



**KREASI ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR
DAMARWULAN DENGAN TEKNIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN PESAN MORAL BAGI
GENERASI MUDA**

Proyek Studi

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1

Oleh
Yosi Saputra
2411412044

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



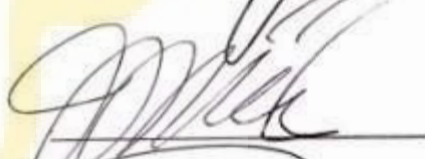

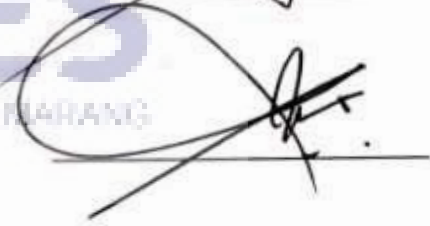
2017

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia Sidang Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Senin
Tanggal : 22 Mei 2017

Panitia Ujian Proyek Studi

1. Ketua
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
NIP 196107041988031003

2. Sekretaris
Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn.
NIP 196702251993031002

3. Penguji I
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP 197804112005011001

4. Penguji II/ Pembimbing II
Gunadi, S.Pd., M.Pd.
NIP 198107012006041001

5. Penguji III/Pembimbing I
Dr. Syakir, M.Sn.
NIP 196505131993031003




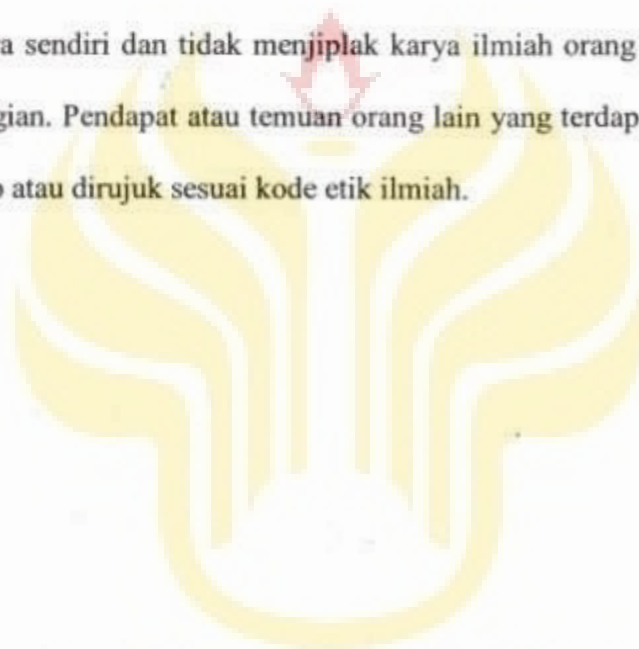
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP 196008031989011001

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul “Kreasi Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Damarwulan Dengan Teknik Digital Sebagai Media Penyampai Pesan Moral Bagi Generasi Muda” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 12 Mei 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yosi', is placed to the right of the UNNES logo.

Yosi Saputra
NIM. 2411412044

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain”

Persembahan:

Proyek Studi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Marno dan Ibu Tarti, yang selalu memberikan motivasi, doa, kasih sayang dengan tulus ikhlas.
2. Almamaterku tercinta, Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan karunia-Nya sejak awal berproses hingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dukungan dari Bapak/Ibu Dosen, keluarga, teman-teman seperjuangan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan kemudahan dalam kegiatan akademis penulis di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang dan selaku dosen pembimbing I atas kepedulian dan kesabaran dan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
3. Gunadi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah penuh kesabaran dan perhatian dalam memberikan bimbingan, arahan, serta ilmunya kepada penulis.
4. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
5. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang melimpah serta doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
6. Sahabat-sahabat Desain Komunikasi Visual angkatan 2012 yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih atas bantuan, partisipasi dan dukungannya baik moril maupun materil dalam pengerjaan proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk kesempurnaan proyek studi ini.

Semarang, Mei 2017



Yosi Saputra
NIM. 2411412044



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Saputra, Yosi. 2017. *Kreasi Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Damarwulan Dengan Teknik Digital Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral Bagi Generasi Muda*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Syakir, M.Sn., Pembimbing II Gunadi, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Buku Cerita, Damarwulan, Ilustrasi, Generasi Muda.

Cerita rakyat merupakan warisan budaya daerah yang penting dalam kehidupan bangsa. Seiring dengan perjalanan waktu minat terhadap cerita rakyat itu sendiri perlahan-lahan berkurang karena perkembangan zaman yang penuh dengan teknologi yang serba canggih. Cerita rakyat memiliki banyak nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah kisah Damarwulan. Seperti yang diketahui bahwa Damarwulan merupakan satu cerita rakyat tradisional dari Jawa Timur yang sangat populer dikalangan masyarakat. Damarwulan bukan hanya cerita biasa, Damarwulan berisi ajaran bijak Jawa kuna dan menyajikan kebaikan untuk kesadaran manusia akan pentingnya hidup dalam kebajikan di dunia ini. Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang berfungsi sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda, karena dalam buku cerita bergambar terdapat ilustrasi yang berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan yang disertai dengan narasi mengenai cerita tersebut. Selain sebagai media komunikasi, sebuah buku cerita bergambar juga dapat berfungsi sebagai benda koleksi, karena berisi perpaduan antara teks dan ilustrasi yang dipadupadankan secara baik dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Memvisualisasikan kisah Damarwulan ke dalam buku cerita bergambar dapat menjadi sarana untuk mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Damarwulan bagi generasi muda. Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan karya ilustrasi dan rancangan (*dummy*) buku cerita bergambar kisah Damarwulan.

Media yang digunakan adalah *digital print* pada kertas *ivory* 260 gsm untuk *cover* dan kertas *ivory* 190 gsm untuk isi buku. Teknik berkarya dilakukan mulai dari pembuatan sketsa *layout* dan ilustrasi yang akan diterapkan dengan menggunakan *pen tablet* di *photoshop*. Kemudian dilakukan proses pewarnaan dengan menggunakan *software* Adobe Photosop CS6 dan selanjutnya *dilayout* dan memberikan teks narasi. Kemudian dicetak dan dijilid menjadi sebuah buku cerita bergambar. Proses berkarya meliputi: (1) Pencarian Ide, (2) Penetapan Tujuan, (3) Analisis Khalayak Sasaran, (4) Pra Produksi, meliputi perancangan konten buku cerita bergambar, penggambaran karakter, pembuatan *storyboard* (5) Produksi, meliputi pembuatan sketsa, proses pewarnaan, *layout* dan pemberian teks, konsultasi karya, *print out* dan *finishing* (6) *Pasca* Produksi.

Dalam pembuatan keseluruhan karya memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain. Karya yang dihasilkan adalah sebuah buku cerita bergambar tentang kisah Damarwulan dengan ukuran 22 cm x 29,7 cm, buku terdiri atas 2 halaman *cover*, 1 halaman pembuka, 1 halaman prolog, 1 halaman profil dan 22 halaman *sequence*. Karakteristik karya ilustrasi yang dibuat menggunakan pendekatan realistik.

Karya proyek studi ini sudah menghasilkan sebuah karya ilustrasi dalam bentuk (*dummy*) buku cerita bergambar Damarwulan Raja Penerus Dinasti Majapahit dan menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam kisah Damarwulan bagi generasi muda. Buku cerita ini diharapkan dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih

dalam mengenai kisah Damarwulan. Buku ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku cerita dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	
xiv	
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	3
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi.....	6
1.4 Manfaat Pembuatan Karya Proyek Studi	6
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	
2.1 Pengertian Ilustrasi.....	7
2.1.1 Jenis-Jenis Ilustrasi	8
2.2 Tinjauan Buku Cerita Bergambar	10
2.2.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar	11
2.2.2 Fungsi Buku Cerita Bergambar.....	12
2.2.3 Unsur-Unsur Rupa dalam Karya Buku Cerita Bergambar.....	13
2.2.4 Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar	15
2.2.5 Unsur Rupa dan Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar	17

2.2.5.1 Unsur-Unsur Rupa dalam Karya Buku Cerita Bergambar.....	17
2.2.5.2 Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar.....	20
2.3 Kisah Damarwulan.....	22
2.3.1 Damarwulan	22
2.3.2 Tokoh dalam Kisah Damarwulan.....	23
2.3.3 Perbentukan Tokoh	25
2.3.4 Sinopsis Kisah Damarwulan	25
2.3.5 Pesan Moral yang Terkandung dalam Kisah Damarwulan.....	28
2.4 Teknik Digital	33
2.4.1 Pengertian Teknik	33
2.4.2 Pengertian Digital	34
2.4.3 Teknik Menggambar Digital.....	36
2.5 Generasi Muda	40
2.5.1 Pengertian Generasi Muda	40
2.5.2 Karakteristik Generasi Muda	41
 BAB 3 METODE BERKARYA	
3.1 Media	44
3.1.1 Bahan	44
3.1.2 Alat	44
3.2 Teknik Berkarya.....	46
3.3 Proses Berkarya.....	47
3.3.1 Pencarian Ide.....	47
3.3.2 Penetapan Tujuan.....	47
3.3.3 Analisis Khalayak Sasaran.....	47
3.3.4 Pengumpulan Data.....	49
3.3.5 Praproduksi.....	50
3.3.5.1 Perancangan Konten Buku Cerita Bergambar	50
3.3.5.2 Penggambaran Karakter	51
3.3.5.3 Pembuatan <i>Storyline</i>	51

