



**PERANCANGAN ILUSTRASI CERITA RAKYAT
“ASAL MULA TERBENTUKNYA DAERAH GUNUNGPATI
KOTA SEMARANG” SEBAGAI MEDIA PENYAMPAI
PESAN MORAL BAGI GENERASI MUDA**

PROYEK STUDI

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata Satu (S1)
Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Oleh :

Maghfur Imam Abdul Majid

2401414016

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Pada Hari : Rabu

Tanggal : 20 Mei 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua,
Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum.

NIP. 196202212989012001

Sekretaris,

Dr. Eko Haryanto, S.Pd., M. Ds.

NIP.197201032005011002

Penguji I,

Gunadi, S. Pd., M. Pd.

NIP. 198107012006041001

Penguji II,

Mujiyono, S. Pd., M. Sn.

NIP. 197804112005011001

Penguji III,

Dr. Syakir, M. Sn.

NIP. 196505131993031003



Mengetahui,
Dekan FBS Unnes



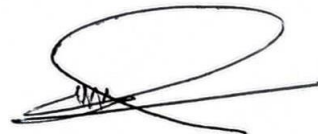
Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum.
NIP. 196202212989012001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul “Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Asal Mula Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang 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.

Semarang, 02 Maret 2020

Penulis,



Maghfur Imam Abdul Majid

NIM 2401414033

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi sesama”

(Maghfur Imam Abdul Majid)

Karya ini dipersembahkan untuk :

1. Ibu, Bapak, Kakak, Adik dan segenap keluarga tercinta atas segala doa dan dukungan serta kasih sayang yang diberikan secara ikhlas.
2. Teman-teman Seni Rupa Angkatan 2014 yang senantiasa menginspirasi.
3. Semua orang yang saya kenal tanpa terkecuali terimakasih atas segala bantuan serta dukungan yang diberikan.
4. Almamaterku Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat “Asal Mula Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang” Sebagai Media Penyampai Pesan Moral Bagi Generasi Muda untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

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. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa dan Dosen Pembimbing 1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu senantiasa membimbing, mengarahkan memberikan saran selama proses pembuatan skripsi dan kelancaran Administrasi.
3. Mujiyono, S.Pd., M.Sn., Sekertaris Jurusan juga Dosen Pembimbing 2 yang juga senantiasa membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran dengan penuh kesabaran dan ketulusan selama proses pembuatan skripsi.

4. Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan pendidikan dan seni rupa selama kuliah.
5. Keluarga tercinta terutama Bapak, mamak, kakak, dan adik yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, dan kasih sayang yang melimpah demi keberhasilan dalam pendidikan.
6. Sahabat-sahabat Seni Rupa Angkatan 2014 dan semua orang yang saya kenal yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih atas bantuan, partisipasi dan dukungannya baik moril maupun materil dalam pengerjaan proyek studi ini.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan proyek studi ini.

Semoga rahmat Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa terlimpah kepada Beliau atas doa, dukungan, bimbingan, dan saran yang telah diberikan dalam penulisan proyek studi ini. Penulis berharap proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Semarang, 02 Maret 2020

Penulis



Maghhfur Imam Abdul Majid

NIM.2401414033

SARI

Majid, Abdul Imam Maghfur. 2020. Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Asal Mula Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang Sebagai Media Penyampai 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 Mujiyono, S.Pd., M.Sn. i-xvii, 1-254

Kata kunci: Ilustrasi, Cerita Rakyat, Gunungpati.

Kota Semarang memiliki warisan budaya termasuk kekayaan sastra salah satunya adalah cerita rakyat yang menceritakan asal usul daerah Gunungpati. Namun masih banyak orang yang tidak menganal adanya cerita rakyat tersebut padahal rakyat Gunungpati memiliki kandungan nilai yang tinggi yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Jika hal ini dibiarkan begitu saja maka lama-kelamaan akan punah dan generasi mendatang akan mengalami ketidaktahuan sejarah. Oleh karena itu Perlu adanya suatu media yang dapat memperkenalkan, mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita rakyat Gunungpati melalui visualisasi yang lebih menarik, modern dan imajinatif. Sehingga mereka tertarik untuk mengenal lebih jauh serta mempelajari cerita rakyat yang ada. Maka dari itu proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya ilustrasi buku cerita rakyat Gunungpati sebagai media penyampai pesan moral yang terkandung didalam cerita.

Metode: Secara teknis, Penulis merepresentasikan cerita rakyat ke dalam pembuatan sebuah ilustrasi buku. Proses pembuatan ilustrasi buku menggunakan perpaduan teknik manual dan digital, Bahan yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya ilustrasi berupa kertas jenis *aquarel* 200gsm dengan pendekatan secara realis. Proses penciptaan karya gambar diawali dengan pembuatan *storyboard*, desain karakter, kemudian pembuatan sket, visualisasi berupa penerjemahan narasi dan teks menjadi ilustrasi yang banyak menggambarkan beberapa figur, hewan, tokoh dan atribut Jawa dengan *setting* tempo dahulu dengan menggunakan pendekatan cat air secara transparan dan beberapa bagian tertentu menggunakan teknik plakat, kemudian transfer ilustrasi dari manual ke dalam bentuk digital dan pembuatan *lay out* buku serta narasi dan cover, langkah terakhir adalah finishing sekaligus pengemasan karya dalam bentuk buku ilustrasi.

Hasil: Penulis telah menghasilkan 13 karya ilustrasi berukuran A2 dengan orientasi *landscape*, dan hasil akhir berupa *dummy* buku ilustrasi Cerita Rakyat dengan jumlah 30 halaman. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi media penyampai pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat Gunungpati serta menjadi sebuah sumber edukasi dengan visual yang menarik, sehingga mampu menarik minat khususnya generasi muda untuk lebih peka dan menghargai serta melestarikan terhadap warisan budaya setempat dan para pendahulu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN KELULUSAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya	1
1.2 Tujuan Pembuatan Proyek Studi	5
1.3 Manfaat Pembuatan Proyek Studi	6
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	7
2.1 Konsep Ilustrasi	7
2.1.3 Ilustrasi Buku Cerita	10
2.1.4 Unsur Rupa dan Prinsip Pengorganisasian dalam Karya Ilustrasi Buku Cerita	11
2.2 Konsep Cerita Rakyat	17
BAB 3 METODE BERKARYA	30
3.1 Media Berkarya	30
3.1.1 Bahan	30
3.1.2 Alat	31
3.1.3 Teknik Berkarya	34
3.2 Proses Berkarya	35
3.2.1 Pencarian Ide dan Alasan	35
3.2.2 Penetapan Tujuan	36

3.2.3 Analisis Khalayak Sasaran	36
3.2.3.1 Demografi	36
3.2.3.2 Geografi.....	36
3.2.3.3 Psikografi	37
3.2.3.4 Behavioral	37
3.2.4 Pengumpulan Data	37
3.2.5 Pra Produksi	38
3.2.6 Produksi	40
3.2.6.1 <i>Storyboard</i>	40
3.2.6.2 Tahap Sket.....	41
3.2.6.3 Pewarnaan	41
3.2.6.4 Finishing <i>master image</i>	43
3.2.6.5 Transfer File Manual ke Digital	43
3.2.6.6 <i>Layout</i>	43
3.2.6.7 <i>Print Out</i>	44
3.2.6.8 Penyajian Karya	44
3.2.7 Pasca Produksi	45
3.2.7.1 Membuat Media Pendukung	45
3.2.7.2 Pra Pameran	46
3.2.8 Strategi Media	46
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	47
4.1 Cover Depan dan Belakang.....	48
4.1.1 Spesifikasi Karya	48
4.1.2 Deskripsi Karya.....	48
4.1.3 Analisis Karya Aspek Estetis	49
4.1.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif.....	52
4.2 Halaman Pembuka	54
4.2.1 Spesifikasi Karya	54
4.2.2 Deskripsi Karya.....	54
4.2.3 Analisis Karya Aspek Estetis	55
4.3 Karya 1	55
4.3.1 Spesifikasi Karya	56
4.3.2 Deskripsi Karya.....	56
4.3.3 Analisis Karya Aspek Estetis	58

4.3.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif.....	61
4.4 Karya 2.....	65
4.4.1 Spesifikasi Karya.....	65
4.4.2 Deskripsi Karya.....	66
4.4.3 Analisis Karya Aspek Estetis.....	67
4.4.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif.....	69
4.5 Karya 3.....	72
4.5.1 Spesifikasi Karya.....	73
4.5.2 Deskripsi Karya.....	73
4.5.3 Analisis Karya Aspek Estetis.....	75
4.5.4 Analisis Aspek Ilustratif.....	78
4.6 Karya 4.....	82
4.6.1 Spesifikasi Karya.....	82
4.6.2 Deskripsi Karya.....	82
4.6.3 Analisis Karya Aspek Estetis.....	84
4.6.4 Analisis Aspek Ilustratif.....	87
4.7 Karya 5.....	91
4.7.1 Spesifikasi Karya.....	92
4.7.2 Deskripsi Karya.....	92
4.7.3 Analisis Karya Aspek Estetis.....	93
4.7.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif.....	96
4.8 Karya 6.....	99
4.8.1 Spesifikasi Karya.....	100
4.8.2 Deskripsi Karya.....	100
4.8.3 Analisis Karya Aspek Estetis.....	101
4.8.4 Analisis Aspek Ilustratif.....	105
4.9 Karya 7.....	108
4.9.1 Spesifikasi Karya.....	108
4.9.2 Deskripsi Karya.....	108
4.9.3 Analisis Karya Aspek Estetis.....	110
4.9.4 Analisis Aspek Ilustratif.....	113
4.10 Karya 8.....	117
4.10.1 Spesifikasi Karya.....	117
4.10.2 Deskripsi Karya.....	117

4.10.3 Analisis Karya Aspek Estetis	119
4.10.4 Analisis Aspek Ilustratif.....	123
4.11 Karya 9	126
4.11.1 Spesifikasi Karya	126
4.11.2 Deskripsi Karya.....	126
4.11.3 Analisis Karya Aspek Estetis	128
4.11.4 Analisis Aspek Ilustratif.....	132
4.12 Karya 10	138
4.12.1 Spesifikasi Karya	138
4.12.2 Deskripsi Karya.....	138
4.12.3 Analisis Karya Aspek Estetis	140
4.12.4 Analisis Aspek Ilustratif.....	143
4.13 Karya 11	148
4.13.1 Spesifikasi Karya	148
4.13.2 Deskripsi Karya.....	148
4.13.3 Analisis Karya Aspek Estetis	150
4.13.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif.....	154
4.14 Karya 12	159
4.14.1 Spesifikasi Karya	159
4.14.2 Deskripsi Karya.....	159
4.14.3 Analisis Karya Aspek Estetis	161
4.14.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif.....	164
4.15 Karya 13	168
4.15.1 Spesifikasi Karya	168
4.15.2 Deskripsi Karya.....	168
4.15.3 Analisis Karya Aspek Estetis	170
4.15.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif.....	173
4.16 Biodata Penulis	177
4.16.1 Spesifikasi Karya	177
4.16.2 Deskripsi Karya.....	177
4.16.3 Analisis Karya Aspek Estetis	178
4.17 Narasi Teks Cerita Rakyat Asal Mula Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang	179
4.18 Analisis Pesan Moral yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Asal Mula Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang	184

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	188
1.1 Simpulan	188
1.2 Saran.....	189
DAFTAR PUSTAKA	190
LAMPIRAN 1.....	193
LAMPIRAN 2	194
LAMPIRAN 3.....	195
LAMPIRAN 4.....	202

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard (Sket acuan pembuatan ilustrasi).....	45
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alat dan Bahan Menggambar.....	34
Gambar 3.2 Referensi gambar desain Karakter Panembahan Senapati	39
Gambar 3.3 Referensi gambar desain Karakter Adipati Wasis Wijayakusuma....	39
Gambar 3.4 Sket pada kertas.....	41
Gambar 3.5 Tahapan Pewarnaan.....	42
Gambar 3.6 Tahap <i>Layout</i>	43
Gambar 3.7 Penyajian Karya	44
Gambar 4.1 Cover depan dan Cover belakang ilustrasi cerita rakyat Gunungpati	48
Gambar 4.2 Halaman Pembuka.....	54
Gambar 4.3 Karya 1	55
Gambar 4.4 Layout Teks Sequence Karya 1.....	61
Gambar 4.5 Karya 2	65
Gambar 4.6 Layout Teks Sequence Karya 2.....	69
Gambar 4.7 Karya 3	72
Gambar 4.8 Layout Teks Sequence Karya 3.....	78
Gambar 4.9 Karya 4	82
Gambar 4.10 Layout Teks Sequence Karya 4.....	87
Gambar 4.11 Karya 5	91
Gambar 4.12 Layout Teks Sequence Karya 5.....	96
Gambar 4.13 Karya 6	99
Gambar 4.14 Layout Teks Sequence Karya 6.....	104
Gambar 4.15 Karya 7	108
Gambar 4.16 Layout Teks Sequence Karya 7.....	113
Gambar 4.17 Karya 8	117
Gambar 4.18 Layout Teks Sequence Karya 8.....	122
Gambar 4.19 Karya 9	126
Gambar 4.20 Layout Teks Sequence Karya 9.....	132

Gambar 4.21 Karya 10	138
Gambar 4.22 Layout Teks Sequence Karya 10.....	143
Gambar 4.23 Karya 11	148
Gambar 4.24 Layout Teks Sequence Karya 11.....	154
Gambar 4.25 Karya 12	159
Gambar 4.26 Layout Teks Sequence Karya 12.....	164
Gambar 4.27 Karya 13	168
Gambar 4.28 Layout Teks Sequence Karya 12.....	173
Gambar 4.16 Biodata Penulis.....	177

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	205
LAMPIRAN 2	206
LAMPIRAN 3	207
LAMPIRAN 4	214

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Bangsa Indonesia merupakan negara yang kaya akan ragam budaya dan kesenian serta karya sastra seperti cerita rakyat atau legenda yang tersebar pada tiap-tiap daerah tertentu. Keragaman cerita rakyat di Indonesia sangat bervariasi, salah satunya ada yang menggambarkan asal-usul dan peristiwa yang terjadi pada daerah tertentu. Cerita rakyat merupakan kekayaan budaya yang mengandung nilai pendidikan, moral, dan hiburan bagi masyarakat pendukungnya.

Cerita rakyat berkembang dari satu orang ke orang lain hingga secara turun temurun dari orang tua ke anak dan begitu seterusnya. Hingga saat ini cerita rakyat dianggap sebuah “dongeng yang nyata” yang menambah daya tarik daerah atau tempat tertentu sehingga membuat orang-orang penasaran. Namun perkembangan dan penyebaran cerita rakyat belum begitu marak, hanya terbatas pada teks sederhana dan buku-buku yang masih sangat minim sekali.

Sudah banyak cerita rakyat yang terekam keberadaannya seperti di pulau Jawa, misalnya di Jawa Barat terdapat cerita rakyat sangkuriang dan Tangkuban perahu, di Jawa Timur terdapat Keong Mas dan Jawa Tengah terdapat Timun mas yang sudah dikenal dan memiliki banyak versi. Padahal masih lebih banyak cerita rakyat yang belum terekpos yang memiliki potensi yang sama. Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian terhadap sejarah serta cerita rakyat dan hanya sedikit melakukan penyelamatan secara dokumentatif.

Dari sisi sejarah dokumentatif yang bersumber dari buku berjudul Sejarah Pati (Ahmadi , 2013) terdapat sebuah kisah di Kota Semarang yang menceritakan asal usul daerah Gunungpati, disebutkan bahwa pendiri dari daerah Gunungpati yaitu Wasis Wijoyokusumo memiliki gelar Pragola I dan merupakan seorang adipati dari daerah Pati, dalam kisah kehidupan dan perjalanannya, dia mengalami kejadian – kejadian yang menarik, dimana terdapat nilai pendidikan dan pesan-pesan moral yang bermanfaat dan berguna sebagai teladan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Namun, meski demikian di jaman yang terus berkembang, ternyata masih banyak anak-anak muda dan masyarakat Kota Semarang terutama daerah Gunungpati yang justru tidak mengetahui tentang cerita berdirinya daerah tempat tinggalnya sendiri. Hal ini dapat dibuktikan dengan kurangnya minat anak muda Gunungpati dalam hal yang berkaitan dengan cerita rakyat atau sejarah. Mereka lebih tertarik akan produk dari luar seperti *video game*, *film*, komik, novel bahkan dalam hal cerita mereka lebih menyukai budaya lain seperti *anime* dari jepang atau mengidolakan tokoh superhero luar negeri daripada mempelajari budaya sendiri khususnya cerita rakyat Gunungpati. Padahal kalau mau mempelajarinya, cerita rakyat Gunungpati tidak kalah menariknya dari cerita buatan luar negeri.

Akan menjadi sebuah ironi apabila anak muda Semarang tidak tau akan cerita rakyat yang ada di daerahnya sendiri. Alasan lainnya adalah belum adanya cerita rakyat Gunungpati yang terkumpul dalam bentuk tertulis dan terdokumentasi secara lengkap dan kurang menariknya pengemasan cerita rakyat yang ada. Fakta uniknya adalah setiap tahun masyarakat sekitar Gunungpati mengadakan

peringatan Wasis Wijayakusuma di daerah makam Adipati yang terletak di daerah Plalangan Gunungpati. Penyelenggara peringatan tersebut justru dari pihak Kota Pati dan setiap tahunnya pasti datang, namun masyarakat sekitar Gunungpati masih kurang tertarik dan bahkan masih banyak yang tidak mengetahuinya.

Beranjak dari pernyataan di atas perlu adanya suatu media yang dapat memperkenalkan, mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam sejarah asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang bagi generasi muda melalui visualisasi yang lebih menarik, modern dan imajinatif. Sehingga mereka tertarik untuk mengenal lebih jauh, mendalami serta mempelajari sejarah dan cerita rakyat yang ada.

1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Jaman sekarang hampir semua aspek kehidupan memerlukan ilustrasi karena fungsi dasarnya yang dapat menerangkan dan memperjelas. Kehadiran ilustrasi dalam sebuah teks atau cerita menjadikan cerita lebih menarik. Hal ini disebabkan kemampuan gambar di dalamnya yang bisa menceritakan sesuatu yang lebih dan “menembus batas” penyampaian dari sekadar kata-kata. Ilustrasi cerita rakyat dibangun dari fakta, imajinasi dan fiksi sehingga dapat lebih menarik dan mempermudah pembaca untuk mencerna dan memahami dan cocok untuk mengembangkan potensi penulis.

Ilustrasi buku cerita merupakan media yang sangat sesuai dengan tema karena menggabungkan unsur-unsur seperti teks dan ilustrasi yang dipadukan dengan kreatif sehingga lebih menarik. Dalam hal ini baik ilustrasi maupun teks memiliki peran yang sama pentingnya yaitu saling memperkuat dan melengkapi.

Selain itu ilustrasi buku cerita dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat karena didalamnya 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. Ilustrasi buku cerita dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk pendidikan, sarana untuk *advertising* dan sebagai sarana hiburan.

Memvisualisasikan cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati kota Semarang ke dalam bentuk ilustrasi buku cerita dapat menjadi sarana untuk mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang bagi masyarakat dan secara khusus bagi generasi muda sebagai bagian dari upaya untuk melestarikan kesadaran akan budaya maupun sejarah daerah lokal yang disajikan secara lebih menarik untuk dipelajari.

Beranjak dari hal tersebut ilustrasi buku cerita divisualisasikan dengan menggunakan gaya gambar semi realis, dengan penggambaran tokoh-tokoh yang ada dalam cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang dengan proporsi yang ideal dan mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki tokoh tersebut, seperti aksesoris yang dipakai tokoh, mulai dari pakaian, senjata, sampai bentuk fisik, serta suasana dan keadaan yang terjadi dalam cerita. Sehingga memberikan informasi yang akurat sesuai dengan teks narasi berdasarkan sumber yang dimiliki dan dipilih serta interpersasi dari penulis. Hal ini dikarenakan keterbatasan sumber yang ada dan disebabkan seiring perkembangan jaman terjadi banyaknya blur dan limitasi dalam menentukan keakuratan serta kebenaran sebuah cerita ataupun

legenda. Selain itu juga diberikan penambahan berbagai efek visual untuk mendapatkan ilustrasi yang dapat merangsang emosi apresiator untuk berimajinasi dan menikmati suasana ilustrasi cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang.

Tak bisa dipungkiri bahwa seiring perkembangan jaman, teknologi yang semakin maju memberikan dampak serta peluang baru bagi seni ilustrasi. Sekarang ini banyak ilustrator yang menggunakan bantuan teknologi dalam pembuatan karya ilustrasi secara digital. Namun, pembuatan karya ilustrasi dengan teknik manual tetap memiliki kelebihan, keistimewaan serta kepuasan tersendiri bagi masing – masing ilustrator. Adapun alasan mengapa memilih untuk menggunakan teknik manual antara lain: gambar yang dihasilkan berkarakter sesuai dengan kepribadian ilustrator, lebih memberikan kesan artistik serta keahlian menggambar lebih diutamakan dan tidak bisa diduplikat keaslian atau orisinalitas karya lebih terjamin. Selain itu penulis memadukan hasil karya manual kedalam bentuk digital untuk memperbanyak akses untuk mendapatkan karya ilustrasi sebagai upaya untuk membantu masyarakat untuk membaca, menambah khasanah bacaan selain bentuk buku dan alternatif untuk membaca secara digital dengan mendapatkan karya melalui barcode.

1.2 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Proyek studi dengan ini bertujuan untuk menghasilkan karya ilustrasi buku cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang. Serta sebagai media penyampaian pesan moral bagi masyarakat dan berfungsi sebagai pengingat serta dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah .

1.3 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat dari Pembuatan proyek studi ini adalah sebagai berikut :

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 lainnya diharapkan 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 masyarakat, sebagai upaya dalam melestarikan, mengingatkan kembali dan memperkenalkan sejarah asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang serta untuk menyampaikann pesan-pesan luhur yang terkandung di dalamnya.
4. Bagi dunia pendidikan, adanya proyek studi ini diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat berdampak pada perubahan perilaku baik secara pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan sebagai hasil dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Konsep Ilustrasi

Menurut *Webstion New Compact Format Dictionary* dalam (Muharrar, 2003:1) dikemukakan bahwa istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang.

Ilustrasi menurut Susanto (2011:190) adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Bahkan menurut Biggs (1952 :171) dalam (Sofyan, 2017 :4) Ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan ,ia senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. sebuah ilustrasi haruslah menampakkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata -kata, ini menuntut adanya sebuah grafis yang memiliki sifat menguraikan dari sebuah gambar,terlepas dari sifatnya sebagai sebuah hiasan.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah proses penciptaan karya atau gambar tidak hanya dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan sebuah teks, ceritera ataupun mencatat peristiwa melainkan ilustrasi sebagai presentasi dari teks atau naskah itu sendiri yang memiliki sifat untuk menguraikan isi dan membuatnya menjadi lebih jelas ,lebih menarik dan lebih bermanfaat.

2.1.1 Jenis – Jenis Ilustrasi

Menurut pendapat (Muharrar 2003:3), 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 lain halnya dengan apa yang dikemukakan Menurut (Soedarso 2014:566) menjelaskan bahwa ilustrasi berdasarkan penampilannya dapat dibagi menjadi beberapa jenis,yaitu:

- 1) Gambar ilustrasi Naturalis . adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau penambahan.
- 2) Gambar ilustrasi Dekoratif. adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai style).
- 3) Gambar Kartun. Adalah gambar yang memiliki bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu.
- 4) Gambar Karikatur. Adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.
- 5) Cerita Bergambar (Cergam) .adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks.
- 6) Ilustrasi Buku Pelajaran. adalah ilustrasi yang mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian.
- 7) Ilustrasi khayalan ,adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal) .

Dilihat dari berbagai jenis ilustrasi berdasarkan penampilannya yang telah disebutkan maka ilustrasi buku cerita rakyat pada proyek studi ini termasuk jenis ilustrasi cerita bergambar karena memiliki tujuan untuk menjelaskan peristiwa asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang berdasarkan sumber dan cerita dengan menggunakan berbagai sudut pandang yang menaraik

2.1.2 Fungsi Seni Ilustrasi

Menurut (Salam, 2017: 2) fungsi seni ilustrasi dibagi menjadi berikut :

1. Fungsi menjelaskan atau membuat terang ide yang tertuang pada naskah atau teks yang merupakan fungsi tradisional seni ilustrasi, baik yang mewujudkan dalam corak naturalis/realistis maupun yang berupa gambar skematik/diagram. Fungsi yang diemban antara lain:
 - a. Seni ilustrasi untuk keperluan ilmu pengetahuan (scientific illustration) dalam bidang ilmu botani, geografi, arkeologi, kesehatan, seni, teknik, olahraga dan sebagainya.
 - b. Seni ilustrasi untuk keperluan petunjuk arah yang memudahkan seseorang untuk mencapai tujuan. Tidak semua hal dapat dijelaskan dengan jernih oleh teks dan kehadiran ilustrasi adalah untuk memperjelas uraian teks. Konon, “sebuah gambar lebih bermakna dari pada seribu kata”.
2. Fungsi mendidik demban oleh seni ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan berbagai pesan edukatif yang diharapkan dapat menimbulkan kesadaran dalam diri seseorang sehingga orang tersebut menjadi pribadi yang baik dan bertanggung-jawab.

3. Fungsi menceritakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa cergam atau komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng, atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya.
4. Fungsi promosi atau mempropagandakan suatu ide, peristiwa, jasa, atau produk
5. Fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun humor yang menghadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk animasi.
6. Fungsi menyampaikan opini atau pandangan tentang suatu persoalan atau tema yang diemban oleh ilustrasi editorial.
7. Fungsi memperingati suatu peristiwa yang diemban oleh seni ilustrasi pada perangko yang mengangkat tema hari-hari bersejarah.
8. Fungsi memuliakan diemban oleh seni ilustrasi pada perangko (dan mungkin juga pada jenis ilustrasi lainnya) dengan menghadirkan berbagai tokoh yang berperan dalam sejarah umat manusia, baik dalam ruang lingkup internasional, nasional, maupun lokal.
9. Fungsi menyampaikan rasa simpati.
10. Fungsi mencatat peristiwa yakni karya seni ilustrasi yang dibuat dalam rangka mendokumentasikan peristiwa penting seperti yang terlihat pada berbagai seni ilustrasi perangko

2.1.3 Ilustrasi Buku Cerita

(Pratama, 2012:33). Mengemukakan bahwa ilustrasi buku cerita merupakan media yang unik, karena menggabungkan unsur-unsur seperti teks dan gambar yang dipadupadankan dalam bentuk yang kreatif sehingga dapat menarik perhatian.

Ilustrasi buku cerita 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. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa ilustrasi buku cerita merupakan kumpulan dari gambar yang menjadi sebuah kesatuan untuk mendukung dan memperjelas sebuah cerita.

2.1.4 Unsur Rupa dan Prinsip Pengorganisasian dalam Karya Ilustrasi

Buku Cerita

2.1.4.1 Unsur-Unsur Pembentuk Buku Ilustrasi Cerita

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

- a. Warna, Warna dalam cerita bergambar dapat mengungkapkan subjek secara objektif, pembaca dapat lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna daripada hitam.
- b. Efek Visual, adalah kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana dan gerak dari tokoh dalam ilustrasi cerita.
- c. Narasi, digunakan untuk menerangkan mengenai waktu terjadi, tempat kejadian serta situasi atau suasana.
- d. Tokoh, adalah pemeran yang terdapat dalam suatu cerita dalam ilustrasi cerita, tokoh menjadi penting karena menjadi pusat perhatian dalam sebuah ilustrasi cerita. Adapun beberapa macam tokoh :
 - 1) Protagonis. Merupakan tokoh yang menjadi sentral cerita, dalam ilustrasi cerita biasanya tidak hanya terdapat satu tokoh protagonis melainkan bisa menjadi dua macam atau lebih, yaitu pemeran utama dan pemeran pembantu.

- 2) Antagonis. Merupakan tokoh yang berperan menjadi rival atau tandingan dari tokoh utama. tokoh antagonis biasanya menimbulkan konflik bagi pemeran utama dan pemeran pembantu yang kadang kala menjadi sumber cerita.
 - 3) Figuran. Merupakan tokoh – tokoh yang tidak berperan besar, misalnya orang – orang yang berada disekitar tokoh utama atau kerumunan orang.
- e. Latar Belakang. Latar belakang menjadi penting karena memberikan penguatan untuk membentuk suasana atau keadaan yang terjadi.

Adapun dalam membuat ilustrasi cerita memerlukan unsur – unsur rupa yang berfungsi untuk menunjang penggambaran ilustrasi cerita. 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).

2. Garis

Garis merupakan dua titik yang dihubungkan (Dharsono,2007:70) garis menjadi salah satu unsur yang membangun keindahan. Intensitas garis yang terdapat didalam sebuah karya seni adalah ekspresi dari seorang seniman.

3. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan bidang. Menurut Dharsono dalam (Lingga 2017:6) mengatakan bahwa bidang atau dalam bahasa inggris *shape* terjadi karena dibatasi

oleh sebuah garis atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau perbedaan gelap terang atau tekstur.

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).

5. Tekstur

Tekstur adalah sifat dari sebuah permukaan, sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, berkerut, lunak, keras dan sebagainya (Sunaryo, 2002:17)

6. Warna

Warna adalah 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). Warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* merupakan warna yang berasal dari cahaya yang dibuat spektrum, sedangkan warna *Subtractive* merupakan warna yang berasal dari pigmen. Menurut pembagiannya warna dibagi menjadi tiga tahap. Warna primer, warna sekunder, warna tersier, adapula selain ketiga urutan itu terdapat pengelompokan warna yaitu warna monochrome dan komplementer.

7. Gelap Terang

Unsur gelap terang juga disebut nada /unsur cahaya. Unsur terang dimanfaatkan untuk memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensional, mengiluskan atau kesan kedalaman ruang, jauh dan dekat menciptakan kontras atau susunan tertentu.

2.1.4.2 Prinsip - Prinsip Pengorganisasian dalam Ilustrasi Cerita

Menurut (Salam, 2017 : 76) Dalam upaya mengemban tugasnya sebagai komunikator, seorang ilustrator menempuh berbagai pendekatan dalam mengomunikasikan secara grafis subyek seni ilustrasinya. Berikut ini beberapa di antaranya.

