



DESAIN KOSTUM *SEMARANG NIGHT CARNIVAL*
(Kajian Kreativitas Estetik dalam Konteks Budaya
***Semarang*)**

TESIS

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan

oleh

BUDIHARTI
0204517011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI S-2
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Desain Kostum *Semarang Night Carnival* (Kajian Proses Kreativitas Estetik dalam Konteks Budaya *Semarangan*)” karya,

Nama : Budiharti

NIM : 0204517011

Program Studi : Pendidikan Seni S2

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian tesis

Semarang, 05 September 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Syakir, M.Sn
NIP. 19650513 199303 1 003

Dr. Muh Fakhrihun Na’am, S.sn, M.sn
NIP. 19750313 200501 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

nama : BUDIHARTI
nim : 0204517011
program studi : PENDIDIKAN SENI,

menyatakan bahwa yang tertulis dalam Tesis yang berjudul ” Desain Kostum *Semarang Night Carnival* (Kajian Kreativitas Estetik Dalam Konteks Budaya *Semarangan*) ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam Tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang. September 2019
Yang membuat pernyataan

Budiharti
NIM. 0204517011

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Sebelum menjadi kupu-kupu yang indah, betapa banyak waktu yang harus dilaluinya dalam kepompong.” (Aiman Bagea)

Tidak ada acara pasti bagaimana sesuatu harus terjadi. Yang ada hanyalah, apa yang terjadi dan apa yang kita lakukan. (Terry Pratchett)

Persembahan

Tesis ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan almarhum Ibu tersayang
2. Keluargaku dan kedua putraku yang sangat kusayangi
3. Sahabat

ABSTRAK

Budiharti. 2019. *Desain Kostum Semarang Night Carnival (Kajian Kreativitas Estetik dalam Konteks Budaya Semarang)*. Tesis. Program Studi Pendidikan Seni S-2, Pasca Sarjana, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Syakir, M.Sn, Pembimbing II Dr. Muh.Fakhrihun Na'am, S.Sn, M.Sn

Kata Kunci : Kreativitas, Nilai, estetik, Kostum, Semarang Night Carnival

Semarang Night Carnival (SNC) merupakan peragaan desain busana hasil kreativitas putra-putri daerah Semarang dan sekitarnya yang setiap tahunnya membawakan tema-tema yang unik dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menjelaskan proses kreativitas pembuatan desain kostum yang digunakan peserta pada pertunjukan *Semarang Night Carnival* dalam budaya *Semarangan*. (2) menjelaskan nilai estetik desain kostum peserta pada pertunjukan *Semarang Night Carnival* dalam budaya *Semarangan*. Proses kreativitas pembuatan desain kostum dalam kajian kreativitas dan nilai estetikanya pada pertunjukan *Semarang Night Carnival* dalam budaya *Semarangan*. Lokasi penelitian di Kota Semarang. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi serta teknik triangulasi sumber untuk menjaga validitas. Analisa data menggunakan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dianalisis secara deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan proses kreativitas pembuatan kostum *Semarang Night Carnival* melalui tahap inspirasi dan pemikiran kritis, eksplorasi dan artistic dan fantasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya kreativitas peserta dalam pembuatan desain kostum pada kegiatan *Semarang Night Carnival* yang ke-7 tahun 2018 dengan hasil yang baik di sekitar Kota Semarang. Selain itu desain kostum yang dipakai oleh peserta *Semarang Night Carnival* memiliki nilai estetis sesuai dengan tema yang diusung serta menunjukkan bahwa desain kostum yang dipakai oleh peserta *Semarang Night Carnival* memiliki nilai estetis menurut properti dari sesuatu yang dinilai, menurut dirinya sendiri atau menurut kaitan dengan sumber nilai lainnya yang sesuai dengan tema yang diusung. Desain kostum *Semarang Night Carnival* yang dipakai oleh peserta meliputi kostum asem arang, kostum kupu-kupu, kostum lawang sewu dan kostum pantai. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan saran bagi peserta perlunya memodifikasi desain kostum dengan tema baru, berkolaborasi dengan desainer. Bagi masyarakat, perlunya upaya-upaya apresiasi dengan cara memberi kesempatan masyarakat untuk mengekspresikan kreativitas dalam bentuk kreasi desain kostum dilibatkannya peserta dalam ajang *Semarang Night Carnival (SNC)*. Bagi Pemerintah Kota Semarang perlunya memberikan fasilitas kepada peserta berupa workshop ataupun bimbingan.

ABSTRACT

Budiharti. 2019. Semarang Night Carnival Costume Design (Study of Aesthetic Creativity in Semarangan Cultural Context). Thesis. Master of Arts Education Study Program, Post-Graduate, Semarang State University. Supervisor I Dr. Syakir, M.Sn, Advisor II Dr. Muh.Fakhrihun Na'am, S.Sn, M.Sn

Keywords: Creativity, Value, aesthetics, Costumes, Semarang Night Carnival

Semarang Night Carnival (SNC) is a fashion design demonstration of the creativity of the children of Semarang and surrounding areas which each year brings unique and interesting themes. This study aims to (1) explain the creativity process of costume design making that is used by participants in the Semarang Night Carnival performance in Semarangan culture (2) explains the aesthetic value of the participant's costume design in the Semarang Night Carnival performance in the Semarangan culture. The creativity process of making costume designs in the study of creativity and aesthetic values in the Semarang Night Carnival performance in Semarangan culture. Research location in Semarang City. The research method uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques were obtained by observation, interview and documentation study as well as source triangulation techniques to maintain validity. Data analysis uses data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data were analyzed in the description. The results of the research show that the creativity process of making the Semarang Night Carnival costume through the stages of inspiration and critical thinking, exploration and artistic and fantasy. The results showed that the creativity of participants in making costume designs at the 7th Semarang Night Carnival in 2018 with good results around the city of Semarang. In addition, the costume design worn by the Semarang Night Carnival participant has an aesthetic value in accordance with the theme carried and shows that the costume design worn by the Semarang Night Carnival participant has an aesthetic value according to the property of something being valued, according to itself or according to the source of value others that fit the theme carried. The Semarang Night Carnival costume design worn by the participants included charcoal asem costume, butterfly costume, lawang sewu costume and beach costume. Based on the results of the study, it can be suggested that participants need to modify costume designs with new themes, collaborate with designers. For the community, the need for appreciation efforts by giving people the opportunity

to express creativity in the form of costume design creations involving participants in the Semarang Night Carnival (SNC) event. The Semarang City Government needs to provide facilities to participants in the form of workshops or guidance.

PRAKATA

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya setelah melalui proses dan waktu yang cukup panjang, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan tesis yang berjudul “Desain Kostum *Semarang Night Carnival* (Kajian Kreativitas Estetik dalam Konteks Budaya *Semarangan*)”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada dosen pembimbing pertama Dr. Syakir, M.Sn beliau merupakan seorang pakar dibidang penelitian pendidikan seni yang telah memberikan banyak pencerahan kepada peneliti, baik pada proses bimbingan maupun saat perkuliahan. Dr. Syakir, M.Sn menjadikan peneliti dapat memahami ilmu-ilmu baru yang sebelumnya belum peneliti dapatkan, sehingga bertambahlah wawasan dan pengetahuan peneliti. Semoga semua kebaikan yang telah beliau lakukan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Dr. Muh.Fakhrihun Na'am, S.Sn, M.Sn pembimbing kedua peneliti. Beliau merupakan pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan pencerahan kepada

peneliti. Serta memberikan beberapa solusi untuk keluar dari masalah penelitian yang dihadapi menjadikan peneliti mendapatkan banyak pelajaran berharga. Tanpa ada bimbingan yang ikhlas, sabar dan sepenuh hati dari Dr. Muh.Fakhrihun Na'am,S.Sn, M.Sn tesis ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Semoga semua kebaikan yang telah beliau lakukan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada lembaga tempat peneliti menempuh studi, saya alamatkan kepada Rektor Unnes, terima kasih Direksi program Pascasarjanayang memberi kesempatan dan berbagai fasilitas pendidikan yang saya perlukan. Terima kasih pula saya sampaikan kepada Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Magister (S2) Pendidikan Seni, yaitu: Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, M.A., Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum, Dr. Sri Iswidayanti, M.Hum, Dr. Hartono, M.Pd, Dr. Udi Utomo, M. Si, Dr. Sunarto, S.Sn, M. Hum., Dr. Agus Cahyono M. Hum., Dr. Wadiyo, M.Si., Dr. Triyanto, M.A., Dr. Muh. Ibban Syarif, S.Pd, M. Sn., yang telah memberikan ilmu-ilmu berkaitan dengan konsep dan teori seni serta pendidikan, sebagai bekal bagi peneliti dalam melakukan kajian yang mendalam terhadap fenomena seni dan praktik pendidikan seni.

Selain pembimbing dan paradosen, terdapat orang-orang yang sangat berjasa. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada keluarga yang sangat saya sayangi, orang tua tersayang yaitu kepada: Bapak Sucipto dan almarhumah Ibu Sukeni yang senantiasa menyertakan do'a disetiap sujudnya untuk peneliti, memberikan dukungan baik moral dan material dengan penuh ikhlas untuk

menyelesaikan tesis ini. Suami dan kedua anak saya yaitu Maydrovaldo Debya Satya Utama dan Gracielo Augusta Dwi Pradibya, yang senantiasa mendukung peneliti dari awal masuk Program Studi Magister sehingga peneliti dapat berkesempatan bersekolah kembali, memberi semangat dukungan, dan mau menjadi tempat peneliti mencurahkan isi hati saat menulis tesis ini .

Penelitian ini juga dapat selesai dengan jasa berbagai pihak. Kepada pihak-pihak yang berjasa peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Desi selaku kasi dinas pariwisata kota semarang beserta anggotanya, Bapak Tri selaku ketua kampung batik, Bapak tres selaku ketua pokdarwis kampung pelangi dan bapak Kartono lawang sewu yang telah banyak memberi informasi tentang bahan dan data peneliti. Tidak lupa pula saya ucapkan . Semoga segala bantuan dari pihak-pihak tersebut mendapat imbalan berlipat ganda dari Allah SWT.

Selanjutnya, peneliti mengucapkan terimakasih kepada sahabat seperjuangan saat menempuh Program Studi Magister (S2) Dwisnu Pramono, Dalori, Yunik Ekowati, Anik Purwati, Ika Merdekawati dan Bernike Marlinda yang telah banyak berkontribusi terutama melalui kegiatan diskusi bersama yang sangat menyenangkan, kebersamaan dengan kalian tidak pernah akan saya lupakan dan saya senantiasa berdo'a semoga kita semua diberikan kesehatan dan sukses menjalani karier masing-masing.

Terakhir peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain (individual maupun institusional) yang secara tidak langsung telah membantu atau terkait dengan penelitian tesis yang telah saya laksanakan. Peneliti juga berharap agar para akademisi, pemerhati, dan praktisi pendidikan seni lainnya dapat

melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini, untuk menambah temuan-temuan, konsep-konsep, dan teori lain. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Di antara semua pemberian, pemberian ilmu pengetahuan adalah yang tertinggi nilainya.

Semarang, September 2019

Budiharti

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Cakupan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA PIKIR.....	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.2 Kerangka Teoretis	40

2.2.1	Konsep Kebudayaan.....	40
2.2.2	Budaya Semarang.....	44
2.2.3	Budaya populer.....	45
2.2.4	Desain Kostum.....	46
2.2.5	Kreativitas.....	50
2.2.5	Nilai Estetis.....	58
2.2.6	Tata Rias.....	66
2.3	Kerangka Pikir.....	67
 BAB III. METODE PENELITIAN.....		70
3.1	Pendekatan Penelitian.....	70
3.2	Desain Penelitian.....	71
3.3	Lokasi Penelitian.....	71
3.4	Data dan Sumber Data.....	72
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	74
3.6	Keabsahan Data.....	77
3.7	Teknik Analisis Data.....	78
3.8	Reduksi Data.....	79
3.9	Penyajian Data.....	79
3.10	Pengambilan Kesimpulan.....	80
 BAB IV. GAMBARAN UMUM KOTA SEMARANG.....		81
4.1	Lokasi Penelitian.....	81
4.2	Tinjauan Historis Kota Semarang.....	83

4.3	Letak dan Kondisi Geografis.....	89
4.4	Kondisi Demografi	92
4.5	Kondisi Alam, Fisik dan Kondisi Perkotaan	94
4.6	Kondisi Sosial Budaya	95
4.7	Kesenian di Kota Semarang	99
BAB V. PROSES KREATIVITAS PEMBUATAN DESAIN KOSTUM PADA PERTUNJUKAN <i>SEMARANG NIGHT CARNIVAL</i> DALAM BUDAYA SEMARANGAN		106
5.1	Tahap Inspirasi dan Pemikiran Kritis	107
5.2	Tahap Eksplorasi dan Artistik	130
5.3	Tahap Fantasi	157
5.4	Kreativitas dalam Konteks Budaya Semarangan	166
BAB VI. NILAI ESTETIK DESAIN KOSTUM PADA PERTUNJUKAN <i>SEMARANG NIGHT CARNIVAL</i> DALAM BUDAYA SEMARANGAN		169
6.1	Nilai Estetis Menurut Properti dari Sesuatu yang Dinilai	170
6.2	Nilai Estetis Menurut Properti Menurut Dirinya Sendiri	179
6.3	Nilai Estetis Menurut Sumber Nilai Lainnya	184
6.4	Nilai Estetik dalam konteks Budaya Semarangan	202
BAB VII. SIMPULAN DAN SARAN		204
7.1	Simpulan	204
7.2	Implikasi	206
7.3	Saran	207

Daftar Pustaka

Lampiran-lampiran

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Kajian Pustaka relevan 38
Tabel 2.2	Makna Warna 65
Tabel 4.1	Letak dan Batas Wilayah Kota Semarang 90
Tabel 4.2	Kecamatan dan Ibukota Kecamatan di Kota Semarang 90
Tabel 4.3	Ketinggian Wilayah..... 91
Tabel 4.4	Luas Wilayah Kota Semarang 92
Tabel 4.5	Jumlah Penduduk Kota Semarang..... 93
Tabel 4.6	Penggunaan Lahan di Kota Semarang..... 94
Tabel 4.7	Kehidupan Beragama di Kota Semarang 96
Tabel 4.8	Jumlah Hotel di Kota Semarang..... 97
Tabel 5.1	Bentuk Kreativitas Kostum Masquerade Gold..... 132
Tabel 5.2	Bentuk Kreativitas Tema Masquerade silver 139
Tabel 5.3	Bentuk Kreativitas Desain Kostum Masquerade Red 146
Tabel 5.4	Bentuk Kreativitas Tema Masquerade Blue..... 154

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	69
Gambar 3.1 Model Analisis Data Interaktif	78
Gambar 4.1 Peta Kota Semarang	81
Gambar 4.2 Gereja Blenduk.....	88
Gambar 4.3 Gambang Semarang.....	100
Gambar 4.4 Wayang Orang.....	101
Gambar 4.5 Warak Ngendok.....	102
Gambar 5.1 Sumber ide Batik Asam Arang.....	111
Gambar 5.2 Kostum Asem Arang	113
Gambar 5.3 Sumber Ide Lawang Sewu.....	117
Gambar 5.4 Kostum Lawang Sewu.....	119
Gambar 5.5 Sumber Ide Kampung Pelangi.....	123
Gambar 5.6 Kostum kupu-kupu.....	124
Gambar 5.7 Sumber Ide Sea /laut.....	127
Gambar 5.8 Kostum Sea.....	129
Gambar 5.9 Desain Kostum Tema Asem Arang.....	131
Gambar 5.10 Desain Kostum Tema Art Deco	138
Gambar 5.11 Desain Kostum Tema Butterfly	145
Gambar 5.12 Desai Kostum Tema Pantai	152
Gambar 5.13 Kostum Carnaval Batik Asem Arang.....	159
Gambar 5.14 Kostum Carnaval Ikon Lawang Sewu.....	160

Gambar 5.15	Kostum Carnaval Motif Kupu-kupu.....	162
Gambar 5.16	Kostum Carnaval Konsep Pantai.....	164
Gambar 6.1	Tema Asem Arang menurut properti.....	172
Gambar 6.2	Tema Lawang Sewu Menurut Properti	174
Gambar 6.3	Tema kupu-kupu menurut Properti	176
Gambar 6.4	Tema Pantai Menurut Properti.....	177
Gambar 6.5	Tata rias Tema Asem arang	186
Gambar 6.6	Visual Gerak Tema Asem Arang	188
Gambar 6.7	Tata rias Tema Lawang Sewu	189
Gambar 6.8	Visual gerak Tema Lawang Sewu	190
Gambar 6.9	Tata rias Tema Kupu-kupu	191
Gambar 6.10	Visual gerak Tema Kupu-kupu	193
Gambar 6.11	Tata rias Tema Sea	194
Gambar 6.12	Visual gerak Tema Sea	195
Gambar 6.17	Penampilan secara keseluruhan.....	199

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tercetusnya sebuah *event* besar bernama *Semarang Night Carnival* (SNC) menjadi sebuah fenomena yang menarik. Kota Semarang yang tidak mempunyai latar belakang sejarah karnaval dan *fashion*, saat ini telah menjadi kota pelopor karnaval *fashion* dan barometer karnaval di Indonesia. *Semarang Night Carnival* merupakan peragaan desain busana hasil kreativitas putra-putri daerah Semarang dan sekitarnya yang setiap tahunnya membawakan tema-tema yang unik dan menarik. Seperti yang diadakan ditahun 2018 yang sudah kami teliti yaitu tentang *Semarang Night Carnival* (SNC) kemilau Semarang.

Secara visual *Semarang Night Carnival* merupakan sebuah seni pertunjukan yang berbentuk karnaval (pawai atau arak-arakan) yang bersifat masa kini. Dalam konteks seni tradisional biasanya pawai atau arak-arakan dilakukan dengan mengarak benda-benda pusaka atau tokoh-tokoh tertentu yang dispesialkan atau diagungkan. Sedangkan *Semarang Night Carnival* (SNC) merupakan sebuah genre seni pertunjukan masa kini yang menampilkan keindahan hasil kreativitas desain kostum, desain rias busana, dan disajikan secara teatrical didukung oleh berbagai unsur dan cabang seni di antaranya adalah: seni tari, seni teater, seni musik, dan seni rupa. Sebagai produk seni pertunjukan, semua elemen tersebut tergabung dalam satu kesatuan bentuk pertunjukan yang sangat khas dan memiliki karakteristik gaya yang spesifik sebagai identitas *Semarang Night Carnival*.

Elemen-elemen gaya kostum tersebut merupakan gambaran dari seniman yang berkecimpung dalam desain dan kostum. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Sunarto (2013: 116) bahwa dalam berkarya seni tidak lepas dari tiga aspek, formal, pengalaman dan metodologis demikian juga dalam desain kostum yang diciptakan oleh seniman. Pertama, adalah aspek formal, yaitu wujud dan isi pengetahuan yang menjadi ciri karya seni. Kedua, adalah aspek pengalaman, yaitu keterlibatan lahir maupun batin atas objek sebagai dasar pengetahuan. Ketiga, aspek metodologis, yaitu prinsip-prinsip logis yang dimanifestasikan dalam prosedur untuk mencapai ide dan manifestasi empiris ide. Selain itu menurut Djelantik (dalam Yuniarti 2019: 144) elemen estetika dari semua benda seni atau peristiwa mengandung tiga aspek mendasar yang meliputi bentuk atau penampilan, kualitas atau konten dan kinerja. Terkait pendapat diatas, Setiadi, 2005: 31 mengatakan sesuatu dikatakan memiliki nilai apabila berguna dan berharga (nilai kebenaran), indah (nilai estetika), baik (nilai moral atau etis), religius (nilai agama).

Pertunjukan *Fashion* dan *modern dance* ini rupanya mendapat antusias dari masyarakat lokal maupu luar daerah serta mancanegara. Fashion, sepintas adalah mengenai pakaian atau busana, dan berbicara tentang pakaian adalah berbicara mengenai sesuatu yang sangat dekat dengan diri kita. Seperti yang dikutip oleh Idi Subandi Ibrahim: Thomas Carlyle (dalam Fakhrunisa, 1-6) mengatakan “Pakaian adalah perlambang jiwa”. Oleh karena itu, tidak heran jika banyak diberitakan sebagaimana dimedia masa bahwa SNC merupakan ikon terbaru kota Semarang. Meskipun masih terdapat pro dan kontra dari masyarakat lokal, namun hingga

pertunjukna SNC Ke -7 banyak mendapat perhatian dari masyarakat luas, terbukti dari jumlah penonton yang hadir di dalam event yang diselenggarakan pada 05 Mei 2018 lalu. Selain itu, jumlah peserta yang semakin meningkat tiap tahunnya menambah semangat para peserta event dan untuk tahun 2018 mencapai 800 peserta yang terdiri dari pelajar, mahasiswa, dan umum, dari semua kategori.

