern. Unsur tradisional diwujudkan melalui desain tekstil monumental dengan visual wayang Buto, sedangkan unsur modern tercermin dalam karakteristik busana *ready to wear deluxe*. Karakteristik modern dalam busana *ready to wear deluxe* sangat cocok untuk dipilih dalam hal ini karena sesuai dengan beberapa aspek yaitu aspek estetika desain yang memperlihatkan garis busana yang tegas, aspek fungsi yang memberikan kenyamanan ruang gerak pemakainya serta membuatnya serbaguna untuk berbagai kesempatan dan aspek eksklusivitas dengan menonjolkan detail elemen tekstil monumental, bahan atau material dengan kualitas baik dan tinggi. Hasil penciptaan karya ini dideseminasikan pada publik pada acara *Threatical Fashion Show “Jagad Osing”*. Selanjutnya, pendesiminasian juga dibagikan pada beberapa media berita digital.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Practice-led Research*. Metode *Practice-led Research* merupakan penelitian yang mengarah pada pemahaman baru tentang praktik dan dipraktikkan atau yang disebut juga dengan penelitian praktik (Hendriyana, 2021:8). *Practice-led Research* termasuk kedalam penelitian terapan (*art and design as capability*) yang luarannya adalah wujud bentuk karya, model, purwarupa dan prototipe. Berikut merupakan bagan alur atau tahapan dari metode *Practice-led Research* yang diambil

dari buku “*Metodologi Penelitian Penciptaan*” menurut Rachmadi (dalam Hendriyana, 2021), yaitu :



Dari bagan tersebut, tindakan yang dilakukan dalam setiap tahapan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahapan Pra-perancangan

Pada tahapan pra-perancangan, yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Pendalaman mengenai sumber ide dengan melakukan persiapan sebelum terjun langsung ke lapangan.
- b. Melakukan riset mengenai produk kreatif dan inovatif yang akan dibuat.

2. Tahapan Perancangan

Pada tahapan perancangan, yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Pembuatan *moodboard* dan deskripsi sumber ide Jaranan Buto.
- b. Pembuatan konsep karya yang akan difokuskan.
- c. Melakukan *survey* bahan yang akan digunakan.
- d. Merancang 10 desain alternatif yang kemudian dipilih 3 desain yang akan diwujudkan.

3. Tahapan Perwujudan

Pada tahapan perwujudan, yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Pembuatan produk yaitu tekstil monumental yang diterapkan pada busana *ready to wear deluxe* bergaya *edgy*.
- b. Pengevaluasian produk tekstil monumental.

- c. Melakukan revisi produk.
- 4. Tahapan Penyajian
 - Pada tahapan penyajian, yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu :
 - a. Melakukan publikasi karya lewat penjurian yang disebut dengan *grandjury*.
 - b. Melakukan publikasi karya lewat acara puncak *threatical fashion show* atau yang disebut dengan gelar cipta karya program studi S1 Pendidikan Tata Busana.
 - c. Melakukan publikasi pada jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, ketiga karya tekstil monumental menggunakan material atau bahan dengan bahan yang sama. Berikut merupakan material atau bahan yang digunakan, yaitu :

Tabel 1. Hanger Material Tekstil Monumental

No.	Material	Nama	Karakteristik
1.		Benang Rajut 3 <i>ply</i> dan 4 <i>ply</i>	Kasar Bertekstur Tebal
2.		Manik-Manik Berbentuk Silinder Berukuran Kecil dan Manik-Manik Berbentuk Segi Empat Panjang Berukuran Kecil	Kecil Ringan
3.		Benang Bordir (warna merah <i>maroon</i> , <i>gold</i> dan hitam)	Mengkilap Kasar
4.		Organdi (untuk <i>3D application</i>)	Mengkilap Licin Transparan
5.		Tulle (untuk <i>3D Application</i>)	Kasar Bertekstur

Hasil dan Pembahasan Karya I

1. *Master Design* Karya I

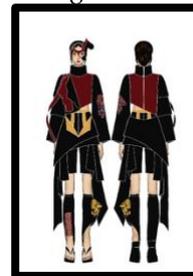
Master Design Tekstil Monumental Karya I



Gambar 1. *Master Design* Tekstil Monumental Karya I

(Sumber : Karellina, 2024)

Master Design RTWD Karya I



Gambar 2. *Master Design RTWD* Karya I

2. Foto Karya I



Gambar 3. Foto Karya I
(Sumber : Karellina, 2024)

3. Penjelasan Karya I

Look pertama koleksi Jaranan Buto x La Karelle merupakan busana *ready to wear deluxe* yang menerapkan tekstil monumental yang diterapkan pada salah satu lengan atasan. Secara detail dijelaskan melalui gambar berikut :



Gambar 4. Tekstil Monumental Karya I
(Sumber : Karellina, 2024)



Gambar 5. Look Keseluruhan Karya I
(Sumber : Karellina, 2024)

