

Analisis Karakter Flash Gordon dan Sangkuriang pada Ornamen Batik Sebagai Media Pembelajaran Ilustrasi (*Analysis of Flash Gordon's and Sangkuriang's Character on Batik Ornaments as Learning Media for Illustration*)

Ayoeningsih Dyah Woelandhary

Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina

E-mail : ayoeningsih.dyah@paramadina.ac.id

Abstrak

Ilustrasi adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh mahasiswa di program studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Pembelajaran ilustrasi harus banyak memberikan contoh nyata terhadap bagaimana sebuah ilustrasi menjadi elemen yang dapat memperkuat sebuah narasi atau sebuah kisah. Pada studi ini akan dilakukan analisa komparatif terhadap visual ilustrasi yang ditemukan pada ornamen batik Indonesia, namun yang memiliki motif atau ornamen karakter film fantasy yang di adaptasi dari kisah negara luar Flash Gordon, dan ornamen batik yang diadaptasi dari cerita legenda Indonesia yaitu Sangkuriang. Analisa ilustrasi mencakup pada pengayaan /stilasi, pengembangan, serta tata penempatan dan unsur visual lainnya. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh pengembangan dan adaptasi pada ragam kisah yang bersumber dari kisah rakyat baik dari Indonesia maupun wilayah lain, untuk dikembangkan menjadi gagasan pada mahasiswa kelak dalam berkarya, terutama untuk meningkatkan keterampilan, kekayaan narasi visual dan gaya ilustrasi yang dihasilkan. Metoda dalam penelitian ini menggunakan studi analisa deskriptif komparatif, dimana unsur intraestetik dan unsur ekstraestetik akan diungkap pada penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah temuan dan paparan data yang dapat dijadikan rujukan dan referensi pada mahasiswa untuk media pembelajaran sekaligus referensi untuk mengembangkan keterampilan ilustrasi.

Kata kunci: Karakter Flash Gordon dan Sangkuriang, Ornamen Batik, Media Pembelajaran Ilustrasi

Abstract

Illustration is one of the basic skills that must be possessed by students in the Visual Communication Design (DKV) study program. Learning illustrations must provide a real example of how an illustration becomes an element that can strengthen a narrative or a story. In this study a comparative analysis of visual illustrations will be found on Indonesian batik ornaments, but those that have motifs or ornamentation of fantasy film characters adapted from the story of the country outside Flash Gordon, and batik ornaments adapted from the story of Indonesian legend Sangkuriang. Illustration analysis includes the enrichment / stylation, development, and layout and other visual elements. The purpose of this study is expected to provide examples of the development and adaptation of various stories originating from folktales both from Indonesia and other regions, to be developed into ideas for students later in the work, especially to improve skills, wealth of visual narrative and the style of illustrations produced. The method in this study uses a comparative descriptive analysis study, wherein intraesthetic and extraesthetic elements will be revealed in this study. The results of this study are findings and exposure to data that can be used as references and references for students for learning media as well as references for developing illustration skill.

Keywords: Flash Gordon and Sangkuriang Characters, Batik Ornaments, Illustration Learning Media

