

## Representasi *Gangsing* Pada Busana Wanita Retro *Playful*

Ni Kadek Yuni Diantari<sup>1</sup>, I Made Gede Arimbawa<sup>2</sup>,  
Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana<sup>3</sup>

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>1</sup> *diantariyuni@gmail.com*

---

Munculnya berbagai permainan modern menjadi salah satu faktor penyebab permainan tradisional jarang dimainkan oleh masyarakat. Oleh sebab itu diperlukan upaya untuk melestarikan permainan tradisional sebagai bagian kearifan lokal yang telah menjadi budaya suatu masyarakat dari generasi ke generasi. Salah satu permainan tradisional yang perlu dilestarikan adalah permainan *gangsing* dari desa Munduk, Buleleng. Pelestarian permainan *gangsing* dilakukan melalui penciptaan busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing* desa Munduk. Sumber ide dari *gangsing* direpresentasi untuk mewujudkan busana wanita retro *playful*. Pada penciptaan ini juga diuraikan tentang keterkaitan antara bentuk dan makna dalam busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing* desa Munduk. Bentuk yang muncul pada karya busana wanita berjenis *haute couture* ini tampak dalam siluet, permainan potongan busana, dan aplikasi dari monumental tekstil dengan teknik plisket dan *stitching*. Sedangkan makna pada karya *haute couture* dengan sumber ide *gangsing* ini secara garis besar adalah keseimbangan perpaduan antara sumber ide dengan unsur tradisional (permainan *gangsing*) dan unsur kekinian (gaya busana retro *playful*). Busana wanita retro *playful* ini menerapkan konsep 2 (dua) jenis tim dalam permainan *gangsing* yang terdiri dari tim pemain *gangsing gebug* dan tim pemain *gangsing pemelek*. Keseluruhan busana melewati proses kreatif monumental tekstil dan tahapan proses desain *fashion* bertajuk "*FRANGIPANI*", *The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fashion)* oleh Ratna Cora. Tahapan proses desain *fashion FRANGIPANI* ini meliputi 10 tahapan yang memberikan tahapan sistematis dalam mengembangkan sumber ide *gangsing* ke dalam wujud busana wanita retro *playful*.

**Kata kunci :** *gangsing, busana wanita, haute couture, retro playful*

The emergence of various modern games is one of the factors causing traditional games to be rarely played by the community. Therefore, efforts are needed to preserve traditional games as part of local wisdom that has become the culture of a society from generation to generation. One of the traditional games that need to be preserved is the *gangsing* game from the village of Munduk, Buleleng. The preservation of *gangsing* games is done through the creation of retro playful women's clothing with the source of the *gangsing* ideas from the village of Munduk. Sources of ideas from *gangsing* are represented to realize retro playful women's clothing. In this creation also described about the relationship between shape and meaning in retro playful women's clothing with the source of the slender ideas of Munduk village. The form that appears in the fashion work of this type of woman's fashion (*haute couture*) is seen in the silhouette, the cutting of clothing, and the application of monumental textiles with pleats and stitching techniques. While the meaning of the *haute couture* with *gangsing* as source of this idea outline is the balance of the combination of the source of ideas with the traditional elements (*gangsing*) and the contemporary (retro playful fashion style). This retro playful woman's dress applies the concept of 2 (two) types of teams in a *gangsing* game, it is consist of *gebug* team and *pemelek* team. The entire fashion applied monumental textile as creative process and the stage fashion design process as method. It is titled "*FRANGIPANI*", *The Secret Steps of Art Fashion* by Ratna Cora. The stages of the *FRANGIPANI* fashion design process include 10 stages that provide a systematic stage in developing a source of *gangsing* as ideas into the form of retro playful women's clothing.

**Keywords:** *gangsing, women's clothing, haute couture, retro playful.*

---

*Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018*

## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia *fashion* kini sangat pesat, awalnya hanya berupa busana yang berfungsi melindungi tubuh, kemudian berkembang menjadi media komunikasi sekaligus ekspresi diri bagi pemakainya untuk menyampaikan pesan tertentu. Coco Chanel, seorang perancang busana revolusioner mengemukakan bahwa *fashion* bukanlah sesuatu yang hanya berada dalam busana. *Fashion* juga terdapat di lanangit, di jalanan, *fashion* berhubungan dengan ide dalam menjalankan hal apa yang sedang terjadi (Smith, 2010: 38). Pernyataan Chanel tersebut memperkuat bahwa *fashion* memang tidak sekadar busana yang menutupi tubuh, tetapi juga memiliki ide dengan pesan tertentu yang terkandung di dalamnya.

Terkait dengan pernyataan Chanel, ide-ide penciptaan busana dapat bermula dari mana saja bahkan dari warisan budaya. Indonesia yang terdiri dari lebih 500 suku bangsa memiliki beragam peninggalan yang eksis atau terekam sampai sekarang yang kemudian menjadi warisan budaya. Warisan budaya menurut Davidson diartikan sebagai produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa. Dari gagasan ini, warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (*tangible*) dan nilai budaya (*intangible*) (dalam Arifah, 2014: 1).

Warisan budaya *tangible* dapat berupa permainan tradisional. Made Taro (dalam Suarka, 2011: 3) yang merupakan pendongeng sekaligus penulis buku permainan rakyat Bali mengatakan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial dan budaya. Sebagai aktivitas budaya, permainan tradisional memperkuat nilai-nilai budaya yang dapat merangsang ke arah pembaharuan yang kreatif. Permainan tradisional adalah permainan yang diciptakan bersama-sama dan diwariskan secara bersama-sama.

