

PENCIPTAAN DESAIN BUSANA WANITA DENGAN SUMBER IDE LAGU *DOLANAN* DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA

Oleh: Widyabakti Sabatari

Abstract : *Dolanan anak* or children's toys are considered as an effective method to improve the children's potential and creativity because it can simultaneously improve their body and soul all at once those are between physical exercise, intellect exercise, art exercise and emotional exercise. Besides becoming medium to give the culture values to the children, the songs can also be a medium to show them the musical values. Musical aspect that is often met in some specific games: vocal, singing in some games, such as *cublak-cublak suweng*, *jaranan* and *soyang*. It feels simple but the experience of singing actually gives the children a chance to perform and understand non-diatonic tones, in this case, the *slendro* and *pelog* tone arrangement in Javanese art. The giving of musical values which can 'go along' with these children's games is actually very strategic in the means to keep the character of the nation's culture, because with this generation after generation will not lose their ability to appreciate the culture inherited from their own nation.

Key word : *Fashion Design, The Song Dolanan and Education*

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia, hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, kepada peserta didiknya. Dalam konteks pengembangan sumber daya manusia Wardiman Djojonegoro dalam pengantar buku "Kreativitas, Kebudayaan dan Pengembangan Iptek", mengemukakan bahwa manusia sebagai aktor budaya memberikan makna dan arah terhadap bentuk-bentuk budaya lahiriah serta pembangunan itu sendiri. Perkembangan kebudayaan nasional diarahkan untuk memberikan wawasan budaya dan wahana pada pembangunan nasional dalam segenap dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta ditujukan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia Indonesia, memperkuat jatidiri dan kepribadian bangsa. Dalam hal ini, pendidikan merupakan wahana yang sangat penting dalam proses pengembangan kebudayaan nasional, karena pada dasarnya pendidikan itu sendiri merupakan proses pembudayaan. Pendidikan sebagai usaha sadar yang diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat diwujudkan dalam bentuk kemampuan, ketrampilan, sikap, dan kepribadian yang

sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Di antaranya adalah mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik, yang sejalan dengan perkembangan aspek-aspek yang lain seperti keimanan dan ketaqwaan, kecerdasan, ketrampilan, semangat kebangsaan, dan lain-lain, sehingga tercipta keseimbangan dan keselarasan (Supriadi, 1994: vi-vii).

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Pada hakekatnya setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu memerlukan pendidikan yang berbeda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu serta memupuk, mengembangkan dan meningkatkan bakat tersebut. Mengutip pendapatnya Renzuli tentang keberbakatan dikatakan bahwa, dulu orang biasa mengartikan “anak berbakat” sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, namun sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya inteligensi (kecerdasan), melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi (Utami M., 2004: 6). Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Kreativitas dapat muncul dalam setiap kegiatan manusia tidak terbatas dalam bidang seni, ilmu pengetahuan dan teknologi serta tidak terbatas pula pada tingkat usia, jenis kelamin, suku bangsa atau kebudayaan (Semiawan, 1987: 7). Kreativitas secara naluri memang terkandung di dalam setiap manusia, walaupun dengan derajat yang berbeda. Pemahaman ini juga disepakati Todd I. Lubbart dalam buku *Handbook of Creativity* yang mengatakan “*creativity can occur in virtually any domain, including the visual arts, literature, music, business, science, education, and everyday life* (Sternberg ed., 1999: 339). Salah satu kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas, alat-alat ukur yang digunakan, dan kesulitan merumuskan konsep kreativitas itu sendiri. Disadari bahwa sekarang ini hampir setiap orang, pemimpin lembaga kependidikan, manajer perusahaan, sampai pejabat pemerintah menganggap pentingnya kreativitas dalam usahanya untuk mengembangkan di sekolah, pekerjaan atau pun dalam pembangunan.

Sejalan dengan pemikiran ini dan permasalahan yang sudah dikemukakan, maka fokus pembicaraan dalam tulisan ini adalah keinginan penulis untuk menyampaikan

gagasan tentang pemanfaatan seni dan budaya dalam pembelajaran desain busana. yaitu menggunakan lagu-lagu *dolanan* atau lagu-lagu Jawa sebagai sumber ide dalam penciptaan desain busana wanita yang ditujukan untuk kostum grup vokal.

Pembelajaran Berbasis Budaya

Menurut Soemantri Brodjonegoro, setiap simpul seni dan budaya mewakili beragam tradisi dan budaya dari lingkungan wilayahnya. Disebutkan dalam *Higher Education Long Term Strategy 2003-2010* dinyatakan bahwa seni yang berakar dari tradisi dan budaya lokal, merupakan faktor kritis dalam pengembangan karakter bangsa, serta pengembangan individu yang kreatif dan inovatif (Pannen, 2004: 2). Pandangan ini membawa kita pada sebuah kenyataan, bahwa ditengah keberhasilan dunia pendidikan seni dengan hadirnya seniman-seniman yang sudah populer, yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional, terdapat isu yang kurang menyenangkan dan menjadi tantangan dunia pendidikan seni di Indonesia pada saat ini, yaitu semakin menurunnya apresiasi dan upaya pelestarian kesenian klasik dan tradisional dari masyarakat, karena belum meratanya perhatian dan dukungan masyarakat terhadap seni. Seni dan budaya masih dipersepsikan banyak orang Indonesia sebagai suatu yang “ eksklusif” hanya milik segelintir orang. Pada hal, seni dan budaya merupakan milik rakyat atau suatu komunitas budaya yang mengembangkan seni dan budaya berdasarkan kebutuhan dan kepercayaannya pada suatu masa untuk berinteraksi dengan alam dan mengekspresikan fenomena-fenomena tersebut. Ketika seni dan budaya menjadi eksklusif, seni dan budaya menjadi asing dalam komunitas budayanya sendiri, sebagaimana disinyalir dalam tulisan “Masyarakat kita sudah asing terhadap kebudayaannya sendiri” (Festival Kebudayaan Melayu Serumpun)(Kompas, 19 Des 2002). Oleh karena itu berbekal dari beberapa pendapat di atas, perlu kiranya sebuah pembelajaran yang berbasis budaya direalisasikan, karena merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengintegrasikan seni dan budaya ke dalam pembelajaran bidang ilmu.

