



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 8272-8282

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Pesut Mahakam Pada Media Batik

Hesti Rosita Dwi Putri^{1✉}, Adinda Erin Nur Anggita², Haur Nahdah Syakirah³, Nada Fathi

Nuraini⁴, Sekar Kinasih⁵

Institut Teknologi Kalimantan

Email: hesti.rosita@lecturer.itk.ac.id^{1✉}

Abstrak

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk budaya di Indonesia yang kini mulai dilupakan. Penelitian ini memiliki peran dalam melestarikan cerita rakyat dengan menjadikannya sumber inspirasi untuk membuat motif batik. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap sumber daya dan warisan budaya lokal. Cerita rakyat yang diangkat menjadi inspirasi motif batik dalam penelitian ini berasal dari Kalimantan Timur yang berjudul Legenda Pesut Mahakam. Cerita ini mengisahkan tentang seorang ayah, Pak Pung, yang setelah kehilangan istri dan menikah lagi, anak-anaknya disiksa oleh istri barunya, hingga akhirnya, kedua anak tersebut berubah menjadi ikan pesut. Metode penelitian yang diterapkan dalam menciptakan desain batik menggunakan Metode Desain Thinking. Di era modern ini, pembuatan batik tidak hanya bergantung pada keterampilan manusia, tetapi juga dapat dilakukan oleh mesin CNC (*Computer Numerical Control*). Teknologi ini memungkinkan pembuatan desain motif batik yang kompleks tanpa khawatir tentang cara mengaplikasikannya ke kain. Hasil penelitian ini menampilkan hasil eksplorasi visual dari cerita rakyat pesut Mahakam dengan menggunakan media batik CNC.

Kata Kunci: *Batik CNC, Cerita Rakyat, Pesut Mahakam*

Abstract

Folklore is a form of culture in Indonesia that is now starting to be forgotten. This research has a role in preserving folklore by making it a source of inspiration for making batik motifs. The purpose of this research is to increase public awareness of local cultural resources and heritage. The folklore raised as inspiration for batik motifs in this study comes from East Kalimantan entitled Legend of the Mahakam Pesut. The story tells of a father, Pak Pung, who after losing his wife and remarrying, his children were abused by his new wife until finally, the two children turned into Pesut fish. The research method applied in creating batik designs uses the Design Thinking Method. In this modern era, batik-making does not only depend on human skills but can also be done by CNC (Computer Numerical Control) machines. This technology allows the creation of complex batik motif designs without worrying about how to apply them to the fabric. The results of this research display the results of visual exploration of the Mahakam pesut folklore using CNC batik media.

Keywords: *CNC Batik, Folklore, Pesut Mahakam*

PENDAHULUAN

Pesut Mahakam (*Orcaella brevirostris*) yang disebut juga lumba-lumba air tawar, keberadaan yang hanya bisa ditemui pada sungai Mahakam menjadikannya sebagai fauna identitas provinsi Kalimantan Timur. Pesut Mahakam termasuk mamalia air yang terancam punah saat ini populasinya kurang dari 70 ekor saja dan kian sulit untuk ditemui. Di tengah masyarakat Pesut Mahakam juga dikenal sebagai legenda dalam cerita rakyat Kalimantan Timur (Hananto, 2014). Cerita rakyat sekarang ini mulai ditinggalkan oleh masyarakat, hal ini disebabkan generasi muda mulai kehilangan minat dalam membaca dan mendengarkan cerita rakyat yang dianggap sudah tidak relevan lagi dengan kondisi saat ini (Purwanto, 2008).

Cerita rakyat adalah narasi yang berasal dari masa lampau dan tersebar melalui tradisi lisan, menjadi dikenal secara meluas, cerita ini biasanya dibacakan sebagai cerita pengantar tidur (Misriani et al., 2013). Cerita rakyat bukan hanya sekedar dongeng belaka namun juga sebagai Warisan budaya yang perlu dijaga agar tetap hidup dalam generasi berikutnya.

Cerita Legenda Pesut Mahakam dimulai dari seorang ayah yang tinggal dengan dua anaknya di desa Muara Muntai, Kalimantan Timur. Setelah istri sang ayah meninggal, ia mencari bantuan dengan menikahi seorang wanita baik hati. Namun, ibu tiri tersebut kemudian menunjukkan sikap buruk kepada kedua anak tiri ketika ayah mereka tidak ada di rumah. Ketika ibu tiri menyuruh anak-anak mencari kayu bakar di hutan, mereka tersesat dan akhirnya menemukan sungai kecil dengan pohon pisang di sekitarnya. Karena kelaparan, mereka makan buah pisang dan tidur di hutan. Keesokan harinya, mereka

