



## KISAH CINTA DEWI SONGGOLANGIT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI RAJUT

**Tini Septiana<sup>1</sup>, Fera Ratyaningrum<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>ProdiaSeniaRupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [tini.17021244006@mhs.unesa.ac.id](mailto:tini.17021244006@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup> Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [feraratyaningrum@unesa.ac.id](mailto:feraratyaningrum@unesa.ac.id)

### **Abstract**

*The love story of Dewi Songgolangit is one of the legends in Indonesia. Dewi Songgolangit is the crown princess of the Kediri Kingdom who has a beautiful face and gentle nature. This causes princes and kings in Java to propose to marry her. The legend of Dewi Songgolangit by the community is enshrined as the performing arts of Reog Ponorogo and Jaranan. Interest in love story of Dewi Songgolangit has grows in the hearts of artists to serve as a source of ideas for the creation of knitting works of art. The goal is to create a works of knitting art whose beauty can be enjoyed through the visuals of the Legend of Dewi Songgolangi. The stages taken by the artist in the process of realizing the work are through the method of creation which includes concept, sketch design, embodiment of work, and finishing. There were 9 initial designs and 3 designs were selected to be executed into works of art in a decorative and slightly naïve style of knitting. The embodiment of knitting works using the chroche technique, namely the slip stitch technique using a hook to create characters and finishing by sewing the characters on the fabric according to the design. The moral message to be conveyed from this creation thesis is never to forget the culture inherited from our ancestors so that it can be enjoyed by generations of our children and grandchildren.*

**Keywords:** Dewi Songgolangit, creative, knitting art

### **Abstrak**

Kisah Cinta Dewi Songgolangit merupakan salah satu legenda yang ada di Indonesia. Dewi Songgolangit adalah putri mahkota dari Kerajaan Kediri yang memiliki wajah cantik jelita dan sifat lemah lembut. Hal tersebut menyebabkan pangeran dan raja di tanah Jawa berniat meminangnya menjadi istri. Legenda Dewi Songgolangit oleh masyarakat diabadikan sebagai seni pertunjukan kesenian Reog Ponorogo dan Jaranan. Ketertarikan terhadap Kisah Cinta Dewi Songgolangit tumbuh dalam hati Perupa untuk dijadikan sebagai sumber ide penciptaan karya seni rajut. Tujuannya menciptakan karya seni rajut yang bisa dinikmati keindahannya melalui visual tentang Legenda Dewi Songgolangit. Tahapan yang ditempuh Perupa dalam proses perwujudan karya yaitu melalui metode penciptaan meliputi penyusunan konsep, desain sketsa, perwujudan karya, dan *finising*. Desain awal berjumlah 9 kemudian dipilih 3 desain untuk dieksekusi menjadi karya seni rajut bergaya dekoratif dan sedikit *naive*. Perwujudan karya rajut menggunakan teknik *chroche* yaitu teknik tusuk selip menggunakan satu kail *hakpen* untuk mewujudkan karakter dan *finishing* dengan cara menjahit karakter pada kain sesuai desain. Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya skripsi penciptaan ini adalah jangan pernah melupakan budaya warisan nenek moyang agar dapat dinikmati oleh generasi anak cucu.

**Kata Kunci:** Dewi Songgolangit, penciptaan, seni rajut.



## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kisah Dewi Songgolangit merupakan salah satu legenda yang ada di Indonesia. Dewi Songgolangit atau Diyah Ayu Songgolangit adalah putri mahkota dari Kerajaan Kediri. Dewi Songgolangit memiliki paras wajah yang cantik jelita dan sifat lemah lembut. Kecantikan wajah dan sifat lembut Dewi Songgolangit menyebabkan beberapa pangeran dan raja di tanah Jawa yang berniat untuk meminangnya menjadi istri, selain itu kedua orang tua Dewi Songgolangit berkeinginan untuk segera menikahkan Dewi Songgolangit. Hal tersebut bertolak belakang dengan Dewi Songgolangit yang belum berminat untuk menikah, sehingga Dewi Songgolangit bertapa untuk mendapatkan petunjuk dari Dewa (Mugiati, tanpa tahun: 55–63).

Legenda Dewi Songgolangit di masyarakat sudah diwujudkan menjadi seni pertunjukan. Seni pertunjukan berdasarkan legenda Dewi Songgolangit yaitu kesenian Reog Ponorogo dan Jaranan, selain itu terdapat cerita Panji yang diadaptasi dari kisah cinta Dewi Songgolangit (Nurhani, 2008:41). Namun legenda Dewi Songgolangit masih banyak yang belum mengetahui mengenai asal-usulnya, hal ini dikarenakan belum banyak dibukukan, penyampaiannya dari cerita tutur yang dilakukan secara turun-temurun oleh para pendahulu (Soemarto, 2014:4).

Menurut vesi Bantarangin di buku ‘*Play and Display* Dua Moda Pergelaran Reyog Ponorogo di Jawa Timur’ oleh Simatupang (2019:119), legenda Dewi Songgolangit mengisahkan tentang kecantikan putri kerajaan Daha bernama Dyiah Ayu Songgolangit, karena kecantikannya tersebut, banyak raja-raja dan pangeran yang ingin memperistri sang putri. Namun karena syarat yang diajukan sang putri sangat berat, akhirnya tinggal dua orang yang menyatakan sanggup. Mereka adalah Raja Singobarong dari Kerajaan Lodaya yang merupakan manusia berkepala harimau dengan watak buas, kejam dan Raja Kelono Sewandono dari Kerajaan Bantarangin yang berwajah tampan, gagah, namun punya kebiasaan aneh yaitu suka kepada anak laki-laki dan menganggapnya sebagai gadis cantik. Namun karena sang putri yang tidak ingin diperistri, maka dia membuat sayembara yaitu, tontonan yang belum pernah ada jika digelar akan meramaikan jagat, 1000

pria tampan penunggang kuda kembar, serta hewan berkepala dua.

Ketertarikan terhadap kisah cinta Dewi Songgolangit sudah lama tumbuh dalam hati Perupa untuk dijadikan sebagai sumber ide penciptaan. Cerita Dewi Songgolangit sendiri berkembang di daerah Perupa dalam bentuk seni pertunjukan, karena di era millennial dan perkembangan zaman, maka sudah jarang dipertontonkan sehingga peminatnya juga menurun. Hal tersebut yang membuat Perupa tertarik untuk mengilustrasikan kisah cinta Dewi Songgolangit kedalam seni rajut.

