

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Eksistensi cerita rakyat mulai berkurang karena dianggap kurang relevan dengan generasi muda saat ini. Hal ini jika dibiarkan dapat menghilangkan kekayaan folklor nusantara. Didasari kekhawatiran tersebut, penulis mengangkat topik Cerita Rakyat Bali dan mengadaptasinya dalam bentuk desain ilustrasi. Desain ilustrasi tersebut kemudian dituangkan dalam media fesyen yang dekat dengan generasi muda sekarang. Dalam perancangan ini, penulis menggabungkan antara sisi tradisi pada cerita rakyat Bali dan sisi modern untuk menyesuaikan target audiens sehingga dipilih desain ilustrasi kontemporer yang dirasa tepat dalam menyampaikan visual dan pesan yang diangkat. Perancangan ini mengangkat tiga cerita rakyat yang berasal dari Bali diantaranya: (1) *Kisah Calon Arang*, (2) *Legenda Jayaprana dan Layonsari*, dan (3) *Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali*. Menggunakan teknik digital painting, ketiga cerita tersebut kemudian diolah menjadi desain ilustrasi kontemporer pada media fesyen *ready to wear* yang masing-masing terdiri dari *bucket hat*, bandana, dan tote bag. Gaya visual perancangan diolah dengan menggunakan referensi elemen visual pada gaya lukisan wayang kamasan dan nuansa manga sebagai sentuhan modern. Warna yang digunakan pada perancangan ini diambil dari warna yang dominan muncul pada lukisan wayang kamasan Bali seperti merah, biru, kuning, oranye, putih gading, dan hitam. setelahnya warna diolah kembali sehingga menciptakan warna *vibrant* dan cerah, menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang diangkat. Layout utama mengadaptasi pada gaya *sequential* yang dapat dilihat di relief candi-candi. Kemudian layout disusun dan disesuaikan dengan bentuk media fesyen perancangan.

Tentunya perancangan ini juga mengalami beberapa kendala dan perubahan, baik saat proses olah data dan proses pengerjaannya. Salah satu cerita rakyat yang diangkat adalah *Kisah Kebo Iwa*, namun karena banyaknya masyarakat Bali yang tertukar antara cerita rakyat *Kisah Kebo*

*Iwa* dengan sosok panglima Kebo Iwa, akhirnya penulis mengganti cerita tersebut menjadi cerita *Legenda Jayaprana dan Layonsari*. Legenda ini lebih dikenal oleh masyarakat Bali karena telah hadir dalam berbagai bentuk adaptasi seperti tarian dan drama gong, namun tentu generasi muda tidak banyak mengetahui mengenai kisah dibaliknya. Pandangan Feminis juga ditemui dipertengahan pengolahan data, di mana cerita-cerita tersebut dapat dikaji dan dilihat dengan lensa feminis. Tentunya ini menjadi hal yang menarik untuk diangkat, mengingat isu feminis adalah salah satu isu sosial yang dekat dengan masyarakat saat ini, terlebih generasi muda. Pada proses pengerjaan, kendala lebih banyak ditemukan pada saat memasuki proses layouting dan mencetak. Bagaimana mendesain ilustrasi kontemporer dengan bidang yang terbatas menjadi hal yang sering penulis pertimbangkan. Dua kendala utama yang penulis temukan saat proses mencetak adalah warna yang tidak konsisten dan desain yang terpotong saat proses cetak. Meski begitu, prancangan desain ilustrasi kontemporer pada media fesyen bukanlah hal yang mustahil untuk diterapkan. Dengan melalui beberapa proses trial error, Perancangan desain ilustrasi kontemporer pada media fesyen dapat menjadi salah satu cara yang menarik untuk mengenalkan kembali serta melestarikan kekayaan folklor Nusantara pada generasi muda.

