

# **WRITTEN CLOTHING ARTWEAR INSPIRASI PRABANGSA**

**Suharno<sup>1</sup>, Annisa Fitra<sup>2</sup>, Nadia Rachmaya Ningrum Budiono<sup>3</sup>,  
Luqiani Octa Pratiwi<sup>4</sup>**

<sup>1-4</sup>Program Studi D4 Tata Rias dan Busana  
Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

bhresuharno@gmail.com<sup>1</sup>, jasminejibril@gmail.com<sup>2</sup>, nadiarnbudiono@gmail.com<sup>3</sup>,  
luqipradana@gmail.com<sup>4</sup>

## **Abstrak**

*Written clothing* adalah istilah dari Roland Barthes untuk menyebut jenis busana yang dideskripsikan seperti di majalah dan media cetak lainnya. Dalam konteks penciptaan busana berbasis riset, istilah ini bisa digunakan untuk menarasikan produk hasil riset sesuai kaidah akademis. Penarasian ini cukup mendasar karena nilai karya seni akademis bukan hanya pada wujud benda seninya, namun juga pada narasi akademis yang menjelaskan kaitan wujud benda seni dengan konsep yang ada di balik wujud tersebut. Terkait dengan hal tersebut tulisan ini berupaya menerapkan konsep *written clothing* dalam menarasikan artwear yang dikonstruksi dengan inspirasi *prabangsa* yakni tiga binatang mitologis yang mewujud dalam satu kesatuan bentuk di kereta Singabarong Keraton Kasepuhan Cirebon. Tujuannya untuk memberikan alternatif model deskripsi mendalam dari produk penciptaan karya seni. Hasil dari upaya ini adalah model *written clothing* yang diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan model deskripsi karya seni berbasis riset.

**Kata kunci:** *written clothing*, artwear, *prabangsa*

## **PENDAHULUAN**

Penciptaan karya seni dalam ranah akademis adalah sebuah riset yang hasilnya bukan hanya produk, namun juga tulisan yang memiliki kaidah tertentu sesuai tingkat kebutuhannya, seperti laporan petanggungjawaban karya untuk D4, tesis (S2 pengkaryaan), disertasi (S3 pengkaryaan), jurnal ilmiah, dan lain sebagainya.

Tulisan sebagai pengantar karya, adalah hal penting karena menurut Nuning W. (2015, hlm. 23), karya seni yang diciptakan tidak akan memiliki nilai (*value*) ketika tidak ada narasi di balik karya tersebut. Narasi ini dapat berupa cerita di balik karya tersebut, catatan, data-data, hasil eksperimen, eksplorasi yang diolah menjadi bagian pendukung dari terciptanya sebuah karya. Pendapat ini selaras dengan penjelasan Odabasi dalam artikelnya "A Design Method on Wearable Art" ([www.itcc2015istanbul.org](http://www.itcc2015istanbul.org)), bahwa dalam riset penciptaan busana mengharuskan desainer untuk menulis cerita berdasarkan titik awal dan kata kunci, kemudian merancang dan mengimplementasikan berdasarkan konstruksi cerita tersebut. Menurutny, seniman/desainer harus melakukan

riset dengan data tertulis dan visual untuk memperkaya cerita yang diciptakannya.

Berdasarkan hal di atas jelaslah bahwa benda seni sebagai produk riset akan mendapatkan nilai otentik jika ada narasi yang menceritakan benda seni tersebut sesuai data dan fakta sebagaimana yang dikumpulkan dan diolah seniman/desainer dalam mewujudkan benda seni tersebut.

Terkait dengan hal di atas, tulisan ini berupaya untuk menyusun model narasi penciptaan karya dengan meminjam istilah dari Roland Barthes, yakni *written clothing* dengan objek *artwear* inspirasi *prabangsa* yang mewujud dalam kereta kencana Singabarong dari Keraton Kasepuhan Cirebon Jawa Barat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Prabangsa**

Singobarong adalah sebuah kereta pusaka milik Keraton Kasepuhan Cirebon. Kereta yang dibuat pada tahun 1571 Saka atau 1649 Masehi dan diyakini terancang di masanya ini bukan hanya didesain ergonomis, namun juga memiliki makna simbolik yang dapat dilihat dari tanda visual utamanya, yakni tiga hewan mitologis yang disebut *prabangsa* (gambar 1).



