

ILUSTRASI RELIEF RAMAYANA DENGAN GAYA LUKIS MADHUBANI

ILLUSTRATION RELIEF RAMAYANA WITH MADHUBANI'S PAINTING STYLE

Wahyu Wirattamy Saputri

Program Studi S1 Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
wirattamy@gmail.com

Abstrak

Banyaknya candi-candi di Indonesia membuktikan bahwa negara ini kaya akan sejarah, seni, serta budaya. Tidak hanya itu saja, candi yang tidak dapat lepas nilai tradisi budaya masyarakatnya pun juga menjadi salah satu daya tarik wisatawan asing untuk berkunjung ke Indonesia. Candi Prambanan merupakan salah satu destinasi wisata di Indonesia yang juga menjadi inspirasi penulis melalui cerita Ramayana pada dinding Brahma serta Siwa yang kemudian dituangkan dalam bentuk ilustrasi. Melalui ilmu desain kriya tekstil, dilakukan penggabungan antara cerita relief Ramayana dengan gaya lukis Madhubani karena adanya potensi kesamaan sistem RWD dengan gaya lukis Madhubani dimaksudkan untuk mempopulerkan kembali kisah cerita Ramayana masyarakat terutama pada generasi muda. Kisah yang telah diilustrasikan, kemudian dituang pada produk berupa tas untuk para traveler dengan kisah perjuangan, semangat serta kasih sayang cerita Raayana yang diharapkan dapat membantu meningkatkan apresiasi generasi muda serta membuka wawasan secara global terhadap nilai budaya khususnya kisah Ramayana.

Kata kunci: Ilustrasi, Relief Ramayana, Madhubani, *Traveller*

Abstract

The big number of temples in Indonesia indicates that this country is rich with history, arts, and also culture. It is also found true that the temples which cannot be separated from the cultural tradition of the people also have served as foreign tourist attractions when visiting Indonesia. The Prambanan temple is a tourist destination in Indonesia, one that has inspired the writer through the epic of Ramayana, which is carved on the wall of Brahma temple and Shiva temple, and which is then mounted as illustrations. Through the discipline of textile handicraft, a combination of the epic on the reliefs with the Madhubani painting style is created. The potential similarity of the RWD system and the Madhubani painting style is intended to help make the epic popular among the young generation. The epic would then be mounted on such products as bags meant for the travelers. With it, it is expected that the story of struggles, motivation, and love would help increase some appreciation among the young generation as well as would open a global perspective towards cultural values of the epic of Ramayana in particular.

Keywords: Illustration, Reliefs of Ramayana, Madhubani, Traveller

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan sejarah beserta peninggalannya. Candi merupakan salah satu peninggalan bersejarah yang tidak dapat lepas nilai tradisi budaya dari masyarakatnya. Berbagai macam candi di Indonesia menjadi daya tarik wisatawan asing berkunjung ke Indonesia karena keunikan dari candi tersebut seperti contohnya Candi Prambanan. Candi Prambanan merupakan kompleks Candi Hindu yang di dalamnya terdapat tiga candi utama yaitu Siwa, Brahma, dan Wisnu atau dikenal dengan Candi Trimurti. Pada Candi Siwa dan Brahma terdapat panel kisah Ramayana yang menggambarkan cerita-cerita Hindu. Sedangkan pada Candi Wisnu terdapat kisah Kreshnayana pada panel candi tersebut. Ramayana dan Kreshnayana adalah contoh dari *kakawin* ataupun prosa dari daerah India yang berkembang hingga masuk ke Indonesia melalui jalur pelayaran. Ramayana juga merupakan *epos* lama yang lahir sebelum adanya epos Kresnayana. Ramayana sendiri

berasal dari kata *Rama* yang berarti menyenangkan, anggun, cantik, dan bahagia sedangkan *Yana* berarti pengembaraan yang artinya kisah ini menjadi teladan dalam hidup yang mengandung kebenaran, keadilan, kepahlawanan, persahabatan serta percintaan. Epos Ramayana ditulis oleh Walmiki yang diambil dari kisah di daratan India, yang menceritakan perjuangan Rama terhadap kekuatan rakyat dan kegigihan merebut kembali istrinya, Sinta yang diculik oleh Rahwana.