Berdasarkan gambar (4.) dapat diperhatikan bahwa terdapat empat komponen yang digabung untuk menghasilkan suatu tekstil monumental diantaranya :

- Embroidery*/bordir yang berwarna merah *maroon*. Bordir tersebut menggambarkan wayang buto.
- Beading*/payet yang terdiri dari manik-manik berbentuk silinder berwarna merah maroon, *gold* dan hitam berukuran kecil serta manik-manik berbentuk segi empat panjang berukuran kecil berwarna merah, *gold* dan hitam.
- Crochet*/rajutan yang dirajut dengan sistem *single crochet* dengan tingkatan. Hasil dari *crochet* tersebut di-*mapping* pada bagian bordir bergambar mahkota dari wayang tersebut lalu dijahit hingga menyatu dengan bordir.
- 3D Application* yang terdiri dari beberapa kain yang di potong menjadi bentuk lingkaran, beberapa kain tersebut disatukan kemudian dijahit. Kain yang digunakan terdiri dari kain organdi dan tulle berwarna biru, merah *maroon*, kuning dan hitam.

Dalam penelitian karya yang berjudul “*Amerta : Ucapan Syukur Suku Tengger Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Fesyen*” mengaplikasikan tekstil monumental pada busana *ready to wear deluxe* yang diletakkan pada bagian atasan busana pria (Dinata *et al*, 2023). Ini menjadi inspirasi dari penelitian ini, sehingga peneliti mengaplikasikan juga tekstil monumental tersebut pada bagian atasan busana *ready to wear deluxe* untuk wanita. Tepatnya diterapkan pada salah satu lengan atasan, yaitu pada lengan kiri sebagai lambang dari lencana seorang ksatria atau seorang pejuang yang sesuai dengan konsep dari Jaranan Buto itu sendiri.

Selanjutnya, pada gambar (5.) dapat dijelaskan bahwa karya ini terbagi ke dalam 2 *piece*, atasan yang *crop* dengan lengan panjang serta celana rok yang dibuat *highwaist*. Pada

look pertama ini penerapan tekstil monumental hanya diterapkan pada satu sisi lengan dari atasan yaitu sebagai lambang dari makna ksatria. Sedangkan pada bawahan dari look ini tampak polos seperti celana rok dengan kerah terbuka.

Hasil dan Pembahasan Karya II

1. Master Design Karya II

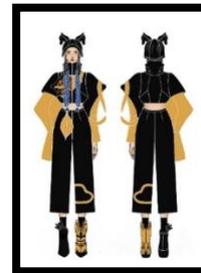
Master Design Tekstil Monumental Karya II



Gambar 6. Master Design Tekstil Monumental Karya II

(Sumber : Karellina, 2024)

Master Design RTWD Karya II



Gambar 7. Master Design RTWD Karya II

(Sumber : Karellina, 2024)

2. Foto Karya II



Gambar 5. Foto Karya II

(Sumber : Karellina, 2024)

3. Penjelasan Karya II

Look kedua koleksi Jaranan Buto x La Karelle merupakan busana *ready to wear deluxe* yang menerapkan tekstil monumental yang diterapkan pada salah satu sisi muka pada bagian atasan. Secara detail dijelaskan melalui gambar berikut :



Gambar 9. Tekstil Monumental Karya II

(Sumber : Karellina, 2024)



Gambar 10. Look Keseluruhan Karya II

(Sumber : Karellina, 2024)

Berdasarkan gambar (9.) dapat diperhatikan bahwa terdapat empat komponen yang digabung untuk menghasilkan suatu tekstil monumental diantaranya :

- a. *Embroidery*/bordir yang berwarna *gold*. Bordir tersebut menggambarkan wayang buto. Arah dari wayang tersebut menghadap ke kiri.
- b. *Beading*/payet yang terdiri dari manik-manik berbentuk silinder berukuran kecil berwarna merah *maroon*, *gold* dan hitam serta manik-manik berbentuk segi empat panjang berukuran kecil berwarna merah, *gold* dan hitam.
- c. *Crochet*/rajutan yang dirajut dengan sistem *single crochet* dengan tingkatan. Hasil dari *crochet* tersebut di-*mapping* pada bagian bordir bergambar mahkota dari wayang tersebut lalu dijahit hingga menyatu dengan bordir.
- d. *3D Application* yang terdiri dari beberapa kain yang di potong menjadi bentuk lingkaran, beberapa kain tersebut disatukan kemudian dijahit. Kain yang digunakan terdiri dari kain organdi dan tulle berwarna biru, merah *maroon*, kuning dan hitam.

