

LAPORAN PENELITIAN



**Studi Komparatif Narasi, Gaya Ilustrasi pada Batik dengan Tema Cerita yang Bersumber
pada Legenda Rakyat dari di Indonesia dan Kisah dari Negara Luar**

Oleh:

**Ayoeningsih Dyah Woelandhary., M., Sn
Gilang Cempaka., M.,Sn**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Paramadina
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Penelitian:

Studi Komparatif Narasi, Gaya Ilustrasi pada Batik dengan Tema Cerita yang Bersumber pada Legenda Rakyat dari di Indonesia dan Kisah dari Negara Luar


Telah disahkan oleh Direktur LPPM dan disetujui oleh Dekan Fakultas Ilmu
Rekayasa Universitas Paramadina pada:

Hari/Tanggal : Senin / 30 Desember 2019


Dana Penelitian : Rp. 5.000.000

Yang mensahkan dan menyetujui:

1. Wakil Rektor Bidang Akademik
dan Kemahasiswaan


: (Dr. Fatchiah E, Kertamuda, M.Sc)

2. Direktur LPPM


: (Dr. Sunaryo)

Personel:

1. Ketua Peneliti : Ayoeningsih Dyah W, M.Sn
2. Anggota : Gilang Cempaka., M.Sn

Daftar Isi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan	4

BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN

2.1 Perkembangan Batik di Nusantara.....	5
2.2 Seni Ilustrasi pada Batik	7
2.3 Klasifikasi Motif Batik dan Perkembangannya	9
2.4 Batik dengan Motif Bersumber Kisah Legenda Rakyat	11
2.4.1 Kisah Legenda Rakyat Indonesia.....	12
2.4.2 Kisah dari Negara Luar	12
2.4.3 Batik Motif Si Pitung Silat.....	12
2.4.4 Batik Motif Baritan	13
2.5 Kisah dari Negara Luar	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	20
3.2 Pemilihan Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	20
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.4 Analisis Data.....	22

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	23
4.2 Analisis Data Penelitian	27
4.3 Pembahasan.....	33

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	38

DAFTAR KEPUSTAKAAN LAMPIRAN-LAMPIRAN.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik adalah identitas, simbol, dan bagian dari kekayaan produk kriya tekstil Nusantara milik bangsa Indonesia. Melalui batik kita melihat wujud karya seni bernilai tinggi dan melalui batik pula kita melihat warisan luhur hasil olah pikir nenek moyang bangsa ini. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, motif, pola dan ornamen pada batik semakin kaya dan beragam, semangat tersebut adalah cermin peradaban manusia. Dampaknya selain hadirnya motif dan ragam baru, pakem penggunaan batik pun mulai bergeser, walaupun keberadaan batik larangan masih tetap dipatuhi oleh masyarakat penganut kebudayaannya, akibat perkembangan tersebut tidaklah heran jika kini hampir seluruh daerah atau wilayah di Indonesia memiliki ornamen batik sebagai ciri khas daerahnya. Gaya dan ciri khas kedaerahan mulai bermunculan dan hadir menyemarakkan perkembangan dan khasanan motif dan ragam hias Nusantara di Indonesia.

Rentang linimasa perkembangan batik dari masa ke masa membuktikan bahwa batik adalah sebuah karya yang sangat dinamis dapat menyesuaikan dalam dimensi ruang, waktu, dan bentuk. Dari sejumlah penelitian lapangan, ternyata karya batik yang ditemukan tidak hanya menempatkan elemen ornamen atau ragam hias ciri khas suatu daerah saja, namun kini mulai banyak pula batik yang berisikan kisah legenda atau kisah yang dituturkan oleh para leluhur yang secara regeneratif terkisahkan dan melekat di benak para masyarakat berupa legenda atau mite, yang mempunyai sejarah dan latar belakang sebagai kisah yang benar terjadi dan mengandung banyak makna dan ditokohi oleh sosok dewa, binatang atau tokoh mitologi lainnya. Pada kesempatan melakukan wawancara dengan kolektor sekaligus penulis buku batik Bapak Hartono Sumarsono, di Jakarta, diungkapkan bahwa tidak jelas kapan mulai terjadinya para pengrajin dan pengusaha batik mulai memasukan unsur cerita dalam batik yang dihasilkan, namun kuat diduga akibat adanya permintaan dari para saudagar dan kapitan di masa kolonial, yang menginginkan sebuah batik dengan ornamen dan desain khusus, yang terkadang sumber ceritanya berlatar pada kisah atau legenda yang berasal dari negaranya. Dan kemungkinan para pengrajin di beberapa daerah mulai berkarya batik dengan narasi dan kisah legenda yang mereka temukan dan pelajari hingga diwujudkan ke dalam batik yang dihasilkan.

Dalam kajian karya seni, gaya bercerita dalam sebuah karya tersebut disebut dengan gaya naratif, berasal dari kata *narasi* yang memiliki makna pengisahan suatu cerita atau kejadian. *Naratif adalah* rangkaian kalimat yang bersifat *narasi* atau bersifat menguraikan, menjelaskan, dalam makna lain *naratif* dikatakan sebagai prosa yang subjeknya merupakan suatu rangkaian kejadian, dan karya rupa dengan gaya naratif umumnya mengisahkan sebuah kisah yang dituturkan dalam bentuk fragmen.

Pada penelitian ini akan dilakukan studi komparatif dan analisa terhadap gaya visual dan ilustrasi pada batik dengan tema cerita dan legenda rakyat di Indonesia, juga batik yang bersumber kisah atau legendanya dari negara luar. Untuk lokasi studi batik dapat dilakukan di wilayah Jabodetabek, dimana beberapa sanggar batik akan didatangi untuk dilakukan studi dokumentasi dan wawancara sebagai salah satu tempat untuk mencari dan menggali informasi perihal ragam dan menggali narasi yang dapat digali untuk disimpulkan menjadi sebuah paparan deskriptif bersifat komparatif pada temuan yang dihasilkan. Hasil dari penelitian ini akan menggali pula adalah elemen visual yang tertanam pada objek batik, karena pada dasarnya batik telah menjelma menjadi sebuah karya seni, dimana nilai estetis dan keindahan mutlak tertanam di dalamnya,

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah meliputi :

1. Studi komparatif gaya dan ilustrasi visual pada batik dengan tema cerita yang bersumber pada legenda rakyat dari di Indonesia dan kisah dari negara luar
2. Paparan deskriptif ungkapan estetis yang terkandung ilustrasi visual pada batik dengan tema cerita yang bersumber pada legenda rakyat dari di Indonesia dan kisah dari negara luar.
3. Analisa studi ilustrasi visual pada batik dengan tema cerita yang bersumber pada legenda rakyat dari di Indonesia dan kisah dari negara luar.

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

Agar fokus pada permasalahan, perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini, dimana objek batik yang akan dianalisa adalah batik yang ditemukan dan dijadikan sampling pada sanggar Jabodetabek dan kolektor yang berada di wilayah Jabodetabek. Sedangkan sumber asal

wilayah batik itu sendiri dan waktu produksi akan diabaikan, karena fokus pada penelitian ini adalah pada visual dan gaya ilustrasi yang ditemukan pada objek.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mendapatkan hasil dari studi komparatif gaya dan ilustrasi visual pada batik dengan tema cerita yang bersumber pada legenda rakyat dari di Indonesia dan kisah dari negara luar
2. Membuat paparan data deskriptif ungkapan estetik yang terkandung ilustrasi visual pada batik dengan tema cerita yang bersumber pada legenda rakyat dari di Indonesia dan kisah dari negara luar.
3. Melakukan analisa studi ilustrasi visual pada batik dengan tema cerita yang bersumber pada legenda rakyat dari di Indonesia dan kisah dari negara luar.

Nilai manfaat penelitian ini penting dilakukan adalah bagaimana gaya narasi dan ilustrasi visual serta nilai dan aspek estetik pada batik yang ditemukan dapat menjadi sebuah media pembelajaran bagi masyarakat dan generasi muda. Temuan data tersebut dapat menjadikan bahan pembelajaran sekaligus inspirasi bagaimana wujud dan perkembangan batik dalam rentang linimasa klasik hingga masa kini. Dan manfaat lainnya adalah bagaimana kita dapat memahami olah pikir para pengrajin batik dalam menginterpretasi sebuah kisah atau legenda yang bersumber dari rakyat untuk dituang dalam sebuah karya batik.

1.4 Metoda Penelitian

Penelitian ini menitikberatkan pada analisa, proses studi deskriptif kualitatif, untuk mengungkap analisa visual dan narasi yang tertuang pada ornamen batik yang dijadikan objek, dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, maka data didapat dari hasil wawancara *indepth interview* kepada narasumber langsung. Seperti yang diungkap dalam Rohidi (2011: 75), bahwa metode pelacakan sumber primer dan sekunder akan memperkuat analisa visual, untuk memahami sebuah karya seni maka harus memandang karya itu dari dua unsur mendasar yaitu unsur intraestetik dan unsur ekstraestetik. Unsur intraestetik berkaitan dengan manifestasi fisik dalam bentuk, corak, struktur, unsur-unsur, asas-asas estetik, media dan teknik penciptaan

karya, serta konsep atau ide penciptaan karya. Unsur ekstraestetik berkaitan dengan faktor-faktor determinan atau signifikan yang secara terpadu menjadi pendukung hadirnya karya seni yang berkenaan, antara lain aspek-aspek psikologis, sosial, budaya, dan lingkungan alam fisik serta perubahan-perubahannya yang mewadahi perwujudan sebuah karya seni.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini sistematika yang akan dibuat sebagai berikut :

Bab 1 akan menurai latar belakang, pendahuluan masalah dan aspek lainnya dalam penelitian ini. Akan diurai pula rumusan, batasan masalah dan ruang lingkup penelitian.

Bab 2 akan membahas teori terkait dengan pembahasan penelitian, dari teori ilustrasi, motif batik, klasifikasi motif batik, hingga ragam dan jenis motif batik Nusantara. Di bab ini dibahas pula mengenai temuan batik bercerita dari wilayah nusantara dan dari negara luar, yang akan dijadikan objek pembahasan pada penelitian ini.

