

Representasi Tokoh *Drupadi* Pada Desain *Artwear* Melalui Kajian Semiotika Roland Barthes

Nadia Rachmaya Ningrum Budiono¹ dan Haidarsyah Dwi Albahi²

^{1, 2} Program Studi Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya
Indonesia Bandung, Jl. Buah Batu No.212, Kota Bandung
Email Korespondensi: ningrumnadiaaa@gmail.com¹
Email: haidarsyah.dwi@isbi.ac.id²

ABSTRACT

The legendary Drupadi, which is derived from the Mahabharata's narrative is almost always recited in a traditional manner, and the only reason it is done thus is to serve as a symbol of men's and women's feelings of love and affection. But in the dynamics of contemporary society today, there is a great urgency to reconstruct that image such that it is still relevant to present issues related to empowerment and complexities of women's identity. In order to provide a solution, this research utilises artwear designs as a form of presentation with the purpose of introducing the character of Drupadi to the metropolitan population. aimed at making the character of Drupadi a symbolic depiction of women's strength and empowerment in present socio-cultural realities. This Kreative process utilises the method of creation by Prof Dharsono which is done in 4 systematic stages, namely observation, experiment, contemplation and formation. The researcher can dissect the depth of meaning of the character and analyse the denotative and connotative codes of each visual element contained in the artwear design by using Roland Barthes' semiotic approach. This research through visual exploration of form and colour results in artwear designs that not only emphasise the aesthetic aspect but also convey a deep message about the firmness of identity. The analysis results suggest the visual element is effective in communicating the shift in meaning from passive compliance to active power. The conclusion is that this artwear design has successfully worked as an effective visual communication medium and symbolic element that reflects the Reposisi and identity of women in the midst of heterogeneity of urban society nowadays.

Keywords: Representation, Drupadi Figure, Artwear Design, Semiotics

ABSTRAK

Tokoh epik *Drupadi* dari kisah fenomenal *Mahabharata* yang secara tradisional sering kali direduksi hanya sebagai simbol kesabaran dan kesetiaan pasif perempuan saja. Namun di tengah dinamika masyarakat urban kontemporer saat ini, terdapat urgensi besar untuk merekonstruksi citra tersebut agar tetap relevan dengan isu-isu modern terkait pemberdayaan dan kompleksitas identitas perempuan. Sebagai solusi, penelitian ini memanfaatkan desain *artwear* sebagai bentuk untuk merepresentasikan karakter tokoh *Drupadi* ke dalam konteks masyarakat urban. Tujuannya dari penelitian ini untuk menampilkan tokoh *Drupadi* sebagai simbol kekuatan dan pemberdayaan perempuan dalam realitas sosial-budaya modern. Proses kreatif ini menerapkan metode penciptaan yang mencakup empat tahapan sistematis yaitu observasi, eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Dengan menggunakan pendekatan semiotika milik Roland Barthes untuk dapat membedah kedalaman makna dari tokoh tersebut dan menganalisis kode

denotatif dan konotatif pada setiap elemen visual yang terdapat pada desain *artwear*. Melalui eksplorasi visual pada bentuk dan warna penelitian ini menghasilkan desain *artwear* yang tidak hanya mengedepankan aspek estetika, tetapi juga menyampaikan pesan mendalam tentang keteguhan identitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa elemen visual tersebut efektif mengomunikasikan pergeseran makna dari kepatuhan pasif menjadi kekuatan aktif. Kesimpulannya, desain *artwear* ini berhasil berfungsi sebagai medium komunikasi visual yang efektif sekaligus elemen simbolik yang merefleksikan reposisi dan identitas perempuan di tengah heterogenitas masyarakat kota saat ini.

Kata Kunci: Representasi, Tokoh *Drupadi*, Desain *Artwear*, Semiotika

PENDAHULUAN

Mahabharata merupakan sebuah mahakarya monumental warisan dunia, yang menawarkan lebih dari sekadar nilai-nilai moral yang mendalam dan filosofis saja, namun lebih dari itu kisah *Mahabharata* menyajikan pengelompokan sifat pada setiap karakter yang salah satunya berfungsi sebagai sumber inspirasi yang tak habis-habisnya untuk berbagai ekspresi artistik selama berabad-abad. Sebagai epik terpanjang di dunia *Mahabharata* yang mencakup lebih dari 3.500 tahun sejarah, ia terus-menerus diimajinasikan ulang oleh generasi penyair dan cendekiawan India. Yang terkenal di antaranya adalah penulis terkenal R.K. Narayan, yang merevitalisasi narasi kuno untuk audiens kontemporer dengan mengadaptasi kisah tersebut ke dalam karya prosa modernnya yang terkenal (Nurnani, 2022).

Salah satu tokoh penting dalam cerita tersebut adalah Drupadi. Karakternya menggambarkan sosok perempuan cerdas, berprinsip kuat, dan berani melawan perlakuan tidak adil di sekitarnya. Saat ini, Drupadi tidak lagi dipandang sebatas tokoh dongeng masa lalu, melainkan telah menjadi contoh nyata yang menarik untuk mempelajari masalah jati diri dan kesetaraan gender. Pembahasan mengenai perempuan memang tidak bisa dilepaskan dari isu emansipasi. Isu emansipasi itu sendiri merupakan bentuk nyata dari penolakan kaum perempuan terhadap perbedaan hak, kewajiban, dan peran dalam kehidupan sehari-hari (Munaris & Nugroho, 2021).

Namun pada realitasnya, representasi tokoh *Drupadi* di tengah masyarakat sering kali mengalami reduksi makna, seperti dikatakan oleh Hadi (Hadi, 2017) bahwa tokoh *Drupadi* digambarkan sebagai protagonis utama dalam versi Jawa dari epik tersebut, dirayakan tidak hanya karena kecantikan dan kecerdasannya tetapi juga karena ketahanannya yang tak tergoyahkan dalam menghadapi cobaan hidup. Bagi banyak orang di Jawa, ia berfungsi sebagai simbol kesetiaan dan kehormatan yang abadi (R.M.Ng. Poerbatjaraka, 1964). Cara penyampaian mitologi ini memicu keterputusan akar nilai masa lalu bagi masyarakat modern yang hidup dalam realitas sosial urban yang heterogen.

Di tengah kuatnya arus globalisasi dan modernisasi yang mendesak

melalui homogenisasi budaya, ekspresi kreatif tidak boleh sekadar dipandang sebagai pemenuhan aspek estetika visual semata. Seni justru bertindak sebagai instrumen utama sekaligus benteng pertahanan yang kuat bagi identitas lokal; menyediakan ruang dinamis untuk merawat, memperkuat, dan mentransmisikan nilai-nilai serta kearifan kolektif dari generasi ke generasi agar tidak mengalami kepunahan kultural (Saputra et al., n.d.: 2024). Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, terdapat urgensi besar untuk menghadirkan kembali nilai emansipasi *Drupadi* ke dalam ruang hidup nyata melalui media komunikasi visual modern yang melampaui batas fungsional, yaitu dalam busana *artwear*. Konsep *artwear* mencakup spektrum makna yang luas, menurut Budiono (2020), *artwear* merupakan kategori pakaian yang memprioritaskan nilai estetika dan imajinasi di atas kegunaan fungsional, menempatkan ekspresi pencipta. Sebagai kategori pakaian yang memprioritaskan nilai estetika dan ekspresi imajinatif di atas kegunaan praktis, *artwear* berfungsi sebagai media strategis untuk mendekonstruksi karakter *Drupadi* yang kompleks serta menyampaikan pesan kuat mengenai perjuangan perempuan era saat ini. Langkah perwujudan nilai filosofis tokoh mitologi ke dalam media sandang modern ini juga sejalan dengan fungsi tekstil tradisional Nusantara, yang tidak sekadar menjadi pelengkap kebutuhan sandang tetapi secara ekstrinsik bertindak sebagai ekspresi identitas dan penyampaian pesan sosial (Patriansah et al., 2025).