Selanjutnya, pada gambar (10.) dapat dijelaskan bahwa karya ini terbagi ke dalam 2 *piece*, atasan jaket dengan pola membentuk lampion dengan panjang ukuran pendek atau biasa disebut *crop* dengan lengan yang membentuk siluet dari wayang Buto serta celana panjang yang dibuat *highwaist* dengan panjang $\frac{3}{4}$ sehingga tidak mencapai mata kaki. Pada *look* kedua ini penerapan tekstil monumental hanya diterapkan pada sisi muka dari atasan. Yang lebih ditonjolkan dari keempat komponen yang ada dalam tekstil monumental ini yaitu pada *beading* atau payet. Dapat dilihat bahwa payet yang dihasilkan merupakan payet yang timbul sesuai dengan inspirasi berikut :



Gambar 11. Inspirasi II Beading
(Sumber : Victoria, 2021)



Gambar 12. Inspirasi I Beading
(Sumber : Jiaran, 2018)

Dalam penelitian karya yang berjudul “*Eksplorasi Manipulasi Kain Sebagai Karya seni Rupa*” dijelaskan bahwa dalam karya nya yang pertama menggunakan tulle kaku sebagai bahan yang digunakan untuk memberikan kesan yang kokoh dan kuat agar terlihat bentuk dimensi timbul yang memperlihatkan wujud atau bentuk tangga (Nissa dan Angge, 2023). Hal tersebut menjadi inspirasi sehingga peneliti memilih untuk menonjolkan komponen *beading*/payet untuk memberikan kesan dimensi yang timbul dan juga kokoh. Payet timbul berdiri diterapkan pada bagian mahkota dengan pemaknaan “kokoh”, seperti yang dapat dilihat dari kostum Jaranan Buto pada bagian mahkotanya atau yang disebut dengan “*khuluk*” tampak kokoh berdiri diantara gimbangan dari Buto tersebut.

Kemudian, payet timbul yang membentuk seperti tirai diterapkan pada bagian bawah menumpuk pada *3D application* dengan maksud bahwa sesuai dengan konsep Jaranan Buto yang merupakan konsep “berlapis”. Selain itu, payet rumbai-rumbai ini memaknai dari simbol kostum Jaranan Buto yaitu “*jarik*” yang digunakan sampai berlapis-lapis. Sedangkan pada bawahan dari *look* ini tampak polos seperti celana hitam polos dengan layer kuning yang membentuk siluet wayang Jaran yang dikendarai oleh Buto tersebut.

Hasil Pembahasan Karya III

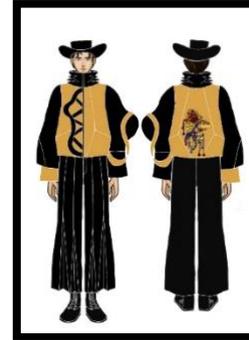
1. Master Design Karya III

Master Design Tekstil Monumental Karya III



Gambar 13. Master Design Tekstil Monumental Karya III
(Sumber : Karellina, 2024)

Master Design RTWD Karya III



Gambar 14. Master Design RTWD Karya III
(Sumber : Karellina, 2024)

2. Foto Karya III



Gambar 6. Foto Karya III
(Sumber : Karellina, 2024)

3. Penjelasan Karya III

Look ketiga koleksi Jaranan Buto x La Karelle merupakan busana *ready to wear deluxe* yang menerapkan tekstil monumental yang diterapkan pada bagian belakang jaket. Secara detail dijelaskan melalui gambar berikut :



Gambar 16. Tekstil Monumental Karya III
(Sumber : Karellina, 2024)



Gambar 17. Look Keseluruhan Karya III
(Sumber : Karellina, 2024)

Berdasarkan gambar (16.), bahwa terdapat empat komponen yang digabung untuk menghasilkan suatu tekstil monumental diantaranya :

- Embroidery/bordir* yang berwarna merah *gold*. Bordir tersebut menggambarkan wayang buto. Arah dari wayang tersebut menghadap ke kanan dengan ukuran yang sangat besar.

- b. *Beading*/payet yang terdiri dari manik-manik berbentuk silinder berukuran kecil berwarna merah *maroon*, *gold* dan hitam serta manik-manik berbentuk segi empat panjang berukuran kecil berwarna merah, *gold* dan hitam.
- c. *Crochet*/rajukan yang dirajut dengan sistem *single crochet* dengan tingkatan. Hasil dari *crochet* tersebut di-*mapping* pada bagian bordir bergambar mahkota dari wayang tersebut lalu dijahit hingga menyatu dengan bordir. Selain menggunakan teknik *single crochet*, terdapat teknik lain yang digunakan yaitu *Amigurumi Ball Crochet*. Dimana teknik ini menerapkan tahapan *increase* dan *decrease* dalam proses pembuatannya.
- d. *3D Application* yang terdiri dari beberapa kain yang di potong menjadi bentuk lingkaran, beberapa kain tersebut disatukan kemudian dijahit. Kain yang digunakan terdiri dari kain organdi dan tulle berwarna biru, merah *maroon*, kuning dan hitam.