- a. Menggambarkan subjek secara gamblang
- b. Mendramatisasikan
- c. Menggunakan simbol atau idiom
- d. Mengarahkan perhatian
- e. Memanfaatkan kesan “terang – gelap”
- f. Menggambarkan dengan *silhouette*
- g. Menggayakan bentuk
- h. Me”rekacipta”
- i. Merangkum adegan
- j. Merangkai adegan
- k. Menyampaikan isyarat tubuh dan mimik
- l. Menggambarakan ilusi gerak
- m. Menyiasati penggambaran Obyek
- n. Menggunakan perspektif mata burung

Untuk mewujudkan karya seni ilustrasi cerita yang memiliki nilai estetis maka harus memperhatikan beberapa prinsip dalam pembuatannya, penulis menggunakan prinsip seni rupa secara formal. Adapun beberapa 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) sedangkan menurut (Dharsono ,2007 :83) kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya sehingga menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

2. Keserasian/*Harmony*

Keserasian atau keselarasan merupakan paduan unsur – unsur yang berbeda dekat dan merupakan unsur rupa atau desain yang mempertimbangkan antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga tercipta kecocokan antar satu dengan lainnya,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 merupakan pengaturan unsur – unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga membentuk sebuah kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian – bagiannya.perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian, raut, warna, ukuran dan arah yang ditata (Sunaryo,2002:35).

4. Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian 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 penting yang diutamakan (Sunaryo,2002:36).

5. Keseimbangan /*Balance*

Menurut Dharsono dalam (Lingga Agung,2017:12) mengatakan bahwa keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. (Sunaryo 2002:40) menjelaskan 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 menurut pengaturan “bobot” serta tata letak :

- a. Keseimbangan ketangkap (*symmetrical balance*) diperoleh bila kedua sisi antara bagian kanan dan kiri terdapat kesamaan atau kemiripan wujud , ukuran dan jarak penempatan.
- b. Keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*) memiliki bagian antara kedua sisi yaitu belahan kanan dan kiri yang berbeda tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah.
- c. Keseimbangan memancar (*radial balance*) bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian – bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat.

6. Kesebandingan /*proportion*

Menurut (Sunaryo2002:40-41) kesebandingan 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.

2.2 Konsep Cerita Rakyat

Cerita rakyat secara pengertian menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah sastra cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan (Alwi dkk ,2003 :210). Sedangkan Menurut (Danandjaja 2007) 'cerita rakyat' ialah ekspresi budaya bagi suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, undang-undang, kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Cerita rakyat atau sering disebut juga dengan Folklor berasal dari kata folk dan lore. Menurut Dundes (dalam Danandjaja, 2007: 1) *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan oleh kelompok-kelompok lainnya. Istilah *lore* merupakan tradisi folk yang berarti sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu mengingat.

Berdasarkan dari penjelasan mengenai cerita rakyat atau Folklore dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat atau *Folklore* merupakan ekspresi budaya suatu

masyarakat yang berupa cerita yang mengandung unsur budaya seperti agama dan kepercayaan, peristiwa tertentu serta nilai sosial yang diwariskan secara turun temurun secara lisan atau melalui gerak isyarat atau alat bantu mengingat.

Menurut Danandjaja (dalam Pamungkas, 2010:31) Cerita rakyat atau Folklore memiliki beberapa ciri pengenal yang membedakannya dengan kesusastraan tertulis, adapun cirinya sebagai berikut :

1. Penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan, yakni disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut (atau dengan satu contoh yang disertai dengan gerak isyarat, dan alat pembantu pengingat) dari satu generasi ke generasi berikutnya.
2. *Folklor* atau cerita rakyat bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar, dan juga di antara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama (paling sedikit dua generasi) .
3. *Folklor* atau cerita rakyat ada (*exist*) dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda. Hal ini diakibatkan oleh cara penyebarannya dari mulut ke mulut (lisan), oleh proses lupa diri manusia atau proses interpolasi (*interpolation*) folklor dengan mudah dapat mengalami perubahan.
4. *Folklor* atau cerita rakyat biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola.
5. *Folklor* atau cerita rakyat mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama secara kolektif. Cerita rakyat misalnya, mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik atau pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam.

6. *Folklor* atau cerita rakyat bersifat prologis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sama dengan logika umum. Ciri pengenal ini terutama berlaku bagi folklor lisan;
7. *Folklor* menjadi milik bersama (*collective*) dari kolektif tertentu. Hal ini sudah tentu diakibatkan karena penciptaan pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif yang bersangkutan merasa memilikinya;
8. Folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali kelihatannya kasar, terlalu spontan.

2.2.1 Jenis – Jenis Cerita Rakyat

Menurut William R. Bascom dalam (Danandjaja 2007:50) jenis cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan yaitu :

a. Mite (*myth*)

Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar – benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi didunia lain, atau didunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang , dan terjadi pada masa lampau.

b. Legenda (*legend*)

Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri- ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar – benar terjadi.

c. Dongeng (*folktale*)

Dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, yang tidak dianggap benar – benar terjadi. Dongeng diceritakan dengan tujuan untuk menghibur, melukiskan kebenaran, pelajaran (moral). Sedangkan menurut Asfandiyar

(2007: 19) dengeng adalah cerita rekaan, cerita rakyat yang tidak benar – benar terjadi dan bermanfaat bagi perkembangan anak. Baik perkembangan secara kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan).

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati termasuk dalam kategori Legenda.

2.2.2 Fungsi Cerita Rakyat

Menurut Bascom (dalam Danandjaja,2007:19) cerita rakyat dalam sebuah masyarakat memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai sistem proyeksi, yaitu alat pencerminan angan – angan kolektif.
2. Sebagai alat pengesahan pranata–pranata dan lembaga – lembaga kebudayaan.
3. Sebagai sarana pendidikan anak
4. Alat pemaksa dan pengawas agar norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Lain halnya menurut (Rusyana 1981 :11) berpendapat bahwa cerita rakyat dimasyarakat berfungsi agar anak cucu mengetahui asal usul nenek moyangnya, agar orang yang mengetahui dapat menghargai jasa orang yang telah melakukan perbuatan yang bermanfaat bagi umum dan mengetahui hubungan kekerabatan. Adapula manfaat lain jika suatu tempat memiliki sebuah peninggalan berupa benda pusaka maka masyarakat akan menjaga kelestariannya, dan yang paling penting adalah masyarakat dapat mengambil sisi manfaat dari sebuah pengalaman dari orang terdahulu sebagai pembelajaran untuk menjalani kehidupan selanjutnya agar bertindak lebih baik dan berhati - hati.

2.3 Cerita Rakyat “ Asal Mula Daerah Gunungpati Kota Semarang ”

Menurut website (Kecgunungpati.semarangkota.go.id 2020) Kota Semarang merupakan ibukota dari Provinsi Jawa Tengah, dan merupakan kota yang menjadi titik temu dari berbagai daerah dan menjadi salah satu kota persinggahan karena terletak berada di tengah pulau jawa. Semarang sering sekali dibagi menjadi dua daerah berdasarkan kondisi wilayahnya yaitu Semarang bawah untuk dataran rendah dan Semarang atas untuk daerah dataran tinggi salah satunya adalah daerah Gunungpati.

Gunungpati merupakan salah satu kecamatan yang berpengaruh di kota Semarang. Selain menjadi kecamatan yang terbesar, Gunungpati merupakan daerah dataran tinggi di Kota Semarang yang sekarang ini menjadi pusat pertumbuhan perekonomian yang baru serta menjadi daerah pusat penghijauan di Kota Semarang. Kemajuan dari daerah Gunungpati tidak terlepas dari sejarah terbentuknya daerah ini, Berdasarkan bukti sejarah yang ada gunungpati pernah menjadi sebuah kabupaten sebelum bergabung dengan kota semarang. Masa kelampauan masyarakat Gunungpati selalu dihubungkan dengan cerita rakyat tentang kyai Pati dan Pragulopati yang menjadi cikal bakal penamaan daerah gunungpati .

2.3.1 Sinopsis Cerita Rakyat Asal Mula Gunungpati

Cerita rakyat gunungpati memiliki keterkaitan dengan Kota Pati Berdasarkan buku berjudul “Sejarah Pati” (Ahmadi, 2013) dikisahkan wilayah Pati dengan kepemimpinan Ki Ageng Panjawi memiliki dua keturunan yang pertama adalah putri yang bernama Rara Sari yang diperistri oleh Panembahan Senopati. Keturunan kedua adalah laki – laki bernama Raden Sidik atau Raden

Wasis yang kemudian hari menggantikan kedudukan ayahnya sebagai Adipati Pati dengan nama Adipati Wasis Wijoyokusumo. Sejak kecil Raden sidik sudah mempunyai kelebihan dibandingkan anak seusianya, sorot matanya jernih, akal nya cerdas dan memiliki keterampilan olah keprajuritan serta mahir naik kuda. hingga pada akhirnya Raden sidik tumbuh menjadi pemimpin yang gigih , berani dan sakti saat menjabat menjadi Adipati Pati. Kadipaten pati dibawah pimpinan Adipati Wasis jayakusuma atau Wijoyokusumo terkenal sangat aman, tentram, dan makmur. Tidak jarang sang Adipati Wasis Joyokusumo berkeliling mengunjungi desa satu ke desa lain dengan tujuan untuk lebih dekat dengan rakyat .

Suatu saat Adipati diminta tolong untuk membantu mataram yang dipimpin oleh Panembahan Senopati yang tak lain adalah kakak iparnya dikarenakan kakak kandungnya yaitu Kanjeng Ratu Rara Sari dinikahkan dengan Danang Sutawijaya atau dikenal dengan Panembahan Senopati. Adipati Wijoyokusumo diminta untuk membantu dalam menghadapi perang melawan Madiun. Dalam bertempur tak ada rasa takut didada Adipati Wasis Joyo Kusumo. Setiap lawan satu – persatu dikalahkan, berbagai senjata musuh seperti tombak, pedang dan keris menghujam ke tubuh Adipati namun tiada goresan sedikitpun yang mengenai kulitnya, perang pun terjadi antara pasukan Adipati Wasisjoyokusumo melawan Madiun. Sampai pada akhirnya Adipati berhadapan dengan Madiun dapat dikalahkan dan kemudian menjadi bagian dari daerah kekuasaan Mataram.

Setelah melaksanakan tugas Adipati Wasis Joyokusumo dengan menunggangi kuda kesayangannya yang bernama Juru Taman kuda ini berwarna Hitam kelam pergi ke Mataram untuk menyerahkan harta rampasan perang

termasuk Putri Boyongan Rara Ayu Retno Dumilah yang dijadikan tahanan oleh Adipati karena dianggap berbahaya. Namun yang terjadi adalah Panembahan Senopati membebaskan Retno Ayu Dumilah. Adipati pun pergi dengan perasaan yang khawatir akan kakak kandungnya.

Suatu hari Adipati Wasis Joyokusumo berkunjung ke Mataram karena khawatir akan kondisi kakaknya setelah mendengar kabar bahwa Retno Ayu Dumilah dijadikan istri muda Panembahan, pada saat di kerajaan Mataram Panembahan Senopati justru menghendaki kuda tunggangan kesayangan Adipati yaitu Juru Taman dan menukarkannya dengan lembu Pragola. Adipati tetap bersabar dan mengikhlaskan untuk diberikan setelah itu Adipati kembali ke Kadipaten Pati dengan mengendarai lembu.

Pada suatu hari untuk mengukur kesetiaan para Adipati terhadap Rajanya salah satunya adalah Senapati mengadakan pasowanan agung para adipati. Dalam sebuah pertemuan para adipati di Mataram yang dipimpin langsung oleh Panembahan Senapati, yang tidak hadir adalah Adipati Pragola atau Adipati jayakusuma, ketidakhadiran sang Adipati karena merasa Pati bukanlah bawahan Mataram. Bagi Panembahan Senapati ketidakhadiran dalam pasowanan merupakan pembangkangan seorang adipati terhadap Raja. Ada laporan yang menyatakan bahwa Pati ingin memberontak Mataram, mendengar laporan tersebut Panembahan Senapati Murka dan memerintahkan menggempur Pati.

Berita mengenai Pati akan digempur dan ditaklukkan Mataram terdengar oleh Adipati Pragola Pati atau Adipati jayakusuma. Pada hari itu juga sang Adipati siap mempertahankan dan membela keutuhan wilayah Pati hingga titik darah

penghabisan. Panembahan Senapati sangat berambisi untuk meluaskan wilayah kekuasaannya, Kerajaan Mataram menjadi besar dan Panembahan mampu menundukkan kerajaan – kerajaan lain karena mendapat bantuan dari Adipati Wasis Jayakusuma atau Pragola Pati namun semua bantuan dan kebaikan yang diberikan Adipati tidak ada artinya. Adipati memandang itu sebagai pengungkapan nafsu berkuasa yang berlebih – lebih yang lama – kelamaan dapat membahayakan semua penguasa daerah di Jawa Tengah, apabila mereka hendak mempertahankan sebagian kemerdekaan mereka.

Ribuan prajurit Mataram berbondong – bondong bergerak menuju Pati dan yang dikirim adalah prajurit – prajurit pilihan dengan peralatan yang lengkap. Adipati Pragola Pati dalam menghadapi lawan tidak gegabah karena Mataram adalah kerajaan besar dan kuat, semua pembesar Pati dan punggawa dikumpulkan di pendapa Kabupaten dan diberi penjelasan mengenai strategi mempertahankan wilayah. Pertama, penguasa sementara Pemerintahan di serahkan Pati Penjaringan. Kedua, Setiap kepala rumah tangga harus mengamankan wilayah seluas pekarangan masing – masing. Ketiga, yang menghadang Mataram adalah Adipati Wasis Jayakusuma atau Pragola Pati sendiri dengan maksud bertemu dan berperang tanding dengan Panembahan Senapati.

Adipati Pragola Pati berangkat meninggalkan pendapa kadipaten menuju medan tempur di kawal oleh prajurit berkuda. Setelah perjalanan panjang dilalui sampai disuatu tempat dari arah yang berlawanan mulai tampak ribuan prajurit Mataram dengan Tombak dan senjata siap di tangan. Iring – iringan pasukan itu semakin dekat, begitu saling berhadapan pecahlah Perang Pati dengan Mataram.

Dilihat dari jumlah prajurit Mataram lebih unggul namun dalam penguasaan medan perang Pati lebih menguasai. Tombak dan pedang saling berkelebat, Adipati Pragola Pati dikeroyok beramai – ramai. Tombak bertubi – tubi menghujam di dada sang Adipati, justru ujung senjata tersebut banyak yang patah dan putus, hingga para prajurit Mataram mundur, mereka lari kocar – kacir dan para pasukan Pati serta Adipati tetap mengejar. Perburuan terus dilakukan hingga daerah perbatasan tepatnya di sekitar sungai dengkong sebelah timur Prambanan. Di tempat tersebut pertempuran Pati dan Mataram pecah untuk kedua kalinya, prajurit Mataram lebih kuat karena mendapat tambahan pasukan khusus pengawal kerajaan, kedua belah pihak banyak yang berjatuh namun Adipati kembali menguasai peperangan hingga pasukan Mataram ditarik mundur dan kali ini memasuki wilayah Mataram.

Mengetahui para prajurit Mataram sudah melewati perbatasan dan meninggalkan wilayah Pati, Adipati Pragola Pati berhenti melakukan pengejaran, beliau teringat amanat sang guru Ki Ajar Pulo Upih ketika menuntut ilmu spiritual. Ia mendapat pelajaran yang menyatakan bahwa sifat kesatria tidak mengganggu orang lain, tetapi kalau diganggu harus berani melawannya. Karena sebenarnya yang ingin dilawan Adipati Pragola Pati adalah Panembahan Senapati sendiri bukanlah prajurit Mataram.

Setelah menunggu beberapa lama Raja Mataram tidak muncul, Adipati Pragola Pati menarik diri sampai di Bukit Gunung Ungaran sambil menanti datangnya Panembahan Senapati untuk duel satu lawan satu. Salah satu pengawal menyampaikan usul bahwa sebaiknya kanjeng Adipati berkenan pulang ke Pati.

Namun jawaban yang diterima pengawal adalah kalau sudah maju perang hanya ada dua semboyan yaitu menang atau pulang tinggal nama.

Pada akhirnya Pragola Pati atau Adipati Wasis Wijayakusuma tidak pulang ke Pati dan ketika sedang perjalanan sampai di sebuah pegunungan dia memilih mendirikan pesanggrahan di suatu tempat perbukitan. Beliau menamai dengan Gunungpati yang diambil dari kata (gunung) karena daerah tersebut merupakan daerah pegunungan dan (Pati) yang diambil dari namanya sendiri. Maka terbentuklah daerah yang bernama Gunungpati menjadi sebuah tempat pesanggrahan, dan Kyai Pati sebagai orang yang dikenal membuka daerah ini, maka lahirlah daerah seperti Kliwonan, Sikrangkeng, Ngabean dan Kauman yang sampai saat ini masih ada sampai pada akhirnya beliau wafat.

2.3.2 Tokoh Cerita Rakyat Asal Mula Gunungpati

Dalam cerita Asal – Usul Gunungpati berdasarkan Cerita dalam buku berjudul Sejarah Pati (Ahmadi, 2013) terdapat beberapa tokoh diantaranya adalah :

1. Adipati Wasis Jayakusuma / Adipati Pragola Pati / Raden Sidik

Adipati Wasis Jayakusuma atau Pragola Pati atau Raden Sidik adalah tokoh utama yang memiliki karakter sabar, bijaksana serta merupakan putra kedua dari Ki Ageng Penjawi yang merupakan pemimpin wilayah Pati, kemudian menggantikan ayahnya sebagai pemimpin Pati dan bergelar Adipati Pragola atau disebut sebagai Pragola Pati atau Pragola I yang dicintai serta dihormati rakyatnya dan memiliki kakak yang bernama Rara Sari.

2. Panembahan Senapati / Sutawijaya

Panembahan Senapati merupakan seorang Raja dari kerajaan Mataram dengan nama asli Raden Sutawijaya memiliki istri bernama Rara Sari yang merupakan kakak kandung Adipati Wasis Jayakusuma, merupakan tokoh antagonis dalam cerita dan memiliki istri kedua bernama Rara Ayu Retno Dumilah.

3. Rara Sari

Rara Sari merupakan seorang Putri pertama Ki Ageng Penjawi, dan merupakan kakak kandung Adipati Wasis Jayakusuma, serta menjadi Istri Panembahan Senapati yang merupakan Raja Mataram dan memperoleh sebutan Kanjeng Ratu Mas.

4. Rara Ayu Retno Dumilah

Rara Ayu Retno Dumilah merupakan seorang Putri Bangsawan dari Madiun, memiliki sifat menghasut dan merayu, kalah dalam perang melawan Pati namun dibebaskan oleh Panembahan Senapati dan menjadi Istri Kedua Panembahan Senapati

5. Juru Taman

Merupakan seekor kuda Kesayangan dari Adipati Wasis Wijayakusuma , kuda ini berwarna hitam kelam, badannya tinggi panjang dan larinya kencang bagaikan kilat.

6. Pragola

Merupakan seekor sapi yang diberikan Panembahan Senapati kepada Adipati Wasis Wijayakusuma setelah meminta kuda kesayangannya yaitu Juru Taman.

2.3.3 Pesan Moral Dalam Cerita Rakyat

Menurut (Nurdyansyah, 2018: 12) Salah satu bentuk pengajaran yang dapat ditemukan dalam cerita rakyat adalah nilai-nilai moral. Moralitas atau yang sering kita sebut moral merupakan tindakan manusia yang memiliki nilai-nilai baik. Moral merupakan sebuah nilai keabsolutan yang dibentuk dari perilaku sosial yang ada disekitar atau di lingkungan tersebut. (Simongkir, 1978:14) mengatakan bahwa nilai moral individual adalah nilai moral yang menyangkut hubungan manusia dengan kehidupan diri pribadi sendiri atau cara manusiamperlakukan diri pribadi. Adapun nilai moral individual, meliputi: kepatuhan, pemberani, rela berkorban, jujur, adil dan bijaksana, menghormati dan menghargai, bekerja keras, menepati janji, tahu Balas Budi, baik budi pekerti, rendah hati, dan hati-hati dalam bertindak. Nilai moral sosial menunjukkan kegunaan sebagai: (1) memberikan pengarahan tingkah laku; (2) memberikan pedoman tingkah laku; (3) sebagai alat penilai tingkah laku; (4) menunjukkan sanksi terhadap perbuatan yang dilakukan.

2.4 Generasi Muda

(Zakiah Darajat 1991) memberikan pengertian generasi muda dengan memandang dari segi pengertian luas dan pengertian sempit, beliau mengatakan bahwa generasi muda dalam arti yang luas mencakup umur anak dan remaja mulai dari lahir sampai mencapai kematangan dari segi jasmani, rohani, sosial, budaya dan ekonomi. Sedangkan pengertian secara sempit bahwa generasi muda adalah masa muda yaitu remaja dan awal dewasa. Menurut Ahmadi (2009:124) dilihat dari umur, lembaga dan ruang lingkup tempat diperoleh ada 3 kategori generasi muda:

1. Siswa, usia antara 6-18 tahun, masih ada di bangku sekolah.
2. Mahasiswa, usia antara 18-25 tahun, masih ada di Universitas atau perguruan tinggi.
3. Pemuda, di luar lingkungan sekolah ataupun perguruan tinggi, usia antara 15-30 tahun.

2.4.1 Karakteristik Generasi Muda

Dalam (<http://www.kadnet.org> 2013) dituliskan beberapa karakteristik pada generasi muda, antara lain:

1. Karakteristik Mental

Generasi muda pada umumnya dapat belajar dengan cepat. Mulai mendapatkan rasa tertarik pada hal-hal yang khusus.

2. Karakteristik Fisik

Keadaan Kesehatan bagus, dan terjadi perkembangan fisik sangat cepat dengan nafsu makan yang kuat menyertai masa pertumbuhan ini.

3. Karakteristik Sosial

4. Generasi muda mencari lebih banyak kebebasan secara individu dengan suatu ketajaman batin yang baru menunjukkan kualitas secara pribadi.

5. Karakteristik Kerohanian

Ketertarikan pada hal-hal kerohanian berkurang secara drastis pada usia ini tetapi remaja di tinjau dari psikologi agama adalah pertumbuhan pikiran dan mental, perkembangan perasaan, pertimbangan sosial, moral, sikap dan minat, serta mungkin sebagai tambahan adalah masa timbulnya konflik, terutama pertentangan terhadap agama yang selama ini mereka anut.

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Media Berkarya

Media adalah bahan, alat dan teknik yang biasa digunakan dalam pembuatan karya seni. Media yang digunakan pada proses berkarya ilustrasi cerita ini terdiri atas :

3.1.1 Bahan

Bahan yang digunakan penulis untuk membuat karya adalah sebagai berikut :

1. Kertas gambar tipe HVS 80 gram ukuran A4

Kertas gambar tipe HVS 80 gram ukuran A4 merupakan bahan yang digunakan untuk membuat *rough sketch layout* dan untuk membuat *rough sketch* ilustrasi yang akan diterapkan dalam buku cerita bergambar.

2. Kertas Canson dan Arto *Watercolour* 200 – 300 gsm ukuran A2

Kertas canson dan Arto tipe *watercolour* ketebalan kertas 200 dan 300 gsm ukuran A2 merupakan bahan yang digunakan dalam membuat gambar ilustrasi yang nantinya digunakan sebagai master untuk di foto atau scan dan diterapkan di buku ilustrasi.

3. Kertas *Ivory* dan CTS

Kertas *Ivory* dan CTS dengan ketebalan antara 260 gsm digunakan sebagai bahan untuk mencetak *dummy* buku dan untuk mencetak halaman buku ilustrasi cerita dan untuk dipamerkan.

4. CAT jenis *Watercolour*

Cat digunakan untuk pewarnaan. Cat yang digunakan berbasis air atau *Aquarrel Watercolour*. Ada berbagai macam cat yang digunakan dalam proses pewarnaan, cat dengan merek PENTEL *Watercolour 12 colour tube*, dan cat air dengan merek SAKURA KOI *Watercolour Pocket Field Skecth Box*.

5. Air

Air digunakan sebagai pengencer cat air dan mencuci kuas. Antara air untuk campuran cat air dipisahkan dengan air untuk mencuci kuas agar campuran air untuk cat air tetap terjaga bersihnya.

3.1.2 Alat

Alat-alat yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya adalah sebagai berikut :

1. Pensil

Pensil digunakan untuk membuat sketsa layout dan gambar yang akan dibuat. Sebelum menggambar final di kertas *watercolour*, maka bentuk dasar dari objek yang akan digambar dibuat gambar sket terlebih dahulu. Pensil yang digunakan adalah pensil 2B.

2. Karet penghapus

Karet penghapus digunakan untuk menghapus sketsa apabila terjadi kesalahan.

3. Kuas atau *Brush*

Kuas digunakan untuk berkarya ilustrasi untuk proses membubuhkan cat saat pewarnaan, kuas yang digunakan yaitu kuas khusus untuk teknik *aquarrel* atau *watercolour*. Jenisnya bermacam – macam mulai dari yang *flat Brush* atau kuas

permukaan datar dan kuas yang permukaannya runcing. Ukuran kuas mulai dari 00 hingga ukuran 12 merk yang digunakan LYRA, APRESSION serta SAKURA.

4. *Pallet*

Palet digunakan sebagai tempat mencampur dan menaruh cat sebelum dibubuhkan ke kertas.

5. Bolpoin / pulpen

Pulpen digunakan untuk finishing gambar ilustrasi menggunakan tinta, pulpen yang digunakan adalah DRAWING PEN dan GEL PEN warna putih.

6. Pensil Warna Faber Castell 12 *Watercolour pencils*

Pensil warna fabercastell watercolour digunakan untuk mewarnai dan membuat detail dalam gambar ilustrasi.

7. Kertas Tisu dan Kain Lap

Tisu dan Kain Lap digunakan untuk menyerap air dalam sapuan cat air apabila kandungan air terlalu banyak atau untuk melakukan pembenahan dalam pewarnaan.

8. *Scanner* atau pemindai

Scanner diperlukan untuk mengubah gambar tangan menjadi gambar digital dan agar dapat diolah di komputer secara maksimal.

9. *Modem* Indihome

Modem diperlukan untuk mencari referensi di internet.

10. *Flashdisk* Toshiba 8Gb

Flashdisk adalah alat yang digunakan sebagai tempat penyimpanan data, sehingga memudahkan dalam pengiriman data antara perangkat komputer.

11. *Hardware* (Perangkat Keras)

a. Laptop ASUS K43SJ dengan spesifikasi:

- Processor : Intel (R) Core(TM) i5-2450M CPU @2,50Ghz (4CPUs), ~2,5 GHZ
- Memory (RAM): 4,00 GB
- Monitor :14"

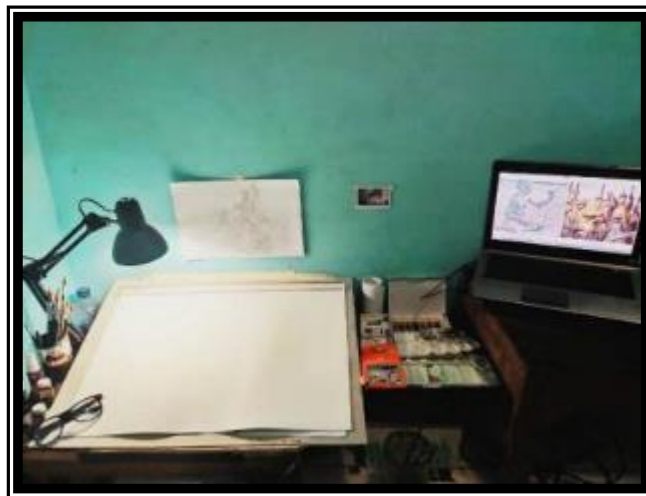
12. Perangkat lunak (*Software*)

a. Adobe Photoshop CS 6

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak yang dibuat oleh perusahaan Adobe System, dikhususkan untuk pengeditan foto atau membuat gambar secara *digital*. *Adobe Photoshop* merupakan sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai *image editor* dan salah satu perangkat lunak yang berguna untuk mengolah gambar atau membuat gambar berbasis *bitmap*. Mempunyai *tools* dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi.

b. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit gambar berbasis vektor. *Adobe Illustrator* memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.



Gambar 3.1. Alat dan Bahan Menggambar

(Sumber: dokumen penulis, 2019)

3.1.3 Teknik Berkarya

Teknik berkarya ilustrasi buku cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah gunungpati dilakukan dengan beberapa tahapan. Pertama teknik manual yaitu dimulai dari pembuatan sketsa *layout* dan ilustrasi yang akan diterapkan dengan menggunakan pensil di atas kertas, dan membuat *master image* atau gambar master ilustrasi akan divisualisasikan secara manual di kertas canson *Watercolor* dan pewarnaan secara manual menggunakan cat air dengan teknik sapuan kuas (*brush Stroke*) secara transparan / *aquarrell* yang pertama *wet on dry* atau pewarnaan basah diatas kertas kering dan *wet on wet* pewarnaan secara kuas basah diatas kertas yang sudah dibasahi terdahulu. Dan teknik plakat atau *opaque* menggunakan cat air tanpa campuran air. Penerapan tiap jenis teknik disesuaikan dengan kebutuhan gambar. Setelah gambar master selesai selanjutnya mentransfer gambar tersebut ke dalam komputer dengan *scanner* atau menggunakan teknik foto. Setelah ditransfer barulah disusun menjadi sebuah kesatuan dalam sebuah ilustrasi buku cerita.

Penulis memilih teknik *manual* sapuan kuas (*brush stroke*) sebagai teknik utama dalam teknik berkarya karena, teknik tersebut mempunyai beberapa kelebihan, antara lain teknik manual menghasilkan gambar yang bersifat ciri khas sesuai dengan kepribadian, sifat dan emosional. Tidak mudah untuk ditiru, serta seni ilustrasi menggunakan teknik yang masih tradisional atau manual tidak dapat tergantikan karena memiliki keistimewaan dan kepuasan tersendiri, meskipun sekarang ini kemajuan teknologi melahirkan teknik digital yang lebih efisien. Setiap halaman buku nantinya akan memvisualisasikan fragmen-fragmen dari cerita asal mula terbentuknya daerah gunungpati dan narasi yang menjelaskan cerita yang terkandung di dalam ilustrasi tersebut.