Gambar 1: Prabangsa dalam Kereta Singabaron keraton Kasepuhan Cirebon (repro dari <https://www.liputan6.com/regional/read/3667126/kereta-singa-barong-kereta-cantik-dari-cirebon>)

Menurut Iqbal yang dikutip Sumino (2012, hlm. 88) *prabangsa* adalah gambaran tiga binatang jadi satu sebagai simbol persahabatan antar bangsa. Belalai gajah melambangkan persahabatan dengan India, kepala Naga melambangkan persahabatan dengan China, kuda bersayap atau buroq melambangkan persahabatan dengan Mesir.

Terkait dengan hal di atas, Argadikusuma yang dikutip Sumino (2012, hlm. 79) menuturkan, bahwa ciri-ciri ukiran hewan aneh itu memberikan gambaran pada masyarakat bahwa konstruksi kebudayaan Cirebon di masa silam terbentuk dari tiga kekuatan besar, yakni kebudayaan China, India, dan Mesir. Penyatuan ketiga kebudayaan tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk kereta kebesaran raja berukirkan makhluk *prabangsa*. Bercampurnya budaya antar negara itu kemudian menjadi identitas “Budaya Caruban“. Kata caruban itu sendiri mengandung makna campuran yang kemudian lama kelamaan menjadi Cirebon.

Hadirnya tiga hewan mitologis dalam kereta Singabaron menandakan bahwa nafas kebudayaan Cirebon kala itu adalah *hybrid*, yakni berbaurnya secara damai kebudayaan India, China, Mesir, dan Cirebon itu sendiri. Bahkan hal ini dilegitimasi dengan fungsi kereta Singabaron sebagai bagian dari ritual kerajaan, seperti upacara pengantin dan kirab sultan yang menggunakan kereta tersebut. Hal ini jelas menandakan bahwa kereta Singabaron kala itu memiliki peran simbolik yang bukan hanya melegimitasi kekuasaan sultan, namun juga kebudayaan yang hidup di Cirebon. Makna simbolik ini mungkin sudah bergeser saat ini karena kereta Singabaron dengan *prabangsanya* adalah teks yang lahir dalam konteks produksi estetis pada jamannya. Hal ini dapat dipahami karena sebagaimana dijelaskan Budiman (2003, hlm. 11), bahwa bila ingin melihat konteks maka

diperlukan teks dan guna menyusun sebuah makna diperlukan perhatian terhadap tanda dan simbol (tanda visual pada jamannya).

Saat ini, kereta Singabaron adalah bagian dari komoditas industri pariwisata. Sumino (2012, hlm. 88), menjelaskan bahwa sebagai objek wisata, kereta Singabaron menawarkan wisata magis, yakni dengan menghadirkan bunga yang diletakkan di empat sudut kereta Singabaron. Hadirnya bunga ini merupakan corak lain dari ritual di Keraton Kasepuhan Cirebon, sebagai ritual yang menawarkan kesan magis dan daya pikat.

#### b. Artwear

*Artwear* atau “art to wear” (*wearable art*) adalah jenis busana yang produksi estetikanya lebih mengutamakan ekspresi seni desainernya tanpa meninggalkan perannya sebagai penutup tubuh. Produk busana jenis ini dibuat terbatas dengan material *mix-media*, menggunakan beragam teknik, menekankan *hand made* dan lebih sering digunakan untuk seni pertunjukan serta pameran.

Pada umumnya, *artwear* dibuat dengan inspirasi tertentu. Salah satu contohnya adalah Jember Fashion Carnival ke-21 *Timelapse-Journey of The Earth 2023*. Inspirasi defile even ini berasal dari peristiwa perjalanan bumi dari masa lampau, kini, dan mendatang, yakni: *bigbang, prehistoric, empire, religic, invention, worldwar, superstar, upcycle, metaverse, dan nusantara*.