Menurut Esin Sintawatirajutan atau biasa dikenal *handycraft* ini merupakan kriya seni *handmade*, yaitu suatu karya yang dibuat menggunakan ketrampilan tangan dengan tetap mempertahankan aspek fungsional dan nilai seni (Kusumawardani, 2018:2). Rajutan sendiri pada saat ini sudah mulai trend dalam mode busana dan memiliki nilai jual tinggi (Maesaroh, 2009:2). Merajut adalah salah satu bentuk kegiatan *needlework* dalam Bahasa Inggris yang menggunakan benang (*yarns*) dan jarum hakpen (*hook*) dengan membutuhkan ketlatenan (Rosdiana, 2018:72). Teknik rajut dibagi menjadi dua yaitu *knit* dan *crochet*, pembedanya adalah padajarum yang digunakan (Intan, 2013:1). Namun dalam hal ini Perupa lebih fokus pada teknik *crochet* sebagai teknik untuk membuat karya. Teknik *crochet* adalah teknik selip dan tusuk tangkai menggunakan satu jarum hakpen dengan memerlukan kemampuan untuk mengontrol tarikan benang (Rosdiana, 2018:73).

Memvisualisasikan antara kisah cinta Dewi Songgolangit dan teknik rajut menjadi tantangan sendiri bagi Perupa. Nantinya juga menjadi inspirasi untuk menampilkan kisah cinta Dewi Songgolangit kedalam bentuk seni rupa yang unik dan bisa dinikmati oleh banyak kalangan. Harapannya dengan adanya visualisasi kisah cinta Dewi Songgolangit dalam sebuah seni rajut, bisa menjadikan tren ketertarikan melestarikan legenda atau cerita nenek moyang mengenai kisah cinta Dewi Songgolangit.

Pencarian ide dan gagasan yang diangkat Perupa menjadi karya adalah dari kisah cinta Dewi Songgolangit yang dramatis dan juga beberapa bukti dari seni pertunjukan Dewi Songgolangit. Perupa mengambil tiga adegan cerita Dewi Songgolangit yang dituangkan dalam karya seni rupa, sehingga mewakili ekspresi Perupa untuk mewujudkan kisah cinta Dewi Songgolangit.

Tujuannya untuk menciptakan karya seni rajut yang bisa dinikmati keindahannya selain hanya sebagai kriya tekstil. Kedua untuk memperkenalkan legenda Dewi Songgolangit kepada masyarakat luas dan generasi *millennial* agar tidak melupakan cerita dari nenek moyang. Ketiga sebagai ungkapan ekspresi dan menguji ketrampilan dalam membuat karya seni rajut.

Manfaat bagi dunia pendidikan adalah memberikan kontribusi terhadap dunia praktek penciptaan seni rupa dengan menggunakan teknik rajut. Bagi individu adalah meningkatkan kreativitas diri. Bagi publik adalah menunjukkan kontribusi seni rupa. Sebagai inovasi baru melalui karya rajut dalam menghadirkan cerita kisah cinta Dewi Songgolangit.

### Referensi Visual

#### 1. Karya Mulyana Mogus, “Modular Monster”

Salah satu karya Mulyana Mogus yang menjadi referensi yaitu karya seri mini ‘Modular Monster’ yang pernah dipamerkan di 10 tahun *The Mogus* untuk memeriahkan ajang *Indonesian Contemporary Art and Design* (ICAD) 2019, digelar di Grand Kemang Hotel Jakarta. Karya tersebut berupa seni rajut yang menggabungkan beberapa modular kecil—kecil hingga menjadi karya besar dengan tema bawah laut. Mulyana Mogus adalah seniman rajut satu-satunya di Indonesia yang berasal dari Bandung dan menetap di Jogjakarta (Agnes, 2019:1). Karya-karya instalasi bawah laut Mulyana menginspirasi Perupa untuk membuat karya seni rajut. Menurut Perupa karya—karyanya sangat spektakuler dengan menampilkan seni tekstil yaitu rajutan yang biasanya hanya berupa karya kriya.



Gambar 1. “Modular Monster”

(Sumber: <https://hot.detik.com/art/d-4749613/modular-monster-mulyana-the-mogus-meriahkan-icad-2019>)

#### 2. Karya Agnes Herczeg

Beberapa karya Agnes Herczeg, seniman rajut asal Hungaria, juga menjadi referensi yaitu dengan perpaduan kayu dan teknik rajut (Radini, 2019). Beberapa karyanya menggambarkan tokoh wanita dengan perpaduan warna unik. Hal ini menjadi perhatian Perupa untuk menjadikan referensi.



Gambar 2. *The resting place*

(Sumber: <https://www.textileartist.org/agnes-herczeg-thoroughly-modern-lace/>)

#### 3. Karya Biranul Anas

Salah satu karya Biranul Anas yang menjadi referensi adalah ‘Suwarnabhumi’ yaitu pengemasan karya tekstil berukuran 260x100cm, menggambarkan sebuah karakter wayang gunung dipertunjukan pewayangan tahun 2008 (Galeri, 2008). Pengemasan karya tersebut nantinya digunakan Perupa untuk mengemas karya.



Gambar 3. Suwarnabhumi

( Sumber:

<https://sahabatgallery.wordpress.com/2008/12/21/برانول-اناس/amp/> )

### Bentuk Karya

Berupa seni rajut, dengan memvisualisasikan narasi cerita kisah cinta Dewi Songgolangit. Bentuk karakter yang digambarkan adalah tokoh-tokoh dalam cerita Dewi Songgolangit sudah disketsa kedalam bentuk rajutan dan ditempel pada kain.

### KERANGKA TEORITIK

#### Landasan Penciptaan

##### a. Simbol

Perupa menggunakan simbol untuk melambangkan suatu ikon atau daya tarik yang menunjukkan kejadian tersebut dan mewakili tokoh yang digambarkan. Misalnya kuda lumping menyimbolkan prajurit Klono Sewandono, mahkota menyimbolkan keluarga kerajaan.

b. Motif

Perupa menggunakan motif untuk menggambarkan ciri khas daerah, seperti motif yang ada di Goa Selomangkleng yang merupakan peninggalan Kerajaan Daha dan menjadi tempat putri Kerajaan Kediri bertapa, dan motif batik *bollechech* (motif titik—titik asal Kediri) (Mujiono, 2015:9).

c. Warna

Perupa memadukan warna-warna asli benang berdasarkan *value*, *hue*, *chroma* agar karakter dalam karya menemukan *balance*. Selain itu juga menggunakan warna-warna mewakili karakter yang digambarkan.

