Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Kajian Peran Naratif dan Simbolis Desain Produk dalam Cerita Rakyat Indonesia

Nandang Septian[1], Rafeah Legino[2] dan Yulyta Kodrat Prasetyaningsih[3]
[1]Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa & Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6,5, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188
[2] Department of The Fine Art, Faculty of Art and Design, Universiti Teknologi MARA, Jl. Ilmu 1/1, Shah Alam, Selangor, Malaysia 40450
[3] Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa & Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6,5, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188
Email Korespondensi : nandangseptian@isi.ac.id[1]
Email : rafeahl@uitm.edu.my [2], yulyta_kodrat@isi.ac.id [3]

ABSTRACT

Indonesian folklore does not convey moral and social values only but also depicts the involvement of various physical objects or products that serve both narrative and symbolic functions. This phenomenon raises a fundamental question; why do certain products or objects appear in folklore, and how can their meanings be interpreted within the context of product design. This article aims to unfolding the role of objects or artefacts in Indonesian folklore and their cultural significance, both in the traditional context and its application in the modern era. This study uses Qualitative Content Analysis combined with Comparative Narrative approach to examine the role and meaning of product design objects in 38 purposively selected folklores that represent Indonesia's cultural and geographic diversity. The study identifies the roles of designed objects or products, such as weapons, textiles, musical instruments, jewellery, vehicle, and tools. Each object serves specific narrative functions, including magical aid, moral testing, and conflict resolution, while simultaneously reflecting the material culture and belief systems of the communities that produced them. Furthermore, the findings emphasise the potential of folklore as a resource for contemporary product design, inspiring culturally grounded yet innovative creations. The study concludes that understanding the narrative and symbolic roles of objects in folklore can bridge traditional cultural heritage and modern design practices, fostering both cultural sustainability and creative innovation.

Keywords: *Indonesian folklore, Product Design, Cultural Objects, Narrative Approach*

ABSTRAK

Cerita rakyat Indonesia tidak hanya berisi nilai-nilai moral dan sosial, tetapi juga menggambarkan keterlibatan berbagai benda fisik atau produk yang memiliki fungsi lain, seperti naratif dan simbolis. Fenomena ini memunculkan pertanyaan mendasar yaitu mengapa produk atau benda tertentu terlibat di dalam cerita rakyat dan bagaimana makna-makna tersebut dapat ditafsirkan dalam konteks desain produk. Studi ini bertujuan untuk mengungkap peran objek atau artefak produk dalam cerita rakyat Indonesia dan signifikansi budayanya, baik dalam konteks tradisional maupun aplikasinya di era modern. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan Teknik Konten Analisis yang dikombinasikan dengan Pendekatan Naratif Komparatif untuk mengkaji peran dan makna objek desain produk dalam 38 cerita rakyat terpilih, yang mewakili keragaman budaya dan

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

geografis Indonesia. Studi ini mengidentifikasi jenis objek atau produk yang kerap kali muncul dalam cerita rakyat Indonesia yaitu senjata, tekstil, alat musik, perhiasan, kendaraan, dan alat. Setiap objek memiliki peran dalam konteks fungsi naratif yaitu sebagai bantuan magis, ujian moral, dan penyelesaian konflik. Di samping itu, peran simbolis produk di dalam cerita rakyat yaitu sebagai cerminan budaya dan sistem keyakinan yang berkembang di tengah masyarakat. Temuan ini menekankan pula terkait potensi cerita rakyat sebagai sumber inspirasi bagi desain produk kontemporer, untuk menghasilkan karya-karya inovatif dan berakar pada budaya. Peran naratif dan simbolis produk dalam cerita rakyat Indonesia dapat menjembatani warisan budaya tradisional dan praktik desain modern, sehingga mendorong keberlanjutan budaya dan inovasi kreatif.

Kata Kunci: Cerita Rakyat Indonesia, Desain Produk, Benda Budaya, Pendekatan Naratif

PENDAHULUAN

Cerita rakyat atau folklor merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang kaya dan beragam. Melalui folklor, termasuk mitos, legenda, dongeng, saga, dan bentuk narasi lisan lainnya (Nurulanningsih, 2018:83), nilai-nilai moral, sosial, dan budaya lokal diturunkan dari generasi ke generasi (Sawita dkk., 2024:7). Cerita rakyat Indonesia, yang tersebar di seluruh nusantara dan ratusan kelompok etnis, membantu mempertahankan identitas budaya serta kohesi sosial di tengah keragaman tersebut. Selain mengandung nilai dan norma, tradisi lisan tradisional ini kerap kali menampilkan benda-benda budaya atau artefak dalam alur ceritanya (Septian dkk., 2025:185). Menariknya, banyak folklor Indonesia menggunakan benda-benda; baik alat, senjata, kerajinan tangan, maupun benda alam dengan nilai simbolis, sebagai elemen penting dalam narasi. Misalnya, dalam Legenda Sangkuriang, perahu sang protagonis akhirnya berubah menjadi gunung (Tangkuban Perahu) ketika ia menendangnya dalam kemarahan; contoh ini menunjukkan bagaimana benda (perahu) diintegrasikan ke dalam alur cerita dan bahkan diabadikan sebagai fitur geografis. Demikian pula, cerita Timun Mas menampilkan beberapa benda (kantong benih mentimun, jarum, garam, dan terasi) yang diberikan kepada Timun Mas oleh seorang pertapa sebagai alat sihir untuk membantunya melarikan diri dari raksasa. Contoh-contoh ini menunjukkan bahwa benda-benda fisik dalam cerita rakyat sering berfungsi sebagai perangkat naratif yang menggerakkan cerita dan menyampaikan pesan moralnya.

Fenomena interaksi antara cerita rakyat dan benda ini telah menarik minat lintas disiplin ilmu, mulai dari folkloristika dan antropologi budaya hingga desain produk. Penelitian sebelumnya telah banyak menyoroti nilai-nilai pendidikan dan moral dalam cerita rakyat (Sawita dkk., 2024:289). Tidak jarang cerita rakyat menjadi media pembelajaran di sekolah untuk mengajarkan siswa karakter-karakter baik dan buruk serta bagaimana dampaknya (Maulinnikmah dkk., 2025:185). Selain itu, Nurulanningsih (2018:82) mengungkapkan bahwa cerita rakyat pun dapat menjadi sarana memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi muda. Saat ini, manfaat dan pesan dari cerita rakyat terbilang berfokus pada karakterisasi serta alur saja. Di sisi lain, benda atau objek yang ikut terlibat di dalam plot cerita juga memegang peranan penting. Seperti yang disebutkan

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

sebelumnya, benda atau objek bertindak sebagai elemen pendukung penggerak cerita serta penyampai pesan moral. Namun, studi komprehensif mengenai benda atau objek dalam cerita rakyat (khususnya di Indonesia) ini cenderung masih terbatas. Maka dari itu, pendalaman tentang peran benda atau objek di dalam cerita rakyat menjadi penting dilakukan. Utamanya, hal ini menjadi topik bahasan yang akan memperkaya keilmuan bidang desain produk.

