KISAH RAMAYANA SEBAGAI SUMBER IDE DALAM PERANCANGAN SELENDANG BATIK TULIS

Aurelia Syahwa Erwana[1], Ratna Endah Santoso[2]

Program Studi Kriya Seni/Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
Jalan Ir.Sutami no 24, Kentingan, Surakarta, Jawa Tengah.
E-mail: aureliasyahwa@student.uns.ac.id
ratna_e.santoso@staff.uns.ac.id

Abstrak

Perancangan ini dilatar belakangi karena mulai dilupakannya folklor atau cerita rakyat yang tergerus oleh globalisasi sehingga masyarakat acuh serta kurangnya kesadaran akan pelestariannya dan terlupakan. Sehingga dalam hal ini dapat menciptakan inovasi berupa motif batik mengangkat salah satu folklor epos Kisah Ramayana untuk selendang wanita berusia 26-50 tahun. Perancangan motif ini menggunakan pengolahan visual adegan-adegan yang diambil dari Kisah Ramayana. Pada setiap adegan yang diambil memiliki filosofi dan pesan moral yang dapat diterapkan pada kehidupan. Pengembangan olah visual motif yang digunakan dengan perpaduan penggayaan stilasi dan natural. Metode perancangan karya ini menggunakan pendekatan teori oleh SP. Gustami dengan melalui tiga tahap yakni eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Perancangan ini menghasilkan delapan desain dengan tiga diantaranya direalisasikan menjadi motif bersumber ide adegan yang diambil dari Kisah Ramayana dengan teknik batik tulis pada selendang. Diharapkan dapat menjadi inovasi batik tulis untuk selendang berbahan bemberg guna menunjang penampilan serta menjadi upaya pelestarian folklor.

Kata kunci: Folklor, Batik, Batik Tulis, Ramayana, Selendang

Abstract

This design is motivated by the fact that folklore or folklore is being eroded by globalization so that people are indifferent and lack of awareness of its preservation and forgotten. So, in this case, it can create innovations in the form of batik motifs lifting one of the folklores of the Ramayana epic for women's scarfs aged 26-50 years. The design of this motif uses visual processing of scenes taken from the Ramayana story. Every scene taken has a philosophy and moral message that can be applied to life. Development of visual motifs used with a combination of stylized and natural styling. The method of designing this work uses the theoretical approach by SP. Gustami went through three stages, namely exploration, design and realization. This design resulted in eight designs with three of them realized as motifs based on scene ideas taken from the Ramayana story with the technique of hand-drawn batik on a scarf. It is hoped that it can be an innovation of written batik for scarves made of bemberg to support the appearance and be an effort to preserve folklore.

Keywords: Folklore, Batik, Written Batik, Ramayana, Scarf

Article Info

Received date: Revised date: Accepted date:

PENDAHULUAN

Folklor atau cerita rakyat merupakan kisah yang berasal dari rakyat dan tersebar dari mulut ke mulut hingga pada akhirnya dikenal oleh masyarakat luas. Cerita ini tergolong kisah fiktif yang tidak dapat dibuktikan dan dipertanggungjawabkan kebenarannya. Terkadang ada beberapa cerita rakyat yang mampu menyodorkan bukti-bukti fisik sebagai bentuk bahwa kisah tersebut memang benar adanya. Tetapi, tak sedikit pula dari bukti atau fenomena itu yang dapat dijelaskan secara ilmiah tidak seperti yang terkandung dalam cerita rakyat. Cerita rakyat atau dalam istilah lain dikenal dengan folklor ini memiliki beberapa ciri khusus yang membedakannnya dengan cerita lain, di antaranya bersifat tradisional dan disampaikan secara lisan (Husen Mulachela, 2021).