## METODE PENCIPTAAN

### A. Tahap-tahap Proses Kreatif

1. Ide penciptaan

Eksplorasi dan improvisasi dari kisah cinta Dewi Songgolangit menjadi pijakan awal dalam proses berkarya. Karena kisah cinta Dewi Songgolangit yang dramatis dan karakter—karakter yang menarik perhatian Perupa, untuk menjadikan kisah cinta Dewi Songgolangit sebagai ide penciptaan karya.

2. Penentuan Tema

Tema yang diusung dalam karya Perupa yaitu menggambarkan tiga adegan dari cerita Dewi Songgolangit. Karya ke-1 menggambarkan Dewi Songgolangit yang belum berkeinginan menikah akhirnya memutuskan untuk mencari petunjuk dengan bertapa. Karya ke-2 menggambarkan peperangan antara pasukan Bantarangin dengan pasukan Lodaya. Karya ke-3 menggambarkan suasana kesenian yang diinginkan Dewi Songgolangit, kuda kembar, hewan berkepala dua.

3. Penentuan Gaya

Gaya yang ditampilkan dalam karya ini adalah gaya dekoratif dan sedikit naive sesuai desain dan pola *pattern*.

4. Penentuan Media

Media yang digunakan Perupa untuk berkarya adalah karya rajut ditempel pada media kain goni ataupun kain strimin. Kain goni dipilih karena bahannya yang awet dan mudah diaplikasikan.

5. Penentuan Teknik

Teknik yang digunakan adalah teknik rajut *chroche* yaitu mengaitkan benang dengan satu jarum rajut hakpen (*hooc*). Teknik rajut ini menggunakan rumus *pattern*.

6. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa dilakukan karena untuk menentukan gambar karakter yang diwujudkan. Selain itu juga digunakan untuk menentukan warna benang yang dipakai dan menentukan pola *pattern* sebelum dirajut.

### B. Tahap-tahap Proses Penciptaan

1. Tahap Persiapan

Dalam proses penciptaan Perupa melakukan berbagai persiapan yaitu: mencermati kisah cinta Dewi Songgolangit tersebut melalui seni pertunjukan yang mengisahkan Dewi Songgolangit di *youtube*. Mencari referensi gambar maupun informasi mengenai Legenda Dewi Songgolangit melalui internet maupun buku, serta saran dari beberapa teman, sahabat, dan narasumber.

2. Tahap Mengimajinasi

Mengimajinasikan dari tiga adegan cerita Dewi Songgolangit yang telah direnungkan dari persiapan yang dilakukan kedalam gaya rupa Perupa. Dari karya ke-1 yang menggambarkan Dewi Songgolangit, karya ke-2 menggambarkan adegan perang, karya ke-3 menggambarkan terpenuhinya sayembara yang diajukan oleh Dewi Songgolangit.

3. Tahap Pengembangan

Hubungan gagasan, bentuk, media, teknik pada karya Perupa berupa karya seni rajut 2D yang menggambarkan kisah cinta Dewi Songgolangit dengan gaya Perupa itu sendiri. Juga keinginan Perupa untuk mengeksplorasi teknik rajut.

4. Tahap Perwujudan

Pertama setelah menemukan konsep dan ide, selanjutnya membuat sketsa pada kertas, setelah itu memilih warna benang yang akan digunakan. Teknik yang digunakan adalah eksplorasi teknik rajut *crochet*. Selanjutnya merajut benang sesuai sketsa yang telah dibuat di kertas. Namun sebelumnya perlu dilakukan pemilihan sketsa yang dibuat.

a. Sketsa Karya ke-1

Menggambarkan Dewi Songgolangit sedang bertapa di Goa Selomangkling yang disimbolkan dengan ornamen Karang Boma.

*Karya ke-1 desain 1*



Gambar 4. Sketsa Karya 1 desain 1  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan Dewi Songgolangit sedang mengatupkan tangan atau bertapa. Memakai kemben dan jarik lengkap dengan selendang serta perhiasan dan mahkota. Latar belakang bergambar karangboma dan 2 bulatan di kanan dan kiri merupakan ornamen Goa Selomangkling sebagai simbol tempat bertapa.

*Karya ke-1 desain 2*



Gambar 5. Sketsa karya 1 desain 2  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan Dewi Songgolangit sedang mengatupkan tangan atau bertapa di atas bunga teratai digambar dengan versi kartun. 2 bulatan di kanan dan kiri merupakan ornamen terdapat di Goa Selomangkling sebagai simbol latar tempat.

*Karya ke-1 desain 3*



Gambar 6. Sketsa karya 1 desain 3  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan Dewi Songgolangit sedang mengatupkan tangan atau bertapa. Latar belakang bergambarkan kuda lumping dan reog. Gambar Karangboma merupakan ornament yang terdapat di Goa Selomangkling sebagai latar tempat.

b. Sketsa Karya ke-2

Menggambarkan peperangan antara pasukan Prabu Klono Sewandono dan pasukan Singo Barong.

*Karya ke-2 Desain 1*



Gambar 7. Sketsa karya 2 desain 1  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan peperangan pasukan Klono Sewandono yang disimbolkan Pecut Samandiman, Patih Bujang Ganong, dan kuda melawan pasukan Singo Barong yang disimbolkan manusia berkepala harimau, merak, dan babi.

*Karya ke-2 Desain 2*



Gambar 8. Sketsa karya 2 desain 2  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan perkelahian antara Klono Sewandono yang memegang pecut melawan Singo Barong, manusia berkepala harimau. Perhiasan dan mahkota yang melekat pada tokoh menyimbolkan bahwa tokoh tersebut adalah seorang bangsawan. Gambar rumput dan bulu merak menyimbolkan perkelahian terjadi di hutan.

*Karya ke-2 Desain*



Gambar 9. Sketsa karya 2 desain 3  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan tokoh Klono Sewandono yang terinspirasi dari tokoh klono di pertunjukan Reog dan Singo Barong yang terinspirasi dari seni pertunjukan jaranan.

c. Sketsa Karya ke-3

Uraian singkat karya 3: Menggambarkan akhir cerita yaitu kesenian yang dipersembahkan Prabu Klono Sewandono untuk Dewi Songgolangit.

### Karya ke-3 Desain 1



Gambar 10. Sketsa karya 3 desain 1  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan kesenian Reog Ponorogo sebagai terpenuhinya syarat sayembara yang diinginkan Dewi Songgolangit. Latar belakang gapura menyerupai monument Gumul dan bertuliskan Dahanapura menyimbolkan rombongan tersebut telah sampai di Kediri.