Banyak sastrawan dan akademisi telah menyelidiki studi tentang tokoh *Drupadi* dalam konteks pemetaan studi saat ini (*state of the art*). Misalnya, RK Narayan menghidupkan kembali cerita dengan membuat karakternya menjadi prosa modern. Studi sebelumnya, bagaimanapun, sering menempatkan *Drupadi* sebagai figur sentral yang menggambarkan nilai ketahanan spiritual dan kehormatan perempuan dalam kebudayaan Jawa (Hadi, 2017; Poerbatjaraka, 1964). Sebaliknya, Budiono (2020) mendefinisikan *artwear* sebagai jenis mode di mana nilai estetika dan ekspresi imajinatif lebih penting daripada tujuan. Studi oleh Wayan, dkk (Wayan et al., 2026) juga menemukan korelasi antara dekonstruksi peran gender perempuan dengan medium ekspresi visual. Mereka menemukan melalui studi semiotik terhadap fenomena kultural di Bali bahwa penempatan figur perempuan dalam ranah estetika yang semula bersifat maskulin tidak menghilangkan nilai esensial karya; sebaliknya, mereka berfungsi sebagai praktik desain budaya yang merekonstruksi kesadaran publik tentang kesetaraan gender. Kesamaan prinsip ini memperkuat fondasi penelitian ini bahwa transformasi karakter wanita klasik ke dalam media sandang modern, juga dikenal sebagai *artwear*, merupakan sebuah bentuk dialektika sosial yang sah dan relevan untuk menjawab tantangan modernitas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada dua poin utama dengan mengadopsi pendekatan semiotika Roland Barthes, yaitu pertama bagaimana proses translasi dan artikulasi nilai filosofis, atribut rupa tradisional, serta simbol-simbol perjuangan tokoh *Drupadi* diimplementasikan ke dalam desain *artwear* melalui analisis kode denotatif pada

setiap elemen visualnya. Kemudian yang kedua, sejauh mana artikulasi dari representasi elemen visual pada karya *artwear* tokoh Drupadi tersebut mampu membedah kedalaman makna konotatif dan mitos yang mengomunikasikan pergeseran pemaknaan, dari citra kesetiaan perempuan yang pasif menuju sebuah manifesto kekuatan aktif di tengah heterogenitas dan perubahan dinamika masyarakat urban saat ini.

METODE

Metode perancangan berbasis kearifan lokal ini terkait dengan pendekatan yang diusulkan oleh Bahri dkk. (Bahri et al., 2025), yang memungkinkan visualisasi warisan tradisi diproses secara iteratif melalui tahapan stilasi bentuk dan penyesuaian material fungsional tanpa mengorbankan makna simbolisnya. Dengan pengondisian ini, ide-ide tersebut berubah menjadi *artwear* atau furnitur modern. Mereka menjadikan elemen tradisional sebagai komponen penting dari struktur desain yang kokoh dan sarat akan narasi sosiokultural.

Metode penelitian secara intrinsik terkait dengan prosedur, teknik, alat, dan desain yang digunakan dalam sebuah studi (Sugiyono, 2021). Penelitian ini menggunakan metode penciptaan seni yang dikembangkan oleh Dharsono, yang sangat cocok untuk mengintegrasikan warisan tradisional dengan kepekaan modern. Pendekatan holistik dan sistematis ini menekankan proses kreatif yang sangat terstruktur, juga didukung oleh analisis mendalam tentang dimensi budaya, estetika, dan filosofis (Dharsono, 2007). Untuk lebih memperdalam ketelitian analitis, studi ini menggabungkan kerangka semiotik Roland Barthes ke dalam setiap fase, mendekonstruksi elemen visual karya melalui lensa denotasi, konotasi, dan mitos. Proses kreatif yang terintegrasi dengan semiotika Barthes, mengikuti empat tahapan berbeda: observasi, eksperimen, refleksi, dan pembentukan. Proses penelitian dilakukan melalui metodologi terstruktur empat tahap (Dharsono, 2017).

Fase Observasi dilakukan melalui pendekatan pengumpulan data etik, menggunakan tinjauan literatur komprehensif dan studi piktorial untuk membangun landasan faktual. Hal ini diikuti oleh tahap eksperimen, yang berfungsi sebagai jembatan penting dalam proses kreatif; di sini, berbagai konsep visual dan desain alternatif dieksplorasi, eksperimentasi seperti pemilihan jenis kain, penataan skema palet warna yang kontras, penerapan teknik rekayasa material kaku untuk memunculkan volume struktural busana, serta stilisasi corak hias tradisional, yang kemudian diwujudkan melalui pengembangan *moodboard* inspirasi serta draf *mockup* perancangan busana *artwear*. Selanjutnya, tahap perenungan dilakukan untuk menganalisis secara mendalam dan memilih simbol-simbol spesifik yang akan berfungsi sebagai ikon utama dalam karya tersebut. Jeda intelektual ini memastikan bahwa setiap elemen membawa makna yang mendalam. Pada akhirnya proses tersebut mencapai puncaknya yaitu pada tahap pembentukan, yang melibatkan realisasi teknis dan desain akhir dari karya seni,

mensintesis temuan sebelumnya menjadi bentuk yang kohesif dan nyata (Dharsono, 2007).

Untuk memperkuat bagian metode, maka digunakanlah pendekatan semiotika milik Roland Barthes. Hal ini penting guna menjelaskan bagaimana teori semiotika Roland Barthes digunakan secara praktis dalam menganalisis karya *artwear*. Dalam tahap perenungan pada metode penciptaan penelitian ini menerapkan model semiotika dua tahap (*two-order semiological system*) dari Roland Barthes untuk membedah karya *artwear* sebagai sebuah teks visual (Barthes, 1990). Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam membongkar tidak hanya apa yang tampak (bentuk fisik), tetapi juga pesan ideologis yang tersembunyi di baliknya.

Analisis ini dilakukan dengan menerapkan dua tingkatan sistem tanda Roland Barthes, yang diawali dengan sistem denotasi pada tingkat pertama. Pada tahap ini, elemen-elemen visual karya diidentifikasi secara objektif dan literal dengan memfokuskan kajian pada deskripsi fisik karya *artwear* bertema Drupadi. Deskripsi fisik tersebut meliputi palet warna yang digunakan beserta pengaruh visualnya, karakteristik tekstur material bahan, potongan bentuk atau siluet busana saat berinteraksi dengan tubuh pemakai, hingga berbagai ornamen dekoratif yang muncul pada desain.

Setelah seluruh data denotatif terkumpul secara terperinci, analisis dilanjutkan ke tingkat kedua yang mengkaji sistem konotasi dan mitos untuk menemukan makna kultural serta psikologis di balik wujud fisik karya tersebut. Proses ini terbagi ke dalam dua aspek utama, di mana aspek konotasi bekerja menghubungkan elemen visual yang tampak seperti penggunaan warna merah pada *artwear* dengan konsep abstrak seperti keberanian, amarah, maupun status ningrat Drupadi dalam epos *Mahabharata*. Sementara itu, aspek mitos bertujuan untuk mengungkap bagaimana keseluruhan desain *artwear* ini mampu menaturalisasikan konsep kekuatan perempuan. Melalui tahapan mitos tersebut, peneliti menguraikan bagaimana karya kriya ini secara efektif mengubah citra tokoh Drupadi dari karakter mitos kuno menjadi sebuah representasi dari ideologi perempuan modern yang mandiri dan berdaya.

Dengan menggunakan analisis dua tingkatan, tingkatan pertama adalah sistem denotasi, pada tahap ini dilakukan identifikasi elemen-elemen visual secara objektif dan literal. Analisis berfokus pada deskripsi fisik karya *artwear* bertema *Drupadi*, yang meliputi: a) Warna: identifikasi palet warna yang digunakan dan pengaruhnya secara visual; b) Material/tekstur: karakteristik bahan; c) Bentuk/siluet: potongan busana dan bagaimana bentuk tersebut berinteraksi dengan tubuh pemakainya; d) Ornamen: Elemen-elemen dekoratif yang muncul pada desain.

