



# *laku* **seni**

Seni dan Diplomasi Budaya  
Untuk Memperkuat  
Jatidiri Bangsa

Mangayubagyo Jelang Purna

**Prof. Santosa Soewarlan., M.A., M.Mus., Ph.D**

# LAKU SENI : Seni Dan Diplomasi Budaya Untuk Memperkuat Jatidiri Bangsa

Mangayubagyo Jelang Purna  
Prof. Santosa Soewarlan, S.Kar., M.A., M.Mus., Ph.D

Edisi Asli  
Hak Cipta @ 2022 Pada Penulis

Penerbit ISI Press  
Bekerjasama dengan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta  
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Kentingan, Jebres,  
Surakarta 57126; Telp. : 0271-647658, Fax 0271-646175

Ketua Redaksi : IBG Surya Peradantha  
Redaksi Pelaksana : Ahmad Fuad, Angga Eka Karina, Dea Lunny Primamona, Edwin Widia,  
Ferdiansyah Ali, Ferdinand Piliang, Irwan Tarmawan, Satriana Didiek,  
Syahril Iskandar, Sukrin Suhardi, Tri Puji Handayani, Wahyu Novianto  
Editor Isi/Naskah : Dr. Drs. Slamet MD. M. Hum  
Desain Sampul : Novian Denny Nugraha  
Tata Letak dan Layout Buku : Aryo Bayu Wibisono

@2022, Hak cipta dilindungi undang-undang, dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik maupun mekanik, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan menggunakan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis.

## UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA

1. Barang Siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

### Bunga Rampai

**Laku Seni** : Seni Dan Diplomasi Budaya  
Untuk Memperkuat Jatidiri Bangsa

---- Edisi Pertama, 291 halaman

Ukuran 17 x 24 cm

---- ISBN 978-623-6469-27-9

---- ISI Press

Anggota APPTI Nomor: 003.043.1.05.2018

# DAFTAR ISI

hal. **12**

## CHAPTER 01

Transformasi Seni dan Budaya di Era Digital

- A. Transformasi Cerita Panji Di Era Digital hal..... 13
- B. Realitas Graphic Musical : Dalam Poster Java Jazz Festival Tahun 2005-2020 hal ..... 30
- C. Visualisasi Kisah Cinta Dalam Seni Lukis Batik hal ..... 48
- D. Smart Batik Untuk Masyarakat 5.0 Indonesia - Malaysia hal ..... 62

hal. **76**

## CHAPTER 02

Masyarakat Adat Perajut Kenusantaraan

- A. Kebertahanan Topeng Betawi Dalam Masyarakat Era Industri Digital (Studi Kasus: Kesenian Topeng Betawi Nyi Meh Putra Adang Grup) hal ..... 77

- B. Perempuan Dalam Tradisi Musik Becanang Di Bener Meriah hal ..... 88
- C. Pertunjukan Manortor Dan Keberlangsungan Identitas Etnis Mendaling Di Rokan Hulu Propinsi Riau hal ..... 100

hal. **118**

## CHAPTER 03

Peran Seni dan Budaya dalam Melewatkan masa Pandemi Covid-19

- A. Estetika Film Nusantara hal ..... 119
- B. Feminisme Si Doel-Nina hal ..... 134

hal. **144**

## CHAPTER 04

Seni Budaya dan Sejarah Peradabannya

- A. Dalupa - Potensi Seni Dramatik Dari Pantai Barat Aceh hal ..... 145
- B. Eksistensi Teater Dulmuluk Tunas Harapan Di Palembang Sumatera Selatan hal ..... 156
- C. Kesenian Lais Kinasih Tasikmalaya hal ..... 166

## VISUALISASI KISAH CINTA DALAM SENI LUKIS BATIK

Ariesa Pandanwangi  
Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia  
Email Correspondence: ariesa.pandanwangi@maranatha.edu

Belinda Sukapura Dewi  
Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia  
Email: belinda.sd@art.maranatha.edu

Sophia Himatul Alya  
Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia  
Email: 1962005@art.maranatha.edu

