

**TRANSFORMASI CERITA PRABU WATUGUNUNG
DALAM MOTIF BATIK PADA KEBAYA**



oleh :

GARNIS SAKINA DAMAYANTI

NIM: 1700130025

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**TRANSFORMASI CERITA PRABU WATUGUNUNG
DALAM MOTIF BATIK PADA KEBAYA**



oleh:

GARNIS SAKINA DAMAYANTI

NIM: 1700130025

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya dalam Bidang Kriya
2020**

Tugas Akhir berjudul :

TRANSFORMASI CERITA PRABU WATUGUNUNG DALAM MOTIF BATIK PADA KEBAYA diajukan oleh Garnis Sakina Damayanti, NIM 1700130025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 27 Juli 2020

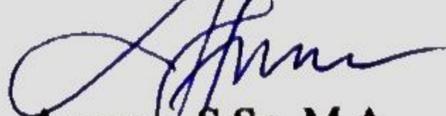
Pembimbing I/Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

NIP. 19621231 198911 1 001/NIDN.0031126253

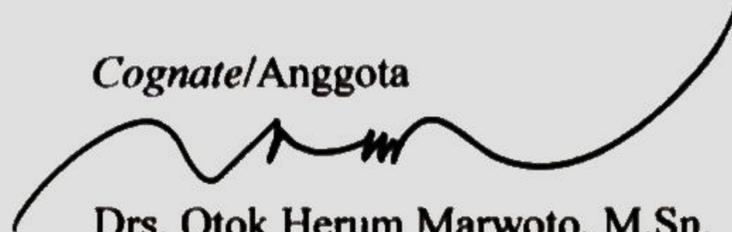
Pembimbing II/Anggota



Aruman, S.Sn, M.A.

NIP. 19771018 200312 1 010/NIDN.0018107706

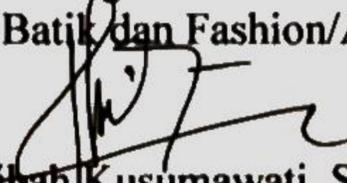
Cognate/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.

NIP. 19660622 199303 1 001/NIDN.0022066610

Ketua Program Studi
D-3 Batik dan Fashion/Anggota



Toyibah Kusumawati, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN. 0003017105

Ketua Jurusan Kriya

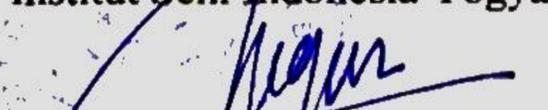


Dr. Vulriawan Dafri, M. Hum.

NIP. 1962079 199002 1 001/NIDN. 0029076211

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN.0008116906

MOTTO HIDUP

“HIDUP ADALAH GERAK, GERAK ADALAH HIDUP”

PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan ini penulis mempersembahkan karya ini untuk kedua orang tua. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, bimbingan, do'a dan selalu memberikan yang terbaik. Kepada Bapak dan Ibu dosen, terima kasih sudah membimbing dengan sabar selama proses perkuliahan hingga Tugas akhir ini dengan sangat baik.

Untuk teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta doa sampai akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir Penciptaan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya dan sepanjang pengetahuan saya, dan tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu pada laporan Tugas Akhir ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Juli 2020

Garnis Sakina Damayanti

NIM. 1700130025

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Transformasi Cerita Prabu Watugunung Dalam Motif Batik Pada Kebaya”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar pada program Studi Batik dan Fashion. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara tulisan maupun lisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, S.Sn., M.Sn., Ketua Prodi D3 Batik Fashion, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum., selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.
6. Aruman, S.Sn, M.A., selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.
7. Seluruh Dosen, staf dan semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini hingga selesai.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi baru bagi para pembaca.