Dalam perjalanannya, *Semarang Night Carnival* yang memiliki visi dan misi ini berusaha merealisasikan tujuan dan manfaat pertunjukan tersebut bagi masyarakat. Adanya pemilihan tema yang selalu berubah-ubah dalam setiap moment dan tiap tahunnya SNC megandung bentuk pesan moral yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Pertunjukannya yang kaya akan kreativitas desain kostum dari berbagai sumber tema yang ada kemudian dikembangkan sendiri dan nilai estetik yang ditampilkan dalam bentuk busana atau kostum, *assesoris*, warna, gerak, make-up wajah, dan verbal atau bahasa ini dirancang sedemikian menarik supaya penonton lebih antusias dalam melihat pertunjukan. *Semarang Night Carnival* (SNC) merupakan sebuah ajang peragaan busana yang unik dan tidak biasa ditampilkan karena busana yang digunakan semua berasal dari bahan-bahan yang menarik yang menjadi suatu mode yang unik dan bernilai tinggi.

Beberapa studi yang mendahului sebelum peneliti melakukan penelitian tentang carnival antara lain penelitian Ayu Proborini, C (2017). Melakukan penelitian tentang *Jember Fashion Carnaval* (JFC) dalam Industri Pariwisata di Kabupaten Jember. Hasil penelitiannya memberikan gambaran bahwa *Jember Fashion Carnaval* (JFC) merupakan sebuah carnival yang saat ini berhasil

mengubah Jember menjadi kota carnaval tingkat dunia yang berfungsi mengikat solidaritas pendukungnya. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada objek material yaitu sama-sama membahas tentang carnival. Adapun yang menjadi pembeda yaitu pada objek formal.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Deni Setiawan (2015). Dengan judul Konsep Pakaian Jogja *Fashion Week Carnival* dalam Struktur Sosial di Yogyakarta. Salah satu penelitiannya mengenai industri berbasis rumah tangga yang berdampak positif bagi kemajuan dan eksistensi industri, untuk menekan laju impor pakaian dari luar yogyakarta. Hasilnya menunjukkan bahwa dialektika pakaian JFWC dapat dilihat sebagai proses terjadinya diplomasi kebudayaan, baik lokal, Nasional, maupun Internasional. Sedangkan penelitian tentang *Semarang Night Carnival* ini dalam kajian makna dan nilai estetika kostum yang dipakai.

Di festival SNC, kita dapat melihat ratusan orang berkostum menarik dan sama bahan, namun tidak satupun peserta event yang memakai kostum dengan desain yang sama. Bahwa semua orang bisa menjadi desainer, perias kecantikan sekaligus model. *Semarang Night Carnival* menghancurkan semua dugaan yang mengharuskan seorang perancang mode harus lulusan sekolah desain. Seorang model harus bertubuh sempurna, dan seorang perias model harus lulusan sekolah kecantikan. Itu semua tidak menjadi keharusan di dalam *event Semarang Nigth Carnival* karena pada dasarnya peserta tidak memiliki kemampuan seperti itu.

Kesuksesan yang diraih Kota Semarang dalam event SNC menjadi perhatian fashion, baik nasional maupun internasional. Ratusan modelnya yang mengikuti SNC bukanlah model-model asli yang terbiasa berlenggak lenggok di atas

catwalk. Melainkan sekumpulan anak-anak daerah, bahkan berasal dari sekolah dan daerah pinggiran di Kota Semarang dengan tingkat ekonomi sedang. Penampilan yang mereka perankan seolah menabrak tatanan dunia fashion yang selama ini berkiblat pada dunia keglamoran. *Semarang Night Carnival* yang dikelola kota Semarang seakan menjadi candu, tidak hanya bagi remaja Kota Semarang dan sekitarnya akan tetapi masyarakat umum. Bahkan mereka antusias menyaksikan penampilan peserta SNC saat berlatih dan melakukan training sampai 12x pertemuan yang diselenggarakan oleh panitia SNC. Peserta juga mendapatkan materi-materi tertentu untuk *work shop* dalam rangka kepercayaan diri.

SNC juga menjadi ajang kompetisi peserta yang memperebutkan trophy dan penghargaan lain yang disediakan. Untuk mendapatkan trophy perlu pelatihan berbagai ketrampilan serta pembekalan gratis selama 4-5 bulan sebelum acara SNC dimulai. Sebagai contoh dalam pertunjukan SNC ke -7 dengan tema “Kemilau Semarang” yang menginspirasi empat tema wisata Kota Semarang dengan berbagi kekayaan wisata alam, wisata budaya dan bahkan wisata religi. *Semarang Night Carnival* mencoba untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat untuk memahami, mencintai dan merawat peninggalan budaya yang ada di Kota Semarang. Model dan bentuk keunikannya, yang merupakan 4 defile, yakni *Masquerede Gold* (Batik Semarangan), *Masquerede silver* (*Art Deco*) mengambil tema lawang sewu, *Masquerede Red* (kampung Pelangi) dan *Masquirade Blue* (Pantai). Disaksikan 1000 lebih penonton dari berbagai lapisan masyarakat, SNC menampilkan eksorika pesona alam di Kota Semarang dalam

budaya, suku-suku, serta tradisi masyarakat yang mengikuti jalannya SNC seperti penampilan dari kepulauan Papua dan Mancanegara negara yaitu Tionghoa bahkan diramaikan oleh kehadiran peserta dari kabupaten-kabupaten yang lain di sekitar Kota Semarang antara lain Kabupaten Kudus, Kabupaten Pati, Kabupaten Jepara yang menampilkan utusan daerah melalui parade budaya yang ada di Kabupaten masing-masing.

Secara eksplisit, event ini memiliki nilai *Education, Entertainment, Exhibition dan Economi Benefit*. Lihat saja bagaimana model pakaian peserta *Semarang Night Carnival*. Hampir semua peserta menggunakan pakaian dari bahan-bahan yang unik dan menarik baik dari segi warna, tekstur, bentuk dan memiliki khas pada tema-tema tertentu. Konsep ini adalah pikiran yang sederhana dan kreatif, yang berhubungan dengan pikiran konsumerisme dan kapitalis. Dalam perkembangannya, terdapat tiga komponen partisipan yang berguna untuk mendukung kelancaran dan keberlangsungan acara *Semarang Night Carnival*. Ketiganya antara lain pemkot bersama DPRD, SNC dan masyarakat.

Selain memilih standar kualitas, desain kostum yang digunakan dalam kemeriahan *event Semarang Night Carnival* sesuai dengan nilai-nilai filosofi, historis, estetis dan nilai religi. Kemeriahan kostum yang dipakai dalam *event* tertentu tersimpan suatu filosofis dasar yang mempresentasikan kehidupan masyarakat. Menurut Jazuli (2008: 20) fungsi kostum tari adalah mendukung tema atau isi tari dan untuk memperjelas peran-peran dalam suatu sajian tari. Kostum yang baik bukan hanya sekedar untuk menutup tubuh semata, melainkan

juga harus dapat mendukung desain ruang maupun di luar ruang pada saat sedang menari. Kostum meliputi bahan, warna, tekstur dan corak.

Selanjutnya kostum yang digunakan dalam *Semarang Night Carnival* harus memenuhi standar nilai estetis. Nilai estetis dapat dijelaskan menurut properti dari sesuatu yang dinilai, menurut dirinya sendiri, atau menurut kaitan dengan sumber nilai lainnya. Nilai estetis terkait dengan nilai sosial dan menjadi isu kebijakan publik dalam masyarakat. Sesuatu dianggap secara estetika bernilai ketika perhatian dan refleksi terhadap suatu properti intrinsik menghasilkan kesenangan atau memberi kontribusi secara positif pada urusan manusiawi lainnya. Nilai estetis adalah persoalan respons individual terhadap sesuatu dan konteks sosial budaya dari respons tersebut (Muelder 2010: 184). Nilai estetis berarti nilai tentang keindahan. Keindahan dapat diberi makna secara luas, secara sempit, dan estetis murni. Secara luas yaitu keindahan mengandung ide kebaikan, secara sempit yaitu keindahan terbatas pada lingkup persepsi penglihatan (bentuk dan warna) dan secara estetis murni yaitu menyangkut pengalaman estetis seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang diresapinya melalui penglihatan, pendengaran, perabaan dan perasaan, yang semuanya dapat menimbulkan persepsi (anggapan) indah.

Wujud seni tidak akan menimbulkan rasa kagum dan pesona apabila wujud itu tanpa isi. Kostum di dalam *Semarang Night Carnival* mempunyai arti tertentu. Karena dipergunakan untuk menunjukkan karakter atau identitas setiap tokoh yang ditampilkan. Di samping itu, kostum juga dapat mempengaruhi segi perbendaharaan gerak tarinya. Hal yang menjadi alasan oleh peneliti adalah desain

kostum *Semarang Night Carnival* yang memiliki keaktivitas karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan tema pada umumnya. Di samping mempunyai bentuk yang berbeda dari tema sebelumnya, ternyata di tengah arus perkembangan kesenian modern dalam mempertahankan eksistensinya mengalami perubahan bentuk nilai estetikanya. Caranya adalah mempertahankan desain kostum sebagai sarana ajang lomba yang harus dikembangkan setiap tahunnya. Sebagaimana aktivitas oleh pemerintah daerah Kota Semarang melalui pemberdayaan masyarakat Semarang dan sekitarnya.

Beberapa budaya lokal yang ada di Kota Semarang seperti *Warak Ngendhog*, *gambang semarangan*, karawitan semarangan, tembang dolanan, merupakan cerminan pluralitas masyarakat kota Semarang yang multi etnis. Walaupun demikian pada dasarnya desain kostum *Semarang Night Carnival* ini merupakan kostum yang sangat menarik yang memiliki makna yang tersirat dalam mendesain. Selain beberapa alasan tersebut, desain kostum *Semarang Night Carnival* juga sangatlah menarik untuk dikaji karena beberapa perbedaan tema mendasar. Berdasarkan pada latar belakang di atas, dari adanya SNC yang syarat akan ide, unik, kreatif dan menarik maka penulis kemudian tertarik untuk mengadakan penelitian tentang SNC. Antara lain mengungkap keempat tema dari segi desain kostum yang merupakan wujud budaya masa kini pada masyarakat Kota Semarang dan sekitarnya. Penelitian ini menggunakan salah satu disiplin ilmu yang mempelajari tentang kajian kreativitas estetik dalam konteks budaya semarangan dalam desain kostum *Semarang Night Carnival* dalam hubungannya dengan kreativitas dan keindahan. Secara akademis, pertunjukan SNC identik

dengan simbol-simbol yang ditampilkan, kemudian ditransformasikan berebeda-beda oleh masing-masing individu. Sedangkan secara non-akademik adalah berdasarkan ketertarikan peneliti sebagai warga Jawa Tengah dalam melihat potensi SNC yang merupakan produk Kota Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Sudah menjadi pembicaraan umum, bahwa keberadaan seni populer yang muncul di masyarakat ini merupakan fenomena baru atau budaya populer. Dimana munculnya *Semarang Night Carnival* bisa bertahan dan akan terus eksis apabila diindikasikan dengan munculnya ide-ide baru di tengah-tengah masyarakat. Perkembangan *Semarang Night Carnival* dewasa ini dihadapkan berbagai tantangan. Selain permasalahan datang oleh faktor internal, bisa juga secara eksternal. Demikian juga permasalahan Desain Kostum *Semarang Night Carnival* (Kajian Kreativitas Estetik dalam Konteks Budaya *Semarangan*) karena pengaruh masuknya budaya populer menuju masyarakat modern yang mempengaruhi budaya lama yang sudah ada.

Di Kota Semarang Jawa Tengah, *Semarang Night Carnival* ini merupakan jenis kegiatan parade budaya atau event yang sampai saat ini dilaksanakan setiap tahun dengan tema yang selalu berbeda-beda. Seperti di tahun 2018 tema yang diambil adalah *Semarang Night Carnival* yang meliputi empat tema yang sangat menarik. Hal ini bisa diidentifikasi dengan diakuinya keberadaan parade budaya tersebut baik oleh masyarakat maupun pemerintah. Terdapat aktivitas latihan secara reguler dan kegiatan pementasan, dilakukan regenerasi dengan baik,

terdapat manajemen dan organisasi dari komunitas tersebut. Dengan tema –tema yang selalu berbeda-beda atau baru pada setiap tahunnya *Semarang Night Carnival* memberikan kesan menarik. Oleh karena itu akan semakin besar tantangan yang dihadapi dan mempengaruhi *Semarang Night Carnival* akan tetap bertahan dalam pengaruh budaya modern. Alasan inilah yang membuat pemikiran peneliti untuk dapat mengkaji lebih lanjut tentang desain kostum *Semarang Night Carnival* dalam kajian kreativitas estetik dalam konteks budaya *Semarangan* yang pada tahun ini mengusung empat tema yang menarik karena berbeda dengan tahun sebelumnya.

1.3 Cakupan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut maka cakupan masalahnya adalah tentang Desain kostum *Semarang Night Carnival* (kajian Kreatifitas Estetik dalam Konteks Budaya *Semarangan*).

1.4 Rumusan Masalah

Sebagaimana latar belakang masalah disebutkan bahwa pertunjukan *Semarang Night Carnival* tidak terlepas dari tata kostum yang dipergunakan. Dari sumber budaya populer itulah berbagai ekspresi seni bisa dikembangkan ke dalam bentuk-bentuk lain yang bersifat kreasi dan modern. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui tentang Desain Kostum *Semarang Night carnival* (Kajian Kreatifitas Estetik dalam Budaya *Semarangan*) kostum dalam pertunjukan dalam kemeriahan *Semarang Night Carnival* di kota Semarang, Pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah proses kreativitas desain kostum pada *Semarang Night Carnival* dalam budaya *Semarangan*
- (2) Bagaimanakah nilai estetik desain kostum pada *Semarang Night Carnival* dalam budaya *Semarangan*

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini, adalah untuk:

- (1) Menjelaskan proses kreativitas desain kostum yang digunakan peserta pada *Semarang Night Carnival* dalam budaya *Semarangan*.
- (2) Menjelaskan nilai estetik desain kostum peserta pada *Semarang Night Carnival* dalam budaya *Semarangan*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait erat dengan upaya-upaya untuk melestarikan *Semarang Night Carnival* yang melibatkan masyarakat dan pemerintah daerah baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

- (1) Secara teoretis hasil penelitian ini akan menjelaskan tentang Desain kostum *Semarang Night carnival* (kajian kreatifitas estetik dalam konteks budaya *Semarangan*) pada kegiatan *SNC* sebagai tambahan khasanah keilmuan.
- (2) Memberikan informasi yang terkait dengan penelitian kepada pihak-pihak yang mengkaji *Semarang Night Carnival* sehingga dapat digunakan sebagai

bahan kajian lebih lanjut dengan mengembangkan konsep teori dan metode yang dikembangkan peneliti.

- (3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana pengembangan ilmu pengetahuan tentang seni dan pendidikan seni dalam masyarakat maupun dalam pendidikan formal di sekolah.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan peneliti terkait dengan penelitian tentang *Semarang Night Carnival* antara lain:

- (1) Memberikan sebuah bentuk penghargaan dan masukan yang bermanfaat terhadap kelangsungan *Semarang Night Carnival*.
- (2) Bagi lembaga pendidikan sebagai salah satu mitra kegiatan *Semarang Night Carnival* dapat sebagai acuan dalam melakukan inovasi proses penciptaan kostum *Semarang Night Carnival* yang lebih menarik Khususnya SMK.
- (3) Bagi seniman dapat membuka wawasan tentang keberadaan *Semarang Night Carnival* dalam proses pengembangan kostum *Semarang Night Carnival* yang lebih menarik.
- (4) Bagi instansi/dinas terkait dapat menjadi landasan dalam pengambilan kebijakan yang berhubungan dengan kegiatan *Semarang Night Carnival* dalam rangka peningkatan kualitas kegiatan sebagai sarana menarik wisata di Kota Semarang.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS
DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan Desain kostum *Semarang Night Carnival* (kajian Kreativitas Estetik dalam Konteks Budaya *Semarangan*) yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Berikut ini beberapa pustaka yang membahas masalah yang ada kaitannya secara substantif dengan penelitian dapat dilihat dari uraian berikut.

Ayu Proborini, C. 2017. Melakukan penelitian tentang *Jember Fashion Carnaval (JFC)* dalam Industri Pariwisata di Kabupaten Jember. Hasil penelitiannya memberikan gambaran bahwa *Jember Fashion Carnaval (JFC)* merupakan sebuah carnaval yang saat ini berhasil mengubah Jember menjadi kota carnaval tingkat dunia yang berfungsi mengikat solidaritas pendukungnya. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada objek material yaitu sama-sama membahas tentang carnival. Adapun yang menjadi pembeda yaitu pada objek formal. Dalam penelitian ini membahas mengenai desain dan kajian proses penciptaan ,nilai estetis dan makna simbolik.

Nasrullah, R. 2013. Dalam jurnal yang berjudul *Semiotika Naratif Greimisan dalam Iklan Busana Muslim*. Substansi dari penelitian ini adalah mengkaji tentang semiotika busana muslim dalam produk dan iklan. Relevansinya sama-sama mengkaji tentang obyek formal semiotika dan kostum. Sedangkan

yang menjadi pembeda dengan penelitian ini adalah objek materialnya yaitu kajian dari penelitian tentang *Semarang Night Carnival* lebih fokus pada kajian kostum dari sudut makna dan nilai estesisnya.

Deni Setiawan. 2015. Dalam jurnal Konsep Pakaian Jogja *Fashion Week Carnival* dalam Struktur Social di Yogyakarta. Salah satu penelitiannya mengenai industri berbasis rumah tangga yang berdampak positif bagi kemajuan dan eksistensi industri, untuk menekan laju impor pakaian dari luar yogyakarta . Hasilnya menunjukkan bahwa dialektika pakaian JFWC dapat dilihat sebagai proses terjadinya diplomasi kebudayaan, baik lokal, nasional, maupun internasional. Meskipun sama-sama mengkaji makna simbolik, penelitian yang dilakukan Deni setiawan (2015) ini lebih luas cakupannya, sedangkan penelitian tentang *Semarang Night Carnival* ini dalam kajian makna dan nilai estetika kostum yang dipakai.

Sulbi. 2017. Dalam jurnal tentang Nilai Estetik Ragam Hias Naga di Keratin Sumenep yang mengkaji tentang pakaian selain memiliki karakter dan ciri khas yang kuat ragam hias ini memiliki nilai estetik yang tinggi. Hal itu terlihat dengan adanya keserasian, penonjolan dan keseimbangan di dalamnya. Relevansinya adalah untuk mengetahui sejarah masuknya ragam hias naga di Keraton Sumenep, sekaligus mendeskripsikan nilai estetik pada ragam hias naga di Keraton Sumenep.

Suciati, Agus Sachari, Kahfiati Kahdar. 2015. Yaitu jurnal tentang Nilai Feminitas Indonesia dalam Desain Busana Kebaya Ibu Negara. Substansinya tentang busana kebaya adalah penanda yang merepresentasikan petanda identitas kolektif dari tata

nilai dan perilaku sosio-kultural komunitas pemakainya di samping model dan bentuk serta fungsinya yang mencerminkan nilai-nilai femininitas perempuan Indonesia. Dewasa ini busana perempuan Indonesia telah berkembang mengikuti tren busana global dan lebih banyak menampilkan sisi sensualitas, selera pasar, dan kepentingan industri fashion tanpa memperhatikan nilai-nilai edukasi dan budaya Indonesia khususnya nilai femininitas perempuan.

Yunianti, E. 2015. Dalam jurnal yang berjudul Estetika Unsur-unsur Arsitektur Bangunan Masjid Agung surakarta yang mengkaji tentang keinginan penulis untuk menyampaikan gagasan tentang unsur-unsur estetika yang terdapat pada bangunan masjid sebagai sumber ide dalam penciptaan Masjid Agung di Surakarta. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada objek material yaitu sama-sama membahas tentang Estetik, dan yang menjadi pembeda adalah formalnya.

Made Astini, S. 2001. Yaitu Makna dalam Busana Dramatari Arja di Bali, yang mengkaji tentang busana yang dikenakan oleh penari atau yang sering disebut dengan busana tari. Adapun tanda-tanda yang terlihat seperti warna, desain yang merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan antara satu dengan yang lainnya dalam busana tari. Warna dapat memberikan kesan khusus kepada penonton dalam membedakan keras lembutnya masing-masing peran.

