

KARAKTER WAYANG PEREMPUAN DEWI DRUPADI, DEWI WARA SEMBADRA, DAN DEWI SRIKANDI SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA BATIK FASHION

oleh: Setyowati

Pasca Sarjana ISI Yogyakarta

Jl. Suryodiningratan No.8, Yogyakarta 55143, Indonesia

watisetyo2@gmail.com

Abstract

Wayang as part of cultural identity is a characteristic of a group of people in Java. The figure of female wayang figures is a source of ideas for creating works of art. The work of fashion batik is expected to represent the education of nobility which is one of the efforts that will be able to build awareness, understanding, and character. The work is made in a form that is inspired by the female wayang characters Drupadi, Sembadra, and Srikandi, where these three female wayang characters represent the soul of Javanese women who are patient, steadfast, strong, and tough in living their lives. The creation method used is practice-based research which is the right method to explore new knowledge to be applied to the relevant field. The role of knowledge and abilities possessed is very influential in the process. The insights possessed in creating works are not only of physical value but can also explain ideas to the process of realizing works that have the potential to be a lesson.

Keywords: batik, fashion, practice-based research, Wayang

Abstrak

Wayang sebagai bagian dari identitas budaya adalah suatu ciri khas yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat di Jawa. Figur tokoh wayang perempuan sebagai sumber ide penciptaan karya seni. Karya batik fashion diharapkan bisa mewakili pendidikan keluhuran budi yang merupakan salah satu upaya yang nantinya dapat membangun kesadaran, pemahaman dan karakter. Karya yang dibuat merupakan bentuk yang terinspirasi dari karakter tokoh wayang perempuan Drupadi, Sembadra dan Srikandi, dimana ketiga tokoh karakter wayang perempuan ini mewakili jiwa perempuan Jawa yang sabar, tabah, kuat dan Tangguh dalam menjalani laku kehidupannya. Metode penciptaan yang digunakan adalah practice based research yang merupakan metode yang tepat untuk menggali pengetahuan yang baru untuk diterapkan pada bidang yang bersangkutan. Peran pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki sangat berpengaruh pada proses tersebut. Wawasan yang dimiliki dalam menciptakan karya, tidak hanya bernilai fisik saja, namun juga dapat menjelaskan ide hingga proses terwujudnya karya yang berpotensi menjadi sebuah pembelajaran.

Kata Kunci : batik fashion, practice based research, tokoh wayang perempuan

A. Pendahuluan

Sebagai bagian dari masyarakat yang tinggal di Yogyakarta khususnya dan wilayah Jawa secara umum penulis merasa bersyukur bisa hidup dan menjalani kehidupan sehari-hari yang selalu penuh dengan ajaran moral luhur sebagai pedoman hidup di Jawa ini. Ajaran moral dalam kebudayaan Jawa ini dikenal dengan *kawruh* dan *piwulang* yang berguna sebagai pegangan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan budi pekerti luhur dalam *kawruh* dan *piwulang* yang berguna untuk pegangan hidup ini biasa disebut dengan *pitutur*, *unggah ungguh*, tata krama, dan sopan santun. *Piwulang* dan *pitutur luhur* itu salah satunya diajarkan dan disebarkan melalui wayang dalam bentuk cerita di jalur kesenian.

Wayang sebagai salah satu warisan budaya di Indonesia berisi pesan moral tentang kebaikan dan keburukan hidup manusia yang diwakilkan dalam bentuk figur tokoh wayang yang diciptakan oleh Pujangga Jawa. Nilai etis dan filosofis ini menjadi *pitutur luhur* yang telah lama berkembang dan dihayati oleh masyarakat di Jawa dari masa ke masa. Penghayatan ini diwariskan secara turun temurun dan generasi ke generasi, baik melalui lisan maupun tulisan, harapannya agar hidup punya pedoman yang baik untuk bisa mengisi kehidupan dengan arif dan bijaksana. Wayang memberi tuntunan dan contoh bagaimana berkehidupan yang baik, dalam keluarga dan di masyarakat. Wayang memberi tauladan bagaimana memilih untuk menjaga kehormatan dan keharmonisan hidup.

Batik tulis adalah bagian dari kehidupan masyarakat di Jawa. Batik bertumbuh dan berkembang selaras dalam kehidupan sehari-hari di Jawa, khususnya di Yogyakarta. Semua motif batik diciptakan dengan berbagai maksud dan harapan yang baik. Tidak ada satupun yang memiliki tujuan dan harapan yang buruk. Masing-masing motif memiliki kegunaan tersendiri. Motif, filosofi, dan kegunaan batik itu yang

ingin diwujudkan sebagai ide dalam berkarya kriya tekstil.

Ajaran luhur dalam figur tokoh wayang dan makna filosofi dari motif batik ini bisa diajarkan sebagai ajaran budi pekerti luhur yang bisa ditanamkan kepada semua siswa di setiap jenjang pendidikan, baik formal maupun non formal. Makna moral dan filosofis di dalam cerita wayang dan batik akan sangat bermanfaat bagi masyarakat untuk selalu menjunjung tinggi nilai kebaikan dan tata krama.

Wayang sebagai bagian dari identitas budaya adalah suatu ciri khas yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat. Melalui seni wayang dari pemilihan figur tokoh wayang dalam pemilihan sumber ide penciptaan karya seni kriya sebagai inspirasi berkarya batik fashion diharapkan bisa mewakili Pendidikan keluhuran budi yang merupakan salah satu upaya yang nantinya dapat membangun kesadaran karakter. Pemilihan figur tokoh wayang ada yang dapat mewakili dalam pendidikan *piwulang pitutur luhur*.

Wayang kulit gaya Yogyakarta menggambarkan wayang (*ringgit*) bergerak (berjalan, hal ini ditandai dengan tampilan posisi kaki yang melangkah lebar terutama pada tokoh jangkahan (*gagahan*). Pada kaki kiri atau kaki belakang digambarkan posisi telapak kakinya miring atau jinjit. Tampilan yang demikian dianggap lebih gagah, ekspresif dan dinamis. Tokoh *putren* (wayang wanita) dalam wayang kulit gaya Yogyakarta menggambarkan wayang (*ringgit*) *tancep* (berhenti/tidak bergerak), hal ini ditandai dengan adanya wiron nyamping (lipatan-lipatan kain kampuh) yang tetap berada di posisi muka. Bentuk ini ada juga yang menyatakan bahwa tampilan tokoh *putren* wayang perempuan merupakan bentuk stilasi dari posisi tari yang disebut *nggrodho*.

Figur tokoh wayang berdasarkan pengalaman maupun melalui perenungan yang dalam dengan melihat makna dalam konteks yang lebih luas. Bentuk figur wayang melalui pengalaman estetis, diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai estetis yang berfungsi untuk melatih kepekaan rasa, kecerdasan intelektual, dan

mengembangkan imajinasi sebagai upaya menumbuhkan sikap yang baik dari teladan yang bisa diambil sebagai identitas budaya Jawa.