Bab 3 akan berisi metoda dalam proses penelitian , metode penelitian dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, akan di urai data dan gambar serta penjelasan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan elemen visual dalam batik, yang akan dijadikan rujukan dalam bahan ajar ilustrasi. Sesuai dengan sifat metode penelitian ini, dimana data dan fakta diperoleh dari sejumlah referensi, wawancara kepada narasumber. Agar data yang diperoleh maksimal, maka pendekatan kualitatif dengan sifat sumber data adalah situasi yang wajar atau natural setting.

Bab 4 akan berisi hasil analisa dan studi komparasi dari dari dan temuan yang didapat dari hasil wawancara dengan kolektor batik dan pengrajin saat studi survey lapangan dapat analisa dan pembahasan terhadap ilustrasi karya batik dan dibuat studi komparasinya agar didapat nilai beda pada kedua objek tersebut..

Bab 5 Penutup, akan berisi Simpulan dan saran, yakni berisi simpulan dari penelitian ini disertai saran yang dapat dijadikan masukan untuk para siswa didik atau rekan sejawat dan lainn

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Batik di Nusantara

Batik adalah identitas, simbol, dan bagian dari kekayaan produk kriya tekstil Nusantara milik bangsa Indonesia. Melalui batik kita melihat wujud karya seni bernilai tinggi dan melalui batik pula kita melihat warisan luhur hasil olah pikir nenek moyang bangsa ini. Selain itu batik pun telah menjadi salah satu ikon kebudayaan Indonesia setelah wayang dan keris yang terlebih dahulu masuk dalam daftar warisan budaya kebendaan dunia (*world heritage*). Batik Indonesia secara resmi dikukuhkan masuk dalam daftar Representatif Budaya Tak Benda Warisan Manusia oleh UNESCO yang diumumkan dalam siaran pers di portal UNESCO pada 30 September 2009. Dengan demikian, maka batik menjadi bagian dari 76 seni dan tradisi dari 27 negara yang diakui oleh UNESCO melalui keputusan komite 24 negara yang bersidang di Abu Dhabi, Uni Emirat Arab (KOMPAS, Jumat 2 oktober 2009: 12).

Selain itu pula kini batik telah menjadi salah satu ikon kebudayaan Indonesia diantara ikon budaya lainnya, seperti wayang dan keris yang sebelumnya telah lebih dahulu masuk dalam daftar warisan budaya kebendaan dunia atau *world heritage*. Keberadaan batik Indonesia diakui secara resmi dalam daftar Representatif Budaya Tak Benda Warisan Manusia oleh UNESCO telah diumumkan dalam siaran pers di portal UNESCO pada 30 September 2009, maka dengan pernyataan resmi tersebut, batik telah resmi dan menjadi bagian dari 76 seni dan tradisi dari 27 negara yang diakui oleh UNESCO melalui keputusan komite 24 negara yang bersidang di Abu Dhabi, Uni Emirat Arab (KOMPAS, pada tanggal Jumat 2 oktober 2009).

Batik di Nusantara dalam sejarah perkembangannya banyak muncul di daerah Jawa dan sekitarnya, namun dengan perkembangannya kini, hampir di seluruh wilayah Nusantara, masing-masing wilayah memiliki batik dengan segala ciri khasnya. Setiap daerah memiliki motif dan ornamen yang diolah dari hasil dan ragam hias ciri khas budaya setempat, dari yang bermotif klasik hingga motif modern yang menampilkan hewan, bangunan, ragam flora dan fauna, tumbuhan ciri khas, alat mudik hingga kendaraan ciri khas suatu daerah kini dapat menjadi

inspirasi dari motif batik. Di bawah ini adalah beberapa motif batik yang memperlihatkan kekayaan ragam hias dari setiap wilayah dimana masing-masing daerah menampilkan keunikan dan ciri khasnya tersebut yang divisualkan melalui batik, dapat terlihat dari ragam hias tersebut bahwa motif dan ragam hias semakin berkembang dan setiap daerah merepresentasi setiap wilayahnya.



Gambar 1. Motif batik di Jakarta/Betawi



Gambar 2. Motif batik Aceh



Gambar 3. Motif batik Cirebon

2.2 Seni Ilustrasi pada Batik

Secara etimologis, istilah ilustrasi yang diambil dari Bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya to *illustrate*, berasal dari bahasa latin *illustratre* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi : membuat jelas dan terang, menunjuk contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb., memberi hiasan dengan gambar (Webster) (Salam, 2017:2). Dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936:284) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini (ibid).

Berdasarkan definisi ilustrasi di atas maka seni ilustrasi pada batik dapat dikatakan sebagai gambar bercerita, yang menerangkan sesuatu melalui visual di atas media kain dengan teknik batik. Seni ilustrasi pada batik dilatari oleh kesadaran bahwa media batik bisa sebagai media ekspresi seperti halnya pada karya seni atau lukisan, para pembatik ingin lebih leluasa dalam menuangkan idenya, lebih dari sekedar mengaplikasikan pola batik yang sudah ada sebelumnya. Seni ilustrasi pada batik dan seni lukis batik tampaknya seperti sama, namun sesungguhnya berbeda, seni lukis batik diawali dari usaha beberapa pihak untuk menciptakan motif-motif baru bagi batik tradisional yang mungkin timbul karena keinginan untuk memajukan perkembangan seni batik yang terasa agak tersendat. Seni lukis batik memiliki motif, Teknik dan alat yang tidak terbatas, sehingga memiliki banyak keunikan misalnya warna yang tidak bisa didapatkan dengan teknik batik lain.

Agak berbeda dengan seni lukis batik, seni ilustrasi pada batik lebih banyak menerangkan atau menjelaskan secara visual sebuah narasi baik cerita rakyat, cerita populer, sejarah, kejadian penting, budaya atau pesona alam di suatu daerah. Sejumlah batik nusantara ditemukan “berkisah” atau memiliki cerita, misalnya mengilustrasikan pertarungan Arjuna melawan Karna (berasal dari Mahabhrata), Si Kancil Mencuri Mentimun, dongeng dari HC Andersen, Charles Perrault, Grimm bersaudara, Flash Gordon dari Amerika dan Sam Pek Eng Tay dari China. Selain itu ada pula batik- batik yang merekam sejumlah peristiwa bersejarah di tanah air dan dunia, misalnya bertema kejuaraan Thomas Cup, pejelajahan manusia ke ruang angkasa, dan alat-alat transportasi. Untuk batik yang berkisah mengenai budaya dan pesona alam sebuah daerah . Selain itu ada pula Batik Bercerita dari Sulawesi Utara karya Sizzy Matindas. Batik Bercerita ini mengambil motif dari pesona alam Sulawesi Utara dan cerita rakyatnya, misalnya pemandangan taman laut Bunaken, Topeng Wolay (Hitam), Miarasi Luri, dan lain-lain (<https://www.brilio.net/creator/6-motif-keren-batik-bercerita-dari-sulawesi-utara-ini-cantik-banget-e448d1.html>).

Dari jenis ilustrasinya maka kebanyakan jenis seni ilustrasi pada batik adalah seni ilustrasi untuk karya sastra berhubungan dengan subjek yang bersifat subjektif-imaginatif seperti puisi dan prosa (cerpen, novel, esai). Dalam buku yang sama dijelaskan bahwa seni ilustrasi untuk karya sastra harus mengacu kepada text yang mendampinginya, jadi seni ilustrasi harus “berkesesuaian” dengan text (Salam, 2017: 233). Salah satu jenis seni ilustrasi untuk karya sastra adalah ilustrasi untuk bacaan fiksi yang diperuntukkan bagi anak-anak. Menurut Hands di buku yang sama, seni ilustrasi yang ditujukan bagi anak yang masih sangat muda hendaknya sederhana sehingga dapat segera dipahami oleh anak, sedangkan bagi yang usianya lebih tua sudah dapat digunakan seni ilustrasi dengan penggambaran subjek yang lebih mendetail (ibid ; 235). Seni ilustrasi pada batik kebanyakan bersumber dari kisah sastra atau fiktif, dengan mengambil cuplikan/scene yang menarik, melegenda, atau dianggap penting. Karena batik kebanyakan dipakai untuk orang dewasa, maka kisah yang diilustrasikan kebanyakan mendetail, walaupun kisah-kisah yang diambil adalah dari cerita anak-anak.

2.3 Klasifikasi Motif Batik dan Perkembangannya

Perkembangan batik Indonesia dapat dikatakan berkembang pesat, baik dari teknik, jenis kain hingga ragam hias yang digunakan dalam aplikasinya. Banyak ditemukan ragam hias kekinian dalam ornamen batik dan dan ragam hias yang ditemukan, jika dibuat klasifikasi dalam motif batik, secara umum motif batik yang ditemukan di Nusantara dapat diklasifikasi pada beberapa motif, berikut deskripsinya diantaranya :

- a. Motif dan Ragam hias klasik, umumnya adalah motif ragam hias yang telah ada dan hadir sejak puluhan bahkan ratusan tahun yang lalu pada masa Kerajaan, seperti motif parang, kawung, truntum, lar garuda, cemukiran, dan lainnya. Umumnya motif klasik seperti ini berkait erat dengan filosofi hidup dan keyakinan masyarakat setempat, karena kehadiran motif ini kadang dilatari aneka kisah yang filosofis hingga penggunaannya pun umumnya tidak sembarang. Umumnya batik yang memiliki motif klasik memiliki paten tertentu, baik dalam tata cara penggunaannya maupun fungsi dan dalam kegiatan apa, maka jenis motif ini sering disebut dengan motif batik *larangan*.
- b. Motif dan ragam Hias Flora Nusantara, karena Indonesia adalah negara agraris, ekspresi dari masyarakatnya terhadap alam sekitar dan aneka flora pun menjadi salah satu idea dalam motif batik yang ditemukan dari berbagai daerah. Dapat dikatakan hampir semua batik Nusantara selalu mengandung unsur ornamen bunga, sebagai wujud atas ekspresi keindahan alam sekitarnya. Para perupa dan pengrajin batik banyak yang memanfaatkan keindahan sekuntum bunga pada batik yang diciptakannya.
- c. Motif Binatang dan tokoh Mitologi Nusantara, umumnya adalah batik dengan objek utamanya adalah hewan atau binatang mitologi, seperti naga, barongsay, burung phoenix, nagaliman dan lainnya, umumnya penempatan binatang mitologi dikaitkan dengan keberadaan pengaruh budaya dari wilayah lain. Sedangkan refleksi alam fauna Indonesia terungkap pula pada batik-batik yang ditemukan di Nusantara, diantaranya burung merak, burung elang bondol, kura-kura, ikan dan biota laut lainnya pun banyak ditemukan sebagai objek pada motif batik. Pada wilayah pesisir umumnya biota laut menjadi salah satu objek karena kedekatan manusai dengan alam di pantai, sedangkan bagi masyarakat pegunungan, refleksi yang diungkap berbeda, keelokan burung, dan keindahan geraknyannya sering menjadi objek pada batik.