Dalam proses pembelajaran berbasis budaya, seni dan budaya berperan sebagai konteks tempat proses pembelajaran bidang ilmu terjadi, tempat pembelajaran diaplikasikan, dan sebagai media pembelajaran suatu bidang ilmu. Dengan demikian, seni dan budaya menyatu dengan pembelajaran bidang ilmu. Hal ini pula yang menjadikan seni dan budaya lebih mudah dimengerti, dikenal, dan diapresiasi oleh

berbagai masyarakat, terutama dimulai oleh masyarakat sekolah formal. Disamping itu, menjadi hal yang sangat prospektif menjadikan bidang ilmu (yang dipelajari di sekolah) tidak asing dalam komunitas budaya, tetapi menjadi suatu bidang ilmu yang *contextualized*. Pada akhirnya, kontekstualisasi bidang ilmu diharapkan akan mampu mengembangkan seni dan budaya dalam suatu komunitas budaya (2004: 3).

Pemanfaatan seni dan budaya dalam proses pembelajaran merupakan bentuk perwujudan pembelajaran yang kreatif, kontekstual, yang didasarkan pada *prior cultural experience and knowledge* yang dimiliki masing-masing siswa untuk mencapai hasil belajar yang bermakna, dan dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, kreatif, kontekstual, serta konstruktif. Pada saat bersamaan, pembelajaran tersebut juga memberikan kesempatan untuk mengenal dan mengapresiasi seni dan budaya yang dimiliki oleh komunitas budayanya. Seperti yang dikemukakan Sal Murgiyanto, bahwa bidang ilmu hanya mementingkan olah tubuh dan olah pikir, tapi kurang diimbangi rasa keindahan atau olah rasa. Sebaliknya, kesenian cenderung meninggalkan kecerdasan, rasa lebih ditonjolkan. Oleh karena itu, pemanfaatan seni dalam pembelajaran akan memberikan alternatif yang lebih banyak lagi untuk berfokus pada olah tubuh, olah pikir, dan olah rasa pada saat yang bersamaan (2004: 6).

Berkait dengan pemikiran ini dan seiring dengan judul tulisan di atas, kemudian penulis mencoba memahami dan mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran desain busana, bahwa dengan memberi rangsangan tertentu misalnya berupa syair lagu, gambaran atau latar belakang lagu dan musik atau irama lagu, diharapkan bisa mengarahkan dan menghantarkan dalam penciptaan desain busana. Seperti diketahui bahwa sebuah lagu adalah sesuatu yang abstrak, oleh karena itu untuk mempercepat proses penciptaan, perlu kiranya diberikan suatu stimulan. Dalam proses pembelajaran selain kegiatan menggambar, mahasiswa dapat mengerjakannya sambil bernyanyi, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, bergairah sekaligus menjadi sarana untuk sadar budaya.

Desain Busana Wanita

Desain busana pada hakikatnya erat hubungannya dengan masalah mode, karena desain busana pada dasarnya adalah mencipta mode atau mencipta model pakaian (Kamil, 1986: 9). Mode itu sendiri cabang dari seni rupa. Karya seni rupa mempunyai

suatu desain yaitu suatu rupa yang dihasilkan karena susunan unsur-unsurnya. Unsur-unsur dalam suatu desain dijelaskan oleh Chodiyah dan Mamdy adalah susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (1982: 8). Menurut Graves (1951), unsur-unsur dalam desain dapat direduksi ke dalam beberapa faktor atau dimensi, yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai dan warna. Agar unsur-unsur desain tersebut dapat disusun dengan menghasilkan efek tertentu, maka diperlukan prinsip-prinsip atau azas-azas desain, sedangkan penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur desain tersebut sering disebut juga komposisi (Suryahadi, 1989: 19).

Dalam membentuk suatu desain busana, penguasaan prinsip-prinsip desain merupakan kemampuan yang sangat menentukan, karena pada hakikatnya desain busana merupakan manifestasi dari berbagai ide yang terangkum menjadi konsep ide, kemudian divisualisasikan dengan menggunakan unsur-unsur desain yang berdasarkan prinsip-prinsip atau azas-azas desain., yang dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: (1) repetisi; (2) harmonis; (3) kontras. Naibaho menyatakan bahwa prinsip-prinsip desain dapat dibagi menjadi lima macam, yaitu: (1) kontras; (2) *balans*; (3) proporsi; (4) *ritme*; (5) kesatuan (1985: 13).

Ada beberapa prinsip desain yang dapat digunakan untuk menyusun unsur-unsur desain. Prinsip-prinsip tersebut antara lain: (1) Kesatuan atau *unity*; (2) Pusat perhatian atau *emphasis* atau *center of interest*; (3) Keseimbangan atau *balance*; (4) Proporsi; (5) Irama atau *rhythm* (Kamil, 1986: 60-66). Berdasarkan beberapa prinsip desain tersebut di atas, dapat dijelaskan pengertiannya sebagai berikut. Pengertian Repetisi, artinya pengulangan unsur-unsur yang identik pada posisi tertentu dalam suatu jarak. Pengulangan ini dengan sendirinya akan menciptakan suatu interval jarak antara unsur-unsur yang direpetisi. Harmonis, artinya pengkombinasian unsur-unsur yang mempunyai respek yang sama antara yang satu dengan lainnya. Kontras, artinya menghubungkan unsur-unsur yang tidak berhubungan atau memadukan unsur-unsur yang mempunyai perbedaan ekstrim dalam suatu komposisi. Kesatuan, artinya dapat dicapai dengan adanya pengulangan satu macam warna, garis atau bentuk. Jika menggunakan warna, maka warna tersebut harus ada hubungan yang pasti dengan warna yang merupakan warna penentu. Pusat perhatian dapat dicapai dengan memberikan suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Misalnya krah dengan model yang unik, ikat pinggang, kerutan, bros, syal dan lain-lain. Dalam memberikan pusat perhatian hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik, yang

dipandang menarik dari si pemakai. Keseimbangan, dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari pusat. Ada dua keseimbangan, yaitu simetris bila bagian kiri dan kanan sama, dan asimetris bila bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama. Keseimbangan merupakan visualisasi antara garis, bidang dan warna yang dirasakan ada kesan seimbang. Proporsi, bila ada bagian yang lebih besar dan lebih kecil dari sesuatu dan memberikan kesan adanya hubungan satu dengan yang lain, misalnya antara busana dengan pemakainya. Irama, dapat dicapai apabila ada suatu bentuk pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian yang lain. Empat cara dalam menghasilkan irama pada desain busana, yaitu: (1) pengulangan; (2) radiasi; (3) peralihan ukuran; (4) petentangan atau kontras. Prinsip-prinsip desain tersebut kemudian kita aplikasikan ke dalam sebuah rancangan desain busana wanita.