Selanjutnya, gambar (17.) diatas dapat dijelaskan bahwa karya ini terbagi ke dalam 2 *piece*, atasan jaket dengan pola membentuk lampion dengan lengan yang membentuk siluet dari 'jaran' serta celana panjang yang dibuat dengan dua *plead* di kiri muka dan dua *plead* di kanan muka sehingga celana ini terlihat seperti kebesaran mencapai. Panjang dari celana ini mencapai hingga mata kaki. Pada *look* ketiga ini penerapan tekstil monumental diterapkan pada bagian sisi belakang jaket. Dalam penelitian karya Pratiwi dan Puspitasari (2020), dijelaskan bahwa teknik *crochet* khususnya *single crochet* digunakan sebagai unsur dekoratif utama pada busana, yang lebih ditonjolkan dari pada teknik lipit atau teknik dengan bahan lainnya. Ini menjadi inspirasi dari penelitian ini untuk lebih menonjolkan salah satu teknik tekstil monumental yang ada dalam karya penciptaan ini. Hal yang ditonjolkan dalam karya penelitian ini juga sama-sama menggunakan teknik *crochet*. Namun, dapat dilihat bahwa selain *single crochet*, penelitian ini juga menggunakan teknik *crochet* yang lain yaitu teknik *ball crochet* sesuai dengan inspirasi berikut :



Gambar 7. Inspirasi Amigurumi Ball Crochet

(Sumber : Gibbs, 2024)

Amigurumi Ball Crochet tersebut diterapkan pada bagian bawah tekstil monumental yang menjuntai diatas leher ke bawah bordir wayang. *Amigurumi Ball Crochet* ini tidak hanya sebagai pemanis saja, namun terdapat makna dibalikinya. Apabila kita melihat secara detail kostum dari lakon Jaranan Buto tampak gerincing bola bola yang mengikat pada tangan serta kaki dari pelakon. Gerincing bola bola tersebut disebut dengan "*klinting*". *Amigurumi Ball Crochet* ini sebagai simbol yang menandakan bahwa tekstil monumental ini dibuat secara mendetail dan meriah seperti kostum dari Jaranan Buto.

Penyajian Karya

Penyajian karya merupakan suatu tahapan akhir dari proses penciptaan karya. Dalam kesempatan ini hasil pemikiran dan usaha yang telah dihasilkan atau dibuat oleh seseorang ditampilkan pada khalayak umum. Penyajian karya merupakan momen yang penting yang menentukan bagaimana karya yang telah dibuat diterima dan diinterpretasikan kepada publik.

Dalam kesempatan ini hasil karya yang telah dibuat melalui tiga tahapan, yaitu :

Pra-Event

Tahapan *pra-event* merupakan tahapan yang dilakukan sebelum menggelar acara utama. Tahapan ini dipadatkan dengan perencanaan konsep karya yang dilalui bersamaan dengan evaluasi dari para ahli yang membimbing sampai dengan perencanaan konsep acara. Dalam penyajian karya pada tahapan *pra-event* ini dilakukan pada saat observasi, audisi model, *fitting 1* dan *fitting 2*, tentunya semua *event* tersebut dilakukan sebelum puncak dari *event*. Berikut dijelaskan secara rinci mengenai tahapan *pra-event* :

a. Observasi

Pada proses observasi dilakukan pengamatan dan pendokumentasian secara langsung di lapangan, sehingga peneliti dapat mendapatkan data atau informasi yang akurat dan faktual dari sumbernya secara langsung. Pada penelitian ini dilakukan observasi dengan datang langsung ke Banyuwangi tepatnya ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi serta meliput kegiatan tanggap kesenian Jaranan Buto. Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yaitu Bapak Budi Osing. Selain itu, juga langsung melihat pertunjukan kesenian Jaranan Buto di daerah Cluring, Banyuwangi.



Gambar 19. Kesenian Jaranan Buto
(Sumber : Karellina, 2024)

b. Audisi Model

Pada proses acara audisi model dilakukan pemilihan model pria maupun wanita sesuai dengan syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia yang telah dibentuk. *Event* audisi model ini dilaksanakan pada 3 Februari 2024 di gedung A9 Universitas Negeri Surabaya. *Event* audisi model dipadati dengan kegiatan pengukuran hingga penjurian model. Kegiatan pengukuran dibagi kedalam dua grup, yaitu grup pengukur peserta model di pagi hari dan grup pengukur peserta model di siang hari, yang tentunya dilakukan oleh mahasiswa/i program studi S1 Pendidikan Tata Busana yang mengambil mata kuliah cipta karya di tahun 2024. Sedangkan, bagian penjurian dilakukan oleh dosen, asisten dosen serta panitia inti audisi model. Kegiatan ini dipromosikan dengan penyebaran brosur melalui *instagram*, *whatsapp* dan disampaikan secara langsung ke beberapa agensi.