Pada kisah Ramayana ini tidak hanya mengandung sejarah dan kebudayaan saja, namun juga terdapat nilai seni yang diceritakan ketika Prabu Janaka memesan seniman-seniman di India untuk melukis pada perkawinan putrinya Sinta dengan Rama. Lukisan ini menggunakan satu aliran gaya lukis orang India yang disebut *Madhubani*. Lukisan ini menggunakan objek dinding *Kohabar Ghar* atau pelaminan dengan melambangkan kebahagiaan. Lukisan Madhubani menggunakan dekoratif alam dan motif-motif religius dengan isian bentuk bunga-bunga, binatang, ataupun motif geometri dengan sistem RWD (Ruang Waktu Datar).

Sistem RWD pada relief Ramayana di Candi Prambanan memiliki kesamaan dengan gaya lukis Madhubani, sehingga hal ini menginspirasi penulis untuk menggabungkannya melalui bentuk visual dengan media tekstil. Penulis ingin membangun kembali kepedulian terhadap ilmu budaya kepada masyarakat terutama pada generasi muda mengenai salah satu budaya yang ada di Indonesia khususnya kisah Ramayana pada relief Candi Prambanan. Popularitas terhadap tingkat kepedulian budaya yang ada, dilakukan oleh tidak banyak orang. Hal tersebut sangat jelas bahwa kepedulian masyarakat yang khususnya anak muda sendiri mulai berkurang. Banyak faktor-faktor yang menjadi penyebabnya, seperti berkembangnya teknologi, masuknya budaya-budaya asing ataupun adanya pasar bebas di Indonesia. Tetapi, seharusnya adanya faktor tersebut tidak mengurangi kepedulian kita, generasi muda sebaiknya dapat menunjukkan apresiasinya terhadap nilai-nilai budaya yang di Indonesia sehingga kebudayaan yang ada di Indonesia tidak luntur atau bahkan di klaim oleh negara lain. Keaneka ragaman kebudayaan yang ada di Indonesia tidak hanya untuk dikenal oleh masyarakat lokal, akan tetapi juga untuk membuka wawasan secara global mengenai adanya kebudayaan dan tradisi yang ada di Indonesia khususnya cerita Ramayana pada dinding Candi Prambanan.

Pada Tugas Akhir ini, penulis mengambil ilustrasi cerita Ramayana yang dilukiskan pada media kain katun dengan gaya lukis Madhubani dan peng gayaan populer. Hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap nilai budaya melalui semangat atau perjuangan Ramayana melalui media tekstil.

2. Dasar Teori/Material

2.1 Relief

Relief adalah sebuah hasil karya seni pahat yang biasanya menggunakan batu sebagai bahan bakunya. Bentuknya mendekati tiga dimensi dan bersifat frontal (yang dipahat hanya bagian depannya saja) bagian belakang biasanya kosong. Jika semua permukaan batunya dipahat dan diukir karya ini sudah termasuk dalam kategori seni patung. Relief ini biasanya terdapat dalam bangunan candi, kuil, monumen, dan tempat-tempat bersejarah atau kuno.

