

VISUALISASI KARAKTER DALAM DESAIN KOSTUM TARI

Widyabakti Sabatari
Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Kehidupan tanpa memahami dan mengetahui seni merupakan kehidupan yang terasa gersang yang menyempitkan wawasan seseorang, khususnya bagi mahasiswa yang diharapkan menjadi “sarjana”, harus memiliki pandangan yang luas dalam menelaah masalah yang memerlukan pemecahan, bukan saja ahli di bidangnya sendiri, akan tetapi juga di luar bidang ilmunya dalam hal ini harus melihat seni sebagai pendamping teknologi. Seni sebagai aspek budaya akan dapat memperluas cakrawala seorang sarjana dalam pendekatan budayanya. Melalui sebuah kegiatan seni “Kolaborasi Sendikar”, mahasiswa dihadapkan dengan sebuah pengalaman yang baru yaitu merancang dan mewujudkan karya kostum tari dalam pagelaran koreografi. Kegiatan kesenian pada hakikatnya merupakan salah satu usaha untuk memahami karakter serta nilai kehidupan manusia lewat medium yang estetis dan multidimensional. Pemahaman dan penghayatan terhadap nilai seni diharapkan dapat memberi warna dan menambah kekayaan wawasan yang layak untuk dikaji.

Kata Kunci : Seni, Karakter dan Kostum Tari

PENDAHULUAN

Menjadi sebuah ketimpangan apabila mahasiswa hanya memahami bidang ilmunya sendiri. Kemampuan untuk memahami, setidaknya untuk mengetahui berbagai hal di luar bidang ilmunya merupakan keharusan apabila diharapkan dari para mahasiswa dapat melihat masalah secara komprehensif. Memahami dan mengetahui berbagai aspek yang berkaitan dengan masalah sosial dan budaya yang dihadapi dalam kehidupan kemasyarakatan dengan berbagai kompleksitasnya serta dapat melihat dari segi alamiah dalam kehidupan yang senantiasa dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin meningkat. Dengan kata lain, mahasiswa juga harus melihat sisi “ seni “ sebagai pendamping teknologi. Kenyataannya seni memang dibutuhkan manusia

sejak dulu dan semakin lajunya perkembangan ilmu dan teknologi, seni makin diperlukan untuk mengimbangnya.

Seni merupakan salah satu aspek budaya yang amat perlu dipahami, setidaknya diketahui oleh para mahasiswa dalam upaya pengembangan kepribadiannya. Kehidupan tanpa memahami dan mengetahui seni merupakan kehidupan yang terasa gersang yang menyempitkan wawasan seseorang. Hal ini akan lebih berarti bagi mahasiswa yang diharapkan menjadi "sarjana", harus memiliki pandangan yang luas dalam menelaah masalah yang memerlukan pemecahan, bukan saja dari segi teknis, ahli di bidangnya sendiri, akan tetapi juga dari sudut budayanya. Seni sebagai aspek budaya akan dapat memperluas cakrawala seorang sarjana dalam pendekatan budayanya. Keanekaragaman perwujudan seni yang amat kaya di Indonesia seperti seni musik, seni tari, seni teater dan seni rupa perlu disyukuri sebagai karunia Tuhan Yang Kuasa kepada bangsa Indonesia khususnya oleh para mahasiswa Indonesia sebagai pendukung dan pelestarinya.

Seni dan kegiatan kesenian sangat dekat dan akrab dengan kota Yogyakarta di samping Bali. Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai kota pendidikan, kota budaya dan kesenian. Predikat ini bukan hanya karena banyaknya mahasiswa yang tinggal di Yogyakarta dari berbagai daerah di seluruh Indonesia mulai dari Aceh hingga Irian Jaya untuk menuntut ilmu, tetapi memang Yogyakarta memiliki nilai sejarah yang berarti, menyimpan potensi seni dan budaya yang sangat besar. Pernah menjadi Ibukota Negara, memiliki sebuah Universitas Negeri tertua, yaitu Gadjah Mada, adanya berjenis-jenis pendidikan tinggi dan akademi umum, kejuruan dan seni. Akademi seni pun sangat lengkap, ada seni rupa, seni tari, konservatori karawitan, musik, kursus seni klasik ataupun modern, kontemporer sampai kepada kursus singkat, privat yang digemari oleh orang asing. maka sangat wajar kalau kegiatan kesenian menjadi sebuah kegiatan yang digemari, menjadi agenda tontonan yang senantiasa ditunggu

