

Perancangan Visual Karakter Cerita Rakyat Menak Sopal Trenggalek dalam Motif Batik

Adhec Saputra¹, R. Eka Rizkiantono²

¹ketawangibupertiwi@gmail.com, ²raditya@its.ac.id

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Abstrak

Cerita rakyat Menak Sopal dari Trenggalek merupakan cerita rakyat populer yang mulai dilupakan. Minimnya sumber dan referensi tentang gambaran tokoh semakin menurunkan minat masyarakat dalam melestarikan cerita rakyat. Visual karakter yang dirancang ke dalam motif batik juga dapat menambah keberagaman motif batik Trenggalek terkait program pemerintah untuk mendongkrak batik Trenggalek namun motifnya masih seputar potensi alam, kesenian dan pariwisatanya saja. Metode yang dipakai pada perancangan ini meliputi studi literatur, *depth interview* dan observasi langsung melalui pendekatan kualitatif. Data yang didapat diolah pada studi eksperimen untuk menghasilkan konsep desain yang diujikan pada wawancara ahli sampai mendapatkan desain akhir. Hasil dari perancangan ini berupa visualisasi dari karakter utama pada cerita rakyat Menak Sopal yang dieksekusi menggunakan gaya stilasi motif batik. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan gambaran karakter utama pada cerita Menak Sopal yang dianggap lebih mendekati cerita dan jiwa zaman cerita Menak Sopal.

Kata kunci: Visual Karakter, Cerita Rakyat, Menak Sopal, Motif Batik, Trenggalek

Abstract

The Menak Sopal folklore from Trenggalek is a popular folklore that is starting to be forgotten. The lack of sources and references regarding character descriptions further reduces people's interest in preserving folklore. Visual characters designed into batik motifs can also add to the diversity of Trenggalek batik motifs in relation to the government program to boost Trenggalek batik, but the motifs are still only about natural, artistic and tourism potential. The methods used in this design include literature study, depth interviews, and direct observation using a qualitative approach, to obtain initial data. The data obtained was then processed in an experimental study to produce a design concept which was tested in expert interviews until the final design was obtained. The result of this design is a visualization of the main character in the Menak Sopal folklore which is executed using a batik motif stylization style. This design is expected to provide an overview of the main characters in the Menak Sopal story which is considered closer to the story and spirit of the era in which the Menak Sopal story is set.

Keywords: Character Visuals, Folklore, Menak Sopal, Batik Motifs, Trenggalek

Pendahuluan

Trenggalek adalah kabupaten yang wilayahnya tidak terlepas dari latar belakang cerita rakyat. Berbeda dengan Sejarah yang memerlukan bukti dan data lapangan sekaligus kronologi penulisan yang baku secara ilmiah, maka Cerita rakyat dapat dikaji melalui keyakinan yang bersumber dari masyarakat (Hutomo, 1991), sehingga dapat dipilih menjadi kearifan lokal yang berpotensi diangkat sebagai materi yang terkait dengan pelestarian kebudayaan daerah. Cerita rakyat di Trenggalek melahirkan tradisi yang terus dijalankan sampai saat ini yang erat dengan pelestarian alam, agraria dan memunculkan karya seni lain seperti tarian dan sastra lisan (Maryati, Genggor dan Suryawati, 2007). Salah satu cerita rakyat paling terkenal di Trenggalek adalah cerita “Menak Sopal” yang diyakini sebagai pahlawan pertanian di daerah tersebut.

Cerita tersebut mengisahkan perjuangan Menak Sopal dalam membuat bendungan (dam) yang digunakan Masyarakat untuk irigasi sawah di Trenggalek dengan menumbalkan gajah putih milik Mbok Randha (Setyono, 2005). Judul lain dari cerita ini adalah “Sejarah Dam Bagong”, namun dalam penelitian ini penulis mengumpulkan keseluruhan alur kisah Menak Sopal di Trenggalek, termasuk asal mula Desa Srabah. Kisah ini memiliki alur waktu yang berurutan melalui dibangunnya Dam Bagong. Selanjutnya melahirkan tradisi “nyadran” sebagai pengingat jasa Menak Sopal dengan mengorbankan kepala kerbau dibarengi acara bersih desa dan ritual lainnya tiap tahun (Tahes Ike Nurjana, Suwarno Winarno, 2016).

Cerita Menak Sopal dari segi popularitas lebih unggul dibandingkan cerita rakyat lain yang didukung bukti peninggalannya masih ada, dan masih kuat diyakini Masyarakat, serta masih berfungsinya Dam Bagong. Nama Menak Sopal itu sendiri sudah lama dikenal masyarakat sehingga diabadikan sebagai nama stadion di Trenggalek, yaitu “Stadion Menak Sopal”. sebutan lain dari kabupaten Trenggalek selain kota gaplek adalah “Bumi Menak Sopal”. Dalam kasus ini, berdasarkan hasil observasi dan pernyataan narasumber, masyarakat Trenggalek sampai generasi yang lahir pada era kini cukup familiar dengan nama Menak Sopal, namun jarang yang mampu merepresentasikan sosok Menak Sopal dan tokoh dalam ceritanya sebagai gagasan visual.

