



**KREASI GAMBAR ILUSTRASI  
BERBASIS VEKTOR (*VECTOR BASE*)  
CERITA RAKYAT RATU KALINYAMAT  
SEBAGAI UPAYA PENGGALIAN NILAI LUHUR**

**Proyek Studi**

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa S1

oleh

**Surya Atmaja  
2401410079**

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PENGESAHAN

Proyek studi yang berjudul “Kreasi Gambar Ilustrasi Berbasis Vektor (*vector base*) Cerita rakyat Ratu Kalinyamat sebagai upaya penggalan Nilai Luhur” telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada

hari : Selasa

tanggal : 12 September 2017

### Panitia Ujian Proyek Studi

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

**Sekretaris,**  
Dr. Syakir, M.Sn.  
NIP 196505131993031003

**Penguji 1**  
Drs. Moh. Rondhi, M.A.  
NIP 195310031979031002

**Penguji 2**  
Rahina Nugrahani, S. Sn, M. Ds.  
NIP 198302272006042001

**Penguji 3/Dosen Pembimbing**  
Supatmo, S.Pd., M.Hum.  
NIP 196803071999031001

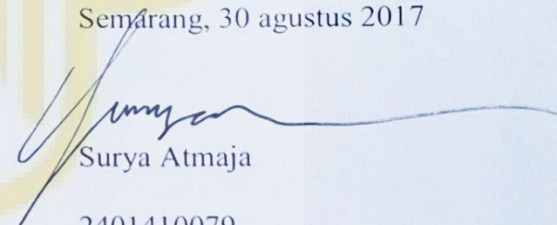
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Unnes,

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

## PERNYATAAN

Proyek studi ini dengan judul “Kreasi Gambar Ilustrasi Berbasis Vektor (*vector base*) Cerita rakyat Ratu Kalinyamat sebagai upaya penggalian Nilai Luhur” beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 30 agustus 2017



Surya Atmaja

2401410079



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

1. Gairah kerja adalah pertanda daya hidup; dan selama orang tidak suka bekerja sebenarnya ia sedang berjabat tangan dengan maut.

(Pramoedya Ananta Toer)



### **Persembahan:**

1. Untuk Keluarga yang telah memberikan kasih sayang, semangat, dan doa yang tulus.
2. Almamater Universitas Negeri Semarang.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Kreasi Gambar Ilustrasi Berbasis Vektor (*vector base*) Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat sebagai Upaya Penggalian Nilai Luhur”. Sholawat serta salam tak lupa penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu dinanti syafaatnya di dunia maupun di akhirat.

Dalam penyusunan proyek studi ini, penulis menyadari tanpa doa dan usaha yang maksimal, serta bantuan dari berbagai pihak, penyusunan laporan ini tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Supatmo, S.Pd., M.Hum selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu, bimbingan, petunjuk, serta saran dengan penuh kesabaran dan ketulusan.

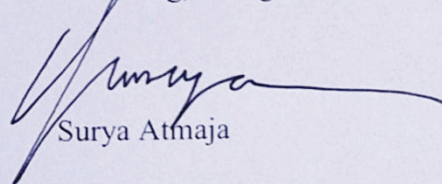
Ucapan terima kasih pun penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu, yakni:

1. Prof. Dr.Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Unnes yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk menempuh studi di Unnes.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Unnes yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.

3. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Unnes yang telah memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
5. Orang tua, kakak, beserta keluarga, yang telah memberikan dukungan spiritual maupun material.
6. Sahabat dan teman-teman Jurusan Seni Rupa angkatan 2010 yang selalu memberikan bantuan dan dukungannya.
7. Teman-teman kontrakan E13 dan Fullhouse yang sudah banyak membantu dan memberikan semangat.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Selama pembuatan proyek studi ini, penulis memperoleh banyak pelajaran tentang kesabaran, ketekunan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu tugas. Penulis berharap semoga proyek studi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 30 Agustus 2017



Surya Atmaja

2401410079

## SARI

Atmaja, Surya. 2017. *Kreasi Gambar Ilustrasi Berbasis Vektor (Vector Base) Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat sebagai Upaya Penggalan Nilai Luhur*. Proyek Studi. Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Supatmo, S.Pd., M.Hum.

### **Kata Kunci: Cerita Rakyat, Ratu Kalinyamat, Ilustrasi, Nilai luhur**

Kearifan budaya lokal salah satu di antaranya adalah cerita rakyat Ratu Kalinyamat, pada zamanya pernah begitu berarti di tengah-tengah masyarakat Jepara. Kemajuan teknologi dengan berbagai persoalan yang menyertainya, telah menyebabkan masyarakat lupa akan tradisi dan kearifan budaya lokal kabupaten Jepara, padahal dalam kisahnya terdapat pesan moral bagi generasi muda yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan masa kini, sebagai tuntunan untuk membentuk jiwa nasionalisme serta patriotisme. Dalam proyek studi ini, penulis ingin memvisualisasikan cerita tersebut menjadi karya gambar ilustrasi berbasis vektor sebagai usaha untuk menyampaikan nilai luhur yang terkandung dalam kisah Ratu Kalinyamat serta melestarikan budaya yang ada di kota Jepara. Tujuan dari proyek studi ini adalah menghasilkan rancangan visualisasi cerita rakyat Ratu Kalinyamat dalam bentuk gambar ilustrasi berbasis vektor (*vector base*) yang mengandung nilai luhur.

Media yang digunakan adalah *digital print* pada kertas *photo paper matte* 230 gsm dengan ukuran 42,5 cm x 60 cm dan kertas *ivory* 230 gsm untuk isi *dummy* buku. Teknik berkarya dilakukan mulai dari pembuatan sketsa ilustrasi dan *layout* dengan menggunakan pensil di atas kertas, kemudian mentransfer sketsa tersebut ke dalam komputer dengan *scanner*. Selanjutnya, dilakukan proses pewarnaan dengan menggunakan *software* Coreldraw X3 kemudian di-*layout* dan diberikan teks narasi. Setelah itu, gambar ilustrasi dicetak pada kertas dan dikemas dengan pigura kayu pinus dengan ketebalan 5 cm. Proses berkarya meliputi: (1) pencarian ide, (2) penetapan tujuan, (3) analisis khalayak sasaran, (4) pra produksi; meliputi perancangan konten narasi gambar ilustrasi, penggambaran karakter, pembuatan *storyboard*, (5) produksi, meliputi; pembuatan sketsa, proses pewarnaan, *layout* dan pemberian teks, konsultasi karya, *print out* dan *finishing* , serta (6) *Pasca* Produksi.

Dalam pembuatan keseluruhan karya, hal yang perlu diperhatikan adalah elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain. Karya yang dihasilkan adalah 12 gambar ilustrasi berbasis vektor tentang cerita rakyat Ratu Kalinyamat dengan ukuran 42,5 cm x 60 cm dan aplikasi *dummy* buku cerita ukuran 21 cm x 29 cm. Dengan diciptakannya gambar ilustrasi berbasis vektor cerita rakyat Ratu Kalinyamat, diharapkan dapat memberikan manfaat: (1) dapat digunakan oleh orang tua atau guru sebagai media penyampaian nilai luhur, (2) dapat dijadikan sebagai media pengenalan kebudayaan setempat khususnya budaya Jepara bagi generasi muda, dan (3) dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk gambar ilustrasi dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>SARI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya .....	3
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi .....	8
1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi .....	8
<b>BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL</b> .....	<b>9</b>
2.1 Gambar Ilustrasi .....	9
2.1.1 Pengertian Gambar Ilustrasi .....	9
2.1.2 Jenis dan Teknik Ilustrasi .....	11
2.1.3 Fungsi Gambar Ilustrasi.....	13
2.1.4 Ilustrasi Berbasis Vektor.....	14
2.1.5 Unsur-Unsur Rupa .....	15



2.1.5.1 Garis.....	15
2.1.5.2 Raut/Bidang .....	16
2.1.5.3 Warna .....	17
2.1.5.4 Ruang .....	17
2.1.5.5 Gelap Terang .....	18
2.1.6 Prinsip-Prinsip Desain .....	18
2.1.6.1 Keseimbangan ( <i>Balance</i> ) .....	18
2.1.6.2 Keserasian ( <i>Harmony</i> ) .....	19
2.1.6.3 Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	20
2.1.6.4 Irama ( <i>Rythm</i> ) .....	21
2.1.6.5 Proporsi ( <i>Proportion</i> ) .....	21
2.1.6.6 Dominasi ( <i>Domination</i> ) .....	22
2.2 Gambar Berbasis Vektor .....	22
2.2.1 Pengertian Gambar Berbasis Vektor .....	22
2.2.2 Karakteristik Gambar Berbasis Vektor.....	24
2.3 Cerita Rakyat.....	26
2.3.1 Pengertian Cerita Rakyat .....	26
2.3.2 Ciri-Ciri Cerita Rakyat .....	27
2.3.3 Jenis Cerita Rakyat .....	28
2.3.4 Fungsi Cerita Rakyat .....	29
2.4 Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat.....	30
2.5 Nilai Luhur Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat.....	37

<b>BAB 3 METODE BERKARYA .....</b>	<b>42</b>
3.1 Media Berkarya .....	42
3.1.1 Alat .....	42
3.1.1.1 Perangkat Keras .....	42
3.1.1.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	44
3.1.2 Bahan .....	45
3.1.3 Teknik Berkarya .....	45
3.2 Proses Berkarya .....	46
3.2.1 Pengumpulan data.....	47
3.2.2 Penetapan Tujuan Karya.....	48
3.2.3.1 Karya Gambar Ilustrasi Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat	48
3.2.3.2 <i>Dummy</i> Ilustrasi Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat.....	49
3.2.3 Strategi Media.....	49
3.2.3.1 Analisis Khalayak Sasaran.....	49
3.2.3.2 Panduan Media.....	51
3.2.3.3 Distribusi Media.....	51
3.2.4 Pencarian Ide Berkarya.....	53
3.2.4.1 Mencari Referensi dan Materi Gambar.....	54
3.2.5 Prinsip-Prinsip dalam Berkarya.....	54
3.2.6 Produksi .....	55
3.2.6.1 Penggambaran Ilustrasi.....	55
3.2.6.2 Pembuatan Ilustrasi.....	55
3.2.7 Mengatur Tata Letak.....	71

3.2.7 <i>Sharing</i> dan <i>Preview</i> Karya .....	71
3.2.9 <i>Print out</i> dan <i>Finishing</i> .....	71
3.2.10 Pasca Produksi .....	71
3.2.10.1 Proses Pencetakan .....	71
3.2.10.2 Pameran .....	72
<b>BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA</b> .....	<b>74</b>
4.1 Perjalanan Pangeran Hadiri .....	74
4.1.1 Spesifikasi Karya .....	75
4.1.2 Narasi .....	76
4.1.3 Deskripsi Karya .....	76
4.1.4 Analisis Karya .....	77
4.1.4.1 Aspek Teknik .....	77
4.1.4.2 Aspek Estetis .....	79
4.1.4.3 Aspek Pesan .....	81
4.2 Mahligai Rumah Tangga .....	82
4.2.1 Spesifikasi Karya .....	82
4.2.2 Narasi .....	82
4.2.3 Deskripsi Karya .....	83
4.2.4 Analisis Karya .....	84
4.2.4.1 Aspek Teknik .....	84
4.2.4.2 Aspek Estetis .....	86
4.2.4.3 Aspek Pesan .....	88
4.3 Petuah Guru .....	90