Contoh motif batik larangan : Parang Slobod dan Cemukiran



Contoh motif batik binatang dan mitologi



Contoh motif batik dengan menggunakan bunga/flora sebagai objek

2.4 Batik Motif Kisah Legenda Nusantara

Selain motif batik yang dipaparkan di atas, ternyata pada hasil survey dan pencarian data yang dilakukan tim peneliti ditemukan pula beberapa karya batik yang mengambil ide dari kisah legenda rakyat di Indonesia, dan umumnya telah berada di tangan para kolektor yang ada di wilayah penelitian. Batik ini umumnya tidak diproduksi banyak, dalam hasil wawancara disebutkan bahwa batik ini umumnya dihasilkan para pengrajin dengan ada yang dikerjakan atas permintaan dari para pembelinya namun ada juga yang berasal dari gagasan pengrajinnya itu sendiri. Batik seperti ini umumnya tidak digunakan untuk kegiatan sehari-hari, namun hanya dijadikan sebagai koleksi para kolektor. Beberapa motif batik yang ditemukan yang mengisahkan legenda atau cerita Nusantara ada beberapa di bawah ini, diantaranya :

2.4.1 Batik motif Sangkuriang

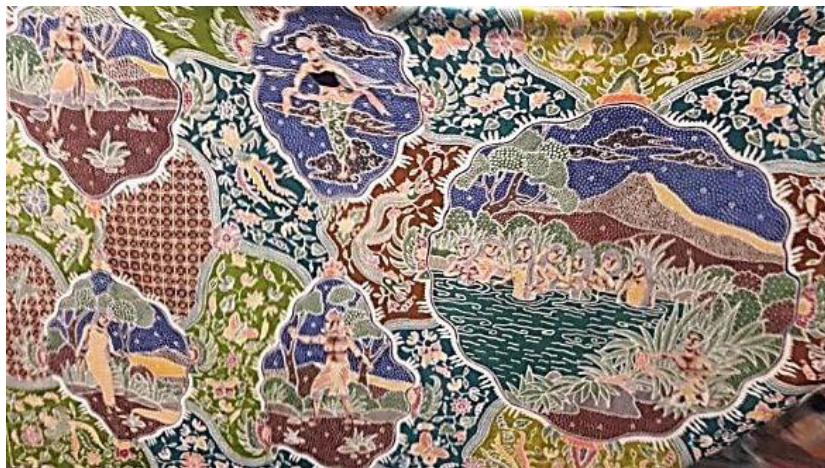
Legenda Sangkuriang salah satu kisah yang lekat dan berkaitan erat dengan keberadaan gunung Tangkuban Parahu di Tanah Jawa Barat, hingga kini tidak terjelaskan siapa pemilik atau pengarang dari legenda ini, namun keberadannya lestari dari generasi ke generasi. Kisah legenda Sangkuriang yang jatuh hati pada sosok ibu kandungnya sendiri Dayang Sumbi, yang berakhir dengan tidak terkabulnya permintaan Dayang Sumbi saat Sangkuriang hendak meminangnya menjadi istri menjadi puncak dari kisah ini, yang berakhir dramatis dimana Sangkuriang dan para Jin yang membantunya meluapkan amarah dan mendangkan kakinya ke sampan yang ada di depannya sehingga terlempar ke langit dan menjelma menjadi gunung, yang disebut Tangkuban Parahu atau perahu yang tertelungkup.



Gambar 6. Batik Legenda Sangkuriang

2.4.2 Batik Motif Jaka Tarub

Jaka Tarub kisah rakyat di tanah Jawa, yang berkisah pada sosok pemuda bernama Jaka Tarub bersama 7 bidadari, dimana nama desa Widodaren yang ada di wilayah tersebut diduga berasal dari kata Widodari atau Bidadari. Kisah diawali dengan mimpi Jaka Tarub yang memiliki istri seorang bidadari nan jelita, namun saat terbangun ia sadar hanya mimpi. Karena ia hidup sebatang kara ia berburu ke Hutan Wanayasa, karena hasu ie mendakti sebuah danau, namun ternyata terdengar suara gadis-gasid sedang bercengkrama, dengan menengndap ia melihat kea rah danau dari balik semak. Karena ia ingin memiliki istri ia mengambil salah satu pakian dari para bidadari, dan ternyata bidadari bernama Nawang wulan yang bajunya dicuri oleh Jaka Tarub kelak menjadi istrinya, namun berakhir dengan kembalinya nawangwulan ke kayangan setelah bajunya ditemukan kembali di lumbung padi.

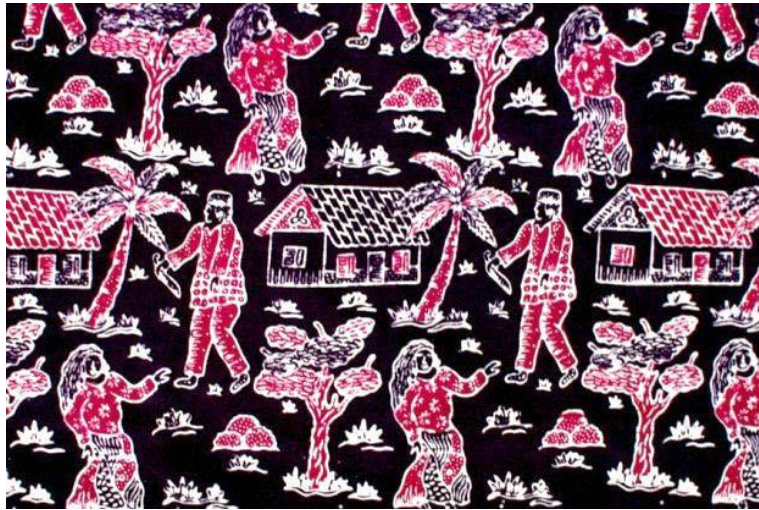


Gambar 7. Batik Jaka Tarub ngintip Bidadari

2.4.3 Batik Motif Si Pitung Silat

Sosok si Pitung digambarkan sebagai sosok jagoan dari Tanah Betawi. Dikisahkan sosok pemuda dari daerah Rawabelong, yang sejak kecil tumbuh dan dibesarkan oleh orangtuanya selama didikan pesantren haji Naipin, bahkan menjadi salah satu murid kesayangannya, hingga ia pun diajarkan beladiri. Karena keberaniannya, akhirnya Pitung mengajak para preman wilayahnya untuk bergabung dan merampok orang-orang kaya, yang hasilnya diberikan ke masyarakat yang membutuhkan. Para kumpeni Belanda mulai berupaya untuk menangkap si Pitung dengan berbagai cara. Karena saking saktinya, maka Belanda memaksa Haji Naipin untuk memberitahukan apa kelemahan si Pitung, yakni telur busuk. Maka tewaslah si Pitung saat para

Belanda membuat ia tewas, dan bagi masyarakat setempat, sosoknya dianggap sebagai pahlawan.



Gambar 8. Si Pitung Silat

2.4.4 Batik Motif Baritan

Batik ini menceritakan sebuah situasi yang sering dilaksanakan oleh masyarakat yang berkait dengan kepercayaan alam. Baritan sering juga disebut sedekah bumi, umumnya untuk menunjukkan rasa sukur. Bahi masyarakat peladang dan petani tradisi baritan sering ditemui dan dilaksanakan sebagai persembahan atas keberhasilan masa tanam dan panen di wilayah tersebut.



Gambar 9. Tradisi Baritan

2.5 Kisah dari Negara Luar

Tidak hanya kisah legenda rakyat Indonesia yang menarik untuk diilustrasikan dalam batik, namun kisah dari negara luar pun tidak luput untuk diaplikasikan di atas batik oleh pengrajin batik di Indonesia. Dari pustaka dan survey yang dilakukan oleh penulis kebanyakan kisah negara luar yang diaplikasikan ke media batik adalah kisah dari Eropa. Asal muasal ditemukan batik berkisah dari cerita negara luar di Indonesia adalah dari Batik Belanda.

