



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU PEWAYANGAN  
CERITA WAHYU CAKRANINGRAT**

**Proyek Studi**

Disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa

oleh  
**Deni Nugroho**  
2411409008

Seni Rupa S1(Kons. DKV)

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PENGESAHAN KELULUSAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Proyek

Studi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 12 Agustus 2016

### Panitia Ujian

Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. 196408041991021001

Sekretaris

Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn. 196702251993031002

Penguji I

Drs. Syafii, M.Pd. 195908231985031001


Penguji II

Drs. Syakir, M.Sn. 196505131993031003

Penguji III

Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003

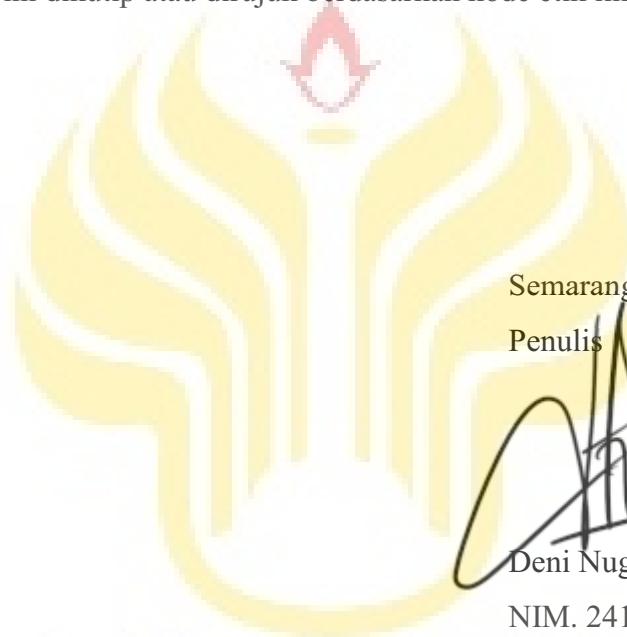
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Semarang



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
NIP 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 2 Agustus 2016

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Deni Nugroho', is written over the text 'Penulis' and partially over the UNNES logo.

Deni Nugroho

NIM. 2411409008

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Ridho Allah berada pada ridho kedua orang tuanya, dan murka Allah akibat murka kedua orang tuanya.

(HR. At-Tarmizi)



Proyek studi ini saya persembahkan kepada:

Bapak dan Ibuku tercinta yang selalu mendo'akan dan memberikan restu

## PRAKATA

*Alhamdulillah* rabbilalamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Proyek Studi dengan judul “Perancangan Ilustrasi Buku Pewayangan Cerita Wahyu Cakraningrat”. Proyek Studi ini dapat diselesaikan tentu atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rohkman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberi kesempatan penulis menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administrasi selama studi.
3. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, serta selaku dosen pembimbing II yang telah membantu kelancaran administrasi dan pengarahan dalam penyelesaian laporan Proyek Studi ini serta memberikan dorongan moril selama menempuh pendidikan di Jurusan Seni Rupa.
4. Drs. Purwanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan pengarahan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan proyek studi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah mengajarkan banyak ilmu seni rupa dan desain.

6. Bapak Jiyo dan Ibu Gini, kedua orangtuaku tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan semua yang dibutuhkan dalam hidup, serta doa yang tiada bertepi demi keberhasilan penulis.
7. Devi Febriyanto dan Tri Yoga Susila, kakak dan adikku tercinta yang selalu memberikan semangat dan motivasi
8. Septima Raras yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat dan motivasi
9. Sahabat-sahabatku seperjuangan angkatan 2009, adik-adik tingkat yang aku kenal dan mengenalku serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan proyek studi, dan
10. Semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penyusunan proyek studi ini.

Penulis berharap semoga proyek studi ini dapat dijadikan sebagai apresiasi masyarakat terhadap kesenian wayang serta sebagai usaha melestarikan kesenian wayang. Sehingga wawasan budaya daerah dan kearifan lokal tetap terjaga tidak terlupakan masyarakat pada umumnya dan generasi muda pada khususnya.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 2 Agustus 2016

Penulis

## SARI

Nugroho, Deni. 2016. *Perancangan Ilustrasi Buku Pewayangan Cerita Wahyu Cakraningrat*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Purwanto, M.Pd., Pembimbing II Drs. Syakir Muharrar, M. Sn.

Kata Kunci : Ilustrasi, Wayang, Wahyu Cakraningrat

Wayang adalah karya seni budaya yang merupakan manifestasi cipta, rasa dan karsa segala aspek kehidupan, bermasyarakat dan bernegara. Nilai-nilai kesenian, keindahan, filsafat pola tingkah laku, persepsi keagamaan, dambaan, cita-cita dan lain-lain, yang terkandung dalam kesenian wayang dapat digunakan sebagai acuan hidup dan contoh tauladan yang baik. Namun seiring perkembangan zaman, kesenian wayang kurang mendapat simpati dari masyarakat Indonesia, khususnya remaja. Karena kurangnya media yang mampu menarik minat remaja terhadap kesenian wayang. Maka penulis menyusun ilustrasi buku pewayangan dengan tujuan menghasilkan rancangan ilustrasi buku pewayangan cerita Wahyu Cakraningrat.

Teknik yang digunakan adalah *digital print* pada media kertas *art paper* 150 gsm. Pada proses pembuatan ilustrasi digunakan teknik gambar manual pada pembentukan desain karakter, simbol, teks judul, dan ornamen-ornamen kemudian menggunakan teknik digital pada proses pewarnaan hingga penataan *layout* buku menggunakan program Photoshop dan InDesign CS 6.

Karya yang dihasilkan berjumlah satu buah rancangan ilustrasi buku pewayangan cerita Wahyu Cakraningrat dengan ukuran 21 x 26 cm, terdiri atas 2 halaman *cover*, 1 halaman pembuka, 1 halaman *credit title*, 1 halaman prakata, 2 halaman pengantar cerita, 45 halaman teks cerita, 36 halaman ilustrasi, 6 halaman deskripsi tokoh wayang dan 1 halaman profil penulis.

Proyek studi ini diharapkan dapat menjadi media yang mampu menarik minat remaja terhadap kesenian wayang. Nilai-nilai utama yang diangkat dari kisah Wahyu Cakraningrat adalah nilai ajakan pada pemuda untuk selalu bekerja keras dan berpedoman pada iman yang kuat untuk meraih kesuksesan di masa depan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PENGESAHAN KELULUSAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA.....	v
SARI .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema .....	1
1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya Ilustrasi buku .....	5
1.1.3 Tujuan Perancangan .....	6
1.1.4 Manfaat Perancangan .....	6
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL .....	8
2.1 Konsep Ilustrasi Buku .....	8
2.1.1 Pengertian Ilustrasi Buku .....	8
2.1.2 Fungsi Ilustrasi .....	10
2.1.3 Jenis – Jenis Ilustrasi .....	11
2.1.4 Unsur-unsur Pembentuk Ilustrasi buku .....	14
2.2 Konsep Pewayangan .....	15
2.2.1 Pengertian Wayang .....	15



2.2.2	Jenis – Jenis Wayang.....	18
2.3	Cerita Wahyu Cakraningrat.....	21
2.3.1	Sinopsis Cerita Wahyu Cakraningrat .....	21
2.3.2	Tokoh-tokoh dalam Cerita Wahyu Cakraningrat .....	31
2.3.3	Nilai-nilai dalam Cerita Wahyu Cakraningrat .....	35
2.4	Remaja sebagai Sasaran Pembaca.....	36
2.4.1	Pengertian Remaja.....	36
2.4.2	Batasan Usia Remaja.....	37
2.4.3	Perkembangan Remaja .....	39
<b>BAB 3 METODE BERKARYA .....</b>		<b>46</b>
3.1	Media Berkarya .....	46
3.1.1	Bahan.....	46
3.1.2	Alat.....	46
3.2	Teknik Berkarya .....	48
3.3	Proses Berkarya.....	49
3.3.1	Proses Pra-produksi.....	49
3.3.2	Proses Penciptaan Karya .....	55
3.3.3	Pasca Produksi.....	63
<b>BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA .....</b>		<b>64</b>
4.1	Cover Depan.....	64
4.1.1	Spesifikasi Karya.....	65
4.1.2	Deskripsi Karya.....	65
3.3.4	Analisis Karya .....	66
4.2	Cover Belakang.....	69
4.2.1	Spesifikasi Karya.....	70

4.2.2	Deskripsi Karya.....	70
4.2.3	Analisis Karya.....	71
4.3	Babak Utusan.....	71
4.3.1	Dewi Anggani Turun ke Arcapada.....	72
4.3.2	Raden Samba Diutus.....	76
4.3.3	Raden Samba Berangkat Mencari Wahyu Cakraningrat.....	80
4.3.4	Abimanyu Diutus Mencari Wahyu Cakraningrat.....	84
4.3.5	Abimanyu Berangkat Mencari Wahyu Cakraningrat.....	87
4.3.6	Pertemuan di Aula Kerajaan Astinapura.....	91
4.3.7	Lesmana Mandrakumara Berangkat Mencari Wahyu Cakraningrat....	96
4.3.8	Raksasa Utusan Negeri Rencanapura.....	100
4.4	Babak Rintangan.....	103
4.4.1	Raden Samba Dihadang Raksasa.....	104
4.4.2	Abimanyu dan Gatotkaca Bertarung Melawan Raksasa.....	108
4.4.3	Hujan Badai Menghalangi Abimanyu.....	111
4.4.4	Abimanyu Mengeluarkan Senjata Panah Pusaka.....	115
4.5	Babak Ujian.....	118
4.5.1	Raden Samba Bertapa Hingga Mendapatkan Wahyu Cakraningrat ....	119
4.5.2	Raden Samba Bertarung dengan Kurawa.....	122
4.5.3	Raden Samba Tergoda oleh Jelmaan Dewi Anggani.....	126
4.5.4	Abimanyu Bertapa Hingga Mendapatkan Wahyu Cakraningrat.....	130
4.5.5	Abimanyu Menolak Godaan Jelmaan Dewi Anggani.....	133
4.5.6	Abimanyu Bertengkar dengan Raden Samba.....	137
4.6	Babak Kesejatian.....	141
4.6.1	Abimanyu Disambut Rakyat Negeri Amarta.....	141

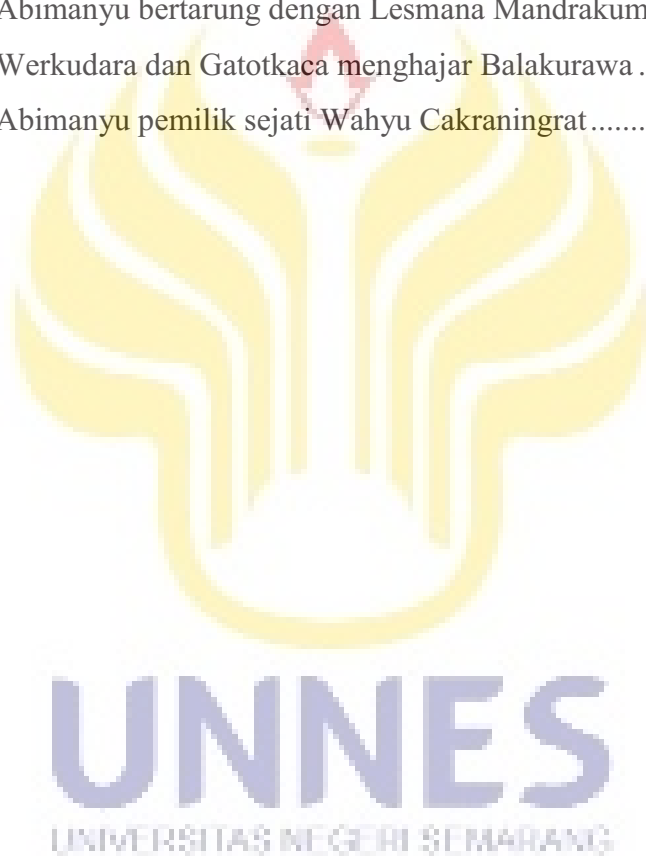
4.6.2	Kedatangan Prabu Baladewa di Negeri Amarta.....	145
4.6.3	Patih Sengkuni dan Begawan Durna Menghasut .....	149
4.6.4	Gatotkaca Bertarung dengan Prabu Baladewa .....	153
4.6.5	Prabu Kresna Angkat Bicara .....	157
4.6.6	Abimanyu Bertarung dengan Lesmana Mandrakumara.....	160
4.6.7	Werkudara dan Gatotkaca Menghajar Balakurawa.....	164
4.6.8	Abimanyu Pemilik Sejati Wahyu Cakraningrat .....	168
BAB 5 PENUTUP .....		173
5.1	Simpulan.....	173
5.2	Saran.....	175
PUSTAKA		
LAMPIRAN		