4.3.1 Spesifikasi Karya.....	90
4.3.2 Narasi .....	90
4.3.3 Deskripsi Karya.....	91
4.3.4 Analisis Karya .....	92
4.3.4.1 Aspek Teknik.....	92
4.3.4.2 Aspek Estetis.....	92
4.3.4.3 Aspek Pesan .....	96
4.4 Diserang Arya Penangsang .....	97
4.4.1 Spesifikasi Karya.....	97
4.4.2 Narasi .....	97
4.4.3 Deskripsi Karya.....	98
4.4.4 Analisis Karya .....	98
4.4.4.1 Aspek Teknik.....	98
4.4.4.2 Aspek Estetis.....	100
4.4.4.3 Aspek Pesan .....	102
4.5 Kematian Pangeran Hadiri .....	104
4.5.1 Spesifikasi Karya.....	104
4.5.2 Narasi .....	104
4.5.3 Deskripsi Karya.....	105
4.5.4 Analisis Karya .....	105
4.5.4.1 Aspek Teknik.....	105
4.5.4.2 Aspek Estetis.....	107
4.5.4.3 Aspek Pesan .....	109

4.6 <i>Tapa Wuda Sinjang Rikma</i> .....	111
4.6.1 Spesifikasi Karya.....	111
4.6.2 Narasi .....	111
4.6.3 Deskripsi Karya.....	112
4.6.4 Analisis Karya .....	112
4.6.4.1 Aspek Teknik.....	112
4.6.4.2 Aspek Estetis.....	114
4.6.4.3 Aspek Pesan.....	116
4.7 <i>Murka</i> .....	118
4.7.1 Spesifikasi Karya.....	118
4.7.2 Narasi .....	119
4.7.3 Deskripsi Karya.....	119
4.7.4 Analisis Karya .....	120
4.7.4.1 Aspek Teknik.....	120
4.7.4.2 Aspek Estetis.....	122
4.7.4.3 Aspek Pesan.....	124
4.8 <i>Menjawab Tantangan Perang</i> .....	125
4.8.1 Spesifikasi Karya.....	125
4.8.2 Narasi .....	125
4.8.3 Deskripsi Karya.....	126
4.8.4 Analisis Karya .....	126
4.8.4.1 Aspek Teknik.....	126
4.8.4.2 Aspek Estetis.....	128

4.8.4.3 Aspek Pesan .....	130
4.9 Perang di Bengawan Sore.....	131
4.9.1 Spesifikasi Karya.....	131
4.9.2 Narasi .....	131
4.9.3 Deskripsi Karya .....	132
4.9.4 Analisis Karya .....	132
4.9.4.1 Aspek Teknik .....	132
4.9.4.2 Aspek Estetis.....	134
4.9.4.3 Aspek Pesan .....	136
4.10 Kematian Arya Penangsang .....	138
4.10.1 Spesifikasi Karya.....	138
4.10.2 Narasi .....	138
4.10.3 Deskripsi Karya.....	139
4.10.4 Analisis Karya .....	139
4.10.4.1 Aspek Teknik .....	139
4.10.4.2 Aspek Estetis.....	141
4.10.4.3 Aspek Pesan .....	143
4.11 Melawan Portugis.....	145
4.11.1 Spesifikasi Karya.....	145
4.11.2 Narasi .....	145
4.11.3 Deskripsi Karya.....	146
4.11.4 Analisis Karya .....	147
4.11.4.1 Aspek Teknik .....	147

4.11.4.2 Aspek Estetis.....	148
4.11.4.3 Aspek Pesan .....	150
4.12 <i>Trus Karya Tataning Bumi</i> .....	152
4.12.1 Spesifikasi Karya.....	152
4.12.2 Narasi .....	153
4.12.3 Deskripsi Karya.....	154
4.12.4 Analisis Karya .....	154
4.12.4.1 Aspek Teknik.....	154
4.12.4.2 Aspek Estetis.....	156
4.12.4.3 Aspek Pesan .....	158
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	<b>160</b>
5.1 Simpulan.....	160
5.2 Saran.....	161
DAFTAR PUSTAKA .....	163
LAMPIRAN.....	165



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan Gambar Vektor dan Bitmap.....	25
Gambar 3.2 Foto Buku tentang Ratu Kalinyamat.....	53
Gambar 3.3 Foto Lukisan Ratu Kalinyamat .....	56
Gambar 3.4 Foto Buku Legenda Jepara.....	56
Gambar 3.5 Ilustrasi Ratu Kalinyamat.....	57
Gambar 3.6 Karakter <i>Game</i> sebagai Inspirasi Gambar Ilustrasi.....	58
Gambar 3.7 Ilustrasi Pangeran Hadiri.....	58
Gambar 3.8 <i>Story Line</i> .....	59
Gambar 3.9 Sket Manual.....	66
Gambar 3.10 <i>Toll Software Coreldraw X3</i> .....	67
Gambar 3.11 Gambar <i>Outline</i> .....	67
Gambar 3.12 Pewarnaan Tahap Dasar .....	68
Gambar 3.13 <i>Layer</i> .....	69
Gambar 3.13 Tahap <i>Finishing</i> .....	70
Gambar 3.14 Penambahan Narasi pada <i>Dummy</i> .....	70
Gambar 4.1 Karya Perjalanan Pangeran Hadiri .....	74
Gambar 4.2 Karya Mahligai Rumah Tangga .....	82
Gambar 4.3 Karya Petuah Guru .....	90
Gambar 4.4 Karya Diserang Arya Penangsang.....	97
Gambar 4.5 Karya Kematian Pangeran Hadiri .....	104
Gambar 4.6 Karya <i>Tapa Wuda Sinjang Rikma</i> .....	111
Gambar 4.7 Karya Murka .....	118



Gambar 4.8 Karya Menjawab Tantangan Perang .....	125
Gambar 4.9 Karya Perang di Bengawan Sore.....	131
Gambar 4.10 Karya Kematian Arya Penangsang .....	138
Gambar 4.11 Karya Melawan Portugis .....	145
Gambar 4.12 Karya Trus Karya Tataning Bumi .....	152

### DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Proses Berkarya .....	47
Bagan 4.1 Proses Berkarya Perjalanan Pangeran Hadiri .....	78
Bagan 4.2 Proses Berkarya Mahligai Rumah Tangga .....	85
Bagan 4.3 Proses Berkarya Petuah Guru .....	93
Bagan 4.4 Proses Berkarya Diserang Arya Penangsang.....	100
Bagan 4.5 Proses Berkarya Kematian Pangeran Hadiri.....	107
Bagan 4.6 Proses Berkarya <i>Tapa Wuda Sinjang Rikma</i> .....	114
Bagan 4.7 Proses Berkarya Murka.....	121
Bagan 4.8 Proses Berkarya Menjawab Tantangan Perang .....	127
Bagan 4.9 Proses Berkarya Perang di Bengawan Sore.....	135
Bagan 4.10 Proses Berkarya Kematian Arya Penangsang.....	141
Bagan 4.11 Proses Berkarya Melawan Portugis .....	148
Bagan 4.12 Proses Berkarya Trus Karya Tataning Bumi .....	156

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 .....	166
Biodata Penulis .....	166
LAMPIRAN 2 .....	167
Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing .....	167
LAMPIRAN 3 .....	168
Surat Izin Observasi .....	168
LAMPIRAN 4 .....	169
Media Publikasi .....	169
Desain Undangan Pameran .....	169
Desain Katalog .....	170
Desain Poster Pameran .....	171
Desain Spanduk Pameran .....	173
LAMPIRAN 5 .....	173
Media Pendukung .....	173
<i>Dummy</i> Buku Cerita .....	173
LAMPIRAN 6 .....	174
Dokumentasi Pameran .....	174
LAMPIRAN 7 .....	178
Liputan Media .....	178

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Alasan Pemilihan Tema

Kemajuan teknologi dengan berbagai persoalan yang menyertainya telah menyebabkan masyarakat lupa akan tradisi dan kearifan budaya lokal kabupaten Jepara. Dolanan, cerita rakyat, dan seni pertunjukan tradisional yang semakin hari semakin diabaikan masyarakat merupakan bukti betapa telah dilupakannya kearifan budaya yang diwariskan para leluhur. Saat ini generasi muda lebih menyukai bermain *game online* dan menonton film dari luar negeri daripada menonton pertunjukan tradisional atau sekadar untuk mengetahui cerita rakyat daerah setempat. Meskipun pengenalan budaya luar juga baik untuk menambah wawasan dan pengetahuan, akan tetapi harus diimbangi pula dengan pengetahuan yang lebih mendalam terhadap budaya sendiri. Menjadi suatu ironi jika generasi muda lebih mengenal budaya luar daripada budaya sendiri.

Kearifan budaya lokal salah satu di antaranya adalah cerita rakyat Jepara, pada zamanya pernah begitu berarti di tengah-tengah masyarakat. Menurut Bastomi (2013:11), untuk membangun kebudayaan Indonesia modern tentu tidak dilakukan dengan mengabaikan unsur-unsur budaya tradisional sebagai warisan budaya yang sedemikian kaya. Pembentukan budaya nasional modern harus diproses dan harus berpijak pada unsur-unsur budaya tradisional. Apabila tidak demikian, bangsa Indonesia akan kehilangan jati diri sebagai bangsa yang berbudaya. Berbagai suku yang tersebar di setiap daerah menyumbangkan hasil

kebudayaan yang unik di setiap wilayahnya mulai dari kepercayaan, bahasa daerah, rumah adat, alat musik, tarian, lagu daerah, kerajinan tangan, juga cerita rakyat yang sampai saat ini masih digunakan sebagian masyarakat sebagai sarana menceritakan asal-usul tempat atau peristiwa di daerah mereka.

Menurut Bascom (dalam Danandjaja, 1986: 50), cerita rakyat dibagi dalam tiga golongan besar yaitu mitos, legenda, dan dongeng. Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang sangat terkenal di masyarakat, antara lain Malin Kundang dari Sumatera Barat, Lutung Kasarung dari Jawa Barat, Timun Mas dari Jawa Tengah, dan masih banyak cerita rakyat lainnya yang terkenal dari setiap daerah. Cerita-cerita tersebut dapat dijadikan sarana penyampaian pesan moral bagi generasi muda karena di dalamnya banyak pelajaran positif yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan masa kini sebagai tuntunan untuk membentuk jiwa nasionalisme serta patriotisme. Hal ini sangat diperlukan oleh suatu bangsa dalam menghadapi perubahan. Di Jepara, terdapat cerita rakyat Ratu Kalinyamat yang memiliki nilai luhur begitu dalam yang menunjukkan norma-norma tata krama, kepahlawanan, keadilan, menghormati, dan menghargai sikap kebijaksanaan. Perlu adanya suatu media yang dapat mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita rakyat Ratu Kalinyamat melalui visualisasi yang lebih menarik, modern, dan bersifat imajinatif sehingga masyarakat tertarik untuk mengenal lebih jauh tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Ratu Kalinyamat.