Tidaklah terlalu berlebihan apabila busana yang kita kenakan merupakan sarana untuk menyampaikan misi atau pesan kepada orang lain, atau dengan kata lain busana digunakan sebagai sarana komunikasi non verbal (Dharsono, 1992: 1). Misi dan pesan tadi terpancar dari kepribadian yang tersirat dari cara berbusana, oleh karena itu busana dapat membuat "*image*" atau kesan pada waktu menampilkannya serta dapat mengundang reaksi bagi orang yang melihatnya. Menjadi tugas bersama untuk memakai dan menggunakan kesan tadi sebagai sarana penyampaian kepribadian, usia, jabatan atau sebagai apa keberadaannya di masyarakat dan lain-lain. Seperti halnya pendapat Hariani Mardjono yang mengatakan bahwa "*Busana memperlihatkan siapa dia itu*", maksudnya dengan busana-busana ini merupakan tolok ukur bagi martabat, kedudukan dari seseorang dalam masyarakat (Mardjono, 1991: 2).

Pemilihan rancangan kostum yang tepat dan sesuai dengan keadaan si pemakai akan menambah nilai daya tarik sendiri, dan apabila memilih kostum yang dapat diterima oleh masyarakat dan lingkungan sekitar, sebaiknya tidak menyimpang jauh dari nilai-nilai kepribadian yang tercermin melalui estetika dan etika penampilan suatu *tata krama* dalam masyarakat. Hal ini mengingat bahwa sekarang berada dalam lingkungan masyarakat yang beragam dan keadaan yang penuh dengan perubahan-perubahan yang cepat sekali geraknya. Perubahan dalam dunia mode itu sendiri disebabkan adanya dinamika yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dengan pengaruh dinamika ini kita terdorong untuk mengikutinya. Namun untuk dapat lebih

bijaksana dalam menentukan pilihan, sebaiknya mengenal diri sendiri terlebih dahulu, kemudian tahu apa yang diinginkan dan diperlukan. Menyadari bentuk tubuh sendiri adalah sangat penting, sehingga bila ada kekurangannya dapat ditutupi (*dikamuflage*). Seseorang yang tampil menarik berpenampilan menarik adalah salah satu kunci sukses seseorang dalam kehidupan masyarakat. Penampilan yang menarik bukanlah monopoli wanita cantik, dan setiap wanita mempunyai sisi yang menarik, tergantung pada wanita itu sendiri dalam pengembangan dirinya yang sebaik-baiknya, seutuhnya. Pernyataan ini juga disepakati oleh Ghea Panggabean yang mengatakan “*up to date* itu harus, dan merupakan sebuah tuntutan dalam mode agar selalu trendi” (Daradjatun, Nunun & Samuel Wattimena, 2003: 14).

Hal tersebut di atas tentu ditujukan untuk merancang kostum perseorangan atau individual. Dalam kelompok atau grup bisa saja rancangan kostum tersebut digunakan secara tunggal, manakala dikenakan oleh seorang penyanyi solis. Namun akan menjadi hal yang berbeda jika rancangan tersebut ditujukan untuk grup vokal yang tidak menggunakan penyanyi solis. Merancang kostumnya harus melihat dari berbagai sudut pandang dan banyak pertimbangan, yaitu syair dan latar belakang lagu, kesempatan pakai (untuk pentas atau lomba), waktu pemakaian (pagi, siang, sore atau malam hari), keserasian dengan *back ground* (jalannya pernafasan) serta anggaran yang tersedia.

Berkaitan dengan berbagai hal yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi titik perhatian adalah bagaimana menampilkan sebuah rancangan kostum untuk grup vokal dan memadukannya dengan pelengkap kostum serta keserasian yang menyeluruh dari rambut sampai make-up. Untuk mencapainya perlulah menerapkan prinsip-prinsip desain dengan baik.

Membicarakan penampilan tidak lepas dari masalah pembawaan lagu dan latar belakang lagu. Keberhasilan suatu grup vokal akan maksimal apabila lagu tersebut dibawakan dengan “pas” sesuai dengan permintaan seorang komponis. Dalam tulisan ini akan difokuskan pada lagu-lagu Jawa atau nyanyian rakyat. Nyanyian rakyat merupakan bagian dari tradisi yang sudah diwariskan secara turun temurun, dan menjadi milik bersama baik dalam bentuk lisan, sebagian lisan maupun bukan lisan. Tradisi seperti itu disebut folklor (Harjawiyana dalam Soedarsono *ed.*, 1986: 477). Menurut James Danandjaya (1984: 2) folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda-beda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh

yang disertai gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Termasuk dalam folklor lisan adalah bahasa rakyat, ungkapan tradisional, sanjak rakyat, cerita prosa rakyat, dan nyanyian atau lagu-lagu rakyat (Murniatmo dalam Soedarsoso *ed.*, 1986: 4). Dijelaskan oleh Harjawiyana bahwa nyanyian rakyat dalam masyarakat Jawa dikenal dengan istilah *tembang dolanan* atau *lagu dolanan*. Nyanyian rakyat itu merupakan milik bersama, oleh karena itu terdapat variasi kata-kata atau lirik dalam penyebarannya, maksudnya lagunya sama tadi kata-katanya berbeda. Bentuk yang dominan dalam nyanyian rakyat adalah perulangan bentuk ulang, baik terlihat pada nama judul nyanyian maupun kata-kata dalam nyanyian tersebut (1986: 478). Syair lagu-lagu Jawa pada umumnya terdapat *parikan* yang tidak ubahnya sebagai pantun kesusasteraan Indonesia, yang digunakan untuk melukiskan perasaan asmara, sindiran-sindiran, lelucon-lelucon dan sebagainya yang lazim diucapkan sehari-hari dan sudah menyebar di kalangan masyarakat.

Menurut Widyatmanta, *parikan* dalam sastra Jawa kira-kira sama dengan *pantun* dalam bahasa Indonesia, yaitu baris-baris kalimat (ungkapan-ungkapan) yang mengandung *sampiran* dan *isi*, dengan memperhatikan (menekankan) *purwakanthi swara* (sajak) pada setiap barisnya (2002: 48). Dalam penjelasannya disebutkan bahwa *parikan* dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) *Parikan harian*, parikan yang bentuknya tidak lengkap hanya berupa sampiran karena isinya orang yang diajak bicara dianggap sudah mengerti; (2) *Parikan dengan aturan (lamba)*, terdiri dari dua baris. Baris pertama berisi sampiran, baris ke dua isinya, setiap kalimat dengan penggalan 4, 4 suku kata; (3) *Parikan dengan aturan (rangkep)*, terdiri dari dua baris. Baris pertama sampiran, baris ke dua isi, dengan penggalan 4, 8 suku kata. Pendapat ini juga disepakati oleh Haryana Harjawiyana dalam buku "Kesenian, Bahasa dan Folklor Jawa" yang mengemukakan bahwa *purwakanthi* 'persajakan' mempunyai peranan penting dalam khasanah sastra Jawa, terutama pada nyanyian rakyat yang biasa disebut dengan *lagu dolanan*. Ciri *purwakanthi* adalah mudah dikenali dan diingat kanak-kanak. Adapun ciri pokok *purwakanthi swara*, ialah bunyi vokal (v-v), vokal konsonan (vk-vk), atau konsonan (kvk-kvk). *Purwakanthi swara* merupakan *purwakanthi* yang paling banyak terdapat dalam nyanyian rakyat, karena paling mudah dikenali dan diciptakan dibandingkan dengan *purwakanthi* lainnya, yaitu *purwakanthi sastra* dan *purwakanthi lumaksita* (Soedarsono, 1986: 484-485). Penggunaannya dapat dilakukan dengan melagukan atau dapat juga dengan menyelipkan dialog-dialog untuk mewarnai