Batik Belanda adalah jenis batik yang tumbuh dan berkembang antara tahun 1840-1940, pada masa kedudukan Belanda di Indonesia. Pada mulanya batik ini hanya dibuat untuk masyarakat Belanda dan Indo-Belanda yang pada umumnya berbentuk sarung. Para pemakainya semula terbatas pada kalangan sendiri kemudian menyebar ke lingkungan orang Tionghoa dan para bangsawan Jawa. Sekitar pertengahan abad ke-19 tercatat beberapa usaha pembuatan batik dalam bentuk perusahaan yang dirintis dan dikelola oleh wanita Belanda, yang pada umumnya berpendidikan cukup. Pada awalnya batik Belanda, terutama yang dihasilkan oleh para pelopor seperti Carolina Josephina Von Franquemont dan Catharina Carolina Van Oosterom yang merupakan perempuan pengusaha batik terbesar di zaman colonial (<https://indonesianbatik.id/2018/03/28/4-pengusaha-batik-belanda-yang-terkenal-pada-zaman-kolonial/>). Mereka menciptakan pola ragam hias mirip lereng dan lung-lungan, serta bertema dongeng Eropa sebagai tem, antara lain “Little Red Riding Hood”, “Snow White”, dan “Hanzel and Gretel”. Bahkan ada pula pola yang menampilkan pengaruh budaya Tiongkok seperti Dewi His Wang Mu, serta pola wayang dan pola sirkus (<http://batikdan.blogspot.com/2011/09/batik-belanda.html>)



Batik Belanda (Frannquemont) pola Hanzel dan Gretel

Sumber : (<http://batikdan.blogspot.com/2011/09/batik-belanda.html>)

Salah satu corak desain Von Franquemont mengambil figure-figur dan atribut dari berbagai dongeng Eropa, yang ditampilkan berulang di segenap bagian badan (Sumarsono, 2013: 164). Sebagai contoh dipakainya ilustrasi buku-buku. . Kisah-kisah dari luar negeri yang diilustrasikan pada batik Belanda adalah ;

2.5.1 Roodkapje atau Si Tudung Merah

Batik ini merupakan salahsatu dari batik Belanda yang motifnya menggambarkan Roodkapje atau Si Tudung Merah, dalam bahasa Inggris disebut The Little Red Riding Hood, sebuah cerita rakyat Eropa yang dikumpulkan oleh cendekiawan Prancis Charles Perrault (1628-1703). Diketahui bahwa Lien Metzelaar, salah seorang tokoh penghasil batik Belanda di Pekalongan, sekitar tahun 1900 sudah membuat batik Roodkapje. Pembuat Batik Belanda paling terkenal Eliza Charlotte van Zuylen sudah pula membuatnya pada tahun 1910 atau sebelumnya. Batik dibawah adalah ini dihasilkan oleh pematikan milik M.P Soediro yang bekerja sebagai kepala pengurus rumah tangga dan pengawas anak-anak keluarga Eliza van Zuylen.



Batik Roodkapje atau Si Tudung Merah

Sumber : Sumarsono (2013)

2.5.2 Sinderela

Sinderela juga salah satu cerita rakyat yang berhasil dikumpulkan oleh Charles Perrault pada abad ke-XVII. Bercerita mengenai seorang gadis yang tinggal Bersama ibu tiri dan dua saudara tirinya yang jahat.

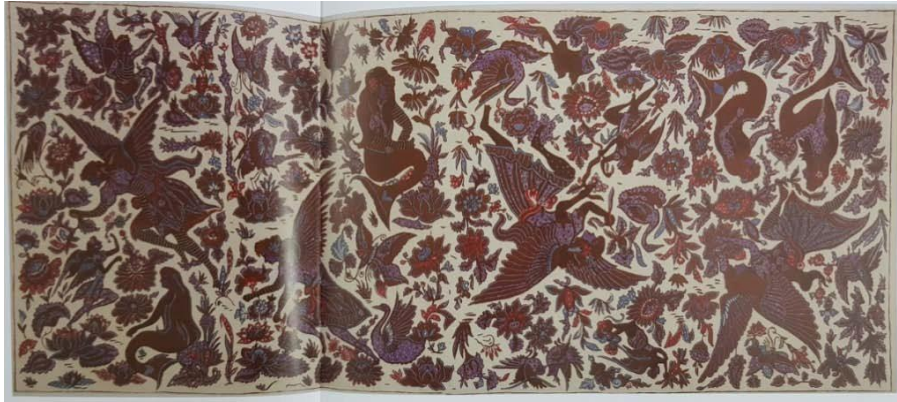


Batik Sinderela

Sumber : Sumarsono (2013)

2.5.3 The Little Mermaid

Cerita ini adalah hasil rekaan Hans Christian Andersen (1805-1875), yang bercerita mengenai kisah cinta putri duyung pada seorang manusia.

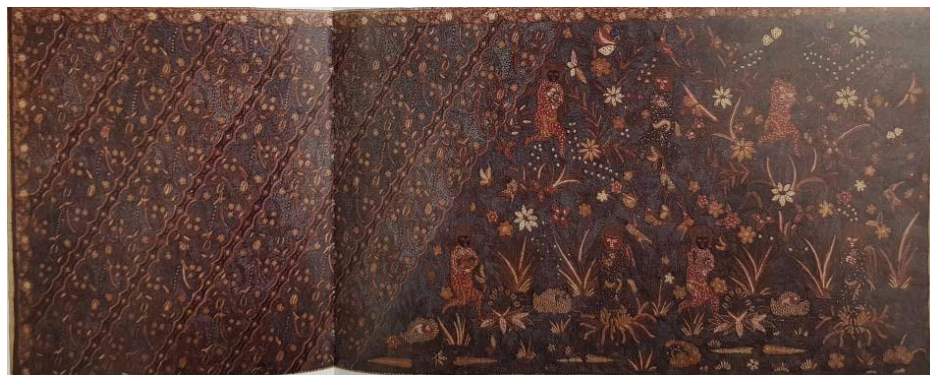


Batik The Little Mermaid (Puteri Duyung)

Sumber : Sumarsono (2013)

2.5.4 Ansa-angsa Liar

Adalah cerita rakyat Jerman yang mengisahkan seorang raja yang memiliki enam putera dan seorang putri yang dizholimi oleh ibu tiri mereka dan disihir menjadi angsa. Cerita rakyat ini termasuk yang dikumpulkan oleh kakak beradik Jakob Grimm (1785-1863) dan Wilhem Grimm (1786-1859).

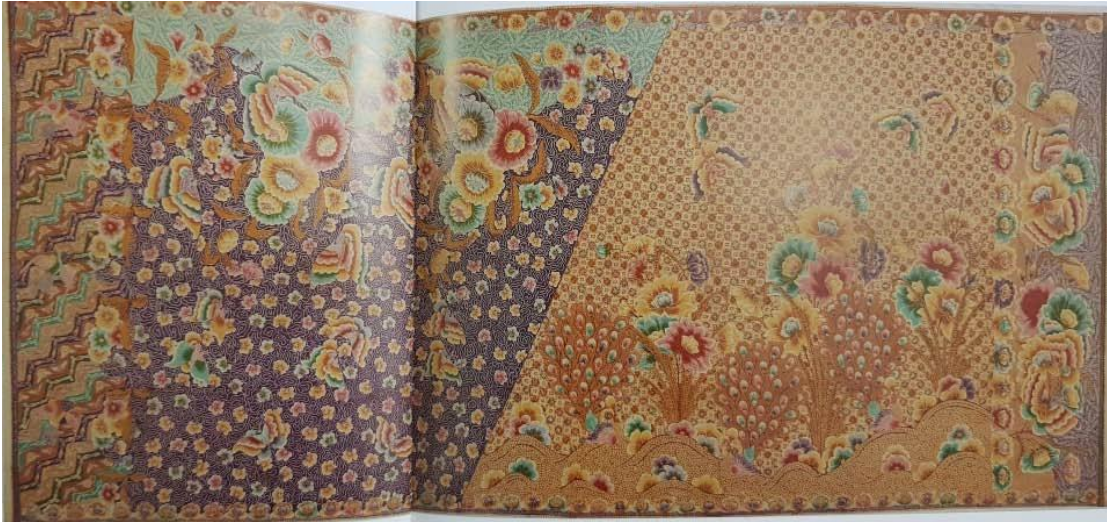


Batik Ansa-Angsa Liar

Sumber : Sumarsono (2013)

2.5.5 Sam Pek Eng Tay

Motif batik ini dibuat pada masa penjajahan Jepang (1942-1945), yang berkisah mengenai kisah cinta tak sampai.



Batik Sam Pek Eng Tay
Sumber : Sumarsono (2013)

2.5.6 Flash Gordon

Visual batik Flash Gordon tampak seperti batik Solo dengan warna soga, biru dan krem, namun motifnya menggambarkan manusia, makhluk imajinatif, dan roket. Flash Gordon adalah tokoh pahlawan rekaan Alex Raymond dari Amerika Serikat yang muncul di media cetak tanggal 7 Januari 1937, komiknya pun laris dan sangat populer. Komik ini bercerita mengenai pertempuran antara Flash Gordon dengan penjahat luar angkasa bernama Kaisar Ming (Sumarsono, 2013:176).



Batik Flash Gordon
Sumber : Sumarsono (2013)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, akan di urai data dan gambar serta penjelasan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan elemen visual dalam batik, yang akan dijadikan rujukan dalam bahan ajar ilustrasi. Sesuai dengan sifat metode penelitian ini, dimana data dan fakta diperoleh dari sejumlah referensi, wawancara kepada narasumber. Agar data yang diperoleh maskimal, maka pendekatan kualitatif dengan sifat sumber data adalah situasi yang wajar atau natural setting. Data dan fakta yang ditemukan di lapangan di verifikasi, baik dengan pendekatan emic maupun epic. Emic dimaknai sebagai sumber data bersandar pada hasil wawancara dari narasumber, sedangkan pendekatan epic lebih menekankan sumber data dari sejumlah referensi baik dari buku, jurnal, teks book dan lainnya. Pendekatan estetik, juga dilakukan untuk mengidentifikasi ilustrasi karakter yang ditemukan pada objek, dengan melihat wujud visual mulai dari bentuk, warna, dan komposisi ragam hias.

3.2 Subjek, Sumber Data dan Lokasi Penelitian

Berbagai sumber penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan bagian dari unsur yang ada pada karakteristik penelitian kualitatif. Tim peneliti melakukan wawancara secara mendalam kepada kolektor dan desiner batik agar didapat data yang dapat dijadikan referensi peneliti dalam melakukan paparan komparasi ilustrasi. Lokasi penelitian dilakukan di daerah Jakarta dan sekitarnya, beberapa sumber referensi di dapatkan pula dari perpustakaan baik di Jakarta dan luar Jakarta, diantaranya Isi Jogjakarta dan ITB Bandung. Dalam pengelolaan hasil data penelitian disebutkan oleh Sugiyono (2007:305) bahwa ada dua hal yang mempengaruhi langsung dari kualitas hasil penelitian yaitu: kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti sendiri.