Secara konseptual, kemunculan benda atau objek dalam cerita rakyat dapat dilihat dari berbagai sudut pandang: (1) Fungsi naratif; menurut teori struktural cerita, benda-benda ajaib sering berfungsi sebagai "penolong" yang membantu tokoh utama dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan (Reddan, 2016:195); (2) Simbolisme budaya; objek tertentu mewakili nilai, kekuatan, atau pesan moral (Rahmawati dkk., 2025:781), misalnya keris melambangkan keberanian dan kekuatan, serta memiliki nilai spiritual (UNESCO, 2008); (3) Refleksi budaya material; folklor dapat bermakna sebagai cerminan kehidupan masyarakat pada masa itu (Ilhaq, 2018:129), sehingga mencakup benda-benda sehari-hari atau artefak lokal yang familiar bagi audiens, lalu memberinya lapisan makna atau simbolis (Kõiva, 2023:79); (4) Etiologi budaya; banyak folklor merupakan mitos yang menjelaskan asal-usul suatu benda atau tradisi, sehingga masyarakat memahami nilai sakral dari benda tersebut. Menurut Saputra (2018), mengetahui cerita asal-usul suatu benda diyakini dapat memberikan suatu ikatan kepada manusia atas benda tersebut, sehingga memudahkan mereka untuk mengendalikan atau memanfaatkannya (Suntini dkk., 2022:3). Dengan kata lain, menceritakan kisah asal-usul suatu produk budaya (misalnya, kendi, gamelan, atau senjata pusaka) memberikan legitimasi budaya dan memperkuat ikatan antara komunitas dan objek tersebut.

Di sisi lain, desainer kontemporer Indonesia kerap mengambil inspirasi visual dan konseptual dari cerita rakyat (Agustin dkk., 2024:3) dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya tradisional ke dalam desainnya, seperti di industri kreatif, pariwisata, dan pendidikan. Contoh penerapannya berupa pembuatan pola batik dengan tema legenda, suvenir wisata dengan karakter tokoh cerita, serta komik digital atau permainan yang mengadaptasi mitos lokal (Sungkono, 2025:4). Namun, terdapat indikasi bahwa penggunaan unsur-unsur cerita rakyat dalam desain modern ini masih bersifat literal dari segi estetika (permukaan) saja (Septian dkk., 2025:185), belum menyentuh kedalaman tema simbolis atau narasi asli (Zhou dkk., 2025:479).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini memfokuskan pada tiga rumusan masalah, yaitu: pertama, bagaimana peran objek atau produk di dalam cerita rakyat dari perspektif fungsi naratif dan simbolis; kedua, bagaimana produk di dalam cerita rakyat berperan sebagai cerminan budaya material; dan ketiga, bagaimana potensi cerita rakyat sebagai sumber inspirasi desain produk kontemporer. Untuk menjawab ketiga permasalahan tersebut, studi ini menggunakan metode kualitatif dengan Teknik Konten Analisis yang

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

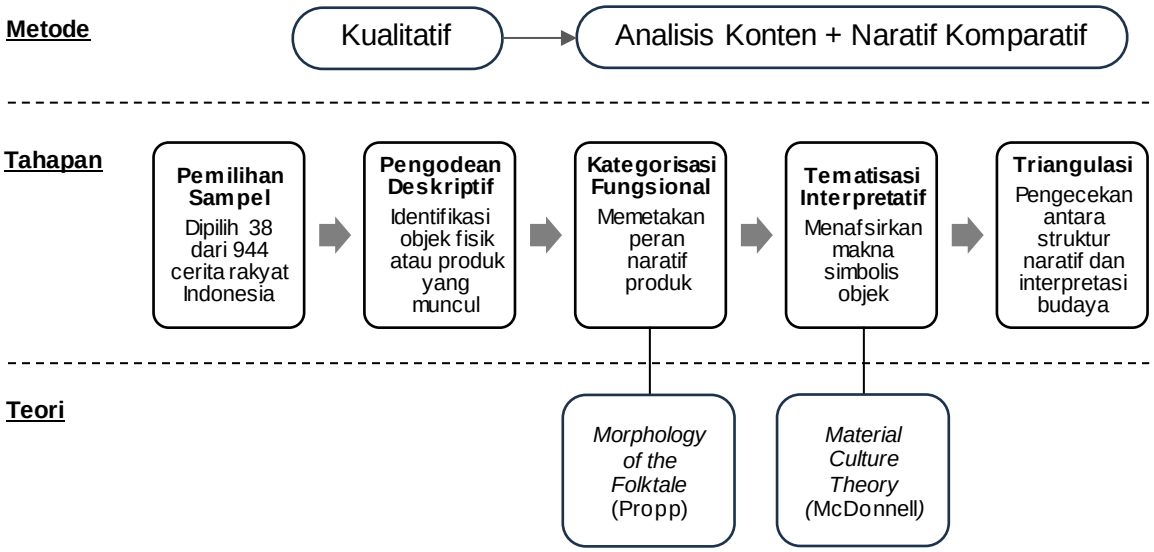
dikombinasikan dengan Pendekatan Naratif Komparatif, sehingga menghasilkan pembahasan yang komprehensif. Penelitian ini bertujuan untuk mengurai peran objek atau artefak dalam cerita rakyat Indonesia dan signifikansi budayanya serta hubungan antara cerita rakyat dan desain produk, baik dalam konteks tradisional maupun potensi penerapannya di era modern. Capaian yang ditargetkan yaitu pembahasan komprehensif interdisipliner antara cerita rakyat dengan desain produk. Hasil kajian dapat memperkuat pengembangan keilmuan maupun perancangan desain produk berbasis cerita rakyat.

Adapun kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengayaan pemahaman interdisipliner tentang bagaimana warisan folklor atau cerita rakyat dapat dimanfaatkan dalam konteks desain, serta bagaimana perspektif desain dapat memberikan sudut pandang baru dalam studi folklor. Di dalam penelitian terdahulu, folklor atau cerita rakyat telah banyak dibahas sebagai sumber literatur atau sastra untuk dikaji pesan moralnya, seperti dalam penelitian Maulinnikmah dkk. (2025:184-190), Nurulanningsih (2018:81-93), dan Sawita dkk. (2024:279-294). Sementara penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Mariah dkk. (2025:43-58) dan Purnama dkk. (2025:13239-13245) berfokus pada analisis naratif struktur cerita yang bertumpu pada tokoh-tokohnya. Dari segi penelitian desain, studi Agustin dkk. (2024:217-235), Anam dkk. (2018:40-48), Gondoputranto (2017:370-376), Parung dkk. (2023:1-8), dan Ratri dkk. (2021:468-475) menunjukkan pemanfaatan cerita rakyat sebagai sumber inspirasi visual dalam mendesain buku bergambar dan fesyen. Dari semua penelitian ini belum ada kajian pendalaman yang berfokus pada integrasi peran produk di dalam cerita rakyat, cerminannya terhadap budaya material, serta potensi cerita rakyat sebagai sumber inspirasi mendesain produk konseptual (tidak hanya berbasis visual). Oleh karena itu, kondisi tersebut ditafsirkan sebagai celah keilmuan dan penelitian ini membuka peluang untuk menemukan temuan baru dari hasil integrasi pemikiran antara topik cerita rakyat dan desain produk.