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sketsa desain karakter Abimanyu .....	56
Gambar 2. Sketsa simbol Wahyu Cakraningrat dan ornamen-ornmen.....	56
Gambar 3. Sketsa teks judul buku.....	56
Gambar 4. Tahap pembuatan sketsa ilustrasi.....	57
Gambar 5. Tahap <i>flating</i> .....	58
Gambar 6. Tahap <i>Greyscale Value</i> .....	59
Gambar 7. Tahap <i>coloring</i> .....	60
Gambar 8. Tampilan <i>layer</i> .....	60
Gambar 9. Pencampuran gambar <i>greyscale</i> dengan warna .....	60
Gambar 10. Tahap penyempurnaan ( <i>Finishing</i> ) .....	61
Gambar 11. Tahap pengaturan tata letak halaman ( <i>Layouting</i> ) .....	62
Gambar 12. Cover depan.....	64
Gambar 13. <i>Cover</i> belakang.....	69
Gambar 14. Dewi Anggani turun ke Arcapada.....	72
Gambar 15. Raden Samba diutus .....	76
Gambar 16. Raden Samba berangkat mencari Wahyu Cakraningrat.....	80
Gambar 17. Abimanyu diutus mencari Wahyu Cakraningrat.....	84
Gambar 18. Abimanyu berangkat mencari Wahyu Cakraningrat .....	87
Gambar 19. Pertemuan di aula Kerajaan Astinapura .....	91
Gambar 20. Lesmana Mandrakumara berangkat mencari Wahyu Cakraningrat	96
Gambar 21. Raksasa utusan Negeri Rencanapura.....	100
Gambar 22. Raden Samba dihadang Raksasa di dalam Hutan Rewantaka.....	104
Gambar 23. Abimanyu dan Gatotkaca bertarung melawan Raksasa .....	108
Gambar 24. Hujan badai menghalangi Abimanyu .....	111
Gambar 25. Abimanyu mengeluarkan senjata panah pusaka.....	115
Gambar 26. Raden Samba bertapa hingga mendapatkan Wahyu Cakraningrat	119
Gambar 27. Raden Samba bertarung dengan Kurawa .....	122
Gambar 28. Raden Samba tergoda oleh jelmaan Dewi Anggani.....	126
Gambar 29. Abimanyu bertapa hingga mendapatkan Wahyu Cakraningrat....	130

Gambar 30. Abimanyu menolak godaan jelmaan Dewi Anggani.....	133
Gambar 31. Abimanyu bertengkar dengan Raden Samba .....	137
Gambar 32. Abimanyu disambut rakyat Negeri Amarta .....	141
Gambar 33. Kedatangan Prabu Baladewa di Negeri Amarta.....	145
Gambar 34. Patih Senguni dan Begawan Durna menghasut.....	149
Gambar 35. Gatotkaca bertarung dengan Prabu Baladewa.....	153
Gambar 36. Prabu Kresna angkat bicara.....	157
Gambar 37. Abimanyu bertarung dengan Lesmana Mandrakumara .....	160
Gambar 38. Werkudara dan Gatotkaca menghajar Balakurawa .....	164
Gambar 39. Abimanyu pemilik sejati Wahyu Cakraningrat.....	168



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis
2. Contoh Tampilan Halaman Eks Cerita
3. Halaman Judul Babak Cerita
4. Halaman Deskripsi Tokoh Pewayangan
5. Foto Pameran
6. Poster Pameran
7. Banner Pameran
8. Katalog Pameran
9. Undangan Pameran
10. Surat Penetapan Dosen Pembimbing
11. Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Indonesia dikenal memiliki beragam karya seni budaya yang tersebar di berbagai daerah. Salah satunya adalah kesenian wayang yang ada di Jawa yang telah ada sejak berabad-abad silam. Sebagai karya seni budaya, wayang merupakan manifestasi cipta, rasa dan karsa “manusia Jawa” dalam segala aspek kehidupan, bermasyarakat dan bernegara. Nilai-nilai kesenian, keindahan, filsafat pola tingkah laku, persepsi keagamaan, dambaan, cita-cita dan lain-lain, semuanya terkandung dan terlihat dalam dunia wayang (Sujamto dalam Kuncoro, 2013). Wayang adalah salah satu karya agung dunia karena karya seni wayang mengandung berbagai nilai, mulai dari falsafah hidup, etika, spiritualitas, musik (*gending-gending gamelan*), hingga estetika bentuk seni rupa yang amat kompleks (Nurgiyantoro, 2011:21). Wayang bagi masyarakat Jawa, tidak hanya disikapi sebagai bentuk seni semata, tetapi juga dipahami sebagai sumber acuan hidup. Kisah wayang adalah kisah yang bisa membuat kita bercermin. Karakter yang diperankan dalam wayang bisa terlihat dalam kehidupan kita sehari-hari. Karakter dalam pewayangan merupakan lambang atau cerminan dari berbagai karakter dalam kehidupan manusia. Ada tokoh baik, ada tokoh jahat, ada yang menggambarkan tentang kejujuran, keadilan, kesucian, ada pula yang menggambarkan tentang angkara murka, keserakahan, ketidakjujuran, dan lain

sebagainya. Ada perilaku tokoh yang patut ditiru, ada pula sifat dan perilaku tokoh yang sepatutnya di jauhi.

Dinamika dan dialektika wayang, merupakan perlambang kehidupan manusia di dunia ini. Wayang memberi petunjuk bagaimana kita harus hidup dalam menunaikan tugas hidup kita di dunia. Oleh karena itu, membaca dan menonton wayang akan berarti sebagai proses beridentifikasi dengan tokoh-tokoh tertentu dan bercermin serta berteladan padanya dalam melakukan perbuatan dalam kehidupan sehari-hari (Sayuti dalam Nurhadi, 2013). Melalui wayang, kita bisa memetik beragam nilai di luar nilai yang sekadar bersifat hiburan. Kandungan nilai dan falsafat dalam wayang tersebut dapat dijadikan sarana pembentukan karakter. Terutama bagi remaja yang sangat membutuhkan contoh tauladan yang baik sebagai pembimbing pembentukan karakter dan kepribadiannya. Meskipun dinamika kehidupan masa ini kian berkembang dan serba modern, namun bukan berarti cerita wayang yang bersumber dari hasil cipta kebudayaan zaman dahulu tidak lagi sesuai. Pendapat yang sama diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2011:29), yang mengatakan bahwa secara substansial nilai pewayangan berkaitan dengan masalah kehidupan manusia yang menyangkut kehidupan pribadi, sosial, dan religius. Dilihat dari aspek kebutuhan hidup manusia, nilai-nilai wayang berfungsi mendukung tujuan untuk melangsungkan hidup, mempertahankan hidup, dan mengembangkan hidup, yang ketiganya bermuara untuk tujuan mencapai kesempurnaan hidup. Tindakan manusia untuk tujuan melangsungkan, mempertahankan, dan mengembangkan hidup haruslah dicapai dengan cara yang benar dan untuk tujuan yang benar pula.



Maka dari itu nilai-nilai cerita wayang tidak akan usang termakan oleh waktu dengan segala dinamikanya. Karena tujuan hidup manusia dari dulu hingga sekarang tidaklah pernah berubah yaitu untuk memenuhi semua kebutuhannya. Maka nilai yang terkandung dalam cerita pewayangan menghadirkan tuntunan bagaimana kebutuhan tersebut harus terpenuhi dengan cara yang benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyono (dalam Nurgiyantoro, 2011:29) yang mengatakan bahwa cerita wayang merupakan hasil karya seni yang *adiluhung*, monumental, dan amat berharga, bukan saja karena kehebatan cerita, keindahan penyampaian, ketegasan pola karakter, melainkan juga nilai filosofi dan “ajaran-ajaran”-nya yang tidak ternilai dan masih saja relevan dengan keadaan kini.

Segala bentuk nilai estetis dan filosofis dalam wayang membawa nama wayang tercatat sebagai sebuah karya seni budaya adiluhung dunia. Hal tersebut dinyatakan resmi oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003 yang menetapkan wayang sebagai *World Masterpiece of the Oral And Intangible Heritage Of Humanity*. Meskipun telah dinobatkan UNESCO sebagai karya agung dunia, namun tidak menjadikan wayang sebagai raja di negerinya sendiri. Seiring perkembangan dinamika zaman dan perubahan struktur globalisasi menyebabkan turunnya simpati pada seni pewayangan, khususnya oleh generasi muda atau remaja. Minat remaja Indonesia untuk mempelajari budaya, khususnya wayang dapat dikatakan rendah. Padahal cerita pewayangan menghadirkan banyak tuntunan baik untuk perkembangan karakter remaja. Hal ini dikarenakan kurang memadainya media sebagai sarana sosialisasi budaya. Berbeda dengan budaya modern yang berkiblat pada budaya barat, begitu mudah menarik minat generasi

muda Indonesia, karena begitu mudahnya ditemukan sosialisasi budaya barat di berbagai media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kirun (dalam Nurhadi, 2013), seorang seniman tradisional Jawa Timur yang mengatakan bahwa sekarang masyarakat berada pada masa yang disebut pascamodern, di sini ada pertarungan tidak seimbang antara budaya dominan yang didukung pasar dan budaya lokal yang dipertahankan pemiliknya. Budaya dominan yang berkiblat pada budaya modern dari barat lebih menguntungkan bagi pasar karena lebih disukai banyak masyarakat. Berkebalikan dengan budaya lokal yang kurang menguntungkan bagi pasar karena hanya kelompok minoritas yang menggemarnya. Sehingga generasi muda yang seharusnya menerima informasi mengenai budaya lokal dari media, justru tidak mengenal wayang karena media tidak berperan dalam mensosialisasikan kesenian wayang. Hal tersebut menyebabkan semakin terpuruknya kesenian wayang. Budaya modern yang sudah populer terus disosialisasikan demi keuntungan pasar, sedangkan wayang yang kurang dikenal semakin tenggelam tidak terangkat oleh media. Maka dari itu diperlukan semacam revitalisasi kesenian wayang untuk melestarikan budaya kesenian ini di tengah-tengah perkembangan global. Seperti yang disarankan Kirun (dalam Nurhadi, 2013), bahwa untuk menangkal dampak buruk dari arus globalisasi ini harus memperkuat bangunan kebangsaan dan kenegaraan Indonesia dengan mengangkat kearifan lokal seperti budaya spiritual, warisan pusaka alam, dan pusaka budaya di berbagai bidang.

Atas dasar pertimbangan kurangnya media sebagai sarana sosialisasi budaya kesenian wayang yang mampu menarik minat baca remaja pada cerita

pewayangan, maka penulis tertarik untuk membuat rancangan ilustrasi buku yang mengangkat cerita Wahyu Cakraningrat. Cerita Wahyu Cakraningrat merupakan bagian dari cerita Mahabharata yang menceritakan perjuangan tiga pemuda yang memiliki karakter dan kepribadian berbeda satu sama lain. Mereka bertiga berjuang untuk mendapatkan berkah yang disebut Wahyu Cakraningrat. Bagi siapa yang berhasil mendapatkan wahyu tersebut akan menjadi raja besar yang berkuasa di seluruh Arcapada. Cerita tersebut penulis pilih sebagai respon terhadap masalah perlunya revitalisasi kesenian wayang untuk melestarikan budaya di berbagai media, peningkatan minat baca remaja terhadap cerita pewayangan dan pengenalan nilai-nilai dalam cerita pewayangan sebagai pedoman bagi remaja agar berperilaku baik untuk pembentukan karakter dan kepribadiannya.