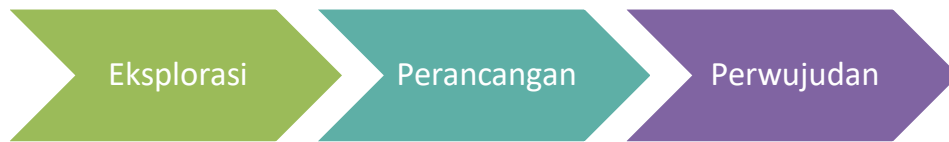
kembali mencari kayu bakar dan menemukan jalan pulang. Saat mereka tiba di rumah, mereka menemukan sepanci ketan hangat di dapur, tanpa mengetahui bahwa anak-anak itu disuruh ibu tiri, sang ayah marah dan (Wulandari, 2011)mempercayai cerita palsu ibu tiri. Mendengar umpatan ayah, tiba-tiba petir terdengar, dan tubuh kedua anak itu berubah menjadi ikan ketika mereka berlari ke sungai (*Cerita Rakyat: Legenda Pesut Mahakam*, n.d.) Berdasarkan penelitian terdahulu cerita legenda pesut mahakam mendapat respon yang baik dalam mengkaji unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita sehingga responden (anak-anak usia 10-11 tahun) menyelesaikan bacaan legenda Pesut Mahakam (Sae et al., 2022).

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesai yang telah diakui UNESCO. Hampir tiap daerah di Indonesia memiliki motif yang khas (Utami et al., 2019). Visualisasi cerita rakyat yang diangkat sebagai ide dalam penciptaan motif batik bukan lah sesuatu yang baru, hal ini sudah diterapkan batik Belanda pada abad ke 18, dengan bantuan dari pengrajin batik pribumi mereka menciptakan motif dengan mengangkat figur dan atribut dari dongeng Eropa untuk dijadikan motif baru. Batik Belanda memvisualisasikan cerita rakyat menjadi motif batik yang diaplikasikan pada kain, sehingga batik yang ditampilkan bukan hanya sekedar keindahan tapi terdapat cerita yang ingin disampaikan kepada masyarakat (Wulandari, 2011). Pola dan motif batik terinspirasi dari kisah rakyat dan mitos yang dipercaya dimasyarakat yang memiliki nilai budaya dan histori(Nursanty & Susilowati, 2021). Penerapan motif batik yang terinspirasi dari cerita rakyat masih memiliki peluang yang cukup besar dimasyarakat karena masih sedikit peneliti atau pengrajin yang menerapkannya. Perancangan motif melalui media digital dapat mempermudah proses realisasi imajinasi pada bentuk nyata dari pada menggunakan desain manual(Damayanti, 2020). Penggunaan mesin CNC (*Computer Numerical Control*) pada batik dapat mempercepat hasil produksi tanpa menghilangkan karakteristik goresan canting pembatik (Kurdianto et al., 2021). Pengaplikasian desain batik pada kain akan menggunakan mesin CNC sehingga didapat hasil yang sama dengan desain digital yang telah dibuat. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap sumber daya dan warisan budaya lokal khususnya Kalimantan Timur.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *practiced based research*, penelitian ini dilakukan untuk menemukan pengetahuan baru dari hasil praktik yang dilakukan. Metode ini sangat tepat digunakan dalam penelitian ini karena hasil yang diperoleh bukan hanya sekedar desain namun telah diaplikasikan melalui media batik cnc. Menurut Gustami

ada tiga tahapan dalam perancangan karya seperti tahap eksplorasi, perancangan dan perwujudan.



Bagan.1 Tahapan Metode *practiced based research*

Tahap eksplorasi yaitu tahap awal dalam merumuskan suatu rumusan permasalahan, kajian literatur dan teoritis pendukung penelitian. Kemudian tahap perancangan yaitu dilakukan untuk membuat visualisasi gagasan dalam sketsa yang akan digunakan dalam tahap perwujudan. Tahap terakhir yaitu tahap perwujudan dari gagasan yang telah dibuat, tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses dan metode (Sedjati & Sari, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode *practiced based research* pada penelitian ini dilakukan 3 tahapan dalam menghasikan karya, yaitu:

1. Tahap Eksplorasi

Pesut Mahakam (*Orcaella brevirostris*) merupakan fauna endemik Kalimantan Timur yang terancam punah, hal ini dipublikasikan melalui *International Union for Conservation of Nature (IUCN)* memasukkan pesut Mahakam ke dalam daftar *critically endangered* (sangat terancam punah) dan masuk dalam *Appendix I* pada CITES. Diketahui jumlah populasi pesut Mahakam hanya tersisa 70 ekor saja (Sutrisno, 2023). Pesut Mahakam juga terkenal sebagai cerita rakyat di Kalimantan Timur, Cerita tersebut dapat disimpulkan sebuah pengkhianatan ibu tiri yang awalnya baik hati namun berubah menjadi kejam. Akhirnya, anak-anak tersebut berubah menjadi pesut di Sungai Mahakam.



