

KEWIRAUSAHAAN CINDERAMATA BATIK BEBER SEBAGAI DAYA TARIK DESTINASI WISATA INDONESIA

Ari Winarno¹, Wanda Listiani^{2*}

^{1,2} Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Bandung, Indonesia
Email Korespondensi: wandalistiani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain cinderamata batik beber yang terinspirasi oleh cerita rakyat Legenda Sangkuriang. Warisan budaya khususnya batik memiliki potensi besar sebagai cinderamata khas destinasi wisata di Indonesia. Pengembangan desa wisata batik untuk melestarikan warisan budaya dan menumbuhkan ekonomi lokal khususnya kewirausahaan kreatif. Model wisata batik berbasis pemberdayaan komunitas dan keanekaragaman cerita rakyat di setiap daerah masih sangat terbatas. Penelitian ini menggunakan metode perancangan penciptaan karya (*practice-led research*). Kain batik diproses dengan teknik batik tulis dan lukis serta pewarnaan celup. Proses membatik meliputi *nglowong*, *ngiseni* dan *nembok*. Hasil penelitian ini mengembangkan batik beber yang terinspirasi dari Legenda Sangkuriang berbentuk gambar bercerita berupa gulungan kain. Legenda Sangkuriang merupakan ceritera Masyarakat Sunda yang sangat populer. Kesimpulan penelitian ini menggabungkan penceritaan visual wayang beber pada batik beber dengan motif batik yang menceritakan narasi legenda Sangkuriang Jawa Barat.

Kata Kunci: Kewirausahaan, Cinderamata, Batik Beber, Destinasi Wisata, Indonesia

ABSTRACT

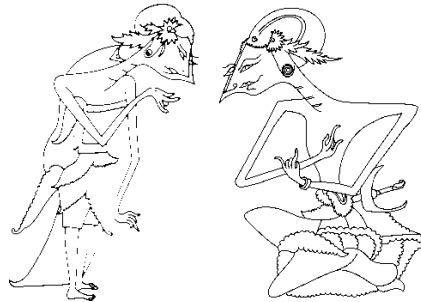
*This research aims to develop a souvenir batik beber design inspired by the folktale of the Sangkuriang Legend. Cultural heritage, especially batik, has great potential as a unique souvenir tourism destination in Indonesia. The development of batik tourism villages to preserve cultural heritage and grow the local economy, especially creative entrepreneurship. Batik tourism models based on community empowerment and the diversity of folklore in each region are still very limited. This research used a design-led research method. Batik beber is processed using batik tulis and tulis techniques as well as dyeing. The batik process includes *nglowong*, *ngiseni*, and *nembok*. The research results developed a batik beber inspired by the Sangkuriang Legend in the form of a story-telling picture in the form of a batik scroll. The Sangkuriang Legend is a very popular Sundanese story. The research conclusion combines the visual storytelling of wayang beber in batik beber with batik motifs that tell the narrative of the Sangkuriang legend of West Java.*

Keywords: Entrepreneurship, Souvenirs, Batik Beber, Tourist Destinations, Indonesia

PENDAHULUAN

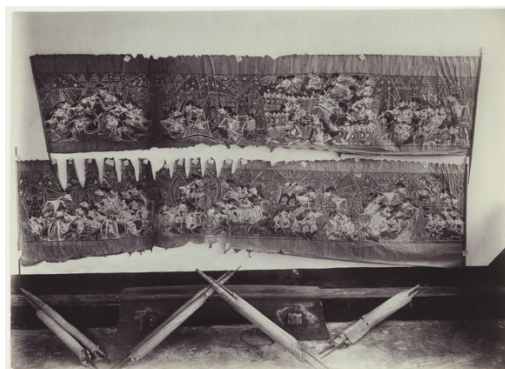
Eksistensi tradisi batik di Indonesia khususnya pulau Jawa sudah berlangsung lama tersebar di berbagai wilayah sentra perbatikan. Tradisi membatik secara turun temurun diwariskan dan dalam perjalanannya mengembangkan ribuan motif batik dari kekayaan alam dan kearifan lokal masyarakat setempat. Batik merupakan warisan budaya yang diakui UNESCO untuk menyampaikan narasi, filosofi dan ritual (Supriyadi et.al, 2024; Kaburuan et.al, 2024; J. Esha et.al, 2025). Motif batik untuk menggambarkan legenda lokal, identitas budaya dan unsur alam (Krisnawati et.al, 2019; Budi et.a, 2025; Ratnawati et.al, 2019). Secara garis besar, Sewan Susanto memaparkan bahwa batik adalah kain tekstil hasil pewarnaan pencelupan rintang menurut corak khas batik Indonesia, dengan menggunakan lilin batik sebagai zat perintang masuknya warna (Susanto, 1980).