3.3.6 Produksi.....	53
3.3.6.1 Pembuatan Sketsa.....	53
3.3.6.2 Proses Pewarnaan.....	53
3.3.6.3 <i>Layout</i> dan Pemberian Teks	54
3.3.6.4 Konsultasi Karya	54
3.3.6.5 <i>Print-out</i> dan <i>Finishing</i>	54
3.3.7 <i>Pasca</i> Produksi.....	54
3.3.8 Bagan Proses Berkarya.....	56
3.4 Strategi Media.....	57
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	59
4.1 Kreasi Ilustrasi Buku Cerita Damarwulan	59
4.1.1 Deskripsi dan Spesifikasi.....	59
4.1.1.1 Spesifikasi Karya.....	60
4.1.1.2 Deskripsi Karya.....	60
4.1.1.3 Analisis Karya	61
4.1.2 Karya Ilustrasi 1.....	62
4.1.2.1 Spesifikasi Karya.....	62
4.1.2.2 Deskripsi Karya.....	63
4.1.2.3 Analisis Karya	73
4.1.3 Karya Ilustrasi 2.....	72
4.1.3.1 Spesifikasi Karya.....	72
4.1.3.2 Deskripsi Karya.....	72
4.1.3.3 Analisis Karya	73
4.1.4 Karya Ilustrasi 3	78
4.1.4.1 Spesifikasi Karya.....	78
4.1.4.2 Deskripsi Karya.....	79
4.1.4.3 Analisis Karya	79
4.1.5 Karya Ilustrasi 4	85
4.1.5.1 Spesifikasi Karya.....	85

4.1.5.2 Deskripsi Karya.....	86
4.1.5.3 Analisis Karya.....	86
4.1.6 Karya Ilustrasi 5	92
4.1.6.1 Spesifikasi Karya.....	92
4.1.6.2 Deskripsi Karya.....	92
4.1.6.3 Analisis Karya	93
4.1.7 Karya Ilustrasi 6	98
4.1.7.1 Spesifikasi Karya.....	98
4.1.7.2 Deskripsi Karya.....	99
4.1.7.3 Analisis Karya	99
4.1.8 Karya Ilustrasi 7	105
4.1.8.1 Spesifikasi Karya.....	106
4.1.8.2 Deskripsi Karya.....	106
4.1.8.3 Analisis Karya	106
4.1.9 Karya Ilustrasi 8.....	112
4.1.9.1 Spesifikasi Karya.....	112
4.1.9.2 Deskripsi Karya.....	113
4.1.9.3 Analisis Karya	113
4.1.10 Karya Ilustrasi 9	119
4.1.10.1 Spesifikasi Karya.....	120
4.1.10.2 Deskripsi Karya.....	120
4.1.10.3 Analisis Karya	120
4.1.10 Karya Ilustrasi 10	126
4.1.10.1 Spesifikasi Karya.....	126
4.1.10.2 Deskripsi Karya.....	127
4.1.10.3 Analisis Karya	127
4.2. Analisis Pesan Moral yang Terkandung dalam Kisah Ramayana	133

BAB 5 PENUTUP

5.1 Simpulan	137
5.2 Saran.....	138

DAFTAR PUSTAKA	139
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	143
----------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Peralatan yang digunakan	45
Gambar 3.2 Komik dan game sebagai inspirasi gambar.....	51
Gambar 3.3 Bagan Proses Berkarya.....	56
Gambar 3.6 Bagan Proses Berkarya.....	46
Gambar 4.1 Buku cerita bergambar Damarwulan.....	59
Gambar 4.2 <i>Cover</i> depan buku cerita bergambar Damarwulan	62
Gambar 4.3 Proses pewarnaan ilustrasi <i>cover</i> depan.....	66
Gambar 4.4 <i>Sequence</i> 1.	62
Gambar 4.5 Proses pewarnaan <i>sequence</i> 1	74
Gambar 4.6 <i>Sequence</i> 3	78
Gambar 4.7 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 3	81
Gambar 4.8 <i>Sequence</i> 4.....	85
Gambar 4.9 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 4	88
Gambar 4.10 <i>Sequence</i> 5	92
Gambar 4.11 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 5	94
Gambar 4.12 <i>Sequence</i> 10.....	98
Gambar 4.13 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 10	101
Gambar 4.14 <i>Sequence</i> 11.....	105
Gambar 4.15 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 11	108
Gambar 4.16 <i>Sequence</i> 14.....	112
Gambar 4.17 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 14.....	115
Gambar 4.18 <i>Sequence</i> 16.....	119
Gambar 4.19 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 16	122
Gambar 4.20 <i>Sequence</i> 18	126
Gambar 4.21 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 18	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	140
Lampiran 2 SK Dosen Pembimbing	141
Lampiran 3 Karya Kreasi Ilustrasi Terlampir	142
Lampiran 4 Media Publikasi Pameran	148
Lampiran 5 Media Pendukung	152
Lampiran 6 Dokumentasi Pameran	154



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Alasan Pemilihan Tema

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat secara turun temurun dan disampaikan secara lisan. Cerita rakyat menjadi ciri khas setiap daerah yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan daerah yang dimiliki masing-masing daerah (Danandjaja, 1984 : 50).

Menurut Soekirno (1994:8) cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan yang diwariskan secara turun-temurun yaitu dari satu generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat merupakan buah pikir warisan leluhur bangsa yang mengandung bermacam-macam pesan. Nilai-nilai pendidikan atau pesan moral tentang semangat kepahlawanan dan perjuangan, jiwa nasionalisme, serta rasa persatuan dan kesatuan yang telah menjadi ciri kehidupan bangsa Indonesia.

Dorji (2002:65) menyebutkan bahwa cerita rakyat mempunyai banyak nilai-nilai tradisional yang terkandung di dalamnya. Salah satunya adalah kisah Damarwulan. Seperti yang diketahui bahwa Damarwulan merupakan satu cerita rakyat tradisional dari Jawa Timur yang sangat populer dikalangan masyarakat. Kisah Damarwulan memiliki ajaran bijak Jawa kuna dan menyajikan kebaikan untuk kesadaran manusia akan pentingnya hidup dalam kebajikan di dunia ini, seperti sifat kasih sayang kepada sesama, tolong menolong, semangat pantang

menyerah, kebijaksanaan, kesabaran, kepahlawanan, keberanian dan rela berkorban.

Seiring dengan perjalanan waktu minat baca generasi muda terhadap cerita rakyat itu sendiri perlahan-lahan berkurang karena mereka lebih menyukai menonton film bioskop dan bermain *video games* atau membaca cergam, komik dan novel asal luar negeri. Hal ini bisa dilihat dari maraknya buku cerita fiksi berasal dari Jepang maupun cerita super hero asal Amerika yang memenuhi toko buku Indonesia.

Bahkan saat ini banyak generasi muda sangat mengidolakan tokoh-tokoh super hero luar negeri yang lebih modern daripada menonton film cerita rakyat atau bahkan untuk sekadar membaca buku cerita Damarwulan. Padahal kalau mereka mau membaca, sebenarnya ceritanya sangat menarik dan memberi inspirasi tentang nilai-nilai pendidikan atau pesan moral tentang semangat kepahlawanan dan perjuangan, jiwa nasionalisme dengan latar belakang paham kedaerahan, serta rasa persatuan dan kesatuan yang telah menjadi ciri kehidupan bangsa Indonesia. Kurangnya kesadaran masyarakat dan secara khusus generasi muda untuk melestarikan kebudayaan tradisional Indonesia. Jika hal ini dibiarkan begitu saja maka lama-kelamaan kebudayaan tersebut akan hilang dan tergeser oleh kemajuan zaman.

Beranjak dari pernyataan di atas perlu adanya suatu media yang dapat mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Damarwulan bagi generasi muda melalui visualisasi yang lebih menarik, modern

dan bersifat imajinatif sehingga mereka tertarik untuk mengenal lebih jauh tokoh-tokoh dalam cerita rakyat dan kisah-kisah yang ada di dalamnya.

1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya

Karya seni ilustrasi memiliki beragam jenis, buku cerita bergambar merupakan salah satu bagian dari karya seni ilustrasi. Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita. Sedangkan buku cerita bergambar berisi tentang penggambaran sebuah kejadian atau ide, baik berupa fakta maupun bersifat imajinatif agar mudah dicerna atau dipahami pembaca.