Yogyakarta, 27 Juli 2020

Garnis Sakina Damayanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Penciptaan	4
BAB II. IDE PENCIPTAAN	6
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	20
A. Data Acuan	20
B. Tinjauan Data Acuan	26
C. Perancangan Karya	30
1. Sketsa Alternatif	30
2. Sketsa Terpilih	31
3. Desain Karya	34
D. Pewujudan Karya	55
1. Bahan dan Alat	55
2. Teknik Pengerjaan	57
3. Tahap Pengerjaan	58
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	66

BAB IV. TINJAUAN KARYA	71
A. Tinjauan Umum	71
B. Tinjauan Khusus	72
BAB V. PENUTUP	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

1. Ukuran Standar (M) Wanita	32
2. Ukuran Standar (XL) Wanita	33
3. Alat	55
4. Bahan	56
5. Kalkulasi Biaya Karya 1	66
6. Kalkulasi Biaya Karya 2	67
7. Kalkulasi Biaya Karya 3	67
8. Kalkulasi Biaya Karya 4	68
9. Kalkulasi Biaya Karya 5	68
10. Kalkulasi Biaya Karya 6	69
11. Kalkulasi Biaya Karya 7	69
12. Kalkulasi Biaya Total	70

DAFTAR GAMBAR

1. Wayang Prabu Watugunung	9
2. Wayang Dewi Sinta	12
3. Wayang Dewi Landep	13
4. Wayang Bathara Wisnu	14
5. Motif Parang Barong	15
6. Motif Kawung Bribil	16
7. Motif Truntum	17
8. Aksara Jawa Hanacaraka	19
9. Kebaya Modern	19
10. Wayang Prabu Watugunung	20
11. Wayang Dewi Sinta	20
12. Wayang Dewi Landep	21
13. Wayang Bathara Wisnu	21
14. Motif Parang Parikesit Putri.....	22
15. Motif Kawung Ndil	22
16. Motif Truntum	22
17. Ornamen Kuda	23
18. Motif Tanah <i>Long Ukel</i>	23
19. Gambar Awan	23
20. Aksara Jawa Hanacaraka dan pasangan	24
21. Bunga Anyelir	24
22. Macam-macam Motif Pagersari	24
23. Warna Sogan Khas Yogyakarta	25
24. Kebaya Modern	25
25. Sketsa Alternatif 1-5	30
26. Sketsa Alternatif 6-10	31
27. Sketsa Terpilih 1-5	31
28. Sketsa Terpilih 6-7	32
29. Desain Busana Kebaya Karya 1.....	34
30. Desain Motif Jaka Wudhug	35

31. Pola Busana 1.....	36
32. Desain Busana Kebaya Karya 2	37
33. Desain Motif Watugunung	38
34. Pola Busana 2	39
35. Desain Busana Kebaya Karya 3	40
36. Desain Motif <i>Katresnan</i>	41
37. Pola Busana 3	42
38. Desain Busana Kebaya Karya 4	43
39. Desain Motif <i>Papprangan</i>	44
40. Pola Busana 4	45
41. Desain Busana Kebaya Karya 5	46
42. Desain Motif <i>Cangkriman</i>	47
43. Pola Busana 5	48
44. Desain Busana Kebaya Karya 6	49
45. Desain Motif <i>Muksa</i>	50
46. Pola Busana 6	51
47. Desain Busana Kebaya Karya 7	52
48. Desain Motif <i>Pawukon</i>	53
49. Pola Busana 7	54
50. Perendaman Kain dengan air tawas	58
51. Proses sketsa pada kain katun	58
52. <i>Mbatik/Nglowongi</i>	59
53. Kain yang sudah diwedhel	60
54. Proses <i>Mbironi</i>	60
55. Proses <i>Nyoga</i>	61
56. Proses <i>Pelorodan</i>	62
57. Hasil setelah <i>dilorod</i>	62
58. Proses menjiplak pada kain	63
59. Proses <i>ngelowong</i>	64
60. Proses <i>nyoga</i> dan hasil setelah <i>dilorod</i>	65
61. Pemotongan Pola	65
62. Pengguntingan sisa-sisa benang	66