Karakter tokoh wayang perempuan sebagai inspirasi berkarya ini dipilih karena memiliki kriteria yang sesuai dengan ide yang ingin diwujudkan dalam karya kriya tekstil dengan proses penggarapan tahapan teknik batik tulis. Hadirnya karya ini yang terinspirasi dari karakter tokoh wayang perempuan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang utuh pada masyarakat luas. Pada penciptaan karya seni ini batik menjadi media dalam pembuatan karya busana fashion batik dengan mengangkat dan menghadirkan kembali wayang perempuan, proses kreatif ini dilakukan sehingga masyarakat mulai tergugah lagi untuk mencintai dan mengembangkan lagi wayang dalam batik. Berdasar dari latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Mengapa figur tokoh wayang perempuan Drupadi, Srikandi, Sembodro yang dipilih untuk menginspirasi berkarya batik fashion ?
2. Bagaimana pengembangan bentuk visual wayang perempuan Drupadi, Srikandi dan Sembodro dalam batik fashion?
3. Nilai estetik apa yang bisa diambil yang terkandung dalam karakter tokoh wayang perempuan Drupadi, Srikandi, Sembodro yang dipilih untuk menginspirasi berkarya batik fashion ?

Manfaat dan Tujuan Penciptaan

Manfaat

Karakter wayang perempuan Dewi Wara Drupadi, Dewi wara Srikandi, Dewi wara Sembodro, mempunyai keunikan tersendiri, baik wujud visualnya yang artistik dan juga penggambaran watak atau karakter yang tersirat dalam pribadi setiap tokoh wayang itu sendiri. Setiap tampilan memiliki makna simbolik tersendiri, yang memiliki kandungan nilai positif di dalam wujud penokohan wayang perempuan itu sendiri.

Dengan demikian manfaat dari penciptaan seni kriya tekstil ini bisa memberikan pemahaman estetik dari tampilan artistik ini dapat mewakili untuk dijadikan inspirasi dalam berkarya batik

fashion. Makna simbolis dari figur tokoh wayang perempuan.

Tujuan

1. Memahami tanda-tanda yang tersirat secara simbolik dan visual yang terlihat dalam figur tokoh wayang perempuan untuk dipilih berkarya batik fashion kasual

2. Memahami nilai estetik yang terkandung dalam figur tokoh wayang perempuan Dewi Drupadi, Dewi Wara Sembadra dan Dewi Srikandi.

B. Konsep Penciptaan

Dalam penciptaan ini, digunakan teori pendekatan estetika. Secara etimologis estetika berasal dari kata Yunani: Aistetika yang berarti hal-hal yang dicerap dengan panca indra, Aisthetis yang berarti pencerapan panca indra/sense perception, (Gie, 1983). Namun pengertian estetika umumnya sendiri adalah cabang ilmu filsafat yang membahas mengenai keindahan/hal yang indah, yang terdapat di alam dan seni.

Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan ini, digunakan metode penelitian berbasis praktek (*practice-based research*). Penelitian ini dimulai dengan melakukan praktek membuat desain dan proses berkarya kreatif, dimana hasil dari praktik dicatat dan melakukan beberapa eksperimen karya untuk memperoleh pengetahuan baru melalui praktik tersebut. Penelitian berbasis praktik merupakan penelitian yang tepat untuk penciptaan kriya tekstil karena pengetahuan baru yang didapat dari proses berkarya dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan penelitian melakukan yang terbaik menggunakan kemampuan dan pengetahuan yang telah dimiliki pada subjek tersebut (Malins et al., 1999)

Metode penelitian berbasis praktek ini bisa menghasilkan temuan pengetahuan baru dalam proses penciptaan karya itu sendiri.

Metode Pendekatan

Keberadaan karya seni tidak semata-mata tanpa tujuan. Seseorang mencipta karya seni pasti memiliki maksud dan tujuan. Maksud dan tujuan itu berupa konsep atau pengertian tentang keindahan yang dapat ditafsirkan. Sebagaimana kenyataan dalam perspektif sosial, hal yang disebut indah atau apakah keindahan itu adalah hasil penafsiran para seniman,

kolektor, kritikus seni, penguasa, pengusaha, atau sejarawan, sehingga hasil penafsiran yang berupa pengetahuan akan keindahan merupakan hasil dari bentukan kekuasaan dalam ranah dan konteks tertentu. Segala sesuatu bisa dibentuk lewat pengetahuan dan kekuasaan, termasuk nilai estetika. Seni memiliki realitasnya sendiri sejarah memperlihatkan, seni itu bersendikan pada 'realitas' (kenyataan), berarti seni itu dibangun oleh manusia atas dasar persepsi (pengamatan manusia) dan kebutuhan, dimana unsur fisik dari objek seni itu lebih penting daripada yang lainnya, sehingga selain karya seni itu penting untuk diciptakan juga sangat perlu dideskripsikan. Untuk menciptakan dan mendeskripsikan karya seni, bagi seseorang yang berada di wilayah akademik, ia harus mampu menganalisis dan menjelaskan bagaimana karya tersebut diciptakan dan hal apa saja yang terkandung dalam karya tersebut serta bagaimana ia mampu merangkai proses itu dalam bahasa ilmiah, yang pada akhirnya dapat menjadi sebuah pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan (Gustami, 2007).

Metode pendekatan yang digunakan ini adalah metode pendekatan yang merujuk pada unsur keindahan yang diciptakan. Pendekatan ini diambil karena dalam perwujudan dari karya tersebut pasti akan memberikan dampak keindahan dari penampakan visual yang diciptakan. Hal ini juga merujuk pada teori Feldman tentang fungsi seni yaitu fungsi personal seni, fungsi sosial seni, dan fungsi fisik seni. Ketiga hal tersebut tampak dari karya yang dibuat serta akan menyampaikan informasi dan gagasan karya kepada penikmatnya.

Secara umum, pada awal proses penciptaan, karya yang akan dibuat merupakan bentuk karya yang terinspirasi dari karakter tokoh wayang perempuan Drupadi, Sembadra dan Srikandi. Ketiga tokoh karakter wayang perempuan ini mewakili jiwa perempuan Jawa yang sabar, tabah, kuat dan Tangguh dalam menjalani laku kehidupannya. Metode penciptaan yang digunakan adalah *practice based research* yang merupakan metode yang tepat untuk menggali pengetahuan yang baru dan diterapkan pada bidang yang bersangkutan. Peran pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki sangat

berpengaruh pada proses tersebut. Dengan pemahaman yang dimiliki dalam menciptakan karya, tidak hanya bernilai fisik saja, namun juga dapat menjelaskan ide hingga proses terwujudnya karya yang berpotensi menjadi sebuah pembelajaran (Nuning. W., 2015)

Seniman bersentuhan dengan rangsangan atau impuls yang sengaja ditentukan maupun tak sengaja disentuhnya (mempersepsi). Dalam proses persentuhan tersebut terjadi suatu gambaran atau suatu bentuk pemahaman dalam pikirannya. Gambaran ataupun bentuk pemahaman itu yang biasanya disebut dengan 'ide' atau 'konsep' dan selanjutnya cakupan ide yang dipakai disini juga meliputi sensasi dan semua jenis khayalan mental. Jadi pengertian berpikir pun mencakup segala aktivitas manusia yang dapat melibatkan setiap mekanisme penghayatan sehingga menghasilkan ide dalam pengertiannya yang lebih luas. Ide merupakan segala gambaran dan cita-rasa yang dapat terbentuk dalam diri seniman), yaitu suatu kualitas abstraksi yang selanjutnya direalisasikan dalam tahapan (proses) karya-karya seni yang dibuat.