Tingkatan kedua adalah sistem konotasi dan mitos, bagaimana menemukan makna kultural dan psikologis, di sinilah teori Barthes mengenai *mitos* berperan.

Secara konotasi, ini dapat menghubungkan elemen visual (misalnya warna merah pada *artwear*) dengan konsep abstrak seperti keberanian, amarah, atau status ningrat *Drupadi* dalam epos *Mahabharata*. dan pada mitos, tahap ini bertujuan mengungkap bagaimana desain *artwear* tersebut "menaturalisasi" konsep feminisme atau kekuatan perempuan. Peneliti menganalisis bagaimana karya tersebut mengubah sosok tokoh *Drupadi* dari karakter mitos kuno menjadi representasi ideologi perempuan modern yang mandiri dan berdaya. Proses semiotik ini berfungsi sebagai penghubung antara pembentukan dan eksperimen. Dengan menggunakan pisau analisis Barthes, pembacaan karya menjadi lebih terstruktur dan tidak lagi subjektif. Ini mengubah hubungan antara "apa yang terlihat" (*signifier*) dan "apa yang disimbolkan" (*signified*) dalam konteks desain *artwear*.



Bagan 1. Bagan Alir Penelitian
Sumber: Nadia, 2026

HASIL

Nilai Filosofis, Atribut, dan Simbol Perjuangan Tokoh *Drupadi* Dari ke Dalam *Artwear*

Pada tahap awal yang dilakukan yakni mengidentifikasi tokoh *Drupadi* dan *artwear* melalui tinjauan etik yaitu secara studi literatur dan piktorial. Di fokuskan pada deskripsi literatur dan pengamatan faktual tentang atribut tradisional *Drupadi* dan konteks historisnya seperti yang disajikan dalam kisah *Mahabharata*. Dalam cerita *Mahabharata* versi India, ada istilah yang dinamakan dengan Tokoh Madri, yakni tokoh tidak terkenal seperti tokoh *Drupadi* salah satunya, di India Dewi *Drupadi* masuk urutan nomor dua, Dimana posisi pertama *Ahalya*, kedua *Drupadi*, ketiga *Kunti*, ke empat *Tora*, ke lima *Mandadori*, ke enam *Paincakaya*, ke tujuh *Smarennityam*, dan terakhir *Makepatakanasanam*. Mengingat delapan wanita mulia dalam *Mahabharata* dapat memberikan kekuatan dan menghapus dampak perbuatan dosa. Meskipun Dewi Madri memiliki porsi kisah yang terbatas, ia tetap menjadi figur teladan yang kaya akan nilai pendidikan bagi masyarakat, terutama melalui sifat jujur, bersahaja, dan *satya* (setia) yang dimilikinya (Made Puma & Sri

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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Guritno, 1997).

Cerita *Mahabharata* sering mengalami adaptasi budaya dari versi aslinya yaitu versi India, salah satunya diadaptasi oleh masyarakat Jawa, khususnya ke dalam konteks pewayangan Jawa. Selain itu dalam kepercayaan masyarakat Jawa, tokoh *Drupadi* sering disebut sebagai dewi *Drupadi*, dimana Ia memegang posisi istimewa. Ia dipersonifikasikan sebagai figur perempuan terkemuka yang melambangkan kesetiaan yang teguh, kesabaran, dan ketahanan luar biasa dalam menghadapi penderitaan. Konteks historis ini berfungsi untuk membangun landasan faktual bagi representasi artistiknya dalam bentuk seni busana.

Dalam pewayangan Jawa, tokoh *Drupadi* digambarkan sebagai sosok wanita yang memiliki budi luhur, kebijaksanaan, kesabaran, ketelitian, dan kesetiaan yang tinggi. Sebagai hasil dari dekonstruksi oleh *Walisongo*, karakter *Drupadi* mengalami perubahan signifikan dari versi *Mahabharata* yang melakukan poliandri menjadi seorang istri yang hanya bersuamikan *Yudhistira* (monogami), yang menjadikannya simbol terhormat dan menegaskan posisi setara antara perempuan dan laki-laki. Karakter ini juga merepresentasikan perlawanan terhadap budaya patriarki dan misogini, di mana *Drupadi* digambarkan sebagai sosok yang kuat, mampu mendampingi Pandawa hingga akhir hayat, serta tetap memiliki peranan penting dalam peristiwa besar seperti Perang Baratayudha tanpa terpinggirkan sebagai objek seksual (Hidayatullah & Bakhri, 2021).

Mahabharata berasal dari India, sebuah epos besar yang diyakini telah disusun sekitar abad ke-4 SM hingga abad ke-4 M oleh Vyasa. Kisah ini menyebar ke kepulauan bersamaan dengan masuknya agama Hindu dan Buddha melalui jalur perdagangan pada abad pertama masehi. Para pedagang, pendeta, dan cendekiawan India memainkan peran penting dalam membawa teks-teks sastra Hindu, termasuk *Mahabharata* dan *Ramayana*, ke kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di kepulauan tersebut, seperti Kutai, Tarumanegara, Kalingga, dan Mataram Kuno (Made Puma & Sri Guritno, 1997). Kerajaan-kerajaan besar di Jawa, seperti Medang Mataram dan Majapahit, menjadi pusat penyebaran ajaran Hindu-Buddha dan sastra epik India. Kisah *Mahabharata* diadopsi sebagai bagian dari budaya kerajaan dan diintegrasikan ke dalam kehidupan masyarakat melalui seni pertunjukan, sastra, dan ritual keagamaan. Prasasti dan peninggalan arkeologis, seperti relief di Candi Prambanan dan Candi Penataran, menggambarkan adegan-adegan dari *Mahabharata*, menunjukkan bagaimana epik ini telah menjadi bagian dari budaya lokal.

Ketika kisah *Mahabharata* masuk ke Jawa, kisah tersebut mengalami proses adaptasi agar sesuai dengan budaya dan nilai-nilai lokal. Dalam versi Jawa, kisah *Mahabharata* tidak hanya diceritakan dalam bahasa Sanskerta tetapi juga diterjemahkan ke dalam bahasa Jawa Kuno melalui teks-teks seperti Kakawin Bharatayuddha (yang disusun oleh Mpu Sedah dan Mpu Panuluh pada abad ke-12 pada masa Kerajaan Kediri) yang merupakan adaptasi dari kisah perang Kurukshetra, kemudian diterjemahkan oleh Sutjipto Wiryosuparto (Sutjipto

Wiryosuparto, 1963) di mana *Drupadi* digambarkan sebagai istri Yudistira, pemimpin Pandawa. Perannya menekankan kesetiaan dan ketabahannya dalam menghadapi berbagai cobaan selama perang Bharatayuddha. Meskipun detail spesifik mengenai karakter *Drupadi* dalam kakawin ini tidak banyak dijelaskan, *Drupadi* secara umum melambangkan wanita yang setia dan teguh dalam tradisi Jawa. Selain itu, menurut Mulyono (Sri Mulyono, 1978) tokoh *Drupadi* digambarkan sebagai wanita yang setia, sabar, dan bijaksana. Sebagai istri Yudhistira, pemimpin Pandawa, *Drupadi* menunjukkan kesetiaan dan ketabahannya dalam menghadapi berbagai cobaan selama perang Bharatayuddha. Melalui karakter *Drupadi*, nilai-nilai moral dan etika dalam masyarakat Jawa disampaikan, terutama terkait dengan peran dan posisi perempuan dalam keluarga dan masyarakat.