3.2 Proses Berkarya

Tahapan-tahapan berkarya yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

3.2.1 Pencarian Ide dan Alasan

Alasan dan pertimbangan pemilihan cerita rakyat didasari dari kesadaran penulis akan warisan budaya sekitar yang kurang terekspos dan jika dibiarkan akan punah karena berkurangnya minat masyarakat untuk mempelajari dan hanya sedikit yang menyelamatkan secara dokumentatif, serta kesadaran akan potensi cerita rakyat gunungpati yang memiliki kandungan nilai serta perlunya media yang dapat mengemas cerita tentang Gunungpati secara menarik. Proses pencarian ide yang penulis lakukan dalam pembuatan karya ilustrasi buku cerita rakyat Gunungpati adalah dengan cara mencari inspirasi dari berbagai sumber referensi, menghimpun gagasan dan pengalaman yang berkaitan dengan karya. Dalam hal ini yang menyangkut peristiwa historis atau masa lampau.

3.2.2 Penetapan Tujuan

Pembuatan karya bertujuan untuk menghasilkan ilustrasi buku cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang serta menyampaikan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita dan sekaligus menjadi sebagai media pembelajaran bagi generasi muda.

3.2.3 Analisis Khalayak Sasaran

Penulis menetapkan khalayak sasaran penciptaan ilustrasi buku cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang kepada masyarakat berdasarkan pertimbangan menurut demografi, geografi, psikografi dan behavioral supaya sesuai dengan tujuan dibuatnya proyek studi ini sebagai berikut:

3.2.3.1 Demografi

Secara demografi khalayak sasaran dari ilustrasi cerita rakyat Gunungpati adalah masyarakat khususnya generasi muda dalam lingkup umur 12 hingga 30 tahun, dari segi *gender* perempuan ataupun laki-laki sebagai khalayak sasaran, dari segi pendidikan mulai dari SD ,SMP, SMA, sampai Mahasiswa. .

3.2.3.2 Geografi

Secara Geografi diperuntukan kepada generasi muda yang secara khusus bertempat tinggal atau berada di daerah Gunungpati dan di Kota Semarang dan secara umum di Jawa Tengah.

3.2.3.3 Psikografi

Secara psikografi penulis menetapkan sasaran karya ilustrasi buku cerita rakyat Gunungpati kepada para generasi muda yang memiliki gaya hidup, nilai – nilai dan kepribadian yang masih bersifat tradisi dan terpengaruh kehidupan modern.

3.2.3.4 Behavioral

Segmentasi behavioral adalah segmentasi yang mengelompokan pasar berdasarkan tingkah laku khalayak sasaran. Di tujukan kepada para generasi muda terutama siswa – siswa SMP, SMA, dan Mahasiswa di kota Semarang.

3.2.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis untuk membuat gambar ilustrasi diperoleh dari berbagai referensi mulai dari berbagai buku ilustrasi dan komik, antara lain komik Api di bukit Menoreh ciptaan S.H Mintardja penerbit Kedaulatan Rakyat Jogjakarta, berbagai referensi dari internet mulai dari foto, contoh karya ilustrasi cerita, film, video, drama diolah sedemikian rupa dalam pembuatan karya ilustrasi cerita. Kepekaan trik-trik visual secara intuitif tersebut tentunya merupakan endapan pengalaman artistik dan estetik sang ilustrator selama berkarya.(Mujjiono: 2019 : 48)

Sedangkan data teks untuk narasi dan cerita diperoleh dari referensi buku atau catatan-catatan terkait cerita rakyat daerah gunungpati, buku yang digunakan antara lain, buku berjudul “Sejarah Pati” (Ahmadi : 2013) Babad Tanah Jawi (Soedjipto Abimanyu : 2013) maupun wawancara langsung salah satunya juru kunci makam Adipati wijayakusuma yaitu bapak Turman dan beberapa sesepuh di daerah gunungpati. Data-data tekstual yang terkumpul selanjutnya diolah untuk dijadikan

konsep ilustrasi dan dimasukkan sebagai bagian teks narasi dari rancangan ilustrasi buku cerita rakyat.

3.2.5 Pra Produksi

3.2.5.1 Perancangan Konten Ilustrasi

Proses dalam tahap ini adalah merancang konten yang akan divisualisasikan dalam ilustrasi cerita, meliputi merancang bentuk buku, menentukan karakteristik gambar ilustrasi yang akan digunakan serta memilih fragmen dari cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah gunungpati yang nantinya akan diterapkan sebagai ilustrasi dalam ilustrasi buku cerita rakyat, dan memilih typografi yang sesuai untuk narasi mengenai isi cerita, serta merancang unsur-unsur visual lain yang akan diterapkan. Seorang ilustrator dalam memvisualisasikan karya akan terinspirasi dari realitas. Ilustrator bukan memproduksi melainkan mencipta karya. Mencipta mengharuskan adanya kreativitas berupa pembaharuan simbol bukan sekadar mengopi atau meniru secara berulang-ulang (Mujiyono, 2009 :).

3.2.5.2 Penggambaran Karakter

Pada tahap ini adalah tahap memvisualisasikan tokoh yang akan diangkat dari cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati dengan mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki dan mengacu pada data yang diperoleh dan dari berbagai referensi 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. Penggambaran karakter menjadi landasan atau acuan dalam menggambar tokoh disetiap adegan atau fragmen dalam ilustrasi.



Gambar 3.2 Referensi gambar desain Karakter Panembahan Senapati
(Sumber:Dokumentasi penulis, Buku dan Internet)



Gambar 3.3 Referensi gambar desain Karakter Adipati Wasis Wijayakusuma
(Sumber: dokumentasi penulis, Buku dan Internet)

3.2.6 Produksi

3.2.6.1 Storyboard

Storyboard disusun berurutan sesuai dengan naskah/*storyline*, *storyboard* digunakan sebagai panduan dan acuan dalam pembuatan setiap fragmen ilustrasi cerita dalam bentuk urutan dan menjadi buku antara lain sebagai berikut :

<i>Sequence</i>	<i>Storyline</i>
1	Menggambarkan kehidupan yang tentram dan damai , antara Wasis Wijayakusuma dengan rakyatnya Latar : Kadipaten Pati / Kerajaan /
2	pernikahan Panembahan Senapati dan Rara Sari (menjelaskan hubungan antara Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati) Latar : Kerajaan
3	Adegan Perang Pati melawan Madiun atas perintah Panembahan Senapati dan Wasis Wijayakusuma menang Latar : Kerajaan madiun / hutan
4	Adegan tahanan Rara Ayu Retno Dumilah yang dianggap berbahaya dibebaskan Panembahan senapati setelah perang dan adipati menentang kejadian itu . Latar : Kerajaan Madiun / kawasan madiun Waktu : sore hari
5	Adipati berkunjung kemataram dan diminta kuda kesayangannya oleh panembahan senapati . Latar : Kerajaan Mataram
6	Adipati dan lembu. (menjelaskan pertama kali adipati mendapatkan tunggangan lembunya)
7	Pasowanan agung di Mataram . Latar : kerajaan mataram (malam hari)
8	Ribuan Pasukan mataram berangkat untuk menyerang Pati . Latar : di hutan sekitar kerajaan mataram (siang hari)
9	Adipati Wasis Jayakusuma Menyusun strategi Latar : pendopo kadipaten
10	Perang Pati melawan Mataram
11	Pengejaran dan Pelarian , dan berhenti di perbatasan sungai dan penarikan mundur pasukan . Latar : perbatasan , sisi sungai , (siang hari)
12	Menunggu kedatangan . Adipati menunggu Panembahan Latar : hutan dekat perbatasan (malam hari)
13	Pasukan mundur dan Adipati sampai di perbukitan yang indah dan terlihat nyaman dan dinamai Gunungpati , Adipati berdiri di dataran tinggi menghadap pegunungan Latar : Pegunungan , (siang hari)

Tabel 3.1 Storyboard (Sket acuan pembuatan ilustrasi)

3.2.6.2 Tahap Sket

Penulis membuat sket dengan pensil 2B secara langsung pada bidang kertas melalui pendekatan garis gestural tipis mengacu pada beberapa objek foto (referensi) dan imajinasi penulis yang dipadukan menjadi satu. Sket ini dibuat beberapa kali dengan menampilkan adegan yang sama namun dibuat dengan sudut pandang yang berbeda, mulai dari *view angle*, bentuk latar dan aksesori maupun benda yang diperlukan dalam penggambaran adegan. Dan memilih dari salah satu sketsa yang dianggap mewakili cerita.



Gambar 3.4 Sket pada kertas
(Sumber: dokumen penulis 2019)

3.2.6.3 Pewarnaan

Setelah sketsa final dan dipindah ke media kertas *canson*, selanjutnya masuk dalam tahap pewarnaan, pewarnaan secara manual dilakukan dengan menggunakan cat air atau *watercolour* serta perpaduan media lainnya seperti pensil warna dan *gel*

pen. Teknik pewarnaan yang digunakan penulis yaitu sapuan kuas dengan teknik *aquarrell* atau transparan dan *opaque* atau plakat secara *wet on wet* dan *wet on dry*.

pewarnaan dimulai dari membuat garis kontur untuk mendapatkan kesan ilustrasi yang sedikit menggunakan pendekatan kartun meskipun secara keseluruhan pembuatan ilustrasi cerita rakyat menggunakan pendekatan realis ini dilakukan untuk menciptakan *style* dari penulis. Setelah tahap pembuatan garis kontur kemudian memberikan warna dasar, dan memberikan gelap terang hingga melakukan pewarnaan dengan menambahkan berbagai efek, pendetailan subjek gambar yang dilakukan dengan menambah kesan gelap terang, kesan tekstur, dan kesan-kesan lain melalui berbagai jenis teknik sapuan kuas sebagai upaya pencapaian sehingga terwujud warna dan menimbulkan kesan suasana yang diinginkan secara maksimal dan subjek gambar sesuai dengan rancangan dan objek referensi.



Gambar 3.5 Tahapan Pewarnaan
(Sumber: dokumen penulis 2019)

3.2.6.4 Finishing *master image*

Finishing karya *master image* yang dimaksudkan adalah mengecek kembali dan memperbaiki apabila ada kekurangan serta menambahkan detail dalam ilustrasi.

3.2.6.5 Transfer File Manual ke Digital

Metode transfer yang digunakan opsional karena ukuran file asli A2 maka melalui teknik fotografi dan scan .

3.2.6.6 Layout

Penulis membuat desain dan dipadupadankan tata letaknya dengan elemen visual lain yang ada pada tiap halaman buku seperti penambahan teks menggunakan font serif dan sans serif (Kompasiana 2013) serta memberikan efek kontras serta filter warna karena proses pemindahan dari manual ke digital mengakibatkan adanya reduksi kualitas hasil karya baik secara detail, warna maupun pencahayaan. Proses ini dilakukan secara digital menggunakan *software adobe photoshop* dan *adobe illustrator*.



Gambar 3.6 Tahap *Layout*
(Sumber: dokumentasi penulis 2019)

3.2.6.7 Print Out

Gambar dan *layout* yang telah selesai diolah di komputer, kemudian gambar tersebut dicetak dan dijilid dalam bentuk buku menggunakan kertas *ivory* 260 gsm dan dijilid *hard cover*.

3.2.6.8 Penyajian Karya

Untuk memenuhi standar tatanan layak pamer pada karya seni ilustrasi karya ilustrasi *master image* ialah dengan penambahan bingkai dan *passe part out* yang disesuaikan dengan besar gambar. Sedangkan hasil akhir berupa ilustrasi buku di cetak dengan orientasi cetak horizontal supaya lebih menghasilkan jangkauan pandang yang lebih luas dan memperbanyak informasi yang dapat tersampaikan lewat ilustrasi yang menggunakan posisi horizontal. Kemudian dijilid secara *hard cover* dengan warna doff untuk menghasilkan buku yang terlihat elegan dan menarik.



Gambar 3.7 Penyajian Karya
(Sumber: dokumentasi penulis 2019)

3.2.7 Pasca Produksi

3.2.7.1 Membuat Media Pendukung

Membuat media pendukung sehingga terlihat menarik dan pantas untuk dipromosikan. Hal tersebut diantaranya adalah berikut :

1. *X Banner*

X banner merupakan media pendukung untuk melakukan promosi. Selain sebagai media promosi *X banner* berfungsi sebagai dekorasi ruangan dengan meletakkannya di depan pintu maupun di dalam ruang pameran.

2. Katalog Karya

Katalog karya dilengkapi dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan ilustrasi cerita rakyat Asal mula terbentuknya daerah gunungpati bersifat *softfile* berdasarkan pertimbangan penulis yang menganggap jaman sekarang orang cenderung menyimpan sesuatu yang bersifat *digital*. Dan telah diunggah secara *online* dan disediakan *barcode* yang telah di cetak, ini berfungsi agar yang hadir pada saat pameran maupun tidak dapat mengunduhnya melalui *barcode* khusus tersebut secara *online*.

3. Poster

Poster merupakan media pendukung untuk melakukan promosi, yang berisi mengenai informasi waktu dan tempat untuk melaksanakan pameran. poster tersebut dipasang di tempat umum.

4. Undangan Pameran

Undangan pameran dirancang secara khusus dengan menampilkan visualisasi yang berkaitan dengan ilustrasi cerita rakyat asal mula daerah gunungpati. .

3.2.7.2 Pra Pameran

berikut adalah tahapannya :

1. Penentuan hari, tanggal, dan tempat pameran
2. Perancangan display karya
3. Menentukan tamu undangan
4. Perancangan susunan acara
5. Perancangan konsumsi yang dibutuhkan
6. Melakukan publikasi

3.2.8 Strategi Media

Strategi media, yakni rangkaian rencana penyebarluasan ilustrasi cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang sehingga sampai kepada khalayak sasaran, sasaran utama adalah generasi muda Gunungpati dan Kota Semarang. Karya ilustrasi buku akan dipublikasikan dan dipasarkan dengan memanfaatkan media internet dan melalui media jejaring sosial, media jejaring sosial dipilih karena di Indonesia sangat banyak penggunaannya, terutama para generasi muda jaman sekarang. Selain itu karena menggunakan media jejaring sosial tidak perlu membayar pajak, sewa, sehingga media promosi Karya ilustrasi buku cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang seperti poster dapat ditampilkan secara bebas dan tak terbatas ruang dan waktu.

BAB 4

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Proyek studi ini menghasilkan sebuah buku “ilustrasi Cerita Rakyat Asal Mula Gunungpati Kota Semarang” fisik buku berisi 30 Halaman ,ukuran A4 serta halaman muka *hard cover* . Pada isi buku, terbagi menjadi 4 bagian, yaitu; (1) Cover, (2) Pra-isi, (3) Isi, dan (4) Penutup.

1. *Cover*

Cover adalah halaman muka buku, *cover* terdiri dari *cover* depan dan *cover* belakang

2. Pra isi

Pra isi adalah halaman pembuka sebelum masuk cerita, halaman pra isi buku ini terdiri 3 halaman (halaman 1 – 3), halaman 1 berisi mengenai kata Judul buku, halaman 2 berisi kredit buku, halaman 3 berisi Kata Pengantar dan pembuka cerita.

3. Isi

Berisi inti cerita, bagian isi terdiri dari 26 halaman (halaman 4-29)

4. Penutup

Penutup terdiri dari 1halaman (halaman 30). Penutup berisi biodata Penulis buku.

4.1 Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.1 Cover depan dan Cover belakang ilustrasi cerita rakyat Gunungpati
(Sumber : dokumen penulis 2019)

4.1.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: Cover depan dan belakang
Ukuran Karya	: 21 cm x 29,7 cm
Alat dan bahan	: <i>digital print, jilid hard cover</i>
Teknik	: <i>digital editing</i>
Tahun	: 2019

4.1.2 Deskripsi Karya

Karya pada halaman *cover* depan terdapat unsur teks dan unsur gambar. Pada *cover* depan bagian tengah terdapat tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma yang sedang mengendarai sapi dan didepannya terdapat figur prajurit yang menghadang dan memegang pedang. Tokoh Adipati digambarkan menghadap ke serong kiri dari subjek gambar dengan tangan kanan yang memegang tali kendali dari sapi tunggangannya serta tangan kiri diangkat dan membawa keris. Adipati mengenakan atribut pakaian mulai dari sorban, atasan baju bermotif lurik rangkap dengan jubah berwarna putih dan kain bawahan mengenakan kain bermotif batik. Didepan sosok utama yang berada ditengah nampak figur seorang prajurit yang memegang pedang

panjang dengan kedua tangannya, figur ini mengenakan atribut layaknya seorang prajurit dan dipunggungnya terdapat sebuah tameng yang digantungkan.

Dibelakangnya terdapat *silhouette* banyak figur seperti prajurit yang membawa senjata tombak dan tameng tampak sedang saling berhadapan hadapan seperti sedang berperang dan *silhouette* seperti panah yang berterbangan serta warna biru keabu-abuan menjadi *background* seperti awan. Terdapat teks judul “ Ilustrasi Cerita Rakyat Gunungpati” disebelah kanan terdapat bentuk persegi panjang berwarna kuning dan didalamnya terdapat teks ilustrator yang membuatnya “*illustrated by:Maghfur Imam Abdul Majid*” dan sebelah kiri terdapat teks sumber cerita dan penulis sumber cerita “*sory by:Ahmadi S,Pd Sejarah Pati*” di sekeliling cover depan terdapat garis tepi berwarna kuning dan garis tersebut terputus di *silhouette* figur prajurit di kanan dan kiri subjek ilustrasi

Selanjutnya pada *cover* belakang berwarna hitam .Pada bagian tengahnya terdapat teks judul yang berukuran lebih kecil daripada *cover* depan dan dibawahnya terdapat teks pengantar mengenai judul buku berwarna putih dan dibawahnya terdapat teks nama pembuat ilustrasi dan dibawahnya lagi terdapat teks sumber cerita dan penulis sumber cerita.

4.1.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada *cover* depan dan belakang terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada dan beberapa gambar diawali dengan garis. Unsur raut dalam *cover* depan dan belakang terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Ada dua macam raut yaitu raut geometris seperti persegi

panjang yang ada pada *cover* depan dan belakang dan raut organis pada sebagian besar objek yang ada.

Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur manusia dan sapi. Pada dasarnya tiap figur memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga ukuran dibuat berbeda. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak tameng figur prajurit ditengah dengan huruf G pada teks judul Gunungpati. Pendekatan pemberian efek bayangan terdapat pada semua figur manusia dan hewan. Bagian siluet terdekat dengan mata memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur serta hewan dan awan yang ada di belakangnya.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas dan pencahayaan.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Serta ukuran *font* judul dengan sub judul dan kata pengantar.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku.

Prinsip dominasi atau point of interest pada *cover* depan dan *cover* belakang ini menggunakan dominasi perbedaan warna, pada *cover* depan yaitu teks judul serta subjek Adipati, sapi serta prajurit didepannya yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang sedang diantaranya menggunakan warna gelap pada karya. Pada *cover* belakang warna teks terang dibanding background gelap. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika teks judul dan tokoh utama Adipati Wasis Wijayakusuma serta sapi tunggangannya dan prajurit didepannya memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan. Dominasi letak karena figur utama yang berada ditengah. Teks judul berwarna paling terang dengan ukuran yang besar serta berada ditengah menjadi bagian dari pusat perhatian.

Kesatuan antara teks dan gambar terletak pada *cover* depan pada teks judul “Gunungpati” pada huruf “G” ditengah terlihat tertutup sebagian oleh tameng yang ada pada ilustrasi figur prajurit yang berada ditengah seolah olah memberi kesan menyatu dan tumpang tindih antara teks dan gambar.

Gagasan *cover* depan yang menggunakan judul ilustrasi cerita rakyat Gunungpati dengan adegan tokoh Adipati dan sapi sedang berperang digambarkan dengan ukuran yang lebih besar dari objek lainnya. Hal tersebut dimaksudkan agar tokoh Adipati wasis Wijayakusuma serta sapinya yang menjadi ikon pada cerita ini lebih dapat mendominasi dan dapat merepresentasikan isi dari ilustrasi cerita rakyat Gunungpati. Sedangkan pada *cover* belakang terdapat teks yang bertuliskan judul seperti *cover* depan hanya saja ditambahi dengan kata pengantar yang terletak ditengah- tengah karya dengan *background* berwarna hitam polos difungsikan

sebagai ruang kosong agar tulisan “Ilustrasi cerita rakyat Gunungpati” dan kata pengantar pada cover belakang menjadi pusat perhatian.

Dalam sebuah *cover*, hal yang terpenting adalah Ungkapan rupa melalui permainan tanda atau simbol yang bersifat menjelaskan, tentu ada alasan dan tujuan yang mendasar. Oleh sebab itu penulis berusaha mencari subjek-subjek untuk membuat *cover* sebagai upaya pencarian symbol yang dapat menjadi sebuah representasi dan menyampaikan pesan dari isi buku.

4.1.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif

Informasi yang ada dalam *cover* depan dan belakang ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi diperoleh melalui gambar ilustrasi yang terdapat pada *cover* depan. Ilustrasi pada *cover* depan terdiri dari ilustrasi seorang tokoh bernama Adipati Wasis Wijayakusuma yang tengah mengendarai sapi dan yang memberi efek kalau sapi itu sedang melaju kencang tergambar dari lurusness tali dan kain jubah yang dipakainya berterbangan kearah belakang seolah olah itu berlari kencang dan terhembus memberi efek dinamis. Adipati mengangkat keris memberi kesan bahwa akan menyerang dan didepannya terdapat prajurit yang memegang pedang menggunakan kedua tangannya yang memperkuat suasana tegang dan memberi kesan hendak akan menyerang. Dengan segala atribut mulai dari pakaian dengan motif garis lurus yang mencerminkan *surjan* yaitu pakaian khas jawa, corak batik sebagai bawahan serta atribut pakaian seperti *setagen*, *epek*, *timbang* yang merupakan sejenis ikat pinggang digambarkan pada setiap tokoh terutama Adipati Wasis Jayakusuma serta senjata

keris semuanya mencerminkan latar belakang kebudayaan dari cerita rakyat ini yang berasal dari daerah Jawa.

Pemilihan ilustrasi ini pada *cover* depan tersebut dipakai karena dianggap dapat merepresentasikan cerita rakyat ilustrasi cerita rakyat Gunungpati karena di kalangan masyarakat terutama masyarakat gunungpati yang menjadi ikon yang mudah dikenali dari cerita rakyat ini adalah sosok Adipati Wasis Wijayakusuma dengan tunggangannya yang unik yaitu sapinya yang bernama Pragolapati.

Sedangkan informasi verbal berupa teks judul buku yang terdapat pada *cover* depan dan belakang, teks judul “Ilustrasi cerita rakyat Gunungpati”. Teks “ilustrasi cerita rakyat” menggunakan *font montserrat* dengan ukuran yang relatif lebih kecil, teks “Gunungpati” peletakannya berada dibawah menggunakan jenis *font* yang memiliki kait *sans-serif*, jenis *font* ini sangat baik digunakan untuk memunculkan kesan *vintage* atau lampau karena cerita rakyat ini merupakan sebuah cerita tinggalan yang berasal dari jaman dahulu maka penulis menggunakan *font* Gunungpati dengan *custom font sans-serif*. Maksud penulis menggabungkan kedua jenis *font* tersebut tujuannya adalah mendapatkan desain yang berkesan *vintage* atau lampau namun dengan sentuhan dan kemasan modern.

Serta penambahan beberapa unsur penghias seperti garis tepi dan teks nama ilustrator serta sumber cerita, penulis sumber cerita dan kata pengantar pada *cover* belakang bertujuan untuk memberikan informasi ke pembaca mengenai kejelasan asal usul dan bentuk tanggung jawab atas dibuatnya buku ilustrasi tersebut.

4.2 Halaman Pembuka



Gambar 4.2 Halaman Pembuka
(Sumber : dokumen penulis 2019)

4.2.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Halaman Pembuka</i>
Ukuran Karya	: 21 x 29,7 cm
Alat dan bahan	: <i>Digital Print</i> pada kertas ivory 260g
Teknik	: <i>Digital Editing</i>
Tahun	: 2019

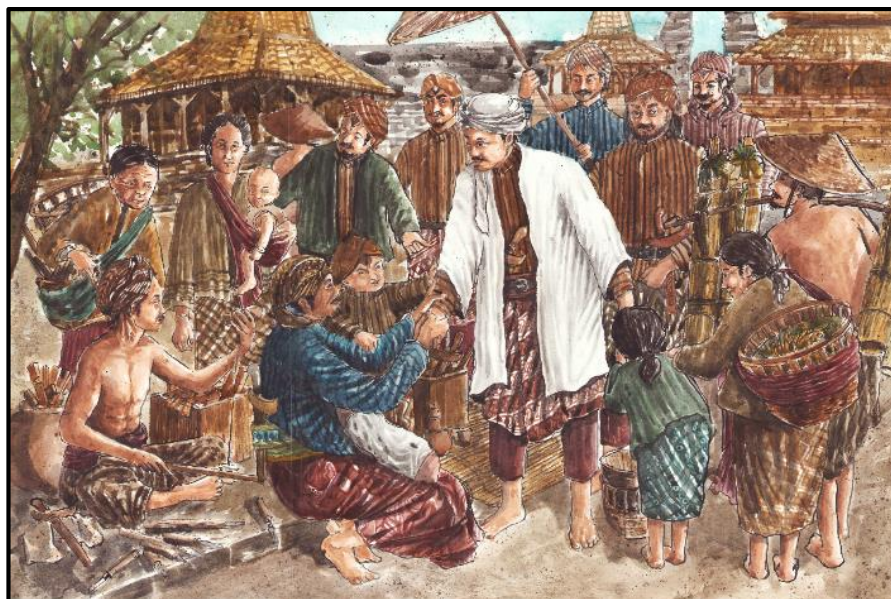
4.2.2 Deskripsi Karya

Halaman pembuka pada ilustrasi buku cerita rakyat Gunungpati ini terdiri dari dua bagian, pada halaman pertama terdapat dua panel teks dan garis pemisah ditengah tengahnya, panel pertama berisi teks kolofon, kolofon adalah pemberian singkat catatan penerbitan atau produksi yang relevan antara lain informasi mengenai nama ilustrator, nama dosen pembimbing, nama editor, sumber cerita dan tahun pembuatan dan keseluruhan teks berwarna putih dan panel sebelah kiri berisi teks pengertian dari cerita rakyat Gunungpati. Selanjutnya terdapat teks yang berisikan mengenai kata pengantar dan tahun pembuatan. Pada *background* diberi warna hitam gelap dan ruang kosong di sekeliling teks yang cukup besar.

4.2.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Halaman pembuka ini menggunakan keseimbangan asimetris. *Font* yang digunakan adalah “*helvetica*” dan *Helvetica Neue 45 Light* berukuran 12 *pt*. Pendekatan dominasi pada halaman pembuka menggunakan dominasi perbedaan warna dan perbedaan ukuran yang terdapat pada teks judul buku “Ilustrasi cerita rakyat Gunungpati”. teks nama pembuat “Maghfur Imam Adul Majid” dibuat dengan ukuran yang sama dengan teks kata pengantar namun menggunakan *font* yang tebal seperti nama pembuat yaitu teks dosen pembimbing “Dr.Syakir ,M.Sn dan Mujiyono ,S.Pd.,M.Pd ” dan beberapa sub judul yang menggunakan *font* jenis *helvetica* namun lebih tebal atau *bold*. Irama ditampilkan pada tata letak teks dan penempatan warna pendukung seperti warna kuning. Warna hitam polos pada *background* dan perpaduan warna putih dan kuning pada teks agar tampilan teks terlihat lebih fokus dan terlihat minimalis dan elegan.

4.3 Karya 1



Gambar 4.3 Karya 1
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.3.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Adipati Wasis Jayakusuma</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan Kuas (<i>brush stroke</i>)
Tahun	: 2019

4.3.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Adipati Wasis Wijayakusuma” Secara visual karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Terdapat 16 figur di dalam karya ini, 12 diantaranya berjenis kelamin laki – laki dan 4 berjenis kelamin perempuan. Hal tersebut dapat dilihat dari model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut yang dimilikinya. Semua figur berekspresi tersenyum. Terdapat satu subjek utama diantara 16 sosok orang dalam karya ini yaitu seorang pria dewasa, ini dapat diidentifikasi dari letak pria tersebut ditengah tengah kerumunan orang, pria tersebut terlihat mengenakan sorban dan baju yang memiliki motif garis panjang rangkap dengan jubah di bagian luarnya dan mengenakan celana panjang yang dirangkap dengan jarik bermotif batik dan diikat oleh sabuk dan terselip keris disabuknya. Sosok Pria ini diposisikan berdiri di atas tanah dan menghadap ke arah kiri bidang gambar. Tangan kanannya sedang berjabat tangan dengan subjek pria paruh baya didepannya yang mengenakan pakaian serupa bermotif garis hanya saja menggunakan blangkon dan tidak menggunakan jubah serta letak keris berada di pinggang belakang dan terlihat tak mengenakan alas kaki.

Disebelah kiri bidang gambar terdapat figur pria dewasa yang dapat diidentifikasi dari cara berpakaian dengan bertelanjang dada dan menggunakan blangkon serta perawakan tubuh dan wajah, figur ini sedang dalam posisi duduk bersila dan kedua tangannya memegang bahan dasar keris, diatas figur ini terdapat figur perempuan paruh baya yang dapat diidentifikasi dari pakaian dan rambut serta wajah dan berposisi sedang menggondong keranjang menghadap figur dibawahnya. Terdapat figur lain disampingnya yang juga merupakan figur perempuan dewasa yang menggondong figur anak kecil dan disampingnya terdapat figur pria dewasa dengan menghadap ke figur perempuan namun tangannya menunjuk ke arah figur utama. Dibawah figur ini terdapat figur anak kecil yang ikut bersalaman dengan figur utama. Dibelakang figur utama terdapat 4 figur pria dewasa yang berpakaian sama dan salah satu diantaranya memegang sebuah payung yang tinggi. Disebelah kanan figur utama terdapat 2 figur perempuan yang satu perempuan paruh baya dan anak – anak yang sedang bersalaman dengan tangan kiri dari figur utama dan yang paling kanan terdapat figur pria dewasa membawa sebuah alat dan bertelanjang dada namun mengenakan sebuah caping dan menghadap kearah figur utama.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran permukaan tanah yang sangat lapang dan rata. Selain penggambaran tanah, ada pula penggambaran rumah 3 buah rumah joglo dan tembok panjang. Subjek selanjutnya adalah penggambaran 3 buah kotak kayu dan atribut seperti pecahan kayu serta pohon sebagai latar belakang dan sebuah gapura dan langit yang cerah yang telah disusun sedemikian rupa dengan ukuran berbeda-beda.

