



Wayang Kulit Ramayana Sebagai Ide Penerapan Motif Batik Pada Pembuatan *Hand Bag*

Ade Nur Hizliah¹, Wahyu Tri Atmojo², Raden Burhan Surya Nata Diningrat³
¹⁻³ Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis: lihijriah00@gmail.com

Abstract. *This design project is motivated by the declining interest of society, especially the younger generation, in the traditional art of Wayang Kulit Ramayana as part of Indonesia's cultural heritage, which is being eroded by globalization. The lack of awareness regarding the importance of cultural preservation drives the need for innovative efforts that are relevant to today's lifestyle. The aim of this project is to create batik motifs inspired by scenes from the Ramayana epic, to be applied to handbag products, thus reintroducing cultural values to society through functional and aesthetic media. The design process involves transforming visual representations of Ramayana scenes each containing deep moral messages and philosophies into batik motifs by combining stylization and the characteristic stylir technique of Wayang Kulit. The design method follows SP. Gustami's theoretical approach, which includes three stages: exploration, design, and realization. This project has resulted in twelve batik motif designs, with twelve final works materialized as handbags made of mori cloth using the hand-drawn batik technique. It is hoped that this work can become a contemporary innovation in hand-drawn batik that not only enhances personal style but also serves as a means of preserving the cultural heritage of the Wayang Kulit Ramayana.*

Keywords: *Ramayana shadow puppets, batik motifs, hand bags, cultural preservation.*

Abstrak. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh semakin menurunnya minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap seni tradisional wayang kulit Ramayana sebagai warisan budaya Nusantara yang tergerus arus globalisasi. Kurangnya kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya mendorong perlunya upaya inovatif yang relevan dengan gaya hidup masa kini. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan motif batik yang terinspirasi dari adegan-adegan kisah Ramayana untuk diterapkan pada produk hand bag, sehingga dapat memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya kepada masyarakat melalui media yang fungsional dan estetis. Proses perancangan mengolah visual adegan-adegan Ramayana yang mengandung pesan moral dan filosofi mendalam menjadi motif batik dengan perpaduan gaya stilasi dan stilir khas wayang kulit. Metode perancangan karya menggunakan pendekatan teori SP. Gustami melalui tiga tahap, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Perancangan ini menghasilkan dua belas desain motif batik, dengan dua belas karya yang direalisasikan ke dalam produk hand bag berbahan kain mori menggunakan teknik batik tulis. Diharapkan karya ini dapat menjadi inovasi batik tulis kontemporer yang tidak hanya menunjang penampilan, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya wayang kulit Ramayana.

Kata kunci: Wayang kulit Ramayana, motif batik, hand bag, pelestarian budaya.

1. LATAR BELAKANG

Batik telah menjadi warisan budaya bagi orang Indonesia, terutama orang Jawa, karena batik telah menjadi identitas masyarakat yang memiliki nilai filosofis dan estetika yang tinggi. Batik juga merupakan ekspresi budaya yang mengandung prinsip dan kepercayaan dalam bentuk simbolik (Supriono, 2016: 12).

Pada dasarnya, batik adalah jenis seni atau kebudayaan yang sering menggunakan gambar-gambar tertentu pada kain putih yang diwarnai dengan pewarnaan *wax-resist*. Banyak desain dengan corak atau motif yang mengungkapkan ekspresi pembuatnya.

Selain itu, cerita Ramayana, yang biasanya diceritakan melalui wayang kulit dan tarian di panggung, adalah salah satu filosofi orang Indonesia, terutama orang Jawa. pagelaran atau

hanya membaca buku dan novel, tetapi batik adalah salah satu cara lain untuk menyampaikan cerita Ramayana. Ramayana adalah salah satu kisah pewayangan yang paling terkenal. Baik Ramayana maupun Mahabarata menceritakan perjuangan Ramawijaya untuk menyelesaikan dua tugasnya.

Dalam konteks motif batik, berbagai tokoh dari cerita Ramayana seperti Rama, Sita, dan Rahwana dapat dijadikan elemen desain yang menonjol. Motif-motif ini tidak hanya menonjolkan visualisasi karakter tetapi juga menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam kisah tersebut.