Secara paradigmatik, komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media. Komunikasi langsung merupakan komunikasi yang terjadi ketika adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain yang proses pemberian informasinya diberikan secara langsung melalui dialog tatap muka ataupun melalui perantara media seperti telepon, *handphone*, dan lain sebagainya. Sedangkan komunikasi tidak langsung merupakan proses penyampaian informasi terjadi satu arah serta menggunakan media penyalur seperti halnya buku, koran, majalah, dan lain sebagainya (Effendy, 2006 : 5).

Buku cerita bergambar merupakan media yang unik, karena menggabungkan unsur-unsur seperti teks dan ilustrasi yang dipadupadankan dalam bentuk yang kreatif sehingga dapat menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan yaitu mudah dipahami (Islami, 2010:7-9). Buku cerita bergambar dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar maupun teks (Bunata, <http://karpetbiru.multiplay.com>, 24 Mei 2016). Dalam hal ini ilustrasi lebih mempunyai peran yang dominan, karena dengan ilustrasi yang lebih dominan dapat merangsang pembaca untuk berimajinasi dan turut merasakan apa yang terjadi dalam cerita yang dibaca.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang berfungsi sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda, karena dalam buku cerita bergambar terdapat ilustrasi yang berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan yang disertai dengan narasi mengenai cerita tersebut, dengan demikian para pembaca dapat dengan mudah menerima informasi atau pesan yang hendak disampaikan melalui buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk pendidikan, sarana untuk advertising dan sebagai sarana hiburan, hal tersebut ditunjang dengan bentuknya yang relatif mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga informasi yang berada di dalam buku dapat dinikmati di berbagai tempat. Selain sebagai media komunikasi, sebuah buku cerita bergambar juga dapat berfungsi sebagai benda koleksi, karena buku cerita bergambar adalah karya seni yang terdiri dari sampul muka sampai sampul belakang, yang berisi antara

teks dan ilustrasi yang dipadupadankan secara baik dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip rupa.

Memvisualisasikan kisah Damarwulan kedalam buku cerita bergambar dapat menjadi sarana untuk mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Damarwulan bagi masyarakat dan secara khusus bagi generasi muda. Dalam buku cerita bergambar dapat memvisualisasikan cerita Damarwulan secara tertulis dan dengan disertai ilustrasi mengenai cerita yang disampaikan.

Ilustrasi dalam buku cerita bergambar mempunyai peranan yang dominan, karena ilustrasi yang hendak diterapkan dalam buku cerita bergambar harus mampu menarik minat para generasi muda untuk membaca buku tersebut. Berangkat dari hal tersebut ilustrasi dalam buku cerita bergambar divisualisasikan dengan menggunakan gaya gambar realis, dengan penggambaran tokoh-tokoh yang ada dalam kisah Damarwulan 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 yang diubah ke dalam bentuk yang lebih seperti superhero *Superman* dan *Batman* karena para generasi muda saat ini cenderung mengidolakan tokoh-tokoh pahlawan tersebut. Ilustrasi juga memvisualisasikan suasana dan keadaan yang terjadi dalam cerita sehingga memberikan informasi yang akurat dari teks narasi yang nantinya akan mengisi buku. Selain itu juga diberikan penambahan berbagai efek visual untuk mendapatkan ilustrasi yang dapat merangsang pembaca untuk berimajinasi dan

menikmati suasana dalam buku cerita bergambar tersebut, dan menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam tentang kisah Damarwulan.

1.3. Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan karya ilustrasi kisah Damarwulan dalam bentuk (*dummy*) buku cerita bergambar yang dirancang sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda.

1.4. Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan karya “Kreasi Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Damarwulan Dengan Teknik Digital Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral Bagi Generasi Muda ” antara lain:

1. Bagi penulis, dapat digunakan sebagai dokumentasi dalam perjalanan kreatifnya dan berguna sebagai acuan dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi penulis dalam pembuatan karya ilustrasi di kemudian hari.
2. Bagi para desainer/ilustrator, dapat menambah referensi atau ide dalam karyanya yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya. Bentuk referensi dapat berupa ide maupun visualisasi karya ilustrasi yang dibuat oleh penulis.
3. Bagi lembaga akademik, karya ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam mengembangkan karya buku cerita bergambar dan dapat di gunakan sebagai referensi di Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
4. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Pengertian Ilustrasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:372), ilustrasi adalah: (1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, (2) gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul), (3) keterangan (penjelas) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya. Meyer (dalam Muharrar, 2003) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Kusmiyati (dalam Marhendra, 2010) berpendapat bahwa Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita. Lebih lanjut dijelaskan oleh Mahendra bahwa gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan di mana ilustrasi itu dikumpulkan. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut.

Menurut Rahman (2010) ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan,

puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual yang ditampilkan, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Dalam perkembangannya, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas sebagai gambar yang mengiringi teks tetapi berkembang ke arah yang lebih luas. Ilustrasi kemudian didefinisikan sebagai gambar atau alat bantu lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik (Muharrar, 2003:2).

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa karya ilustrasi merupakan karya dalam bentuk visual yang dibuat dengan menggunakan teknik seni rupa, unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip berkarya seni rupa, tujuan pembuatan karya ilustrasi adalah untuk menggambarkan suatu kejadian atau ide baik berupa fakta maupun bersifat imajinatif agar mudah dicerna/dipahami oleh pengamat.

2.1.1. Jenis-Jenis Ilustrasi

Seiring perkembangan zaman semakin beragam pula jenis-jenis karya ilustrasi yang muncul. 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:

1. Ilustrasi buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain: Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku Kesusastraan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.

2. Ilustrasi Editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat di surat kabar atau majalah, jenisnya antara lain: Ilustrasi kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun.
3. Ilustrasi Busana, merujuk pada yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode.
4. Ilustrasi Televisi, yaitu ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna-warni.
5. Ilustrasi Animasi, ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabungan 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 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*.
7. Ilustrasi *cover*, kalender, kartu ucapan, perangko, poster, dan lain sebagainya. Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda di mana ia ditampilkan.

Dilihat dari jenis-jenis ilustrasi di atas maka jenis ilustrasi yang akan penulis buat dalam proyek studi ini masuk dalam salah satu kategori di atas. Pengelompokan ilustrasi di atas adalah pengelompokan berdasarkan fungsi dari karya seni ilustrasi itu sendiri langsung pada aplikasinya. Karya ilustrasi yang

akan penulis buat, lebih kepada kreasi ilustrasi berbentuk buku. Penulis akan menyuguhkan karya ilustrasi dalam bentuk buku cerita bergambar.

2.2. Tinjauan Buku Cerita Bergambar

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal, karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita adalah: (1) tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya), (2) karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka), (3) lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dan sebagainya), (4) omong kosong, dongengan yang tidak benar (<http://kbbi.web.id/> 23 September 2013). Filyama mengemukakan bahwa cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata maupun tidak nyata (Filyama, <http://jakafilyamma.blogspot.com>, 25 Mei 2016).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dsb) yang dibuat dengan coretan pensil pada kertas. Pengertian gambar bukan hanya sebatas pada goresan-goresan menyerupai benda tertentu yang terdapat pada kertas, namun sekarang orang juga mengenal gambar sebagai kombinasi garis dan warna di sebuah program komputer. Pearsall (dalam Mujiyono dan Syakir, 2007:4) memberi batasan gambar berasal dari istilah bahasa *Inggris drawing* yang jika diterjemahkan adalah seni menghadirkan obyek atau bentuk dengan garis dan bayangan.

Wallschlaeger dan Snyder (dalam Mujiyono dan Syakir, 2007:4) berpendapat bahwa gambar adalah proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur, dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk *image*.

Putra (seperti dikutip Maulid Alam Islami , 2010) cerita bergambar merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.. Cerita bergambar adalah perpaduan gambar dan teks yang berbaur menjadi satu kesatuan yang mengandung keindahan dan cerita yang bermakna, menggabungkan tekstualitas dan visualitas yang berbentuk sastra garis tekstual yang visualisasi ilusif (Widodo, 2013: 4). Hal tersebut berarti cerita bergambar ialah sebuah narasi cerita yang berupa teks dan mempunyai alur secara urut yang dipadupadankan dengan visualisasi ilustrasi yang berkaitan dengan cerita tersebut, dan bersifat dua dimensi.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar adalah karangan mengenai kisah pengalaman atau peristiwa nyata atau fiktif yang divisualisasikan dengan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah rangkaian cerita.

2.2.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar maupun kosong. Setiap sisi dari sebuah

lembaran kertas yang terdapat pada buku disebut sebuah halaman. Buku merupakan suatu media dalam menyampaikan informasi dan pesan (Bunata, <http://karpetbiru.multiplay.com>, 27 Mei 2016).

Islami (2010:7-9) mengemukakan bahwa buku cerita bergambar merupakan media yang unik, karena menggabungkan unsur-unsur seperti teks dan gambar yang dipadu padankan dalam bentuk yang kreatif sehingga dapat menarik perhatian. Buku cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut (Pratama, 2012:33).