Prijana. 2015. Yaitu Internet dan Gaya Fashion Mahasiswa, yang mengkaji tentang perilaku *shopping on line* dengan hadirnya internet kampus; akibat mengkonsumsi informasi internet, yang dikaitkan dengan orientasi tindakan simboliknya.

Josafat Chrisdianto dan Andhika Estiyono. 2018. Yaitu Desain Karakter dan Kostum Khas Indonesia, yang mengkaji tentang karakter dengan tema Indonesia yang terkemas dalam bentuk kostum sehingga kearifan lokal Indonesia dapat hidup kembali dan digemari oleh masyarakat saat ini, dengan cara mendesain karakter dan kostum khas Indonesia.

Sri Sumarni, N. 2001. Yaitu Warna, Garis, dan Bentuk Ragam Hias dalam Tata Rias dan Tata Busana Wayang Wong Sri Wedari Surakarta sebagai Sarana Ekspresi. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada perwujudan ekspresi suatu karakter tokoh yang didukung oleh tata rias wajah, tata rias busana.

Devany Gumulya, Nathalisa Oktavia. 2017. Yang melakukan penelitian tentang Kajian Akulturasi Budaya pada Busana Wanita Cina Peranakan, yang mengkaji tentang latar belakang sejarah dan keunikan budaya Cina Peranakan pada objek busana wanita kebaya dan batik. Ditemukan akulturasi budaya Jawa, Belanda, dan Cina yang sangat unik. Perbedaan dari ketiga budaya ini saling mempengaruhi satu sama lain dan menghasilkan keunikan tersendiri yang tertuang pada kekayaan budaya Cina peranakan.

Junaidi. 2016. Melakukan penelitian tentang Estetika Terbang Hadroh Nuurussa'adah Desa Kalisapu, Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal. Penelitiannya menemukan dan mendiskripsikan bentuk pertunjukan kesenian terbang hadroh "Nuurussa'adah" di Desa Kalisapu, mengkaji nilai estetiska yang ada di dalam permainan musik terbang hadroh yang menjadi fenomena dalam musik terbang.

Isti Komariyah, Joko Wiyoso. 2017. Dengan judul Nilai estetika barongan wahyu anom jaya di Desa Gunungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati.

Penelitiannya mengkaji tentang setiap tokoh pemain memakai kostum yang dapat mencirikan karakter tokoh. Relevansinya dengan penelitian ini adalah bentuk kreativitasnya antara lain ide yang berasal dari kehidupan sehari-hari.

Dwiningtyas, R. 2018. Dengan judul Transformasi Bentuk Estetik Kerajinan Furniture Kreativitas Perajin Tempel Lemahbang Blora. Dalam penelitiannya dijelaskan tentang menghadapi perkembangan pasar, faktor intern yang berasal dari perajin, motivasi diri serta sikap kreatif yang melahirkan inovasi-inovasi baru dalam kerajinan furniture.

Agus Cahyono. 2015. Yang melakukan penelitian tentang Seni Pertunjukan Arak-arakan dalam Upacara Tradisional Dughderan di Kota Semarang. Penelitian ini mengkaji tentang makna simbolik arak-arakan dilihat dari segi bentuk penyajian. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada topik karnavalnya, sedangkan yang membedakan terletak pada objek materialnya.

Malarsih, Hearlinah. 2014. Melakukan penelitian tentang Creativity Education Model Throuht Dance Creation For Students Of Junior High School yang mengkaji tentang bentuk kreativitas siswa dalam menari yang semakin bervariasi yang terdapat pada pertunjukan di sekolah. Relevansi dengan penelitian ini berkaitan dengan bahan dan objek peneliti yang membahas Kreativitas *Semarang Night Carnival* pembedanya terletak pada objek materialnya.

Deni Setiawan, Timbul Haryono dan M. Agus Burhan. 2015. Melakukan penelitian tentang: "Analisis Fungsi Pakaian Karnaval di Yogyakarta Menurut Roland Barthes dan Fungsi Seni Edmund Burke Felmand memberikan penjelasan bahwa pakaian karnaval memberi ruang persepsi dan interpretasi bagi orang-orang

yang melihatnya. Persepsi dapat diciptakan untuk tujuan tertentu, baik kepentingan penyebaran pengetahuan maupun kepentingan ekonomi. Dari paradigma pengetahuan, pakaian menunjukkan informasi siapa perancang dan pemakainya, kapan dan di mana digunakan, pesan-pesan yang disampaikan, termasuk persoalan sejarah, teknologi, sistem sosial politik, dan tren-tren pakaian. Setiap karya memiliki bentuk dan nilai-nilai sebagai fungsi pokok sebuah karya seni. Visualisasi pakaian karnaval tidak terlepas dari unsur-unsur desain, yaitu: garis, bidang, tekstur, bentuk, dan warna. Selain itu, masih terdapat aspek desain yang meliputi bentuk, ruang, garis, warna, ragam hias, dan aspek tekstur. Aspek-aspek ini dikenal pula sebagai aspek estetis. Pada pakaian karnaval terdapat unsur pembentuk wujud, yaitu: unsur fisik (bahan yang digunakan), unsur rupa (bentuk desain dan ragam hias), unsur kejiwaan (emosi perancang dan konsumen), dan unsur sosial (menampilkan gejala sosial).

Mira Marlianti, Acep Iwan Saidi dan Achmad Haldani Destiarmand. 2017. Melakkukan penelitian tentang Pergeseran Bentuk Siluet Kostum Tari Jaipongan Tahun 1980 sampai dengan 2010. Dalam penelitiannya memberikan penjelasan bahwa tampilan kostum Jaipongan sejak awal kemunculannya hingga kini semakin bervariasi, sehingga memungkinkan terjadinya pergeseran dalam hal siluet kostumnya. Nilai estetika menjadi sorotan dalam penelitian ini. Hasilnya menunjukkan bahwa pergeseran bentuk siluet kostum Jaipong terjadi karena bermunculanya kreativitas-kreativitas baru yang lebih bebas dan lebih ekspresif dalam hal perancangan desain kostum tari Jaipongan.

Made Astini S. 2013. Melakukan penelitian tentang pengaruh busana terhadap gerakan tari Oleg Tamulilingan. Hasil penelitiannya memberikan penjelasan bahwa tari Oleg Tamulilingan merupakan salah satu warisan nusantara yang muncul di Pulau Bali pada tahun 1950-an. Tari ini eksis sampai sekarang karena balutan busananya yang menarik sehingga beberapa teba gerak dipengaruhi oleh balutan busana tersebut. Memberikan kesan feminim dan maskulin. Kain yang menjulur ke belakang di sela-sela kaki kanan dan kaki kiri, rambut panjang yang berjuntai ke bawah, oncer yang bergelayut di pinggang sebelah kanan dan sebelah kiri memberikan kesan lemah gemulainya gerakan tari.

Pujiati. 2015. Melakukan penelitian dengan judul “Aesthetic Value of Wahyu Manggolo’s Kethoprak Performance Presenting Mahesa Jenar Series “Alap-Alap Jentik Manis”. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa ada lima elemen sebagai bagian dari nilai estetika dalam pertunjukan. Elemen-elemen tersebut adalah bentuk, cerita, karakter, konten, dan karakteristik, sedangkan tujuh elemen untuk membentuk nilai adalah kesatuan, kompleksitas, intensitas, stimulasi atau determinan yang digunakan sebagai alat untuk merekam tingkat emosi, suasana hati, dan karakter.

Fajrul Falah. 2018. Melakukan penelitian dengan judul Estetika Batik Tulis Motif “Bintang Laut” Pekalongan, Jawa Tengah (Kajian Estetika). Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa mengungkapkan estetika batik tulis motif “bintang laut” Pekalongan, Jawa Tengah dalam tiga unsur estetik. Miniatur fauna laut dan kombinasi warna yang seimbang serta ukuran “bintang laut” yang

berbeda-beda menambah kesan estetis dan orisinalitas batik tulis yang cara pembuatannya masih menggunakan tangan (manual).

Sugiarti. 2016. Melakukan penelitian dengan judul Estetika dalam Novel Jatisaba Karya Ramadya Akmal. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa pertama, keunikan kode estetika novel Jatisaba ditandai dengan pemanfaatan bahasa sebagai sarana estetis. Pilihan gaya bahasa yang tepat mampu mengungkapkan pengalaman empiris tokoh dalam cerita. Kedua, estetika sosial dalam novel Jatisaba digambarkan melalui beroperasinya kata-kata atau kalimat yang berkaitan dengan aspek sosiokultural sehingga memberikan nuansa keindahan.

Sunarto. 2017. Melakukan penelitian dengan judul “Estetika dalam Kontek Pendidikan Seni” menunjukkan bahwa bangunan estetika karya seni telah berpindah kedudukan, dari karya kepada penikmat. Perpindahan tersebut merupakan fenomena seni terkini (Kontemporer), yang dihasilkan dari pemikiran paralogisme dan antihistorianisme para remaja. Hal antagonis, perkembangan mutakhir ini tidak diantisipasi oleh pembelajaran Pendidikan Seni di sekolah umum.

Gede Bayu Segara Putra, I Nyoman Artayasa, I Wayan suwandi. 2017 Melakukan penelitian dengan judul Kajian Konsep, Estetik dan Makna pada Ilustrasi Rangda Karya Monez. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa ilustrasi rangda karya Monez menerapkan konsep imajinatif dalam penciptaannya. Konsep imajinatif diwujudkan melalui pengayaan berlebih pada visualisasi dalam bentuk ilustrasi. Di dalam postmodern, pengayaan merupakan

ciri dari idiom campuran. Makna yang muncul dari ilustrasi rangda karya Monez sebagai sebuah karya dengan penggambaran realita secara berlebihan (hiperealitas), antara lain: makna ekonomi, makna budaya dan makna ekspresi.

Ratna Yulianti. 2016. Melakukan penelitian dengan judul Pembelajaran Tari Kreatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Cinta Lingkungan Pada Anak Usia Dini. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa pembelajaran tari kreativitas untuk meningkatkan pemahaman cinta lingkungan pada anak usia dini. Pembelajaran tari kreativitas yang merupakan proses individu yang perkembangannya ditentukan oleh individu itu sendiri.

Widya Susanti Indriyanto melakukan penelitian dengan judul Nilai Estetis Pertunjukna Tradisional Jathilan Tuo Di Desa Kabupaten Magelang. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa untuk mengetahui dan mendiskripsikan nilai estetis apa yang terkandung dalam pertunjukan tradisional Jathilan Tuo.

Arfatul Marwiyah, Zulkifli, Sugito, Muslim. 2018. Melakukan penelitian dengan judul Analisis Estetis Karya Kerajinan Kain Perca Siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 Beringin Kabupaten Deli Serdang. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran prakarya, khususnya pada materi pelajaran kerajinan limbah kain perca dan mengetahui pemanfaatan limbah kain perca menjadi produk kerajinan tangan berupa kain perca, sarung kotak tisu, dan mengetahui kualitas estetis karya kerajinan tangan yang dihasilkan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Beringin Kabupaten Deli Serdang.

Nanie Asri Yuliati. 2007. Melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa Kreativitas dalam mendesain kain adalah salah satu aspek untuk meningkatkan produk fashion. Produk-produk dalam industri garmen mencakup berbagai jenis pakaian di pasar, seperti pakaian wanita, pria, anak-anak dan orang dewasa untuk berbagai kesempatan seperti pesta dan pakaian kerja. Untuk bersaing di pasar, perancang busana harus kreatif dalam mendesain pakaian. Kreativitas adalah ide-ide baru dalam mendesain untuk menciptakan desain dan produk baru yang sesuai dengan tren saat ini.

Wasilah. 2015. Melakukan penelitian dengan judul Estetika Dalam Arsitektur Modern. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa masalah estetika (dibeberapa tulisan disebut juga keindahan) secara umum muncul di dalam karya-karya seni, seperti seni rupa, seni gerak/seni tari, termasuk di dalamnya Arsitektur. Estetika (keindahan) dapat dikenal melalui 2 (dua) ciri, yaitu emosional dan intelektual. Di dalam tulisan singkat ini, pertama dibahas dulu pengertian tentang estetika, kemudian pengertian tentang arsitektur modern.

Kasidi Hadipriyatno. 2014. Melakukan penelitian dengan judul Estetika Wayang. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa dasar-dasar penelitiannya adalah perspektif estetika wayang tentang unsur-unsur hubungan keindahan dalam kesatuan struktur wayang. Memahami keindahan estetika sejati terletak pada konsep pemikiran yang dikembangkan dan diikuti oleh para pemikir Barat, namun dalam operatate implemetation masih merujuk pada istilah-istilah yang dikenal dalam seni konvensi boneka tradisional. Tidak semua data dalam

keindahan wayang dapat disajikan dalam artikel singkat ini, tetapi terbatas pada aspek-aspek penting kecantikan yang hanya konvensional dan modernitas seperti di alam semesta wayang, wayang atau konvensional dalam seni wayang, dalam mata uang pandangan wayang, dan konsep estetika dalam seni wayang dan wayang.

Ratih Dian Saraswati; MD. Nestri Kiswari. 2017. Melakukan penelitian dengan judul Kajian Estetika Lingkungan Kampung Pelangi Studi Kasus: Jalan Lingkungan Kampung Pelangi Gg. VI. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa Untuk mengetahui unsur estetika lingkungan berdasarkan teori Berlyne dengan metode deskripsi kualitatif. Hasilnya berupa pengamatan mengenai kompleksitas, ketidaksenadaan, keunikan, kejutan, dan jenis eksplorasi pada motif desain di area publik Kampung Pelangi.

Suharnan. 2015. Melakukan penelitian dengan judul Kepribadian dan Kreativitas: Pengaruh Tipe Kepribadian Kode Warna Terhadap kreativitas. Dalam penelitiannya memberikan gambaran bahwa untuk menemukan pengaruh perbedaan tipe kepribadian menggunakan kode warna---merah, biru, putih, dan kuning terhadap kreativitas.

Welis Raldianingrat. 2014 Melakukan penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Kinerja Industri Kreatif Kerajinan Melalui People Equity Dan Strategi Inovasi Di Kabupaten Konawe. Dalam penelitiannya memberikan hasil yang menunjukkan bahwa: (1) ekuitas orang berpengaruh positif dan signifikan terhadap strategi inovasi, (2) ekuitas orang berpengaruh positif signifikan terhadap kinerja industri kerajinan kreatif dan (3) strategi inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja industri kerajinan kreatif

Poerwanto¹, Zakaria Lantang Sukirno. 2012. Melakukan penelitian dengan judul Inovasi Produk dan Motif Seni Batik Pesisiran Sebagai Basis Pengembangan Industri Kreatif Dan Kampung Wisata Minat Khusus. Dalam penelitiannya memberikan dan menghasilkan berbagai konsep pembinaan industri batik yang harus dijadikan kebijakan pembinaan pengembangan seni batik pesisiran.

Bambang Gatot Soebroto. 2012. Melakukan penelitian dengan judul kajian estetika yang beda relief candi jawa timur. Dalam penelitiannya mengkaji dan menguji estetika relief candi dipakai teori Komposisi Polykleitos dan Prasejarah (Dick Hartoko).

Husni Mubarat Heri Iswandi. 2018. Melakukan penelitian dengan judul aspek-aspek estetika ukiran kayu khas Palembang pada al quran al akbar. Dalam penelitiannya mengungkapkan nilai-nilai estetika dan proses perwujudan seni ukir kayu khas Palembang pada Al Quran Al Akbar hingga penyajiannya.

Fizur Rifki. 2018. Dengan judul penelitian The Form of Presenting and Function of Dhangga' Art in Pademawu Timur Village, Subdistric, Pamekasan Regency. Hasil penelitian ini mencakup bentuk penyajian dan fungsi seni Dhangga. Pertama bentuk penyajian terdiri dari alur penyajian music, pakaian dan make up dan property kedua sebagai penyajian fasilitas keindahan

Made Aditya Abhi Ganika dan I Wayan Suardana. 2019. Melakukan penelitian dengan judul Ogoh-Ogoh Dan Implementasinya Pada Kreativitas Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi. Dalam penelitiannya memberikan untuk mengungkap bertujuan mendeskripsikan Estetika eksperimental Ogoh-ogoh dan

mendeskripsikan hasil implementasi Ogoh-ogoh pada kreativitas berkarya seni rupa tiga dimensi.

Malarsih dan Wadiyo melakukan penelitian dengan judul Pendidikan Estetika Melalui Seni Budaya di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran implementasi pendidikan estetika melalui seni di Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pendidikan estetika melalui seni di Fakultas Bahasa dan Seni dilakukan dalam bentuk estetika formal dan non-formal.

Yayah Rukiah. 2016. Melakukan penelitian dengan judul kajian estetika poster tadanori yokoo – 1965. Dalam penelitiannya memberikan kajian salah satu contoh poster karya Yokoo Tadanori dengan menggunakan teori ikonografis dan ikonologis dalam keindahannya.

Suhaya. 2016. Melakukan penelitian dengan judul pendidikan seni sebagai penunjang kreatifitas. Melalui pendidikan seni, anak dapat melatih dan meningkatkan kreativitasnya melalui kegiatan-kegiatan seni yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, tetapi kegiatan-kegiatan seni yang dilakukan ini tetap menyenangkan bagi anak.

Devi Astarina, Achmad Haldani, Bismo Jelantik. 2016. Melakukan penelitian dengan judul nilai kreativitas pada kreasi mata kuliah keramik mahasiswa 2010 universitas pendidikan indonesia. Disimpulkan bahwa sistem penilaian yang baik dan relevan dalam mengukur kreativitas tidak saja menilai

kreasi dari hasil, melainkan lebih penting menilai proses yang dilakukan mahasiswa.

Silmi Amrullah, Lidwina Felisima Tae, Feri Indra Irawan, Zulmi Ramdani, Bagus Hary Prakoso. 2018. Melakukan penelitian dengan judul Studi Sistematis Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. Menunjukkan bahwa kreativitas memiliki model spesifik berdasarkan aspek definisi, karakteristik subjek kreatif, faktor pendukung, faktor penghambat, domain kreativitas dan strategi kreativitas di sekolah.

Rochman Achwan. 2014. Melakukan penelitian dengan judul Dua Dunia Seni: Industri Kreatif Fesyen di Bandung dan Bali. Diharapkan dapat menawarkan pemikiran baru pengembangan industri kreatif yang dapat dilakukan oleh pemerintah, masyarakat industri kreatif, dan perguruan tinggi.

Citra Rosalyn Anwar, Karta Jayadi dan Arifin Manggau. 2018. Melakukan penelitian dengan judul Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak (Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar). Pemilihan kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak karena dengan kegiatan ini anak dapat berkreasi sesuai dengan minat masing-masing dan menarik bagi anak. Selain itu murah dan mudah karena bahan-bahan tidak membutuhkan banyak biaya, sebab menggunakan barang-barang bekas yang banyak ditemukan di lingkungan sekitarnya.

Ardita Destiani, Sri Saparahayuningsih, Wembrayarli. 2016. Melakukan penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Siswa Melalui Teknik Pencetakan dengan Bantuan Media Asli. menunjukkan bahwa melalui

teknik cetak yang dibantu oleh media asli dapat meningkatkan kreativitas seni anak-anak dengan hasil nilai rata-rata yang baik, sedangkan pencapaian ketuntasan belajar anak adalah 81,8%.

Arya Dani Setyawan, Ardian Arief dan Akbar Al Masjid. 2017. Melakukan penelitian dengan judul analisis instrumen kendang dalam karawitan jawa di tinjau dari nilai luhur tamansiswa. Bertujuan mendiskripsikan analisis estetika dan merumuskan strategi analisis estetika pada karawitan jawa yang berada di Yogyakarta dan khususnya berada di lingkungan Tamansiswa. Gamelan dan Tamansiswa menjadi satu kesatuan estetika karena nilai yang terkandung dalam gamelan.

Kahar Dwi Prihantono. 2018. Melakukan penelitian dengan judul estetika posmodern puisi “aku ingin” karya saut situmorang. Penelitian ini mengkaji estetika puisi “Aku Ingin” karya Saut Situmorang dengan melibatkan pengamatan unsur tekstual dan ekstratekstual, unsur-unsur di dalam dan di luar teks puisi. Hasil kajian menunjukkan bahwa terdapat lima gejala estetika puisi “Aku Ingin” karya Saut Situmorang mencakupi (1) pastiche, (2) parodi, (3) kitsch, (4) camp, dan (5) skizofrenia.