4.3.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada karya *Adipati Wasis Wijayakusuma* terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada.

Unsur raut dalam karya *Adipati Wasis Wijayakusuma* terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau sering disebut raut organis karena apabila dilihat dari segi bentuk masih tidak dapat diidentifikasi dengan menggunakan alat ukur. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar mulai dari figur manusia, rumah joglo, tanah serta gapura dan awan. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penerapan unsur gelap terang bertujuan untuk menyatakan volume pada benda.

Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada rumah joglo dan figur serta gapura. Pada dasarnya tiap figur dan rumah joglo memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga ukuran dibuat berbeda. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak figur satu dengan lainnya. Pendekatan pemberian efek bayangan terdapat pada semua figur dan *landscape* tanah. Pendekatan perbedaan intensitas warna terdapat pada rumah joglo dan awan. Bagian siluet terdekat dengan mata memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan bagian terjauh. Hal tersebut terlihat jika sisi bagian depan memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan dengan sisi bagian luar. Pendekatan

gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur serta bangunan rumah di belakangnya.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas. Unsur tekstur terdapat pada tanah yang seolah terlihat kasar. Permukaan tanah terlihat kasar akibat dari efek sapuan kasar.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding. Penggambaran beberapa rumah juga terlihat sudah sebanding. jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar. Pemilihan subjek gambar yang meliputi sosok figur, rumah joglo, atribut serta gapura dan pohon merupakan suatu hal yang selaras.

Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna, yaitu subjek Pria dewasa yang menjadi dominasi merupakan satu-satunya subjek yang berwarna terang sedang diantaranya menggunakan warna gelap pada karya. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika

subjek Pria Dewasa ditengah memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Kesatuan warna terlihat jika setiap subjek pada karya ini mengandung unsur warna yang selaras karena hampir semuanya mengandung warna kecoklatan dan warna yang berkesan sejuk.

Teks judul buku bertuliskan “Ilustrasi cerita rakyat Gunungpati”. Teks “ilustrasi cerita rakyat” menggunakan *font montserrat* dan teks “Gunungpati” menggunakan *custom font*. Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Dikisahkan pada zaman dahulu Wilayah Pati dengan kepemimpinan Ki Ageng Panjawi memiliki dua keturunan. Yang pertama adalah putri yang bernama Rara Sari. Keturunan kedua adalah laki – laki bernama Raden Sidik atau Raden Wasis yang kemudian hari menggantikan kedudukan ayahnya sebagai Adipati Pati dengan nama Adipati Wasis Wijoyokusumo. Sejak kecil Raden sidik sudah mempunyai kelebihan dibandingkan anak seusianya, sorot matanya jernih, akalnya cerdas dan memiliki keterampilan olah keprajuritan serta mahir naik kuda. hingga pada akhirnya Raden sidik tumbuh menjadi pemimpin yang gigih, berani dan sakti saat menjabat menjadi Adipati Pati. Kadipaten pati dibawah pimpinan Adipati Wasis jayakusuma atau Wijoyokusumo terkenal sangat aman, tentram dan makmur. Rakyat Pati setiap hari bekerja keras membanting tulang untuk memenuhi kebutuhan hidup, Daerah Pati sangat subur. tanahnya sangat cocok untuk lahan pertanian sehingga penduduknya sebagian besar sebagai petani. tidak jarang sang Adipati Wasis Joyokusumo berkeliling mengunjungi desa satu ke desa lain dengan tujuan untuk lebih dekat dengan rakyat.



Gambar 4.4 Layout Teks Sequence Karya 1
(Sumber : Dokumen Penulis 2019)

4.3.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif

Karya ini secara keseluruhan menceritakan mengenai kehidupan tokoh utama yaitu Adipati Wasis Jayokusuma yang merupakan seorang pemimpin di daerah Pati, dibawah kepemimpinannya rakyat hidup tentram, aman dan makmur. Ilustrasi ini menggambarkan kunjungan Adipati ke sebuah desa dan kedekatan Adipati dengan rakyat. Meskipun kedatangan Adipati ke desa dikawal oleh prajurit dibelakangnya tidak ada ekspresi tegang maupun ketakutan yang terlihat selain ekspresi bahagia di wajah rakyat. Berbagai macam ungkapan dan beragam cara penyambutan membuat suasana yang tercipta di adegan ini penuh dengan kehormatan dan kasih sayang mulai dari orang tua hingga anak - anak.

Adipati digambarkan berjabat tangan dengan seorang kakek paruh baya yang berpenampilan lengkap seperti pakaian adat seorang abdi dalem sebuah kerajaan dalam budaya jawa. Posisinya yang dibawah saat berjabat tangan merupakan representasi tingkat hormat yang sangat tinggi kepada pemimpinnya. Dalam budaya

jawa etika saat menghormati orang adalah ketika ada orang yang dianggap lebih berilmu, lebih tua, atau memiliki derajat maka kita tidak boleh berposisi lebih tinggi darinya. Selain itu bersalaman dan mencium tangan ini mencerminkan bahwa apa yang digambarkan memperkuat latar belakang Adipati yang merupakan pemimpin yang dihormati dan representasi dari kebudayaan jawa.

Kedatangan Adipati disambut oleh berbagai kalangan mulai dari seorang ibu yang sedang menggendong bayinya mengenakan selendang layaknya cara menggendong anak perempuan jawa jaman dahulu, seolah olah ingin memperlihatkan kepada buah hati untuk ikut hormat kedatangan Adipati ditemani oleh figur laki – laki yang ikut serta disampingnya. Untuk memperkuat keragaman masyarakat yang menyambut maka digambarkan seorang nenek – nenek yang sedang menggendong keranjang berisi buah – buahan dan mengajak cucunya yang berada disampingnya untuk bersalaman dengan Adipati. Penggambaran ini mengacu pada jaman dahulu di daerah jawa orang membawa barang dengan menggunakan keranjang yang dibuat dari anyaman bambu dan cara membawanyapun unik, yaitu dengan meletakkannya dipunggung dan diikat menggunakan selendang dan biasanya yang membawa adalah seorang perempuan

Selain itu, terdapat beberapa figur yang memperkuat adegan mengenai Adipati yang berkunjung di desa, yaitu sosok pria yang menyambut Adipati salah satunya telanjang dada dan mengenakan *caping* yaitu penutup kepala yang digunakan orang jawa jaman dahulu ketika melakukan aktifitas pertanian dan perkebunan, serta figur ini juga memikul kayu yang membawa bilah bambu merupakan representasi aktifitas mengambil gula *aren* atau gula merah, dan semua kegiatan itu hanya ada

di pedesaan. Adapun penggambaran pendukung seorang figur yang sedang membuat sebuah rangkaian senjata tradisional keris ini memperjelas latar belakang karena keris merupakan senjata tradisional khas jawa. Sudah selayaknya seorang pemimpin saat melakukan kunjungan ditemani oleh prajuritnya, maka dari itu Adipati juga diilustrasikan ditemani oleh prajurit yang mengawal dibelakangnya lengkap dengan senjata tradisional khas jawa yaitu keris, dan tombak dan salah satunya membawakan payung dibelakang Adipati yang merupakan salah satu bentuk penghormatan kepada pemimpin dalam kebudayaan jawa.

Struktur pakaian serta aksesoris yang dikenakan oleh masing masing figur memperkuat adegan dalam ilustrasi. Sesuai narasi yang diceritakan bahwa Adipati merupakan pemimpin meskipun bukanlah seorang raja. Maka penggambaran karakter Adipati menyesuaikan seperti apa tokoh Adipati dalam cerita ini yang merupakan kyai, Dalam kebudayaan jawa jaman dahulu, seseorang yang memiliki pengaruh dalam rakyat seperti kyai, ulama, maupun pemimpin mengenakan jubah dan sorban karena pengaruh penyebaran agama islam pada saat itu. Corak garis lurus pada pakaian yang dikenakan serta warna coklat sangatlah identik dengan pakaian jawa yang bernama *Surjan* adalah kemeja atasan yang khusus digunakan oleh kaum pria berlengan panjang dengan kerah tegak dan terbuat dari kain bermotif lurik atau bunga.

Selain pakaian dan jubah, salah satu yang menjadikan penggambaran busana dari ilustrasi ini mudah dikenali sebagai ilustrasi dengan latar belakang kebudayaan khas jawa adalah Adipati dan figur lain mengenakan kain bawahan yang merupakan kain bermotif batik khas jawa. Serta semua prajurit dan figur laki – laki yang

mengenakan penutup kepala berupa *blangkon* yang merupakan penutup kepala khas jawa, dan penggambaran *setagen*, *epek*, *timbang* dan *leres* sebagai sejenis ikat pinggang, dan salah satu figur yang bersalaman dengan Adipati yaitu seorang yang seperti *abdi dalem* mengenakan pakaian dengan bagian belakang jauh lebih pendek untuk peletakan keris (romadecade 2020).

Posisi peletakan senjata keris pun disesuaikan dengan kebudayaan jawa dimana keris merupakan simbol kejantanan bagi laki – laki jawa, peletakan keris merupakan representasi dari sifat dan kedudukan orang jawa (Dita 2017). Peletakkan keris didepan perut menggambarkan bahwa Adipati seorang kyai atau ulama yang memiliki sopan santun, karena posisi peletakan keris dibelakang dilakukan oleh bangsawan atau abdi dalem yang diikat menggunakan *setagen*.

Pada karya ini latar belakang atau *background* menggambarkan beberapa rumah joglo yang memperkuat unsur kejawaan didukung oleh dinding serta pohon yang ada sebagai pelengkap latar belakang untuk menciptakan suasana pedesaan. unsur pencahayaan langit yang berwarna biru serta awan yang putih dan bayangan yang ada pada setiap figur serta objek lain yang mempertegas suasana serta waktu yang terjadi yaitu siang hari.

Secara keseluruhan warna yang dipakai warna gelap lebih mendominasi dalam karya ilustrasi, penggunaan warna gelap dan semua warna mengandung warna coklat dikarenakan untuk memberikan kesan suasana lampau dan warna cerah sebagai *background* serta pusat perhatian atau *point of interest*.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Adipati Wasis Jayakusuma” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat. Kata

Adipati Wasis Jayakusuma merupakan nama dari tokoh utama cerita ini. Hal tersebut menjadi bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karya *Adipati Wasis Wijayakusuma* merupakan sebuah karya ilustrasi yang sengaja penulis ciptakan sebagai sarana representasi dari adegan cerita rakyat yang menceritakan tokoh utama tersebut.

4.4 Karya 2



Gambar 4.5 Karya 2
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.4.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Panembahan Senapati</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas (<i>brush stroke</i>)
Tahun	: 2019

4.4.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Panembahan Senapati” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Subjek utama karya ini berupa penggambaran dua figur manusia tepat di tengah bidang gambar. Dua figur ini merupakan seorang laki – laki dan perempuan. Hal tersebut dapat dilihat dari penggambaran bentuk fisik seperti wajah dan rambut maupun pakaian yang dikenakan. Kedua figur ini terlihat sedang duduk di kursi dan sebelah kiri merupakan sosok laki – laki yang sedang menghadap ke depan sedangkan disebelah kanannya merupakan perempuan yang duduk menghadap serong ke arah kiri bidang gambar.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran permukaan lantai sangat rata. Selain penggambaran dasar lantai, ada pula penggambaran 3 objek pendukung. Disebelah kiri figur laki – laki terdapat dua buah meja kecil yang tertutup kain dan di atasnya terdapat objek menyerupai *tumpeng* diatas nampan dan beberapa gerabah seperti vas dan guci serta gelas, disebelah kanan figur perempuan terdapat dua payung yang tidak terbuka seperti payung pernikahan khas kebudayaan pernikahan jawa yang berada di dalam guci yang berjajar, payung sebelah kiri lebih tinggi daripada payung sebelah kanan yang telah disusun sedemikian rupa dengan ukuran berbeda-beda.

4.4.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada karya “Panembahan Senapati” terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada.

Unsur raut dalam terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau raut organis karena apabila dilihat dari segi bentuk masih tidak dapat diidentifikasi dengan menggunakan alat ukur. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar mulai dari figur manusia, meja, tanah serta background. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda.

Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur manusia. Pada dasarnya tiap figur memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak figur satu dengan lainnya. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur serta kain pada meja. Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran

tubuh sudah sebanding. Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku.

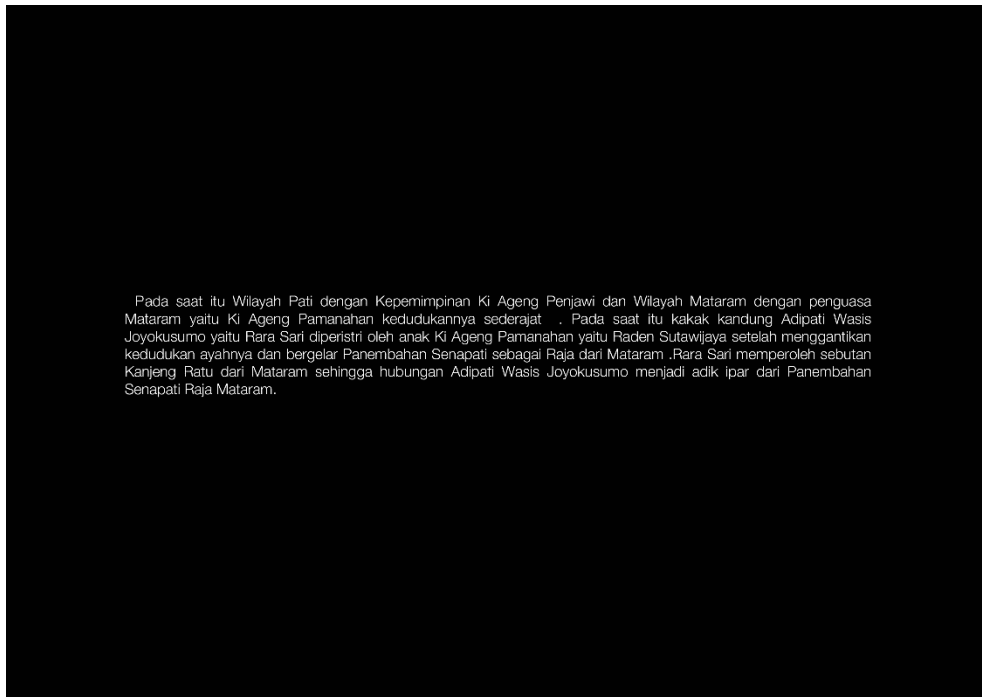
Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna, yaitu subjek Pria dan wanita yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang sedang diantaranya menggunakan warna gelap pada karya. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika subjek kedua figur laki laki dan perempuan memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan.

Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Kesatuan warna terlihat jika setiap subjek pada karya ini mengandung unsur warna kecoklatan dan warna yang berkesan sejuk.

Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang memperkenalkan tokoh baru yaitu Raden Sutawijaya yang memiliki gelar Panembahan Senapati yang merupakan seorang penguasa dan raja Mataram setelah menggantikan ayahnya yaitu Ki Ageng Pamanahan serta hubungannya dengan tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma yang tak lain merupakan adik ipar dari Panembahan Senapati setelah kakak kandung Adipati yaitu Rara Sari diperistri oleh Panembahan Senapati dan memperoleh gelar kanjeng ratu. Ini dikarenakan pada saat itu Wilayah Pati pimpinan Ki Ageng Panjawi ayah dari Adipati Wasis Wijaya Kusuma dan Rara Sari kedudukannya sederajat dengan Mataram pimpinan Ki Ageng Pamanahan.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Pada saat itu wilayah Pati dengan Ki Ageng Penjawi dan wilayah Mataram dengan penguasa Mataram yaitu Ki Ageng Pamanahan kedudukannya sederajat. Pada saat itu kakak kandung Adipati Wasis Wijayakusuma yaitu Rara Sari diperistri oleh anak Ki Ageng Pamanahan yaitu Raden Sutawijaya setelah menggantikan kedudukan ayahnya dan bergelar Panembahan Senapati sebagai raja dari Mataram. Rara Sari memperoleh sebutan Kanjeng Ratu dari Mataram sehingga hubungan Adipati Wasis Wijayakusuma menjadi adik ipar Panembahan Senapati Raja Mataram.



Gambar 4.6 Layout Teks Sequence Karya 2
(Sumber : Dokumen Penulis 2019)

4.4.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif

Karya ini secara keseluruhan menceritakan mengenai hubungan antara tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma dengan tokoh Raden Sutawijaya yang menjadi kakak iparnya setelah memperistri kakak kandung Adipati Wasis Wijayakusuma yaitu Rara Sari. Raden Sutawijaya menjadi seorang raja Mataram setelah

menggantikan kedudukan ayahnya yaitu Ki Ageng Pamanahan dan memiliki gelar Panembahan Senapati. Dalam karya ini menggambarkan mengenai pernikahan antara Raden Sutawijaya atau Panembahan Senapati dengan kakak Adipati yaitu Rara Sari. Pernikahan ini terjadi karena pada saat itu wilayah Pati dengan kepemimpinan Ayah Adipati dan Rara Sari yaitu Ki Ageng Penjawi kedudukannya sederajat dengan Mataram. Panembahan Senapati digambarkan duduk di sebuah kursi kayu secara berdampingan dengan Rara Sari dengan ekspresi yang tersenyum keduanya merupakan representasi pernikahan atau pasangan.

Busana yang dikenakan Panembahan Senapati adalah dandanan khas khusus pengantin dalam kebudayaan Jawa Tengah khususnya Mataram yang meliputi baju kebesaran berwarna hitam yang mencerminkan kain beludru kerajaan disertai mahkota hitam bermotif garis keemasan di kepalanya dan memakai bawahan celana bermotif dililit dengan kain jarik yang berukuran kebesaran di sekeliling tubuh bawah karena ukurannya yang panjang sehingga menyerupai gaun dan bagian depan lebih pendek dari lainnya, kain ini bermotif parang. Dalam budaya Jawa khususnya Jawa Tengah kain bermotif parang atau sering dikenal dengan motif pedang atau keris namun masyarakat sekitar menyebutnya dengan lidah api. Motif parang yang digambarkan merupakan representasi dari motif parang barong, Parang barong pada zaman dahulu hanya dipakai oleh raja dan dianggap sebagai pola yang suci, Ini merepresentasikan bahwa Panembahan Senapati merupakan seorang penguasa dan raja dari Mataram yang merupakan kerajaan dari Jawa. Selain kain bermotif parang, aksesoris yang dipakai di baju

Panembahan Senapati seperti bros dan rantai pada kancing juga merepresentasikan aksesoris yang bisa dipakai raja Jawa saat melaksanakan acara resmi.

Selain itu sandal selop berwarna keemasan yang dikenakan Panembahan Senapati merepresentasikan bentuk dari sandal selop yang biasa dipakai oleh (*manten*) istilah pengantin dalam kebudayaan Jawa saat melaksanakan pernikahan.

Posisi duduk Rara Sari yang berada disebelah Panembahan Senapati yang mengartikan pernikahan diperkuat dengan busana yang dipakai Rara Ayu mulai dari kebaya panjang berwarna hitam yang mengesankan beludru dan kemben bercorak keemasan dan dibalut dengan sebuah kain semacam jubah atau selendang berwarna putih menjadi indikator bahwa Rara Sari merupakan kakak dari Adipati Wasis Wijayakusuma yang sama halnya memakai kain jubah putih. Rara Sari menggulung rambutnya menjadi satu ikatan dibelakang kepala atau sering disebut dengan *sanggul bokor mengkurep* dan ditutup dengan rangkaian bunga melati serta dilengkapi dengan atribut seperti tusuk yang menjulang keatas dengan jumlah 9 dan disebut sebagai cunduk mentul. Adapun penggambaran Kalung susun sebanyak 3 serta memakai bawahan kain jarik yang memiliki motif parang sama seperti kain jarik warnanya lebih kekuningan dan yang terakhir menggunakan sandal selop berwarna keemasan semuanya mencerminkan busana dari pengantin dalam kebudayaan Jawa. hal tersebut memperkuat latar belakang cerita ini yang berasal dari Jawa Tengah dan menggambarkan adegan pernikahan antara tokoh bangsawan dan menjelaskan mengenai derajat dari Panembahan Senapati sebagai seorang Raja dan Rara Sari sebagai Kanjeng Ratu.

Latar belakang seperti bentuk kursi dengan ornamen, memperkuat suasana jawa dan lampau. Dua payung dalam sebuah guci yang berada disebelah kanan Rara sari menggambarkan payung tradisional khas jawa yang biasanya digunakan saat pernikahan atau acara resmi. Adapun disebelah kiri Panembahan Senapati terdapat sebuah meja *tumpeng* merupakan simbol rasa syukur dalam kebudayaan jawa dan memperkuat latar belakang cerita serta ilustrasi adegan. Latar belakang berwarna biru kegelapan dengan gradasi putih dimaksudkan untuk mempertegas kesan sakral dan agung serta mendramatisir suasana yang tercipta.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, Kata Panembahan Senapati merupakan sebutan serta gelar dari seorang raja mataram. Hal tersebut menjadi bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya sebagai sarana representasi dari adegan cerita.

4.5 Karya 3



Gambar 4.7 Karya 3
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.5.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Perang Pati dan Madiun</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

4.5.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Perang Pati dan Madiun” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Terdapat 11 figur manusia di dalam karya ini, 10 diantaranya berjenis kelamin laki – laki dan 1 figur berjenis kelamin perempuan. Hal tersebut dapat dilihat dari model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut yang dimilikinya. Semua figur ini berekspresi tegang dan serius. Terdapat 2 subjek utama diantara 11 figur dalam karya ini yaitu seorang pria dan perempuan yang tampak saling berhadapan, ini dapat diidentifikasi dari letak pria tersebut ditengah tengah kerumunan orang, pria tersebut terlihat mengenakan sorban dan jubah di bagian luarnya dan mengenakan celana panjang yang dirangkap dengan jarik bermotif batik. Pria ini diposisikan berdiri di atas tanah dan menghadap ke arah kanan dan membelakangi bidang gambar. Tangan kiri figur ini terlihat membawa tempat atau sarung senjata sedangkan tangan kanannya menggenggam sebuah senjata yang sedang diarahkan terhadap subjek perempuan didepannya yang sedang berlutut. Figur perempuan ini terlihat sedikit mengangkat kepala keatas, tangan kanannya menggenggam senjata yang sama namun tangan kirinya terbuka dan tidak

membawa apa – apa sedangkan tempat senjata perempuan ini terlihat dibawah sebelah kanan. Figur ini mengenakan pakaian berlengan panjang berwarna hijau dan mengenakan kalung dan sabuk yang penuh dengan ornamen serta mengenakan rok yang dibalut dengan jubah.

Disebelah kiri bidang gambar terdapat dua figur prajurit pria dewasa yang saling berhadapan dan tampak sedang bertarung. Salah satu figur sebelah membawa sebuah tombak dan diarahkan ke figur sebelah kanannya yang tampak sedang terjatuh. Kedua figur ini memakai atribut yang hampir sama yaitu pakaian lengan panjang dan mengenakan blangkon serta celana panjang yang dibalut kain bermotif hanya saja dibedakan dengan bentuk blangkon yang berbeda dan motif pakaian yang berbeda. disebelah atas serta kanan figur utama terdapat sekerumunan figur yang berposisi saling berhadapan dengan pakaian bergaris lurus membawa beragam senjata mulai dari pedang, hingga keris dan tombak serta tameng semuanya berdiri dan terlihat menyerang sedangkan figur pria yang berpakaian polos tampak seperti menyerah dan tidak menyerang sedangkan posisinya beragam ada yang berdiri, berlutut sampai terjatuh.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran permukaan tanah yang sangat lapang dan rata. Selain penggambaran tanah, ada pula penggambaran siluet kerumunan orang yang sedang bertarung. Latar belakang digambarkan sebuah tembok panjang dan ditengah – tengahnya terdapat sebuah gapura serta terlihat sebuah atap rumah tradisional serta langit dan awan yang terlihat mendung.

4.5.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada karya "*Perang Madiun dan Pati*" terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau sering disebut raut organis. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar mulai dari figur manusia, pakaian, senjata serta background. Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur manusia. Pada dasarnya tiap figur memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga ukuran dibuat berbeda. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak figur satu dengan lainnya. Bagian siluet terdekat dengan mata memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan bagian terjauh. Hal tersebut terlihat jika sisi bagian kiri memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan dengan sisi bagian kanan semua objek. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas. Unsur tekstur terdapat pada tanah, senjata, maupun siluet dan latar belakang yang seolah terlihat kasar akibat dari efek sapuan kasar.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding. Penggambaran manusia dengan senjata yang digunakan terlihat sudah sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar. Pemilihan subjek gambar yang meliputi sosok figur, atribut serta meja dan properti lainnya merupakan suatu hal yang selaras.

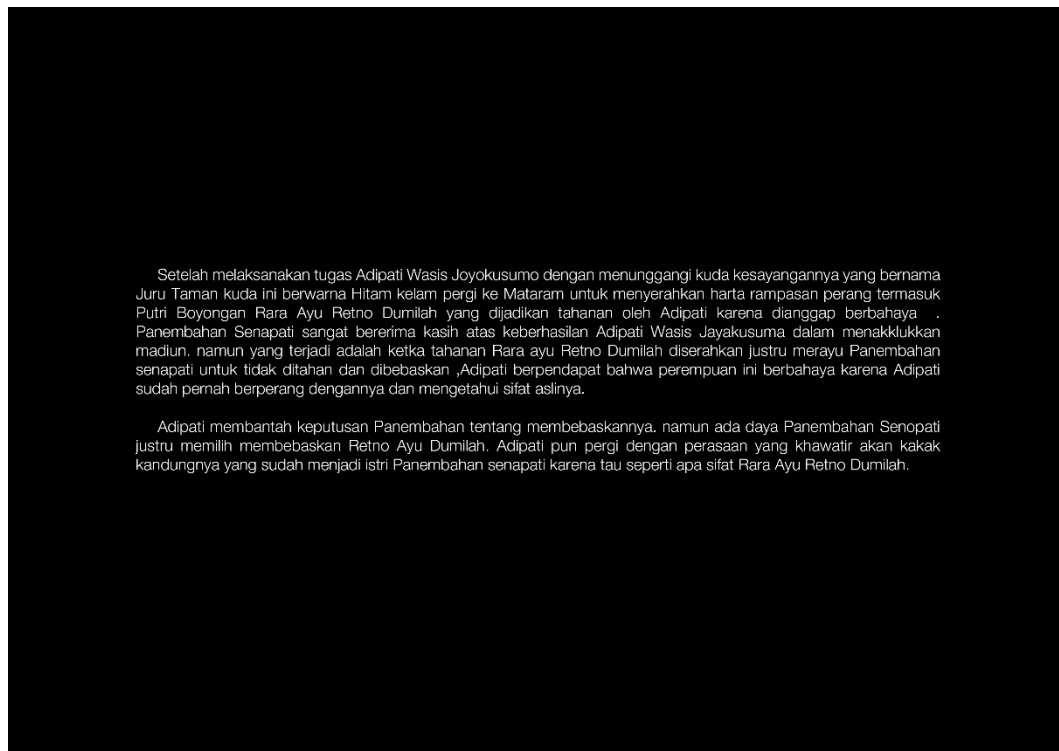
Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna, yaitu subjek Pria dan wanita yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang serta pakaian yang dikenakan berbeda sedang diantaranya menggunakan warna gelap pada karya. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika subjek kedua figur laki laki dan perempuan memiliki ukuran paling besar. Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik.

Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai peperangan yang terjadi antara Pati dan Madiun setelah Adipati Wasis Wijayakusuma diminta oleh kakak iparnya yaitu Panembahan

Senapati untuk menaklukkan Madiun. Peperangan Pati dan Madiun dimenangkan oleh Adipati Wasis Wijayakusuma beserta pasukan Pati dan berhasil membuat para pasukan Madiun menyerah serta mengalahkan pimpinan Madiun yaitu Rara Ayu Retno Dumilah, Adipati Wasis Wijayakusuma tidak serta merta menghabisi lawannya namun memilih menghentikan peperangan dan membuat Madiun Menyerah. Kemudian Madiun menjadi bagian dari daerah kekuasaan Mataram dan Adipati membawa Rara Ayu Retno Dumilah sebagai tahanan.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Diantara deretan Adipati yang pernah memerintah terdahulu yang paling terkenal adalah Adipati Wasis joyokusumo ia sangat gigih, berani, ksatria dan sakti mandraguna. Suatu saat Adipati diminta tolong untuk membantu mataram yang dipimpin oleh Panembahan Senopati yang tak lain adalah kakak iparnya dikarenakan kakak kandungnya yaitu Kanjeng Ratu Rara Sari dinikahkan dengan Danang Sutawijaya atau dikenal dengan Panembahan Senopati, Adipati Wijoyokusumo diminta untuk membantu dalam menghadapi perang melawan Madiun. Dalam bertempur tak ada rasa takut didada Adipati Wasis Joyo Kusumo. setiap lawan satu – persatu dikalahkan, berbagai senjata musuh seperti tombak, pedang dan keris menghujam ke tubuh Adipati namun tiada goresan sedikitpun yang mengenai kulitnya, Madiun dipimpin oleh putri dari madiun yaitu Rara Ayu Retno Dumilah, perang pun terjadi antara pasukan Adipati Wasisjoyokusumo melawan Madiun. sampai pada akhirnya madiun dapat dikalahkan, Adipati tidak serta merta membunuh dan menghabisi lawannya ketika lawannya sudah tidak berdaya, dia memilih untuk menghentikan peperangan dan membuat lawannya untuk menyerah, kemudian Madiun menjadi bagian dari daerah kekuasaan Mataram dan Adipati membawa Rara Ayu Retno Dumilah sebagai tahanan.



Gambar 4.8 Layout Teks Sequence Karya 3
(Sumber : Dokumen Penulis 2019)

4.5.4 Analisis Aspek Ilustratif

Karya ini secara keseluruhan menceritakan mengenai peperangan antara Pati melawan Madiun. Dalam karya ini menggambarkan mengenai kemenangan Adipati Wasis Wijayakusuma atas Madiun dan berhentinya peperangan karena Adipati Wasis Wijayakusuma membuat Madiun menyerah. Peperangan ini terjadi karena Adipati diminta Panembahan Senapati sebagai kakak iparya sekaligus sebagai raja Mataram untuk membantu menaklukkan Madiun.