Akan tetapi, dengan pesatnya perkembangan permainan yang berbasis teknologi canggih, menyebabkan permainan tradisional tidak lagi populer di kalangan masyarakat, khususnya pada anak-anak. Anak-anak cenderung memilih permainan modern yang canggih dan praktis dari pada permainan tradisional. Permainan modern juga memiliki dampak negatif terhadap perkembangan mental anak. Menurut Dharmamulya (dalam Larasati, 2011: 4) permainan modern mempunyai indikasi menjauhkan individu dari interaksi sosial dan menipisnya orientasi wawasan dari komunalistik meng-

arah pada individualistik, sehingga mengakibatkan menurunnya keterampilan sosial dan menghambat kecerdasan emosi anak. Fenomena ini terjadi akibat anak-anak yang lebih asyik menghabiskan waktunya di depan komputer dan *gadget* mereka dengan berbagai aplikasi permainan *offline* dan *online* daripada memainkan permainan tradisional bersama teman-temannya.

Munculnya berbagai permainan modern menjadi salah satu faktor penyebab permainan tradisional jarang dimainkan oleh masyarakat, dan lama-kelamaan permainan tradisional akan ditinggalkan. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk melestarikan permainan tradisional sebagai bagian kearifan lokal yang telah menjadi budaya suatu masyarakat dari generasi ke generasi. Salah satu permainan tradisional yang paling mudah ditemukan di seluruh pelosok Indonesia adalah permainan gasing, namun permainan ini sudah jarang dimainkan masyarakat. Gasing merupakan mainan yang bisa berputar pada porosnya dan mengeluarkan suara mendengung serta mendesing (Sutarto, 2009: 10). Gerakan berputar yang terjadi pada gasing ini disebabkan karena gerakan giroskopik. Gasing di Bali tepatnya di Desa Munduk, Buleleng memiliki sebutan unik, yakni *gangsing* dan permainannya disebut *megasingan*. Di samping itu, *gangsing* dari Desa Munduk merupakan *gangsing* yang memiliki ukuran paling besar dengan waktu berputar paling lama di antara gasing lain yang terdapat di daerah lain. Ciri khas lain dari *gangsing* Desa Munduk ini adalah warna *tridatunya*. *Tridatu* adalah tiga warna yang terdiri atas warna merah, hitam dan putih sebagai lambang Dewa Brahma, Wisnu, dan Iswara (Siwa).

Masyarakat Desa Munduk meyakini bahwa dalam *gangsing* dengan bentuk bulat geometris yang sederhana tersebut menyimpan nilai filosofis mengenai keseimbangan antara kebutuhan jasmani dan rohani manusia yang harus tetap dijaga. Manusia hendaknya dapat hidup dengan damai seperti *gangsing* yang berputar seimbang pada satu titik dan bentuk *gangsing* yang simetris (wawancara dengan ketua *seka-ha gangsing* Desa Munduk, Putu Ardana, 5 Maret 2017). Berdasarkan keistimewaan *gangsing* berupa bentuk serta nilai filosofisnya, maka muncul ketertarikan untuk mengangkat sebagai sumber inspirasi, sekaligus sebagai muatan lokal atau *local genius* dalam konteks kreativitas penciptaan busana wanita kekinian.

Pada penciptaan busana ini direpresentasikan bentuk dan makna filosofis *gangsing* menjadi busana wanita dengan kategori busana *haute couture* atau adibusana yang bergaya retro *playful*. Adibusana merupakan kategori busana yang mengutamakan

estetika, namun tetap memperhitungkan fungsional dari busana itu sendiri. Kategori adibusana dipilih agar dalam merancang dapat lebih banyak menuangkan konsep dan ekspresi pencipta. Jika dibandingkan dengan kategori busana lain seperti busana *ready to wear* (pakaian siap pakai) atau *mass product* (pakaian dengan produksi massal) yang beredar pada industri *fashion*, selalu mengacu pada segmentasi dan kenyamanan masyarakat, serta kesempatan saat pemakaian busana tersebut.

Gaya busana retro *playful* merupakan penggabungan dari gaya busana retro dan *playful*. Busana bergaya retro mengacu pada busana yang menunjukkan karakteristik mode masa lalu, misalnya yang berkembang pada era 1930-1980-an (Hadisurya, 2011: 178). Gaya retro ini dapat mewakili kepopuleran permainan *gangsing* di masa lalu tepatnya pada era 1970 di Desa Munduk, Buleleng. Ciri khas dari gaya busana retro di era 1970 adalah penggunaan paduan warna-warna kontras dan siluet yang mengembang. Sedangkan busana bergaya *playful* adalah busana yang memiliki siluet dan warna atraktif serta menimbulkan kesan menyenangkan serta semangat, selayaknya permainan *gangsing* yang dimainkan penuh atraktif dan menyenangkan bagi para pemainnya. Jadi, gaya retro *playful* adalah gaya busana dengan kesan masa lalu di era 1970 yang atraktif dan penuh semangat.

Karya desain mode yang terinspirasi dari *gangsing* Desa Munduk terutama dari segi bentuk dan filosofis direpresentasikan untuk menampilkan busana yang inovatif. Busana tersebut secara tidak langsung dapat mengedukasi masyarakat mengenai keberadaan permainan *gangsing* di Desa Munduk yang merupakan warisan budaya serta memiliki nilai kearifan lokal. Di tengah kepopuleran permainan berbasis teknologi, permainan *gangsing* Desa Munduk tidak akan dipandang sebelah mata lagi sebagai permainan yang kuno dan semata-mata hanya membuang waktu saja, namun akan lebih diperhatikan dan dilestarikan kembali oleh masyarakat.

## METODE PENCIPTAAN

Perancangan desain busana memerlukan tahapan sistematis agar busana yang dihasilkan dapat terwujud sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan. Salah satu tahapan perancangan busana yang dapat diterapkan adalah tahapan proses desain *fashion* bertajuk "*FRANGIPANI*", *The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fashion)* oleh Ratna Cora. Tahapan proses desain *fashion* bertajuk "*FRANGIPANI*" ini memiliki 10 tahapan yang sistematis dalam mengolah sumber ide menjadi karya busana.



