

Cerita Rakyat Ajisaka Sebagai Sumber Ide Perancangan Motif Batik Tulis Untuk Busana

**Maria Ghandes Sasmitha Angela
Darwoto, S.Sn., M.Hum**

**Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret**

E-Mail: mar.ghandes@gmail.com

Abstrak

Latar belakang perancangan produk ini adalah menciptakan inovasi terhadap desain tekstil terkhusus untuk batik tulis dengan visualisasi cerita rakyat yang berjudul Ajisaka dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat agar lebih mengenal cerita rakyat tersebut. Karya ini nantinya akan mengeksplorasi wujud dari cerita rakyat Ajisaka dimana tokoh yang ada dalam cerita tersebut divisualisasikan kedalam desain pada batik tulis.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari tiga tahap yaitu eksplorasi, proses perancangan tekstil dan perwujudan tekstil. Tahap pertama, yaitu menggali informasi terhadap berbagai macam jenis cerita rakyat yang ada di Indonesia khususnya di tanah Jawa. Tahap kedua, menjabarkan kerangka konseptual yang berupa pengolahan visual serta warna. Tahap ketiga, mewujudkan hasil desain mejadi sebuah produk yang memiliki nilai guna.

Hasil dari proses perancangan ini berupa (1) motif dari beberapa narasi dari cerita rakyat. (2) perpaduan yang digunakan yaitu motif potongan-potongan narasi dari cerita rakyat Ajisaka sebagai motif utama dan motif flora sebagai motif pendukung. (3) menghasilkan sebuah produk berupa busana wanita dewasa dengan rentang usia 20-30 tahun. Desain tersebut ditujukan sebagai sarana untuk memperkenalkan atau mengangkat kembali cerita rakyat sehingga dalam proses pembuatan batik tulis menggunakan warna serta komposisi yang sesuai sehingga menghasilkan produk yang inovatif, menggunakan ragam hias stilasi figuratif dalam pembuatan motifnya, selain itu di dalam perwujudannya menggunakan media kain primisima karena kain tersebut memiliki karakteristik yang mudah menyerap air sehingga akan terasa nyaman jika dipakai.

Kata kunci: *busana wanita, batik tulis, cerita rakyat, ragam hias*

Cerita Rakyat Ajisaka Sebagai Sumber Ide Perancangan Motif Batik Tulis Untuk Busana

Abstrac

The background of this product design is to create innovations in textile design, especially for written batik with the visualization of a folk tale entitled Ajisaka with the aim of conveying a message to the public to get to know this folklore better. This work will later explore the form of the Ajisaka folklore where the characters in the story are visualized into designs on written batik.

The method used in this design consists of three stages, namely exploration, textile design process and textile embodiment. The first stage is to dig up information on various types of folklore in Indonesia, especially in Java. The second stage, describes the conceptual framework in the form of visual processing and color. The third stage, realizing the results of the design into a product that has use value.

The results of this design process are (1) motifs from several narrations from folklore. (2) the combination used is the motif of pieces of narrative from the Ajisaka folklore as the main motif and floral motifs as supporting motifs. (3) produce a product in the form of adult women's clothing with an age range of 20-30 years. The design is intended as a means to introduce or revive folklore so that in the process of making written batik using appropriate colors and compositions so as to produce innovative products, using decorative figurative stylizations in making the motifs, in addition to that in its embodiment it uses primisima cloth media because the cloth is It has characteristics that easily absorb air so it will feel comfortable when worn.

Keywords: *Women's Clothing, Written Batik, Folklore, Decoratio*

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Cerita rakyat merupakan sebuah prosa lama yang berupa lisan. Cerita rakyat lebih dikenal masyarakat sebagai dongeng. Dongeng hidup dan berkembang dalam masyarakat tertentu, tetapi tidak pernah diketahui siapa pengarang dari dongeng tersebut. Di dalam dongeng mengandung nilai-nilai moral yang bermanfaat. Cerita rakyat atau dongeng merupakan sebuah cerita fantasi yang kejadiannya tidak benar-benar terjadi. Goldman menyatakan bahwa karya sastra yang juga termasuk sastra lisan, merupakan struktur yang lahir dari proses sejarah yang terus berlangsung yang hidup dan dihayati masyarakat asal karya sastra itu lahir (Faruk, 1999:12).

