

## PERANCANGAN ILUSTRASI CANTHIK RAJAMALA PADA KAOS SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI IDENTITAS BUDAYA KOTA SURAKARTA

I Gusti Ngurah Tri Marutama <sup>1)</sup>, Sigit Purnomo Adi <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>D3 DKV, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret  
marutama@staff.uns.ac.id

<sup>2)</sup>S1 Seni Rupa Murni, FSRD, Universitas Sebelas Maret  
sigitpurnomoadi61@gmail.com

### ABSTRAK

*Perancangan ilustrasi Canthik Rajamala pada kaos memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan identitas budaya kota Surakarta. Surakarta merupakan salah satu kota yang kuat akan nilai-nilai tradisi Jawa yang sangat kental. Dengan segala potensi budayanya dibutuhkan sebuah media yang merepresentasikan nilai-nilai identitas budaya tersebut. Canthik Rajamala merupakan salah satu ikon pusaka Keraton Kasunanan Surakarta, maka penting untuk mengkomunikasikan keberadaan pusaka Canthik Rajamala melalui media kaos. Media kaos sangat relevan menjadi media untuk mengkomunikasikan nilai-nilai identitas budaya ke subkultur anak muda. Kaos tidak sekedar pakaian, akan tetapi merupakan media yang mampu mengkomunikasikan identitas suatu budaya, pandangan politik dan lain sebagainya. Ilustrasi Canthik Rajamala dirancang dengan mengikuti trend kaos masa kini, dengan menggunakan sablon rubber dengan gaya line design. Penggunaan ilustrasi Canthik Rajamala sangat relevan untuk menggambarkan nilai-nilai budaya kota Surakarta, karena sarat dengan makna dan nilai-nilai sejarah, budaya, sosial dan politik Kasunanan Surakarta sebagai spirit budaya Jawa. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam perancangan kaos sebagai strategi penguatan identitas budaya.*

**Kata Kunci:** *ilustrasi, canthik rajamala, kaos*

### ABSTRACT

*The design of the Canthik Rajamala illustration on the kaos has the aim of communicating the cultural identity of the city of Surakarta. Surakarta is a city that has strong Javanese traditional values. With all its cultural potential, a media that represents the values of that cultural identity is needed. Canthik Rajamala is one of the heritage icons of the Surakarta Kasunanan Palace, so it is important to communicate the existence of the Canthik Rajamala heritage through the medium of kaos. Kaos media is very relevant as a medium for communicating cultural identity values to youth subcultures. Kaos are not just clothes, but are media capable of communicating the identity of a culture, political views and so on. The Canthik Rajamala illustration was designed by following today's kaos trends, using rubber screen printing with a line design style. The use of Canthik Rajamala illustrations is very relevant for describing the cultural values of the city of Surakarta, because it is full of historical, cultural, social and political meanings of the Kasunanan Surakarta as the spirit of Javanese culture. This design is expected to be a source of information and reference in designing kaos as a strategy to strengthen cultural identity.*

**Keywords:** *illustration, canthik rajamala, kaos*

### PENDAHULUAN

Surakarta merupakan kota yang sangat khas dengan tradisi budaya Jawa yang kental. Sebagai kota budaya, Surakarta menjadi salah satu destinasi menarik di Jawa Tengah maupun di Indonesia. Berbagai situs kebudayaan terdapat di kota Surakarta. Salah satunya adalah situs museum Radya Pustaka yang merupakan salah satu museum yang memiliki berbagai artefak budaya. Salah satu artefak yang paling ikonik adalah keberadaan Canthik Rajamala yang menjadi salah satu bukti kebesaran keraton Surakarta di masa lampau. Canthik Rajamala merupakan hiasan pada Haluan perahu pesiar istana yang menggunakan simbol tokoh pewayangan sangat sakti bernama Raden Rajamala, dibuat oleh KGPAA Mangkunegoro pada masa Susuhunan Pakubuwono IV yang