### Karya ke-3 Desain 2



Gambar 11. Sketsa karya 3 desain 2  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan sorak gembira pengiring pasukan Reyog Ponorogo atas kemenangan Klono Sewandono. Ada tokoh Barong Reyog, Warok, orang menunggang kuda lumping, tokoh Bujang Ganong, dan orang memegang gendang.

### Karya ke-3 Desain 3:



Gambar 12. Sketsa karya 3 desain 3  
(Sumber: Dokumentasi Tini, 2021)

Menggambarkan beberapa properti yang menandakan keberhasilan Klono Sewandono . Ada barong reyog, kuda lumping, dan gamelan.

### d. Tahap Penyelesaian (*finishing*)

*Finishing* karya dilakukan sebagai tahap akhir penyelesaian berkarya rajut yaitu dengan cara menyusun beberapa karakter pada kain sesuai desain gambar menggunakan jahit tangan.

## C. Tahap Perwujudan Karya

### 1. Persiapan Alat dan Bahan

Beberapa alat dan bahan yang disiapkan Perupa untuk berkarya yaitu:

#### a. *Sketbook*



Gambar 13. *Sketbook*  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

*Sketbook* sebagai media untuk membuat desain sketsa, yang menjadi acuan dalam membentuk karakter rajutan.

#### b. Pensil dan penghapus



Gambar 14. Pensil  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Pensil digunakan untuk menggambar desain sketsa kasar pada *sketbook* dan juga digunakan untuk menghitung rumus *pattern*.



Gambar 15. Penghapus  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Penghapus digunakan ketika terjadi kesalahan dalam menggambar desain maupun menghitung rumus.

#### c. Pensil warna



Gambar 16. Pensil warna  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Pensil warna digunakan untuk mewarnai desain sketsa, agar mudah memilih warna benang yang digunakan.

d. Penggaris dan Meteran



Gambar 17. Penggaris dan meteran  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Penggaris dan meteran digunakan untuk mengukur karya dan juga karakter yang dibuat untuk dibandingkan dengan pola rajutan yang sudah didesain.

e. Hakpen (Jarum *chroche*)



Gambar 18. *Hakpen*  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Hakpen merupakan alat utama untuk *chroche* yang memiliki ujung pengait dengan berbagai ukuran. Perupa menggunakan hakpen untuk berkarya dengan mengkaitkan benang menjadi pola karakter sesuai desain sketsa.

f. Jarum jahit



Gambar 19. Jarum jahit  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Jarum jahit digunakan untuk menyatukan pola karakter dengan kain goni maupun kain strimin secara manual. Perupa menggunakan beberapa ukuran jarum untuk menyesuaikan benang yang digunakan menjahit maupun untuk menambah beberapa warna berbeda pada karakter karya.

g. Gunting



Gambar 20. Gunting  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Gunting digunakan untuk memotong benang dan kain dalam berkarya

h. Kain goni dan kain strimin



Gambar 21. Kain goni dan kain strimin  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Kain goni biasanya dimanfaatkan untuk wadah hasil bumi yang bersifat kering seperti tembakau dan cabe kering dan memiliki serat cukup kuat dan awet. Perupa menggunakan kain goni untuk dasaran karya ke 1 dan karya ke 2 karena serat kain goni kuat dan tekstur kainnya mudah dijahit tangan untuk menyatukan karakter rajutan menjadi karya. Kain strimin biasa ditemui untuk bahan kerajinan sulam, digunakan Perupa sebagai dasaran karya ke 3 karena ukuran kain yang lebih lebar cocok dengan ukuran karya ke 3 dan tekstur kain mudah dijahit tangan.

i. Benang



Gambar 22. Benang  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Benang merupakan pintalan dari beberapa serat alami maupun sintetis. Perupa menggunakan benang sebagai bahan utama untuk karya rajut. Benang yang digunakan untuk berkarya ada beberapa jenis yaitu benang *polycery*, *polymate*, *polyindo*, katun, *woll*, benang sulam, benang jahit, benang metalik.

j. Pipa



Gambar 23. Pipa  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Pipa merupakan benda berbentuk menyerupai tongkat dan berlubang seperti sedotan. Pipa *stainlise* berdiameter 2,5 cm digunakan untuk menggantung karya bagian atas agar bisa dibentangkan karena tidak menggunakan *spanram* seperti yang dipasang pada

kanvas lukis. Panjang masing-masing karya 1: 100 cm, karya 2: 110cm, karya 3: 150 cm.

k. Cat Akrilik



Gambar 24. Cat Akrilik  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Cat akrilik merupakan cat untuk melukis yang bahan campurannya adalah air agar tidak terlalu kental. Perupa menggunakan cat akrilik untuk memberi warna pada kain goni juga beberapa karakter yang tidak dapat dicapai dengan cara *chroche* maupun sulam. Cat akrilik dipilih karena pengaplikasiannya mudah serta bisa digunakan pada bahan kain maupun serat.

l. Penanda



Gambar 25. Penanda  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Penanda digunakan untuk menandai jumlah tusukan hakpen saat merajut karakter pada pola. Penanda berbentuk seperti kail berwarna mencolok dipasang pada rajutan, serta dilengkapi angka yang bisa diputar sesuai jumlah rumus saat merajut agar memudahkan untuk mengingat.

m. Jarum Pentul



Gambar 26. Jarum Pentul  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Jarum pentul digunakan untuk menyatukan karakter rajutan pada kain goni maupun strimins sebelum dijahit manual. Digunakan agar rajutan tidak berubah tempat saat dijahit.

n. Kuas



Gambar 27. Kuas  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Kuas merupakan alat lukis yang kepalanya terbuat dari bulu-bulu halus diikat dengan berbagai ukuran dan bentuk sesuai kebutuhan. Kuas digunakan untuk menyapukan cat pada media yang diwarnai.