Gambar 1. Pesut Mahakam

Sumber. (Sutrisno, 2023)

2. Tahap Perancangan

Tahapan perancangan dilakukan beberapa tahap, seperti:

a) Pembuatan Sketsa Motif

Pembuatan sketsa motif dari cerita rakyat "Pesut Mahakam", penulis membuat beberapa elemen kunci serta adegan penting dari narasi tersebut. Hal tersebut difokuskan pada visualisasi dua anak dalam cerita, momen ketika Sang Ibu tiri marah, buah yang dikonsumsi oleh kedua anak, dan juga dua ikan pesut yang menjadi simbol dari kedua anak pada akhir kisah. Berikut adalah sketsa-sketsa elemen ceritanya.



Gambar 2. Sketsa Ikan Pesut



Gambar 3. Sketsa Gabungan



Gambar 4. Sketsa Gelombang



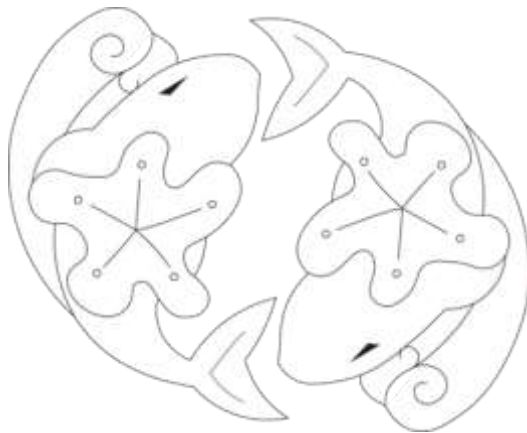
Gambar 5. Variasi Sketsa Anak



Gambar 5. Variasi Sketsa Anak

b) Hasil Akhir Sketsa Motif

Pada langkah ini, penentuan elemen krusial dalam naratif telah usai. Setelah terbentuknya elemen visual, dilanjutkan dengan menciptakan aset visual berdasarkan elemen tersebut menggunakan vektor. Berikut adalah hasil akhir dari elemen visual yang telah dimodifikasi serta didesain dengan teliti.



Gambar 6. Aset Pesut



Gambar 7. Aset Buah



Gambar 8. Aset Anak



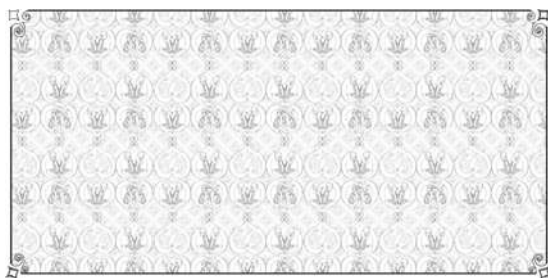
Gambar 9. Aset Anak



Gambar 10. Aset Anak

c) Implementasi Desain Menjadi Motif

Setelah memperoleh aset-aset tersebut, langkah berikutnya adalah menyatukannya menjadi sebuah motif yang utuh. Terdapat dua jenis rancangan motif yang telah dipilih untuk dilanjutkan sebagai motif yang akan diterapkan pada kain.



Gambar 11. Motif Pertama



Gambar 12. Motif Kedua

Setelah melewati tahap asistensi dan evaluasi, telah diputuskan bawah motif kedua akan dilanjutkan untuk di vektorkan dan diberi warna. Untuk warnanya sendiri diputuskan untuk lebih dominan warna biru karena cerita rakyat ini bernuansa di air serta memiliki akhir cerita yang sedih, yang dapat dilambangkan dengan warna biru. Berikut adalah motif setelah di vektorkan dan diberi warna.



Gambar 13. Finalisasi Motif



Gambar 14. Finalisasi Motif

3. Tahap Perwujudan

Setelah memvektorkan finalisasi motif, *file* tersebut dikirim untuk dicetak menggunakan mesin CNC milik Industri Batik Sekar Buen Penajam Paser Utara dikarenakan kami tidak memiliki alat yang memadai. Bersama kelompok lain beserta dosen pembimbing dilaksanakannya kelas kunjungan untuk melanjutkan proses pewarnaan kain dan melihat proses pencetakan batik CNC.



Gambar 15. Proses Pencetakan Batik Menggunakan Mesin CNC

Setelah proses pencetakan batik menggunakan mesin CNC, dilanjutkan ke proses pewarnaan menggunakan cat warna yang sudah disediakan oleh pihak Industri Batik Sekar Buen Penajam Paser utara dengan kuas yang terbuat dari busa. Proses pewarnaan dilakukan dengan hati-hati mengikuti pola motif batik yang sudah dicetak.