C. Proses Penciptaan

Dalam prose kreatif Berbagai hal dapat memacu seseorang untuk mengekspresikan apa yang ada di benaknya, dalam hal ini dengan menciptakan sebuah karya seni. Dalam karya ini penulis mengangkat karakter wayang perempuan yang kemudian akan dijadikan sebagai inspirasi ide dalam membuat karya perancangan karya batik untuk busana casual. Pengangkatan tema ini bertujuan untuk ikut mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur pada budaya seni wayang sebagai kebudayaan di Yogyakarta, serta memberi pengetahuan kepada masyarakat agar lebih mudah memahami makna yang terkandung pada setiap karakter tokoh wayang perempuan yang penulis wujudkan dalam bentuk karya batik untuk busana casual.

Wayang adalah seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan ini juga populer di beberapa daerah seperti Sumatra dan Semenanjung Malaya juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu.

Sebenarnya, pertunjukan boneka tak hanya ada di Indonesia karena banyak pula negara lain yang memiliki pertunjukan boneka. Namun pertunjukan bayangan boneka (Wayang) di Indonesia memiliki gaya tutur dan keunikan tersendiri, yang merupakan mahakarya asli dari Indonesia. Untuk itulah UNESCO memasukkannya ke dalam Daftar Representatif Budaya Takbenda Warisan Manusia pada tahun 2003. UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukan bayangan boneka tersohor dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*).

Perkembangan-perkembangan dalam komunikasi serta transportasi dan publikasi teks wayang yang dimulai dari pertengahan abad ke-19 menyebabkan munculnya pengaburan atas gaya-gaya regional wayang dan juga reduksi. Sarjana Belanda mengistimewakan penafsiran literasi oleh elit-elit dari Surakarta, sebagai kota kraton, dan mendukung pelatihan wayang dan buku teks yang terkait Teks-teks yang berasal dari Keraton Surakarta dianggap sebagai sumber otoriter oleh seniman wayang di pulau Jawa. Dominasi wayang kulit Surakarta selanjutnya tersebar luas pada abad ke-20 dalam media rekaman serta radio (dan nantinya televisi serta media digital). Organisasi wayang pemerintahan baru, Pepadi dan Senawangi, yang terbentuk di Jakarta pada masa Orde Baru dan dilindungi oleh kroni-kroni Presiden Soeharto, mempromosikan wayang Surakarta sebagai bentuk esensial tradisi Jawa dalam festival, publikasi, dan representasi publik lainnya. Wayang menjadi "carriage-trade item" atau barang deluks di Jawa Timur pada tahun 1980an, dan dalang-dalang lokal harus mengadopsi aspek-aspek gaya Surakarta agar bisa terus bersaing Dalang-dalang di Jawa Tengah dan Jawa Timur lantas membeli wayang-wayang gaya Surakarta yang berwarna-warni dan berbobot ringan, memungkinkan gaya permainan yang dipopulerkan pada tahun 1980 an oleh dalang gaya Solo Ki Manteb Soedharsono, lantas menjual wayang-wayang tua mereka kepada penjual-penjual barang antik, walau banyak diantaranya telah lama dijadikan bibit atau model untuk membuat wayang.

Gaya-gaya regional lain dan bentuk-bentuk wayang minoritas, seperti wayang krucil dan wayang gedhog, mulai terancam punah(Cohen, 2014).

Wayang

Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta atau Wayang Kulit Gaya Yogyakarta (bahasa Jawa: Wayang Kulit Gagrag Ngayogyakarta) merupakan wayang kulit yang secara morfologi memiliki ciri bentuk, pola tatahan, dan sunggingan (pewarnaan) yang khas. Selain itu dalam pertunjukan Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta juga memiliki unsur-unsur khas yaitu, lakon wayang (penyajian alur cerita dan maknanya), catur (narasi dan percakapan), karawitan (gendhing, sulukan dan properti panggung). Wayang sebagai salah satu warisan budaya di Indonesia yang berisi pesan moral tentang kebaikan dan keburukan hidup manusia yang diwakilkan dalam bentuk figur tokoh wayang yang diciptakan oleh Pujangga Jawa. Wayang memberi tuntunan dan contoh bagaimana berkehidupan yang baik, dalam keluarga dan di masyarakat.

Dalam seni penyangatan diperlukan guna melipatgandakan rasa (esensi) dari suatu subyek seni, demikian juga pada pembuatan karya wayang, dibutuhkan kreatifitas dan penyangatan dalam membuat karya wayang itu, yang dalam pementasan wayang, diperlukan suatu keadaan dan tampilan dimana pemirsa dapat dengan mudah membedakan sosok tokoh yang satu dari sosok-sosok wayang yang lainnya. Sebagai ilustrasi dengan ujud dan atributnya yang sangat khas dan berbeda, walau jarak sekitar 20 meter, penonton dapat segera mengenali yang mana sosok Petruk, Gareng, Semar, Arjuna, Srikandi, kumbakarna atau karakter lainnya. Sukasman mengakui bahwa teknik penyangatan atas ujud dan bentuknya wayang klasik yang ada sampai sekarang ini adalah cara yang paling baik dan tepat dari diri sudut pandang pertunjukan wayang (Marianto, 2014).

Ciri-ciri wayang Kulit gaya Yogyakarta Dalam mengenal wayang kulit gaya Yogyakarta dapat dicermati beberapa hal sebagai berikut:

1. Wayang kulit gaya Yogyakarta menggambarkan wayang (*ringgit*) bergerak berjalan, hal ini ditandai dengan tampilan posisi kaki yang melangkah lebar terutama pada tokoh jangkahan (*gagahan*). Pada kaki

kiri atau kaki belakang digambarkan posisi telapak kakinya miring atau jinjit. Tampilan yang demikian dianggap lebih gagah, ekspresif dan dinamis. Tokoh putren (wayang wanita) dalam wayang kulit gaya Yogyakarta menggambarkan wayang (*ringgit*) tancep (berhenti/tidak bergerak), hal ini ditandai dengan adanya wiron nyamping (lipatan-lipatan kain kampuh) yang tetap berada di posisi muka. Bentuk ini ada juga yang menyatakan bahwa tampilan tokoh putren wayang perempuan merupakan bentuk stilasi dari posisi tari yang disebut *nggrodho*.