2. Desain terpilih berdasarkan konsultasi dengan pembimbing dan sudah diwarnai

a. Desain ke 3 Karya ke-1



Gambar 28. Desain ke 3 Karya ke 1  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Menggambarkan Dewi Songgolangit sedang mengatupkan tangan atau bertapa menggunakan perhiasan dan mahkota berwarna emas serta kemben berwarna ungu seperti patung putri yang ada di kawasan Goa Selomangkling. Latar belakang bergambarkan kuda lumping putih berambut emas dan reog dengan bulu merak berwarna hijau yang menyimbolkan syarat sayembara untuk meminang Dewi Songgolangit. Gambar Karangboma berwarna abu-abu merupakan ornamen yang terdapat di Goa Selomangkling sebagai latar bertempat di sebuah Goa berdinding batu.

b. Desain ke 1 Karya ke-2



Gambar 29. Desain ke 1 Karya ke 2  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Menggambarkan peperangan antara pasukan Klono Sewandono memakai baju putih memakai perhiasan dan maktota emas menyimbolkan bahwa tokoh tersebut seorang bangsawan berhati baik, serta

jarik berwarna merah muda terinspirasi dari tokoh Klono pada pertunjukan Reog, dan memegang pecut Samandiman berwarna hitam dengan hiasan merah kuning hijau terinspirasi dari pecut gambuh pada kesenian jaranan, Patih Bujang Ganong menggunakan rompi merah serta topeng ganong berwarna merah menyimbolkan semangat membara, dan kuda lumping berwarna putih menyimbolkan pembela kebenaran, melawan pasukan Singo Barong yang disimbolkan manusia berkepala harimau, menggunakan perhiasan dan mahkota berwarna emas, jarik soklat, baju berwarna merah putih hitam menyimbolkan seorang bangsawan yang berkuasa dengan hati buruk seperti wajahnya. Merak berwarna hijau adalah abdi dari tokoh Singo Barong, dan babi berwarna hitam menyimbolkan pengikut tokoh antagonis.

### c. Desain ke 1 Karya ke-3



Gambar 30. Desain ke 1 Karya ke 3  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Menggambarkan kesenian Reog Ponorogo yang dipersembahkan oleh Klono Sewandono sebagai terpenuhinya syarat sayembara yang diinginkan Dewi Songgolangit, warna yang ditampilkan hampir menyerupai warna pada kesenian reog seperti kuda berwarna putih, reog dengan bulu merak berwarna hijau, gamelan berwarna kuning dan merah, topeng Bujang Ganong berwarna merah lengkap dengan rompi merah serta bawahan hitam. Latar belakang gapura yang menyerupai monument Gumul dan bertuliskan Dahanapura menyimbolkan rombongan tersebut telah sampai di Kediri, berwarna coklat dan cream menyerupai warna monumen Gumul di Kediri.

### 3. Pengolahan

Pengolahan dalam perwujudan karya dilakukan dengan pengukuran desain kedalam rumus *pattern*, sehingga dapat meminimalisir ketidaktepatan saat melakukan proses perwujudan karya. Selain itu juga menentukan warna benang yang digunakan agar karakter pada karya tercapai.

### 4. Eksekusi karya

Eksekusi karya dilakukan untuk membuat beberapa karakter dengan menyatukan benang sesuai

rumus *pattern* yang sudah ditentukan menggunakan *hakpen* atau disebut dengan *chroche*. Langkah pertama memilih benang yang digunakan sesuai warna desain karakter yang dibuat, langkah berikutnya memilih hakpen sesuai ukuran benang yang digunakan, selanjutnya merajut benang dengan cara mengaitkan benang menggunakan hakpen menjadi lembaran kain sesuai rumus *pattern*, terakhir mendetailkan karakter dengan cara menyulam.



Gambar 31. Rajutan tokoh Barong  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Rajutan tokoh Barong dirajut dengan benang *polyindo* berwarna coklat, campuran benang wol dan benang *polymate* warna oranye, campuran benang *polycerry* dan benang wol warna cream, benang *polyindo* warna merah untuk bagian mulut, benang *polimate* putih bersih untuk detail bagian gigi dan mata, benang *polyindo* warna hitam untuk detail mata dan kumis, benang katun berwarna putih untuk bagian rambut.



Gambar 32. Rajutan kuda lumping  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Kuda lumping dirajut dengan benang menggunakan *polycerry* berwarna putih bersih rangkap 2, benang *pilycerry* warna biru tua, biru agak tua, biru muda sebagai hiasan kuda lumping, benang *polyindo* warna hitam untuk detail mata, benang *polyindo* warna merah dan hijau untuk detail, benang *polycerry*, *polyindo* warna kuning untuk rambut.



Gambar 33. Rajutan tokoh Celeng  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Tokoh Celeng dirajut dengan campuran benang menggunakan *polycerry* dan *polyindo* berwarna hitam, benang *polycerry* warna biru tua, biru agak tua, biru muda sebagai hiasan tokoh Celeng, benang

*pollymate* berwarna putih sebagai detail, benang *pollycerry* warna merah muda sebagai gusi, benang *pollycerry* berwarna merah sebagai detail mata, benang *pollymate* berwarna oranye, coklat sebagai rambut.



Gambar 34. Rajutan bulu merak  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

Bulu merak dirajut dengan benang *pollycerry* berwarna biru tua berbentuk bulat, lalu dilanjutkan dengan warna biru muda, berikutnya dirajut lingkaran selanjutnya menggunakan benang *pollymate* warna cream agak coklat. Dilanjutkan merajut dengan benang *pollyindo* warna hijau *stabillo* ditambah rantai panjang, terakhir diberi rambut dengan benang sulam berwarna hijau.

## 5. *Finishing*

Pada tahap *Finishing* dilakukan untuk menyatukan antara karakter dan kain goni maupun *strimin* dengan cara menjahit. Pendetailan karya dilakukan dengan memberi cat akrilik pada karakter yang tidak mampu ditempuh dengan cara *Chrohce* maupun sulam seperti bagian mata dan mulut. Serta pemasangan pipa untuk *finishing* terakhir.



Gambar 35. *Finishing* karya 1  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

*Finishing* karya ke-1 langkah pertama menjahit 1 tokoh Barong pada kain goni lalu menjahit bulu merak besar berjumlah 11 buah pada bagian atas setengah lingkaran tokoh barong, lalu menjahit kuda lumping sebanyak 2 buah pada bagian kanan kiri, menjahit tokoh Dewi Songgolangit pada bagian tengah selanjutnya menjahit *ornament* Karangboma pada bagian bawah, merajut bagian pinggir kain goni menggunakan benang *pollycerry* warna hitam. Benang *pollycerry* warna oranye dan hijau untuk mengisi bagian kosong pada rambut tokoh Singo Barong dan

bulu merak dengan cara di sulam. Kain goni diberi warna akrilik abu-abu. Untuk mendetailkan tokoh Dewi Songgolangit yaitu dengan cat akrilik. Terakhir pemasangan pipa untuk memudahkan *mendisplay*.



