

# Perancangan Ilustrasi *Folktale* of Indonesia pada Tekstil untuk Produk Fashion

Cindana<sup>1</sup>, Toto Mujio Mukmin<sup>2</sup>, Ariani Wardhani<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

[cindanacin@gmail.com](mailto:cindanacin@gmail.com)

[totom@fsrd.untar.ac.id](mailto:totom@fsrd.untar.ac.id)

[arianiwardhani@gmail.com](mailto:arianiwardhani@gmail.com)

**Abstrak** – Cerita rakyat Indonesia merupakan salah satu dari keanekaragaman budaya di Indonesia yang perlu dijaga eksistensinya. Namun, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi digital menyebabkan cerita rakyat Indonesia mulai dilupakan oleh generasi muda. Masuknya film-film animasi barat dengan teknologi canggih juga menyebabkan cerita rakyat Indonesia semakin ditinggalkan. Generasi muda juga lebih tertarik pada cerita dongeng barat daripada dongeng lokal. Hal ini sangat disayangkan mengingat cerita rakyat merupakan kearifan lokal di Indonesia yang perlu dilestarikan. Dari permasalahan ini, dibutuhkan suatu media yang dekat dengan generasi muda untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia dalam kategori dongeng. Maka dari itu, penulis mengangkat judul “Perancangan Ilustrasi *Folktale* of Indonesia Pada Tekstil Untuk Produk Fashion”. Di Indonesia, fashion sedang berkembang pesat diikuti dengan ilustrasi pada tekstil yang sedang menjadi tren di masyarakat. Melalui fashion, maka diharapkan kisah-kisah dongeng Indonesia yang tidak kalah menarik juga dapat dipertahankan eksistensinya. Metode pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil ilustrasi karakter berupa dekoratif dan imaginative yang diaplikasikan pada scarf dan pakaian wanita yang dicetak dengan teknik digital printing.

**Kata kunci:** Ilustrasi, Fashion, *Folktale*, Tekstil.

## I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang luas dan memiliki beraneka ragam kebudayaan, salah satunya adalah cerita rakyat. Setiap daerah di Indonesia biasanya memiliki cerita rakyat tersendiri. Menurut seniman asal Tegal, Anton Surono (2008) dalam artikel edukasi.kompas.com, “*Folktale*” atau yang disebut juga “cerita rakyat” merupakan gambaran otentisitas masyarakat yang mencerminkan perilaku dan kebudayaan masyarakat setempat. Menurutnya, mengetahui cerita rakyat bukan berarti primodialisme, melainkan menghargai kebhinekaan bangsa dengan berbagai karakter budaya masyarakatnya. Nilai-nilai moral yang

positif dalam cerita rakyat membuat cerita rakyat diceritakan dari generasi ke generasi.

Menurut seorang Antropolog Indonesia, James Danandjaja (1984: 50) dalam bukunya yang berjudul “Folklor Indonesia”, cerita rakyat terbagi dalam tiga golongan, yaitu mite, legenda, dan dongeng. Beberapa cerita rakyat Indonesia memiliki cerita yang menarik dan menjadi populer di kalangan masyarakat. Cerita-cerita tersebut antara lain Bawang Merah Bawang Putih yang bercerita tentang kakak beradik tiri yang memiliki sifat bertolak belakang. Ada pula Timun Emas, seorang anak perempuan yang lahir dari biji mentimun. Serta ada Keong Emas yang merupakan seorang Putri yang terkena kutukan.

Namun, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi digital, menyebabkan cerita rakyat beserta tokoh-tokohnya mulai ditinggalkan dan terlupakan oleh generasi muda. Menurut Roy Simamora (2018) dalam artikel jurnalasia.com, generasi muda lebih sering mendengar dongeng dari luar negeri, seperti Disney dan mulai melupakan identitasnya sendiri. Sebagian orang juga menganggap cerita rakyat merupakan cerita yang sudah tradisional dan kuno.

Cerita rakyat Indonesia banyak dikemas melalui media tertulis seperti buku cerita. Namun, karena rendahnya minat membaca generasi muda, maka buku menjadi media yang kurang efektif untuk mengenalkan kembali cerita rakyat. Masuknya film-film animasi dari luar negeri yang dikemas dengan teknologi yang canggih, juga menyebabkan kurangnya penghargaan generasi muda terhadap budaya Indonesia. Hal ini sangat disayangkan karena cerita rakyat merupakan kearifan lokal dari Indonesia.

