

MAKNA SIMBOLIK PENCULIKAN SINTA PADA KISAH WAYANG RAMAYANA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA BATIK LUKIS

Salsabila Nadhifa El Afif¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Seni Rupa Murni, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: salsabilanadhifa.22009@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstract

The Ramayana is a grand epic synonymous with wayang characters. The scene of Shinta's abduction serves as the turning point of the conflict between (dharma), and (adharma). The purpose of this creation is to reconstruct the symbolic meaning or interpret the moral and philosophical values contained within the narrative and storyline into the form of painted batik works. This creative research also provides benefits to the community as a medium for knowledge and a form of appreciation for the noble values of the Ramayana story. The creation process includes stages of preparation, imagination, idea development through sketching, and the execution of the work. The artist created five painted batik pieces covering scenes from Sinta's abduction and the conflicts, using fabric with remasol dyes. The result of this creation are expected to provide an innovative contribution to the development of painted batik techniques and increase public appreciation for the noble values of the Ramayana through the medium of fine arts.

Keywords: *Ramayana, Sinta's Abduction, Symbolic meaning, Painted Batik.*

Ramayana merupakan epos besar yang identik dengan tokoh-tokoh pewayangan. Adegan penculikan Sinta, merupakan konflik antara *dharma* yang merepresentasikan keteguhan hati serta kesetiaan, dan *adharma* merupakan angkara murka, nafsu yang tak kendali. Tujuan dari penciptaan ini adalah merekonstruksi atau menginterpretasikan makna simbolik serta nilai-nilai moral dan filosofis yang terkandung dibalik narasi dan alur cerita dalam bentuk karya batik lukis. Penciptaan ini juga mempunyai manfaat bagi masyarakat sebagai media pengetahuan dan bentuk apresiasi pada nilai luhur kisah Ramayana. Proses penciptaan meliputi tahap persiapan, pengimajinasian, pengembangan ide melalui sketsa, hingga tahap pengerjaan karya. Hasil penciptaan ini berupa lima karya batik Lukis yang memvisualisasikan peristiwa penculikan Sinta beserta konflik yang menyertainya melalui pendekatan simbolik. Karya-karya tersebut menunjukkan bahwa batik Lukis dapat menjadi media untuk menginterpretasikan nilai-nilai moral dan filosofis dalam epos Ramayana sekaligus memperkuat apresiasi terhadap warisan budaya.

Kata Kunci : Ramayana, Penculikan Sinta, Makna Simbolik, Batik Lukis.

PENDAHULUAN

Ramayana merupakan epos besar yang dikenal luas dalam tradisi pewayangan Jawa. Berasal dari India dan ditulis oleh Walmiki sekitar abad ke-4 SM, kisah ini kemudian mengalami akulturasi budaya ketika berkembang di Jawa melalui *Kakawin Ramayana* serta divisualisasikan dalam relief Candi Prambanan (Sri Mulyono,

1982). Tokoh-tokohnya, seperti Rama, Sinta, Hanoman, dan Rahwana, merepresentasikan nilai-nilai moral tentang kebenaran, kesetiaan, kepahlawanan, serta pertarungan antara kebajikan dan kejahatan.

Salah satu adegan yang memiliki makna penting adalah penculikan Sinta oleh Rahwana. Peristiwa ini menjadi titik awal konflik utama

dalam cerita sekaligus mengandung makna simbolik mengenai pertarungan antara hawa nafsu dan pengendalian diri, serta antara dharma (kebaikan) dan adharma (kejahatan). Sinta dipandang sebagai simbol kesucian dan kesetiaan, sedangkan Rahwana melambangkan ambisi serta nafsu yang tidak terkendali.

Makna simbolik tersebut menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya batik lukis. Sebagai medium seni rupa, batik lukis memberikan kebebasan untuk mengolah adegan penculikan Sinta ke dalam bahasa visual yang lebih ekspresif dan kontemporer, tanpa menghilangkan nilai filosofis yang terkandung dalam kisahnya. Melalui penciptaan ini, nilai-nilai moral Ramayana diharapkan dapat dihadirkan kembali dalam bentuk visual yang relevan sekaligus menjadi upaya pelestarian dan pengembangan seni batik Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam penciptaan karya ini, perupa menggunakan metode *Practice-Led Research* (penelitian berbasis praktik). Menurut Hendriyana (2022), metode ini menempatkan praktik berkarya sebagai sumber utama pengetahuan dalam proses penelitian seni, yang meliputi:

Tahap Persiapan:

Pada tahap persiapan, perupa melakukan riset mengenai makna simbolik penculikan Sinta dalam kisah Wayang Ramayana melalui pengumpulan data serta mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses penciptaan karya.