**Gambar 1.** *FRANGIPANI, THE SECRET STEPS OF ART FASHION*

(Sumber: Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, 2012)

Tahapan proses desain *fashion FRANGIPANI* ini meliputi 10 tahapan yakni :

*Finding the brief idea based on culture identity of Bali* (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Bali), tahapan yang memunculkan ide kreatif budaya Bali khususnya dari akumulasi pengalaman bawah sadar (*unconscious*) yang ter-*install* di genetik, perbendaharaan pengetahuan dan wawasan dalam ruang persepsi personal (Cora, 2016: 207). Ide pemantik seni *fashion (art fashion)* berdasarkan budaya Bali berupa warisan budaya *tangible* yakni permainan tradisional *gangsing* dari Desa Munduk, Buleleng. Pemilihan ide pemantik ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat sekaligus melestarikan permainan *gangsing*. *Researching and sourcing of art fashion* (riset dan sumber seni *fashion*) yaitu tahapan riset dan sumber-sumber berdasarkan budaya Bali. Pada tahap dua ini dibutuhkan cara pandang baru bahwa melalui *fashion* global dan pakaian masyarakat, desainer dapat memunculkan identitas budaya Bali (Cora, 2016: 207). Cara pandang baru tersebut diperoleh dengan meneliti dan mencari sumber data, baik primer atau sekunder dari sumber ide serta konsep yang diterapkan pada busana.

*Analizing art fashion element taken from the richness of balinese culture* (analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya Bali). Analisa estetika menjadi hal yang penting ketika diadopsi dari budaya Bali sebagai titik tolak perancangan desain *fashion*. Analisa dimulai dengan melakukan penuangan serta pengembangan ide *gangsing* Desa Munduk dalam bentuk visual dengan membuat *mood board* atau *idea board*.

*Narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualization* (narasi ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi). Keluaran tahapan ini berupa sketsa gagasan desain 2 dimensi sebagai hasil riset berdasarkan budaya Bali dan pengembangan *mood board*. Sketsa desain 2 dimensi diwujudkan berdasarkan konsep pertandingan *gangsing*



**Gambar 2.** *Mood board gangsing*  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



**Gambar 3.** Sketsa desain 2D konsep tim *gebug*  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



**Gambar 4.** Sketsa desain 2D konsep tim *pemelek*  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

yanmemiliki 2 tim yakni tim dengan *gangsing gebug* (pemukul) dan tim dengan *gangsing pemelek* (dipukul).

*Giving a soul – taksu to art fashion idea by making sample, dummy, and construction* (berikan jiwa – taksu pada ide seni *fashion* melalui contoh, sampel dan konstruksi pola). Pada tahapan ini juga dilakukan proses merealisasikan sketsa dan ilustrasi desain busana 2 dimensi menjadi busana jadi yang dapat dikenakan. Realisasi sketsa busana 2 dimensi dimulai dengan tahapan membuat pola busana dasar kemudian memecah dan mengembangkan pola dasar sesuai dengan sketsa. Pola yang dibuat berdasarkan atas ukuran M standar wanita Asia.

Pembuatan pola dilanjutkan dengan pemotongan kain sesuai dengan pola yang telah ditentukan, menjahit atau menyambung bagian depan dengan belakang bentuk dasar dari potongan kain yang telah disesuaikan dengan pola sehingga menjadi bentuk

dasar busana. Setelah bentuk dasar busana telah terbentuk maka dilakukan teknik monumental tekstil pada busana untuk menghasilkan busana yang inovatif.

*Interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection* (interpretasi keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi final). Interpretasi tentang keunikan budaya Bali terhadap seni *fashion* terlihat pada tahapan koleksi final (Cora, 2016: 209). *Final collection* adalah hasil akhir karya yang siap untuk dikenakan dan ditampilkan. Hasil akhir karya yang ditampilkan tertuang dalam busana kategori adi busana. Pemilihan busana kategori adi busana membutuhkan pengerjaan secara manual, kurang lebih 80% dari proses produksi adi busana memerlukan keterampilan tangan (Hadisurya, 2011: 13). Selain itu dibutuhkan berbagai teknik pengerjaan yang penuh ketelitian.

9 buah desain adi busana (*haute couture*) yang merepresentasi *gangsing* Desa Munduk tergabung menjadi 1 koleksi yang memiliki kesatuan dan keterkaitan. Setelah penentuan 9 sketsa desain sebagai satu koleksi akhir, selanjutnya dibagi menjadi 2 konsep. Konsep tersebut merepresentasikan tim dengan 2 jenis pemain dalam pertandingan *gangsing* desa Munduk. Salah satu tim mewakili tim *gangsing* pemukul (*gebug*) dan tim lainnya mewakili *gangsing* yang dipukul (*pemelek*).

*Promoting and making a unique art fashion* (promosi dan pembuatan seni *fashion* yang unik). Tahapan ini mempersiapkan *marketing tools* produksi produk *fashion* global dan pakaian dengan melakukan presentasikan karya adi busana melalui penyajian karya dalam bentuk pagelaran busana (*fashion show*). *Fashion show* akan dikemas dengan menarik dan berbeda dari *fashion show* pada umumnya. Panggung *fashion show* yang biasa disebut *catwalk* diciptakan menyerupai arena permainan *gangsing* Desa Munduk, sehingga para audiens akan lebih mudah memahami suasana permainan *gangsing* Desa Munduk yang menjadi sumber ide penciptaan adi busana ini.

*Affirmation branding* (afirmasi merek). Tahapan afirmasi merek seni fesyen merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah koleksi final terwujud maka produk *fashion* global dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam *branding* (Cora, 2016: 210). Adapun merek yang digunakan dalam penciptaan busana wanita retro *playful* ini adalah merek yang diberi nama “YUN”. YUN adalah nama panggilan dari pemilik merek yakni Yuni Diantari. Nama merek yang hanya terdiri dari tiga huruf



**Gambar 5.** Logo “YUN”

(Sumber: Yuni Diantari, 2016)

ini dipilih untuk mencerminkan identitas pemilik. Selain itu, dapat mempermudah pengucapan dan mudah untuk diingat.