Berikut adalah contoh *artwear* Jember Fashion Carnival ke-21 *Timelapse-Journey of The Earth 2023* dari defile Nusantara karya mahasiswi Prodi D4 tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung, yakni Syarifah Najmah Assaqqaf dan Luqiani Octa Pratiwi.



Gambar 2. Koleksi *artwear* inspirasi IKN (Ibu Kota Nusantara) karya Luqiani Octa Pratiwi, 2023. Karya disajikan di runway JFC-21 *Timelapse*, 4 Agustus 2023 (Foto: koleksi Luqiani, 2023).



Gambar 3. Koleksi *artwear* inspirasi IKN (Ibu Kota Nusantara) karya **Syarifah Najmah Assaqqaf (Zainab)**, 2023. Karya disajikan di runway JFC-21 Timelapse, 4 Agustus 2023 (Foto: koleksi **Zainab**, 2023).

### c. Narasi Konsep Prabangsa dalam *Artwear*

Konsep pada dasarnya adalah gambaran yang mengabstraskan ide atau gagasan tertentu (bandingkan dengan Singarimbun, Masri, dan Sofian Effendi, 1987, hlm. 33; Harifudin, 1991, hlm. 13, 27; Soedjadi, R., 2000, hlm. 14, 28). Dalam konteks penciptaan seni, konsep memegang peranan penting karena menjadi pijakan dasar dari perwujudan karya. Oleh karenanya, dalam penciptaan seni konsep ini minimal menyangkut tiga hal, yakni gagasan bentuk, gagasan isi, dan gagasan penyajian.

Gagasan bentuk adalah gagasan visual yang mawadahi gagasan isi, yakni nilai-nilai atau pesan tertentu yang akan menjadi esensi bentuk (*artwear*). Adapun gagasan penyajian adalah bagaimana karya disajikan agar sampai pada publik yang dituju.

Gagasan bentuk dari *artwear* yang terinspirasi dari *prabangsa* ini adalah *artwear* bersiluet A yang memiliki kesan feminim dan anggun. Bentuk ini dibangun dengan elemen estetis hasil eksplorasi ikon yang terdapat dalam *prabangsa*, yakni gajah, naga, dan burung. Warna dominan yang dipilih adalah kombinasi *gold*, hitam, dan merah. Adapun pesan (gagasan isi) dari pengkaryaan ini adalah bahwa kesempurnaan (individu, kelompok) tidak bisa dibangun sendiri, namun harus ada kerelaan menegasikan diri dan melebur dalam kebersamaan sehingga identitas diri lenyap menjadi identitas bersama. Hal ini tersirat dan tersurat dalam teks visual *prabangsa*. Tiga hewan ini tidak menunjukkan masing-masing sebagai hewan yang berdiri sendiri. Semuanya lenyap

menjadi identitas baru, yakni *prabangsa*. Oleh karena hal inilah koleksi ini diberi judul *De Fondre* (bahasa Prancis) yang artinya lebur/luluh.

Selanjutnya, agar pesan yang mewujud dalam bentuk di atas tersampaikan ke target yang dituju, *artwear* ini idealnya disajikan dalam bentuk *fashion show* di Keraton Kasepuhan Cirebon. Lokasi ini dirasa sangat strategis dalam menawarkan karya ke publik karena sangat kontekstual dengan wujud dan isi karya.

### d. *Written clothing* “De Fondre”

*Written clothing* adalah istilah dari Roland Barthes (1983, hlm. 3) yang menyebut adanya tiga jenis baju, yakni *image clothing*, *written clothing*, dan *real clothing*. *Image clothing* adalah busana dalam bentuk foto atau gambar. *Real clothing* adalah baju riil yang bisa digunakan sebagaimana mestinya. Adapun *written clothing* adalah busana yang dideskripsikan.