Penggambaran sebuah perang yang berkesan kacau, mencekam, dan menakutkan tercerminkan dari adegan Adipati Wasis Wijayakusuma dan Rara Ayu Retno Dumilah yang saling berhadapan dan megarahkan senjata masing- masing. begitu pula para prajurit Pati dan Mataram yang tampak sedang bertarung dengan

beragam senjata yang digunakan serta didukung dengan banyaknya jumlah prajurit yang digambarkan dan beragam posisi adegan yang terjadi mulai dari berdiri hingga berlutut dan terjatuh di tanah serta didukung dengan ekspresi semua figur yang digambarkan tidak ada yang tersenyum melainkan ketegangan dan ketakutan tergambar pada wajah memperkuat adegan peperangan yang terjadi.

Adipati Wasis Wijayakusuma digambarkan berdiri gagah di tengah tengah para prajurit dan mengarahkan keris ke arah leher Rara Ayu Retno Dumilah yang sudah terlihat tidak berkutik dengan ekspresi yang pasrah sembari menatap Adipati Wasis Wijayakusuma merupakan penggambaran dari sebuah kekalahan dan menyerah karena sudah tidak berdaya dan dapat dilihat dari posisi tangan yang sudah terbuka dengan sarung keris yang sudah tergeletak memiliki kesan bahwa sarung tersebut terjatuh karena sudah terpojok dan menyerah. Rara Ayu yang digambarkan dengan rambut yang digulung kebelakang menjadi satu ikatan yang merepresentasikan sanggul, serta bentuk riasan rambut depan dan samping yang menyerupai riasan perempuan Jawa yaitu *paes prada*. Selain itu Rara Ayu Retno Dumilah memakai busana sebuah kain selendang menyerupai jubah berwarna putih yang menutupi pakaian kebaya hijau penuh dengan motif berwarna putih dan ornamen.

Warna hijau dipilih penulis karena dapat merepresentasikan daerah Madiun yang merupakan bagian dari daerah Jawa Timur, karena menurut penulis dalam kebudayaan Jawa Tengah warna – warna yang dipakai sebagai pakaian maupun kain batik cenderung berwarna kecoklatan atau sering disebut warna sogu. Rara Ayu Retno Dumilah dilengkapi dengan memakai ikat pinggang berwarna keemasan yang penuh dengan ornamen serta kalung susun bertingkat tiga semuanya berwarna

emas yang merupakan representasi dari emas memperkuat bahwa Rara Ayu merupakan seorang pemimpin.

Prajurit dari kedua belah pihak dibedakan dengan penggambaran busana yang berbeda, Pasukan Pati mengenakan pakaian coklat bermotif garis lurus yang mencerminkan pakaian khas pria Jawa Tengah yaitu surjan. Sedangkan prajurit Madiun digambarkan dengan pakaian yang polos dan berwarna coklat kemerahan. Selain itu bentuk dari blangkon yang digunakan berbeda, ada pula motif kain jarik serta ikat pinggang yang berbeda. Adegan yang tergambarkan dari semua pasukan Pati yang tergambarkan mengarahkan senjata ke arah prajurit Madiun sedangkan posisi prajurit Madiun mulai dari terjatuh, menurunkan senjata hingga mengangkat tangan merupakan tanda dari menyerah serta menggambarkan kekalahan, semua adegan memperkuat representasi kemenangan perang Pati atas Madiun.

Selain penggambaran prajurit yang saling menyerang satu dengan lainnya adegan peperangan diperkuat oleh penggambaran siluet prajurit dan tombak yang mengarah ke atas pada latar belakang, siluet dipilih karena selain memberi kesan ruang juga bermaksud agar memberi kesan bahwa jumlah prajurit yang terlibat sangat banyak serta memperkuat kesan perang yang terjadi dalam skala besar karena sampai kejauhan hanya terlihat prajurit yang saling bertarung.

Semua senjata yang digambarkan merupakan representasi senjata prajurit Jawa jaman dahulu, mulai keris, bentuk dari ujung tombak, hingga bentuk perisai dan pedang. Adapun penggambaran banyaknya senjata yang patah dan berserakan di atas tanah selain menjelaskan kekalahan Madiun juga memperkuat suasana kacanya peperangan.

Latar belakang menggambarkan rumah joglo yang memperkuat unsur kejawaan dan dinding yang ada sebagai pelengkap latar belakang untuk menciptakan suasana yang lampau menginformasikan bahwa peperangan terjadi di daerah kerajaan Madiun. Selain itu ada pula unsur pencahayaan langit yang berwarna biru serta awan yang putih mempertegas suasana serta waktu yang terjadi yaitu siang hari. Meskipun perang identik dengan kekerasan dan kekejaman namun penggambaran perang pada karya ini tidak mengandung unsur kekerasan dikarenakan pesan yang ingin disampaikan oleh ilustrator yang bermaksud menjelaskan tentang adegan kemenangan dan mengampuni. Adipati tidak serta merta membunuh dan menghabisi lawannya ketika lawannya sudah tidak berdaya namun memilih untuk menghentikan peperangan dan membuat lawannya untuk menyerah. Selain itu agar isi dari konten yang dikandung dalam ilustrasi dapat dikonsumsi sesuai khalayak sasaran terutama untuk anak – anak tanpa menegaskan visualisasi unsur negatif seperti kekerasan dan kekejaman namun menonjolkan visualisasi unsur positif seperti menghentikan peperangan.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Perang Madiun dan Pati” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat. Kata perang Madiun dan Pati dalam judul sudah merepresentasikan mengenai adegan. Hal tersebut menjadi bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karya *Perang Madiun dan Pati* merupakan sebuah karya ilustrasi yang sengaja penulis ciptakan sebagai sarana representasi dari adegan Peperangan antara Madiun dan Pati, alasan penyebab perang serta yang terjadi dalam peperangan.

4.6 Karya 4



Gambar 4.9 Karya 4
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.6.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Rara Ayu Merayu</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

4.6.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Rara Ayu Merayu” menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar. Terdapat 3 figur manusia di dalam karya ini, 2 diantaranya berjenis kelamin laki – laki dan 1 figur berjenis kelamin perempuan. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk wajah, model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut yang dimilikinya. Figur utama berada tepat di tengah bidang

gambar yang digambarkan dengan posisi duduk di sebuah singgasana dan tangan kanan memegang tongkat sebagai sandaran dan disebelah kanan tempat duduknya terdapat sebuah tameng yang disandarkan dan sebelah kiri terdapat dua buah guci.

Figur ini terlihat mengenakan sebuah penutup kepala berwarna hitam corak keemasan dan busana berwarna putih dan dilapisi pakaian hitam lengan panjang dan dipenuhi dengan aksesoris di dada maupun perutnya, selain itu mengenakan bawahan celana panjang dan dilapisi oleh kain batik berwarna putih dan coklat, figur ini nampak sedang berekspresi serius dan menatap figur pria didepannya yang terletak di sebelah kanan bidang gambar yang terlihat mengenakan sebuah penutup kepala berwarna putih serta pakaian coklat bermotif garif lurus hitam dibalut dengan jubah panjang berwarna putih dan bawahan celana panjang merah kehitaman dilapisi kain batik. Figur ini berposisi berdiri dengan ekspresi marah dengan tangan kiri yang memegang sebuah senjata dan tangan kanan menunjuk kearah figur perempuan yang berada di sebelah kiri bidang gambar.

Figur perempuan ini terlihat sedang berdiri dengan kedua lututnya dan terlihat setengah berlutut, kepalanya nampak sedikit mendongak ke atas dan mengepalkan kedua tangannya menjadi satu dengan ekspresi yang terlihat sedih. Perempuan ini terlihat mengenakan busana berwarna hijau dilengkapi sebuah kalung keemasan dan dibalut dengan jubah putih yang berukuran panjang.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran permukaan tanah yang sangat rata. Selain penggambaran tanah, ada pula penggambaran bentuk batu bata pada setiap tingkatan lantai pada singgasana. Latar belakang digambarkan sebuah dinding kayu yang membentang dari sisi kiri sampai kanan bidang gambar.

4.6.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada karya "*Rara Ayu Merayu*" terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau sering disebut raut organis. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar mulai dari figur manusia, pakaian, senjata serta background. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda maupun objek. Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur manusia. Pada dasarnya tiap figur memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga ukuran dibuat berbeda. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh.

Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak figur satu dengan lainnya. Pendekatan pemberian efek bayangan yang mengarah dan mengikuti bentuk segala sesuatu yang terkena bayangan tersebut, bayangan terdapat pada semua figur dan objek pendukung lainnya. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur pada gambar ilustrasi.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas. Unsur tekstur terdapat pada tanah, senjata, maupun batu bata pada singga sana dan kayu pada latar belakang yang seolah terlihat kasar akibat dari efek sapuan kuas secara kasar.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding. Ukuran singgasana dan lebar dari tangga pada latar belakang sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

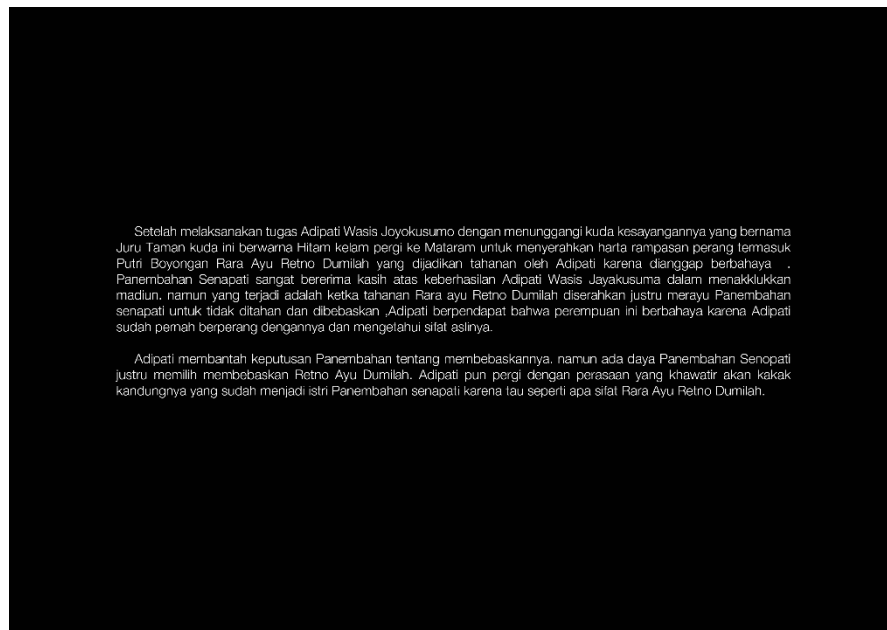
Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar. Pemilihan subjek gambar yang meliputi sosok figur, atribut serta bentuk singgasana dan properti lainnya merupakan suatu hal yang selaras.

Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna, yaitu subjek Pria dan wanita yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang dan jelas serta pakaian yang dikenakan berbeda dari warna background dan latar yang gelap dan samar. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika subjek kedua figur laki laki dan perempuan memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan. Dominasi letak dikarenakan figur laki- laki dan perempuan yang lebih menguasai bidang gambar. Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Kesatuan warna terlihat jika setiap subjek pada karya ini mengandung unsur warna yang selaras.

Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai penyerahan harta rampasan perang setelah Adipati Wasis Wijayakusuma berhasil mengalahkan Madiun kepada Panembahan Senapati di Mataram termasuk putri boyongan Rara Ayu Retno Dumilah yang dijadikan tahanan oleh Adipati karena dianggap berbahaya. Panembahan Senapati memilih membebaskan Rara Ayu Retno Dumilah dan akhirnya Perdebatan Adipati dengan Panembahan Senapati terjadi karena Adipati menolak Rara Ayu dibebaskan karena mengetahui sifat aslinya yang dianggap berbahaya, dan mulailah konflik dari tokoh utama Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Setelah melaksanakan tugas Adipati Wasis Joyokusumo dengan menunggangi kuda kesayangannya yang bernama Juru Taman kuda ini berwarna Hitam kelam pergi ke Mataram untuk menyerahkan harta rampasan perang termasuk Putri Boyongan Rara Ayu Retno Dumilah yang dijadikan tahanan oleh Adipati karena dianggap berbahaya. Panembahan Senapati sangat bererima kasih atas keberhasilan Adipati Wasis Jayakusuma dalam menaklukkan madiun. Namun yang terjadi adalah ketika tahanan Rara ayu Retno Dumilah diserahkan justru merayu Panembahan senapati untuk tidak ditahan dan dibebaskan, Adipati berpendapat bahwa perempuan ini berbahaya karena Adipati sudah pernah berperang dengannya dan mengetahui sifat aslinya. Adipati membantah keputusan Panembahan tentang membebaskannya. namun ada daya Panembahan Senopati justru memilih membebaskan Retno Ayu Dumilah. Adipati pun pergi dengan perasaan yang khawatir akan kakak kandungnya yang sudah menjadi istri Panembahan senapati karena tau seperti apa sifat Rara Ayu Retno Dumilah.



Gambar 4.10 Layout Teks Sequence Karya 4
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.6.4 Analisis Aspek Ilustratif

Karya ini secara keseluruhan menceritakan munculnya konflik dari tokoh utama pada cerita rakyat asal mula Gunungpati yaitu perdebatan antara Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati atas penolakan dari pembebasan Rara Ayu Retno Dumilah dari tawanan. Ini terjadi ketika Adipati Wasis Wijaya Kusuma pergi ke Mataram dan bertemu Panembahan Senapati dan hendak menyerahkan harta rampasan atas menangnya peperangan Pati melawan Madiun termasuk putri boyongan Rara Ayu Retno Dumilah yang dijadikan tahanan karena dianggap berbahaya. Namun, yang terjadi adalah Rara Ayu merayu Panembahan Senapati untuk dibebaskan dan ini ditentang oleh Adipati Wasis Wijayakusuma berdasarkan pendapat Adipati yang menganggap bahwa perempuan ini berbahaya setelah mengetahui sifat aslinya karena sudah pernah berperang dengannya, namun apa daya meski sudah dijelaskan oleh Adipati seperti apa Rara Ayu, Panembahan

Senapati tetap membebaskannya dan Adipati pun pergi dengan perasaan khawatir dengan kakak kandungnya yang merupakan istri dari Panembahan Senapati.

Pengungkapan isi dari cerita ini dijelaskan lewat penggambaran adegan yang mencerminkan dan mewakili isi dari kejadian, mulai dari penyusunan posisi tubuh dan komposisi yang dibuat hanya berfokus pada ketiga subjek yang saling berinteraksi, mulai dari Adipati Wasis Wijayakusuma yang digambarkan berdiri tegak menghadap ke Rara Ayu namun kepalanya menoleh ke arah Panembahan Senapati dengan ekspresi wajah dengan pandangan mata yang tajam dan mulut yang sedikit terbuka seolah sedang bicara merepresentasikan ketidak terimaan, marah dan penolakan. Didukung dengan tangan kiri yang menunjuk kearah Rara Ayu yang memperkuat interaksi antara Adipati dan Rara Ayu dengan Panembahan Senapati dan tangan kanannya yang masih menggenggam senjata keris yang merupakan senjata khas jawa dan posisinya lebih condong kedepan merepresentasikan bahwa Rara Ayu adalah orang yang berbahaya maka Adipati terlihat siaga. Selain posisi tubuh busana yang dipakai adipati adalah sebuah sorban putih dengan tali yang menggantung ke depan dan pakaian surjan dengan balutan jubah putih panjang dan memakai celana panjang berwarna merah kehitaman dengan dibalut kain batik bermotif yang menyerupai ciri khas batik jawa tengah dan diikat dengan ikat pinggang berwarna hitam. Busana serta senjata adipati merepresentasikan bahwa tokoh Adipati adalah tokoh yang berlatar belakang jawa karena menggunakan jubah putih dan sorban merepresentasikan bahwa Adipati merupakan sosok pemimpin dan dianggap sebagai ulama atau kyai.

Panembahan Senapati berposisi duduk di sebuah singgasana sederhana merupakan representasi seorang raja. Tangan kanan Panembahan Senapati yang terlihat memegang erat sebuah tongkat yang merupakan tombak menunjukkan kekuasaan dan tangan kirinya mengepal menandakan keseriusan adegan yang terjadi. Wajah Panembahan senapati menghadap ke wajah Adipati Wasis Wijayakusuma merupakan representasi dari perdebatan yang terjadi adalah antara Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati. Busana yang dikenakan mulai dari Mahkota hitam dengan garis keemasan, baju putih yang pemakaiannya sampai leher dengan pakaian seperti jas hitam dengan ornamen di setiap pergelangan tangan dan kancing yang berukuran besar serta keemasan merupakan representasi pakaian khas Raja Mataram dan mempertegas bahwa Panembahan Senapati seorang raja Mataram. Selain pakaian aksesoris seperti bros pada dada dengan lambang yang menyerupai matahari serta rantai pada pakaian adalah aksesoris yang dipakai oleh raja mataram, selain itu penggunaan kain yang berukuran besar dan panjang pada bawahan raja dengan motif parang yang merupakan motif batik yang hanya dipakai oleh raja mataram menggambarkan kebesaran serta keagungan seorang raja Mataram memperkuat penggambaran tokoh raja Mataram yaitu Panembahan Senapati.

Adanya tingkatan tangga kecil pada lantai merupakan simbol posisi raja adalah diatas, selain itu terdapat sebuah perisai yang bersandar pada sebelah kanan Panembahan Senapati mengarah ke Rara Ayu Retno Dumilah. Perisai merupakan alat yang wajar untuk digambarkan pada sebuah kerajaan namun ini dapat berperan sebagai simbol pertahanan dan melindungi. Maka dalam hal ini merupakan

representasi dari interaksi ilustrasi bahwa Panembahan Senapati lebih melindungi dan membela Rara Ayu Retno Dumilah pada cerita ini.

Rara Ayu Retno Dumilah digambarkan sedang berposisi layaknya orang yang sedang meminta ampunan dengan ekspresi wajah yang memelas mengarah Panembahan Senapati merupakan representasi dari Rara Ayu Retno Dumilah yang merayu Panembahan Senapati dan meminta pertolongan atau ampunan untuk dibebaskan. Rara Ayu Retno Dumilah yang merupakan seorang putri dari Madiun digambarkan dengan bentuk rambut yang digulung menjadi satu dibelakang yang mencerminkan sanggul serta riasan rambut dan alis layaknya seorang putri serta mengenakan busana kebaya yang merupakan pakaian adat perempuan dari Jawa yang berwarna hijau dengan motif keemasan dan putih yang berarti elegan dan mewah, pakaian Rara Ayu Retno Dumilah dilapisi dengan memakai jubah besar dan panjang berwarna putih dan dilengkapi aksesoris kalung susun yang berjumlah tiga buah memperkuat representasi bahwa Rara Ayu Retno Dumilah merupakan seorang putri yang berlatar belakang kebudayaan Jawa.

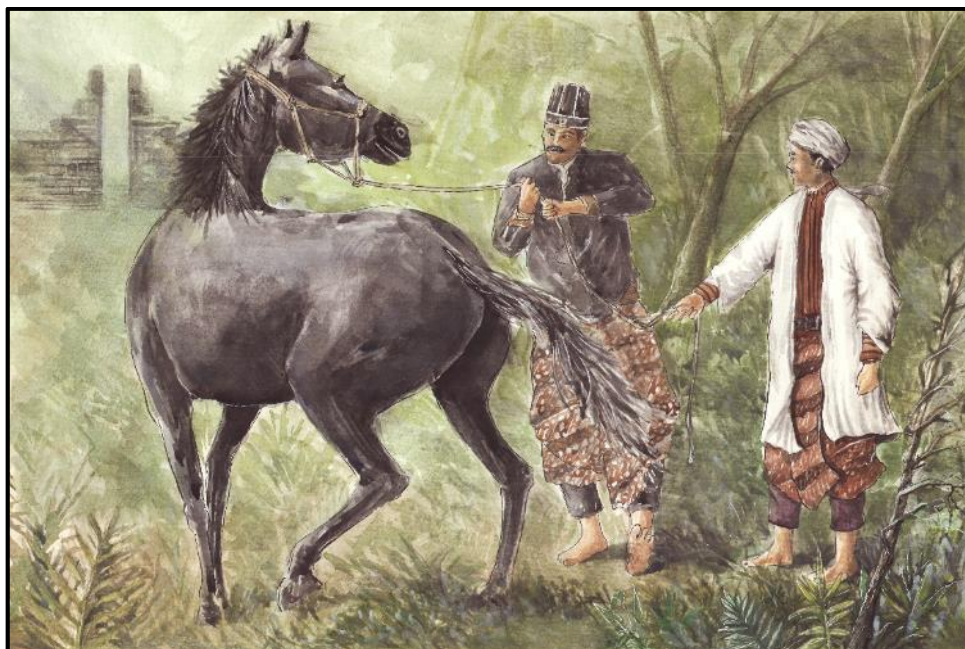
Pada karya ini latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah lantai yang halus dan singgasana dengan bentuk batu bata dan guci serta dinding yang merupakan susunan kayu yang ada sebagai pelengkap latar belakang untuk menciptakan suasana yang lampau dan menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita tersebut adalah kerajaan Mataram. Karena pada jaman dahulu bentuk bangunan serta bahan yang digunakan dalam kerajaan Jawa terutama Mataram adalah Kayu. Selain itu ada pula unsur pencahayaan yang menciptakan bayangan

dan menentukan arah bayangan yang ada pada setiap figur serta objek lain mempertegas suasana serta waktu yang terjadi yaitu siang hari.

Secara keseluruhan warna yang dipakai warna gelap lebih mendominasi dalam karya ilustrasi, penggunaan warna gelap dan semua warna mengandung warna coklat dikarenakan untuk memberikan kesan suasana lampau dan warna cerah sebagai penggambaran pencahayaan dalam ruangan.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Rara Ayu Merayu” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat. Kata Rara Ayu dan Merayu dalam judul sudah merepresentasikan tokoh Rara Ayu serta adegan yang dilakukan. Hal tersebut menjadi bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya.

4.7 Karya 5



Gambar 4.11 Karya 5
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.7.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Juru Taman</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

4.7.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Juru Taman” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Terdapat 3 figur utama pada karya ini, 1 ekor kuda dan 2 figur manusia, kedua figur manusia ini merupakan figur laki - kali. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk wajah, model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut yang dimilikinya. Subjek utama dalam karya ini yaitu seekor kuda tepat bedara di tengah sebelah kiri bidang gambar dengan posisi sedang berdiri dan badan menghadap kiri gambar namun kepala menghadap ke kanan, kuda ini berwarna hitam kelam dan berukuran lebih besar daripada subjek disekitarnya. Kepala kuda ini terlihat terikat pada tali dan tali tersebut nampak ditarik dengan kedua tangan oleh figur laki – laki yang tampak berdiri di sebelah kanan kuda tersebut

Figur ini terlihat mengenakan sebuah penutup kepala berwarna hitam corak keemasan dan busana berwarna putih dan dilapisi pakaian hitam lengan panjang dan dipenuhi dengan aksesoris di dada maupun perutnya, selain itu mengenakan bawahan celana panjang dan dilapisi oleh kain batik berwarna putih dan coklat, figur ini nampak sedang berekspresi serius dan menatap kuda didepannya yang

terletak di sebelah kiri bidang gambar. Selain itu tujung dari tali yang digunakan untuk menarik kuda yang terletak di kiri gambar dipegang oleh seorang pria disebelah kanan bidang gambar dan terletak disebelah figur pria yang tepat berada ditengah, figur ini terlihat mengenakan sebuah penutup kepala berwarna putih serta pakaian coklat bermotif garif lurus hitam dibalut dengan jubah panjang berwarna putih dan bawahan celana panjang merah kehitaman dilapisi kain batik berposisi berdiri dengan ekspresi sedih .

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran pohon kecil dan rumput pada *foreground* atau latar yang berada didepan serta permukaan tanah yang dipenuhi dengan rumput, Selain penggambaran rumput, ada pula penggambaran banyak pohon pada latar belakang serta sebuah dinding dan gapura yang berada pada sisi kiri bagian atas bidang gambar.

4.7.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada karya “*Juru Taman*” terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau sering disebut raut organis. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar mulai dari figur manusia, hewan, pakaian, rumput dan pohon serta background. Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur manusia dan hewan serta pohon dan gapura. Ukuran manusia dengan pohon maupun gapura lebih besar ukuran gapura

dan pohon, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga ukuran dibuat berbeda. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak figur satu dengan lainnya dan dengan objek dibelakangnya. Pendekatan pemberian efek bayangan yang mengarah dan mengikuti bentuk segala sesuatu yang terkena bayangan tersebut, bayangan terdapat pada semua figur dan objek pendukung lainnya. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur pada gambar ilustrasi.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas. Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding. Penggambaran manusia dengan ukuran kuda sudah sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, sebab apabila karya ini ditarik garis imajiner untuk membagi dua bagian gambar sama besar, baik kanan dan kiri maupun atas dan bawah tidak ada kesamaan. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar. Pemilihan

subjek gambar yang meliputi sosok manusia, kuda, atribut serta rumput dan pohon pada latar depan dan belakang serta gapura merupakan suatu hal yang selaras.

Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna, yaitu kuda yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna paling gelap dan jelas berbeda dari warna background dan latar yang terang dan samar. Serta subjek manusia yang digambarkan dengan jelas dengan warna yang lebih terang daripada latar belakang. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika subjek kuda dan kedua figur laki laki memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain.

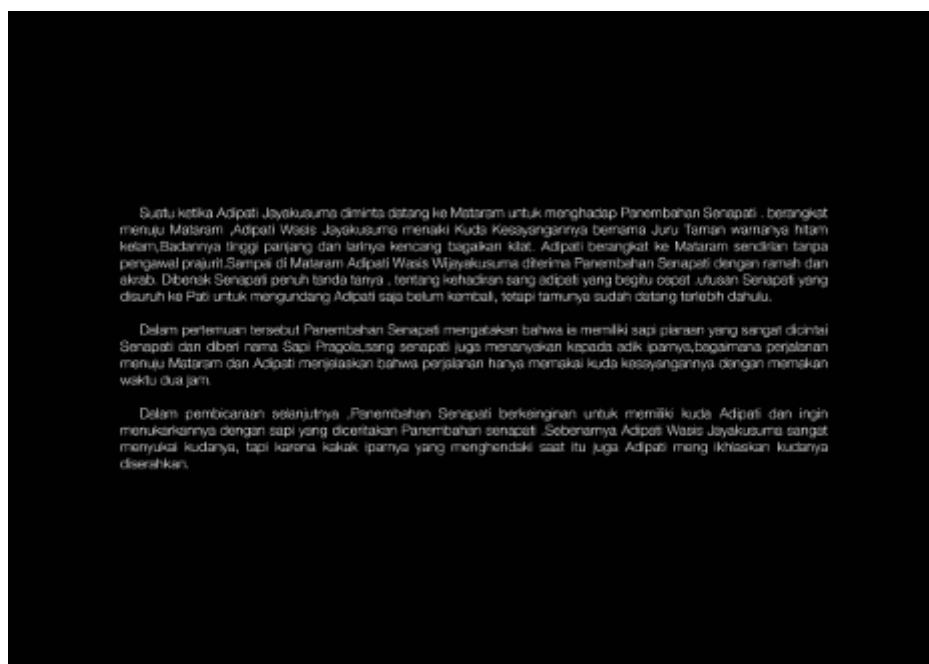
Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai pertemuan Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati karena diminta datang ke Mataram. Sekaligus memperkenalkan tokoh baru yang merupakan kuda kesayangan Adipati Wasis Wijayakusuma yang dinamai Juru Taman yang merupakan seekor kuda berwarna hitam kelam, badannya tinggi panjang dan larinya kencang. Selain itu Panembahan Senapati yang berkeinginan untuk memiliki kuda Adipati dan ingin menukarkannya dengan sapi yang diceritakan sebelumnya. Meskipun Adipati Wasis Wijayakusuma sangat mencintai kudanya namun karena kakak iparnya yang menghendaki Adipati mengikhlaskan kudanya diserahkan.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Suatu ketika Adipati Jayakusuma diminta datang ke Mataram untuk menghadap Panembahan Senapati. berangkat menuju Mataram, Adipati Wasis Jayakusuma

menaiki Kuda Kesayangannya bernama Juru Taman warnanya hitam kelam, Badannya tinggi panjang dan larinya kencang bagaikan kilat. Adipati berangkat ke Mataram sendirian tanpa pengawal prajurit. Sampai di Mataram Adipati Wasis Wijayakusuma diterima Panembahan Senapati dengan ramah dan akrab. Dibentak Senapati penuh tanda tanya, tentang kehadiran sang adipati yang begitu cepat. Utusan Senapati yang disuruh ke Pati untuk mengundang Adipati saja belum kembali, tetapi tamunya sudah datang terlebih dahulu.

Dalam pertemuan tersebut Panembahan Senapati mengatakan bahwa ia memiliki sapi piaraan yang sangat dicintai Senapati dan diberi nama Sapi Pragola, sang senapati juga menanyakan kepada adik iparnya, bagaimana perjalanan menuju Mataram dan Adipati menjelaskan bahwa perjalanan hanya memakai kuda kesayangannya dengan memakan waktu dua jam. Dalam pembicaraan selanjutnya, Panembahan Senapati berkeinginan untuk memiliki kuda Adipati dan ingin menukarkannya dengan sapi yang diceritakan Panembahan senapati. Sebenarnya Adipati Wasis Jayakusuma sangat menyukai kudanya, tapi karena kakak iparnya yang menghendaki saat itu juga Adipati meng iklhaskan kudanya diserahkan.



Gambar 4.12 Layout Teks Sequence Karya 5
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.7.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif

Karya ini secara keseluruhan menceritakan pengenalan tokoh baru dalam cerita yaitu Juru Taman yang merupakan seekor kuda kesayangan Adipati Wasis Wijayakusuma. Serta menceritakan pertemuan antara Adipati Wasis

Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati setelah diminta untuk berkunjung ke Mataram. Selain itu bagian ini merupakan munculnya konflik kedua dari tokoh utama pada cerita rakyat asal mula Gunungpati yaitu dimintanya kuda kesayangan Adipati Wasis Wijayakusuma yang bernama Juru Taman oleh Panembahan Senapati. Meskipun Adipati sangat mencintai Juru Taman namun Adipati mengikhlaskan kudanya untuk diserahkan ke Panembahan Senapati karena merupakan kakak iparnya.