PENDAHULUAN

Presiden Republik Indonesia ke-7, Bapak Joko Widodo pernah mengisyaratkan bahwa untuk menumbuhkan kemandirian ekonomi sejak dini, negara Indonesia membutuhkan 5,8 juta anak muda kreatif, produktif, dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) agar kelak dapat berkompetisi dalam era global secara mandiri, begitu pula dalam revolusi industri 4.0 dimana kecerdasan dengan kecepatan yang sangat tinggi, Artificial Intelligence (AI), penggunaan big data, trend *advance robotic*, sistem siber fisik, digitalisasi, interkoneksi, model bisnis dan otomatisasi akan berubah, hingga menjadi salah satu ancaman yang kelak akan menggeser 'keberadaan' manusia. Untuk mensiasati hal tersebut, pemerintah pun turut andil dalam membentuk SDM dan generasi muda yang kelak sanggup untuk menghadapi situasi global dan revolusi 4.0 yang tentu akan semakin berkembang, antaranya adalah penguatan dan peningkatan kualitas SDM. yang mumpuni. Industri kreatif adalah salah satu bidang yang dianggap mampu menghadapi era 4.0, karena dalam wilayah ini aspek kreativitas, basis budaya, dan inovasi masih akan membutuhkan tenaga manusia, dan dapat diandalkan sebagai salah satu pendorong roda ekonomi baru. Salah satu bidang ilmu yang memasok SDM yang sangat mengandalkan kreatifitas berada di wilayah seni dan desain, namun modal keterampilan tangan saja kini tidaklah cukup, fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan mendorong terjadinya perubahan agar institusi dan lembaga pendidikan mulai fokus pada *knowledge production* dan *innovation application*, hingga dibentuk sistem pembelajaran ke pada siswa didik yang lebih mengedepankan *4C (critical thinking, creativity collaboration, dan communication)*, yang artinya dibutuhkan lulusan yang mampu memecahkan masalah dan mampu berkreasi dan inovatif, juga mampu menyampaikan gagasan dan memahami serta kepekaan terhadap aspirasi dari sebuah masalah tersebut dengan baik dan keberimbangan antara hard skill dan soft skill harus tercermin pada media pembelajara. Salah satu mata kuliah yang mengasah pada penguatan *hard skill* dan *soft skill* adalah Menggambar dan Ilustrasi, menggambar adalah dasar dari keterampilan orang yang berkecimpung dalam dunia kreatif, sedangkan ilustrasi adalah pengembangan dari kegiatan menggambar, dimana pada program studi desain, ilustrasi sebagai keterampilan yang lebih spesifik, di dalamnya terdapat pengembangan dan pematangan terhadap aspek ketepatan, karakterisasi, fungsi dan ragam media untuk kegiatan ilustrasi. Dalam kegiatan ilustrasi dibutuhkan kepekaan bagaimana menentukan tema, karakter, bentuk dan aspek lainnya, agar narasi yang hendak disampaikan semakin kuat dan sampai pesannya kepada audiens/khalayak.

Fenomena saat ini pada kalangan milenial, dapat dilihat dalam sejumlah artikel di media online, banyak sekali yang membahas betapa tidak kenalnya generasi ini dengan tokoh dan sosok fantasy, superhero dan legenda Indonesia. Mereka lebih dekat dan mengenal ragam kisah fantasy yang diproduksi dari barat, tidaklah heran, karena stimulus untuk memberikan wawasan ini mungkin tidak banyak dilakukan, karena kondisi zaman merubah perilaku dan kondisi dimana aktivitas generasi muda masa kini yang lebih akrab dengan ragam media teknologi daripada aktivitas konvensional, seperti membaca, menulis, melukis dan lainnya. Dalam hasil studi yang dilakukan oleh Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley tahun 2011 di Amerika Serikat tentang generasi milenial, salah satu karakternya adalah minimnya minat membaca secara konvensional, dan secara umum aktivitas generasi muda masa kini didominasi membaca atau mencari sumber referensi melalui media lewat internet, begitu pula orientasi dalam mereka mencari data dan referensi, perilaku tersebut sudah lekat, pendekatan yang harus dilakukan adalah materi pembelajaran berevolusi mengikuti cara mereka beraktivitas.

Salah satu media yang akan dikaji menjadi media pembelajaran ilustrasi adalah mahasiswa dikenalkan pada salah satu kegiatan ilustrasi pada batik, mengapa batik, karena dalam ornamen batik kita banyak belajar ragam teknik, baik seni ilustrasi, komposisi, warna dan aspek lainnya. Tujuan kegiatan ini mahasiswa yang notabene kelak generasi muda yang berperan sebagai agen kebudayaan harus memahami dan mengetahui bahwa ada karya warisan adiluhung yang keberadaannya harus tetap lestari dan tidak punah ditelan masa. Salah satu upaya untuk mengenalkan dicari upaya kreatif, yakni mengenalkan mahasiswa pada aneka ornament batik yang memiliki penggambaran tokoh yang dapat dijadikan studi dalam pembelajaran ilustrasi, yang didalamnya terdapat sosok yang lekat atau mengena di ingatan remaja masa kini. Pada proses