pembicaraan. Dengan demikian pendengar akan merasa senang mengikutinya, dan suasana menjadi ramai serta menyenangkan. *Parikan* tidak hanya terdapat dalam gendhing-gendhing Jawa dan lagu-lagu dolanan (permainan), melainkan juga didengarkan oleh penyanyi-penyanyi lagu keroncong, folksong bahkan oleh paduan suara.

Sumber Ide dan Teknik Penyajian Gambar

Salah satu hal yang tak kalah penting yaitu sumber ide atau sumber inspirasi. Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan seseorang untuk menciptakan desain kostum yang baru. Dalam menciptakan suatu desain yang baru, seorang perancang kostum dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda-benda alam atau benda-benda yang diciptakan manusia, yang ada di lingkungan sekitarnya maupun peristiwa-peristiwa penting yang dianggapnya menarik untuk dikembangkan dan dituangkan dalam suatu ciptaan desain kostum. Sumber ide sangat diperlukan karena tidak semua orang mempunyai daya khayal yang sama, sehingga perlu adanya sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Pengamatan terhadap sumber ide pun tidak sama bagi setiap orang, hal ini tergantung dari segi mana si pencipta kostum itu merasa tertarik. Oleh karena itu, meskipun sumber ide yang diberikan sama, ciptaan yang dihasilkan akan berbeda-beda.

Secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: (1) Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah Indonesia; (2) Sumber ide dari benda-benda alam seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris; dan (3) Sumber ide dari peristiwa Nasional maupun Internasional misalnya: pakaian olahraga dari peristiwa Asian Games, ide pakaian upacara 17 Agustus. Semua yang ada di sekitar kita, suatu peristiwa atau benda-benda dapat dipakai sebagai sumber ide untuk menciptakan desain busana (Chodijah & Wisri A.M., 1982: 172). Dalam penjelasan selanjutnya dikatakan bahwa apabila mengambil salah satu sumber ide tersebut tidak perlu secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik atau memiliki kekhususan atau keistimewaan, misalnya warnanya, kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang diinginkan. Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Sri Ardiati Kamil bahwa untuk penciptaan desain yang baru dapat digunakan

beberapa sumber, antara lain : (1) Sumber Sejarah dan Penduduk Asli; (2) Sumber dari Alam; (3) Sumber dari Pakaian Kerja (1986: 30-33). Akhirnya dapatlah dipahami bahwa kedua ahli di atas sependapat, apapun yang ada di alam ini termasuk kejadian alam bahkan sebuah lagu dapat menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan desain yang baru.

Menurut Mark Mooring seorang *designer* yang berbakat pada Bergdorf Goodman di New York seperti yang dikutip oleh Kamil berpendapat bahwa dalam menciptakan model suatu busana yang baru melalui beberapa langkah, yaitu: (1) membuat busana asli dengan bahan-bahan tekstil masa kini dan disebarakan ke pasaran menurut musim yang sesuai dengan busana yang diciptakan; (2) mengambil ide dari salah satu bagian yang asli dan diperbaharui. Misalnya, pada bagian lengan, garis leher (*neckline*), atau sebagian dari suatu *embroidry*; (3) mempelajari sejarah dari busana yang bersangkutan dan menikmati keindahan dari busana tersebut. Setelah itu detail-detail yang pasti dilupakan. Kemudian mulai dengan menciptakan koleksi baru tanpa meniru model aslinya (1986: 30). Untuk belajar membuat desain lebih dulu mempelajari sejarahnya, kemudian baru membuat busananya dengan sumber bermacam-macam masa dalam sejarah.

Menurut Hartatiati Sulistio, penampilan kreasi baru merupakan perpaduan antara teori desain busana, teknik menggambar, dan sumber ide. Tiga faktor ini merupakan faktor penentu karya cipta kreasi baru. Kreasi baru merupakan modifikasi bentuk lama pengamatan suatu benda atau busana tradisional menjadi suatu ciptaan baru dengan harapan menjadi perhatian masyarakat dan akan dipakai oleh mereka (2006: 104). Keberhasilan pengembangan ide serta kreasi desain juga didukung dengan pengetahuan yang lain seperti : sejarah busana, pengetahuan tekstil, teknologi busana, dan teknologi menjahit. Tentu untuk mewujudkan dalam karya tidak mudah, diperlukan sebuah kreativitas, seperti yang dikemukakan oleh Nunun Daradjatun bahwa kreativitas memang tanpa batas. Ia menjelajahi alam pikiran yang gaib, yang mampu membuat kejutan yang tak terduga, tetapi sebuah kreativitas akan menemukan maknanya yang sejati, manakala berakhir pada nilai-nilai universal: keindahan, kebenaran dan kebaikan (Daradjatun, Nunun & Samuel Wattimena, 2003)

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa sumber ide dalam tulisan ini adalah lagu dolanan. Dipilihnya *lagu dolanan* dalam upaya untuk ambil bagian dalam pembangunan masyarakat yang memandang manusia sebagai subyek pembangunan,