Logo di atas merupakan logo merek “YUN” yang terdiri atas huruf “y”, “u”, dan “n” dengan jenis huruf *panitio basica*. Pemilihan huruf yang geometris dan simetris mewakili ciri khas dari produk busana wanita yang bersiluet tegas namun elegan. Pemilihan warna hitam pada logo YUN untuk memberi kesan *simple* yang elegan serta dengan penggunaan satu warna saja calon pembeli tentu akan lebih mudah mengingat merek YUN.

*Navigating art fashion production by humanist capitalism method* (arahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi produk seni *fashion* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Metode kapitalis humanis menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan produksi baik retail maupun dalam skala besar (Cora, 2016: 210). Kategori busana yang tergolong dalam kategori adi busana membutuhkan berbagai teknik pengerjaan yang penuh ketelitian. Sehingga beberapa sumber daya manusia ahli seperti penjahit profesional dilibatkan untuk memahami desain dan konsep dari penciptaan busana ini.

Dengan demikian, diperlukan kemampuan desainer dalam menempatkan diri sebagai penerjemah, baik keinginan pembeli, pemilik perusahaan, maupun idealisme desainer. Siklus yang terjaga sejak awal perancangan hingga produksi busana tercapai dengan baik jika komitmen desainer sebagai penerjemah desain antara penjahit dan desainer berorientasi pada pola pikir kapitalis humanis.

*Introducing the art fashion business* (memperkenalkan bisnis seni *fashion*), tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia global. Indikator keberhasilan produk *fashion* global dan pakaian adalah tetap bertahan dalam produksi dan memiliki pelanggan tetap (Cora, 2016: 211). Pada tahapan bisnis ini disusun *Business Model Canvas* (BMC) untuk memudahkan merancang bisnis dari koleksi busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing*.

*Business Model Canvas* (BMC) merupakan model bisnis yang terdiri dari sembilan blok area aktivi-

tas bisnis dengan tujuan memetakan strategi untuk membangun bisnis yang kuat, bisa memenangkan persaingan dan sukses dalam jangka panjang (Osterwalder, 2012:15). Sembilan komponen blok yang terdapat dalam *Business Model Canvas* (BMC) terdiri atas, *customer segments* (segmentasi pelanggan), *value propositions* (proposisi nilai), *Channels* (saluran), *Customer relationships* (hubungan pelanggan), *Revenue streams* ( arus pendapatan), *Key resources* (sumber daya utama), *Key activities* (aktivitas kunci), *Key partnerships* (kemitraan utama), dan *Cost structure* (struktur biaya).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi digunakan untuk mewujudkan busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing*. Representasi menurut Piliang (dalam Suasmini, 2017:145) merupakan tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya. Representasi dapat menjadi media penyampaian pesan, berekspresi, dan mengkomunikasikan ide, konsep atau perasaan, yang kesemuanya merupakan transmisi penyampaian makna. Representasi dalam penciptaan busana wanita ini merupakan landasan pengembangan konsep, gaya, serta sketsa dari desain busana dengan sumber ide *gangsing*.

Representasi menurut Stuart Hall (dalam Aprinta, 2011: 34) adalah bagian dari proses produksi dan pertukaran makna. Tanda dan simbol juga dapat merepresentasikan suatu makna dan melalui tanda dan simbol terjadi proses pertukaran makna. Sumber ide berupa *gangsing* Desa Munduk merupakan suatu tanda yang merepresentasikan makna lain. *Gangsing* Desa Munduk memiliki makna sebagai warisan budaya *tangible* yang telah diwarisi dari generasi ke generasi oleh masyarakat Desa Munduk, namun saat ini permainan *gangsing* kurang diminati sejak kemunculan permainan modern.

Sumber ide *gangsing* Desa Munduk yang telah dituangkan dalam penciptaan adi busana mengalami proses produksi dan pertukaran makna. Makna yang muncul berupa pesan bahwa permainan *gangsing* akan ditinggalkan masyarakat dan diperlukan perhatian serta tindakan pelestarian. Selain itu, dimunculkan keistimewaan dari *gangsing* yang dapat menarik perhatian masyarakat kembali seperti ciri khas motif garis yang melingkar dengan warna merah, putih dan hitam sebagai simbolis *tridatu*.

Selain representasi, terdapat pula estetika *postmodern* yang mempengaruhi penciptaan busana wanita ini. Jean Francois Lyotard, seorang pemikir postmodern Prancis, mengatakan bahwa postmodern



**Gambar 6.**  
Karya Adi Busana 1  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



**Gambar 7.**  
Karya Adi Busana 2  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



**Gambar 8.**  
Karya Adi Busana 3  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)



**Gambar 9.**  
Karya Adi Busana 4  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

merupakan kelanjutan dari modern (dalam Mudana, 2015: 47). Pilang mengacu pada pemikiran Baudrillard mengemukakan bahwa ada tiga relasi pertandaan dalam dari wacana seni dari berbagai zaman, yaitu (1) estetika klasik/pramodern, (2) estetika modern, dan (3) estetika postmodern (dalam Mudana, 2015: 50). estetika postmodern dengan prinsip bentuk mengikuti kesenangan (*form follow fun*). Penciptaan busana wanita dengan sumber ide *gangsing* lebih mengacu pada estetika postmodern, maka dari itu prinsip *form follow fun* diutamakan dengan mengedepankan permainan-permainan yang bebas dalam memberikan tanda-tanda estetis.

Selanjutnya semiotika juga turut berperan dalam penciptaan busana wanita retro *playful* dengan sumber ide *gangsing*. Pierce mengatakan bahwa tugas pokok semiotika adalah mengidentifikasi, mendokumentasikan, dan mengklarifikasi jenis-jenis utama tanda dan cara penggunaannya dalam aktivitas yang bersifat representatif (Sobur, 2009: 13). Terkait dengan teori semiotika yang dikemukakan oleh Pierce, semiotika dalam penciptaan busana wanita retro *playful* digunakan untuk membaca objek riset yakni *gangsing* Desa Munduk sebagai sumber ide.