kemudian dinobatkan sebagai Pakubuwono V. Rajamala merupakan sebuah canthik perahu terbuat dari kayu yang diukir berbentuk kepala raksasa, mata besar melotot, rambut panjang, lurus dan tebal. Rajamala merupakan tokoh pewayangan dalam cerita mahanarata yang merupakan jelmaan dari Dewi Loro Amis sebagai simbol malapetaka (Mulyadi, 2018, p. iii; Nugroho, 2019, p. 18). Canthik Rajamala selain sebagai buritan kapal juga sebagai tolak bala oleh Keraton Surakarta Hadiningrat (Pratama, Yulianto and Suwasono, 2017, p. 4) Zoetmulder menyebutkan bahwa Rajamala memiliki arti petarung perkasa atau ulung (Triyogo, 2020, p. 56). Kapal pesiar itu pernah dipakai mengarungi sungai Bengawan Solo sampai ke Madura. Sungai Bengawan Solo mampu menjadi salah satu urat nadi perdagangan yang menghubungkan laut dengan negara atau negeri di luar kekuasaan kerajaan Surakarta. Ketertarikan untuk mengadaptasi bentuk ilustrasi Canthik Rajamala pada media kaos, karena memiliki ciri khas yang ikonik secara bentuk, filosofis maupun sejarahnya. Dalam pandangan Gruger ilustrasi merupakan media informasi, persuasi dan identitas yang dihadirkan lewat gambar bercerita (Salam, 2017, p. 2).

Kaos merupakan teks terbuka yang menghadirkan pesan tertentu lewat bentuk gambar dan tulisan mengenai pengalaman, perilaku dan status sosial (Cullum-Swan and Manning, 1994, p. 421). Kaos merupakan media ekspresi yang mampu merefleksikan keberadaan pandangan atau nilai seseorang, komunitas, budaya, politik tertentu bagi yang mengenakannya. Kaos menjadi sebuah praktik penanda yang di dalamnya terjadi pembangkitan makna, yang memproduksi dan memproduksi nilai-nilai budaya dan realitas sosial di mana kaos itu dimunculkan (Tri Marutama, 2012, p. 6). Cullum-Swan menyatakan kaos sebagai tanda yang memiliki fungsi bukan hanya untuk mengekspresikan diri, namun juga sebagai gambaran atas realitas sosial di mana kaos berada (Pope, 2010, p. 136). Kaos sebagai media populer yang mampu mengakomodasi inovasi dalam pembelajaran budaya (Evelyn Laiya, 2019, p. 5), bentuk metafora yang paling kuat di abad 20-an, kaos sebagai media yang dirancang dan dikomunikasikan lewat ekspresi, slogan, iklan, protes, musik, politik dan budaya dan lain sebagainya. Kaos menjadi bentangan kanvas dan billboard untuk menyampaikan bentuk ekspresi, pandangan dan pesan (Presley and Jenkins, 2011, pp. 141–142).

Identitas budaya merupakan proses menjadi (*becoming*). Hall menyatakan bahwa identitas budaya merupakan suatu produksi yang tidak pernah selesai, dalam konteks sejarah, budaya melalui proses identifikasi (Christian, 2017, p. 13). Liliweri menyatakan bahwa identitas budaya muncul dari individu sebagai anggota masyarakat atau kelompok etnik yang meliputi bahasa, keturunan, tradisi dalam suatu kebudayaan tertentu (Pawestri *et al.*, 2020, p. 256), *genuine culture* yang menjadi penanda dalam suatu komunitas, masyarakat maupun suatu bangsa (Suliyati and Yuliati, 2019, p. 62).

Dalam merancang ilustrasi Canthik Rajamala terdapat hal-hal yang penting untuk dijadikan perhatian dengan memperhatikan unsur-unsur yang kuat memiliki keterkaitan dengan keberadaan Surakarta sebagai kota budaya. Ilustrasi juga memperhatikan aspek estetis, filosofis dan kreatifitas yang bertujuan untuk menarik target audiens, dengan pemilihan warna, layout, gaya visual dan tipografi pada desainnya. Ilustrasi merupakan medium untuk memahami sesuatu dengan representasi bergambar yang bertujuan mendeskripsikan, merekam dan mengkomunikasikan pesan yang kompleks kepada audiens (Zeegen, 2009, p. 6; Male, 2017, p. 5; Chu, 2018, p. 539).

## METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang bertujuan untuk membangun kekuatan pesan dari riset yang mendalam. Metode perancangan merupakan proses yang sangat panjang dan membutuhkan pengetahuan dan sumber yang jelas meliputi konsep, metode dan sarana yang tepat dan akurat. Adapun data dalam proses perancangan menggunakan data: Observasi, Wawancara, Kepustakaan. Penguatan budaya berupa bentuk pelestarian dan kepedulian akan keberadaan situs dan artefak budaya baik secara fisik maupun secara nilai. Adapun pendekatan analisis menggunakan 5W + 1H yaitu: *Who*: Adapun target perancangan ini merupakan anak muda yang berdomisili di Solo Raya maupun dari luar Solo Raya. Sebagai upaya untuk mengkomunikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Canthik Rajamala pada masyarakat luas. *When*: Perancangan dilakukan sebagai media edukasi penyadaran dan pelestarian nilai-nilai identitas budaya di kota Surakarta. *Why*: Penggunaan kaos

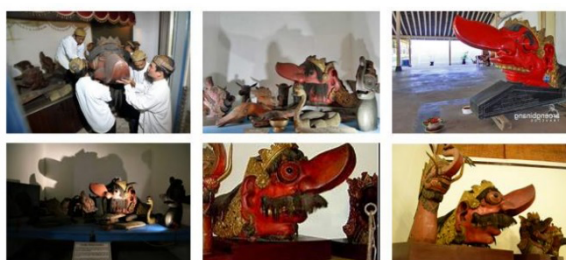
sangat marak di kalangan anak muda Surakarta, sehingga sangat relevan sebagai media komunikasi. *Where*: Keberadaan Canthik Rajamala masih belum banyak diekspos sebagai media komunikasi, khususnya tentang cerita dan nilai-nilainya. *How*: Dengan perancangan ilustrasi kaos diharapkan nilai-nilai Canthik Rajamala mampu dikomunikasikan secara efektif dan relevan guna membangun kesadaran akan nilai-nilai budaya sebagai identitas kota Surakarta.

## PEMBAHASAN

Keberadaan kaos mampu menjadi salah satu fashion yang merepresentasikan anak muda, baik secara gaya maupun *lifestyle*. Kaos bukan saja bentuk fashion namun juga mampu menjadi media komunikasi dalam menumbuh kembangkan kesadaran anak muda tentang nilai-nilai identitas budaya sebagai bentuk dari jati diri. Maka sangat perlu suatu perencanaan yang mencerminkan nilai-nilai budaya yang dimiliki Canthik Rajamala sebagai bentuk edukasi penyadaran dan pelestarian nilai-nilai budaya yang terdapat di Kota Surakarta.

### Konsep perancangan

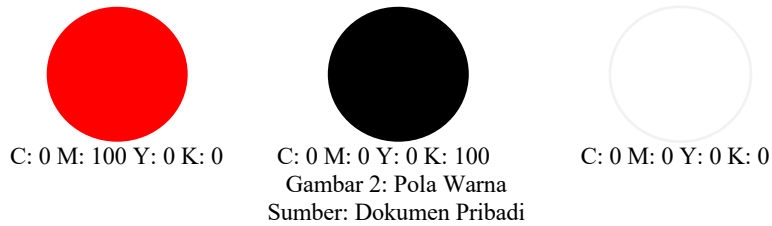
- Tujuan perancangan ini menghadirkan ilustrasi dari adaptasi Canthik Rajamala, sebagai upaya edukasi penyadaran dan pelestarian tentang nilai-nilai identitas budaya di kota Surakarta.
- Target audience pada perancangan ini adalah: 1. Demografis : usia 15- 45 tahun. Pekerjaan: pelajar, mahasiswa dan pekerja. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan. 2. Geografis: Soloraya dan sekitarnya. 3. Psikografis: Masyarakat yang memiliki ketertarikan pada kaos. 4. Behaviour: Masyarakat yang menyukai kaos yang bertema budaya dan mencintai budaya Jawa khususnya peninggalan Keraton Surakarta.
- Konsep desain: Desain kaos dirancang dengan mengadaptasi bentuk karakter dari Canthik Rajamala. Canthik Rajamala memiliki keunikan tersendiri baik dari bentuk, nilai serta maknanya. Canthik Rajamala merupakan salah satu warisan bersejarah kejayaan maritim di masa kerajaan Mataram Islam khususnya Keraton Surakarta Hadiningrat. Keberadaan perahu Rajamala memiliki nilai sejarah yang tinggi serta bukti nyata penting sungai Bengawan Solo, sebagai urat nadi perekonomian di masa tersebut. Proses perancangan menggunakan teknik manual dan digital, dari proses sketsa ke digital. Konsep yang dimunculkan dalam perancangan ini menggunakan permainan teks visual gambar dan teks verbal tulisan dengan permainan ilustrasi yang lebih sederhana dan modern.
- Strategi kreatif: keberadaan Canthik Rajamala di Museum Radya Pustaka kurang mendapat apresiasi masyarakat baik dalam kunjungan, maupun dalam pemahaman sejarah tentang keberadaan Canthik Rajamala. Perancangan desain kaos secara teks visual bersumber dari karakter Canthik Rajamala, juga menekankan pada teks verbal yang merepresentasikan keberadaan Canthik Rajamala dan nilai-nilai lokal budaya Jawa yang sarat makna. Perancangan menggunakan pendekatan visual, warna dan tipografi dan tagline *Local Wisdom and Past Glory*. Perancangan menggunakan teknik manual pada sketsa dan menggunakan software desain dengan pendekatan *vector design* yaitu Corel Draw dan Adobe Illustrator, guna menghasilkan karya yang komunikatif dan estetis.
  - Elemen visual: elemen visual perancangan ini mengacu pada artefak Canthik Rajamala.