maksudnya mendudukan manusia dalam partisipasinya bagi upaya peningkatan kualitas bangsa disertai dengan berbagai pertimbangan. Pertama, sebagai alat pengembang kreativitas. Seperti disampaikan oleh Ki Supriyoko bahwa keberadaan “dolan anak” relevan dengan pesan-pesan yang ada pada *Convention on The Rights of The Child* atau KHA (Konvensi Hak Anak) dan Forum Komunikasi Pembinaan dan Pengembangan Anak Indonesia (FK-PPAI) dalam upaya pengembangan potensi dan kreativitas anak di Indonesia. Dolan anak atau permainan anak diakui sebagai metode yang efektif untuk mengembangkan potensi dan kreativitas anak, karena secara simultan bisa mengembangkan raga dan jiwa anak sekaligus, yaitu antara olah raga, olah pikir, olah seni dan olah rasa. Dolan anak merupakan seni terapan (*appropriate art*), dalam arti aktivitas yang menghasilkan nilai dan fungsi; bukan seni murni (*fine art*) dalam arti seni untuk seni. Orang yang melihat *dolan* anak akan merasakan keindahan di dalamnya, sedangkan anak-anak yang ber“*dolan*” akan memetik hasilnya berupa kesehatan, ketrampilan, kecerdasan dan kepuasan. Keseluruhan itu dapat termanifestasikan dalam fungsi “*dolan* anak”, yaitu : fungsi rekreatif, membina fisik, melatih ketrampilan, melatih ketelitian, melatih keseksamaan, mengasah konsentrasi, belajar berkesenian, belajar berkompetisi serta belajar menterjemahkan pesan-pesan moral. *Teji, jaranan, padang mbulan, ilir-ilir, cubllak-cublak suweng*, merupakan *dolan* anak yang berfungsi untuk belajar berkesenian dan belajar menterjemahkan pesan-pesan moral (Krisdyatmiko (*ed.*), 1999: 50-51). Pandangan ini juga dikemukakan oleh Seto Mulyadi selaku pakar psikologi anak dan praktisi *dolan* anak, bahwa ada tujuh manfaat bermain anak, yaitu manfaat fisik, edukatif, kreatif, pembentukan konsep diri, sosial, moral dan sebagai terapi. Perkembangan kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh berbagai rangsang-rangsang mental yang kaya sejak dini. Di samping itu dikemukakan pula dalam penjelasannya, bahwa seni musik mampu membentuk intelegensi anak. Menggeliti seni musik tingkat kecerdasan otak anak lebih bisa meningkat dibanding dengan anak yang tak pernah menyentuh seni. Melalui musik, beban anak dengan beragam tugas yang harus dikerjakan bisa berkurang, serta memiliki nilai hiburan dan membawa imajinasi anak untuk rekreatif sesuai yang diangankan (1999: 7).

Kedua, sebagai media untuk menanamkan nilai budaya. Mengutip pendapat Edi Sedyawati yang menyebutkan bahwa *dolan* anak disamping sebagai media untuk menanamkan nilai budaya, juga dapat dijadikan sebagai wahana penanaman nilai-nilai

musikal. Aspek musikal yang seringkali ada dalam permainan-permainan tertentu. Vokal, nyanyian seperti dalam permainan *cublak-cublak suweng*, *cempa ya rowa*, *sluku-sluku bathok*, *jaranan* dan *ilir-ilir*. Terasa sederhana, namun pengalaman menyanyikan sebenarnya memberikan kesiapan pada si anak untuk mengapresiasi dan menghayati nada non-diatonis, dalam hal ini sistem nada *slendro* dan *pelog* dalam kesenian Jawa. Penanaman nilai-nilai musikal yang dapat” menumpang” pada permaian anak ini sebenarnya amat strategis dalam upaya untuk mempertahankan jati diri budaya bangsa, karena dengan demikian generasi demi generasi tidak akan kehilangan kemampuan untuk menghayati warisan budaya dari bangsanya sendiri. Dengan kata lain, meskipun kita mahir dalam bernyanyi dan bermusik dengan menggunakan sistem nada diatonik, tidak akan meminta “*trained incapacity*”, yaitu karena keterbiasaan pada sistem nada diatonik saja maka menjadi tidak mampu menangkap dan mengekspresikan musik dengan nada sistem nada yang lain, yang sebenarnya merupakan warisan budayanya sendiri (1999:47-48). Dijelaskan juga oleh Ki Hadisukatno bahwa dolanan anak yang bersifat tradisional ada yang berupa permainan dengan lagu dan gerak wirama . Permaian dengan lagu dan wirama banyak sekali ragamnya, misalnya : *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *bibi tumbas timun*, *manuk-manuk dipanah*, *tokung-tokung*, *blarak-blarak sempal*, *bang-bang-tut*, *pung-irung*, *bethu thonthong*, *kidang talon*, *ilir-ilir* karya Sunan Kalijaga, dan lain sebagainya. Disamping itu masih terdapat jenis permainan yang lain seperti, permainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan, permainan melatih panca indera, dan permainan dengan latihan bahasa (1999:5).

Telah dikemukakan terdahulu bahwa sumber ide dari penciptaan desain kostum akan difokuskan pada *lagu-lagu dolanan*, atau jenis lagu-lagu yang diambil dari permainan anak tradisional Jawa yang dapat dinyanyikan dan dibawakan dengan gerakan-gerakan dan jenis *lagu-lagu Jawa* yang didalamnya *parikan* yang mengandung pesan-pesan moral.

Secara garis besar permainan anak tradisional Jawa dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang bersifat kompetitif dan rekreatif (Marsono *et al.*, 1999: 12). Kata permainan dalam bahasa Indonesia, dikenal dengan istilah *dolanan* dalam bahasa Jawa. Dalam bahasa Inggris dibagi menjadi dua, yaitu *play* dan *game* (Ahimsa Putra, 1999: 13). Kata *game* dapat diterjemahkan menjadi “pertandingan”, artinya cenderung bersifat kompetitif, berhadap-hadapan untuk saling bersaing, sedangkan kata

play didefinisikan sebagai “bermain“, atau “permainan untuk bermain” yang bersifat rekreatif. Kata rekreatif merupakan kata sifat yang berasal dari kata dasar rekreasi. Rekreasi mengandung arti “sesuatu yang menggembirakan hati dan menyenangkan seperti hiburan”(Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1990: 738). Mengacu pada pendapat di atas, maka permainan anak-anak yang bersifat rekreatif sama artinya dengan permainan dalam arti *play*, *dolanan*, bermain sebagai sesuatu yang menggembirakan hati. Permainan anak tradisional yang bersifat kompetitif adalah jenis permainan yang masing-masing pelakunya saling ber-kompetisi/bertanding untuk menang.

Sebuah lagu merupakan hal yang abstrak, untuk memperoleh gambaran isi lagu perlu alat bantu guna mengarahkan perancang dalam mengambil ide untuk mewujudkan karyanya. Sebagai upaya untuk memvisualisasikan penulis menggunakan busana adat pakaian Daerah Istimewa Yogyakarta untuk wanita bekerja atau bepergian, syair lagu *dolanan* dan syair lagu Jawa. Anak-anak pada zaman dahulu khususnya anak-anak perempuan di pedesaan, pada saat bermain atau bekerja membantu orang tua mengenakan kain batik dengan baju kebaya yang beraneka ragam motifnya sesuai dengan pilihannya, pada umumnya dengan motif kembang dan berwarna cerah. Cara mengenakannya kain agak tinggi di atas tumit (*cingkrang*, Jawa), maksudnya agar mudah gerak mereka (Wibowo, 1990: 31). Berkaitan dengan tulisan ini, maka pakaian yang digunakan sebagai sumber ide adalah pakaian orang dewasa bukan pakaian anak-anak.