Hadiyatno. 2016. Melakukan penelitian dengan judul menyoal kehadiran keindahan dan seni. Materi kajiannya mengupas tentang keindahan, yang dihadirkan pada karya seni. Materi kajiannya mengupas tentang keindahan, yang dihadirkan pada karya seni.

Rino Richardo, Mardiyana dan Dewi Retno Sari Saputro. 2014. Melakukan penelitian dengan judul Tingkat Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah

Matematika Divergen Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. Menunjukkan bahwa (1) siswa dengan gaya belajar visual dan auditorial dapat memenuhi syarat untuk indikator kreativitas, lancar dan fleksibel, sehingga siswa tersebut memiliki tingkat kreativitas ketiga (kreatif) dalam menyelesaikan masalah matematika yang berbeda, (2) Sementara siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat memenuhi syarat untuk indikator kreativitas, yaitu lancar, sehingga para siswa tersebut memiliki tingkat kreativitas pertama (kurang kreatif) dalam menyelesaikan masalah matematika yang berbeda. Kemudian data temuan lainnya menunjukkan bahwa (1) ada dua siswa dengan gaya belajar visual yang diidentifikasi memiliki tingkat kedua (cukup kreatif) dan tingkat keempat (sangat kreatif) kreativitas dalam memecahkan masalah matematika yang berbeda, (2) sementara ada adalah satu siswa dengan gaya belajar auditorial diidentifikasi tidak kreatif (level 0). Berdasarkan temuan, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar siswa mempengaruhi kreativitas siswa, sehingga guru harus mengetahui dan memahami gaya belajar siswa untuk menentukan metode terbaik dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh setiap gaya belajar memengaruhi respons siswa yang berbeda dalam mendapatkan informasi.

Umami Falah dan Suprayitno. 2013. Melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kreativitas Keterampilan Membuat Karya Konstruksi dengan Penerapan Model Pembelajaran Langsung pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa, mendeskripsikan peningkatan kreativitas keterampilan membuat karya konstruksi pada siswa, dan kendala yang dialami ketika menerapkan model pembelajaran langsung.

Jessica Rosadi. 2013. Melakukan penelitian dengan judul Kajian Estetika Thomas Aquinas Pada Interior Kayu Aga House di Canggu Bali. Rumah tinggal Kayu Aga House ini memiliki estetika yang baik sesuai dengan teori Thomas Aquinas yang menyatakan bahwa keindahan memiliki tiga unsur, yaitu komposisi, proporsi, dan kecemerlangan (warna cerah dan terang).

Elly Setiawan Sutawikara. 2017. Melakukan penelitian dengan judul nilai fungsional dan estetika kemasan/ wadah berbahan bambu pada makanan tradisional Indonesia dan Jepang. Nilai estetika bahan bambu pada kemasan makanan tradisional Indonesia dibuat melalui proses kreatif yang menghasilkan bentuk-bentuk yang bernilai dan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat.

Jhon Viter Marpaung dan Syurya Muhammad Nur. 2018. Melakukan penelitian dengan judul Pemodelan Estetika Motif Ulos Ragi Hotang Batak Toba Sebagai Aplikasi Media Dekoratif. Penerapan motif ulos Ragi Hotang Batak Toba pada dekorasi panel dan juga sebagai sarana pelestarian kebudayaan Ulos Batak Toba yang menampilkan kesan etnik citra budaya sebagai kekuatan simbolik dan makna yang terkandung dari Ulos tersebut.

Yulistiyanti. melakukan penelitian dengan judul Nilai Estetika dalam Komik Jepang Detektif Conan Seri 720: The Kappa's Curse Karya Aoyama Gosho. Karya ini memiliki nilai estetika tersendiri dan mengungkapkan filosofi kehidupan Jepang.

Riza Zahriyal Falah. 2019. Melakukan penelitian dengan judul Nilai-nilai Estetika dalam Penataan Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Kudus. Penerapan nilai estetika dalam penataan lingkungan pendidikan

ditunjukkan dengan pemilihan warna cerah untuk pengecatan dinding, pintu, pagar, wahana bermain, dan lain-lain.

Indah juniasih. 2015. Melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kreativitas Gerak Melalui Kegiatan Tari Pendidikan Berbasis Cerita (tarita). Menunjukkan bahwa kegiatan tarita dapat meningkatkan kreativitas gerak anak yang pada pra-siklus tercatat 30,72%. Menyimpulkan bahwa TARITA menjadi salah satu alternatif metode yang baik untuk meningkatkan kreativitas gerak anak usia dini.

Firdaus Perdana, Sunarto dan Udi Utomo. 2017. Melakukan penelitian dengan judul Kesenian Rampak Kenthong sebagai Media Ekspresi Estetik Masyarakat Desa Kalirejo Kabupaten Pekalongan. Menunjukkan bahwa (1) bentuk lagu dalam penampilan grup Rampak Kenthong meliputi diatonis minor, melangkah, A-B-C, baku, merah diatonis mayor, berurutan, irama semangat, pentatonis selendro, berurutan, syair bahasa arab, 2 pola bentuk lagu, 3 pola irama, gerak melangkah, pentatonis selendro, pentatonis pelog patet lima, gerak melodi melangkah. (2) Setiap lagu dalam pertunjukan Rampak Kenthong memiliki makna dan ekspresi tersendiri. Hal itu ditentukan dari bentuk musik dan syair lagu tersebut.

Eni Kusumastut. melakukan penelitian dengan judul Pendidikan Seni Tari Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, disiplin ilmu, dan multicultural sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa. Pendekatan ekspresi bebas dalam mempelajari seni tari dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan gerakan, dilakukan melalui mengamati objek, gambar dan

musik. Proses implementasi pembelajaran seni tari melalui pendekatan disiplin dilakukan dengan memberikan materi pelajaran secara teoritis berdasarkan sudut pandang ilmiah. Proses implementasi pembelajaran seni tari melalui pendekatan multikultural dilakukan dengan memperkenalkan, mempraktikkan, dan melakukan reformasi kepada siswa tentang keanekaragaman seni budaya tanah air mereka.

Eni Kusumastuti. melakukan penelitian dengan judul Ekspresi Estetis dan Makna Simbolis Kesenian Laesan. Menunjukkan bahwa seni Laesan memiliki ekspresi estetika pada: a) di awal, inti, dan di akhir pertunjukan, b) zat pendukung pertunjukan terdiri dari peralatan pertunjukan; gerakan tarian; offbeat; make up dan pakaian; dan tahapan. Simbol yang membentuk makna dalam proses interaksi simbolik terdiri dari kemenyan, persembahan, diiringi nyanyian, dan makna trance di Laesan.

Akhmad Sobali dan Indriyanto. 2017. Melakukan penelitian dengan judul Nilai Estetika Pertunjukan Kuda Lumping Putra Sekar Gadung di Desa Rengasbandung Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes. analisa data, nilai estetika yang ada pada pertunjukan Kuda Lumping Putra Sekar Gadung dapat dilihat dari segi bentuk, isi dan penampilan. Bentuk pertunjukan terdiri dari ragam gerak, musik iringan, tata rias dan busana, tata lampu, tata suara, dan tempat pertunjukan. Komponen bentuk pertunjukan memberikan kesan lincah, gagah/tegas, dan dinamis.

Muh Fakhrihun Na'am, Sri Endah Wahyuningsih, Erna Setyowati, Wulansari Prasetyaningtyas, Arasinah Kamis dan Moh. Rusnoto Susanto. 2019. Melakukan penelitian dengan judul Riau Malay Traditional Clothes: Functional,

Symbolic, Aesthetic, and Cluster State Studies. Secara umum, pakaian tradisional Melayu Riau terdiri dari berbagai jenis. Jenis pakaian ini tunduk pada situasi, kondisi, dan aktivitas pemakai. Misalnya, pakaian tertentu dikenakan di acara resmi atau untuk kegiatan sehari-hari. Pakaian adalah simbol budaya yang menandai perkembangan, akulturasi, dan kekhasan budaya tertentu. Pakaian juga bisa menjadi penanda bagi pemikiran masyarakat termasuk pakaian tradisional dari komunitas Melayu Riau. Pakaian tradisional Riau adalah pakaian sehari-hari dan pakaian tradisional. Pengaruh pakaian tradisional Melayu di Riau memengaruhi cara berpikir di dua komunitas di wilayah tersebut.

Ririn Despriliani melakukan penelitian dengan judul Analisis psikometri Instrumen Pengukuran kreativitas dengan Skala Pengukuran Kreativitas Utami Munandar. Gambar itu diteliti dari mulai proses, sikap anak, dan hasil gambar yang diperoleh. Gambar itu dianalisis berdasarkan goresan, bentuk obyek, ukuran obyek, dan komposisinya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreatif siswa ditinjau dari beberapa aspek kreativitas. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreatif siswa maka diperlukan tes pengukuran kreativitas.

Muh Fakhrihun Na'am. 2018. Melakukan penelitian dengan judul Kearifan Lokal Motif Batik Semarang Sebagai Ide Dasar Model Kreatif Desain Kaus Digital Printing. Inovasi tranformatif motif dari batik konvensional pada digital printing sebatas pada kaus adalah keniscayaan, dimana apresiator, konsumen dapat menikmati dengan mudah, nyaman dipakai sekaligus dinamis untuk pengenalan ikon-ikon kota. Untuk itu desain motif batik pada kaus teramat penting sebagai publikasi pariwisata, cinderamata objek destinasi wisata itu

sendiri sekaligus kontribusi ekonomi, pada wilayah regional dan nasional. Penciptaan desain kaos untuk memperkaya aneka desain yang ada agar variatif, pemetaan motif aplikasi desain kaos, invenstaris motif untuk motif desain kaos

Udi Utomo¹, Suminto A dan Sayuti. 2017. Melakukan penelitian dengan judul *Developing an Instrument Model to Assess Teachers' Creativity in Designing and Teaching Music Subject*. Bahwa model instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai kreativitas guru dalam merancang dan mengajar subjek musik di sekolah telah memenuhi tujuan penelitian.

Wadiyo. Melakukan penelitian dengan judul *Campursari Karya Manthous: Kreativitas Industri music Jawa dalam Ruang Budaya Massa*. Harmonisasi yang digunakan adalah harmoni pentatonic gamelan Jawa. Campur sari karya Manthous telah berhasil menjadi salah satu industri musik besar karena didukung oleh tiga komponen, yaitu penyelenggara produksi musik, distribusi produksi musik, dan kebutuhan masyarakat. Peran media massa juga sangat membantu terhadap keberadaan karya ini.

Nur Lintang Dhien Hayati, Muhammad Jazuli dan Totok Sumaryanto Florentinus. 2016. Melakukan penelitian dengan judul *Kesenian Silakupang grup srimpi: Proses Kreativitas Karya dan Pembelajaran di Kabupaten Pematang*. Hasil penelitian menunjukkan ditemukan kreativitas karya pada garapan grup srimpi yang terletak pada music pengiring pertunjukan, menciptakan lagu baru, dan penyajian yang menarik.

Sumanto Sukanto. 2018. Melakukan penelitian dengan judul *Keragaman Jenis dan Model Produk Home Industry Kerajinan Tangan Sebagai Sumber*

Belajar di Sekolah Dasar. Dengan hasil (1) ragam kerajinan akar bambu, anyaman rotan, bunga klobot jagung, sisik ikan, bunga kering, merangkai bunga ucapan duka, gerabah/gerabah pisang, batik tulis, boneka kain, kain flanel, merajut, keramik, meubel, pigura, labunte, ukir batu marmer, patung semen, seni lukis tempat sampah, seni lukis, sanitair, mosaik batu, vandel, kartu undangan, cetak sablon, sandal ukir, sepatu kulit, pasir laut, dan lampion. (2) model kerajinan tangan sebagian besar berwujud tiga dimensi, dan sebagian kecil dua dimensi.

Asidigisianti Surya Patria. 2016. Melakukan penelitian dengan judul Dutch Batik Motifs: The Role of The Ruler and The Dutch Bussinesman. Dalam penelitiannya Batik Belanda adalah rujukan batik yang dibuat oleh industri wanita Eropa-Indo. Ini dapat diidentifikasi dengan pola Eropa yang merupakan karangan bunga. Perusahaan batik Belanda itu berorientasi komersial. Berbeda dengan batik Jawa asli yang memiliki tujuan untuk dipakai sendiri. Batik Belanda adalah ekspresi dari ide dan perilaku orang Belanda yang tinggal di Indonesia. Mereka mengekspresikan gaya barat mereka dengan menggunakan pola-pola yang ditunjukkan pada batik mereka.

Langen Bronto Sutrisno, Luh Suartini dan I Gusti Made Budiarta. 2015. Melakukan penelitian dengan judul Costume Characteristics of Children Creation Dance in Kindergarten at Buleleng Bali. Dalam penelitiannya Studi yang berkaitan dengan karakteristik kostum yang dikenakan dalam Tari Kreasi Anak di TK di Buleleng, Bali bertujuan untuk (1) memahami karakteristik kostum tari kreasi anak-anak di TK di Buleleng, Bali, (2) memahami karakteristik estetika kostum kreasi anak-anak. Menari di taman kanak-kanak di Buleleng, Bali. Aspek

estetika dalam kostum tari yang bersebelahan dengan tradisi ditampilkan dalam kostum berpola, terutama penggunaan kamen prada.

Deni Setiawan. 2015. Melakukan penelitian dengan judul *Jogja Fashion Week Carnival Costume in the Context of Locality*. Dalam penelitiannya mengkaji bahwa Jogja Fashion Week Carnival (JFWC) diadakan untuk mempromosikan pengembangan industri kreatif kostum di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Tenun dan batik (kain tradisional Jawa) sebagai produk Indonesia direproduksi menjadi kostum seni. Ini dapat menambah nilai produk dan harga produk itu sendiri sebagai inti dari kelangsungan ekonomi industri kreatif di Indonesia. Sudut pandang terdiri dari tiga prinsip estetika utama, yaitu: kesatuan yang utuh, prinsip tematik, serta prinsip keseimbangan.

Dinny Devi Triana. 2015. Melakukan penelitian dengan judul *The Ability of Choreography Creative Thinking on Dance Performance*. untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa tari yang menjadi koreografer di Universitas Pendidikan, di mana tugas akhir mereka adalah menciptakan tarian atau kreasi tari. Berdasarkan koefisien determinasi hasil penelitian, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa adalah 25,96 persen, sedangkan 74,04 persen ditentukan oleh faktor-faktor lain yang mempengaruhi kinerja tarian.

Renelis. 2014. Melakukan penelitian dengan judul *Seni Kerajinan Bordir* hj.rosma: fungsi personal dan fisik. Nilai-nilai keindahan kain bordir secara visual bisa dilihat dari bentuk ragam hias yang ditampilkan, maupun dari fungsi kain bordir yang dihasilkan.

Mastura Fakhrunnisa. 2016. Melakukan penelitian dengan judul Gaya Busana Sebagai Media Pembentukan Identitas Musik White Shoes and The Couples Company. Menyimpulkan bahwa simbol-simbol nonverbal (gaya busana) yang digunakan personil white shoes and the couples company adalah media untuk membentuk identitas white shoes dalam bermusik. Simbol – simbol nonverbal yang dimaksud adalah sepatu putih, dress vintage, aksesoris vintage, kemeja motif floral, dan celana cutbray, yang mana simbol – simbol tersebut bermakna jadul, oldschool, dan menggambarkan gaya busana masyarakat pada era 70-an.

Zahrawani, Hardiman dan I Gusti Made Budiarta. melakukan penelitian dengan judul Kajian Estetika Fotografi Djaja Tjandra Kirana. Nilai estetika fotografi Djaja Tjandra Kirana adalah: unsur-unsur rupa (unsur desain) terdiri dari enam unsur yaitu: garis, shape (bangun), tekstur, warna, intensity/chroma, ruang dan waktu; Dasar-dasar penyusunan (prinsip desain) terdiri dari empat unsur yaitu, paduan harmoni, paduan kontras, paduan irama, dan paduan gradasi; dan hukum penyusunan (azas desain) terdiri dari empat unsur yaitu, asas kesatuan, keseimbangan, kesederhanaan (simplicity), aksentuasi (emphasis), dan proporsi.

Suharno dan Cahyadi Dewanto. melakukan penelitian dengan judul Kurasi Fashion: Model Bingkai Kurasi pada Jember Fashion Carnival. Penelitian ini mengkaji tentang model kurasi fashion carnival yang dapat digunakan kurator fashion untuk mengkurasi perhelatan fashion, khususnya fashion carnival.

Arsan Shanie, Totok Sumaryanto, Triyanto. 2017. Dengan judul penelitian Busana Aesan Gede dan Ragam Hiasnya sebagai Ekspresi Nilai-Nilai Budaya

Masyarakat Palembang. menunjukkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, bentuk busana dan ragam hias Aesan Gede didominasi dengan motif hias tumbuh-tumbuhan, dan motif hias geometris. Kedua, ragam hias Aesan Gede memiliki fungsi murni estetis dan fungsi simbolis, Ketiga, nilai yang terkandung dalam busana Aesan Gede dan ragam hiasnya yaitu nilai yang berhubungan dengan keTuhanan, nilai yang berhubungan dengan sesama manusia, dan nilai yang berhubungan dengan tingkah laku.

Yuli Kartika Efendi dan Hervina Nurullita. melakukan penelitian dengan judul Perancangan Buku Kostum dan Tata Rias Gandrung Banyuwangi sebagai Upaya Pelestarian Budaya Daerah. Triangulasi menjadi bentuk pendekatan standar kostum dan tata rias tari Gandrung Banyuwangi. Tahap selanjutnya, melakukan penyusunan buku kostum dan tata rias dengan melibatkan seorang penari Gandrung dan seorang tata rias serta fotografer profesional.

Ulya Zakaria Azmi, Udi Utomo, Triyanto. 2018. Dengan judul penelitian "*Aesthetic and religius value of rebana music art in Darul Ulum Islamic Boarding School Ngembalrejo Bae Kudus*". Pembahasan dalam penelitian ini adalah tentang nilai estetika seni rebana Al-chulafa tidak hanya sebagai hiburan bagi para siswa pondok pesantren Darul Ulum dan masyarakat, tetapi juga sebagai iringan music untuk lagu memuji Nabi Muhammad. Keterkaitan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas nilai estetik sebagai objek materialnya. Sedangkan yang menjadi pembeda adalah pada objek formalnya.

Galuh prestisa, Bagus susetyo M. 2013. Dengan judul penelitian Bentuk pertunjukan dan nilai estetis kesenian tradisional terbang kencer Baitussolikhin di

desa Bumi Jawa kecamatan Bumi Jawa kabupaten Tegal. Penelitian ini membahas bentuk pertunjukan dan nilai estetis dalam kesenian terbang Kencer. Relevansinya sama-sama meneliti tentang nilai estetis sebagai obyek materialnya, sedang yang menjadi pembedanya adalah pada obyek formalnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirangkum penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dikaji tentang desain kostum *Semarang Night Carnival* seperti tercantum pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Penulis (Tahun)	Jenis dan Sumber	Judul	Substansi	Relevansi
1	Proborini, A (2015)	Jurnal Resital ISI Yogyakarta Ta	<i>Jember Fashion Carnaval (JFC)</i>	Membahas tentang <i>Jember Fashion Carnaval</i> yang merupakan sebuah karnaval merubah <i>Jember</i> menjadi kota karnaval tingkat dunia	Penelitian ini sama-sama membahas tentang karnaval, yang menjadi pembeda adalah pada objek formal
2	Setiawan, S (2015)	Jurnal Kawistra Vol.5 No.2,17 Hal 99-220	Konsep <i>Pakaian Jogja Fashion Week Carnival</i> dalam Struktur Sosial di Yogyakarta	Membahas mengenai industri rumah tangga yang berdampak positif bagi kemajuan dan eksistensi industri	Sama-sama mengkaji makna simbolik dan nilai estetis yang terdapat pada kostum
3	Sri Sumarni, N (2001)	Jurnal Harmonia Vol.2 No 3	Warna, Garis dan Bentuk Ragam Hias dalam Tata Rias dan Tata Busana Wayang Wong Sri Wedari Surakarta	Mengkaji tentang perwujudan ekspresi suatu karakter tokoh yang didukung tata rias dan tata busana	Sama-sama membahas tentang busana
4	Isti Komariyah, Joko Wiyoso 2017	Jurnal seni tari JST.6(1)	Nilai estetika Barongan Wahyu Anom Jowo didesa Gunung Sari Kecamatan Tlogowungu	Mengkaji tentang tokoh pemain dengan keindahan kostum yang mencirikan karakter	Sama-sama membahas tentang kostum

No	Penulis (Tahun)	Jenis dan Sumber	Judul	Substansi	Relevansi
			kabupaten pati		
5	Mira Marliant, Acep Iwan Saidi dan Achmad Haldani Destiarman (2017)	Jurnal Panggung Vol 27 No 1	Pergeseran Bentuk Siluet Kostum Tari Jaipongan Tahun 1980-2010.	Melakukan kajian tentang pergeseran nilai estetis pada kostum Tari Jaipongan dari Tahun 1980 sampai dengan 2010	Sama-sama membahas nilai estetis
6	Fajrul Falah 2018	Jurnal Nusa vol.13. No.1	Estetika Batik Tulis Motif “Bintang Laut” Pekalongan, Jawa Tengah (Kajian Estetika)	mengungkapkan estetika batik tulis motif “bintang laut” Pekalongan Jawa Tengah dalam tiga unsur estetis. Miniatur fauna laut dan kombinasi warna yang seimbang dan ukuran “bintang laut” yang berbeda-beda, menambah kesan estetis dan orisinalitas batik tulis yang cara pembuatannya masih menggunakan tangan (manual).	Relevansinya sama-sama tentang estetika dan yang menjadi pembedanya pada obyek materialnya
7	Nanie Asri Yulianti tahun 2007	Jurnal UNY Vol.5, No. 2, Agustus 2007 : 173 - 184	Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana	Kreativitas dalam mendesain kain adalah salah satu aspek untuk meningkatkan produk fashion	Relevansinya pada kreativitas seni tetapi pembedanya pada obyek materialnya

Dari berbagai penelitian yang tercantum dalam kajian pustaka yang menjadi pembeda adalah materialnya. Meskipun dalam penelitian yang sudah dijadikan kajian sama-sama membahas tentang nilai estetis dan makna simbolik akan tetapi produk materialnya yang berbeda dengan penelitian yang saya lakukan. Tetapi menariknya karena sama-sama mengkaji tentang berbagai kostum yang dipakai sebagai karakter dengan nilai estetis dan makna simbolik yang berbeda.