Minimnya pengarsipan serta semakin jarang narasumber selaku penutur asli yang mengetahui dan memahami cerita aslinya menyebabkan satu cerita menjadi menyimpang atau memiliki banyak versi. Sehingga untuk merancang visual karakter pada cerita Menak Sopal ke dalam motif batik ini memerlukan analisis mendalam mengenai penokohan meliputi watak karakter sampai busana yang selanjutnya diterjemahkan ke dalam bahasa visual dalam motif batik. Motif batik menjadi alternatif penyajian visual dari karakter manusia yang juga ditemui pada batik lama bertemakan cerita rakyat. Batik cerita rakyat menjadi media yang mampu menampilkan secara visual sebuah karya menjadi motif yang diaplikasikan ke atas selembar kain dengan menampilkan adegan-adegan ikonik sehingga masyarakat awam yang melihatnya dapat mengetahui cerita apa yang diangkat dalam motif batik tersebut (Manun, 2018).

Visualisasi karakter kisah Menak Sopal ke dalam motif batik diharapkan dapat memberikan gambaran secara simbolik terkait bagaimana wujud tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut dalam bentuk stilasi motif. Hal ini juga diharapkan dapat memberikan solusi dari gambaran beberapa kreator terdahulu yang pernah menggambarkan Menak Sopal namun belum cukup mampu mewakili karakter jiwa pada masa cerita ini diambil.

Layaknya jenis gaya gambar lainnya, motif atau gaya gambar dekoratif merupakan jenis gaya gambar yang dapat menjadi pilihan untuk menyuguhkan makna atau bentuk tertentu dengan gaya yang khas dan memiliki nilai fungsi selain keindahan semata.

Visualisasi karakter cerita Menak Sopal ke dalam motif batik ini digunakan sebagai motif utama dari batik Trenggalek dengan tema cerita rakyat Menak Sopal. Motif batik dengan tema cerita rakyat dapat menjawab fenomena terkikisnya eksistensi cerita rakyat di Tengah masyarakat karena belum adanya kesadaran sekaligus minat terhadap pentingnya melestarikan sastra lisan sebagai kekayaan budaya. Masyarakat menganggap cerita rakyat yang berkembang secara lisan ini kurang memiliki relevansi dengan kondisi zaman, berbeda dengan cerita modern yang dianggap lebih dapat mewakili kehidupan masa kini. Padahal cerita rakyat bisa menjadi pembelajaran dan pandangan hidup bermasyarakat, yang mengandung nilai-nilai luhur, pesan moral, dan kasih sayang terhadap alam serta makhluk hidup lainnya.

Batik itu sendiri telah melekat pada tiap tahap kehidupan masyarakat (UNESCO, 2009) yang eksistensinya juga terus diberdayakan oleh pemerintah khususnya daerah Trenggalek. Pemerintah Trenggalek melalui program-programnya terus berupaya untuk mempromosikan batik Trenggalek dan berinovasi dalam menciptakan motif batik yang khas. Dipilihnya gaya motif batik untuk menyuguhkan visualisasi karakter tokoh pada cerita Menak Sopal memiliki kompleksitas baik dari segi sosial maupun fungsi sebagai penambah keragaman motif batik di Trenggalek yang masih seputar potensi alam, kesenian dan pariwisata saja.

Perancangan hanya membahas visualisasi karakter utama pada cerita Menak Sopal dengan gaya stilasi batik. Karakter tokoh yang diambil pada perancangan ini adalah ; Ki Ageng Galek, Dewi Amisayu, Menak Sraba, Menak Sopal, dan Rara Krandhon. Cerita Menak Sopal yang digunakan merupakan versi legenda yang diambil dari beberapa sumber sesuai riset yang dilakukan penulis pada literatur dan wawancara dengan narasumber. Hasil dari perancangan ini berupa motif batik dengan karakter tokoh utama pada cerita Menak Sopal yang dikembangkan menjadi batik cerita rakyat Menak Sopal pada penelitian selanjutnya. Metode dalam perancangan ini meliputi studi literatur, eksisting dan *depth interview* untuk menggali informasi awal, studi eksperimental, wawancara yang ditujukan untuk mendapat konsep desain sampai menjadi desain akhir. Penulis membatasi perancangan ini dalam hal pembuatan desain karakter tokoh utama cerita Menak Sopal. Motif karakter tokoh utama dirancang dengan memerhatikan nilai aplikatif yang mengacu pada teknik batik tradisional.

Secara teoritis, perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan membantu memberi gambaran tentang langkah-langkah merancang visual karakter cerita rakyat Menak Sopal ke dalam motif batik dengan baik, serta menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan. Secara praktis, perancangan ini diharapkan memberi gambaran karakter tokoh pada cerita Menak Sopal yang dianggap mendekati cerita dan jiwa zamannya dalam bentuk motif batik, membantu mengarsipkan konten tradisi cerita lokal yang dimiliki di daerah kabupaten Trenggalek dalam bentuk desain motif batik. Selain itu juga akan menginspirasi pembatik Trenggalek dalam mengembangkan motif batik, untuk menambah keberagaman corak dan ide penciptaan motif batik Trenggalek.

Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengungkap fenomena yang berasal dari *culture sharing* dan etnografi (Creswell, 2018).