Pada pelaksanaan penelitian, menggunakan teknik observasi secara depth interview, dengan maksud untuk dapat menggali lebih dalam hal atau nilai lain yang dapat digali dari sebuah ilustrasi yang tertuang pada sehelai batik. Data yang didapat sangat penting untuk

mendapat pemahaman tentang konteks yang diteliti, memungkinkan peneliti untuk bersikap terbuka, berorientasi pada penemuan dari pada pembuktian. Teknik dan tata cara berkomunikasi dan berinteraksi selama penelitian dilakukan pula dengan melakukan wawancara tidak langsung, yakni melalui media komunikasi email dan telpon, agar data yang didapat semakin optimal. Karena dalam sebuah penelitian, kekuatan dalam mendapatkan data untuk analisa adalah salahsatunya dengan teknik wawancara yang dilakukan. Dalam sebuah definisi disebutkan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian kualitatif, melalui wawancara dapat dilakukan kegiatan percakapan langsung dengan responden dan hal tersebut diperkuat oleh Sugiyono (2007) bahwa: “Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.”

3.3 Studi Dokumentasi dan Literatur

Salah satu hal penting dalam penelitian adalah adanya tim dokumnetasi yang baik. Dokumentasi tidak hanya bersifat merekam dan mendata gambar/visual, namun juga menempatkan diri sebagai sumber utama dalam penelitian. Dokumentasi dapat dikatakan sebuah cara menghimpun berbagai informasi berupa catatan- catatan, laporan, arsip dan peristiwa yang terekam, yang berhubungan dengan kegiatan yang diteliti kemudian menganalisisnya. Tujuan adalah mendukung dan melengkapi data dan informasi yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Studi dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini berupa pendokumentasian ragam batik yang meiliki kisah bercerita pada batik yang dimiliki para kolektor, mendokumentasikan hasil wawancara dan mereproduksi pustaka-pustaka lama yang sudah tidak terbit lagi sebagai bahan referensi pustaka dan aktivitas lainnya.

Studi literatur adalah usaha untuk menambah wawasan pengetahuan peneliti, dengan cara mencari, menemukan, membandingkan dan menjadikan teori dan latar belakang yang ditemukan menjadi pedukung data penelitian pada studi komparasi terhadap batik bercerita yang ada di Indonesia. Sumber data literasi banyak ragamnya, dari buku, jurnal, hasil penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi, artikel, majalah, ensiklopedi, kamus, dan internet. Tujuan dilakukannya studi literatur dimaksudkan untuk mengetahui datab refrensi yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian, sedangkan fungsi studi literatur adalah memberikan argumentasi yang

kuat yang dapat dijadikan dasar-dasar teori terhadap penelitian, memotivasi peneliti untuk mencari dan mendapatkan hasil penelitian yang valid dan berkualitas, sebagai bahan pijakan, penuntun dan mengarahkan peneliti kepada fokus permasalahan yang ditelitinya.

3.4 Analisis Data

Setelah data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi serta studi literatur dan terkumpul dari berbagai sumber, yang telah dilakukan secara terus menerus dalam waktu yang cukup lama hampir satu tahun atau dua semester, penulis memperoleh data kualitatif, selanjutnya 119 melakukan analisis data, namun dalam proses analisis data penelitian kualitatif belum menemukan pola yang jelas sehingga tentunya mendapatkan kendala, hal inipun dikemukakan pula oleh Nasution dalam Sugiyono (2007:334) bahwa : ‘Melakukan analisis adalah pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras. Analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklasifikasikan lain oleh peneliti yang berbeda.’ Langkah-langkah analisis data dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). 1. Reduksi Data Data yang dikumpulkan dari berbagai macam teknik diatas (wawancara, observasi, studi dokumentasi dan studi literatur) diolah dan dianalisis untuk mendapatkan informasi yang berkenaan dengan tujuan penelitian, dimulai dari membaca dan mempelajari, merangkum, kemudian membuat abstraksi dari keseluruhan data menjadi bagian yang inti. Tujuannya agar lebih memudahkan, memperjelas, terarah, data memberikan gambaran lebih tajam, dan mempermudah peneliti untuk mencari data bila diperlukan. 2. Display Data Pada tahap ini peneliti mengelompokkan data dengan membuat keterangan-keterangan yang lengkap dan sistematis terhadap temuan yang ada, sehingga menghasilkan tema, kesimpulan yang tepat dan jelas. Tujuannya adalah agar data mudah dibaca dan diolah lebih lanjut, peneliti

BAB IV PEMBAHASAN

Pada pembahasan akan diuraikan hasil analisa dan proses studi komparasi pada objek yang telah dipilih. Pada penelitian ini objek batik bercerita yang akan dijadikan studi komparatif gaya ilustrasinya dipilih empat batik bercerita, dua batik bercerita dengan latar belakang kisah legenda Nusantara, yaitu Sangkuriang dan Jaka Tarub, dan yang batik bercerita dengan latar belakang kisah dari negara luar, yakni kisah Flash Gordon dan Cinderella. Empat batik bercerita tersebut diambil karena dianggap merepresen kisah bercerita yang sifatnya kegendaris dan tidak ditelan masa. Hasil analisa akan mengurai elemen ilustrasi pada setiap batik bercerita, kemudian akan dianalisa sosok-sosok yang ada dalam kisah tersebut dan akan diberikan sejumlah deskripsi dan perbandingan dengan ilustrasi lain, sehingga dapat dilihat hasil studi komparasi gaya ilustrasi pada keempat objek batik serta uraian deskripsinya.

4.1 Studi Komparatif Narasi dan Gaya Ilustrasi Batik Cerita Sangkuriang dan Flash Gordon

Analisa akan diawali dengan narasi yang ada dalam sosok yang dijadikan ilustrasi pada batik, dimana ada kisah yang melatari visual ini :

1. *Flash Gordon*, sosok rekaan dalam komik strip Alex Raymond harian AS pada tahun 1934. Adalah seorang pemain polo bernama Flash Gordon, yang berpetualang ke planet/kerajaan Mongol dan berjuang melawan kejahatan pemimpin Kaisar Ming, berbagai kejadian terjadi dan Flash Gordon adalah sosok yang dapat menyelamatkan bumi dari aneka serangan Kaisar Ming.
2. *Sangkuriang*, adalah kisah legendaris dari tanah Priangan, menggambarkan sosok pemuda bernama Sangkuriang yang jatuh hati pada ibunya sendiri yakni Dayang Sumbi, kisah ini menjadi salah satu asal muasal dari terjadinya Gunung Tangkuban Parahu di daerah Jawa Barat.









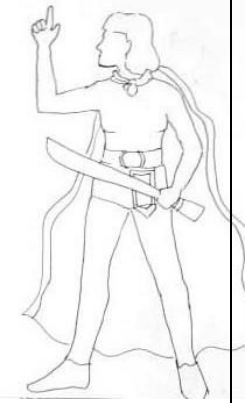



Data yang didapat dari hasil wawancara dengan kolektor batik dan pengrajin saat studi survey lapangan dapat disimpulkan bahwa karya batik yang dibuat umumnya adalah keinginan dari si pengrajin sendiri, dimana pengrajin terinspirasi terhadap tayangan film dan kisah yang melegenda di masa tahun 1980-an. Visual yang tertuang adalah hasil olah pikir dan rekaan pengrajin terhadap tokoh yang pengrajin hayati wujud dan gambarannya. Berikut adalah uraian perbandingan tokoh yang ada dalam batik tersebut :

Table 1. Perbandingan ilustrasi tokoh dalam batik

No	Motif Batik	Ilustrasi yang digambarkan	Pola penataan visual
1	Batik Flash Gordon	<ol style="list-style-type: none">1. Flash Gordon2. Kaisar Ming3. Aneka jenis monster (naga, gurita dll)4. Pesawat luar angkasa5. Ornamen daun, bunga dan suluran	<ul style="list-style-type: none">▪ Acak diseluruh bidang, dan dilakukan repetisi pola.▪ Sosok Flas Gordon diulang dalam beberapa jenis kostum▪ Menampilkan beberapa fragmen adegan pertempuran
2	Batik Sangkuriang	<ol style="list-style-type: none">1. Sangkuriang2. Dayang Sumbi3. Raksasa/Jin4. Gambaran suasana danau dan alam sekitarnya	<ul style="list-style-type: none">▪ Menggambarkan 1 sekuen adegan dimana sangkuriang akan menendang perahu▪ Dekoratif pada setiap bidang

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa ada cara yang berbeda dalam membuat visual ilustrasi pada bidang karya, pada Sangkuriang karena kisahnya sangat panjang, pengrajin mengambil sekuen penting yang dianggap monumental, yakni saat Sangkuriang kecewa dan marah karena Dayang Sumbi melakukan berbagai cara agar tidak dipersunting menjadi istri, dan adegan dimana Sangkuriang hendak menendang kapal menjadi salah satu bagian penting dalam cerita tersebut. Sedangkan pada batik dengan Flash Gordon sebagai sosok ilustrasinya, kuat dugaan karena berupa serial film, dimana banyak sekali kisah petualangan yang dihadapi saat menghadapi Kaisar Ming, maka pengrajin menggambarkan aneka visual beberapa tayangan dan kondisi peperangan antara Flash Gordon menghadapi musuhnya termasuk serangan dari para monster yang dikirim oleh Kaisar Ming. Dalam penelitian ini akan dipaparkan studi komparatif dan data deskriptif perihal ilustrasi utama, yakni sosok Flash Gordon- Kaisar Ming dan Sangkuriang-Dayang Sumbi, ilustrasinya sebagai berikut :


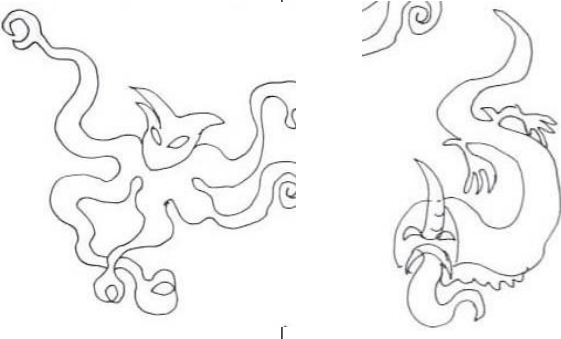

Tabel 2. Ilustrasi sosok utama dalam Batik Flash Gordon dan Sangkuriang

Flash Gordon	Kaisar Ming	Sangkuriang	Dayang Sumbi
			
			
			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referensi : pria berbadan tegap, rambut sebahu , pirang berbaju lengan pendek, menggunakan pedang sebagai senjata. ▪ Batik : pria berbadan tegap, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referensi : Kepala plontos, bejubah panjang, kumis dan janggut tebal, mata tajam ▪ Batik : Kepala berambut, bejubah panjang, kumis dan janggut tebal, mata 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referensi : Pria muda, berbadan tegap, gagah, berambut panjang, baju kampret (silat) ▪ Batik : Pria muda, gagah, menggunakan pakaian 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referensi : Perempuan muda, cantik, berambut terurai panjang, mengenakan pakain kerajaan, kain, dodot ▪ Batik : Perempuan muda, cantik, berambut terurai panjang,