2.2 Kerangka Teoretis

2.2.1 Konsep Kebudayaan

Budaya berasal dari kata Sanskerta buddhaya, yaitu bentuk jamak dari budhi yang berarti budi atau akal. Ada pendapat yang membedakan antara budaya dan kebudayaan. Budaya adalah “daya dari budi” yang berupa cipta, rasa dan karsa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, rasa dan karsa itu. Dalam tulisan ini, budaya dan kebudayaan digunakan dalam arti yang sama. Kebudayaan didefinisikan oleh Edward Tylor (1871) sebagai: *that complex wich includes knowledge, belief, art, moral, costum, and any other capabilities acquired by man as a member society* (Kebudayaan adalah kompleks keseluruhan yang meliputi kepercayaan, seni, moral, hukum, dan kemampuan lainnya, dan kebiasaan yang didapatkan seseorang dari masyarakat). *The American Heritage Dictionary* memberi definisi budaya dan culture sebagai “*the totality of sosial transmitted behavior pattern, art, beliefs, institutions, and all other products of human work and thought characteristics of a community or population.* (Totalitas perilaku, seni, keyakinan, lembaga dan semua hasil karya manusia serta ciri-ciri pikiran suatu masyarakat atau populasi yang ditransmisikan secara sosial). Kilman, Saxton dan Serpa mendefenisikan kebudayaan sebagai “*culture can be definet as the philosophies, ideologis, values, assumptions, expectations, attitudes and norms that knit acommunity together.* (Budaya dapat dirumuskan sebagai serangkaian falsafah, ideologi, nilai, asumsi, harapan, sikap dan norma yang dimiliki bersama yang mengikat suatu masyarakat).

Kebudayaan dipelajari melalui sarana bahasa bukan diwariskan secara biologis. Unsur-unsur kebudayaan berfungsi sebagai satu keseluruhan yang terpadu. Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat dipahami bahwa kebudayaan menyangkut sebuah kesepakatan kelompok, baik eksplisit maupun implisit. Tentang cara seseorang mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah secara bersama dalam kelompoknya. Wujud kebudayaan menurut Koentjaraningrat, mengacu pada J.J.Hongmann, terdiri dari tiga, yakni: (1) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya; (2) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari masyarakat; (3) wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud ideal dari kebudayaan bersifat abstrak, tidak dapat diraba, dan lokasinya berada dalam alam pikiran warga masyarakat di mana kebudayaan itu hidup. Wujud ideal kebudayaan disebut juga adat dan istiadat. Wujud kedua dari kebudayaan disebut dengan sistem sosial, mengenai tindakan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas manusia-manusia yang berinteraksi, berhubungan serta bergaul satu dengan lainnya dari hari ke hari menurut pola-pola tertentu berdasarkan adat tata kelakuan. Sebagai rangkaian aktivitas manusia dalam suatu masyarakat, sistem sosial ini bersifat konkret. Terjadi di sekeliling kita sehari-hari, dapat diobservasi, difoto dan didokumentasi. Wujud ketiga dari kebudayaan disebut dengan kebudayaan fisik berupa benda-benda yang dapat diraba, dilihat dan difoto. Unsur-unsur kebudayaan universal disebut juga sebagai isu pokok dari tiap kebudayaan di dunia adalah: (1) Bahasa; (2) Sistem pengetahuan; (3) Organisasi sosial; (4)

Sistem peralatan hidup dan teknologi; (5) Sistem mata pencaharian hidup; (6) Sistem religi; (7) Kesenian. Tiap-tiap unsur kebudayaan universal menjelma dalam ketiga wujud kebudayaan, misalnya unsur universal kesenian, wujud idealnya adalah gagasan-gagasan, ciptaan-ciptaan dan syair-syair indah.

Interaksi antar seniman-pencipta, seniman-penyelenggara, sponsor, pendengar dan penonton. Wujud kesenian sebagai benda seni dapat berupa benda-benda indah, candi, kain tenun, dan lain sebagainya. Hal penting lainnya dari kebudayaan adalah karakteristik kebudayaan. Ada tujuh karakteristik budaya: (1) kualitas mempelajari budaya; budaya diperoleh dari proses sosial pada kelompok, tempat individu-individu belajar sesudah ia lahir dan berlangsung dalam proses sosial; (2) kualitas transmisi budaya; budaya tidak hanya cukup untuk dipelajari tetapi dibutuhkan kemampuan untuk mentransmisikan dari satu orang ke orang lain dari satu generasi ke generasi berikutnya; (3) kualitas sosial budaya; individu-individu mempelajari format kebiasaan-kebiasaan pada sikap-sikap personal, ia juga belajar bentuk-bentuk kebiasaan dan sikap-sikap kelompok yang tumbuh dari hubungan sosial; (4) kualitas ide budaya; budaya terdiri atas konsep norma-norma ideal dan pola sikap. Ini artinya, budaya berkenan dengan pola ide anggota kelompok dalam bersikap dan menjadikan sandaran untuk menyesuaikan diri; (5) kualitas kepuasan budaya; budaya juga dapat memuaskan keinginan manusia, secara biologi dan sosial. Kebiasaan individu yang berlangsung lama hanya dilakukan bila mereka puas dan memuaskan keinginannya; (6) kualitas adaptasi budaya; dua elemen yang termasuk dalam karakter budaya ini yakni: pertama, perubahan budaya; kedua, perubahan ini membawa kekuatan adaptasi di luar

budaya; (7) kualitas integrasi budaya; kualitas integrasi terlihat dengan mudah pada budaya terisolasi, ketika elemen-elemen pokoknya tidak dapat berubah dengan cepat. Integrasi tidak nampak dalam budaya heterogen dan budaya yang saling bergantung. Ketika elemen-elemen berada secara terus-menerus masuk pada budaya dan unsur pokoknya berubah dalam proses dinamis. Pada jangka waktu tertentu, semua kebudayaan berubah sebagai tanggapan atas hal-hal seperti masuknya orang luar atau terjadinya modifikasi perilaku dan nilai-nilai di dalam kebudayaan. Proses perubahan dan pergeseran budaya, dibedakan Koentjaraningrat sebagai berikut: 1) Proses belajar kebudayaan sendiri, yang terdiri dari: Internalisasi, sosialisasi dan enkulturasi; 2) Proses perkembangan kebudayaan atau evolusi kebudayaan (*cultural evolution*); 3) Proses penyebaran kebudayaan secara geografi, terbawa oleh perpindahan bangsa-bangsa di bumi, yakni proses difusi (*diffusion*); 4) Proses belajar unsur-unsur kebudayaan asing oleh warga masyarakat, yakni proses akulturasi (*acculturation*), dan proses asimilasi (*assimilation*); dan 5) Proses inovasi (*innovation*) dan penemuan baru (*discovery dan invention*). Proses internalisasi adalah proses belajar kebudayaan yang panjang, sejak individu dilahirkan sampai ia meninggal. Proses enkulturasi atau proses pembudayaan adalah proses seorang individu mempelajari dan menyesuaikan alam pikiran serta sikapnya dengan adat istiadat, sistem norma, dan peraturan-peraturan yang hidup dalam kebudayaan.

Perubahan sosial budaya adalah perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, mencakup perubahan budaya yang di dalamnya terdapat perubahan nilai-nilai dan tata cara kehidupan dari tradisional menjadi modern. Perubahan

sosial budaya dapat bersumber pada pengalaman baru, pengetahuan baru, penemuan baru, persepsi dan konsepsi baru, serta teknologi baru, sehingga menuntut penyesuaian cara hidup serta kebiasaan masyarakat pada situasi yang baru. Di dalamnya terjadi juga perubahan sistem nilai budaya, sikap mental demi terciptanya keseimbangan, dan integrasi terhadap sistem nilai budaya. Sejalan dengan itu, Rohidi 2000 (dalam Mubarat, 140) dalam bukunya yang berjudul *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan* mengungkapkan bahwa:

... setiap masyarakat, baik secara sadar maupun tidak sadar, mengembangkan kesenian sebagai ungkapan dan menyatakan rasa estetik yang merangsangnya sejalan dengan pandangan, aspirasi, kebutuhan dan gagasan yang mendominasinya. Caracara pemuasan terhadap kebutuhan estetik itu ditentukan secara budaya, serta terintegrasi pula dengan aspek-aspek kebudayaan lainnya.

2.2.2 Budaya Semarang

Kota Semarang yang secara geografis terletak di pesisir utara Pulau Jawa merupakan pintu perdagangan sehingga secara historis memiliki posisi penting dalam perkembangan budaya lokal. Interaksi antara kelompok pendatang dan penduduk asli menjadikan Kota Semarang sebagai *melting pot* budaya Jawa, Arab, Cina, dan Belanda. Jejak akulturasi dan asimilasi budaya tersebut masih dapat ditemukan di Kota Semarang, misalnya dalam bentuk arsitektur, seni batik, hingga kuliner. Akulturasi antara budaya Cina dan Jawa menjadi pengaruh dominan dalam pembentukan karakter budaya *Semarangan*. Hal ini dapat dilihat dari kuliner kota Semarang, seperti loempia (lumpia), kue moci, wingko babad, hingga lontong cap go meh. Tidak hanya itu, akulturasi antara budaya Jawa dan Cina (juga budaya Arab) dapat dilihat dari pertunjukan seni “Warak Ngendhog”

serta bidang arsitektur yang direpresentasikan melalui Kuil Sam Poo Kong dan Kampung Pecinan (Susiatiningsih, 2018).

Akibat akulturasi antara budaya Jawa, Cina dan Arab melahirkan budaya *Semarangan* yang terlihat dari warisan budaya *Semarangan* meliputi seni tradisi dan upacara tradisi. Menurut Puguh (2017), seni tradisi *Semarangan* meliputi: 1) seni pertunjukan seperti *Gambang Semarang*, karawitan *Semarangan*, macapat *Semarangan*, dan tembang dolanan Semarang. 2) Seni rupa yang terlihat dari warisan batik *Semarangan*. Ada tiga upacara tradisi *Semarangan* yang menjadi tradisi yaitu dhugderan sebagai pembuka dalam permulaan bulan puasa, pengantin sunat dan pengantin gaya *Semarangan*.

Gambang Semarang merupakan salah satu warisan budaya yang masih eksis meskipun keadaannya ibarat hidup segan mati tak mau dari tahun 1990an. Hal itu disebabkan adanya pergeseran nilai kesenian tradisional *Gambang Semarang* dari kesenian rakyat menjadi kesenian elit yang menjadikan masyarakat kurang begitu mengenal selain karena faktor historis. Meskipun sudah ada upaya dari pemerintah untuk membangkitkan kembali *Gambang Semarang* dengan berbagai aspek, namun demikian dari aspek revitalisasi budaya masih perlu banyak diusahakan terutama dalam rangka melestarikan dan memanfaatkan *Gambang Semarang* (Septiyan, 2016, Sadtiti, 2016).

2.2.3 Budaya Populer

Pop Culture atau budaya populer atau disebut juga budaya massa merupakan hasil produksi dari industri budaya (*culture industry*) yang proses produksinya pun didasarkan pada mekanisme kekuasaan sang produser/kapitalis

dalam bentuk penentuan gaya dan maknanya. Lahirnya media massa meningkatkan komersialisasi budaya. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan kepada khalayak konsumen massa. Budaya massa adalah budaya populer yang diproduksi untuk massal (Strinati, 2003: 12)

Subandy menyatakan bahwa budaya pop adalah budaya yang berasal dari “rakyat”. Melalui pendekatan yang beranggapan budaya pop adalah sesuatu yang diterapkan pada “rakyat” dari atas. Budaya pop seperti halnya budaya daerah merupakan dari rakyat untuk rakyat. Definisi pop dalam hal ini seringkali dikaitkan dengan konsep romantisme budaya kelas buruh yang kemudian ditafsirkan sebagai sumber utama protes dalam kapitalisme kontemporer. Tidak peduli berapa banyak kita memaknai definisi ini, fakta membuktikan bahwa rakyat tidak secara spontan mampu menghasilkan budaya dari bahan-bahan material yang mereka buat sendiri (Subandy dalam Tressia: 20: 40).

2.2.4 Desain Kostum

Desain kostum ialah rancangan busana yang dalam bentuk dan fungsinya memahami dan mengetahui nilai-nilai yang berkaitan dengan topik seperti nilai filosofi, historis, etis, estetik busana (kostum)/gerak dan nilai religi. Untuk membuat kostum yang baik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu bentuknya sederhana dan indah, disesuaikan dengan proporsi dan bahannya yang sesuai (Menurut Widjiningih 1982 : 2). Jika menggunakan bahan yang bermotif, sebaiknya dipilih motif yang sesuai dengan makna yang terkandung dari isi cerita

yang akan dimainkan agar tidak menghilangkan unsur kebudayaannya. Pengertian desain menurut Chodijah dan Mamdy (dalam Nannie Asri, 2007 : 173 - 184) adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2.2.4.1 Pengertian Kostum

Kostum atau busana merupakan cara berpakaian disuatu daerah tertentu. Pakaian yang digunakan biasanya disesuaikan dengan kesempatan pada saat itu. Kostum biasanya juga digunakan untuk pertunjukan tari. Kostum dapat berupa pakaian secara umum atau gaya berpakaian tertentu pada orang kelas masyarakat atau periode tertentu. Istilah ini juga berhubungan dengan pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi sesuai dengan jaman, tempat atau keadaan (Nina Surtiretna, 1993: 27). Sejalan dengan itu (Soedarsono,1978: 34) mengatakan dalam lingkup dunia tari, kostum dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang menutupi tubuh penari. Sejalan dengan itu Moerjati (dalam disertasi Naam) mengungkapkan bahwa Kostum adalah simbol budaya yang menandai perkembangan akulturasi dan budaya tertentu. Pakaian dan kecantikan adalah campuran yang tidak terpisahkan, oleh karena itu, kita harus memperhatikannya baik-baik saja modernisasi pakaian sejajar dengan perubahan fungsi dalam masyarakat.

Sesuai dengan proporsi tubuh, maka kostum pun memiliki bagian-bagiannya yaitu 12 bagian kepala (penutup kepala), badan bagian atas (baju), dan badan bagian bawah (kain dan celana). Selain itu (Soedarsono, 1978: 34) mengatakan secara umum warna kostum yang dipilih berdasarkan warna yang memiliki makna teatrical dan sentuhan emosional. Mengenai pemilihan warna didalam kostum

sebaiknya dipilih sesuai dengan perpaduan antara warna tata rias wajah dan rambut agar terbentuk satu kesatuan di dalam penerapan tokoh atau karakter yang akan dimunculkan. Kostum merupakan unsur perlengkapan yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang kreasi antara kostum, tata rias wajah, hiasan dan asesoris. Kostum yang pertama kali tampak membantu menggariskan karakternya dan kostum memperkuat kesan atau mengubahnya menurut keperluan pemeran atau pemain. Kostum dan *make-up* merupakan sesuatu yang berkaitan satu sama lain. Sejalan dengan itu menurut Desmond Morris 2002 (dalam deni, 2015: 127), pakaian atau kostum memiliki tiga fungsi mendasar. Pertama, memberi kenyamanan, menunjukkan kesopanan, dan berfungsi sebagai pusat daya tarik.

2.2.4.2 Tujuan Kostum

Kostum atau busana yang dipakai manusia beranekaragam bentuk dan fungsinya. Fungsi berbusana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, menciptakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan menurut (Nelot, 2009: 22). Fungsi berkostum dalam pagelaran antara lain : (1) Menciptakan keindahan penampilan. Tata Busana dalam pagelaran berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari. Kostum pagelaran dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pagelaran. (2) Membedakan satu dengan yang lain dalam pagelaran, menampilkan tokoh dengan karakter yang berbeda dan latar belakangnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang dapat membedakan dari pemain satu dengan yang lain dan kostum tersebut menggambarkan atau menonjolkan ciri khas suatu tokoh. (3) Menggambarkan karakter tokoh. Melalui kostum, karakter

seseorang dapat dilihat. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. (4) Memberi ruang gerak. Kostum bukan sebagai penghalang bagi aktivitas, sebaliknya memberi ketulusan seseorang untuk mengekspresikan karakternya. (5) Memberikan efek dramatic. Sejalan dengan itu Setiawan D, Haryono dan Burhan (2015: 127) memberikan penjelasan bahwa pakaian karnaval memberi ruang persepsi dan interpretasi bagi orang-orang yang melihatnya. Pakaian dapat menampilkan identitas pemakai, produsen, dan identitas kegunaan (tujuan).

2.2.4.3 Jenis Kostum

Busana (kostum) beragam jenis dan bentuk. Tata busana secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis, yaitu; (1) Kostum Historis, kostum yang sesuai dengan periode atau jamannya sebagai contoh : kostum kerajaan, kostum Yunani, kostum Mesir, dan kostum Majapahit. (2) Kostum Sehari-hari, kostum sehari-hari adalah kostum yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. (3) Kostum Tradisional, kostum tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Kostum tersebut biasanya berlatar belakang sejarah, terutama yang berhubungan dengan karakter tradisional, periode maupun suatu tempat contohnya, kain sari (India), gamis (Arab). (4) Kostum Modern, kostum yang sesuai dengan jaman dan masa yang sedang berlangsung dan mengikuti perkembangan desain mode. Baik dalam bentuk maupun pemilihan warna yang digunakan serta hiasan yang ada dalam kostum tersebut. (5) Kostum Fantasi, istilah kostum fantasi untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang. Kostum jenis

ini juga dimaksudkan untuk kostum tokoh-tokoh yang tidak *real* dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa. Sejalan dengan itu menurut Marwiyah (2010: 62) manusia pada dasarnya membutuhkan pakaian/kostum untuk menutupi tubuhnya dalam melakukan aktivitas sehari-hari, sehingga pakaian akan mempunyai pelindung, untuk kesehatan dan keindahan atau membuat seseorang berpenampilan serasi pakaian juga menunjukkan status sosial dari golongan manakah seseorang berasal.

Kostum animal merupakan kostum yang dibuat atau diciptakan seperti tubuh hewan. Hal ini dilakukan agar proses penciptaan suatu desain terlihat lebih sempurna dan terkesan nyata. Kostum karakter hewan akan dibuat seperti tubuh hewan tersebut. Analisa kajian teori tentang Rampak Kera bahwa kostum kera tidak sama dengan kostum yang terdapat di Prambanan dalam pertunjukan Ramayana. Perbedaan ini dapat ditunjukkan pada desain kostum Rampak Kera yang *futuristic* yang jelas berbeda dengan desain Wayang Wong dalam pertunjukan Ramayana di Prambanan.