Motif batik adalah gambar ornamen pada kain batik yang berupa perpaduan antara titik, garis, bentuk, dan kombinasi warna menjadi satu kesatuan yang membentuk satu unit keindahan (Susanto, 1980). Selain Batik juga berkembang tradisi lisan dalam masyarakat, salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita yang dituturkan dalam kehidupan sehari-hari baik sebagai penghantar tidur, pelajaran sekolah maupun pengembangan kreativitas.



Gambar 1. Sungging Wayang Beber
Sumber : Salim, 2012

Wayang beber adalah pertunjukan gambar tradisional Jawa dalam tradisi lisan. Pertunjukan secara lisan pembacaan gulungan bergambar untuk menampilkan adegan dari cerita (Pretkovic et.al, 2017). Wayang beber berarti wayang yang dibentangkan atau dibeber kepada penonton berupa gulungan dluwang, panjangnya 3,5 meter dengan tinggi 80 centimeter (Maharsi, 2025)



Gambar 2. Wayang Beber Pacitan Koleksi Perpustakaan Universitas Leiden
Sumber:

https://digitalcollections.universiteitleiden.nl/view/item/789553?solr_nav%5Bid%5D=dee7c549c604b83dbd2d&solr_nav%5Bpage%5D=0&solr_nav%5Boffset%5D=17

Wayang beber dipengaruhi budaya Hindu sejak 1500 tahun yang lalu (Muhathir et.al, 2023). Wayang beber digunakan dalam upacara adat, ritual dan perayaan tradisional masyarakat Jawa (Lis, 2014). Cerita wayang beber tentang Si Kancil, Ande-Ande Lumut dan Malin Kundang (Witabora et.al, 2026). Wayang beber masih dapat ditemukan di Desa Gelaran, Gunungkidul (Suwondo et.al, 2025).

Wayang beber sebagai modal dasar untuk dikembangkan dalam bentuk sufenir sebagai bagian dari cinderamata yang khas destinasi wisata dari Indonesia. Dalam upaya mewujudkan karya tersebut kreativitas berperan penting dalam mengoordinasikan kerja imajinasi. Imajinasi (Tabrani, 2006) adalah mekanisme untuk mengambil kembali imaji yang tersimpan dalam memori, baik dalam bentuk asli maupun kombinasi. Imajinasi sebagai kemampuan menghubungkan atau mengkombinasikan imaji-imaji ke dalam proses berpikir maupun perasaan (*feeling*). Tiga jenis imaji. Pertama, pra-imaji, tidak disadari atau tidak dapat ditangkap sensasi persepsi, tapi dapat dihayati, berguna untuk menghayati keseluruhan situasi. Kedua, imaji konkret, mulai dari gambar pola sampai pada bentuk. Ketiga, imaji abstrak yaitu bahasa (Tabrani, 2005). Bahasa dapat berupa kata atau kalimat yang diungkapkan dalam tulisan (tulisan), kata (tuturan) maupun rupa (gambar). Berikut gambar wayang beber:



Gambar 3. Wayang Beber

Sumber: [https://sobara.wordpress.com/2018/10/04/wayang-beber-warisan-budaya-Indonesia-yang-terlupakan/\(diunduh 10/04/26\)](https://sobara.wordpress.com/2018/10/04/wayang-beber-warisan-budaya-Indonesia-yang-terlupakan/(diunduh%2010/04/26))

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pada penelitian karya ini bertujuan mewujudkan karya dengan menggunakan teknik batik serta mengaplikasikan naskah ceritera rakyat yang divisualisasikan dalam bentuk batik beber. Naskah ceritera yang diangkat adalah Legenda Sangkuriang sebagai pengembangan aplikasi teknik batik sebagai media untuk mewujudkan nuansa baru dalam perkembangan seni batik. Teknik ini dipilih karena menawarkan banyak nuansa artistik baru yang timbul dari fitrah teknik seperti, retak-retaknya lilin dalam proses pembuatan yang menimbulkan *selekeh-selekeh* lembut diantara goresan-goresan yang tidak mungkin dicapai dengan teknik-teknik lain ataupun warna yang dihasilkan dari berkali-kali pencelupan yang silih berganti (Sp, 1998).

METODE PENELITIAN

Penelitian karya ini menggunakan metode perancangan penciptaan karya (*Prefactum, Practice-led Research*) merupakan penelitian yang dirancang mengacu pada topik penelitian dan menggambarkan tindakan sebagai jawaban pertanyaan penelitian. Obyek penelitian belum mawujud ketika penelitian dilakukan. Pada praktiknya peneliti mengumpulkan data serta teori yang relevan dan diperlukan dalam proses perwujudan karya (Mairing et.al, 2023).