Dari pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berbentuk buku dan terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain ada gambar dalam buku cerita tersebut juga terdapat narasi yang menjelaskan tentang waktu, tempat, dan situasi yang mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambar di atasnya. Buku cerita bergambar merupakan perpaduan karya visual dan verbal dalam satu kesatuan komposisi.

2.2.2 Fungsi Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni ilustrasi yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan dari buku cerita bergambar antara lain untuk pendidikan, untuk *advertising* dan sebagai sarana hiburan. Berikut ini adalah fungsi buku cerita bergambar menurut Islami (2010:7) :

1. Pendidikan

Buku cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.

2. *Advertising*

Buku cerita bergambar sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau *brand* tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau *brand* dapat tersampaikan.

3. Hiburan

Buku cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

2.2.3. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Jenis buku cerita bergambar ada berbagai macam. Berikut ini adalah jenis-jenis buku cerita bergambar berdasarkan *genre* (Denise dalam Islami, 2010: 10) :

1. *Anthropomorphic Animal Stories*

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.

2. *Realistic Stories*

Realistic stories menampilkan tokoh-tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram, seperti kanker, kematian, homoseksualitas, adopsi dan AIDS. *Setting* dalam cerita bisa *setting* nyata atau historis.

3. *Magic Realism*

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*

Traditional literature meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, *mother goose*, dan *fable*. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. *Setting* cerita bisa fiksi dan nyata.

5. *Informational (Nonfiksi)*

Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensiklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi atau foto 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.

2.2.4. Unsur-Unsur Pembentuk Buku Cerita Bergambar

Unsur-unsur yang terdapat pada sebuah cerita bergambar menurut Nugroho (2012:5) :

1. Warna

Warna dalam cerita bergambar dapat mengungkapkan subjek secara objektif, pembaca dapat lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna daripada hitam putih.

2. Efek visual

Efek visual adalah kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana, dan gerak dari tokoh dalam cerita bergambar.

3. Narasi

Narasi biasanya digunakan untuk menerangkan tentang waktu, tempat, dan situasi.

4. Tokoh

Tokoh adalah pemeran yang terdapat dalam suatu cerita, dalam cerita bergambar tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca cerita karena cerita akan bergulir diseperti tokoh. Ada beberapa macam tokoh :

1) Protagonis

Tokoh yang menjadi sentral cerita, ada dua macam protagonis, yaitu protagonis pemeran utama dan protagonis pemeran pembantu. Hal ini disebabkan seperti halnya manusia dalam kehidupan nyata, seorang tokoh digambarkan mempunyai interaksi dengan orang lain, protagonis pembantu biasanya adalah teman dari pemeran utama.

2) Antagonis

Tokoh yang menjadi rival atau tandingan dari tokoh utama. Tokoh antagonis biasanya menimbulkan konflik bagi pemeran utama dan atau pemeran pembantu, yang kadang kala menjadi sumber cerita.

3) Figuran

Figuran merupakan tokoh-tokoh yang tidak berperan besar, misalnya orang-orang yang berada di sekitar tokoh utama dan di tengah kota. Figuran tidak memberikan sumbangan besar bagi isi cerita, namun tetap ada untuk mendukung suasana atau jalan cerita.

5. Efek

Ada dua macam efek, yaitu efek tulisan dan efek gambar :

1) Efek tulisan

Efek tulisan yaitu efek yang ditampilkan dalam bentuk tulisan yang menyatakan bunyi-bunyi tertentu. Menggunakan berbagai macam jenis huruf untuk menyesuaikan tulisan dengan bunyi yang diwakili.

2) Efek gambar

Efek gambar yaitu efek yang diaplikasikan dalam gambar untuk penyampaian cerita. Efek ini dikenakan pada tokoh atau pada latar belakang. Walaupun gambar sama, efek yang berbeda dapat menghasilkan suasana yang berbeda.

6. Latar Belakang

Latar belakang berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana atau keadaan di sekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

2.2.5. Unsur Rupa dan Prinsip Pengorganisasian dalam Karya Buku Cerita Bergambar

2.2.5.1 Unsur-Unsur Rupa dalam Karya Buku Cerita Bergambar

Adapun dalam membuat buku cerita bergambar memerlukan unsur-unsur rupa yang menunjang dalam visualisasi buku cerita bergambar yang harus diperhatikan saat pembuatan. Unsur-unsur rupa itu meliputi:

1. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah (Sanyoto, 2009:9). Ciri utama sebuah titik ialah ukurannya kecil, dan rautnya sederhana. Raut titik atau ciri khas titik

tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi.

2. Garis

Sunaryo (2002:7) mengemukakan bahwa sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah, (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna, (3) sifat atau kualitas yang melekat pada obyek lanjar/memanjang.

3. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra (Sanyoto, 2009:117).

4. Ruang

Ruang adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar dan tebal, yang merupakan bentuk wungkul yang bisa diraba (Sanyoto, 2009:127). Sunaryo (2002:21) mengemukakan bahwa dalam desain dwimatra atau bentuk dua dimensi ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan

ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam cermin.

5. Tekstur

Tekstur ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:17). Secara tampilan, tekstur dibagi menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.

6. Warna

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu warna menjadi unsur penting dalam ungkapan seni rupa dan desain (Sunaryo, 2002:12).

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* ialah merah, hijau, biru, dalam komputer disebut warna RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah sian (*cyan*), *magenta*, dan kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMY (Sanyoto, 2009:16).

7. Gelap Terang

Unsur gelap terang juga disebut nada/unsur cahaya. Unsur gelap terang dimanfaatkan untuk memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensi,

mengilusiikan atau kesan kedalaman ruang, jauh dan dekat, menciptakan kontras atau susunan tertentu.

2.2.5.2.Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar

Untuk mewujudkan suatu karya seni yang memiliki nilai estetis maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan termasuk dalam pembuatan sebuah karya ilustrasi buku cerita bergambar. Pada dasarnya prinsip-prinsip tersebut memiliki keterkaitan dan saling melengkapi antara yang satu dengan yang lain. Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

1. Kesatuan/*Unity*

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan (Sunaryo, 2002:31).

2. Keserasian/*Harmony*

Keserasian (*harmony*) merupakan unsur rupa/desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu sama lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam raut dan garis, ukuran warna-warna, dan tekstur (Sunaryo, 2002:32).

3. Irama/*Rhythm*

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan

gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata (Sunaryo, 2002:35).

4. Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan (Sunaryo, 2002:36).

5. Keseimbangan/*Balance*

Dalam Sunaryo (2002: 40) dijelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan 'bobot' akibat 'gaya berat' dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tidak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, begitu pula sebaliknya. Terdapat bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak bagian-bagiannya; (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), 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*), bentuk keseimbangan yang

diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat.

6. Kesebandingan/*proportion*

Kesebandingan (*proportion*), berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran seperti besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002:40-41).

2.3. Kisah Damarwulan

2.3.1. Damarwulan

Cerita Damarwulan berasal dari Jawa Timur, dan pada abad XVII sangat terkenal di Jawa Tengah dan Jawa Barat. Penyajiannya dalam bentuk panggung wayang dan disebarkan ke daerah pesisir utara melalui jalur perdagangan dan di situ menjadi populer. Khususnya dalam bentuk panggung boneka atau wayang krucil (Pigeaud dalam Ruth Bachtum, 1982:13).

Bachtum (1982:14) mengkaitkan Damarwulan dengan kerajaan Majapahit di era Ratu Suhita, yang pada saat itu sedang berperang dengan Blambangan. Walaupun cerita Damarwulan ini sangat terkenal dan terdapat dalam jenis sastra yang berbeda, namun yang terpenting selalu menunjukkan hal-hal yang sama dalam inti cerita. Menurut cerita yang beredar terdiri dari beberapa cerita alternatif :

1. Dalam naskah yang berbentuk legendria “drama tari istana Jawa” (KBRI, 1988: 494) yang disajikan dalam bentuk sinom, asmaradana, mijil,

megatruh, pangkur, kinanthi dan durma. Naskah ini menceritakan perjalanan hidup Damarwulan sampai ia berhasil menduduki tahta Kerajaan Majapahit dan memperisteri Ratu Kenya Kencana Wungu, pewaris tahta Kerajaan Majapahit. Kemudian naskah ini diterbitkan oleh Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1982. Dikisahkan bahwa Adipati Blambangan, Prabu Urubesma, atau yang lebih dikenal dengan Prabu Menakjingga memberontak terhadap kekuasaan Majapahit, didasari keinginannya memperisteri Ratu Majapahit.