2.2.5 Kreativitas

Keativitas dapat dijelaskan sebagai alat utama untuk mengembangkan inovasi. Meskipun bagi banyak orang kata “kreativitas” seringkali diasosiasikan dengan aktivitas artistic dan penulisan, ia juga berkaitan dengan ilmu sejak keberadaan para Dewi Muses di masa Yunani Kuno. Jacob Sumardjo (2000:84) menjelaskan wujud seni mencakup dua aspek, yakni nilai intrinsik dan nilai ekstrinsik seni, maka segi kreativitas dalam seni harus ditinjau dari dua sudut

tersebut, meskipun tak mungkin sama sekali memisahkan kedua aspek itu tanpa “merusak” kesatuan atau keutuhan karya seni. Hakekat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Hal ini sependapat dengan Santrock (1988) dan Sumaryanto (2001) (dalam Malarsih herliana, 147-157) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara baru untuk menemukan pemecahan masalah yang unik.

Kreativitas dinilai dari empat aspek (4P), yaitu : pribadi, pendorong (press), proses dan produk Munandar, 2004 (dalam Destiani, 7-14). Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan pekerjaan yang baru dan tepat guna. Selain itu, kreativitas merupakan suatu hal yang penting baik ditinjau dari aspek individual maupun sosial dan dapat dimunculkan dengan mempelajari karya cipta yang sudah ada sebelumnya. Kemudian diperbaharui sehingga menghasilkan karya cipta baru (Munandar, 1999: 3). Kreativitas juga dapat dimunculkan dengan mempelajari karya cipta yang sudah ada sebelumnya, untuk kemudian diperbaharui sehingga menghasilkan karya cipta baru. Selanjutnya dikemukakan oleh (Munandar, 1999: 168) kreativitas adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mncetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, orisionalitas dalam berpikir Kreativitas, menurut Rhodes (dalam Devi Triana, 119-125) terbagi dalam dimensi orang, proses, produk, dan pers. Sedangkan menurut Supriadi

(1994, hal. 7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru), baik ide atau produk, yang relatif berbeda dengan karya sebelumnya. Senada dengan Supriadi, Suratno 2005 (dalam puspitasari,14) mengatakan Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri

Kreasi pada hakekatnya adalah melahirkan sesuatu, menciptakan sesuatu yang belum ada, dan orang yang melahirkan sesuatu disebut creator. Untuk dapat melahirkan sesuatu dibutuhkan kemampuan kreasi atau daya kreatif, yaitu suatu kualitas yang berhubungan dengan sensitivitas, kelancaran (*fluency*), fleksibilitas, originalitas, pengaturan, analisis dan sintesis, serta elaborasi oleh Soedarsono, (1999). Kreativitas mencakup segala bentuk dalam proses produksi berkarya seni. Makin banyak orang menyadari bahwa kreativitas memainkan peran teramat penting dalam meraih kebahagiaan pribadi dan keunggulan professional. Terkait dengan itu Mayesky 1990 (dalam juniasih, 319-342) “In creative movement, children are free to expres their own personalities in their own style. They do not have an example to follow oe an adult to imitate. Creative movement can occur in any situation where children feel free and want to move their bodies. It can be done to poetry, music, rhythm, or even silence. By feeling a pulse, beat, idea or emotion, children’s bodien become instruments of expression.”

2.2.5.1 Proses Penciptaan atau Proses Kreasi.

Istilah proses penciptaan secara lebih serasi menggambarkan situasinya. Memang benar kemampuan kreatif memegang peranan yang lebih besar

dibandingkan peranannya dalam suatu proses yang sekedar integrasi. Proses penciptaan kreasi sebenarnya adalah proses keseimbangan dinamis yang integral antara kemampuan fisik, kreatif dan rasio dalam sebuah penghayatan. Seperti telah disebutkan, setiap proses kreasi terjadi dalam proses penghayatan dengan tingkat-tingkat kesigaannya dengan empati (*empathy*) dan *insight*-nya. Melalui penelitiannya, Sale 2005 (dalam Utomo, 13-21) juga merumuskan beberapa aspek kreativitas yang diharapkan dapat mencapai hasil yang diharapkan, seperti: (1) menerima perhatian ketika dibutuhkan; (2) menciptakan hubungan yang baik; (3) menumbuhkan kepercayaan positif; (4) meningkatkan kondisi psikologi, dan (5) membuat pembelajaran menjadi relevan dan berharga.

Proses Kreasi merupakan perilaku kreatif yang akan memicu timbulnya proses kreatif dikemukakan oleh Parnes (dalam Puspitasari, 2017: 14) sebagai berikut: (a) Fluency (kelancaran), (b) Flexibility (keluwesan), (c) Originality (keaslian), (d) Elaboration (keterperincian), (e) Sensitivity (kepekaan). c. Ciri Kreativitas Supriadi (dalam mengatakan bahwa ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Menciptakan karya seni tahapan utama yang dilakukan yaitu proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Lebih lanjut proses kreativitas menurut Hagman (dalam Eko 2019: 18) berkarya seni terdiri dari tiga tahap. yaitu: (1) tahap inspirasi dan pemikiran kritis, (2) tahap eksplorasi dan *artistik*, (3) tahap fantasi. (1) Tahap Inspirasi dan

Pemikiran Kritis: Tahap inspirasi dan pemikiran kritis menurut pengertian itu ditahap ini, setelah pada keinginan untuk menciptakan gagasan ideal kehidupan batin, seseorang mulai menaruh kuas ke kanvas, atau spidol ke kertas. Hagman (2005: 74) mengatakan bahwa orang mengindra, mengamati, memahami dan menginterpretai setiap tanda yang ada dilingkungannya dan meresponnya pada bidang gambar dengan penyesuaian fantasi internal (imajinasi), (2) Tahap Eksplorasi dan *artistic*: Pada tahap eksplorasi dan *artistic* akan mulai mengalami konjungsi tumbuh perasaan dan citra, fase ini bisa dimulai dan dapat dimunculkan perasaan bahwa karya seni tersebut mulai mengambil bentuk yang menggairahkan bagi *creator*. Ada suatu pengalaman peningkatan ekspresi keefektifan vitalitas. Hagman (2005: 74) menyebutkan kegiatan ini merupakan pekerjaan pada struktur sekunder karya seni. Setelah *creator* mengandalkan inspirasi berpikir (dasar-proses), dia mulai berkreasi lebih sintetis yang berkaitan dengan hubungan antara komponen formal. Dan (3) Tahap Fantasi : Proses tahap selanjutnya adalah tahap fantasi. Menurut Hagman (2005: 74), *creator* merasa selaras dengan karya yang telah dibuat, dan ada semacam rasa ‘resonansi’ dimana sebagian karya tampaknya menjadi refleksi sempurna dari fantasi dari dalam diri penciptanya. Tahap fantasi seniman menurut Hagman (2005: 76) adalah ketika dia akan mengatasi ‘kematian pribadi’ melalui seni. Dari saat pertama penciptaan, artis terlibat dalam dialektika dengan self-object/karya seni, dialektika ini merupakan ‘mesin kreativitas’.

2.2.5.2 Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya busana pesta *hanbok* modern untuk wanita dengan menggunakan penerapan ide dan ditentukan

dengan sebuah konsep karya. Mewujudkan suatu ide melewati suatu proses dan pengolahan materi. Sehingga karya yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Proses dalam penciptaan karya busana *hanbok* wanita melalui beberapa tahapan dalam penciptaan. Menurut SP. Gustami sebuah karya seni didefinisikan sebagai berikut: “Suatu karya seni yang unik dan karakteristik yang di dalamnya mengandung muatan nilai-nilai yang mantap dan mendalam mencakup nilai estetik, simbolik, dan fungsional”.

Oleh karena perwujudannya didukung oleh *craftmanship* yang tinggi, akibatnya kehadiran seni kriya kelompok seni-seni adiluhung”. SP. Gustami (dalam Naam 2016, 102) memberi pemahaman, bahwa kriya adalah seni yang unik dan di dalamnya menyangkut tidak hanya nilai estetik. Sementara itu Esmod 1995 (dalam Marlianti, 49-61) membagi siluet (the silhou! e) menjadi empat kategori besar, yakni siluet lurus (the straight silhou! e), siluet bulat (the round silhou! e), siluet pas pinggang (the fi ! ed silhou! e) dan siluet trapezium (the trapeze silhou! e).

2.2.5.3 Penciptaan Karya Seni

Penciptaan berhubungan dengan kreativitaas. Mencipta berarti seseorang menggunakan daya kreatifnya. Istilah kreativitas bersumber dari kata *Inggris to created* yang dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan istilah mencipta yang berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang berbeda (bentuk, susunan atau gayanya) dengan yang lazim dikenal orang banyak. Perbedaan yang diciptakan atau yang dibuat itu sekaligus merupakan pembahasan tanpa atau dengan mengubah fungsi pokok dari sesuatu yang diciptakan atau dibuat itu.

Kreativitas adalah kemampuan yang efektif untuk mencipta. Nilai-nilai “kebaharuan” dan “keaslian” selalu berkorelasi dengan kreativitas.

Kegiatan kreatif merupakan kompleksitas proses penciptaan yang melalui berbagai tahapan. Mulai dari menggerakkan daya intuisi atau imajinasi untuk menjelajahi “dunia” yang tak terbatas guna mendapat gagasan yang bermakna, mengonstruksi gagasan menjadi sebuah konsep ide, dan mengungkapkannya melalui ketrampilan memanipulasi media (bahan, alat, dan teknik tertentu) sampai dengan menjadi sebuah karya yang dapat terinderai. Tahapan inilah yang disebut dengan perilaku ekspresif-artistik. Dalam konteks ini seniman memiliki caranya masing-masing dalam mewujudkan tindakan-tindakan ekspresif estetik. Justru karena berbeda cara inilah yang akan melahirkan keunikan karya-karya kreatif dan inovatif dengan corak dan gaya dalam dunia seni dengan segala perwujudan bentuknya (Triyanto, 2017: 64-65).

Menurut Barret (dalam Triyanto 2017: 65-70), sebagai perilaku ekspresif-artistik, kegiatan kreatif telah berhenti pada sebuah terminal yang bernama karyaseni. Berikut ini adalah penjelasan Barret (dalam Triyanto 2017), yang dikemukakan dalam model skematik tahapan penciptaan karya seni (proses artistik), sebagai berikut: (1) Elemen konseptual (*conception*). Dasar pembentukan konsepsi terdiri dari aspek impuls, perasaan, dan ide. Aspek ini bersangkutan dengan hubungan antara realitas batin dan pengalaman indrawi merupakan cara terbaik untuk mengetahui, berpikir, dan perasaan. Hal ini merupakan cara terbaik menerima, mengorganisasikan, memahami, dan menyalurkan impuls, perasaan, dan ide-ide. Aspek-aspek ini menjadi dasar pembentukan konsepsi yang dapat

dilihaat sebagai bagian dari perilaku ekspresif. Konsep ini merupakan pengintegrasian impuls, perasaan, dan ide dalam satu kesatuan pemikiran yang menjadi dasar, arah, atau tujuan pembentukan suatu karya seni. (2) Elemen operasional (*The Operational Element*) media, bahan, teknik adalah aspek yang bersangkutan dengan sifat fisik material dan cara menggunakannya sebagai sarana mengembangkan dan memahami. Hal tersebut merupakan tindakan memanipulasi lingkungan yang dikendalikan untuk menyatakan konsep seniman kepada masyarakat. Material yang merupakan segala sesuatu yang digunakan menjadi media untuk mengungkapkan dan mengomunikasikan gagasan, impuls dan perasaan. Penggunaan efektif materi-materi ini dioperasionalkan melalui pengembangan teknik dan ketrampilan yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Media, material, dan teknik adalah sarana untuk mentransmisikan dan menyatakan impuls, perasaan, dan ide-ide. (3) Elemen Sintesis (*The Synthetic Element*) aspek ini berkaitan dengan struktur visual yang digunakan untuk menyampaikan konsep melalui bahan. Persepsi adalah dasar untuk element ini dan melibatkan penyatuan pemahaman terhadap dunia luar. Bentuk seni adalah bentuk yang diinginkan (dipersepsikan). Seni adalah tindakan menggunakan media untuk mengatur pengalaman subjektif menjadi bentuk visual. Persepsi bentuk visual disini adalah kemampuan menginterpretasi, memaknai, dan mengakomodasi impuls, perasaan dan ide dalam suatu bentuk visual yang dibayangkan dengan memperhatikan aspek media, material dan teknik yang digunakan.

2.2.6 Nilai Estetis

Yulriawan (2009: 45) menjelaskan masalah estetika dengan panjang lebar, kata estetika berasal dari bahasa Yunani yakni *aesthesis* yang artinya pencerapan, persepsi, pengalaman dan pandangan. Kata ini pertama kali digunakan oleh Baumgarten seorang filsuf Jerman guna menunjukkan kepada cabang filsafat yang berhubungan dengan seni dan keindahan. Ada dua jenis keindahan yakni keindahan objektif dan subjektif. Pendapat bersifat subjektif karena keindahan berada pada pikiran manusianya, sedangkan keindahan objektif karena keindahan itu berada di luar diri manusia yang dapat berupa suasana atau wujud benda yang ada di alam (Yulriawan, 2009: 50).

Lebih lanjut dikatakan oleh Herimanto dan Winarno (2010: 30) estetika dapat dikatakan sebagai teori tentang keindahan atau seni. Estetika berkaitan dengan nilai indah ataupun jelek (tidak indah). Nilai estetik berarti nilai tentang keindahan. Keindahan dapat diberi makna secara luas, secara sempit, dan estetik murni. Secara luas yaitu keindahan mengandung ide kebaikan, secara sempit yaitu keindahan terbatas pada lingkup persepsi penglihatan (bentuk dan warna) secara estetik murni yaitu menyangkut pengalaman estetik seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang diresapinya melalui penglihatan, pendengaran, perabaan dan perasaan, yang semuanya dapat menimbulkan persepsi (anggapan) indah.

Nilai estetis dapat dijelaskan menurut properti dari sesuatu yang dinilai menurut dirinya sendiri, atau menurut kaitan dengan sumber nilai lainnya. Nilai estetis terkait dengan nilai sosial dan menjadi isu kebijakan publik dalam

masyarakat. Sesuatu dianggap secara estetika bernilai ketika perhatian dan refleksi terhadap suatu properti intrinsik menghasilkan kesenangan atau memberi kontribusi secara positif pada urusan manusiawi lainnya. Nilai estetis adalah persoalan respons individual terhadap sesuatu dan konteks sosial budaya dari respons tersebut (Muelder 2010: 184)..

Istilah “estetika” pada dasarnya mengacu pada wacana yang otonom mengenai yang ‘baik’ dan ‘indah’ dalam kesenian (Sedyawati, 2012:364). Uraian mengenai hal tersebut dapat dilihat pada operasi terhadap karya-karya seni itu sendiri, baik ketika diciptakan maupun ketika diserap dan dinikmati. Dijelaskan oleh Tiyanto 2002 (dalam malarsih 2009: 2) bahwa keindahan itu menunjuk pada suatu kualitas nilai fisik objek tertentu. Wacana estetika yang cenderung dianggap ‘umum’ (kemudian dianggap ‘universal’) adalah yang berangkat dari kebudayaan barat. Dimulai dari sumber-sumber Yunani kuno. Sedangkan nilai dalam arti seni adalah bagaimana orang melihat karya seni atau kegiatan berkesenian dalam kerangka fungsi-fungsi sosial yang dipenuhinya. Sejalan dengan itu menurut Parmono 2009: (dalam Bayu G, 2017: 70) memaparkan bahwa hal yang jelek kini dianggap mempunyai nilai estetis karena dapat membangkitkan sesuatu emosi tertentu yang negatif, suatu nilai estetis yang negatif, yang bertentangan dengan sifat-sifat indah.

2.2.6.1 Nilai Estetis dari Segi Kostum

Nilai estetis kostum dalam *Semarang Night Carnival* dapat dilihat pada Pola pertunjukannya yaitu pertunjukan yang mendukung kemeriahan arak-arakan *Semarang Night Carnival* berupa gerak, tema, alur cerita atau alur dramatik, penari, pola lantai, ekspresi wajah/*polatan*, rias, busana, musik, panggung,

properti, pencahayaan, dan setting. Menurut Jazuli (2008: 20) fungsi kostum tari adalah mendukung tema atau isi tari dan untuk memperjelas peran-peran dalam suatu sajian tari. Kostum yang baik bukan hanya sekedar untuk menutup tubuh semata, melainkan juga harus dapat mendukung desain ruang maupun diluar ruang pada saat sedang menari. Kostum meliputi bahan, warna, tekstur dan corak.

Kostum yang dipakai dalam *Semarang Night Carnival* juga memiliki nilai estetis dan tema dalam *Semarang Night Carnival* yang mengandung nilai-nilai kehidupan. Sejalan dengan itu menurut Djelantik 2004 (dalam falah, 2018: 18) ada tiga (3) unsur estetik yang mendasar dalam struktur karya seni. yakni unity (keutuhan), dominance (penonjolan), dan balance (keseimbangan). Dari empat unsur yang diambil dari tema tahun ini ,yaitu nilai kerukunan, kebersamaan, sifat keteladanan, kegotong-royongan, keharmonisan, dan kebahagiaan. Tema yang diambil *Semarang Night Carnival* 2018 ini mengangkat tema Kemilau Semarang. Dari tema tersebut, kemudian dijabarkan dalam empat sub tema yaitu *Masquerade Gold* (Batik Semarangan), *Masquerade Silver* (Art Deco), *Masquerade Red* (Kampung Pelangi), dan *Masquerade Blue* (Pantai).

2.2.6.2 Unsur-unsur Visual Kostum

Menurut Sawitri (dalam Yulianti. N, 2007 : 173 - 184) desain adalah gabungan unsur-unsur garis, bentuk, warna, dan ukuran yang disusun menurut prinsip-prinsip desain dan menghasilkan benda atau karya yang indah dan menarik. Sedangkan menurut Widarwati (dalam Yulianti. N, 2007 : 173 - 184) desain adalah suatu rancangan atau gambaran objek suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur. Berdasarkan pengertian

tersebut, desain adalah suatu rancangan yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, ukuran, dan tekstur menjadi satu kesatuan, sehingga menghasilkan sesuatu yang indah dan menarik. Unsur pada rancangan busana adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana, yang meliputi:

1. Garis

Garis adalah hasil goresan satu titik ke titik lain. Melalui sebuah goresan atau titik tersebut perancang busana dapat mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Macam macam garis antara lain: (1) garis lurus melebar (2) garis melengkung (3) tegak lurus memanjang (4) bergelombang (5) bergerigi (6) kusut (7) lurus putus putus (8) serong menyudut. Terkait dengan itu menurut (Bronto, 152-159) mengatakan kesan titik-titik pada kostum ditunjukkan dalam penggunaan payet, sedangkan impresi garis ditampilkan dalam batas warna kain. Suryahadi (1987: 5) juga menegaskan, bahwa line atau disebut garis merupakan susunan titik-titik atau tanda yang memanjang yang menghubungkan antara dua bagian. Garis merupakan efek yang dibuat oleh batas dari suatu obyek dimana sebenarnya tidak ada garis nyata pada obyek tersebut.

2. Bidang

Pengertian bidang pada pakaian adalah sekumpulan garis yang saling bertemu atau saling potong antar ujung dan pangkalnya. Dilihat dari unsur bidang, ada 2 macam desain busana, yaitu: - desain struktur desain struktur pada busana disebut siluet. Siluet adalah garis luar dari suatu busana. contoh siluet: siluet A, siluet I, siluet Y, siluet H, siluet S, siluet L. Desain hiasan busana yang mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain

hiasan tersebut dapat berupa kerah, lengan, saku, renda, pita hias, kancing hias, dan lain lain.

3. Bentuk

Dalam unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi 4, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran. Bentuk geometris ini banyak diterapkan pada pakaian. Membuat desain tidak hanya berlandaskan ide, tetapi juga harus mempunyai konsep rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami. Konsep rancangan bentuk dasar ini dituangkan ke dalam bentuk pola rancangan, sehingga akan mudah diwujudkan dalam bentuk pakaian yang sebenarnya.

4. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan desain lebih menarik. Unsur warna dapat mengungkapkan suasana perasaan, sifat dan watak yang berbeda. Unsur warna mempunyai variasi yang tidak terbatas. Berdasarkan sifatnya unsur warna terdiri dari warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Watak warna terdiri dari warna panas, warna dingin, warna lembut, warna mencolok, warna ringan, warna berat, warna sedih, warna gembira.

Dilihat dari macam nya, unsur warna mempunyai bermacam macam warna seperti merah, kuning, biru. Berdasarkan Djelantik (1990), warna dibagi menjadi: Warna Dasar yang merupakan warna berdasarkan yang tidak dapat menggunakan kombinasi warna lain untuk membuat. Warnanya merah, kuning, dan biru. Warna

Sekunder atau warna tahap kedua adalah warna yang dihasilkan dari kombinasi dua warna primer.