### **1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya Ilustrasi buku**

Sebagai bentuk revitalisasi kesenian wayang, diperlukan media-media khusus yang mengangkat kearifan dari wayang. Ilustrasi buku dipercaya bisa menjadi media yang cukup efektif dalam menumbuhkan minat baca remaja. Sebagaimana dikatakan Dwijayarto (2013:18), bahwa melalui ilustrasi buku, pembaca diajak untuk berimajinasi sehingga seakan-akan menjadi bagian dari cerita pada ilustrasi buku tersebut. Maka pesan dan amanat dari buku tersebut dapat diserap pembaca dengan mudah. Mitchell (dalam Nurgiyantoro, 2013:159) mengungkapkan manfaat ilustrasi buku yaitu: membantu perkembangan emosi, membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya, belajar tentang orang

lain dan hubungan yang terjadi, pengembangan perasaan, memperoleh kesenangan, mengapresiasi keindahan, serta dapat menstimulasi imajinasi.

Dari segi efisiensi sebagai media pembelajaran dan pelestarian budaya tentu ilustrasi buku juga lebih efisien dibandingkan media lainnya karena ilustrasi buku dapat menjangkau masyarakat dari berbagai kalangan dan dapat dinikmati di berbagai tempat dan waktu. Di dalam buku juga dihimpun dan terkumpul banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada sarana komunikasi lainnya (Van Houve, 1980 : 538). Hal tersebut menjadikan ilustrasi buku bisa langsung dinikmati tanpa memerlukan media pendukung lain layaknya media berbasis *digital* yang memerlukan perangkat keras untuk menjalankannya.

### **1.1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan rancangan ilustrasi buku pewayangan cerita Wahyu Cakraningrat.

### **1.1.4 Manfaat Perancangan**

Manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan buku ini adalah :

- 1.1.4.1 Bagi penulis, media ini dapat berguna sebagai acuan dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi penulis dalam membuat karya ilustrasi sekaligus menjadi dokumentasi perjalanan kreativitasnya. Selain itu kekurangan-kekurangan baik dari segi visual maupun isi dapat dijadikan bahan renungan untuk pembuatan karya ilustrasi yang lebih baik di kemudian hari.

- 1.1.4.2 Bagi pembaca, ilustrasi buku ini dapat memberikan bacaan yang tidak hanya menyajikan hiburan dan informasi semata, melainkan juga mampu memberikan tuntunan yang baik bagi perkembangan kepribadian generasi muda melalui pesan-pesan moral yang terkandung dalam wayang cerita Wahyu Cakraningrat.
- 1.1.4.3 Bagi masyarakat atau apresiator maupun perupa lainnya, dapat memperkaya khasanah dan ragam karya ilustrasi sekaligus menjadi referensi baik ide maupun visualisasi.



## BAB 2

### LANDASAN KONSEPTUAL

#### 2.1 Konsep Ilustrasi Buku

##### 2.1.1 Pengertian Ilustrasi Buku

Ilustrasi secara etimologi berasal dari bahasa latin, yaitu *illustrate* yang berarti membuat terang. Dari pengertian itu kemudian berkembang menjadi membuat jelas dan terang dengan menunjukkan gambar sebagai contoh. Menurut Rasjoyo (dalam Kristanto, 2011:65 ), dalam arti luas ilustrasi dapat didefinisikan sebagai suatu karya seni rupa yang bertujuan untuk memperjelas atau menerangkan sesuatu yang dapat berupa cerita atau naskah, musik atau gambar. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subyek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk (Rahman dalam Kuncoro, 2013).

Untuk pengertian yang lebih erat kaitannya dengan cerita, Garha (dalam Kristanto, 2011:65) mengatakan bahwa menggambar ilustrasi lebih mengarah pada pembentukan gambar bertema atau gambar adegan yang menggambarkan suatu peristiwa yang fungsinya memberikan penjelasan. Pendapat yang tidak jauh berbeda juga diutarakan oleh Kusmiyati (dalam Kuncoro,2013) bahwa Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Rohidi (dalam Kristanto,2011:65) juga berpendapat bahwa gambar ilustrasi dalam hubungannya dengan seni rupa adalah menggambar ilustrasi sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut

merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat dan gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

Sedangkan buku memiliki pengertian dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis di atas segala macam lembaran papirus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala macam bentuknya. Buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer dan awet. Buku dapat memuat konten berupa teks dan gambar visual dari hasil fotografi maupun ilustrasi dengan melalui sistem cetak. Dengan demikian buku merupakan alat komunikasi berjangka paling panjang dan paling berpengaruh terhadap perkembangan budaya (Van Houve, 1980 : 538).

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994:152), buku adalah lembar kertas yang dijilid, berisi tulisan atau kosong. Menurut Oxford Dictionary (dalam Van Houve, 1980 : 538), buku adalah hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ilustrasi buku adalah lembaran kertas berjilid yang berisi gambar bertema yang berfungsi sebagai penjelas, penerang dan memperindah serta untuk memperkuat pengaruh dari teks atau cerita yang menyertainya. Dengan bantuan visual yaitu ilustrasi, diharapkan akan menambah nilai estetis dari teks cerita dan nilai fungsional teks cerita sebagai sumber informasi akan dapat tersampaikan dengan jelas.

## 2.1.2 Fungsi Ilustrasi

Pada umumnya ilustrasi berfungsi sebagai penghias dan memperjelas suatu teks atau naskah. Namun kaitannya dengan ilustrasi buku, Zhihui Fang (dalam Haris, 2014) menjelaskan fungsi ilustrasi sebagai berikut:

### 2.1.2.1 Membangun *Setting*

*Setting* adalah latar belakang tempat, waktu, dan suasana yang terjadi pada suatu adegan cerita. Maka ilustrasi digunakan untuk menetapkan lokasi cerita di waktu dan tempat, membangun suasana hati, menjelaskan latar belakang sejarah, memberikan peran antagonis, dan menekankan makna simbolis.

### 2.1.2.2 Menjelaskan dan Mengembangkan Karakter

Ilustrasi dapat melengkapi karakterisasi dalam teks dengan menunjukkan aksi dan reaksi karakter antara satu sama lain atau memberikan karakter sebuah argumen tambahan.

### 2.1.2.3 Memperluas atau Mengembangkan Alur

Teks dalam buku bergambar seringkali sangat membatasi pengembangan dari alur cerita. Sehingga alur ceritanya pun seringkali dikemukakan oleh gambar-gambar ilustrasi. Dalam ilustrasi buku alur dijelaskan melalui gambar dan alurnya pun dapat diperpanjang atau sedikit saja diputar dengan ilustrasi.

### 2.1.2.4 Menyuguhkan Sebuah Sudut Pandang yang Berbeda

Ilustrasi dapat menceritakan kisah yang sedikit berbeda atau bahkan bertentangan dari teks. Itu terlihat bahwa semakin besar proporsi ilustrasi dibanding teks, semakin besar pula pengaruh ilustrasi terhadap terciptanya sebuah cerita.



#### 2.1.2.5 Berkontribusi Terhadap Koherensi Tekstual

Koherensi dapat terbentuk apabila terdapat perpaduan antar kalimat yang menyusun sebuah teks. Namun terkadang dalam sebuah teks dapat dijumpai ketidakpahaman cerita karena tidak ditemukannya keterpaduan antar gagasan dalam teks tersebut karena faktor tertentu, baik dari teks maupun kemampuan pemahaman pembaca. Dalam hal ini ilustrasi dapat berkontribusi sebagai jembatan penghubung dari ketidakpaduan gagasan tersebut.

#### 2.1.2.6 Memperkuat Teks

Fungsi ini bermaksud bahwa ilustrasi merupakan penguat komunikasi cerita untuk menyampaikan informasi dalam teks agar mudah bagi pembaca menerimanya dan memahaminya.

### 2.1.3 Jenis – Jenis Ilustrasi

Seiring perkembangan zaman semakin beragam pula jenis-jenis karya ilustrasi yang muncul. Ilustrasi menurut perkembangannya dari pengiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin (Muharrar, 2003:13). Namun Salam (dalam Muharrar, 2003:13) melakukan pembagian tersebut menjadi tujuh jenis, meliputi:

#### 2.1.3.1 Ilustrasi buku

Merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku. Adapun beberapa jenisnya yaitu: Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku kesusastraan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.

Sedangkan Denise (dalam Islami, 2012:10) membagi ilustrasi buku ini dalam beberapa jenis berdasarkan cerita yang diilustrasikan, yaitu :

- 1) *Anthropomorphic animal stories*, adalah cerita realis yang bertokoh utama hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/ hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. *Setting* cerita bisa nyata maupun fiksi. Contoh ilustrasi buku *Anthropomorphic animal stories* yaitu fabel dan komik bobo.
- 2) *Realistic Stories*, menampilkan tokoh-tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram dan menyedihkan. *Setting* dalam cerita bisa *setting* nyata atau historis. Contoh ilustrasi buku *Realistic Stories* yaitu ilustrasi buku cerita yang menceritakan anak penderita kanker atau anak tiri yang mendapatkan kekerasan dari orang tua tirinya.
- 3) *Magic Realism*, adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari. Segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil sebuah crayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah. Suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.

- 4) *Traditional Literature*, meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, dan legenda. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. *Setting* cerita bisa fiksi dan nyata.
- 5) *Informational (Nonfiksi)*. Ilustrasi buku jenis ini merupakan alternatif dari ensiklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna-warna cerah. Ketepatan waktu dan judul memegang peranan penting. Yang membedakan buku ini dengan buku lain adalah catatan sumber, *bibliografi*, *index* dan table isi.

#### 2.1.3.2 Ilustrasi Editorial

Merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat di surat kabar atau majalah, jenisnya yaitu: Ilustrasi Kolom, Komik Strip, Karikatur & Kartun.

#### 2.1.3.3 Ilustrasi Busana

Merujuk pada yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode.

#### 2.1.3.4 Ilustrasi Televisi

Yaitu ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna-warni.

#### 2.1.3.5 Ilustrasi Animasi

Ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabungan antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi.

#### 2.1.3.6 Seni Klip (*Clip Art*)

Merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni siap saji di mana dapat di tempatkan pada lay out tanpa harus meminta izin atau membayar *royalty* pada orang lain. Seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.

#### 2.1.3.7 Ilustrasi Cover, Kalender, Kartu Ucapan, Perangko, Poster, dsb

Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda di mana ia ditampilkan.

Dari beberapa jenis ilustrasi di atas, jenis ilustrasi yang penulis pilih sebagai proyek studi adalah ilustrasi buku *traditional literature*. Karena ilustrasi yang penulis rancang berfungsi untuk mendampingi atau menjelaskan teks, yaitu cerita pewayangan yang merupakan cerita rakyat.

#### 2.1.4 Unsur-Unsur Pembentuk Ilustrasi Buku

Unsur-unsur yang membentuk sebuah ilustrasi buku menurut Nugroho (2012) yaitu warna, narasi, efek, tokoh, dan latar belakang. Warna dalam ilustrasi dapat mengungkapkan subyek secara subyektif. Pembaca dapat lebih mudah mengidentifikasi suatu obyek berwarna daripada hitam putih. Narasi biasanya digunakan untuk menerangkan waktu, tempat, dan situasi sehingga pembaca dapat memahami cerita yang dituliskan dalam buku tersebut.

Efek dalam ilustrasi terdiri dari tiga macam yaitu efek visual, efek tulisan dan efek gambar. Pertama, efek visual adalah kesan yang digambarkan untuk menekankan emosi, karakter, suasana, dan gerak dari tokoh dalam cerita ilustrasi buku. Kedua, efek tulisan yaitu efek yang ditampilkan dalam bentuk tulisan yang

menyatakan bunyi-bunyian. Dituliskan dengan berbagai jenis huruf menyesuaikan bunyi yang diwakili. Ketiga, efek gambar yaitu efek yang diaplikasikan pada tokoh atau latar belakang untuk penyampaian suasana yang terjadi saat itu.