Adapun *hand bag* atau tas tangan bukan hanya alat untuk membawa barang-barang, tetapi juga bagian dari penampilan dan gaya seseorang. *Hand bag* menjadi salah satu elemen penting dalam dunia fashion karena banyak orang memilih *hand bag* yang sesuai dengan pakaian atau kepribadian mereka. Selain itu, banyak desainer menggunakan *hand bag* sebagai alat untuk menampilkan ide dan karya seni mereka, baik dari segi bentuk, warna, maupun bahan yang digunakan.

Namun, beberapa masalah muncul sebagai akibat dari beragamnya *handbag*. Salah satunya adalah tekanan pasar yang menuntut para desainer untuk tetap mengikuti tren agar produk mereka dapat dijual. Akibatnya, banyak *handbag* dibuat hanya untuk tujuan komersial, mengabaikan nilai kreatif atau seni yang terkandung di dalamnya. Selain itu, banyak orang masih melihat *handbag* sebagai barang biasa daripada karya seni, sehingga para desainer kesulitan menyeimbangkan nilai seni dengan kebutuhan pasar. Sehingga penulis berinisiatif menciptakan *Handbag* ini agar dapat menjadi media yang menggabungkan kekayaan warisan tradisional dengan kebutuhan fashion modern, memberikan kesan elegan sekaligus bermakna.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Wayang Kulit

Dari perspektif terminologi, wayang berasal dari kata "bayangan", yang berasal dari "ilham", yang merupakan konsep yang menggambarkan wujud karakternya. Berbeda dengan pendapat yang pertama, pendapat ini menyebutkan bahwa kata wayang berasal dari kata *waf* dan *hyang* yang artinya leluhur (Aizid dalam Satriyo dan Oemar, 2021:347). Sesungguhnya wayang itu asli Indonesia karena tumbuh dari ide budaya bangsa Indonesia yang berkembang menjadi seni budaya yang indah dan penuh dengan makna ajaran hidup dan kehidupan yang bermanfaat.

B. Tinjauan Tentang Ramayana

Ramayana berasal dari kata Sansekerta Ramayana yang berasal dari kata *Rama* dan *Ayana* yang berarti *Perjalanan Rama*. Pengertian tersebut juga sama dengan Ensiklopedia Wayang Indonesia. Ramayana merupakan cerita dari india yang di tulis oleh Walmiki. Candi Lara Jonggrang, yang termasuk dalam kompleks Candi Prambanan, merupakan karya relief pertama Ramayana di Jawa (Mulyono, 1982: 60). Menurut Ensiklopedia Wayang Indonesia (1999), kitab asli Ramayana terdiri dari tujuh jilid (kanda), masing-masing terdiri dari 24.000 sloka. Berikut adalah urutan sloka:

- a) **Bala Kanda**, Berisikan cerita saat Prabu Dasarasta (ayah dari Ramawijaya) yang memimpin kerajaan dengan Ibu Kota yang di sebut Ayodya.
- b) **Ayodya Kanda** Menceritakan pengusiran Rama dari kerajaan ke dalam hutan selama 14 tahun.
- c) **Aranya Kanda**, Menceritakan saat Sinta diculik oleh Prabu Dasamuka (Rahwana) ke Alengka, dan menceritakan kematian Jatayu (anak Brihawan, tunggangan sekaligus menantu Wisnu) karena gagal merebut Dewi Sinta dari tangan Rahwana.
- d) **Kiskendha Kanda**, Menceritakan pembuatan jembatan melalui lautan untuk menyerang Alengka dengan bantuan Sugriwa dan bala tentara keranya. Sugriwa adik Subali diusir dari Kerajaan oleh saudaranya.
- e) **Sundara Kanda**, Menceritakan kepergian Anoman sebagai utusan Rama ke Alengka untuk bertemu Sinta.
- f) **Yudha Kanda**, Menceritakan tentang jalannya peperangan. Menyebabkan tewasnya Rahwana, Kumbakarna, dan Indrajid. Selain itu, kanda ini menceritakan tentang kembalinya Rama dan Sinta ke Ayodya.
- g) **Utara Kanda**, Menceritakan tentang upacara yang melibatkan pembakaran Dewi Sinta untuk menguji kesucian Sinta

C. Pengertian Batik

Secara etimologi batik berasal dari Bahasa Jawa, “*amba*” yang berarti lebar, luas, kain dan “*titik*” yang berarti titik atau matik yang kemudian berkembang menjadi istilah batik (Wulandari, 2011:4). Batik adalah seni tradisional pembuatan motif pada kain yang menggunakan lilin sebagai penahan warna. Prosesnya melibatkan penggunaan lilin yang diterapkan secara manual pada kain, diikuti dengan pencelupan kain ke dalam pewarna. Semua area yang tertutup lilin tetap tidak berwarna dan membentuk pola yang jelas saat selesai. Batik berasal dari Indonesia dan telah menjadi sebagian dari warisan seni negara Indonesia.