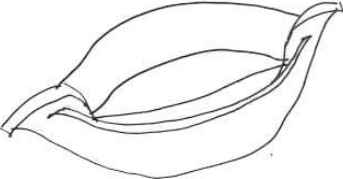
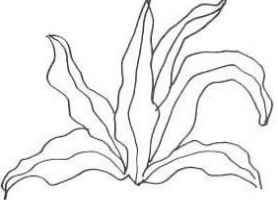
rambut sebahu , pirang berbaju lengan pendek, menggunakan pedang sebagai senjata dan berjubah	tajam, dalam posisi duduk di singgasana	seperti kerajaan, telanjang dada, hiasan pada leher dan kelat bahu, rambut disanggul. membawa kujang	mengenakan pakain kerajaan, kain, dodot
---	--	--	--

Ilustrasi yang digambarkan terhadap sosok Flash Gordon dan Sangkuriang pada penelitian ini rujukan adalah sosok Flash Gordon dan Kaisar Ming yang ditemukan dalam sejumlah referensi, secara visual sosok Flash Gordon digambarkan sebagai sosok pria muda, dengan badan kekar, rambut sebahu, pirang, selalu membawa pedang. Kaisar Ming digambarkan sebagai sosok dengan kepala botak, kumis dan janggut tebal, menggunakan Jubah panjang, dan terkadang terlihat menggenggam senjata di tangannya. Pada ornamen batik visual Flash Gordon mengacu pada sosok dalam komik, dengan sejumlah modifikasi dan visual dimana Flash Gordon diperlihatkan menggunakan jubah di bagian belakang. Pada ornamen batik terdapat beberapa adegan dimana Flash Gordon, menggunakan jubah pada seluruh tubuhnya, namun tetap sosoknya dikenali karena identitasnya yang sangat kuat, yakni bertubuh besar, menggunakan pedang dan berambut sebahu pirang. Kaisar Ming dianggap sebagai sosok utama karena keberadaannya sangat kuat untuk membangun situasi pertempuran kisah Flash Gordon, sosok kaisar Ming dalam sejumlah referensi diperlihatkan menggunakan jubah dan berwajah bengis. Berikut uraian tabel analisa dan studi komparasi pada dua ornamen batik, sebagai berikut :

Tabel 3 Ilustrasi unsur pendukung dalam batik Flash Gordon

Flash Gordon	Monster	Ragam hias
		

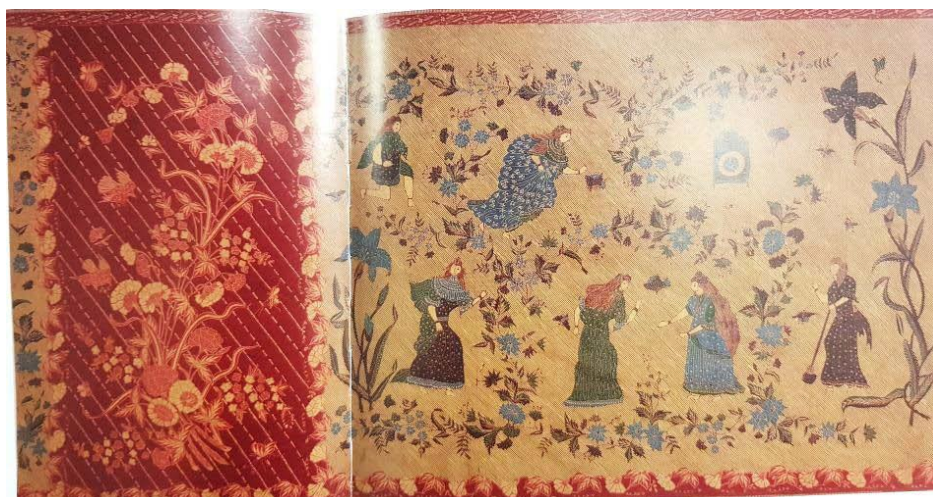
Tabel 4 Ilustrasi unsur pendukung dalam batik Sangkuriang

Raksasa	Perahu	Ragam hias
		

4.2 Studi Komparatif Narasi dan Gaya Ilustrasi Batik Cerita Jaka Tarub dan Sinderela

Batik yang akan dianalisa adalah batik berkisah Cinderella yang dikomparasikan dengan Jaka Tarub. Berikut narasi singkat kisah dari baik tersebut :

1. Cinderella, Kisah ini menceritakan mengenai seorang gadis cantik bernama Cinderella, ia tinggal bersama ibu dan kedua saudari tirinya, yang memperlakukannya dengan buruk sepeninggal ayah Cinderella. Suatu ketika tersiarlah pengumuman bahwa pangeran kerajaan ingin mencari calon istri dengan mengadakan pesta dansa di istana, semua gadis diundang. Cinderella dilarang pergi oleh ibu dan kedua saudari tirinya, sehingga akhirnya ia dibantu oleh keajaiban ibu peri untuk bisa berangkat ke pesta. Cinderella memikat hati pangeran di pesta, namun ia harus segera pulang sebelum tengah malam, karena terburu-buru sepatu kacanya tertinggal. Singkat kata pangeran mencari pemilik sepatu tertinggal itu, kemudian bertemu Cinderella, menikah dan hidup bahagia.



2. Jaka Tarub, Alkisah hiduplah seorang pemuda bernama Jaka Tarub di sebuah desa di daerah Jawa Tengah yang sedang ingin mencari calon istri. Suatu ketika secara tidak sengaja ia melihat tujuh bidadari cantik sedang mandi di sebuah telaga di tengah hutan. Karena terpicat dengan kecantikan para bidadari tersebut, Jaka tarub mencuri sebuah selendang milik mereka sehingga sehingga salah satu bidadari tidak dapat terbang ke kahyangan. Singkatnya Jaka Tarub memperistri bidadari tersebut dan memiliki anak, namun suatu ketika sang bidadari menemukan selendang yang dicuri Jaka Tarub sehingga ia terbang kembali ke kahyangan



Table 2. Perbandingan ilustrasi tokoh dalam batik

No	Motif Batik	Ilustrasi yang digambarkan	Pola penataan visual
1	Batik Cinderella	1 Cinderella 2 Pangeran 3 Saudari tiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambarkan beberapa adegan cerita ▪ Sosok Cinderella diulang dalam beberapa jenis kostum

		<ol style="list-style-type: none"> 4 Jam dinding 5 Ornamen daun, bunga dan suluran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing adegan cerita yang berbeda dipisahkan oleh rangkaian sulur daun dan bunga ▪ Terdapat bidang batik terpisah menggambarkan buket bunga, daun dan kupu-kupu
2	Batik Jaka Tarub	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaka Tarub 2. Nawangwulan 3. Para bidadari 4. Gambaran suasana telaga dan hutan 5. Ornament bunga, daun, dan fauna 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambarkan beberapa adegan cerita ▪ Sosok Jaka Tarub dan Nawangwulan diulang dalam beberapa jenis kostum ▪ Masing-masing adegan cerita dipisahkan oleh bidang garis bergelombang ▪ Antara adegan cerita digambari pola ornament bunga, daun dan kupu-kupu

Dari data diatas dapat dilihat ada cara yang hampir sama dalam membuat visual ilustrasi pada karya yaitu menceritakan beberapa adegan yang dianggap penting, dan tokoh utama yang diulang dalam kostum yang berbeda dalam satu lembar batik. Pada batik Cinderella terdapat beberapa adegan yang dipisahkan oleh rangkaian sulur dan bunga yaitu :

- Saat Cinderella masih menjadi Upik Abu, dengan memakai pakaian sederhana dan memegang sapu
- Adegan dua saudari dan ibu tiri Cinderella sedang berinteraksi
- Pangeran sedang berlutut, seolah memohon Cinderella tidak buru-buru meninggalkan pesta
- Cinderella sedang berlari dengan latar jam dinding menunjukkan tengah malam
- Bidang batik lainnya seolah terpisah dari rangkaian cerita, berpola buket bunga, daun-daunan dan kupu-kupu



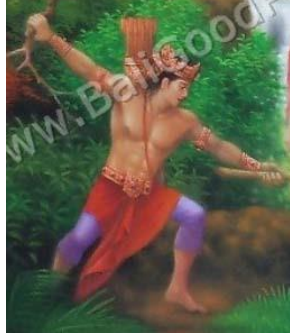





Tidak jauh beda dengan ilustrasi batik Jaka Tarub, terdapat beberapa adegan berbeda, yang dipisahkan oleh garis-garis lengkung, diantara garis-garis pemisah itu digambari dengan pola batik, ornament bunga, daun dan kupu-kupu. Adegan Jaka Tarub adalah sebagai berikut :

- Jaka Tarub sedang berdiri di hutan, besebelahan dengan adegan Nawangwulan sedang terbang di atas awan memakai pakaian bidadari, kemungkinan adegan ini adalah saat JakaTarub melepaskan Nawangwulan yang pulang ke kahyangan
- Jaka Tarub sedang mencuri salah satu selendang bidadari, dilatari oleh tujuh bidadari sedang mandi di telaga, di kaki gunung
- Jaka Tarub sedang berdiri dengan tangan terangkat dilatari hutan

- Nawangwulan sedang berdiri dengan latar belakang hutan memakai pakaian biasa

Dalam penelitian ini akan dipaparkan studi komparatif dan data deskriptif perihal ilustrasi utama, yakni sosok Cinderella-Pangeran dan Jaka Tarub-Nawangwulan, ilustrasinya sebagai berikut :