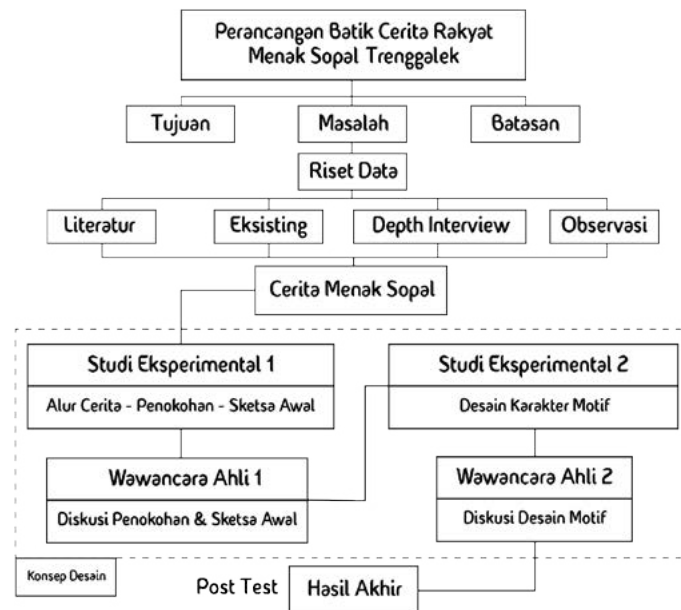


Diagram 1. Alur perancangan.

Sumber: Dokumentasi Penulis

1. Literatur

Literatur yang digunakan membahas tentang cara mendesain karakter dengan mempertimbangkan banyak hal seperti setting tempat, waktu, sifat dan lain sebagainya (Tillman, 2011), motif batik dan cerita Menak Sopal seperti buku, jurnal dan media online. Studi literatur memberi informasi cerita lengkap Menak Sopal dan menjadi acuan untuk menyusun penokohan sebagai konten visual diantaranya adalah versi historis yang lebih mengkaitkan dengan bukti peninggalan (Suparni, 2018), versi legenda yang memiliki kiasan dan simbol-simbol (Wilis, 2006) dan versi asal mula Desa Srabah yang meninggalkan banyak petilasan di Trenggalek terkait cerita Menak Sopal (Ronggolawe, 2020). Sedangkan dalam segi teknis didapat acuan teori seperti cara pengayaan bentuk, acuan untuk mendesain motif karakter, fungsi harmoni warna komplementer, split komplementer, analogous dan sebagainya (Adams, 2006) untuk memperjelas motif.

2. Studi Eksisting

Studi Eksisting digunakan untuk mendapatkan acuan dan pembanding gaya visual motif karakter yang akan dirancang. Studi dilakukan pada eksisting kain batik bercerita diantaranya pada ; Batik Belanda, Batik Betawi dan Batik Wayang. Studi eksisting pada batik cerita rakyat terdahulu memiliki penggambaran karakter yang variatif, mulai dari proporsi yang realis hingga distorsif. Namun secara keseluruhan mampu menampilkan karakter objek meskipun hanya tergambarkan pada 1 hadap saja.

3. *Depth Interview*

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai cerita Menak Sopal dan detail ketokohan karakter meliputi ciri fisik, nama lain, usia dan watak hingga kekurangan, kelebihan serta hubungan antar tokoh dari karakter utama kepada Budayawan, pewaris cerita, historian, penulis buku cerita rakyat Menak Sopal, dan Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Trenggalek. Kemudian juga dilakukan *depth interview* dengan pembatik untuk mengetahui langkah membuat motif batik. Selain itu, dari narasumber juga digunakan untuk mendapatkan pernyataan terkait urgensi tentang pelestarian dan tujuan perancangan untuk memperkuat latar belakang.

4. *Target Audiens*

Target audiens mempengaruhi pada aspek pembuatan visual karakter ke dalam motif batik. Audiens pada khususnya masyarakat umum khususnya warga Trenggalek, tinggal atau di luar Trenggalek, pria atau wanita berusia 21 – 40 tahun yang merupakan seorang penyuka cerita, penyuka batik, budayawan dan pemangku kepentingan (pemerintah). Audiens memiliki ketertarikan, kepedulian, dan sikap apresiatif terhadap budaya dan cerita rakyat.

5. *Studi Eksperimental*

Studi Eksperimental 1 digunakan untuk menyusun alur cerita untuk didapatkan hasil penokohan karakter utama cerita. Studi Eksperimental 2 digunakan untuk merancang penokohan pada eksperimen 1 menjadi motif batik karakter dengan gaya dekoratif batik menggunakan teknik stilasi.

6. *Wawancara Ahli*

Wawancara ahli pertama digunakan untuk mendiskusikan secara mendalam dan mendapatkan masukan dari cerita yang disusun hingga pada penokohan untuk karakter utama cerita kepada ahli cerita dan penokohan. Sedangkan wawancara ahli kedua digunakan untuk mendapatkan masukan dari motif karakter yang dirancang kepada praktisi batik.

7. *Post Test*

Post test digunakan untuk mendapat tanggapan dari audiens mengenai perancangan yang dilakukan kepada budayawan, penyuka cerita, penyuka batik, pembatik dan pemerintah. Masing-masing kriteria diambil 1-2 sampel untuk dijadikan masukan pada kesimpulan dan dilakukan penyempurnaan pada penelitian berikutnya.