D. Pengertian Hand Bag

Hand bag merupakan tas wanita dengan ukuran kecil hingga sedang dengan ukuran kurang lebih 28 x 34 cm saja dengan tali yang tidak terlalu panjang yang hanya bisa di jinjing saja. Hal ini oleh sebagian wanita dianggap dapat membuat nyaman saat di bawa.

Handbag atau tas tangan pertama kali muncul di Eropa pada abad pertengahan, ketika orang-orang mulai menggunakan kantong kecil yang digantung di pinggang untuk membawa barang penting seperti koin atau surat.

E. Perinsip – prinsip Seni Rupa dan Desain

Prinsip-prinsip ini tidak selalu harus diterapkan, tetapi karya seni rupa biasanya tidak menarik jika unsur-unsurnya disusun tanpa memperhatikan prinsip-prinsip ini. Adapun menurut Sofyan Salam (2020) prinsip – prinsip seni rupa dan desain yaitu:

1. Keseimbangan (*Balance*). Cara menggabungkan unsur-unsur dalam seni rupa sehingga tampak stabil dan tidak berat sebelah. unsur-unsurnya berbeda tetapi tetap terasa seimbang secara keseluruhan. Prinsip ini menciptakan karya seni yang terasa kokoh dan menarik.
2. Kesatuan (*Unity*). Prinsip yang membuat semua unsur dalam karya seni terlihat terkait satu sama lain dan membentuk satu kesatuan utuh disebut kesatuan.
3. Irama (*Rhythm*). Pengulangan unsur visual seperti garis, bentuk, atau warna secara teratur disebut irama. Dengan menggunakan irama, karya seni tidak terlihat membosankan dan statis karena memberi kesan gerak atau aliran.
4. Penekanan (*Emphasis*). Penekanan adalah upaya untuk memberi perhatian pada aspek tertentu dalam karya. Biasanya dilakukan dengan mengubah kontras warna, ukuran, bentuk, atau posisi komponen lainnya.
5. Proporsi, adalah perbandingan ukuran antara elemen-elemen dalam karya. Proporsi yang diubah secara sengaja dapat memberi kesan dramatis atau ekspresif, sedangkan proporsi yang tepat akan menciptakan kesan visual yang realistis dan harmoni.
6. Keselarasan (*Harmony*). Perpaduan unsur yang selaras sehingga tampak selaras dan menyenangkan dilihat disebut keselarasan. Memilih warna, bentuk, dan tekstur yang senada dengan tema dapat membantu mencapai keselarasan ini.
7. Kontras adalah perbedaan jelas antara dua atau lebih elemen dalam karya seni, seperti besar dan kecil, terang dan gelap, atau halus dan kasar.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penciptaan ini menggunakan pendekatan proses penciptaan karya seni. Dalam hal ini penulis memulai dengan penentuan ide/konsep. Dan peneliti menggunakan metodologi dari Gustami (2007: 329) mengatakan bahwa dalam hal konsep metodologi, terdapat tiga tahap dalam pembuatan seni kriya: eksplorasi (mencari sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (membuat desain karya) dan perwujudan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan pembahasan karya

1. Karya 1 Alap – alapan Dewi Sukesi



Gambar 1. Karya 1 Alap-alapan Dewi Sukesi

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Dalam karya batik ini, ada motif wayang kulit dengan tokoh-tokoh utama dari cerita pewayangan Ramayana, terutama bagian yang disebut "alap-alap Dewi Sukesi". Dalam dunia pewayangan, "*alap-alap*" berarti prosesi pencarian atau lamaran seorang tokoh laki-laki terhadap seorang wanita bangsawan, dalam hal ini Dewi Sukesi yang bijak dan cantik.

Pada permukaan tas, motif utama memperlihatkan tiga tokoh wayang berdiri, berhadapan, dan tampaknya sedang berbicara. Tokoh di sisi kiri adalah seorang pelamar, yaitu Resi Wisrawa, sedangkan tokoh wanita di tengah adalah Dewi Sukesi. Anak wisrawa, Danapati, yang menyukai Dewi Sukesi, adalah tokoh ketiga di sisi kanan.