mencari data dilapangan ditemukan banyak sekali objek batik dengan motif Flash Gordon, Snow White, Gadis Tudung merah, juga ilustrasi karakter pada ornamen batik yang menceritakan kisah legenda Indonesia, seperti Ande-ande Lumut, Sangkuriang dan beberapa motif batik lainnya. Pada penelitian ini dibatasi analisa pada karakter sosok Flash Gordon dan Sangkuriang. Tokoh fantasy Flash Gordon lekat dengan kisah heroik bagi anak muda, sedangkan kisah Sangkuriang dipilih karena salah satu kisah paling legendaris dan kisah di dalamnya dapat dijadikan sebagai pembelajaran karakter dan pesan moral bagi kalangan muda. Proses studi karakter yang bersifat komparatif dan deskriptif, dan fokus pada objek yang ada pada batik. Pemilihan objek ilustrasi dari tokoh fantasy dari barat sengaja dipilih karena generasi masa kini lebih dekat dengan sosok dan tokoh yang disebutkan di atas, dari pada tokoh atau kisah dari negeri sendiri, dengan memberikan studi komparatif pada ilustrasi tersebut diharap akan memberi dampak luasnya wawasan serta narasi referensi untuk mengembangkan serta memperkaya ilustrasi dengan pengembangan dari legenda Indonesia dan kearifan lokal dari berbagai wilayah lain di Nusantara. Analisa karakter akan dibuat dengan mengurai dari bagaimana isi narasi dari kisah yang tertuang pada batik tersebut, hingga bagaimana visual terwujud dan elemen visual lainnya yang tercantum dalam ornamen batik tersebut. Faktor eksternal dan internal dalam proses analisa menjadi bagian yang diuraikan, agar mahasiswa dapat memahami sejauh mana sebuah visual dapat terimplementasi dalam sebuah karya, hingga mereka akan mendapatkan *insight* dari uraian tersebut. Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah agar proses analisis yang diuraikan dapat menjadi bahan pembelajaran, terutama pada mata kuliah Ilustrasi, dimana kelak mahasiswa akan melakukan banyak praktika, yang dapat diaplikasikan baik pada media buku, majalah, tekstil dan lainnya. Upaya ini juga diharapkan akan mendorong agar setelah mendapatkan wawasan ini, mereka dapat mewujudkan dalam bentuk karya dengan mengangkat ragam objek yang mengadopsi nilai-nilai ke Indonesian, maupun kearifan lokal, tanpa menanggalkan identitasnya dalam karya yang dihasilkan.

KAJIAN TEORI

Kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah berkait teori tentang proses analisa karakter ilustrasi, dalam hal ini menggunakan teori tinjauan seni rupa, bersifat komparatif deskriptif, sekaligus memberikan identifikasi terhadap karakter dan ragam visual yang ditemukan pada ornamen batik, dimana aspek visual, tata letak, warna dan elemen estetis akan dibahas dengan memberikan pendekatan budaya dan history. Tjetjep Rohendi Rohidi, *Metode Penelitian Seni*, Cipta Prima Nusantara, 2012, menjadi referensi utama dalam mengurai analisa gaya visual dan ilustrasi, komposisi, tata letak dan narasi yang dibangun pada sosok tersebut. Dalam Rohidi (1984: 87) dijelaskan bahwa gambar ilustrasi berkait dengan penggambaran beragam elemen, yang fungsinya untuk menjelaskan, menerangkan, memperindah sebuah teks, dan pembaca atau khalayak dapat merasakan secara langsung sifat, kesan, adegan dan gerakan yang dibangun, selain untuk memikat mata para pembacanya. Untuk menelaah jenis dan kategori ilustrasi dalam Soedarso (2014: 566) dijelaskan bahwa gaya ilustrasi terbagi dalam beberapa klasifikasi, diantaranya : gaya naturalis, gaya ilustrasi dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, ilustrasi fantasia atau khayalan. Klasifikasi ini akan membantu proses analisa untuk mendapatkan hasil untuk diinterpretasi pada data yang sudah dibuat. Dalam buku pengantar wawasan Seni Budaya Indonesia, Wiyoso Yudoseputro, (1993), Depdikbud, dibahas pula beberapa paparan tentang wawasan ragam hias motif dan ornamen ragam Nusantara dan untuk membantu proses tentang ragam hias yang digunakan akan digunakan teori Ragam Hias Batik, Sewan Susanto, (1980) dan buku Batik Saudagar dan Batik Benang Raja menjemput Keelokan Batik Pesisir, Hartono Sumarsono (2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, akan di urai data dan gambar serta penjelasan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan elemen visual dalam batik, yang akan dijadikan rujukan dalam bahan ajar ilustrasi. Sesuai dengan sifat metode penelitian ini, dimana data dan fakta diperoleh dari sejumlah referensi, wawancara kepada narasumber. Agar data