Juru Taman sebagai subjek utama dalam fragmen ini digambarkan sesuai ciri – ciri yaitu berbadan besar dan panjang berwarna hitam kelam dengan rambut yang lebat menggambarkan kuda yang sangat kuat juga gagah. Posisi tubuh Juru Taman yang menghadap ke arah kiri dan kaki belakang terbuka lebar dan salah satunya terangkat dengan kepala yang diikat oleh tali dan menghadap ke arah Panembahan Senapati dan mulut yang sedikit terbuka merupakan representasi dari ekspresi berontak dari Juru Taman untuk dibawa dan diminta oleh Panembahan Senapati, karena seekor hewan yang sudah akrab dan memiliki hubungan erat dengan yang merawat atau pemiliknya memiliki insting untuk melawan dan memberontak apabila orang lain yang berusaha mendekati maupun menaikinya. Arah badan yang berbeda dari arah kepala dan kaki serta ekor yang sedang terangkat memberi kesan sedang bergerak menjauh dari Panembahan Senapati yang tepat berdiri disebelah kanannya dan memegang tali dengan kedua tangan. Salah satu kaki sedikit terangkat menggambarkan bahwa Panembahan Senapati sedang menahan perlawanan dan badannya terlihat tertarik dan berusaha menarik kembali dengan paksa dan sekuat tenaga.

Panembahan Senapati tepat berada ditengah – tengah antara Adipati dan Juru Taman, merepresentasikan bahwa Panembahan Senapati menjadi pemisah antara Juru Taman dengan Adipati Wasis Wijayakusuma. Selain pose dan ekspresi busana yang dikenakan mulai dari Mahkota hitam dengan garis keemasan, baju putih yang pemakaiannya sampai leher dengan pakaian seperti jas hitam dengan ornamen di setiap pergelangan tangan dan kancing yang berukuran besar merupakan representasi pakaian khas Raja Mataram dan mempertegas bahwa Panembahan Senapati seorang raja Mataram. Selain itu penggunaan kain yang berukuran besar dan panjang pada bawahan raja dengan motif parang yang merupakan motif batik yang hanya dipakai oleh raja Mataram menggambarkan kebesaran serta keagungan seorang raja Mataram memperkuat penggambaran tokoh raja Mataram yaitu Panembahan Senapati.

Adipati Wasis Wijayakusuma yang digambarkan berdiri terdiam dengan ekspresi wajah yang sedih dengan tangan kanan memegang sisa tali yang terhubung dengan Juru Taman menggambarkan betapa beratnya melepas kuda kesayangan Juru Taman dan berusaha untuk mengikhlaskan untuk diserahkan. Selain posisi tubuh, busana serta senjata adipati merepresentasikan bahwa tokoh Adipati adalah tokoh yang berlatar belakang Jawa selain itu karena menggunakan pakaian surjan dan jubah putih serta sorban merepresentasikan bahwa Adipati merupakan sosok pemimpin dan dianggap sebagai ulama atau kyai.

Pada karya ini latar depan atau *foreground* serta latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah hamparan rumput dan tumbuhan kecil serta banyak pohon dan sebuah tembok serta gapura menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita

tersebut adalah disekitar kerajaan Mataram dan diluar ruangan, unsur pencahayaan yang menciptakan bayangan dan menentukan arah bayangan yang ada mempertegas suasana serta waktu yang terjadi yaitu pagi menjelang siang karena arah bayangan yang sudah cenderung melebar dan warna cahaya yang sedikit kuning menuju putih terang .

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Juru Taman” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat. Kata Juru Taman merupakan nama kuda yang menjadi tokoh serta adegan yang dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karya *Juru Taman* merupakan sebuah karya ilustrasi yang sengaja penulis ciptakan sebagai sarana representasi seekor kuda kesayangan Adipati yang diminta Panembahan Senapati.

4.8 Karya 6



Gambar 4.13 Karya 6
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.8.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Adipati Pragola I</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

4.8.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Adipati Pragola I” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar.

Terdapat 2 figur utama pada karya iniseekor sapi dan satu figur manusia, figur manusia ini merupakan figur laki - kali. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk wajah, model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut yang dimilikinya. Subjek utama dalam karya ini yaitu seekor sapi yang digambarkan dari samping tepat berada di tengah bidang gambar dengan posisi sedang berdiri dan badan menghadap kanan bidang gambar, kuda ini berwarna hitam kelam dan berukuran lebih besar daripada subjek disekitarnya. Kepala sapi ini sedikit menunduk dan menghadap depan serta dipegang oleh tangan kanan figur laki – laki yang tampak berdiri di sebelah kanan sapi tersebut.

Laki - laki ini terlihat mengenakan sebuah penutup kepala berwarna putih serta pakaian coklat bermotif garif lurus hitam dibalut dengan jubah panjang berwarna putih dan bawahan celana panjang merah kehitaman dilapisi kain batik yang dilapisi dengan sebuah ikat pinggang berwarna hitam dengan keris dan

digambarkan sedang berposisi berdiri dengan ekspresi sedih dengan tangan kanan yang memegang kepala sapi dan tangan kiri yang membawa segulung tali.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran pohon kecil dan rumput pada *foreground* atau latar yang berada didepan serta permukaan tanah yang dipenuhi dengan rumput, ada pula penggambaran daun dan ranting pohon yang menjulur di tepi kiri atas bidang gambar serta banyak pohon pada latar belakang dan sebuah dinding panjang beserta gapura yang berada pada bagian atas bidang gambar dan awan pada latar belakang.

4.8.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada karya "*Juru Taman*" terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada. Garis pada karya ini terdiri dari beberapa jenis garis. Garis lurus terdapat pada penggambaran figur manusia dan sapi, tali serta pohon, maupun tembok dan gapura. Garis lengkung terdapat pada penggambaran figur manusia, sapi, rumput dan pohon maupun pakaian serta atribut pendukung lainnya seperti gapura pada latar belakang.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau sering disebut raut organik karena apabila dilihat dari segi bentuk masih tidak dapat diidentifikasi dengan menggunakan alat ukur. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar mulai dari figur manusia, sapi, pakaian, rumput dan pohon serta background. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda maupun objek. Unsur ruang

pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak figur satu dengan lainnya dan dengan objek dibelakangnya. Pendekatan pemberian efek bayangan yang mengarah dan mengikuti bentuk segala sesuatu yang terkena bayangan tersebut, bayangan terdapat pada semua figur dan objek pendukung lainnya. Hal tersebut terlihat jika sisi bagian kiri memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan dengan sisi bagian kanan semua objek. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh figur pria dan pada bentuk rumput serta daun maupun kulit sapi pada gambar ilustrasi.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas. Unsur tekstur terdapat pada kulit hewan, bentuk kain maupun rumput, pohon, serta tembok pada latar belakang dan latar depan yang seolah terlihat halus dan kasar akibat dari efek sapuan kuas secara halus dan kasar. Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding. Penggambaran manusia dengan ukuran sapi sudah sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, sebab apabila karya ini ditarik garis imajiner untuk

membagi dua bagian gambar sama besar, baik kanan dan kiri maupun atas dan bawah tidak ada kesamaan. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar. Pemilihan subjek gambar yang meliputi sosok manusia, sapi, atribut serta rumput dan pohon pada latar depan dan belakang serta gapura merupakan suatu hal yang selaras.

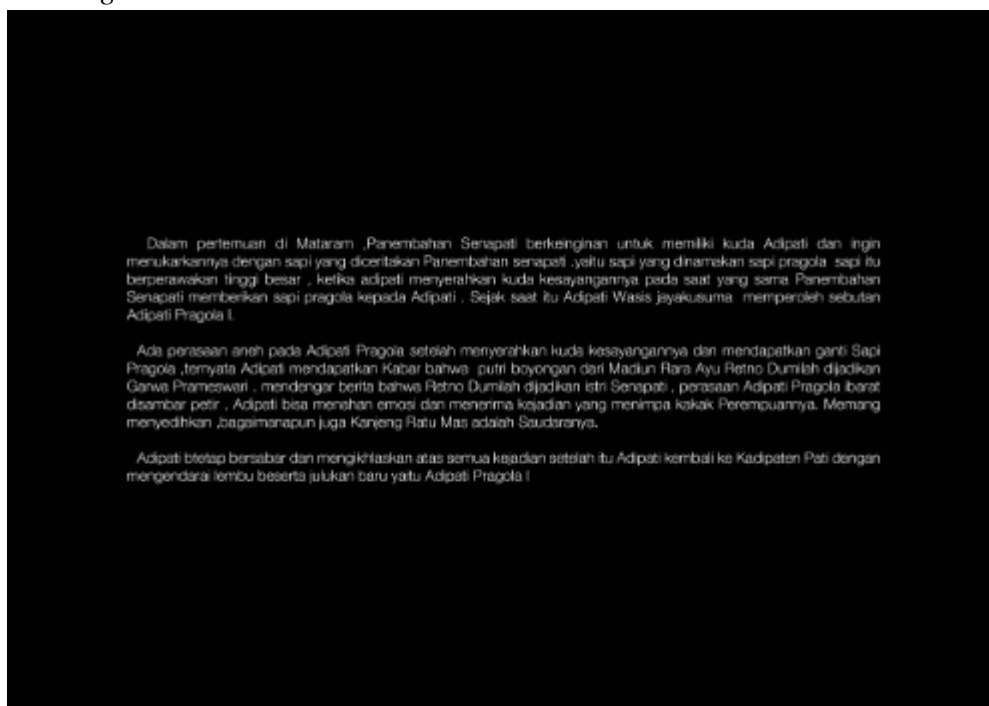
Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna, yaitu sapi dan figur manusia yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang dandigambarkan secara jelas serta berbeda dari warna background dan latar yang cenderung gelap dan samar. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika subjek sapi dan figur laki laki memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan. Dominasi letak dikarenakan figur dan laki – laki lebih menguasai bidang gambar karena berada ditengah. Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Kesatuan warna terlihat jika setiap subjek selaras hampir semuanya mengandung warna kehijauan dan putih kecoklatan dan warna - warna yang berkesan sejuk dengan sengaja penulis sajikan dalam upaya menciptakan suasana lampau dan kesan sejuk.

Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai pertemuan Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Sapi Pragola setelah kuda kesayangannya Juru Taman diminta oleh Panembahan Senapati, karena Adipati mendapatkan sapi Pragola sejak saat itu Adipati Wasis Wijayakusuma mendapatkan sebutan baru yaitu Adipati Pragola I.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Dalam pertemuan di Mataram, Panembahan Senapati berkeinginan untuk memiliki kuda Adipati dan ingin menukarkannya dengan sapi yang diceritakan Panembahan senapati .yaitu sapi yang dinamakan sapi pragola sapi itu berperawakan tinggi besar, ketika adipati menyerahkan kuda kesayangannya pada saat yang sama Panembahan Senapati memberikan sapi pragola kepada Adipati. Sejak saat itu Adipati Wasis jayakusuma memperoleh sebutan Adipati Pragola I.

Ada perasaan aneh pada Adipati Pragola setelah menyerahkan kuda kesayangannya dan mendapatkan ganti Sapi Pragola, ternyata Adipati mendapatkan kabar bahwa putri boyongan dari Madiun Rara Ayu Retno Dumilah dijadikan Garwa Prameswari. mendengar berita bahwa Retno Dumilah dijadikan istri Senapati, perasaan Adipati Pragola ibarat disambar petir, Adipati bisa menahan emosi dan menerima kejadian yang menimpa kakak perempuannya. Memang menyedihkan, bagaimanapun juga Kanjeng Ratu Mas adalah saudaranya. Adipati tetap bersabar dan mengikhhlaskan atas semua kejadian setelah itu Adipati kembali ke Kadipaten Pati dengan mengendarai lembu beserta julukan baru yaitu Adipati Pragola I.



Gambar 4.14 Layout Teks Sequence Karya 6
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.8.4 Analisis Aspek Ilustratif

Pada dasarnya secara keseluruhan karya ini menceritakan interaksi Adipati Wasis Wijayakusuma dengan seekor sapi yang akan menjadi tunggangannya. Serta mengenai bagaimana Adipati Wasis Wijayakusuma mendapatkan julukan baru yaitu Adipati Pragola I yang disebabkan setelah kuda kesayangan Adipati yang bernama Juru Taman diminta oleh Panembahan Senapati dan sebagai gantinya Panembahan Senapati memberikan seekor sapi bernama pragola, Selain itu bertambahnya konflik setelah Adipati yang kaget akan kabar bahwa putri boyongan dari Madiun yang bernama Rara Ayu Retno Dumilah dijadikan garwa prameswari oleh Panembahan Senapati, meskipun menyedihkan namun Adipati berusaha menahan emosi dan bersabar atas kejadian tersebut dan berusaha mengikhlaskannya.

Sapi Pragola sebagai subjek utama dalam fragmen ini digambarkan sesuai ciri – ciri yaitu berbadan besar menggambarkan sapi yang sangat kuat juga gagah. Pragola terlihat sedikit menunduk dan menghadap ke samping serta badannya berdiri terdiam ketika tangan kanan dari Adipati Wasis Wijayakusuma menyentuh kepalanya menggambarkan ketenangan dan tunduk kepada Adipati Wasis Wijayakusuma meskipun baru pertama kali berinteraksi. Adipati terlihat berdiri dengan tenang sembari menatap sapi Pragola dengan ekspresi yang sendu menggambarkan kesedihan dan ketabahan karena selain kuda kesayangannya diminta sekaligus mendengarkan kabar bahwa Panembahan Senapati menjadikan Rara Ayu Retno Dumilah sebagai garwa prameswari, Adipati mengelus kepala Pragola dengan tangan kanannya sedangkan tali yang berada di tangan kiri masih

digambarkan dalam bentuk gulungan menggambarkan bahwa Adipati secara tulus berinteraksi dengan Pragola dan seperti memiliki kedekatan ikatan batin.

Interaksi Adipati dengan Pragola menggambarkan kehangatan serta kedekatan ikatan batin antara hewan dengan majikannya yang merepresentasikan julukan Adipati Pragola I yang merupakan gabungan dari nama Adipati Wasis Wijayakusuma dengan sapi Pragola. Adipati Wasis Wijayakusuma yang digambarkan berdiri terdiam menghadap ke arah Pragola seolah merasa kasihan kepada sapi Pragola dan sapi tersebut seolah ikut merasakan kesedihan Adipati. Tangan kiri Adipati memegang gulungan tali dengan beberapa jari yang tidak menggenggam menggambarkan betapa dekatnya hubungan kedua makhluk ini bahkan tanpa harus menggunakan sebuah pengikat seperti halnya tali untuk menjinakkan seekor hewan.

Selain posisi tubuh, busana yang dipakai adipati yang meliputi sorban putih dengan tali yang menggelayang ke depan dan pakaian surjan dengan balutan jubah putih panjang dan memakai celana panjang berwarna merah kehitaman dengan dibalut kain batik bermotif yang menyerupai ciri khas batik Jawa Tengah seperti penyederhanaan dari motif parang dan diikat dengan ikat pinggang berwarna hitam dengan sebuah keris terselip di perutnya.

Pada karya ini latar depan atau *foreground* menggambarkan rumput dan pohon kecil serta latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah hamparan rumput dan tumbuhan kecil serta banyak pohon di belakang subjek dan disebelah kiri secara samar-samar digambarkan sebuah tembok dan gapura menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita tersebut adalah masih disekitar

kerajaan Mataram. Pencahayaan Selain itu ada pula unsur yang menciptakan bayangan dan menentukan arah bayangan mempertegas suasana serta waktu yaitu pagi menjelang siang serta awan yang begitu cerah dan langit yang berwarna biru kehijauan.

Secara keseluruhan warna terang lebih mendominasi dalam karya ilustrasi, penggunaan warna terang dan semua warna mengandung warna kekuningan dikarenakan untuk memberikan kesan suasana lampau dan mengekspresikan suasana sendu atau sedih, warna gelap sebagai pendukung serta mempertegas penggambaran pusat perhatian atau *point of interest* pada subjek lewat penggambaran bayangan dan kesan ruang diantara pohon - pohon.

Selain menjelaskan mengenai narasi cerita yang terjadi, ilustrasi ini menggambarkan perasaan Adipati yang mengikhlaskan konflik yang terjadi serta menggambarkan kedekatan dan ikatan batin antara tunggangan baru Adipati yaitu Pragola dengan Adipati hingga mendapatkan julukan Adipati Pragola I.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Adipati Pragola I” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat karena merupakan bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya representasi julukan baru Adipati Wasis Wijayakusuma yang menggambarkan kedekatan dengan Pragola yang nantinya menjadi tunggangan.

4.9 Karya 7



Gambar 4.15 Karya 7
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.9.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Pasowanan</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

4.9.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Pasowanan” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar. Terdapat 2 figur utama pada karya ini yaitu dua figur manusia dan merupakan figur laki - kali. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk wajah, model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut

yang dimilikinya. Subjek utama dalam karya ini digambarkan dengan posisi sedang berdiri didepan sebuah kursi yang menyerupai sebuah singgasana dan badan menghadap kiri bidang gambar, figur ini terlihat mengenakan sebuah penutup kepala berwarna hitam corak keemasan dan busana berwarna putih dan dilapisi pakaian hitam lengan panjang dan dipenuhi dengan aksesoris di dada selain itu mengenakan bawahan celana panjang dan dilapisi oleh kain batik berwarna coklat dan putih, figur ini nampak sedang berekspresi marah dan mengepalkan tangan kiri serta tangan kanannya yang menunjuk sebuah kursi yang kosong sembari menatap figur kedua didepannya yang terletak di sebelah kiri bidang gambar.

Figur kedua ini digambarkan sedang berdiri menghadap belakang bidang gambar dan menghadap ke arah figur laki – laki pertama dan tangan kanannya yang memegang dagu sebelah kanan wajahnya. Selain itu figur ini terlihat mengenakan sebuah penutup kepala yang menyerupai sorban berwarna biru dengan tali yang mengikat dibelakang kepala serta pakaian lengan pendek berwarna biru dilapisi pakaian pendek coklat bermotif garif lurus hitam dan dilengkapi dengan aksesoris menyerupai gelang pada tangan kanannya.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran sebuah latar seperti sebuah bangunan bagian dalam dengan adanya dua buah kursi, kursi pertama berada di belakang figur sebelah kanan dan kursi kedua berada di samping kanan figur tersebut, kedua kursi ini menghadap ke arah yang berbeda, selain itu terdapat penggambaran sebuah lantai yang terbagi menjadi dua tingkatan, ada pula penggambaran dinding yang menyerupai kayu serta beberapa pilar yang dipenuhi

dengan ornamen pada latar belakang serta sebuah siluet rumah dan pohon dilengkapi penggambaran awan yang semua berwarna gelap.

4.9.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada karya "*Pasowanan*" terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau sering disebut raut organis karena apabila dilihat dari segi bentuk masih tidak dapat diidentifikasi dengan menggunakan alat ukur. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda maupun objek. Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, terlihat jika figur pria di sebelah kiri lebih besar daripada figur yang berada pada sisi kanan bidang gambar. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak figur satu dengan lainnya dan dengan objek dibelakangnya. Pendekatan pemberian efek bayangan yang mengarah dan mengikuti bentuk segala sesuatu yang terkena bayangan tersebut, bayangan terdapat pada semua figur dan objek pendukung lainnya. Hal tersebut terlihat jika sisi bagian kiri memiliki intensitas warna lebih terang dibandingkan dengan sisi bagian kanan semua objek. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh figur pria dan kursi maupun latar belakang seperti pilar dan ornamen pada gambar ilustrasi.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas. Unsur tekstur terdapat pada bentuk kain maupun kursi serta tembok beserta ornamen pada pilar yang terdapat pada latar belakang terlihat halus dan kasar akibat dari efek sapuan kuas secara halus dan kasar. Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding. Penggambaran manusia dengan ukuran kursi sudah sebanding. Siluet rumah dan pohon maupun pilar pada latar belakang sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku.

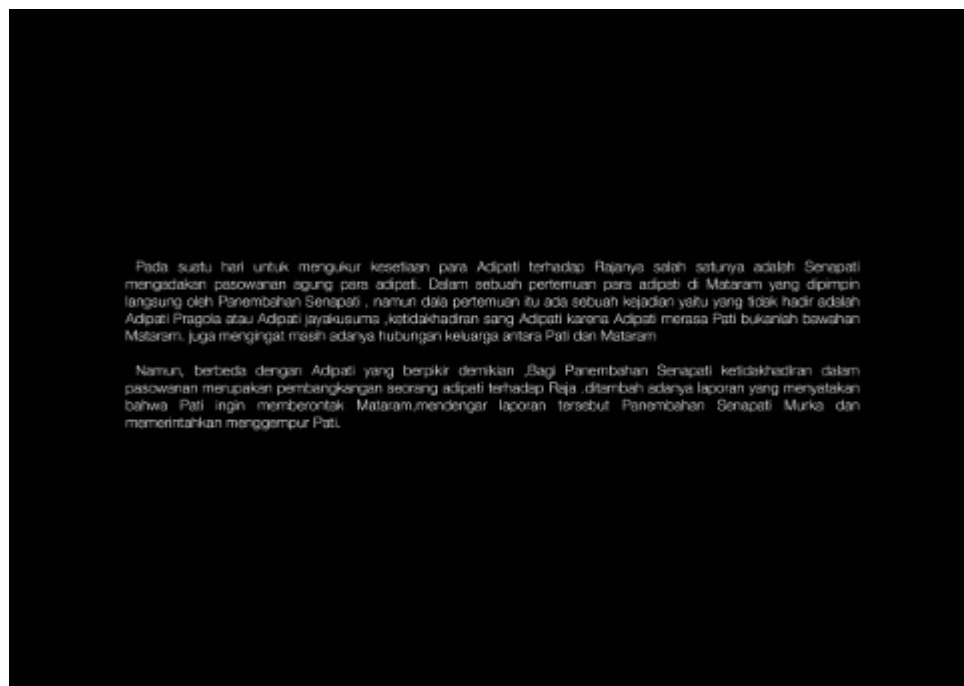
Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna, yaitu figur manusia yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang dan digambarkan secara jelas berbeda dari warna background dan latar cenderung gelap dan samar. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika figur laki laki memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain. Dominasi letak dikarenakan figur dan laki – laki lebih menguasai bidang gambar. Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat pada kesatuan warna ini mengandung unsur warna yang selaras. hampir semuanya

mengandung warna coklat serta warna lain yang berkesan hangat dan sejuk secara bersamaan, warna ini dipilih berdasarkan pemilihan susasana dan latar yang terjadi sesuai dengan cerita sengaja penulis sajikan dalam upaya menciptakan suasana lampau.

Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai sebuah pasowanan yang berasal dari bahasa jawa “sowan” yang berarti mengunjungi atau menemui maka secara bahasa indonesia dapat diartikan adalah undangan untuk berkunjung dan secara kesimpulan dapat diartikan sebagai perkumpulan yang diadakan oleh Panembahan Senapati di Mataram yang ditujukan kepada para adipati untuk mengukur kesetiannya terhadap rajanya.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Pada suatu hari untuk mengukur kesetiaan para Adipati terhadap rajanya salah satunya adalah Senapati mengadakan pasowanan agung para adipati. Dalam sebuah pertemuan para adipati di Mataram yang dipimpin langsung oleh Panembahan Senapati, namun dalam pertemuan itu ada sebuah kejadian yaitu yang tidak hadir adalah Adipati Pragola atau Adipati Wasis Wijayakusuma, ketidakhadiran sang Adipati karena Adipati merasa Pati bukanlah bawahan Mataram. Juga mengingat masih adanya hubungan keluarga antara Pati dan Mataram. Namun, berbeda dengan Adipati yang berpikir demikian, Bagi Panembahan Senapati ketidakhadiran dalam pasowanan merupakan pembangkangan seorang adipati terhadap raja .ditambah adanya laporan yang menyatakan bahwa Pati ingin memberontak Mataram, mendengar laporan tersebut Panembahan Senapati murka dan memerintahkan menggempur Pati.



Gambar 4.16 Layout Teks Sequence Karya 7
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.9.4 Analisis Aspek Ilustratif

Pada dasarnya karya “Pasowanan” menceritakan mengenai sebuah pasowanan yang merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Jawa “sowan” yang berarti mengunjungi atau menemui maka secara bahasa Indonesia dapat diartikan adalah undangan untuk berkunjung dan secara kesimpulan dapat diartikan sebagai undangan perkumpulan yang diadakan oleh Panembahan Senapati di Mataram yang ditujukan kepada para adipati untuk mengukur kesetiannya terhadap rajanya, namun Adipati Wasis Wijayakusuma tidak hadir karena merasa Pati bukanlah bawahan dari Mataram serta mengingat ikatan asli yang masih merupakan keluarga dan kedudukan yang setara. Namun Panembahan Senapati berpikir sebaliknya dan menganggap ketidakhadiran merupakan sebuah bentuk dari pembangkangan Adipati kepada seorang raja, ditambah adanya laporan yang mengatakan bahwa Pati

ingin memberontak Mataram. Mendengar hal tersebut Panembahan Senapati merasa murka dan memerintahkan untuk menggempur Pati secara sepihak, fragmen ini menjadi sebuah puncak konflik dari cerita antara tokoh Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati.

“Pasowanan” yang dapat diartikan sebagai sebuah perkumpulan maka sudah seharusnya gambaran yang cukup mewakili adalah sebuah perkumpulan yang langsung dipimpin oleh Panembahan senapati di kerajaan Mataram. Maka dari itu mulai dari penyusunan posisi tubuh dan komposisi yang dibuat hanya berfokus pada subjek Panembahan Senapati yang saling berinteraksi dengan subjek pendukung lainnya maupun penggambaran latar yang mendukung suasana, mulai Panembahan Senapati berdiri disebuah lantai yang kedudukannya lebih tinggi dari lantai didepannya serta adanya kursi yang dipenuhi dengan ornamen di belakangnya merepresentasikan bahwa Panembahan Senapati adalah raja Mataram yang berada pada singgasananya dengan ekspresi marah dan mengepalkan tangan kirinya dan tangan kanannya yang menunjuk ke sebuah kursi kosong di sebelahnya merepresentasikan bahwa Panembahan Senapati marah akan ketidakhadirannya Adipati Wasis Wijayakusuma yang direpresentasikan melalui kursi yang kosong dan letaknya disebelah singgasana Panembahan Senapati, kesan yang timbul dengan berdirinya Panembahan Senapati sembari mengepalkan tangan menggambarkan kemurkaan seorang raja. Selain itu tangan yang mengepal serta tangan yang menunjuk kursi Adipati merepresentasikan bahwa Panembahan Senapati meminta untuk menggempur Pati yang diwakili oleh Adipati Wasis Wijayakusuma. Busana yang dikenakan mulai dari mahkota hitam dengan garis

keemasan, baju putih yang pemakaiannya sampai leher dibalut dengan pakaian seperti jas hitam dengan kancing yang berukuran besar serta keemasan merupakan representasi pakaian khas raja Mataram. Penggunaan kain yang berukuran besar dan panjang pada bawahan raja dengan motif parang yang merupakan motif batik yang hanya dipakai oleh raja Mataram menggambarkan kebesaran serta keagungan seorang raja Mataram memperkuat penggambaran tokoh raja Mataram yaitu Panembahan Senapati.

Didepan Panembahan Senapati hanya digambarkan seorang figur pria yang merepresentasikan seorang Adipati, Pria ini digambarkan separuh badan untuk menyatakan kesan perspektif dan ruang serta nampak sedang berdiri menghadap ke arah raja dengan tangan kanan yang memegang dagu merupakan penggambaran betapa heran dan kagetnya mendengar serta melihat Panembahan Senapati yang murka akan kemarahannya, busana yang dipakai figur Adipati meliputi sorban biru dan hitam dengan tali yang menggantung ke belakang dan pakaian surjan dengan balutan pakaian lengan pendek berwarna coklat .

Pada karya ini Adipati berperan sebagai latar depan atau *foreground* serta latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah lantai, kursi, dinding kayu yang dipenuhi ornamen ukiran serta pilar menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita tersebut adalah masih di kerajaan Mataram. Penggambaran bentuk bangunan merepresentasikan bahwa pada jaman dahulu bentuk bangunan kerajaan menggunakan kayu sebagai bahan utama serta dihiasi dengan ukiran.

Selain itu ada pula unsur pencahayaan yang menciptakan bayangan dan menentukan arah bayangan yang ada mempertegas latar waktu dan suasana yang

terjadi. Pemilihan semua warna yang mengandung unsur kecoklatan bertujuan agar ilustrasi berkesan lampau atau tradisional, Warna kuning kecoklatan yang digambarkan pada semua objek serta berubahnya warna dari pakaian maupun kulit figur dan semakin gelapnya bayangan merepresentasikan efek cahaya yang dipakai yaitu dari api karena jaman dahulu sumber penerangan masih menggunakan api. Warna selain menerangkan jenis cahaya sekaligus menjelaskan bahwa waktu yang terjadi adalah malam hari.

Pemilihan warna ini didukung dengan penggambaran latar berupa beberapa rumah dan pohon yang digambarkan secara siluet dan diwarnai hitam kebiruan dengan langit yang berwarna biru tua dipenuhi bintik putih mempertegas suasana malam hari dan warna biru tua ini merepresentasikan cahaya bulan di luar ruangan serta warna putih pada langit yang merepresentasikan bintang, warna yang dipilih selain mempertegas waktu namun juga memperkuat perbedaan warna yang begitu kontras antara suasana dingin diluar ruangan dengan efek cahaya api yang dipakai di dalam ruangan yang bersifat hangat. waktu malam hari dipilih karena dianggap memiliki suasana yang cocok untuk sebuah penggambaran pertemuan antara raja dengan pengikutnya karena kesan suasana yang ditimbulkan dari waktu malam hari akan menjadikan adegan lebih dramatis.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Pasowanan” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat karena arti dari kata sowan merepresentasikan adegan yang terjadi serta merupakan bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya.

4.10 Karya 8



Gambar 4.17 Karya 8
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.10.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Mataram Menyerang</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

4.10.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Mataram Menyerang” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar. Terdapat subjek utama pada karya ini yaitu penggambaran kerumunan figur manusia dan merupakan figur laki - kali.

Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk wajah dengan warna kulit coklat kekuningan, model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut yang dimilikinya.