Gambar 36. *Finishing* karya 2  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

*Finishing* karya ke-2 langkah pertama yaitu menjahit tokoh kuda lumping sebanyak 4 buah, dilanjut tokoh celeng sebanyak 3 buah, tokoh Singo Barong, tokoh Kelono Sewandono, tokoh Bujang Gaanong, seekor burung merak berada diatas kepala tokoh Singo Barong. Benang *pollymate* warna oranye dan coklat untuk mengisi rambut tokoh Singo Barong yang kosong dengan cara disulam. Lalu menjahit 3 buah bulu merak di 3 titik berbeda untuk memberi kesan bulu yang rontok dari burung merak yang hinggap di kepala tokoh Singo Barong. Benang *pollycerry* warna merah berbentuk abstrak dibagian kosong dipasang dengan cara disulam untuk memberi kesan tetesan darah. Merajut bagian pinggir kain goni menggunakan benang *pollycerry* warna hijau. Selanjutnya menjahit pecut pada bagian tengah karya dengan pangkal dibagian tangan tokoh Klonosewandono dan bagian ujung pecut berada dibagian pipi tokoh Singo Barong. Cat akrilik digunakan untuk detail tokoh Klonosewandono dan efek darah agar lebih terlihat suasana perang. Terakhir memasang pipa bagian atas karya untuk memudahkan *mendisplay*.



Gambar 37. *Finishing* karya 3  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

*Finishing* karya ke-3 langkah pertama menjahit kain goni dan kanvas ke kain *strimin* menggunakan jarum dan benang jahit, lalu menambah gradasi menggunakan kuas yang sudah dicelupkan pada cat akrilik untuk memunculkan gambar gapura.

Selanjutnya menjahit karakter kuda lumping sebanyak 4 lembar dilanjutkan menjahit gamelan, selanjutnya menjahit tokoh reog lalu 1 tokoh Bujang Ganong memainkan gamelan. Terakhir memasang pipa pada bagian atas karya untuk memudahkan *mendisplay*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karya 1



Gambar. 38 Karya 1  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

- Judul : Dewi Songgolangit Bertapa  
Ukuran : 133 cm x 85cm  
Bahan : Kain goni dan benang dirajut  
Tahun : 2022  
Ide :Terinspirasi dari naskah cerita Dewi Songgolangit pada adegan saat Dewi Songgolangit meminta petunjuk kepada Tuhannya untuk menjawab lamaran-lamaran para semua laki-laki yang melamarnya. Gambar Dewi Songgolangit terinspirasi dari patung putri Kediri yang ada di area Goa Selomangkleng.  
Konsep :Seorang perempuan yang digambarkan sebagai ilustrasi dari Dewi Songgolangit yaitu putri Prabu Kertopati atau Prabu Lembu Amisena, raja dari kerajaan Kediri atau Daha yang sedang bertapa dengan mengatupkan kedua tangan. Gerak tersebut pada masa animisme dinamisme menyimbolkan kegiatan berdo'a, yaitu memohon petunjuk kepada Sang Hyang Widhi untuk penyelesaian hati, perasaan, pikiran yang sedang gundah, dikarena perbedaan pendapat dari ayahnya yang menginginkan sang putri agar segera menikah serta keinginan sang putri yang bertolak belakang yaitu masih menginginkan untuk melajang.

Deskripsi:Pada karya penciptaan pertama ini kesan mahkota dan juga perhiasan berwarna emas menyimbolkan bahwa Dewi Songgolangit adalah seorang putri bangsawan atau keluarga kerajaan. Pakaian yang berwarna ungu dengan motif batik *bollechech* (motif titik-titik asal Kediri) (Mujiono, 2015:9) atau yang dikenal dengan motif batik titik-titik berasal dari daerah Kediri.

Gambar yang berada di belakang tokoh perempuan yaitu Kuda Lumping berwarna putih berambut emas dan hewan berkepala dua harimau merak. Merupakan gambaran dari jawaban do'a yang dipanjatkan oleh Dewi Songgolangit, yang akan diumumkan sebagai sayembara untuk syarat menjadikannya istri.

Ornamen Karang Boma berwarna abu-abu menggambarkan latar tempat Dewi Songgolangit bertapa yang diyakini di sebuah Goa berada di sekitaran Gunung Wilis. Ornamen Karang Boma tersebut juga terdapat di Goa Selomangkleng berada di bukit bernama Gunung Klotok yang masih menjadi wilayah Kediri dan berada di kaki Gunung Wilis. Warna abu-abu sendiri menggambarkan warna batu atau suasana goa.

Pesan yang dapat diambil adalah jangan lupa bahwa kita masih punya Tuhan ketika permasalahan sudah berada di jalan buntu. Maka jika hati, pikiran dan perasaan sedang gundah mintalah petunjuk kepada Tuhan dengan cara berdo'a sesuai keyakinan masing-masing.

### Karya 2



Gambar. 39 Karya 2  
(Sumber. Dokumen Tini, 2022)

- Judul : Polah Singo Barong Lawan Pasukan Bantarangin

Ukuran : 94cm x 102cm

Bahan : kain goni dan benang dirajut

Tahun : 2022

Ide : Terinspirasi dari naskah cerita Dewi Songgolangit pada adegan perang antara pasukan Klono Sewandono melawan pasukan Singo Barong. Tokoh-tokoh yang terlibat dan posisi pertempuran terinspirasi dari kesenian pertunjukan tari jaranan yang pernah Perupa tonton, pada adegan pasukan berkuda Prabu Klono Sewandono melawan pasukan celeng Prabu Singo Barong.

Konsep : Menggambarkan pada adegan perang saat pasukan Prabu Klono Sewandono membawa syarat sayembara yang dipimpin oleh patihnya Pujonggo Anom dan pasukan penunggang kuda dari kerajaan Wengker atau Bantarangin (sekarang Ponorogo) menuju kerajaan Kediri yang dihadap oleh Pasukan Prabu Singo Barong yang mengendarai Babi/Celeng dari kerajaan Lodaya, bermaksud merampas syarat sayembara tersebut untuk melamar Dewi Songgolangit karena Prabu Singo Barong iri kepada Prabu Klono Sewandono yang sudah mengumpulkan syarat sayembara tersebut dan akan segera mendapatkan Dewi Songgolangit. Perang sengitpun terjadi dan pasukan Singo Barong dikalahkan oleh gaman Pecut Samandiman milik Prabu Klono Sewandono dan akhirnya menyatu dengan abadinya seekor merak.