2. Tampilan bentuk tambun, yaitu penggambaran tubuh yang pendek dan kekar(gemuk) yang dinamakan dengan *depah*. Bagian kepala tampak agak besar, posisi tubuh menghadap ke muka, dengan posisi kaki terbuka, lebar. Kaki digambarkan lebih pendek dari seharusnya, hal ini berkaitan dengan fungsi wayang dalam pertunjukan wayang, tokoh wayang Yogyakarta pada umumnya ditancapkan dengan posisi agak renggang, jika tokoh tersebut terkena sinar dan lampu blencong, kaki tersebut akan nampak memanjang terlihat dari belakang kelir, sehingga bagian kaki tersebut perbandingannya menjadi proporsional.

3. Pada umumnya tokoh-tokoh dalam wayang kulit gaya Yogyakarta mempunyai tangan yang Panjang hingga menyentuh kaki. Hal ini juga berkait dengan fungsi wayang kulit itu dalam pertunjukan wayang. Dalam kegiatan menyembah membutuhkan tangan yang mampu menyentuh hidung tokoh, sehingga dibutuhkan ukuran yang Panjang.

4. Hampir semua tataan tokoh wayang menggunakan unsur tataan yang dinamakan *inten-intenan*, terutama pada pecahan uncal kencana, sumping, turido dan bagian busana lainnya.

5. Tokoh wayang kulit gaya Yogyakarta menggunakan sungging tlapakan yang pada masa lampau disebut dengan sungging sorotan, yaitu unsur sungging yang berbentuk segitiga terbalik yang lancip-lancip seperti bentuk tumpal pada motif kain batik (Sunarto dan Sagio, 2004).

Wayang dan Manusia Seutuhnya

Membicarakan wayang dan manusia selalu menarik, aktual dan karena wayang adalah simbol atau Bahasa dari hidup dan

kehidupan manusia dengan segala perbuatan dan dunianya. Sri Mulyono, dalam bukunya wayang dan karakter manusia yang dimaksudkan dengan “karakter manusia” sebetulnya tidaklah hanya “sekedar karakter watak dan sifat serta tingkah lakunya saja”, tetapi yang dimaksudkan adalah lebih luas lagi, yaitu wajah-wajah manusia seutuhnya. Dan wayang adalah sebagai wujud filsafati dari manusia itu sendiri, artinya wayang dipandang sebagai Bahasa dari hidup manusia seutuhnya.

Wayang adalah salah satu cara untuk mengenal diri manusia. Karena dalam pertunjukan wayang sesungguhnya digelar atau dipertunjukkan suatu lakon dari hidup dan kehidupan manusia. Maka setelah melihat wayang selalu akan timbul pertanyaan yang sudah lama, tetapi masih tetap baru, yaitu: Apakah manusia itu? Dan siapakah aku ini? (Mulyono Djojosupadmo, 1978)

1. Wayang Drupadi

Dewi Drupadi adalah putri Prabu Drupada raja Cepala, ia diperistri oleh Puntadewa raja negara Amarta, yang kemudian setelah selesai perang baratayudha menjadi raja di Astina bergelar Prabu Karimataya. Dari perkawinannya dengan salah satu Pandawa ini ia mendapatkan putera yang diberi nama Raden Pancawala.

Dewi Drupadi merupakan kelompok tokoh putren yang berkarakter luruh, dengan posisi muka tumungkul, dengan mata liyepan, hidung lancip, mulut salitan. Ia bermahkota gelungkeling, dengan hiasan jamang sadasaler dan sumping waderan (kudupturi) dengan mengenakan rembing. Rambut nger gendong dengan berbusana putren, dengan mengenakan semekan, pending dengan motif ngangrangan yang terbuat dari emas murni, pinjong dengan motif semen sinom dan kain Panjang dengan motif parang klitik. Ketika Dewi Drupadi



sudah tua ditampilkan polos tanpa perhiasan (Sunarto dan Sagio, 2004).

Gambar 1. Wayang Drupadi
Foto Tokoh wayang Perempuan Dewi Drupadi, koleksi pribadi Bapak Ki Gunawan, S.Sn. (Guru Pedalangan SMKI dan Pedalang), dokumentasi setyowati

2. Wayang Srikandi

Dewi Srikandi salah seorang istri Arjuna. Ia adalah putri kedua Prabu Drupada dari Kerajaan Cempalaradya, sedangkan ibunya bernama Dewi Gandawati. Kakaknya yang sulung bernama Dewi Drupadi alias Dewi Krisna, dipersunting oleh Prabu Yudhistira. Dewi Srikandi juga mempunyai adik laki-laki bernama Drestajumna. Dalam pewayangan, Dewi Srikandi digambarkan sebagai wanita cantik yang terampil dalam ilmu keprajuritan. Bahkan para dalang menceritakan, ketika dilahirkan bayi Srikandi telah mengenakan pakaian perang lengkap dengan busur dan panah. Dewi Srikandi mahir memanah, pernah belajar pada Arjuna.

Dewi wara Srikandi tergolong tokoh yang berpenampilan branyak (lanyap) dengan posisi muka langak, bermata liyepan, berhidung lancip (walimiring) dan bermulut salitan. Ia bermahkota gundulan dengan sinom dengan menghiasi dahinya mengenakan jamang sadasaler dengan sumping prabangyungyun, sarira weweg (padat berisi), rambut ngore gendrong mengenakan busana putren dengan semekan gadung mlati, pinjon dengan dodot bermotif semen jrengut seling Gurda dan samparan kain Panjang bermotif kawung. Tokoh ini banyak memakai kelat bahu dan gelang, tetapi ditampilkan polos. Dewi wara Srikandi bermuka dan berbadan gembleng, wanda Golek, Nenes, Patrem. Ada kalanya tokoh ini ditampilkan dengan busana keprajuritan, Ketika ia tampil sebagai senapati agung dalam perang Bratayuda (Sunarto dan Sagio, 2004).



Gambar 2. Wayang Srikandi
Foto Tokoh wayang Perempuan Dewi Srikandi, koleksi pribadi Bapak Ki Gunawan, S.Sn. (Guru Pedalangan SMKI dan Pedalang) Foto dokumentasi Setyowati.

3. Wayang Sembadra

Dewi Sumbadra atau Dewi Sembadra (pedalangan Jawa), dikenal pula dengan nama Dewi Mrenges, Dewi Rara Ireng, Dewi Bratajaya dan Dewi Kendengpamali. Ia adalah putri Prabu Basudewa, raja negara Mandura dari Permaisuri Dewi Rohini/Dewi Badrahini. Dewi Sumbadra mempunyai 4 orang saudara lain ibu, yaitu; Kakrasana dan Narayana dari Dewi Mahindra/Maerah (Ped. Jawa), Kangsa, dari Ibu Dewi Mahira/Maekah—(Kangsa sebenarnya putra Dewi Mahira dengan raksasa Gorawangsa yang menyaru/beralih rupa menjadi Prabu Basudewa palsu dan bermain asmara dengan Dewi Mahira). Keempatnya adalah Udawa, dari ibu Ken Sagupi, seorang swarawati keraton Mandura.