yang diperoleh maksimal, maka pendekatan kualitatif dengan sifat sumber data adalah situasi yang wajar atau natural setting. Data dan fakta yang ditemukan di lapangan di verifikasi, baik dengan pendekatan emic maupun epic. Emic dimaknai sebagai sumber data bersandar pada hasil wawancara dari narasumber, sedangkan pendekatan epic lebih menekankan sumber data dari sejumlah referensi baik dari buku, jurnal, teks book dan lainnya. Pendekatan estetik, juga dilakukan untuk mengidentifikasi ilustrasi karakter yang ditemukan pada objek, dengan melihat wujud visual mulai dari bentuk, warna, dan komposisi ragam hias.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Proses pembelajaran dimulai dengan tahap analisa objek, dimana mahasiswa diawali dengan membuat batasan terhadap objek batik yang ditemukan, dari sejumlah data yang ditemukan di lapangan fokus pada 2 objek batik yang akan dianalisa, sebagai berikut :



Gambar 1. Batik Flash Gordon
(Sumber : penulis : 2019)

Gambar 2 Batik Sangkuriang
(Sumber : penulis : 2019)

Analisa akan diawali dengan narasi yang ada dalam sosok yang dijadikan ilustrasi pada batik, dimana ada kisah yang melatari visual ini :

1. *Flash Gordon*, sosok rekaan dalam komik strip Alex Raymond harian AS pada tahun 1934. Adalah seorang pemain polo bernama Flash Gordon, yang berpetualang ke planet/kerajaan Mongol dan berjuang melawan kejahatan pemimpin Kaisar Ming, berbagai kejadian terjadi dan Flash Gordon adalah sosok yang dapat menyelamatkan bumi dari aneka serangan Kaisar Ming.
2. *Sangkuriang*, adalah kisah legendaris dari tanah Priangan, menggambarkan sosok pemuda bernama Sangkuriang yang jatuh hati pada ibunya sendiri yakni Dayang Sumbi, kisah ini menjadi salah satu asal muasal dari terjadinya Gunung Tangkuban Parahu di daerah Jawa Barat.

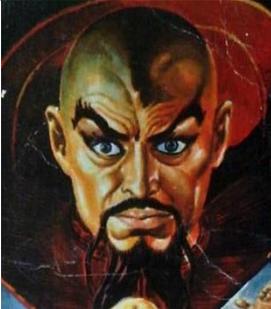
Data yang didapat dari hasil wawancara dengan kolektor batik dan pengrajin saat studi survey lapangan dapat disimpulkan bahwa karya batik yang dibuat umumnya adalah keinginan dari si pengrajin sendiri, dimana pengrajin terinspirasi terhadap tayangan film dan kisah yang melegenda di masa tahun 1980-an. Visual yang tertuang adalah hasil olah fikir dan rekaan pengrajin terhadap tokoh yang pengrajin hayati wujud dan gambarannya. Berikut adalah uraian perbandingan tokoh yang ada dalam batik tersebut yang dilakukan peserta didik:

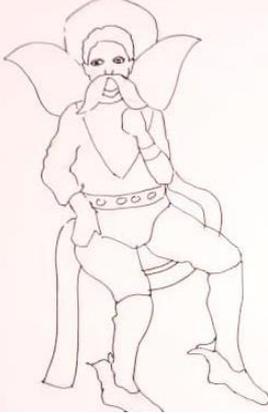
Table 1. Perbandingan ilustrasi tokoh dalam batik

No	Motif Batik	Ilustrasi yang digambarkan	Pola penataan visual
1	Batik Flash Gordon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Flash Gordon 2. Kaisar Ming 3. Aneka jenis monster (naga, gurita dll) 4. Pesawat luar angkasa 5. Ornamen daun, bunga dan suluran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acak diseluruh bidang, dan dilakuan repetisi pola. ▪ Sosok Flas Gordon diulang dalam beberapa jenis kostum ▪ Menampilkan beberapa fragmen adegan pertempuran
2	Batik Sangkuriang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangkuriang 2. Dayang Sumbi 3. Raksasa/Jin 4. Gambaran suasana danau dan alam sekitarnya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambarkan 1 sekuen adegan dimana sangkuriang akan menendang perahu ▪ Dekoratif pada setiap bidang

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa ada cara yang berbeda dalam membuat visual ilustrasi pada bidang karya, pada Sangkuriang karena kisahnya sangat panjang, pengrajin mengambil sekuen penting yang dianggap monumental, yakni saat Sangkuriang kecewa dan marah karena Dayang Sumbi melakukan berbagai cara agar tidak dipersunting menjadi istri, dan adegan dimana Sangkuriang hendak menendang kapal menjadi salah satu bagian penting dalam cerita tersebut. Sedangkan pada batik dengan Flash Gordon sebagai sosok ilustrasinya, kuat dugaan karena berupa serial film, dimana banyak sekali kisah petualangan yang dihadapi saat menghadapi Kaisar Ming, maka pengrajin menggambarkan aneka visual beberapa tayangan dan kondisi peperangan antara Flash Gordon menghadapi musuhnya termasuk serangan dari para monster yang dikirim oleh Kaisar Ming. Dalam penelitian ini akan dipaparkan studi komparatif dan data deskriptif perihal ilustrasi utama, yakni sosok Flash Gordon- Kaisar Ming dan Sangkuriang-Dayang Sumbi, ilustrasinya sebagai berikut :

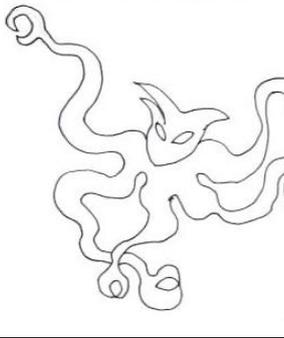
Tabel 2. Ilustrasi sosok utama dalam Batik Flash Gordon dan Sangkuriang

Flash Gordon	Kaisar Ming	Sangkuriang	Dayang Sumbi
			
			

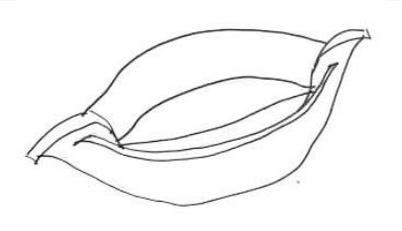
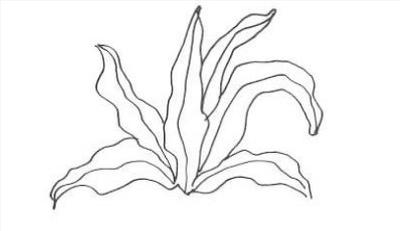
			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referensi : pria berbadan tegap, rambut sebahu , pirang berbaju lengan pendek, menggunakan pedang sebagai senjata. ▪ Batik : pria berbadan tegap, rambut sebahu , pirang berbaju lengan pendek, menggunakan pedang sebagai senjata dan berjubah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referensi : Kepala plontos, bejubah panjang, kumis dan janggut tebal, mata tajam ▪ Batik : Kepala berambut, bejubah panjang, kumis dan janggut tebal, mata tajam, dalam posisi duduk di singgasana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referensi : Pria muda, berbadan tegap, gagah, berambut panjang, baju kampret (silat) ▪ Batik : Pria muda, gagah, menggunakan pakaian seperti kerajaan, telanjang dada, hiasan pada leher dan kelat bahu, rambut disanggul. membawa kujang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Referensi : Perempuan muda, cantik, berambut terurai panjang, mengenakan pakain kerajaan, kain, dodot ▪ Batik : Perempuan muda, cantik, berambut terurai panjang, mengenakan pakain kerajaan, kain, dodot