### ABSTRAK

Karya penciptaan dalam seni lukis batik kontemporer yang mengangkat tema tentang kisah percintaan dalam cerita legenda rakyat masih sedikit jumlahnya. Beberapa tema tersebut yang kerap diangkat adalah kisah cinta Rama dan Sinta dalam dunia pewayangan. Berbagai seniman termasuk maestro juga mengangkat kisah tersebut. Merupakan sebuah peluang untuk mengangkat kisah dari cerita legenda rakyat seperti Jaka tarub dan tujuh bidadari ataupun kisah cinta lainnya yang berasal dari cerita legenda rakyat. Karya seni lukis batik yang mengusung kisah kisah kehidupan dari cerita rakyat belum banyak. Tujuan penelitian ini untuk memperkuat basis infrastruktur seni rupa di Indonesia dalam hal lukis batik yang digabung dengan digital. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian penciptaan karya seni lukis batik yang dipadukan dengan teknologi digital dapat memberikan banyak kemungkinan dalam hal efek pewarnaan. Kata kunci: cerita rakyat, inovasi, lukis batik

### PENDAHULUAN

Kisah yang diangkat dari cerita rakyat turun temurun, merupakan budaya lokal yang memiliki peran penting dalam memberikan alih pengetahuan tentang tradisi, nilai keteladanan dan moral kepada generasi muda (Kuspiyah et al., 2021). Melalui teknologi digital dan pemanfaatan teknologinya seniman dapat melakukan inovasi dalam melestarikan budaya yang ada. Budaya lokal yang diangkat ke dalam karya seni lukis batik merupakan salah satu peluang dalam membantu pelestarian budaya yang mudah ditangkap oleh generasi muda. Teknik digital dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan dengan menggabungkan beberapa efek pewarnaan yang dihasilkan dari karya seni lukis batik (Pandanwangi, 2015; Willy Himawan, 2014; Wiwana & Yudarta, 2020).

Kisah cerita rakyat yang diusung ke dalam produk batik bercerita dan diisi dengan objek sang tokoh serta kekayaan alam Indonesia berupa tumbuhan dapat kita temukan dalam koleksi batiknya Hartono Sumarsono dan juga dapat kita temukan di museum batik di Solo milik keluarga Danar Hadi (Sumarsono, Hartono; Ishwara, Helen; Yahya, L.R. Supriyanto; Moeis, 2013). Tema batik berkisah lainnya yang kerap diangkat ke atas selambar kain adalah cerita dari Eropa yang akrab dengan telinga anak-anak yaitu cinderella, dan rubah bertudung merah (Manun, 2018). Batik-batik ini pada masa kolonial diproduksi di Pekalongan, tepatnya diproduksi pada tahun 1840-an hingga 1940-an (Hochstrasser, 2011; Wahyuningsih, 2015). Peruntukan batik batik ini ditujukan untuk masyarakat pendatang dikenal dengan sebutan Indo Belanda dan tinggal di daerah pesisir. Kain ini berbentuk sarung yang dapat dikenakan oleh laki-laki ataupun perempuan (Hayati, 2012). Cerita rakyat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adalah cerita yang diturunkan secara turun temurun dengan cara bertutur. Tokoh yang ditampilkan dapat berupa dewa dewi ataupun binatang (Fatimah & Sulisty, 2013).

Cerita rakyat yang diusung dalam penelitian ini akan difokuskan pada cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah dengan indikator memiliki nilai moral, semangat juang, dapat terjadi alih pengetahuan yang dibutuhkan bagi generasi muda, sehingga tampaknya penting untuk dilakukan penelitian terkait dengan hal tersebut.

Sentra pembatikan kini banyak yang mengembangkan teknik membatik, termasuk negara-negara seperti China, Mesir. Batik yang sudah diakui oleh UNESCO menjadi kebanggaan Indonesia, menjadi tantangan tersendiri untuk terus mengembangkan teknik-teknik yang diusung bahkan ada yang menggabungkan dengan teknologi. Berdasarkan standar nasional Indonesia tentang batik telah ditetapkan bahwa lilin panas yang menjadi media untuk membatik dan menggunakan canting atau diistilahkan dengan batik tulis (Wahyuningsih, 2015). Kemajuan teknologi dalam pengolahan komputer banyak melahirkan inovasi baru dalam penciptaan motif yang menggunakan berbagai macam program, sehingga motif-motif tersebut dise-

Teknik  
Membuat  
Seni Lukis

but dengan batik fractal (Pandanwangi et al., 2019). Penelitian penciptaan ini akan menggunakan lilin panas sesuai dengan tradisi membatik nenek moyang Indonesia, dan hasil produksinya akan digabungkan dengan teknologi digital. Tujuan dari penulisan artikel ini untuk dapat memberikan wacana baru bagi kajian seni di Indonesia dan membuka wawasan baru mengenai visualisasi cerita rakyat dalam bentuk digital.