Pembahasan

Untuk mencapai visualisasi karakter yang dianggap mendekati penokohan cerita Menak Sopal, observasi yang dilakukan adalah studi relief pada artefak/petilasan Menak Sopal di Trenggalek. Cerita Menak Sopal mengambil jalan cerita abad 14 dimana belum terdapat jahitan pada pakaian kain namun di sisi lain emas/perhiasan jauh lebih maju. Hal-hal ini diperkuat dengan ditemukannya arca Dwarapala pada makam Menak Sopal yang merupakan peninggalan Hindu sekaligus memperkuat visualisasi atribut yang dikenakan karakter cerita Menak Sopal.

Artefak lain yang sejenis adalah relief Sri Tanjung pada Candi Penataran tentang cara berpakaian, ragam hias dan sebagainya yang diciptakan pada masa yang sama sehingga perancangan yang dibuat mempunyai nilai lebih serta menjadi pembeda dari perancangan yang sudah ada. Hasil temuan atribut dan busana yang dipakai mengacu pada studi relief Sri Tanjung pada Candi Penataran diantaranya; subang (anting-anting), *keyura* (kelat bahu), gelang tangan, mahkota, *upavita* (tali kasta), *hara*, ikat pinggang, sabuk dan sorban. Gaya penampilannya adalah rambut dikuncir atas, memakai kain berlapis-lapis dari pinggang sampai atas kaki (Meissner, 2011), (Pratiwi, 2016), (Murwonugroho, 2020).



Gambar 1. Observasi dan studi relief.
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Untuk memperkuat kebaruan aspek perancangan, hasil penelitian ini dibenturkan dengan eksisting karya-karya ilustrasi yang ditemukan dalam literatur/buku tentang cerita Menak Sopal terdahulu. Terdapat ketidaksesuaian atribut dan busana yang dikenakan dalam ilustrasi karakter pada buku cerita Menak Sopal jika mengacu pada jiwa zaman yang disepakati di atas. Pakaianya sudah dijahit, tidak banyak memakai perhiasan, rambut tidak digelung, dan nuansa atribut yang menandai era penyebaran ajaran Islam.



Gambar 2. Cuplikan ilustrasi pada eksisting buku cerita Menak Sopal.
 Sumber: Basuki, W., 1997. Menak Sopal Sopal dan Buaya Putih. Surabaya : PT. Citra Jaya Murti

Setelah ide pokok dari penyusunan karakter dinyatakan mendekati akurat maka tahap selanjutnya adalah melakukan kreasi visual ke arah teknis perihal ide yang akan divisualkan dalam motif batik. Hasil yang didapat dari segi teknis pembuatan motif mengacu pada teknik batik tradisional dengan mengadaptasi karakter ragam hias batik klasik.

Garis pada motif karakter dibuat dengan dua ketebalan yang mengacu pada canting *klowong* (ukuran satu) dan *isen* (ukuran nol). Warna yang digunakan diekstraksi dari warna batik klasik yaitu *wedel* (biru) dan *sogan* (coklat) yang diterjemahkan ke dalam teori komposisi warna komplementer menjadi biru dan oranye, serta coklat sebagai warna tambahan.

a. Konsep Karakter

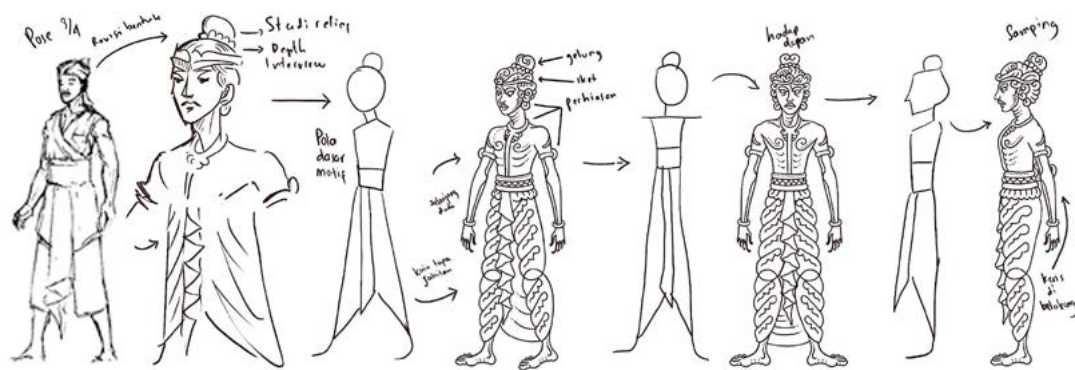
Konsep visual karakter pada cerita Menak Sopal yang berupa motif batik ini tidak berupaya untuk menghilangkan proporsionalitas bentuk manusia dengan teknik stilasi bentuk motif. Masing-masing karakter diperkuat dengan postur, tinggi, ciri khas, dan atribut yang membedakan tokoh satu dengan lainnya. Berdasarkan hasil temuan, terdapat 6 (enam) karakter utama cerita Menak Sopal. Pada setiap karakter dilakukan pembedahan informasi detail meliputi nama, usia, tinggi, agama, peran, keahlian, watak, kepribadian, kelebihan, ciri fisik, pakaian, aksesoris, kekurangan dan kaitan dengan tokoh lain. Detail analisa ini dilengkapi dengan gambar referensi dari buku dan sumber lain. Berdasarkan hasil analisa karakter tersebut, selanjutnya dibuat sketsa awal penokohan yang ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Sketsa awal penokohan.