5. Tekstur

Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada sifat permukaan benda atau bahan, tetapi juga menyangkut kesan terhadap perasaan yang timbul ketika melihat permukaan bahan, tetapi juga menyangkut kesan terhadap perasaan yang timbul ketika melihat permukaan bahan. Tekstur dapat juga mempengaruhi penampilan baik secara visual (berdasarkan penglihatan) maupun secara sensasional (kesan terhadap perasaan)

Berdasarkan visualnya, bahan pakaian dapat dibedakan sebagai berikut: (1) Kusam dan berkilau, (2) tembus pandang dan tidak tembus pandang, (3) jarang dan rapat, (4) polos dan bermotif. Berdasarkan sentuhan kulit dan ujung jari, bahan pakaian dapat dibedakan sebagai berikut : (1) bahan tebal dan tipis, (2) Lembut, halus dan kaku, (3) licin dan kasar, (4) bergelombang, berbulu, dan rata. Tekstur akan memberi kesan dan pengaruh tertentu terhadap bentuk badan sebagai berikut: 1) bahan yang teksturnya berkilau memberi kesan gemuk; 2) bahan yang teksturnya lemas dan kusam memberi kesan tambah langsing; 3) bahan yang teksturnya tebal, kaku, dan kasar, memberi kesan tambah gemuk; dan 4) bahan yang polos memberi kesan lebih langsing dari pada bahan yang bercorak atau bermotif. Pemilihan bahan dan perlengkapan pakaian yang teksturnya tidak sesuai dengan bentuk badan dapat merugikan si pemakai karena permukaan bahan mempunyai efek terhadap tubuh.

6. Ukuran

Ukuran anatomi tubuh, bentuk, dan model pakaian, merupakan unsur yang perlu diperhitungkan dalam desain busana. sebab besar kecilnya ukuran tubuh erat hubungannya dengan bentuk dan model suatu pakaian yang direncanakan. Jenis bentuk tubuh: (1) bentuk tubuh ideal, (2) bentuk tubuh kurus tinggi, (3) bentuk tubuh kurus pendek, (4) bentuk tubuh tinggi gemuk, (5) bentuk tubuh pendek gemuk.

7. Nilai Gelap dan Terang

Nada gelap dan terang pada warna bahan pakaian timbul karena adanya cahaya, baik cahaya alam dari matahari dan bulan maupun cahaya buatan dari sinar lampu. Nilai gelap suatu warna mempunyai pengaruh tertentu pada suatu desain. Nilai gelap adalah suatu sifat warna yang menunjukkan warna tersebut mengandung warna hitam atau warna putih.

8. Arah

Pada wujud benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. arah tersebut mampu menggerakkan rasa. Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa serta sering dimanfaatkan oleh perancang busana. unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti bentuk pendek terkesan tinggi dan gemuk terkesan ramping. Dalam pementasan tidak perlu perlengkapan kostum yang mahal tetapi yang diperlukan adalah efek dari kostum tersebut. Kostum atau busana mempunyai tujuan yaitu : (1) Membantu penonton agar mendapatkan suatu ciri atas pribadi

peranan. (2) Membantu memperlihatkan adanya hubungan peranan yang satu dengan peranan yang lain, misalnya sebuah seragam kesatuan. Agar kostum atau busana pementasan mempunyai efek yang diinginkan, maka kostum harus menunaikan beberapa fungsi tertentu yaitu:

- 1) Membantu menghidupkan perwatakan pelaku, artinya sebelum dia berdialog, kostum yang dikenakan sudah menunjukkan siapa dia sesungguhnya, umurnya, kebangsaannya, status sosialnya, kepribadiannya. Bahkan kostum dapat menunjukkan hubungan psikologisnya dengan karakter-karakter lainnya.
- 2) Membantu menunjukkan individualisasi peranan, artinya warna dan gaya kostum harus dapat membedakan peran yang satu dengan peranan yang lain.
- 3) Memberi fasilitas dan membantu gerak pelaku, artinya pelaku harus dapat melaksanakan laku atau akting perannya tanpa terganggu oleh busana. Kostum tidak harus memberi bantuan kepada pelaku tetapi kostum harus sanggup menambah efek visual gerak, menambah indah dan menyenangkan jika dilihat dari posisi manapun. Prawira (1989: 58-59) menjelaskan tentang makna simbolik dari berbagai warna, seperti tercantum pada Tabel di bawah ini

Tabel 2.2 Makna Warna
(Sumber: Prawira (1989: 58-59))

No	Warna	Makna simbolik
1	Merah	Menarik perhatian, agresif, lambang primitif, biasanya diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, kebahagiaan
2	Merah keunguan	Mulia, agung, kaya, bangga, mengesankan
3	Ungu	Sejuk, negatif, mundur, murung, menyerah, duka cita, suci dan lambang agama
4	Biru	Sejuk, pasif, tenang, damai, mempesona, spiritual,

No	Warna	Makna simbolik
		monotheis, kesepian
5	Hijau	Perenungan, kepercayaan, keabadaian, kesegaran, mentah, muda, belum dewasa, pertumbuhan, kehidupan, harapan, kesuburan
6	Kuning	Cerah, kesenangan, kelincahan, intelektual, kemuliaan
7	Putih	Positif, merangsang, cemerlang, ringan sederhana, suci, polos, jujur, murni
8	Kelabu	Ketenangan, sopan, sederhana, sabar, berumur, rendah hati, ragu-ragu
9	Hitam	Kegelapan, misteeri, malam, kehancuran, kekeliruan, namun tegas, kukuh, formal, struktur kuat

Berdasarkan tabel tersebut, maka warna kostum yang dipakai oleh pelaku seni pertunjukan memiliki makna tersendiri sesuai dengan karakter yang akan ditampilkan.

2.2.6 Tata Rias

Bagi seorang yang ingin tampil di muka umum, seperti pementasan kemeriahan *Semarang Night Carnival*, rias merupakan hal yang sangat penting. Rias juga merupakan hal yang paling peka dihadapan penonton, karena penonton biasanya sebelum menikmati pementasan selalu memperhatikan wajah peserta. Baik untuk mengetahui tokoh atau peran yang sedang dibawakan maupun untuk mengetahui siapa yang akan pentas. Fungsi rias antara lain adalah untuk mengubah karakter pribadi menjadi karakter tokoh yang sedang dibawakan, untuk memperkuat ekspresi dan untuk menambah daya tarik penampilan (Jazuli, 2008:23). Menurut Hidajat (2005:60) tata rias berperan membentuk efek wajah

yang diinginkan ketika lampu panggung menyinari. Rias adalah seni mengenai bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah peranakan atau kemampuan untuk menggunakan kosmetik sehingga tercipta wajah yang berkarakter (Haymawan, 1998:134).

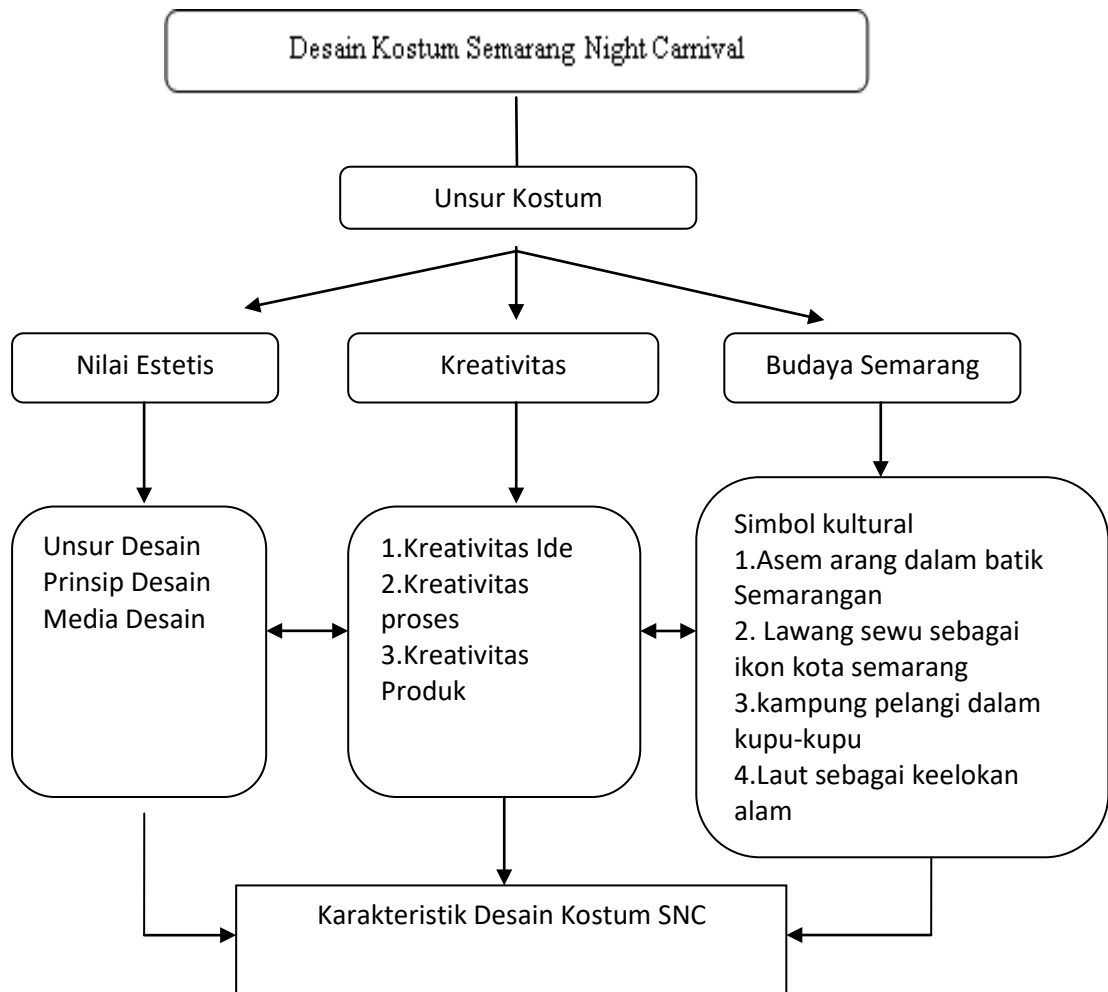
Tata rias yang digunakan antar penari berbeda-beda sesuai dengan peran dan tugas masing-masing penari. Tata rias wajah yang dipakai menunjukkan tema kostum yang dikenakan oleh karena itu memakai rias wajah yang mencolok. Bentuk tata rias yang digunakan seperti gambar di bawah dengan bentuk kanan dan kiri yang berbeda disesuaikan dengan bentuk wajah, dengan mata yang tajam dan rambut dari bulu-bulu. Secara umum tata rias wajah merupakan suatu ilmu mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri maupun orang lain menggunakan kosmetika yang dapat menutupi kekurangan pada wajah dan menonjolkan bagian wajah yang sempurna sehingga mencapai kecantikan yang sempurna (Herlambang DAPS, Maspiyah, 2016). Sejalan dengan itu menurut Anwar, 2001(dalam Prestisa G, 2013: 14) mengatakan bahwa pertunjukan suatu seni merupakan salah satu santapan estetis manusia yang selalu senantiasa membutuhkan keindahan agar dapat dinikmati penonton. Contohnya berhubungan dengan tata rias, dan pola gerak peserta pada waktu menampilkan hasil desain kostum yang dipakai untuk dipentaskan.

2.3 Kerangka Berpikir

Semarang Night Carnival(SNC) merupakan acara yang dilaksanakan dari generasi sebelumnya atau tahunan, perkembangan tema yang selalu berubah pada

tiap tahunnya, sampai dengan tahun 2018 ini membuat antusias masyarakat. Pertunjukan dalam kemeriahan *Semarang Night Carnival* yang menampilkan berbagai penampilan desain kostum carnival dalam berbagai kreativitas yang memiliki nilai estetik tertentu. Peserta lomba desain kostum selain membuat juga memiliki keahlian memeragakan baju untuk dilombakan.

Setiap tahunnya peserta, melakukan pementasan menggunakan desain kostum yang mewah yang didesain sendiri. Kostum ini merupakan hasil perkembangan desain kostum yang dipilih melalui tema yang ditentukan. Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dibuat, penelitian akan membahas tentang Desain kostum *Semarang Night Carnival* (kajian kreativitas estetik dalam budaya *semarangan*) pada pertunjukkan *Semarang Night Carnival* yang telah digarap, dibuat dan disajikan secara tertata dan berbeda dari pertunjukan yang lain. Kerangka berpikir dapat diwujudkan dengan diagram sebagai berikut



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Desain Kostum *Semarang Night Carnival* (Kajian Kreativitas Estetik dalam Konteks Budaya *Semarangan*) (oleh Budiharti)

BAB VII

PENUTUP

7.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh simpulan sebagai berikut. Pertama, bagian dari kreativitas desain kostum dibahas tentang proses kreativitas pembuatan desain kostum *Semarang Night Carnival* (SNC) kajian kreativitas estetik dalam budaya *Semarangan* akan dianalisis dengan teori kreativitas seni sebagai acuan peneliti untuk menjawab permasalahan. Adapun dari berkarya seni terdiri dari tiga tahap. Berikut tahapan proses kreatifnya yang akan dijelaskan secara rinci, yaitu: (1) tahap inspirasi dan pemikiran kritis, (2) Tahap Eksplorasi dan *artistic*, (3) Tahap Fantasi. Pada bagian yang pertama itu mengatakan bahwa orang mengindra, mengamati, memahami dan menginterpretasi setiap tanda yang ada di lingkungan dan meresponnya pada bidang gambar dengan penyesuaian fantasi internal (imajinasi). Sedangkan pada bagian yang kedua menyebutkan kegiatan ini merupakan pekerjaan pada struktur sekunder karya seni. Dalam hal ini, setelah *creator* mengandalkan inspirasi berpikir (dasar-proses). Dia mulai berkreasi lebih sintetis yang berkaitan dengan hubungan antara komponen formal. Kemudian untuk yang tahap ketiga adalah ketika dia akan mengatasi ‘kematian pribadi’ melalui seni. Dari saat pertama penciptaan, artis terlibat dalam dialektika dengan *self-object*/karya seni, dialektika ini adalah ‘mesin kreativitas’.

Kedua, bahwa nilai estetis dapat dijelaskan menurut properti dari sesuatu yang dinilai, menurut dirinya sendiri atau menurut kaitan dengan sumber nilai lainnya. Demikian pula properti yang digunakan dalam desain kostum fungsinya untuk memperjelas dari busana yang dikenakan. Kaitannya dengan penelitian ini, maka karya seni yang dihasilkan oleh peneliti adalah bentuk atau wujud kostum *Semarang Night Carnival* yang sangat menarik. Melalui beberapa tema akan dianalisis sesuai dengan propertinya masing-masing. Kedua, ini penilain tentang estetis suatu karya seni bisa dinilai menurut dirinya sendiri, artinya bahwa karya seni itu selain dinikmati untuk orang lain tentunya juga untuk dinikmati sendiri. Oleh karena itu penulis akan menganalisis tentang desain kostum yang dibuat dari beberapa tema atas penilaian masing-masing peserta. Ketiga, kaitannya dengan sumber nilai lainnya yang dimaksud untuk menganalisis tema masing-masing menurut pandangan seseorang mengenai sesuatu karya yang dibuat untuk kemudian dikomentari oleh orang lain. Contohnya berhubungan dengan tata rias, dan pola gerak peserta pada waktu menampilkan hasil desain kostum yang dipakai untuk dipentaskan, untuk itu akan dianalisis melalui tema-tema. Nilai estetik berarti nilai tentang keindahan. Keindahan dapat diberi makna secara luas, secara sempit, dan estetik murni. Secara luas yaitu keindahan mengandung ide kebaikan, secara sempit yaitu keindahan terbatas pada lingkup persepsi penglihatan (bentuk dan warna) dan secara estetik murni yaitu menyangkut pengalaman estetik seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang diresapinya melalui penglihatan, pendengaran, perabaan dan perasaan, yang semuanya dapat menimbulkan persepsi (anggapan) indah.

7.2 Implikasi

Pembahasan mengenai proses kreativitas pembuatan desain kostum *Semarang Night Carnival* (SNC) kajian kreativitas estetik dalam budaya *Semarangan* ini akan memberikan masukan pada peserta untuk dapat memberikan ilmu yang bisa digunakan untuk pembuatan desain kostum peserta berikutnya. Masyarakat dapat mengakses informasi yang diperoleh melalui kesenian modern yang berkembang di daerah tersebut. Dalam aktivitas peserta pada saat pembuatan desain kostum SNC sangat membantu menyampaikan informasi kepada masyarakat berupa pesan kebaikan yang bersifat mendidik, sosial, lingkungan dan kesehatan serta beberapa bidang lain melalui work shop yang dilaksanakan pada proses pembuatan desain kostum. Kedepannya agar menjadi pemikiran bahwa SNC yang diadakan pada setiap tahunnya di Kota Semarang dapat dipertahankan keberadaannya bahkan lebih dikembangkan lagi. Implikasinya dalam pendidikan bisa memberikan pandangan dan sebuah inspirasi kepada generasi muda untuk dapat meneruskan, mempertahankan, mengembangkan dan melestarikan kesenian modern ini dalam budaya populer di Semarang tersebut dari ancaman kepunahan.

Bagi masyarakat, dilibatkannya peserta dalam ajang *Semarang Night Carnival* (SNC) melalui masyarakat memberikan dampak dan peluang positif. Dampaknya kesenian modern dalam budaya *Semarangan* tersebut akan lebih dikenal dan keberadaannya di masyarakat diakui, peluangnya untuk selalu eksis sehingga SNC dari tahun ke tahun bisa bertahan di tengah berkembangnya kesenian modern yang berada di Kota Semarang dengan menampilkan tema-tema yang selalu berbeda-beda setiap tahunnya. Kemudian bagi lembaga Pendidikan

dapat memberikan pengetahuan terhadap SNC yang dapat diperkenalkan kepada akademisi dan atau dijadikan bahan ajar pada mata pelajaran seni budaya dalam pembelajaran formal sebagai Kesenian modern dalam ranah pendidikan, serta pengetahuan tentang produk budaya kesenian modern yang semakin berkembang pesat keberadaannya dalam budaya populer saat ini.

7.3 Saran

Kehadiran SNC dalam memberikan dampak yang positif pada keberadaan kesenian modern di Kota Semarang. Hendaknya untuk dapat mempertahankan keberadaan kesenian itu tidak hanya tergantung pada tiap tahunnya. Berdasarkan fenomena yang ada, sekarang ini ketertarikan generasi muda untuk menekuni kesenian tersebut sudah sangat antusias dan berkembang sesuai keadaan tahun demi tahun yang semakin membaik dan bertambah lebih maju. Berdasarkan fenomena tersebut perlu dilakukan usaha untuk mendorong kerjasama yang baik antara akademisi, budayawan, seniman, pemerintah Kota Semarang dan masyarakat Kota Semarang dan sekitarnya guna mempertahankan dan melestarikan kesenian modern yang harus lebih dikemangkan lagi secara pesat melalui budaya populer tersebut sebagai identitas daerah dan Bangsa. Oleh karena itu peneliti memberikan saran sebagai berikut :

7.3.1 Saran Bagi peserta SNC

Peserta SNC dari tahun ketahun diharapkan mampu merespon situasi sekarang ini yang sedang berkembang. Jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya, masyarakat waktu itu benar-benar dapat memanfaatkan peranan SNC

tersebut yang keberadaannya lebih difungsikan sebagai media yang menghibur. Kondisi sekarang ini benar-benar sangat berbeda. Hal ini disebabkan banyak hal, utamanya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan perubahan sosial budaya. Di bidang seni banyak sekali tumbuh kesenian modern yang lebih menarik dan aksesnya lebih mudah diperoleh, di bidang informasi dan teknologi banyak sekali dihadirkan smartphone, dimana selain digunakan sebagai alat komunikasi disediakan pula beberapa fitur yang memudahkan seseorang dapat menjangkau apa saja yang dibutuhkan. Kebutuhan apa saja sekarang ini bisa mengandalkan smart phone tersebut yang dapat menggantikan peran apa saja. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Melihat fenomena tersebut diperlukan kreativitas agar SNC yang ada di Kota Semarang dapat dapat menciptakan ide-ide baru yang lebih segar. Caranya yaitu berusaha menyesuaikan diri dengan perubahan. Misal dengan memodifikasi SNC dengan tema-tema baru, menampilkan desain kostum lebih bervariasi, menambah bentuk penampilan, berkolaborasi dengan desainer, dengan demikian diharapkan kualitas SNC semakin meningkat.