Tokoh adalah pemeran yang terdapat dalam suatu cerita. Dalam cerita berilustrasi, tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca karena cerita akan bergulir di seputar tokoh. Tokoh terbagi atas tiga macam, yaitu protagonis, antagonis dan tritagonis. Tokoh protagonis, yaitu tokoh yang menjadi sentral cerita. Tokoh protagonis terdiri atas protagonis pemeran utama dan protagonis pemeran pembantu. Tokoh Protagonis pembantu biasanya adalah teman dari pemeran utama. Pembagian tersebut adalah penggambaran bentuk interaksi dari pemeran utama. Kemudian tokoh Antagonis adalah tokoh yang bertentangan dengan tokoh Protagonis, biasanya memiliki karakter jahat. Sedangkan tokoh Tritagonis adalah tokoh penengah atau pembantu. Unsur yang terakhir adalah latar belakang. Latar belakang berkaitan dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana atau keadaan di sekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

## **2.2 Konsep Pewayangan**

### **2.2.1 Pengertian Wayang**

Secara etimologi, wayang berasal dari bahasa jawa yaitu kata “ayang-ayang” yang berarti “*bayangan*”, yang memiliki nuansa menerawang, samar-samar, atau remang-remang. Dalam arti harafiah wayang merupakan bayang-bayang yang dihasilkan oleh “boneka-boneka wayang” di dalam teatrikalnya. Boneka-boneka wayang mendapat cahaya dari lampu (*blencong*) kemudian

menimbulkan bayangan, ditangkaplah bayangan itu pada layar (*kelir*), dari balik layar tampaklah bayangan, bayangan inilah yang disebut wayang (Darmoko, 2010:10).

Jika ditinjau secara filosofis, Wayang merupakan bayangan, gambaran atau lukisan mengenai kehidupan alam semesta. Di dalam wayang digambarkan bukan hanya mengenai manusia, namun kehidupan manusia dalam kaitannya dengan manusia lain, alam, dan Tuhan (Darmoko, 2010:11). Wayang juga dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat-sifat yang ada dari dalam jiwa manusia hingga jalan kehidupannya. Sifat-sifat yang dimaksud yaitu seperti watak angkara murka, kebajikan, serakah, dan lain sebagainya. Hal tersebut senada dengan pernyataan Darmoko (2010:12) yang mengatakan bahwa di dalam wayang melalui kreatifitas dalang dapat membahas masalah-masalah aktual dalam masyarakat. Secara konvensional disajikan sistem ideologi yang mengidam-idamkan sebuah negara yang *gemah, ripah, loh, jinawi, tata, tentrem, karta, raharja*, struktur sosial dalam sistem tata negara kerajaan (raja, pendeta, panglima, prajurit, dan sebagainya), simbol baik- buruk, utama - angkara, terpuji - tercela, keutamaan mengalahkan keangkaraan, sistem religi/ keagamaan, dan lain-lain.

Wayang pada mulanya merupakan penggambaran roh nenek moyang. Hal ini memberikan pemahaman kepada kita bahwa wayang merupakan perkembangan dari sebuah upacara pemujaan kepada roh nenek moyang/ leluhur bangsa Indonesia pada masa lampau (prasejarah). Pemujaan kepada para leluhur yang dilakukan masyarakat *neolitikum* dipimpin oleh seorang *saman*, yang

bertugas sebagai penghubung antara dunia *profan* dengan *supranatural*. Inti sari dari tradisi ini terlihat pada upacara ruwatan, bersih desa, dan suran, yaitu wayang sebagai media pembebasan malapetaka bagi seseorang atau kelompok orang yang terkena *sukerta* atau noda gaib dan persembahan atau pemujaan kepada roh nenek moyang (Darmoko, 2010:10). Ketika wiracarita Ramayana dan Mahabharata yang datang dari India memasuki Nusantara bersama ajaran Hindu, tokoh-tokoh dalam Ramayana dan Mahabharata itu kemudian semakin menggeser tokoh nenek moyang dan cerita kepahlawanannya. Memasuki jaman Jawa baru, cerita maupun fungsi wayang banyak mengalami perubahan. Perubahan-perubahan tersebut disesuaikan dengan konsep filsafat Jawa. Lakon-lakon wayang juga tidak secara langsung mengambil dari cerita-cerita yang bersumber dari India (berbahasa Sansekerta), tetapi menyajikan lakon-lakon wayang yang sudah diciptakan dan digubah oleh para pujangga (sastrawan) dan terserat dalam kitab Pustaka Raja Purwa (gagrag Surakarta) dan Serat Kandaning Ringgit Purwa (gagrag Yogyakarta) yaitu cerita pewayangan yang kita ketahui sekarang. Pada masa itu pengubahan cerita wayang yang berinduk pada Ramayana dan Mahabharata makin jauh dari aslinya. Sejak zaman itulah masyarakat penggemar wayang mengenal silsilah tokoh wayang, termasuk tokoh dewanya. Para dewa dalam pewayangan bukan lagi merupakan sesuatu yang bebas dari salah, melainkan seperti juga makhluk Tuhan lainnya, kadang-kadang bertindak keliru, dan bisa jadi kurang bertanggung jawab. Untuk memperkuat konsep filsafat turut diciptakan pula tokoh Punakawan, bahwa di dunia ini tidak ada makhluk yang benar-benar baik, dan yang benar-benar jahat. Setiap makhluk selalu menyandang

unsur kebaikan dan keburukan. Jadi cerita pewayangan merupakan bayangan atau cerminan kehidupan manusia yang tak lepas dari unsur baik dan buruk. Setiap makhluk ciptaan Tuhan memiliki dua sisi yang saling bertentangan.

Walaupun demikian, tetap ada satu sifat yang dominan dalam sebuah lakon pewayangan, dan sifat dominan itulah yang dapat menjadi pelajaran bagi kita untuk memilih dan memilah manakah yang baik atau yang buruk. Manakah yang pantas ditiru ataupun dihindari. Maka sangat benar jika pewayangan sangat erat dengan kehidupan orang Jawa, karena wayang adalah cerminan kehidupan manusia, dan wayang juga yang menjadi tauladan budi luhur bagi orang Jawa. Jadi dapat disimpulkan bahwa wayang adalah cerminan kehidupan manusia baik secara personal maupun interaksinya dengan sosial, alam dan Tuhan yang digambarkan melalui penokohan dan cerita yang dijalaninya.

### **2.2.2 Jenis – Jenis Wayang**

Sunaryo (2009: 56) dalam bukunya menjelaskan beberapa jenis wayang, yaitu:

#### **2.2.2.1 Wayang Purwa**

Wayang purwa menceritakan kisah epos Ramayana dan Mahabharata. Ramayana mengisahkan raja angkara murka Rahwana yang menculik Dewi Sinta istri dari Prabu Rama Wijaya yang akhirnya menyulut peperangan. Sedang Mahabharata dengan inti cerita perang “Bharatayuda” yaitu perang saudara keturunan Bharata, yaitu antara Pandawa dan Kurawa yang memperebutkan kerajaan Astinapura yang akhirnya dimenangkan oleh keluarga Pandawa.



Cerita wayang Purwa ini pada awalnya berwujud lukisan yang dibuat pada daun lontar oleh Prabu Jayabaya raja Kediri. Kemudian di masa kerajaan Majapahit sampai Demak terjadi perubahan bentuk wayang baik teknik maupun bahan baku pembuatan wayang seperti apa yang kita lihat sampai sekarang. Yaitu berupa wayang yang peraga-peraganya terbuat dari kulit kerbau yang ditatah tembus, diwarnai, dan diberi tangkai. Tokoh-tokoh tersebut dimainkan oleh seorang dalang didepan layar yang disebut kelir dengan menceritakannya, menggerak-gerakannya atau menarik dan menyuarakan seolah-olah tokoh yang dimainkan benar-benar berbicara dan bertingkah laku.

#### 2.2.2.2 Wayang Golek

Berbeda dengan wayang Purwa yang mengambil cerita Ramayana dan Mahabharata, wayang golek menceritakan riwayat Menak yaitu cerita Amir Hamyah yang berhubungan dengan negeri Arab dan Persia pada zaman awal Islam. Selain berbeda dalam cerita, dibanding wayang Purwa wayang Golek juga berbeda dari peraganya. Wayang golek peraga-peraganya dalam bentuk boneka trimatra yang terbuat dari kayu, dicat, dan dilengkapi dengan pakaian serta perhiasan. Bagian kepala sampai leher dan lengan dipotong untuk kemudian disatukan dengan merangkainya sedemikian rupa sehingga bagian-bagian itu dapat digerakkan oleh dalang saat dimainkan.

#### 2.2.2.3 Wayang Beber

lakon pertunjukan mengisahkan Panji, seorang tokoh lokal dalam perjuangan dan pengabdianya dalam menemukan kekasihnya, berlatar kerajaan Kediri dan Jenggala. Tokoh-tokohnya ditulis pada kain yang terbuat dari kulit

kayu, dan kemudian disimpan dalam bentuk gulungan. Dalam pertunjukannya seorang dalang membuka gulungan yang bergambarkan tokoh-tokoh wayang yang diceritakan. Satu gulungan menceritakan satu lakon cerita.

#### 2.2.2.4 Wayang Gedog

Bisa dikatakan penggabungan dari wayang purwa dan beber karena dari segi cerita menggunakan cerita Panji yang merupakan kelanjutan dari cerita Wayang Madya, yakni menggambarkan kerajaan Jenggala sampai kerajaan Pajajaran dan Kediri (Daha). Namun dari segi peraganya menggunakan kulit yang dibentuk sesuai karakter tokoh layaknya wayang purwa. Wayang Gedog diciptakan oleh salah seorang Wali Songo, yaitu Sunan Giri.

#### 2.2.2.5 Wayang Klitik

Ceritanya Menggambarkan sejarah Kerajaan Pajajaran sampai Kerajaan Majapahit dengan lakon utamanya yaitu Damarwulan. Peraga-peraganya terbuat dari kayu yang diukir dan diwarnai, tetapi kesan yang diberikan tetap pipih seperti wayang purwa dan gedog.

#### 2.2.2.5 Wayang Wong atau Wayang Orang,

Dari segi cerita seperti wayang purwa, yaitu cerita Ramayana dan Mahabharata, namun peraganya tokoh-tokohnya adalah orang-orang dengan kostum yang meniru busana dan atribut pada wayang kulit. Pemeran wayang tersebut menari, bertingah laku dan memerankan tokoh wayang di atas panggung.

Selain jenis-jenis wayang yang telah disebutkan diatas, ada lagi jenis wayang lain disebutkan oleh Priyadi (2010), yaitu :

- 1) Wayang Madya, merupakan hasil kreatifitas Raja Mangkunegara IV, Surakarta. Isi Ceritanya merupakan kelanjutan dari cerita wayang purwa, yaitu sesudah pemerintahan Prabu Parikesit sampai zaman pemerintahan kerajaan Jenggala Kediri.
- 2) Wayang Suluh atau Wayang Perjuangan, Wayang Perjuangan dinamakan juga Wayang Sandiwara. Cerita wayang ini berupa kebaikan dan keburukan yang menggambarkan betapa kekejaman kolonialis Belanda selama 350 tahun menjajah Indonesia, penjajahan Jepang tiga setengah tahun, sampai zaman kemerdekaan.

## **2.3 Cerita Wahyu Cakraningrat**

### **2.3.1 Sinopsis Cerita Wahyu Cakraningrat**

Cerita wahyu Cakraningrat merupakan cerita yang cukup populer dan sering dibawakan dalam pertunjukan wayang kulit. Namun sangat jarang diangkat ke dalam bentuk media lain seperti cerita Ramayana ataupun cerita kepahlawanan Gatotkaca yang banyak diangkat dalam bentuk media visual seperti komik, animasi, buku cerita anak-anak ataupun media lainnya. Wahyu Cakraningrat secara garis besar menceritakan perjuangan tiga pemuda untuk mendapatkan anugrah dari dewa. Bagi yang berhasil menerima wahyu ini, kelak ia akan menjadi pemimpin besar di kerajaannya. Bahkan kerajaan yang dipimpinnya akan mampu menguasai jagad Arcapada. Namun jalan cerita Wahyu Cakraningrat memiliki beberapa versi. Berikut beberapa versi cerita Wahyu Cakraningrat menurut beberapa sumber, yaitu:

### 2.3.1.1 Versi dalang Ki Anom Suroto

Pada sebuah video yang diunggah oleh akun Gununggandul (2012) pada laman <https://www.youtube.com/watch?v=vRSquqoXAPU> , dipentaskan sebuah pertunjukkan wayang kulit dengan dalang Ki Anom Suroto dengan lakon Wahyu Cakraningrat. Dalam video tersebut dikisahkan jalan cerita Wahyu Cakraningrat sebagai berikut:

Pada suatu hari Begawan Durna mendapatkan wangsit akan turunnya Wahyu Cakraningrat ke bumi dan memberitahukannya pada Prabu Duryudana, raja negeri Astinapura. Prabu Duryudana menghendaki negeri Astinapura harus mendapatkan wahyu raja itu melalui anaknya Lesmana Mandrakumara atas pertimbangan dari Begawan Durna. Maka berangkatlah Lesmana Mandrakumara menuju hutan Krendayana dikawal oleh Sengkuni, Dursasana, Katamarma dan Aswatama. Sengkuni memerintahkan para Kurawa untuk menjaga hutan jangan sampai ada kesatria lain yang masuk ke hutan agar pencarian Wahyu Cakraningrat berjalan mulus. Sampai di hutan Krendayana, mereka mendapati Anoman dan Setyaki. Rupanya mereka tengah mendampingi Raden Samba yang juga berusaha mencari Wahyu Cakraningrat. Terkejut melihat keberadaan utusan negeri Dwarawati membuat sengkuni tidak senang. Sengkuni coba mengusir Anoman dan Setyaki dari hutan Krendayana. Tapi mereka tidak terima karena hutan Krendayana adalah tanah merdeka bukan wilayah kerajaan manapun termasuk Astinapura. Segera Kurawa menyerang Anoman dan Setyaki. Pertarunganpun terjadi. Beruntung Begawan Durna datang menghentikan pertarungan dan memberikan jalan keluar bahwa masing-masing akan bertapa di tempat yang

berjauhan. Siapa yang bersungguh-sungguh dalam bertapa akan mendapatkan Wahyu Cakraningrat. Bukan dengan cara licik seperti yang dilakukan Sengkuni.