Deskripsi: Prabu Klono Sewandono digambarkan seorang raja dengan mahkota dan perhiasan berwarna emas sebagai simbol bangsawan atau kebesaran raja sebagai titisan dewa. Mengenakan baju berwarna putih menyimbolkan raja yang bijaksana serta bawahan berwarna merah muda gelap terinspirasi dari celana Klono Sewandono pada pertunjukan Reog Ponorogo. Rambut panjang tergerai yang menggambarkan bahwa pada zaman dahulu banyak lelaki yang memanjangkan rambutnya ada yang digera ada yang dicepol ada yang ditutup udeng, namun disini digambarkan tergerai karena seorang raja ketika berperang rambutnya berkibar terkena angin diibaratkan seperti kibaran bendera ketika dinyatakan menang dari peperangan. Tangan mengayunkan Pecut Samandiman kearah manusia berkepala

harimau, Pecut Samandiman adalah *gaman* dengan kesaktian yang dimiliki Prabu Klono Sewandono.

Patih Bujang Ganong digambarkan dengan topeng berwarna merah dengan mata melotot, gigi besar, hidung panjang, serta rambut gimbal. Ia adalah tokoh sakti mandraguna abdi setia prabu Klono Sewandono namun juga jenaka. Pakaian warna merah serta topeng Bujang Ganong terinspirasi dari tokoh Bujang Ganong di pertunjukan Reog Ponorogo dan Kesenian Jaranan yaitu tokoh tersebut muncul untuk menghibur dengan kelakuan yang membuat orang tertawa, setelah tegang dengan adegan peperangan. Pada karya kedua ini Patih Bujang Ganong digambarkan ikut berperang dengan diikuti kuda putih sebagai pasukan Prabu Klono Sewandono melawan pasukan Prabu Singo Barong dengan mengangkat celeng/babi hutan yang akan dilemparkan.

Prabu Singo Barong raja Kerajaan Lodaya yang digambarkan dengan manusia berkepala harimau menyimbolkan raja yang tamak dan juga bringas/kejam, mengenakan pakaian warna merah, putih, hitam terinspirasi dari pakaian atau warna pada tokoh Singo Barong/pembarong pada kesenian Jaranan, serta mengenakan jarik coklat pada yang menyimbolkan kalangan bangsawan. Nama Lodaya sendiri masih ada pada zaman sekarang sebagai nama daerah yang terletak di sebelah selatan Gunung Kelud tepatnya di kawasan Blitar dan masih bersebelahan dengan Kediri. Celeng atau babi hutan sebagai pasukan Singo Barong, terinspirasi dari adegan perang pasukan berkuda melawan barong yang dikawal pasukan celeng untuk memperebutkan putri Kerajaan Kediri yang diduga sebagai Dewi Songgolangit pada kesenian jaranan, hewan celeng masih banyak ditemui pada kawasan hutan di Lereng Gunung Kelud. Pada karya kedua Prabu Singo Barong mendapatkan kekalahan akibat terkena Pecut Samandiman dengan raut wajah mengerang kesakitan dan akhirnya menyatu dengan abadinya seekor burung Merak. *Background* berwarna gelap serta bercak-bercak menggambarkan suasana perang atau perkelahian atau pertumpahan darah.

Pesan yang dapat diambil adalah jangan memelihara sifat iri dengki. Apalagi merebut sesuatu yang bukan milik kita, karena bila kita tidak bisa memenuhinya maka akan menjadi penyakit pikiran dan kelihatan tidak sempurna, apalagi dilakukan dengan cara kotor pasti keburukanlah balasannya.

### Karya 3



Gambar 40. Karya 3  
(Sumber. Dokumentasi Tini, 2022)

- Judul : Kesenian Reyog  
Ukuran : 183cm x 135 cm  
Bahan : Kain strimin, kain furing, kanvas, dan benang dirajut  
Tahun : 2022  
Ide : Terinspirasi dari naskah cerita Dewi Songgolangit pada adegan terakhir yaitu kedatangan iring-iringan Prabu Klono Sewandono di Kediri dengan membawa syarat yang diajukan Dewi Songgolangit.  
Konsep : Menggambarkan keberhasilan Prabu Klono Sewandono dalam usaha memenuhi syarat yang diajukan Dewi Songgolangit untuk menjadikannya istri. Setelah berbagai rintangan serta lika-liku yang dihadapi akhirnya terselesaikan misinya membawa persyaratan Dewi Songgolangit.  
Deskripsi: Karya ketiga menceritakan akhir dari kisah cinta Dewi Songgolangit, ada versi yang menceritakan *sadending* dan ada juga yang menceritakan *happyending*, namun Perupa memilih menggambarkan versi *happyending* menurut buku “Riwayat Reyog Ponorogo” karya Wahyu Pribadi naskah halaman 33-34. Menceritakan kemenangan/ keberhasilan Prabu Klono Sewandono dalam memenuhi syarat sayembara untuk menjadikannya Dewi Songgolangit sebagai istri disambut

suka cita oleh prajurit Bantarangin. Suasana meriah berlangsung diiringi pertunjukan kesenian, bunyi tetabuhan yang terus bertalu-talu pasukan berkuda, Patih Bujang Ganong yang tampak bahagia berada di barisan terdepan, serta Dadak Merak yang menjadi daya tarik tersendiri bagi orang yang melihatnya. Dadak Merak merupakan perwujudan dari Prabu Singo Barong Raja Lodaya yang berbadan manusia berkepala macan memperagakan barongan yang di atasnya bertengger seekor burung Merak mengibas-ngibaskan bulunya yang indah, sampai sekarang dikenal sebagai Reyog Ponorogo.

Menggambarkan iring-iringan Klono Sewandono berupa sebuah kesenian yang belum pernah ada yang bisa meramaikan jagat dan dikemas sedemikian rupa menjadi bentuk kesenian Reog Ponorogo seperti yang kita kenal sekarang. Sebagai wujud terpenuhinya syarat sayembara dari Dewi Songgolangit yaitu kuda putih yang digambarkan dengan kuda lumping, hewan berkepala dua digambarkan dengan topeng Dadak Merak bertulisan “Pono Rogo”. Tulisan tersebut merupakan nama daerah yang berada di sebelah barat Gunung Wilis, pada zaman dahulu merupakan wilayah Kerajaan Wengker atau Bantarangin sebagai asal tokoh Klono Sewandono. Patih Bujang Ganong digambarkan gerak tubuh bahagia serta bersiap memainkan gendang terinspirasi dari tokoh Bujang Ganong pada pertunjukan Reog maupun Jaranan yang memiliki karakter jenaka yang suka melompat-lompat, kadang juga menjahili pemusik dengan ikut memainkan alat musik, gestur tubuh tersebut menyimbolkan kebahagiaan. Serta digambarkan beberapa alat musik gamelan untuk memberi kesan simbol semarak/meramaikan suasana.

