

EXPLORING DIGITAL MOTIFS BASED ON THE SANGKURIANG LEGEND IN ARTWEAR DESIGN

EKSPLORASI MOTIF DIGITAL BERBASIS NARASI LEGENDA SANGKURIANG DALAM DESAIN ARTWEAR

Nadia Rachmaya Ningrum Budiono^{1*}, Haidarsyah Dwi Albahi²
Prodi Tata Rias & Busana, FSRD, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung^{1,2}

ningrumnadiaaaa@gmail.com¹

ABSTRACT

This research is motivated by the widespread reduction of local cultural narrative meanings in fashion design, which tends to pursue only empirical visual aesthetics. The Sangkuriang legend possesses a wealth of symbols and Sundanese cosmological philosophical values that have the potential to become a strong visual identity. The urgency of this study lies in the need for a transformation strategy of folklore narratives into a digital motif visual system to maintain cultural relevance amidst the dominance of global aesthetics through the medium of artwear. The purpose of this research is to formulate a visual transformation concept of the Sangkuriang legend narrative into meaningful digital motifs for application in artwear design. This study utilizes a cultural hermeneutics perspective through three stages: pre-understanding (narrative material), explanation (structural analysis), and comprehension (new interpretation). Data were collected through observation, pictorial studies, and literature reviews. Analysis was conducted through the hermeneutic circle to bridge the legendary text with digital design to interpret symbolic meanings within a cultural context as the basis for narrative transformation into digital motifs through abstraction and visual stylization. The results show that the transformation of cultural symbols through a hermeneutic approach produces digital motif designs that function not only decoratively but also as a medium of expression in artwear design.

Keywords: Sangkuriang legend; motif design; hermeneutics; artwear design.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penyusutan makna narasi budaya lokal dalam desain fesyen yang cenderung hanya mengejar estetika visual empiris, legenda Sangkuriang memiliki kekayaan simbol dan nilai filosofis kosmologi Sunda yang berpotensi menjadi identitas visual yang kuat. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya strategi transformasi narasi cerita rakyat ke dalam sistem visual motif digital guna menjaga relevansi budaya di tengah dominasi estetika global melalui medium *artwear*. Tujuan penelitian ini untuk merumuskan konsep transformasi visual narasi legenda Sangkuriang menjadi motif digital yang sarat akan makna untuk diaplikasikan pada desain *artwear*. Penelitian ini menggunakan perspektif hermeneutika budaya melalui tiga tahap: *pre-understanding* (materi narasi), *explanation* (analisis struktural), dan *comprehension* (interpretasi baru). Data dikumpulkan melalui observasi, studi piktorial, dan studi literatur. Analisis dilakukan melalui lingkaran hermeneutik untuk menjembatani teks legenda dengan desain digital guna menafsirkan makna simbolik dalam konteks budaya sebagai dasar transformasi narasi menjadi motif digital melalui abstraksi dan stilasi visual. Hasil penelitian menunjukkan transformasi simbol budaya melalui pendekatan hermeneutika dengan menghasilkan desain motif digital yang tidak hanya berfungsi secara dekoratif, tetapi juga sebagai medium ekspresi pada desain *artwear*.

Kata kunci: Legenda Sangkuriang; desain motif; hermeneutik; desain *artwear*.

PENDAHULUAN

Industri fesyen saat ini tengah menghadapi tantangan kompleks dalam upaya memperkuat identitas budaya lokal di hadapan dominasi estetika global yang cenderung homogen. Fenomena ini menuntut para pelaku kreatif untuk tidak hanya mengekor pada tren dunia, tetapi juga mampu mengartikulasikan nilai-nilai tradisi ke dalam bahasa visual yang relevan secara universal. Sebagai komponen vital dari kebudayaan, industri fesyen bersifat dinamis; ia merupakan entitas yang terus berevolusi, mencerminkan perubahan sosial, politik, dan teknologi di seluruh penjuru dunia (Khairunnisa & Katiah, 2024). Oleh karena itu, fesyen tidak boleh dipandang sebatas komoditas ekonomi semata, melainkan sebagai media diskursus budaya yang mampu membawa narasi lokal ke panggung global tanpa kehilangan esensi orisinalitasnya.

Fesyen kini lebih dari sekadar pakaian saja, akan tetapi fesyen merupakan bahasa visual yang memuat narasi identitas, juga status sosial, dan juga ekspresi diri (Kartikasari, et al., 2025, p. 1). Sebagai bentuk ekspresi diri dan komunikasi, fesyen memberikan implikasi pada bagaimana individu mengomunikasikan nilai, kepribadian, serta perasaan kepada orang lain melalui jenis pakaian tertentu (Trisnawati, 2011). Oleh karena itu fesyen sebagai media komunikasi harus mampu menghubungkan gagasan para perancang dengan nilai yang dikagumi oleh masyarakat luas. Dalam lingkup fesyen, *artwear* muncul sebagai manifestasi paling radikal sebagai media komunikasi, berbeda dengan *ready to wear* yang terikat dengan aspek fungsional dan tren pasar, *artwear* menempatkan pakaian sebagai karya seni rupa yang dapat dikenakan/digunakan (*wearable art*). Dapat dikatakan bahwa *artwear* bukan hanya menutup tubuh, akan tetapi menjadi sebuah objek bagi desainer untuk mengekspresikan diri secara mendalam.

Namun, di tengah derasnya arus globalisasi dan modernisasi, eksistensi kekayaan budaya lokal untuk menghadapi tantangan eksistensial yang besar. Pergeseran preferensi masyarakat ke arah budaya populer, minimnya regenerasi seniman, serta abainya dokumentasi seni tradisional telah secara perlahan mengikis daya hidup nilai-nilai adiluhung tersebut (Martsidaun, 2024). Fenomena ini menuntut adanya strategi baru dalam pelestarian budaya, di mana seni tradisi tidak lagi hanya dipandang sebagai artefak masa lalu, melainkan sebagai entitas dinamis yang mampu beradaptasi dengan medium kontemporer.

Dalam konteks inilah, *artwear* hadir sebagai manifestasi yang menawarkan keleluasaan ekspresi untuk mengangkat kembali narasi lokal yang kompleks. Melalui medium ini, unsur budaya tidak lagi sekadar ditempatkan sebagai hiasan permukaan yang bersifat superfisial, melainkan diintegrasikan ke dalam struktur desain yang mendalam. Sebagai contoh, Legenda Sangkuriang dalam folklor Sunda merepresentasikan khazanah budaya yang memiliki kedalaman filosofis serta potensi visual yang luar biasa. Kisah tersebut bukan sekadar dongeng, melainkan sebuah pernyataan kuat mengenai dialektika antara keterhubungan manusia dengan alam serta norma sosial yang membentuk identitas kolektif suatu masyarakat.