serta menyedot perhatian banyak orang dari berbagai golongan terlebih oleh mahasiswa. Seringnya dipergelarkan acara kesenian di Yogyakarta, seperti konser musik, teater, lomba vocal grup, pementasan kethoprak, wayang orang, Ramayana Ballet, dan lain-lain dengan kostum yang sangat beragam, unik, menarik, bahkan seringpula dengan kostum apa adanya, menjadi menarik untuk diamati, dicermati, diperhatikan dan ditanggapi dengan sungguh-sungguh.

Di samping itu dengan maraknya bentuk-bentuk seni dalam dunia hiburan memenuhi “pasar” di Indonesia, dalam berbagai modus penyajiannya: dari yang berupa pertunjukan langsung sampai yang berupa siaran (langsung atau tunda) melalui media televisi, ataupun yang berupa hasil kemasan dalam bentuk kaset, CD, DVD dan lain-lain. Hiburan sifatnya langsung merangsang panca indra atau juga tubuh untuk mengikuti dengan gerak; mementingkan sifat glamour dan sesasional (Sedyawati: 130). Kondisi seperti ini tentu tidak bisa dihindari, karena di samping sebagai sebuah kebutuhan untuk hiburan, juga disuguhkan acara yang segar, menarik untuk dinikmati, sekaligus memiliki nilai budaya. Mengandung nilai-nilai yang positif, tidak hanya sekedar mengetahui berita dan informasi, namun juga pengetahuan tentang apapun yang dapat menambah wawasan. Khususnya dalam mengikuti acara kesenian, dalam hal ini tarian, banyak ditampilkan kostum yang menarik, unik yang dikenakan oleh penari dari berbagai daerah dan patut diperhatikan dengan seksama.

Kegiatan kesenian belum lama ini terselenggara dalam kegiatan “Kolaborasi Sendikar”. Seni Pendidikan Karakter oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan FT UNY dengan Program Studi Pendidikan Seni Tari FBS UNY dalam pergelaran koreografi. Sebuah perwujudan kegiatan kesenian yang baik dalam upaya menambah wawasan yang layak disajikan, dipergelarkan, dan dilestarikan, sekaligus sebagai ajang untuk mengembangkan kreativitas

dan menjalin kerja sama antar fakultas. Hal ini pula yang mendorong penulis untuk turut ambil bagian sekaligus menjadi sebuah tantangan bagi seorang perancang kostum dalam hal ini mahasiswa untuk menunjukkan kemampuannya. Dalam penulisan saat ini akan difokuskan beberapa hasil karya mahasiswa dalam memahami visualisasi karakter melalui kostum yang diciptakan.

PEMBAHASAN

A. Visualisasi Karakter

Karakteristik berasal dari kata karakter yang artinya watak, tabiat, pembawaan, kebiasaan. Sedangkan karakteristik adalah ciri khas/bentuk-bentuk watak/karakter yang dimiliki oleh setiap individu; corak tingkah laku; tanda khusus (Partanto,dkk. 1994: 306). Bertolak dari pendapat ini, maka pengertian karakteristik dapat dipahami sebagai ciri atau bentuk atau tanda khusus yang bisa dilihat, berupa tingkah laku dari watak, pembawaan dan kebiasaan seseorang. Dapat pula dimengerti sebagai ciri khas atau tanda yang terlihat yang dapat mencerminkan watak seseorang. Jika pengertian ini kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari, kita mengenal apa yang kita sebut gerak-gerak maknawi (*gestures*), yaitu gerak-gerak yang secara visual memiliki makna yang bisa diketahui oleh orang yang melihatnya. Banyak gerak-gerak maknawi yang diciptakan manusia, bahkan setiap lingkungan budaya tertentu kadang memiliki seperangkat gerak maknawi yang agak berbeda atau berbeda sama sekali jika dibandingkan dengan gerak-gerak maknawi dari lingkungan budaya lain. (Soedarsono, 1984/1985:33-34).