METODE

Penelitian ini menggunakan Analisis Konten (Krippendorff, 2019:10) yang dikombinasikan dengan pendekatan Naratif Komparatif untuk mengurai peran dan makna objek desain produk dalam cerita rakyat Indonesia (Propp, 1968:25). Metode ini dipilih karena dapat menyajikan dan mendukung analisis sistematis dan interpretatif terhadap teks naratif, dengan fokus pada dua aspek utama, yaitu objek yang muncul dan fungsinya dalam alur cerita. Selain itu, Penelitian ini juga menggabungkan dua kerangka teori utama, yaitu: *Morphology of the Folktale* karya Propp (1968) untuk mengidentifikasi fungsi naratif objek seperti penolong magis, pemicu konflik, atau alat pengujian moral, dan *Material Culture Theory* oleh McDonnell (2023) untuk menafsirkan makna simbolis dan signifikansi budaya dari objek-objek ini dalam konteks desain dan kepercayaan lokal. Secara garis besar tahapan penelitian divisualisasikan oleh Gambar 1.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 1 Alur penelitian yang diterapkan
Sumber: Septian, et al, 2026

Sumber Data dan Teknik Pengambilan Sampel

Sumber data untuk penelitian ini adalah cerita rakyat Indonesia yang diperoleh dari antologi terbitan dan arsip digital daring. Dari 944 cerita rakyat Indonesia yang tercatat di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Hadi dkk., 2021:38), 38 cerita rakyat dipilih dengan cara *purposive sampling* untuk mewakili keragaman geografis dan budaya (Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Bali, Nusa Tenggara, Maluku, dan Papua). Adapun kriteria pemilihan sampel yaitu cerita rakyat secara eksplisit menampilkan satu atau lebih benda fisik yang membentuk narasi, memiliki unsur moral atau simbolis yang dapat diidentifikasi, dan memiliki versi tertulis yang terdokumentasi.

Prosedur Pengumpulan Data

Setiap teks cerita dibaca dan diidentifikasi secara mendalam untuk memahami jenis objek produk (misalnya, senjata, perhiasan, pakaian, alat musik, perkakas, atau kendaraan), fungsi naratif (misalnya, penolong, sumber konflik, ujian moral, atau sarana penyelesaian), dan makna budaya (misalnya, simbol kekuasaan, keindahan, kesuburan, spiritualitas, atau identitas komunitas). Selain itu, konteks regional, praktik ritual terkait, dan hubungan dengan artefak material yang masih ditemukan dalam budaya lokal juga dicatat untuk memperkaya dimensi interpretatif penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan melalui tiga tahap berulang, yaitu: a) Pengodean

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Deskriptif: mengidentifikasi dan mendata semua objek fisik yang muncul dalam teks cerita rakyat; b) Kategorisasi Fungsional: memetakan peran naratif setiap objek berdasarkan fungsi struktural dalam teori Propp; c) Tematisasi Interpretatif: menafsirkan makna simbolis objek melalui perspektif budaya material dan semiotika budaya. Selanjutnya, perbandingan lintas kasus dilakukan untuk menemukan pola kemunculan objek, variasi fungsi, dan perbedaan makna simbolis antarwilayah. Triangulasi dilakukan antara struktur naratif dan interpretasi budaya untuk memastikan validitas dan konsistensi analisis (Creswell & Poth, 2018:412).

HASIL

Peran Naratif dan Simbolis Produk dalam Cerita Rakyat

Objek-objek yang muncul dalam cerita rakyat nusantara sangat beragam, namun dapat diklasifikasikan sebagai objek desain produk jika menafsirkannya sebagai hasil nyata dari desain atau pembuatan (meskipun definisi "desain" di sini luas, termasuk objek-objek alam yang telah dimanipulasi oleh manusia). Tabel 1 menyajikan kategori objek atau produk yang telah diidentifikasi dari 944 cerita rakyat dari ke-38 provinsi di Indonesia.

Tabel 1 Daftar objek atau produk dalam cerita rakyat Indonesia

No.	Judul Cerita Rakyat & Asal Daerah	Objek atau Produk	Kategori
1	Pangeran Pandegelang (Banten)	Gelang raksasa	Alat
2	Sangkuriang (Jawa Barat)	Busur dan anak panah	Senjata
		Sendok nasi	Alat
		Perahu	Kendaraan
3	Legenda si Pitung (Daerah Ibu Kota Jakarta)	Golok	Senjata
		Ikat kepala	Pakaian
4	Legenda Roro Jonggrang (Yogyakarta)	Mahkota	Perhiasan
5	Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari (Jawa Tengah)	Selendang	Pakaian
		Penanak nasi	Alat
6	Keris Empu Gandring (Jawa Timur)	Keris	Senjata
7	Seruling Pusaka Banta Barensyah (Aceh)	Seruling	Alat musik
8	Malin Kundang (Sumatra Barat)	Kapal laut	Kendaraan
9	Danau Toba (Sumatra Utara)	Kail pancing	Alat
		Kotak makan	Alat
10	Asal Mula Lancang Kuning (Riau)	Perahu	Kendaraan
11	Legenda Meriam Tegak (Kepulauan Riau)	Meriam tegak	Senjata
12	Orang Kayo Hitam (Jambi)	Keris Siginjai	Senjata
13	Kendi Emas dan Ular (Sumatra Selatan)	Kendi	Alat
14	Ayam Jago dan Rahasia Jarum Emas (Kepulauan Bangka Belitung)	Jarum	Alat
15	Legenda Ular Daung (Bengkulu)	Dol (bedug)	Alat musik
16	Legenda Ratu Melinting dan Ratu Darah Putih (Lampung)	Pedang	Senjata
17	Mandau Sakti (Kalimantan Barat)	Mandau	Senjata
18	Putri Junjung Buih (Kalimantan Selatan)	Keris pusaka	Senjata
19	Asal-Usul Sungai Mahakam (Kalimantan Timur)	Perahu	Kendaraan

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

20	Hantuen (Kalimantan Tengah)	Topi	Pakaian
21	Betawol (Kalimantan Utara)	Selendang	Pakaian
22	La Galigo (Sulawesi Selatan)	Keris	Senjata
		Perahu	Kendaraan
23	Legenda Toumatenden (Sulawesi Utara)	Selendang	Pakaian
24	Asal Usul Pamboang (Sulawesi Barat)	Sandeq (perahu)	Kendaraan
25	Legenda Batu Bagga (Sulawesi Tengah)	Perahu Bagga	Kendaraan
26	Kisah La Moelu (Sulawesi Tenggara)	Pasu Air (wadah)	Alat
		Loyang	Alat
27	Lahilote (Gorontalo)	Selendang	Pakaian
28	Calon Arang (Bali)	Dupa	Alat
29	Tenun Sukarara Songket (Nusa Tenggara Barat)	Kain songket	Pakaian
30	Nogo Giri (Nusa Tenggara Timur)	Gong	Alat musik
		Tombak	Senjata
31	Legenda Nene Luhu dan Alat Musik Tifa (Maluku)	Tifa	Alat musik
		Totobuang	Alat musik
32	Legenda Asal Usul Alat Musik Fu (Maluku Utara)	Fu (alat musik tiup)	Alat musik
33	Asal-Usul Kepulauan Raja Ampat (Papua)	Noken (tas anyam)	Pakaian
34	Manarmakeri (Papua Barat)	Tifa	Alat musik
35	Nenek Suanggai (Papua Tengah)	Panci	Alat
36	Legenda Asal Mula Suku Asmat (Papua Selatan)	Tifa	Alat musik
37	Legenda Caadara dan Suku Kuala (Papua Barat Daya)	Mahkota Bulu Kasuari	Perhiasan
		Kalung Gigi Hewan	Perhiasan
38	Kisah Asal-Usul Nama Wamena (Papua Pegunungan)	Buku	Alat

Sumber: Septian, et al, 2025

Alur kategorisasi dilakukan dengan merinci temuan benda atau produk di dalam cerita dan menentukan jenisnya seperti yang ditampilkan pada Gambar 2. Melalui proses ini dan hasil yang tersaji pada Tabel 1, dapat pula diketahui jenis produk mana yang sering muncul dalam cerita rakyat Indonesia.