Tabel 2. Ilustrasi sosok utama dalam Cinderella dan Jaka Tarub

Cinderella	Pangeran	Jaka Tarub	Nawangwulan
			
			
<p>Referensi : Perempuan muda cantik tampak depan, wajah tersenyum, bergaun pesta biru dan mekar, anggun, bersarung tangan, rambut digelung berwarna pirang, memakai sepatu hak tinggi biru</p>	<p>Referensi : Pemuda tampan tampak depan, wajah tersenyum, berbaju resmi kerajaan berwarna kuning dan merah, bersarung tangan, gagah, berambut pendek coklat tua, sepatu pantofel</p>	<p>Referensi : Pemuda kekar bertelanjang dada, membawa busur panah, memakai ikat kepala, berselendang merah, bercelana ungu, bertelanjang kaki</p>	<p>Referensi : Perempuan cantik sedang terbang, berambut hitam tergerai, wajah tersenyum, memakai kalung dan gelang, berbaju dodot berwarna merah dan hijau, berselendang kuning, memakai sandal tali</p>
<p>Batik : Perempuan muda cantik tampak samping, bergaun pesta biru mekar dengan motif, sedang lari tergopoh, rambut terurai berwarna coklat, memakai sepatu hak tinggi kuning</p>	<p>Batik : Pemuda tampak samping, bersimpuh, berbaju kerajaan dengan jubah hijau tua, memakai atasan kuning muda, celana ketat kuning muda, tampak tidak memakai sepatu</p>	<p>Batik : Pemuda kekar bertelanjang dada, pose berdiri tegak, memakai ikat kepala, memakai selendang dan kain jarik, bertelanjang kaki</p>	<p>Batik : Perempuan sedang terbang di atas awan, memakai kalung dan mahkota, rambut tergerai, berbaju dodot hitam dan batik hijau, berselendang merah, bertelanjang kaki</p>

Ilustrasi yang digambarkan terhadap tokoh utama dalam kisah Cinderella yaitu Cinderella dan pangeran, pada referensi dongeng Walt Disney, Cinderella digambarkan sebagai gadis cantik, anggun dengan rambut pirang digelung, dan memakai pakaian pesta berwarna biru. Sedangkan pangeran merujuk pada sosok pemuda tampan, ramah dan gagah, berambut coklat pendek, memakai pakaian resmi kerajaan.

Pada batik berkisah Cinderella, visual tentu saja tidak mengacu pada referensi dari Walt Disney, karena Cinderella versi Disney diciptakan tahun 1950. Sedangkan batik berkisah Cinderella ini dibuat awal tahun 1900-an, dengan ilustrasi mengacu dari penulis Prancis Charles Perrault pada 1697, yang ia tulis ulang berdasarkan cerita rakyat oleh Giambattista Basile sebagai *La Gatta Cenerentola* pada 1634 (<https://id.wikipedia.org/wiki/Cinderella>). Beberapa ilustrasi terkenal Cinderella atau Cendrillon diciptakan oleh ilustrator Gustave Dore dari Prancis (1832-1883).



Cinderella bersama Pangeran di pesta dansa,
Ilustrasi Gustave Dore
Sumber :
<https://www.wikiart.org/en/gustave-dore/cinderella-1>



Cinderella mencoba sepatu kaca, ilustrasi
Gustave Dore
Sumber :
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gustave_dore_cendrillon4.JPG




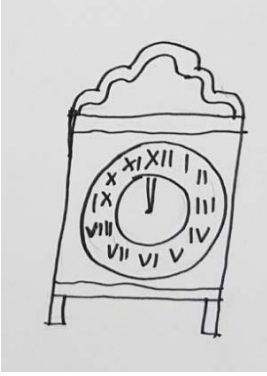
Ornamen atau objek-objek batik Cinderella mengacu pada sosok yang ada dalam ilustrasi-ilustrasi lama, jauh sebelum Cinderella Disney hadir. Bila dibandingkan dengan referensi yang populer yaitu Cinderella Disney, pengilustasian sosok manusia dalam batik ini lebih sederhana, namun penggambaran ornamen pakaian tokoh Cinderella dan pangeran dalam batik ini jauh lebih detail. Identitas Cinderella yang ditampilkan dalam beberapa sekuen dapat dikenali walaupun wajahnya tidak jelas (menghadap sisi), yaitu sedang memakai pakaian sederhana dengan membawa sapu, dan sedang memakai gaun pesta yang mengembang berwarna biru. Sosok pangeran dalam batik ini hanya ada satu yaitu sedang bersimpuh, wajah menghadap sisi, tampaknya sedang memohon agar Cinderella tidak

meninggalkannya saat tengah malam, atau sedang memungut sepatu kaca. Pakaian pangeran di batik dimodifikasi namun mirip dengan pakaian pangeran yang ada dalam ilustrasi Gustave Gore, yaitu memakai celana pendek menggelembung dan legging.


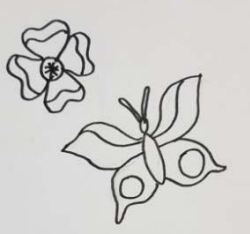


Ornamen atau objek batik kisah Jaka Tarub tampaknya mengacu pada lukisan-lukisan karya seniman bertemakan Jaka Tarub, atau ilustrasi buku cerita anak yang ada di pasaran. Antara referensi dengan ilustrasi yang tergambar di batik tidak terlalu jauh perbedaannya, baik dalam penggambaran sosok tokoh utama, kostum, maupun objek pendukung lainnya. Jaka Tarub digambarkan sebagai pemuda gagah dengan pakaian bertelanjang dada tanpa alas kaki, begitu pun dengan bidadari Nawangwulan yang digambarkan sedang terbang, ia menggunakan pakaian kebesaran kahyangan yaitu pakaian dodot dan selendang. Latar belakang pendukung dalam lukisan atau ilustrasi cerita Jaka Trub selalu menggambarkan hutan, telaga dan gunung. Hal tersebut tidak jauh dari penggambaran ilustrasi batiknya.

Selain ilustrasi tokoh utama, terdapat pula ilustrasi pendukung dalam batik berkisah. Berikut uraian tabel analisa dan studi komparasi pada dua ornamen batik :

Tabel 3 Ilustrasi unsur pendukung dalam batik Cinderella

Saudari tiri 1	Saudari tiri 2	Ibu tiri	Jam dinding
			

Tabel 4 Ilustrasi unsur pendukung dalam batik Jaka Tarub

Pegunungan	Flora dan fauna	Pepohonan dan semak	Binatang/sosok asing
			

4.3 Analisa Studi Komparatif Narasi dan Gaya Ilustrasi Batik Cerita

Hasil analisa hingga dapat terlihat adanya perubahan visual dalam penggambaran ilustrasi pada tokoh dan karakter utama, namun perubahan yang dibuat tidak membuang atribut yang melekat pada sejumlah referensi, dalam arti identitas pada karakter tetap terlihat. Faktor dalam perubahan ini umumnya berasal dari interpretasi dan analisa yang dilakukan oleh para perupa batik saat membuat karya batik. Sosok Flash Gordon ditampilkan dalam beberapa kostum, konsep ini diduga karena dalam satu kain batik tersebut berkisah petualangan Flash Gordon dalam beberapa episode heroik, identitas sosok tersebut selalu dikuatkan dengan pedang pada tangannya. Pola penggambaran sosok utama atau pahlawan dalam keadaan berulang menjadi salah satu ciri khas dalam konsep penggambaran di Nusantara, dimana sosok utama hadir dalam setiap kejadian. Berbeda dengan penggambaran sosok Kaisan Ming yang ditemukan hanya satu dan posisi di tengah, seolah menempatkan dia adalah sumber masalah dari pertarungan yang dilakukan Flash Gordon. Sosok mahluk monster yang menjadi musuh Flash Gordon digambarkan pula pada beberapa bagian hingga Nampak kesan bahwa betapa berat dan besar beban dari Flash Gordon dalam upayanya menyelamatkan dunia. Kisah penyelamatan dunia ini sangat melekat pada diri sang pembatik, hingga ia mempatkan sosok Flash Gordon sebagai sosok super yang kuat, jagoan dan sanggup menanganai semua serangan dengan senjata pedang dan kekuatannya.



Gambar Batik Motif Flash Gordon

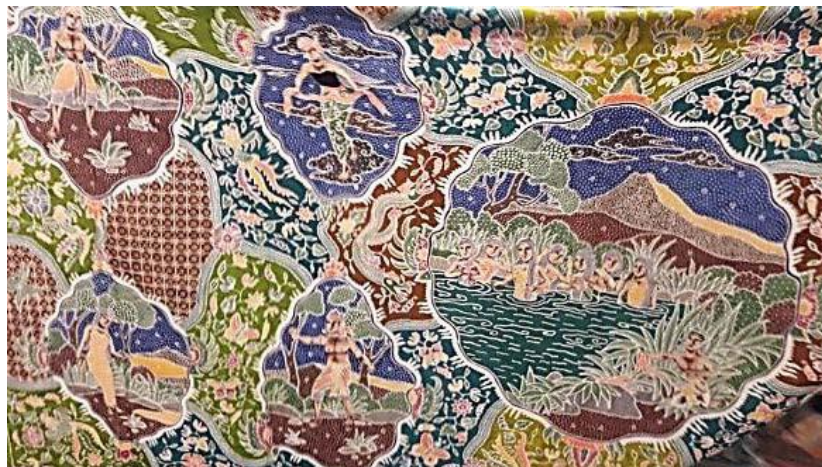
Berbeda dengan ilustrasi batik pada Sangkuriang, pembatik menempatkan ilustrasi berdasarkan sekuen kisah paling dramatis dari kisah ini, yakni saat Sangkuriang marah dan menendang perahu ke arah langit dan sosok Dayang Sumbi berlari ketakutan dari arah seberang danau. Tampak para pembantu Sangkuriang yakni para Jin juga digambarkan dalam ekspresi marah dan mengarah pada sosok Dayang Sumbi. Sosok Dayang Sumbi yang berada di area seberang diperlihatkan dengan gesture tubuh sedang menunjuk ke arah Sangkuriang berada, yakni diseberang danau, ekspresi wajah tidak terlihat dan sambil menunjuk ke arah Sangkuriang, seolah menumpahkan amarah. Momen ini mungkin dianggap oleh pembatik sebagai bentuk perlawanan Dayang Sumbi atas kekuasaan Sangkuriang, yang ingin menikahnya, padahal jelas-jelas ia adalah anak kandungnya sendiri.