Meskipun demikian, dalam praktiknya, cakupan makna yang terkandung dalam narasi legenda tersebut sering kali mengalami penyempitan (*kontraksi*) ketika diadopsi ke dalam desain kontemporer. Pengembangan motif berbasis cerita rakyat kerap terjebak pada pengejaran estetika visual yang bersifat dekoratif semata dan merujuk pada diri sendiri (*self-referential*), sehingga kehilangan substansi filosofisnya. Oleh karena itu, melalui pendekatan *artwear*, transformasi visual diharapkan mampu melampaui aspek dekoratif tersebut dengan menghidupkan kembali esensi nilai dan kosmologi yang terkandung dalam setiap guratan motifnya.

Ketertarikan untuk mengaitkan sesuatu yang dapat “dilihat” (seperti flora, fauna, dan ornamen alam) membuat para perancang cenderung menyalin bentuk daripada mendekati kedalaman filosofis di balik struktur kisah tersebut. Akibatnya, narasi budaya lokal mulai kehilangan signifikansinya dan mengalami krisis identitas akibat invasi kapitalisme global (Utami, Sunarmi, Purnomo, Nur, & Khoirunisa, 2025). Fenomena ini menyebabkan narasi budaya lokal perlahan kehilangan relevansinya, terutama di mata generasi muda yang terpapar arus digitalisasi secara masif dan cenderung menyerap nilai-nilai luar yang tidak selaras dengan akar tradisi.

Kondisi tersebut menegaskan perlunya strategi transformasi visual yang lebih konseptual melalui pendekatan semiotika visual untuk membongkar kode-kode visual artefak budaya agar makna filosofisnya dapat dipahami secara mendalam (Putra E. S., 2025). Dengan menerapkan transformasi yang konseptual, desainer dapat memberikan nilai tambah pada motif digital yang diadaptasi dari narasi Legenda Sangkuriang sehingga karya kreatif tersebut tetap relevan di ranah visual modern. Mengadaptasi simbol-simbol legenda Sangkuriang ke dalam format motif digital yang kemudian diaplikasikan pada desain *artwear* tanpa menghilangkan esensi makna dan filosofisnya merupakan langkah strategis dalam melestarikan warisan budaya, khususnya di tatar Sunda. Melalui eksplorasi motif digital yang adaptif dan *stylish*,

generasi muda dapat mengenakan narasi Sangkuriang dalam keseharian tanpa merasa kuno, sekaligus menjadikan teknologi digital sebagai sarana preservasi budaya yang dinamis di tengah arus globalisasi.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan motif tradisional, motif digital, inspirasi mitos atau legenda, atau cerita rakyat dalam produk fashion. Penelitian oleh Haidar dan nadia (2024) berfokus pada stilasi visual mitos Dewi Sri pada masyarakat Sunda yang dikenal dengan nama Nyi Pohaci, namun belum menyentuh aspek naratif yang kompleks. Sementara itu, riset lainnya milik Andayani dan Karmila (2024) telah memanfaatkan teknologi digital dalam perancangan motif, tetapi masih terbatas pada pengulangan pola (*pattern*) tanpa adanya landasan teoretis interpretasi makna yang mendalam. Kelemahan pada penelitian-penelitian tersebut menjadi contoh, dimana akan adanya kekosongan metodologis dalam menjembatani teks narasi yang abstrak menuju bentuk visual yang bermakna.

Penelitian lain menunjukkan bahwa transformasi narasi cerita rakyat ke dalam sistem visual motif masih jarang dilakukan secara metodologis. Sebagai contoh, Yoalzy, dkk (2024) pernah mengembangkan motif ilustrasi berbasis legenda Sangkuriang dengan pengayaan *flat design* melalui teknik *digital textile printing*, namun pendekatan tersebut masih berfokus pada eksplorasi visual ilustratif tanpa analisis mendalam terhadap struktur naratif dan makna filosofis cerita. Demikian pula dengan riset yang dilakukan oleh Kurniawan (2025) yang memanfaatkan legenda Sangkuriang untuk motif sulam pada busana *cheongsam*, di mana proses transformasi narasi budaya ke dalam struktur desain motif belum dikembangkan secara konseptual dan sistematis. Meskipun beberapa penelitian telah mencoba mengeksplorasi legenda Sangkuriang, keterbatasan dalam analisis mendalam terhadap struktur naratif dan filosofis cerita menjadi dasar pentingnya penelitian ini dilakukan.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merumuskan sebuah konsep dan prosedur transformasi visual narasi Legenda Sangkuriang menjadi motif digital yang sarat makna untuk diaplikasikan pada desain *artwear* sehingga memiliki daya saing artistik di tingkat global. Artikel ini memberikan kontribusi orisinal berupa model pengembangan karya *artwear* berbasis folklor yang terstruktur, yang mengintegrasikan disiplin ilmu hermeneutika, semiotika, dan desain digital. Hadir sebagai solusi atas keterbatasan tersebut, kebaruan ilmiah (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan hermeneutika, khususnya

perspektif Paul Ricoeur untuk membedah teks legenda secara mendalam sebelum ditransformasikan menjadi motif digital. Jika penelitian sebelumnya hanya melihat aspek visual sebagai luaran akhir atau representasi adegan visual semata, penelitian ini memposisikan proses interpretasi teks melalui lingkaran hermeneutik sebagai dasar utama pembangunan estetika visual. Strategi transformasi ini menawarkan cara baru dalam memproduksi motif digital yang tidak hanya dekoratif, tetapi juga naratif dan filosofis, sehingga praktik desain semakin terarah dalam menghadirkan nilai identitas budaya di tengah arus globalisasi.