Menurut Desmond Morris yang dikutip oleh Soedarsosno, gerak-gerak maknawi dapat dikelompokkan menjadi tujuh, yaitu: (1) gerak maknawi insidental (*incidental gestures*), gerak-gerak yang bersifat non-sosial dan lebih bersifat pribadi; (2) gerak maknawi ekspresif (*expresive gestures*), gerak yang diekspresikan lewat muka yang mampu

mengkomunikasikan sesuatu kepada orang lain; (3) gerak maknawi mimik (*mimic gestures*, gerak menirukan sesuatu; (4) gerak maknawi skematik (*schematic gestures*), ringkasan dari gerak-gerak yang kita anggap penting dan bisa memberikan indikasi keseluruhan; (5) gerak maknawi simbolis (*symbolic gestures*), gerak yang sudah mengalami abstraksi dari gerak realistik; (6) gerak maknawi teknik (*technical gestures*, gerak yang khas ditemukan dan dipelajari oleh orang-orang khusus dan digunakan untuk kepentingan khusus; dan (7) gerak maknawi kode (*coded gestures*), gerak yang berupa bahasa isyarat yang dipergunakan oleh orang-orang tertentu untuk berkomunikasi secara visual (1984/1985: 34). Penjelasan di atas tentulah dapat dimengerti bahwa orang dengan cepat dan tanggap dengan gerakan atau tanda khusus yang dilakukan oleh seseorang tersebut, seperti misalnya melipat lengan karena kedinginan, mengerutkan kening artinya sedang berpikir dan sebagainya. Meskipun gerak-gerak itu dilakukan secara insidental dan tidak dimaksudkan untuk memberitahu kepada orang lain apa yang dimaksudkan, tetapi gerak itu memiliki makna yang komunikatif. Garuk-garuk kepala secara tidak sengaja memberitahu orang lain bahwa ia sedang kusut pikirannya.

Dalam berbusanapun demikian halnya. Orang yang memakai jaket untuk melindungi dirinya dari udara dingin atau panas agar kulitnya tidak terbakar, memakai kebaya dan kain panjang untuk keperluan menghadiri pesta, memakai celana dan blus santai karena hendak bepergian, dan sebagainya. Intinya bahwa karakteristik itu harus bisa dilihat, dibaca, dipahami dengan mudah melalui apa yang kita kenakan. Tidaklah terlalu berlebihan apabila busana yang kita kenakan merupakan sarana untuk menyampaikan misi atau pesan kepada orang lain, atau dengan kata lain busana digunakan sebagai sarana komunikasi non verbal (Dharsono 1992: 1). Misi dan pesan tadi terpancar dari kepribadian yang tersirat cara berbusana, oleh karena itu busana dapat membuat "image" atau kesan pada waktu menampilkannya serta dapat mengundang reaksi bagi orang yang

melihatnya. Seperti halnya pendapat Hariani Mardjono yang mengatakan bahwa “Busana memperlihatkan siapa dia itu”, maksudnya dengan busana-busana ini merupakan tolok ukur bagi martabat, kedudukan dari seseorang dalam masyarakat (1991: 2). Melihat kenyataan ini, lalu bagaimana dengan sebuah drama tari?