Pierce (dalam Budiman, 2011: 19) mengklasifikasikan tanda-tanda secara sederhana dan fundamental, yakni ikon (*icon*), indeks (*index*) dan simbol (*symbol*) yang didasarkan atas relasi diantara representamen dan objeknya. Diantara tiga klasifikasi tanda, ikon digunakan untuk melandasi penciptaan busana wanita retro *playful* dengan *gangsing* desa Munduk sebagai inspirasi. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka salah satu kriteria yang terpenting bagi ikon adalah similaritas (*similarity*) atau *resemblance* di antara representamen dan objeknya (Budiman, 2011: 82). Sebagaimana halnya dengan klasifikasi tanda, Pierce juga memilih tipe-tipe ikon secara tripartit yaitu citra atau imagi, diagram dan metafora. Tipe ikon citra atau imagi paling sesuai dalam penciptaan busana ini, yakni dengan tanda yang secara langsung bersi-

fat ikonis, yang menampilkan kualitas-kualitas simpel seperti bentuk geometris *gangsing* diwujudkan dalam siluet busana.

#### Deskripsi Karya Adi Busana 1

Karya adi busana 1 merupakan bagian dari busana berkonsep tim *gebug* (pemukul) dalam permainan *gangsing* dengan gaya retro *playful*. Representasi dari jenis *gangsing* yang digunakan tim *gebug* yakni *gangsing gebug* dengan ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan *gangsing pemelek* (dipukul). Bentuk *gangsing gebug* ditampilkan melalui siluet yang mengikuti bentuk tubuh model dan didasari atas prinsip estetika *form follow fun*. Sehingga visualisasi busana lebih bebas dan inovatif namun ikon-ikon *gangsing* masih tetap terkandung dalam kemiripan atau similaritas antara detail maupun siluet *gangsing* dan busana.

Atasan dengan bagian *peplum* di pinggang hingga pinggul terinspirasi dari badan *gangsing gebug*. Pemilihan warna dikaitkan dengan konsep *tridatu* sebagai keistimewaan *gangsing* Desa Munduk, namun dominasi warna merah merujuk pada psikologis warna merah yang merepresentasikan keberanian dan semangat dari para pemain tim *gebug*.

Lengan lonceng beserta detail pada atasan karya adi busana 1 ini merupakan *bricolage* gaya busana era 1970 atau gaya retro. Namun, makna baru yang tercipta adalah sebuah representasi konsep tim *gangsing gebug*. Motif garis melingkar sebagai ikon *gangsing* Desa Munduk pada bagian badan *gangsing* diterapkan melalui detail motif melingkar atau *circular* tidak beraturan. Bagian detail pada bagian lengan lonceng adi busana 1 tersebut diaplikasikan menggunakan teknik monumental tekstil melalui *stitching* (tusukan) benang wool ke bahan.

Sedangkan *point interest* atau pusat perhatian difokuskan pada detail tali di badan berupa *body piece* atau aksesoris badan yang dipasang dengan cara

**Gambar 10.**

Karya Adi Busana 5  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

**Gambar 11.**

Karya Adi Busana 6  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

**Gambar 12.**

Karya Adi Busana 7  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

**Gambar 13.**

Karya Adi Busana 8  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

dililitkan di sekitar dada, bahu, dan pinggang untuk mewakili tali yang dililitkan oleh pemain *gangsing* pada badan *gangsing*. Selain itu terdapat detail berupa motif lingkaran dari tali yang disusun secara melingkar sebagai representasi putaran *gangsing gebug*. Secara keseluruhan siluet karya adi busana 1 ini merujuk pada filosofis permainan *gangsing*, yakni keseimbangan. Keseimbangan yang diterapkan meliputi keseimbangan simetris dan asimetris. Siluet busana yang terdiri dari atasan dan bawahan ini memiliki keseimbangan simetris, namun pada motif atau detail di lengan dan *body piece* memiliki keseimbangan asimetris.

#### Deskripsi Karya Adi Busana 2

Konsep tim *gebug* dalam permainan *gangsing* menjadi acuan karya adi busana 2 ini. Hal tersebut nampak pada siluet busana yang ditampilkan, walaupun terkesan *oversized* setelan busana yang terdiri dari atasan, celana, dan *obi* ini tetap mempertahankan bentuk tubuh pemakainya. Gaya busana retro *playful* juga tidak terlepas dari setiap siluet busana ini. Celana yang mengembang pada bagian pergelangan kaki dan di bagian lengan mencerminkan gaya retro sedangkan potongan *obi* yang mengikuti siluet *gangsing* beserta tambahan tali mewakili gaya *playful*.

Pemilihan warna dipengaruhi oleh konsep warna *tridatu* yang diterapkan pula pada warna motif *gangsing*. Akan tetapi, warna hitam dan putih mendominasi busana ini. Warna putih mencerminkan watak positif, sedangkan warna hitam mencerminkan watak tegas. Cerminan dari dominasi warna pada busana ini mewakili karakter pemain *gangsing gebug* yang harus positif dan tegas dalam sebuah tim sehingga kerja sama anggota tim tetap terjaga.

Ikon *gangsing* seperti motif melingkar dengan warna *tridatu* dan bentuk *gangsing* tampak depan direpresentasikan melalui aksan garis di bagian bawah celana dan bagian lengan. *Point interest* tertuju pada

bagian *obi* dengan detail tali melingkar yang merepresentasikan putaran *gangsing gebug*. Detail tali yang ditata secara melingkar tersebut dibuat dengan teknik monumental tekstil secara manual. Keseluruhan karya yang memiliki makna keseimbangan namun dengan pengaruh estetika *postmodern-bricolage*, makna keseimbangan baru yang terbentuk adalah keseimbangan antara bentuk *gangsing gebug*, gaya retro di era 70 dan gaya *playful* yang kekinian.