Nenek moyang kita sudah mengenal bahasa tutur sejak jaman dahulu kala. Ada banyak cerita yang dituturkan sebagai pengantar tidur anak ketika kecil. Salah satunya adalah cerita rakyat yang memiliki muatan transfer knowledge pembentukan karakter kepada anak (Indiarti & Dodol, 2017; Janottama et al., 2017). Cerita rakyat kejadian sebuah tempat, kadang-kadang memiliki kemiripan antara satu daerah dengan daerah lainnya, perbedaannya adalah tutur yang disampaikan menggunakan bahasa daerah (Pandanwangi et al., 2021; Siikala et al., 2001). Cerita rakyat ini adalah cerita yang direkonstruksi oleh masyarakat setempat yang banyak menggali tentang edukasi dalam pendidikan moral serta pembentukan karakter generasi muda yang dapat dijadikan contoh (Fitroh, 2015).

Pada umumnya penelitian tentang cerita rakyat lebih mengacu kepada sastra, kali ini difokuskan pada wujud visual yang diimplementasikan ke atas kain. Tentunya dalam karya seni lukis batik lebih difokuskan pada proses pengembangan visual, dan telaah bahasa rupa serta teori dari Feldman untuk membedakan karya-karya seni lukis batik ini.

Pengertian cerita rakyat adalah cerita yang disampaikan secara bertutur dan disampaikan secara turun temurun, cerita yang disampaikan dapat berupa kejadian suatu tempat ataupun cerita tentang makhluk kahyangan, kisah raja-raja, cerita para nabi, cerita cikal bakal, cerita ksatria, cerita manusia, cerita jenaka, cerita binatang, cerita tumbuhan, cerita makhluk halus dan sebagainya (Fatimah & Sulisty, 2013; Indiarti & Dodol, 2017). Adapun beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya Yanuar Prasetyo membahas tentang ilustrasi buku cerita fabel sebagai media pendidikan karakter anak. Prasetyo menggali kreativitas yang terkait dengan nilai-nilai pendidikan karakter dalam karya ilustrasi buku

fabel. Luaran yang dihasilkan dari studi ini adalah berupa buku cerita fabel sebanyak 4 buah buku sebagai media pendidikan karakter pada anak. Teknik yang digunakan ada dua yaitu 1) menggambar diatas kertas berupa sketsa dengan menggunakan pensil dan diberi outline dengan menggunakan tinta hitam. 2) mewarnai dengan menggunakan software komputer dengan cara gambar yang telah di-scan kemudian di layout dan dicetak untuk disusun menjadi sebuah buku cerita (Prasetyo, 2014).

Selanjutnya A. Thohari (2018) berupaya untuk mengeksplorasi binatang sebagai sumber inspirasinya dalam penciptaan karya seni lukis. Ia mengungkap permasalahan mengenai gagasan-gagasan tentang persoalan eksploitasi binatang ke dalam media seni lukis. Menurut Thohari bahwa metode penciptaan karya seni lukis meliputi proses pencarian gagasan, pembuatan kerangka visual, dan pengembangan gagasan serta perwujudan karya sampai selesai. Medium ekspresi yang dipergunakan adalah kanvas. Hasil dari penelitiannya adalah karya-karya yang diciptakan merupakan bentuk ekspresi personal dalam menanggapi persoalan eksploitasi binatang. Luarannya dari sisi personal adalah bermanfaat bagi lingkungan akademis, masyarakat, serta pribadi (Thohari, 2018).

Dari beberapa penelitian tersebut diatas tampaknya ada kesamaan yang menjadi sumber gagasan dalam proses penciptaan karya seni. Yang membedakannya dengan penelitian ini adalah tema penciptaan berasal dari cerita rakyat Jawa Tengah dari tradisi digabung dengan teknik digital. Metoda yang dipergunakan adalah metoda eksperimen yang dapat memberikan hasil eksplorasi dari berbagai teknik proses penciptaan dalam karya seni lukis, hasil akhirnya adalah penggabungan antara content lokal dan teknologi.

