

## PERANCANGAN MOTIF BUSANA WANITA DARI IDE TRADISI MASYARAKAT TENTANG NYI RORO KIDUL

**Suci Fitriani**

Program Studi Kriya Tekstil  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret  
Jalan Ir. Sutami No. 36A, Jawa Tengah, 57126, Indonesia

Email: [suciftrn@gmail.com](mailto:suciftrn@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang motif busana wanita dari ide tradisi masyarakat tentang Nyi Roro Kidul. Hasil perancangan motif busana wanita ini yaitu sebagai bahan pengetahuan dan menggugah kecintaan para generasi muda di Indonesia terhadap budaya bangsanya melalui terciptanya motif yang bertemakan makhluk mitologi yaitu Nyi Roro Kidul. Metode penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan legenda Nyi Roro Kidul dan tradisi yang dilakukan masyarakat Jawa untuk menghormati Nyi Roro Kidul. Teknik pengumpulan data berupa studi pustaka (data didapatkan dari buku, jurnal dan *online*) dan observasi pada tempat pelaksanaan penghormatan untuk Nyi Roro Kidul. Hasil yang dicapai adalah motif busana wanita *ready to wear* dengan ide tradisi masyarakat tentang Nyi Roro Kidul dengan menggunakan penggabungan teknik *digital print* dan sulam. Penggambaran motif dilakukan dengan pengayaan stilasi dan dekoratif.

**Kata Kunci:** Perancangan Motif, Busana Wanita, Tradisi, Nyi Roro Kidul

### Abstract

*This research aims to design womenswear motifs from the idea of community tradition about Nyi Roro Kidul. The results of the design of this women's fashion motif are as a material of knowledge and arouse the love of the younger generation in Indonesia towards the culture of the nation through the creation of motifs themed on mythological creatures, namely Nyi Roro Kidul. The research method used is a type of qualitative research. Qualitative methods are used to describe the legend of Nyi Roro Kidul and the traditions carried out by javanese people in honor of Nyi Roro Kidul. Data collection techniques in the form of literature studies (data obtained from books, journals and online) and observations at the place of respect for Nyi Roro Kidul. The result achieved is a ready to wear womenswear motif with the idea of community tradition about Nyi Roro Kidul by using the combination of digital print and embroidery techniques. Depiction of motifs is done by stilling and decorative emposition.*

**Keywords:** Pattern Design, Women's Fashion, Tradition, Nyi Roro Kidul

*Correspondence author:* Suci Fitriani, [frmsuci@gmail.com](mailto:frmsuci@gmail.com), Tangerang, Indonesia.



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Masyarakat Jawa sangat mengenal sosok makhluk mitologi yang berada di daerah selatan pulau Jawa yaitu Nyi Roro Kidul. Adanya Nyi Roro Kidul menjadikan masyarakat Jawa memiliki tradisi dalam bentuk persembahan, seperti upacara *Labuhan* di Pantai Parangtritis juga tarian sakral seperti tari Bedhaya Ketawang dari Yogyakarta dan tari Bedhaya Semang dari Surakarta. Sosok Nyi Roro Kidul memiliki karakter kuat sehingga legendanya melekat pada tradisi dan budaya masyarakat Jawa. Keyakinan masyarakat Jawa terhadap mitos Nyi Roro Kidul tersebut merupakan faktor penentu yang menjadikan legenda ratu laut selatan seakan ada dan nyata.

Keraton menjadi tempat lahir dan diselenggarakannya tarian sakral Bedhaya Ketawang. Bedhaya Ketawang merupakan tarian keratin yang memiliki kedudukan lebih tinggi dibandingkan dengan tarian keratin lainnya seperti Tari Srimpi dan Tari Edan-Edanan. Tarian ini lahir sejak raja Mataram yang pertama, yaitu Panembahan Senopati dan terbentuk secara nyata pada masa Sultan Agung (Tuti Hariyani 2007:10).

Pada setiap *malam satu sura*, masyarakat pantai Parangkusumo di Bantul Yogyakarta melakukan Upacara *Labuhan* secara besar-besaran. Kegiatan ini dipercaya masyarakat adanya pertemuan Panembahan Senopati dengan Nyi Roro Kidul. Legenda Nyi Roro Kidul yang melekat pada laut selatan semakin melengkapi daya Tarik dan menjadi magnet yang diharapkan menambah wisatawan untuk berkunjung dan menikmati fasilitas yang di tawarkan di Pantai Pelabuhan Ratu (Yuri Rahayu 2016:486).