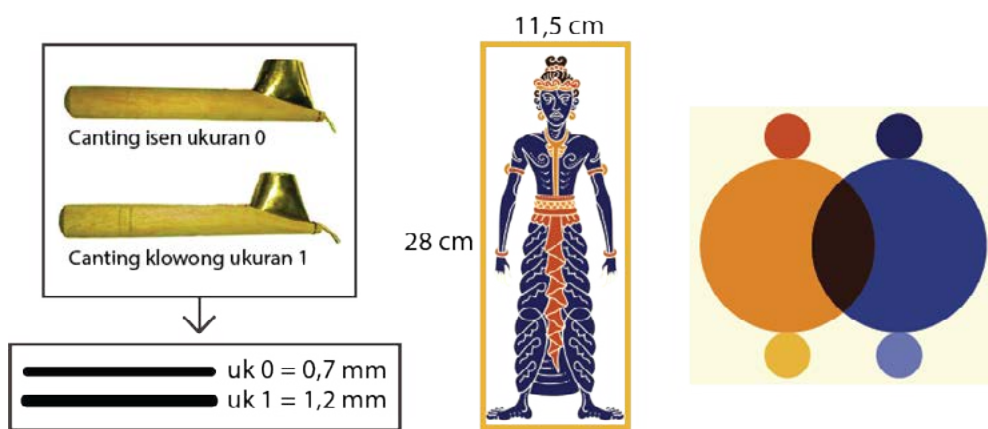
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah sketsa setiap karakter dinilai mampu menggambarkan data penelitian, kemudian membuat stilasi desain motif karakter yang menghadap arah $\frac{1}{2}$ (setengah), $\frac{3}{4}$ (tiga perempat) dan depan yang prosesnya ditunjukkan pada gambar 4. Dalam merancang motif karakter, diperhatikan juga mengenai ketebalan garis sesuai ukuran canting asli, ukuran motif dan warna yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 4. Stilasi motif karakter Menak Sopal.

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 5. Ukuran garis, ukuran motif, dan warna.

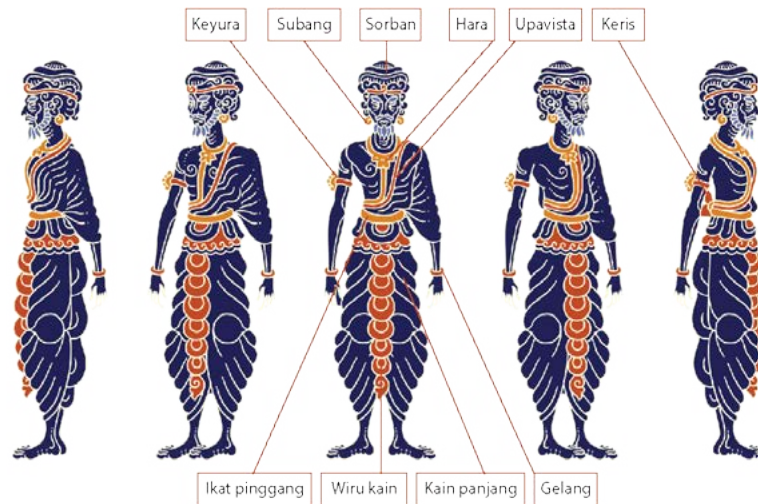
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil konsep perancangan ini setelah diuji melalui sudut pandang para ahli dianggap memenuhi kriteria jiwa zaman dan tujuan perancangan untuk disempurnakan menjadi hasil akhir dan motif utama untuk pola batik utuh dengan mengambil tema cerita rakyat Menak Sopal Trenggalek.