Menurut Soedarsono bahwa visualisasi karakter pada *wayang wong* dituangkan melalui *bentuk ragawi penari, tata busana dan tata rias serta gerak*. (1984/1985: 39). Di dalam penjelasannya dikatakan bahwa setiap bentuk tari pasti menggambarkan karakter atau tipe karakter tertentu, seperti misalnya karakter pria, wanita, pria gagah, pria halus, pria kasar, pria sombong, wanita lembut, karakter kera, raksasa, dan sebagainya. Dikatakan oleh Soedarso bahwa seni adalah “bentuk dan isi”, seni memiliki bentuk yang kasat mata ataupun kasatrungu, maksudnya dapat dilihat, di dengar atau dilihat dan didengar (2006: 78). Untuk memahami bentuk dan isi sebuah tarian dimisalkan pada sebuah tari “gambyong”. Bentuknya adalah gerakan-gerakan yang luwes yang menggambarkan seorang wanita yang sedang bersolek. Isinya gambaran tentang keluwesan yang abstrak dan absolute, kecantikkannya (*inner beuty*). Hal ini berarti karakter yang ada dalam peran yang dimainkan akan muncul dan terlihat dengan jelas, mudah dikenali dari gerak penarinya, dari kostum yang dikenakan dan dari tata riasnya. Dalam pembahasan selanjutnya ditekankan pada visualisasi karakter yang dikenali melalui desain kostum tari pada umumnya.

B. Desain Kostum Tari

Kostum dalam kamus besar *Dictionary English-Indonesia* adalah cara berpakaian di suatu daerah tertentu, misal *Japanese Costume*: cara berpakaian ala Jepang. Pakaian yang dipakai pada kesempatan tertentu, misal *skating costum*: baju untuk bermain sepatu es. Menurut Peter Salim kostum adalah pakaian yang akan dipakai pada kesempatan tertentu (1990: 419). Pengertian tentang tari menurut seorang ahli tari Kumaladewi

Chattopadhyaya dari India seperti yang dikutip oleh Soedarsono, mengemukakan bahwa "Tari adalah desakan perasaan manusia di dalam dirinya yang mendorongnya untuk mencari ungkapan yang berupa gerak-gerak yang ritmis". Sedangkan menurut Pangeran Suryadiningrat ahli tari Jawa, memberi batasan tari sebagai berikut. "Tari adalah gerak dari seluruh anggota tubuh manusia yang disusun selaras dengan irama musik serta mempunyai maksud tertentu ((1992: 81). Bertitik tolak dari pengertian di atas maka apabila pakaian tersebut digunakan untuk menari disebut dengan **pakaian tari**. I Made Bandem menyebutnya dengan **busana tari**, yaitu busana yang dipakai untuk kebutuhan tarian yang ditarikan di atas pentas. Sedangkan menurut Soedarsono **tata busana tari** adalah pengaturan secara keseluruhan busana yang harus dipakai oleh penari sesuai dengan peranan yang dibawakan untuk membantu menguatkan karakter. Berdasarkan penjelasan tersebut dapatlah disimpulkan bahwa kostum tari adalah cara berpakaian yang digunakan dalam sebuah tarian secara keseluruhan yang dipakai oleh penari sesuai dengan peranan untuk membantu menguatkan karakter. Kostum tari tidak hanya mewakili karakter tokoh dan peran yang dimainkan, mencerminkan identitas dan status sosial tokoh yang bersangkutan, tetapi mendukung ketokohnya sekaligus, sehingga kehadiran dan peran yang dijalankannya memperkuat tema cerita.