Inti makna dari cerita legenda adalah untuk mengingatkan warga masyarakat supaya mawas diri dan menempatkan diri sesuai aturan nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat di mana ia hidup agar masyarakat dapat hidup tentram dan damai (Budiono 2019:10). Menurut kepercayaan nelayan, laut adalah tata ruang yang mempunyai penguasa atau penjaga. Masyarakat pesisir pantai selatan Jawa, mengenal sosok Nyi Roro Kidul sebagai penguasa dan penjaga pantai tersebut. Dari itu, setiap nelayan jika hendak berlayar ke laut harus meminta izin kepada penguasa atau penjaga laut. Nelayan melakukan hal tersebut agar mendapatkan ikan yang banyak dan diberikan keselamatan saat pergi melaut (Rahayuwati, Muhadjirin Thohir, Af'idatul Lathifa 2020:212).

Tradisi-tradisi yang terjadi karena kepercayaan masyarakat dengan adanya Legenda Nyi Roro Kidul memberikan suatu kekayaan budaya Jawa yang dapat dikenalkan oleh pemuda-pemudi di Indonesia. Kaum muda sebagai pencipta dan konsumen budaya, misalnya fenomena *do it yourself culture* pada dunia kaum muda, sehingga muncul adanya distro, musik *indie*, *zink*, dll (Derajad S. Widhyharto 2014:141). Perubahan tersebut yang menjadikan anak muda sebagai target dari adanya perancangan motif busana wanita dari sumber ide tradisi masyarakat tentang Nyi Roro Kidul. Pengolahan motif menggunakan teknik *digital print* mulai banyak digunakan oleh perancang fesyen di dunia dengan berbagai macam tema. Tradisi masyarakat Jawa tentang legenda Nyi Roro Kidul ini menjadi inspirasi untuk mengolah motif dengan teknik *digital print* dan sulam melalui pengayaan stilasi dan dekoratif pada objek untuk busana wanita *ready to wear*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah dengan tujuan tertentu untuk mendapatkan data. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci, penggabungan teknik pengumpulan data (triangulasi), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil dari penelitian akan menekankan makna generalisasi (Sugiyono 2016:9). Pemakaian metode kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan makhluk legenda Nyi Roro Kidul dan hasil tradisi yang diciptakan masyarakat Jawa untuk menghormati adanya sosok tersebut.

Penelitian ini juga membutuhkan literatur yang relevan untuk menunjang hasil perancangan. Menurut Sugiyono, studi kepustakaan berhubungan dengan kajian teoritis dan berkaitan dengan nilai, budaya, juga norma yang berkembang pada hubungan sosial yang sedang di teliti.

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang diselidiki (Arikunto 2006:124). Observasi dilakukan untuk mendukung penelitian ini dengan mengetahui perkembangan motif-motif ilustrasi yang berada di pasaran sebagai perbandingan desain dan bentuk tradisi yang berada di daerah selatan Pulau Jawa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Nyi Roro Kidul merupakan makhluk mitologi Jawa yang dikategorikan sebagai legenda di masyarakat Jawa. Adanya Nyi Roro Kidul menjadikan suatu tradisi bagi masyarakat Jawa untuk menghormati sosok tersebut. Tradisi kebudayaan yang dihasilkan adanya Nyi Roro Kidul, seperti acara *malam satu sura*, Upacara *Labuhan* yang di dalamnya terdapat acara sedekah laut, tari Bedhaya Ketawang dan tari Bedhaya Semang.