Pada umumnya cerita rakyat disampaikan melalui media tutur oleh seseorang dalam kelompok kepada anggota kelompok dan disampaikan pada saat menasehati serta memberi pelajaran mengenai moral dan segala aturan adat istiadat yang berlaku dalam kelompok tersebut. Cerita rakyat menjadi ciri khas setiap daerah yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing daerah.

Perkembangan zaman serta teknologi memberi pengetahuan dan merubah gaya hidup masyarakat sangat berpengaruh pada sastra dunia. Mulai banyak bermunculan sastra modern dengan asas kebebasan yang sering mengabaikan jati diri bangsa. Maka dalam hal ini cerita rakyat semakin ditinggalkan dan dilupakan oleh masyarakat. Generasi muda saat ini mulai cenderung melupakan cerita rakyat seiring globalisasi yang terus menerus menghadirkan budaya modern. Penyebab kaum muda tidak lagi tertarik membaca cerita rakyat disebabkan karena alur cerita maupun tokohnya dianggap sudah ketinggalan zaman. Padahal cerita rakyat merupakan karya sastra tradisi budaya yang memegang nilai-nilai luhur (Antarnews.com edisi 22 jan 2008). Teknologi berkembang seiring dengan globalisasi telah mengubah segala aspek kehidupan hingga hal kecil sekalipun seperti cara memperoleh informasi dan pengetahuan termasuk pengetahuan mengenai cerita-cerita rakyat nusantara. Saat ini penggunaan buku sebagai sumber informasi sudah tidak begitu diminati. Adanya permasalahan kebudayaan tradisional yang mulai hilang ini, memunculkan sebuah ide untuk membuat sebuah produk berupa busana dengan menggunakan tema cerita rakyat Ajisaka sesuai dengan perkembangan kebiasaan generasi terkini. Inti dari Cerita rakyat Ajisaka yang terdapat dalam berbagai macam sumber buku cerita, mengisahkan tentang kedatangan seorang pahlawan bernama Ajisaka yang membawa peradaban dan keteraturan di Tanah Jawa dengan mengalahkan raksasa jahat yang sebelumnya berkuasa di pulau tersebut.

Produk tersebut nantinya akan dibuat sebuah desain batik yang mengusung tema narasi dari cerita rakyat Ajisaka. Pembuatan desain tekstil permukaan akan direalisasikan menggunakan teknik batik tulis dengan gaya stilasi figuratif. Tujuan utamanya untuk mengingatkan kembali cerita rakyat Ajisaka yang merupakan cerita rakyat sebuah kebudayaan bangsa. Tekstil dengan motif sumber ide cerita rakyat Ajisaka ini diharapkan menjadi warna baru di dunia pertekstilan yang sekaligus ajang mengingat kembali cerita rakyat yang berkembang di Indonesia dalam bentuk busana.

METODE PENCIPTAAN

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode S.P Gustami sebagai acuan proses perancangan motif batik ini. S.P Gustami dalam bukunya “Proses Penciptaan Seni Kriya” mengungkapkan bahwa proses perwujudan suatu seni kriya melalui beberapa tahapan dan langkah– langkah. (S.P Gustami, Proses Penciptaan Seni Kriya, 2004:13) mengungkapkan bahwa terdapat tiga tahapan dalam proses penciptaan suatu seni kriya tersebut, yaitu tahap eksplorasi, meliputi kegiatan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah antara lain penelusuran, penggalan, pengumpulan data dan referensi. tahap perancangan, merupakan visualisasi dari analisa data acuan yang diwujudkan ke dalam bentuk sketsa yang kemudian akan digunakan untuk proses perwujudan, dan tahap perwujudan, yang bermula dari pembuatan dari sketsa-sketsa alternatif atau gambar teknik kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe sampai menemukan kesempurnaan pada karya yang diinginkan (S.P. Gustami, Penciptaan Seni Kriya, 2004:31-34). Strategi untuk memecahkan masalah diatas ialah dengan melakukan pengumpulan data berupa visual sketsa desain. Sesuai dengan tahapan yang dijelaskan S.P Gustami diatas, maka perancangan seni motif batik cerita rakyat Ajisaka terdiri dari beberapa langkah tahapan.