Adapun alasan untuk mengangkat tema cerita rakyat Ratu Kalinyamat sebagai upaya penggalan nilai luhur dalam karya proyek studi ini adalah:

1. Ratu Kalinyamat merupakan tokoh yang berpengaruh dalam pembangunan kabupaten Jepara,
2. Sebagai upaya untuk membangkitkan kembali kecintaan masyarakat terhadap kearifan budaya lokal,
3. Ingin memperkenalkan potensi keberagaman budaya yang dimiliki kabupaten Jepara, dan
4. Melestarikan serta menunjukan kepada seluruh masyarakat lokal maupun mancanegara tentang kearifan nilai luhur cerita rakyat Ratu Kalinyamat dalam karya gambar ilustrasi.

## **1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya**

Karya pada proyek studi ini dibuat dalam bentuk ilustrasi berbasis vektor dengan topik cerita rakyat Ratu Kalinyamat yang bertujuan untuk mengangkat kembali kepopuleran dan nilai-nilai luhur cerita rakyat di masa lampau dengan kemasan visual yang lebih menarik. Melalui karya ilustrasi ini, diharapkan masyarakat mampu mengenal kembali nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Seorang kreator (pencipta) selalu berhubungan dengan penghayat/apresiasi yaitu masyarakat lewat hasil karyanya. Dengan demikian, fungsi sosial seni yang utama terletak pada kegiatan apresiasinya, yang dapat diterapkan melalui bidang rekreasi, komunikasi, pendidikan, dan keagamaan (Mulyona 1986: 9).

Bastomi (2013:11) menyatakan dengan karya seni seorang seniman mengkomunikasikan suatu permasalahan ataupun suatu pengalaman batin kepada orang lain. Melalui karya seni, seniman dapat mengkomunikasikan kebenaran

dengan obyek-obyek estetis kepada orang lain, orang tidak hanya menikmati keindahan, melainkan menemukan kebenaran yang menghibur dan menguatkan langkah hidupnya.

Hayati (2007: 3) menjelaskan Ratu Kalinyamat adalah pemimpin besar dari Jepara dengan masa pemerintahan 1549-1579, dikenal sebagai pemimpin yang cantik, pemberani, kaya dan berkuasa. Pada masa pemerintahan Ratu Kalinyamat, Jepara mampu menjadi pusat ekonomi yang memegang peranan penting dalam bidang politik dan pertahanan. Namun sayang belum banyak bahan rujukan yang mengulas tentang Ratu Kalinyamat. Bahkan, beberapa orang justru masih meragukan keberadaan Ratu Kalinyamat.

Selain masih diragukan, keberadaanya kisah Ratu Kalinyamat juga menimbulkan berbagai penafsiran dan perdebatan tentang ritual *tapa wuda sinjang rikma* yang dilakukan sebagai wujud kesetiaan, kecintaan, dan pengabdian setelah kematian kakak dan suaminya. Masyarakat cenderung memiliki penafsiran yang menyatakan bahwa Ratu Kalinyamat benar-benar telanjang tanpa busana saat bertapa. Penafsiran demikian tidak dapat diterima oleh akal, etika, dan agama sehingga hal itu tidak mungkin dilakukan oleh seorang pemimpin besar. Hayati (2007:13) memaparkan tradisi pujangga dan budaya Jawa pada masa lampau, sering menggunakan istilah-istilah semu, simbol, atau kiasan. Kebiasaan bertapa ada hubungannya dengan sifat masyarakat Jawa pada masa lampau yang sering melakukan olah rasa. Pernyataan ini diperkuat oleh Priyanto (2014:27) mengatakan *tapa wuda sinjang rikma* memiliki arti bertapa dengan meninggalkan kemegahan duniawi dan melepaskan semua atribut kerajaan.

Dengan demikian kata *tapa wuda sinjang rikma* memiliki arti tidak menggunakan pakaian kebesaran sebagai bangsawan putri atau menanggalkan barang-barang perhiasan yang dikenakan. Hal ini sesuai dengan sikap Ratu Kalinyamat yang meninggalkan istana dan menjalani hidup secara sederhana dalam pengembaraan. Jadi istilah *tapa wuda sinjang rikma* mengandung kiasan bahwa Ratu Kalinyamat berani meninggalkan kesenangan duniawi dengan cara bertapa.

Untuk dapat mengetahui kisah dan nilai luhur yang terdapat dalam cerita rakyat Ratu Kalinyamat secara benar, tentunya seseorang harus belajar kepada juru kunci makam Mantingan atau ahli folklor. Namun sayang, kebanyakan orang cenderung tidak banyak waktu untuk bertemu secara langsung. Hasilnya cerita rakyat Ratu Kalinyamat hanya diketahui lewat buku-buku babad tanah Jawa atau legenda Jepara yang hanya berupa tulisan saja, sehingga esensi dari legenda Ratu Kalinyamat kurang menarik untuk dibaca atau dipahami dan cenderung salah paham dalam mengartikan cerita.

Hal ini sangat mengkhawatirkan, karena apabila diteruskan kisah Ratu Kalinyamat akan mengalami pergeseran cerita dan makna, yang tentu akan berakibat pada kesalahan pemahaman pada generasi selanjutnya. Oleh karena alasan tersebut pembaharuan informasi mengenai cerita rakyat Ratu Kalinyamat sangat perlu dilakukan, untuk meminimalisir kesalahan pemahaman.

Memanfaatkan kemajuan teknologi dan dengan adanya media digital. Harus dimanfaatkan untuk tidak melupakan cerita rakyat Ratu Kalinyamat yang memiliki nilai luhur, sebagai kekayaan kearifan budaya lokal. Upaya menarik

perhatian generasi muda harus menggunakan pendekatan visual yang lebih menarik, dalam hal ini gambar ilustrasi berbasis vektor menjadi salah satu alternatif. Gambar ilustrasi berbasis vektor sebagai pengiring teks memungkinkan masyarakat lebih mudah untuk memahami cerita yang terkandung dalam cerita rakyat Ratu Kalinyamat. Proses komunikasi ini dapat menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih cepat dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan informasi hanya dalam bentuk teks.

Seni digital merupakan sarana untuk berekspresi yang sangat leluasa dan inovatif. Pemilihan jenis karya gambar ilustrasi berbasis vektor, karena bentuknya yang sangat bervariasi dengan warna garis yang tegas, mudah digandakan dengan kualitas yang tajam, banyak digemari masyarakat, dan memacu kreatifitas seni. Sejak berkembangnya PC (*Personal Computer*) banyak perangkat lunak atau aplikasi vektor yang cukup mumpuni yaitu *Adobe Illustrator*, *Freehand*, dan *Coreldraw* (Babyboss 2010: 17). Pemilihan perangkat lunak *Coreldraw* dalam penciptaan karya proyek studi lebih sering digunakan, dengan ukuran *file* kecil, seleksi *layer* dalam *Coreldraw* juga sangat mudah dikuasai.

Selain itu gambar ilustrasi berbasis vektor sebagai pengiring cerita juga sangat efektif untuk menyampaikan informasi yang terkandung dalam cerita rakyat Ratu Kalinyamat, karena dapat diterapkan dan disebarakan melalui bagian - bagian dari kegiatan masyarakat tanpa perlu menghabiskan banyak waktu untuk memahaminya. Gambar ilustrasi cerita rakyat Ratu Kalinyamat dapat dimanfaatkan sebagai sarana periklanan dan sebagai sarana hiburan, hal tersebut ditunjang dengan bentuknya yang mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga



informasi yang berada di dalam karya gambar ilustrasi dapat dinikmati di berbagai tempat. **Selain sebagai media komunikasi, sebuah karya gambar ilustrasi** juga dapat berfungsi sebagai benda koleksi, karena gambar ilustrasi cerita rakyat Ratu Kalinyamat adalah karya seni yang memiliki makna mendalam dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip rupa.

Memvisualisasikan cerita rakyat Ratu Kalinyamat ke dalam gambar ilustrasi dapat menjadi sarana untuk mengabadikan dan menyampaikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kisah Ratu Kalinyamat bagi masyarakat dan secara khusus bagi generasi muda, dengan menggunakan pendekatan realis penggambaran tokoh-tokoh yang ada dalam kisah Ratu Kalinyamat dengan proporsi yang ideal dan mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki tokoh tersebut, seperti aksesoris yang dipakai tokoh, mulai dari mahkota, pakaian, senjata sampai bentuk fisik.

Ilustrasi juga memvisualisasikan suasana dan keadaan yang terjadi dalam cerita sehingga memberikan informasi yang akurat dari karya gambar ilustrasi, selain itu juga diberikan penambahan berbagai efek visual untuk mendapatkan ilustrasi yang dapat merangsang apresiasi untuk berimajinasi dan menikmati suasana dalam karya gambar ilustrasi, dan menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih tentang cerita rakyat Ratu Kalinyamat. Adapun pemilihan grafis berbasis vektor dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa gambar berbasis vektor memiliki resolusi tidak terbatas sehingga dapat menghasilkan kualitas gambar yang baik. Gambar tidak akan rusak atau pecah ketika diaplikasikan ke berbagai media cetak.

### 1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Adapun tujuan dari proyek studi ini adalah sebagai berikut.

1. Menyajikan rancangan visualisasi cerita rakyat Ratu Kalinyamat dalam bentuk gambar ilustrasi berbasis vektor (*vector base*) yang mengandung nilai luhur.
2. Menghasilkan karya seni rupa berupa gambar ilustrasi berbasis vektor (*vector base*) cerita rakyat Ratu Kalinyamat sebagai upaya penggalian nilai luhur.

### 1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Dalam penyusunan Proyek Studi yang berjudul “Kreasi Gambar Ilustrasi Berbasis Vektor (*Vector Base*) Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat sebagai Upaya Penggalian Nilai Luhur” mempunyai beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi penulis, karya Proyek Studi ini dapat menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam bidang gambar ilustrasi dengan aplikasi berbasis vektor.
2. Bagi masyarakat, karya Proyek Studi ini dapat membantu dalam memperoleh informasi perihal nilai luhur yang terdapat dalam Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat.
3. Bagi Jurusan Seni Rupa, karya Proyek Studi ini dapat dijadikan sebagai dokumentasi atau referensi jurusan.

## BAB 2

### LANDASAN KONSEPTUAL

#### 2.1 Gambar Ilustrasi

##### 2.1.1 Pengertian Gambar Ilustrasi

Ilustrasi sering dikaitkan dengan gambaran atau perumpamaan sebuah peristiwa nyata yang disajikan di media masa ataupun elektronik, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah: (1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, (2) gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul), (3) keterangan (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya. secara etimologis yang dijelaskan *Webstion New Compact Format Dictionary* (1985) dalam Muharrar (2003: 2) istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris, *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa latin *illustrate* yang berarti membuat terang dengan menunjukkan contoh, khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram, dan lain sebagainya atau memberi hiasan dengan gambar-gambar. Untuk memperjelas paparan tulisan, Mayer (dalam Muharrar, 2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai: gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Dalam pengertian yang luas ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita , definisi ini dapat mencakup gambar-gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai gambar komik atau ilustrasi editorial pada surat kabar yang terbit sampai hari ini, Salam (dalam Muharrar, 2003: 2).