Gambar 1. Canthik Rajamala

Sumber: <https://regional.kompas.com/image/2021/03/07/150000878/canthik-rajamala-jejak-bisu-kejayaan-keraton-surakarta>.

2. Elemen verbal: tulisan Canthik Rajamala dan Surakarta Hadiningrat sebagai bentuk representasi identitas Surakarta.
3. Warna: pilihan warna pada perancangan ini menggunakan 3 warna sebagai identitas yaitu merah, hitam dan putih.



4. Tipografi: menggunakan pemilihan font *san serif*: seperti *Symphony*, *Moonrising*, *Beardsons Normal*, *Bali-Jawa*, *Beaehfly*, *Hello Oyster*, *Oympos*.
5. Teknik Produksi menggunakan sablon manual rubber dan DTF.

e. Referensi Visual:

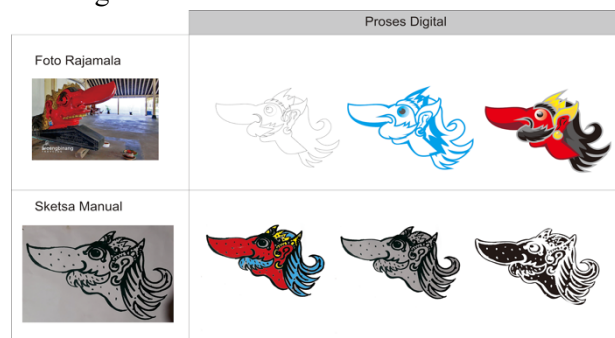
Referensi perancangan visual desain menggunakan gaya ilustrasi yang casual dan sederhana baik pemilihan warna dan *style* desain yang mengadaptasi dari produk kaos deus ex machina.



Gambar 3. Desain kaos Deus ex Machina  
Sumber: <https://id.deuscustoms.com/>

f. Visualisasi Karya

1. Proses Sketsa dan Digital



Gambar 4. Proses Sketsa dan digital  
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Proses Mock Up



Gambar 5. Aplikasi Mockup Desain  
Sumber: Dokumen Pribadi

3. Final Desain



Gambar 6. Final Desain  
Sumber: Dokumen Pribadi

g. Media Pendukung

1. Poster dan Packaging dan social media IG



Gambar 7. Media Pendukung Poster, Packaging, Sosial Media IG  
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Tote Bag, Mug, Gantungan kunci, Stiker, dan Pin



Gambar 8. Media Pendukung Mug, Gantungan Kunci, Stikers  
Sumber: Dokumen Pribadi