Gapura bertuliskan Dahanapura di kanan dan kiri dengan aksara Jawa menggambarkan bahwa rombongan tersebut telah sampai di wilayah Kerajaan Kediri yang pada masanya juga dikenal dengan Kerajaan Dahanapura/Daha. Nama Daha sendiri pada zaman sekarang masih digunakan sebagai nama jalan di pusat Kota Kediri yaitu Jalan

Daha. Bentuk gapura terinspirasi dari bangunan Simpang Lima Gumul menggambarkan bahwa Kediri di zaman sekarang tetap lestari sebagai nama kota dan kabupaten Kediri dengan Simpang Lima Gumul sebagai salah satu bangunan yang menjadi ikon Kabupaten Kediri.

Pesan dari karya ketiga adalah apapun usaha yang dilakukan semaksimal mungkin pasti akan menghasilkan hasil yang maksimal juga. Oleh karena itu, apapun rintangan yang menghadang jika diupayakan semaksimal mungkin dan diperjuangkan maka rintangan tersebut akan terselesaikan dan terlewati dengan baik. Tujuan yang baik akan mendapatkan hasil baik.

## SIMPULAN

Karya seni rajut adalah karya seni *handycraft* yang mempertahankan aspek fungsional. Selain itu karya seni rajut bisa dinikmati keindahannya seperti seni murni dengan pengolahan teknik, warna, bentuk, serta konsep yang diangkat. Konsep penciptaan karya seni rajut ini mengangkat kisah percintaan tokoh Dewi Songgolangit di dalam cerita “Asal-usul Reyog Ponorogo versi Bantarangin”. Untuk memperkenalkan cerita nenek moyang kepada generasi *millennial* dalam bentuk seni rajut.

Penciptaan karya seni rajut menghasilkan 3 karya bergaya *decorative* dan sedikit *naivisme* yaitu: karya kesatu berjudul Dewi Songgolangit Bertapa dengan ukuran yaitu 133cm x 85cm, karya kedua berjudul Polah Singo Barong Lawan Pasukan Bantarangin dengan ukuran yaitu 94cm x 102cm, karya ke tiga berjudul Kesenian Reog dengan ukuran yaitu 183cm x 135cm. Penggarapan 3 karya seni rajut diselesaikan dalam waktu kurang lebih 6 bulan menggunakan teknik *chroche* yang membutuhkan ketelatenan dan kesabaran.

## SARAN

Karya seni rajut dipandang sebagai seni kriya yang hanya memiliki nilai fungsional. Oleh karena itu, melalui skripsi penciptaan karya seni rajut yang berjudul “Kisah Cinta Dewi Songgolangit sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Rajut”, Perupa memberikan saran kepada pembaca bahwa, karya seni rajut kedepannya bisa memberikan kontribusi terhadap dunia praktek penciptaan seni rupa dalam penciptaan

karya seni, sehingga meningkatkan kreativitas. Selain itu melalui Kisah Cinta Dewi Songgolangit dalam bentuk karya seni rajut, memberi saran agar publik mengubah pandangan terhadap seni kriya *handycraft* khususnya seni rajut yang dipandang hanya memiliki nilai fungsional, namun juga bisa dinikmati keindahannya dalam bentuk seni murni, sehingga mampu melestarikan cerita dan budaya nenek moyang.

## DAFTAR PUSTAKA

Agnes, T. 2019. *Modular Monster' Mulyana The Mogus Meriahkan ICAD 2019*. *detik.com*. diakses pada 21 Maret 2021. Dari: <https://hot.detik.com/art/d-4749613/modular-monster-mulyana-the-mogus-meriahkan-icad-2019>

Galeri, S. 2008. “*BIRANUL ANAS*”, diakses pada 21 Maret 2021 dari: <https://sahabatgallery.wordpress.com/2008/12/21/biranul-anas/>

Intan P, D, P & Panggabean, R. ( n, d ). 2013. “*Eksplorasi Teknik Crochet dengan Tema Warna Empat Musim untuk Busana Muslimah*”. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*, No.1. dari: <https://www.neliti.com/id/publications/242227/eksplorasi-teknik-crochet-dengan-tema-warna-empat-musim-untuk-busana-muslimah>

Kusumawardani, H & Prahastuti, E & Sintawati, E. 2018. “*Pelatihan Ketrampilan Merajut pada Kelompok PKK Kelurahan Mojolangu Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*”. *Jurnal KARINOV* , Vol.1 No.01. dari: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jki/article/view/3288/2003>

Maesaroh, I & Prasetyaningtyas, W. 2019. “*Kualitas Topi dengan Teknik Kait (Crochet)*”. *TEKNOBUGA* Volume 7 No. 2. Dari: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/teknobuga/article/view/21354>

Mugiati, P. ( n, d ). *Cerita Legenda Ande - Ande Lumut & Cindelaras (Cerita Rakyat Dari Jawa Timur)*. Surabaya: Karya Gemilang Utama.

- Mujiono, M. 2015. “*KEBERADAAN BATIK KEDIRI JAWA TIMUR*” *Jurnal Seni Budaya* volume 13 no. 1. Dari: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&ct=j&url=https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar/article/download/1535/1485&ved=2ahUKEwjhINC1t4b4hXiR2wGHX7JBHUQFnoECAwQAQ&usg=AOvVaw1k0wMy saMhikmQbnKzo9C->
- Nurhani, H & Nurlelawati, T.2008. *Seri Kesenian Reog Ponorogo*. Surakarta: PT WIDYA DUTA GRAFIKA.
- Pribadi, W.2016. *Riwayat Reyog Ponorogo*. Ponorogo: Golden Terayon Press.
- Radini, Iono A. 2019. “*Renda dan Kayu Karya Konservator Tekstil, Agnes Herczeg*”, (<https://huff.id/2019/04/25/renda-dan-kayu-karya-konservator-tekstil-agnes-herczeg/>), diakses pada 19maret 2021.
- Rosdiana, A. 2018.” *Rajutan pada Kriya Seni Handmade. Jurnal Sulih*”, 69-80. Vol. 1 No. 1 : 69 — 80. Dari: <https://ejournal.unisnu.ac.id/jsuluh/article/view/726>
- Sanyoto, S, E. 2010. *Nirmana Elemen - Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Simatupang, G, R, L, L. 2019. *Play and Display: Dua Moda Pergelaran Reyog Ponorogo di Jawa Timur*. Yogyakarta: Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa.
- Soemarto. 2014. *Menelusuri Perjalanan Reyog Ponorogo*. Ponorogo: CV Katareog Media.
- Susanto, M. 2018. *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi III)*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.