#### Deskripsi Karya Adi Busana 3

Karya adi busana 3 termasuk dalam konsep tim *gangsing gebug*, konsep tersebut direpresentasikan melalui siluet, pemilihan warna serta detail busana. Siluet busana keseluruhan merupakan representasi tampak samping bagian *gangsing gebug*. Bagian atasan yang terdiri dari luaran dan dalaman terinspirasi dari tampak samping badan *gangsing* yang berbentuk geometris yakni oval. Sedangkan bagian bawahan berupa celana kulot dipengaruhi bentuk kaki *gangsing gebug* yang melengkung dan menyudut di bagian bawah.

Gaya retro *playful* sangat terlihat lewat perpaduan atasan yang berkesan *playful* dengan detail monumental tekstil-*pleats*, dan bawahan kulot yang terkesan retro. Penerapan gaya retro *playful* pada adi busana 3 ini menampilkan keunikan dan keistimewaan *gangsing gebug* sebagai permainan tradisional yang tetap eksis di zaman sekarang.

Ikon *gangsing gebug* berupa motif garis melingkar berwarna *tridatu* direpresentasikan melalui detail yang sekaligus menjadi *point interest* karya adi busana 3. Detail tersebut menggunakan bahan tile yang telah diberi efek monumental tekstil lewat teknik *pleats* atau plisket. Pemilihan bahan detail dengan monumental tekstil yang semi transparan bertujuan untuk memvisualisasikan warna *gangsing* yang tampak transparan ketika berputar. Batasan sum-



**Gambar 14.** Karya Adi Busana 9  
(Sumber: Yuni Diantari, 2018)

ber ide karya yakni keseimbangan menjadi fokus dari seluruh busana sehingga keseimbangan simetris tampak pada setiap bagian setelan karya adi busana ini. Akan tetapi, dengan estetika *postmodern-bricolage* pemaknaan atas filosofis keseimbangan *gangsing* mengalami kebaruan ketika diterapkan pada busana. Keseimbangan yang dimaksud dalam busana ini adalah keseimbangan perpaduan antara sumber ide unsur tradisional (permainan *gangsing*) dan unsur kekinian (gaya busana retro *playful*).

#### Deskripsi Karya Adi Busana 4

Karya adi busana 4 mengusung konsep tim *gangsing gebug* yang direpresentasikan dalam siluet busana, pemilihan warna, dan detail busana. Busana yang terdiri dari atasan *crop top* dan rok ini terinspirasi dari siluet tampak samping dari bagian *gangsing gebug*. Siluet tersebut tampak hanya separuh pada bentuk lengan atas yang menyudut ke arah luar. Walaupun siluet merepresentasikan bentuk dari *gangsing*, pengembangan siluet busana tetap mengacu pada prinsip estetika *postmodern form follow fun*. Sehingga siluet busana yang dihasilkan lebih unik dan inovatif. Mengingat ukuran lengan yang paling menonjol dibandingkan bagian lainnya, bagian lengan menjadi *point interest* atau pusat perhatian karya adi busana 4 ini.

Potongan pada lengan yang eksentrik serta aksentuasi geometris di bagian bawah rok mencerminkan gaya retro *playful*. Sedangkan pemilihan warna didasari atas konsep warna *tridatu* pada motif *gangsing gebug* dengan dominasi warna hitam untuk menunjukkan kekuatan tim pemain *gangsing gebug*. Corak warna *tridatu* juga tampak pada detail tali melingkar di bagian dada sebagai ikon melalui similaritas atau keserupaan bagian-bagian *gangsing*. Detail tali tersebut adalah hasil dari monumental tekstil antara teknik plisket dan manual *stitching* untuk menyatu-

kan 3 tali berbeda. Keseimbangan putaran *gangsing gebug* juga direpresentasikan pada keseimbangan antara siluet bagian kanan dan kiri yang simetris. Berputarnya *gangsing gebug* direpresentasikan lewat detail potongan kain merah dan putih yang menimbulkan ilusi optik, sehingga tampak seolah-olah berputar.

#### Deskripsi Karya Adi Busana 5

Konsep tim *gangsing gebug* dan gaya retro *playful* mempengaruhi karya adi busana 5 pada setiap siluet busana, warna yang dipilih, serta bagian detail busana. Siluet busana yang terdiri dari atasan serta celana ini, sebagian besar dipengaruhi oleh bentuk dari *gangsing gebug* sebagai ikon yang paling menonjol dari *gangsing gebug*. Misalnya, pada bagian lengan yang menjadi *point interest* busana merepresentasikan badan *gangsing gebug*. Penggunaan kain tile di bagian lengan menimbulkan efek yang menerawang untuk merepresentasikan warna-warna menjadi transparan dari *gangsing gebug* ketika berputar.

Efek yang sama juga ditimbulkan dari penggunaan tile pada bagian bawah celana. Tetapi tile di bagian celana dilakukan monumental tekstil dengan teknik plisket sehingga memberi efek lipatan beraturan. Lipatan yang beraturan mencerminkan putaran yang beraturan dari *gangsing gebug*. Kemudian dari segi warna karya adi busana 4 ini mengadopsi warna *tridatu* yang merupakan ciri utama *gangsing* Desa Munduk. Tetapi dominasi warna hitam merepresentasikan keteguhan hati pemain dalam bertanding. Karya adi busana 5 ini menyuguhkan tampilan busana unik dalam permainan bentuk dan potongan busana yang bebas tanpa memperhatikan fungsi utama busana sebagai pelindung tubuh. Hal ini disebabkan atas prinsip estetika *postmodern* yakni *form follow fun* sehingga mengedepankan kebebasan dalam eksplorasi keindahan *gangsing* sebagai sumber ide.