Dewi Wara Sembadra tergolong dalam tokoh putren berkarakter, dengan posisi muka tumungkul, bermata liyepan, berhidung lancip walimiring) dan bermulut salitan. Ia memakai mahkota gundulan dengan hiasan jamang sadasaler dan sumping waderan (kudupturi). Ada penggambaran sinom di dahi tokoh wanita putri tersebut mengenakan rembing, rambut ngore gendong badan berbusana putren dengan semekan bermotif bludiran, pinjong dengan motif semen sekar jeruk, pending dengan ukiran dari emas murni dan kain panjangnya bermotif limaran. Tokoh ini ditampilkan dengan polos tanpa perhiasan, umumnya bermuka dan badan gembleng yang telah lebih dikenal dengan istilah brongsong (Sunarto dan Sagio, 2004).



Gambar 3. Wayang Sembadra
Foto Tokoh wayang Perempuan Dewi Sembadra, koleksi pribadi Bapak Ki Gunawan, .Sn. (Guru Pedalangan SMKI dan Pedalang). Dokumentasi foto setyowati

Batik

Batik adalah cara membuat bahan sandang yang bercorak pewarnaan dengan menggunakan lilin panas sebagai zat perintang pada waktu pewarnaan. Secara etimologis, berarti menitikkan lilin/malam dengan canting sehingga membentuk corak yang terdiri atas susunan titik dan garis. Batik adalah cara membuat ragam hias diatas sehelai mori dengan menggunakan lilin untuk mengamankan dari rembesan warna pada waktu pencelupan.

Berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata mbat dan tik. Mbat dalam bahasa Jawa diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik berarti melempar titik-titik berkali-kali pada kain. Akhirnya bentuk-bentuk titik tersebut berhimpitan menjadi bentuk garis. Menurut teori seni rupa, garis adalah kumpulan dari titik-titik. Selain itu, batik juga berasal dari kata mbat yang merupakan kependekan dari kata membuat, sedangkan tik adalah titik. Ada juga yang berpendapat bahwa batik berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa amba yang bermakna menulis dan titik yang bermakna titik (Musman, Asti, 2011). Batik adalah kain yang ragam hiasnya dibuat dengan menggunakan malam sebagai bahan perintang warna, sehingga zat warna tidak dapat mengenai bagian kain yang tertutup malam saat pencelupan. Sedangkan pengertian dari batik secara umum adalah suatu seni dan cara untuk menghias kain dengan menutupi kain menggunakan lilin untuk membentuk suatu corak hiasannya, dan alat yang digunakan untuk membentuk tersebut berupa cap seperti stampel, canting atau bahkan menggunakan kuas. Kemudian kain diberi warna dengan cara dicelup, diusap ataupun dicolet dengan memakai zat warna alam maupun sintetis. Dalam batik tulis terdapat unsur-unsur yang menyusun menjadi suatu motif pada batik itu sendiri (Ishwara et al., 2012).

Unsur motif diantaranya:

1. Ornamen utama adalah suatu gambar dengan bentuk yang berukuran cukup besar untuk membentuk suatu motif batik yang mengandung makna tertentu, merupakan suatu unsur utama dan pokok dalam pembuatan batik.
2. Ornamen pengisi merupakan suatu gambar atau ragam hias dimana bentuk

sederhana dan lebih kecil dibanding ornamen utama, tujuannya untuk mengisi suatu motif batik secara keseluruhan dan memperindah motif batik.

3. Isen-isen motif batik adalah titik-titik, garis, atau gabungan antara titik dan garis yang fungsinya sebagai pengisi ornamen batik secara keseluruhan serta sebagai pengisi bidang diantara ornamen pembentuk motif. Batik terbagi menjadi dua macam yaitu batik pedalaman dan batik pesisiran (Supriono, n.d.).

Motif batik adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan, motif batik disebut juga corak batik atau pola batik. (Susanto, 1973)

Menurut unsur-unsurnya, motif batik dapat dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu:

1. Ornamen motif batik ragam hias yang menentukan motif tersebut
2. Isen-isen motif batik berupa titik-titik, garis-garis, gabungan titik dan garis yang berfungsi sebagai pengisi ornament.

Dalam hal ini yang disebut motif batik tradisional adalah motif batik yang biasa diterapkan pada proses batik tradisional.

Di Indonesia batik sempat mengalami masa surut yang panjang, dan sampai pada pertengahan paruh kedua 2009 ketika batik diakui UNESCO sebagai World Heritage (Warisan Dunia), ini menyebabkan keingintahuan akan batik meningkat, dan pada akhirnya muncul keinginan dari masyarakat untuk memiliki dan mengenakan busana batik (Marianto, 2017).

Busana batik kini diminati kembali. Gairah seni membatik sebagai karya murni yang dibuat berdasarkan kebutuhan pribadi, dan yang dikerjakan dalam skema industri kecil menengah bermunculan dimana-mana. Di berbagai kalangan terjadi peningkatan minat pemakaian baju batik. Baju batik jadi dress code dalam berbagai acara yang resmi, semi resmi atau kasual. Motif-motif klasik batik ditawarkan kembali, dan muncul desain kreatif batik kontemporer.

Corak-corak batik yang dekontekstual, yang lepas dari konteks kultural-tradisional. Yang mengemuka di berbagai tempat, berfungsi sebagai penyeimbang terhadap batik-batik konvensional. Trend berbusana batik yang lebih sesuai dengan kondisi geografis di

Indonesia Juga dikenakan oleh diplomat dan orang-orang mancanegara yang ada di Indonesia, mereka mengenakan baju batik ketika menghadiri berbagai pertemuan. Dalam konteks ini batik telah menjadi pilihan sebagai media dalam diplomasi budaya. Dalam berbagai fashion show dan pertunjukan, desain-desain busana batik menjadi perhatian utama (Marianto, 2017).

Landasan Penciptaan

Tinjauan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya kita sebut kesenian. Dengan demikian kesenian, dapat dikatakan merupakan salah satu wadah yang mengandung unsur-unsur keindahan. Semua benda atau peristiwa kesenian tersebut mempunyai tiga unsur atau aspek dasar (Djelantik, Anak Agung Made, Rahzen, Taufik, and Suryani, 1999), yaitu :

a. Wujud atau rupa (Appearance)

Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara konkrit yaitu dapat dipersepsikan dengan mata atau telinga maupun yang tidak tampak secara konkrit, yang abstrak, hanya bisa dibayangkan. Semua jenis kesenian, visual atau akustik, baik yang konkrit maupun yang abstrak, wujud yang ditampilkan dan dapat dinikmati oleh penikmat mengandung dua unsur yang mendasar yaitu bentuk dan struktur.

Penciptaan ini wujud yang digunakan sebagai dasar dalam menciptakan sebuah motif pada karya ini adalah berupa batik tulis untuk busana kasual yang bertemakan karakter tokoh wayang Dewi Drupadi, Dewi Srikandi dan Dewi Sembadra.

Karya kriya yang penulis ciptakan adalah berupa batik tulis untuk busana kasual yang bertemakan ide karakter tokoh wayang Dewi Drupadi, Dewi Srikandi dan Dewi Sembadra, terdapat makna pada setiap karakter tokoh wayang perempuan yang dimaksud.

c. Penampilan atau penyajian (Presentation)

Penampilan merupakan salah satu bagian mendasar yang dimiliki semua benda seni atau peristiwa kesenian. Dengan penampilan dimaksudkan cara penyajian, bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikannya, penonton, para pengamat,

pembaca, pendengar, khalayak ramai pada umumnya. Penampilan menyangkut wujud dari sesuatu, entah sifat wujud itu konkret atau abstrak.