63. Karya 1	72
64. Karya 2	74
65. Karya 3.....	76
66. Karya 4	78
67. Karya 5	80
68. Karya 6	82
69. Karya 7	84

DAFTAR LAMPIRAN

1. CV
2. Foto Karya
3. Poster
4. Katalog
5. CD

INTISARI

Cerita wayang telah populer dikalangan masyarakat Indonesia khususnya daerah Jawa. Namun seiring berkembangnya zaman, banyak masyarakat tidak tahu mengenai cerita wayang seperti contohnya cerita Prabu Watugunung Raja Kerajaan Gilingwesi yang kisahnya merupakan asal-usul *wuku*. *Wuku* dikenal dalam istilah *weton* (tanggal Jawa) atau *paringkelan* di masyarakat Jawa. Visualisasi cerita Prabu Watugunung menjadi sumber ide motif batik sebagai bahan pembuatan Busana Kebaya.

Memecahkan masalah pembuatan karya menggunakan metode-metode yang dapat membantu dalam proses penyelesaian karya tersebut. Metode yang digunakan yaitu metode penciptaan meliputi: metode pengumpulan data, analisis data, perancangan, dan perwujudan. Penerapan metode penciptaan digunakan untuk memperkuat konsep mulai dari observasi hingga perwujudan karya.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini mengerjakan tujuh buah karya. Keseluruhan karya memiliki judul yang saling berkesinambungan dengan penggambaran karakteristik yang berbeda. Penerapan batik pada busana kebaya bertujuan untuk memperkenalkan cerita wayang, khususnya cerita Prabu Watugunung.

Kata kunci : *Batik, Prabu Watugunung, Busana Kebaya*

ABSTRACT

Puppet tales have been popular among Indonesian people especially the Javanese. However, in this modern era, many people are unaware of puppet tales like the story of Prabu Watugunung the King of Gilingwesi, whose story was the origin of wuku. Wuku is known in terms of weton (the Javanese calendar) or paringkelan in Java. The visualization of Prabu Watugunung's story became the idea of batik design for kebaya.

There were some methods used for completing the work. The method used was the method of work, including the method of data collection, data analysis, design, and production. The application of the method of work is used to strengthen the concept from observation the production.

For completing this Final Project, seven works are produced. The whole of the works has ongoing headings with different descriptive characteristics. The application of batik to kebaya aims to introduce the puppet tales, especially the story of Prabu Watugunung.

Keywords : *Batik, Prabu Watugunung, Kebaya Dress*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Cerita wayang telah populer dikalangan masyarakat Indonesia khususnya daerah Jawa. Namun seiring berkembangnya zaman, banyak masyarakat tidak tahu mengenai cerita-cerita wayang, apalagi anak muda. Padahal masih banyak cerita wayang yang menarik untuk dipelajari sejarahnya, seperti contohnya cerita Prabu Watugunung Raja Kerajaan Gilingwesi yang kisahnya merupakan asal-usul *wuku*. *Wuku* dikenal dalam istilah *weton* (tanggal jawa) atau *paringkelan* di masyarakat jawa.

Kerajaan Gilingwesi berada di era zaman kuno (Budho) tahun 125 M-1125 M tepatnya setelah zaman Kerajaan Purwacarita dan Medang Kamulan (Doyodipuro, 1998: 69).

Prabu Watugunung merupakan putra dari Dewi Sinta dengan Prabu Palindriya, Raja Gilingwesi terdahulu. Pada masa kecilnya, Prabu Wtugunung mempunyai nama Jaka Wudhug. Suatu hari Jaka Wudhug berhasil dinobatkan menjadi Raja Gilingwesi dengan gelar Prabu Watugunung.