b. Desain Karakter

1. Ki Ageng Galek

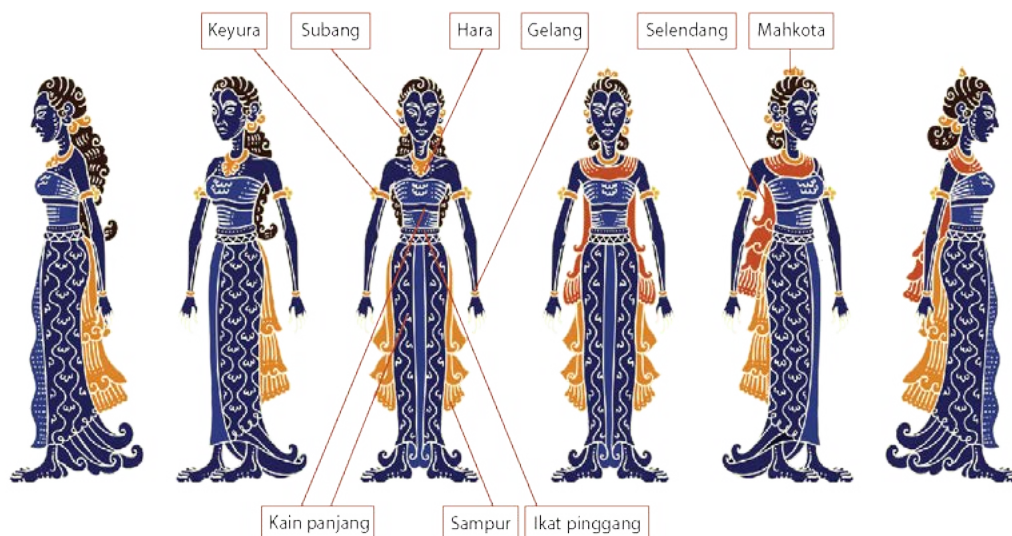
Motif Ki Ageng Galek memiliki keunikan karena menjadi satu-satunya motif karakter yang memakai baju brahmana yang terbuka di sebelah kanan tubuh sehingga dalam merancang motif Ki Ageng Galek akan berbeda arah kanan dan kirinya. Ki Ageng Galek digambarkan sebagai sosok tua yang berjenggot putih, kurus kekar, bersorban dan mengenakan perhiasan seperti gelang, kelat bahu (*keyura*), anting-anting (*subang*) dan kalung (*hara*). Pakaianya berupa kain panjang yang diwiru bagian tengah, kain atas menutupi dada perut dan tangan sebelah kiri, memakai ikat pinggang, sorban, dan keris yang digambarkan pada gambar 6.



Gambar 6. Motif karakter Ki Ageng Galek.
Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Dewi Amisayu

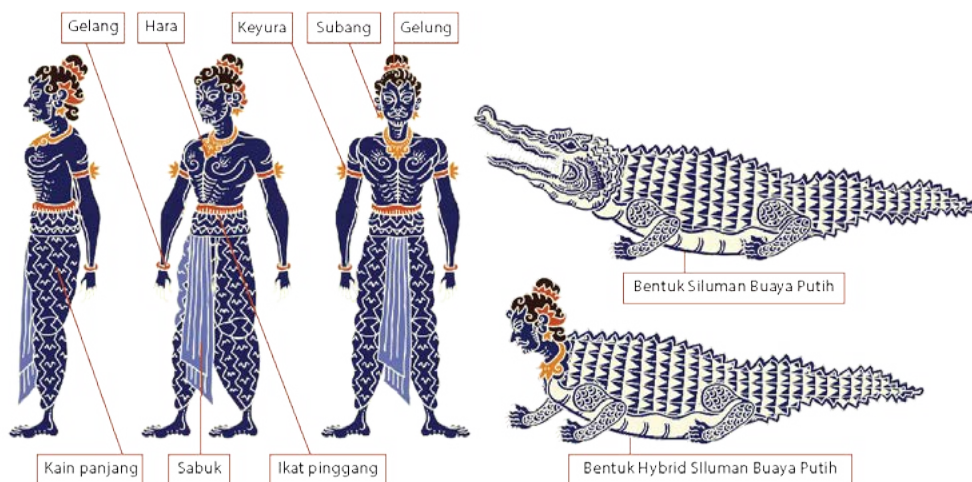
Motif karakter Dewi Amisayu digambarkan sebagai perempuan cantik dengan proporsi tubuh ideal, memakai perhiasan lengkap (subang, *keyura*, *hara*, gelang) tanpa tali kasta untuk menutupi identitasnya sebagai putri kerajaan yang diasingkan. Dia mengenakan kain panjang sampai menutupi dada yaitu kemben, ikat pinggang dan *sampur*. Dalam cerita ini, Dewi Amisayu digambarkan memiliki dua tampilan yaitu masa gadis dan masa dewasa. Pada masa gadis, model rambutnya terurai, sedangkan masa dewasa model rambutnya digelung dengan mahkota putri sebagai simbol visual atas identitasnya sebagai putri kerajaan yang dijabarkan pada gambar 7.



Gambar 7. Motif karakter Dewi Amisayu.
Sumber: Dokumentasi Penulis

3. Menak Sraba

Motif karakter Menak Sraba digambarkan sebagai sosok laki-laki sakti yang gagah perkasa, bertubuh kekar dan berkumis. Ia mengenakan perhiasan lengkap (gelang, *hara*, *keyura*, subang), rambut digelung ke atas, telanjang dada, berkain panjang tanpa wiru, memakai sabuk layaknya pendekar dan ikat pinggang. Motif ikat bahu (*keyura*) dan kalung (*hara*) berbentuk sisik buaya sebagai perlambang siluman buaya putih. Cerita ini menggambarkan pula simbolisasi bentuk hibrid (manusia-buaya) dan wujud siluman buaya putih yang sempurna dari Menak Sraba untuk menegaskan karakter silumannya seperti pada gambar 8.