Gambar 2 Alur kategorisasi benda atau produk
Sumber: Septian, et al, 2026

Berdasarkan proses ini, didapatkan enam kategori atau kelompok besar jenis benda atau produk, yaitu: alat, kendaraan, senjata, pakaian, perhiasan, dan alat musik. Adapun bahasan terkait kelompok besar benda atau produk disajikan sebagai berikut.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Tabel 2 Peran Naratif dan Simbolis produk alat dan kendaraan

No.	Objek atau Produk	Kategori	Peran Naratif	Peran Simbolis
1	Gelang raksasa	Alat	*Acquisition*	Kekuatan luar biasa dan legitimasi tokoh utama
2	Sendok nasi	Alat	*Recognition*	Penanda hubungan keluarga dan bukti identitas
3	Perahu	Kendaraan	*Difficult task*	Ambisi, ujian mustahil, dan kegagalan
4	Penanak nasi	Alat	*Interdiction*	Larangan dan kekuatan magis
5	Kapal laut	Kendaraan	*Return*	Keberhasilan ekonomi, mobilitas sosial, dan penyebab konflik
6	Kail pancing	Alat	*Acquisition*	Perubahan nasib
7	Kotak makan	Alat	*Interdiction*	Rahasia, larangan, dan batas moral yang tidak boleh dilanggar
8	Kendi	Alat	*Acquisition*	Keberuntungan dan sumber kehidupan
9	Jarum	Alat	*Solution*	Kecerdikan, penyelesaian masalah, dan jalan menuju keberhasilan
10	Sandeq (perahu)	Kendaraan	*Departure*	Budaya maritim, ketangguhan, dan perpindahan hidup
11	Perahu Bagga	Kendaraan	*Transfiguration*	Perubahan bentuk dan transformasi nasib
12	Pasu Air (wadah)	Alat	*Acquisition*	Kehidupan, kesucian, dan sumber keberkahan
13	Loyang	Alat	*Guidance*	Keteraturan dan penunjang kehidupan sehari-hari
14	Dupa	Alat	*Guidance*	Ritual, komunikasi spiritual, dan hubungan dengan kekuatan gaib
15	Panci	Alat	*Solution*	Pemenuhan kebutuhan hidup, ketahanan keluarga, dan kesejahteraan
16	Buku	Alat	*Delivery*	Penyebaran pengetahuan, memori kolektif, dan pewarisan budaya

Sumber: Septian, et al, 2025

Tabel 2 menunjukkan rekapitulasi peran naratif dan simbolis untuk produk kategori alat dan kendaraan. Di dalam cerita rakyat Indonesia, alat keseharian dapat memiliki peran lebih penting dari sekedar benda pendukung aktivitas sehari-hari. Misalnya kendi dalam cerita Kendi Emas dan Ular (Sumatra Selatan) yang berfungsi sebagai penguji karakteristik manusia (Nurulanningsih, 2018:90). Sekop nasi memegang peran sebagai alat pemberi bekas luka untuk menandakan identitas Sangkuriang sehingga Dayang Sumbi tidak berkenan menikahinya. Kapal besar dalam Legenda Sangkuriang sebagai syarat menikah dari Dayang Sumbi dipercaya menjadi ikon lahirnya situs Tangkuban Perahu. Alat lain yaitu penanak nasi yang menjadi pemantik terkuaknya rahasia Jaka Tarub menyembunyikan selendang Nawang Wulan dan mengakibatkan Nawang Wulan kembali ke kayangan. Gambar 3 menunjukkan contoh penggambaran alat dan

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

kendaraan yang memiliki peran cukup penting dalam cerita rakyat Indonesia.



Gambar 3 Kendi dan kapal
Sumber: https://www.beprimitive.com & https://www.gocelebes.com, 2026

Tabel 3 Peran Naratif dan Simbolis produk senjata

No.	Objek atau Produk	Kategori	Peran Naratif	Peran Simbolis
1	Busur dan anak panah	Senjata	*Struggle*	Kekuatan, perburuan, dan tindakan yang mengubah alur cerita
2	Golok	Senjata	*Struggle*	Perlawanan rakyat, keberanian, dan pertahanan diri
3	Keris	Senjata	*Villainy*	Ambisi, kutukan, kekuasaan, dan kekerasan politik
4	Meriam tegak	Senjata	*Recognition*	Kekuatan kerajaan, pertahanan wilayah, dan identitas
5	Keris Siginjai	Senjata	*Acquisition*	Legitimasi kepemimpinan, kewibawaan, dan warisan budaya
6	Pedang	Senjata	*Struggle*	Kehormatan, kekuasaan, dan konflik antar kekuatan
7	Mandau	Senjata	*Acquisition*	Kekuatan spiritual, perlindungan, dan identitas
8	Keris	Senjata	*Acquisition*	Legitimasi bangsawan, keberanian, dan warisan leluhur
9	Tombak	Senjata	*Struggle*	Perlindungan, keberanian, dan kekuatan

Sumber: Septian, et al, 2025

Tabel 3 menunjukkan rekapitulasi peran naratif dan simbolis untuk produk kategori senjata. Di dalam cerita rakyat Indonesia, senjata tradisional sering muncul sebagai properti sekaligus elemen sentral dalam cerita, seperti keris, tombak, kujang, dan mandau seperti yang ditampilkan pada Gambar 4. Beberapa contoh cerita rakyat populer yang berkaitan dengan senjata yaitu busur panah dalam Legenda Sangkuriang, keris dalam Keris Empu Gandring, dan mandau ajaib dalam legenda Dayak. Senjata biasanya melambangkan keberanian, kekuatan, atau keadilan (Suwasono dkk., 2025:882). Benda-benda ini dianggap

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

sebagai desain produk karena jelas merupakan hasil pengerjaan logam dan desain fungsional. Dalam cerita rakyat, senjata sering dipersonifikasikan sebagai benda yang memiliki jiwa, sehingga penggunaannya juga melibatkan prosedur khusus (ritual).