Penggunaan teori hermeneutik milik Paul Ricoeur sebagai perspektif utama dalam memecahkan masalah. Ricoeur menekankan pada pentingnya jarak (*distanciation*) antara teks dan pembaca, di mana proses pemaknaan yang sesungguhnya berujung pada tugas utama hermeneutika untuk memahami sebuah teks, hal ini terjadi melalui tiga tahap dinamis yang saling terkait. Tahap-tahap tersebut adalah *pre-understanding* (pemahaman), *explanation* (penjelasan) dan *comprehension* (pemahaman mendalam atau interpretasi baru). Meskipun pada umumnya para hermeneut membedakan antara pemahaman, penjelasan, dan interpretasi, di dalam perspektif Ricoeur terdapat sirkularitas di antara ketiganya. Tentang sirkularitas ini, Paul Ricoeur mengatakan (Paul Ricoeur, 1982), bahwa sebagai seorang pembaca harus memahami untuk percaya, dan percaya untuk memahami. Namun, sirkularitas tersebut hanyalah semu sebab tidak ada satu pun hermeneutik yang mau mendekatkan diri pada teks jika ia tidak menghayati sendiri suasana makna yang dicarinya. Pengarang menyiratkan bahwa desainer harus menggumuli interpretasinya sendiri, mulai dengan pengertian "masih mentah" agar lingkaran hermeneutik tersebut tidak berhenti pada lingkaran spekulatif, melainkan menghasilkan transformasi makna.

Langkah-langkah pemahaman terhadap teks tersebut berlangsung mulai dari penghayatan terhadap simbol hingga tingkat gagasan tentang berpikir melalui simbol. Sebagaimana dijabarkan Ricoeur dalam bukunya *The Interpretation Theory: Discourse and the Surplus of Meaning*, alur interpretasi simbolik tersebut mengikuti urutan berikut:

1. Langkah simbolik atau pemahaman naif dari simbol-simbol.
2. Pemberian makna oleh simbol serta penggalian yang cermat atas makna struktural.
3. Langkah filosofis, yaitu berpikir dengan menggunakan simbol sebagai titik tolak interpretasi filosofis dan transformatif.

Landasan teoritis ini digunakan untuk memahami bagaimana teks narasi Sangkuriang dapat "dihidupkan kembali" dalam cakrawala desain modern, khususnya desain digital. Teori ini membedah tanda-tanda (simbol-simbol) yang terdapat dalam struktur narasi, sehingga proses abstraksi visual memiliki akurasi makna yang selaras dengan nilai-nilai kosmologi Sunda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui rangkaian prosedur sistematis yang meliputi pengumpulan data, analisis data, hingga perumusan temuan untuk menghasilkan motif digital berbasis narasi budaya. Tahap pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui studi literatur terhadap teks narasi Legenda Sangkuriang serta studi piktorial untuk mengidentifikasi simbol-simbol visual sejarah.

Proses ini mencakup identifikasi makna utama dan nilai filosofis dalam struktur narasi Sangkuriang, yang kemudian diuji relevansinya sebagai simbol dan motif dalam konteks desain kontemporer, yang kemudian diaplikasikan kedalam desain *artwear*. Dalam hal ini transformasi visual narasi budaya menjadi desain motif digital yang tidak hanya mengedepankan aspek estetika, tetapi juga sarat akan makna dan penguatan identitas budaya Sunda.

A. Legenda Sangkuriang

Berdasarkan metode kualitatif interpretatif, tahap analisis pertama dilakukan melalui lingkaran hermeneutik Paul Ricoeur. Proses ini membedah teks narasi Sangkuriang dari sekadar cerita rakyat menjadi serangkaian tanda yang sarat makna filosofis kosmologi Sunda. Proses analisis ini tidak hanya berhenti pada pemahaman literatur saja, melainkan secara kritis membedah teks narasi Sangkuriang dari statusnya yang sekadar cerita rakyat atau mitos belaka, menjadi serangkaian sistem tanda dan simbol yang kompleks. Melalui pembacaan yang distansiatif dan interpretatif, elemen-elemen dalam narasi tersebut diurai untuk mengungkap lapisan makna filosofis yang mendalam serta nilai-nilai kosmologi Sunda yang menjadi akar identitas budaya masyarakatnya. Berikut kisah singkat legenda Sangkuriang.

“Dahulu kala, di dalam keindahan Tanah Sunda terdapat sebuah kerajaan dengan seorang raja yang cerdas. Sang raja memiliki seorang putri yang cantik, Dayang Sumbi. Namun, takdir berkata lain: Dayang Sumbi harus tinggal sendirian di sebuah gubuk kecil di tepi hutan bersama dengan anjing

jantan kesayangannya yang setia, Si Tumang. Tidak, Si Tumang bukanlah anjing biasa; ia adalah makhluk ilahi yang menyamar menjadi manusia, yang terkena kutukan. Dayang Sumbi tidak memberi tahu putranya, bahwa sesungguhnya suaminya adalah Si Tumang yang (berdasarkan penampilannya) tampan dan gagah itu sendiri.

Seiring berjalannya waktu, Sangkuriang menjadi pemuda yang kuat dan gemar berburu. Si Tumang selalu mengikutinya ke mana pun ia pergi di hutan. Pada suatu hari, Dayang Sumbi menginginkan daging hati rusa. Lalu Sangkuriang pergi berburu bersama Si Tumang. Pencarian itu berlangsung lama, namun akhirnya mereka melihat buruan mereka berupa seekor babi hutan. Sangkuriang meminta Si Tumang untuk memburu dan menangkapnya, tetapi Si Tumang bahkan tidak bergerak. Ia mengenali babi liar itu sebagai Wayungyang, yang sedang menyamar kepada dewi yang ternyata adalah ibu Dayang Sumbi. Si Tumang durhaka, sehingga Sangkuriang marah dan segera datang untuk membunuh anjing tersebut. Ia mencabut jantung Si Tumang dan pulang untuk memberikannya kepada ibunya.

Saat Dayang Sumbi mendengar apa yang dibawa putranya, ia sangat gembira dan dengan penuh semangat menyiapkan jantung itu. Namun, setelah Sangkuriang pergi, barulah ia menyadari bahwa Si Tumang tidak pulang bersama mereka. Dalam putus asa, Sangkuriang mengaku bahwa jantung yang telah dimakan ibunya itu adalah milik Si Tumang. Mendengar hal itu, Dayang Sumbi menjadi sangat marah. Ia patah hati karena telah memakan daging suaminya sendiri. Tanpa sadar, ia memukul kepala Sangkuriang dengan sendok tempurung kelapa kayu hingga menyebabkan luka yang parah. Kecewa terhadap ibunya yang telah memberi nasihat kepada Sangkuriang, maka ia pergi meninggalkan rumah dan mengembara.