Tahap pertama yaitu tahap eksplorasi, hal ini terkait dengan mengkaji cerita rakyat Ajisaka, melihat tokoh utama Ajisaka sebagai motif utama dalam eksplorasi, serta studi komparasi. Tahapan yang kedua adalah

tahap perancangan, akan menghasilkan sketsa-sketsa visual dari motif batik tulis yang kemudian di pilih untuk diwujudkan. Tahapan ketiga yaitu tahap perwujudan, proses perancangan ini nantinya juga akan diwujudkan dalam bentuk busana wanita dewasa.

KONSEP PENCIPTAAN

Konsep perancangan cerita rakyat Ajisaka ialah merubah dari tulisan atau cerita deskripsi menjadi sebuah gambar visual dan kemudian mengolahnya kedalam kain dengan teknik batik tulis agar mempunyai kesan tradisional. Untuk mewujudkan hal-hal tersebut maka akan meliputi tahap rancangan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan yang melibatkan aspek-aspek sebagai berikut:

1. Aspek Estetis

Perancangan ini, capaian estetis didasarkan pada pertimbangan komposisi ragam hias dan warna agar tercapai suatu karya yang optimal dan sesuai dengan fungsinya. Ragam hias pada batik berfungsi sebagai penghias yang bertujuan untuk memperindah kain. Tata susun ragam hias batik terdiri dari komposisi bentuk dan warna. Ragam hias yang digunakan adalah flora dan fauna dilengkapi dengan isen-isen sesuai dengan ciri khas batik.

Tokoh cerita rakyat Ajisaka sebagai motif utama akan di buat seperti wayang beber menggunakan pengayaan stilasi figuratif sesuai dengan ciri khas wayang beber itu sendiri, selain itu juga menambahkan motif pendukung seperti flora fauna yang menunjukkan peristiwa, potongan dari narasi cerita Ajisaka. Motif-motif tersebut akan diolah menjadi suatu karya dengan unsur rupa dan warna dengan dasar nilai estetis. Pemilihan warna sangat penting, karena dapat menyangkut dengan psikologi manusia. Menurut psikologi, warna mempunyai pengaruh kuat terhadap suasana hati dan emosi manusia, membuat suasana panas atau dingin, provokatif atau simpati, menggairahkan atau menenangkan. Ditinjau dari efeknya terhadap kejiwaan dan sifat khas yang dimilikinya, warna dipilah dalam 2 kategori yaitu golongan warna panas dan golongan warna dingin, golongan warna panas berpuncak pada warna jingga dan golongan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan. golongan warna panas, seperti merah, jingga, dan kuning memberi pengaruh psikologis panas, menggembirakan. Warna kuning dan turunannya memiliki kesan hangat dan menyenangkan karena warna kuning seperti sinar matahari yang baru terbit sehingga memberi kesan semangat di pagi hari. Sedangkan Golongan warna dingin hijau dan biru memberi pengaruh psikologis menenangkan, damai. Warna biru dan turunannya adalah warna yang berlimpah di bumi melambangkan konotasi natural sehingga berkesan damai, tenang, segar, kemurnian dan *positive feelings*. Warna biru sangat cocok dikombinasikan dengan berbagai macam warna. Warna ungu membawa pengaruh menyedihkan. Untuk warna putih memberi pengaruh bersih, terbuka dan terang, warna hitam memberi pengaruh berat, formal, dan tidak menyenangkan. Warna adalah salah satu bagian terpenting dalam perancangan dan pemasaran (Rizali,2012:16). Maka di dalam proses perancangan desain motif ini digunakan 13 warna yang sudah meliputi golongan warna panas dan golongan warna dingin. Isen-isen pada motif utama dan motif pendukung memakai ceceg.

2. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan pada perancangan motif ini ialah menggunakan teknik batik tulis yang diharapkan dapat menambah nilai tradisional. Dimana pembuatan proses batik ini adalah dengan membuat gambar diatas kain yang kemudian di tebalkan menggunakan malam dengan alat canting, setelah itu dilakukan proses pewarnaan pada kain menggunakan zat warna remasol agar mendapatkan warna-warna yang indah, setelah itu melakukan proses terakhir yaitu pelorodan atau menghilangkan malam.

3. Aspek Bahan

Pemilihan bahan juga menjadi aspek penting. Kesesuaian bahan terhadap visual yang dibuat akan mempengaruhi pada hasil jadinya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, bahan yang akan dipilih yaitu kain katun primisima dan zat warna yang digunakan adalah zat warna remasol. Memakai bahan tersebut karena mendukung pada penggunaan teknik batik tulis. Kain primisima memiliki tekstur bahan yang lembut dan berkualitas bagus, karena kain tersebut menggunakan volume benang yang lebih kecil. selain itu kain primisima dipilih karena kain tersebut saat digunakan tidak mudah kusut dan tahan lama, sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Warna merupakan unsur rupa yang terkandung prinsip-prinsip dasar warna yaitu keserasian, dominasi, keseimbangan, keselarasan dan kesatuan. Penerapan warna mampu memberikan karakter pada sebuah desain. Pada penggunaan warna motif desain batik ini disesuaikan dengan trend warna saat ini yaitu warna-warna yang cenderung cerah seperti kuning, biru, hijau. Warna yang digunakan memakai warna remasol, karena warna remasol mempunyai berbagai macam warna.

4. Aspek Fungsi

Aspek fungsi adalah pemikiran yang berhubungan dengan pemakaian produk tekstil cetak. Perancangan ini ditujukan untuk busana wanita dewasa yang berumur antara 20-30 tahun sebagai outer. Dimana dalam usia wanita dewasa tersebut cenderung sudah produktif, sehingga cenderung memiliki banyak kegiatan formal seperti bekerja dan menghadiri rapat atau pertemuan-pertemuan resmi. Desain motif batik ini nantinya digunakan sebagai sarana mengangkat kembali cerita rakyat agar masyarakat ingat akan berbagai macam cerita rakyat yang ada di Indonesia dan diharapkan dapat memulai untuk mengingat dan membudayakan kembali cerita rakyat yang sudah ada sejak jaman dahulu. Perancangan desain ini ditujukan kepada golongan masyarakat menengah hingga kelas atas dengan kisaran harga Rp.500.000,- sampai Rp.800.000,-. Harga relatif tinggi tergantung biaya produksi yang meliputi pembuatan desain, bahan dengan kualitas baik, biaya pembatik, dan juga ongkos penjahit pakaian tersebut. Harga tersebut dapat dijangkau oleh wanita yang berusia 20-30 tahun, diantaranya mahasiswa dan ibu-ibu muda. Karena mereka dianggap sudah memiliki selera yang tinggi terhadap desain tekstil cetak serta selektif pada mutu dan kualitas bahan tekstil.