Gambar 4 Keris, kujang, dan mandau
Sumber: https://pusakakeris.com, https://www.wonderverseindonesia.com, https://www.museumnasional.or.id, 2026

Tabel 4 Peran Naratif dan Simbolis produk pakaian dan perhiasan

No.	Objek atau Produk	Kategori	Peran Naratif	Peran Simbolis
1	Ikat kepala	Pakaian	*Recognition*	Penanda identitas Betawi, keberanian, dan figur jawara rakyat
2	Mahkota	Perhiasan	*Recognition*	Simbol status kerajaan, otoritas, dan posisi sosial tokoh
3	Selendang	Pakaian	*Villainy*	Pemicu konflik; simbol kebebasan dan identitas bidadari
4	Topi	Pakaian	*Recognition*	Penanda identitas sosial dan ciri khas tokoh dalam komunitas
5	Selendang	Pakaian	*Recognition*	Identitas perempuan, relasi sosial, dan nilai adat
6	Selendang	Pakaian	*Recognition*	Penanda identitas
7	Selendang	Pakaian	*Villainy*	Pemicu kehilangan dan konflik
8	Kain songket	Pakaian	*Recognition*	Status sosial, identitas budaya, dan keterampilan tradisional
9	Noken (tas anyam)	Pakaian	*Recognition*	Kehidupan komunal, identitas, dan keberlanjutan budaya
10	Mahkota Bulu Kasuari	Perhiasan	*Recognition*	Kepemimpinan adat, kehormatan, dan hubungan manusia dengan alam
	Kalung Gigi Hewan	Perhiasan	*Recognition*	Keberanian, status sosial, dan prestasi berburu

Sumber: Septian, et al, 2025

Tabel 4 menunjukkan rekapitulasi peran naratif dan simbolis untuk produk kategori pakaian dan perhiasan. Cincin, kalung, mahkota, atau kain (selendang, songket, batik) dapat menjadi penggerak sebuah cerita. Misalnya, dalam Legenda Roro Jonggrang menampilkan mahkota yang dikenakan Bandung Bondowoso

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

saat ia mencoba membangun patung atau selendang bidadari dalam Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari yang jika dicuri akan mencegah bidadari kembali ke kayangan. Perhiasan sendiri sering digambarkan mengandung sihir atau doa, melambangkan status atau kecantikan (Husni & Siregar, 2000:54). Kategori ini mencakup objek desain karena melibatkan estetika dan keahlian tinggi saat membuatnya. Contoh produk-produk ini ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5 Gambaran perhiasan, mahkota, dan selendang
Sumber: https://bp-guide.id, https://www.tiktok.com/@zaesatory21/video/7548861664289049862, https://www.batikprabuseno.com, 2026

Tabel 5 Peran Naratif dan Simbolis produk alat musik

No.	Objek atau Produk	Kategori	Peran Naratif	Peran Simbolis
1	Seruling	Alat musik	*Acquisition*	Sumber kekuatan, komunikasi, dan legitimasi spiritual
2	Dol (bedug)	Alat musik	*Recognition*	Identitas komunitas, solidaritas sosial, dan penanda budaya
3	Gong	Alat musik	*Recognition*	Otoritas adat, pemersatu komunitas, dan media ritual
4	Tifa	Alat musik	*Acquisition*	Identitas budaya, komunikasi komunal, dan warisan leluhur
5	Totobuang	Alat musik	*Recognition*	Harmoni sosial, ekspresi kolektif, dan upacara adat
6	Fu (alat musik tiup)	Alat musik	*Guidance*	Komunikasi dengan alam dan media spiritual
7	Tifa	Alat musik	*Recognition*	Penyebaran nilai budaya, identitas masyarakat, dan kebangkitan sosial

Sumber: Septian, et al, 2025

Tabel 5 menunjukkan rekapitulasi peran naratif dan simbolis untuk produk kategori alat musik. Dalam mitologi Jawa, gamelan diciptakan oleh Dewa Guru; angklung konon diciptakan untuk memanggil Dewi Sri (dewi padi); seruling (misalnya seruling dalam cerita Seruling Pusaka Banta Barensyah yang melambangkan warisan dan kekuatan leluhur). Benda-benda ini memiliki desain akustik dan nilai spiritual (Dewi dkk., 2008:74). Semua alat musik yang disebutkan

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

ditampilkan di bawah ini pada Gambar 6.



Gambar 6 Alat musik tradisional Indonesia: gamelan, angklung, dan suling
Sumber: https://archipelagoid.com, https://centerforworldmusic.org, https://jabar.jadesta.com, 2026

Produk sebagai Cerminan Budaya Material

Dari identifikasi dan klasifikasi di atas, hampir semua aspek material (benda atau produk); senjata, pakaian, alat musik, kendaraan, dan alat diangkat dalam folklor. Hal ini mengukuhkan premis bahwa folklor adalah cermin komprehensif budaya, termasuk budaya materialnya. Folklor melestarikan bentuk dan fungsi benda-benda tradisional, sekaligus mengisyaratkan makna filosofisnya. UNESCO, dalam penetapan warisan Indonesia (wayang, batik, keris, dll.), menekankan bahwa karya seni tradisional memiliki lapisan makna spiritual yang membuatnya lebih dari sekadar benda fisik (Saputra dkk., 2024:185). Wayang bukan sekadar boneka kulit, melainkan media untuk merenungkan filosofi hidup (Sungkono, 2025:2); batik bukan sekadar kain bermotif, melainkan mengandung simbol, cerita, dan doa; keris bukan sekadar senjata, melainkan pusaka yang memiliki jiwa (UNESCO, 2008). Dalam cerita rakyat, makna-makna ini diperkuat melalui narasi: penggambaran karakter, konflik, dan penyelesaiannya sering kali melibatkan benda-benda yang "berbicara" tentang nilai-nilai.

Cerita Rakyat sebagai Sumber Inspirasi Desain Produk Kontemporer

Tidak sedikit desainer yang telah menjadikan cerita rakyat sebagai sumber inspirasi berkarya. Mayoritas tujuannya yaitu misi pengenalan budaya dan mempertahankan cerita rakyat agar tidak terlupakan akibat kemajuan zaman. Contoh karya berbasis folklor dapat dilihat dari penelitian Agustin dkk. (2024:217-235) yang menggunakan cerita Legenda Sangkuriang untuk desain fesyen dengan teknik *digital printing*. Tokoh dan bagian plot cerita utama dijadikan sebuah montase ilustrasi grafis bergaya *flat design* dengan warna cerah. Hasil ilustrasi dites dengan dicetak pada berbagai jenis kain. Di dalam penelitian lain, Anam dkk. (2018:40-48) mengadaptasi cerita Bagus Kuning menjadi buku *pop-up* untuk anak-anak. Beberapa plot utama divisualisasikan ke dalam bentuk halaman cerita bergambar dan berwarna cerah. Selain itu, dibuat juga produk pendukung, seperti *totebag*, kaos, gantungan kunci, spanduk, dan stiker dengan menerapkan visualisasi senada. Hal serupa dilakukan oleh Ratri dkk. (2021:468-475) yang mentransformasi 28 cerita rakyat menjadi buku cerita anak bergambar dengan

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

penggunaan gaya ilustrasi yang berbeda-beda satu sama lain. Sementara, Parung dkk. (2023:1-8) berupaya mempertahankan cerita rakyat Keong Mas dengan membuat ilustrasi yang diaplikasikan ke *totebag* dan *scarf*. Sebagai wujud modernisasi, ilustrasi ini diintegrasikan dengan teknologi *augmented reality*. Gambar ilustrasi dapat dipindai dengan ponsel untuk melihat video animasi secara digital yang menampilkan keterangan singkat cerita Keong Mas.

DISKUSI

Secara struktural, benda-benda dalam cerita rakyat memiliki fungsi naratif spesifik. Vladimir Propp, dalam studinya tentang *Morphology of the Folktale* (1968), mengidentifikasi beberapa peran seperti pemberi benda-benda pusaka dan penolong. Dalam banyak cerita, benda atau produk merupakan manifestasi dari penolong secara ajaib (Reddan, 2016:195). Timun Mas, misalnya, menerima empat benda dari seorang pertapa, masing-masing menjadi penolong pada tahap-tahap berbeda dalam pelariannya. Bawang Putih menerima sebuah labu dari seorang peri sebagai hadiah atas kebaikannya, yang berisi harta karun (sebaliknya, Bawang Merah menerima labu yang berisi ular karena kejahatannya). Benda-benda tersebut berfungsi sebagai pelajaran moral. Pola ini konsisten. Benda-benda ajaib muncul ketika tokoh telah lulus ujian moral atau menunjukkan sifat utama (kerja keras, kejujuran), dan kemudian benda tersebut membantu mereka mencapai akhir yang bahagia.