Setelah data penelitian terkumpul, dianalisis dengan menggunakan bahasa rupa (wimba dan ungkapan) untuk membaca visual dari cerita rakyat Sunda dalam bentuk beber. Berbagai cara untuk menggambarkan objek hingga bisa bercerita disebut cara wimba. Cara untuk menyusun berbagai wimba di suatu adegan/ sekuen disebut tata ungkapan dalam. Pada gambar berseri (relief cerita misalnya) maka cara membedakan cara wimba dan tata ungkapan dalam antara panil yang satu dengan yang berikut hingga urutan panel bisa bercerita, disebut tata ungkapan luar (Tabrani,

2006).

Motif batik beber menggambarkan peristiwa berdasarkan koherensi visual dan tema (Supriyadi et.al, 2024; Budi et.al, 2025). Penggabungan penceritaan visual wayang beber dengan motif batik untuk menceritakan narasi legenda Sangkuriang. Desain batik dalam bentuk gulungan seperti dalam wayang beber, menggabungkan motif babagan legenda sangkuriang. Berikut tahapan dalam perwujudan karya yang akan dilakukan dalam membedah Naskah Sangkuriang dilakukan analisa Naskah (dibedah) dengan menggunakan Pola 5 W =I H sebagai berikut:

Tabel 1. Analisa Naskah

No	5W+1H	Uraian Analisa pada Naskah	Uraian Analisa pada Lokasi Tampilan Visual
1	What/Apa	Sumber naskah/Judul	Gaya Visual yang digunakan
2	Why/mengapa	Ketertarikan naskah. Genre, jenis naskah	Misi karya
3	Who/Siapa	Tokoh peran (Utama, Pembantu dst)	Sangkuriang, Dayang Sumbi, Si Tumang
4	When/kapan	Perkiraan periode/zaman naskah legenda	Rujukan visual suasana model property
5	Where/dimana	Lokasi masing2 babakan.	Karakter suasana babagan tiap babagan karya
6	How/Bagaimana	Jumlah babagan ceritera dalam pementasan	Tahapan proses rangkaian babagan visual dalam bentuk beber

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Uraian analisa naskah dengan pola diatas akan mempermudah dalam mengkreasikan visual karya secara optimal dan bertanggungjawab. Naskah yang diangkat divisualkan menggunakan gaya visual wayang beber yang khas dengan berbagai perubahan diperlukan sehingga sesuai dengan tokoh yang diinginkan. Demikian pula dengan latarbelakang visual yang digunakan menyesuaikan juga dengan naskah yang diangkat. Berikut sketsa pengembangan model tokoh dengan gaya wayang beber:



Gambar 4: Sketsa pengembangan model tokoh

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan cerita rakyat legenda Sangkuriang ini dengan gaya wayang beber. Wayang Beber (Brouwer, 1984) berbentuk gambar bercerita berupa gulungan gambar terbuat dari kertas atau kulit binatang yang terdiri dari tiga kelompok gulungan besar yang ceritanya berasal dari naskah Wayang Purwa, Wayang Gedog dan Wayang Klitik. Motif batik beber dibuat dengan latar cerita tokoh Dayang Sumbi bersama Si Tumang di tengah hutan dan Sangkuriang saat menendang

perahu, berikut aketsa Panjang berisikan babagan saat Sangkuraing dan para jin sedang membuat perahu, saat muncul Cahaya terang dari timur, saat Sangkuriang marah dan menendang perahu dan gambar tampilan gunung tangkupan perahu yang digambarkan pada tiga sketsa berikut:



Gambar 5, 6 dan 7. Sketsa Model Tokoh dan Latar Cerita
Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Penggunaan teknik batik dan pewarnaan tradisional yang mengimplementasikan naskah berceritera Legenda Sangkuriang belum dijumpai dalam hasanah visual batik sehingga menjadikan peluang untuk digarap dan dikembangkan sebagai cinderamata khas destinasi wisata lokal serta wujud pelestarian budaya yang dibarukan. Visual beber dalam lembaran batik secara historis penting dalam menyampaikan legenda dan mitos dengan cara dipertunjukkan (Pretkovic et.al, 2017).

Kekaryaan dari sketsa menjadi batik sebagai cinderamata produk model batik tulis (Lukis) beber dengan menggunakan tema legenda cerita rakyat sebagai daya tarik wisata khas Indonesia. Model batik beber sebagai cinderamata diwujudkan dengan beberapa alternatif pengembangan, penyederhanaan, serta penyesuaian ukuran, desain, dan tampilan visualnya agar dapat menekan nilai jual sebagai cinderamata yang terjangkau harganya.