Saat ini folklor kurang populer dikalangan masyarakat Indonesia, hal ini dikarenakan adanya pengaruh globalisasi yang membuat masyarakat acuh terhadap kebudayaan tradisional (Wahyu Nurdiyanto, 2021). Folklor atau cerita rakyat sudah mulai tergeser karena kemajuan jaman yang semakin pesat. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya folklor pada kehidupannya. Folklor sendiri banyak memiliki makna kehidupan seperti upacara-upacara adat didalamnya yang dilaksanakan dari awal memulai kehidupan sampai akhir. Era globalisasi yang masuk ke Indonesia juga menjadikan segala informasi masuk ke Indonesia dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi yang canggih, seperti internet yang sangat berperan penting dalam menyampaikan informasi secara cepat. Pola fikir masyarakat yang sudah mulai berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu dan berkembangnya jaman membuat keberadaan folklor ini semakin tersisih yang mengakibatkan folklor yang merupakan tradisi sudah tidak lagi digenggam erat dan dijaga seperti dulu. Banyak orang bahkan berpendapat bahwa folklor lisan seperti legenda, epos, mitos dan cerita dongeng itu sebagai suatu pembohongan dan pembodohan. Padahal jika ditelaah lebih dalam folklor-folklor tersebut menyimpan dan mengandung filosofi dan nasehat bagi umat manusia dibalik ceritanya. Orang-orang yang sudah tinggal dikota-kota besar menganggap upacara adat ataupun hal-hal yang berbau tradisional itu sebuah hal yang kuno dan hanyalah sebuah tradisi yang tidak harus diikuti lagi (Yuli Hadi, 2012).

Hal tersebut sangat disayangkan bahwa banyak masyarakat yang memiliki sikap tidak peduli terhadap adanya kekayaan budaya yang akhirnya cenderung meremehkan budaya yang ada, yang seharusnya dikembangkan secara bersama-sama. Pelestarian pada folklor bisa digunakan sebagai sarana penanaman nilai-nilai maupun pengajaran moral pada masyarakat sekarang, selain juga berguna untuk karya sastra keliteraturan itu sendiri. Pewarisannya pada generasi selanjutnya berguna dalam rangka memperkecil kesenjangan budaya terlebih generasi muda sekarang. Masyarakat harus menyadari bahwa folklor itu harus tetap dilestarikan demi menjaga keutuhan budaya kita. Salah satu folklor atau cerita rakyat epos yang diambil menjadi sumber ide yaitu Kisah Ramayana.

Kisah Ramayana yang berasal dari India ini merupakan salah satu cerita yang dipakai di dunia pewayangan yang juga sangat memengaruhi budaya Jawa. Seiring berkembangkanya zaman, Kisah Ramayana terdapat beberapa versi yaitu Indonesia, Inggris, India hingga Jawa. Kisah ini menceritakan perjalanan hidup rama dan sinta serta petualangan cinta mereka yang terpisahkan oleh kekuatan jahat rahwana. Sinta diculik oleh rahwana karena rahwana terpikat akan kecantikan paras Sinta. Bersama dengan prajurit-prajuritnya dan sahabat yang selalu mendukung. Rama mencoba merebut kembali sinta dari tangan rahwana. Kisah Ramayana merupakan suatu kisah percintaan abadi, sepanjang masa. Kesetiaan dan cinta Sinta kepada Rama tak tergoyahkan oleh segala bujuk dan godaan sekalipun (Trajono, 1987: 1).

Apabila di telusuri dan dianalisis dengan cermat, di dalam setiap adegan pada Kisah Ramayana banyak mengandung pesan moral serta tuntunan budi pekerti yang layak menjadi referensi pembentukan moral, akhlak, serta perilaku di alam kehidupan modern ini. Nilai-nilai dalam Kisah Ramayana merupakan nilai-nilai universal yang dapat berlaku, diterima, dan diterapkan oleh masyarakat di berbagai adat budaya serta tidak lekang ditelan perubahan zaman dan peradaban (Budhi Santosa, 2011: 102). Maka dari itu, Kisah Ramayana ini sangat menarik dan menginspirasi untuk langsung dibuat karya dengan mengambil adegan dari folklor epos Kisah Ramayana. Setiap adegan-adegan yang diambil memiliki makna, pesan moral dan tentunya menjadikan keunikan pada motif batik yang dibuat. Pemilihan Kisah Ramayana karena selain kisahnya yang menarik juga

sebagai inovasi baru dalam pembuatan motif batik.