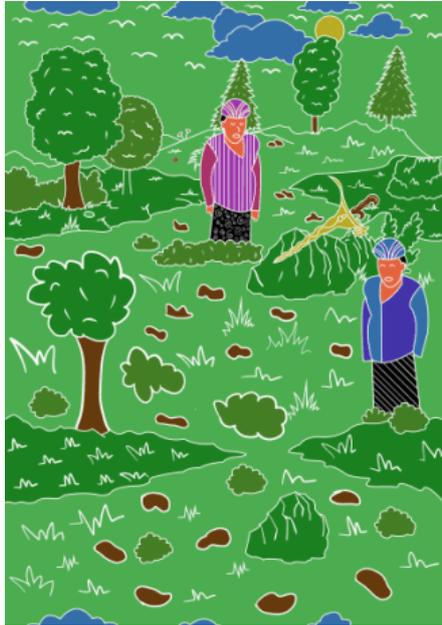
PROSES PENCIPTAAN

Perancangan yang telah melalui serangkaian studi ini berhasil memvisualisasikan delapan desain batik tulis yang diterapkan pada sehelai kain sepanjang 2,5 meter. Teknik batik tulis ini menggunakan pewarna alami remasol. Pemilihan teknik batik tulis atas pertimbangan teknik ini menghasilkan hasil motif dan warna yang optimal serta prosesnya masih tradisional. Kedelapan desain motif batik tulis ini menggambarkan beberapa bagian dari cerita Ajisaka. Penggayaan pada desain motif ini adalah stilasi figuratif yang menyerupai wayang beber. Sebelum dilakukan proses pencantingan kain terlebih dahulu di mordanting agar warna dapat meresap dengan baik. Jenis isen-isen yang digunakan pada motif batik adalah cecek.

Bahan yang digunakan dalam perancangan ini adalah katun jenis primissima. Bahan ini dipilih dengan pertimbangan mudah dicari dan harganya cenderung murah, sehingga harga jual produk batik ini masih bisa diterima pasaran. Katun primissima memiliki karakteristik mudah menyerap air dan nyaman dipakai. Zat warna yang digunakan dalam perancangan ini memakai warna remasol karena remasol dapat menghasilkan berbagai jenis warna dan mudah dicari.

HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA

DESAIN 1 MASTER DESAIN



Master desain : 29,7 x 42cm
 Pengulangan : 1 Langkah
 Teknik : Batik Tulis
 Pewarna : Remasol
 Bahan : Mori Primisima

REPEAT DESAIN



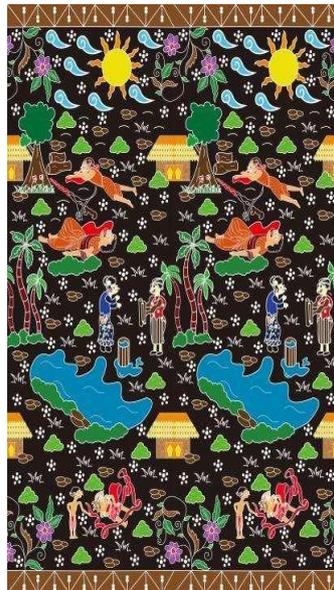
Desain ini terdiri dari salah satu bagian dalam cerita rakyat Ajisaka, ketika Dora dan Sembada yang diperintah Ajisaka untuk mengamankan keris saktinya sewaktu Ajisaka berlayar. Selain itu terdapat motif pendukung yaitu pepohonan, semak-semak, serta batu untuk menandakan tempat tokoh Dora dan Sembada berada.

DESAIN 2 MASTER DESAIN



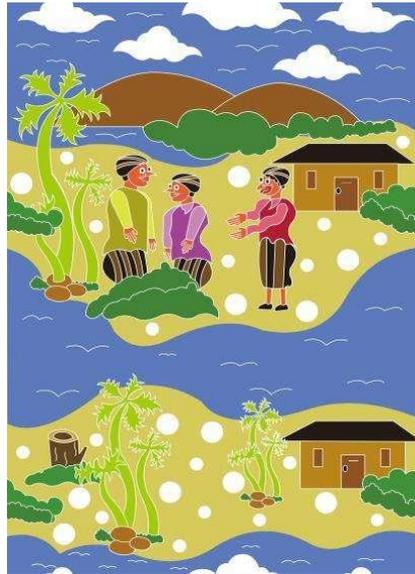
| | |
|---------------|------------------|
| Master desain | : 40 cm x 110 cm |
| Pengulangan | : 1 Langkah |
| Teknik | : Batik Tulis |
| Pewarna | : Remasol |
| Bahan | : Mori Primisima |