Dalam masyarakat Jawa, Dewi *Drupadi* sering dipahami sebagai sosok dengan kecantikan luar biasa, kebijaksanaan, ketabahan, dan kesetiaan yang tinggi kepada suaminya. Namun, dalam interpretasi Jawa, terdapat penekanan khusus pada aspek spiritual dan moral karakternya. Dewi *Drupadi* sering digambarkan sebagai sosok yang tidak hanya cantik secara fisik tetapi juga memiliki kecantikan batin yang terpancar dari kemurnian dan ketulusan hatinya. Ia dikenal karena kesetiannya kepada suaminya dan kesabarannya dalam menghadapi cobaan dan penderitaan. Selain itu, dalam masyarakat Jawa, kisah Dewi *Drupadi* sering digunakan untuk menyampaikan ajaran moral dan spiritual kepada generasi muda. Kisah tentang keberanian, kesetiaan, dan ketabahan Dewi *Drupadi* menginspirasi orang untuk menjalani hidup mereka dengan integritas dan kebijaksanaan. Dalam masyarakat Jawa, Dewi *Drupadi* dianggap sebagai sosok inspiratif dan memancarkan kekuatan spiritual yang memotivasi orang untuk hidup sesuai dengan kebajikan dan kebenaran.

Menurut Sunarto dan Sagio (2023), Dewi *Drupadi* adalah putri Prabu Drupada, raja Kerajaan Cepala, yang kemudian menjadi istri Puntadewa, penguasa Kerajaan Amarta. Setelah memenangkan perang Baratayuda, Puntadewa dinobatkan sebagai raja Astina dengan gelar Prabu Karimataya. Dan dalam tradisi Wayang Jawa, Dewi *Drupadi* termasuk dalam kelompok karakter putri raja, digambarkan dengan sikap rendah hati, posisi wajah yang sangat besar (tertunduk), mata yang menyipit (setengah tertutup), hidung mancung, dan mulut yang runcing (lancip). Ia mengenakan mahkota *Gelung Keling* yang dihiasi dengan *Jamang Sadasaler* dan *Sumping Waderan (Kudupturi)*. Selain itu, ia mengenakan *Rembing*, dengan gaya rambut Nger Gendong, dan berpakaian *Putren*, yang terdiri dari *Semekan*, ikat pinggang *Pending* emas dengan motif *Ngangrangan*, Pinjong dengan motif Semen Sinom, dan kain panjang dengan motif Parang Klitik.

Drupadi adalah putri mahkota yang sangat cantik, anggun, dan berbudi halus dari Kerajaan Panchala, yang lahir dari upacara keagamaan Raja Drupada demi mendapatkan putri yang kelak dinikahkan dengan Arjuna. Ketika dewasa, sebuah sayembara memanah yang sangat berat diadakan untuk memperebutkan dirinya, dan Arjuna yang saat itu sedang menyamar sebagai seorang brahmana

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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

muda berhasil memenangkannya dengan gemilang. Meskipun dimenangkan oleh Arjuna, takdir membawa Draupadi untuk menjadi istri dari kelima Pandawa sekaligus demi memenuhi sumpah persaudaraan mereka untuk selalu berbagi dan atas restu dari Dewi Kunti. Walau awalnya ditentang oleh Raja Drupada karena dianggap menyimpang dari tradisi, pernikahan agung tersebut akhirnya tetap terlaksana setelah Yudhistira memberikan penjelasan yang bijaksana. Setelah pernikahan, Draupadi diboyong ke Kandawaprastha yang kemudian dibangun kembali menjadi ibukota baru yang megah bernama Indraprastha, tempat ia hidup dengan damai dan sejahtera. Ikatan suci pernikahan ini bahkan sempat ingin dimanfaatkan oleh Duryodhana melalui siasat licik untuk memicu kecemburuan di antara para Pandawa, namun rencana tersebut digagalkan atas saran Karna yang meyakini bahwa Draupadi adalah sosok istri yang sangat setia dan tidak akan pernah mengkhianati suaminya (Pendit, 2003).

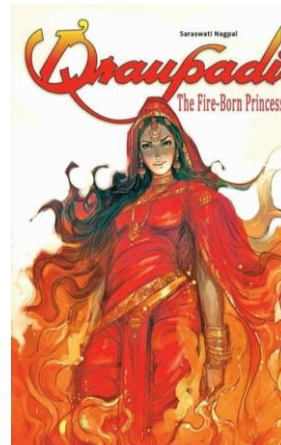
Gaya visual dan atribut kostum yang dikenakan Dewi *Drupadi* dalam Wayang kulit mencerminkan status mulianya sebagai wanita kerajaan, mewujudkan keanggunan, ketahanan, dan kebijaksanaan dalam adaptasi Jawa dari epik *Mahabharata*. Kisah *Drupadi* dalam masyarakat Jawa tidak hanya menjadi bagian dari narasi epik *Mahabharata* tetapi juga mengalami transformasi yang mencerminkan nilai-nilai budaya lokal. Melalui Wayang kulit, sastra, dan seni pertunjukan lainnya, *Drupadi* diposisikan sebagai simbol kehormatan, keberanian, dan keadilan, yang tetap relevan dalam kehidupan masyarakat Jawa saat ini. Perubahan busana pada tokoh dapat menjadi penanda dan petanda dari perubahan status sosial (Panjaitan et al., 2019).



Gambar 1. Tokoh *Drupadi* dalam pewayangan Jawa
(Sumber: <https://acesse.one/g2q5669>)



Gambar 2. *Drupadi* versi India
(Sumber: <https://l1nq.com/8g9tosm>)



Gambar 3. Putri yang Lahir dari Api – Karakter *Drupadi* dalam bentuk komik
(Sumber: <https://sl1nk.com/11vif73>)

Menurut Nurgiyantoro (1998), pengembangan karakter dan kebudayaan kita tidak dapat melepaskan diri dari nilai-nilai tradisi, salah satunya mitologi. Pewayangan, sebagaimana mitos di Jawa, adalah salah satu mitologi yang sering digunakan sebagai sumber inspirasi. Fase eksperimental melibatkan mencari inspirasi untuk desain pakaian artistik dan membuatnya. Di sini, fokus beralih ke konotasi, di mana para peneliti melihat bagaimana elemen visual seperti pilihan kain atau palet warna mempengaruhi perasaan atau makna sekunder yang terkait dengan *Drupadi*, seperti kekuatan, penderitaan, atau keilahian. Para peneliti menganggap bahwa nilai dan makna yang terkandung di dalamnya masih relevan dengan kehidupan modern. *Drupadi* digambarkan sebagai simbol keberanian, kesetiaan, kebijaksanaan, dan ketabahan, serta kekuatan perempuan dalam menghadapi kesulitan dan ketidakadilan. Nilai-nilai ini dapat ditemukan dalam elemen desain, seperti motif, warna, dan siluet yang mencerminkan karakteristik *Drupadi*. Ini menghasilkan karya yang tidak hanya indah tetapi juga memiliki makna filosofis yang mendalam bagi masyarakat dan budaya modern. Di bidang mode kontemporer, pakaian seni merupakan komponen seni kontemporer. Pakaian memiliki makna sebagai bentuk perhiasan tubuh yang merayakan ekspresi pribadi, kata Julie (Dale, 1992).

Sejak lama, pakaian telah berfungsi sebagai ekspresi budaya, identitas, dan media narasi sosial. Pakaian tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menutupi tubuh seseorang, tetapi juga berfungsi sebagai representasi dari prinsip, sejarah, dan nilai dalam dunia seni dan mode. Salah satu jenis ekspresi ini adalah *artwear*, sebuah konsep yang menggabungkan seni dan mode untuk membuat produk fungsional yang memiliki pesan artistik yang mendalam. Karakter dari mitologi atau karya sastra klasik sering kali menjadi sumber utama dalam situasi seperti ini. Salah satunya adalah *Drupadi*, karakter utama dalam epik *Mahabharata*. Pewayangan adalah seni tradisional yang berasal dari masyarakat Indonesia, terutama Jawa, dan telah berkembang menjadi sebuah itologi.