Kebutuhan akan penjelasan yang bersifat visual harus selalu dapat dikomunikasikan dengan baik sehingga dapat mempengaruhi pengamat atau pembaca sebuah cerita dan dapat melahirkan suatu tanggapan atau reaksi atas karya yang diciptakan. Salam (dalam Muharrar, 2003: 2) menjelaskan bahwa pendekatan, teknik, atau corak yang digunakan oleh ilustrator dapat saja bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa berniat menggambarkan secara grafis (yaitu bersifat menguraikan atau menjelaskan) dari sebuah obyek (benda, suasana, peristiwa, atau ide). Subyek tersebut mungkin berasal dari teks atau murni berasal dari sang ilustrator, dalam penyajiannya dapat berbentuk realistis ataupun imajinatif, dapat menyampaikan informasi, mencatat peristiwa, mengkritik, mempropagandakan suatu ide atau menyampaikan selamat. Penggunaan media dalam penciptaan ilustrasi dapat bermacam-macam dan bidang yang akan dikenakan ilustrasi pun beragam. Walaupun begitu ilustrasi diciptakan selalu diniatkan sebagai penggambaran grafis dari sebuah subyek.

Salam (dalam Muharrar, 2003: 4) mengemukakan bahwa seorang ilustrator harus mempersiapkan dengan baik yaitu :

1. Ilustrator harus memiliki pengetahuan akan unsur-unsur seni rupa yaitu garis, bentuk, warna, tekstur, pencahayaan, komposisi, dan perspektif. Ia harus mempunyai pengalaman praktis dalam penyajian unsur-unsur tersebut.
2. Ilustrator harus paham penggunaan berbagai macam media atau alat ilustrasi seperti pensil, pena, kuas, tinta, cat air, akrilik, cat minyak, komputer dan aplikasi berbasis ilustrasi. Karena ilustrasi memiliki hubungan dengan cetak-mencetak, maka ilustrator harus akrab dengan teknik tersebut.

3. Ilustrator harus memiliki pengetahuan mengenai teknik berkomunikasi yang dapat menunjang keterampilanya dalam mengkomunikasikan idenya.

### 2.1.2 Jenis dan Teknik Ilustrasi

Muharrar (2003:13) menerangkan bahwa 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. Namun Salam (dalam Muharrar, 2003) melakukan pembagian tersebut meliputi: Ilustrasi buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain :

1. Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku Kesustraan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.
2. Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat disurat kabar atau majalah, jenisnya antara lain : Ilustrasi Kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun.
3. Ilustrasi Busana (merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode).
4. Ilustrasi Televisi (Ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna-warni, ilustrasi televisi didesain untuk siaran televisi).
5. Ilustrasi Animasi (Ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabung antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi)

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 dimana dapat ditempatkan pada *layout* tanpa harus meminta izin atau membayar royalti pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.
7. Ilustrasi *Cover*, Kalender, Kartu Ucapan, Perangko, Poster, dan lain sebagainya. (Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda dimana ia ditampilkan).

Teknik Ilustrasi, tentunya tidak terlepas dari media yang digunakan. Menurut Lewis (dalam Muharrar, 2003: 53) mengemukakan berbagai alat media yang sering digunakan ilustrator yaitu "*charcoal, pensil warna, pena, kuas, tinta, cat air, akrilik, cat minyak*". Efek dari media ini dapat pula dijangkau dengan kemampuan teknologi komputer grafis. Dengan komputer misalnya dapat diperoleh garis, tekstur, dan warna sebagaimana alat yang telah disebutkan diatas.

Menurut (Muharrar, 2003: 52) berdasarkan tekniknya pembuatannya, ilustrasi dibedakan menjadi 3 bagian yakni: (1) ilustrasi dengan teknik gambar tangan (2) ilustrasi dengan teknik fotografi, atau alat elektronik lain misalnya komputer, dan (3) ilustrasi dengan teknik gabungan gambar tangan dan teknik fotografi atau alat elektronik lainnya, sebagai hasil ekspresi dan kreasi dari ilustratornya.

Pada proyek studi ini, teknik yang digunakan dalam menggambar ilustrasi adalah teknik ilustrasi gabungan gambar tangan dan teknik ilustrasi menggunakan

media elektronik seperti komputer dengan memanfaatkan program pengolahan gambar berbasis vektor yakni *CorelDraw*.

### 2.1.3 Fungsi Gambar Ilustrasi

Fungsi gambar ilustrasi diuraikan secara rinci oleh Kusmiati (dalam Muharrar, 2003: 3) yang menjelaskan bahwa gambar ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan:

1. Untuk menggambarkan suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada.
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
3. Mencoba menggambarkan ide abstrak, misalnya depresi.
4. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial, dapat berbentuk kartun atau karikatur.
5. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik dengan gambar yang memperlihatkan bagaimana susunan otot atau cara kerja sebuah mesin.
6. Menggambarkan sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk ilmu tumbuh-tumbuhan yang mengurai bagian tampak tumbuhan.
7. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan tersebut dibuat, misalnya masa “Victorian” digambarkan dengan bentuk yang lembut dan garis berornamen.

Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa gambar ilustrasi dapat dijadikan sebagai sarana penarik perhatian dan perangsang minat para pembaca atau *audience* untuk memahami isi keseluruhan dari media tersebut.

Fungsi ilustrasi dapat dikatakan pula sebagai penggambaran secara grafis dari suatu tulisan, maka dari itu tugas ilustrator adalah menguasai kemampuan membuat karya dapat mudah dipahami dan tentu saja dalam bentuk yang artistic.

#### 2.1.4 Ilustrasi Berbasis Vektor

Penemuan teknik cetak-mencetak memberi sumbangan yang penting dalam perkembangan seni ilustrasi. Sebelum teknik ini ditemukan, seni ilustrasi merupakan karya tunggal dan tidak direproduksi. Seiring perkembangan teknologi banyak ditemukan teknik-teknik baru dalam menciptakan karya ilustrasi, salah satunya adalah teknik pembuatan ilustrasi menggunakan komputer dengan program-program grafis, seperti *CorelDraw*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia freehand*.

Vektor adalah susunan garis, kurva dan bidang tertentu yang membentuk suatu objek. Gambar vektor termasuk dalam kategori *resolution-independent* karena terbentuk dari *fill* dan *stroke* yang tidak terpengaruh oleh resolusi, jadi objek vektor sangat solid sehingga sekecil apa pun gambar yang diperbesar tidak akan pecah atau kehilangan ketajamannya. Gambar vektor sangat cocok untuk logo dan ilustrasi (Wahana Komputer 2007: 81).

Melalui uraian di atas disimpulkan bahwa ilustrasi berbasis vektor yaitu pengolahan gambar yang memuat pesan tertentu dengan menggunakan program aplikasi grafis seperti *CorelDraw*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia freehand*. Dengan mengkombinasikan titik koordinat, kurva dan garis hingga tercapai gambar sesuai yang diharapkan dimana komputer mencatat semua posisi titik ujung dan pangkalnya sesuai posisi.



### 2.1.5 Unsur-unsur Rupa

Dalam pembuatan karya ilustrasi, ada beberapa pokok penting yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur rupa merupakan aspek bentuk yang terlihat, nyata, dan saling berhubungan satu sama lain dan tidak bisa dipisahkan satu dengan lainnya. Penampilan keseluruhannya menentukan perwujudan dan makna bentuk itu. Unsur-unsur rupa juga disebut unsur-unsur visual (*visual elements*), unsur-unsur formal, atau unsur-unsur desain. Unsur-unsur visual tersebut adalah sebagai berikut:

#### 2.1.5.1 Garis

Menurut Sunaryo (2002:7) garis dapat terjadi jika kedua titik dihubungkan atau sebuah titik bergerak, maka jejak yang dilaluinya membentuk suatu garis. Dengan kata lain, deretan sejumlah titik atau noktah dapat membentuk sebuah garis. Dengan demikian, sebuah garis diawali dan diakhiri dengan titik. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan bekas, biasa mempergunakan pensil, pena, kuas dan lain-lain. Para seniman menggunakan garis untuk menunjukkan arah, gerak, dan energi.

Dalam hubungannya sebagai elemen seni rupa, garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana. Suasana yang tercipta dari sebuah garis terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat di sekitar kita, yang terwakili dari bentuk garis tersebut. Menurut Sunaryo (2002 : 8) garis apabila ditinjau dari segi jenisnya terdapat garis lurus, garis lengkung, dan

garis tekuk atau zig-zag. Dari segi arah, dikenal garis tegak, garis datar, dan garis serong atau miring.

#### 2.1.5.2 Raut / Bidang

Istilah raut atau bidang dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri, dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti permukaan rata dan tentu batasnya.

Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:9). Menurut Sunaryo (2002:10) dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi empat yaitu:

- (a) Raut Geometris : terdiri dari raut segitiga, persegi dan lingkaran/bulatan (raut geometris pokok) merupakan raut yang luasannya dapat dihitung atau diukur, raut yang dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung
- (b) raut Organik : merupakan raut yang dibatasi oleh garis lengkung bebas dan tidak dapat diukur.
- (c) raut Bersudut-sudut : memiliki banyak sudut atau garis batas yang bertekuk-tekuk.
- (d) raut tak beraturan : merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan garis lengkung secara bebas.

(e) raut tak disengaja : terjadi karena tarikan/goresan tangan secara bebas, tidak beraturan, terjadi secara kebetulan, atau pun melalui proses tertentu yang tidak sengaja.

#### 2.1.5.3 Warna

Warna merupakan suatu kualitas yang memungkinkan seseorang dapat membedakan dua objek yang identik dalam ukuran bentuk, tekstur, raut dan kecerahan, warna berkait langsung dengan perasaan dan emosi (Sunaryo, 2002:10).

Adanya sistem susunan warna agar tercipta paduan suatu komposisi warna dalam kombinasi yang harmonis. Secara teoritis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna harmonis, yakni: (1) susunan warna monokromatik, (2) susunan warna analogus, (3) susunan warna komplementer.

Warna yang digunakan dalam karya gambar ilustrasi adalah warna komplementer, yakni warna yang berlawanan pada lingkaran warna. Ditujukan untuk memberi kesan tegas pada subyek yang digambarkan. Selain komplementer, penulis juga menggunakan warna susunan analogus dan monokromatis.

#### 2.1.5.4 Ruang

Ruang secara awam dapat dikatakan sebagai tempat kosong yang bisa ditempati atau diisi sesuatu. Ruang dalam karya *dwi matra* atau dua dimensi bersifat *maya*, sehingga ruang yang bersifat pipih, datar dan rata dapat menumbulkan kesan jauh maupun dekat, yang lazim disebut sebagai kedalaman. Ruang dalam karya dua dimensi umumnya dibatasi oleh garis bingkai yang

membentuk bidang persegi atau persegi panjang maupun dengan bentuk lain (Sunaryo, 2002:10).