Begawan Durna menyampaikan wejangan pada Lesmana mengenai bagaimana cara bertapabrata. Belum lama Lesmana bertapa, kemudian sebuah cahaya terang turun dari langit menghampiri Lesmana. Lesmana mengira itu adalah Wahyu Cakraningrat. Tapi ternyata cahaya itu adalah Bethari Durga. Bethari Durga datang untuk menawarkan bantuan pada Lesmana dengan syarat kelak jika Lesmana mati, sukmanya akan menjadi budak bangsa jin dan raganya menjadi makanan bangsa raksasa. Tanpa pikir panjang Lesmana segera menyanggupi syarat tersebut. Lalu Bethari Durga kembali ke kayangan Suralaya mengambil Wahyu Cakraningrat untuk Lesmana Mandrakumara.

Sementara di tempat lain Raden Samba juga tengah khusuk bersemedi. Namun tiba-tiba terdengar suara gemuruh dan bumi bergetar. Tanah di depan Samba kemudian longsor dan terbentuk lubang menyerupai sumur. Dari lubang itu muncul seberkas cahaya terang yang kemudian mewujud menjadi sosok manusia. Sosok itu mengaku sebagai Bethara Pertiwanggono yang datang untuk menawarkan bantuan pada Raden Samba agar mudah memperoleh Wahyu Cakraningrat. Raden Samba mengiyakan bantuan itu dengan senang hati. Segera Bethara Pertiwangana menuju kayangan suralaya.

Di pertapaan Wukir Wertawu, pertapaan Resi Abiyasa, Abimanyu menghadap. Abiyasa meminta Abimanyu bertapa ke hutan Krendayana karena Wahyu Cakraningrat akan turun disana. Segera Abimanyu berangkat ditemani Semar dan Gatotkaca. Sampai di hutan Krendayana, Abimanyu dihadang raksasa

penghuni hutan. Pertarungan terjadi, namun para raksasa dapat dikalahkan dengan bantuan Gatotkaca. Sebelum mulai tapabrata, Semar memberikan banyak nasihat agar Abimanyu kuat menjadi wadah yang pantas bagi Wahyu Cakraningrat.

Saat di dunia para manusia sibuk berusaha mencari wahyu Cakraningrat, di kayangan Suralaya Bethara Guru sedang memberikan wejangan pada Bethara Wulandrema dan Bethari Wulandremi. Mereka diutus Bethara Guru untuk menyampaikan wahyu Cakraningrat pada orang yang tepat. Maka segera mereka turun ke Arcapada. Masih di kayangan mereka melihat Bethara Pertiwanggono sedang bertarung dengan Bethari Durga. Mereka saling menghalangi agar manusia yang dijagokan masing-masinglah yang akan menerima wahyu Cakraningrat. Namun setelah menerima penjelasan dari Bethara Wulandrema, pertarungan itu dapat dihentikan.

Bathara Wulandrema menitiskan wahyu Cakraningrat ke dalam raga Lesmana. Lalu mengajak rombongannya untuk pulang ke Astinapura. Di jalan Lesmana melihat seorang wanita cantik sendirian. Sebenarnya wanita itu adalah jelmaan Bathari Wulandremi yang akan menguji Lesmana. Meskipun Begawan Durna mengingatkan bahwa itu pasti hanya godaan, tapi Lesmana tidak peduli dan memaksa wanita itu untuk menjadi istrinya. Alhasil Wahyu Cakraningrat lepas dari raga Lesmana. Hal yang sama terjadi pada Raden Samba. Samba berhasil mendapatkan Wahyu Cakraningrat namun tidak berhasil memertahkannya karena tidak mampu membendung nafsu. Kemudian Wahyu Cakraningrat masuk ke raga Abimanyu lalu Bathari Wulandremi menggodanya

dengan menjelma sebagai wanita cantik. Namun godaan itu tidak berhasil sehingga Wahyu Cakraningrat menjadi milik Abimanyu.

### 2.3.1.2 Versi dalang Ki Purbo Asmoro

Versi lain dari cerita Wahyu Cakraningrat dibawakan oleh dalang Ki Purbo Asmoro. Pada sebuah video yang diunggah oleh akun Cunningham (2011) pada laman <https://www.youtube.com/watch?v=iX6G-vr8Kl8>, ditayangkan pementasaan wayang kulit lakon Wahyu Cakraningrat dengan alur cerita sebagai berikut:

Suatu hari Prabu Duryudana mengadakan sidang kerajaan membahas turunya sebuah wahyu bernama Wahyu Cakraningrat. Atas pertimbangan dari begawan Durna yang pantas berangkat mencari wahyu itu adalah Lesmana Mandrakumara. Maka berangkatlah Lesmana ke hutan dikawal Sengkuni, Dursasana, Katamarma, dan Asmatama. Sampai di hutan mereka bertemu dengan Raden Samba dan Patih Udawa dari Kerajaan Dwarawati, yang juga hendak mencari Wahyu Cakraningrat. Merasa tersaingi sengkuni mengusir Raden Samba. namun Samba tidak terima sehingga memicu pertarungan. Para Balakurawa berhasil dikalahkan dan lari terbirit-birit kembali ke Astinapura.

Turunnya Wahyu Caraningrat membuat kaum dedemit tidak senang. Bathari Durga, ratu bangsa jin dan raksasa takut bangsa manusia tidak lagi memujanya karena keberadaan raja besar pemilik Wahyu Cakraningrat. Untuk menggagalkan niat para kesatria, ia mengutus buto Terong dan beberapa buto Pragalba menggagalkan usaha pencari wahyu Cakraningrat.

Kesatria lain yang hendak mencari Wahyu Cakraningrat adalah Abimanyu dari Amarta. Abimanyu ditemani oleh Gatotkaca, Semar dan Petruk. Sampai hutan mereka dihadap raksasa-raksasa utusan Bathari Durga. Tapi satu persatu raksasa dihajar oleh Abimanyu dan Gatotkaca. Akhirnya tersisa dua kesatria memulai tapabrata, yaitu Raden Samba dan Abimanyu.

Di langit Bathara Cakraningrat melayang-layang bersama Bathari Widayat yang turun dari kayangan Suralaya mencari manusia yang pantas menerima wahyu Cakraningrat. Pertama Bathara Cakraningrat menghampiri Raden Samba dan menitiskan wahyunya. Merasa telah berhasil lalu ia memutuskan untuk kembali ke Dwarawati. Dalam perjalanan Samba bertemu dengan wanita cantik jelmaan Bathari Widayat. Tak mampu menahan godaan akhirnya nafsu raden Samba bergejolak menyebabkan Wahyu Cakraningrat terlepas dari raganya. Kemudian wahyu Cakraningrat masuk ke tubuh Abimanyu. tapi Semar tidak membiarkan Abimanyu terlarut dalam kegembiraan dan memintanya untuk tetap menjaga nafsu duniawinya. Benar saja wanita jelmaan Bathari Widayat mendatangi Abimanyu untuk menggoda. Namun semua upaya Bathari Widayat menggoda dimentahkan oleh Abimanyu. sehingga Wahyu Cakraningrat tetap bersemayam menjadi milik Abimanyu.

### 2.3.1.3 Versi Mas Padmadiharja

Versi lain cerita Wahyu Cakraningrat juga disampaikan oleh Padmadihardja melalui buku terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Padmadhiharja (1979:9) dalam bukunya yang berjudul *Wahyu Cakraningrat* menceritakan pada suatu hari raja Dwarawati yaitu Prabu Kresna



mengadakan pertemuan dengan para petinggi kerajaan untuk membicarakan berita akan turunnya Wahyu Cakraningrat. Maka diutuslah putra Prabu Kresna yaitu Raden Samba untuk bertapa ke Hutan Rewataka, mengharap Wahyu Cakraningrat akan turun merasuk ketubuh putra mahkota Dwarawati itu. Raden Samba pun berangkat ditemani Setyaki dan Patih Udawa. Sesampainya di hutan Rewataka, mereka dihadang oleh gerombolan raksasa dari kerajaan Rencanapura. Sebuah kerajaan raksasa yang dipimpin oleh raja bernama Kalawisaya. Ia khawatir jika keberadaan raja besar yang mewarisi Wahyu Cakraningrat akan mengusik keberadaan dan kekuasaan kaum raksasa, sehingga tak lagi ditakuti manusia. Maka diutuslah Patih Kalakutana, Kalarupa, dan Kaladasthi untuk menggagalkan upaya orang-orang yang hendak mencari wahyu tersebut. Pertarungan terjadi, namun dengan kesaktian tiga utusan Prabu Kresna tersebut para raksasa itu dapat dikalahkan dan melarikan diri. Tak ada lagi rintangan yang dilalui, maka dimulailah tapa brata Raden Samba dan dijaga oleh Setyaki dan Patih Udawa.

Sementara itu di Kerajaan Amarta, sang Prabu Puntadewa juga membicarakan turunnya Wahyu Cakraningrat dengan saudara-saudaranya Pandawa Lima setelah dikabarkan oleh Prabu Kresna. Akhirnya diputuskan putra Arjuna yang bernama Abimanyu akan berangkat mencari wahyu tersebut. Iapun berangkat ke Gunung Argamaya ditemani para Punakawan dan Gatotkaca. Sesampainya di Gunung Argamaya, rombongan Abimanyu juga dihadang oleh gerombolan Raksasa dari Kerajaan Rencanapura. Namun para raksasa dapat ditaklukkan dan mereka kembali melanjutkan perjalanan. Tidak cukup satu halangan, rintangan kembali menghadang. Kali ini badai besar datang disertai

hujan lebat dan kilat yang menyambar-nyambar. Hewan-hewan penghuni hutanpun berlarian menyelamatkan diri. Kemudian Abimanyu melepaskan panah pusaka ke langit. Seketika bencana itu berhenti dan mereka kembali melanjutkan perjalanan. Abimanyu kemudian mulai bertapa dijaga oleh Gatotkaca dan para Punakawan.

Kabar turunnya Wahyu Cakraningrat ternyata juga sampai ke Kerajaan Astinapura. Prabu Duryudana tidak ingin ketinggalan berlomba mendapatkan wahyu tersebut. Atas nasihat Begawan Durna, maka orang yang dirasa tepat untuk mencari wahyu tersebut ialah Lesmana Mandrakumara. Berangkatlah putra mahkota ditemani oleh Begawan Durna, Patih Sengkuni dan beberapa Kurawa.

Dalam perjalanan, Begawan Durna melihat cahaya terbang kearah Hutan Rewataka. Maka bergegaslah rombongan Lesmana Mandrakumara ke Hutan Rewataka. Sesampainya disana ternyata Wahyu Cakraningrat telah merasuk ke tubuh Raden Samba. Sengkuni meminta Raden Samba menyerahkan wahyu tersebut kepada Lesmana Mandrakumara. Tentu raden Samba menolak, namun Sengkuni tetap memaksa. Maka diperintahlah Kurawa untuk menyerang Raden Samba sehingga terjadi pertempuran antara Raden Samba dengan Kurawa. Raden Samba yang telah dirasuki Wahyu Cakraningrat tentu mendapatkan kesaktian yang lebih sehingga para Kurawa dapat dikalahkan seorang diri. Merasa kualahan, para Kurawa akhirnya mundur.