Gambar 20. Audisi Model
(Sumber : Karellina, 2024)

c. *Fitting 1*

Pada proses acara *fitting 1* dilakukan uji coba pakaian sesuai dengan yang telah didesain dengan material kain blacu. Tujuan dari proses acara *fitting 1* adalah mengecek dan melihat secara nyata apakah pola dan jahitan yang dibuat sudah sesuai dengan desain dan ukuran dari model sehingga dapat mengurangi resiko kesalahan pada material bahan utama. Pelaksanaan event *fitting 1* ini diadakan pada tanggal 2 Maret 2024 di *showroom* gedung A9 Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.



Gambar 8. *Fitting 1*
(Sumber : Karellina, 2024)

d. *Fitting 2*

Event *fitting 2* merupakan proses atau tahapan lanjutan setelah dilakukannya *fitting 1*. Pada tahapan ini toal sudah diubah bentuknya ke material bahan utama sesuai dengan ukuran dan pola yang telah diperbaharui dari evaluasi saat *fitting 1*. Pada proses acara *fitting 2*, pakaian tidak sepenuhnya jadi 100%, karena masih diperlukan evaluasi yang disesuaikan dengan jatuhnya bahan pada tubuh model. Pelaksanaan event *fitting 2* ini diadakan pada tanggal 21 April 2024 di *showroom* gedung A9 Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.



Gambar 9. *Fitting 2*
(Sumber : Karellina, 2024)

Dari keempat tahapan *pre-event* tersebut tentunya dirancang secara terstruktur dengan membagi setiap mahasiswa/i program studi S1 Pendidikan Tata Busana yang mengikuti mata kuliah cipta karya kedalam beberapa panitia. Dari perencanaan tahapan *pra-event* yang terstruktur dengan baik akan sangat membantu dalam menjalankan acara utama dari serangkaian penyajian karya tersebut, sehingga dapat meminimalkan resiko yang dapat terjadi saat acara utama atau puncak acara.

1. *On-Event*

On-event atau acara utama/puncak acara dimana tahapan ini merupakan bagian inti dari serangkaian *event* yang diselenggarakan oleh sekelompok orang untuk tujuan, visi dan misi yang sama. Puncak acara merupakan momen terpenting yang diselenggarakan dengan perayaan besar. Puncak acara dalam serangkaian *event* pertunjukan hasil karya dalam penelitian ini terbagi kedalam dua (2), yaitu :

a. *Event Grandjury*

Event Grandjury telah dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2024. Pada *event* ini dihadiri oleh dosen pembimbing mata kuliah cipta karya, asisten dosen dan tiga (3) juri, yaitu Alphiana Chandrajani, Weda Gita dan Indah Chrysanti Angge. Keseluruhan busana *ready to wear deluxe* milik peneliti ikut diperlihatkan dan dipresentasikan kepada dosen pembimbing mata kuliah serta kepada ketiga juri.



Gambar 23. Grandjury

(Sumber : Karellina, 2024)

b. *Annual Fashion Show*

Annual Fashion Show merupakan tahapan lanjutan setelah diadakannya penjurian atas setiap koleksi busana setiap mahasiswa/i program studi S1 Pendidikan Tata Busana yang mengikuti mata kuliah cipta karya. Gelar Cipta Karya 35th *Annual Fashion Show* dengan tema “*Jagad Osing*” ini telah diselenggarakan pada tanggal 2 Juni 2024. Pagelaran busana ini merupakan acara tahunan program studi S1 Pendidikan Tata Busana. Dalam acara Gelar Cipta Karya 35th *Annual Fashion Show* ini berkolaborasi dengan komunitas sendratasik Universitas Negeri Surabaya, sehingga setiap studio dapat menampilkan busananya secara treatikal. Pada kesempatan ini, peneliti bersama dengan rekan-rekan studio Jaranan Buto menampilkan busana *ready to wear deluxe* dan meraih penghargaan sebagai “*Best Presentation*”.



Gambar 24. 35th Annual Fashion Show dengan tema “Jagad Osing”

(Sumber : Karellina, 2024)

2. *Pasca Event*

Setelah semua rangkaian acara telah diselenggarakan, masuklah kepada tahapan *pasca event*. Tahapan ini merupakan bentuk akhir dari acara. Dalam penelitian ini bentuk *pasca event* terbagi menjadi pengunggahan kegiatan acara ke media sosial *official* dari Gelar Cipta Karya 35th *Annual Fashion Show* dan media sosial pribadi. Media sosial yang digunakan yaitu *instagram*, *tiktok* dan *youtube*. Selain itu, dilakukan juga penulisan dan pengunggahan jurnal atas hasil produk yang telah dipublikasikan. Penulisan jurnal tersebut disesuaikan dengan ketentuan aturan tata tulis jurnal.