Dayang Sumbi menyesal atas tindakannya tidak lama kemudian. Begitu besar penyesalannya sehingga ia berdoa kepada para dewa, semoga suatu hari nanti dapat dipersatukan kembali dengan Sangkuriang. Dayang Sumbi memiliki kebiasaan menyantap banyak jenis sayuran lalapan, sambil terus-menerus berdoa, hal ini memungkinkan para dewa mengabulkan doanya dengan kecantikan abadi dan wajah yang masih muda.

Bertahun-tahun berlalu, Sangkuriang tumbuh menjadi pemuda yang kuat dan cakap, suatu hari ia merasa jemu dan pindah kembali ke tanah kelahirannya. Namun, tanpa sengaja ketika melintas, ia bertemu dengan Dayang Sumbi. Sangkuriang, tidak mengenali ibunya sendiri, terpicat oleh kecantikan Dayang Sumbi hingga ia melamarnya langsung. Penampilan pemuda tampan dan gagah itu membuat Dayang Sumbi setuju, tanpa menyadari bahwa pria tersebut sebenarnya adalah anaknya Sangkuriang. Mereka pun sepakat untuk menikah seketika.

Dalam salah satu cerita, Sangkuriang meminta Dayang Sumbi izin untuk pergi berburu di hutan ketika hari pernikahan kian mendekat. Saat berangkat, ia memberi tahu Dayang Sumbi untuk mengubah dan

meluruskan ikat kepala yang dipakainya. Setelah memperbaikinya, Dayang Sumbi melihat bekas luka yang ada di kepala Sangkuriang, saat itulah Dayang Sumbi menyadari bahwa suaminya adalah anaknya. Di waktu yang samapun Sangkuriang memberitahunya tentang luka yang ia terima pada masa kecilnya saat ia dipukuli oleh ibunya. Dayang Sumbi terpuruk dan memahami bahwa pria yang akan ia nikahi adalah daging dan darahnya sendiri.

Dayang Sumbi terkejut, bingung, dan takut. Ia menceritakan kebenaran kepada Sangkuriang, lalu memintanya untuk membatalkan rencana pernikahan mereka. Namun, Sangkuriang yang sudah terlanjur jatuh cinta menolaknya dan tetap ingin menikahi Dayang Sumbi. Perkawinan sedarah itu tidak pernah ada ujungnya bagi Dayang Sumbi, ia merogoh ingatannya untuk mencari solusi agar bisa menghindari persatuan yang tidak diinginkan itu. Akhirnya, ia menetapkan dua syarat yang mustahil untuk dipenuhi olehnya sebelum fajar hari berikutnya.

Pertama, Sangkuriang harus menghentikan Sungai Citarum. Dan selain itu, perahunya haruslah perahu yang sangat besar untuk menyeberangi bendungan itu. Dayang Sumbi bersedia menjadi istrinya jika Sangkuriang berhasil melakukannya. Maka Sangkuriang menyanggupi dua syarat itu dengan penuh keyakinan. Dengan bantuan kekuatan sihirnya, ia memanggil pasukan jin-nya. Sangkuriang bekerja dengan kecepatan luar biasa sehingga hampir selesai kedua tugas itu sebelum waktunya berakhir.

Dayang Sumbi diam-diam mengawasi pekerjaan putranya itu dan segera menjadi panik karena hasil pekerjaannya tampak makin nyata. Ia membentangkan *boeh rarang* (kain kafan putih yang dibuat dari hasil tenunannya) lalu berdoa kepada Tuhan. Dan sungguh, berkat kekuatan para dewa itu, dari ufuk timur terpancar cahaya putih yang terang seperti pagi yang segera menyingsing. Ketika Sangkuriang selesai menghancurkan kayu, lalu melubangnya dengan tanah dan mengirimkannya kembali ke dalam air agar bisa muncul ke permukaan, namun makhluk-makhluk gaib yang bekerja bersamanya itu ketakutan dan membayangkan bahwa pagi telah tiba; semua pekerjaan para makhluk gaib itu yang belum selesai pun segera mereka tinggalkan.

Ketika ia menyadari bahwa ia gagal, Sangkuriang menjadi sangat kecewa dan marah. Karena marah, ia meruntuhkan bendungannya sendiri. Akibatnya terjadi banjir besar dari runtuhnya bendungan yang membentuk Danau Bandung Kuno. Dengan sisa-sisa amarahnya, ia menendang kapal besar yang sedang ia bangun. Perahu itu hanyut jauh ke utara, tetapi sayangnya terbalik sendiri; keajaiban terjadi kapal itu berubah menjadi sebuah gunung yang dikenal sebagai Gunung Tangkuban Perahu.

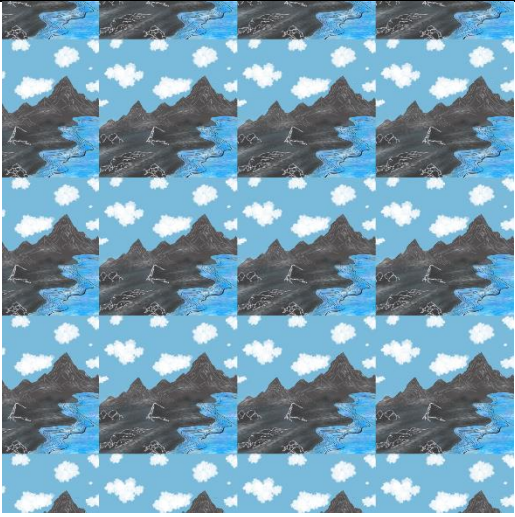
Dayang Sumbi diliputi ketakutan, berlari sambil menghindari dari Sangkuriang yang terus mengejanya. Hampir berhasil menangkapnya di puncak Gunung Putri, Dayang Sumbi lenyap secara magis di hadapannya, berubah menjadi sebatang bunga melati. Tanpa hasil, Sangkuriang terus berjalan hingga tiba di Ujungberung. Di sanalah Sangkuriang akhirnya *ngahiyang* (lenyap secara misterius) dari bumi.”

B. Transformasi Hermeneutik Narasi Sangkuriang

Proses ini membedah teks narasi Sangkuriang dari sekadar cerita rakyat menjadi serangkaian tanda yang sarat makna filosofis kosmologi Sunda. Tiga tahap analisis hermeneutik menghasilkan temuan sebagai berikut:

Pre-understanding (Pemahaman), teks dipahami sebagai kisah tragis mengenai cinta terlarang antara seorang ibu (Dayang Sumbi) dan anaknya (Sangkuriang), serta ambisi mustahil untuk membendung sungai dan membuat perahu dalam satu malam. Simbol visual yang muncul secara empiris adalah air (sungai), dan gunung.