2. Karya 2 Pertemuan Rama dan Sinta



Gambar 2. Karya 2 Pertemuan Rama dan Sinta

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Dalam karya ini, digambarkan momen sakral dari cerita Ramayana, pertemuan pertama antara Rama dan Dewi Sinta, dua tokoh utama dalam epos Hindu yang sangat dikenal dalam budaya wayang Jawa. Tokoh-tokoh ini ditampilkan duduk di depan satu sama lain, tangan mereka hampir bersentuhan, menunjukkan ketertarikan dan takdir cinta yang mempertemukan mereka satu sama lain. Bisa dianggap sebagai simbol takdir ilahi atau cinta suci yang menyatukan mereka, simbol cahaya yang menyerupai bunga bersinar di antara keduanya. Kesan rohani dan emosional dalam adegan ini diperkuat oleh elemen cahaya. Sayap besar warna-warni di belakang masing-masing tokoh menambah nuansa magis sekaligus memperlihatkan keagungan karakter mereka. Warna merah marun sebagai latar memberi kesan hangat, romantis, dan sakral.

3. Karya 3 Tipu daya Oleh Marica



Gambar 3. Karya 3 Tipu daya oleh Marica

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Karya ini menceritakan adegan penting dari cerita epik Ramayana, yaitu taktik penipuan Marica, seorang raksasa yang menyamar sebagai kijang emas, untuk memikat Dewi Sinta dan menjauhkannya dari Rama. Tokoh Rama terlihat di sisi kanan lukisan batik ini, dengan busur dan panah yang siap diluncurkan. Dia melihat seekor kijang emas di sisi kiri, berdiri di antara pepohonan dengan daun dan bunga yang indah. Kijang, yang tampak anggun dan bersinar, melambangkan ilusi keindahan. Latar belakang berwarna biru muda hingga biru tua, menggambarkan suasana hutan yang tenang tetapi penuh dengan ancaman.

4. Karya 4 Rama dan Lesmana



Gambar 4. Karya 4 Rama dan Lesmana

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Hubungan erat antara Rama dan Lesmana, dua kakak-beradik dari cerita Ramayana yang selalu bersama dalam perjalanan, perjuangan, dan pengorbanan, digambarkan dalam karya ini. Lukisan batik ini menampilkan Rama berdiri gagah di sisi kiri dengan pakaian dan mahkota yang dihiasi, dan Lesmana berdiri di sisi kanan dengan postur yang sedikit membungkuk, yang menunjukkan rasa hormat dan kesetiaan. Saat ini terjadi di hutan Dandaka, seperti yang ditunjukkan oleh latar hutan yang penuh dengan pepohonan dan dedaunan hijau.

5. Karya 5 Rencana penculikan Sinta



Gambar 5. Karya 5 Rencana penculikan Sinta

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Karya ini menceritakan peristiwa penting dalam cerita Ramayana, seperti saat raja Alengka Rahwana merencanakan untuk menculik Dewi Sinta. Dalam visualisasi batik ini, Rahwana digambarkan berdiri di sisi kirinya dengan gestur tangan menunjuk atau berbicara, menunjukkan ekspresi licik dan niat jahat yang tersembunyi. Warna terang seperti merah dan emas, yang menunjukkan kekuatan dan arogansi, menghiasi tubuhnya dengan ornamen kerajaan khas. Di sisi kanan, lesmana membuat lingkaran yang melindungi Dewi Sinta dengan latar belakang rumah hutan. Dengan wajah tenang, Sinta tidak menyadari ancaman yang mengintai. Kesan bahwa ia adalah karakter utama yang akan menjadi sasaran penculikan diperkuat oleh sorotan cahaya di bawah tempat dia berdiri.

6. Karya 6 Pertenggaran Subali dan Sugriwa



Gambar 6. Karya 6 Pertarungan Subali dan Sugriwa

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Dalam karya ini, Subali dan Sugriwa, dua saudara kera yang kuat, digambarkan bertarung di tengah hutan, dengan tubuh yang tegang dan agresif. Sosok Subali, yang mengenakan pakaian merah berkilau di sisi kiri, merupakan simbol amarah dan kekuatan. Ia digambarkan menyerang, menunjukkan keberanian pejuang yang tidak takut. Sementara itu, Sugriwa berada di sisi kanan, juga siap bertarung, tetapi tubuhnya sedikit mengarah ke belakang, seolah-olah memberi ruang atau rencana. Namun, pada akhirnya, Subali dikalahkan oleh Sugriwa, yang dibantu Rama. Latar belakang diisi dengan pepohonan dan tanaman khas hutan, serta elemen batuan di dasar, memperkuat nuansa alami dan kerasnya medan pertempuran.