#### 2.1.5.5 Gelap Terang

Unsur gelap terang juga disebut nada atau unsur cahaya. Unsur gelap terang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensional: yang dimaksud disini ialah sebuah bentuk akan menjadi lebih jelas dan tegas pernyataan volumenya dengan kehadiran tingkatan gelap-terang.
- b. Mengiluskan kedalaman atau ruang: kesan kedalaman ruang, jauh, dekat dapat dirasakan melalui perbedaan gelap terang.
- c. Menciptakan kontras atau susunan tertentu: distribusi gelap terang dapat diatur oleh seniman pada karyanya untuk memperoleh efek-efek khusus, misalnya kontras, lembut, misterius, dan sebagainya. Bagaimanapun unsur rupa gelap terang adalah bahasa rupa yang dapat dipakai sebagai sarana ungkapan seni rupa (Sunaryo, 1993:35).

#### 2.1.6 Prinsip-prinsip Desain

Dalam pembuatan gambar ilustrasi perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dalam penyusunan unsur-unsur visual agar karya tersebut memiliki struktur visual yang menarik. Prinsip-prinsip desain yang diterapkan pada karya gambar ilustrasi adalah sebagai berikut.

##### 2.1.6.1 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Sunaryo, 2002:22). Pengaturan keseimbangan dilakukan dengan mempertimbangkan komposisi agar tidak memunculkan kesan berat sebelah. Terdapat beberapa bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak bagian-bagiannya, antara lain: (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*) yang diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatan, (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*) memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar (*radial balance*) yaitu bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat

Di dalam karya gambar ilustrasi diperlukan penataan subyek gambar yang disusun dengan seimbang. Pada gambar ilustrasi ini, keseimbangan yang diterapkan ialah keseimbangan simetri (*symmetry balance*) dan asimetri (*asyimmetrical balance*). Keseimbangan simetri terjadi apabila berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal, vertikal, maupun radial. Sedangkan keseimbangan asimetri (*asyimmetrical balance*) merupakan keseimbangan yang bertentangan dengan keseimbangan simetri.

#### 2.1.6.2 Keserasian (*Harmony*)

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok

satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna dan tekstur, semuanya berada pada kesatupaduan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna (Sunaryo, 2002:32).

Pada karya gambar ilustrasi yang dibuat, diterapkan keserasian dengan memadukan antara elemen-elemen yang dipakai yaitu berupa garis, warna, ruang, gelap terang, raut, komposisi yang dipadukan, sehingga tercapai keserasian.

#### 2.1.6.3 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah hubungan antar bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh (Sunaryo, 1993:27). Di sini kesatuan adalah pengorganisasian elemen-elemen visual yang menjadi satu kesatuan organik, ada harmoni antar bagian-bagian dengan keseluruhan untuk mencapai suatu arah tujuan.

Kesatuan merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Dalam kesatuan terdapat pertalian yang erat antar unsur-unsurnya sehingga tidak dapat dikurangkan dari padanya. Kesatuan merupakan keterpaduan unsur-unsur untuk menyelaraskan bagian keseluruhan. Jadi meskipun sebuah karya seni dibuat dengan mengandalkan satu elemen, tidaklah sepenuhnya mengutamakan satu elemen saja. Kenyataannya elemen-elemen lain akan tetap terpengaruh.

Prinsip kesatuan (*unity*) diterapkan di dalam gambar ilustrasi dengan menghadirkan beberapa subyek gambar yang di dalamnya terdapat prinsip keseimbangan, irama, dan dominasi yang membentuk satu kesatuan.

#### 2.1.6.4 Irama (*Rythm*)

Irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Dapat dikatakan pula irama adalah gerak unsur-unsur rupa dari satu unsur ke unsur yang lain, baik menyangkut warna, bentuk, bidang dan garis. Penulis menggunakan irama kelak-kelok garis dan bidang pada pakaian dan juga penataan figur manusia Sunaryo (1993:23).

Dalam karya gambar ilustrasi yang dibuat, menggunakan beberapa irama. Irama yang digunakan antara lain *repetitive* (irama yang diperoleh secara berulang atau monoton), *progresive* (menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat), irama alternative, dan *flowing* (merupakan pengaturan garis-garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan).

#### 2.1.6.5 Proporsi (*Proportion*)

Proporsi atau kesebandingan berarti hubungan antar bagian dengan keseluruhan. Hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Kesebandingan merupakan prinsip desain yang mengatur hubungan unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian (Sunaryo, 1993:23).

Penggunaan proporsi dalam karya gambar ilustrasi ini, penulis membuat perbandingan bentuk subjek yang tidak sama dengan bentuk pada umumnya, lebih kepada bentuk-bentuk kartunal. Sehingga perbandingan subjek gambar yang

dihasilkan sedikit disederhanakan tetapi dibuat sedemikian rupa hingga tercapai keserasian bentuk secara umum.

#### 2.1.6.6 Dominasi (*Domination*)

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Penonjolan bagian ini bertujuan sebagai pusat perhatian dan merupakan tekanan, karena itu menjadi bagian yang penting dan diutamakan. Dominasi juga memberikan unsur-unsur tidak tampil seragam, setara atau sama kuat dan dapat memperkuat keutuhan dan kesatuan bentuk. (Sunaryo 2002:31-42).

Pada karya gambar ilustrasi yang akan dibuat penulis diberikan suatu penonjolan suatu bagian atau subjek dengan cara memperhatikan prinsip dominasi. Penerapan dominasi dilakukan dengan menghadirkan subjek utama yang berbeda dengan *background*. Selain itu dilakukan dengan memberi warna yang kontras antara subjek utama dengan *background*.

## 2.2 Gambar Berbasis Vektor

### 2.2.1 Pengertian Gambar Berbasis Vektor

Seiring dengan perkembangan seni lukis, ilustrasi pun mengalami perkembangan baik fungsi, corak, maupun tekniknya. Mulai dari ilustrasi pengiring teks, sampai pada ilustrasi yang tidak terkait dengan teks. Coraknya pun sudah sangat beragam mulai dari yang realis sampai ke yang abstrak. Demikian pula dari segi teknik, ilustrasi dibuat mulai dari penggambaran secara manual sampai pada ilustrasi dengan teknik komputer grafis (Muharrar, 2003: 56).



Mengeksplorasi kemampuan kreatif melalui program komputer untuk membuat karya seni visual berupa gambar ilustrasi memiliki keunggulan untuk kebutuhan reproduksi, berdasarkan cara penyimpanan atau pembentukannya ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar *bitmap*. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.

Gambar vektor adalah susunan garis, kurva dan bidang tertentu yang membentuk suatu objek. Gambar vektor termasuk dalam kategori *resolution-independent* karena terbentuk dari *fill* dan *stroke* yang tidak terpengaruh oleh resolusi, jadi objek vektor sangat solid sehingga sekecil apa pun gambar yang diperbesar tidak akan pecah atau kehilangan ketajamannya. Gambar vektor sangat cocok untuk logo dan ilustrasi (Wahana Komputer 2007: 81).

Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Babyboss 2010: 16) vektor merupakan bagian dari komputer grafis, pengertian vektor yaitu gambar digital yang terbentuk dari garis, kurva, dan bidang yang masing-masing merupakan suatu formulasi matematik. Jika gambar vektor diperbesar, maka kualitas gambarnya masih tetap baik dan tidak berubah. Gambar vektor biasanya dibuat dengan menggunakan aplikasi – aplikasi seperti *Coreldraw*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia Freehand*.

Menurut Guntoro (dalam Babyboss 2010: 17) vektor grafis adalah pencitraan gambar, hasil dari perpaduan bentuk-bentuk dasar geometris seperti: garis, titik, kurva, poligon, yang didasari perhitungan matematis. Beberapa format gambar berbasis vektor antara lain SVG, EPS, dan CDR.

Melalui uraian di atas gambar berbasis vektor merupakan percabangan dari seni digital secara teknik dan bukan suatu aliran seni. Bila dilihat dari bentuk dasarnya, tidak seperti gambar *bitmap* yang mengandalkan *pixel* berisikan data warna RGB atau CMYK dalam pencitraan, vektor bersifat solid dan dapat diskala dengan fleksibel kapanpun tanpa mengurangi kualitasnya, selain itu ukuran *file* yang dihasilkan oleh vektor relatif kecil dibandingkan dengan *file* jenis *bitmap*.

### 2.2.2 Karakteristik Gambar Berbasis Vektor

Esti Rugminten dalam artikelnya (<https://artesti.wordpress.com>, 27 Desember 2015) menjelaskan ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu :

#### 1. Gambar vektor

Gambar Vektor adalah gambar yang tidak tergantung pada resolusi. Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dikecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsur memiliki *fill* dan *stroke* yang dapat diolah sesuai kreasi.

#### 2. Gambar *bitmap*

Gambar *bitmap* adalah gambar yang terbentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel*. Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh, jika diperbesar gambar *bitmap* akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.



Gambar 2.1 Perbedaan gambar vektor dan bitmap

Sumber: <http://www.edipsw.com/desain-grafis/perbedaan-antara-gambar-bitmap/>

Ahmad Ridho dalam artikelnya ([www.ahmedridho.com](http://www.ahmedridho.com), 27 Desember

2015) mengemukakan kelebihan gambar vektor:

- a. Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien.
- b. Memungkinkan untuk dirubah menjadi gambar *bitmap*.
- c. Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya.
- d. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi.

Kekurangan gambar vektor:

- a. Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format *bitmap*.

Kelebihan gambar *bitmap*:

- a. Dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan.
- b. Dapat menghasilkan objek gambar *bitmap* dari objek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat, mutu hasilnya pun dapat ditentukan.

Kekurangan gambar *bitmap*:

- a. Objek gambar *bitmap* memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya, khususnya ketika objek gambar diperbesar.
- b. Efek yang didapat dari gambar berbasis *bitmap* yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah.

Program komputer yang menghasilkan gambar vektor antara lain *CorelDraw*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia Freehand*. Menurut (Setyawan, 2006: 2) *CorelDraw* menjadi perangkat lunak paling populer dan paling diminati masyarakat Indonesia untuk keperluan rancang grafis karena kemudahannya. *CorelDraw* pertama kali diciptakan oleh *Corel Corporations* Kanada pada tahun 2002. Sesuai kecocokan spesifikasi perangkat komputer dalam penciptaan karya proyek studi penulis menggunakan *CorelDraw X3* dengan berbagai fasilitas yang sangat lengkap, seperti tambahan *tool* dan menu yang lebih lengkap dibandingkan dengan versi terdahulu, *software* dipilih karena disesuaikan dengan spesifikasi komputer.