Maka dari itu, dibutuhkan suatu media baru untuk melestarikan cerita rakyat. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui *fashion*. Media ini dipilih karena seiring dengan berkembangnya gaya hidup, *fashion* di dunia dan di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat beberapa tahun belakangan

ini. Berdasarkan data survei dari Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik merilis bahwa *fashion* berkontribusi sebanyak 18,14 persen dari sektor perekonomian kreatif Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda Indonesia sudah sangat sadar akan berpakaian menarik dan mengikuti perkembangan tren *fashion*. (Yosia Margareta, 2017)

Tren *fashion* juga berkembang dengan mulai menyertakan ilustrasi pada material tekstil yang digunakan. Menurut McKinney dan Shin (2016) dalam jurnalnya, pengaplikasian ilustrasi pada pakaian juga dapat memberikan keunikan dan memiliki nilai lebih pada pakaian untuk ditawarkan kepada konsumen. Di Indonesia sendiri, sudah banyak ilustrator yang membuat ilustrasi pada bahan tekstil untuk suatu *brand fashion*. Diantaranya adalah Diela Maharanie yang bekerja sama dengan *brand Happa*, mengeluarkan koleksi bertema “*Verse*” yang menggambarkan puisi cinta. Adapula Ykha Amelz membuat ilustrasi motif untuk Dibba Official bertema “*Primal*” menggambarkan flora dan fauna endemik Indonesia. Juga 2madison Avenue yang berkolaborasi dengan seniman Bebe Wahyu membuat ilustrasi Frida Kalho pada koleksi *fashion*-nya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dibuatlah perancangan ilustrasi bertema "*Folktale of Indonesia*". Ilustrasi akan menggambarkan cerita-cerita rakyat Indonesia dalam kategori dongeng beserta tokoh-tokohnya. Alasan dipilihnya kategori dongeng ini agar generasi muda tidak hanya mengenal dongeng-dongeng barat, tetapi juga dongeng Nusantara yang tidak kalah menarik. Ilustrasi ini akan diaplikasikan pada tekstil untuk produk *fashion* dengan model *client* Kala Studio. Kala Studio adalah *fashion brand* lokal yang menginterpretasikan beragam karya seni dalam wujud busana *ready-to-wear*. Ilustrasi pada produk *fashion* ini dapat menjadi suatu media baru yang dekat dengan generasi muda, serta menjadi suatu *wearable art*. Perancangan ilustrasi *folktale* ini diharapkan dapat menarik minat anak muda dan dapat mempertahankan eksistensi cerita rakyat di kalangan generasi muda.

## II. METODE

Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, antara lain:

### a. Observasi

Pengumpulan data dengan cara observasi ini dilakukan dengan cara mengamati

masalah yang ada dan fenomena tren gaya hidup generasi muda masa kini.

### b. Wawancara

Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara mewawancarai narasumber yang ahli dan juga sebagai produsen media untuk mengaplikasikan ilustrasi.

### c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan mencari teori-teori dari buku-buku yang mendukung tema perancangan.

### d. Kuesioner

Pengumpulan data ini dilakukan dengan menyebarkan beberapa pertanyaan kepada target konsumen usia 18-28 tahun mengenai pengetahuan mereka tentang tema perancangan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tinjauan Umum

#### 1. Teori Ilustrasi

Ilustrasi sebagai komunikasi visual yang dapat membuat hubungan emosional antara gambar dengan yang melihatnya. (Zeegen, 2009: 24)

#### 2. Teori Warna

Warna merupakan elemen terpenting dalam sebuah desain yang mempunyai kemampuan berkomunikasi melebihi kata-kata. (Bleicher, 2012: 2)

### 3. Teori *Fashion*

*Fashion* mencakup berbagai bentuk pakaian, aksesoris, gaya hidup, dan perilaku manusia. (Hopkins, 2012:10)

### 4. Teori Tekstil

Tekstil berarti kain jenis apapun yang diproduksi dari kain, benang, rajutan, tali, dan lain-lain. (Murthy, 2016: 1)

### 5. Teori *Surface Design*

Segala jenis karya seni, baik pattern, ilustrasi, tulisan tangan, dan lainnya yang diaplikasikan pada permukaan untuk menambah penampilan visual dan bersifat fungsional. (shannonmcnab.com, 2016)

### 6. Teori *Pattern*

*Pattern* adalah kumpulan bentuk, garis, simbol, nada, dan warna yang berulang. (Steed & Stevenson, 2012: 120)

## Tinjauan Khusus

#### 1. Teori Cerita Rakyat

Cerita rakyat (*folklore*) adalah kebudayaan yang kolektif, tersebar, dan diwariskan secara turun menurun. *Folklore* terdiri dari: mite, legenda, dan dongeng. (Danandjaja, 1985: 1)

#### 2. Cerita Dongeng Indonesia

Beberapa dongeng Indonesia antara lain: Timun Emas, Jaka Tarub dan Bidadari Cantik, Lutung Kasarung, Ande-Ande Lumut, dan Pangeran Katak.