Namun ujian Raden Samba yang sesungguhnya baru akan terjadi. Dewi Anggani, penjaga Wahyu Cakraningrat menyamar menjadi seorang wanita cantik jelita untuk menggoda iman Raden Samba. Raden Samba memang sakti

mandraguna, namun imannya tidak mampu menahan godaan Dewi Anggani dan Wahyu Cakraningrat pun lepas dari tubuh Raden Samba. Tidak ingin kehilangan Wahyu Cakraningrat, Raden Samba melapor pada Setyaki dan kemudian mengejar kemana wahyu itu pergi, berusaha mendapatkannya kembali.

Wahyu yang terlepas dari raga Raden Samba kemudian merasuk ke dalam raga Abimanyu. Mengetahui hal tersebut, tak henti-hentinya semar menasehati Abimanyu untuk menjaga diri agar wahyu yang ia dapatkan tidak lepas dan menyatu seutuhnya. Dewi Anggani kembali menguji penerima Wahyu Cakraningrat. Ia kembali menjelma menjadi wanita cantik untuk menggoda Abimanyu. Namun bagaimanapun upaya Dewi Anggani menggoda, Abimanyu tak sedikitpun bergeming. Ia tetap teguh pada imannya. Akhirnya Dewi Anggani kembali kewujud aslinya dan kembali kekayangan, tanda bahwa Wahyu Cakraningrat telah menemukan pemiliknya.

Dalam perjalanannya kembali ke Amarta, Abimanyu bertemu dengan Raden Samba yang mengejar Wahyu Cakraningrat. Mengetahui wahyu tersebut telah merasuk ketubuh Abimanyu, raden Samba mencoba untuk memintanya kembali dan tetap bersikeras sehingga terjadilah pertarungan. Namun Gatotkaca segera melerai mereka dan meredakan amarah Raden Samba. Akhirnya Raden Samba sadar dan meminta maaf kepada Abimanyu.

Di sisi lain, Begawan Durna mengetahui bahwa Wahyu Cakraningrat telah berpindah ke tubuh Abimanyu. Merasa ia dan para Kurawa tak akan mampu merebutnya, Patih Sengkuni bersiasat untuk mengatakan kepada Prabu Kresna dan Puntadewa bahwa Abimanyu merebut Wahyu Cakraningrat dari Lesmana

Mandrakumara. Begawan Durna dan Patih Sengkuni menuju kerajaan Amarta mengajak Prabu Baladewa sebagai penjaga. Dengan keberadaan Prabu Baladewa di kubu Astinapura, Sengkuni yakin tak akan ada yang berani melawannya. Walaupun sesungguhnya Prabu Baladewa adalah raja yang baik, namun ia diperalat oleh Begawan Durna dan Patih Sengkuni.

Rombongan Astinapura sampai di kerajaan Amarta, bersamaan dengan datangnya rombongan Abimanyu dan Punokawan yang disambut meriah oleh keluarga kerajaan Amarta. Tanpa mengulur waktu, Sengkuni segera menjalankan rencananya. Ia mengatakan bahwa Abimanyu merebut Wahyu Cakraningrat yang terlebih dahulu telah menjadi milik Lesmana Mandrakumara. Benar apa yang dikawatirkan Patih Sengkuni, Gatotkaca marah dan mengatakan bahwa para Kurawa pendusta. Tidak terima dengan perkataan Gatotkaca, Prabu Baladewa pun ikut marah dan terjadilah pertarungan sengit. Prabu Kresna yang tidak kuasa melihat pertarungan antar keluarganya tersebut kemudian bertindak. Ia melerai dan meminta Abimanyu dan Lesmana Mandrakumara bertarung. Siapa pemilik sejati Wahyu Cakraningrat akan lebih unggul dalam segala hal. Abimanyu dan Lesmana Mandrakumara pun menyanggupinya dan bertarung. Hanya dengan satu pukulan, Lesmana Mandrakumara langsung tersungkur tak berdaya.

Tidak terima dengan hal tersebut, para kurawa mengamuk dan menyerang Abimanyu. Gatotkaca tidak tinggal diam melihat adiknya dikeroyok Kurawa. Bersama dengan ayahnya Werkudara, mereka menghajar para Kurawa hingga lari terbirit-birit. Dengan demikian jelaslah bahwa Abimanyu memang pemilik sejati dari Wahyu Cakraningrat.

Berdasarkan beberapa versi cerita Wahyu Cakraningrat di atas, penulis memilih alur cerita versi Padmadihardja. Karena dalam cerita Wahyu Cakraningrat versi Padmadihardja terdapat tingkatan perbedaan sifat antar pemeran utamanya. Yaitu Lesmana yang bersifat tidak baik, Samba bersifat kurang baik, dan Abimanyu bersifat sangat baik. Masing-masing tokoh memperoleh hasil yang berbeda berdasarkan baik tidaknya sifat yang mereka miliki. Hal tersebut akan memberikan pelajaran bagi pembaca bahwa keberhasilan yang akan diperoleh seseorang tergantung seberapa besar usaha yang dilakukan dan bagaimana usahanya dilaksanakan. Selain itu tujuan dari pembukuan cerita Wahyu Cakraningrat oleh Padmadihardja adalah untuk memperkaya khasanah seni sastra yang berdasar kearifan lokal, menumbuhkan minat baca terhadap cerita pewayangan, dan pelestarian budaya kesenian wayang. Sejalan dengan tujuan penulis menciptakan racangan ilustrasi buku pewayangan cerita Wahyu Cakraningrat.

### **2.3.2 Tokoh-Tokoh dalam Cerita Wahyu Cakraningrat dan Sifat yang Dimilikinya**

Padmadihardja, (1979:9) menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Wahyu Cakraningrat yaitu : Abimanyu, Raden Samba, Lesmana Mandrakumara, Gatotkaca, Punokawan, Patih Udawa, Setyaki, Sengkuni, Begawan Durna, Prabu Kresna, Prabu Baladewa, Werkudara, Kurawa, Buto Pragalbo (Kalaktana, Kalarupa, dan Kaladasthi).

Sedangkan Purwadi (2007: 3-253) menjelaskan sifat dari tokoh-tokoh yang disebutkan di atas sebagai berikut:

### 2.3.2.1 Abimanyu

Abimanyu adalah seorang kesatria dari kerajaan Amarta. Putera dari Arjuna dengan Dewi Subadra. Abimanyu merupakan kesatria rupawan yang bersifat pemberani, sabar, rendah hati, suka berpetualang dan sakti mandraguna. Abimanyu juga sering berprihatin dan menjalankan tapabrata. Sehingga sering menerima anugerah dari dewa atas kerja kerasnya baik berupa wahyu-wahyu ataupun senjata pusaka.

### 2.3.2.2 Raden Samba

Raden Samba adalah putra Prabu Kresna raja negeri Dwarawati. Samba memiliki kesaktian yang tidak cukup tinggi namun pandai bertutur kata. Mewarisi keahlian ayahnya dalam kemampuan diplomatik. Namun kepribadiannya kurang baik, dia memiliki watak sombong dan tidak bisa menjaga nafsu duniawinya, terlebih terhadap wanita.

### 2.3.2.3 Lesmana Mandrakumara

Lesmana Mandrakumara adalah putra Prabu Duryudana dengan Dewi Banowati. Lesmana memiliki watak *adigang, adigung, adiguna* yaitu hanya mengandalkan kemampuan dan statusnya sebagai anak raja. Pemalas, bodoh dan tidak mau prihatin.

### 2.3.2.4 Gatotkaca

Gatotkaca adalah putra dari Werkudara dengan Dewi Arimbi. Meski masih muda, Gatotkaca telah menjadi raja di kerajaan Pringgondani. Gatotkaca mempunyai kesaktian yang luar biasa namun tetap baik hati.

#### 2.3.2.5 Punokawan

Punokawan adalah para abdi setia keluarga Pandawa. Yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Mereka selalu ikut serta dalam petualangan keluarga Pandawa. Menjadi penasihat yang bijak dan penghibur yang menyenangkan bagi tuannya.

#### 2.3.2.6 Patih Udawa

Patih Udawa adalah patih kerajaan Dwarawati. Seorang yang setia pada negaranya dan rela mati demi rajanya. Memiliki otak yang cerdas dan padai menyesuaikan diri dengan keadaan.

#### 2.3.2.7 Setyaki

Setyaki adalah panglima kerajaan Dwarawati. Seorang yang setia pada rajanya dan memiliki kesaktian tinggi. Meski tubuhnya pendek namun ia memiliki tenaga yang besar. Werkudara menyebutnya Bima Kuntet yang berarti Bima bertubuh kecil.

#### 2.3.2.8 Patih Sengkuni

Patih Sengkuni adalah patih negeri Astinapura. Seseorang yang berwatak culas, licik, jahat dan selalu memberikan pengaruh buruk terhadap kerajaan Astinapura. Dapat dikatakan Sengkuni adalah otak kejahatan Kurawa.

#### 2.3.2.9 Begawan Durna

Begawan Durna adalah guru besar Pandawa dan Kurawa. Sebenarnya adalah seorang resi yang baik hati. Namun karena pendendam dan suka membedakan murid berdasarkan derajat menjadikannya sombong hingga banyak terpengaruh oleh keburukan Sengkuni.

#### 2.3.2.10 Prabu Kresna

Prabu Kresna adalah raja negeri Dwarawati. Titisan Bathara Wisnu. Raja yang cerdas, bijaksana, pandai bicara dan kesaktian yang luar biasa. Meskipun raja Dwarawati namun Prabu Kresna banyak terlibat dalam pemerintahan negeri Amarta.

#### 2.3.2.11 Prabu Baladewa

Prabu Baladewa adalah raja negeri Mandura. Raja yang baik dan bijaksana. Dia merupakan kakak dari Prabu Kresna. Prabu Baladewa memiliki tempramental yang sangat tinggi. Mudah sekali tersulut amarahnya namun juga segera surut. Kesaktiannya luar biasa, sayangnya kurang pintar sehingga seringkali dibohongi oleh Kresna dan diperalat oleh Sengkuni

#### 2.3.2.12 Werkudara

Werkudara adalah saudara kedua Pandawa. Memiliki kekuatan yang luar biasa. Berperawakan tinggi besar dan berwajah garang. Tidak bisa berbicara halus selain pada ayahnya. Namun sangat menurut kepada ibu dan kakaknya.

#### 2.3.2.13 Kurawa

Kurawa adalah putra prabu Destarastra. Tokoh antagonis yang selalu memusuhi dan berusaha mencelakakan Pandawa. Terdiri dari sembilan puluh sembilan laki-laki dan satu orang wanita. Sebagian besar dari mereka memiliki watak yang tidak baik. Suka foya-foya, semena-mena dan pendendam.

#### 2.3.2.14 Buto Pragalbo

Merupakan sebutan bagi karakter raksasa dalam cerita wayang yang bertugas untuk mengganggu para tokoh kesatria dalam melaksanakan tugas. Dalam



cerita Wahyu Cakraningrat versi Padmadihardja, tokoh raksasa yang bertugas mengganggu para kesatria adalah raksasa Kalakutana, Kalarupa dan Kaladasthi.

### 2.3.3 Nilai-nilai dalam Cerita Wahyu Cakraningrat

Wahyu Cakraningrat merupakan sebuah konsep kepemimpinan yang ideal dalam tataran masyarakat Jawa. Wahyu Cakraningrat adalah aspek rajawi Hyang Pada Wenang yang akan menitis kepada seseorang yang telah dikodratkan menjadi *pancering ratu tanah Jawa*, (Wahyudi, 2001). Wahyudi (2001) juga menjelaskan bahwa Wahyu Cakraningrat adalah penggambaran seorang pemimpin yang harus memiliki kekuasaan absolut, terpilih secara kodrati melalui aspek *Wisnu* (perwahyuan) yang diterimanya melalui ritual tertentu, sehingga kedudukan dan kekuasaannya diakui seluruh rakyat. Dengan kata lain konsep raja (pemimpin) di sini bukanlah seorang raja yang berkuasa karena garis keturunan ataupun kekayaan, melainkan ditunjuk langsung oleh Dewa sebagai wakil Tuhan yang memiliki kesempurnaan lahir dan batin. Abimanyu bukanlah keturunan seorang raja, namun karena Abimanyu berbudi *bawa laksana* dan tekun menjalankan semedi, maka ia berhasil mendapatkan Wahyu Cakraningrat dan pantas menjadi seorang raja (pemimpin).