Tahap Pengimajinasian:

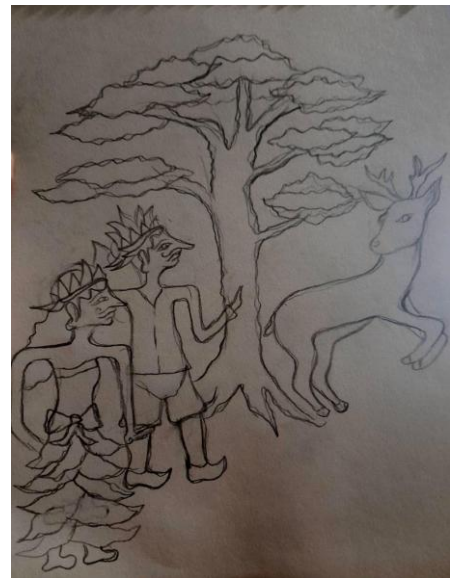
Pada tahap pengimajinasian, perupa mengembangkan konsep visual berdasarkan makna simbolik penculikan Sinta melalui kajian referensi pewayangan dengan mempertimbangkan aspek konsep, bentuk, teknik, warna, proporsi, dan komposisi karya.

Tahap Pengembangan Ide:

Pada tahap pengembangan ide, perupa dengan dosen pembimbing memilih lima sketsa terbaik untuk diwujudkan menjadi karya batik lukis.

Tahap Sketsa

a. Sketsa



Gambar 1 Sketsa Karya 1
(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 2 Sketsa 2
(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 3 Sketsa 3
(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 5 Sketsa 5
(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 4 Sketsa 4
(Sumber: koleksi pribadi)

Tahap Pengerjaan:

Pada tahap perwujudan, perupa merealisasikan sketsa terpilih hasil konsultasi dengan dosen pembimbing menjadi karya batik lukis berukuran 80 cm x 100, 90 cm x 100 cm, 100 cm x 150 cm, pada media kain sesuai konsep yang telah dirancang.

KERANGKA TEORETIK

1. Ramayana

Ramayana merupakan cerita yang berasal dari India yang dikarang oleh Walmiki, nama Ramayana merupakan gabungan dari kata *Rama* dan *Ayana* yang berarti “Kisah Pengembaraan Rama”. Menurut Mulyono, (1982 :60) epos Ramayana pertama kali muncul di Jawa dalam bentuk relief secara lengkap berada di Candi Lara Jonggrang yang merupakan bagian dari kompleks Candi Prambanan, dibangun sekitar tahun 782 hingga 872 Masehi.

2. Makna Simbolik

Makna simbolik merupakan pemaknaan terhadap suatu tanda, objek, tokoh, atau peristiwa yang mewakili gagasan, nilai, maupun pesan tertentu di luar makna harfiahnya. Dalam karya seni, simbol digunakan sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai moral, filosofis,

maupun budaya sehingga mampu memberikan pengalaman interpretatif kepada penikmat karya.

3. Pengertian Batik Lukis

Batik Lukis merupakan teknik mencanting kain menggunakan malam (lilin) dengan alat canting dan kuas. Seiring perkembangannya, batik mengalami inovasi dalam bentuk, material, kebebasan berekspresi bagi perupa dalam mengolah visual dan teknik sebagai respons terhadap perkembangan zaman.

4. Referensi Seniman

a. Subandi Giyanto

Subandi Giyanto merupakan seniman asal Bantul, Yogyakarta yang sejak kecil telah menekuni seni wayang kulit sehingga karyanya sangat kuat dalam tradisi visual pewayangan. Karya-karya wayangnya menampilkan karakter tradisional yang detail dan berakar pada nilai-nilai cerita pewayangan Jawa sebagai bentuk pelestarian budaya.

b. Enka Komariyah

Dalam berkarya, ia kerap memasukkan simbol-simbol yang bersifat satir dan ironis, bertujuan mengaburkan batas antara tabu dan norma-norma sosial. Selain itu, ia juga mengeksplorasi identitas pribadinya dengan bersumber dari tradisi agraris Jawa dan mengkontraskan dengan citra budaya populer.

c. Bambang Darmo

Bambang Darmo merupakan seniman batik lukis asal Yogyakarta. Karyanya menampilkan goresan yang spontan, ekspresif, serta penggunaan warna kontras yang mampu membangun kesan dinamis dan memperkuat ekspresi visual. Melalui pengamatan tersebut, perupa memperoleh inspirasi dalam mengolah sapuan warna dan kebebasan gestur visual pada batik lukis tanpa menghilangkan konsep dan karakter penciptaan yang dikembangkan.

5. Konsep

Menurut Mikke Susanto (2011:227) Konsep adalah pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran dalam proses penciptaan karya.