7. Karya 7 Hanoman duta Rama



Gambar 7. Karya 7 Hanoman duta Rama
(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Karya ini menceritakan adegan penting dari cerita Ramayana, yaitu ketika Hanoman bertindak sebagai utusan Rama untuk mengunjungi Dewi Sinta di negeri Alengka, di mana Rahwana menyekapnya. Di sisi kiri, akan melihat Hanoman berdiri tegak dengan ciri khas wajah kera putih yang jelas. Dia juga mengenakan pakaian kerajaan yang sederhana namun memiliki makna yang signifikan. Warna putih Hanoman melambangkan keberanian, kesucian, dan kesetiaan terhadap dharma. Di sisi kanan, dewi Sinta berdiri mengenakan kain panjang merah dan berada di bawah pohon berbunga, menunjukkan kemurnian dan kesetiaan dirinya selama penantian.

8. Karya 8 Hanoman obong



Gambar 8. Karya 8 Hanoman obong
(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Karya ini menggambarkan peristiwa tragis dalam cerita Ramayana, ketika pasukan Rahwana membakar Hanoman di Alengka. Namun, Hanoman justru membalikkan keadaan dengan membakar seluruh negeri musuh dengan api dari ekor yang dibakar. Di tengah kobaran

api, tokoh Hanoman berdiri gagah. Ekspresi wajah dan posturnya menunjukkan ketangguhan spiritual, kekuatan, dan kemarahan yang benar. Tubuhnya terbakar, dan bangunan yang melambangkan Alengka di sisi kanan tampak terbakar juga, menunjukkan kehancuran kejahatan.

9. Karya 9 Pertarungan Rama dengan Rahwana



Gambar 9. Karya 9 Pertarungan Rama dengan Rahwana

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Karya ini menampilkan adegan klimaks dari epos Ramayana, pertarungan epik di mana Rama berhadapan langsung dengan Rahwana, yang mengakhiri kisah penculikan Dewi Sinta. Rama digambarkan dengan busur dan panah yang diarahkan ke Rahwana, menunjukkan kesiapan dan keberaniannya sebagai seorang kesatria yang menegakkan kebenaran. Dan dibelakang Rama berdiri lah lesmana seakan menjadi garda terdepan jika rama kakak tersayangnya terluka. Di sisi kiri, Rahwana digambarkan dengan tubuh besar dan ekspresi garang, mencerminkan sifat angkara murka yang melekat padanya. Sementara Rama digambarkan lebih tenang namun tegas, dengan postur menyerang dan pandangan fokus pada lawan, menunjukkan bahwa dia bertarung bukan karena benci, tetapi karena membela kebenaran dan cinta.

10. Karya 10 Sinta obong



Gambar 10 Karya 10 Sinta obong
(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Karya ini menggambarkan adegan dramatis dari cerita Ramayana, yaitu saat Dewi Sinta menguji kesucian dirinya dengan membakar dirinya dalam api untuk menunjukkan cinta dan kesetiaannya kepada Rama setelah dibebaskan dari penculikan oleh Rahwana.

Gambar Dewi Sinta berada di tengah komposisi, duduk dengan santai di dalam kobaran api yang dikelilingi oleh api yang menyala dengan warna kuning dan merah. Dalam menghadapi ujian, sikap tubuhnya yang tegak dan tenang menunjukkan keteguhan hati, kemurnian jiwa, dan keberaniannya.

11. Karya 11 Wibisana Jumeneng Nato



Gambar 11 Karya 11 Wibisana Jumeneng Nato
(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Dalam karya batik ini, Wibisana digambarkan dalam sikap agung dan bijaksana saat dia dinobatkan sebagai raja Alengka setelah kekalahan dan kematian Rahwana. Dia berdiri di posisi utama sebagai representasi dari pemimpin baru dalam cerita Ramayana.