Penciptaan sebuah karya seni berawal dari sebuah ide, yang kemudian berkembang menjadi sebuah konsep yang diekspresikan melalui sebuah media (Budiono, 2018). Sebuah konsep itu sendiri adalah sebuah ide atau desain yang mempertimbangkan semua aspek yang berkaitan dengan ide tersebut (Mia Maria & B Belle, 2015). Bentuk objek *Drupadi* yang disajikan dalam desain *artwear* ini tidak hanya diciptakan secara sembarangan; sebaliknya, representasi visualnya mengikuti fungsinya. Dengan demikian, elemen bentuk dekoratif dirancang untuk menyampaikan narasi sejarah tertentu (Martin Suryajaya, 2016). Imajinasi yang berkeliaran di benak kita dikonseptualisasikan berdasarkan segala sesuatu yang pernah dirasakan oleh pencipta melalui pengalaman indrawi. Oleh karena itu, orisinalitas mengacu pada sesuatu yang mewakili karya seni sebagai identitas seniman, bukan sesuatu yang muncul dari ketiadaan (Albahi, 2021).

Eksplorasi visual dalam karya ini secara sengaja mengondisikan koeksistensi antara elemen fungsional (*wearable*) dan aspek non-fungsional sebagai wujud ekspresi murni. Pendekatan ini memberikan keleluasaan

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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

konseptual untuk mengartikulasikan judul, narasi filosofis, serta muatan ideologis ke dalam setiap detail. Kehadiran ornamen pada busana tidak lagi berfungsi sebagai dekorasi estetis semata, melainkan bertindak sebagai jangkar konseptual yang mempertegas pesan-pesan emansipatif.

Aspek utilitas dan nilai non-utilitas ini menegaskan karakteristik utama dari *artwear*, di mana *creator* bertindak sebagai seniman yang mengedepankan visi gagasan, bukan sekadar desainer komersial. Berada pada titik temu antara seni rupa murni, teknologi material, dan mode kontemporer, *artwear* menjadi sebuah medium ekspresi personal yang tidak terikat oleh standardisasi estetika pasar (Leventon, 2005). Dapat disimpulkan bahwa *artwear* adalah bentuk seni yang dapat dikenakan yang merayakan ekspresi pribadi dan tidak terikat oleh standar estetika tertentu. *Artwear* berada di persimpangan seni, teknologi, dan mode, menggabungkan unsur-unsur kerajinan tangan, eksplorasi tekstil dan non-tekstil, serta kepekaan artistik dari para penciptanya. Berikut beberapa betuk karya *artwear* dari *creator* sebelumnya:



Gambar 4. Khmer design KH Miss Charm Cambodia – Kostum *artwear* Nasional Kamboja

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/792844709421498346/>



Gambar 5. Mayaratih Couture : Indonesia - Kostum *artwear* Nasional Indonesia

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/298222806570406754/>

Karya-karya tersebut sangat sesuai dengan kriteria estetika yang telah ditetapkan. Bentuk asli seni untuk dikenakan adalah kerajinan tangan oleh seniman tekstil, yang diciptakan melalui teknik tekstur unik dari bahan-bahan baru atau yang dianalisis ulang dengan kepekaan artistik. 'Seni untuk dikenakan' pada tahap awal berasal dari seni dan seni serat studio, yang dianggap terpisah dari

mode, yang dapat dikatakan busana *artwear*. Sebelum melangkah pada tahapan busana jadi, para *creator* secara fundamental wajib melalui tahapan penyusunan *moodboard*[. Menurut Bestari (2016) dalam konteks desain fesyen, *moodboard* berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan dan mengatur berbagai elemen visual seperti gambar, warna, tekstur, dan teks yang bersama-sama membentuk tema atau gaya tertentu untuk proyek desain.

Melalui penggunaan media papan ini, desainer dapat lebih mudah mengomunikasikan konsep dan atmosfer visual yang ingin dicapai dalam pekerjaan mereka, sekaligus memastikan bahwa hasil akhir desain berjalan selaras dengan keinginan serta kebutuhan target klien. Sejalan dengan hal tersebut, Suciati (Suciati, 2018) menegaskan bahwa *moodboard* merupakan instrumen analisis tren visual berbentuk potongan gambar dari berbagai referensi piktorial yang dimanfaatkan secara aktif oleh desainer untuk memicu lahirnya ide-ide baru yang segar. Dapat disimpulkan bahwa *moodboard* adalah alat atau media yang digunakan dalam proses desain untuk mengumpulkan dan mengatur elemen visual seperti gambar, warna, tekstur, dan teks untuk membentuk tema atau gaya tertentu. *Moodboard* berfungsi sebagai sarana untuk mengeksplorasi ide, menganalisis tren visual, dan sebagai alat komunikasi bagi desainer untuk menyampaikan konsep dan suasana yang ingin mereka capai dalam karya mereka. Selain membantu mendapatkan inspirasi, *moodboard* memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi yang diinginkan.

Di sinilah letak eksperimen dilakukan secara terarah, di mana kolase visual pada *moodboard* digunakan sebagai kompas operasional untuk menguji keselarasan jenis kain, menata skema palet warna yang kontras, serta melakukan stilisasi corak hias tradisional yang diangkat dari esensi tokoh Drupadi. Eksperimen ini menjadi jembatan untuk menerjemahkan gagasan konseptual dari *moodboard* inspirasi ke dalam bentuk *real-clothing* pada material busana *artwear*. Melalui eksplorasi tersebut, *moodboard* tidak hanya membantu desainer dalam menganalisis tren tetapi saja, melainkan juga dapat bertindak sebagai landasan dalam pembuatan manipulasi teknik dalam busana *artwear*. Proses ini memastikan bahwa seluruh hasil eksperimen, mulai dari stilisasi pola Parang Rusak hingga visualisasi ornamen kobaran api (*Geni*), dapat diwujudkan secara terukur. Pada akhirnya, *moodboard* berhasil menjadi instrumen validasi komunikasi visual yang menjamin karya tetap mempertahankan harmoni antara muatan narasi filosofis dengan preferensi estetika modern masyarakat saat ini.

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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 6. *Moodboard* Inspirasi
Sumber: Nadia, 2026

Moodboard inspirasi berfungsi sebagai sintesis visual dari arah konseptual dan estetika, *moodboard* inspirasi ini mengintegrasikan berbagai elemen simbolik dan budaya untuk mewakili karakteristik tokoh Drupadi, dengan menampilkan palet warna dominan merah, emas, dan coklat yang melambangkan kekuatan, keberanian, serta kemuliaan. Komposisi tersebut mencakup penggambaran figur perempuan yang kuat, seperti patung batu dan pola batik yang rumit, serta bunga melati putih yang lembut guna menyeimbangkan narasi dengan tema kemurnian dan kesetiaan. Mulai dari kain yang menjuntai hingga struktur mahkota *jamang*, ornamen yang kaku berfungsi sebagai alat komunikasi strategis untuk mengatur analisis tren visual sekaligus membangun atmosfer konseptual yang dibutuhkan pada proses desain *artwear* selanjutnya.

Penggunaan skema warna yang dominan, kontras, serta ekspresif pada sebuah karya kriya sandang kontemporer pada dasarnya bertindak sebagai sinyal semiotik yang kuat. Elemen-elemen visual pendukung seperti ini bekerja secara konsisten untuk memicu ekspektasi psikologis, mempercepat kategorisasi emosi, serta memandu pemaknaan awal audiens sebelum menelaah keseluruhan pesan secara mendalam (Lubis et al., 2025). Visualisasi karakter pada tahap analisis mitos menunjukkan bahwa karakter tersebut tidak hadir sebagai entitas yang netral, namun sebaliknya karakter tersebut membawa pesan budaya dan ideologis tertentu yang sengaja diwakili oleh pembuatnya. Gagasan ini sejalan dengan penemuan Sani & Ahmad (2026) yang menyatakan bahwa tanda-tanda kultural dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat wajar bagi *audiens* dan mampu merefleksikan ketegangan sosial seperti stigma patriarki dan bias gender. Meskipun demikian, transformasi karakter *Drupadi* dari cerita klasik ke media pakaian *artwear* tidak boleh dianggap sebagai komoditas estetika mode semata. Sebaliknya, pakaian ini dianggap sebagai alat komunikasi budaya lintas disiplin yang memanfaatkan oposisi simbolik untuk mengubah cara wanita digambarkan; mereka berubah dari personifikasi kesetiaan tradisional yang pasif menjadi representasi kekuatan emansipatif yang aktif.