Dengan demikian, secara naratif benda-benda sering menjadi simbol hadiah atau konsekuensi. Benda-benda ajaib dalam dongeng membuat hal yang mustahil menjadi mungkin, sehingga cerita dapat diselesaikan (Propp, 1968:64). Tanpa benda-benda ini, sang protagonis mungkin akan gagal. Selain fungsi utilitariannya dalam alur cerita, benda-benda juga mengandung pesan simbolis. Misalnya, emas atau benda-benda berkilau sering dikaitkan dengan keserakahan atau godaan. Dalam cerita "Kendi Emas dan Ular", kendi emas hadir sebagai perwujudan ujian apakah manusia serakah atau tidak (Nurulanningsih, 2018:90).

Selain itu, objek dalam cerita rakyat memperkuat tema cerita. Dalam Legenda Tangkuban Perahu, perahu (objek yang diciptakan oleh Sangkuriang) menjadi simbol cinta terlarang yang karam dan kemarahan yang membalikkan takdir (secara harfiah, perahu itu terbalik menjadi gunung). Dalam cerita Malin Kundang, kapal dan batu menjadi penanda ketidaktaatan (kapal Malin hancur, dan ia berubah menjadi batu). Objek-objek ini menjadi monumen moral. Saat ini orang-orang dapat melihat batu Malin Kundang di pantai Padang atau gunung berbentuk perahu di Bandung. Dengan demikian, objek-objek dalam cerita rakyat sering dikaitkan dengan lokasi nyata sebagai bukti (*pseudo*) historis, yang memperkuat keyakinan masyarakat terhadap cerita tersebut. Ini merupakan bagian dari fungsi cerita rakyat untuk menjelaskan fenomena (etiologi) dan memperkuat pandangan dunia lokal.

Dari perspektif simbolisme budaya, beberapa pola dapat dirangkum, yaitu

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

a) Alat: simbol identitas diri dan kebiasaan yang berkembang dalam masyarakat. Misalnya mesin tenun dan sendok nasi yang melekat dengan Dayang Sumbi merepresentasikan sosok perempuan menawan dan keibuan. Penanak nasi dalam cerita Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari menunjukkan sifat manusia yang tidak bisa lepas dari kebutuhan pangan harian; b) Perhiasan atau barang berharga: simbol status atau kecantikan, namun terkadang juga ujian moral. Benda-benda emas cenderung melambangkan kemakmuran sekaligus keserakahan; c) Senjata: simbol kekuasaan dan legitimasi kerajaan (contoh: Keris Mpu Gandring, siapa pun yang memilikinya berhak menjadi raja Tumapel namun disertai kutukan); juga simbol perlindungan komunitas (mandau dalam mitologi Dayak mengusir roh jahat). Senjata pusaka sering diberi nama dan diperlakukan seperti karakter.

Indonesia memiliki kekayaan cerita rakyat dengan variasi lokal. Setiap daerah menonjolkan benda-benda unik bagian dari budayanya. Misalnya di Jawa dan Bali, keris dan gamelan sering disebutkan; di Sumatra, pedang dan tombak dari era Kerajaan Malaka atau Sriwijaya muncul; di Nusa Tenggara, terdapat cerita tentang kuda (hewan namun dianggap sebagai aset budaya, misalnya kuda Cendana Sumba dalam legenda lokal); di Kalimantan, terdapat seruling dan mandau; di Maluku-Papua, noken (tas anyaman), perahu, dan alat perkusi merupakan bagian dari budayanya. Semua ini menunjukkan hubungan antara cerita rakyat dan artefak etnografi lokal.

Cerita rakyat dapat dipandang sebagai gudang budaya yang tidak hanya melestarikan nilai-nilai tak berwujud (moral dan keyakinan), tetapi juga mencerminkan budaya material masyarakat tradisional (Victionary, 2023:2). Sebagian besar cerita rakyat Indonesia secara implisit mencatat pengetahuan tentang alat rumah tangga, kerajinan, senjata, pakaian tradisional, alat bebunyian, dan benda-benda lain yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari di masa lalu. Benda-benda ini kemudian diangkat dalam cerita dengan penambahan unsur magis atau simbolis, sehingga menjadi “lebih dari sekadar benda”; lebih lanjutnya benda-benda tersebut berubah menjadi penanda budaya.

Misalnya, dalam konteks Jawa dan Nusantara, keris bukan sekadar senjata tajam, melainkan dianggap sebagai pusaka bernilai dan perwujudan ekspresi seni serta nilai budaya untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat (Ilhaq, 2018:129). UNESCO telah mengakui keris Indonesia sebagai warisan budaya dunia berkat nilai artistik dan makna mendalamnya (Husniah dkk., 2025:81). Dalam narasi folklor, keris sering dikaitkan dengan kekuasaan dan maskulinitas; banyak legenda (seperti kisah Empu Gandring) menempatkan keris di pusat konflik cerita dan kisah moral. Sementara sebagai objek desain, keris memiliki desain yang unik. Bilah melengkung dan asimetris dengan pola pamor logam berlapis dibuat oleh seorang pengrajin ahli yang mahir dalam logam dan spiritualitas (UNESCO, 2008). Kehadiran keris dalam cerita rakyat mencerminkan estetika dan teknologi lokal serta sistem kepercayaan tentang benda-benda magis. Dengan kata lain, melalui cerita-cerita tentang keris, pendengar di masa lalu belajar untuk menghargainya sebagai simbol identitas, kekuasaan, dan

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

warisan suci.

Hal yang sama berlaku untuk berbagai benda lainnya. Wayang kulit muncul dalam pertunjukan tradisional dan juga menjadi media untuk penceritaan epik. Batik tidak muncul dalam cerita lisan, tetapi motifnya sering kali terinspirasi oleh mitos (misalnya, motif Parang dan Kawung memiliki makna filosofis yang mendalam). Alat musik tradisional seperti gamelan disertai dengan cerita mitologis (konon gamelan diciptakan oleh para dewa di Jawa kuno). Benda-benda ini menunjukkan bahwa budaya material saling terkait dengan folklor. Menurut penelitian oleh Gumulya & Meilani (2023:630), inspirasi desain terutama berasal dari warisan budaya tradisional, yang dianggap memiliki keseimbangan antara estetika dan fungsi, mengandung kebijaksanaan kolektif yang telah teruji oleh waktu. Demikian pula, sebuah studi oleh Gumulya dkk. (2022:30) menemukan bahwa budaya material merupakan sumber inspirasi dominan bagi pengembangan produk baru di perusahaan kreatif sosial Indonesia. Hal ini menegaskan bahwa budaya material, seperti artefak kerajinan tangan, pakaian tradisional, dan senjata, mengandung kekayaan bentuk dan makna yang terus relevan untuk dieksplorasi.