Tabel 1. Stilasi Bentuk

	
Gambar tangkuban perahu	Desain motif dari tangkuban perahu
	
Motif pengulangan tangkuban perahu	

Explanation (Analisis Struktural/Semiotik): Narasi yang kemudian diurai menjadi tanda (kode). Dalam struktur cerita, air tidak hanya sebagai elemen fisik, melainkan simbol waktu (*wanci*) merupakan takdir yang tidak bisa dibendung, serta karakter dari Dayang Sumbi, si Tumang, dan Sangkuriang. Perahu melambangkan upaya manusia melawan

kodrat dan keterbatasan, yang merupakan tanda dari batas ambisi manusia dan kuasa alam/sang pencipta.

Comprehension (Interpretasi Baru/Pemaknaan Filosofis): Temuan analisis struktural ditarik kembali ke dalam konteks desainer. Hermeneutika budaya berhasil menjembatani teks narasi dengan cakrawala desain digital. Interpretasi baru memosisikan kisah Sangkuriang sebagai "Perlawanan Waktu dan Batas Ambisi". Nilai filosofis kosmologi Sunda mengenai harmoni alam harus menjadi inti dari estetika motif yang akan dikembangkan.

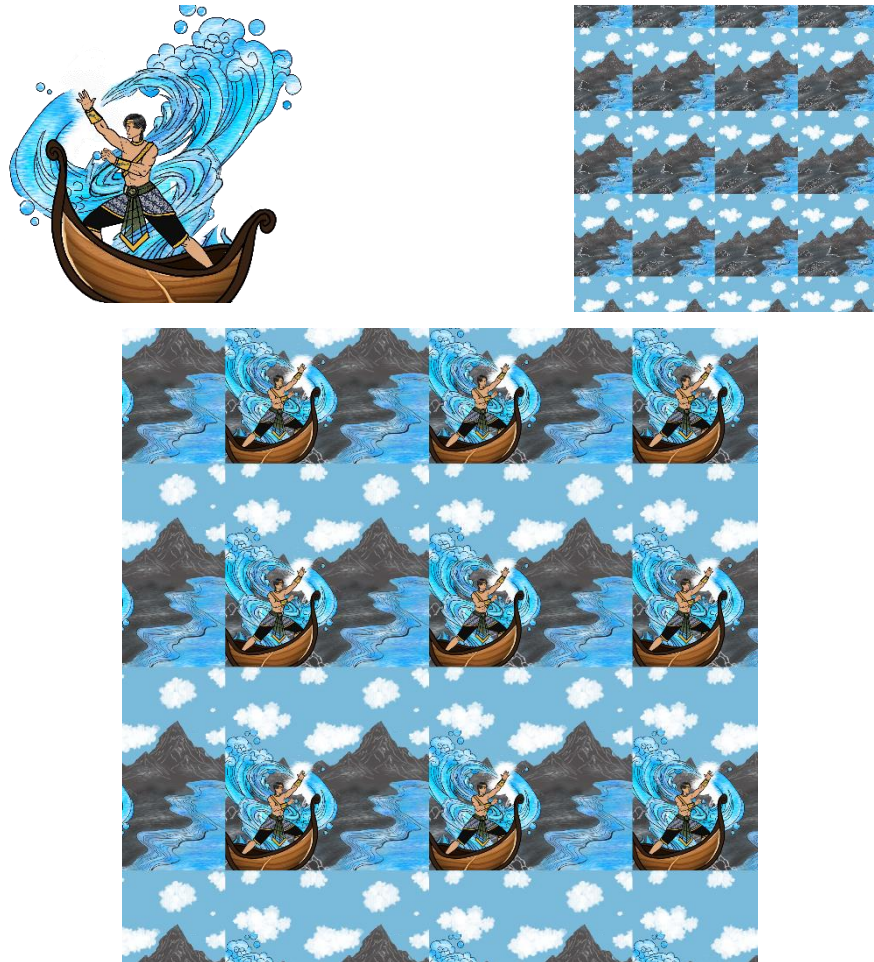
Tabel 2. Interpretasi narasi kedalam stilasi gambar



Gambar 1. Motif *Pancabaya Ning Wanci*

Motif *Pancabaya Ning Wanci* secara visual dan filosofis merangkum ketegangan tragis antara ambisi manusia dan ketetapan waktu yang mutlak. Nama ini merepresentasikan "perlawanan" atau rintangan yang muncul ketika keinginan melampaui kodrat alamiah, sebagaimana tercermin dalam puncak konflik legenda Sangkuriang. Dalam narasi ini, waktu bukan sekadar durasi, melainkan sebuah entitas yang membatasi segalanya, Si Tumang sebagai personifikasi dari asal-usul dan pengorbanan yang terlupakan dan melambangkan bahwa si Tumang merupakan seorang dewa, hadir dalam motif ini sebagai simbol pengingat akan masa lalu yang tragis dan konsekuensi dari tindakan yang melanggar norma. Sementara itu, sosok Dayang Sumbi menjadi poros kecerdasan yang memanipulasi waktu melalui fajar semu, sebuah siasat untuk menegaskan kembali Wates atau batasan moral yang nyaris runtuh. Melalui motif ini, pertempuran antara ego yang ingin menghentikan waktu dan kebijaksanaan yang menjaga keseimbangan alam semesta diwujudkan dalam bentuk visual yang dinamis, menegaskan bahwa sekuat apa pun ambisi, ia akan selalu bertekuk lutut di hadapan *Wanci* atau waktu yang telah digariskan



Gambar 2. Motif Wates Amarah Sangkala

Motif *Wates Amarah Sangkala* secara dramatis merangkul titik didih ambisi Sangkuriang yang berupaya menantang hukum alam melalui misi mustahil membendung sungai dan membangun perahu dalam satu malam. Secara visual, komposisi ini mengolah elemen air sebagai representasi gejolak hasrat yang berusaha ditundukkan, serta elemen gunung yang berdiri kokoh sebagai saksi bisu sekaligus batas ruang dari ambisi tersebut. Kehadiran sosok Sangkuriang diintegrasikan ke dalam alur motif melalui gestur perlawanan yang kuat, menyatukan elemen sungai dan gunung dalam sebuah ketegangan visual yang dinamis. Melalui perpaduan elemen-elemen empiris ini, motif tersebut tidak hanya menjadi hiasan, tetapi juga narasi tentang benturan antara ego manusia yang meluap dengan dinding waktu yang tak terelakkan, menciptakan sebuah pernyataan filosofis yang mendalam dalam wujud karya.