Batik merupakan salah satu bagian dari Budaya Indonesia. Sejak dulu hingga sekarang kain Batik masih merupakan kain yang mewakili budaya Indonesia. Kain Batik juga telah menjadi kain nasional yang memberikan ciri khusus bagi Indonesia. Sering diketahui pada jaman dulu batik sebagai pakaian yang dikenakan kerabat keraton dan pantang dipakai rakyat jelata. Beberapa corak hanya boleh dikenakan oleh kalangan tertentu karena memiliki nilai-nilai filosofis dan dipakai dalam upacara-upacara adat (Rossa dan Lakoro, 2011: 2). Industri batik saat ini tidak hanya terbatas pada konsumen lokal namun konsumen mancanegara juga sudah mulai tertarik dengan kain batik khas Indonesia. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap kenaikan jumlah produksi pada industri-industri batik di Indonesia. Batik juga mengalami banyak perkembangan dilihat dari motif hingga warna yang beragam.

Perancangan karya batik tulis yang bersumber ide Kisah Ramayana untuk selendang ini diharapkan menjadi media pelestarian folklor yang dikhawatirkan akan hilang begitu saja atau tidak akan dikenal lagi. Motif yang dibuat diharapkan dapat menjadi suatu motif batik yang dapat memunculkan suatu inovasi baru dari segi visualnya. Motif batik yang terinspirasi dari sebuah kisah ataupun cerita rakyat memang sudah ada sejak dulu namun tidak banyak masyarakat yang mengetahui dan lebih tertarik dengan motif flora fauna yang memang sudah banyak sekali beredar dipasaran. Hal tersebut juga dikarenakan sedikitnya pengrajin yang mengembangkannya dan masih kurangnya inovasi. Produk yang dirancang juga memiliki nilai fungsi yang dibutuhkan tanpa mengesampingkan nilai estetis dan ekonomis yang tinggi diperlukan adanya desain serta visualisasi yang baik. Permasalahan tersebut memberikan peluang untuk mengembangkan motif batik dengan Kisah Ramayana menjadi suatu sumber ide perancangan selendang untuk wanita rentang usia 25-50 tahun.

Merancang motif batik dengan Kisah Ramayana yang dituangkan menjadi selendang batik tulis diharapkan dapat menjadi sarana pelestarian dan mengapresiasi kisah Ramayana yang tidak hanya dengan melihat pertunjukan namun dapat mengambil pesan moral yang ada di dalam Kisah Ramayana tersebut yang diterapkan pada batik. Adanya inovasi baru dan kebaharuan diharapkan supaya masyarakat lebih menyukai dan bangga menggunakan

batik. Semakin kreatif dan indah suatu karya dapat dengan mudah diterima oleh semua orang khususnya kaum wanita di zaman era sekarang. Berkembangnya variasi motif batik tulis maka akan meningkatkan penilaian terhadap batik itu sendiri.

PEMBAHASAN

A. Metode

Metode perancangan yang digunakan berasal dari teori SP. Gustami. Menurut Gustami (2007: 329-333) menjelaskan bahwa penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis. Secara Metodelogis (ilmiah) terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

1. Tahap Eksplorasi

Aktivitas untuk menggali sumber ide dengan langkah penelusuran dan identifikasi masalah. Penggalian dan pengumpulan sumber refrensi. Pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting yang menjadi material solusi dalam perancangan.

a) Langkah penggambaran jiwa, pengamatan lapangan, dan studi pustaka dimana tahap ini dilakukan untuk menemukan tema atau persoalan yang akan dibuat.
b) Pengendalian landasan teori, sumber, referensi, serta acuan visual. Hal ini dapat dilakukan melalui pengumpulan data yang berupa video, majalah, buku, katalog dan internet terkait dengan karya yang akan dibuat guna mendapatkan analisis yang lebih signifikan.

2. Tahap Perancangan

Perancangan berdasarkan butir penting hasil analisis, diteruskan dengan memvisualisasikan gagasan yang diungkapkan dalam berbagai bentuk alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditetapkan pilihan terbaik yang akan dipergunakan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

a) Menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang dilakukan kedalam batas rancangan 2

dimensi. Rancangan ini memiliki beberapa aspek seperti nilai estetis, fungsi, kenyamanan, keamanan, material, proses, dan lain-lain.

b) Hasil pemilihan desain (sketsa) yang telah dipersiapkan divisualisasikan dalam wujud prototipe.