Selain itu, benda-benda dalam cerita rakyat sering kali merupakan barang sehari-hari yang telah diberi makna khusus. Studi tentang folklor di Finlandia-Estonia mengungkapkan bahwa benda-benda magis biasanya berasal dari benda-benda alam atau perabotan sehari-hari yang telah diberi konteks ritual atau ditemukan di lokasi yang tidak biasa, sehingga tidak lagi dianggap sebagai "benda biasa" (Kõiva, 2023:18-21). Kealamian dan kesederhanaan benda-benda tersebut hanya tampak di permukaan; justru ritual dan kontekslah yang membuatnya istimewa bagi praktik magis. Meskipun konteks penelitian ini adalah dongeng magis di Eropa Utara, konsep ini sejalan dengan folklor Indonesia. Misalnya, jarum mungkin tampak sebagai benda biasa, tetapi dalam cerita Timun Mas, jarum berubah menjadi hutan bambu yang tajam dan berfungsi sebagai penghalang raksasa. Benda-benda rumah tangga menjadi senjata magis karena konteks naratifnya. Hal ini menunjukkan kecerdikan budaya lisan dalam memanfaatkan hal-hal sederhana untuk menyampaikan gagasan yang luar biasa, sekaligus menunjukkan bahwa setiap benda memiliki potensi makna budaya yang lebih dalam.

Penelitian ini menekankan pentingnya objek desain produk dalam cerita rakyat. Objek-objek tersebut ada karena dibutuhkan oleh cerita sebagai pembawa hikmah, dan diingat karena beresonansi dengan kehidupan nyata orang-orang yang menciptakan cerita tersebut. Cerita rakyat memberikan konteks budaya pada objek, sementara objek memberikan bentuk nyata pada cerita rakyat. Keduanya saling melengkapi. Bagi dunia desain, memanfaatkan kekayaan folklor Indonesia yang merupakan bagian kebudayaan nasional, lengkap dengan berbagai objeknya, bagaikan membuka jendela ke harta karun ide-ide unik, orisinal, dan bermakna (Amrizal dkk., 2020:19). Syaratnya adalah para desainer harus menghormati esensi cerita sebagaimana nenek moyang mereka menghormati

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

warisan mereka. Dengan pendekatan yang sensitif dan inovatif, desain kontemporer dapat menjembatani masa lalu dan masa kini, memenuhi kebutuhan fungsional modern sambil menjaga semangat tradisi tetap hidup di masyarakat modern (Bahri dkk., 2025:276).

Selain itu, dari perspektif desain modern, folklor menawarkan limpahan inspirasi yang dapat diwujudkan dalam produk-produk kontemporer. Objek dan narasi dari folklor telah terbukti menarik untuk dikembangkan menjadi berbagai produk kreatif: suvenir bertema lokal, motif fesyen, mainan edukatif, buku *pop-up*, dan bahkan permainan digital (Anam dkk., 2018:41). Dengan pendekatan desain yang tepat, integrasi unsur folklor dapat menghasilkan produk yang tidak hanya unik secara visual tetapi juga menceritakan sebuah kisah dan mewakili budaya, menciptakan nilai emosional bagi pengguna (Paramitha & Chandra, 2024:185). Hal ini sejalan dengan arah Indonesia dalam mengembangkan ekonomi kreatif dan diplomasi budaya, di mana seni dan budaya tradisional digunakan sebagai keunggulan kompetitif global (Saputra dkk., 2024:184).

Namun, berdasarkan telaah literatur terdahulu, dapat diketahui bahwa tantangan utamanya terletak pada kedalaman interpretasi. Penggunaan objek atau motif folklor dalam desain tidak boleh berhenti pada estetika permukaan saja (Fawzy dkk., 2025). Upaya kolaboratif antara pakar budaya (ahli folklor, antropolog) dan desainer diperlukan untuk mengeksplorasi makna simbolis, konteks sejarah, dan nilai-nilai yang melekat pada objek-objek tersebut, kemudian menerjemahkannya ke dalam desain produk yang otentik. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak sekadar menampilkan penampilan tradisional, tetapi benar-benar berfungsi sebagai media pelestarian dan penyebaran folklor kepada masyarakat luas (Anam dkk., 2018:41).

SIMPULAN

Studi sistematis ini telah mengungkap bahwa desain produk dan cerita rakyat memiliki hubungan timbal balik yang erat. Dalam tradisi lisan Indonesia, berbagai objek fisik, mulai dari senjata pusaka, perhiasan, alat musik, hingga benda sehari-hari, diangkat menjadi elemen penting dalam cerita. Objek-objek ini tidak hadir secara kebetulan, melainkan berfungsi naratif sebagai alat magis, alat uji moral, atau sumber konflik. Objek atau produk hadir dengan makna simbolis yang mencerminkan nilai-nilai budaya lokal. Dengan memasukkan produk/benda ke dalam narasi, folklor menyediakan media konkret bagi audiens/pendengar untuk memahami pesan-pesan abstrak. Benda-benda tersebut menjadi simbol yang mewakili konsep-konsep seperti kebaikan dan kejahatan, keadilan, cinta, keserakahan, dan sebagainya, sesuai dengan konteks cerita.

Selain itu, kehadiran benda-benda desain dalam folklor membantu melestarikan budaya material; pengetahuan tentang kerajinan tradisional, teknologi, dan estetika, dalam memori kolektif suatu bangsa. Lebih lanjutnya, peran naratif dan simbolis desain produk dalam cerita rakyat pun dapat menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan desain produk itu sendiri. Nilai-nilai naratif,

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

simbolis, dan material budaya dapat dielaborasikan menjadi elemen inovasi dalam proses mendesain produk kontemporer.

Sebagai langkah tindak lanjut, penelitian mendatang dapat menggali peran desain produk secara lebih mendalam dengan batasan atau fokus pada satu provinsi saja. Melalui langkah ini, harapannya dapat diperoleh pemahaman dan temuan unik akibat beragamnya variasi karakteristik masing-masing provinsi di Indonesia.

DAFTAR SUMBER

Agustin, N. R., Ramadhan, M. S., & Febriani, R. (2024). Pengaplikasian Motif Bergaya Visual Ilustrasi dengan Inspirasi Cerita Rakyat Sangkuriang Menggunakan Teknik Digital *Printing*. *e-Proceeding of Art & Design*, *11*(1), 217–235. https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/22042

Amrizal, Akmal, A., Sumadi, & Prihatin, P. (2020). *Metode Pengembangan Desain Produk Kriya Berbasis Budaya Lokal: Desain Kriya, Kriya Tradisional & Aset Budaya Lokal*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Anam, S., Mubarat, H., & Prasetya, D. (2018). Perancangan Buku Pop-Up Cerita Rakyat Bagus Kuning untuk Anak-Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *3*(1). https://doi.org/10.36982/JSDB.V3I1.381

Bahri, N. F., Muchlis, & Setiawan, O. (2025). Implementasi Motif Tradisional Kina dari Kabupaten Bandung dalam Desain Bangku Rotan. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *10*(2), 269–277. https://doi.org/10.36982/JSDB.V10I2.5168

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design*. Los Angeles: Sage Publication.

Dewi, N. L. P. C., Estudiantin, N. L., Yogaswara, W., Yulita, I., & Moerdianti, R. (2008). *Informasi Koleksi Musik Tradisional Indonesia*. Jakarta: Museum Nasional.