Penelitian ini adalah penelitian sosial-humaniora dengan bidang ilmu seni rupa murni. Penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu campuran antara metode kualitatif dan praktik/penciptaan. Karya seni rupa yang diciptakan merupakan sebuah karya seni yang memiliki beberapa indikator, yaitu memiliki unsur-unsur yang dikaji dari objek, komposisi, warna, originalitas (Emerling, 2005; Feldman, 1967; Kleiner, 2014).

Kreatifitas memegang bobot yang penting dalam proses penciptaan ini. Karya seni rupa murni yang diciptakan berdasarkan ekspresi namun mengacu kepada runutan peristiwa yang diaacu dari cerita legenda rakyat, dan ditarik ke ranah masa pandemi masa saat ini. Runutannya berasal dari cerita rakyat tetapi situasionalnya adalah masa pandemi. Bila kita mengacu kepada perjalanan sejarah seni rupa, maka dalam berkarya, terdapat berbagai genre. Genre tersebut terdapat dalam gerakan seni rupa yang memiliki ideologi serta karakteristik/kelstimatewaan terhadap karya yang dibuat oleh senimannya, sehingga menjadi ciri khas tersendiri. Rekam jejak sejarah seni rupa modern beberapa aliran tersebut dikenal dengan aliran Fauvisme, ekspresionisme, Orphisme, Kubisme, Futurisme, dan masih banyak lagi (Adajian, 2018; Kleiner, 2014; Seel, 2013).

Karya yang akan dibuat adalah karya seni lukis batik kontemporer, diatas kain 110 x 220 cm, menggunakan lilin panas dan pewarnaannya menggunakan teknik colet. Karya akan dibuat dengan sesuai dengan runutan cerita dari legenda rakyat. Ekspresi objek figur/tokoh disesuaikan dengan situasional sekarang yaitu menggunakan masker.

Teknik pengambilan data yang dipergunakan adalah studi pustaka (Library research). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan dengan tahapan adalah (Creswell 2014; Yusuf, 2017). Mengumpulkan catatan dari hasil literature review dan wawancara dengan sejumlah tokoh budaya. Praktik penciptaan dipergunakan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan olahan material dan implementasinya di atas kain. Data-data ini selanjutnya diolah dan direduksi dengan tahapan sebagai berikut:

1. Mengolah dan menemukan gagasan/ ide berkarya seni lukis melalui interpretasi ulang terhadap tokoh figur yang akan diciptakan.
2. Kontemplasi merupakan bagian dari proses kreatif awal yaitu ketika tim peneliti mempertimbangkan pemilihan objek figur, komposisi, pemilihan warna, teknik pewarnaan yang akan diimplementasikan ke atas selembar kain dalam proses melukis.

3. Stimulus yaitu dorongan internal yang berfungsi untuk mewujudkan gagasan menjadi karya yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat.
4. Eksperimen adalah tahapan yang dilakukan tim penelitian ketika olah objek visual, teknik pewarnaan, dan proses kreasi lainnya.
5. Wujud karya yang diciptakan merupakan produk berupa karya seni lukis batik.

Salah satu cerita rakyat dari Jawa Tengah yang digali adalah cerita rakyat Jaka Tarub. Cerita ini digali kembali dalam wujud karya seni lukis batik berkisah secara naratif dan diambil dari cuplikan peristiwa dalam kisah cinta yang terjadi dalam cerita rakyat.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Visualisasi Produk Batik Yang Berkisah Dari Cerita Rakyat Jawa Tengah

Gambar 1: "Jaka Tarub" ukuran 1123 x 1587px. Sophia Himatul Alya Medium: Digital

Karya seni berjudul Jaka Tarub merupakan olahan imajinasi terhadap produk budaya Indonesia yaitu kisah legenda Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari. Karya yang berjudul Jaka Tarub, dibuat pada tahun 2022 ini menyuguhkan narasi visual yang estetis dari kisah legenda yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah. Komposisi yang digunakan dalam karya ini merupakan komposisi asimetris balance. Komposisi asymmetrical balance dilihat pada visual yang berbeda di kedua sisi kanan dan kiri bidang karya namun karya tetap terlihat seimbang. Sisi kanan dan kiri karya diisi oleh visual dari bebatuan dan tanaman yang diolah dengan mengadaptasi pola batik.