Media Promosi

Ada berbagai strategi dalam menyajikan suatu karya agar dapat meningkatkan dampak dan pemahaman dari yang melihat karya tersebut salah satunya adalah pemilihan media promosi. Media promosi merupakan alat yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi pemasaran kepada publik. Pemilihan media promosi yang tepat harus disesuaikan dengan target pemasaran, anggaran serta tujuan dari promosi tersebut. Dalam penelitian ini target yang ditetapkan yaitu seorang wanita maupun pria dewasa yang bertubuh jenjang dengan selera *fashion* yang unik atau 'nyeleneh' yang dapat dikenakan pada acara *fashion*, konser musik yang bersifat pada lagu-lagu pelestarian budaya atau berkenaan dengan cinta tanah air, serta acara kebudayaan. Adanya penggunaan media promosi ini ditujukan dengan tujuan yaitu untuk mendapat perhatian dari masyarakat dan penikmat *fashion* dan kesenian sehingga lebih mengenal salah satu kesenian yang ada di Banyuwangi. Sehingga kesenian Jaranan Buto tidak hanya diketahui oleh masyarakat Banyuwangi saja, namun juga diketahui oleh seluruh masyarakat, dengan menerapkannya kedalam busana *ready to wear deluxe*. Berikut merupakan yang perlu ada di dalam media promosi :

1. Nama *Brand*

Brand merupakan identitas atau suatu citra dari suatu organisasi maupun perusahaan. *Brand* dibuat dengan tujuan untuk memberikan nilai tambah bagi hasil karya atau produk dan juga menarik daya tarik seseorang untuk mengenali hingga mengingat hasil karya/produk dari suatu organisasi atau perusahaan. Dalam penelitian ini, nama *brand* dari studio peneliti bersama dengan rekan-rekan peneliti merupakan Jaranan Buto. Jaranan Buto diambil dari nama kesenian yang menjadi sumber ide dari penelitian ini. Dengan sengaja nama *brand* tersebut diperjelas dengan tujuan agar orang awam dapat dengan mudah memahami dan mengingat. Dari nama *brand* tersebut dibuatlah sebuah logo sebagai simbol dari *brand* ini, sebagai berikut :



Gambar 25. Logo Jaranan Buto

(Sumber : Karellina, 2024)

Logo tersebut memiliki arti atau makna yang terkandung di dalamnya, yaitu :

- a. *Khuluk Prenges* (mahkota) merupakan identitas sebagai seorang raja.
 - b. Hidung dibentuk lebih besar dan tegas untuk menggambarkan bahwa dia adalah seorang raja dan penokohnya.
 - c. Kumis atau *Prenges* menggambarkan raja kerajaan yang memiliki kekuasaan tertinggi.
 - d. Warna merah yang melambangkan makna sifat cahaya yang terang dan berkarakter (Supriyono, 2011 dalam Firdaus, 2019).
 - e. Warna kuning yang melambangkan makna kemewahan, kemakmuran, kebahagiaan dan kesuksesan (Supriyono, 2011 dalam Firdaus, 2019).
 - f. Warna hitam yang melambangkan makna sebuah perbuatan bijaksana dan kematangan jiwa (Supriyono, 2011 dalam Firdaus, 2019).
- ### 2. Label, *Hangtag*, Kartu Nama

Label pada busana merupakan kain kecil yang dijahit pada bagian tertentu yang mencakup nama *brand* dengan logonya atau bisa hanya nama *brand*-nya saja. Label dipasang pada pakaian dengan tujuan untuk memberi identitas pada busana tersebut sehingga dapat meningkatkan daya jual dari busana tersebut. Label yang digunakan dalam

koleksi yang dibuat oleh peneliti terdapat dua label, yaitu label studio Jaranan Buto serta label identitas dari peneliti yaitu La Karelle.



Gambar 10. Label Jaranan Buto
(Sumber : Karellina, 2024)

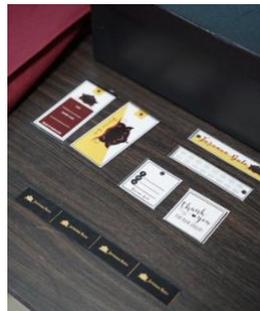


Gambar 27. Label La Karelle
(Sumber : Karellina, 2024)



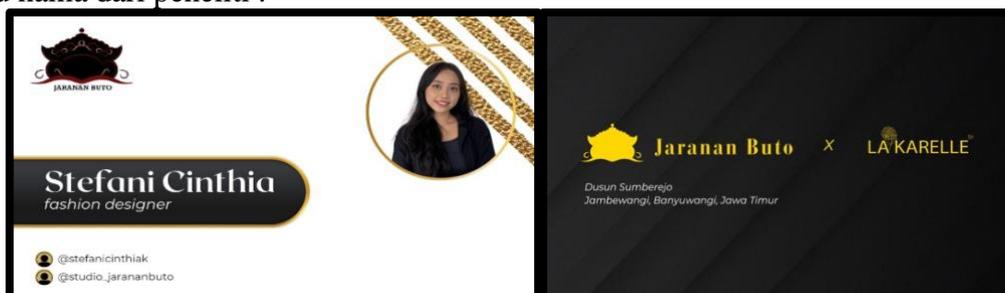
Gambar 28. Hasil Jadi Label Jaranan Buto dan La Karelle
(Sumber : Karellina, 2024)