### 3. *Digital Printing* Tekstil

Dengan *digital printing*, warna tidak lagi terbatas dan tidak berpengaruh pada harga produksi serta memberikan keuntungan besar pada proses produksi. (Russel, 2011: 34)

### 4. *Wearable Art*

Lingkup *wearable art* sudah cukup luas khususnya di industri *fashion*. Di Indonesia sendiri, sudah banyak yang berkreasi melahirkan berbagai karya artistik. (sheradiofm.com, 2018)

## Analisis Khalayak Sasaran

#### 1. Demografis

Target primer wanita muda usia 18-28 tahun dengan status sosial golongan menengah ke atas, serta target sekunder laki-laki, yang merupakan pelajar dan pekerja muda.

#### 2. Psikografis

Masyarakat modis yang mengikuti perkembangan gaya hidup serta menyukai *fashion* dan *art*.

#### 3. Geografis

Bertempat tinggal di Jakarta dan sekitarnya.

#### 4. Behavioral

Konsumtif dan mengutamakan keunikan pada pakaian.

## Analisis SWOT

### Strengths

- Cerita dongeng Indonesia memiliki cerita yang menarik dan mengandung nilai moral yang baik.
- Ilustrasi cerita dongeng untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia di kalangan generasi muda.

### Weakness

- Generasi muda Indonesia menganggap dongeng Indonesia sudah kuno dan lebih tertarik pada cerita dongeng luar negeri.
- Perancangan ilustrasi pada tekstil untuk produk *fashion* memerlukan biaya produksi yang tinggi.

### Opportunities

- Industri *fashion* dan ilustrasi pada tekstil sedang berkembang pesat dan menjadi tren di Indonesia.
- Ilustrasi dapat meningkatkan nilai jual pada produk *fashion*.

### Threats

- Persaingan yang ketat dalam industri *fashion* karena banyaknya *brand* yang juga menerapkan ilustrasi pada produknya.
- Konsumen lebih memilih produk *fashion* dengan motif yang umum.

## Analisis Studi Karakter

Tabel 1: Studi Karakter Timun Emas

| Timun Emas | Buto Ijo | Mbok Sirmi | Timun Emas Bayi | Benda Sakti | Ornamen |
|------------|----------|------------|-----------------|-------------|---------|
|            |          |            |                 |             |         |
|            |          |            |                 |             |         |

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 2: Studi Karakter Jaka Tarub dan Bidadari Cantik

| Purbasari | Lutung Kasarung | Dekorasi Hutan | Ornamen |
|-----------|-----------------|----------------|---------|
|           |                 |                |         |
|           |                 |                |         |

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3: Studi Karakter Lutung Kasarung

| Jaka Tarub | Nawang Wulan & Bidadari | Gubuk | Telaga | Ornamen |
|------------|-------------------------|-------|--------|---------|
|            |                         |       |        |         |
|            |                         |       |        |         |

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 4: Studi Karakter Ande-Ande Lumut

| Kleting Kuning | Ande-Ande Lumut | Kleting Abang, Kleting Ijo, Kleting Biru | Yuyu Kangkang | Ornamen |
|----------------|-----------------|------------------------------------------|---------------|---------|
|                |                 |                                          |               |         |
|                |                 |                                          |               |         |

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 5: Studi Karakter Pangeran Katak



Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Insight

Generasi muda mulai meninggalkan cerita dongeng Indonesia karena dianggap sudah kuno dan lebih tertarik pada dongeng luar negeri. Mereka membutuhkan suatu media baru yang modern untuk mengenal cerita dongeng Indonesia.

## Metode Penggagasan

Metode penggagasan yang digunakan dalam perancangan ilustrasi adalah melalui curahan gagasan (*brainstorming*). Gagasan berisi tentang tujuan untuk mengenalkan kembali cerita dongeng Indonesia kepada generasi muda usia 18-28 tahun melalui *fashion*, suatu media yang baru dan dekat dengan generasi muda agar dongeng Indonesia dapat tetap bertahan eksistensinya.

Dari curahan gagasan tersebut, kemudian ditentukan *big idea* dari perancangan ilustrasi dengan membuat *moodboard*. *Moodboard* ini bertujuan untuk menentukan gaya ilustrasi dan palet warna yang akan digunakan dalam perancangan ilustrasi.

## Konsep Kreatif

1. Ilustrasi: dekoratif & imajinatif
2. *Pattern*: pola berulang, acak dan teratur
3. Tipografi: Billy

## FOLKTALE OF INDONESIA

Gambar 1. Tipografi  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

4. Skema Warna: *colorful* dan *fun*



Gambar 2. Skema Warna  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

## Scarf

Ilustrasi diaplikasikan pada *scarf* yang dicetak pada bahan Voal Ultra Fine dengan teknik *digital printing*.