## **B. Saran**

Tentunya perancangan ini juga tidak luput dari ketidaksempurnaan dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan penulis. Finalisasi desain menjadi produk jadi membutuhkan waktu 10-18 hari kerja, belum termasuk dengan hari pengiriman sehingga menghabiskan waktu yang besar hanya untuk sekedar melakukan test print. Selain itu warna juga menjadi pertimbangan karena media yang digunakan adalah kain, di mana warna pada hasil akhir bisa menjadi lebih gelap dari desain asli. Namun, hal ini dapat dihindari dengan menyiapkan file dan menyusun jadwal mencetak test print kurang lebih 2 bulan sebelum tanggal produk dibutuhkan. Penulis juga menyarankan untuk melakukan survei terlebih dahulu pada masing-masing

tempat percetakan. Survei dari produk apa yang ditawarkan, berapa lama proses cetak, bahan apa saja yang tersedia, ukuran masing-masing produk, hingga estimasi biaya dapat ditanyakan melalui *customer service* yang disediakan masing-masing percetakan. Kendala juga ditemukan saat pengolahan data cerita rakyat, mengingat cerita rakyat disebarkan dari mulut ke mulut sehingga banyak ditemukan banyak versi pada satu cerita yang sama. Hal ini juga dipersulit karena pencipta cerita rakyat bersifat anonim. Untuk itu, maka penulis mewawancarai ahli sastra dan budaya untuk mendapatkan wawasan tambahan. Selain itu, penulis juga melakukan penjarangan dari berbagai media yang berbeda untuk satu cerita yang sama dengan tujuan menyaring adegan-adegan tertentu. Data dapat ditemukan melalui website, drama gong, tarian, video youtube, ataupun buku yang mengangkat cerita rakyat tersebut. Bagi siapapun yang tertarik untuk mengangkat topik cerita rakyat dalam media fesyen, ada baiknya untuk mempertimbangkan beberapa hal mulai dari kemampuan diri dan perencanaan jadwal yang baik. Dengan perancangan ini, penulis berharap dapat mengenalkan kembali cerita-cerita rakyat Bali pada generasi muda dan menjadi salah satu bentuk upaya dalam melestarikan eksistensi folklor. Selain itu, penulis berharap kedepannya ilustrator-ilustrator lain tertarik untuk mengangkat topik yang berkaitan dengan folklor nusantara dalam sudut pandang progresif sebagai bentuk kepedulian dalam mempertahankan kekayaan folklor Nusantara.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). *Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 1(1), 1-14.
- Ariefa, N. A., & Mutiawanthi, M. (2018). *Perempuan Pada Cerita Rakyat Jepang dan Indonesia: Analisis Komparatif dengan Pendekatan Feminisme*. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 4(3), 150-160.
- Bellamora, L. (2022). *Kisah Calon Arang Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Budhiana, I. G. N. W. (2020). *The Creation of Nyanyian Layonsari Opera*. International Journal of Creative and Arts Studies, 7(1), 77-88.
- Bulduk, B. (1960). *Contemporary illustration methods and new application areas on illustrations: Interaction induced animated illustrations*. New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences, 3 (5), 47-55.
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor*. Media Pressindo.
- Edwar, V. E., Sarwono, S., & Chanafiah, Y. (2017). *Perempuan dalam Cerita Calon Arang Karya Pramoedya Ananta Toer: Perspektif Feminis Sastra*. Jurnal Ilmiah Korpus, 1(2), 224-232.
- Gondoputranto, O. (2017). *Folklore Fusion in Fashion: Embedded Indonesian Folklore Through Contemporary Illustration into Fashion Products*.
- Hidayatunnisa, N., Budhyani, I. D. A. M., & Mayuni, P. A. (2024). *Pengembangan Busana Ready To Wear Berbahan Limbah Denim Dengan Sumber Ide Ombak Laut*. Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 15(2), 164-174.
- Mauleti, E. K. (2023). *Narasi Ilustrasi Kontemporer: Sebuah Pendekatan Eksperimen*. Jurnal Nawala Visual, 5(1), 34-39.
- Muashomah, M. (2010) *Analisis Labelling Perempuan dengan Teori Feminisme Psikoanalisis: Studi Kasus Majalah Remaja Olga!*. Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture, 2(2), 168874.
- Nurhadi, A. A., & Panggabean, R. (2014). *Citra Bali Sebagai Inspirasi Desain Tekstil Berdasarkan Selera Pasar*. (Doctoral dissertation, Bandung Institute of Technology).