## 2.3 Cerita Rakyat

### 2.3.1 Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarkan dalam bentuk lisan yang tetap dan di antara kolektif tertentu dari waktu yang cukup lama dengan menggunakan kata klise. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-

tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa Danandjaja (dalam Rukmini 2009: 11)

### 2.3.2 Ciri-ciri Cerita Rakyat

Menurut Danandjaja (1986:3-4) cerita rakyat sebagai bahan 27ating27e mempunyai beberapa 27atin pengenal yang membedakannya dengan kesusastaan tertulis, yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan atau diwariskan melalui kata-kata dari mulut ke mulut dari generai ke generasi berikutnya.
- b. Ada dalam versi yang berbeda-beda, hal ini diakibatkan oleh cara penyebaran dari mulut ke mulut, bukan melalui tulisan atau rekaman. Walaupun demikian perbedaannya pada umumnya hanya terletak pada bagian luarnya saja, sedangkan bentuk dasarnya masih tetap bertahan.
- c. Biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola, yakni menggunakan kata-kata klise, ungkapan-ungkapan tradisional, ulangan-ulangan, dan kalimat-kalimatnya atau kata pembukaan dan penutup yang baku.
- d. Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan karena penciptanya sudah tidak diketahui lagi oleh orang, sehingga setiap anggota kolektif merasa memilikinya.
- e. Mempunyai kegunaan atau fungsi dalam kehidupan kolektifnya, antara lain mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi.
- f. Pada umumnya bersifat polos dan lugu.

### 2.3.3 Jenis Cerita Rakyat

Menurut Bascom (dalam Danandjaja, 1986: 50) Cerita Rakyat dibagi dalam tiga golongan besar yaitu Mitos, Legenda, Dongeng:

- a. Mitos , adalah cerita rakyat yang diyakini benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Peristiwanya terjadi pada masa lampau atau dikatakan dunia lain yang bukan seperti kita kenal sekarang. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan Abrams (dalam Pekei 2013: 17) Mitos merupakan cerita turun-temurun yang dipercaya oleh suatu masyarakat adat tertentu yang pernah terjadi dan berhubungan dengan makhluk-makhluk ajaib atau gaib.
- b. Legenda, adalah cerita rakyat yang mempunyai ciri-ciri dengan mitos, yaitu diyakini benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci. Legenda bersifat sekuler (keduniawian) ditokohi manusia walaupun adakalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan sering dibantu makhluk-makhluk ajaib serta peninggalanya masih dapat dibuktikan pada zaman sekarang. Tempat terjadinya adalah dunia yang kita kenal sekarang ini dan waktunya belum terlalu lampau. Legenda biasanya dihubungkan dengan kejadian di suatu tempat, misalnya terjadinya suatu desa, asal usul suatu marga. Menurut Danandjaja (1986: 66) legenda seringkali dipandang sebagai sejarah kolektif (*folk history*) karena tidak tertulis dan mengalami distorsi cerita. Penggolongan legenda menurut Brunvand (dalam Danandjaja, 1986: 67) menjadi empat kelompok yaitu: (1) legenda keagamaan, (2) legenda alam gaib, (3) legenda perseorangan, (4) legenda setempat.

- c. Dongeng, adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng tidak terikat oleh waktu dan tempat. Dongeng diceritakan selain sebagai hiburan juga digunakan untuk melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral dan bahkan beberapa sindiran Thomson (dalam Pekei 2013: 20).

#### 2.3.4 Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki fungsi-fungsi sosial yang merupakan cerminan kehidupan dan bermanfaat sebagai alat untuk mengendalikan kehidupan sosial suatu masyarakat. Menurut Danandjaja (dalam Rukmini 2009: 28) cerita rakyat memiliki fungsi antara lain:

- a. Sebagai alat proyeksi (*projective system*).
- b. Sebagai alat pengesahan pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan.
- c. Sebagai alat pendidik anak (*pedagogical device*)
- d. Sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Sugono (dalam Rukmini, 2009: 28) menjelaskan cerita rakyat, selain merupakan hiburan, juga merupakan sarana untuk mengetahui :

- a. Asal-usul nenek moyang.
- b. Jasa atau teladan kehidupan para pendahulu.
- c. Hubungan kekerabatan/silsilah.
- d. Asal mula tempat.
- e. Adat istiadat dan sejarah benda pusaka.

Selain itu, cerita rakyat juga dapat berfungsi sebagai penghubung kebudayaan masa silam dengan kebudayaan yang akan datang. Berdasarkan

uraian diatas, cerita rakyat dapat pula berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan kesadaran masyarakat akan nilai luhur budaya yang menjadi pendukung kehidupan berbangsa.

#### **2.4 Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat**

Priyanto (2014: 23) menjelaskan tokoh Ratu Kalinyamat adalah putri Sultan Trenggono cucu dari Raden Patah, Sultan Demak yang pertama. Konon nama aslinya adalah Ratu Retno Kencono dan ada yang menyebutnya Raden Ayu Wuryani. Beliau bukan saja dikenal sebagai Putri Sultan yang cantik, tetapi juga sangat pintar dan berani serta memiliki ilmu kanuragan yang tinggi. Karena itu waktu masih gadis Ratu Kalinyamat telah dipercaya menjadi Adipati Jepara yang daerah kekuasaannya meliputi Jepara, Kudus, Pati, Rembang dan Blora. Konon Kerajaan Ratu Kalinyamat terletak di Kriyan, namun ada cerita lain menyebutkan berada di daerah Mantingan.

Ratu Kalinyamat kemudian mengembangkan Jepara menjadi sebuah wilayah yang maju bukan saja nampak pada kesejahteraan warganya tetapi Jepara berhasil dikembangkan menjadi bandar perdagangan. Setelah pernikahan dengan Sultan Hadiri kekuasaan Adipati Jepara diserahkan Ratu Kalinyamat kepada Sultan Hadiri, kemudian secara bersama-sama mengembangkan dan membangun Jepara. Apabila menghadapi masalah pemerintahan dan lainnya, Sultan Hadiri seringkali mengasingkan diri ke Mantingan. Agar selalu dapat mengikuti suaminya, Ratu Kalinyamat membuat sebuah pesanggrahan di Mantingan, di sebelah masjid Mantingan. Nama Mantingan sendiri, konon berasal dari bahasa Jawa montang-manting, dikisahkan pada saat orang-orang mengusung jenazah



Sultan Hadiri, sampai disuatu tempat usungan jenazah bergoyang ke kiri dan ke kanan (montang-manting) sehingga tempat tersebut kemudian dinamai Mantingan.

Menurut keterangan dari Suparni Juru kunci di situs pertapaan Ratu Kalinyamat, asal-usul Pangeran Hadiri yang bernama Juragan Wintang pedagang dari Cina yang datang ke pulau Jawa untuk berdagang. Ia membawa barang berbagai macam dagangannya dengan tiga buah kapal, sampai di ujung lor semua kapal tenggelam karena dihantam badai. Semua penumpang kapal meninggal termasuk istri Juragan Wintang dan hanya Wintang yang selamat. Mengetahui kondisi tersebut Wintang sampai di daratan Jung Mara (Jepara) dengan keadaan melarat, ia kemudian bertapa mati raga dan mendengar nasihat untuk memeluk agama Islam jika ingin mendapatkan kembali harta bendanya, kemudian Wintang bertemu dengan Sunan Kudus dan mengutarakan maksud kedatangannya dalam bahasa Cina yang diterjemahkan oleh Ki Rakim, murid Sunan Kudus yang berasal dari Cina. Ki Rakim menolong Wintang dalam mempelajari bahasa setempat.

Setelah masuk Islam dan menjadi murid Sunan Kudus, Wintang diberi nama baru menjadi Rakit. Rakit kemudian diperintahkan untuk bertempat tinggal di pinggir sungai Kalinyamat. Lama kelamaan tempat tersebut menjadi desa, yang oleh Sunan Kudus diberi nama Kalinyamat. Tidak lama kemudian ia mendirikan pedukuhan di tepi jalan antara Kudus dan Jepara yang dikembangkan sehingga menjadi maju. Rakit berdagang dan dikenal sebagai saudagar kaya raya, ia memiliki galangan kapal dan menempatkan diri di bawah kekuasaan Sultan

Trenggono dari Demak. Karena perilakunya baik akhirnya ia dinikahkan dengan salah satu putri Sultan Trenggono yaitu Retno Kencono.

Menurut Priyanto (2014: 25) pernikahan Ratu Kalinyamat dengan Pangeran Hadiri tidak berlangsung lama, Pangeran Hadiri gugur dibunuh berandal-berandal utusan Adipati Arya Penangsang pada tahun 1549. Hati Ratu Kalinyamat sangat terpukul dan berduka atas kenyataan pahit yang dialaminya. Pembunuhan Pangeran Hadiri terjadi sesuai menghadiri upacara pemakaman Sunan Prawoto. Kakak Ratu Kalinyamat yang tewas di tangan Arya Penangsang yang berambisi merebut tahta Kesultanan Demak. Setelah mendengar berita tentang pembunuhan kakaknya, Ratu Kalinyamat bersama Pangeran Hadiri menghadap Sunan Kudus untuk mohon keadilan. Ratu Kalinyamat kecewa karena Sunan Kudus dinilai lebih memihak Arya Penangsang, Sunan Kudus mengatakan bahwa Arya Penangsang melakukan pembunuhan itu sebagai pembalasan atas pembunuhan yang telah dilakukan oleh Sunan Prawoto terhadap ayah Arya Penangsang yaitu Pangeran Sekar Seda Lepen.

Mendengar jawaban itu, Ratu Kalinyamat dan Pangeran Hadiri segera pulang, hatinya bertambah luka ketika diperjalanan pulang ke Jepara, mereka dihadang oleh orang-orang utusan Arya Penangsang, sehingga terjadi perkelahian yang mengakibatkan Pangeran Hadiri terluka parah sehingga berjalan merangkak (rambatan, merambat-rambat). Untuk mengenang kejadian itu tempat tersebut diberi nama Desa Prambatan. Ketika sampai disebuah sungai luka Pangeran Hadiri makin banyak mengeluarkan darah dan dicuci di sungai sehingga airnya berubah warna menjadi ungu. Kemudian tempat itu dinamakan Kaliwungu. Tiba

di sebuah desa Pangeran Hadiri semakin lemah sehingga terhuyung-huyung dan berjalan semakin miring (doyong) Desa itu kemudian dinamakan Mayong, dengan luka yang parah Pangeran Hadiri meninggal dunia dalam perjalanan dan jenazahnya diusung oleh para pengikutnya. Setibanya di suatu tempat jenazah Pangeran Hadiri mulai menebarkan bau harum, sebagai pengingat atas peristiwa itu desa tersebut diberi nama Purwaganda yang berasal dari kata purwa (mula-mula) dan ganda (bau).

Setelah peristiwa pembunuhan kakak kandung dan suaminya, Ratu Kalinyamat bersumpah akan menebus sakit hatinya. Ratu Kalinyamat sangat sedih kehilangan kakak dan suaminya. Ia tidak pulang ke Istananya, tetapi bersama dengan dayang-dayangnya langsung bertapa di bukit Gelang atau Gilang Mantingan, tempat dimana suaminya dimakamkan. Namun tidak begitu lama, ia kemudian memindah tempat bertapanya ke bukit Danarasa belakang Lembaga Pemasarakatan Jepara sekarang, yang letaknya menghadap kelaut dan kemudian pindah lagi ke Tulakan, Danaraja.