Perupa memiliki konsep yang mengemban ide utama tentang kisah penculikan Sinta dalam kisah wayang Ramayana. Ide ini kemudian diwujudkan melalui karya batik lukis, yang bertujuan merekonstruksi secara visual dan simbolik peristiwa-peristiwa penting dalam kisah wayang Ramayana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, perupa merealisasikan sketsa terpilih yang telah melalui proses konsultasi bersama dosen pembimbing menjadi lima karya batik lukis. Tahap ini merupakan proses penerjemahan ide dan konsep yang telah dirancang sebelumnya ke dalam bentuk visual pada media kain.

Proses Perwujudan Karya

Proses penciptaan karya diawali dengan tahap persiapan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses berkarya.

Persiapan alat dan bahan:

1. Canting



Gambar 6 Canting
(Sumber: koleksi pribadi)

Canting merupakan alat utama yang digunakan dalam proses membatik untuk mengaplikasikan malam cair pada permukaan kain. Alat ini terbuat dari tembaga yang dilengkapi dengan cucuk sebagai saluran keluarnya malam dan gagang dari bambu atau kayu sebagai pegangan.

2. Kuas



Gambar 7 Kuas
(Sumber: koleksi pribadi)

Kuas berfungsi untuk mengaplikasikan pewarna dan lilin malam pada permukaan kain sesuai dengan kebutuhan visual karya. Berbagai ukuran kuas digunakan untuk menghasilkan efek yang berbeda, mulai dari pewarnaan bidang yang luas hingga detail-detail kecil pada objek.

3. Kompor dan Wajan



Gambar 8 Kompor dan Wajan
(Sumber: koleksi pribadi)

Wajan dan kompor merupakan peralatan yang digunakan untuk melelehkan malam sebelum diaplikasikan ke atas kain.

4. Kain Katun Prima



Gambar 9 Kain Katun Prima
(Sumber: koleksi pribadi)

Kain katun prima merupakan bahan utama yang digunakan sebagai media dalam penciptaan karya batik lukis.

5. Malam Batik



Gambar 10 Malam Batik
(Sumber: koleksi pribadi)

Lilin batik merupakan bahan utama yang digunakan untuk menutup bagian-bagian tertentu pada kain agar tidak terkena warna saat proses pewarnaan berlangsung.

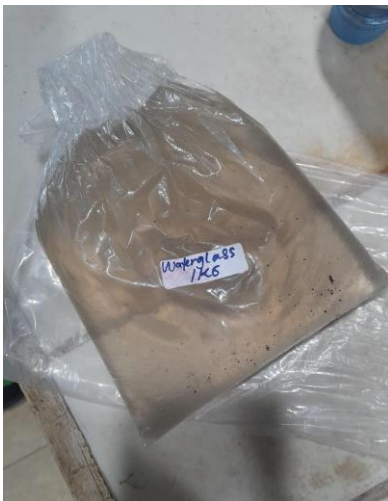
6. Remasol



Gambar 11 Remasol
(Sumber: koleksi pribadi)

Zat pewarna Tekstil yang reaktif, digunakan untuk memberikan warna pada kain. Mulanya remasol berupa bubuk, kemudian dicampur dengan air dan siap digunakan untuk pewarnaan.

7. *Waterglass*



Gambar 12 Waterglass
(Sumber: koleksi pribadi)

Waterglass merupakan cairan bahan kimia yang digunakan sebagai pengunci warna yang berfungsi untuk memfiksasi atau mematikan zat warna pada serat kain agar tidak luntur.

Karya 1



Gambar 13 *Godha Kencana*
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *Godha Kencana*

Media : 2 Panel Batik Lukis, Remasol di atas kain

Ukuran : 100 cm x 100 cm

Tahun : 2026

Deskripsi :

Karya ini merepresentasikan fragmen awal dalam epos Ramayana ketika Rahwana mulai menjalankan siasatnya untuk menculik Dewi Sinta melalui jelmaan Kijang Kencana. Komposisi karya disusun dalam dua panel yang dihubungkan oleh sebuah pohon di bagian tengah sebagai simbol penghubung alur cerita sekaligus batas antara sifat *dharm*a dan *adharma*. Kijang Kencana dimaknai sebagai simbol godaan duniawi yang tampak indah namun menyimpan tipu daya, sedangkan pohon menjadi simbol perjalanan hidup dan titik peralihan menuju peristiwa penculikan Sinta.