Ilustrasi yang digambarkan terhadap sosok Flash Gordon dan Sangkuriang pada penelitian ini rujukan adalah sosok Flash Gordon dan Kaisar Ming yang ditemukan dalam sejumlah referensi, secara visual sosok Flash Gordon digambarkan sebagai sosok pria muda, dengan badan kekar, rambut sebahu, pirang, selalu membawa pedang. Kaisar Ming digambarkan sebagai sosok dengan kepala botak, kumis dan janggut tebal, menggunakan Jubah panjang, dan terkadang terlihat mengenggam senjata di tangannya. Pada ornamen batik visual Flash Gordon mengacu pada sosok dalam komik, dengan sejumlah modifikasi dan visual dimana Flash Gordon diperlihatkan menggunakan jubah di bagian belakang. Pada ornamen batik terdapat beberapa adegan dimana Flash Gordon ,menggunakan jubah pada seluruh tubuhnya, namun tetap sosoknya dikenali karena identitasnya yang sangat kuat, yakni bertubuh besar, menggunakan pedang dan berambut sebahu pirang. Kaisar Ming dianggap sebagai sosok utama karena keberadaanya sangat kuat untuk membangun situasi pertempuran kisah Flash Gordon, sosok kaisar Ming dalam sejumlah referensi diperlihatkan menggunakan jubah dan berwajah bengis. Berikut uraian tabel analisa dan studi komparasi pada dua ornamen batik, sebagai berikut :

Tabel 3 Ilustrasi unsur pendukung dalam batik Flash Gordon

Flash Gordon	Monster		Ragam hias
			

Tabel 4 Ilustrasi unsur pendukung dalam batik Sangkuriang

Raksasa	Perahu	Ragam hias
		

Hasil analisa dijadikan sebagai referensi oleh mahasiswa, hingga dapat terlihat adanya perubahan visual dalam penggambaran ilustrasi pada tokoh dan karakter utama, namun perubahan yang dibuat tidak membuang atribut yang melekat pada sejumlah referesnsi, dalam arti identitas pada karakter tetap terlihat. Faktor dalam perubahan ini umumnya berasal dari interpretasi dan analisa yang dilakukan oleh para perupa batik saat membuat karya batik. Sosok Flash Gordon ditampilkan dalam beberapa kostum, konsep ini diduga karena dalam satu kain batik tersebut berkisah petualangan Flash Gordon dalam beberapa episode heroik, identitas sosok tersebut selalu dikuatkan dengan pedang pada tangannya. Pola penggambaran sosok utama atau pahlawan dalam keadaan berulang menjadi salah satu ciri khas dalam konsep penggambaran di Nusantara, dimana sosok utama hadir dalam setiap kejadian. Berbeda dengan penggambaran sosok Kaisan Ming yang ditemukan hanya satu dan posisi di tengah, seolah menempatkan dia adalah sumber masalah dari pertarungan yang dilakukan Flash Gordon.