Secara keseluruhan, kedua motif tersebut menunjukkan teknik pengulangan (*seamless pattern*) yang memadukan ilustrasi karakter modern dengan stilasi simbolik

tradisional. Desain ilustrasi merupakan susunan elemen visual seperti bentuk, warna, dan gambar yang disusun secara berulang maupun acak, serta dapat diterapkan pada berbagai media seperti kain hingga platform digital (Azzahra & Soraya, 2025). Oleh karena itu, sangatlah penting untuk memahami makna dari simbol-simbol yang disampaikan melalui pakaian, karena simbol tersebut memiliki makna umum yang dipahami bersama dalam suatu budaya. Implementasi desain ilustrasi dalam konteks ini berperan sebagai susunan elemen visual seperti bentuk, warna, dan gambar yang disusun secara berulang maupun acak untuk diterapkan pada media kain (Budiono, 2018).

Motif tradisional merupakan bagian integral dari warisan budaya takbenda yang mencerminkan nilai-nilai lokal, mitologi, sistem kepercayaan, serta cara pandang hidup Masyarakat (Putra, Riana, Darmanto, Amala, & Sape'i, 2026). Sebagai identitas visual yang kuat, motif ini tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran budaya dan pelestarian identitas bangsa. Dalam dunia desain grafis, perancangan motif ini melibatkan susunan elemen visual seperti bentuk, warna, dan gambar yang disusun secara berulang maupun acak untuk diterapkan pada berbagai media, mulai dari kain hingga platform digital.

Transformasi narasi legenda ke dalam bentuk motif digital ini berhasil menangkap unit-unit tanda penting seperti perahu, gunung, air, serta figur Dayang Sumbi, si Tumang, dan Sangkuriang. Unsur-unsur tersebut kemudian disusun menjadi estetika visual kontemporer melalui eksplorasi ide yang mencakup gaya ilustrasi, warna, dan tipografi. Pemilihan warna menjadi aspek krusial karena setiap warna memiliki makna tersendiri yang secara psikologis memengaruhi persepsi dan kesan bagi penikmatnya. Motif ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran budaya dan pelestarian identitas bangsa melalui pendekatan visual yang kreatif. Hal ini sejalan dengan peran ilustrasi yang dapat mendukung promosi identitas nasional melalui medium desain *artwear*, sekaligus menjadi sarana edukasi visual yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat luas.

C. Aplikasi Motif Digital pada Desain *Artwear*

Penerapan motif digital pada desain *artwear* didasari oleh pemahaman bahwa pakaian merupakan sebuah "bahasa diam" (*silent language*) yang berkomunikasi melalui simbol-simbol verbal maupun non-verbal (Barnard, 2011). Seiring berjalannya waktu, nilai dan sikap yang memengaruhi cara manusia berpakaian terus berubah, sehingga sangat penting untuk memahami makna simbolik yang dipahami bersama dalam suatu budaya

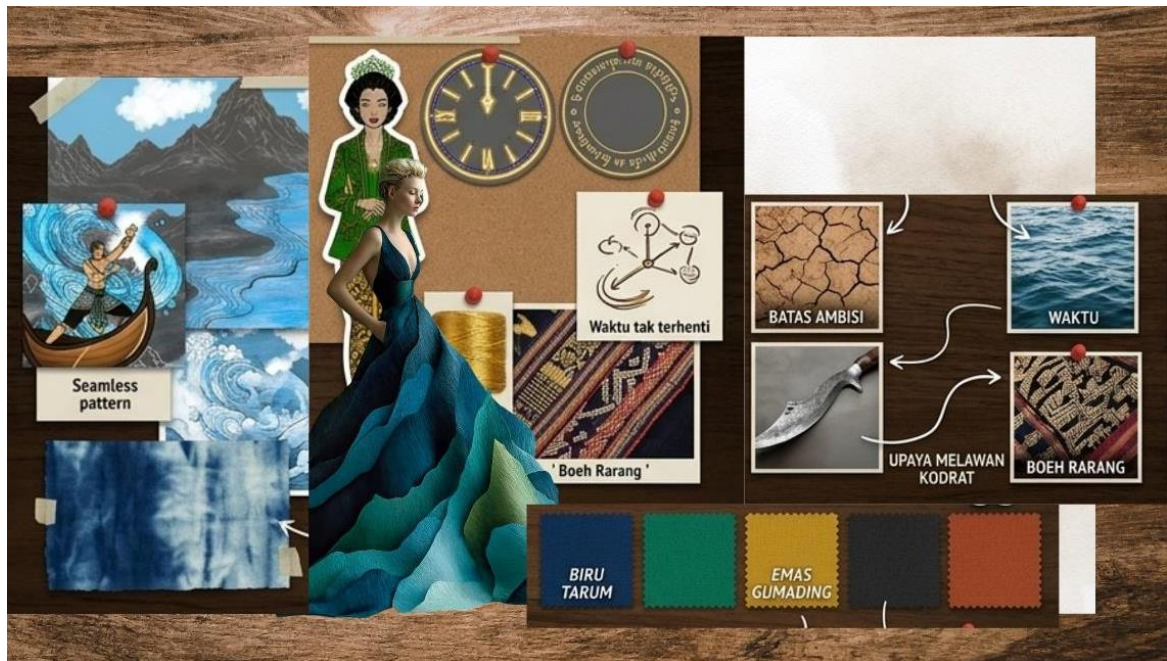
agar identitas tersebut tetap relevan. Dalam konteks ini, desain ilustrasi hadir sebagai susunan elemen visual berupa bentuk, warna, dan gambar yang disusun secara berulang maupun acak untuk diterapkan pada media *artwear*.

Menurut Melissa & Craik (Leventon, 2005) (Craik, 2009), dunia fesyen mengenal aliran *artwear* yang memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan ekspresi seni visual pada busana. Istilah ini berkembang pesat di Amerika Serikat pada awal tahun 1970-an, bertepatan dengan lahirnya gerakan *artwear* atau *wearable art*. Gerakan ini muncul dari dinamika budaya yang dibawa oleh kaum muda *hippies* yang mengusung semangat kebebasan, sehingga tercipta berbagai macam pakaian hasil eksperimentasi yang mendobrak batasan fesyen konvensional.