2. Sanusi Pane (1933) menulis naskah drama Damarwulan, yang akhir ceritanya sama sekali berbeda dengan Serat Damarwulan. Dalam versi Sanusi Pane, nasib Damarwulan berakhir menyedihkan. Damarwulan dituduh berkhianat dan tidak dinikahkan dengan Ratu Kencana Wungu. Ia pun akhirnya dihukum mati, dan setelahnya Majapahit ditumbangkan oleh pasukan dari Kerajaan Demak Bintara

2.3.2. Tokoh dalam Kisah Damarwulan

Berdasarkan buku Damarwulan (Soekirno, 1994) terdapat banyak tokoh yang bermunculan. Berikut dibawah ini merupakan tokoh utama dalam *wiracarita*

Damarwulan :

1. Prabu Kencana Wungu

Prabu Kencana Wungu adalah ratu wanita Majapahit VI memerintah mulai tahun 1427-1447 bersama suaminya bernama Ratnapangkaja bergelar Bhra Hyang Parameswara.

2. Patih Logender

Patih Logender adalah salah satu murid dari Raden Wijaya dan Patih Kerajaan Majapahit. Istrinya bernama Putri Dara Juanti, anak dari Jubair I, seorang putra daerah dari kota Sintang. Sebagai mas kawin Patih Logender Majapahit untuk Dara Juanti, dia membawakan gending yang disebut dengan gending Logender.

3. Layang Seta dan Layang Kumintir

Layang Seta dan Layang Kumintir adalah kedua anak laki-laki dari Patih Logender.

4. Dewi Anjasmara

Dewi Anjasmara adalah putri Patih Logender yang merupakan tunangan Damarwulan.

5. Damarwulan

Damarwulan adalah anak seorang bekas patih Majapahit bernama Udoro. Ia dilahirkan dan dibesarkan di desa Paluhamba di bawah asuhan ibu dan kakeknya Begawan Mustikamaya. Sesuai petunjuk kakek dan ibunya, Damarwulan mengabdikan diri di tempat pamannya sendiri, Patih Logender (Seorang patih di kerajaan Majapahit) untuk mengurus kuda.

6. Menak Jingga

Menak Jingga merupakan keturunan Prabu Hayam Wuruk hasil pernikahan dengan selirnya. Dia merupakan Raja Blambangan yang sangat ditakuti kesaktiannya.

7. Dewi Wahita dan Dewi Puyengan

Dewi Wahita dan Dewi Puyengan adalah kedua selir Menak Jingga yang terpesona dengan ketampanan Damarwulan.

2.3.3. Perbentukan Tokoh

Perbentukan tokoh dalam buku cerita Damarwulan mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki serta mengembangkan sesuai interpretasi penulis. Ciri yang melekat contohnya pada aksesoris yang dipakai tokoh, mulai dari mahkota, pakaian, senjata sampai bentuk fisik yang diubah ke dalam bentuk yang sesuai dengan interpretasi penulis. Bentuk fisik menggunakan proporsi ideal. Bentuk dan ornamen pada aksesoris dibuat dengan gaya klasik dengan menggunakan referensi dari game dan film yang bertemakan Majapahit. bentuk fisik tubuh dan aksesoris tersebut diterapkan agar dapat menarik minat generasi muda terhadap buku cerita Damarwulan. Pada bagian-bagian tertentu terdapat motif batik tradisional. Penggunaan motif tersebut agar kesan tradisional tetap terjaga.

2.3.4. Sinopsis Kisah Damarwulan

Berdasarkan buku Damarwulan Karya Soekirno (Soekirno, 1994) Tersebutlah seorang Adipati Blambangan bernama Menak Jingga. Ia memiliki senjata pusaka bernama gada sakti besi kuning. Karena merasa dirinya memiliki kesaktian, ia sering memaksakan kehendaknya pada orang lain. Suatu hari Adipati Menak Jingga mengirim utusan ke Kerajaan Majapahit untuk menyampaikan keinginannya mempersunting penguasa Majapahit Dewi Suhita dengan maksud ingin menguasai takhta Majapahit. Dewi Suhita jelas

menolak lamaran Adipati Menak Jingga. Ia mengetahui kelakuan buruk Adipati Menak jingga.

Mendengar penolakan tersebut, Menak Jingga sangat marah. Sifat buruknya kambuh. Ia bersama pengikutnya mengancam ingin menghancurkan Kerajaan Majapahit. Menghadapi masalah besar, Dewi Suhita kemudian membuat tipu muslihat dengan berpura-pura menerima pinangan Menak Jingga dan menunda pinangannya sampai esok hari. Petunjuk pun diperoleh Sang Ratu. Ia memutuskan mengadakan sayembara “Barangsiapa yang bisa mengalahkan Menak Jingga dan mempersembahkan kepalanya segera ke pangkuanku, akan ku terima sebagai suamiku dan berhak memerintah Majapahit.

Damarwulan yang mendengar kabar sayembara tersebut langsung pergi menuju Blambangan seorang diri. Sesampainya di Blambangan, dengan cara cerdik ia secara diam-diam menyusup kedalam kamar Menak Jingga dan mencari pusaka gada sakti besi kuning. Sesampainya didalam kamar utama secara mengejutkan ia berpapasan dengan Dewi Wahita dan Dewi Puyengan yang merupakan kedua istri menak jingga, Mereka berdua sebenarnya sangat membenci suami mereka. Mereka berdua memberitahu Damarwulan bahwa kelemahan Adipati Menak Jingga ada pada pangkal paha sebelah kirinya.

Adipati Menak Jingga terkejut melihat Damar menenteng senjata gada besi kuning miliknya. Tidak menunggu lama, Damarwulan segera menyerang Adipati Menakjingga menggunakan gada besi kuningnya. hingga akhirnya sebuah hantaman gada besi kuning membuatnya jatuh terkapar. Tidak lama kemudian Ia

pun tewas. Damarwulan kemudian memenggal kepala Menak Jingga untuk ia jadikan bukti. Damarwulan kemudian pulang ke Majapahit.

Tanpa disadari oleh Damarwulan, ia ternyata selama ini diikuti oleh dua anak Patih Logender bernama Layang Seta & Layang Kumintir. Mengetahui keberhasilan Damar membunuh Menak Jingga, mereka tiba-tiba saja menyerang Damarwulan. Terjadilah pertarungan sengit dua orang melawan satu orang. Setelah sekian lama bertarung, mereka berdua akhirnya berhasil merebut kepala Menak Jingga dari Damarwulan. Keduanya segera bergegas pergi meninggalkan Damarwulan.

Setibanya di istana Majapahit, Layang Seta & Layang Kumintir segera menyerahkan kepala Menak Jingga pada Dewi Suhita. Mereka mengatakan bahwa mereka telah membunuh Adipati Menak Jingga. Tidak lama kemudian datanglah Damar dengan Anjasmara yang ternyata juga membuntuti kedua kakaknya yang berniat jahat kepada Damarwulan. Ia mengatakan pada Dewi Suhita bahwa Damarwulan telah berhasil memenggal kepala Menak Jingga, tapi di tengah jalan kepala Menak jingga dirampas oleh Layang Seta & Layang Kumintir.

Dewi Suhita berusaha menengahi perselisihan diantara mereka. “Untuk membuktikan pengakuan diantara kalian siapakah yang benar, Bertarunglah kalian. Siapa menang maka dia benar-benar telah membunuh Adipati Menak Jingga.” Akhirnya diadakanlah pertarungan antara Damarwulan melawan Layang Seta & Layang Kumintir di alun-alun istana. Setelah sekian lama bertarung, Layang Seta & Layang Kumintir nampak kewalahan melawan Damarwuulan dengan pusaka gada besi kuningnya. Akhirnya kakak beradik Layang Seta & Layang Kumintir mengaku

kalah. Mereka juga memohon ampun pada Ratu Ayu karena telah berani membohonginya.

Dewi Suhita memberikan hadiah dengan mempersilahkan Damarwulan menikahinya. Tidak lama kemudian dilangsungkan pernikahan besar-besaran antara Ratu Ayu Kencana Wungu dengan Damarwulan. Rakyat Majapahit menyambut gembira pernikahan ini. Karena Damarwulan adalah pemuda yang jujur dan baik hati yang berjasa besar bagi Kerajaan Majapahit.

2.3.5. Pesan Moral yang Terkandung dalam Kisah Damarwulan

Nilai menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berarti sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan, sedangkan moral memiliki arti ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban. Dalam *wiracarita* Damarwulan banyak nilai moral yang dapat diperoleh dan patut dicontoh untuk dijadikan pelajaran. Berikut adalah pesan moral dalam kisah Damarwulan yang patut dicontoh, diantaranya:

1. Kerukunan

Menurut Suseno (2001: 40) kerukunan menuntut agar individu memomorduakan kepentingan pribadi, atau jika perlu, individu harus melepaskan kepentingannya demi kesepakatan bersama, rasa kasih sayang merupakan prasyarat terjalinya kehidupan yang rukun. Bentuk kerukunan ini dapat dilihat ketika Dewi Suhita mempersilahkan Damarwulan mengangkat Anjasmara untuk dijadikan selir supaya tidak ada pihak yang sakit hati dan menjaga kerukunan dalam keraton. Kemudian ketika Damarwulan menjadi Raja Majapahit ia memaafkan dan mengangkat

Layang Seta dan Layang Kumintir yang telah berbuat zalim terhadapnya sebagai panglima perang Majapahit.