REPEAT DESAIN



Desain ini menceritakan beberapa rangkaian cerita rakyat ajisaka. Yaitu ketika Dora dan Sembada bertarung, Ajisaka menolong warga desa, dan Prabu Dewata Cengkar mati karena terlilit kain surban Ajisaka.

DESAIN 3 MOTIF DESAIN



Master desain : 29,7 x 42cm
 Pengulangan : Setengah Langkah
 Teknik : Batik Tulis
 Pewarna : Remasol
 Bahan : Mori Primisima

REPEAT DESAIN



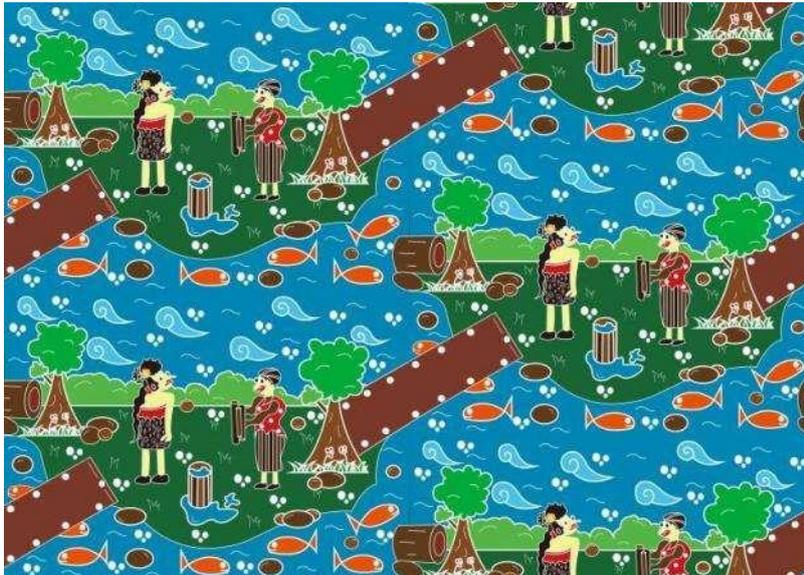
Desain ini menceritakan Ajisaka, Dora dan Sembada menetap di Pulau Jawa dengan megitari pulau dan membangun sebuah rumah untuk mereka tinggal bersama-sama. Menggunakan isen-isen ceceg untuk menambah kesan penuh dan digunakan sebagai tanda bebatuan.

DESAIN 4 MOTIF DESAIN



Master desain : 80 x 57,5cm
 Pengulangan : Setengah Langkah
 Teknik : Batik Tulis
 Pewarna : Remasol

REPEAT DESAIN



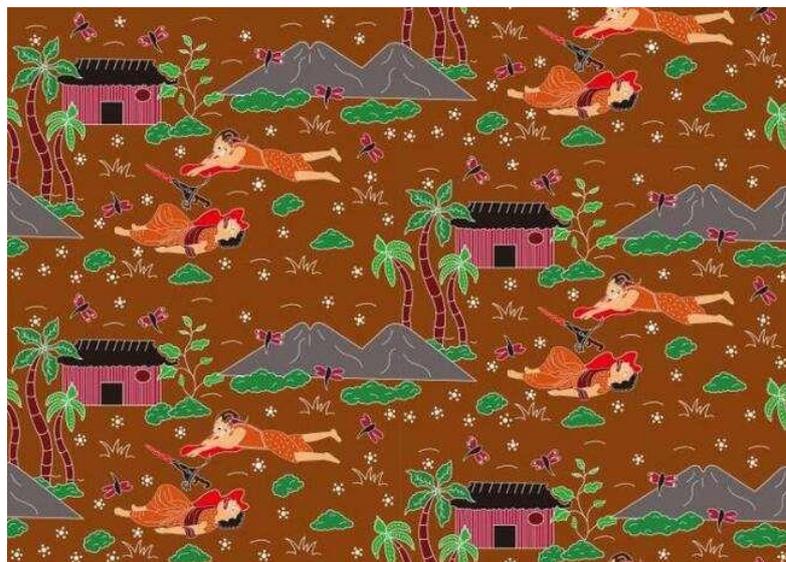
Desain ini menceritakan tentang bagian cerita Ajisaka yang gemar membantu masyarakat yang tinggal di Pulau Jawa. Menggunakan motif pendukung seperti jembatan, laut, dan ikan menandakan latar tempat di pesisir pantai.