2.1.1 Relief Ramayana pada Candi Prambanan

Pada Candi Prambanan ini terdapat tiga candi utama yang sering disebut dengan *Trisakti* dan dipersembahkan kepada *sang hyang* trimurti *Batara Siwa* sang Penghancur, *Batara Wisnu* sang Pemelihara dan *Batara Brahma* sang Pencipta. Pada Candi ini juga terkenal akan kisah Ramayana yang berasal dari India yang ditulis oleh Walmiki berdasarkan ilham tuturan mengesankan *Resi Nareda*. Kisah Ramayana dipahatkan pada Candi Prambanan tepatnya pada Candi Siwa dan Candi Brahma dengan ragam hias ornamental. Relief Ramayana dapat diikuti melalui pintu masuk sisi timur kemudian melakukan *pradaksinapatha* atau menelusuri lorong selasar dengan *mapradaksina* yaitu mengikuti arah jarum jam.

2.1.2 Ramayana

Ramayana merupakan epos terdahulu dari India yang menceritakan kisah heroik Pangeran Rama merebut istrinya setianya, Sita yang diculik oleh Rahwana. Menurut Rajagopalachari dalam buku Kitab Epos Ramayana, Ramayana bukanlah sejarah ataupun biografi namun bagian mitologi Hindu. Di dalam buku Relief Ramayana Candi Prambanan, 1926-2012 tertulis bahwa Ramayana adalah aspek penting sebagai unsur budaya India di Indonesia. Ramayana menjadi metafora dimana pesannya adalah kemenangan kebaikan atas kejahatan.

2.2 Ilustrasi

Secara etimologis dalam *Webstion New Compact Format Dictionary* (1985), istilah ilustrasi diambil dari bahas Inggris, *illustration* dengan bentuk kata kerja *to illustrate* dan dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang dengan menunjukkan contoh, khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram, dan lain sebagainya atau memberi hiasan dengan gambar-gambar.

Ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia dapat menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu agar dapat menarik penggambaran suasana yang dapat membawa pembacanya ke alam cerita. (Jan D. White 1982:110)

2.3 Bahasa Rupa

Menurut Taswadi dalam jurnal tesisnya *Menilik Perbendaharaan Bahasa Rupa* (2000), bahasa rupa adalah suatu gambar atau karya visual yang bercerita. Menurut Primadi Tabrani dalam buku *Bahasa Rupa* (2005), Karya visual manusia dibagi menjadi dua yaitu Ruang Waktu Datar (RWD) dan *Naturalis – Perspektif – Moment opname* (NPM).

2.4 Madhubani Painting

Menurut mikkesusanto.jogjanews.com Madhubani painting atau lukisan Mithila adalah gaya Lukisan orang India, di daerah Mithila, negara bagian Bihar, India. Asal lukisan Madhubani atau lukisan Mithila melingkupi zaman purbakala. Tradisi menyatakan bahwa gaya lukisan ini bermula pada masa Ramayana, ketika Raja Janak memesan seniman-seniman untuk melukis pada perkawinan putrinya, Sita, dengan Rama. Lukisan Madhubani kebanyakan melukiskan alam dan motif-motif religius Hindu, temanya secara umum berkisar tentang dewa-dewa Hindu seperti Krishna, Rama, Shiva, Durga, Lakshmi dan Saraswati. Objek alami seperti matahari, bulan dan tumbuhan religius seperti tulis juga dilukis, bersamaan dengan peristiwa di lingkungan kerajaan dan kejadian sosial seperti pernikahan. Secara umum tidak ada ruang kosong yang ditinggalkan; celahnya diisi dengan lukisan bunga-bunga, binatang, burung bahkan desain bentuk geometrik. Objek dilukiskan di dinding *kohabar ghar* (saat sepasang mempelai baru melihat satu sama lain di malam pertama) merupakan lambang kesenangan seksual dan penghasilan.