Gambar 3. Scarf Timun Emas  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 4. Scarf Jaka Tarub dan Bidadari Cantik  
(Dokumentasi pribadi, 2019)





Gambar 5. *Scarf* Lutung Kasarung  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 8. Pakaian Atasan Timun Emas  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 6. *Scarf* Ande-Ande Lumut  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 9. *Outer* Jaka Tarub dan Bidadari Cantik  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 7. *Scarf* Pangeran Katak  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 10. *Dress* Lutung Kasarung  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

## Pakaian Wanita

Ilustrasi diaplikasikan pada pakaian wanita seperti atasan, *outer*, dan *dress*. Pakaian atasan menggunakan bahan cotton toyobo, sedangkan *outer* dan *dress* menggunakan bahan drill premium.



Gambar 11. *Dress* Ande-Ande Lumut  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 12. Pakaian Atasan Pangeran Katak  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

### Packaging



Gambar 13. Packaging Box & Scarf  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

### Label dan Hang Tag



Gambar 14. Label & Hang Tag  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

### Media Pendukung



Gambar 15. T-Shirt & Tote Bag  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 16. Pouch & Sling Bag  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 17. Bucket Hat & Patches  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 22. Phone Case  
(Dokumentasi pribadi, 2019)





Gambar 23. Katalog  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 24. Instagram  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

#### IV. KESIMPULAN

##### Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ilustrasi *Folktale of Indonesia* pada tekstil untuk produk *fashion* ini disusun berdasarkan permasalahan cerita rakyat terutama dongeng Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis, generasi muda membutuhkan media baru yang dekat dengan gaya hidup mereka untuk mengenal kembali dongeng Indonesia. Salah satu media yang tepat adalah *fashion* yang sedang berkembang pesat di Indonesia.

Dalam perancangan ilustrasi ini, penulis mengangkat 5 kisah dongeng beserta nilai moralnya, yaitu Timun Emas (kisah tentang keberanian), Jaka Tarub dan Bidadari Cantik (kisah tentang kejujuran), Lutung Kasarung

(kisah tentang keirihatian), Ande-Ande Lumut (kisah tentang kesetiaan), dan Pangeran Katak (kisah tentang janji). Ilustrasi dibuat dengan gaya dekoratif, warna yang *colorful*, dan *pattern*. Masing-masing kisah dongeng akan diaplikasikan pada *scarf* dan produk pakaian seperti pakaian atasan, *outer*, dan *dress*. Melalui perancangan ini, maka diharapkan agar generasi muda lebih tertarik pada dongeng Indonesia dan tidak menganggapnya kuno. Sehingga dengan ini, dongeng Indonesia dapat tetap lestari di era modern ini.

##### Saran

Saran untuk pelestarian cerita rakyat di Indonesia yaitu agar cerita rakyat Indonesia dapat diperkenalkan kepada generasi muda melalui berbagai media yang tidak terbatas dan menyesuaikan gaya hidup generasi muda.

Saran untuk mahasiswa/i yang akan mengambil Tugas Akhir, agar memilih topik yang sesuai dengan minat dan mempelajari topik yang akan diangkat dengan baik.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan dukungan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pak Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.
  2. Pak Toto Mujio Mukmin, S.Sn., M.Hum dan Ibu Dr. Ariani Wardhani, M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, kritik dan dukungan yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
  3. Pak Jayanto G. Warjoyo, S.Sn., M.Ds dan Pak Budianto Leoputra, S.Sn sebagai dosen penguji yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran yang membangun dalam penyelesaian tugas akhir.
  4. Orang tua dan saudara-saudara yang senantiasa memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir.
  5. Teman-teman yang telah berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
  6. Serta segala pihak yang telah membantu dan memberikan semangat kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
- Dadandjaja, James. (1995). *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Graffiti
- Hopkins, John. (2012). *Fashion Design: The Complete Guide*. Switzerland: AVA Publishing SA
- Murthy, H. V. Sreenivasa. (2016). *Introduction to Textile Fibres*. New Delhi: Woodhead Publishing India PVT Ltd
- McNab, Shannon. (2016). *What is Surface Design*. Diakses pada 12 Maret 2019 dari <https://shannonmcnab.com/blog/2016/8/2/what-is-surface-design>
- Russell, Alex. (2011). *The Fundamentals of Printed Textile Design*. A&C Black
- Sambangsari, Sumbi. (2011). *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: PT WahyuMedia
- Zeegen, Lawrance. (2009). *What is Illustration*. Switzerland: RotoVision SA

## DAFTAR PUSTAKA

Bleicher, Steven. (2012). *Contemporary Color: Theory & Use Second Edition*. New York: Delmar, Cengage Learning