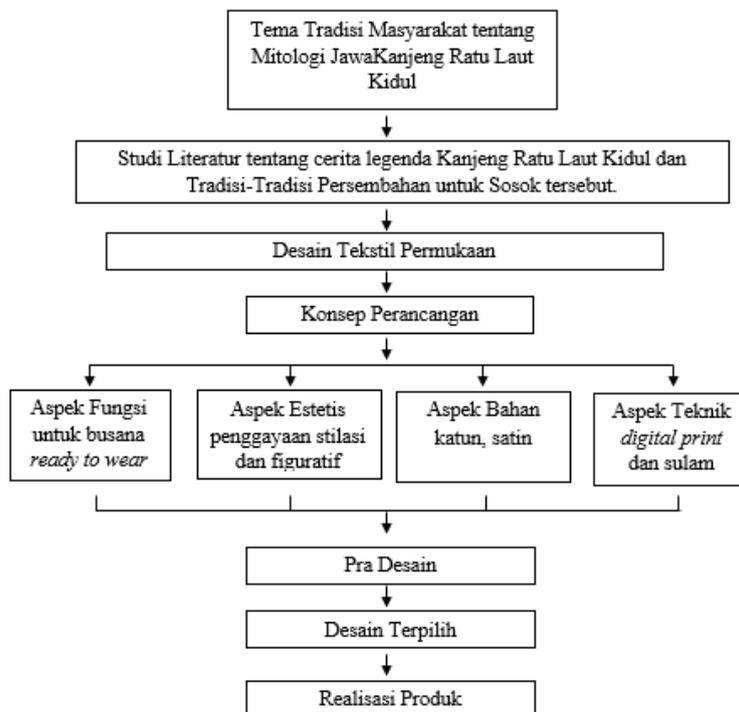
**Mitos Legenda Nyi Roro Kidul**

Menurut Budiono Herusatoto (2019), Mitologi ialah “ilmu” tentang mitos. Sejarah memerlukan suatu identitas mengenai mitos yang dibentuk oleh masyarakat pada masanya. Mitos adalah kepercayaan masyarakat yang berasal dari berbagai kisah juga tindakan. Hasil perpaduan tersebut di tuang dalam karya-karya para pujangga dan sastrawan Jawa berupa pakem pedhalangan, dongeng rakyat, *babad* dan legenda (Budiono 2019:2).

Legenda adalah tradisi atau cerita prosa rakyat Jawa yang dianggap sebagai peristiwa yang benar terjadi. Contoh legenda seperti *Legenda Kanjeng Ratu Laut Kidul*, *Legenda Tlaga Jembangan*, *Legenda Penjaga Lahar Gunung Merapi*, *Legenda Gunung tengger*, *Legenda Rawa Pening*, *Legenda Lutung Kasarung* dan lainnya (Budiono 2019:9).

Legenda Nyi Roro Kidul sudah terkenal di seluruh wilayah Nusantara dan tidak ada yang tahu kapan pastinya makhluk mitologi ini muncul. Sebagian masyarakat Jawa meyakini bahwa terjadinya letusan Gunung Merapi dikarenakan sebagai pertan perkawinan antara Kyai Sapu Jagad dan Nyi Roro Kidul.

**Konsep Proses Perancangan**



Gambar 1 Bagan Alur Perancangan

### Studi Visual

Berdasarkan data yang didapat, maka berikut merupakan contoh penggambaran dari ilustrasi Nyi Roro Kidul dan bentuk penghormatan untuk Nyi Roro Kidul.



Gambar 2 Karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang Bang



Gambar 3 Upacara Labuhan Pantai Parangtritis

### Pemecahan Visual

Pemecahan desain visual merupakan tahap penyelesaian dari proses perancangan awal hingga akhir. Desain motif dalam perancangan ini akan menampilkan bentuk figuratif dengan pengayaan seni stilasi dan dekoratif dengan objek Nyi Roro Kidul dan tradisi yang diciptakan masyarakat untuk Nyi Roro Kidul.

Desain motif yang dibuat menggunakan satu kesatuan dengan sistem pengulangan (repetisi) maupun desain utuh (panel) untuk busana wanita *ready to wear*. Teknik yang digunakan adalah teknik *digital print* yang mempunyai kelebihan dalam kecepatan waktu dan warna yang tidak terbatas juga penggabungan teknik sulam untuk menekankan dan menghias sebagian objek yang dipilih.

### Eksperimen atau Uji Coba

Salah satu langkah penting yang perlu dilakukan dalam perancangan ini adalah melakukan percobaan. Percobaan dapat dilakukan dengan cara membuat eksplorasi bentuk motif berupa *figure* Nyi Roro Kidul dan tradisi-tradisi yang diciptakan masyarakat dari adanya legenda tersebut.