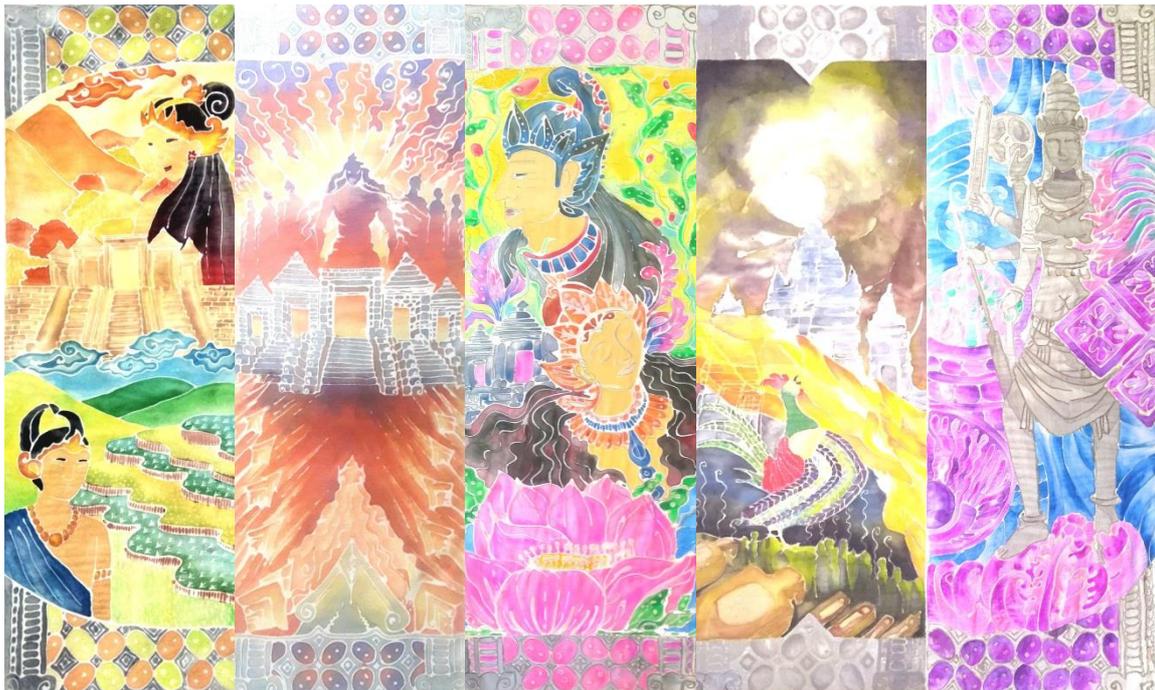
Pada batik motif Sangkuriang, perupa batik melakukan pembacaan narasi dimana momen yang paling diingat oleh para pembaca adalah adegan saat Sangkuriang menendang perahunya, hingga menjelma menjadi gunung Tangkuban Parahu. Posisi Sangkuriang dan Dayang Sumbi ditempatkan terpisah di tengah danau atau sungai, dan untuk menguatkan adegan diperlihatkan sikap tubuh Sangkuriang sedang menunjuk dan menggengam Kujang, seolah memberikan simbol dalam keadaan bertempur, amarah dan seolah menghadapi musuh, sedangkan Dayang Sumbi diperlihatkan dalam posisi tangan menunjuk, seolah mengusir dari arah seberang. Visual yang tampak adalah raksasa, yang ditempatkan sebagai sosok jin yang membantu Sangkuriang dalam memenuhi permintaan Dayang Sumbi. Sosok raksasa divisualkan sedang menyebarkan danau atau sungai dan ditempatkan mengarah pada Dayang Sumbi, memperkuat bahwa mereka di pihak Sangkuriang, dalam kondisi akan menyerang. Ilustrasi kapal juga memperkuat kisah legenda Sangkuriang, salah satu identitas yang dihadirkan oleh perupa batik dan ini adalah bagian dari proses penguatan identitas, agar audiens yang melihat dapat langsung menafsir saat melihat karya tersebut.