7.3.2 Saran Bagi Masyarakat Kota Semarang

SNC adalah kegiatan rutinitas setiap tahun yang diadakan oleh pemerintah di Kota Semarang melalui Dinas Pariwisata yang melibatkan masyarakat. Kegiatan ini sebagai wujud identitas dan alat transformasi nilai-nilai budaya bagi masyarakat Kota Semarang dan sekitarnya menjadi suatu hal yang penting untuk dapat dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Melalui upaya-upaya apresiasi dengan cara memberi kesempatan kepada masyarakat untuk mengekspresikan

keaktivitas terutama dalam bentuk kreasi desain kostum. Melihat kenyataan tersebut, atensi masyarakat sangat diperlukan, dengan demikian aktivitas SNC setiap tahun dapat diselenggarakan dengan baik.

7.3.3 Saran Bagi Pemerintah Kota Semarang

Dalam rangka agenda gelaran SNC, pemerintah sebagai institusi yang memiliki kewenangan seyogyanya membuat kebijakan yang mendorong kegiatan tersebut. Upaya yang dilakukan diantaranya melalui penelusuran bakat-bakat desainer serta memberikan fasilitas berupa sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan itu, sehingga dapat digunakan sebagai ajang beraktualisasi diri selain itu juga memberikan fasilitasi dalam bentuk workshop ataupun bimbingan agar kualitas desain kostum dapat berkompetisi diajang atau event berikutnya.

7.3.4 Saran Bagi Peneliti Lain

Penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti hendaknya dapat menjadi referensi dan motivasi bagi peneliti lain untuk dapat melakukan penelitian dengan sudut pandang serta teori berbeda. Diharapkan dengan berbagai macam kajian yang semakin banyak dan komprehensif, dapat memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Achedar. 2002. *Pokoknya Kualitatif Dasar-dasar merancang dan Melakukan penelitian kualitatif*. Jakarta:Dwi Pustaka Jaya.
- Anwar C, Karta Jayadi, Arifin Manggau. 2018. “Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak (Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar)”. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*. Volume 2 Nomor 1. Hal: 53-62.
- Bachtiar A. 1997. “Globalisasi dan Perubahan Budaya : Perspektif Teori Kebudayaan”.Makalah untuk dipresentasikan pada Widyakarya Nasional “Antropologi dan Pembangunan”, 26-28 Agustus 1997, di Jakarta.
- Bambang Gatot Soebroto. R. 2012. “Kajian Estetika Yang Beda Relief Candi Jawa Timur”. *Jurnal Arsitektur Universitas Bandar Lampung*. No. 2 vol 2
- Bronto Sutrisno L, Luh Suartini, I Gusti Made Budiarta. 2015. “*Costume Characteristics of Children Creation Dance in Kindergarten at Buleleng Bali*”. *Harmonia : Journal of Arts Research and Education* 15 (2) (2015): 152-159
- Burhan, M. Agus. 2006. Seni Rupa kontemporer Indonesia: Mempertimbangkan Tradisi. Dalam *Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer: Kenangan Purna Bakti untuk Prof.Soedarso Sp., M.A.* BP ISI Yogyakarta. Yogyakarta
- Cahyono. A. 2015.” Seni Pertunjukan Arak-Arakan dalam Upacara Tradisional Dughderan Di Kota Semarang”. *Jurnal Harmonia* vol.VII no.3
- Destiani A, Sri Saparahayuningsih, Wembrayarli. 2016. “upaya peningkatan kreativitas seni rupa siswa melalui teknik pencetakan dengan bantuan media asli”. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2016, Vol. 1 (1), 7-14.
- Devi Triana D. 2015. “*The ability of choreography creative thinking on dance performance*”. *Harmonia : Journal of Arts Research and Education* 15 (2) (2015): 119-125.
- Dhien Hayati N, Muhammad Jazuli, Totok Sumaryanto Florentinus. 2016. “Kesenian silakupang grup srimpi: proses kreativitas karya dan pembelajaran di kabupaten pematang”. *Chatharsis* 5(1)
- Djelantik, A.A.M. (1990). Pengantar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI).

- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Fakhrunnisa M. 2016. "Gaya busana sebagai media pembentuk identitas musik white shoes and the couples company". *e-journal "Acta Diurna"* Volume V. No.1. Tahun 2016
- Fieldman, Edmund Burke. 1967. *Art As Image and Idea*. (terjemahan S.P. Gustami). New Jersey:Prentice-Hall, Inc.
- Fitriah S, Lutfiati D. (2014). Peningkatan Kompetensi Merias Wajah Panggung Melalui Pelatihan Merias Wajah Panggung pada Penari di Sanggar Medang Taruna Budaya Kecamatan Taman Sidoarjo, e- Journal Pendidikan Tata Rias Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya 03(01): 277-283.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta: Prasista
- Hadipriyatno K. 2014. "Estetika Wayang". *JurnalJurnal Budaya Nusantara, Vol.1 No.1, (Juni 2014): 31-39*.
- Handayani S, Muhammad Jazuli dan Udi Utomo 2018." Simbol Interaksi Pertunjukan Tari Hak-Hakan dalam Upacara Ritual di Kaliyoso, Tegalombo, Kalikajar, Wonosobo". *Jurnal Chatarsis* 7(2) hal 338-31
- Haymawan.1993. *Dramaturgi*. Bandung. Remaja Rosda Karya
- Herlambang DAPS, Maspiyah. (2016). "Peningkatan Keterampilan Tata Rias Tari Gandrung Melalui Pelatihan di SMAN 2 Tanggul Kabupaten Jember". e-Journal Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya 05(03): 1-9
- Isti Komariyah, Joko Wiyoso. (2017). Nilai estetika Barongan wahyu anom joyo didesa gunung sari kecamatan tlogowungu kabupaten pati. *Jurnal seni tari JST*, 6(1), 1-12
- Jazuli, M. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Semarang. Unesa University Press.
- Junaidi. 2015. "Estetika Terbang Hadroh Nuurussa'adah Desa Kalisapu Kec. Slawi Kabupaten Tegal". *Jurnal CATHARSIS* 4 (1) (2015)
- Juniasih I. 2015. "peningkatan kreativitas gerak melalui kegiatan tari pendidikan berbasis cerita (tarita)". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 9 Edisi 2.
- Kartika Efendi Y dan Hervina Nurullita 2019. "Perancangan buku kostum dan tata rias gandrung banyuwangi sebagai upaya pelestarian budaya daerah".

Jurnal historia volume 7, nomor 1, tahun 2019, issn 2337-4713 (e-issn 2442-8728)

Koentjaraningrat, 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta:Rineka Cipta
Maryono. 2012. *Analisa Tari*. Surakarta: ISIPress Solo.

Komariyah I, Joko Wiyoso 2017. “Nilai estetika Barongan Wahyu Anom Joyo di Desa Gunung Sari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati”. *Jurnal seni tari JST*.6(1)

Kusumastuti E. “Pendidikan Seni Tari Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Disiplin ilmu, dan Multikultural Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas siswa”. *Jurnal Catharsis UNNES*. Hal 1-15

_____. “Ekspresi Estetis dan Makna Simbolis Kesenian Laesan”.
Jurnal. Catharsis UNNES.hal 3-9

Malarsih, Herliana 2014. “*Creativity Education mpdel thought dance creation for students of junior high school*”. *Jurnal Harmonia* 14(2) hal 147-157

_____, Wadiyo. 2009 “Pendidikan Estetika Melalui Seni Budaya di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.”. *Jurnal Harmonia* Volume 9 Nomor 1 hal 1-10

Marwiyah A, Zulkifli, Sugito. Muslim. 2018. “Analisis Estetis Karya Kerajinan Kain Perca Siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 Beringin Kabupaten Deli Serdang”. *Gorga Jurnal Seni Rupa* Volume 07 Nomor 02 p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380

Marliant M, Acep Iwan Saidi dan Achmad Haldani Destiarmand, 2017.”
Pergeseran Bentuk Siluet Kostum Tari Jaipongan Tahun 1980- 2010.”
Jurnal Panggung Vol 27 No 1, 49-61

Martiara R, Wijaya AY. (2012). Tari Gandrung Terob Sebagai Identitas Kultural Masyarakat Using Banyuwangi, *Joged* 3(1): 49-56

Miles dan Huberman. 1992. *Analisis data Kualitatif*. (diterjemahkan oleh Tjetjep Rohedi Rosidi). Jakarta: Universitas Indonesia.

Mubarat H, Heri Iswandi . 2018. “Aspek-aspek estetika ukiran kayu khas palembang pada al quran al akbar”. *Jurnal Ekspresi Seni*, Vol. 20 , No 2.

Muelder Eaton, Marcia. 2010. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Terjemhan Embun Kenyowati Ekosiwi. Jakarta: Salemba Humanika.

Munandar, U. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT

Rineka Cipta.

_____. 2004. *Pengembangan Emosi dan Kreativitas*. Jakarta. Rineka Cipta

_____. 1987. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia. 1999. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: Gramedia. Nasution, S. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bina Aksara

Munro, Thomas. 1969. *The Art and Their Interrelations*. London: The press of Case Western Reserves University Cleveland and London.

Na'am M, Sri Endah Wahyuningsih, Erna Setyowati, Wulansari Prasetyaningtyas, Arasinah Kamis, Moh. Rusnoto Susanto. 2019. "Riau Malay Traditional Clothes: Functional, Symbolic, Aesthetic, and Cluster State Studies". *International Conference on Emerging trends in Engineering, Technology, and Management (ICETETM-2019) | 26th-27th April 2019 | PDIT, Hospet, Karnataka*.

Na'am F. 2016. "Pertemuan Antara Hindu, Cina, Dan Islam pada Ornamen Masjid dan Makam Mantingan, Jepara". *Disertasi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Na'am F. 2018. "Kearifan Lokal Motif Batik Semarang Sebagai Ide Dasar Model Kreatif Desain Kaus Digital Printing". *Jurnal Teknobuga* volume 6 no.1 – september 2018

Perdana F, Sunarto, Udi Utomo. 2017. "Kesenian Rampak Kenthong sebagai Media Ekspresi Estetik Masyarakat Desa Kalirejo Kabupaten Pekalongan". *Catharsis* 6 (1). Hal 1-8.

Poerwanto, Zakaria Lantang Sukirno. 2012. "Inovasi Produk dan Motif Seni Batik Pesisiran Sebagai Basis Pengembangan Industri Kreatif Dan Kampung Wisata Minat Khusus". *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial*. Vol. 1, No. 4.

Prestisa G, Bagus Susetyo. (2013). "Bentuk pertunjukan dan nilai estetis kesenian tradisional terbang kencer baitussolikhin di desa bumijawa kecamatan bumijawa kabupaten tegal". *Jurnal Seni Musik* 2 (1), 1-14

Proborini, C. 2017. "Jember Fashion Carnaval (JFC) Dalam Industri Pariwisata Di Kabupaten Jember". *Mudra Jurnal Seni Budaya*. 32(2). 262-274

- Puguh, D.R.2017. “Melestarikan dan Mengebangkan Warisan Budaya: Kebijakan Budaya Semarang dalam prespektif Sejarah”. *Jurnal Sejarah Citra Lektha*, Vol.2, No.1, hal:48-60
- Pujiati 2015.” *Aesthetic Value of Wahyu Manggolo’s Kethoprak Performance Presenting Mahesa Jenar Series “Alap-Alap Jentik Manis”*. *Jurnal Harmonia* vol 15(1) 46-55
- Puspitasari D, M. Kristanto, Ismatul Khasanah. 2017. “Peningkatan kreativitas seni kolase melalui keping geometri pada kelompok b tk aisyiyah busthanul athfal 34 semarang tahun ajaran 2016/2017”. *Jurnal*, 11-26
- Raldianingrat W. 2014. “Upaya Peningkatan Kinerja Industri Kreatif Kerajinan Melalui People Equity Dan Strategi Inovasi Di Kabupaten Konawe”. *Ekobis*. Vol.15, No.2. Hal: 102 – 112
- Renelis 2014. “Seni kerajinan bordir hj.rosma: fungsi personal dan fisik”. *Jurnal Ekspresi Seni*, Vol. 16, No. 1, 98-115
- Richardo R, Mardiyana, Dewi Retno Sari Saputro. 2014. “Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa”. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. Vol.2, No.2, hal 141 – 151.
- Rohidi, Tjetjep Rohendri. 2000. *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI Bandung.
- _____, 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Cipta Prima Nusantara
- Rosadi R . 2013.” *Kajian Estetika Thomas Aquinas Pada Interior Kayu Aga House di Canggu Bali*”. *Jurnal Intra*. Vol. 1, No. 1, hal: 1-11
- Rosalyn anwar c, Karta jayadi, Arifin manggau. 2018. “Kolase barang bekas untuk kreativitas anak (taman kanak-kanak nurul taqwa makassar)”. *jurnal ilmu pendidikan, keguruan, dan pembelajaran*. volume 2 nomor 1. hal: 53-62
- Salim A. 2006. *Perubahan Sosial (Sketsa Teori dan Refleksi Metodologi Kasus Indonesia)* Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Segara Putra G, I Nyoman Artayasa, I Wayan suwandi. 2017. “Kajian Konsep, Estetik dan Makna pada Ilustrasi Rangda Karya Monez”. *Jurnal Prabangkara*. Vol. 21 No. 2. 68-79

- Saraswati R, MD. Nestri Kiswari. 2017. "Kajian Estetika Lingkungan Kampung Pelangi Studi Kasus: Jalan Lingkungan Kampung Pelangi Gg. VI". Prosiding Seminar Nasional Arsitektur Populis, B59-B66
- Sedyawati,Edi.2012. *Budaya Indonesia Kajian Akreologi,Seni dan Sejarah*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Septiyan, D. D. 2016. "Eksistensi Kesenian Gambang Semarang dalam Budaya Semarang". Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni, Vol.1, No.2 hal: 154-172
- Setiawan, D. 2015. "Konsep pakain jogja fashion week carnival dalam struktur sosial di Yogyakarta". Kawistra,5(2)
- _____ "*Jogja fashion week carnival costume in the context of Locality*". HARMONIA : Journal of Arts Research and Education 15 (2) (2015): 126-132
- Setiawan Sutawikara E. 2017. "Nilai Fungsional dan Estetik Kemasan/ wadah Berbahan Bambu pada Makanan Tradisional Indonesia dan Jepang". *Demandia*, Vol. 2. No. 2. hal: 148 – 160
- Shanie. A, Sumaryanto.T & Triyanto. (2017). Busana Aesan Gede dan Ragam Hiasnya Sebagai Ekspresi Nilai-nilai Budaya Masyarakat Palembang. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 6 (1), 49-56
- Sholikhah M. 2017. "Makna Simbolik Motif Batik Banyumas sebagai Realisasi Nilai Kearifan Lokal Masyarakat". *Jurnal Unisersitas Jendral Sudirman* No 6
- Sobali A, Indriyanto 2017. "Nilai Estetika Pertunjukan Kuda Lumpung Putra Sekar Gadung Di Desa Rengasbandung Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes". *Jurnal seni tari* 6 (2) hal.1-7
- Soedarsono, R.M. 1999. *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia dan Art Line*. Bandung.
- Sugiarto E. 2019. *Kreativitas Seni dan Pembelajaran*. Penerbit LKiS. Yogyakarta.
- Sugiyono, 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- Sugiarti. 2016. "Estetika Dalam Novel Jatisaba Karya Ramadya Akmal". *Jurnal Litera*. Vol. 15 No.1.
- Suharnan. 2015. "Kepribadian dan Kreativitas:Pengaruh Tipe Kepribadian Kode Warna terhadap Kreativitas". *Jurnal @Trisula LP2M Undar*. Edisi 1 Vol. 1.

- Suharno, Cahyadi Dewanto 2018. "Kurasi Fashion: Model Bingkai Kurasi pada Jember Fashion Carnival". *Panggung* Vol. 28 No. 1, Maret 2018
- Suhaya. 2016. "Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas". *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*. Vol.1, No.1
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung. Kelir
- Sumaryanto, T. & Utomo, U. 2015. "Forms, Development and The Application of Mucik Media in the Kindergartens: A Comparative Study of Two Kindergartens". *Jurnal Harmonia Unnes Semarang* , 15 (2) : 101-106
- Sunarto. 2017. "Estetika dalam Kontek Pendidikan Seni". *Jurnal Refleksi Edukatif* 7(2). 102-110
- Supangkat, Jim, et al. 2000. Sebuah Pengantar. Dalam Outlet: *Yogya dalam Peta Seni Rupa kontemporer Indonesia*. Yayasan Cemeti. Yogyakarta.
- Sumarni N. S, 2001. "Warna, Garis dan Bentuk Ragam Hias dalam Tata Rias dan Tata Busana Wayang Wong Sri Wedari Surakarta". *Harmonia*
- Sunarto, 2011. Bahan Ajar Filsafat Seni. Semarang: Program Pendidikan Seni PPs Unnes
- Surya Patria A. 2016. "Dutch Batik Motifs: The Role of The Ruler and The Dutch Bussinesman". *Harmonia : Journal of Arts Research and Education* 16 (2) (2016): 125-1321
- Sustianingsih, H., Farabi, N., Paramasatya, S. Danu Puspapertiwi, S. 2018. "Memperkuat Lokalitas Kota Semarang di Era Globalisasi melalui Diplomasi Lokal". *Global dan Stategis*. Th. 12, Vol.1, hal: 1-15.
- Strinati, Dominic.2003. *Popular cultur: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer: Bentang*, Yogyakarta
- Syakir. 2017. "Konstruksi Identitas Dalam Arena Produksi Kultural Seni Perbatikan Semarang". Disertasi. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Yulianti. T. 2014." Peranan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (Studi Kasus Pada Pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah)". *Jurnal empowerment* Volume 4, Nomor 1 Februari 2014, ISSN No. 2252-4738
- Triyanto. 2017. *Spirit Ideologis Pendidikan Seni*. Semarang. Cipta Prima Nusantara.

- Udi Utomo¹, Suminto A. Sayuti² tahun 2017. “*Developing an instrument model to assess teachers’ creativity in designing and teaching music subject*” *Harmonia : Journal of Arts Research and Education* 17 (1) (2017): 13-2214
- Falah U, Suprayitno. 2013. “Peningkatan kreativitas keterampilan membuat karya konstruksi dengan penerapan model pembelajaran langsung pada siswa sekolah dasar”. *JPGSD*. Volume 01 Nomor 02.
- Viter Marpaung J, Syurya Muhammad Nur. 2018. “Pemodelan Estetika Motif Ulos Ragi Hotang Batak Toba Sebagai Aplikasi Media Dekoratif”. *Jurnal Itenas Rekarupa* © FSRD Itenas | No.1 | Vol. 5
- Wadiyo. “Campursari Karya Manthous: Kreativitas Industri music Jawa dalam Ruang Budaya Massa”. *Jurnal UNNES*
- Wasilah. 2015. “Estetika Dalam Arsitektur Modern”. *Jurnal ArchiGreen* Volume 2 Nomor 3 , Oktober 2015, ISSN 2355-1968 1 Estetika.
- Yulianti N. 2007. “Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana” *Jurnal UNY* Vol.5, No. 2, Agustus 2007 : 173 - 184
- Yulianti R. 2016. “Pembelajaran Tari Kreatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Cinta Lingkungan Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*. Vol. 1 No.1
- Yunianti, E. 2015. “ Estetika unsur-unsur arsitektur bangunan masjid agung Surakarta”. *Jurnal Catharsis* 4 (1), 15-23
- Yusrianti, Jazuli & Sumaryanto.T. (2019). “*The esthetic of Padendang Dance at Mappadendang Traditional Ceremony of Bugis Society in Soppeng Regency*”. *Catharsis: Journal of Arts Education* , 8 (1), 113-119
- Zahrawani, Hardiman, I Gusti Made Budiarta. “Kajian estetika fotografi djaja tjandra kirana”. *Jurnal Jurusan Pendidikan Seni Rupa*, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. 1-12
- Zahriyal Falah R. 2019. “Nilai-nilai estetika dalam penataan lingkungan pendidikan anak usia dini di kabupaten kudus”. *Jurnal Thufula*. Vol.7. No. 1
- Zakaria. U.A, Utomo Udi, & Triyanto (2018). “*Aesthetic and religius value of rebana music art in Darul Ulum Islamic Boarding School Ngembalrejo Bae Kudus*”. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 7 (2), 160-167

Sumber lainnya:

<http://peta-kota.blogspot.com/2011/05/peta-kota-semarang.html> Peta Kota

<file:///F:/JURNAL/NASIONAL/Nilai%20Estetis%20Jatilan.pdf>

<http://seputarsemarang.com/sejarah-kota-semarang>).