3. Tahap Perwujudan

Perwujudan bentuk prototipe, yakni tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada sketsa alternatif menjadi bentuk karya seni yang dikehendaki.

a) Jika hasil desain (sketsa) yang dipilih dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi) termasuk *finishing* dan pengemasan.

b) Penilaian terhadap bentuk prototipe (karya) yang sudah diselesaikan serta mengevaluasi kualiatas karya tersebut (SP. Gustami, 2007:329- 331).

Penggunaan metode juga diperlukan pendalaman pemahaman dengan melakukan studi beberapa referensi terkait dengan batik tulis, folklor Ramayana, selendang, dan bahan yang akan digunanakan. Disamping itu juga perlu melakukan observasi untuk mendapatkan informasi, data yang terkait dengan perancangan yang dibuat dan mengetahui selera pasar.

B. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan berguna untuk memudahkan dalam pemecahan masalah utama.Sesuai dengan fokus permasalahan bagaimana perancangan motif batik dengan sumber ide Kisah Ramayana menggunakan teknik batik tulis untuk selendang. Berikut analisis permasalahanya :

Pertama, bagaimana merancang motif batik dengan sumber ide Kisah Ramayana menjadi selendang. Kisah Ramayana memang sudah familiar namun tidak banyak orang mengetahui bahwa terdapat banyak adegan-adegan didalamnya. Perlu adanya eksplorasi dan pemilihan adegan agar mampu menjadi motif yang menarik. Adanya perancangan ini diharapkan dapat sebagai upaya pelestarian folklor atau cerita rakyat.

Kedua, penggayaan motif-motif batik yang beredar dipasaran kurang bervariasi. Saat ini masyarakat membutuhkan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada. Perlu adanya terobosan baru agar tercipta motif-motif batik yang

lebih kreatif, ekspresif, dan berinovasi.

Ketiga, kebanyakan selendang yang beredar dipasaran saat ini menggunakan teknik cap atau teknik printing. Perlu adanya pemanfaatan peluang baru dengan menentukan teknik lain yang digunakan agar nantinya dapat menjadi suatu produk bernilai estetis dan memiliki daya tarik tinggi.

Keempat, pemilihan bahan yang digunakan harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan produk yang dibuat. Pada umumnya bahan selendang yang ada dipasaran kurang bervariasi. Nantinya kesesuaian bahan perlu dipertimbangkan secara matang mengingat harus sesuai dengan pengaplikasiannya yaitu selendang namun juga tetap memperhatikan teknis dan selera pasar.

C. Strategi Pemecahan Masalah

Strategi pemecahan permasalahan diatas, diperlukan pendalaman pemahaman dengan melakukan studi beberapa referensi terkait dengan batik tulis, folklor Ramayana, selendang, dan bahan yang akan digunanakan. Disamping itu juga perlu melakukan observasi untuk mendapatkan informasi, data yang terkait dengan perancangan yang dibuat dan mengetahui selera pasar. Observasi pertama dilakukan dengan mencari informasi dan data di seluruh media tentang Kisah Ramayana yang berkembang agar lebih memahami betul Kisah Ramayana. Observasi kedua dilakukan dengan survei pasar di Lumbung Batik, Batik Benang Ratu, Adi Busana, Museum Batik, *Gallery* dan Butik Owens Joe, Batik Walang Kekek dan ditempat perbelanjaan di Surakarta yaitu BTC agar mengetahui selera konsumen dipasaran. Observasi ketiga dilakukan dengan wawancara ke Kantor Gedung Wayang Orang Sriwedari mengenai Pertunjukkan Wayang Orang bertema Kisah Ramayana guna mendapat data lebih lanjut tentang Kisah Ramayana itu sendiri. Untuk melengkapi pemahaman, dilakukan studi visual tentang batik dengan motif suatu cerita dan terakhir dilakukan eksplorasi motif. Namun perlu dilakukan strategi dan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut, antara lain:

Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah untuk mendapatkan informasi tentang folklor Kisah Ramayana. Mengolah, menganalisis data yang didapat untuk dipakai sebagai dasar perancangan serta memahami betul Kisah Ramayana serta mempelajari unsur apa saja yang ada

didalam Kisah Ramayana yang akan dijadikan motif. Berdasarkan buku Kisah Ramayana karya Sunardi DM sebagai pedoman, memilih 6 adegan dari 65 adegan saja karena adegan tersebut merupakan inti dari Kisah Ramayana. Keenam adegan yang dipilih yaitu Pertemuan Rama dan Sinta, Perburuan Rama terhadap Kijang Marica, Rahwana menculik Sinta, Pertarungan Jatayu dengan Rahwana, Anoman Obong, dan Kematian Rahwana menjadi motif utama. Kemudian motif pendukung dan isen-isen dibuat dengan menyesuaikan tiap adegan yang diambil.

Kedua, pembuatan motif yang beredar di pasaran kebanyakan menggunakan teknik gambar penggayaan stilasi. Maka dari itu, membuat inovasi baru dengan perpaduan teknik gambar penggayaan stilasi dan natural yang dikerjakan dengan proses digital terlebih dahulu. Mempertimbangkan ukuran motif juga menjadi poin penting karena mengingat pembuatannya menggunakan teknik batik tulis. Diharapkan dengan menciptakan motif ini agar dapat memberikan inovasi baru yang lebih *fresh* sehingga motif batik tidak terlihat monoton serta dapat lebih memikat daya tarik masyarakat.

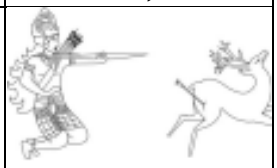
Ketiga, teknik yang digunakan dalam perancangan adalah teknik batik tulis. Proses batik tulis ini melalui tahap mola, pembatikan, pewarnaan dengan coletan, fiksasi, dan pelorodan. Teknik batik tulis dipilih karena hasilnya lebih eksklusif, kualitas lebih istimewa dan hasil motif lebih ekspresif. Teknik batik tulis memiliki peluang besar untuk dikembangkan karena mengingat kebanyakan selendang yang beredar dipasaran menggunakan teknik cap dan teknik printing.

Keempat, bahan bemberg dipilih karena dapat menjadi alternatif pilihan dari bahan selendang pada umumnya yang sudah ada dipasaran. Bemberg memiliki serat yang halus dan mengkilap seperti serat sutra dengan harga jual yang masih ekonomis. Berdasarkan pertimbangan bahan bemberg dipilih karena karakteristiknya yang ringan, jatuh serta mengkilap sehingga sesuai dengan perancangan produk yang berupa selendang.

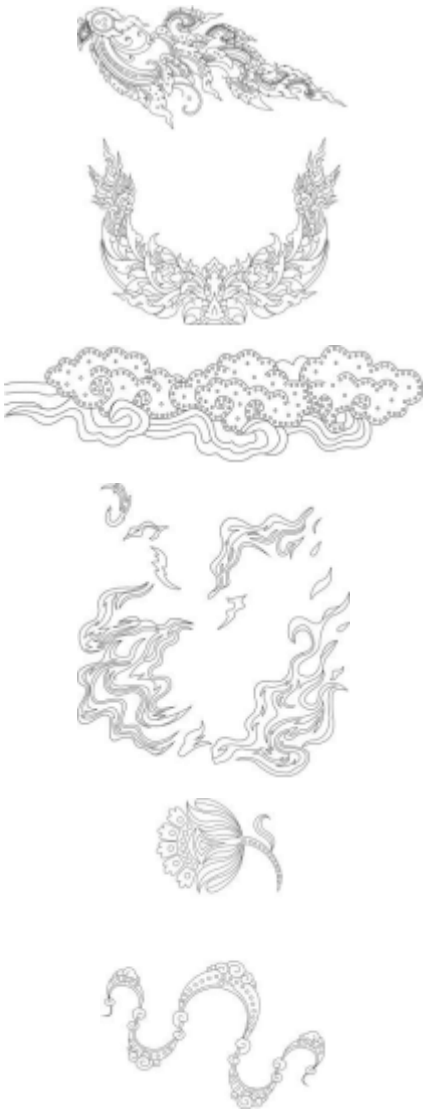
D. Hasil Eksplorasi

Hasil eksplorasi motif batik yang dilakukan antara lain dengan membuat desain motif dengan penggambaran 6 adegan yang diambil dari Kisah Ramayana dan menjadi desain utama.