Fawzy, N. A., Hassan, D. K., & Ezzeldin, M. (2025). Establishing a Framework for Designing Narrative Cultural Landscape. *Journal of Al-Azhar University Engineering Sector*, *20*(74), 276–294. https://doi.org/10.21608/auej.2024.326596.1717

Gondoputranto, O. (2017). Folklore Fusion in Fashion: Embedded Indonesian Folklore through Contemporary Illustration into Fashion Products. *1st International Conference on Art, Craft, Culture and Design*, 1(1). https://www.neliti.com/publications/349249/

Gumulya, D., & Meilani, F. (2023). New Design Ideas from Traditional Culture through Artful Thinking: Study Case on Product Design. *New Design Ideas*,

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

7(3), 612–632. https://jomardpublishing.com/UploadFiles/Files/journals/NDI/V7N3/Gumulya_Meilani.pdf

Gumulya, D., Purba, J. T., Hariandja, E. S., & Pramono, R. (2022). Cultural Product Design as a Key Strategy for Innovation Capability Development: Evidence from Indonesian Creative Social Enterprises. *Archives of Design Research*, *36*(1), 21–40. https://doi.org/10.15187/ADR.2023.02.36.1.21

Hadi, D. W., Dananto, W. A., Sambodo, N., & Mas'ad. (2021). *Statistik Kebudayaan 2021* (W. Permanawiyat, Ed.). Tangerang Selatan: Pusdatin Kemdikbud.

Husni, M., & Siregar, T. R. (2000). *Perhiasan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan Nasional.

Husniah, F., Husniah, S., Taufiq, A., & Murti, F. (2025). The Mythology Behind the Creation of Blambangan Keris and Its Influence on the Creative Industry. *International Journal of Literature and Arts 2025, Volume 13, Page 81*, *13*(4), 81–87. https://doi.org/10.11648/J.IJLA.20251304.12

Ilhaq, M. (2018). Keris dalam Budaya Minangkabau: Visualisasi Nilai Kepemimpinan Pangulu. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *3*(3). https://doi.org/10.36982/JSDB.V3I3.496

Kõiva, M. (Ed.). (2023). *Folklore: Electronic Journal of Folklore* (Vol. 88, Nomor 88). ELM Scholarly Press. https://doi.org/10.7592/FEJF2023.88

Krippendorff, K. (2019). Content Analysis: An Introduction to Its Methodology. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. https://doi.org/10.4135/9781071878781

Mariah, S., Hadiansyah, F., & Herwan, H. (2025). Analisis Struktur Naratif Vladimir Propp Dalam Cerita Rakyat Batu Kuwung dan Cerita Rakyat Situ Bagendit. J-*CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 43–58. https://doi.org/10.56799/jceki.v4i3.6893

Maulinnikmah, S., Cahya, A., Khalila, F., Ahmad, O., & Kanzunnudin, M. (2025). Analisis Nilai Sosial dalam Cerita Rakyat Sendang Bidadari di Jepara. *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(4), 184–190. https://doi.org/10.61132/SINTAKSIS.V3I4.2099

McDonnell, T. E. (2023). Cultural Objects, Material Culture, and Materiality. *Annual Review of Sociology*, *49*(Volume 49, 2023), 195–220. https://doi.org/10.1146/ANNUREV-SOC-031021-041439/CITE/REFWORKS

Nurulanningsih. (2018). Resepsi Sastra Siswa Kelas IVB SDN 25 Palembang terhadap Dongeng Kendi Emas dan Ular. *Jurnal Didascein Bahasa*, *4*(1). https://univ-tridinanti.ac.id/ejournal/index.php/bahasa/article/view/495

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Paramitha, J., & Chandra, E. (2024). Pemanfaatan Simbol dan Elemen Tradisional Mega Mendung Sebagai Identitas Visual Produk Lokal Indonesia. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, *9*(2), 171–186. https://doi.org/10.25105/jdd.v9i2.21539

Parung, C., Hartono, M., Herdiana, W., Waluyo, P., Sujatmiko, G., & Jaya, B. K. (2023). Reviving Indonesian Panji Tales in modern fashion product design with augmented reality. *AIP Conference Proceedings*, 2693(1). https://doi.org/10.1063/5.0118716

Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press.

Purnama, D., Arifin, S., Indrahastuti, T., & Setyawati, M. (2025). Analisis Struktur Plot dan Nilai Moral dalam Cerita Rakyat Tanjung Harapan 'Anak Durhaka' Kutai Kartanegara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 13239–13245. https://doi.org/10.31004/JPTAM.V9I1.27297

Rahmawati, Andeska, N., & Naufa, M. (2025). Warisan Kriya Tekstil Aceh: Kajian Terhadap Tenun Songket Dan Sulam Kasab. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *10*(3), 777–794. https://doi.org/10.36982/JSDB.V10I3.5598

Ratri, D., Sihombing, R. M., Fahmi, N. E., & Indrayati, R. I. (2021). Elaborating Visual Narrative into Modern Adaptation Concept for Picture Book with Indonesian Folklore Theme. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 625. https://doi.org/10.2991/assehr.k.211228.061

Reddan, B. (2016). Thinking Through Things: Magical Objects, Power, and Agency in French Fairy Tales. *Marvels & Tales*, *30*(2), 191–209. https://doi.org/10.13110/marvelstales.30.2.0191

Saputra, R., Hasanah, N., Kamaludin, Azis, M., Putra, M. A., & Armayadi, Y. (2024). Peran Seni Dalam Mempertahankan Identitas Budaya Lokal Di Era Modern. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *9*(2), 183–195. https://doi.org/10.36982/JSDB.V9I2.4044

Sawita, N., Nazurty, N., & Sulistiyo, U. (2024). A Systematic Review of Cultural Values in Indonesian Folklore: Preserving Local Wisdom through Educational Integration. *PPSDP International Journal of Education*, *3*(2), 279–294. https://doi.org/10.59175/PIJED.V3I2.318

Septian, N., Vidyaprabha, K., Bintang, S., Candradewi, A., & Chindany, A. L. (2025). Exploring the Product Role in Indonesian Folklore "Legenda Sangkuriang" through Narrative Analysis. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, *10*(SI39), 183–189. https://doi.org/10.21834/E-BPJ.V10ISI39.7690

Sungkono, A. P. (2025). Wayang Kulit Shadow Puppetry as an Influence on Indonesian Video Game Character Design. *Art and Society*, *4*(2), 1–7. https://doi.org/10.56397/as.2025.02.01

Volume 11 No.02 April-July 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I2.7322 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Suntini, S., Indra Dewi, F., & anjasmara, A. (2022, Desember 2). Mythological Study on a Collection of Folk Stories in Kuningan West Java. *The 2nd Universitas Kuningan International Conference on System, Engineering, and Technology (UNISET)*. https://doi.org/10.4108/eai.2-12-2021.2320266

Suwasono, B. T., Arif, M., & Purnomo, J. (2025). Keris Dhapur Inu: Inovasi Dhapur Klasik Berbahan Mangalloy Sebagai Penghasil Pamor. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *10*(3), 861–885. https://doi.org/10.36982/JSDB.V10I3.6237

UNESCO. (2008). *Indonesian Kris - UNESCO Intangible Cultural Heritage*. Unesco Intangible Cultural Heritage. https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-kris-00112

Victionary. (2023). *New Folk Art: Design Inspired by Folklore and Traditional Craft*. Hong Kong: Victionary.

Zhou, Y., Shi, Y., & Suhaily, S. S. (2025). Systematic Literature Review on the Application of Chinese Mythological Elements in Design. *PaperASIA*, *41*(4b), 469–481. https://doi.org/10.59953/PAPERASIA.V41I4B.613