DESAIN 5 MOTIF DESAIN



| | |
|---------------|--------------------|
| Master desain | : 80 x 57,5 cm |
| Pengulangan | : Setengah Langkah |
| Teknik | : Batik Tulis |
| Pewarna | : Remasol |
| Bahan | : Mori Primisima |

REPEAT DESAIN



Desain ini menceritakan Dora dan Sembada berkelahi untuk membuktikan siapa yang pantas membawa Keris milik Ajisaka, akibatnya Dora dan Sembada bersimbah darah. Dari kejadian tersebutlah awal mula terbentuk aksara jawa

DESAIN 6
MOTIF DESAIN



| | |
|---------------|--------------------|
| Master desain | : 80 x 57,5 cm |
| Pengulangan | : Setengah Langkah |
| Teknik | : Batik Tulis |
| Pewarna | : Remasol |
| Bahan | : Mori Primisima |

REPEAT DESAIN



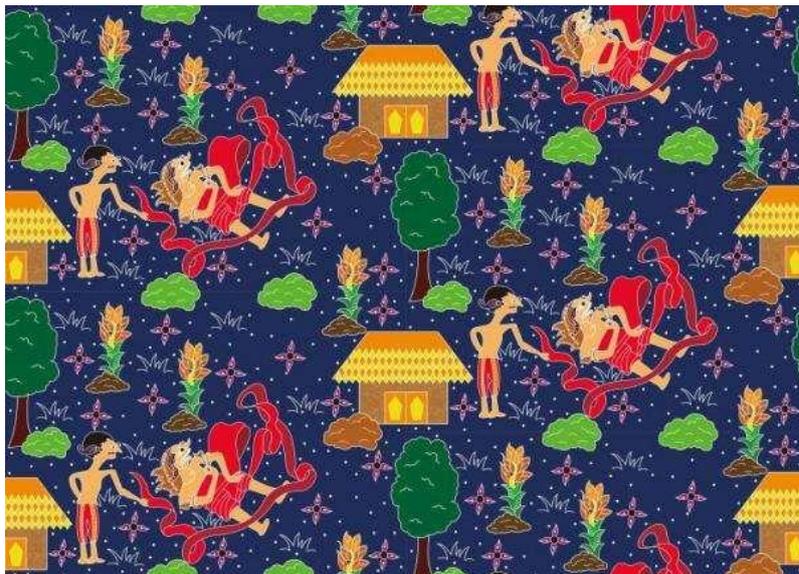
Desain tersebut menceritakan tentang bertemunya Ajisaka dengan Mbok Rondo di Tamah Jawa. Menggunakan motif tambahan seperti pepohonan, rumah serta bebatuan untuk menunjukkan latar tempat di sebuah pedesaan.