Pendiskripsian ini sungguh penting karena menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses kerja akademik. Pendeskripsian menurut Barthes harus kontekstual dan dapat menangkap “keseluruhan kode busana dan menjelaskannya secara retorik. Hal ini sungguh mendasar karena dengan sistem retorika ini segala tanda yang ada pada sebuah busana memang diperuntukkan dan disesuaikan dengan lokasi dan tempatnya (Widyastuti, 2015, hlm. 123).

Terkait dengan hal tersebut, “De Fondre” dinarasikan menggunakan teori tanda dalam semiotika, yakni Saussuran, Barthesian, dan Peircean. Semiotika Saussuran yang digunakan adalah penanda (*signifier*) atau aspek bentuk dari tanda, dan petanda (*signified*), yakni konsep yang dirujuk oleh tanda (Piliang, 2003, hlm. 171). Sementara itu semiotika Peircean yang digunakan adalah indeks, ikon, dan simbol. Ikon adalah tanda yang ikonik, *signified*-nya berdasarkan ‘kemiripan’. Indeks adalah tanda yang bersifat indeksikal, hubungan *signifier* dengan *signified* berdasarkan hubungan sebab-akibat. Adapun simbol adalah tanda yang *signifier* dengan *signified*-nya berdasarkan kesepakatan tertentu dan arbitrer (Piliang, 2012, hlm. 309; Danesi, 2011, hlm. 33; Chandler, 2007, hlm. 36) Di sisi lain, semiotika Barthesian digunakan untuk mengonstruksi makna denotasi dan konotasi (Barthes, 2007, hlm. 82).

Berikut adalah salah satu koleksi *artwear* yang dijadikan contoh *written clothing*.



Gambar 4. Koleksi “De Fondre”, 2023 (sumber: Naufal, 2023)

Berdasarkan objek formal semiotika di atas, narasi *written clothing* dapat dibagi menjadi dua tahap, yakni narasi denotatif dan narasi konotatif. Narasi tahap pertama mengacu pada objek bendawi yang mewujudkan pada karya. Narasi di tahap ini tidak menyentuh makna di balik wujud. Adapaun narasi tahap kedua merujuk pada makna di balik wujud karya..

Berangkat dari hal di atas, secara denotatif *artwear* di atas dapat dinarasikan sebagai berikut:

“De Fondre adalah koleksi busana yang bersiluet A. Item busana ini terdiri dari 6 (enam) item, yakni *headpiece*, kalung, *solderpiece*, kelat bahu, torso, dan *bottompieces*. *Headpiece* dan *solderpiece* dibuat menyerupai objek (ikon) yang ada pada *prabangsa*. *Headpiece* berbentuk mahkota yang elemen hiasnya dibangun dari *lar* sayap burung, *Solderpiece* berbentuk kepala naga dengan belalai yang memegang trisula. Adapun *bottompieces* dibuat menyerupai rok dengan mengaplikasikan batik motif mega mendung. Karya ini dibangun dengan material tekstil dan non-tekstil. Material tekstilnya adalah kain bridal, dan kain batik motif mega mendung. Adapun material non-tekstilnya adalah evafoam dengan ketebalan 2 mm dan 4 mm, kawat 4 mm, lakban, lem lilin, mika, payet, manik-manik kristal, diamond, lempengan, karet elastis, dan zipper. Warna utama yang digunakan karya ini adalah kombinasi kuning, hitam, dan merah marun. Ikon yang terdapat pada karya ini adalah *prabangsa*, yakni tiga hewan yang ada

pada kereta Singabarong Keraton Kasepuhan Cirebon ...”