Ratu Kalinyamat melakukan ritual tapa wuda sinjang rikma yang dimaknai bertapa telanjang dan rambutnya digunakan untuk menutup tubuhnya. Laku tapa wuda Ratu Kalinyamat dengan sumpahnya itu dilakukan sebagai wujud kesetiaan, kecintaan, dan pengabdian kepada suaminya. Ritual tapa wuda sinjang rikma sebenarnya mengandung pengertian bahwa dengan kesadaran dan keikhlasan yang tinggi ia bersedia meninggalkan gemerlapnya kehidupan istana. Penafsiran yang menyatakan bahwa Ratu Kalinyamat benar-benar telanjang, tanpa busana sungguh tidak dapat diterima oleh akal, etika, dan agama sehingga hal itu tidak mungkin

dilakukan. Menurut Hayati (2007: 13) Tradisi Pujangga dan budaya Jawa pada masa lampau, sering menggunakan istilah-istilah semu, simbol, atau kiasan. Kebiasaan seperti itu ada hubungannya dengan sifat masyarakat Jawa pada masa lampau yang senang sekali dengan olah rasa. Dengan demikian kata tapa wuda dapat dimaknai tidak menggunakan pakaian kebesaran sebagai layaknya bangsawan putri atau menanggalkan barang-barang perhiasan yang dikenakan. Hal ini sesuai dengan sifat Ratu Kalinyamat yaitu meninggalkan istana dan menjalani hidup secara sederhana dalam pengembaraan. Jadi kata tapa wuda mengandung kiasan bahwa Ratu Kalinyamat berani meninggalkan kesenangan duniawi dengan cara bertapa dalam rangka menyampaikan permohonannya kepada Allah sesuai ajaran Tasawuf.

Priyanto (2014: 27) menjelaskan Ratu Kalinyamat tidak akan berhenti bertapa, sebelum keramas darah Arya Penangsang dan menggunakan rambutnya Arya Penangsang untuk membersihkan kakinya. Ratu Kalinyamat juga mengadakan sayembara barang siapa yang dapat mengalahkan Arya Penangsang kalau perempuan akan diakui sebagai saudara “siniro wedi” bila laki-laki akan mendapatkan kedua putri angkatnya yang bernama Rr. Semangkin dan Rr. Ayu Prihatin untuk diangkat menjadi istrinya. Tindakan Ratu Kalinyamat membingungkan Sultan Hadiwijaya. Karena itu ia meminta Ratu Kalinyamat pulang ke keraton tetapi menolak sebelum berhasil membalaskan kematian dari kakak dan suaminya. Sultan Hadiwijaya berjanji akan berusaha untuk mewujudkan keinginan sang Ratu, kemudian Sultan Hadiwijaya mengadakan pertemuan yang diikuti oleh Ki Panjiwa, Ki Pamanahan dan Ki Juru Mertani.

Akhirnya Sultan Hadiwijaya mengadakan pengumuman yang isinya barang siapa yang dapat mengalahkan Arya Penangsang akan diberi hadiah bumi Pati dan alas Mentaok. Akhirnya Sutawijaya menyanggupi dan menjadi senapati perang. Untuk menghadapi Arya Penangsang maka diatur strategi yaitu dengan menantang Arya Penangsang melalui sepucuk surat yang disampaikan juru pencari rumput dengan memotong telinganya. Telinga tersebut kemudian diberi surat tantangan. Tukang pencari rumput kuda Arya Penangsang dengan mengerang-ngerang kesakitan mengadakan perihal surat tantangan ini bersama Patih mataun. Karena merasa mendapatkan tantangan maka Arya Penangsang mukanya merah padam karena marah. Tanpa berfikir panjang ia segera berlari dan menaiki kuda Gagak Rimang dengan membawa keris saktinya.

Sementara Sutawijaya sudah menunggu di seberang Bengawan Sore Caket beserta 200 prajurit. Karena Gagak Rimang adalah kuda jantan maka sutawijaya menaiki kuda betina dengan warna putih bersih. Akhirnya kuda Gagak Rimang menjadi binal dan naik birahinya sehingga mengejar kuda Sutawijaya. Karena lengah, akhirnya Sutawijaya melemparkan tombak Kyai Pleret ke arah perut Arya Penangsang. Arya Penangsang yang sakti mandraguna terluka, ususnya terbuai keluar. Ia segera mengalungkan ususnya ke gagang kerisnya yang bernama Brongot Setan Kober dan terus mengejar Sutawijaya. Merasa diledek dan ditantang emosi Arya Penangsang tidak terkontrol. Akhirnya keris Brongot Setan Kober dihunus dari warangkanya dan mengenai ususnya sendiri hingga akhirnya Arya Penangsang tewas. Kematian Arya Penangsang disampaikan oleh Sultan Hadiwijaya kepada Ratu Kalinyamat. Sejak saat itu Ratu Kalinyamat menghakhiri

masa pertapaanya dan berkemas kembali ke istana kerajaan. Ia kemudian dinobatkan menjadi Adipati Jepara dengan gelar Ratu Kalinyamat dengan candra sengkala *Trus Karya Tataning Bumi* tahun 1549.

Menurut Priyanto (2014: 29) pada masa pemerintahan Ratu Kalinyamat pembangunan kerajaan mengalami kemajuan yang sangat pesat di berbagai bidang antara lain : agama islam, ekonomi, perdagangan, sosial dan kebudayaan terutama seni ukir, pertahanan dan keamanan. Dalam menjalankan pemerintahanya dipusatkan di Kalinyamat. Sedangkan untuk pesanggrahan dan pertapaan di desa Mantingan berdekatan dengan makam Pangeran Hadiri. Pesanggrahan dilengkapi dengan bangunan masjid dan tempat peristirahatan, dalam pembangunan masjid ini diberi beberapa ornamen yang dibuat oleh *Cie Wie Gwan*. Pembangunan masjid Mantingan ditandai dengan candra sengkala yang berbunyi *Rupa Brahmana Warna Sari* tahun 1559. Ratu Kalinyamat dikenal mempunyai jiwa patriotisme anti penjajahan. Hal ini dibuktikan pengiriman armada perangnya ke Malaka guna menggempur Portugis pada tahun 1550 dan tahun 1573. Tidak berlebihan jika orang Portugis menjuluki Sang Ratu sebagai *De Kranige Dame* yang artinya wanita yang gagah berani, seorang penulis Bangsa Portugis bernama De Couto (dalam Priyatno 2014: 29) menyebut Ratu Kalinyamat sebagai *Rainha de Japara, senbora paderosa e Rica* yang artinya Ratu Jepara seorang wanita yang sangat kaya dan berkuasa. Serangan sang Ratu yang gagah berani ini melibatkan hampir 40 buah kapal yang berisikan kurang lebih 5.000 prajurit, namun serangan ini gagal sebab ketika prajurit Kalinyamat ini melakukan serangan darat dalam upaya mengepung benteng pertahanan Portugis di Malaka,

tentara Portugis dengan persenjataan lengkap berhasil mematahkan kepungan tentara Kalinyamat. Namun semangat patriotisme sang Ratu tidak pernah luntur menghadapi penjajah bangsa portugis, yang di abad 15 sedang dalam puncak kejayaannya dan diakui sebagai bangsa pemberani di dunia.

Dua puluh tiga tahun kemudian tepatnya Oktober 1573, sang Ratu Kalinyamat mengirimkan armada militernya yang lebih besar ke Malaka. Ekspedisi militer kedua ini melibatkan 300 buah kapal diantaranya 80 buah kapal Jung besar berawak 15.000 orang prajurit pilihan. Pengiriman armada militer kedua ini dipimpin oleh panglima terpenting dalam kerajaan yang disebut orang Portugis *Quilimo*. Walaupun akhirnya perang kedua ini yang berlangsung berbulan-bulan tentara kalinyamat juga tidak berhasil mengusir portugis dari Malaka. Namun tindakan Ratu Kalinyamat yang gagah berani telah membuat Portugis takut dan jera berhadapan dengan Raja Jepara ini. Ini terbukti dengan bebasnya pulau Jawa terhadap penjajahan Portugis di abad 16. Sebagai peninggalan sejarah dari perang besar antara Jepara dan Portugis sampai sekarang masih terdapat komplek makam yang disebut sebagai makam tentara Jawa di Malaka. Menurut De Graaf (dalam Pemkab Dati II Jepara 1988: 49) Ratu Kalinyamat wafat pada tahun 1579 dan dimakamkan di Desa Mantingan Jepara, di sebelah makam Pangeran Hadiri.

## **2.5 Nilai Luhur Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat**

Suyitno (dalam Pekei 2013: 21) mengemukakan bahwa tata nilai kehidupan bersumber dari kehidupan manusia yang mengandung nilai-nilai luhur, sosial, filsafat, pendidikan dan sebagainya. Generasi terdahulu telah mewariskan

nilai-nilai luhur, seperti: cinta tanah air, gotong-royong (kebersamaan), persatuan, saling menghormati, kesantunan, demokrasi (kemufakatan), keseimbangan, kejujuran, keadilan, dan keramah-tamahan. Untuk itu, revitalisasi nilai-nilai luhur budaya bangsa perlu dilakukan agar kehidupan berbangsa bernegara kita sesuai dengan kepribadian bangsa.

*Dictionary of sociology and Related sciences* (dalam Taufiq 2008: 31) mengemukakan, bahwa nilai adalah sifat atau kualitas yang melekat pada sesuatu obyek, yang sangat berarti bagi kehidupan manusia dan keyakinan dalam menentukan pilihan. Nilai luhur bangsa Indonesia adalah merupakan suatu keyakinan dan sikap-sikap yang harus dimiliki oleh masyarakat dan harus dilestarikan. Koentjaraningrat (dalam Rohidi 2000: 153) menyatakan sistem nilai budaya Indonesia yang ideal bagi pembangunan harus memperhatikan: (1) nilai-nilai budaya perlu dipelihara dan dipupuk. (2) nilai-nilai budaya yang menghambat atau mengurangi kemampuan bangsa Indonesia perlu digeser atau disesuaikan, dan diganti oleh nilai-nilai budaya baru. (3) unsur-unsur budaya baru perlu dipelajari dan dimiliki masyarakat Indonesia. Apabila ingin mencapai perubahan yang ideal rencana dan siasat perlu dilaksanakan.

Dalam menemukan nilai-nilai luhur yang ada dalam kebudayaan, bangsa ini mempunyai banyak pilihan. Nilai-nilai tersebut dapat dicari dari agama-agama atau aliran kepercayaan yang ada serta dari karya-karya seni budaya seperti: sastra, tari, seni rupa, musik, teater, dan cerita rakyat yang mengandung ajaran-ajaran keagamaan, kemanusiaan, etika dan tentunya tanpa meninggalkan nilai



keindahannya. Berikut adalah nilai-nilai luhur yang ada dalam kisah Ratu Kalinyamat diantaranya :

### 1. Kesetiaan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kesetiaan adalah berpegang teguh pada janji dan pendirian, keteguhan hati, dan ketaatan dalam persahabatan, dan perhambaan. Bentuk kesetiaan ini dapat diketahui dari besarnya perjuangan Ratu Kalinyamat dalam mencari keadilan terhadap pembunuhan suaminya Sultan Hadiri dengan bertapa di bukit Danaraja.