Tabel 1. Uji coba visual motif utama yang dengan teknik penggayaan natural

No.	Keterangan	Uji Coba Visual
1.	Pertemuan Rama dan Sinta	**Gambar 1.** Uji coba Visual 1 (Pertemuan Rama dan Sinta) Aurelia, 2021
2.	Perburuan Rama Terhadap Kijang Marica	 **Gambar 2.** Uji coba Visual 2 (Perburuan Rama Terhadap Kijang Marica) Aurelia, 2021
3.	Rahwana Menculik Sinta	**Gambar 3.** Uji coba Visual 3 (Rahwana Menculik Sinta) Aurelia, 2021
4.	Pertarungan Jatayu dengan Rahwana	**Gambar 4.** Uji coba Visual 4 (Pertarungan Jatayu dengan Rahwana) Aurelia, 2021
5.	Anoman Obong	**Gambar 5.** Uji coba Visual 5 (Anoman Obong) Aurelia, 2021
6.	Kematian Rahwana	**Gambar 6.** Uji coba Visual 5 (Kematian Rahwana) Aurelia, 2021

Tabel 2. Uji coba visual motif pendukung dengan teknik penggayaan stilasi

Motif Pendukung	
	

VISUALISASI DESAIN

1. Desain 1 (Pertemuan Rama Dan Sinta 1)

Gambar 7. Desain 1
Sumber : Erwana, 2022

Desain motif ini menggambar pertemuan Rama dan Sinta. Mereka

bertemu dalam sayembara yang diadakan oleh ayah Sinta yaitu Prabu Janaka yang hadiahnya dapat mempersunting putrinya. Sayembara tersebut akhirnya dimenangkan oleh Rama. Rama dan Sinta kemudian saling jatuh cinta yang digambarkan dengan motif pendukung yaitu bunga yang artinya menggambarkan perasaan keduanya yang sedang berbunga-bunga. Pembuatan motif ini menggunakan perpaduan stilasi dan natural sebagai teknik penggayaan gambar ditambah dengan motif pendukung dan isen-isen. Kanan dan kiri desain motif diberi tumpal sebagai ciri khas selendang.

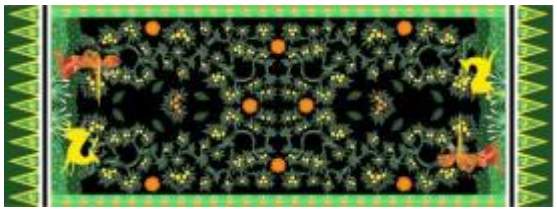
Gambar 8. Foto Produk 1
Sumber : Erwana, 2022

2. Desain 2 (Pertemuan Rama Dan Sinta 2)

Gambar 9. Desain 2
Sumber : Erwana, 2022

Desain motif ini menggambar pertemuan Rama dan Sinta. Mereka bertemu dalam sayembara yang diadakan oleh ayah Sinta yaitu Prabu Janaka yang hadiahnya dapat mempersunting putrinya. Sayembara tersebut akhirnya dimenangkan oleh Rama. Rama dan Sinta kemudian saling jatuh cinta yang digambarkan dengan motif pendukung yaitu bunga yang artinya menggambarkan perasaan keduanya yang sedang berbunga-bunga. Pembuatan motif ini menggunakan perpaduan stilasi dan natural sebagai teknik penggayaan gambar ditambah dengan motif pendukung dan isen-isen. Kanan dan kiri desain motif diberi tumpal sebagai ciri khas selendang.