2.6 Travelling

Travelling berasal dari bahasa Inggris dengan kata kerja travel yang berarti perjalanan. Travelling juga bermakna kegiatan bepergian untuk berlibur didalam kota maupun luar kota. Pelaku dari travelling sendiri sering disebut dengan traveler. Menurut kegiatannya, traveler terbagi atas 3 jenis, yaitu:

2.1 Tabel Pelaku dan Ciri-ciri Traveller

(Dokumentasi Pribadi)

No	Pelaku Traveler	Ciri-Ciri
1	Turis	<ul style="list-style-type: none">• Lebih menyukai mengabadikan momen dalam foto dibandingkan dengan menikmati lingkungan sekitar.• Menggunakan jasa pemandu wisata.• Mengunjungi tempat wisata berdasarkan daftar obyek wisata yang diberikan pemandu wisata (kurang meng-explore lingkungan).• Tidak memperhitungkan pengeluaran dan mengedepankan kenyamanan.• Volume peralatan yang dibawa ketika travelling identik besar.
2.	Flashpacker	<ul style="list-style-type: none">• Explore.

		<ul style="list-style-type: none"> • Berinteraksi dengan sekitar (alam & penduduk). • Mengutamakan kemudahan serta kenyamanan. • Tidak tentu mencari kemewahan dari perjalanan.
3.	Backpacker	<ul style="list-style-type: none"> • Bebas. • Meminimalis pengeluaran. • Meminimalis barang bawaan.

2.5 Bohemian Hippie

Bohemian awalnya merupakan orang-orang yang berasal dari daerah Bohemia, Eropa Tengah. awalnya bohemian merupakan sebuah daerah historis di Eropa Tengah. **Bohemianism** adalah praktek gaya hidup tidak konvensional, berani, natural dan lebih bebas untuk mengekspresikan unsur seni. Pakaian Bohemian dikaitkan dengan gerakan hippie tahun 1960-an dan 1970-an. Hal ini menunjukkan pengaruh dari budaya gipsi dan budaya dunia banyak lainnya, seperti India, Asia, Afrika dan penduduk asli Amerika.

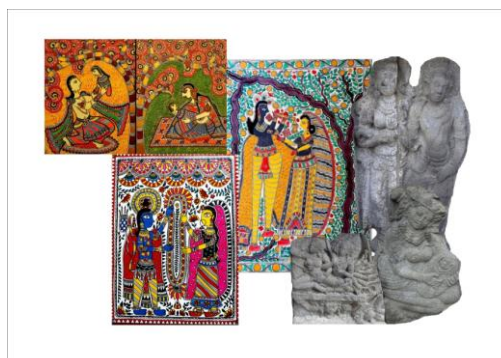
Dalam buku *Bobos in Paradise* yang dituliskan oleh David Brooks, bohemian sendiri memilih anti kemapanan dengan sikap, pandangan hidup, bahkan dandanan sesuka mereka yang merupakan bentuk protes pada hidup mapan dan terstruktur kaum borjuis.

3. Pembahasan

3.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang penulis ambil dari judul “Ilustrasi Relief Ramayana dengan Gaya Lukis Madhubani” yang akan dilakukan dengan cara mempopulerkan kembali kisah percintaan Ramayana yang terdapat pada relief Candi Prambanan kepada masyarakat umum khususnya kaum muda melalui produk fesyen melalui ilustrasi dan gaya lukis Madhubani. Oleh karena itu, dibutuhkan visualisasi dan konsep perancangan yang kuat dengan menerapkan pendekatan ilmu kriya dan desain tekstil sehingga produk dapat diterima oleh target market. Dengan mengetahui target market yang di analisa, dapat menjadi batasan dalam proses perancangan.

Tema yang penulis usung mengedepankan mengenai *romance* yang menjadi cerita pokok Ramayana. *Romance* sendiri didalam bahasa Indonesia berartikan percintaan, yaitu sebuah kisah perjuangan sepasang kekasih untuk menggapai kebahagiaannya melalui emosi hubungan asmara. Dari tema yang diambil, terangkatlah *The Ramayana (Romance of Rama)* sebagai judul perancangan. *The Ramayana (Romance of Rama)* merupakan kisah perjuangan cinta Rama untuk mendapatkan istrinya kembali, Sinta yang telah diculik Rahwana.