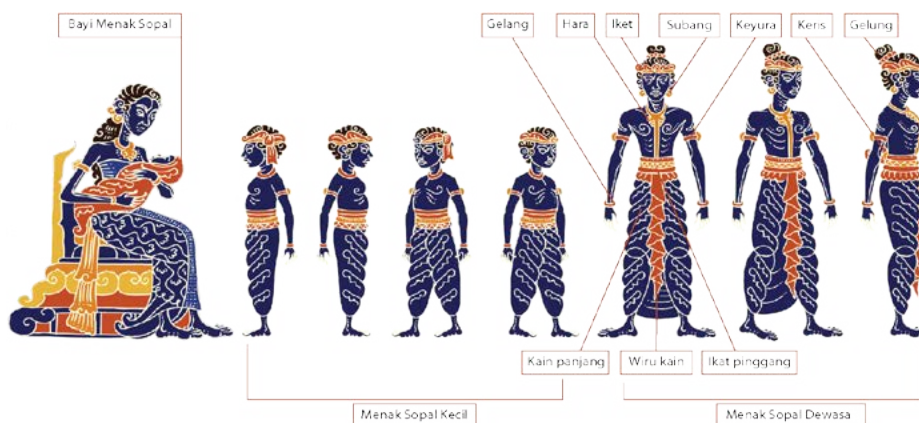


Gambar 8. Motif karakter Menak Sraba.

Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Menak Sopal

Menak Sopal digambarkan dalam tiga tampilan yaitu masa bayi, masa anak kecil dan masa dewasa. Karakter Menak Sopal merupakan sosok pemuda cerdas, pemberani, gagah dan berbadan ideal. Dia mengenakan perhiasan lengkap (gelang, *hara* terusan bawah, subang, *keyura*), *iket*, dan rambut model gelung atas. Bagian atasnya bertelanjang dada, bagian bawahnya mengenakan kain panjang yang diwiri, ikat pinggang dan keris pada gambar 9.



Gambar 9. Motif karakter Menak Sopal.

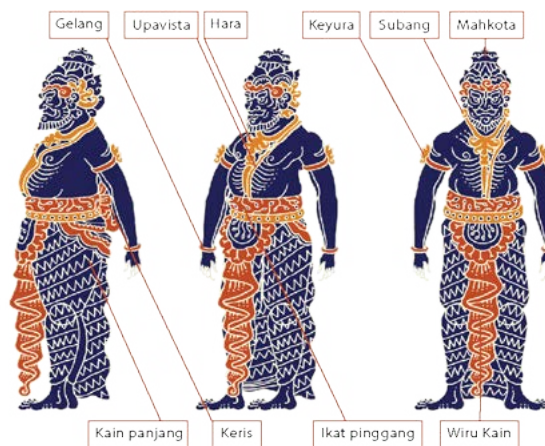
Sumber: Dokumentasi Penulis

5. Raja Bedander

Raja Bedander digambarkan sebagai sosok raja antagonis dan ambisius yang berperawakan besar tinggi, perut besar, berkumis dan berjenggot yang menyimbolkan ketamakan. Motif karakter Raja Bedander mengenakan perhiasan lengkap (gelang, *hara*, *keyura*, subang), memakai *upavista* dan mahkota besar sebagai simbol raja. Bagian atasnya telanjang dada sedangkan bagian bawahnya mengenakan kain panjang yang diwiru, ikat pinggang, dan keris sebagaimana digambarkan pada gambar 10.

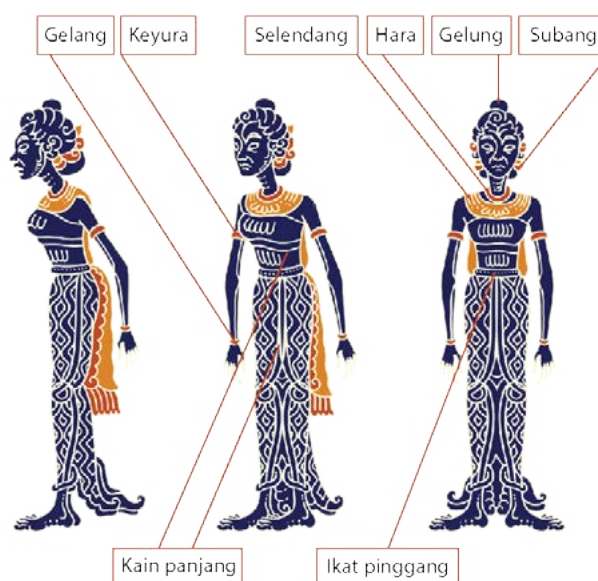
6. Rara Krandhon

Rara Krandhon seorang biksuni yang merawat gajah putih, digambarkan sebagai sosok brahmani yang berpenampilan sederhana dengan postur badan kecil agak bungkuk. Model rambutnya digelung di bagian atas. Berpakaian kain panjang menutupi dada model kemben dan kain sebagai bawahannya, memakai ikat pinggang dan selendang panjang pada gambar 11.



Gambar 10. Motif karakter Raja Bedander.

Sumber: Dokumentasi Penulis

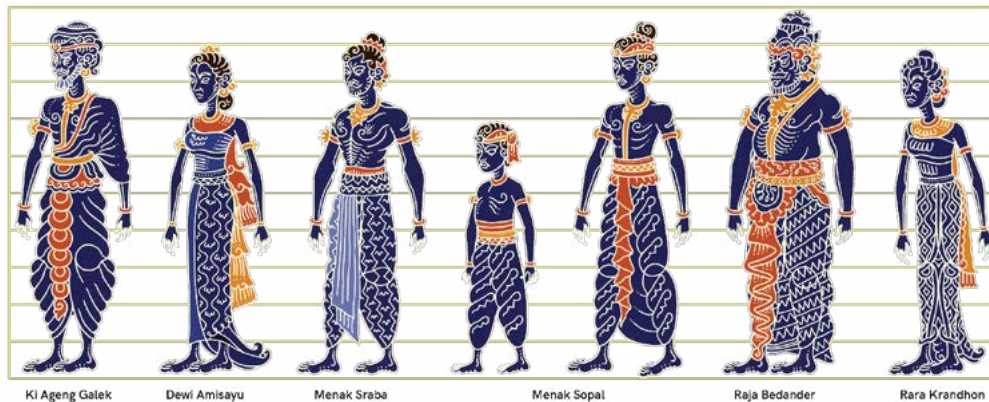


Gambar 11. Motif karakter Rara Krandhon.