3. Desain 3 (Perburuan Rama Terhadap Kijang Marica 1)



Gambar 10. Desain 3
Sumber : Erwana, 2022

Desain motif ini menggambarkan Rama yang menuruti keinginan Sinta sedang memburu kijang. Kijang tersebut bernama Marica jelmaan raksasa anak buah Rahwana. Kijang Marica yang sangat berkilau bagai emas dan sangat lincah saat berlari dihutan, sehingga dapat menarik perhatian Sinta. Rama yang sangat mencintai Sinta pun tak sanggup menolak permintaan itu. Rama pun mulai memburu kijang tersebut. Pembuatan motif ini menggunakan perpaduan stilasi dan natural sebagai teknik penggayaan gambar ditambah dengan motif pendukung serta isen-isen. Kanan dan kiri motif diberi tumpal sebagai ciri khas selendang.

4. Desain 4 (Perburuan Rama Terhadap Kijang Marica 1)

Gambar 11. Desain 4
Sumber : Erwana, 2022

Desain motif ini menggambarkan Rama yang menuruti keinginan Sinta sedang memburu kijang. Kijang tersebut bernama Marica jelmaan raksasa anak buah Rahwana. Kijang Marica yang sangat berkilau bagai emas dan sangat lincah saat berlari dihutan, sehingga dapat menarik perhatian Sinta. Rama yang sangat mencintai Sinta pun tak sanggup menolak permintaan itu. Rama pun mulai memburu kijang tersebut. Pembuatan motif ini menggunakan perpaduan stilasi dan natural sebagai teknik penggayaan gambar ditambah dengan motif pendukung serta isen-isen. Kanan dan kiri motif diberi tumpal sebagai ciri khas selendang.

5. Desain 5 (Rahwana Menculik Sinta)

Gambar 12. Desain 5
Sumber : Erwana, 2022

Desain motif ini menggambarkan saat Sinta yang cemas menunggu kepulangan Rama berburu kijang, lalu meminta Lesmana untuk menyusul kakaknya tersebut. Rahwana mengubah wujudnya menjadi seorang kakek-kakek. Namun dengan kelengahan Sinta,

Rahwana berhasil menculik Sinta dan segera membawanya terbang kembali Kerajaan Alengka. Pembuatan motif ini menggunakan perpaduan stilasi dan natural sebagai teknik penggayaan gambar ditambah dengan motif pendukung serta isen-isen. Kanan dan kiri motif diberi tumpal sebagai ciri khas selendang.

Gambar 13. Foto Produk 2
Sumber : Erwana, 2022

6. Desain 6 (Pertarungan Jatayu Dengan Rahwana)

Gambar 14. Desain 6
Sumber : Erwana, 2022

Desain motif ini menggambarkan ketika perjalanan menuju Kerajaan Alengka, Sinta terus berteriak meminta pertolongan hingga terdengar oleh raja dari segala burung yaitu Jatayu. Mendengar suara yang sangat keras, Jatayu berniat untuk menolong Sinta. Terjadilah pertarungan antara Rahwana dan Jatayu. Namun pada akhirnya Jatayu kalah dan Sinta berhasil dibawa ke Alengka. Pembuatan motif ini menggunakan perpaduan stilasi dan natural sebagai teknik penggayaan gambar ditambah dengan motif pendukung serta isen-isen. Kanan dan kiri motif diberi tumpal sebagai ciri khas selendang.

7. Desain 7 (Anoman Obong)

Gambar 15. Desain 7
Sumber : Erwana, 2022

Desain motif ini menggambarkan Anoman yang membantu Rama untuk menolong Sinta di Kerajaan Alengka milik Rahwana. Saat melakukan penelusuran diam-diam untuk mencari keberadaan Sinta, keberadaan Anoman diketahui Rahwana. Terjadi argumen diantara Anoman dan Rahwana yang mengakibatkan Rahwana murka dan membakar Anoman. Pembuatan motif ini menggunakan perpaduan stilasi dan

natural sebagai teknik penggayaan gambar ditambah dengan motif pendukung serta isen-isen. Kanan dan kiri motif diberi tumpal sebagai ciri khas selendang.