Selain itu Juliana & Batu Bara (2026) menyatakan bahwa perancangan corak hias, stilisasi bentuk, dan struktur motif pada karya busana selalu membawa nilai filosofis yang merefleksikan identitas sosial dan kondisi lingkungan masyarakatnya. Argumen ini sejalan dengan sintesis antara aspek estetika tradisi dengan kepekaan modern ini. Pemikiran ini mendorong penggunaan material yang kaku dan gaya ornamen pada pakaian *Drupadi* sebagai cara yang fleksibel untuk menunjukkan seni. Karakter perlawanan yang kuat ini disimbolkan melalui rambut *gendhong* yang terurai panjang hingga pinggang sebagai bagian dari ngluwari ujar atau pemenuhan sumpah sakralnya yang menolak untuk bergelung kembali sebelum menjamas rambutnya dengan darah *Dursasana* (Putri & Josef, 2020).



Gambar 7. Rancangan Awal - Mockup Desain artwear *Drupadi*
Sumber: Nadia, 2026

Simbol berfungsi sebagai elemen estetika sekaligus menyampaikan makna mendalam yang mewakili harmoni antara manusia, alam, dan spiritualitas, sebagai sebuah konsep inti dalam kosmologi. Dengan menggunakan pendekatan semiotik Roland Barthes, tahap ini menganalisis hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) untuk mencapai lapisan makna konotatif serta mitologis dalam setiap simbol. Tujuannya adalah untuk mengekstrak simbol dan motif visual yang dapat diterjemahkan ke dalam desain busana *artwear*. Simbol-simbol tersebut

berfungsi sebagai elemen estetika sekaligus membawa makna mendalam yang mewakili harmoni antara manusia, alam, dan spiritualitas, yang menjadi konsep inti dalam kosmologi (Albahi & Budiono, 2024). Untuk membedah landasan literal dari struktur tersebut, perlu dipertanyakan pada kalimat mana kode denotatif pada setiap visual elemennya diposisikan secara objektif. Adapun representasi simbol yang dapat mewakili seluruh konfigurasi fisik pada Gambar 7 secara denotatif meliputi komponen-komponen sebagai berikut.

Tabel 1. Simbol Denotasi dan Konotasi

	Hasil Stilasi	Denotasi	Konotasi
Api (<i>Geni</i>)  Sumber: https://l1nq.com/o489uej/		Stilisasi visual ornamen berbentuk kobaran lidah api berwarna gradasi merah-oranye yang menjalar dinamis di sepanjang kain tepi bawah (<i>marginal</i>) gaun.	Secara mendalam, motif api ini merujuk langsung pada latar mitologis kelahiran Drupadi dari api suci upacara keagamaan dalam kisah <i>Mahabharata</i>. Dalam konteks desain <i>mockup</i> ini, api bergeser maknanya menjadi simbol kemurnian, keberanian aktif, serta manifestasi semangat juang yang membara dari seorang perempuan dalam menghadapi kesulitan.
Batik Parang Rusak  Sumber: https://l1nq.com/gkpvw9c		Secara literal tampak sebagai panel kain vertikal di bagian tengah (<i>center panel</i>) gaun yang menerapkan pola geometris tradisional motif batik Parang dengan kombinasi warna putih-cokelat.	Motif Parang Rusak ini tidak hadir sebagai ornamen estetik semata, melainkan membawa makna filosofis tentang keteguhan tekad yang tak tergoyahkan dan kuat. Motif parang mengomunikasikan kegigihan dan ketahanan batin tokoh Drupadi dalam melewati penderitaan serta melawan ketidakadilan sistemik.
<i>Headpiece</i> – Mahkota jamang		Struktur hiasan kepala (<i>headpiece</i>) bernuansa emas merah yang kaku dan megah, dirancang menjulang tinggi membentuk lingkaran (<i>halo</i>) vertikal di atas kepala, lengkap dengan sematan batu permata di bagian puncaknya	Diadaptasi dari pengaruh budaya India dan pewayangan Jawa sebagai penanda visual status kebangsawanan atau putri raja. Secara konotatif, bentuk lingkaran vertikal yang megah ini bertindak sebagai visualisasi lingkaran spiritual yang melambangkan kebijaksanaan, kecerdasan, kemurnian

 Sumber: https://sl1nk.com/y3br6yz			hati, serta manifestasi kekuatan aktif perempuan di ruang publik.
Bunga Melati dan Kenanga  Sumber: https://sl1nk.com/c4j7vmm		Aksesori hiasan <i>flora</i> berwarna hijau muda (kenanga) yang disematkan di sanggul rambut bagian samping kiri-kanan telinga (<i>sumping</i>), serta gelang <i>ronce</i> bunga melati putih kecil yang melingkari sarung tangan merah pada bagian pergelangan tangan.	DBunga kenanga mengonotasikan citra wanita yang anggun dan terhormat. Sementara bunga melati melambangkan kesucian dan keteguhan tekad, merujuk pada sumpah sakral <i>Drupadi</i> (<i>ngluwari ujar</i>). Kehadiran kedua ornamen ini secara halus menyampaikan pesan bahwa kekuatan aktif dan kemandirian perempuan modern tetap berjalan selaras dengan keanggunan, kesucian niat, serta penjagaan kehormatan diri.

Sumber: Nadia, 2026

Dari aspek pewarnaan, palet warna merah dan emas mendominasi keseluruhan estetika busana *artwear*. Warna merah secara filosofis merepresentasikan elemen api (*Geni*) sebagai perlambang kemurnian, keberanian, dan semangat juang yang membara, merujuk langsung pada latar mitologis kelahiran *Drupadi* dari api suci upacara keagamaan. Sementara itu, aplikasi kilau warna emas pada detail area dada dan ornamen mahkota melambangkan kemuliaan, kecerdasan, serta martabat tinggi dari seorang wanita bangsawan.

Representasi Elemen Visual *Artwear* Tokoh *Drupadi* dalam Mengomunikasikan Pergeseran Makna

Representasi elemen visual hasil perancangan akhir karya *artwear Drupadi* ini secara efektif mampu memediasi pesan-pesan emansipatif yang responsif terhadap dinamika ruang publik urban. Melalui penyatuan aspek utilitas fungsional (*wearable*) dengan nilai ekspresi seni serat studio, totalitas perwujudan unsur visual busana ini sukses mengomunikasikan adanya dekonstruksi citra

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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

perempuan di tengah heterogenitas masyarakat modern. Konfigurasi tanda rupa kemudian ditranslasikan secara sengaja ke dalam struktur elemen desain visual tekstil seni pakaian jadi. Sikap rupa lengan *malangkerik* diwujudkan kembali melalui pengembangan siluet gaun *A-line* yang dramatis, megah, dan elegan untuk memunculkan kesan ketangguhan fisik yang multidimensional. Komponen busana *kemben* emas pada dada, *kain dodot* panjang merah cerah dengan dekorasi bintik emas (*prada*), serta jarik motif parang rusak dengan kombinasi warna putih-cokelat diolah melalui eksperimen papan inspirasi (*moodboard*). Tahapan ini diaplikasikan lewat teknik material kaku untuk memunculkan volume visual yang kokoh dan berwibawa pada struktur tubuh busana *artwear*. Proses finalisasi desain memastikan bahwa karya tersebut mempertahankan harmoni antara filosofi budaya Jawa, nilai estetika, dan fungsionalitas. Tahap pengembangan ini menghasilkan desain busana seni yang memiliki nilai artistik tinggi. Ia berfungsi sebagai media untuk ekspresi budaya dan refleksi keteguhan perempuan dalam menghadapi ketidakadilan, seperti yang diperjuangkan oleh tokoh utama, yaitu *Drupadi*.