Penampilan atau penyajian dalam karya yang penulis ciptakan berupa batik tulis dengan motif tokoh wayang Dewi Drupadi, Dewi Srikandi dan Dewi Sembadra, dengan motif-motif tersebut dikombinasikan antara unsur satu dengan unsur lainnya, serta terdapat pula isen-isen batik pada motif tersebut sehingga penampilan dari karya yang diciptakan oleh penulis terlihat lebih estetik dan menarik.

Dalam penciptaan ini karakter wayang yang dipilih dan digunakan penulis pada karya batik tulis untuk busana kasual ini dengan ide karakter tokoh wayang Dewi Drupadi, Dewi Srikandi dan Dewi Sembadra.

Pemilihan tema tokoh wayang perempuan sebagai inspirasi ide membuat batik tulis busana kasual ini adalah bagian dari eksistensi budaya Jawa yang adiluhung.

Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan elemen-elemen lain dalam suatu sistem, serta profesi yang mempraktekkan teori, prinsip, data, dan metode dalam perancangan untuk mengoptimalkan system agar sesuai dengan kebutuhan, kelemahan dan keterampilan manusia.

Ergonomi berasal dari dua kata Bahasa Yunani: *ergon* dan *nomos*: *ergon* berarti kerja, dan *nomos* berarti aturan, kaidah, atau prinsip. Ergonomi adalah ilmu atau kaidah yang mempelajari manusia sebagai komponen dari suatu sistem kerja mencakup karakteristik fisik maupun nonfisik, keterbatasan manusia, dan kemampuannya dalam rangka merancang suatu sistem yang efektif, aman, sehat, nyaman, dan efisien (Sutalaksan et al., 1979).

Berdasarkan data acuan yang telah didapat, maka penciptaan karya yang mengambil inspirasi dari tokoh wayang perempuan Dewi Drupadi, Dewi Sembadra dan Dewi Srikandi. Dimana ketiga tokoh wayang perempuan ini adalah wayang yang mengabdikan dirinya sebagai istri dari Pandawa, yaitu Yudistira dan Arjuna.

Penulis mencoba memvisualisasikan karakter figur wayang perempuan drupadi, Sembadra dan srikandi sebagai inspirasi sumber ide penciptaan seni kriya tekstil

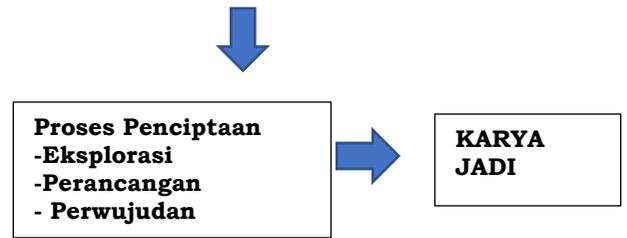
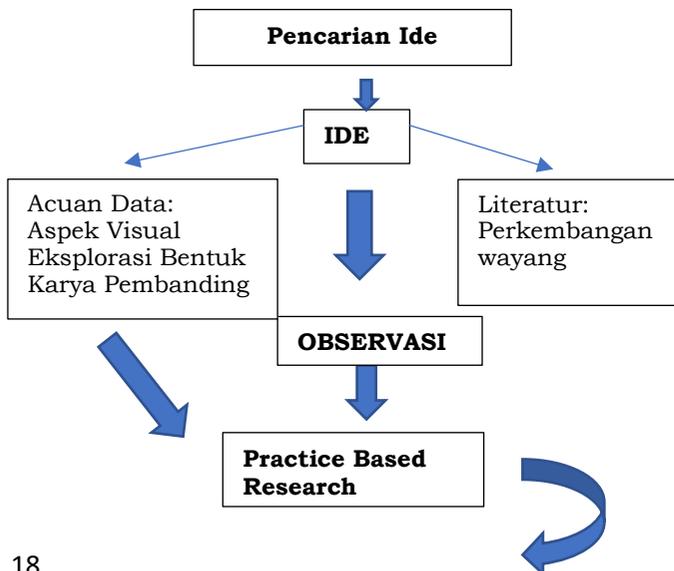
berupa kain bermotif tema wayang perempuan tadi dengan proses teknik batik yang diwujudkan dalam bentuk busana kasual.

1. Sumber data utama karakter wayang Drupadi adalah adanya atribut dan struktur tubuh (sanggul jamang Sodo sakler, kalung wajikan, sumping waderan, kelat bahu Ngangrengan, gelang Binggel Calumpringan. Disini wujud dari karakter Drupadi sebagai seorang ratu prameswari dari raja Yudistira. Wayang Drupadi karakternya Luruh (*ndungkluk*), halus, sabar, *bekti* dengan suami, rela berkorban untuk suami, dan setia.
2. Sumber data utama karakter wayang Sembadra adalah adanya atribut sanggul gelung dan sumping waderan, karakter Sembadra adalah luruh (*ndungkluk*), sabar tapi tegas, kesabarannya dalam mengikuti suami dan tegas akan semua yang bukan menjadi haknya.
3. Sumber data utama karakter wayang srikandi adalah adanya atribut sanggul gelung dan sumping waderan, tidak pakai jamang. karakter srikandi adalah wajahnya ndangak atau melihat keatas, busananya sederhana, sebet atau sedet, tegas, kenes, branyak, lantip/cerdas.

Proses Penciptaan

Penelitian berbasis praktik (*practice-based-Research*) adalah suatu investigasi original yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru, dimana pengetahuan baru itu diperoleh dari praktek yang dilakukan melalui hasil praktek (Guntur, 2016).

Berikut skema proses kreatif penciptaan seni:



Dari berbagai data yang didapatkan, penulis jadikan acuan dalam penciptaan karya kriya seni dengan Teknik batik yang diwujudkan dalam busana kasual. Pemilihan bahan yang utama adalah segi kenyamanan dan segi proses yang bisa tercapai dengan Teknik proses batik tulis dengan proses pewarnaan tutup celup dan colet warna, maka penulis memilih menggunakan bahan kain katun primisima dan denim jeans dengan proses mordanting untuk mencapai penyerapan proses pewarnaan batik.

C. Rancangan Karya

Setelah menganalisis dari berbagai sumber data acuan, kemudian langkah selanjutnya yaitu mengevaluasi dan mempertimbangkan sketsa-sketsa yang telah dibuat untuk dipilih sebagai sketsa yang akan diwujudkan ke dalam bentuk karya. Sketsa yang sudah dievaluasi tersebut berupa sketsa alternatif dan desain terpilih, antara lain :

Sketsa alternatif 1, 2, dan 3



Gambar 4 Sketsa Karya

Sketsa alternatif 4, 5, dan 6



Gambar 5 Sketsa Karya
Sketsa busana dan Alternatif warna yang diterapkan dalam busana



Gambar6 Sketsa Karya dengan warna

Teknik Pengerjaan

Penguasaan dalam hal teknik sangat berpengaruh terhadap karya yang akan dikerjakan, dengan penguasaan dalam hal teknik yang baik dan benar dalam penerapannya menentukan hasil karya seni yang dihasilkan. Adapun teknik yang diterapkan dalam proses penciptaan karya seni kriya tekstil ini adalah batik tulis.