Dengan ornamen kerajaan, pohon kehidupan, dan langit biru bersih yang menunjukkan keadilan dan harapan baru di negeri Alengka, komposisi visual karya ini menekankan

keagungan dan sakralitas proses penobatan. Kekuatan yang berasal dari dasar moral dan spiritual, bukan dari niat jahat seperti Rahwana

12. Karya 12 Kembalinya Rama dan Sinta ke Ayodya



Gambar 12 Karya 12 Kembalinya Rama dan Sinta ke Ayodya

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

Karya batik ini menampilkan adegan mengharukan dari cerita Ramayana, tentang kembalinya Rama dan Sinta ke Kerajaan Ayodya setelah menghadapi banyak tantangan, seperti penculikan Sinta oleh Rahwana, pertempuran besar di Alengka, hingga ujian kesucian yang menunjukkan cinta dan kesetiaan yang tulus. Dalam visual karya ini, Rama dan Sinta digambarkan berdiri berdampingan dengan suasana alam yang tenang. Mereka memiliki simbol-simbol kemakmuran, seperti daun yang melambangkan kemakmuran dan kedamaian, dan wayang gunung yang menunjukkan bahwa penderitaan dan perjalanan yang panjang telah berakhir dan digantikan oleh kebahagiaan dan persatuan yang diciptakan oleh cinta dan keadilan.

B. Proses pembuatan karya

a. Proses Pembuatan

Ada pun teknik pembuatan batik tulis dengan teknik pewarnaan colet. Berikut adalah langkah-langkah pembuatannya:

- a) Persiapan Kain, gunakan kain katun berkualitas seperti primisima atau mori. Sebelum digunakan, kain harus dicuci terlebih dahulu untuk menghilangkan kanji dan kotoran yang dapat menghambat penyerapan warna.
- b) Pembuatan desain dan pemindahan desain pada kain menggunakan pensil. Motif dapat disesuaikan dengan dengan desain yang sudah dibuat diatas kertas.
- c) Proses Canting dan Malam Panaskan malam (lilin batik) hingga cair dalam wajan khusus.

Gunakan canting untuk menorehkan malam mengikuti pola yang telah digambar.

- d) Pewarnaan dengan Teknik Colet: Buat pewarna tekstil dengan warna yang ingin Anda gunakan. Biasanya digunakan remasol atau pewarna naphtol dengan air. Tunggu hingga warna meresap dan mengering. Jika diperlukan, ulangi prosedur colet untuk warna yang lebih pekat dan garis yang lebih tajam.
- e) Pengeringan dan Fiksasi Warna, Setelah pewarnaan, jemur kain di tempat teduh agar warna meresap sepenuhnya dan tidak pudar. Untuk membuat warna lebih tahan lama, rendam kain dalam larutan fiksasi seperti waterglass atau tawas.
- f) Proses Pelorodan Masukkan kain ke dalam air panas untuk menghilangkan malam. Proses ini disebut pelorodan dan bertujuan untuk memperlihatkan motif batik yang telah dibuat. Setelah malam larut, angkat kain dan bilas dengan air bersih.
- g) Penyelesaian Akhir Setelah dibilas, jemur kain hingga kering, lalu setrika agar lebih rapi. Kini, batik tulis dengan teknik colet telah selesai dan siap digunakan.

b. Proses Penjahitan

Adapun perwujudan pembuatan *hand bag* sebagai berikut untuk membuat tas wanita dari kain batik

- 1) Pertama-tama persiapkan kain batik, kain pelapis atau furing, busa lapis atau kain penguat untuk membuat tas kokoh, dan tali dan perekat tas yang sesuai.
- 2) Tentukan ukuran tas, seperti 36 cm lebar, 32 cm tinggi, dan 8-10 cm kedalaman.
- 3) Kemudian potong kain batik, furing, dan penguat sesuai pola dengan tambahan 1 cm untuk jahitan.
- 4) Kemudian lapis kain batik dengan penguat kain dan jahit tepiannya agar lebih kuat lalu satukan semua pola sesuai bentuk tas tersebut
- 5) Sesuaikan tali dengan kain batik, rantai, atau kulit sintetis.
- 6) Terakhir, bersihkan jahitan dan setrika dengan suhu rendah untuk hasil yang lebih baik.