Pada keseluruhan karya juga terdapat visual air dan objek utama karya berupa objek figuratif yaitu Tujuh Bidadari dan Jaka Tarub yang tersebar pada bagian tengah bidang. Teknik berkarya yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni digital Jaka Tarub meliputi penggunaan beragam kuas digital, warna dan tekstur. Pada proses penciptaan karya digital Jaka Tarub, menggunakan kuas dip pen, kuas pointilism, coarse pencil, kuas airbrush, dan kuas soft pastel.

Warna yang digunakan dalam karya ini merupakan warna yang dapat mewakili atau membentuk sebuah mood tertentu yang disesuaikan dengan tema karya. Berkaitan dengan mood, warna menjadi sangat penting karena dapat membangkitkan perasaan spontan pada audiens yang melihatnya (Monica & Luzar, 2011). Warna-warna turunan atau beragam value dari warna (hue) ungu dan merah digunakan untuk mewakili perempuan (bidadari) sebagai bagian esensial dari kisah legenda Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari sedangkan warna merah menurut Kartika (dalam Wiwana & Yudarta, 2020) merupakan warna yang mewakili gairah cinta, bahaya, berani, amarah, dan lain-lain.

Kartika (dalam Wiwana & Yudarta, 2020) menjelaskan bahwa tekstur merupakan salah satu unsur seni rupa yang menunjukkan rasa dari sebuah permukaan. Tekstur yang digunakan adalah tekstur semu pointilism yang dihasilkan dari sapuan kuas digital pointilism. Tekstur semu tersebut memberikan kesan semi-kasar sehingga karya seolah memiliki daya raba.

Garis utama yang digunakan dalam karya merupakan garis lengkung, garis bergelombang, dan garis horizontal dan vertikal yang dinamis. Kehadiran garis menghasilkan goresan yang kemudian akan memberikan kesan psikologis yang berbeda (Yunaldi, 2016). Melalui goresan-goresan pada karya yang berjudul Jaka Tarub, kesan psikologis yang diharapkan adalah munculnya impresi imajinatif, spiritual, gairah, cinta, dan femininitas.

Bentuk yang digunakan dalam karya ini merupakan bentuk figuratif dan abstraktif. Bentuk figuratif digunakan untuk merepresentasikan figur Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari sedangkan bentuk abstraktif digunakan pada bentuk-bentuk yang

diadaptasi dari batik pada visual bebatuan, tanaman, dan air (sungai) terutama bentuk bebatuan yang terinspirasi dari batik mega mendung dan batik singa payung yang berasal dari Cirebon. Selanjutnya karya lainnya yang masuk dalam serial Jaka tarub divisualisasikan pada gambar di bawah ini.



Pada ilustrasi dalam cerita Jaka Tarub ini, Nawang Wulan (sebelah kiri) digambarkan baru sampai ke bumi dari kayangan. Penggambaran Nawang Wulan lengkap dengan sayap di punggungnya, sehingga menyerupai bidadari yang pada umumnya diketahui saat ini. Pada bagian tengah, terdapat rumah joglo tempat tinggal Nawang Wulan dengan Jaka Tarub serta anaknya, sedangkan di depan rumah dan pepohonan terdapat danau tempat Nawang Wulan mandi bersama saudara-saudaranya.

Komposisi ilustrasi ini sangat seimbang dengan rumah di bagian tengah sebagai titik fokus. Pohon di bagian kiri dan kanan mengapit rumah dengan penempatan yang cukup simetri. Pada bagian tengah bawah terdapat pohon dan bagian paling bawah diisi dengan deretan pohon kecil dari ujung kiri sampai ujung kanan. Posisi Nawang Wulan di sebelah kiri dilindungi dengan daratan yang berada di bawah pohon bagian kanan dan outline tiap objek beserta cara pewarnaan ilustrasi ini mendukung kesan kesatuan pada karya.