Berikut tahap perwujudan dalam proses penciptaan karya batik yang bermotifkan karakter wayang perempuan yang Penulis ciptakan :

1. Mendesain dengan skala 1:10
Pembuatan desain dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain dalam menempatkan motif.
2. Memola (nyorek) merupakan proses pembuatan desain pada kertas terlebih

dahulu kemudian dilanjutkan dengan menjiplakan desain dari kertas ke kain.

3. Membatik (nglowong) merupakan proses memberi goresan pada motif kain dengan menggunakan canting yang didalamnya terdapat malam atau lilin batik cair.

4. Pewarnaan pertama merupakan proses memberi warna pada kain dengan menggunakan pewarna batik. Teknik pengerjaan pada proses pewarnaan batik bisa dilakukan dengan menggunakan teknik colet dan celup dengan pewarna indigosol, dan naphthol.

5. *Nemboki* merupakan proses menutup bagian motif batik agar pada proses pewarnaan selanjutnya tidak terkena warna.

6. Pewarnaan kedua merupakan proses memberi warna pada kain batik yang sudah ditutupi (ditemboki) dengan malam.

7. Proses pewarnaan kedua dan ketiga ini dikerjakan dengan teknik celup dengan menggunakan pewarna batik indigosol. Proses pengerjaan dengan menggunakan pewarna indigosol dilakukan dengan cara kain dicelupkan ke dalam bak warna yang berisi larutan indigosol, setelah itu kain ditiriskan terlebih dahulu, lalu kain dijemur di bawah sinar matahari kurang lebih sekitar 3 menit secara bolak-balik supaya warna indigosol muncul, kemudian kain dicelupkan ke dalam larutan hcl sebagai pengunci warna indigosol. Setelah itu kain dicuci bersih dengan air dan diangin-anginkan.

8. Proses *pelorodan* malam atau lilin batik merupakan proses yang terakhir menggunakan panci besar yang berisi air mendidih dan zat pelorod malam atau lilin batik dengan tujuan supaya lilin terlepas dari kain

Tinjauan Karya

Penciptaan karya batik tulis untuk busana casual dikerjakan melalui berbagai tahap hingga menjadi karya yang siap ditampilkan. Karakter wayang perempuan Dewi Drupadi, Dewi wara Sembadra, dan Dewi Srikandi sebagai inspirasi penciptaan batik fashion dengan wujud busana casual dengan motif karakter ketiga wayang perempuan tadi dan hiasan rambut sumping waderan sebagai motif.

Gambar 7 Hasil Karya



(Foto: Setyowati)

Semua karya batik tulis yang diwujudkan sampai menjadi busana casual yang penulis ciptakan dengan menonjolkan bentuk asli dari karakter wayang perempuan Dewi Drupadi, Dewi wara Sembadra dan Dewi Srikandi dengan penempatan susunan motif yang berbeda pada setiap lembar kain. Penciptaan kain batik tulis yang diwujudkan menjadi busana casual ini secara umum dikerjakan dengan menggunakan teknik batik tulis dengan mengambil beberapa motif batik tradisional Yogyakarta.

Teknik pewarnaan yang digunakan dalam mewujudkan batik tulis untuk busana casual dengan colet dan celup, menggunakan pewarna indigosol, dan naphthol, juga dengan menggunakan teknik ecoprint pada kain denim jeans dengan menata dedaunan jati dan warna alam dari daun jati, secang dan tingi .

Karya batik tulis dilengkapi dengan isen-isen pada setiap lembar kainnya yaitu dengan isen-isen sawut, cecek satu, cecek tiga, ukel. Pemilihan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya batik tulis untuk busana casual menggunakan bahan kain primisima gamelan dan kain denim jeans tipis sebagai media dalam penciptaan.

Gambar 8 Karya 1

Judul : “Selaras Seiring Dewi Sembadra dan Dewi



Srikandi” (Foto : Setyowati, 2020)

Karya pertama batik tulis untuk busana casual wanita dengan judul “Selaras Seiring Dewi Sembadra dan Dewi Srikandi ”. Motif ini menggambarkan wujud dari karakter Wayang perempuan Dewi Sembadra dan Dewi Srikandi yang memiliki sifat wanita yang sabar dan kuat, tabah menghadapi kehidupannya. Kain batik dikerjakan dengan penempatan motif Karakter Wayang Dewi Sembadra dan Dewi Srikandi yang berada di tengah diantara motif stilasi ornamen bunga dan stilasi dari hiasan rambut berupa sumping waderan yang digubah dalam motif kawung sumping waderan yang ditata di bagian bawah, disusun secara acak, dan motif yang diisi dengan isen-isen sawut dan cecekan.

Perwujudan pada motif dikerjakan dengan teknik batik tulis. Pewarnaan pada motif Dewi Wara Sembadra dan Dewi Srikandi ini dengan teknik colet dengan menggunakan pewarna indigosol ungu, coklat dicampur kuning dan pink untuk bagian wajah dan kulit pada motif wayangnya dan untuk warna celupan pada latar kain menggunakan pewarnaan indigosol dari Biru 04B dan green Ib ditambah abu-abu. Warna-warna pada motif yang digunakan dengan warna ungu, biru, abu-abu dan biru tosca. Pewarnaan pada latar dengan teknik celup dikerjakan menggunakan pewarna indigosol yang berwarna biru, hijau muda dan abu-abu.

Aksesoris yang dikenakan adalah anting, kalung dan gelang dengan motif gubahan sumping waderan, berbentuk belahan motif batik kawung. Bahan dari kulit sapi yang dikerjakan dengan Teknik tatah sungging wayang, dan diwarnai dengan cat sandy.

Gambar 9 Karya 2



Judul : “Keanggunan Dewi Drupadi” (Foto : Setyowati, 2020)

Karya kedua batik tulis untuk busana casual wanita ini berjudul “Keanggunan Dewi Drupadi”. Batik tulis kain ini dikerjakan dengan penempatan motif Dewi Drupadi yang diwujudkan dalam figur wanita saat ini dengan memakai sepatu di bagian tengah, di bawahnya ada motif kawung yang dari stilasi sumping waderan. Bagian atas samping dengan motif lampu jogja artinya memberi perwujudan karya sebagai bentuk gambaran saat ini di Yogyakarta, sedangkan bagian tengah dengan motif Latar pada bagian atas dan bawah figur wayang drupadi dipenuhi dengan isen-isen ukel, sedangkan pada bagian tengah dengan motif daun-daun. Perwujudan pada motif dikerjakan dengan teknik batik tulis. Pewarnaan pada motif Dewi Drupadi dikerjakan dengan teknik colet dan celup dengan menggunakan pewarna indigosol dan naptol. Warna-warna indigosol yang digunakan dengan warna merah, coklat kekuningan, dan biru, sedangkan warna indigosol yang digunakan dengan warna kuning dan hijau. Pewarnaan pada latar dan tumpal dengan teknik celup dikerjakan menggunakan pewarna indigosol yang berwarna hijau.