Namun dalam perspektif kehidupan saat ini, pandangan seorang raja (pemimpin) yang harus mendapatkan *wahyu* (anugerah) melalui proses ritual mitologis tidak lagi relevan. Wahyudi (2001) menjelaskan bahwa Wahyu Cakraningrat selain sebagai pandangan orang Jawa terhadap konsep raja yang ideal, melainkan juga sebagai pengetahuan tingkah laku dalam rangka mencapai cita-cita. Cita-cita yang tidak harus diartikan menjadi seorang raja, melainkan

dalam pandangan yang lebih luas. Yaitu cita-cita sebagai tujuan hidup manusia pada zaman ini dalam rangka mewujudkan kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang. Abimanyu melwati berbagai rintangan dan ujian untuk mendapatkan Wahyu Cakraningrat adalah penggambaran semangat seorang pemuda dalam menggapai cita-citanya. Noeroel (2012) menyebutkan bahwa Abimanyu berhasil mendapatkan Wahyu Cakraningrat karena pantang menyerah mengatasi rintangan, sabar menghadapi ujian dan berpegang teguh pada keimanan.

Dalam cerita Wahyu Cakraningrat versi Padmadihardja, sifat-sifat yang dimiliki Abimanyu tersebut tergambar pada alur cerita. Kerja keras mengatasi rintangan, digambarkan dalam cerita ketika Abimanyu mendapatkan hadangan dari para raksasa dan rintangan bencana alam badai yang sangat dahsyat. Sabar menghadapi ujian, digambarkan ketika Abimanyu mendapat fitnah dari Sengkuni. Kemudian berpegang teguh pada keimanan, tergambar ketika jelmaan Dewi Anggani menggodanya namun tidak berhasil. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Wahyu Cakraningrat tidak hanya sebagai konsep kepemimpinan yang ideal atas dasar kodrati, tapi juga lebih dimaknai sebagai pengetahuan tingkah laku dalam rangka menggapai cita-cita. Bukan dengan jalan spiritual mitologis namun kerja keras dan doa kepada Tuhan YME.

## **2.4 Remaja sebagai Sasaran Pembaca**

### **2.4.1 Pengertian Remaja**

Masa remaja adalah salah satu periode dalam perkembangan kehidupan manusia. Kata remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti *to*

*grow* atau tumbuh. Masa remaja adalah masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, pada masa ini individu banyak mengalami perubahan baik fisik maupun psikis (Hurlock, 1973 : 222). Definisi remaja juga dapat dijelaskan berdasarkan beberapa aspek, yaitu psikis, fisik dan usia. Secara psikis remaja merupakan suatu masa yang antara lain ditandai oleh sifat-sifat yang idealis, romantis, berkhayal, berharapan tinggi dan berkeyakinan (Gunarsa, 1983:249). Sedangkan secara fisik, Daratjad (1994:8) menjelaskan Remaja sebagai tahap umur yang datang setelah masa anak-anak berakhir, ditandai oleh pertumbuhan fisik secara cepat yang terjadi pada tubuh remaja luar dan membawa akibat yang tidak sedikit terhadap sikap, perilaku, kesehatan, serta kepribadian remaja.

Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO (*World Health Organization*) juga mempunyai beberapa definisi tersendiri mengenai remaja (dalam Andriyanto, 2012), yaitu suatu masa ketika:

2.4.1.1 Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.

2.4.1.2 Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.

2.4.1.3 Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

#### **2.4.2 Batasan Usia Remaja**

Menurut Kartono (dalam Andriyanto,2012) terdapat pembatasan usia remaja yang difokuskan pada upaya yang dilakukan untuk meninggalkan sikap

dan perilaku kekanak-kanakannya untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa, yaitu:

#### 2.4.2.1 Remaja Awal (12-15 tahun)

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif, sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun belum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

#### 2.4.2.2 Remaja Pertengahan (15-18 tahun)

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal ini rentan akan timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirinya.

#### 2.4.2.3 Remaja Akhir (18-21 tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan

hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

### 2.4.3 Perkembangan Remaja

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang disertai perkembangan fisik, psikis dan sosial.

#### 2.4.3.1 Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan perkembangan yang terjadi pada fisik remaja sehingga dapat diamati secara kasat mata. Berkaitan dengan perkembangan fisik, dimana yang menjadi aspek terpenting adalah perkembangan seksualitas. Perkembangan seksualitas remaja ini dapat diamati berdasarkan dua jenis ciri-ciri, yaitu ciri seks primer dan ciri seks sekunder.

##### 1) Ciri Seks Primer

Perkembangan seks primer remaja pria ditandai dengan pertumbuhan pesat pada organ testis, pembuluh yang memproduksi sperma dan kelenjar prostat. Kematangan organ-organ seksualitas ini memungkinkan remaja pria, sekitar usia 14 – 15 tahun, mengalami “mimpi basah”, keluar sperma. Sedangkan pada remaja wanita, terjadi pertumbuhan cepat pada organ rahim dan ovarium yang memproduksi ovum (sel telur) dan hormon untuk kehamilan. Akibatnya terjadilah siklus “*menarche*” (menstruasi pertama). Siklus awal menstruasi sering diiringi dengan sakit kepala, sakit pinggang, kelelahan, depresi, dan mudah tersinggung.

## 2) Ciri Seks Sekunder

Jika dalam ciri seks primer perkembangan terjadi pada organ intim baik pria maupun wanita, berbeda dengan ciri seks sekunder yang perkembangan fisiknya berbeda antara laki-laki dan perempuan. Pada remaja laki-laki ditandai dengan pertumbuhan masa otot, suara membesar, tumbuh rambut halus di wajah (misal kumis), wajah berminyak serta timbul jerawat, dan dada bidang.

Sedangkan pada remaja perempuan ditandai dengan pertumbuhan tulang-tulang (badan menjadi tinggi, anggota badan menjadi panjang), pertumbuhan payudara, tumbuh bulu yang halus pada kemaluan dan ketiak, pinggul melebar, wajah berminyak dan timbul jerawat.

### 2.4.3.2 Perkembangan Psikis

Perkembangan psikis adalah perkembangan yang terjadi pada kejiwaan manusia. Perkembangan psikis remaja terkait dengan perkembangan kognitif, emosi, moral, kepribadian, dan religius yang ditandai dengan,

#### 1) Perkembangan Kognitif

Merupakan perkembangan terhadap kemampuan berfikir remaja. Pertumbuhan otak manusia mencapai kesempurnaan pada usia 12-20 tahun. Perkembangan kognitif ini dapat digambarkan sebagai berikut:

- (1) Secara intelektual remaja mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak
- (2) Berfungsinya kegiatan kognitif tingkat tinggi yaitu membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan masalah

- (3) Sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi, membedakan yang konkrit dengan yang abstrak
- (4) Munculnya kemampuan nalar secara ilmiah, belajar menguji hipotesis
- (5) Memikirkan masa depan, perencanaan, dan mengeksplorasi alternatif untuk mencapainya
- (6) Mulai menyadari proses berfikir efisien dan belajar berinstropeksi
- (7) Wawasan berfikirnya semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri)

## 2) Perkembangan Emosi

Pada masa remaja perkembangan emosi mengalami puncaknya, ditandai dengan emosional yang sangat tinggi. Perkembangan emosi dimulai dari remaja awal dengan menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosinya cenderung bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung, marah, sedih, dan murung). Namun seiring menginjak masa remaja akhir sudah mulai mampu mengendalikan emosinya tersebut.

Perkembangan emosi remaja ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Remaja yang berada di lingkungan kurang kondusif kematangan emosionalnya akan terhambat. Terlihat dari perilaku yang cenderung negatif antara lain *agresif* (melawan, keras kepala, berkelahi, dan suka mengganggu) serta *regresif* atau lari dari kenyataan (suka melamun, pendiam, senang menyendiri, mengkonsumsi minuman keras, atau obat terlarang).

Perkembangan emosional yang baik akan terbentuk dari lingkungan yang kondusif dan harmonis. Terlihat dari perilaku yang cenderung positif yaitu

*adekuasi* emosi (cinta, kasih sayang, simpati, *altruis* (senang menolong), respek (sikap hormat dan menghormati orang lain), dan ramah) serta kontrol emosi (tidak mudah tersinggung, tidak agresif, wajar, optimistik, tidak meledak-ledak, menghadapi kegagalan secara sehat dan bijak).

Pembinaan sejak dini terhadap remaja sangatlah penting untuk menghindari penyalahgunaan emosi remaja yang sedang dalam puncaknya untuk hal-hal yang tidak baik. Karena masa depan remaja sangat ditentukan dari pengelolaan emosinya. Maka diperlukan sarana edukasi yang tepat dan positif untuk membentuk karakter dan kepribadian kesatria bagi remaja.

### 3) Perkembangan Moral

Pada masa remaja seseorang sudah mampu berperilaku yang tidak hanya mengejar kepuasan fisik saja, tetapi meningkat pada tatanan psikologis yaitu rasa diterima, dihargai, dan penilaian positif dari orang lain.

### 4) Perkembangan Kepribadian

Masalah perkembangan kepribadian remaja adalah mengenai pencarian identitas diri (jati diri). Untuk mendapatkan jawaban mengenai jati dirinya, remaja akan risau mencari idola-idola dalam hidupnya yang dijadikan tokoh panutan dan kebanggaan. Faktor-faktor penting dalam perkembangan kepribadian remaja adalah :

- (1) Pertumbuhan fisik yang semakin dewasa, membawa konsekuensi untuk berperilaku dewasa pula
- (2) Kematangan seksual, berimplikasi kepada dorongan dan emosi-emosi baru



- (3) Munculnya kesadaran terhadap diri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-citanya
- (4) Kebutuhan interaksi dan persahabatan lebih luas dengan teman sejenis dan lawan jenis

Setelah melewati pencarian jati diri pada masa remaja awal, remaja akan mulai menemukan identitas dirinya pada masa remaja akhir. Tindakan yang perlu diperhatikan pada masa remaja akhir ini yaitu:

- (1) Berusaha bersikap hati-hati dalam berperilaku dan menyikapi kelebihan dirinya
  - (2) Mengkaji tujuan dan keputusan untuk menjadi model manusia yang diidamkan
  - (3) Memperhatikan etika masyarakat, kehendak orang tua, dan sikap teman-temannya
  - (4) Mengembangkan sikap-sikap pribadinya
  - (5) Munculnya konflik-konflik sebagai akibat masa transisi dari masa anak menuju dewasa.
- 5) Perkembangan Spiritual

Iman dan hati adalah penentu perilaku dan perbuatan seseorang.

Perkembangan spiritual ini terjadi pada remaja sesuai dengan kemampuan kritis kognitifnya, hingga menyoroti nilai-nilai agama dengan cermat. Mereka mulai membawa nilai-nilai agama ke dalam kalbu dan diterapkan dalam kehidupannya. Tetapi mereka juga mengamati secara kritis kepincangan-kepincangan di masyarakat yang gaya hidupnya kurang memedulikan nilai agama, bersifat

munafik, tidak jujur, dan perilaku amoral lainnya. Di sinilah idealisme keimanan dan spiritual remaja mengalami benturan-benturan dan ujian.

Seperti halnya dengan perkembangan emosi remaja, kondisi lingkungan yang kondusif sangat membantu perkembangan spiritual yang religius. Sehingga dapat menghadapi ujian dan benturan spritual.

#### 2.4.3.3 Perkembangan Sosial

Remaja telah mengalami perkembangan kemampuan untuk memahami orang lain (*social cognition*) dan menjalin persahabatan. Remaja memilih teman yang memiliki sifat dan kualitas psikologis yang relatif sama dengan dirinya, misalnya sama hobi, minat, sikap, nilai-nilai, dan kepribadiannya. Perkembangan sikap yang cukup rawan pada remaja adalah sikap *comformity* yaitu kecenderungan untuk menyerah dan mengikuti bagaimana teman sebayanya berbuat. Misalnya dalam hal pendapat, pikiran, nilai-nilai, gaya hidup, kebiasaan, kegemaran, keinginan, dan lain-lainnya.