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. Diantaranya kegiatan gotong royong yang terdapat dalam kisah Damarwulan yaitu ketika Dewi Suhita yang pada saat itu menjabat sebagai Raja Majapahit yang ditinggal suaminya untuk berkelana, namun para pembantu dan penasihat Majapahit bersama-sama membantu mencari solusi terhadap ancaman yang dilayangkan Menak Jingga.

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 Damarwulan salah satunya dilakukan pada saat Dewi Suhita

memerintahkan para penasihat kerajaan termasuk Ki Patih Logender untuk berkumpul di Bangsal Keraton untuk saling bertukar pikiran mencari solusi dalam menghadapi ancaman yang dilayangkan oleh Menak Jingga.

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. Kedua sifat ini digambarkan melalui sosok Damarwulan yang berjuang mengalahkan Menak Jingga, walaupun ia tidak memiliki kekuatan yang besar untuk melawan, Tetapi dengan kecerdasan yang dimiliki dan perjuangan dalam membela Kerajaan Majapahit ia mampu mengalahkan Menak Jingga, meskipun rintangan silih berganti dihadapinya, seperti pada saat dihadap Layang Seta dan Layang Kumintir saat perjalanan dan juga harus bertarung menghadapi mereka demi membuktikan kebenaran di hadapan Prabu Kencana Wungu.

5. Kebijaksanaan

Kebijaksanaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berarti selalu menggunakan akal budinya (pengalaman dan pengetahuannya), arif, tajam pikiran, pandai dan hati-hati (cermat, teliti, dsb) apabila menghadapi kesulitan. Dalam kisah Damarwulan sifat bijaksana dicerminkan melalui sifat Prabu Kencana Wungu yang mempunyai sifat yang bijaksana dalam menjalani kehidupannya sehari-hari, salah satunya

saat Prabu Kencana Wungu berupaya mendamaikan perdebatan Layang Seta dan Layang Kumintir dengan Dewi Anjasmara dan Damarwulan. Sang Prabu secara adil memberi perintah untuk membuat kembali gelanggang adu tanding lalu memerintahkan Damarwulan bertarung melawan Layang Seta dan Layang Kumintir. Pemenangnya berhak mempersunting sang Prabu dan diakui sebagai pembunuh sejati Raja Blambangan.

6. Kesabaran

Menurut M. Quraish Shihab (2007: 165-166) merumuskan pengertian sabar sebagai "menahan diri atau membatasi jiwa dari keinginannya demi mencapai sesuatu yang baik atau lebih baik (luhur)". Perilaku ini dicerminkan hati Dewi Anjasmara yang rela melepas kepergian dan mendukung Damarwulan untuk mengalahkan Prabu Menak Jingga, walaupun ia telah bertunangan dan sangat mencintai Damarwulan tetapi ia tidak lekas patah hati. Ia pun rela jika Damarwulan mempersunting Prabu Kencana Wungu.

7. Kepahlawanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, pejuang yang gagah berani. Sifat Kepahlawanan dalam kisah Damarwulan digambarkan dengan sosok seorang Damarwulan yang telah membuktikan keberanian dan kesungguhannya dalam menyelamatkan Majapahit dari kejahatan yang ingin dilakukan Menak Jingga.

8. Keberanian

Menurut Murni (2012:20) keberanian adalah suatu tindakan memperjuangkan sesuatu yang dianggap penting dan mampu menghadapi segala sesuatu yang dapat menghalanginya karena percaya kebenarannya. Sifat keberanian dapat ditemui pada Damarwulan, walaupun ia tidak pandai bertarung dan sadar kemampuan dirinya yang tidak seberapa tetapi dengan kesadaran tinggi dan demi tugas negara yang menanti uluran darma baktinya ia mengambil sikap memberanikan diri melawan Menak Jingga dan menyusup kedalam wilayah Blambangan walaupun seorang diri.

9. Rela Berkorban

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, rela berkorban berarti bersedia mengorbankan dirinya bagi kepentingan orang lain. Prilaku ini tercermin pada sifat Anjasmara yang pada saat itu sebagai tunangan Damarwulan memberikan dukungannya kepada untuk mengalahkan Menak Jingga walaupun ia tahu jika Damarwulan menang, ia berhak menikahi Dewi Suhita. Pesan rela berkorban juga ditunjukkan oleh Damarwulan ketika rela mengorbankan jiwa dan raganya untuk membela negaranya melawan kezaliman Menak Jingga.

10. Kesetiaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kesetiaan adalah berpegang teguh (pada janji, pendirian, dan sebagainya). Prilaku ini tercermin pada sifat Anjasmara yang tetap setia dan berjuang menyelamatkan serta senantiasa membela Damarwulan ketika diikat di

tengah hutan, dan Anjasmara senantiasa mendampingi Damarwulan sebagai pihak yang benar dengan tidak menghiraukan perilaku ke dua kakaknya.

2.4. Teknik *Digital*

2.4.1. Pengertian Teknik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknik adalah: (1) pengetahuan dan kemampuan membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri), (2) cara (kependaian dan sebagainya) membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni), (3) metode atau sistem mengerjakan sesuatu). Menurut Anthony (1993:23) teknik adalah cara yang dilakukan seseorang di dalam kelas untuk mengimplementasikan suatu metode secara spesifik dan memiliki keselarasan dengan pendekatan.

Menurut (<http://pengertiandefinisi.com>) Teknik yang sering juga disebut dengan rekayasa merupakan penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Seperti yang telah dijelaskan di atas, teknik membuat segala sesuatu yang ada dalam kehidupan manusia menjadi jauh lebih mudah, lebih ringan, dan juga jauh lebih cepat.

Teknik merupakan penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Hal ini diselesaikan lewat pengetahuan, matematika dan pengalaman praktis yang diterapkan untuk mendesain objek atau proses yang berguna (Yulvianto, 2011).

Menurut sejarahnya, banyak para ahli yang meyakini kemampuan teknik manusia sudah tertanam secara natural. Hal ini ditandai dengan kemampuan

manusia purba untuk membuat peralatan peralatan dari batu. Dengan kata lain teknik pada mulanya didasari dengan trial and error untuk menciptakan alat untuk mempermudah kehidupan manusia. Seiring dengan berjalannya waktu, ilmu pengetahuan mulai berkembang, dan mulai mengubah cara pandang manusia terhadap bagaimana alam bekerja. Perkembangan ilmu pengetahuan ini lah yang kemudian mengubah cara teknik bekerja hingga seperti sekarang ini. Orang tidak lagi begitu mengandalkan *trial* dan *error* dalam menciptakan atau mendesain peralatan, melainkan lebih mengutamakan ilmu pengetahuan sebagai dasar dalam mendesain (Simarmata, 2010:10).

Dari beberapa penjelasan mengenai pengertian teknik disimpulkan, bahwa teknik adalah sekumpulan gagasan yang didapatkan dari studi tertentu yang sengaja dibuat demi kemudahan manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Teknik biasanya dibuat secara rinci oleh orang – orang yang ahli di bidangnya. Hingga saat ini dunia teknik terus mengalami perkembangan setiap harinya melalui berbagai macam inovasi baru di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Saat ini, ruang lingkup teknik juga sudah semakin luas dan menyebar di seluruh aspek kehidupan manusia.

2.4.2 Pengertian *Digital*

Digital berasal dari kata *Digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu *digital* merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan

sistem *digital* sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah *Bit (Binary Digit)*. *Digital* merupakan sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis, dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. *Digital* adalah sebuah metode yang *complex* dan *fleksibel* yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia (Evans, <https://listyaevans.wordpress.com>, 14 September 2016). Menurut Rolnicki (2008:410) *digital* adalah kata, gambar, dan grafis yang mendeskripsikan dalam bentuk numeris melalui piranti komputer.

Di jelaskan pada Budiyono (2013) konsep *digital* menjadi gambaran pemahaman suatu keadaan yang saling berlawanan. Pada gambaran saklar lampu yang ditekan pada tombol *on*, maka ruangan akan tampak terang. Namun apabila saklar lampu yang ditekan pada tombol *off*, maka ruangan menjadi gelap. Kondisi alam semesta secara keseluruhan menganut sistem *digital*. Pada belahan bumi katulistiwa, munculnya siang dan malam adalah suatu fenomena yang tidak terbantahkan. Secara psikologis, manusia terbentuk dengan dua sifatnya, yaitu baik dan buruk. Teknologi *digital* memiliki beberapa keistimewaan unik yaitu:

1. Mampu mengirimkan informasi dengan kecepatan cahaya yang mengakibatkan informasi dapat dikirim dengan kecepatan tinggi.
2. Penggunaan yang berulang-ulang terhadap informasi tidak mempengaruhi kualitas dan kuantitas informasi itu sendiri.
3. Sebuah informasi dapat dengan mudah diproses dan dimodifikasi kedalam berbagai bentuk.