#### Deskripsi Karya Adi Busana 6

Konsep tim *gangsing pemelek* (dipukul) menjadi acuan dalam karya adi busana 6 yang terdiri dari atasan dan bawahan berupa celana dua lapis. Representasi bentuk *gangsing pemelek* hadir di siluet busana ini, seperti bagian lengan yang terinspirasi dari ikon badan *gangsing pemelek* yakni bentuk lingkaran geometris bervolume. Representasi dari bentuk *gangsing pemelek* juga tampak melalui lapisan atas pada adi busana 6 ini, namun yang direpresentasikan hanya bagian kaki *gangsing pemelek*.

Penggunaan warna pada adi busana 6 dipengaruhi oleh konsep warna *tridatu* sebagai warna utama motif *gangsing pemelek*. Tetapi warna merah difokuskan untuk memvisualisasikan keberanian dan



semangat dari pemain *tim gangsing pemelek* menghadapi tim lawan. Sedangkan detail yang diterapkan seperti tekstur kain di bagian lengan dan motif melingkar di bagian celana memberi kesan bervolume sekaligus merepresentasikan perputaran *gangsing pemelek* yang teratur sehingga mencapai titik seimbang.

*Point interest* atau pusat perhatian dari adi busana 6 difokuskan pada bagian badan muka yakni di bagian melengkung dengan bahan tile memberikan efek transparan. Bagian melengkung di bagian badan muka ditegaskan kembali dengan pemasangan aksentasi dari tali menggunakan teknik monumental tekstil. *Point interest* ini mewakili siluet dari *gangsing pemelek* yang bervolume. Keseluruhan dari tampilan karya adi busana 6 menunjukkan keseimbangan simetris antara sisi kanan dan kiri mengingat filosofis keseimbangan *gangsing* yang di yakini oleh masyarakat Desa Munduk.

Gaya busana retro *playful* dan estetika *postmodern-bricolage* juga tidak dapat dipisahkan dari kesan yang ditampilkan oleh adi busana 6 ini. Gaya retro *playful* dapat dilihat pada permainan *cutting* atau potongan pada bagian lengan, badan muka dan celana. Kemudian estetika *postmodern-bricolage* muncul pada eksplorasi siluet busana yang mementingkan tampilan daripada kenyamanan pemakai. Pemakaian yang timbul juga dipengaruhi oleh *bricolage* yakni *gangsing* sebagai permainan tradisional yang mulai ditinggalkan dapat menjadi sumber inspirasi *fashion* yang kekinian.

### Deskripsi Karya Adi Busana 7

Karya adi busana 7 yang berupa *dress* atau terusan ini mengacu pada konsep tim *gangsing pemelek* dan gaya retro *playful*. *Gangsing pemelek* yang memiliki volume lebih besar dibanding volume *gangsing gebug* menjadi ikon *gangsing pemelek*. Bentuk *gangsing pemelek* dari tampak atas direpresentasikan melalui siluet bagian badan busana. Sedangkan siluet *dress* bagian bawah merupakan representasi bagian kaki *gangsing pemelek*. Siluet dari bagian badan *dress* ini menjadi pusat perhatian dari tampilan karya adi busana 7 mengingat ukurannya yang paling menonjol dari bagian lainnya.

Detail garis melengkung terbuat dari tali merepresentasikan motif garis pada bagian badan *gangsing pemelek*. Detail garis dari tali dan detail plisket dari bahan tile menerapkan teknik monumental tekstil secara manual. Kemudian dari segi warna yang menjadi pilihan warna pada karya adi busana 7 ini adalah warna dengan konsep *tridatu* yakni merah, putih, dan hitam. Namun warna merah dan putih menjadi warna dominan untuk merepresentasikan semangat

dan kebijaksanaan yang harus dipegang teguh oleh tim *gangsing gebug*.

Keseimbangan sebagai filosofis yang terkandung dalam *gangsing* direpresentasi melalui siluet busana yang seimbang. Keseimbangan yang diterapkan adalah keseimbangan simetris. Selain keseimbangan, kebebasan juga diterapkan dalam merepresentasikan bentuk *gangsing* pada busana. Kebebasan tersebut merupakan implementasi dari prinsip estetika *post-modern form follow fun*. Oleh sebab itu siluet dan wujud busana tampak lebih inovatif dan unik.

### Deskripsi Karya Adi Busana 8

Karya adi busana 8 berjenis *dress* memiliki siluet busana "O" yang menunjukkan bahwa bentuk dari *gangsing pemelek* telah direpresentasi dengan penerapan ikon *gangsing* melalui similaritas atau keserupaan pada busana. Potongan pada bagian lengan dan bagian badan muka dengan bentuk geometris dan garis-garis melengkung yang tampak unik merupakan wujud representasi bentuk badan *gangsing pemelek* dengan pengaruh gaya retro *playful*.

Sebagai fokus utama atau *point interest* tertuju pada detail *dress* di badan muka *dress*. Detail yang terlihat berupa garis warna merah, putih, dan hitam merupakan representasi dari motif detail garis warna *tridatu* yang terdapat di badan *gangsing pemelek*. Detail *dress* di bagian depan tersebut adalah repetisi yang mencerminkan *gangsing* berputar secara berulang dan teratur sehingga mencapai titik seimbang. Akan tetapi detail garis pada karya adi busana 7 lebih bervariasi mengingat busana ini memiliki prinsip estetika *form follow fun*. Prinsip tersebut diterapkan untuk mendasari penerapan detail garis repetisi yang tidak monoton, karena adanya kebebasan mengaplikasi bahan dan teknik melalui monumental tekstil, *stitching* dan plisket.

### Deskripsi Karya Adi Busana 9

Karya adi busana 9 yang terdiri dari 3 bagian yakni atasan, luaran dan rok panjang ini memiliki konsep tim *gangsing pemelek*. Bentuk dari *gangsing* yang digunakan oleh tim *gangsing pemelek* direpresentasikan melalui siluet busana. Siluet luaran yang membentuk setengah lingkaran dengan aksentasi garis di bagian tengah sebagai representasi separuh bagian dari tampak atas badan *gangsing pemelek* beserta motifnya. Siluet lengan bagian bawah dari atasan adi busana 9 merepresentasikan tampak samping dari kaki *gangsing pemelek*. Selanjutnya siluet dari rok panjang adi busana 9 adalah wujud representasi dari repetisi tampak samping bagian badan *gangsing pemelek*.