Kisah hidup Prabu Watugunung mempunyai banyak konflik dan perjuangan. Cerita Prabu Watugunung semakin terlupakan seiring berjalannya waktu, terlebih hanya sedikit yang diterbitkan dalam bentuk buku meskipun pementasan melalui wayang kulit masih ada yang mengangkat kisah ini. Sementara itu para generasi muda tidak tahu tentang sosok Prabu Watugunung dan tidak begitu tertarik dengan pementasan wayang kulit. Melihat hal ini penulis ingin mengangkat cerita Prabu Watugunung ke dalam suasana baru dengan menggunakan media batik. Penggabungan antara cerita wayang dan batik diharapkan semakin menambah minat generasi muda untuk lebih menghargai dan tertarik untuk mempelajari warisan budaya dan sejarahnya.

Dalam proses pembuatan karya dilakukan dengan meninjau sejarah cerita Prabu Watugunung dengan mewawancarai salah satu seorang yang mengetahui cerita tersebut. Hal ini diperlukan agar cerita Prabu

Watugunung dapat divisualisasikan dan diterapkan dalam busana. Cerita Prabu Watugunung yang divisualisasikan dalam motif batik ini mengadopsi bentuk wayang dengan beberapa kombinasi motif batik sebagai pendukung untuk dijadikan bahan busana dalam bentuk kebaya.

Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menuangkan malam panas pada kain itu. Batik merupakan cabang seni rupa dengan latar belakang sejarah dan akar budaya yang kuat dalam perkembangan kebudayaan bangsa Indonesia. Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober 2009.

Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, "*ambhatik*" dari kata "*amba*" berarti lebar, luas, kain; dan "*titik*" berarti titik atau "*matik*" (kata kerja dalam bahasa Jawa berarti membuat titik) dan kemudian berkembang menjadi istilah batik, yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar. Batik juga mempunyai pengertian segala sesuatu yang berhubungan dengan membuat titik-titik tertentu pada kain mori. Dalam bahasa Jawa, batik ditulis dengan "*bathik*", mengacu pada huruf Jawa "*tha*" yang menunjukkan bahwa batik adalah rangkaian dari titik-titik yang membentuk gambaran tertentu. Batik sangat identik dengan suatu tehnik (proses) dari mulai penggambaran motif hingga *pelodoran*. Salah satu ciri khas batik adalah cara penggambaran motif pada kain yang menggunakan proses pemalaman, yaitu menggoreskan malam (lilin) yang ditempatkan pada wadah yang bernama canting dan cap.

Hanggopuro (2002: 1-2) menuliskan bahwa, para penulis terdahulu menggunakan istilah batik yang sebenarnya tidak ditulis dengan kata "Batik" akan tetapi seharusnya "*Bathik*". Hal ini mengacu pada huruf Jawa "*tha*" bukan "*ta*" dan pemakaian bathik sebagai rangkaian dari titik adalah kurang tepat atau dikatakan salah.

Saat ini tidak hanya flora dan fauna saja yang dijadikan sebagai ide penciptaan motif batik, tetapi cerita wayang juga dapat ditransformasikan menjadi motif batik.

Menurut Zaeny (2011: 1), transformasi berasal dari kata berbahasa Inggris yaitu *transform* yang artinya mengendalikan suatu bentuk dari satu bentuk ke bentuk yang lain. Menurut Kamus Bahasa Indonesia transformasi adalah perubahan, berubah dari keadaan yang sebelumnya menjadi baru sama sekali. Transformasi adalah perubahan yang terjadi dari keadaan yang sebelumnya menjadi baru dan lebih baik. (<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/4015/3/BAB%20II.pdf>, diunduh 20 Mei 2020).

Transformasi yang dimaksud pada karya ini yaitu mengubah bentuk cerita Prabu Watugunung dengan menuangkannya kedalam motif batik. Saat ini banyak sekali busana yang dikombinasikan atau berbahan dasar batik. Salah satunya kebaya. Tidak hanya orang dewasa saja, banyak generasi muda yang tertarik dengan busana kebaya. Diharapkan batik motif Prabu Watugunung yang menjadi bahan dasar ini dapat menjadi wadah baru, sehingga cerita Prabu Watugunung semakin dikenal masyarakat luas.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut :

Bagaimana proses visualisasi Transformasi cerita Prabu Watugunung dalam motif batik pada kebaya ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan penciptaan di atas maka didapat tujuan untuk mengetahui:

Memaparkan proses visualisasi Transformasi cerita Prabu Watugunung dalam motif batik pada kebaya dan menciptakan motif batik dari wayang Prabu Watugunung dengan kolaborasi motif batik klasik.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pembuatan karya ini yaitu :

- a. Melestarikan sejarah cerita wayang agar tidak tergerus oleh zaman.
- b. Mengenalkan dan mengingat cerita Prabu Watugunung yang saat ini tidak banyak diketahui masyarakat khususnya anak muda.
- c. Dapat menjadi acuan dari perkembangan motif baru dan menjadi salah satu referensi bagi akademik bahwa motif batik memiliki cakupan yang luas, contohnya cerita wayang.
- d. Banyak nilai kehidupan yang dapat diambil dari cerita wayang.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah langkah menghimpun data-data yang bersumber dari buku atau internet. Dilakukan dengan teknik copy, teknik scan, teknik catat, dan teknik dokumentasi yang relevan dengan topic cerita Prabu Watugunung, batik dan tata busana agar dapat menyajikan informasi yang tepat.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan proses kegiatan pengungkapan fakta-fakta melalui observasi dengan cara terjun langsung ke lapangan . Dalam hal ini objek yang perlu diteliti berupa sejarah peristiwa dengan mewawancarai langsung salah seorang yang mengetahui tentang sejarah Kerajaan Gilingwesi dengan tujuan dapat memperoleh informasi tentang perjalanan hidup Prabu Watugunung.

2. Metode Tinjauan Data

Pada metode tinjauan data dilakukan analisis dari data-data yang telah diperoleh yaitu mengenai cerita Kerajaan Gilingwesi yang paling mendasar, kemudian fokus ke tokoh Prabu Watu Gunung. Setelah fokus dengan sosok Prabu Watu Gunung dilanjutkan dengan analisis bentuk

wayang Prabu Watu Gunung, warna, juga unsur-unsur motif yang ada pada busana Prabu Watu Gunung sampai dengan aksesoris yang dikenakan.

3. Metode Perancangan

Pada metode ini dilakukan teknik –teknik perancangan sebuah karya yang akan diciptakan. Pada perancangan karya tugas akhir dilakukan desain motif batik dan desain busana dalam desain busananya menggunakan teknik gambar sketsa manual, kemudian teknik scan, kemudian hasil dari scan tersebut akan diwarnai dan dirapikan dengan menggunakan teknik digital painting yaitu menggunakan aplikasi photoshop dan corel draw.

4. Metode Perwujudan Karya

Dalam metode perwujudan karya, tahap pertama adalah menerapkan membuat desain motif batik. Dimulai dari membuat sketsa batik dengan skala 1:1. Kemudian dilakukan teknik menjiplak motif pada kain. Setelah itu desain akan dipindahkan ke kain, dan dilanjutkan dengan proses *ngelowong*, memberi *isen-isen*, pencelupan warna sampai tahap akhir yaitu *pelorodan*.

Pada proses pewarnaan akan menggunakan teknik tutup celup, warna yang akan diciptakan adalah warna sogan dan biru *wedhel*. Setelah pewarnaan selesai dilanjutkan teknik *pelorodan* yaitu merebus kain untuk menghilangkan malam pada kain. Pada proses pewarnaan batik tersebut akan dilakukan *pelorodan* sebanyak dua kali untuk mendapatkan warna sogan yang diinginkan. Setelah selesai, kain batik siap menjadi bahan pembuatan busana.

Kain batik yang sudah jadi dipola dengan desain busana yang akan dibuat lalu dijahit menggunakan mesin jahit. Setelah proses jahit selesai dan sudah menjadi busana, tahap terakhir yaitu menghias dan membersihkan busana dari sisa benang agar terlihat lebih rapi dan nyaman untuk digunakan.