Gambar 16. Foto Produk 3
Sumber : Erwana, 2022

8. Desain 8 (Kematian Rahwana)

Gambar 17. Desain 8
Sumber : Erwana, 2022

Desain motif ini menggambarkan Rahwana tewas karena Panah Sakti Guawijaya. milik Rama. Kematian Rahwana mengakitbatkan hujan lebat disambut dengan petir dan angin. Para pembantu bersorak kegirangan dan menaburkan bunga sebagai rasa kebahagiaan atas kematian Rahwana karena tidak ada yang menindas mereka lagi. Pembuatan motif ini menggunakan perpaduan stilasi dan natural sebagai teknik penggayaan gambar ditambah dengan motif pendukung serta isen-isen. Kanan dan kiri motif diberi tumpal sebagai ciri khas selendang.

PENUTUP

Berdasarkan permasalahan Kisah Ramayana yang terdapat pada buku karya Sunardi DM terlalu banyak adegan. Pengolahan desain dengan mengambil 6 adegan dari 65 adegan yang merupakan inti sebagai motif utama dalam pembuatannya. Keenam adegan yang dipilih yaitu Pertemuan Rama dan Sinta, Perburuan Rama terhadap Kijang Marica, Rahwana menculik Sinta, Pertarungan Jatayu dengan Rahwana, Anoman Obong, dan Kematian Rahwana. Kekreatifitasan ditekankan pada pengolahan motif Kisah Ramayana dengan visualisasi yang baik diarahkan menjadi motif batik inovasi baru yang inovatif dengan perpaduan warna yang bervariasi sesuai dengan adegan Kisah Ramayana yang diambil.

Potensi estetis keenam adegan dari Kisah Ramayana yang diambil diolah dengan arah penggayaan perpaduan stilasi dan natural. Motif pendukung berupa bunga, pohon, awan,

dan lain-lain menyesuaikan adegan yang diambil dari Kisah Ramayana. Pemilihan teknik batik tulis dikarenakan mampu menghasilkan goresan yang lebih ekspresif sehingga dapat menjadi inovasi dari batik yang sudah ada sebelumnya. Warna yang digunakan yaitu zat pewarna remasol. Produk diaplikasikan pada bahan kain bemberg dengan karakteristik yang sesuai pada produk selendang. Produk yang di hasilkan dari proyek perancangan ini ditujukan untuk wanita dengan rentang usia 25-50 tahun.

Demikian disimpulkan bahwa dengan adanya perancangan ini dapat menjadi media upaya pelestarian folklor atau cerita rakyat dalam wujud selendang batik tulis bersumber ide Kisah Ramayana. Melestarikan budaya dan tradisi adalah suatu kewajiban bagi kita sebagai penerus bangsa karena jika tidak dilestarikan maka akan punah satu-persatu budaya tersebut dan habis tertelan jaman.

DAFTAR PUSTAKA

a. Dari buku teks:

Budhi Santosa, Iman. 2011. *Saripati Ajaran Hidup Dahsyat dari Jagad Wayang*. Yogyakarta: Flashbooks.

DM, Sunardi. 1992. *Ramayana.* Jakarta: Balai Pustaka

Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Prasista: Yogyakarta

Rizali, Nanang. 2012. *Metode Perancangan Tekstil*. Surakarta : UNS Press

Trajono. 1987. *Rama dan Sinta*. Jakarta: Balai Pustaka

b. Dari skripsi/tesis/desertasi:

Rossa, T. D., & Lakoro, R. (2011). *Perancangan Desain Motif Batik Berkarakter Kota Surabaya*. Institut Teknologi Sepuluh November. http://digilib.its.ac.id/ITS-paper-34021140003591/29300

c. Dari internet:

Hadi, Yuli. 2012. *Keberadaan Folklor Saat Ini Dan Cara Melestarikannya Serta Sebagai Bekal Untuk Tour Guide*. (http://kebudayaankesenianindonesia.blogspot.com/2012/06/keberadaan-folklor-saat-ini-dan-cara.html, diakses tanggal 28Juli 2022)

Mulachela, Husen. 2021. *Cerita Rakyat: Pengertian, Macam, dan Contohnya*. (https://katadata.co.id/safrezi/berita/619dbc412649c/cerita-rakyat-pengertian-macam-dan-contohnya, diakses pada tanggal 28 Juli 2022)