4. Dapat memproses informasi dalam jumlah yang sangat besar dan mengirimkannya dengan interaktif.

Dari beberapa penjelasan mengenai pengertian *digital* disimpulkan, bahwa *digital* adalah sebuah gambar atau grafis 2 dimensi yang mendeskripsikan dalam bentuk bilangan biner melalui piranti komputer. yang ditampilkan pada layar monitor komputer sebagai himpunan berhingga (*diskrit*) nilai *digital* yang disebut dengan *pixel*.

2.4.3 Teknik Menggambar *Digital*

Gambar merupakan bagian seni lukis yang perwujudannya lebih menekankan unsur garis. Proses penciptaanya lebih mengutamakan unsur bentuk dan aspek kegunaan (fungsi). Misalnya gambar bentuk, gambar model, gambar ilustrasi, gambar dekorasi, gambar desain, dan gambar arsitektur. (Napsirudin, 2000:13). Sedangkan menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus (Apriyanto, 2004: 3).

Menggambar dalam arti yang luas, istilah menggambar mencakup segala kegiatan senirupa yang menghasilkan karya dua dimensi. Dengan demikian perkataan gambar meliputi lukisan, karya cetak, foto dan lain-lain. Dalam arti yang sempit, gambar merupakan goresan benda runcing seperti pensil, pena dan pastel pada permukaan bidang datar, seperti permukaan papan tulis, kertas dan tembok (Soehardjo, 1986:4).

Sebuah karya yang dihasilkan seseorang dalam menggambar, terlebih dahulu harus memiliki gagasan yang hendak diungkap. Selanjutnya dia harus memiliki keterampilan yang hendak dikuasai. Sering ditemui seorang kecewa

dengan gambar yang dibuatnya. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya keterampilan untuk menghasilkan gambar sesuai dengan maksud dan keinginannya (Adjat Sakri, 1990:17). Pada dasarnya semua orang bisa menggambar, selama yang bersangkutan mempunyai daya menggambar secara jelas bayangan yang ditimbulkan ingatannya, atau merefleksikan kembali apa yang diamati. Kemampuan demikian, disertai keinginan yang kuat dan latihan teratur, bila dibarengi teknik menggambar yang terarah (Sumarna: 2007:8).

Dalam penciptaannya, untuk membuat suatu gambar terlihat indah, seseorang harus mengetahui unsur-unsur yang diperlukan dalam menggambar. Menurut Sachari (2007:65) unsur-unsur gambar dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: (1) Titik, (2) Garis, (3) Bidang, (4) Citra. Apriyanto (2004:4) menambahkan, selain titik, garis, bidang dan juga citra, unsur lain yang terdapat dalam gambar adalah arsir dan repetisi. Menurut Sachari (2007:54) segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menulis dapat pula digunakan untuk menggambar, misalnya pensil, spidol, rapido, pena, ballpoint, pewarna (pensil gambar/cat air/cat minyak, cat poster, cat akrilik, cat semprot, pastel).

Untuk menuangkan ide dan pemikiran dan mewujudkannya sebagai suatu gambar, diperlukan media gambar sebagai wadahnya. Napsirudin (2000:13) berpendapat bahwa media dasar gambar terdiri atas kertas, kanvas, kain, kulit, kayu dan triplek. Sebelum berkembangnya teknologi, gambar hanya dapat dibuat dengan cara-cara manual. Namun di jaman seperti sekarang, menggambar juga bisa dilakukan secara *digital*. Menggambar secara *digital* adalah suatu kegiatan

menggambar yang dilakukan dengan menggunakan suatu *software* atau aplikasi komputer untuk menghasilkan suatu gambar *digital*.

Gambar *digital* adalah suatu gambar yang dihasilkan dari olah gambar dikomputer, pemotretan menggunakan kamera *digital* atau komputer yang disimpan dalam bentuk file. Gambar *digital* juga bisa dihasilkan dari *scanner* atau perangkat elektronik lainnya (Noor Elfin, 2010:20). Tanpa mengikuti perkembangan teknologi, seorang seniman lambat laun akan tersingkir. Ide dan kreativitas memang diutamakan, namun tanpa didukung kemampuan mengoperasikan komputer dan pengetahuan grafika, ide-ide besar tidak akan dapat diwujudkan secara sempurna. Itulah sebabnya kita harus selalu mengikuti perkembangan teknologi khususnya komputer (Supriyono, 2010:16).

Photoshop adalah satu dari berbagai macam aplikasi yang paling banyak diminati dan digunakan untuk menggambar secara *digital*. Berbagai fitur untuk mendesain atau melukis tersedia disini sehingga memudahkan para penggunanya untuk memanfaatkannya. Sebagai pengolah bitmap, bitmap sering digunakan untuk membuat gambar seperti kartun, logo, ilustrasi dan sebagainya. Selain itu Photoshop juga bisa digunakan untuk mengatur tata letak secara sederhana, baik teks maupun gambar (Tim penelitian dan pengembangan, 2001:1). Dalam menggambar *digital* memiliki beberapa teknik yang dikenal, yaitu sebagai berikut:

1. *Vexel*

Vexel adalah gambar yang terlihat seperti vektor dengan sedikit *raster pixel* sebagai pendukung.

2. *Vector*

Vector merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Kualitas gambarnya tetap baik meskipun diperbesar, karena gambar jenis vektor ini bukan terdiri dari titik. Contoh gambar ini adalah adalah teks dan logo. Perangkat lunak yang sering digunakan untuk mengolah gambar jenis vektor ini adalah Corel DRAW, *Freehand*.

3. *Line Art*

Line Art merupakan gambar yang dibentuk dari garis-garis tegas (biasanya berwarna hitam) tanpa adanya gradasi warna abu-abu atau *Line Art* itu merupakan seni grafis yang menggunakan garis sebagai *basic* atau dasar untuk membuat ilustrasi. Sebuah *line art* biasanya digunakan untuk menggambarkan objek dua ataupun tiga dimensi dan seringkali bagian dalam serta latarnya diwarnai untuk beragam keperluan.

4. *WPAP*

WPAP atau *Wedha's Pop Art Potrait* adalah suatu gugus seni ilustrasi potret wajah yang bersaling-silang secara geometri dengan penggunaan kontradiksi warna-warna khusus. Dimensi dari gambar yang di-*trace* (gambar ulang dengan acuan) tidak berubah, sehingga penampakan akhir dari objek yang di transformasi jelas dan menyerupai aslinya sehingga mudah dikenali.

5. *Digital Painting*

Digital Painting adalah metode menciptakan sebuah seni lukisan *digital* atau teknik untuk membuat seni *digital* dalam komputer. Sebagai metode menciptakan sebuah seni, menyesuaikan media lukisan tradisional seperti cat

akrilik, minyak, tinta, dll dan pigmen berlaku untuk operator tradisional, seperti kain tenun kanvas, kertas, *polyester* dll dengan menggunakan perangkat lunak komputer.

2.5. Generasi Muda

2.5.1 Pengertian Generasi Muda

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, generasi adalah: (1) sekalian orang yang kira-kira sama waktu hidupnya; angkatan; turunan; (2) masa orang-orang satu angkatan hidup. Sartono Kartadiharjo mengemukakan bahwa generasi adalah ditinjau dari dimensi waktu, semua yang ada pada lokasi sosial itu dapat dipandang sebagai generasi (<http://jasapembuatanweb.co.id> 8 Juni 2016). Djaldjoeni dalam Sangkar somalida (2012:11) mengartikan generasi sebagai “keseluruhan individu dalam masyarakat yang sebaya, sebagai akibat pengalaman yang mirip dan keterkaitan yang sama, bersikap kritis terhadap generasi yang di atasnya”. Generasi menurut Auguste Comte adalah jangka waktu kehidupan sosial manusia yang didasarkan pada dorongan keterikatan pada pokok-pokok pikiran yang asasi (<http://jasapembuatanweb.co.id> 8 Juni 2016).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia generasi muda adalah: kelompok (golongan, kaum) muda. Dalam (<http://jasapembuatanweb.co.id> 8 Juni 2016) dituliskan bahwa generasi muda adalah mereka yang berusia 12-15 tahun (remaja) dan 15-30 tahun (pemuda).

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa generasi muda adalah golongan manusia yang berusia 12-30 tahun yang

mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan non fisik seperti jasmani, emosi, pola pikirannya dan sebagainya.

2.4.2 Karakteristik Generasi Muda

Dalam <http://www.kadnet.org> dituliskan beberapa karakteristik pada generasi muda, antara lain:

1. Karakteristik Mental

Generasi muda terjaga tetapi terpaku pada periode suka berkhayal. Mereka pada umumnya dapat belajar dengan cepat. Mulai mendapatkan rasa tertarik pada hal-hal yang khusus. mereka berada pada usia dimana dia akan senang sekali bertanya segala sesuatu dan ingin bukti sebelum dia menerimanya. Mereka mempunyai rasa hormat yang besar terhadap “beasiswa” dan sering cenderung untuk mengambil satu jawaban atas sesuatu yang akan dipegang menjadi bukti bahwa seseorang mempunyai nama besar. Prinsip-prinsipnya sekarang mulai dipertajam, dan mereka benar-benar merencanakan cara untuk mencapainya.