KESIMPULAN

Desain batik beber sebagai model kewirausahaan dalam bentuk cinderamata wisata khas Indonesia yang terinspirasi oleh cerita rakyat khas daerah. Perwujudan batik beber memiliki muatan lokal, pendidikan karakter dan peng gayaan gambar yang mencerminkan perupaan klasik Indonesia. Gaya visual khas beber dalam teknik visual batik merupakan kebaruan yang dapat menjadi cinderamata khas destinasi wisata di Indonesia. Cinderamata model batik beber dengan nuasa klasik diharapkan dapat menumbuhkembangkan dunia industri kreatif dan pariwisata yang tetap mempertahankan nilai-nilai tradisi keIndonesiaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Institut Seni Budaya Indonesia yang telah mendanai penelitian ini pada skema Penelitian Terapan Peningkatan Karier Dosen Karya Seni tahun 2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi, Setyo; Bina Affanti, Tiwi; Mataram, Sayid. (2025). The Parang Motif in Variants of Classical Javanese Batik as an Indonesian Cultural Heritage, *Heritage and Society*, DOI: 10.1080/2159032X.2025.2515693
- Brouwer. (1984). *Fenomenologi*. Jakarta: Gramedia
- J, Esha et.al. (2025). The Evolving Story of Batik Printing, *Textile: The Journal of Cloth and Culture*, DOI: 10.1080/14759756.2025.2532441
- Kaburuan, Emil R et.al. (2024). Java Batik Classification Based on The Pattern Using Convolutional Neural Network, 2024 International Conference on Orange Technology, ICOT 2024, DOI: 10.1109/ICOT64290.2024.10936949
- Krisnawati, Ekaning et.al. (2019). Identity Exhibition in Batik Motifs of Ebeg and Pataruman, *Sage Open*, DOI: 10.1177/2158244019846686
- Lis, Marianna, (2014). Contemporary wayang beber in central java, *Asean Theatre Journal*, DOI: 10.1353/atj.2014.0029
- Mairing, Jackson Pasini, Nini. (2023). Ethnomathematics Learning Model Based on Motifs of Dayak Ngaju Central Kalimantan, *Mathematics Teaching-Research Journal*, New York: City University of New York
- Maharsi, Indiria, (2025). Spiritualitas Kewayangbeberan dalam Karya Seni Rupa, Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta
- Muhathir et.al, (2025). Preserving Cultural Heritage Through AI: Developing LeNet Architecture for Wayang Image Classification, *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, DOI: 10.14569/IJACSA.2023.0140919
- Pretkovic, Marina; Skrinjaric, Tea. (2017). Reviving Javanese picture scroll theatre, *Etnoloska Tribina*, DOI: 10.15378/1848-9540.2017.40.08
- Ratnawati, Ike; Triyanto; Syakir. (2019). Meanings possessed by gajah oling batik in seblang rituals performed by osing tribe in Banyuwangi, *International Journal of Recent Technology and Engineering*, DOI: 10.35940/ijrte.B1040.0982S919
- Salim. (2012). Warna Sunggingan dan Komposisi Wayang Beber Pacitan, *Canthing*, Vol.1 No.1
- Supriyadi, Slamet; Ismail, Abd Rasid; Yunianti, Esterica. (2024). Pragmatic and Semiotic Studies: A New Perspective on Bakaran Batik Legend Motif, Juana District, Pati Regency, Indonesia, *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, DOI: 10.15294/harmonia.v24i1.49148
- Susanto, Sewan. (1980). *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan.
- Suwondo, Tirto et.al., (2025). Exploring the Potential of Wayang Beber Remeng Mangunjaya's Creative Industry to Develop a Cultural-Educational Tourism Village, *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, DOI: 10.15294/harmonia.v25i1.2262
- Sp, Soedarso. (1998). *Seni Lukis Batik Indonesia, Batik Klasik Sampai Kontemporer*. Yogyakarta: Taman Budaya daerah Istimewa Yogyakarta. 1998
- Tabrani, Primadi. (2006). *Kreativitas dan Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas Dalam Perikehidupan Manusia*. Bandung: Jalasutra
- Tabrani, Primadi. (2005). *Bahasa Rupa*, Bandung: Kelir
- Witabora, Jonata et.al., (2026). Preserving the 13th-century Indonesian Wayang Beber show using an automated player and contemporary illustrations design, *Social Sciences and Humanities Open*, DOI: 10.1016/j.ssaho.2026.102665
- <https://sobara.wordpress.com/2018/10/04/wayang-beber-warisan-budaya-Indonesia-yang-terlupakan/>(diunduh 10/04/26