Semua subjek utama dalam karya ini digambarkan dengan posisi yang sama yaitu berlari menghadap ke arah kiri bidang gambar dengan gaya lari yang berbeda – beda, dalam kerumunan figur manusia ini semuanya membawa senjata di tangan kanannya dan beberapa diantaranya membawa perisai di tangan kirinya, jenis senjata yang dibawa antara lain pedang dan tombak, sedangkan perisai yang dibawa bentuknya berbeda tiap satu figur dengan figur lainnya, mulai dari lingkaran dengan motif bintang, lingkaran dengan motif matahari maupun persegi. Semua figur pria memiliki kesamaan di busana yang dikenakan, setiap figur terlihat mengenakan sebuah penutup kepala menyerupai blangkon dengan warna coklat dengan motif yang berbeda dan busana lengan panjang yang berwarna mayoritas coklat kekuningan dan coklat kemerahan dengan motif garis lurus dan beberapa diantaranya dilapisi pakaian dengan lengan pendek, selain itu semua figur mengenakan bawahan celana panjang berwarna gelap kecoklatan dan dilapisi oleh kain batik dengan motif yang berbeda tiap figurnya, warna yang digunakan dominan coklat kemerahan, semua figur menampilkan ekspresi tatapan mata yang tajam, serius dan tegang serta mengepalkan tangannya.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran sebuah hamparan rumput pada latar depan dan sedikit menutupi kaki kerumunan figur, selain itu terdapat banyak siluet figur manusia pada latar belakang, ada pula penggambaran latar belakang yang sedikit abstrak menyerupai dedaunan dari pohon namun disamarkan serta penggambaran latar belakang secara gradasi mulai dari warna

gelap dari sebelah kanan bidang gambar menuju bidang kiri gambar yang semakin berwarna terang dan semakin samar.

4.10.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada karya "*Mataram Menyerang*" terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada. Garis pada karya ini terdiri dari beberapa jenis garis. Garis lurus terdapat pada penggambaran figur manusia yang membawa senjata dapat diidentifikasi sebagai seorang prajurit, maupun rumput dan latar belakang. Garis lengkung terdapat pada penggambaran prajurit maupun pakaian serta atribut dan ornamen pada pakaian dan pendukung lainnya seperti siluet manusia dan pohon pada latar belakang.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau sering disebut raut organis karena apabila dilihat dari segi bentuk masih tidak dapat diidentifikasi dengan menggunakan alat ukur. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar mulai dari figur manusia, pakaian, senjata dan pohon serta latar belakang. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda maupun objek. Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur manusia, senjata, latar depan seperti rumput dan pohon pada latar belakang. Pada dasarnya tiap figur manusia memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga ukuran dibuat berbeda, terlihat jika figur pria di sebelah kanan lebih besar daripada figur yang

berada pada sisi kiri bidang gambar. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh.

Pendekatan tumpang tindih terdapat pada latar depan rumput yang menutupi sebagian bentuk kaki dari semua figur serta letak figur satu dengan lainnya dan dengan objek dibelakangnya. Pendekatan pemberian efek bayangan yang mengarah dan mengikuti bentuk segala sesuatu yang terkena bayangan tersebut, bayangan terdapat pada semua figur dan objek pendukung lainnya. Hal tersebut terlihat jika sisi bagian kiri memiliki intensitas warna lebih terang dibandingkan dengan sisi bagian kanan semua objek. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh figur pria dan kursi maupun latar belakang seperti pilar dan ornamen pada gambar ilustrasi.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas. Unsur tekstur terdapat pada bentuk wajah, kain maupun senjata, perisai beserta ornamen yang ada serta pada latar belakang terlihat halus dan kasar akibat dari efek sapuan kuas secara halus dan kasar. Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding. Pada aksesoris figur terlihat antara pakaian dengan lengan aksesoris sudah sebanding. Penggambaran manusia dengan ukuran senjata sudah sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar. Pemilihan subjek gambar pada latar depan dan belakang serta pemilihan warna yang selaras.

Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna subjek yang berwarna gelap dan digambarkan secara jelas serta berbeda dari warna latar yang cenderung terang dan samar. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika subjek kerumunan prajurit memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan. Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Kesatuan warna terlihat jika hampir semuanya mengandung warna kuning dan coklat kemerahan serta warna lain yang berkesan hangat dan sejuk secara bersamaan.

Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai berangkatnya ribuan prajurit Mataram menuju Pati untuk menyerang Adipati Wasis Wijayakusuma dan menggempur Pati setelah diutus Panembahan Senapati karena ketidak hadiran Adipati pada saat pasowanan.

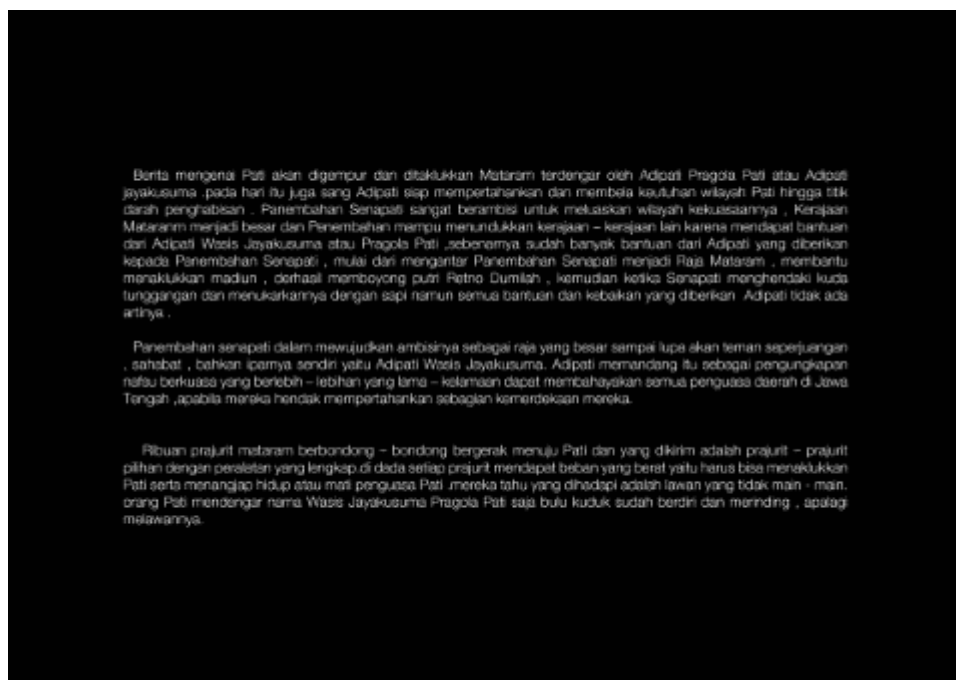
Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Berita mengenai Pati akan digempur dan ditaklukkan Mataram terdengar oleh Adipati Pragola Pati atau Adipati Wasis Wijayakusuma. Pada hari itu juga sang Adipati siap mempertahankan dan membela keutuhan wilayah Pati hingga titik darah penghabisan. Panembahan Senapati sangat berambisi untuk meluaskan

wilayah kekuasaannya, kerajaan Mataram menjadi besar dan Panembahan mampu menundukkan kerajaan – kerajaan lain karena mendapat bantuan dari Adipati Wasis Jayakusuma atau Pragola Pati, sebenarnya sudah banyak bantuan dari Adipati yang diberikan kepada Panembahan Senapati, mulai dari mengantar Panembahan Senapati menjadi Raja Mataram, membantu menaklukkan madiun, berhasil memboyong putri Retno Dumilah, kemudian ketika Panembahan Senapati menghendaki kuda tunggangan dan menukarkannya dengan sapi namun semua bantuan dan kebaikan yang diberikan Adipati tidak ada artinya.

Panembahan senapati dalam mewujudkan ambisinya sebagai raja yang besar sampai lupa akan teman seperjuangan, sahabat, bahkan iparnya sendiri yaitu Adipati Wasis Jayakusuma. Adipati memandang itu sebagai pengungkapan nafsu berkuasa yang berlebih – lebihan yang lama – kelamaan dapat membahayakan semua penguasa daerah di Jawa Tengah, apabila mereka hendak mempertahankan sebagian kemerdekaan mereka.

Ribuan prajurit mataram berbondong – bondong bergerak menuju Pati dan yang dikirim adalah prajurit – prajurit pilihan dengan peralatan yang lengkap. di dada setiap prajurit mendapat beban yang berat yaitu harus bisa menaklukkan Pati serta menangkap hidup atau mati penguasa Pati. Mereka tahu yang dihadapi adalah lawan yang tidak main - main. orang Pati mendengar nama Wasis Jayakusuma Pragola Pati saja bulu kuduk sudah berdiri dan merinding, apalagi melawannya.



Gambar 4.18 Layout Teks Sequence Karya 8
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.10.4 Analisis Aspek Ilustratif

Pada dasarnya ilustrasi “Mataram Menyerang” menceritakan mengenai ribuan prajurit dari Mataram yang berangkat menuju Pati untuk menggempur Pati serta mengalahkan Adipati Wasis Wijayakusuma atas perintah Panembahan Senapati setelah Adipati Wasis Wijayakusuma dianggap membangkang dan memberontak karena tidak menghadiri pasowanan yang diadakan di Mataram.

Pengungkapan isi dari cerita ini dijelaskan lewat penggambaran adegan yang mencerminkan dan mewakili isi dari kejadian, penyusunan posisi tubuh dan komposisi yang dibuat hanya berfokus pada subjek kerumunan prajurit yang saling berinteraksi dengan subjek pendukung lainnya maupun penggambaran latar yang mendukung suasana, banyaknya prajurit yang di gambarkan pada ilustrasi merepresentasikan jumlah prajurit yang berangkat menyerang Pati sangatlah banyak dalam skala yang sangat besar. Selain itu penggambaran dari pose tubuh yang semuanya sama dan menggambarkan sedang berlari ke arah yang sama dan beberapa diantaranya mengangkat tangan serta membawa senjata yang beragam mulai dari pedang dan tombak di setiap tangan kanan prajurit serta beberapa diantaranya membawa perisai di tangan kirinya merepresentasikan sebuah kesatuan prajurit Mataram yang berlari menuju medan peperangan. Bentuk yang tergambarkan pada wajah prajurit selain menggambarkan wajah orang Jawa namun ekspresi seperti pandangan mata yang tajam serta beberapa diantaranya membuka mulut selebar-lebarnya seolah sedang berteriak mencerminkan semangat yang membara dan penuh dengan ketegangan, penggambaran ujung banyaknya tombak

pada belakang figur manusia serta penambahan siluet prajurit serta siluet kaki mempertegas penggambaran banyaknya prajurit Mataram.

Selain itu ada pula penggambaran warna ke abu – abuan pada bagian bawah prajurit menggambarkan debu yang berterbangan karena banyaknya kaki yang menghentak sekaligus. Selain pose dan ekspresi, busana yang dikenakan mulai blangkon, pakaian bermotif lurus representasi dari surjan, dan motif kain batik merupakan representasi pakaian khas prajurit Jawa dan mempertegas bahwa prajurit tersebut merupakan prajurit dari Mataram. Selain bentuk, warna dari busana yang dominan mengandung warna kecoklatan dan intensitas warna yang redup adalah representasi dari budaya Jawa Tengah jaman dahulu yang menggunakan warna alami sebagai pewarna pakaian atau sering dikenal dengan warna *soga*. Selain itu, senjata serta atribut perang yang tergambarkan merupakan penggambaran senjata prajurit Mataram pada jaman dahulu, mulai dari bentuk ujung tombak, pedang maupun perisai disertai motif di depannya semuanya disesuaikan dengan bentuk aslinya. Warna abu – abu kehitaman yang digunakan pada senjata dan perisai merepresentasikan penggambaran bahan senjata yaitu besi, meskipun beberapa diantaranya menggunakan perisai berwarna coklat yang merepresentasikan bahan perisai tersebut adalah dari kayu, adapula pemberian warna putih pada tepi senjata merupakan kesan betapa tajam senjata yang digunakan hingga menimbulkan kilauan jika terkena cahaya.

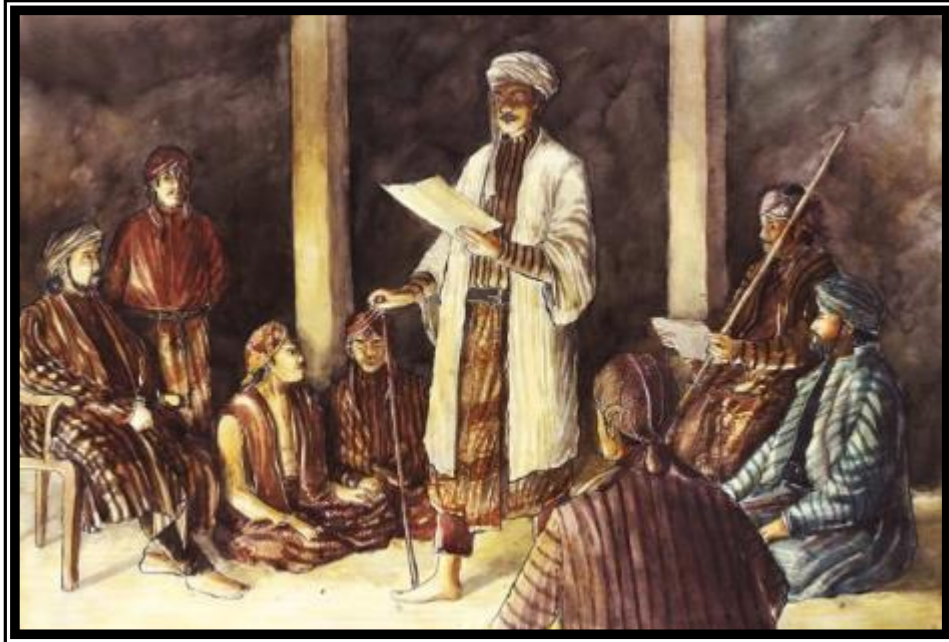
Pada ilustrasi ini terdapat rumput pada latar depan atau *foreground* yang berwarna kehitaman dan kehijauan serta menutupi sebagian kaki dari prajurit untuk memberikan kesan tumpang tindih karena kontur tanah yang tidak rata, serta latar

belakang atau *background* menggambarkan sebuah sapuan abstrak secara samar yang merepresentasikan dedaunan pada pohon dari kejauhan menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita tersebut adalah pada sebuah tanah lapang dan dekat dengan hutan.

Pemilihan semua warna yang mengandung unsur kehijauan dan coklat bertujuan agar ilustrasi berkesan lampau atau tradisional, Warna kuning keputihan yang digambarkan di sisi kiri atas serta berubahnya warna dari pakaian maupun kulit figur dan semakin gelapnya bayangan dan semakin samarnya latar belakang merepresentasikan efek cahaya waktu yang terjadi adalah pagi hari, karena pada saat pagi hari sinar matahari sangatlah terang dan menyilaukan maka dari itu latar belakang dibuat samar ditambah bayangan yang masih sangat gelap untuk memberi kesan sejuk, sekaligus hangat pagi hari.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Mataram Menyerang” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat karena subjek penyerangan pada ilustrasi ini adalah prajurit Mataram, pemilihan kata merepresentasikan adegan yang terjadi serta merupakan bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karya *Mataram Menyerang* merupakan sebuah karya ilustrasi yang sengaja penulis ciptakan sebagai sarana representasi dari adegan ribuan prajurit pilihan Mataram yang berbondong – bondong bergerak menuju Pati dengan peralatan yang lengkap untuk menaklukkan Pati serta mengalahkan Adipati Wasis Wijayakusuma setelah dianggap membangkang dan memberontak.

4.11 Karya 9



Gambar 4.19 Karya 9
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.11.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Penguasa Sementara</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

4.11.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Penguasa Sementara” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar. Terdapat subjek utama pada karya ini yaitu penggambaran 8 figur manusia dan merupakan figur laki - kali. Hal

tersebut dapat dilihat dari bentuk wajah dengan warna kulit coklat kekuningan, model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut yang dimilikinya.

Diantara semua figur laki – laki terdapat figur utama yang digambarkan sedang berdiri ditengah tengah bidang gambar dan berada diantara ke tujuh figur lainnya yang mengelilinginya, figur ini terlihat berdiri tegak menghadap ke arah sedikit serong kiri bidang gambar, dengan pandangan mata yang mengarah ke sebuah kertas yang dipegang menggunakan tangan kirinya, serta tangan kanan yang bersandar pada tongkat kecil. Laki - laki ini terlihat mengenakan sebuah penutup kepala menyerupai sorban berwarna putih serta pakaian coklat bermotif garif lurus hitam dibalut dengan jubah panjang berwarna putih dan bawahan celana panjang merah kehitaman dilapisi kain batik yang dilapisi dengan sebuah ikat pinggang berwarna hitam. Di sebelah kiri figur utama terdapat 4 figur laki – laki, dua diantaranya duduk bersila, satu figur berdiri dengan tangan dibelakang badan dan yang berada di pojok kiri bidang gambar terlihat duduk disebuah kursi, pandangan semua figur ini menatap ke arah laki – laki yang berada di tengah namun salah satunya menutup mata dengan tangan memegang sebuah keris, setiap figur terlihat mengenakan sebuah penutup kepala menyerupai blangkon dengan warna coklat dengan motif yang berbeda hanya saja satu figur yang berada di ujung kiri bidang gambar mengenakan sorban, selain itu semua figur menggunakan busana lengan panjang dan hanya satu yang mengenakan pakaian seperti rompi lengan pendek dengan dada yang terbuka, semuanya pakaian berwarna coklat kemerahan dengan dua diantaranya terdapat motif garis hitam lurus pada pakaiannya, selain itu semua figur mengenakan bawahan celana panjang berwarna gelap kecoklatan dan dilapisi

oleh kain batik dengan motif yang berbeda tiap figurnya, warna yang digunakan dominan coklat kemerahan dan kuning, semua figur menampilkan ekspresi tatapan mata yang tajam, serius dan tegang serta mengepalkan tangannya.

Sedangkan di sebelah kanan figur utama terdapat 3 figur laki laki dan ketiganya digambarkan duduk, dua diantaranya duduk bersila dan salah satu figur menghadap membelakangi, figur lainnya duduk di sebuah kursi dengan pandangan mengarah ke sebuah kertas yang dipegang dengan kedua tangannya beserta sebuah tongkat pada tangan kirinya. Busana yang dikenakan oleh ketiga figur ini menyerupai busana yang digambarkan pada figur di sebelah kiri figur utama, mulai dari penutup kepala menyerupai blangkon dengan motif yang berbeda setiap figur, dan pakaian berwarna coklat dengan motif garis lurus berwarna hitam, dan bawahan berupa kain batik dengan motif yang berbeda, hanya saja figur yang berada pada ujung kanan bidang gambar menggunakan pakaian menyerupai jubah bermotif garis lurus berwarna biru putih, serta mengenakan sorban sebagai penutup kepala.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran sebuah latar yang datar berwarna kekuningan, bayangan pada setiap figur serta selain itu terdapat dua pilar dan bentuk abstrak dengan warna gelap pada latar belakang.

4.11.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada ilustrasi "*Penguasa Sementara*" terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada.

Unsur raut dalam karya ini terdapat pada penggambaran seluruh objek gambar. Raut tersebut termasuk jenis raut tak beraturan atau sering disebut raut

organis karena apabila dilihat dari segi bentuk masih tidak dapat diidentifikasi dengan menggunakan alat ukur. Unsur gelap terang terdapat pada seluruh subjek gambar mulai dari figur manusia, pakaian, senjata dan serta latar belakang. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda maupun objek. Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur manusia. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh.

Pendekatan tumpang tindih terdapat pada latar depan figur laki- laki yang membelakangi dan menutupi sebagian bentuk kaki dari beberapa figur di depannya serta letak figur satu dengan lainnya dengan pilar serta objek dibelakangnya. Pendekatan pemberian efek bayangan yang mengarah dan mengikuti bentuk segala sesuatu yang terkena bayangan tersebut, bayangan terdapat pada semua figur dan objek pendukung lainnya. Hal tersebut terlihat jika sisi bagian kiri memiliki intensitas warna lebih terang dibandingkan dengan sisi bagian kanan semua objek. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh figur pria dan kursi maupun latar belakang.

Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas. Unsur tekstur terdapat pada bentuk wajah, kain maupun senjata, kursi dan pilar pada latar belakang terlihat halus dan kasar akibat dari efek sapuan kuas secara halus dan kasar. Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip

kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek. Pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding. Pada aksesoris figur terlihat antara pakaian dengan lengan sudah sebanding. Penggambaran manusia dengan kursi sudah sebanding. jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, sebab apabila karya ini ditarik garis imajiner untuk membagi dua bagian gambar sama besar, baik kanan dan kiri maupun atas dan bawah tidak ada kesamaan. Prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan subjek gambar. Pemilihan subjek gambar pada latar depan dan belakang serta pemilihan warna yang selaras.

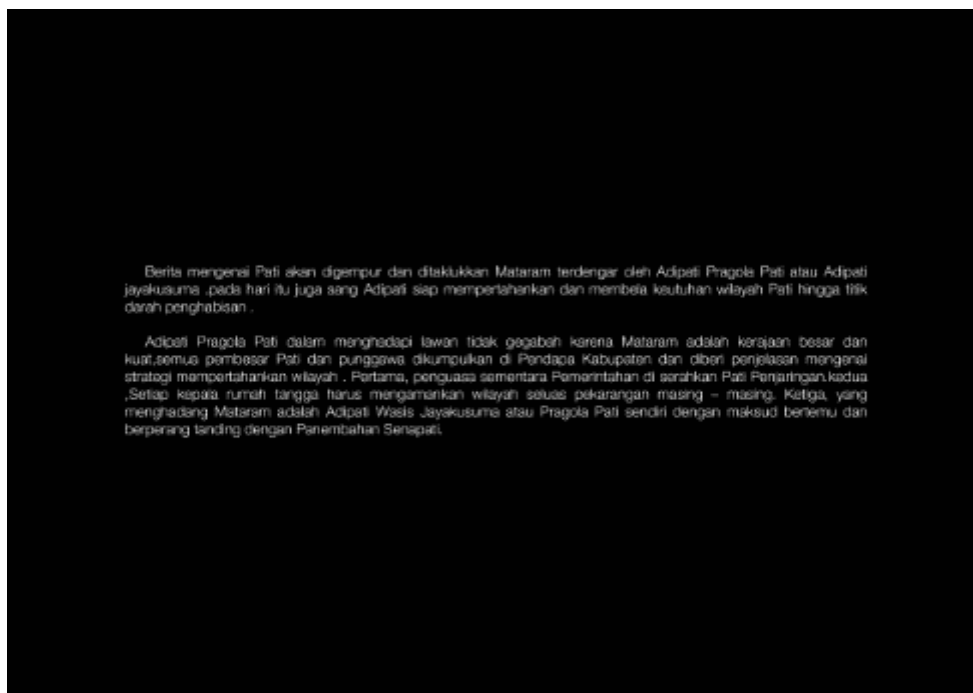
Prinsip dominasi atau *point of interest* pada karya ini menggunakan dominasi perbedaan warna, figur manusia yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang dan digambarkan secara jelas serta berbeda dari warna latar yang cenderung gelap dan samar. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika subjek kerumunan figur memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan. Dominasi letak dikarenakan figur lebih menguasai bidang gambar. Prinsip kesatuan atau *unity* pada karya ini terlihat pada kesatuan warna terlihat jika setiap subjek pada karya ini mengandung unsur warna yang selaras hampir semuanya mengandung warna kuning dan coklat serta warna lain yang berkesan hangat dan sejuk secara bersamaan, warna ini dipilih

berdasarkan pemilihan susasana dan latar yang terjadi sesuai dengan cerita sengaja penulis sajikan dalam upaya menciptakan suasana lampau.

Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai penyusunan strategi Adipati Wasis Wijayakusuma dengan para pembesar serta punggawa Pati dalam menghadapi Mataram, selain itu perkumpulan tersebut merupakan momen ketika Adipati Wasis Wijayakusuma menyerahkan kekuasaan sementara pemerintahan kepada Pati panjaringan.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Berita mengenai Pati akan digempur dan ditaklukkan Mataram terdengar oleh Adipati Pragola Pati atau Adipati Jayakusuma. Pada hari itu juga sang Adipati siap mempertahankan dan membela keutuhan wilayah Pati hingga titik darah penghabisan. Adipati Pragola Pati dalam menghadapi lawan tidak gegabah karena Mataram adalah kerajaan besar dan kuat, semua penbesaran Pati dan punggawa dikumpulkan di pendapa Kabupaten dan diberi penjelasan mengenai strategi mempertahankan wilayah. Pertama, penguasa sementara pemerintahan diserahkan Pati panjaringan. Kedua, setiap kepala rumah tangga harus mengamankan wilayah seluas pekarangan masing – masing. Ketiga, yang menghadang Mataram adalah Adipati Wasis Wijayakusuma atau Pragola Pati sendiri dengan maksud bertemu dan berperang tanding dengan Panembahan Senapati.



Gambar 4.20 Layout Teks Sequence Karya 9
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.11.4 Analisis Aspek Ilustratif

Secara keseluruhan ilustrasi “Penguasa Sementara” menceritakan tentang adegan saat Adipati Wasis Wijayakusuma mendengar kabar Mataram yang akan menyerang maka beliau mengumpulkan para punggawa dan pembesar di pendapa Kabupaten untuk menyusun strategi dalam menghadapi Mataram, selain itu Adipati Wasis Wijayakusuma sekaligus menyerahkan kekuasaan pemerintahan Pati kepada Pati panjaringan karena Adipati akan ikut serta berperang dengan maksud ingin bertemu dan perang tanding dengan Panembahan Senapati sendiri.

Pengungkapan isi dari cerita ini dijelaskan lewat penggambaran adegan yang mencerminkan dan mewakili isi dari kejadian, maka dari itu mulai dari penyusunan posisi tubuh dan komposisi yang dibuat hanya berfokus pada subjek Adipati Wasis Wijayakusuma yang saling berinteraksi dengan subjek pendukung lainnya maupun

penggambaran latar yang mendukung suasana, Adipati Wasis Wijayakusuma digambarkan berdiri di tengah diantara para figur lainnya merepresentasikan seorang pusat perhatian dan seorang pemimpin yang sedang melakukan rapat atau sebuah perkumpulan, dengan ekspresi tatapan mata yang serius menatap sebuah kertas pada tangan kirinya serta membawa tongkat kecil pada tangan kanannya seolah merepresentasikan Adipati yang sedang membacakan sebuah keputusan untuk diumumkan yaitu mengenai kabar Mataram yang akan menyerang dan strategi yang akan dilakukan namun lebih menekankan mengenai penyerahan kekuasaan pemerintahan kepada Pati Panjaringan. Busana yang dipakai adipati meliputi sorban putih dengan tali yang menggantung ke depan dan pakaian surjan dengan balutan jubah putih panjang dan memakai celana panjang berwarna merah kehitaman dengan dibalut kain batik bermotif yang menyerupai ciri khas batik jawa tengah seperti penyederhanaan dari motif parang dan diikat dengan ikat pinggang berwarna hitam tanpa sebuah keris terselip di perutnya mendukung suasana sebuah rapat para pembesar karena dalam rapat tidak menggunakan senjata atau kekerasan, Busana Adipati merepresentasikan bahwa tokoh Adipati adalah tokoh yang berlatar belakang jawa selain itu karena menggunakan jubah putih dan sorban merepresentasikan bahwa Adipati merupakan sosok pemimpin dan dianggap sebagai ulama atau kyai.

Di sekitar Adipati Wasis Wijayakusuma digambarkan 7 figur pria yang merepresentasikan para punggawa dan pembesar Pati karena mewakili adegan dari sebuah perkumpulan Adipati dengan pembesar dan punggawa Pati. Penggambaran figur ini digambarkan dengan beragam posisi namun mayoritas berposisi duduk

bersila , sedangkan dua diantaranya duduk di sebuah kursi dan hanya satu figur yang berdiri sembari memperhatikan Adipati ketika memberikan pengumuman. Meskipun hampir semuanya berposisi duduk namun setiap pose memiliki arti yang berbeda – beda, mulai dari figur pria yang digambarkan duduk di sebuah kursi sedangkan figur lain hanya bersila, ini merepresentasikan penggambaran seorang tokoh yang lebih besar dan dihargai atau lebih tua karena dalam kebudayaan Jawa seseorang yang duduk di atas sebuah kursi di sebuah perkumpulan sedangkan yang lain berposisi lebih rendah darinya merupakan penggambaran sebuah derajat sosial maupun kasta secara tata krama atau budaya sopan santun dalam Jawa. Selain itu penggambaran busana yang dikenakan memperkuat penggambaran para punggawa dan pembesar Pati mulai dari pakaian jubah bermotif garis lurus yang menyerupai pakaian yang dikenakan Adipati Wasis Wijayakusuma serta pemakaian sorban pada kepala melambangkan seorang ulama atau kyai. Salah satu figur yang duduk di atas kursi digambarkan membawa sebuah kertas dan tongkat panjang dan nampak sedang membacanya merepresentasikan seorang penguasa sementara yang ditunjuk Adipati Wasis Wijayakusuma karena sama – sama membawa sebuah kertas merupakan penggambaran simbol penyerahan kekuasaan karena Adipati Wasis Wijayakusuma tidak menggunakan mahkota yang identik dengan kekuasaan maka digambarkan sebuah kertas seperti seolah perjanjian yang tertulis yang sah dan memberi kesan legal dan resmi.

Selain itu, terdapat beberapa figur yang digambarkan duduk bersila dengan pandangan yang tertuju pada Adipati dan beragram ekspresi merupakan perwakilan dari penggambaran pembesar Pati dengan busana yang berbeda, satu

figur menghadap membelakangi memberi kesan bahwa rapat yang terjadi adalah seperti melingkari Adipati Wasis Wijayakusuma dan memperkuat kesan ruang, figur kedua terlihat mengenakan jubah panjang bermotif garis biru dan berwarna putih serta sorban pada kepala, selain itu wajahnya digambarkan memiliki jenggot yang tebal merepresentasikan seorang kyai atau ulama, figur selanjutnya digambarkan menutup mata dan memegang sebuah keris merepresentasikan seorang pembesar yang berkaitan dengan kekuatan atau penggambaran seorang panglima karena satu – satunya figur yang membawa senjata. Selain itu terdapat figur dengan pakaian yang setengah telanjang dada merupakan penggambaran seorang pemimpin dari prajurit karena bentuk badan yang berotot dan ekspresi yang sangar, figur terakhir yang digambarkan berdiri dari kejauhan dengan tangan dibelakang badan selain merepresentasikan pembesar Pati dapat diartikan sebagai prajurit yang sedang menjaga rapat atau perkumpulan pemimpin dengan punggawa dan pembesar karena sudah selayaknya perkumpulan yang dihadiri banyak tokoh penting sekaligus memerlukan sebuah pengamanan atau penjagaan.