Pakaian orang dewasa dan orang tua, untuk bekerja maupun bepergian di daerah Yogyakarta terdiri atas beberapa bagian, yaitu: sanggul, baju kebaya dari bahan lurik atau kain batik bermacam-macam motif. Kebaya memakai *kuthu baru* atau tidak, *bengkung* setagen dan *kemben*, selendang lurik atau batik. Selendang dipergunakan secara bervariasi, mengenakan alas kaki sandal atau kadang-kadang tidak, kepala bersanggul *gelung kondhe* dengan perlengkapan *tusuk kondhe*, dan *sunggaran* sekedarnya (1990: 34). Dalam bahasa Jawa kuno kata *lurik* berasal dari kata *lorek* yang berarti *lajur* atau *garis*, *belang* dan dapat pula berarti *corak*. Kain lurik adalah sehelai kain yang bercorak garis-garis searah panjang kain yang disebut *lajuran*, dan yang searah lebar kain *pakan malang*, sedangkan corak kotak-kotak kecil disebut dengan istilah *cacahan*. Khususnya di Jawa Tengah dan Jawa Timur dinamakan *kain lurik* (Djoemena, Nian S.,2000: 31).

Adapun lagu-lagu dolanan yang dipilih adalah *cublak-cublak suweng*, *jaranan*, dan *soyang*, sedangkan latar belakang lagu akan dijelaskan secara singkat berikut ini

Cublak-cublak Suweng

Permainan *cublak-cublak suweng* merupakan salah satu permainan yang bersifat rekreatif. Hal ini terlihat tidak adanya pemain yang bertanding untuk memperoleh kemenangan. Permainan *cublak-cublak suweng* berasal dari kata *cublak-cublak* yang berarti diketuk-ketuk, dan *suweng* yang berarti subang antik yang terbuat dari tanduk atau *uwer* (Ariani, 1997/1998: 95). *Uwer* dapat pula berarti subang dari daun kelapa muda (Prawiroatmodjo, 1957: 731). Dalam Baoesastra Djawa juga disebutkan bahwa *uwer* atau *oewer* dalam bahasa Jawa *krama-ngoko*, yaitu *goeloengan soewiran djanoer (godong gedang) dianggo neseli leng pasoewengan soepojo melar* (Poerwadarminta, 1939: 448). Berdasar pada asal kata tersebut, *cublak-cublak suweng* berarti suatu permainan tradisional anak-anak yang pelaksanaannya dengan cara mengetuk-ketuk alat permainannya yang berupa subang atau *uwer* atau biji-bibjian atau dapat pula berupa kerikil di telapak tangan para pemain. Permainan ini sangat populer di Daerah Istimewa Yogyakarta juga di wilayah Jawa Tengah, karena nama permainan tersebut yang mudah dikenali dan diingat.

Pemilihan jenis permainan *cublak-cublak suweng* didasari atas dasar pertimbangan-pertimbangan, yaitu: (1) menggunakan perlengkapan permainan yang sangat sederhana dan dapat ditemukan di mana saja, yang berupa kerikil atau *uwer*; (2) dalam pembawaan lagu dapat menggunakan gerakan-gerakan sederhana yang dapat menambah daya tarik supaya lebih ekspresif. Gerakan-gerakan sederhana yang dapat dibawakan, antara lain dengan mengangkat kedua tangan di depan dada dengan posisi jari tangan menggenggam dan jari telunjuk tegak lurus saling digesek-gesekkan pada saat menyanyikan lagu *sir sir pong dhele gosong*. Dapat pula dengan mengangkat kedua tangan di depan dada, telapak tangan kiri terbuka dan tangan kanan posisi jari menyatu, dilanjutkan dengan gerakan seperti orang membagi dimulai dari menyentuh telapak tangan kiri, tengah dan kanan secara berulang-ulang.

Pembahasan tidak menitikberatkan pada proses atau cara jalannya memainkan permainan *cublak-cublak suweng*, akan tetapi bagaimana sebaiknya permainan itu dibawakan dalam lagu (dinyanyikan) dengan baik, menggunakan kostum yang menarik perhatian tanpa mengganggu pernapasan pada saat menyanyi, dan pesan lagu dapat

diterima oleh penonton dengan mengesankan. Berikut ini lirik lagu *cublak-cublak suweng* yang diambil dari buku Bolelebo: Kumpulan Lagu Daerah (Widyawan, 1992: 36)

*Cublak-cublak suweng
Suwenge ting gelenter
Mambu ketundung gudel
Pak empong lera-leru
Sapa ngguyu ndhelikake
Sir-sir pong dhele gosong
Sir-sir pong dhele gosong*

Jaranan

Jaranan, berasal dari bahasa Jawa yang berarti *tetironing jaran, dolanan ngemba-emba jaran* (Sudaryanto & Pranowo, 2001: 354). Dalam bahasa Indonesia berarti kuda tiruan atau permainan yang menirukan gerak-gerik kuda. Dalam membawakan lagu *jaranan*, dapat dengan menggunakan gerakan sederhana seperti menirukan orang mencambuk kuda (*jedher*), menghentakkan kaki (*gedebug*). Sehubungan dengan hal ini, kostum yang dikenakan hendaknya tidak mengganggu gerak penyanyi, dirancang dengan memberi keleluasaan gerak. Lirik lagu *jaranan* diambil dari buku Mengenal Lagu-lagu Daerah (Tim Pustaka Widyatama, 2006: 19).

*Jaranan, jaranan, jarane jaran teji
Sing numpak mas ngabehi
Sing ngiring para abdi
Jrek-jrek nong jrek jrek gung
Jrek e jrek turut lurung
Gedebug krincing, gedebug krincing
Prok prok, gedebug jedher*

Soyang

Soyang merupakan salah satu permainan yang prosesnya melatih anak-anak untuk belajar berbahasa Jawa dengan berbagai macam stratifikasinya, sehingga dalam permainan ini anak-anak dapat melatih diri untuk menggunakan bahasa *krama, madya*, dan *ngoko* lengkap dengan *tata krama* secara bebas dengan teman-teman sebayanya. . Walaupun belum ditemukan secara pasti tentang rentetan sejarah yang dapat dipakai sebagai penyebab munculnya permainan ini, namun pada dasarnya *soyang* juga merupakan *role playing* permainan peran. dengan aturan main dan dialog yang sudah ditentukan. Permainan ini merupakan jenis permainan yang menggambarkan drama dua babak yang mengisahkan penyerahan anak-anak si *mbok* kepada lurah(Marsono,