Gambar 8. Desain *real-clothing Artwear*
Sumber: Nadia, 2026

Setiap detail elemen rupa pada busana *artwear* sengaja dikondisikan untuk menyuarkan pergeseran makna dari kepatuhan pasif menjadi kekuatan mandiri yang aktif. Kehadiran siluet gaun *A-line* yang berani serta penerapan hiasan berbentuk kobaran api (*Geni*) berwarna gradasi merah-oranye yang menjalar dinamis di sepanjang tepi bawah gaun tidak lagi diposisikan sebagai dekorasi fesyen semata, namun ornamen-ornamen kaku tersebut secara visual bertindak sebagai instrumen komunikasi budaya yang menegaskan energi aktif dan keteguhan identitas perempuan dalam melawan diskriminasi sistemik. Penggunaan kain bawahan motif Parang Rusak yang berpadu serasi dengan sarung tangan panjang merah cerah pada model memberikan sinyal visual yang kuat mengenai adanya resistensi dan agensi perempuan yang bergerak secara mandiri. Elemen simbolis seperti motif batik parang yang rusak, warna merah dan emas, dan struktur pakaian yang dinamis mengimplementasikan konsep visual. Elemen-elemen ini mencerminkan keberanian, tekad, dan keanggunan *Drupadi*. Warna dapat mengungkapkan rasa yang terjadi pada suatu suasana dalam satu peristiwa sehingga membuatnya menjadi lebih dekat secara personal (Yumna Amirah, 2023).

Pergeseran makna dari kesetiaan yang submisif menjadi kekuatan emansipatif yang aktif dipertegas melalui struktur ornamen hiasan kepala (*headpiece*) lingkaran keemasan yang dirancang kaku menjulang tinggi secara vertikal di atas kepala model. Mahkota yang megah ini bertindak sebagai visualisasi lingkaran spiritual yang menaturalisasikan gagasan kekuatan, kekuasaan aktif, dan kemuliaan moral perempuan di ranah sosial publik. Sebaliknya, untuk menyeimbangkan narasi visual agar tidak terkesan ekstrem, disematkan ornamen gelang lengan (*kelat bahu*) berbentuk bunga kenanga serta untaian ronce bunga melati putih yang lembut menjuntai di sekitar bahu. Kehadiran ornamen flora ini secara halus mengomunikasikan bahwa manifestasi kekuatan aktif, kemandirian, dan pemberdayaan perempuan urban saat ini tetap berjalan beriringan dengan keanggunan, kesucian niat, serta penjagaan penuh terhadap kehormatan diri.

Melalui manipulasi bentuk ini, eksplorasi tekstil yang kaku, serta oposisi simbolik yang dihadirkan, karya kriya *artwear* bertema *Drupadi* ini mengubah perspektif reduktif masyarakat terhadap citra kaum perempuan. Pola representasi pewayangan konvensional yang menempatkan perempuan sebatas personifikasi kesetiaan yang pasif, lemah lembut yang submisif, dan pasrah menerima cobaan hidup, kini berhasil didekonstruksi. Hasil perancangan *artwear* ini berhasil menampilkan sosok *Drupadi* sebagai simbol manifesto kekuatan aktif, kemandirian, keteguhan prinsip, serta pemberdayaan perempuan modern di tengah perubahan zaman.

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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

DISKUSI

Jika dibandingkan dengan temuan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan adanya kebaruan dan konsistensi yang signifikan dalam representasi visual tokoh *Drupadi* dalam desain *artwear* ini. Menurut Made Puma & Sri Guritno (1997) dan Mulyono (Made Puma & Sri Guritno, 1997) karakteristik dasar tokoh *Drupadi* sebagai figur yang sarat akan nilai moral, kesetiaan, ketabahan, dan kesucian. Namun, ada perbedaan besar dalam konteks pemaknaannya.

Drupadi biasanya digambarkan sebagai simbol ketahanan perempuan yang pasif dalam literatur pewayangan Jawa atau studi keagamaan, tetapi gaya *artwear* dalam artikel ini berhasil melakukan dekonstruksi citra tersebut menjadi kekuatan aktif. Dalam penelitian ini konsep desain *artwear* tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh yang efektif, tetapi juga berubah menjadi simbol visual yang dinamis. Konsep ini berhubungan langsung dengan heterogenitas dan dinamika ruang sosial masyarakat kota modern. Arah konseptual dan atmosfer visual diorganisasikan secara terstruktur dengan menggunakan *moodboard* inspirasi yang menyatukan kolase tekstur kaku, kain mengalir, simbol Jawa, dan palet warna dominan selama fase eksperimen. Setiap aspek tubuh desain pakaian *Drupadi* dapat diidentifikasi dengan jelas menggunakan sistem analisis tingkat pertama atau denotasi Barthes. Ini termasuk penggunaan motif geometris tradisional Parang Rusak, siluet gaun yang berani, pulasan warna merah-emas, dan fitur ornamen seperti mahkota berbentuk api dan gelang yang terbuat dari bunga melati dan kenanga.

Tanda-tanda literal dapat ditafsirkan dengan baik ke dalam makna filosofis, kultural, dan psikologis saat memasuki bagian kedua analisis, yang mencakup sistem konotasi dan mitos. Warna merah tua yang digunakan pada gaun menggambarkan keberanian dan semangat untuk berjuang, yang merujuk pada elemen api (Geni), yang merupakan asal-usul *Drupadi* dalam mitologi, yang lahir dari api suci. Namun, aksen emas melambangkan kebijaksanaan, kemuliaan, dan status tinggi seorang putri kerajaan. Motif batik Parang Rusak menunjukkan keteguhan dan tekad yang kuat dalam melawan penderitaan dan ketidakadilan sistem. Secara semiotik, bunga melati dan kenanga berfungsi sebagai representasi visual dari keanggunan, kesucian, dan pelaksanaan sumpah sakral (*ngluwari ujar*) untuk menjunjung tinggi kehormatan diri. Pada akhirnya, fitur visual ini berfungsi sebagai mitos untuk "menaturalisasi" konsep feminisme modern. Ini secara efektif mengubah perspektif masyarakat dari perempuan yang dianggap pasif menjadi gambaran agensi perempuan yang mandiri, berdaya, dan bermoral.

Karakteristik visual yang ditemukan mengukuhkan teori Leventon (2005) dan Budiono (2020) bahwa *artwear* berada di persimpangan antara seni modern, teknologi, dan mode, di mana nilai estetika imajinatif dan ekspresi pribadi seniman jauh melampaui standar kegunaan fungsional pakaian biasa. Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah baru ke metode pembuatan seni, terutama dalam

hal cara teks sastra klasik Nusantara diubah menjadi karya seni serat studio yang relevan dengan wacana modern. Secara praktis, desain utama pakaian *Drupadi* ini berfungsi sebagai media komunikasi visual universal yang menghubungkan warisan tradisi kuno dengan kepekaan estetika dunia. Karya ini berhasil membuka ruang dialog budaya modern yang strategis untuk menyuarakan masalah pemberdayaan gender dan penguatan identitas perempuan di tengah perubahan zaman. Ini dicapai melalui manipulasi bentuk, material, dan tekstur.

SIMPULAN

Penelitian berbasis penciptaan ini secara empiris telah berhasil merumuskan proses translasi serta artikulasi nilai filosofis, atribut rupa, dan simbol-simbol perjuangan tokoh *Drupadi* ke dalam desain busana *artwear* melalui empat tahapan metode kreatif Dharsono. Perwujudan rancangan ini secara sistematis mengintegrasikan motif batik Parang Rusak, stilisasi ornamen kobaran api (*Geni*), serta aplikasi ragam hias *flora* berupa bunga melati dan kenanga yang dikonstruksikan ke dalam material tekstil dan non-tekstil yang kaku bersiluet gaun *A-line* dengan dominasi palet warna merah dan emas. Melalui sistem penandaan tingkat pertama yakni denotasi semiotika Roland Barthes, seluruh elemen formal tersebut tidak lagi hadir sebagai entitas dekoratif yang netral saja, akan tetapi bertindak sebagai bahasa visual (*visual language*) yang secara literal merekam identitas dan atribut pewayangan Jawa. Kemudian pemindahan medium (*transmedium*) dari teks sastra klasik ke dalam wujud *real-clothing* ini menjadi bukti konkrit bagaimana atribut budaya masa lampau dapat didekonstruksi secara terukur menjadi produk kriya seni sandang kontemporer yang inovatif.