Gambar 3.1 Imageboard

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2 Segmentasi Pasar

Sesuai acuan dari target market sendiri dapat tergolongkan :

a. Demografis

- Gender : Pasangan Muda
- Usia : 24-35 tahun
- Pendidikan/Pekerjaan : Perguruan Tinggi/Berpenghasilan tetap
- Kelas Sosial : Menengah Keatas

b. Geografis

Kota-kota yang memiliki banyak tempat wisata seperti Yogyakarta dan Pulau Bali

c. Psikografis

- Menyukai hal-hal baru
- Pasangan muda yang aktif dan energik
- Bergaya *Bohemian Hippie*
- Memiliki hobi *travelling*
- Melakukan perjalanan tidak hanya untuk rekreasi saja namun juga religi



Gambar 3.2 Lifestyle

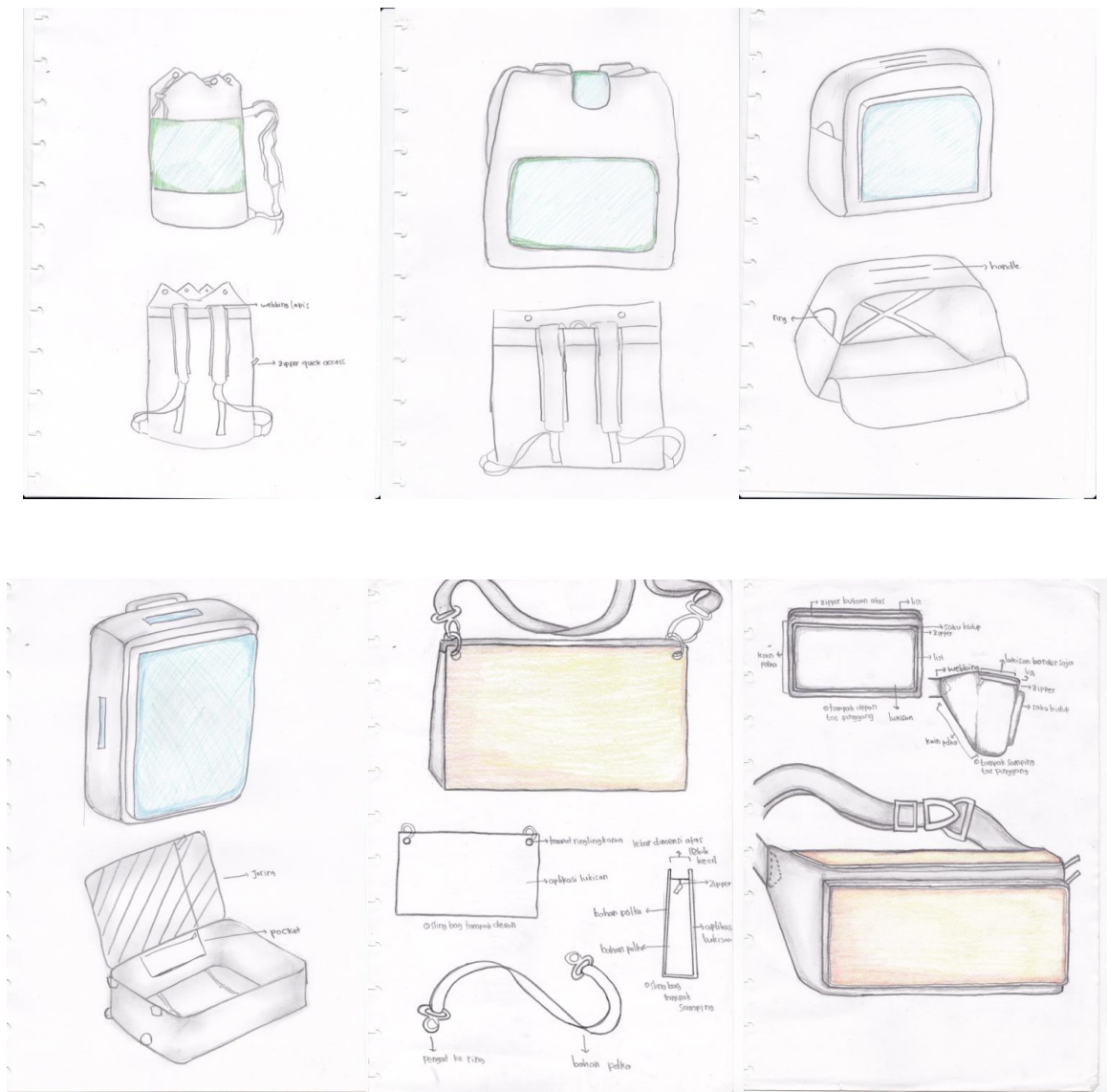
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Lifestyle pada image board diatas menunjukkan pasangan muda bergaya bohemian. Bohemian style adalah perpaduan dari gaya hippie, ethnic, gypsy, dan juga vintage.