Dari ciri-ciri diatas dapat kita ketahui bahwa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Terlebih secara psikis terlihat jelas bahwa remaja masih sangat labil dan belum memiliki pendirian yang teguh. Sebagaimana Hall (dalam Gunarsa, 1983:205) mengatakan bahwa remaja merupakan masa penuh gejolak emosi dan ketidakseimbangan. Dengan demikian remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan. Maka dari itu diperlukan adanya dorongan emosional yang mampu mengarahkan para remaja tersebut kearah yang positif. Dorongan emosional bagi remaja menuju arah yang positif dapat diperoleh salah satunya melalui sumber bacaannya. Apa yang mereka baca akan menjadi pembelajaran

bagi mereka sehingga timbul keinginan untuk meniru apa yang mereka tauladani dari bacaan tersebut.

Tujuan dari perancangan ilustrasi buku ini adalah untuk menghasilkan rancangan ilustrasi buku pewayangan cerita Wahyu Cakraningrat, yang di dalamnya termuat berbagai nilai dan pesan moral bagaimana seorang pemuda harusnya bersikap dan berperilaku agar masa depannya cerah. Memberikan sumber bacaan sarat nilai akan berarti memberikan tauladan baik yang akan mendorong emosional mereka kearah positif.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Proyek studi yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Buku Pewayangan Cerita Wahyu Cakraningrat” menghasilkan sebuah karya berupa rancangan ilustrasi buku yang di dalamnya menceritakan kisah pewayangan Wahyu Cakraningrat. Melalui karya ilustrasi buku dapat menjadi media revitalisasi kesenian wayang yang mampu menarik minat baca remaja terhadap cerita pewayangan. Karena ilustrasi buku dapat membuat pembacanya berimajinasi dan menjadi bagian dari cerita dalam buku tersebut. Sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita pewayangan dapat diterima remaja sebagai sasaran pembaca, menjadi pembelajaran pendidikan karakter dan pembentukan kepribadian yang baik.

Nilai-nilai yang diilustrasikan dalam cerita Wahyu Cakraningrat adalah: kerja keras, sederhana, sabar dan iman yang kuat. Nilai kerja keras terlihat dari bagaimana Abimanyu berusaha melewati berbagai rintangan dan ujian yang menghalanginya untuk mendapatkan Wahyu Cakraningrat. Nilai kesederhanaan terlihat dari bagaimana Abimanyu menempuh perjalanan menuju gunung Argamaya tanpa membawa perbekalan meskipun ia adalah keluarga kerajaan yang memiliki harta melimpah. Abimanyu hanya cukup mengandalkan pemberian alam sebagai pemenuh kebutuhannya selama perjalanan. Berbeda dengan tokoh Lesmana Mandrakumara yang menempuh perjalanan dengan kereta kuda dan perbekalan melimpah serta pengawalan sangat ketat. Nilai kesabaran ditunjukkan

Abimanyu ketika bencana badai menghadang perjalanannya, dia tidak mengeluh ataupun menyalahkan alam. Kemudian ia berdoa sehingga mendapat kekuatan untuk menaklukkan badai menggunakan senjata panah pusaka miliknya. Kesabaran juga ia tunjukkan ketika Patih Sengkuni memfitnahnya telah merebut Wahyu Cakraningrat dari Lesmana Mandrakumara. Abimanyu hanya diam karena yakin kebenaran akan terkuak. Berbeda dengan Gatotkaca yang tersulut amarahnya sehingga hanya memperburuk keadaan dengan menimbulkan pertarungan dengan Prabu Baladewa. Kemudian nilai terakhir adalah iman yang kuat. Nilai yang paling penting dan sangat berarti karena iman adalah dasar dari kepribadian yang baik. Nilai keimanan di tunjukkan Abimanyu ketika menolak godaan jelmaan Dewi Anggani untuk mengikuti nafsu duniawinya, sehingga Abimanyu menjadi pemilik sejati Wahyu Cakraningrat.

Penulis merancang ilustrasi buku pewayangan cerita Wahyu Cakraningrat menggunakan teknik campuran antara *hand drawing* dan *digital*. *Hand drawing* hanya digunakan untuk membuat konsep desain karakter tokoh-tokoh utama cerita, sketsa simbol, ornamen dan teks judul. Sedangkan teknik *digital* digunakan untuk sebagian besar proses pembuatan karya, mulai dari sketsa ilustrasi adegan, pewarnaan hingga penataan *layout* rancangan buku. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan karya yaitu Adobe Photoshop CS 6 untuk membuat sketsa adegan dan pewarnaan hingga tercipta karya ilustrasi adegan cerita. Kemudian Adobe InDesign CS 6 digunakan untuk mengatur tata letak teks cerita, gambar ilustrasi, urutan halaman hingga terbentuk sebuah rancangan buku yang siap untuk memasuki proses pencetakan.

Rancangan ilustrasi buku pewayangan cerita Wahyu Cakraningrat terdiri dari 2 halaman *cover*, 1 halaman pembuka, 1 halaman *credit title*, 1 halaman prakata, 2 halaman pengantar cerita, 4 karya judul babak, 3 halaman pengenalan tokoh wayang, 26 gambar ilustrasi adegan, 37 halaman teks cerita, 1 halaman profil penulis dan ucapan terimakasih.

## 5.2 Saran

Target pembaca rancangan ilustrasi buku pewayangan cerita Wahyu Cakraningrat adalah remaja, dengan ini penulis berharap remaja dapat tertarik untuk membaca cerita pewayangan dan menyerap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun penulis juga berharap rancangan ilustrasi buku pewayangan ini dapat digunakan para orang tua sebagai media penanaman budi pekerti untuk pembentukan karakter baik bagi anak-anaknya yang menginjak masa remaja. Penulis juga berharap rancangan ilustrasi buku pewayangan ini dapat menjadi referensi perbendaharaan bacaan bagi pecinta cerita pewayangan baik remaja, dewasa maupun orang tua. Dengan demikian harapan penulis untuk berpartisipasi dalam upaya revitalisasi kesenian wayang di berbagai bidang guna melestarikan kesenian wayang dapat terwujud melalui media ilustrasi buku.

Dengan adanya rancangan ilustrasi buku ini penulis berharap dapat memberikan kontribusi berarti bagi akademisi UNNES, khususnya jurusan Seni Rupa dalam bidang ilustrasi. Dapat meningkatkan kemampuan penulis secara pribadi dalam berkarya ilustrasi dan memberikan motivasi bagi mahasiswa lain untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan karya ilustrasi sehingga dapat

bersaing baik untuk memenuhi syarat perkuliahan maupun bersaing dalam industri yang memanfaatkan ilustrasi.

Penulis juga menghimbau pada pembaca yang mendalami ilustrasi untuk mengangkat kearifan lokal sebagai inspirasi dalam berkarya. Karena Indonesia menyimpan banyak potensi kearifan lokal yang jika dituangkan dalam karya, tidak hanya akan menghasilkan karya yang indah tapi juga dapat menjadi media pelestarian budaya warisan leluhur.



## PUSTAKA

- Andriyanto, Dedi. 2012. *Penanganan Penyimpangan Perilaku Seksual Pada Remaja Tunalaras Yang Berperilaku Agresif Di Lingkungan Asrama Slb E Prayuwana Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daratjad, Zakiah. 1994. *Remaja Harapan dan Tantangan*. Jakarta: Ruhana.
- Darmoko, dkk. 2010. *Pedoman Pewayangan Berperspektif Perlindungan Saksi dan Korban*. Jakarta : Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban.
- Dwijayarto, Vicky dan Lakoro, Rahmatsyam, S.Sn., M.T. 2013. Perancangan Buku Anak-Anak Pandawa Lima sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan. Dalam Jurnal Sains dan Seni *Pomits*. No.1, Tahun.II, hlm.17-22. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- Gunarsa, Singgih D. 1983. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: P.T. BPK Gunung Mulia.
- Haris, Mochamad Triadi. 2014. *Ilustrasi Dongeng Klasik Little Red Riding Hood*. Skripsi. Bandung : UNIKOM.
- Hurlock, Elisabeth. 1973. *Adolescent Development*. New York : McGraw Hill.
- Kristanto. 2011. Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak -Anak Sebagai Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi. Dalam Majalah Ilmiah dan Pendidikan Dasar *Malih Peddas*. No.2, Tahun.I, hlm.64-72. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Kuncoro, Ahmad. 2013. *Ilustrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Kisah Wayang Dalam Bentuk Buku Pop-Up*. Skripsi. Semarang : FBS Universitas Negeri Semarang.



- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. Dalam *Jurnal Pendidikan Karakter*. No.1, Tahun.I, hlm.18-34. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Padmadihardja. dan Sulistijo, H.S. 1978. *Wahyu Cakraningrat*. Jakarta : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwadi. 2007. *Mengenal Gambar Tokoh Wayang Purwa dan Keteranganannya*. Sukoharjo: CV. Cendrawasih.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang : Dahara Prize.
- Van Houve. 2000. *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta : Van Houve.
- Wahyudi, Aris. 2008. Lakon Wahyu Cakraningrat dalam Paradigma Strukturalisme. Dalam *Resital*. No. 1, Vol. 9, hlm. 1-9. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Cunningham, Bill. 2011. *Wayang Kulit: Wahyu Cakraningrat*. <https://www.youtube.com/watch?v=iX6G-vr8Kl8>. Diakses tanggal 21 Februari 2016.
- Gununggandul, Cah. 2012. *Ki Anom Suroto – Wahyu Cakraningrat*. <https://www.youtube.com/watch?v=vRSquqoXAPU>. Diakses tanggal 21 Februari 2016.
- Hariyanto, S.Pd. 2011. *Perkembangan Psikologi Remaja*. <http://belajarpsikologi.com> Diakses tanggal 5 November 2013.

- Noeroel. 2012. *JAWA Kisah Wahyu Cakraningrat*.  
<http://beutifulgirls.wordpress.com>. Diakses tanggal 14 Agustus 2016.
- Nurhadi. 2013. *Wayang Sebagai Media Pencerahan Kemanusiaan*.  
<http://www.uny.ac.id>. Diakses tanggal 5 Juni 2013.
- Priyadi, Slamet. 2010. *Mengenal Wayang (Pengertian/Definisi & Jenis/Macam Wayang)*. <http://organisasi.org>. Diakses tanggal 25 Oktober 2013.
- Wahyudi, Aris. 2009. *Analisis Struktural Lakon Wahyu Cakraningrat*.  
<http://ariswayang.blogspot.co.id>. Diakses tanggal 14 Agustus 2016.



# KATALOG PAMERAN



**KONSEP BERSKAYA**

Wahyu adalah salah satu pewayangan yang sangat penting dalam pewayangan. Wahyu merupakan pewayangan yang sangat penting dalam pewayangan. Wahyu merupakan pewayangan yang sangat penting dalam pewayangan. Wahyu merupakan pewayangan yang sangat penting dalam pewayangan.

**WAHYU CAHRANINGRAT**

Wahyu Cahraningrat adalah salah satu pewayangan yang sangat penting dalam pewayangan. Wahyu Cahraningrat adalah salah satu pewayangan yang sangat penting dalam pewayangan. Wahyu Cahraningrat adalah salah satu pewayangan yang sangat penting dalam pewayangan.



Konsep Desain  
Print On Paper  
55 cm x 65 cm



Desain Ilustrasi  
Konsep dan Konsep Desain  
Print On Paper  
55 cm x 65 cm



Profil Keras  
Membuatkan  
Kerangka Cerita  
Cahraningrat  
Membuatkan  
Kerangka Cerita  
Print On Paper  
55 cm x 65 cm



Adaptasi  
Kerangka Cerita  
Cahraningrat  
Membuatkan  
Kerangka Cerita  
Print On Paper  
55 cm x 65 cm



Kerangka Cerita  
Membuatkan  
Kerangka Cerita  
Cahraningrat  
Membuatkan  
Kerangka Cerita  
Print On Paper  
55 cm x 65 cm



Kerangka Cerita  
Membuatkan  
Kerangka Cerita  
Cahraningrat  
Membuatkan  
Kerangka Cerita  
Print On Paper  
55 cm x 65 cm