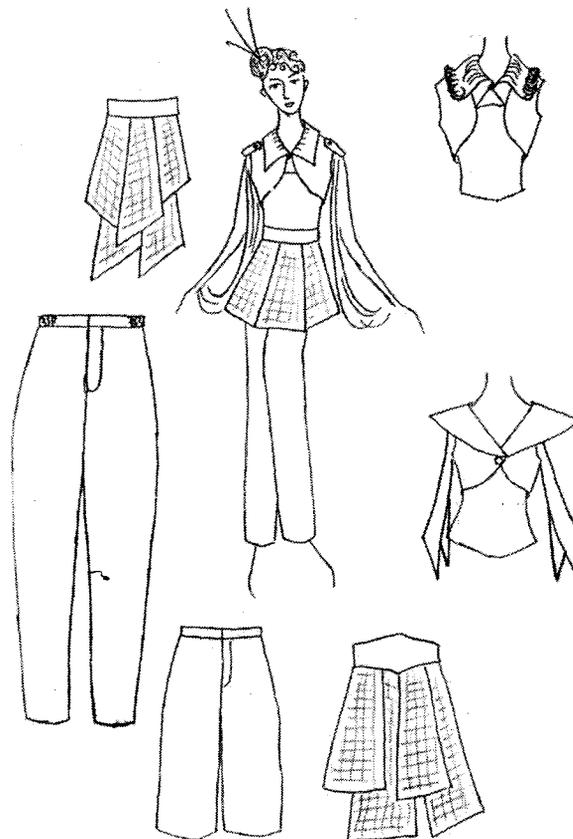
Kostum tari dikatakan baik apabila kostum tari tersebut dapat membantu gerak tari serta dapat mendukung penampilan dan memperkuat karakter tokoh yang dibawakan. Dalam tradisi kita, busana tari sering mencerminkan identitas (ciri khas) suatu daerah yang sekaligus menunjukkan asal tarian tersebut. Kedudukan dan fungsi busana tari memperoleh perhatian yang istimewa, karena harus mempertimbangkan banyak hal, baik tentang bentuk, keindahan dan kreativitas juga termasuk mempelajari karakter penari yang akan membawakan tokoh dalam tarian tersebut. Fungsi busana menurut Soedarsono yang dikutip oleh Sri Suyanti

adalah (1) Membantu menghidupkan perwatakan penari di dalam peranannya; (2) Membedakan masing-masing peranan atau tokoh; (3) Memberi fasilitas dan membantu gerak serta (4) Mempermudah keindahan penampilan. Sedangkan menurut Harymawan, berdasar kegunaannya pemakaian kostum mempunyai beberapa tujuan, yaitu: (1) Menciptakan keindahan penampilan, sebagai ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari; (2) Membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lainnya; (3) Menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter tokoh ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif dan garis yang diciptakan; (4) Memberi ruang gerak pemain untuk mengekspresikan karakternya; (5) Memberi efek dramatik (2004: 78).

Berikut ini akan disampaikan secara ringkas untuk memulai dalam berkarya dalam merancang kostum tari. Langkah-langkah yang harus dipikirkan terlebih dahulu adalah (1) Mengetahui tema cerita/garapan tari; (2) Memahami alur cerita dan (3) Mempelajari dan memahami karakter dari masing-masing peran yang akan dimainkan (4) Mencari sumber referensi dan mempelajarinya sebagai acuan, wawasan dan pengayaan yang dilanjutkan dengan menerapkan dalam rancangan desain.

Desain busana pada hakikatnya erat hubungannya dengan masalah mode, karena desain busana pada dasarnya adalah mencipta mode atau mencipta model pakaian (Kamil, 1986: 9) Mode itu sendiri cabang seni rupa. Karya seni rupa mempunyai suatu desain yaitu suatu rupa yang dihasilkan karena susunan unsur-unsurnya. Unsur-unsur dalam desain dijelaskan oleh Chodiyah dan Mamdy adalah susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (1982: 8) Menurut Grave (1951), unsur-unsur dalam desain dapat direduksi ke dalam beberapa faktor atau dimensi, yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai dan warna. Agar unsur-unsur desain tersebut dapat disusun dengan menghasilkan efek tertentu, maka diperlukan prinsip-prinsip atau azas-azas desain, sedangkan penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur desain tersebut sering disebut komposisi (Suryahadi, 1989: 19). Dalam

membentuk suatu desain busana, penguasaan prinsip-prinsip desain merupakan kemampuan yang sangat menentukan, karena pada hakikatnya desain busana merupakan manifestasi dari berbagai ide yang terangkum menjadi konsep ide, kemudian divisualisasikan dengan menggunakan unsur-unsur desain yang berdasarkan prinsip-prinsip. Ada beberapa prinsip desain yang dapat digunakan untuk menyusun unsur-unsur. Prinsip-prinsip tersebut antara lain: (1) Kesatuan atau *unity*; (2) Pusat perhatian atau *emphasis* atau *center of interest*; (3) Keseimbangan atau *balance*; (4) Proporsi; (5) Irama atau *rhythm* (Kamil, 1986: 60-66). Untuk memberi gambaran kepada pembaca, penulis mencoba meng-aplikasikan ke dalam sajian gambar karya Ani Kurniati mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Busana FT UNY.