Suasana yang dipilih dalam karya ini adalah pagi hari dengan

Gambar 2. Jaka Tarub ukuran 1123 x 1587px. Belinda Sukapura Dewi Medium: Digital

warna-warna yang cenderung terang ke arah putih. Berbagai warna seperti biru muda, kuning monokrom, oranye muda, pink coklat, hijau, dan tarikan garis outline yang bergradasi dari tebal ke tipis membuat karya ini berirama, sehingga tidak statik. Bagian dari scene Jaka Tarub divisualisasikan pada gambar 3.

Gambar 3. Tujuh Bidadari ukuran 1123 x 1587px. Belinda Sukapura Dewi Medium: Digital



Pada gambar bagian kanan bawah, tampak seorang bidadari tertelungkup di antara pepohonan. Ilustrasi ini merupakan penggambaran ketika Nawang Wulan sedih saat tidak menemukan selendangnya, sehingga ia tidak bisa kembali ke kayangan. Bagian ini merupakan salah satu adegan pada kisah Jaka Tarub, yaitu ketika satu persatu, 6 bidadari yang sebelumnya mandi dan bercengkrama bersama Nawang Wulan, mulai meninggalkan dirinya untuk kembali ke kayangan.

Bidadari di bagian tengah bawah (yang posisinya paling dekat dengan Nawang Wulan), digambarkan dari tampak depan dengan mengempakkan selendang dan posisi meluncur ke atas. Pada bidadari ini, terdapat bagian-bagian yang dilengkapi dengan garis untuk menunjukkan pergerakan, khususnya garis panjang yang berada di bagian bawah dan garis lengkung kecil di bagian kanan selendang bidadari. Kedua bagian ini menunjukkan bentuk pergerakan yang berbeda, yaitu gerak meluncur cepat ke arah atas untuk garis di bagian bawah dan gerak mengepak untuk garis di bagian kanan.

Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa rupa RWD (Ruang-Waktu-Datar). Hal ini dapat dilihat dari daun teratai yang tampak atas dan pohon, gunung, serta awan yang tampak samping. Penggambaran para bidadari juga dibuat berbeda dengan bidadari tengah bawah yang posisinya dekat Nawang Wulan digambar dari tampak depan, sedangkan bidadari yang tepat di atasnya digambarkan tampak samping dengan bagian wajah yang diputar menghadap depan. Penggambaran bidadari di tengah ini menampilkan 2 tampak dalam 1 bagian, sehingga gambarnya aneka tampak. Bidadari lainnya di kiri atas dibuat tampak belakang dan bidadari di bagian kiri bawah dibuat dengan tampak samping. Keduanya terlihat terbang, namun dengan kecepatan yang berbeda. Bidadari kiri atas terlihat terbang lebih lambat daripada bidadari di kiri bawah. Hal ini dapat dilihat dari gestur bidadari kiri bawah yang diposisikan diagonal dengan arah terbang yang lebih tajam dibandingkan bidadari di kiri atas.

Selain itu, dapat dilihat juga selendang bidadari di kiri atas berkibar ke arah yang berlawanan dengan tubuh bidadari. Selain itu kibaran selendangnya juga terlihat dibuat dengan garis yang bergelombang, berbeda dengan selendang bidadari kiri bawah yang dibuat dengan garis yang lebih lurus dan memiliki posisi kibar yang sama (tidak berlawanan) dengan tubuh bidadarnya. Bidadari kanan atas dibuat sama dengan bidadari kiri atas, namun dengan arah gerak yang berbeda, sedangkan bidadari tengah belakang digambarkan dari tampak belakang. Seluruh komposisi karya ini digambarkan seimbang, dinamis, dan terlihat sebagai satu kesatuan, khususnya karena penggunaan warna karya yang mayoritas gradasi dari warna biru ke arah putih maupun hitam. Penggambaran karya yang asimetris menyebabkan kesan dinamis. Warna biru tua yang sangat gelap memberikan kesan misterius dan cahaya yang berada di kanan atas mendukung kesan tersebut karena warnanya yang kontras dengan warna biru tua, yaitu gradasi biru muda ke putih, serta oranye yang komplementer dengan warna biru. Berbeda dengan ilustrasi sebelumnya yang berjudul "Jaka Tarub", suasana pada ilustrasi ini adalah malam hari. Selanjutnya pada gambar 4.4 di bawah ini adalah bagian dari scene Jaka tarub yang diceritakan tujuh bidadari sedang mandi saat pandemi.