Simpulan

Dengan mengangkat wayang sebagai salah satu inspirasi dalam berkarya seni sebagai salah satu sarana untuk mengenal

manusia, maka diharapkan dapat menambah sumbangan pemikiran dalam Samudra ilmu pengetahuan tentang wajah manusia seutuhnya, yaitu manusia yang kongkrit, wajar, apa adanya dan apa yang sebenarnya. Dengan melihat dan mengenal karakter tokoh wayang perempuan Drupadi, Sembodro, Srikandi, diharapkan bahwa wanita saat ini menjadi sadar akan dirinya, bahwa dirinya memang betul-betul ada dan adanya lengkap dengan dunianya. Wanita diharapkan dapat menghadapi dunianya dan menemukan dirinya dari karakter tokoh wayang perempuan tersebut yang sebenarnya adalah mewakili diri dari wanita saat ini.

Makna moral dan filosofis di dalam cerita wayang dan batik akan sangat bermanfaat bagi masyarakat untuk selalu menjunjung tinggi nilai kebaikan dan tata krama. Melalui seni wayang dari pemilihan figur tokoh wayang sebagai sumber ide penciptaan yang dibuat merupakan bentuk karya yang terinspirasi dari karakter tokoh wayang perempuan Drupadi, Sembadra dan Srikandi, dengan cara mengembangkan bentuk visual dan penyajiannya dalam busana fashion batik. dimana ketiga tokoh ini mewakili jiwa perempuan Jawa yang sabar, tabah, kuat dan Tangguh dalam menjalani laku kehidupannya

Karya ini dibuat sebagai upaya mengangkat nilai moralitas dari budaya yang ada di Jawa dengan membangkitkan kembali karakter tokoh yang ada dengan mengangkat tema wayang. Wujud unsur-unsur karakter wayang perempuan dalam batik tulis untuk busana casual diciptakan dengan cara memvisualkan wujud karakter wayang perempuan Dewi Drupadi, Dewi Sembadra dan Dewi Srikandi yang memiliki ciri khas sendiri dan juga diambil pelengkap busana berupa sumping waderan yang dipakai oleh ketiga tokoh wayang perempuan tersebut untuk digubah stilasi dalam bentuk motif batik kawung. Dua unsur tersebut disusun dengan penataan yang berbeda-beda pada setiap lembar kainnya, ada motif yang disusun secara sejajar, karya batik diwujudkan dengan batik gaya tradisional yang dipadu dengan pewarnaan alam ecoprint pada kain denim jeans yang mempunyai ciri khas warna lembut yang memberi kesan keanggunan, yaitu warna merah, merah muda, oranye, kuning, hijau,

abu-abu, biru dan ungu. Warna-warna muda diterapkan pada bagian motif dan warna tua diterapkan pada bagian latar batik kain panjang.

SARAN

Dalam proses pembuatan karya batik tulis untuk busana kasual ini tentunya terjadi kendala pada proses pengerjaannya, terutama ketika sedang melakukan pewarnaan dengan teknik Dalam berkarya seni, kreatifitas tidak mudah untuk dicapai oleh setiap seniman dalam proses berkaryanya. Diperlukan waktu, tenaga dan pikiran untuk menemukan ide gagasan dalam pencapaian proses penciptaan karya yang bagus., Seniman perlu mengatur dan mempersiapkan waktu dengan baik dalam proses kreatifnya.

colet. Proses dalam berkesenian pasti akan mengalami kesulitan dan juga gagal, seniman harus dapat mengatasinya dengan cara menyiapkan kemungkinan-kemungkinan yang baru bila terjadi kegagalan. Pewarnaan dengan teknik colet pada motif batik yang berukuran kecil jika dalam pengerjaannya dilakukan dengan kuas yang melebihi ukuran motif maka warna batik akan melewati garis motif batik yang tidak dikehendaki terkena warna. Begitu juga dengan motif batik yang berukuran besar, jika dikerjakan dengan kuas yang berukuran kecil dalam proses pengerjaannya akan lama, sehingga sebaiknya gunakanlah kuas yang sesuai dengan ukuran motif batik guna menjaga warna batik agar menghasilkan warna yang rata dan hasilnya bisa bagus.

DAFTAR PUSTAKA

Cohen, M. I. (2014). Wayang Kulit Tradisional dan Pasca-Tradisional di Jawa Masa Kini. *Jurnal Kajian Seni*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.22146/art.5965>

Djelantik, Anak Agung Made, Rahzen, Taufik, and Suryani, N. N. M. (1999). *Estetika: sebuah pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Gie, T. L. (1983). *Garis besar estetik: (filsafat keindahan)*. Karya Yogyakarta.

Guntur. (2016). Metode Penelitian Artistik. In *Society*. ISIPress.

Gustami, S. (2007). *Butir-butir mutiara*

estetika timur, ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia. In *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Prasista.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>

- Ishwara, H., Yahya, L. R. S., & Moeis, X. (2012). *Batik Pesisir An Indonesian Heritage*. Afterhours Books.
- Malins, J., Ure, J., & Gray, C. (1999). The Gap: addressing practice-based research training for Designers. In *Proceedings of the Design Cultures: European Academy of Design Conference*. The Robert University.
- Mariato, M. D. (2014). Wayang Ukur Ki Sigit Sukasman. *Jurnal Cilpa, Pendidikan Seni Rupa*, 1(1).
- Mariato, M. D. (2017). *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.
<http://digilib.isi.ac.id/7125/>
- Mulyono Djojopadmo, I. S. (1978). Wayang dan Karakter Wanita. In *Pustaka Wayang* (Issue 4). CV Haji Masagung exs Gunung Agung.
- Musman, Asti, dan A. B. A. (2011). Batik Warisan Adiluhung Nusantara. In *Yogyakarta: G-Media*. G-Media.
- Nuning, W., M. M. (2015). METODE PENCIPTAAN BIDANG SENI RUPA: Praktek Berbasis Penelitian (practice based research), Karya Seni Sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana. *Corak*, 4(1), 23–37.
<https://doi.org/10.24821/corak.v4i1.2358>
- Sunarto dan Sagio. (2004). *Wayang Kulit Gaya Yogyakarta: Bentuk dan Cenderungannya*. In ... : *Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Kantor Perwakilan Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Supriono, P. (n.d.). *Ensiklopedia The Heritage of Batik: Identitas Pemersatu Kebanggaan Bangsa*. Andi Offset.
- Susanto, S. K. S. (1973). *Seni kerajinan batik Indonesia / oleh S. K. Sewan Susanto*. Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian RI.
- Sutalaksan, I., Anggawisastra, R., & Tjakraatmadja, J. (1979). Teknik tata cara kerja. In *Bandung: ITB Press*. ITB.