2. Karakteristik Fisik

Keadaan kesehatan bagus, dan terjadi perkembangan fisik sangat cepat dengan nafsu makan yang kuat menyertai masa pertumbuhan ini. Otot-otot berkembang atau kegagalan koordinasi untuk menjaga tahap perkembangan struktur tulang menyebabkan kecenderungan menuju kejanggalkan atau kekakuan. Organ-organ sex berkembang, membuat perkembangan yang cepat secara biologis.

Hormon-hormon yang baru yang memperkembang insting seksual yang mempengaruhi tingkah laku. Anak wanita lebih tinggi dari anak laki-laki pada usia 12 tahun sampai 13 tahun, benar-benar lebih tinggi pada usia 14 tahun dan mulai berkurang pada usia 15 tahun dan 2 inchi lebih pendek dari laki-kali pada usia 16 tahun. Tinggi dan berat badan mencapai 85% dari usia pada masa dewasa. Otot-otot menjadi berkembang dan mereka suka latihan-latihan kebugaran fisik.

3. Karakteristik Sosial

Usia ini adalah usia yang menunjukkan kesetiaan pada kelompok, dengan satu ketakutan bahwa dirinya berbeda dengan kelompoknya. Remaja mencari persetujuan dari kelompok untuk semua aktivitas. Generasi muda mencari lebih banyak kebebasan secara individu dengan suatu ketajaman batin yang baru menunjukkan kualitas secara pribadi. Mereka mulai melihat mutu ketajaman batin untuk merasakan nilai hakiki pada kebenaran, iman dan pengorbanan diri.

Mereka penuh dengan ambisi dan membuat rencana untuk masa depan. Pada usia ini juga sering terjadi pergantian suasana hati. Suatu ketika aktivitas ditunjukkan, sementara lain waktu lesu. Di pagi hari, mereka mungkin baik dengan keinginan hati, sementara di siang hari mereka mungkin tamak. Satu jam mereka jadi egois tiba-tiba di lain waktu menjadi penakut.

4. Karakteristik Kerohanian

Ketertarikan pada hal-hal kerohanian berkurang secara drastis pada usia ini tetapi remaja dipengaruhi oleh tingkah laku teman-teman sepergaulannya. Ini adalah usia dimana cita-cita untuk pekerjaan seumur hidup sering akan ditentukan. Akan ada kurangnya kecenderungan dalam usia ini untuk menyatakan perasaannya pada hal-hal yang bersifat rohani atau keyakinannya



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek Studi ini menghasilkan sebuah rancangan karya ilustrasi dalam bentuk *dummy* buku cerita bergambar “Damarwulan Raja Penerus Dinasti Majapahit” dan menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam kisah Damarwulan bagi generasi muda. Untuk menghasilkan karya buku yang artistik dan informatif sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda, dalam pembuatan keseluruhan karya ini harus memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi fokus utama dalam pembuatan buku. Selain gambar ilustrasi juga didampingi unsur teks narasi guna memberikan informasi mengenai alur cerita. Gambar ilustrasi dan teks narasi kemudian diaplikasikan ke dalam layout buku cerita bergambar ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software* Adobe Phothosop CS6. Diharapkan nantinya penyebaran karya ini akan semakin luas sehingga para generasi muda dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari pesan-pesan luhur yang terkandung di dalam kisah Damarwulan.

5.2 Saran

Sasaran utama dari diciptakannya kreasi ilustrasi buku cerita bergambar ini adalah generasi muda, dengan harapan bahwa dengan adanya buku cerita ini dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah Damarwulan. Dengan adanya proyek studi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi pada khususnya. Bagi ilustrator harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku cerita dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2012. *Pengertian Generasi Muda*. <http://jasapembuatanweb.co.id/artikel-ilmiah/> (iakses pada tanggal 8 Juni 2016)
- Anonim. 2010. *Karakteristik Remaja dan Pemuda*. <http://www.kadnet.org/web> (diakses pada tanggal 1 Juni 2016)
- Anonim. 2012. *Tutorial*. <http://karpetbiru.multiplay.com> (diakses pada tanggal 27 Mei 2016)
- Anonim. *Pengertian Definisi*. <http://pengertiandefinisi.com> (diakses pada tanggal 25 Agustus 2016)
- Anonim. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa*.
<http://sahabatanakcerdas.blogspot.co.id> (diakses pada tanggal 5 Juni 2016)
- Anthony. 1993. *Dasar Teknik Digital*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Apriyanto. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Bachtum, Ruth. 1982. *Cerita Dmarwulan*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Budiyono. 2013. *Pengertian Analog dan Digital*. <http://waras-budiyono.blogspot.co.id>. (diakses pada tanggal 12 2016)
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Dorji, Tshering Cigay. 2002. *Preserving our Folktales, Myths and Legends in the Digital Era*, Vol. 20, No. 7: p. 93-108. Bhutan: -
- Effendy, Onong Uchjana, 2006. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Filyamma. 2012. *Pengertian Cerita Dongeng dan Metode*.

<http://jakafilyamma.blogspot.com> (diakses pada tanggal 27 Mei 2016)

Gunadi, Wenart. 2003. *Digital Painting With Photoshop*. Surabaya: Alexmedia.

Ikhwan, Saipudin. 2014. *Jenis-Jenis Komunikasi*.

<https://saipudinikhwan.wordpress.com> (diakses pada tanggal 15 september 2016)

Islami, Maulid Alam. 2010. *Perancangan Cergam Memecah Matahari*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia.

Kertarajasa, Osing. *Sejarah Kerajaan Blambangan*.

<https://osingkertarajasa.wordpress.com> (diakses pada tanggal 25 Mei 2016)

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Marhendra, Suluh. 2010. *Pengertian Ilustrasi Gambar*.

<http://5martconsultingbandung.blogspot.com/2010/10/pengertian-ilustrasigambar.html> (diakses pada tanggal 25 Mei 2016)

Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang.

Mujiono dan Syakir. 2003. *Gambar 1*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang.

Murni, Sri. 2012. “ *Upaya Meningkatkan Keberanian Bertanya Siswa Pada*

Materi Peta dengan Model Pembelajaran Jigsaw Bagi Siswa Kelas IV SD

Negeri 2 Kepanjen Kecamatan Delanggu Kabupaten Klaten Tahun Ajaran

- 2012/ 2013". *Skripsi S-1*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Napsirudin, dkk. 2000. *Pelajaran Pendidikan Seni*. Jakarta: Yudhistira.
- Nugroho, Indra Yulianto Catur. 2012. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dewa Ruci Sebagai Media Edukasi Bagi Anak-Anak*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.
- Pratama, Febrian Eriyanto Aji. 2012. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Pilt Monster Yang Tak Menyeramkan*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.
- Rahman, 2010. *Ilustrasi*. <http://bangrahaman.blogspot.com/2010/01/blog-14.html> (diakses pada tanggal 27 Mei 2016)
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya. 2000. *Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sakri, Adjat. 1990. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: ITB.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Shihab, M. Quraish, 2007. *Secercah Cahaya Ilahi*. Bandung: Mizan.
- Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Andi
- Soehardjo. 1986. *Buku Petunjuk Guru Untuk Pendidikan Seni Rupa di SMU*. Malang.

- Soekirno, Ade. 1994. *Cerita Rakyat Jawa Timur Damarwulan*. Jakarta: Grasindo.
- Sumarna, Karmas. 2007. *Kiat Mengkomersialkan Hobi Menggambar*. Semarang: Effhar Offset.
- Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar 1*. Hand Out. Tidak dipublikasikan.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Unnes.
- Supatma. 2011. *Serat Damarwulan*. Yogyakarta: ISI.
- Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Suseno, Frans Magnis. 1984. *Etika Jawa Sebuah Analisa Filsafati Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia.
- Suyanto, Mohammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Tim penelitian dan pengembangan. 2001. *Menjadi Desainer Grafis Profesional Dengan CorelDraw 10*. Jakarta: Wahana komputer.
- Tim Koordinasi Siaran Direktorat Jenderal Kebudayaan. 1996. *Khasanah Budaya Nusantara VII*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Warsito, Wojo. 1953. *Sejarah Kebudayaan Indonesia 1*. Jakarta: Siliwangi.
- Widodo, Muhhamad Tri. 2013. *Perancangan Cerita Bergambar Ingat 3B Bukan Batuk Biasa Sebagai Media Pencegahan Penyakit TBC*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret
- Yulvianto, 2011. Pengertian ilmu sains teknologi teknik.
<http://yulvianto.blogspot.co.id> (diakses pada tanggal 19 Mei 2016).