Kostum Tari Nyemat dengan sumber ide busana tradisional Palembang *Sewet Dumpak*. Tari Nyemat adalah sebuah garapan tari karya koreografer Radita Ika Kusumawardani dan Dwinita Wisnugrahani mahasiswa Pendidikan Seni Tari FBS UNY. Sebuah garapan tari kreasi baru yang sumber idenya berawal dari kegiatan menganyam tikar yang berasal dari Tanjung Atap Sumatera Selatan. Tikar melambangkan “kegotong royongan”, karena dalam pembuatan tikar diperlukan kerjasama yang baik di antara pembuatnya. *Pughun sijat diundaka ngai pughun ya laen, jadila tikagh...*, semboyan yang artinya *pughun* atau satu digabungkan dengan *pughun* yang lain, jadilah tikar. Maksudnya adalah apabila kita tidak bersatu dan bekerja sama maka tidak ada segulung tikar yang kuat dan harmonis. Berdasar pemikiran tersebut kemudian dibuatlah sebuah kreasi baru karya tari Sumatera yang berjudul “Tari Nyemat”.

• Tarian ini adalah jenis tari yang berfungsi sebagai hiburan yang diperankan oleh lima orang wanita tanpa harus berperan ganda, yaitu sebagai pekerja pembuat tikar. Tipe garapan tari ini adalah tipe studi, artinya penata tari hanya berkonsentrasi pada materi yang dibatasi oleh tema. Dalam tarian ini yang pada setiap gerakannya menunjukkan kelincahan dan dominan pada gerak kaki, kemudian ditampilkan dengan metode simbolis representasional, yaitu gerak yang disajikan penuh makna, dan juga dihadirkan gerakan simbol pada adegan konflik. Untuk menunjukkan karakter tari tersebut digunakan bahan songket yang menjadi ciri pada busana tradisional Palembang. Pemilihan warna yang digunakan dalam kostum ini juga dapat mewakili makna dalam setiap adegan. Dipilihnya warna kuning pada kerah rebah sebagai simbol kegembiraan, warna merah yang bermakna amarah dan keserakahan dan hijau yang bermakna kemakmuran dan suasana damai. Pesan yang hendak disampaikan dalam Tari Nyemat ini adalah bahwa dalam setiap diri seseorang selalu terdapat karakter baik dan buruk, namun akan menjadi damai apabila dapat bersatu.

Desain rancangan kostum tari disajikan dengan teknik *Design Sketching*, yang artinya gambar yang dibuat untuk menuangkan idea atau gagasan secepat mungkin, baik bentuk kerah, celana, bolero, selendang, *sewet dumpak* dan sebagainya, hingga terwujud desain yang menjadi pilihan seperti tampak dalam gambar yang berada di tengah-tengah.

Sewet Dumpak adalah selembar kain yang dipakai setelah celana panjang pada busana tradisional Pria Palembang. Pemakaian *sewet dumpak* ini dapat digunakan untuk mengetahui status pemakainya. Jika pemakainya pemuda, maka kain tersebut dipakai menggantung di atas lutut, sedang bila pemakainya sudah berkeluarga maka kain dipakai menggantung melewati lutut. Bentuk *Sewet dumpak* kemudian dimodifikasi menjadi enam bagian/potongan kain yang terbuat dari anyaman pita, dengan tujuan untuk memudahkan penari bergerak, serta mengingat bahwa tarian ini dominan pada gerakan kaki. Penggunaan anyaman pita karena disesuaikan dengan tema garapan tari, yaitu tentang kegiatan menganyam tikar. Pemakai kostum Tari Nyemat ini semua wanita, oleh karena itu untuk memberi kesan lembut, digunakan selendang, bentuk kerah rebah yang berkerut, bolero dengan garis lengkung

Rancangan kostum Tari Nyemat dengan sumber ide busana tradisional Palembang *Sewet Dumpak* ini berupa *bustier* dari bahan songket motif *lepas berantai* warna hijau, celana panjang dan bolero tanpa lengan dari bahan satin *stretch* warna merah dengan kerah rebah warna kuning, selendang dari bahan sifon warna merah dan modifikasi *sewet dumpak* dari anyaman pita warna merah dan hijau.