Selanjutnya artikulasi representasi elemen visual pada karya busana *artwear* tokoh *Drupadi* ini terbukti efektif dalam mengomunikasikan pergeseran pemaknaan secara mendalam pada tataran konotatif dan mitos. Konfigurasi rupa pada busana *artwear* ini berhasil mereduksi citra kesetiaan perempuan yang pasif, submisif, dan reduktif dalam pola konvensional pewayangan tradisional, untuk kemudian dialihkan menjadi sebuah manifesto kekuatan emansipatif yang aktif, mandiri, dan berdaya. Melalui sinergi utuh sistem tanda Barthes, karya busana *artwear* ini berhasil menaturalisasikan mitos kekuatan perempuan modern yang responsif terhadap heterogenitas serta dinamika perubahan sosial masyarakat urban saat ini. Dengan demikian, luaran produk ini tidak hanya berfungsi sebagai pakaian seni semata, namun telah bertindak sebagai medium komunikasi visual yang prospektif dalam menjembatani dialektika isu pemberdayaan gender kontemporer dengan warisan budaya tak-benda Nusantara.

Oleh sebab itu rekomendasi metodologis bagi penelitian berikutnya perlu diarahkan pada pengujian validitas tingkat keberterimaan serta respons *audiens* secara kuantitatif, salah satu contohnya dengan menggunakan instrumen pengukuran skala *Likert* melalui metode survei dan kuesioner. Di samping itu, pengkajian lanjutan mengenai strategi diseminasi produk berbasis riset gender ini krusial untuk diakomodasi melalui platform digital dan ekosistem industri kreatif

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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

global. Langkah strategis tersebut diperlukan guna memformulasi model pelestarian warisan budaya tak-benda (*intangible cultural heritage*) Nusantara yang tidak hanya bernilai filosofis tebal, melainkan juga lebih inklusif, fleksibel, serta berkelanjutan di masa depan.

DAFTAR SUMBER

- Albahi, H. D. (2021). "Dinamika Merantau": Perwujudan Kristalisasi Memori Dalam Karya Lukis (Indonesia, Tran.). *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 7(2), 90–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/jocia.v7i2.5861>
- 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>
- Barthes, Roland. (1990). *The fashion system*. University of California Press.
- Bestari, A. G. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Budiono, N. R. N. (2018). Avant-Garde Sebagai Ilustrasi Mitos Dewi Sri. *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 3(1). <https://doi.org/10.26742/pantun.v3i1.881>
- Budiono, N. R. N. (2020). "Sanghyang Sri" Representasi Mitos Dewi Padi Pada Artwear. <https://perpustakaan.isbi.ac.id/index.php?mod=digital&op=detail&identifier=jbptisbi-dl-20200130135210&node=160#>
- Burhan Nurgiyantoro. (1998). Transformasi Penokohan Tokoh Wayang Dalam Karya Fiksi Indonesia. *Jurnal Iptek Dan Humaniora*, 3(3), 125–144.
- Dharsono Sony Kartika. (2007). *Kreasi Seni Rupa dalam Pendekatan Konseptual*. Rekayasa Sains.
- Hadi, Y. S. (2017). The Legitimacy of Classical Dance Gagrag Ngayogyakarta. *Panggung*, 27(4), 388–396. <https://doi.org/10.26742/panggung.v27i4.295>
- Hidayatullah, A., & Bakhri, S. (2021). Dekonstruksi Karakter Drupadi Dalam Pewayangan (Studi Gender Dan Living Qur'an Mengenai Poliandri). *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 15(2), 424–445. <https://doi.org/10.14421/jsr.v15i2.2147>
- Ir. Sri Mulyono. (1978). *Wayang dan Karakter Wanita* (Cetakan ke-2). Gunung Agung.
- Juliana, N., Qothrun, D., Ma, N., Bara, B., Iskandar, J. W., Medan, P. V, Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (n.d.). *Besaung: Jurnal Seni, Desain 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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Budaya Kajian Bentuk dan Makna Ragam Hias Songket Lepus Berakam Palembang. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v11i2.6956>

Kartika, D. Sony. (2017). *Seni rupa modern*. Rekayasa Sains.

Leventon, Melissa. (2005). *Artwear : fashion and anti-fashion*. Thames & Hudson.

Lubis, H. R. N., Yulius, Y., & Putri, R. A. (2025). Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce pada Sampul Buku “Seri Kenali Emosi” Tentang Anak. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 10(3), 512–534. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i3.5605>

Made Puma, & Sri Guritno. (1997). *Arti Makna Tokoh Pewayangan Mahabharata Dalam Pembentukan Dan Pembinaan Watak (Seri III) (III)*. CV. EKA OHARMA - Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Pusat Oirektorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan .

Martin Suryajaya. (2016). *Sejarah Estetika (Cetakan kedua)*. Gang Kabel dan Indie Book Corner.

Mia Maria, & B Belle. (2015). *Buku Seni Rupa Kita*. Yayasan Jakarta Biennale.

Munaris, M., & Nugroho, J. S. (2021). *Feminisme Eksistensialis Dalam Novel Drupadi Karya Seno Gumira Ajidarma*. <https://doi.org/doi.org/10.21831/ltr.v20i2.41926>

Nurnani, D. (2022). Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Mahabharata dalam The Mahabharata Karya R.K. Narayan. *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, XVIII(2), 118–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/lakon.v18i2.4112>

Panjaitan, J. D. I., 128, N., Tengah, J., Yrviana, D. E., Astuti, S. Y., Angelina, D., Korespondensi, P., Dwi, :, & Yrviana, E. (2019). Identifikasi Tata Busana Sebagai Penanda Status Sosial: Film Orang Kaya Baru. In 323 ASKARA (Vol. 4, Number 2).

Patriansah, M., Verdianto, V., & Riansyah, N. (2025). Representasi Estetika Batik Sumatera Selatan: Koleksi Museum Balaputera Dewa. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 10(3), 482–511. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i3.5978>

Pendit, N. S. . (2003). *Mahabharata*. Gramedia Pustaka Utama.

Prof. Dr. R.M. Sutjipto Wirjosuparto. (1963). *Kakawin Bharata-Yudha*. Penerbit Bhratara.

Rama Dhani Putri, D., & Isworo Josef, A. (2021). *Kajian Busana Tokoh Drupadi Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta Dengan Pendekatan Estetika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/texture.v3i2.2808>

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.v11i2.7454 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

- R.M.Ng. Poerbatjaraka. (1964). *Kapustakaan Djawi* (Cetakan 4, Vol. 9). Djambatan.
- Sani, J., & Ahmad, G. (n.d.). *Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya Analisis Semiotika Barthes dalam Film Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales terhadap Budaya Maritim Nusantara*.
<https://doi.org/10.36982/jsdb.v11i2.7254>
- Saputra, R., Hasanah, N., Azis, M., Ardiansyah Putra, M., & 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.v8i1>
- Suciati. (2018). *Moodboard*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan Ke-3, 2021). Alfabeta.
- Sunarto, & Sagio. (2023). *Wayang kulit gaya Yogyakarta : bentuk dan ceritanya*. Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Wayan, I., Saputra, E., Hendrawan, F., Made, N., Dewi, E. N., Dimas, R., Dinata, S., Studi, P., Desain, M., Desain, I., Bali, B., Tukad Batanghari, J., & Denpasar Barat, K. (2026). Konstruksi Makna Simbolik Tari Baris Kekupu Banjar Lebah dalam Film Dokumenter. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 11(2). <https://doi.org/10.36982/JSDB.V11I2.7083>
- Yumna Amirah. (2023). Analisis Estetika Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Asal-Usul Baturraden Pada Youtube Dongenga Tanah Jawa. *ASKARA: Jurnal Seni dan Desain*, 2(2), 109–129.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1252>