Gambar 4. Tujuh Bidadari mandi di sungai di masa pandemic, ukuran 1123 x 1587px. Ariesa Pandanwangi. Medium: Digital



Kisah cinta sepasang suami istri antara Jaka tarub dengan Nawang Wulan dimulai dari perjalanan Jaka Tarub yang tiba-tiba menemukan 7 orang perempuan cantik sedang mandi di sungai yang berada di tengah hutan. Tanpa sepengetahuan para perempuan tersebut, ia mengendap-endap menuju ke arah sisi sungai dan menemukan seongkok selendang serta kain para perempuan. Dengan akalnya ia mengambil sehelai selendang dan kemudian disembunyikannya. Ia menunggui mereka, hingga selesai mandi. Setelah selesai mandi para perempuan tersebut bergegas mengenakan pakalannya dan seorang diantara mereka tidak menemukan selendangnya. Ia demikian panik apalagi ketika keenam saudaranya mulai meninggalkannya ditengah hutan karena hari sudah gelap. Pemuda Jaka Tarub tampaknya terganggu melihat perempuan cantik tersebut mengangkasa, ternyata mereka adalah para bidadari yang turun dari kayangan untuk mandi di bumi.

Jaka Tarub merasa bersalah melihat perempuan yang menangnya tersedu-sedu di sisi sungai, mulailah ia mendekat dan mengajaknya pulang, karena hari sudah gelap maka tawaran Jaka Tarub pun disetujuinya. Scene cerita diatas tampaknya merupakan cuplikan dari kisah percintaan Jaka Tarub yang berasal dari Jawa Tengah, diadopsi menjadi cerita dalam sebuah lukisan yang dibuat dengan material lilin panas dan dibuat dalam digitalisasi.

Warna yang dipilih dalam cerita Jaka Tarub didominasi warna

coklat yang mengarah ke warna oranye dan kuning. Pewarnaan ini untuk menceritakan menjelang senja hari. Komposisi objek dibuat sentral dengan tokoh utama Jaka tarub. Unsur pendukung dalam karya seni lukis ini adalah situasional lingkungan sekitar berupa alam pemandangan di tengah hutan dan berada dekat dengan alam sekitar. Motif-motif yang digagas dari alam seperti flora yang kemudian distilasi banyak dipergunakan dalam cerita Jaka Tarub. Keempat karya seni lukis diatas ini merupakan rangkaian dari cerita Tujuh bidadari dan Jaka Tarub, disebutkan sebagai kisah cinta karena Jaka Tarub pada akhirnya meminang Nawang Wulan, sekalipun pada bagian akhir cerita Jaka tarub ditinggalkan oleh istrinya menuju ke kayangan.

Cerita rakyat merupakan gagasan yang menarik untuk terus dieksplorasi dan dikembangkan dalam bentuk digital. Pesatnya teknologi dan ditambah dengan situasional kini yang membuat semua orang di seluruh dunia menjadi kreatif, maka semakin banyak kemungkinan untuk menghadirkan cerita rakyat dengan berbagai teknik yang ada. Pendisiplinan karya menjadi jauh lebih menarik ketika ditambahkan berbagai teknik dalam menyajikan karya seni batik, dengan tidak menghilangkan esensi cerita rakyatnya itu sendiri.

- Adajian, T. (2018). The Definition of Art. Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/art-definition/>
- Creswell, J. W. (2014). Penelitian Kualitatif dan Desain Riset (S. Z. Qudsy (ed.); 3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Emerling, J. (2005). Theory of Art History. Routledge.
- Fatimah, F. N., & Sulisty, E. T. (2013). Cerita Rakyat Dewi Sritanjung sebagai Upaya Mewujudkan pendidikan Karakter Berbasis Nilai Kearifan Lokal. Proceeding of 2nd International Conference of Arts Language And Culture, 606-610. <https://jurnaluns.ac.id/icalc/article/view/16200>
- Feldman, E. B. (1967). Art as Image and Idea. Prentice Hall.
- Fitroh, S. F. (2015). Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. Universitas Trunojoyo Madura, 2, 76-149. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pg-paudtrunojoyo.v2i2.2606>
- Hayati, C. (2012). Pekalongan Sebagai Kota Batik 1950-2007.