1999:197-199). Adapun lirik lagu *soyang ditulis* oleh Sindu S. yang telah ditulis ulang oleh Damodoro Nuradyo dari kumpulan lagu-lagu Pilihan Bebas Lomba Paduan Suara Antar Perguruan Tinggi se Indonesia Tahun 1994 Universitas Gadjah Mada

*Soyang, soyang bathik plangi dul semarang ya ya bu ya ya pa
Manuk endra, kawanatus kawandasa, e kawula ngenger
Ngenger pisan sandhang pangan luru dhewe mondhok kecenthok kula nuwun jenggleng
Sinten niku ndodog lawang kori, kula kengkenane Jainata
Kula nuwun, sinten niku, ajeng napa, jeng ngengerke anak kula
Namine sinten, namine Dandang, nyambut gawe abot, napa inggih purun, purun
Anggere trima tak ingoni sego sakepel, sambel sak dulit, iwak sak cuwil, jangan setetes
sandhang sak suwek, inggih purun waton angsal ngengeran
Dandang nyambut gawe lan tumandang, ya ya tung ya ya dang
Angon raja kaya ngumbahi sandangan wayah peteng lan padhang ra tahu dinehi
madhang
Kula nuwun, sinten niku, nedha wangsul anak kula
Dhek isih kuru dingengerke, bareng wis lemu dijuluk bali, pun mang gawa
Boten trima, boten trima, anak kula disiya-siya*

Untuk menyajikan sebuah gambar atau membuat sketsa-sketsa dalam penciptaan desain busana, ada beberapa cara yang masing-masing memiliki karakter dan tujuan yang berbeda-beda. Cara atau teknik penyajian gambar tersebut adalah *design sketching, production sketching, presentation drawing* dan *fashion illustration*. Teknik *Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar untuk tujuan promosi suatu desain, yang biasanya untuk suatu majalah, sampul depan atau *cover* buku, undangan, brosur, poster dan lain-lain. Dibuat dengan menggunakan proporsi tubuh 9 kali atau 10 kali tinggi kepala dengan kaki dibuat lebih panjang (Kamil, 1986: 36-47). Pengertian proporsi tubuh secara ilustrasi adalah ketentuan yang dipakai untuk menggambar ukuran tubuh manusia yang berpedoman pada ukuran panjang kepala. Dibuat secara ilustrasi maksudnya kaki digambar lebih panjang dari badan (Widarwati *et al.*, 1996: 3). Teknik pembuatan gambar yang disajikan pada kesempatan ini, menggunakan teknik pembuatan gambar secara ilustrasi dengan ukuran $8 \frac{1}{2}$ X tinggi kepala dengan tinggi kepala 3 cm, panjang badan keseluruhan menjadi 31 cm karena setiap bagian ditambah 1 mm. Secara tidak langsung atau dengan sendirinya panjang garis sumbu antara setiap bagian selisih 1 mm, dan ukuran badan dilebarkan.

Untuk menilai hasil karya desain mahasiswa atau Ketrampilan Menggambar menggunakan indikator-indikator, yaitu: (1) Prespektif (proporsi tubuh manusia secara ilustrasi); (2) Komposisi (meliputi penerapan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain); (3) Kesatuan; (4) Variasi (termasuk kemampuan membuat variasi bentuk dari bentuk

asli ke bentuk yang baru); (5) Warna; (6) Teknik Penyajian Gambar; (7) Teknik Penyelesaian Gambar; (8) Kesesuaian dengan sumber ide; (9) Kesesuaian dengan kesempatan (Gorman, 1979: 360 & Sawitri, 1992: 10).

Prespektif, dalam desain busana yang dimaksudkan dalam penelitian ini proporsi atau perbandingan tubuh manusia secara ilustrasi, dengan tinggi tubuh 9-12 kali tinggi kepala. Komposisi, meliputi penerapan unsur-unsur desain berupa garis, arah, bentuk, tekstur, warna, ukuran, nilai gelap terang dan penerapan prinsip-prinsip desain yang meliputi perbandingan, harmoni (keselarasan), kontras, pusat perhatian, keseimbangan dan irama. Kesatuan, adanya suatu pengulangan unsur desain, misalnya bentuk leher bulat dengan bentuk rok yang melingkar. Variasi, merupakan kemampuan mahasiswa dalam membuat bentuk-bentuk baru yang bervariasi dari bagian-bagian kostum, misalnya bentuk leher, kerah, lengan, rok, dan sebagainya. Warna, meliputi teknik pencampuran warna dan pemilihan warna. Teknik penyajian gambar, yaitu teknik yang digunakan untuk memperkenalkan/memperlihatkan gambar kepada orang lain atau pun untuk keperluan sendiri. Teknik penyelesaian gambar, yaitu cara menyelesaikan gambar desain kostum yang telah diciptakan di atas gambar proporsi tubuh, sehingga gambar tersebut dapat terlihat bahan dan permukaan tekstilnya, serta warna-warna yang dipakai, hiasan yang dikenakan seperti kancing, renda, lipit jarum, saku yang ditempel, dan sebagainya. Kesesuaian dengan sumber ide, yaitu adanya kesesuaian antara gambar desain kostum yang diciptakan dengan sumber yang menjadi inspirasinya. Kesesuaian dengan kesempatan, yaitu cocok tidaknya garis desain yang dibuat, bahan dan warna yang dipilih untuk keperluan gambar desain kostum yang diciptakan.

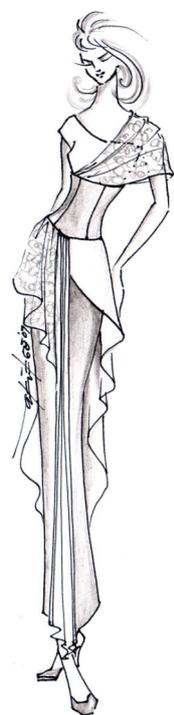
Untuk memberi gambaran kepada pembaca, penulis mencoba mengaplikasikannya dalam beberapa sajian gambar karya Afif Ghurub Bestari, staf pengajar Desain Busana di Prodi Pendidikan Teknik Busana FT UNY.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Keterangan Gambar :

Gambar 1: Desain Busana Wanita dengan sumber ide lagu *Cublak-cublak Suweng*.

Terlihat pada gambar hiasan bentuk-bentuk yang membulat pada scarf , kamsisol dan rok yang diambil dari batu kecil yang digunakan dalam permainan *Cublak-cublak Suweng*. Kamsisol merupakan pengembangan bentuk kemben yang digunakan oleh wanita Jawa. Desain ini berkesan feminin dan anggun.