Setelah tahap pertama dianggap selesai, dilanjutkan penarasian tahap kedua. Pada tahap ini narasi sudah ke arah makna konotatif. Contohnya adalah sebagai berikut:

“De Frondre adalah koleksi *artwear* bersiluet A yang menampilkan karakter anggun, elegan, dan misterius. Karakter ini ditampilkan dengan pilihan warna serta bentuk elemen visual yang mengacu pada tanda visual yang terdapat pada *prabangsa*, yakni kepala naga dengan belalai gajah yang memegang trisula, serta sayap burung. Manifestasi *prabangsa* dalam karya ini terdapat pada *headpiece* yang dikonstruksi dengan mendeformasi *lar* dari sayap burung. Adapun kepala naga dengan belalai gajah yang memegang trisula pada *solderpiece* adalah pengolahan ikon kepala naga dan belalai gajah yang memegang trisula pada *prabangsa*. Kelat bahu dan kalung dibuat dalam satu kesatuan warna dengan torso (warna gold) untuk memberi kesan mewah sebagaimana pada busana tradisi keraton di Jawa. Adapun *bottompiece* berupa rok panjang dengan paduan warna hitam dan merah marun yang dikombinasikan dengan batik motif mega mendung. Motif batik ini dipilih karena merupakan salah satu motif ikonik Cirebon. Adapun paduan warna merah marun dan hitam pada *bottompiece* untuk menegaskan bahwa ada kesan misterius dalam karya ini sebagaimana hewan mitologi dalam *prabangsa*...”

Narasi di atas adalah sekedar untuk memberikan gambaran, bahwa penarasian karya seni hasil riset harus didasari landasan teoritik, misalnya semiotika. Hal ini cukup beralasan karena penciptaan karya seni termasuk *artwear* adalah praktik penandaan, dan penandaan tidak lepas dari semiotika.

## PENUTUP

*Written clothing* secara semiotik dapat dibuat dengan melibatkan dua unsur, yakni aspek bentuk dan aspek di balik bentuk. Aspek bentuk adalah *written clothing* di tataran denotatif. Narasi terhadap objek fesyen di ranah ini hanya berhenti pada tataran aspek bentuk, tidak sampai menggapai isinya. Adapun aspek di balik bentuk adalah narasi konotatif yang harus

memperhatikan pemaknaan yang melibatkan banyak hal.

Perlu dipahami, bahwa dalam konteks akademis tidak ada kebakuan dalam membuat *written clothing*, namun harus memiliki rujukan ilmiah sebagaimana karakteristik tulisan ilmiah. Salah satu objek formal yang bisa digunakan untuk membuat narasi *written clothing* adalah semiotika, karena penciptaan *artwear* pada dasarnya adalah praktik penandaan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. Terjemahan Matthew Ward dan Richard Howard. 1983. *The Fashion System*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland. Terj. Stephanus Aswar Herwinarko. 2007. *L'aventure Semiotique*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiman, Kris. 2003. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.
- Cawidu, Harifudin. 1991. *Konsep Kufr dalam Al-Qur'an: Suatu Kajian Teologis dengan Pendekatan Tematik*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Chandler, Daniel. 2007. *Semiotics: The Basic*. London: Routledge
- Danesi, Marcel. Terj. Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari. 2011. *Messages, Sign, and Meaning: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*. Third edition. Yogyakarta: Jalasutra.
- Nuning. W, Maria Magdalena. 2015. "Metode Penciptaan Bidang Seni Rupa: Praktek Berbasis Penelitian (*Practice Based Rresearch*), Karya Seni sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana". *Corak Jurnal Seni Kriya*,. 4 (1), 23-37
- Prayitno, Panji. 2018. "Kereta Singa Barong, Kereta Cantik dari Cirebon". <https://www.liputan6.com/regional/read/3667126/kereta-singa-barong-kereta-cantik-dari-cirebon>
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya, dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1987. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Sumino. 2012. *Kereta Singo Barong di Keraton Kasepuhan Cirebon*. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 1 (1) 78-80
- Safitri, Nur Imatus. 2023. "Makna Tema JFC 2023 Timelapse"-  
<https://www.wartazone.com/read/03/08/2023/makna-tema-jfc-2023-timelapse-journey-of-the-earth/>
- Widyastuti, Putri Anggraeni. 2015. "Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes (Studi Kasus Museum Bahari di Pulau Jawa)". *Inosains*, 10 (2), 119-126