Gambar 3 Visualisasi Figur Nyi Roro Kidul dengan Penggayaan Stilasi



Gambar 3 Visualisasi Kegiatan Upacara *Labuhan* dan Tari Bedhaya Ketawang

### Visualisasi

Perancangan ini menghasilkan 4 desain dengan ilustrasi yang berbeda-beda dan 2 dari 4 desain tersebut dijadikan sebuah produk fesyen busana wanita *ready to wear*.



Gambar 4 Hasil Desain Motif dan Desain Model Busana Wanita ke-1



Gambar 5 Hasil Produk Busana Wanita Desain ke-1

Desain digital ke-1 menggambarkan figur Nyi Roro Kidul tidak utuh namun memfokuskan pada bentuk wajah dan ciri khas pakaian yang dikenakan. Selanjutnya, penulis menggambarkan adanya objek manusia yang sedang menghormati Ratu Laut Kidul dan penggambaran objek manusia saat melakukan upacara *Labuhan*. Hasil produksi desain ke produk fesyen berupa tunik menggunakan bahan katun dan kombinasi kain katun polos pada bagian lengan, juga tambahan kain *tile* sebagai pemanis.

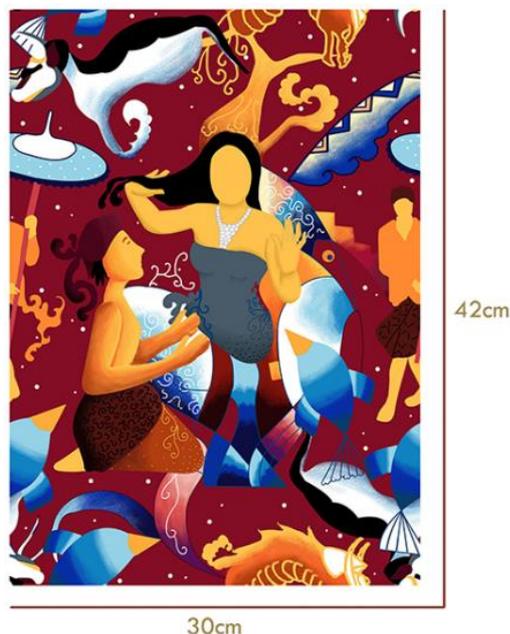


Gambar 6 Hasil Desain Motif dan Desain Model Busana Wanita ke-2



Gambar 7 Hasil Produk Busana Wanita ke-2

Desain digital ke-2 ini berbentuk panel dengan menggambarkan figur Nyi Roro Kidul yang berada di tengah sebagai *point of interest*. Objek pendukung berupa bentuk-bentuk tangan yang menggambarkan masyarakat yang menghormati juga meyakini adanya makhluk mitologi Jawa tersebut. Objek pendukung lainnya berupa bentuk seserahan untuk Nyi Roro Kidul. Hasil produksi desain kedua produk fesyen berupa *long dress* menggunakan bahan satin dan kombinasi katun polos pada bagian lengan berbentuk 3 undakan. Detail sulam sebagai penghias objek Nyi Roro Kidul.