Dalam konteks perancangan motif digital, filosofi diimplementasikan melalui susunan elemen visual seperti bentuk, warna, dan gambar yang disusun secara berulang maupun acak untuk diterapkan pada berbagai media, termasuk kain. Pendekatan tersebut kini bertransformasi menjadi strategi komunikasi visual yang tidak hanya mengejar aspek estetika, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi dan sarana promosi identitas bangsa melalui pendekatan visual yang artistik. Dengan demikian, perancangan desain ilustrasi pada desain *artwear* masa kini tetap membawa semangat eksplorasi bentuk dan warna yang diwariskan oleh gerakan tersebut untuk menumbuhkan kesadaran budaya di tengah perkembangan zaman. Untuk menyelaraskan motif digital yang akan di aplikasikan pada desain *artwear*, sebelumnya diperlukan sebuah desain *moodboard* inspirasi sebagai sebuah patokan. *Moodboard* merupakan sebuah media yang digunakan untuk menyatukan visi dalam sebuah tim atau antara desainer dengan klien. Alat ini berfungsi sebagai representasi visual dari ide yang masih bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret. Dengan adanya *moodboard*, seluruh elemen seperti inspirasi, gaya, suasana (*mood*), warna, dan tekstur dapat disepakati bersama sebelum proses eksekusi desain dimulai, sehingga memastikan konsistensi dan keselarasan dalam proyek tersebut (Bestari & Ishartiwi, 2015). Selain itu menurut Giazkha, dkk (Delaneirabudy, Budiono, & Fitra, 2024) *moodboard* inspirasi adalah sebuah komposisi beberapa gambar tataletak sebagai referensi untuk menentukan ide dari desain yang akan dibuat. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema dan tujuan pembuatan karya tersebut. Tujuan pembuatan *moodboard* yakni untuk menentukan arah dan tujuan penciptaan karya, sehingga proses penciptaan tidak menyimpang dari tema yang sudah ditentukan.

Dapat dikatakan bahwa *moodboard* merupakan kumpulan elemen visual seperti gambar, *pallet* warna, tekstur, dan tipografi yang disusun dalam bentuk kolase untuk

merepresentasikan konsep, gaya, serta suasana sebuah proyek kreatif. Dalam dunia desain, *moodboard* berfungsi sebagai peta panduan visual yang krusial untuk menyamakan persepsi estetika antara desainer, tim, dan klien sebelum desain dieksekusi secara nyata. Melalui elemen-elemen seperti gambar referensi dan palet warna, ide-ide abstrak dapat dirumuskan menjadi karya yang lebih konkret dan terstruktur, sekaligus menjadi acuan konsistensi gaya di awal proses perancangan.



Gambar 3. *Moodboard Inspirasi*

Menurut Suharno, dkk (Suharno, Fitra, Budiono, & Pratiwi, 2023), *artwear* atau "art to wear" (wearable art) merupakan jenis busana yang produksi estetikanya lebih mengutamakan ekspresi seni desainernya tanpa meninggalkan perannya sebagai penutup tubuh. Produk busana jenis ini dibuat terbatas dengan material mix-media, menggunakan beragam teknik, menekankan pada *hand made*.



Gambar 4. Desain *artwear*

Kemudian langkah selanjutnya yang dilakukan adalah membuat desain *artwear*, yang merupakan sebuah manifestasi dari narasi Legenda Sangkuriang. Secara visual desain *artwear* ini memiliki struktur *ballgown* berlapis atau berlapis atau *layered* dengan penggunaan pallet warna hijau, merah, hitam coklat, biru putih, emas. Dalam Masyarakat warna-warna tersebut memiliki arti tersendiri sama hal dengan warna-warna yang ada di dalam desain *artwear* ini, warna hijau (*hejo*) disimbolkan sebagai hutan Priangan tepat dimana Sangkuriang tumbuh, selain itu juga sebagai alam yang menjadi saksi bisu atas ambisi yang dimiliki Sangkuriang. Warna emas atau kuning (*koneng*) menyimbolkan kekeluhuran Dayang Sumbi dan kekuatan spiritual, aksen emas melambangkan Cahaya fajar yang diciptakan Dayang Sumbi untuk mengakhiri ambisi Sangkuriang. Warna biru putih pada desain menyimbolkan kesucian mandat alam dan keterangan yang terusik oleh amarah Sangkuriang. Warna hitam coklat yang menyimbolkan si Tumang sebagai memiliki keteguhan takdir dan sisi misterius. Yang terakhir Adalah warna merah, walaupun penggunaannya hanya sedikit dantidak dominan, warna merah menyimbolkan amarah dan enegri obsesif Sangkuriang.

Dari sisi teknis dan filosofis, karya ini menggunakan hiasan kepala (*headdress*) yang menggabungkan simbol gunung wayang dengan roda gigi jam, merepresentasikan "Wates Sangkala" atau batasan waktu yang *absolut*. Penggunaan teknik *digital printing* pada kain sutra yang dipadukan dengan aplikasi bordir tangan dan payet kristal menciptakan tekstur yang kaya dan hidup. Keseluruhan desain ini bukan sekadar pakaian, melainkan sebuah media komunikasi visual yang mengeksplorasi batas ambisi manusia, hukum alam, dan identitas budaya lokal dalam estetika global yang artistik.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil merumuskan konsep transformasi visual dari narasi Legenda Sangkuriang menjadi motif digital yang sarat makna melalui pendekatan hermeneutika Paul Ricoeur. Proses interpretasi melalui tiga tahap: *pre-understanding*, *explanation*, dan *comprehension*. Hal ini terbukti efektif dalam menjembatani teks narasi yang abstrak menuju bentuk visual yang memiliki kedalaman filosofis khususnya kosmologi Sunda. Temuan ini menjawab tujuan penelitian untuk menciptakan strategi transformasi yang konseptual, sehingga motif yang dihasilkan tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga naratif sebagai bentuk pelestarian identitas budaya di tengah arus globalisasi.

Hasil temuan menunjukkan bahwa integrasi elemen-elemen penting dalam legenda seperti figur Dayang Sumbi, Sangkuriang, Si Tumang, perahu, gunung, dan air yang berhasil ditransformasikan menjadi dua motif utama, yaitu *Pancabaya Ning Wanci* dan *Wates Amarah Sangkala*. Motif-motif tersebut merepresentasikan dialektika antara ambisi manusia, batasan moral, dan ketetapan waktu yang mutlak melalui bahasa visual yang dinamis. Implementasi pada desain *artwear* dengan struktur *ballgown* berlapis atau *layered* serta penggunaan palet warna yang menegaskan peran desain *artwear* sebagai media komunikasi visual yang mampu mengartikulasikan nilai tradisi ke dalam estetika global yang artistik.

Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, desainer dan peneliti dapat mengeksplorasi lebih jauh mengenai penggunaan material *mix-media* dan teknik manual yang lebih variatif untuk memperkuat tekstur visual pada desain *artwear* fisik. Diperlukan pula penelitian lanjutan yang berfokus pada efektivitas penggunaan medium busana seni ini sebagai sarana edukasi budaya bagi generasi muda agar narasi tradisional tetap relevan di era digital. Selain itu, pendekatan metodologis hermeneutika ini dapat diterapkan pada objek budaya atau legenda nusantara lainnya untuk terus memperkaya

khazanah motif digital Indonesia yang memiliki landasan teoretis interpretasi makna yang mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Albahi, H. D., & Budiono, N. R. (2024). Estetika Motif Nyi Pohaci: Interpretasi Mitos Dewi Sri dalam Desain Motif Kontemporer. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 91-197. doi:<https://doi.org/10.26742/atrat.v12i2.3803>.
- Andayani, V., & Mila Karmila. (2024). Eksplorasi Digital Printing MOTif Wayang Sebagai Hiasan Pada Busana Pesta. *ARS - Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(3), 169-174. doi:<https://doi.org/10.24821/ars.v24i3.5334>
- Azzahra, F. N., & Soraya, A. (2025). Desain Ilustrasi Sebagai Sarana Pengenalan 3 Puspa Nasional Indonesia. *KOLASE: Jurnal Senin dan Desain*, 1(1), 43-55.
- Barnard, M. (2011). *Fashion sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas dan Gender*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Bestari, A. G., & Ishartiwi . (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Moodboard Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Budiono, N. R. (2018). Avant-Garde Sebagai Ilustrasi Mitos Dewi Sri. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 3(1), 71-80.
- Craik, P. J. (2009). *Fashion: The Key Concept*. United States: Berg Publishers.
- Delaneirabudy, G. F., Budiono, N. R., & Fitra, A. (2024). Futatsu No Bunka: Penciptaan Ready To Wear Deluxe Bergaya Kimono Kurotomesode Dengan Aplikasi Motif Wayang Rama Shinta. *Jurnal ATRAT*, 12(2), 183-190. doi:<https://doi.org/10.26742/atrat.v12i2.3567>
- Kartikasari, S. M., Anna Galuh Indrreswari, S. M., Septianti, S. M., Dwi Agus Susila, S. M., Wafaa Letya Jahroo, S. M., Annisa Fitra, S. M., . . . Judijanto, L. (2025). *Fashion Design*. (I. K. Sari, Penyunt.) Jambi, Jambi: Penerbit Buku Sonpedia. Diambil kembali dari <https://buku.sonpedia.com/2025/09/fashion-design.html#:~:text=Buku%20%E2%80%9CFashion%20Design%E2%80%9D%20membahas%20secara,perkembangan%2C%20hingga%20penerapan%20prinsip%20desain.>
- Khairunnisa, T., & Katiah. (2024). Analisis Makna Simbolisme dan warna Mahkluk Mitos Mishepishu Pada Busana Pesta Malam Wanita. *Brikolase*, 16(1), 88-89. doi:<https://doi.org/10.33153/brikolase.v16i1.5762>
- Kurniawan, A. J. (2025). *Visualisasi Cerita Rakyat Sangkuriang Sebagai Motif Sulam Dalam Busana Cheongsam Wanita pada Tradisi Sangit*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Leventon, M. (2005). *Artwear: Fashion and Anti-Fashion*. London: Thames & Hudson.

- Martsidaun, C. S. (2024). Makna Simbolis Topeng Malangan Lembu Suro Dalam Perspektif Semiotika Visual. *Brikolase*, 16(2), 156-167. doi:<https://doi.org/10.33153/brikolase.v16i2.6603>
- Paul Ricoeur, d. J. (1982). *Hermeneutics and the Human Sciences, Essays on Language, Action and Interpretation*. Cambridge: Cambridge University.
- Putra, E. S. (2025). Kajian Visual Dan Filosofis Waruga Bodas Dalam Konteks Sosio-Kultural Desa Pusakanagara, Baregbeg Ciamis. *rikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 17(2), 220-233. doi:<https://doi.org/10.33153/brikolase.v17i2.7774>
- Putra, Y. S., Riana, I., Darmanto, N., Amala, M., & Sape'i, I. (2026). Revitalisasi Motif Tradisional: Perancangan Batik Buaya Mangao Sebagai Identitas Visual Lokal. *JURNAL DA MODA*, 7(2), 117-124. doi:<https://doi.org/10.35886/d3b3ke13>
- Suharno, Fitra, A., Budiono, N. R., & Pratiwi, L. O. (2023). Written Clothing Artwear Inspirasi Prabangsa. *Prosiding Penelitian dan PKM ISBI Bandung* (hal. 273-277). Bandung: Sunan Ambu Press ISBI Bandung.
- Trisnawati, T. Y. (2011). Fashion sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi. *Jurnal The Messenger - Cultural Studies, IMC and Media*, 3(2), 36-47. doi:<https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.268>
- Utami, L., Sunarmi, Purnomo, A. J., Nur, A., & Khoirunisa, N. (2025). Pengaplikasian Motif Busana Dayak Ngaju Menjadi Busana Ready to Wear. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 17(2), 207-219. doi:<https://doi.org/10.33153/brikolase.v17i2.7706>
- Yovalzy, T., Aldi Hendrawan, & Marissa Cory Agustina. (2024). Pemanfaatan Pewarna Alami Merbau Gama Indigo ND Sebagai Cat Lukis Tekstil dan Penerapan Pada Produk Tekstil. *e-Proceeding of Art & Design*. 11, hal. 163-178. Bandung: Tel-U. Diambil kembali dari <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/200368/pemanfaatan-pewarna-alami-merbau-gama-indigo-nd-sebagai-cat-lukis-tekstil-dan-penerapannya-pada-produk-tekstil.html#:~:text=Dan%20dengan%20kemunculan%20brand%20Gama%20Indigo%20ND,bubuk%20atau%20cair>