### 2. Gotong Royong

Menurut Suseno (2010: 50) gotong royong dimaksudkan untuk dua macam hal. Pertama untuk saling membantu dan yang kedua untuk melakukan pekerjaan bersama demi kepentingan bersama. Di antaranya kegiatan gotong royong yang terdapat dalam kisah Ratu Kalinyamat yaitu kerjasama armada militer yang sangat besar ke Malaka. Ekspedisi militer kedua ini melibatkan 300 buah kapal diantaranya 80 buah kapal Jung besar berawak 15.000 orang prajurit pilihan demi mengusir Portugis sebagai penjajah.

### 3. Musyawarah dalam Hubungan Sosial dengan Masyarakat

Seperti yang dikatakan Suseno (2010: 51), musyawarah merupakan kebiasaan dan usaha untuk menjaga kerukunan. Musyawarah, yaitu proses pengambilan keputusan dengan saling berkonsultasi. Musyawarah adalah prosedur yang mana semua suara dan pendapat didengarkan. Semua suara dan pendapat dianggap benar dan membantu untuk memecahkan masalah. Musyawarah berusaha untuk mencapai kebulatan kehendak atau pikiran. Kebulatan

itu merupakan jaminan kebenaran dan ketepatan keputusan yang akan diambil. Kebenaran termuat dalam kesatuan dan keselarasan kelompok yang bermusyawarah. Kebenaran tidak dicari diluar kelompok, atau mereka yang paling berkuasa. Musyawarah didalam kisah Ratu Kalinyamat salah satunya dilakukan pada saat Sultan Hadiwijaya mengadakan pertemuan yang diikuti oleh Ki Penjawi, Ki Pamanahan dan Ki Juru Mertani. Akhirnya Sultan Hadiwijaya mengadakan pengumuman yang isinya barang siapa yang dapat mengalahkan Arya Penangsang akan diberi hadiah bumi Pati dan alas Mentaok. Sutawijaya menyanggupi dan menjadi senapati perang. Untuk menghadapi Arya Penangsang maka diatur strategi yaitu dengan menantang Arya Penangsang melalui sepucuk surat yang disampaikan juru pencari rumput dengan memotong telinganya.

#### 4. Perjuangan dan Semangat Pantang Menyerah

Menurut definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjuangan memiliki pengertian berusaha sekuat tenaga untuk sesuatu, berusaha penuh kesukaran dan bahaya. Sedangkan semangat pantang menyerah atau tidak putus asa berarti terus berjuang meskipun menghadapi berbagai rintangan. Sifat ini sangat jelas ditunjukkan Ratu Kalinyamat saat mengalami kekalahan pada serangan pertama melawan Portugis, dua puluh dua tahun kemudian tepatnya Oktober 1574, Sang Ratu Kalinyamat mengirimkan armada militernya yang lebih besar ke Malaka.

#### 5. Kesabaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sabar berarti tahan menghadapi cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati). Perilaku ini dicerminkan pada saat menunggu berbulan-bulan mencari

keadilan Ratu Kalinyamat bertapa meninggalkan istana dan menanggalkan pakaian kerajaan, menjalani kehidupan sederhana demi mencari keadilan serta menunjukkan baktinya terhadap suami yang telah tiada.

#### 6. Kepahlawanan

Kepahlawanan dalam kisah Ratu Kalinyamat digambarkan dengan keberanian dan kesungguhannya dalam menyelamatkan Negara dari gempuran penjajah Portugis dan keberaniannya membela rakyat, menolong setiap rakyat yang berada dalam kesulitan dan memberantas segala kekacauan digambarkan sebagai seorang ratu sejati dan kepandaiannya berperang yang selalu dipergunakan bagi kepentingan rakyat.

#### 7. Keberanian

Sifat keberanian tercermin pada Ratu Kalinyamat atas tindakan yang tidak sebatas ide tetapi gerakan nyata dalam melakukan perlawanan terhadap Portugis di Malaka. Menentang ketidakadilan, penjajahan, dan kesewenang-wenangan. Portugis mengakui keberanian Ratu Kalinyamat dan menjuluki Ratu Kalinyamat sebagai *De Kranige Dame* yang artinya seorang wanita pemberani.

#### 8. Kepemimpinan

Selama masa kekuasaan Ratu Kalinyamat, Jepara semakin berkembang menjadi bandar terbesar di pantai utara Jawa, mengacu pada semua aspek positif yang telah dibuktikan oleh Ratu Kalinyamat maka penetapan hari jadi Jepara disamakan dengan pertama kalinya Ratu Kalinyamat menjadi pemimpin yaitu pada tanggal 10 April 1549 ini telah ditandai dengan candra sengkala 'Trus Karya Tataning Bumi' atau terus bekerja membangun daerah.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Melalui proyek studi berjudul “Kreasi Gambar Ilustrasi Berbasis Vektor (*Vector Base*) Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat sebagai Upaya Penggalan Nilai Luhur” dihasilkan 12 karya ilustrasi yang dicetak pada kertas *photo paper matte* 230 gram dengan ukuran (60 cm x 42,5 cm), serta diterapkan pada *dummy* ukuran (21x30 cm) menggunakan kertas *ivory* 230 gram. Proyek studi ini bertujuan untuk membangkitkan kembali kecintaan masyarakat terhadap kearifan budaya lokal yang mulai dilupakan dan menunjukkan kepada seluruh masyarakat lokal maupun mancanegara tentang nilai-nilai luhur yang terdapat di dalam Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat.

Kreasi gambar ilustrasi Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat banyak mengandung nilai luhur yang dapat dijadikan sebagai media pengembangan diri bagi generasi muda. Dalam pembuatan keseluruhan karya ini hal yang harus diperhatikan adalah elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, yakni elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi fokus utama dalam pembuatan karya. Selain itu, gambar ilustrasi juga didampingi unsur teks narasi guna memberikan informasi mengenai alur cerita yang disajikan dalam bentuk dua dimensi dengan kemasan visual yang artistik dan komunikatif.

Gambar ilustrasi berbasis vektor dan teks narasi kemudian disajikan dalam pameran rangkaian gambar yang dikemas dalam pigura sesuai dengan alur cerita, Selanjutnya, gambar ilustrasi tersebut diaplikasikan ke dalam *layout dummy* sesuai dengan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini digunakan bantuan *software* Coreldraw X3. Penggunaan gambar ilustrasi berbasis vektor bertujuan agar karya dapat diaplikasikan ke berbagai media yang lebih luas sehingga nilai-nilai luhur Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat dapat diterima masyarakat dengan baik.

## 5.2 Saran

Hasil pembuatan proyek studi ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan manfaat bagi masyarakat khususnya generasi muda sebagai media pengenalan budaya tradisional melalui Cerita Rakyat Ratu Kalinyamat. Bagi pemerintah dan pendidik, gambar ilustrasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Bagi teman-teman mahasiswa, penggunaan gambar ilustrasi berbasis vektor ini diharapkan dapat memberikan motivasi dalam menyajikan karya yang dapat diaplikasikan pada media populer agar lebih mudah diterima masyarakat.

Selanjutnya, dalam menciptakan karya ilustrasi hendaknya lebih mengeksplorasi tema media maupun teknik dalam berkarya. Tema dalam karya ilustrasi dapat diambil dari segala sesuatu yang ada di sekitar kita. Media dan teknik apapun dapat digunakan dalam berkarya, misalnya penggunaan aplikasi media buku cerita dengan teknik pewarnaan digital berbasis vektor.

Kabupaten Jepara memiliki cerita rakyat yang cukup banyak jumlahnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan secara menyeluruh dan mendalam sehingga terkumpul cerita rakyat lebih banyak yang dapat diklasifikasikan secara lebih baik dan dikembangkan ke berbagai media penyampain pesan. Tujuannya adalah agar nilai-nilai luhur yang ada dalam cerita rakyat dapat tersampaikan dengan tepat kepada masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Babyboss. 2010. *Babyboss: Vol.03 edisi 15' 2010*. Jakarta Selatan: Concept Media.
- Bastomi, Suwaji. 2013. *Pengantar Ilmu Budaya, Paparan Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Dinas Pariwisata Kabupaten Jepara. 2003. *Sejarah & Budaya Legenda Obyek-obyek Wisata*. Jepara: Dinas Pariwisata Kabupaten Jepara.
- Hayati, Chusnul,dkk. 2007. *Ratu Kalinyamat Biografi Tokoh Wanita abad XVI dari Jepara*. Jepara: Penerbit Jeda.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi, Paparan Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Mulyona, Ahmad Parlan. 1986. *Pendidikan Seni Rupa untuk SMTA*. Surakarta: Widya Duta.
- Pekei, Titus. 2013. *Menggali Nilai Budaya Tradisi Lisan dari Papua "Kajian Cerita Rakyat Suku Mee"*. Jakarta: Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pemerintah Kabupaten Dati II Jepara. 1988. *Sejarah dan Hari jadi Jepara*. Jepara: Pemerintah Kabupaten Dati II Jepara.
- Priyanto, Hadi. 2014. *Legenda Jepara*. Jepara: Pustaka Jungpara.
- Riyatmoko Joko. 2009. "Figur Manusia Sebagai Sumber Inspirasi dalam Karya Seni Gambar". *Proyek Studi: UNNES Jurusan Seni Rupa UNNES*.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2000. *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STSI Press bekerja sama dengan Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M).
- Rondhi, Moh. 2002. "Tinjauan Seni Rupa". Paparan Perkuliahan Mahasiswa. Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Rukmini, Dewi. 2009. "Cerita Rakyat Kabupaten Sragen (suatu kajian struktural dan nilai edukatif)". *Tesis: Universitas Sebelas Maret*.

Setyawan, Andri. 2006. *Panduan Lengkap Ilustrasi Desain Grafis dengan Coreldraw X3*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Universitas Negeri Semarang.

Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar I*. Hand Out. Universitas Negeri Semarang.

Suseno, Frans Magnis. 1984. *Etika Jawa Sebuah Analisa Filsafati Kebijakanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia.

Suyanto, Mohammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Taufiq, Agus. 2008. "Nilai-nilai Etis Baratayudha dalam Perspektif Pendidikan Islam". *Skripsi*: Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Wahana Komputer. 2007. *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

<https://artesti.wordpress.com/bahan-ajar> (diakses pada tanggal, 27 Desember 2015)

<http://infodarianda.com/info/14199> (diakses pada tanggal, 26 juli 2017)

<https://jalantikus.com/news/4897/1420451695-karakter-pria-arab-bersorban-hiasi-game-tekken-7/> (diakses pada tanggal, 26 juli 2017)

<https://kalamerta.wordpress.com/sbb/sbb-19/> (diakses pada tanggal, 26 juli 2017)

<http://kbbi.web.id> (diakses pada tanggal, 30 September 2015)

<http://www.edipsw.com/desain-grafis/perbedaan-antara-gambar-bitmap/> (diakses pada tanggal, 30 September 2015)

[www.ahmedridho.com/vektor-dan-bitmap.html?m=1](http://www.ahmedridho.com/vektor-dan-bitmap.html?m=1) (diakses pada tanggal, 27 Desember 2015)