Selanjutnya, diperlukan juga untuk membuat *hang tag*. *Hang tag* merupakan label yang terbuat dari kertas atau kartu kecil yang biasanya digantung atau tidak menempel pada busana, sehingga *hang tag* ini merupakan label yang sifatnya tidak permanen. *Hang tag* berisikan logo serta informasi kode busana, ukuran, harga serta kontak dari organisasi atau perusahaan yang menjual produk tersebut. Berikut merupakan *hang tag* yang didesain oleh studio Jaranan Buto :



Gambar 29. Hasil Jadi Hang Tag Jaranan Buto
(Sumber : Karellina, 2024)

Selain label dan *hang tag* tidak lupa untuk menyiapkan kartu nama. Kartu nama merupakan suatu media promosi yang berukuran kecil berisikan informasi penting dari identitas seseorang atau perusahaan dengan mencantumkan nama individu, nama organisasi atau perusahaan, jabatan/kedudukan, media sosial yang dapat dihubungi, alamat serta logo. Kartu nama digunakan untuk memperkenalkan diri seseorang secara profesional kepada orang lain guna untuk memperluas jaringan bisnis. Berikut merupakan kartu nama dari peneliti :



Gambar 11. Kartu Nama Pemilik Koleksi Jaranan Buto x La Karelle
(Sumber : Karellina, 2024)

3. Pengemasan

Pengemasan yang digunakan pada *brand* ini adalah pengemasan dengan *paperbag* yang berukuran besar dan *box* dengan ukuran yang besar juga. Selain itu, pengemasan juga dapat langsung menggunakan *dresscover* yang sudah disertai dengan hanger. Semua pengemasan didominasi dengan warna merah *maroon* dengan hitam.

KESIMPULAN

Penyusunan ide dalam penelitian ini berfokus pada kesenian Jaranan Buto, dengan konsep karya yang menggabungkan pendekatan tradisional dan modern. Sisi tradisional tercermin dalam desain tekstil monumental yang menampilkan visual wayang Buto, sementara sisi modern ditunjukkan melalui pemilihan busana *ready to wear deluxe*. Desain pada tekstil monumental diarahkan dengan pendekatan stilasi, sesuai dengan konsep yang telah dituangkan dalam *moodboard*.

Hasil produk dari penciptaan karya dalam penelitian ini adalah tekstil monumental yang mengangkat kesenian Jaranan Buto sebagai inspirasi utama. Jaranan Buto merupakan sebuah kesenian tradisional asal Banyuwangi, memiliki keunikan tersendiri, terutama pada kostum dan filosofi yang terkandung didalamnya. Filosofi tersebut dituangkan melalui berbagai komponen pada tekstil monumental yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain; *embroidery/bordir*, *beading/payet*, *crochet*, *3D application*. Keempat komponen tersebut diterapkan pada desain wayang Jaranan Buto, yang kemudian diseleksi menjadi tiga desain terpilih. Masing-masing desain tersebut diterapkan pada atas busana *ready to wear deluxe* dengan memadukan unsur tradisional dan modern secara harmonis.

Hasil produk tersebut ditampilkan melalui beberapa tahapan penyajian karya, yang terdiri sebelum *event* utama, dimana pada *event* ini dilakukan observasi langsung ke Banyuwangi, setelah itu dilanjutkan dengan *fitting* 1 dan 2. Tahapan selanjutnya merupakan tahapan utama dari rangkaian *event* dengan menyajikan karya pada acara *Grandjury* dan *Annual Fashion Show*. Terakhir, tahapan *pasca event*, dimana tahapan ini dilakukan pengunggahan dari penulisan jurnal yang telah disesuaikan dengan aturan tata penulisan yang ditetapkan. Dari setiap tahapan tersebut tentunya disertai dengan strategi media promosi berupa pembuatan identitas dari karya yang telah dibuat berupa nama *brand*, *label*, *hang tag*, kartu nama dan konsep pengemasan. Selain perancangan identitas, strategi yang dilakukan yaitu penyebaran foto, video promosi di akun media sosial berupa *instagram*, *tiktok*, *youtube* serta kolaborasi atau kerjasama dengan pihak komunitas sendratasik Universitas Negeri Surabaya sehingga acara *Annual Fashion Show* digelar secara treatikal.