SIMPULAN

Demikian akhir penulisan tentang Visualisasi Karakter Dalam Desain Kostum Tari, sebagai media dalam pembelajaran berbasis budaya. Pembelajaran Berbasis Budaya merupakan alat bagi proses belajar untuk memotivasi dalam mengaplikasikan pengetahuan, mempersepsikan

keterkaitan antara berbagai bidang ilmu, sebagai strategi untuk mendorong proses imajinatif, berpikir kreatif dan sadar budaya. Harapan dari pembelajaran ini adalah untuk memperoleh pengalaman yang tidak asing di komunitas budayanya sendiri. Hadirnya kostum tari sebagai sebuah fenomena, akan menambah kekayaan seni dan budaya Indonesia. Seni dan kesenian pada dasarnya merupakan ungkapan dari pengalaman jiwa yang terdalam yang diekspresikan dan dikomunikasikan melalui medium tertentu untuk menyampaikan pesan-pesan yang dapat ditangkap oleh penghayat dan penonton dalam memperluas persepsi dan memperkaya pengalaman jiwa, serta memberi pengalaman belajar yang berharga yang dapat mempengaruhi perkembangan diri, menjadi dasar dan acuan dalam proses pembudayaan. Kegiatan kesenian pada hakikatnya merupakan salah satu usaha untuk memahami karakter serta nilai kehidupan manusia lewat medium yang estetik dan multidimensional. Pemahaman dan penghayatan terhadap nilai seni diharapkan dapat memberi warna dan menambah kekayaan wawasan yang layak untuk dikaji. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata “sempurna”, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Disertai harapan, semoga tulisan ini memberi makna bagi orang lain yang memerlukannya. Semoga!

REFERENSI

- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982), *Disain Busana*, Jakarta, Dikmenjur Depdikbud
- Dharsono, Harry. “Tata Busana dan Penampilan”, *Makalah Seminar Sehari yang diselenggarakan Lippo Bank Solo*, 1992
- Harymawan. (1998), *Diklat Dramaturgi*, Bandung, Rosda
- Kamil, Sri Ardiati. (1986), *Fashion Design*, Jakarta, CV Baru
- Kurniati, Ani. (2010), *Kostum Tari Nyemat dengan Sumber Ide Busana Tradisional Palembang (Sewet Dumpak)*, Laporan Proyek Akhir, UNY Yogyakarta

- Mardjono, Hariani. "Busana Nan Serasi Menampilkan Kharisma Nan Mempesona", *Makalah Seminar Kecantikan Tira Kusuma Fair*, 1991
- Partanto Pius A. & M. Dahlan Al Barry. (1994), *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya, Arloka
- Salim, Peter. (1990), *The Contemporary English Indonesian Dictionary*, Jakarta: Modern English Press
- Sedyawati, Edi. (2006), *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada
- Soedarso SP. (2006), *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, Kegunaan Seni*, Yogyakarta, Badan Penerbit Institut Seni Indonesia
- Soedarsono. (1992), *Pengantar Apresiasi Seni*, Jakarta, Balai Pustaka
- Soedarsono, Djoko Soekiman & Retna Astuti. (1984/1985), *Gamelan, Drama Tari dan Komedi Jawa*, Yogyakarta, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Dirjend. Kebudayaan Depdikbud
- Suryani, Sri. (2008), *Makna Simbolis Tata Rias dan Busana Tari Prajurit di Desa Candi Garon Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang*, Skripsi, UNS
- Suharyadi, A.A. (1989), *Dasar-dasar Desain Busana*, Jakarta, Nina Dinamika