- Prasetyawati, H., & Sitinjak, Y. V. (2022). *Fashion sebagai Media Komunikasi Non Verbal dalam Menunjukkan Identitas Diri*. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Widya Komunika, 12, 15-33.
- Retnani, S. D. (2017). *Feminisme Dalam Perkembangan Aliran Pemikiran Dan Hukum di Indonesia*. Jurnal Ilmu Hukum: ALETHEA, 1(1), 95–109. <https://doi.org/10.24246/alethea.vol1.no1.p95-109>
- Thabroni, G. (2019). *Desain Komunikasi Visual (DKV): Penjelasan Lengkap*. Retrieved from serupa. id: [https://serupa. id/](https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap)
- Wijana, G., Sila, I. N., & Suartini, L. (2017). *Tenun Endek Mastuli di Desa Kalianget, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, 7(2), 77-96.

### **Buku**

- Cangara, H. (2011). *Pengantar Ilmu Komunikasi*.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. BP ISI Yogyakarta.
- James, D. (1994). *Folklor Indonesia Ilmu, Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Sanyoto, S. E., & Sadjiman, D. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Thio, A. (2003). *Sociology: A Brief Introduction*.
- Zainuddin, I. B. (2010). *Wacana Desain: Karya dan Pemikiran Imam Buchori Zainuddin*. Penerbit ITB.

### **Tautan**

- Agustian, R. (2025). *Kolaborasi Lagi, Garuda Indonesia dan The Pokemon Company Akan Hadirkan Pesawat 'Pikachu' yang Layani Rute Internasional*. <https://olenka.id/kolaborasi-lagi-garuda-indonesia-dan-the-pokemon-company-akan-hadirkan-pesawat-bertema-pokemon-yang-layani-rute-internasional/all> (Diakses 24 Januari 2025)
- Aryawangsa. (2019). *Babad Danghyang Bang Manik Angkeran ) dan Mahakerta Warga Danghyang Bang Manik Angkeran Siddhimantra*.

- <https://aryawangsablog.blogspot.com/2019/02/babad-manik-angkeran-ida-danghyang.html> (Diakses 18 Juli 2025)
- Astini, S. M. (2001). *Makna dalam Busana Dramatari Arja di Bali (Meaning in the Arja Dance Drama Costume in Bali)*. Harmonia: Journal of Arts Research and Education, 2(2).
- Garuda Indonesia. (2024). <https://www.garuda-indonesia.com/jp/ja/news-and-events/garuda-indonesia-dan-the-pokemon-company> (Diakses 7 Agustus)
- Hartman, E. (2025). *Understanding the Role of Cultural Influences in Contemporary Illustration*. <https://syntesis.org/understanding-the-role-of-cultural-influences-in-contemporary-illustration/> (Diakses 27 Oktober 2025)
- [https://ban.wikisource.org/wiki/Geguritan\\_Jayaprana](https://ban.wikisource.org/wiki/Geguritan_Jayaprana)
- [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Geguritan\\_Calonarang.pdf](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Geguritan_Calonarang.pdf)
- Kreafolk. (2024). *Cultural Influences in Contemporary Illustration*. <https://kreafolk.com/blogs/articles/cultural-influences-contemporary-illustration> (Diakses 7 Agustus 2025)
- Indonesia Kaya. *Cerita Rakyat Bali: Kisah Manik Angker, Penyebab Terbelahnya Pulau Jawa dan Bali*. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/cerita-rakyat-bali-manik-angker/>
- Perdhana, J. (2025). Kurikulum Berbasis Cinta: Menghidupkan Konsep Tri Hita Karana dalam Pendidikan Nasional. <https://bimashindu.kemenag.go.id/opini/kurikulum-berbasis-cinta-menghidupkan-konsep-tri-hita-karana-dalam-pendidikan-nasional-rMzSw> (Diakses 29 Juli 2025)
- Pradiayufa. (2025). *Laki-Laki Pro-Feminisme : Memahami Dampak Patriarki pada Laki-Laki* Ulasan buku *Good Boys Doing Feminism*—Nur Hasyim. <https://medium.com/booknotations/laki-laki-pro-feminisme-memahami-dampak-patriarki-pada-laki-laki-b81404371aa0>
- Shashank. (2023). *Folklore Fashion: Blending Legendary Tales with Modern Styles*. <https://gobookmart.com/folklore-fashion-blending-legendary- Tales-with-modern-styles/> (Diakses 28 Juli 2025).