Gambar 16. Proses Pewarnaan Batik



Gambar 17. Proses Pewarnaan Batik



Gambar 18. Proses Pewarnaan Batik



Gambar 19. Proses Pewarnaan Batik

Setelah pewarnaan sudah selesai, dilanjutkan dengan proses penguncian warna yang ditangani dari pihak Industri Batik Sekar Buen Penajam Paser Utara. Kain-kain yang sudah selesai kemudian dikirim kembali ke kampus untuk ditampilkan hasil akhirnya. Berikut adalah kain batik dengan motif cerita rakyat "Legenda Pesut Mahakam" yang sudah selesai.



Gambar 20. Hasil Akhir Batik

SIMPULAN

Batik, sebagai bagian dari warisan budaya, harus terus dijaga keberlangsungannya dengan mengembangkan berbagai aspek sehingga tetap relevan di kalangan masyarakat. Setiap jenis batik dari daerah memiliki ciri khasnya sendiri, contohnya batik Kalimantan Timur yang ditandai oleh motif sulur melengkung, garis yang kuat, dan warna cerah. Legenda Pesut Mahakam, sebuah cerita rakyat yang mengandung pesan moral dengan akhir yang menyedihkan namun menarik secara visual, menjadi salah satu contoh kekayaan budaya yang unik. Proses perancangan desain batik meliputi empat tahap, mulai dari sketsa motif hingga implementasi motif pada kain. Penelitian ini menyoroti keistimewaan cerita rakyat dan kearifan lokal Kalimantan Timur. Rekomendasi penelitian lanjutan yaitu mencari lebih lanjut mengenai eksplorasi motif dan pengembangan motif repetisi sehingga memiliki citra yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Cerita Rakyat: Legenda Pesut Mahakam*. (n.d.). Kutaikartanegara.Com . Retrieved May 23, 2024, from https://www.kutaikartanegara.com/legenda_pesut.html
- Damayanti, N. Y. (2020). Cerita Rakyat Indonesia Sebagai Alternatif Motif Batik Bercerita Melalui Ekperimentasi Digital. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(1).
- Hananto, A. (2014, September 8). Pesut Mahakam, Sang Legenda yang Kian Langka. *Mongabay Situs Berita Lingkungan*. <https://www.mongabay.co.id/2014/09/08/pesut-mahakam-sang-legenda-yang-kian-langka/>
- Kurdianto, A. A., Mustofa, A., & Fikri, M. A. (2021). PENGEMBANGAN MESIN BATIK TULIS DIGITAL BERBASIS CNC DENGAN 3 CANTING BATIK. *NJCA (Nusantara Journal of Computers And Its Aplication*, 6(1).
- Misriani, Herawati, Y., Kurniawati, D., Hariyanto, D., Mustikawati, A., & Riana, D. R. (2013). *Kearifan Lokal Cerita Rakyat Kalimantan Timur* (D. Kurniawati & D. Hariyanto, Eds.; 1st ed.). Kantor Bahasa Provinsi Kalimantan Timur. <file:///C:/Users/USER/Documents/Jurnal/Kearifan%20Lokal%20Cerita%20Rakyat%20Kalimantan%20Timur.pdf>
- Nursanty, E., & Susilowati, I. (2021). *Batik Heittage* (Y. T. Masriani, Ed.; 1st ed.). Butterfly Mamoli Press.
- Purwanto, H. (2008, January 22). Generasi Muda Sekarang Kurang Minati Cerita Rakyat. *ANTARA Kantor Berita Indonsia*.

<https://www.antaranews.com/berita/90863/generasi-muda-sekarang-kurang-minati-cerita-rakyat%20>.

- Sae, S., Mulwarman, W. G., & Rokhmasyah, A. (2022). Tanggapan Anak Terhadap Legenda Mahakam: Kajian Resepsi Sastra. *Ilmu Budaya*, 6(2). <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/3984/4223>
- Sedjati, D. P., & Sari, V. (2019). Mix Teknik Ecoprint dan Teknik Batik Berbahan Warna Tumbuhan dalam Penciptaan Karya Seni Tekstil. *Corak Jurnal Seni Kriya*, 8(1).
- Sutrisno, E. (2023, June 19). Mengenal Lumba-lumba di sungai Mahakam. *INDONESIA.GO.ID*. <https://indonesia.go.id/kategori/keanekaragaman-hayati/7210/mengenal-lumba-lumba-di-sungai-mahakam?lang=1>.
- Utami, A. N., Setyawan, S., & D, F. A. (2019). PENGEMBANGAN DESAIN BATIK MAKASSAR DENGAN SUMBER IDE KAPAL PINISI. *Corak Jurnal Seni Kriya*, 7(2).
- Wulandari, A. (2011). *Batik Nusantara*. https://www.google.co.id/books/edition/Batik_Nusantara/mm13EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=batik+belanda&pg=PA85&printsec=frontcover.