## KESIMPULAN

Perancangan ilustrasi Canthik Rajamala pada kaos sebagai media komunikasi identitas kota Surakarta merupakan bentuk komunikasi, promosi langkah kreatif dan penguatan keberadaan kota Surakarta sebagai kota budaya kepada masyarakat luas. Penggambaran identitas budaya kota Surakarta sangat beragam dan kaya akan nilai-nilai tradisi dari seni batik, tari, musik dan lain sebagainya. Dengan penggunaan elemen-elemen ilustrasi Canthik Rajamala bertujuan untuk penguatan pesan lewat simbol-simbol yang representasi budaya Jawa khususnya budaya Surakarta. Kaos sebagai media komunikasi merupakan pilihan yang tepat sebagai upaya penguatan identitas budaya, karena memiliki kedekatan dengan subkultur anak muda sebagai pilar eksistensi budaya berkelanjutan. Fungsi kaos bergeser dari sekedar fashion menjadi media penyadaran, promosi, edukasi dalam upaya membangkitkan partisipasi aktif menjaga nilai-nilai tradisi budaya Jawa khususnya Surakarta. Jadi perancangan ilustrasi Canthik Rajamala pada kaos sebagai media komunikasi identitas budaya kota Surakarta memiliki potensi sebagai sarana yang sangat efektif dan komunikatif.

## REKOMENDASI

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh tim Rumah Grafis Makmoer, Makmoer Art Project dan D3 DKV Sekolah Vokasi UNS yang telah membantu dalam perancangan ini.

## REFERENSI

- Christian, S.A. (2017) 'Identitas budaya orang tionghoa Indonesia', *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 1(1), pp. 11–22.
- Chu, Y. (2018) 'Analysis of the Application of Illustration Art in Graphic Design', in *2018 3rd International Conference on Politics, Economics and Law (ICPEL 2018)*. Atlantis Press, pp. 539–541.
- Cullum-Swan, B. and Manning, P.K. (1994) 'What is a kaos? Codes, chronotypes, and everyday objects', *The socialness of things: Essays on the socio-semiotics of objects*, pp. 415–433.
- Evelyn Laiya, R. (2019) 'Kaos as the Media of Learning the Nias Culture (Study of Gamagama Nias Kaos)', in *Journal of Physics: Conference Series*. IOP Publishing, p. 12067.
- Kristanti, K. and Guntur, G. (2021) 'Kyai Rajamala Boat' Canthik in Couture Batik Pattern', *ARTISTIC: International Journal of Creation and Innovation*, 2(2), pp. 120–132.
- Male, A. (2017) *Illustration: a theoretical and contextual perspective*. I. London and New York: Bloomsbury Publishing.
- Mulyadi, T. (2018) *Bergada Rajamala Semanggi*. Surakarta. Available at: <http://repository.isi-ska.ac.id/3351/>.
- Nugroho, H.F. (2019) 'Canthik Perahu Kyai Rajamala Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Dhapur Tombak'. ISI Surakarta.
- Pawestri, A.G. et al. (2020) 'Membangun Identitas budaya banyumasan melalui dialek ngapak di media sosial', *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(2), pp. 255–266.
- Pope, C.C. (2010) 'Talking T-shirts: a visual exploration of youth material culture', *Qualitative Research in Sport and Exercise*, 2(2), pp. 133–152. Available at: <https://doi.org/10.1080/19398441.2010.488023>.
- Pratama, B.A., Yulianto, A. and Suwasono, B.T. (2017) 'Rajamala Sebagai Sumber Ide Perancangan Souvenir Khas Kota Solo Berupa Vandel dan Kaos'. Universitas Sahid Surakarta.
- Presley, A. and Jenkins, M. (2011) 'The Kaos: canvas for signs of the times', *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 4(2), pp. 141–150. Available at: <https://doi.org/10.1080/17543266.2011.572564>.
- Salam, S. (2017) *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. 1st edn. Makassar: UNM Makassar.
- Santoso, B. (2017) 'Bahasa dan Identitas Budaya', *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan; Vol 1, No 1: 2006 DO - 10.14710/sabda.1.1.44-49*, 1(1), pp. 44–47. Available at:

<https://doi.org/https://doi.org/10.14710/sabda.1.1.44-49>.

Suliyati, T. and Yuliati, D. (2019) 'Pengembangan motif batik semarang untuk penguatan identitas budaya Semarang', *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 4(1), pp. 61–73.

Tri Marutama, I. (2012) *Kaos: Culture and Identity: Studi Kasus Kaos Pitutur di Yogyakarta*.

Triyogo, Y.B.R. (2020) 'Râja Malla dan Rajamala dalam Wirataparwa', *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, 17(1), pp. 54–64.

Zeegen, L. (2009) *What is illustration?* 10th edn. Switzerland: RotoVision SA.