Gaya hidup kaum bohemian yang dipilih menunjukkan pasangan muda berjiwa bebas, berani, dan inovatif yang memiliki hobby travelling singkat sekitar 2 hingga 3 hari perjalanan dengan destinasi kota wisata yang terdapat tempat wisata religi seperti Candi Prambanan. Tidak hanya itu saja, kaum ini juga menyukai pernak pernik etnik karena adanya pengaruh budaya gipsi. Gaya hidup yang sehat dipilih oleh kaum ini karena juga terdapat dalam ajaran Hindu, yaitu yoga. Yoga merupakan meditasi dengan memusatkan seluruh pikiran untuk mengontrol panca indra dan tubuh secara keseluruhan.

3.3 Desain

Menurut hasil wawancara penulis, kebutuhan *flashpacker couple* dengan destinasi kota wisata selama 2-3 hari maka dibutuhkan tas punggung untuk *daypack*, tas koper serta handbag untuk keperluan menyeluruh, dan tas pinggang atau *sling bag* untuk keperluan jarak dekat.



Gambar 3.3 Desain

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4 Visualisasi Perancangan Busana



Gambar 3.4 Visualisasi Produk

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Kesimpulan

Melalui berbagai proses dalam pembuatan tugas akhir ini dapat di tarik beberapa kesimpulan, yaitu:

- 1) Dengan pendekatan ilmu kriya dan desain tekstil penerapan kisah Ramayana dalam bentuk ilustrasi menjadi produk berupa tas traveler menjadikan salah satu cara untuk memopulerkan kembali cerita Ramayana.
- 2) Untuk menciptakan produk fesyen dengan maksud mempopulerkan kembali kisah Ramayana yang target marketnya sendiri adalah generasi muda, maka dibutuhkan desain yang cocok untuk anak muda.
- 3) Untuk membangun kepedulian masyarakat serta membuka wawasan secara global terutama generasi muda terhadap nilai sebuah budaya, khususnya cerita Ramayana maka diperlukan beberapa pendekatan melalui lingkungan dan gaya hidup.

Visualisasi relief Ramayana dengan gaya lukis Madhubani untuk mempopulerkan kembali kisah Ramayana

Daftar Pustaka

- [1] Ayatrohaedi.(1981).*Kamus Istilah Arkeologi*.Balai Pustaka:Jakarta
- [2]Hermanu.(2012).*Relief Ramayana Candi Prambanan, 1926-2012*.Bentara Budaya:Yogyakarta
- [3] Rajagopalachari,C.(1958).*Kitab Epos Ramayana*.IRCiSod (kelompok penerbit DIVA Press):Yogyakarta
- [4] Tabrani, Primadi.2005. *Bahasa Rupa*. Penerbit Kelir: Bandung
- [5] <http://mikkesusanto.jogjanews.com>