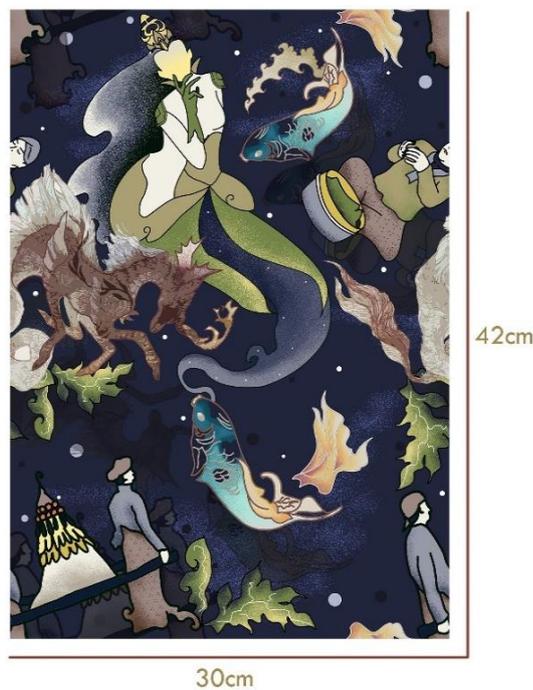


Gambar 8 Desain Motif ke-3



Gambar 9 Model Desain Busana Wanita ke-3

Desain digital ke-3 ini menggambarkan figur Kanjeng Ratu Laut Kidul dan objek-objek yang mendukung dari sosok tersebut. Kemudian terdapat objek manusia yang sedang melakukan penghormatan terhadap Kanjeng Ratu Kidul. Objek *sapi bule* menjadi salah satu objek pendukung untuk menunjukkan adanya peringatan *malam satu sura* di Surakarta. Model busana desain ke-3 produk fesyen berupa atasan dan bawahan menggunakan bahan katun dan kombinasi kain katun polos pada bagian lengan. Model atasan dibuat dengan model luaran/*outer*. Model bawahan dibuat dengan bentuk kulot.



Gambar 10 Desain Motif ke-4



Gambar 11 Model Desain Busana Wanita ke-4

Desain digital pada desain ke-4 ini menggambarkan figur Kanjeng Ratu Laut Kidul yang distilasikan. Objek pendukung adalah bentuk upacara *Labuhan* dan biota laut pantai Selatan. Model desain busana ke-4 produk fesyen berupa atasan dan bawahan menggunakan bahan katun dan kombinasi kain katun polos. Model bawahan dibuat *span* dengan kain katun dan kain motif sebagai luaran yang berundak.

## SIMPULAN

Mitologi Jawa berupa Legenda Kanjeng Ratu Laut Kidul menjadi tema yang menarik dalam menciptakan sebuah motif karena memiliki nilai magis bagi masyarakat Jawa. Selain itu tradisi sebagai persembahan untuk Nyi Roro Kidul juga menjadi suatu hal yang menarik untuk memperoleh motif desain permukaan. Tradisi-tradisi yang dibuat oleh masyarakat Jawa sebagai persembahan untuk Nyi Roro Kidul, seperti Upacara *Labuhan*, peringatan malam 1 Sura, tari *Bedhaya Semang* dari Yogyakarta dan tari *Bedhaya Ketawang* dari Surakarta merupakan suatu nilai kekayaan budaya Indonesia.

Penggambaran motif dilakukan dengan mengambil bentuk figuratif Nyi Roro Kidul dan bentuk persembahannya melalui penggayaan motif stilasi dan dekoratif pada sebagian objek. Desain motif ini difungsikan untuk kebutuhan tekstil fesyen *ready to wear* untuk wanita usia 18-22 tahun. Teknik yang digunakan untuk mewujudkan hasil garapan desain adalah perpaduan teknik *digital print* dan sulam sebagai penghias motif pada objek utama Kanjeng Ratu Kidul. Karakter bahan yang digunakan adalah bahan katun untuk diaplikasikan ke dalam bentuk tunik dan bahan satin dan kemudian dirancang dalam bentuk *long dress*. Dengan adanya perancangan motif bertemakan legenda dan upacara persembahan untuk Nyi Roro kidul dapat menjadi daya tarik dan menggugah kecintaan pemuda pemudi Indonesia terhadap budaya dan tradisinya yang berkaitan dengan mitos.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hariyani, T. (2007). Pergeseran Makna Tari Bedhaya Ketawang di Keraton. *Skripsi*.
- Herusatoto, B. (2019). *Mitologi Jawa*. Yogyakarta: Narasi.

- Rahayuwati., Thohir, M., Lathifah, A. (2020). Perubahan Kebudayaan Masyarakat Petani-Nelayan Pasca Pembangunan Pelabuhan Perikanan Pantai di Sadeng, Yogyakarta. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2), 209-216.
- Sugiono. (2006). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Widhyharto, D. S. (2014). Kebangkitan kaum muda dan media baru. *Jurnal Studi Pemuda*, 3(2), 141-146.
- Zaharani, Y., Pramudita, P., Kurniasih, P., & Sukendro, G. (2020). Karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang-Bang: Kajian Etnografi Visual. *Jurnal Desain*, 8(1), 52-60.