Karya 2



Gambar 14 *Rahwana Nyulik Sinta*
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *Rahwana Nyulik Sinta*

Media : Remasol di atas Kain

Ukuran : 90 cm x 90 cm

Tahun : 2026

Deskripsi :

Adegan penculikan Dewi Sinta sebagai awal konflik besar antara dharma dan adharma dalam epos Ramayana. Rahwana divisualisasikan sebagai simbol keserakahan, dan ambisi. Konflik mencapai puncaknya ketika Jatayu menghadang Rahwana di angkasa demi menyelamatkan Sinta, dengan sayap dan bulu-bulu yang berguguran menjadi simbol pengorbanan, keberanian, dan pengabdian terhadap kebenaran.

Karya 3



Gambar 15 *Anoman Obong*
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *Anoman Obong*

Media : Remasol di atas Kain

Ukuran : 80 cm x 100 cm

Tahun : 2026

Deskripsi :

Anoman sebagai simbol pengabdian, keberanian, dan keteguhan dalam menegakkan nilai-nilai dharma. Visualisasi karya berfokus pada peristiwa ketika Anoman diutus Rama untuk mencari Dewi Sinta hingga berhasil menemukannya di Taman Asoka, kemudian menghancurkan taman tersebut sebagai bentuk perlawanan terhadap kekuasaan Rahwana.

Karya 4



Gambar 16 *Yuda Ngalengka*
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Judul : *Yuda Ngalengka*

Media : Remasol di atas Kain

Ukuran : 100 cm x 150 cm

Tahun : 2026

Deskripsi :

Pertempuran antara Rama yang dibantu pasukan kera melawan Rahwana sebagai upaya membebaskan Dewi Sinta dari Alengka, sekaligus merepresentasikan pertarungan antara *dharma* dan *adharma*. Kehadiran pasukan kera melambangkan solidaritas, kesetiaan, dan pengorbanan, sedangkan Rahwana menjadi simbol keserakahan dan ambisi yang berujung pada kehancuran.

Karya 5



Gambar 17 *Aghni Pariksha*
(Sumber: koleksi pribadi)

Judul : *Aghni Pariksha*

Media : Remasol di atas Kain

Ukuran : 80 cm x 100 cm

Tahun : 2026

Deskripsi :

Aghni Pariksha merupakan upacara api suci. Sebagai puncak perjalanan Dewi Sinta dalam membuktikan kesucian, kesetiaan, dan kemurnian hatinya setelah diragukan oleh Rama selama Sinta diculik Rahwana. Kobaran api divisualisasikan sebagai simbol penyucian dan transformasi spiritual, sementara bunga teratai melambangkan kesucian, kebijaksanaan, dan keteguhan hati yang tetap terjaga.

Evaluasi Karya

Karya-karya ini telah dievaluasi oleh seniman **Joko Pramono (Jopram)**, Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan bersama seniman, perupa dinilai telah menunjukkan penguasaan konsep yang baik dalam memvisualisasikan narasi budaya yang bersumber dari kisah Ramayana ke dalam medium batik lukis. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih dapat dikembangkan untuk meningkatkan kualitas karya. Seniman memberikan masukan agar perupa lebih berani melakukan eksplorasi visual, khususnya pada pengolahan tekstur, permainan cahaya, dan kontras warna guna memperkuat fokus perhatian (*point of interest*) pada setiap karya. Selain aspek

visual, perupa juga didorong untuk memperdalam pengolahan narasi dengan mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Ramayana dengan fenomena sosial dan kehidupan masyarakat masa kini.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses penciptaan ini menunjukkan bahwa epos Ramayana, khususnya adegan penculikan Sinta, dapat diterjemahkan ke dalam karya batik Lukis. Dengan memadukan Teknik batik tulis dan Lukis. Karya ini dapat menyampaikan pesan filosofis tentang *dharma* dan *adharma* dalam bentuk narasi visual yang utuh. Kedepannya, perupa berusaha untuk terus mengeksplorasi budaya daerah lainnya sebagai sumber inspirasi kreatif, serta berharap dapat terus mengembangkan teknik batik Lukis agar kualitas karya yang dihasilkan semakin matang dan berkarakter dan mampu memberikan kontribusi bagi dunia akademis, khususnya dibidang seni rupa dan masyarakat.

REFERENSI

- Abimanyu, P. (2014). *Ajaran-Ajaran Emas Ramayana-Mahabharata*. Penerbit Laksana.
- Hendriyana, H. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi*. Penerbit Andi.
- Kartika, K. W. (2024). *Perancangan Batik Kontemporer dengan Sumber Ide Tokoh Ramayana*. Journal ISI
- Mulyono, S. (1982). *Asal Usul Filsafat dan Masa Depan*. Penerbit Gunung Agung.
- Sena Wangi. (1999). *Ensiklopedia Wayang Indonesia*. Jakarta: Sena Wangi.
- Susanto, M. (2018). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Edisi Revisi III*. DictiArt Laboratory.