Gambar Motif Batik Sangkuriang

Pada motif batik Sangkuriang ini ilustrasi yang ditampilkan lebih kepada ekspresi, sikap tubuh atau body language dari setiap tokoh, dimana Sangkuriang tampak berdiri tegap dengan dada terbuka, sebuah sikap yang menampakkan kekuasaan dan kekuatan yang tak tertandingi, di sisi seberang Dayang Sumbi diperlihatkan menunjuk penuh amarah kepada Sangkuriang, seolah menunjukkan sikap tidak suka dan menghindar. Tokoh lain yakni ada sejumlah raksasa yang dalam posisi mengejar dan menyerang kepada Dayang Sumbi, dengan membawa aneka benda, kayu, batu, ranting dan lainnya. Ilustrasi ini menguatkan narasi tentang kisah ini hanya pada bagian yang dramatis saja, dan hal tersebut sah saja, agar mata audiens langsung terkoneksi terlebih dengan pencantuman objek ‘perahu’ dalam lukisan batik, maka orang sudah dapat memahami bahwa latar belakang kisah ini adalah legenda Sangkuriang.

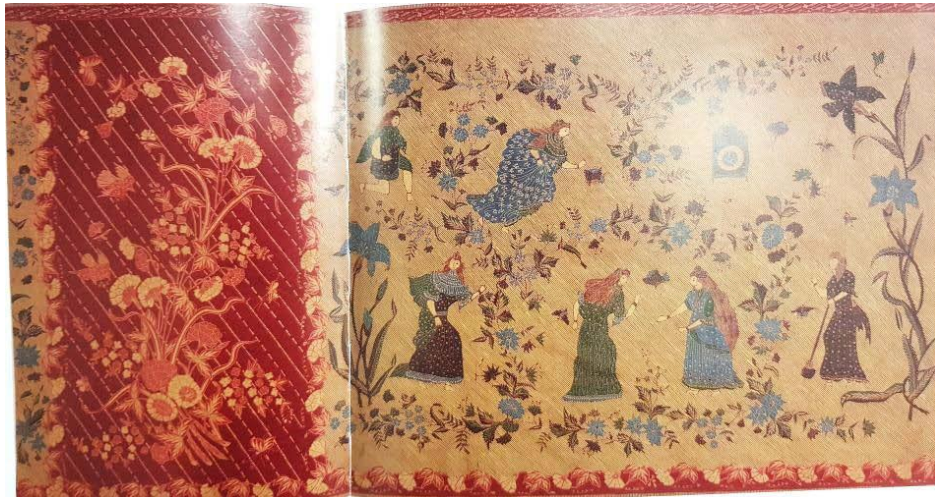
Ilustrasi dan teknik pemaparan cerita dalam batik berkisah Cinderella dan Jaka Tarub terdapat kesamaan yaitu menggambarkan beberapa sekuen atau adegan yang dianggap penting bagi pembatiknya. Oleh karena itu terdapat beberapa kali penggambaran tokoh yang sama namun dengan kostum yang berbeda untuk tokoh Jaka Tarub, Nawangwulan, dan Cinderella. Namun pangeran dalam kisah batik Cinderella hanya digambarkan satu kali saja. Penggambaran beberapa sekuen dalam satu lembar bidang batik tersebut mirip dengan prinsip perancangan komik strip. Penggambaran adegan/cerita dalam komik strip tidak terlalu banyak, hanya sekitar satu sampai lima panel saja dalam satu tema atau judul. Bisa jadi pencipta batik ini mendapat pengaruh penggambaran komik strip.



Gambar Motif Batik Jaka Tarub

Dalam pengilustrasian tokoh utama kisah Cinderella dan Jaka Tarub dalam batik, terdapat persamaan dan perbedaan dibandingkan referensinya. Referensi Cinderella Disney tidak

menjadi rujukan dalam penggambaran batik Cinderella, persamaannya adalah dari model gaun pestanya baik pakaian Cinderella maupun pangeran, yang memiliki khas gelembung dibagian bawah, sebagai ciri fashion kalangan bangsawan era Victoria. Atribut Cinderella dapat dikenali dalam batik yaitu melalui pakaian pesta, pakaian sehari-hari dan pelengkapya (sapu). Sedangkan sosok pangeran hanya digambarkan satu kali karena tokoh ini tidak sepenting Cinderella yang menjadi pemeran utama.



Gambar Motif Batik Cinderella

Penggambaran batik berkisah Jaka Tarub, hampir mirip dengan referensi yang penulis dapatkan, dan tidak ada modifikasi yang berarti. Penggambaran ulang tokoh Jaka Tarub sebanyak dua kali dengan pakaian yang sama, yaitu saat berdiri dan mengintip bidadari mandi, begitupun dengan penggambaran tokoh Nawangwulan. Ia digambarkan dua kali, namun dengan pakaian yang berbeda, yaitu saat berdiri sebagai manusia biasa, dan sedang terbang kekhayangan dengan pakaian bidadari. Sebetulnya Nawangwulan pun digambarkan diantara tujuh bidadari yang sedang mandi di telaga, namun tidak ditonjolkan ciri khasnya. Untuk gaya visualnya baik tema Cinderella maupun Jaka Tarub tidak bergaya realistic atau mirip dengan objeknya, hal ini dikarenakan sulitnya mengejar teknik realistic dalam media batik. Gaya visual lebih cenderung distorsi dengan menyederhanakan detail atau bentuk terutama figure manusia, yang penting informatif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian ini ada beberapa point-point yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

a. Cinderella dan Jaka Tarub

- Persamaan visualisasi batik berkisah antara tema Cinderella dan Jaka Tarub yaitu dalam satu lembar batik menggambarkan beberapa sekuen cerita yang dianggap penting, tokoh utama digambarkan lebih dari sekali dengan kostum yang berbeda.
- Masing-masing mendapatkan referensi dari ilustrasi yang ada di masanya, referensi batik Cinderella diperoleh dari ilustrasi masa sebelum atau awal 1900an, saat Disney belum hadir. Sedangkan referensi batik Jaka Tarub banyak diperoleh dari ilustrasi lukisan atau buku cerita anak yang banyak beredar di pasaran.
- Gaya visual untuk batik memang sulit mengejar kemiripan dengan objek atau realistic karena keterbatasan teknik batik itu sendiri, maka pembatik cenderung menyederhanakan objek.

b. Flash Gordon dan Sangkuriang

- Persamaan pada tema batik ini adalah menggambarkan heroism pada tokoh utama, baik Flash Gordon maupun Sangkuriang sama-sama digambarkan sebagai sosok pemuda berani, kekar, berotot, dan bertelanjang dada. Mereka berani mempertahankan prinsipnya walaupun prinsip dari Sangkuriang salah, setidaknya ia tidak mengetahui bahwa dayang sumbi adalah ibunya sendiri.
- Perbedaannya sendiri adalah lebih pada cara mengungkapkan narasi, pada kisah Sangkuriang pembatik hanya menggambarkan satu adegan penting dan dramatis saja, yaitu saat Sangkuriang menendang perahu. Sedangkan pada batik Flash Gordon, pembatik seolah-olah meringkas beberapa kisah dalam satu lembar kain, namun tidak ada pemisah antara kisah satu dengan kisah lainnya.
- Gaya visual batik untuk kisah Sangkuriang lebih realistic dibandingkan gaya batik lainnya dalam penggambaran figur, walaupun tidak dalam teknik pewarnaannya. Namun tidak

demikian dengan batik kisah Flash Gordon, visualisasi sosok figure lebih bersifat stilasi/kartun dan penyederhanaan detail.

5.2 Saran

- Perlunya penelitian lanjutan yang lebih focus menguraikan perbandingan antara kisah-kisah yang sama, namun dari pembatik yang berbeda.
- Perlunya ada penelitian lanjutan untuk meneliti batik berkisah dengan kisaran waktu yang sama, mengingat referensinya yang berbeda antara batik masa Belanda/penjajahan dan masa kini, misalnya tahun 1990-an atau 2000-an.
- Penelaahan visual dalam penelitian ini dibatasi lebih focus pada sosok figure (pemeran utama dan pendukung), namun tidak pada pola/ornament pendukungnya. Misalnya apakah pola/ornament pendukung dalam batik tersebut mendapat pengaruh dari batik daerah tertentu.

Lampiran



Proses survey yang dilakukan oleh tim peneliti diantaranya ke narasumber desainer batik Wendy Sibarani, Irma Sinurat, Kolektor batik Hartono dan ke Museum Batik Taman Mini Indonesia.
Sumber : Tim Peneliti, 2019

Daftar Pustaka

1. Cassier, Ernest, Manusia dan Kebudayaan, PT. Gramedia, Jakarta, 1990
2. Djoemena, Nian S, Ungkapan Sehelai Batik, Its Mystery an Meaning, Djambatan, jakarta, 1986.
3. Lisbijanto, Herry, Batik, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2013
4. Musman, Asti, dkk, Batik Warisan Adiluhung Nusantara, G Media, Yogyakarta, 2011
5. Rohidi, TR, Metodologi Penbelitian Seni, Cipta Prima Nusantara, Semarang, 2011
6. Salam, Sofyan, Seni Ilustrasi, Universitas Negeri Makasar, Makasar, 2017
7. Vleduisen, Harmen C, Batik Belanda, Gaya Baru Press, Jakarta, 1993

Web

1. <https://id.wikipedia.org/wiki/Cinderella>
2. <https://indonesianbatik.id/2018/03/28/4-pengusaha-batik-belanda-yang-terkenal-pada-zaman-kolonial/>
3. <http://batikdan.blogspot.com/2011/09/batik-belanda.html>
4. <https://www.brilio.net/creator/6-motif-keren-batik-bercerita-dari-sulawesi-utara-ini-cantik-banget-e448d1.html>