Ukuran rok yang lebih besar dengan pemilihan war-

na merah serta aksan garis hitam menjadikan bagian rok ini *point interest* dari keseluruhan busana. Penggunaan warna merah, putih dan hitam didasari konsep warna *tridatu* yang merupakan ikon dari *gangsing* Munduk, diterapkan pada warna motif *gangsing*. Dominasi warna hitam yang digunakan merepresentasikan keteguhan pemain dalam tim *gangsing pemelek*, sedangkan warna merah menunjukkan kekuatan dan kegigihan dari pemain.

### SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dalam proses penciptaan adi busana (*haute couture*) dengan *gangsing* Desa Munduk sebagai sumber ide, maka dapat disimpulkan representasi karya adi busana dengan *gangsing* sebagai sumber ide penciptaan, diaplikasikan dalam konsep tim pemain *megangsingan* yang terdiri atas dua tim, yakni tim pemain *gangsing gebug* dan tim pemain *gangsing pemelek*. Representasi karya juga tertuang melalui pemilihan gaya busana retro *playful* dan pengaruh dari prinsip estetika *postmodern form follow fun*.

Karya adi busana retro *playful* dapat terwujud melalui proses kreatif monumental tekstil dan tahapan proses desain *fashion* bertajuk "*FRANGIPANI*", *The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fashion)* oleh Ratna Cora. Tahapan proses desain *fashion FRANGIPANI* ini meliputi 10 tahapan yang terdiri atas, 1) *finding the brief idea based on culture identity of bali* (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya bali), 2) *researching and sourcing of art fashion* (riset dan sumber seni *fashion*), 3) *analizing art fashion element taken from the richness of balinese culture* (analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya bali), 4) *narrating of art fashion idea by 2d or 3d visualitation* (narasi ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi), 5) *giving a soul – taksu to art fashion idea by making sample, dummy, and construction* (berikan jiwa – taksu pada ide seni *fashion* melalui contoh, sampel dan konstruksi pola), 6) *interpreting of singularity art fashion will be showed in the final collection* (interpretasi keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi final), 7) *promoting and making a unique art fashion* (promosi dan pembuatan seni *fashion* yang unik), 8) *affirmation branding* (afirmasi merek), 9) *navigating art fashion production by humanist capitalism method* (arahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi produk seni *fashion* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen, 10) *introducing the art fashion business* (memperkenalkan bisnis seni *fashion*). Bentuk yang muncul pada karya adi busana ini tampak dalam

siluet, permainan potongan busana, dan aplikasi dari monumental tekstil dengan teknik plisket dan *stitching*. Sedangkan makna pada karya adi busana dengan sumber ide *gangsing* ini secara garis besar adalah keseimbangan perpaduan antara sumber ide dengan unsur tradisional (permainan *gangsing*) dan unsur kekinian (gaya busana retro *playful*).

### DAFTAR RUJUKAN

#### Sumber Pustaka

- Aprinta, Gita. "Kajian Media Massa: Representasi *Girl Power* Wanita Modern Dalam Media Online". *The Messenger*, Volume II, No.2 Edisi Januari, 2011 (12-27).
- Arafah, Burhanuddin. *Warisan Budaya, Pelestarian dan Pemanfaatannya*. Makasar: UPT Penerbitan Universitas Hasanuddin, 2014 (1-10).
- Arikunto, Suharsimi. *Permainan Tradisional Gasing (Gangsingan) Sebagai Media Enkulturas Dan Sosialisasi*. Yogyakarta: BPSNT, 2005.
- Barker, Chris. *Cultural Studies Teori & Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004.
- Barnard, Malcolm. *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual: Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1994.
- Hadisurya, Irma, dkk. *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Jay, Calderin. *The Fashion Design*. United State of America : Rockport, 2009.
- Larasati, Theresiana Ani. *Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamongan*. Jakarta: Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2011.
- Osterwalder, Alexander. *Business Model Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.
- Palgunadi, Bram. *Disain Produk 2: Analisis dan Konsep Disain*. Bandung: ITB University Press, 2008.
- Singer, Ruth. *Fabric Manipulation: 150 Creative Sewing Technique*. London: A David & Charles Book, 2013.

Smith, Charlotte. *Dreaming Of Chanel: Vintage Dress, Timeless Stories*. Australia: Happer Collins, 2010.

Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Soekarno. *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2013

Stecker, Pamela. *The Fashion Design Manual*. Australia: Macmillan, 1997.

Suarka, dkk. *Nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Denpasar: Udayana University Press, 2011.

Suasmini, I Dewa Ayu Sri. "Kebaya Sebagai Busana Ke Pura Dalam Representasi Perempuan Kontemporer Di Kota Denpasar". *Mudra*, Volume 32, No. 1, Edisi Februari, 2017 (141-148).

Subalidinata. *Sejarah dan Asal-Usul Permainan Gasing*. Yogyakarta: BPSNT, 2005.

Sudana, I Nengah. *Permainan Rakyat Koleksi Museum Negeri Propinsi Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Bali, 1994.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Sutarto, Ayu. *Pedoman Pertandingan Gasing Nasional*. Jakarta: Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata, 2009.

Triguna, Ida Bagus Gde Judha. *Peralatan Hiburan Dan Kesenian Tradisional Daerah Bali*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1987.

### **Disertasi**

Cora, Ratna. "Wacana Fashion Global Dan Pakaian Di Kosmopolitan Kuta". *Disertasi*. Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar, 2016.

Mudana, I Wayan. "Transformasi Seni Lukis Wayang Kamasan pada Era Postmodern di Klungkung, Bali". Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar, 2015.

### **Sumber Internet**

KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI*. [Online] Available at <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/retro>, 2018. [Diakses 20 Maret 2018].