DESAIN 7 MOTIF DESAIN



| | |
|---------------|--------------------|
| Master desain | : 80 X 57,5 cm |
| Pengulangan | : Setengah Langkah |
| Teknik | : Batik Tulis |
| Pewarna | : Remasol |
| Bahan | : Mori Primisima |

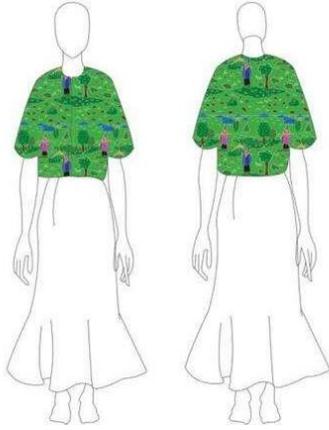
REPEAT DESAIN



Desain tersebut menceritakan Dasamuka yang terilit kain milik Ajisaka, sehingga Dasamuka terjatuh dan meninggal. Kain milik Ajisaka tersebut panjangnya tak terhingga.

MODEL PAKAIAN

DESAIN 1



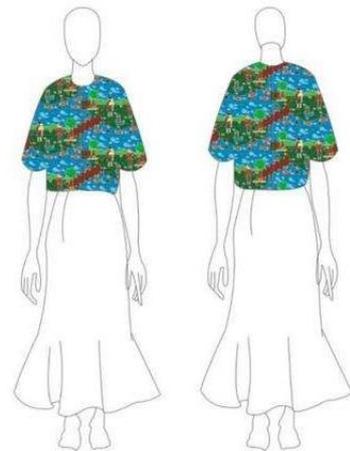
DESAIN 2



DESAIN 3



DESAIN 4



DESAIN 5



DESAIN 6



DESAIN 7



DESAIN 8



FOTO PRODUK





FOTO PROSES PRODUKSI



SIMPULAN

Tokoh ajisaka diambil pada beberapa sentral cerita antara lain saat ajisaka dan dora sembada sedang berkunjung ke desa, dora dan sembada kalah bertarung, ajisaka bertarung dengan prabu dewacengkar, serta saat ajisaka menolong warga desa. Bentuk visual diwujudkan dalam gaya stilasi figuratif dengan tambahan isen-isen untuk mendukung keindahan motif. Dalam perancangan ini di ambil menggunakan gaya mode busana outer dengan harapan agar motif batik dengan tema cerita rakyat ajisaka dapat di ingat kembali oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah N, dkk. 2015. *Perancangan Media Promosi PT Petronika Sebagai Upaya Pembentukan Citra Perusahaan*. Jurnal: Desain Komunikasi Visual Vol.4, No.1.
- Djumena, N. S. 1990. *Batik dan Mitra: Batik and its kind*. Penerbit Djambatan.
- Frechmann. 2012. *500 trick:color*.
- Gustami. SP.2004. *Proses Peciptaan Seni Kriya”Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation (Cultural Representation and Signifying Practices)*. London: Sage Publications.
- Mistaram A. & Agung A.A.G. 1991. *Ragam Hias Indonesia*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, IKIP Malang.
- Muqorobin dkk. 2014. *Perancangan Media Promosi dan Informasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada CV Karunia Semarang*. Skripsi. Program Studi Komputer Grafis. STEKOM Semarang.
- Murthiadi dan Mukminatun. 2012. *Pengetahuan Teknologi Batik*. Jakarta.
- Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: Anggota IKAPI.
- Reza, Marina Asril. 2010. *108 Cerita Rakyat Terbaik Asli Nusantara*. Jakarta: Visi Media.
- Rivai Wirasasmita, dkk. 2002. *Kamus Lengkap Ekonomi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Riyadi, Slamet. 2007. *Makna Simbolik Legenda Ajisaka*. Yogyakarta: Balai Bahasa Yogyakarta
- Rizali, N. 2012. *Metode Perancangan Tekstil*. Surakarta: UNS Press.
- Sistaningrum. 2002. *Manajemen Promosi Pemasaran*. Jakarta: Index.
- Soemarjadi, d. 2001. *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Sumber Lain

<http://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/%20article/viewFile/768/360>

<https://www.kompas.com>

<https://www.kompas.com/stori/read/2021/11/02/130000379/aji-saka-dan-cerita-bangkitnya-peradaban-jawa?page=all>