REFERENSI

- Amalia, Nur Atin., dan Agustin, Dyan. (2022). Peranan Pusat Seni dan Budaya Sebagai Bentuk Upaya Pelestarian Budaya Lokal. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 19(1), 34–40. <https://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika/article/view/13707>
- Ana (2024). Fenews : *Annual Fashion Show* UNESA Tampilkan 225 Karya Mahasiswa. Diakses pada 18 Juni 2024, dari <https://fenews.id/annual-fashion-show-unesa-tampilkan-225-karya-mahasiswa/>
- Carayannis, Elias G. (2020). *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation, and entrepreneurship*. Springer Cham. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3858-8>
- Damayanti, Anak Agung Ketut Oka Marta., Sukmadewi, Ida Ayu Kade Sri., & Pebryani, Nyoman Dewi (2024). Samsara Manusia: Metafora Patung Brahma Lelare Desa Batuan Kaler Sukawati Dalam Penciptaan Busana Lolita *Gothic*. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 4(1), 31–40. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/bhumidevi/article/view/3555>
- Dewi, Ni Made Ardelia Kartika., & Wulansari, Vita. (2023). *Style Fashion Ready To Wear Deluxe* Terinspirasi Dari Gambar Penderita Depresi (Studi Kasus : Penerapan Motif

- Pada Busana). *Jurnal Fashionista*, 1(1), 29-39. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/fashionista>
- Dinata, I Gusti Agung Ayu Diva., Arimbawa, I Made Gede., & Diantara, Ni Kadek Yuni. (2023). Amerta : Ucapan Syukur Suku Tengger Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Fesyen. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 3(1), 36-46. <https://doi.org/10.59997/bhumidevi.v3i1.2232>
- Firdaus, Haviva Kusuma. (2019). Makna Simbolis Tata Rias, Tata Busana Dan Properti Tari Jaranan Buto Di Kabupaten Banyuwangi. *APRON Jurnal Pemikiran Seni Pertunjukan*, 2(12), 1-15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/apron/article/view/27375>
- Gibbs, Heather. (2024). *Crochet Patterns Baby Mobile : Let's Knit Together*. Diakses pada 16 Desember 2024, dari <https://www.topcrochetpatterns.com/crochet-patterns/baby-mobile>
- Handoko, Agus Dwi (2014). Perkembangan Seni Tari Jaranan Buto di Kecamatan Cluring Kabupaten Banyuwangi Tahun 1963-2007. *Avarata : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(3), 315-322. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/8851>
- Hendriyana, Husen. (2021). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya-*Pratice-led- Research and Pratice-based Research* - Seni Rupa, Kriya, dan Desain - Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta. <https://books.google.co.id/books?id=tg1vEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Indayanti, Rianita. (2024). Radio Republik Indonesia : S1 Tata Busana 2020 Unesa: *Fashion Show "Jagad Osing"*. Diakses pada 18 Juni 2024, dari <https://www.rri.co.id/daerah/732100/s1-tata-busana-2020-unesa-fashion-show-jagad-osing>
- Jiaran. (2018). Jiaran Studio. Diakses pada 16 Desember 2024, dari https://www.instagram.com/p/BmsQDWgFJYI/?img_index=1&igsh=dXNxajFkeWkwBWRs
- Makmur dan Thahier, Rohana (2015). Inovasi dan Kreativitas Manusia. Bandung: PT. Refika Aditama. <https://refika.co.id/287-inovasi-kreativitas-manusia.html>
- Nicol, Karen. (2013). *Cover Magazine : Karen Nicol's Monkey Tricks*. Diakses pada 6 November 2024, dari <https://www.cover-magazine.com/2013/12/03/monkey-trick-by-karen-nicol/>
- Nissa, Imania dan Angge, Indah Chrysanti. (2023). Eksplorasi Manipulasi Kain Sebagai Karya Seni Rupa. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 4(2), 89-100. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sakala/article/view/54740>
- Pratiwi, Amelinda Suryanda., Respati, Resa., & Giyartini, Rosarina. (2020). Tari Egrang Batok di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 257-266. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.26195>
- Pratiwi, Elma Karunia & Puspitasari, Citra. (2020). Perancangan Elemen Dekoratif *Crochet* dengan Inspirasi Flora pada Busana *Muslim Designer Wear*. *Journal eProceedings of Art & Design*, 7(2), 3738-3748. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12823>
- Sari, Dewa Ayu Putu Leliana., Sukmadewi, Ida Ayu Kade Sri, & Priatmaka, I Gusti Bagus. (2022). Pemanfaatan Kain Perca Tenun Endek dalam menghadapi Tantangan Global dan Kerusakan Ekosistem. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*, 2(1), 249-259. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw/article/view/350>
- Udale, Jenny. (2023). *Basics Fashion Design: Textiles and Fashion*. New York: Bloomsbury Publishing Plc. <https://www.bloomsbury.com/uk/textiles-and-fashion-9781350094895/>
- Wahyuni, Defi Tri., Rochayati, Rully., & Siswanto, Silo. (2023). Deskripsi Tari Jaran Buto Dalam Perspektif Tata Rias dan Busana di Kabupaten Banyuwangi Sumatra Selatan.

ANTHOR: Education and Learning Journal, 2(4), 440–446.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.169>
Victoria. (2021). *Victoria Embroidery*. Diakses pada 16 Desember 2024, dari
https://www.instagram.com/p/COv-E6Irang/?img_index=1&igsh=MXUzMmthcnF1OGcwZw==