Sumber: Dokumentasi Penul

7. Perbandingan Proporsi

Perbandingan proporsi tubuh diperlukan untuk mengetahui perbandingan besar kecil dan tinggi-rendahnya setiap karakter yang ditunjukkan pada gambar 12.



Gambar 12. Perbandingan proporsi antar karakter tokoh.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah desain motif karakter selesai, maka dilakukan *post test* yang selanjutnya didapatkan bahwa penonton mampu membedakan karakter tokoh antara satu dengan lainnya, membedakan jenis kelamin, bagian tubuh dan atribut.

Simpulan

Hasil dari perancangan ini adalah visualisasi karakter tokoh utama cerita Menak Sopal ke dalam motif batik meliputi Ki Ageng Galek, Dewi Amisayu, Menak Sraba, Menak Sopal, Raja Bedander dan Rara Krandhon. Karakter ini diambil dari tiga versi cerita yang paling populer yakni historis, legenda dan asal muasal Desa Srabah. Visualisasi karakter dalam cerita Menak Sopal ini memberi solusi mengenai gambaran tokoh-tokoh pada cerita Menak Sopal yang dinilai sesuai dengan zamannya.

Referensi Menak Sopal yang dianggap mendekati jiwa zaman dari kisah Menak Sopal itu sendiri tidak ditemukan sampai saat ini sehingga dalam mengolah sumber data sampai menjadi hasil akhir perancangan, penulis harus melakukannya dengan hati-hati agar tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda jauh dari sumber cerita aslinya. Meskipun minim informasi yang valid sesuai data terkait kesejarahan, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan untuk mengadakan penelitian selanjutnya

Visual karakter cerita rakyat dapat dikembangkan untuk dijadikan sebagai motif batik sebagai bentuk sajian gaya baru yang terinspirasi tema cerita rakyat di Trenggalek. Untuk ini perlu diperhatikan mengenai keahlian seorang pembatik dalam mengolah karakter sebagai ragam hias batik yang bernilai tinggi, termasuk pengembangan komposisi warna sesuai kaidah harmoni dan teknik pewarnaan batik tradisional. Perancangan visual karakter Menak Sopal ke dalam motif batik menjadi upaya penting dalam pengembangan visualisasi karakter cerita rakyat sekaligus memperkaya ragam hias batik tradisional khas Trenggalek secara khusus dan cerita rakyat secara umum.

Sumber Referensi

- Adams, S., Lee Stone, T, dan Norioka, N. (2006). *Color Design Workbook : A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers.
- Basuki, W. (2007). *Cerita Rakyat Trenggalek* (Jawa Timur). 1 ed. Jakarta: PT. Grasindo.
- Creswell, J. W, & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Los Angeles, California: Sage Publications.
- Hutomo, S.S. (1991). *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Jawa Timur: Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia.
- Manun, L.K. (2018). *Perancangan Batik Dengan Sumber Inspirasi Cerita Rakyat Dan Flora Fauna Indonesia*. Jurnal Kriya-Ornamen, 15(02), hal.109–117.
- Maryati, K., Genggor, R, dan Suryawati, J. (2007). *Sosiologi untuk SMA dan MA kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Meissner, W.P. (2011). *Busana Dan Perhiasan Pada Relief Sudamala Dan Sri Tanjung Di Candi-Candi Jawa Timur Masa Majapahit*. Universitas Indonesia.
- Murwonugroho, W. (2020). *Kajian Rupabheda : Tokoh-tokoh Sri Tanjung pada Relief Candi Penataran*. Jurnal Seni Budaya, 30(2), hal.289–306.
- Pratiwi, P. (2016). *Makna Visual Relief Cerita Sri Tanjung*. ISI Surakarta.
- Ronggolawe, M. (2020). *Cerita Rakyat Dam Bagong Trenggalek*. [daring] Pelita Nusantara.
- Setyono, E.S.J. (2005). *Cerita Rakyat dari Trenggalek (Jawa Timur)*. Jakarta: Grasindo.
- Suparni, P. (2018). *Ki Ageng Menak Sopal Pahlawan Pertanian Trenggalek*.
- Tahes Ike Nurjana., Suwarno Winarno, Y. (2016). *Tradisi Nyadran di Dam Bagong Kelurahan Ngantru Kabupaten Trenggalek*. Dinas Perpustakaan & Kearsipan Jawa Timur.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. USA: Focal Press.
- UNESCO. (2009). *Decision of the Intergovernmental Committee: 4.COM 13.44*.
- Wilis, A.H. (2006). *Sejarah Adipati Minaksopal*. Trenggalek.