Gambar 13. Penjahitan

(Sumber : Ade Nur Hizliah, 2025)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian penciptaan yang telah dilakukan penulis. Hasil penelitian penciptaan yang berjudul Wayang Kulit Ramayana sebagai ide penerapan motif batik pada pembuatan hand bag ini mengambil Kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam proses penciptaan karya batik ini , penulis menggunakan metode penelitian penciptaan oleh Gustami (2007) yang menjelaskan tentang penciptaan karya kriya terbagi 3 yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Dari metode tersebut dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan lalu tahap eksplorasi dimana penulis menetapkan karakter dan cerita pewayangan Ramayana yang akan dipindahkan untuk dijadikan motif batik pada pembuatan hand bag, lalu tahap perancangan dari pemilihan karakter dan cerita yang sudah di pilih dilakukan pengembangan desain, dan tahap perwujudan pembuatan batik sesuai dengan desain yang sudah dibuat oleh penulis dan penjahitan *handbag*.
2. Teknik penciptaan batik tulis yang mengambil inspirasi dari wayang kulit Ramayana dan diterapkan pada pembuatan hand bag dilakukan melalui beberapa tahap kreatif dan teknis yang saling mendukung. Proses dimulai dengan melihat secara visual adegan-adegan penting dari cerita Ramayana yang mengandung nilai filosofis dan pesan moral. Adegan-adegan ini kemudian dirancang menjadi motif batik dengan gaya stilasi dan stilir yang khas untuk wayang kulit. Teknik batik tulis dilakukan secara manual dengan lilin (malam) dan canting untuk menghasilkan garis dan detail yang halus, yang memungkinkan untuk mempertahankan karakter artistik wayang kulit dalam bentuk motif batik.

Berdasarkan Penelitian hasil penciptaan ini, penulis memberikan saran , antara lain:

1. Kepada masyarakat Indonesia terutama yang bersuku jawa diharapkan masyarakat lebih memperhatikan dan mendukung pelestarian budaya lokal, seperti batik dan wayang kulit.
2. Kepada anak-anak muda Indonesia harus lebih aktif dan kreatif dalam menggali dan mengembangkan kekayaan budayanya. Warisan seperti wayang kulit tidak hanya menarik untuk dilihat, tetapi juga dapat digunakan untuk berkarya.
3. Kepada mahasiswa seni rupa memainkan peran yang sangat penting dalam mempertahankan dan mengembangkan budaya melalui karya seni . Proyek skripsi dapat berkontribusi pada pelestarian budaya selain menjadi tugas akademik.

REFERENSI

- Erwana, A. S. (2022). Kisah Ramayana sebagai sumber ide dalam perancangan selendang batik tulis. *Dimensi: Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis*, 3(2).
- Ester, Y. S., Zulkifli, & Sugito. (2021). Penerapan ornamen pada desain tote bag berdasarkan prinsip desain. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1).
- Gustami, S. P. (2007). *Nukilan seni ornamen Indonesia (Edisi pertama)*. Yogyakarta: Percetakan ARINDO. (Diedit oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
- Lisbijanto, H. (2013). *Batik*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Maria, G., Marisa, & Atmojo, W. T., & Kuwato. (2023). Penciptaan desain produk t-shirt dengan teknik batik tulis bermotif ornament Batak Toba. *Gelar: Jurnal Seni Rupa*, 12(1).
- Nursetyawathie, Y. (2013). *Jagat fesyen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, I. (2022). *A to Z for Batik*. Jawa Barat: Laskar Aksara.
- Rajagopalachari, C. (2014). *Kitab Ramayana*. Jogjakarta: Laksana.
- Salam, S., Sukarman, & Muhaimin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Saragi, D. (2017). *Jenis motif & nilai filosofis ornamen tradisional Sumatera Utara*. Jogjakarta: Tahfa Media Yogyakarta.
- Saragi, D., Sinaga, O., & Tarigan, N. (2022). *Metode penelitian kesenirupaan*. Medan: UNIMED Press.
- Solichin, H., Suyanto, & Sumari. (2017). *Ensiklopedia wayang bagian A*. Yogyakarta.
- Solichin, H., Suyanto, & Sumari. (2017). *Ensiklopedia wayang bagian S*. Yogyakarta.
- Supriyono, P. (2016). *Ensiklopedia The Heritage of Batik*. Yogyakarta: ANDI.
- Wulandari, A. (2011). *Batik Nusantara: Makna filosofis, cara pembuatan, dan industri batik*. Yogyakarta: ANDI.