## SIMPULAN

## DAFTAR REFERENSI

- Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/lensa.2.1.2012.%25p>
- Hochstrasser, J. B. (2011). Batik Belanda: Transformed identities cross boundaries in the visual arts (Or: Eliza van Zuylen and creativity at the margins). *Dutch Crossing*, 35(2), 148–161. <https://doi.org/10.1179/15590901X13033128278641>
- Indiarti, W., & Dodol, W. (2017). Nilai-nilai Pembentuk Karakter Dalam Cerita Rakyat Asal-usul Watu Dodol. *Jentera*, 1(1), 26. <http://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jentera/issue/view/54>
- Janottama, I. P. A., Ngurah, A., & Putraka, A. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. 5(November), 25–31.
- Kleiner, F. S. (2014). Gardner's Art Through The Ages: A Concise Western History. In S. A. Poore (Ed.), *Wadsworth, Cengage Learning, USA* (Third Edit). Wadsworth, Cengage Learning
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. *Informatika*, 6(3), 145–149. [https://doi.org/https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2877/pdf\\_97](https://doi.org/https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2877/pdf_97)
- Manun, L. K. (2018). Perancangan Batik Dengan Sumber Inspirasi Cerita Rakyat Dan Flora Fauna Indonesia. *Jurnal Kriya-Ornamen*, 15(02), 109–117. <https://jurnalisi-ska.ac.id/index.php/ornamen/article/view/2539>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Pandanwangi, A. (2015). Representasi "Teks Budaya Sunda Menjadi Teks Visual Dalam Karya Seni Rupa Instalasi Seminar Nasional Fakultas Seni Rupa Dan Desain Universitas Tarumanagara 2015. *Visual Art and Design, Past Present, and Future*, 1–6. [http://repository.maranatha.edu/20450/1/Ariesa\\_Representasi\\_Teks\\_Budaya\\_Sunda.pdf](http://repository.maranatha.edu/20450/1/Ariesa_Representasi_Teks_Budaya_Sunda.pdf)
- Pandanwangi, A., Catherina, O., & Merry, E. (2019). Pendampingan Komunitas Pembatik Melalui Pelatihan Alih Pengetahuan Membatik dengan Material Berbasis Kearifan Lokal. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 68–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29138/engagement.v3i1.89>
- Pandanwangi, A., Dewi, B. S., & Alya, S. H. (2021). Visual Literacy of Folklore: Indonesian Batik Style in Gallery Virtual. *Proceeding KaPIN International Seminar 2021 Welcoming The Society 5.0 Era with Writing Literacy Acceleration*, 4–10. <https://journal.kapin.org/index.php/Proceeding/article/view/39>
- Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Journal of Visual Art*, 3(1), 5–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/2449>
- Siiikala, L.-A., Enden, R., Teppo, K., Leino, P., Viikari, A., & Nayho, K. (2001). Myth and Mentality Studies in Folklore and Popular Thought. In L.-A. Siiikala (Ed.), *Swedish Mentality. Finnish Literature Society*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21435/sff.8>
- Sumarsono, Hartono; Ishwara, Helen; Yahya, L.R. Supriyanto; Moelis, X. (2013). *Benang Raja Mehyimpul Keelokan Batik Pesisir*.
- Thohari, A. (2018). Eksploitasi terhadap binatang sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis. [http://repository.lsi-ska.ac.id/2706/1/AHSIN\\_THOHARI.pdf](http://repository.lsi-ska.ac.id/2706/1/AHSIN_THOHARI.pdf)
- Wahyuningsih, D. (2015). Sejarah Batik Jawa Tengah. 3(2), 54–67.
- Willy Himawan. (2014). Visual Tradisi dalam Karya Seni Lukis Kontemporer Sebagai Wujud Artistik Pengaruh Sosial Budaya. *Urban*, 1(4), 99–109.
- Wiwana, I. P. A. P., & Yudarta, I. G. (2020). Kajian Elemen-elemen Lukisan Cerita Ramayana Karya I Ketut Budiana. *PRA-BANGKARA Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(1), 1–7.
- Yunaldi, A. (2016). Ekspresi Goresan Garis Dan Warna Dalam Karya Seni Lukis. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(1), 46–51.
- Yusuf, M. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan* (1st ed.). ((1st ed.)). Kencana.