Gambar 2: Desain Busana Wanita dengan sumber ide lagu *Jaranan*. Tampak dalam

desain ujung rok yang menyerupai bentuk ekor kuda, kebaya yang sudah dimodifikasi dengan bentuk krah menyerupai palana kuda dan pemakaian kamsisol untuk busana dalam. Desain ini berkesan maskulin, klasik dan unik.

Gambar 3 : Desain Busana Wanita dengan sumber ide lagu *Soyang*. Dalam desain ini terlihat perpaduan antara bentuk kebaya, kemben, dan pemakaian selendang yang diselipkan menjadi perpaduan yang berkesan *simple* dan tidak merepotkan. Rok panjang yang terbelah di bagian depan merupakan modifikasi dari pemakaian kain panjang yang dirancang agar bebas bergerak. Desain ini berkesan feminin dan elegan.

Penutup

Demikian akhir penulisan tentang penciptaan desain busana wanita yang mengambil ide dari lagu-lagu *dolanan*, sebagai media dalam pembelajaran berbasis budaya. Pembelajaran Berbasis Budaya merupakan alat bagi proses belajar untuk memotivasi dalam mengaplikasikan pengetahuan, mempersepsikan keterkaitan antara berbagai bidang ilmu, sebagai strategi untuk mendorong proses imajinatif, berpikir kreatif dan sadar budaya. Harapan dari pembelajaran ini adalah untuk memperoleh pengalaman yang tidak asing di komunitas budayanya sendiri, menjadikan proses pembelajaran untuk bereksplorasi bagi mahasiswa maupun bagi tenaga pengajar dalam mencari strategi dan perkembangan ketrampilan menggambar khususnya dan sekaligus mengapresiasi karya seni. Ketrampilan berkarya seni dan berbudaya mendorong terjadinya proses pembelajaran lebih bermakna. Penulis menyadari dengan sungguh bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan tulisan ini. Disertai harapan, semoga tulisan yang sedikit ini mempunyai makna yang besar bagi orang lain yang memerlukannya. Semoga Bermanfaat.

BIODATA PENULIS :

Widyabakti Sabatari, M.Sn., lahir di Yogyakarta 15 Oktober 1961. Sebagai staf pengajar di Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana FT UNY dalam bidang keahlian Busana Wanita sejak tahun 1987. Studi S1 diselesaikan di IKIP Yogyakarta tahun 1986 pada Program Studi Pendidikan

Kesejahteraan Keluarga. Pada tahun 2006 menyelesaikan studi S2 di ISI Yogyakarta dengan Minat Studi Pengkajian Seni Kriya Tekstil.

KEPUSTAKAAN

- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982), *Disain Busana*, Jakarta, Dikmenjur Depdikbud
- Daradjatun, Nunun & Samuel Watimena. (2003), *Inspirasi Mode Indonesia*, Jakarta, Yayasan Buku Bangsa bekerja sama dengan Gramedia Pustaka Utama
- Dharsono, Harry. "Tata Busana dan Penampilan", *Makalah Seminar Sehari yang diselenggarakan Lippo Bank Solo*, 1992
- Gorman, R.M. (1974), *The psychology of Classroom Learning*, Columbus, Ohio: Charles, E. Merrill
- Kamil, Sri Ardiati. (1986), *Fashion Design*, Jakarta, CV Baru
- Krisdyatmiko (ed.) (1999), *Dolanan Anak: Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*, Yogyakarta, Plan International Indonesia
- Mardjono, Hariani. "Busana Nan Serasi Menampilkan Kharisma Nan Mempesona", *Makalah Seminar Kecantikan Tiara Kusuma Fair*, 1991
- Marsono, Hendrosaputro, Suwandi & Melati Listyorini. 1999), *Berbagai Permainan Tradisional Masyarakat Jawa*, Yogyakarta, Lembaga Studi Jawa Bekerja sama dengan Plan Internasional Indonesia
- Munandar, S.C.U. (1987), *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta, Gramedia
- Naibaho, T. (1985), *Teknik Evaluasi Karya Seni*, Jakarta, Proyek Peningkatan dan Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Jakarta
- Pannen, Paulina. ((Maret 2004), "Seni dan Budaya Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya " dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, X/01, BP ISI Yogyakarta
- Poerwadarminta, W.J.S. (1939), *Baoesastra Djawa*, Groningen Batavia, J.B. Wolters' Uitgevers' Maatschappij
- Prawiroatmodjo, S. (1957), *Bausastra Djawa-Indonesia*, Surabaya, Express & Marfiah
- Sawitri, Sicilia, Widyabakti Sabatari & Sri Widarwati. (1983), *Rencana Kegiatan Belajar Mengajar Desain Busana Lanjut*, Yogyakarta, PKK FPTK Yogyakarta

- Semiawan, Conny. (1987), *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, Jakarta, Gramedia
- Soedarsono, Retno Astuti & Pantja Sunjata, I.W. (1986), *Beberapa Aspek Kebudayaan Jawa*, Yogyakarta, Depdikbud Dirjend Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi)
- Soedarsono (ed.) (1986), *Kesenian, Bahasa dan Foklor Jawa*, Yogyakarta, Depdikbud Dirjend Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi)
-
- Sudaryanto & Pranowo (ed.) (2001), *Kamus Pepak Basa Jawa*, Yogyakarta, Badan Pekerja Konggres Bahasa Jawa
- Suharyadi, A.A. (1989), *Dasar-dasar Desain Busana*, Jakarta, Nina Dinamika
- Sulistio, Hartatiati. (2006), *Rancang Busana : Terampil Membentuk Pribadi Mempesona*, Semarang, UNNES Press
- Supriadi, Dedi. (1994), *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Bandung, Alfabeta
- Sternberg, Robert J. (1999), *Handbook of Creativity*, New York, Cambridge University Press
- Tashadi, (1982), *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta, Depdikbud Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah
- _____ (1983), *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta, Depdikbud Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah
- Tim Pustaka Widyatama. (2006), *Mengenal Lagu-lagu Daerah, Alat Musik Tradisional, Pakaian Adat dan Tarian Daerah*, Yogyakarta, Pustaka Widyatama
- Wibowo, H.J. Supanto, Pramono & Moeljono. (1990), *Pakaian Adat Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*, Jakarta, Depdikbud Dirjend Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi dan Pembinaa Nilai-nilai Budaya
- Widarwati, Sri, Widyabakti Sabatari & Sicilia Sawitri. (1996), *Disain Busana II*, Yogyakarta, IKIP Yogyakarta
- Widyatmanta, Siman. (2002), *Berbahasa Jawa : Untuk Pelayanan Gerejawi dan Masyarakat*, Yogyakarta, Taman Pustaka Kristen