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

Hasil dari proses analisa studi tersebut diimplementasikan pada karya yang dibuat untuk kegiatan studi peserta, dan beberapa hasil tersebut adalah sebagai berikut ini :



Karya ilustrasi legenda Sangkuriang
(Sumber : penulis : 2019)



Karya ilustrasi legenda Loro Jongrang
(Sumber : penulis : 2019)

Pada karya pengembangan di atas, dapat dilihat bahwa proses peserta untuk memahami kisah legenda atau fantasy baik dari kisah Negara barat atau wilayah Nusantara memang tidaklah

mudah, perlu dibangun motivasi, agar mereka memahami narasi yang hendak disampaikan dalam kisah tersebut. Olahan visual ilustrasi pada objek 1 (legenda Sangkuriang) peserta merefleksikannya dalam ragam gaya ilustrasi sesuai sekuen yang ada. Pada aneka gaya ilustrasi terdapat beberapa pendekatan gaya, antaranya simbolik, abstrak semi kubisme, ornamentik dan semi realis. Keanekaragaman gaya tersebut menunjukkan ragam wawasan dan narasi yang hendak dibangun peserta, agar karya yang dihasilkan tampil menjadi sesuatu yang kekinian sesuai dengan gaya anak muda. Pada sampling objek 2 (Legenda Loro Jonggrang), peserta mengaplikasikan ragam teknik, dengan pendekatan gaya ilustrasi yang lebih ornamentik. Sekuen dari kisah Loro Jonggrang dengan berbagai peristiwa penting dicuplik dan dihadirkan seperti metoda komik atau serial, hingga didapat kesatuan karya yang apik dan

SIMPULAN

Dari seluruh hasil analisa studi komparasi terhadap dua motif batik yang memperlihatkan dua sosok atau karakter legenda dari wilayah Indonesia dan dari negara barat, dapat dibuat simpulan bahwa membaca teks narasi sangat penting bagi proses pembelajaran ilustrasi bagi mahasiswa, terutama proses identifikasi hingga terwujud dalam proses visual ilustrasi. Data yang dideskripsikan pada tabel di atas terlihat beberapa pergeseran dalam proses visual, kreativitas dalam proses berkarya tidak dapat dilepaskan dari proses peserta memahami konteks dan teks narasi, maka pada penelitian ini terlihat upaya peserta yang memilah dan membuat fokus pada sekuen yang dihadirkan. Hasil dari analisa membedah konsep ilustrasi pada bidang kedua batik didapat pendekatan gaya dan cara narasi yang berbeda, pada batik Flash Gordon fragmen cerita banyak ditampilkan, dengan posisi layout beracak, sedangkan pada batik Sangkuriang, fokus cerita pada satu sekuen penting yang paling diingat dibenak masyarakat. Karakter lain dimasukkan pada kedua objek batik, dimana masing-masing keberadaannya untuk mendukung cerita, namun dengan cara peletakan yang berbeda. Hasil analisis ini bermanfaat bagi materi pembelajaran pada mahasiswa untuk kegiatan pengayaan wawasan ilustrasi, dimana pada hasil simulasi, dengan mempelajari dan membuat tabel deskripsi, peserta didik dapat mengembangkan cara, gaya, teknik ilustrasi pada karya. Dapat disimpulkan untuk menghasilkan ragam ilustrasi yang kaya dan beragam, proses analisa dan referensi penunjang harus dijadikan patokan dan pengikat identitas, agar karya yang dihasilkan tidak bergeser dan menimbulkan disinformasi pada karya yang dihasilkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Djoemena Nian S,(1986) , *Ungkapan Sehelai Batik, Its Mystery and Meanig*, Djambatan, Jakarta
- Rohidi, T.R. 2012. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara
- Susanto, Sewan, (1980) , *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Departemen Perindustria RI
- Sumarsono, Hartono, (2019), *Batik Saudagar*, Gramedia, Jakarta
- Sumarsono, Hartono, (2019), *Batik Benang Raja menjemput Keelokan Batik Pesisir*, Gramedia, Jakarta
- Soedarso, Nick, (2014), *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*, Jurnal Humaira, Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570
- Yudoseputro, Wiyoso, (1993), pengantar wawasan Seni Budaya Indonesia, Depdikbud
- Hartono Sumarsono, (70 th.), Kolektor dan penulis buku batik, wawancara tanggal 3 April 2019, di jl. Guru Mughni, Jakarta Selatan
- Wendy Sibarani, (63th) Pengrajin batik dan penulis batik, wawancara tanggal, 11 April 2019, di Sentul City, Bogor