Selain pakaian dan atribut yang memiliki simbol untuk menjelaskan bahwa tokoh yang diilustrasikan merupakan tokoh dengan latar belakang jawa serta Adegan yang menceritakan perkumpulan tokoh – tokoh Pati dan penyerahan kekuasaan sementara Pemerintahan Adipati kepada Pati panjaringan. Pada karya ini salah satu pembesar berperan sebagai latar depan atau *foreground* serta latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah lantai ,kursi , pilar kayu yang menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita tersebut adalah di pendapa

Kadipaten Pati. Penggambaran bentuk bangunan menrepresentasikan bahwa pada jaman dahulu bentuk bangunan kerajaan menggunakan kayu sebagai bahan utama.

Pemilihan semua warna yang mengandung unsur kecoklatan bertujuan agar ilustrasi berkesan lamapau atau tradisional, Warna kuning kecoklatan yang digambarkan pada semua objek serta berubahnya warna dari pakaian maupun kulit figur dan semakin gelapnya bayangan merepresentasikan efek cahaya yang dipakai yaitu dari api karena jaman dahulu sumber penerangan masih menggunakan api. Warna selain menerangkan jenis cahaya sekaligus menjelaskan bahwa waktu yang terjadi adalah malam hari.

Pemilihan warna ini didukung dengan penggambaran latar belakang secara abstrak berwarna hitam, coklat kebiruan dan warna gelap lainnya, warna yang dipilih selain mempertegas waktu namun juga memperkuat perbedaan warna yang begitu kontras antara suasana dingin diluar ruangan dengan efek cahaya api yang dipakai di dalam ruangan yang bersifat hangat. waktu malam hari dipilih karena dianggap memiliki suasana yang cocok untuk sebuah penggambaran pertemuan antara pemimpin dengan para tokoh penting karena kesan suasana yang ditimbulkan dari waktu malam hari akan menjadikan adegan lebih dramatis.

Sudut pandang dipilih sedemikian rupa dengan maksud agar pembaca menyaksikan dengan secara jelas karena tanpa adanya objek yang menghalangi pandangan dan berfokus pada interaksi tokoh Adipati Wasis Wijayakusuma. meskipun terdapat beberapa figur lain dan objek seperti kursi, objek tersebut tidak menghalangi subjek utama dan adegan yang tergambaran masih terlihat jelas.

Selain menjelaskan mengenai narasi cerita yang terjadi, ilustrasi ini menggambarkan mengenai bagaimana Adipati Wasis Wijayakusuma menyikapi hal yang terjadi tanpa gegabah dan penuh perhitungan, meskipun akan diserang Mataram namun Adipati masih berkeinginan untuk adu tanding dan bertemu dengan Panembahan Senapati tanpa harus berperang secara membabi buta selain itu meskipun dalam keadaan yang darurat Adipati masih memikirkan rakyatnya dan nasib Pemerintahannya di serahkan sebelum perang terjadi untuk mengantisipasi apapun yang akan terjadi dengan penuh perhitungan dan tidak gegabah. Selain itu jiwa pemimpin Adipati tergambarkan saat pernyataan Adipati bahwa yang akan menghadang Mataram adalah Adipati seorang diri dengan maksud untuk bertemu dan berperang tanding dengan Panembahan Senapati secara langsung. Karena seorang pemimpin yang baik adalah seorang yang berdiri di depan para prajuritnya dan mengemban tugas sebagai pemimpin, bukan seorang yang hanya duduk dan menyuruh prajuritnya tanpa harus turun tangan secara langsung.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Penguasa Sementara” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat karena merepresentasikan adegan yang terjadi serta merupakan bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan representasi dari adegan berkumpulnya para tokoh Pati untuk menyusun strategi melawan Mataram serta penyerahan kekuasaan sementara pemerintahan dari Adipati Wasis Wijayakusuma kepada Pati panjaringan sebagai penguasa sementara.

4.12 Karya 10



Gambar 4.21 Karya 10
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.12.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Medan Perang</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

4.12.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Medan Perang” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar. Terdapat subjek utama pada karya ini yaitu penggambaran bagian tengah terdapat seorang figur laki – laki yang dapat diidentifikasi melalui bentuk wajah, postur tubuh, pakaian dan rambut, figur ini

menggambarkan tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma yang sedang mengendarai sapi dan didepannya terdapat figur prajurit yang menghadang dan memegang pedang dengan posisi tampak belakang menghadap Adipati Wasis Wijayakusuma. Tokoh Adipati digambarkan menghadap ke serong kiri dari subjek gambar dengan tangan kanan yang memegang tali kendali dari sapi tunggangannya serta tangan kiri diangkat dan membawa keris. Adipati mengenakan atribut pakaian mulai dari penutup kepala sorban berwarna putih dengan tali menggantung di depan selain itu mengenakan atasan baju bermotif lurik rangkap dengan jubah berwarna putih dan kain bawahan mengenakan celana panjang dibalut kain bermotif batik dilengkapi dengan ikat pinggang berwarna hitam. Didepan sosok utama yang berada ditengah nampak figur seorang prajurit yang memegang sebuah pedang panjang dengan kedua tangannya, figur ini mengenakan busana atasan lengan panjang dibalut pakaian berwarna coklat dan bawahan celana panjang yang dibalut dengan kain bermotif dan diikat dengan sebuah kain pada pinggang serta atribut layaknya seorang prajurit dan dipunggungnya terdapat sebuah perisai yang digantungkan.

Dibelakangnya terdapat *silhouette* banyak figur seperti prajurit yang membawa senjata tombak dan perisai tampak sedang saling berhadapan hadapan seperti sedang berperang dan *silhouette* seperti panah yang berterbangan, siluet figur yang berada dibelakang berwarna gelap dan penggambarannya secara samar. Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran sebuah latar yang datar berwarna biru, putih keabu-abuan menyerupai awan yang mendung serta bayangan pada setiap figur pada latar belakang.

4.12.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada ilustrasi “*Medang Perang*” terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada. Garis pada karya ini terdiri dari beberapa jenis garis. Garis lurus terdapat pada penggambaran figur manusia yang salah satunya dapat diidentifikasi sebagai Adipati Wasis Wijayakusuma dan para prajurit. Garis lengkung terdapat pada penggambaran manusia serta atribut dan ornamen pada pakaian dan pendukung lainnya seperti siluet bayangan dan pilar serta pada latar belakang.

Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur manusia dan sapi serta atribut yang digunakan seperti panah yang berterbangan. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak tameng figur prajurit ditengah dan figur satu dengan lainnya seperti pada figur Adipati dengan sapi dan prajurit yang ada di depannya. Pendekatan pemberian efek bayangan terdapat pada semua figur manusia dan hewan. Pendekatan perbedaan intensitas warna terdapat pada figur manusia, hewan dan awan. Bagian siluet terdekat dengan mata memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan bagian terjauh, hal tersebut terlihat jika sisi bagian depan memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan dengan sisi bagian luar. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur serta hewan dan awan yang ada di belakangnya. Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek

hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas dan pencahayaan, unsur tekstur terdapat pada semua objek gambar seperti tanah yang berterbangan dan awan yang ada pada latar belakang.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek, pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan semi realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan gambar ilustrasi dengan penggambaran latar belakang merupakan hal yang selaras.

Prinsip dominasi atau *point of interest* pada ilustrasi *Medan Perang* ini menggunakan dominasi perbedaan warna subjek Adipati, sapi serta prajurit didepannya yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang sedang diantaranya menggunakan warna gelap pada karya. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika tokoh utama Adipati Wasis Wijayakusuma serta sapi tunggangannya dan prajurit didepannya memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan, dominasi letak karena figur utama yang berada ditengah.

Prinsip kesatuan atau unity pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Warna selaras hampir semuanya mengandung warna kecoklatan dan warna yang berkesan sejuk sengaja penulis sajikan dalam upaya menciptakan suasana lampau dan kesan sejuk, penambahan warna cerah seperti warna biru sebagai penghias untuk mendapatkan kesan elegan dan modern. Kesatuan antara figur prajurit yang berada ditengah seolah olah memberi kesan menyatu dan tumpang tindih antara prajurit dan Adipati Wasis Wijayakusuma.

Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai peperangan Pati dengan Mataram, meskipun jumlah prajurit Mataram lebih unggul namun Pati lebih menguasai medan peperangan, tombak, panah, saling berkelebat dan berterbangan namun Pati berhasil memenangkan peperangan hingga prajurit Mataram mundur dan pasukan Pati serta Adipati tetap mengejar, adegan tokoh Adipati dan sapi sedang berperang digambarkan dengan ukuran yang lebih besar dari objek lainnya.

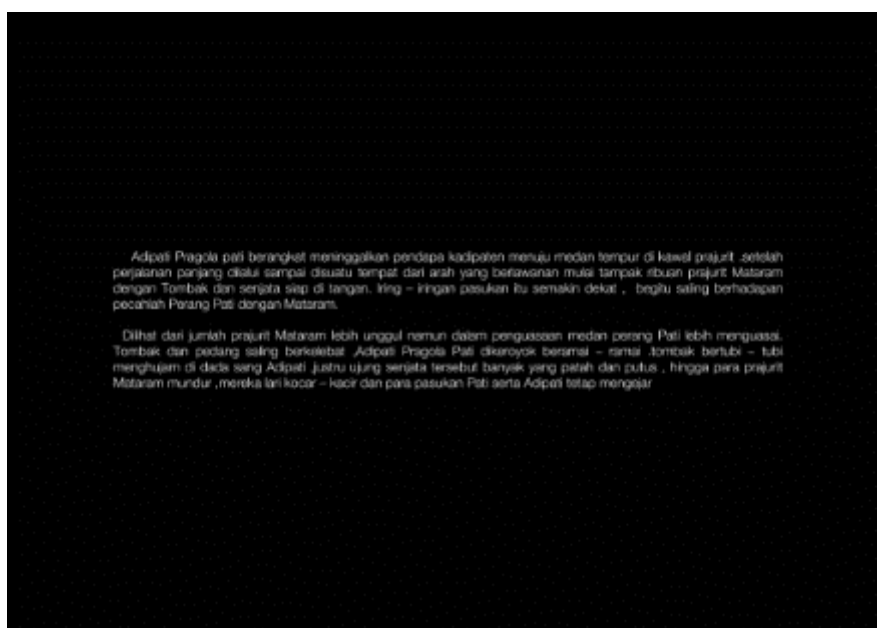
Hal tersebut dimaksudkan agar tokoh Adipati wasis Wijayakusuma serta sapinya yang menjadi ikon pada cerita ini karena nama Adipati Wasis Wijayakusuma atau dikenal dengan kyai Pati identik dengan seekor sapi tunggangannya, ini dimaksudkan agar lebih dapat mendominasi dan dapat merepresentasikan isi dari ilustrasi cerita rakyat Gunungpati.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Adipati Pragola pati berangkat meninggalkan pendapa kadipaten menuju medan tempur di kawal prajurit. Setelah perjalanan panjang dilalui sampai disuatu

tempat dari arah yang berlawanan mulai tampak ribuan prajurit Mataram dengan tombak dan senjata siap di tangan. Iring – iringan pasukan itu semakin dekat, begitu saling berhadapan pecahlah perang Pati dengan Mataram.

Dilihat dari jumlah prajurit Mataram lebih unggul namun dalam penguasaan medan perang Pati lebih menguasai. Tombak dan pedang saling berkelebat, Adipati Pragola Pati dikeroyok beramai – ramai, tombak bertubi – tubi menghujam di dada sang Adipati, justru ujung senjata tersebut banyak yang patah dan putus, hingga para prajurit Mataram mundur, mereka lari kocar – kacir dan para pasukan Pati serta Adipati tetap mengejar.



Gambar 4.22 Layout Teks Sequence Karya 10
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.12.4 Analisis Aspek Ilustratif

Secara keseluruhan ilustrasi “Medan Perang” menceritakan mengenai ikon pada cerita ini yang berkaitan dengan tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma dengan sapi tunggangannya yang bernama Pragola Pati, selain sebagai identitas ilustrasi ini menggambarkan tentang adegan peperangan Pati dengan Mataram, meskipun jumlah prajurit Mataram lebih unggul namun Pati lebih menguasai medan peperangan, tombak, panah, saling berkelebat dan berterbangan namun Pati

berhasil memenangkan peperangan hingga prajurit Mataram mundur dan pasukan Pati serta Adipati tetap mengejar.

Pengungkapan isi dari cerita ini dijelaskan lewat penggambaran adegan yang mencerminkan dan mewakili isi dari kejadian, subjek Adipati Wasis Wijayakusuma yang saling berinteraksi dengan subjek pendukung lainnya maupun penggambaran latar yang mendukung suasana, Adipati Wasis Wijayakusuma digambarkan mengendarai sapi pragola pati dan berekspresi berteriak dengan satu tangan menarik tali kendali sapi tunggangannya yang memberi efek kalau sapi itu sedang melaju kencang tergambarkan dari lurusness tali dan kain jubah yang dipakainya berterbangan kearah belakang seolah olah itu berlari kencang dan terhembus memberi efek dinamis. Adipati mengangkat keris didepannya terdapat prajurit yang memegang pedang menggunakan kedua tangannya yang memperkuat suasana tegang dan memberi kesan hendak akan menyerang. Dengan segala atribut mulai dari pakaian dengan motif garis lurus yang mencerminkan *surjan* yaitu pakaian khas jawa, corak batik sebagai bawahan serta atribut pakaian seperti *setagen*, *epek*, *timannng* yang merupakan sejenis ikat pinggang digambarkan pada setiap tokoh terutama Adipati Wasis Jayakusuma serta senjata yang digunakan yaitu keris semuanya mencerminkan latar belakang kebudayaan dari cerita rakyat ini yang berasal dari daerah jawa, selain itu pemakaian jubah putih oleh Adipati Wasis Wijayakusma merepresentasikan status Adipati yang dianggap sebagai ulama atau kyai, pemilihan warna yang digunakan untuk menggambarkan Adipati dengan prajurit didepannya berbeda, Adipati cenderung menggunakan warna kecoklatan

sedangkan prajurit Mataram menggunakan warna biru memberi kesan bahwa peperangan ini merupakan peperangan antar wilayah yang berbeda.

Di sekitar Adipati Wasis Wijayakusuma digambarkan banyak prajurit yang sedang berperang dengan senjata seperti tombak dan perisai, peperangan Pati dan Mataram diilustrasikan melalui perbedaan bentuk perisai yang digunakan prajurit melambangkan dua wilayah yang berbeda, serta digambarkan dengan samar-samar mengartikan bahwa informasi yang disampaikan bukan mengenai kekejaman perang namun kejadian perang yang luar biasa, dengan adanya penggambaran senjata yang berterbangan dan banyaknya siluet prajurit serta didukung dengan latar belakang awan yang mendung yang memperlihatkan waktu memperkuat kesan besarnya perang yang terjadi dan memperkuat suasana tegang dan mencekam.

Ada pula penggambaran warna ke abu – abuan pada bagian bawah prajurit menggambarkan debu yang berterbangan karena banyaknya kaki yang menghentak sekaligus. Busana yang dikenakan mulai blangkon, pakaian bermotif lurus representasi dari surjan, dan motif kain batik merupakan representasi pakaian khas prajurit jawa, warna dari busana yang dominan mengandung warna kecoklatan dan intensitas warna yang redup adalah representasi dari budaya jawa tengah jaman dahulu yang menggunakan warna alami sebagai pewarna pakaian atau sering dikenal dengan warna soga.

Selain itu, senjata serta atribut perang yang tergambarkan merupakan penggambaran senjata prajurit jawa pada jaman dahulu, mulai dari bentuk ujung tombak, pedang maupun perisai disertai motif di depannya semuanya di sesuaikan dengan bentuk aslinya. Warna abu – abu kehitaman yang digunakan pada senjata

dan perisai merepresentasikan penggambaran bahan senjata yaitu besi, meskipun beberapa diantaranya menggunakan perisai berwarna coklat yang merepresentasikan bahan perisai tersebut adalah dari kayu, adapula pemberian warna putih pada tepi senjata merupakan kesan betapa tajam senjata yang digunakan hingga menimbulkan kilauan jika terkena cahaya.

Pada ilustrasi ini terdapat latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah sapuan abstrak secara samar yang merepresentasikan awan dan langit yang mendung kejauhan menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita tersebut adalah pada sebuah tanah lapang.

Warna putih kebiruan yang digambarkan di sisi kiri atas serta berubahnya warna dari pakaian maupun kulit figur dan semakin gelapnya bayangan dan semakin samarnya latar belakang merepresentasikan efek cahaya waktu yang terjadi adalah siang hari, karena pada saat siang hari sinar matahari sangatlah terang dan menyilaukan maka dari itu latar belakang dibuat samar ditambah bayangan yang masih sangat gelap untuk memberi kesan panas, sekaligus gersang siang hari.

Meskipun perang identik dengan kekerasan dan kekejaman namun penggambaran perang pada karya ini tidak mengandung unsur kekerasan seperti adegan melukai atau penggambaran darah serta pembunuhan ini dikarenakan pesan yang ingin disampaikan oleh ilustrator yang bermaksud menjelaskan tentang adegan kemenangan dalam perang dan ingin agar perang bukan menjadi poin utama, meskipun sesuai dengan narasi namun penekanan utama yaitu tidak harus menggambarkan kekerasan untuk menjelaskan peperangan dan yang ingin disampaikan ilustrator adalah bahwa keadaan yang tergambarkan adalah Adipati

mencoba menghentikan dan mempertahankan keutuhan wilayah pati meskipun harus berperang, keikutsertaan tokoh utama dalam berperang ini di dasari oleh pernyataan Adipati yang berkeinginan untuk menghadang Mataram secara langsung dan memiliki tujuan untuk perang tanding dengan Panembahan Senapati secara langsung tanpa harus berperang.

Selain itu agar isi dari konten yang dikandung dalam ilustrasi dapat dikonsumsi sesuai khalayak sasaran terutama untuk anak – anak tanpa menegaskan visualisasi unsur negatif seperti kekerasan dan kekejaman namun menonjolkan visualisasi unsur positif seperti menghentikan peperangan dan memilih untuk membuat menyerah meskipun dalam hal ini adegan peperangan tanpa harus meninggalkan ciri utama peperangan dan tetap sesuai dengan cerita .

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Medan Perang” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat karena arti dari kata medan perang merepresentasikan tempat terjadinya perang yang merupakan bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan sarana representasi dari adegan betapa besar dan dahsyatnya peperangan Pati dengan Mataram.

4.13 Karya 11



Gambar 4.23 Karya 11
(Sumber : Dokumentasi penulis 2019)

4.13.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Jiwa Kesatria</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>Brush Stroke</i>
Tahun	: 2019

4.13.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Jiwa Kesatria” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar. Terdapat subjek utama pada karya ini yaitu penggambaran 2 figur laki – laki yang mengendarai hewan yang dapat diidentifikasi melalui bentuk wajah, postur tubuh, pakaian dan rambut, figur ini

menggambarkan tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma yang sedang mengendarai sapi dan disebelahnya terdapat figur prajurit Pati yang mengendarai kuda. Tokoh Adipati digambarkan tampak dari belakang dengan tangan kiri melambai terbuka ke arah figur prajurit Pati sedangkan tangan kanan yang memegang tali kendali sapi tunggangannya yaitu Pragola pati. Adipati mengenakan atribut pakaian mulai dari penutup kepala sorban berwarna putih dengan tali menggantung di belakang kepala selain itu mengenakan atasan baju bermotif lurik rangkap dengan jubah berwarna putih dan kain bawahan mengenakan celana panjang dibalut kain bermotif batik dilengkapi dengan ikat pinggang berwarna hitam. Sedangkan prajurit Pati digambarkan sedang mengendarai kuda berwarna putih disebelah Adipati Wasis Wijayakusuma dengan berposisi membelakangi dan nampak sedang menarik busur panah dengan tangan kanan dan tangan kiri yang memegang panah mengarah ke depan, figur ini mengenakan busana atasan lengan panjang bermotif garis lurus dibalut pakaian menyerupai jubah panjang berwarna coklat dan bawahan celana panjang yang dibalut dengan kain bermotif dan diikat dengan sebuah kain pada pinggang serta atribut layaknya seorang prajurit dan dipunggungnya terdapat sebuah perisai yang digantungkan.

Di depan Adipati Wasis Wijayakusuma dan Prajurit yang mengendarai Kuda terdapat banyak figur seperti prajurit yang membawa senjata tombak dan perisai tampak sedang berlarian ke arah sebuah latar menyerupai sungai dan menolehkan kepalanya ke arah belakang hingga pada kejauhan nampak siluet prajurit yang di gambarkan serupa mengarah ke arah satu titik yaitu di tengah bidang gambar, seperti sedang ketakutan dan berlarian, siluet figur yang berada

dibelakang berwarna gelap dan penggambarannya secara samar. Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran sebuah latar yang datar berwarna biru kehijauan menyerupai sungai, putih keabu-abuan menyerupai awan yang mendung serta bayangan pada setiap figur pada latar belakang.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran sebuah latar depan berupa rumput, sungai serta pada latar belakang terlihat penggambaran pohon serta pegunungan dan batu batuan pada air sungai, selain itu didukung dengan penggambaran bayangan pada setiap figur serta bentuk abstrak dengan warna cerah biru ke abu – abuan merepresentasikan langit pada latar belakang.

4.13.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada ilustrasi “*Jiwa Kesatria*” terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada. Garis pada karya ini terdiri dari beberapa jenis garis. Garis lurus terdapat pada penggambaran figur manusia yang salah satunya dapat diidentifikasi sebagai Adipati Wasis Wijayakusuma dan para prajurit. Garis lengkung terdapat pada penggambaran manusia, sapi dan kuda serta atribut dan ornamen pada pakaian dan pendukung lainnya seperti siluet bayangan dan sungai serta bebatuan maupun rumput dan pohon pada latar belakang.

Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur Adipati dan sapi maupun prajurit Pati dengan kuda tunggangannya serta atribut yang digunakan seperti panah dengan para prajurit yang berlarian di depannya. Pada dasarnya tiap figur memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap

mata sehingga ukuran dibuat berbeda. Bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak penggambaran prajurit dengan kuda maupun figur satu dengan lainnya seperti pada figur Adipati dengan sapi dan prajurit yang ada di depannya.

Pendekatan pemberian efek bayangan terdapat pada semua figur manusia dan hewan. Pendekatan perbedaan intensitas warna terdapat pada figur manusia, sapi, kuda dan latar belakang. Bagian siluet terdekat dengan mata memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan bagian terjauh, hal tersebut terlihat jika sisi bagian kanan memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan dengan sisi bagian kiri. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur serta hewan dan latar belakang. Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas dan pencahayaan, unsur tekstur terdapat pada semua objek gambar seperti rumput, pakaian, kulit sapi maupun senjata dan sungai serta bebatuan pada sungai dan pohon maupun awan yang ada pada latar belakang.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek, pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan semi realis.

Prinsip keseimbangan atau balance pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku.

Prinsip dominasi atau point of interest pada ilustrasi *Jiwa Kesatria* ini menggunakan dominasi perbedaan warna subjek Adipati, sapi serta prajurit Pati dengan prajurit Mataram didepannya yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang sedang diantaranya menggunakan warna gelap pada karya. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika tokoh utama Adipati Wasis Wijayakusuma serta sapi tunggangannya dan prajurit didepannya memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan, dominasi letak karena figur berada di kanan dan kiri bidang gambar.

Prinsip kesatuan atau unity pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Warna selaras hampir semuanya mengandung warna kecoklatan dan warna yang berkesan sejuk sengaja penulis sajikan dalam upaya menciptakan suasana lampau dan kesan sejuk, penambahan warna cerah seperti warna biru sebagai penghias untuk mendapatkan kesan air yang dingin dan kehijauan untuk kesan rumput. Kesatuan antara figur prajurit pati dengan prajurit Mataram yang berada ditengah seolah olah memberi kesan menyatu dan tumpang tindih antara prajurit dan Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Paragola.

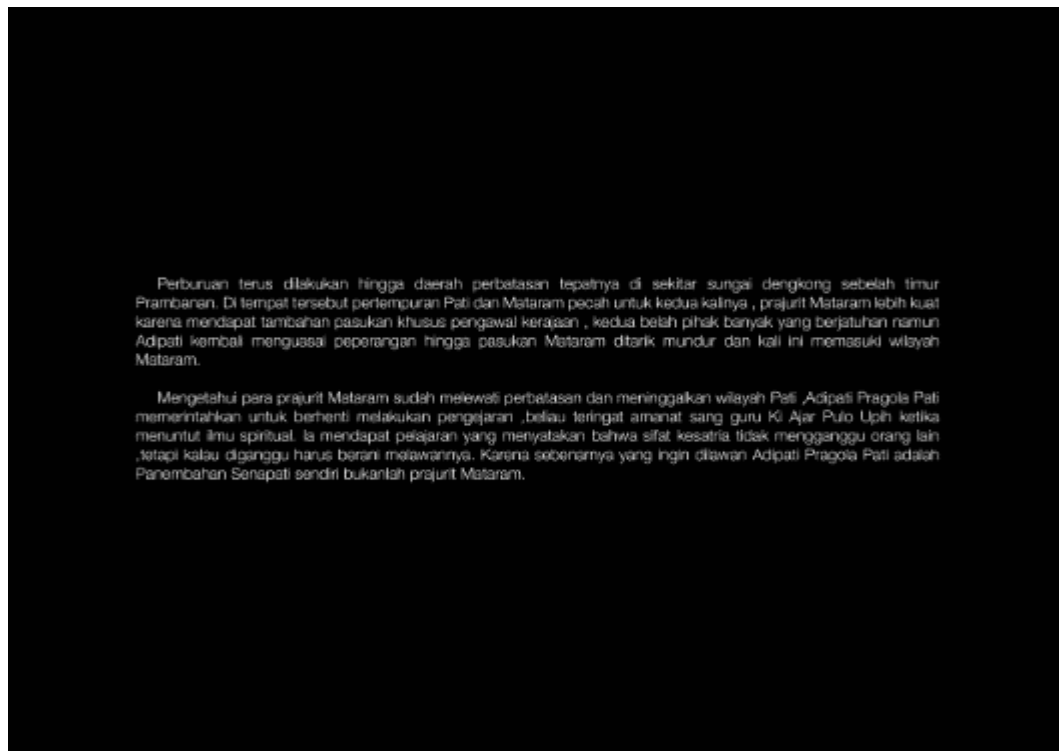
Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai pengejaran dan perburuan Adipati Wasis Wijayakusuma beserta pasukan Pati terhadap pasukan Mataram setelah melarikan diri hingga akhirnya sampai pada perbatasan tepatnya di sekitar sungai dengkong

hingga akhirnya para prajurit Mataram sudah melewati perbatasan dan meninggalkan wilayah Pati, Adipati memerintahkan untuk berhenti melakukan pengejaran karena teringat amanat sang guru.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Perburuan terus dilakukan hingga daerah perbatasan tepatnya di sekitar sungai dengkong sebelah timur prambanan, di tempat tersebut pertempuran Pati dan Mataram pecah untuk kedua kalinya, prajurit Mataram lebih kuat karena mendapat tambahan pasukan khusus pengawal kerajaan, kedua belah pihak banyak yang berjatuh namun Adipati kembali menguasai peperangan hingga pasukan Mataram ditarik mundur dan kali ini memasuki wilayah Mataram.

Mengetahui para prajurit Mataram sudah melewati perbatasan dan meninggalkan wilayah Pati, Adipati Pragola Pati memerintahkan untuk berhenti melakukan pengejaran, beliau teringat amanat sang guru Ki Ajar Pulo Upih ketika menuntut ilmu spiritual. Ia mendapat pelajaran yang menyatakan bahwa sifat kesatria tidak mengganggu orang lain, tetapi kalau diganggu harus berani melawannya. Karena sebenarnya yang ingin dilawan Adipati Pragola Pati adalah Panembahan Senapati sendiri bukanlah prajurit Mataram.



Gambar 4.24 Layout Teks Sequence Karya 11
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.13.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif

Secara keseluruhan ilustrasi “Jiwa Kesatria” menceritakan mengenai pengejaran dan perburuan Adipati Wasis Wijayakusuma beserta pasukan Pati terhadap pasukan Mataram setelah melarikan diri hingga akhirnya sampai pada perbatasan tepatnya di sekitar sungai dengkong hingga akhirnya para prajurit Mataram sudah melewati perbatasan dan meninggalkan wilayah Pati Adipati memerintahkan untuk berhenti melakukan pengejaran karena teringat amanat sang guru Ki Ajar Pulo Upih yang menyatakan bahwa jiwa atau sifat kesatria tidak mengganggu orang lain tetapi kalau diganggu harus berani melawannya karena sebenarnya yang ingin dilawan Adipati Pragola Pati adalah Panembahan Senapati sendiri bukanlah prajurit Mataram.

Pengungkapan isi dari cerita ini dijelaskan lewat penggambaran adegan yang mencerminkan dan mewakili isi dari kejadian, maka dari itu mulai dari penyusunan posisi tubuh dan komposisi yang dibuat hanya berfokus pada subjek Adipati Wasis Wijayakusuma yang saling berinteraksi dengan subjek pendukung lainnya maupun penggambaran latar yang mendukung suasana, Adipati Wasis Wijayakusuma digambarkan mengendarai sapi pragola pati Adipati mengangkat dan melambaikan tangan kirinya ke arah belakang sembari membuka lebar lebar telapak tangan merupakan representasi dari simbol berhenti yang tergambarkan lewat bahasa tubuh, yang dimaksud adalah mengentikan pengejaran prajurit Mataram dan yang disuruh berhenti adalah parajurit Pati yang berada di belakangnya dan prajurit Pati yang berada di sampingnya yang digambarkan sedang menaiki seekor kuda sembari menarik busur panah, dilihat dari tangan kanan yang berposisi masih memegang busur panah menandakan belum terjadinya aksi memanah.

Dengan segala atribut mulai dari pakaian dengan motif garis lurus yang mencerminkan *surjan* yaitu pakaian khas Jawa, corak batik sebagai bawahan serta atribut pakaian seperti *setagen*, *epek*, *timannng* yang merupakan sejenis ikat pinggang digambarkan pada setiap tokoh terutama Adipati Wasis Jayakusuma semuanya mencerminkan latar belakang kebudayaan dari cerita rakyat ini yang berasal dari daerah Jawa, selain itu pemakaian jubah putih oleh Adipati Wasis Wijayakusma merepresentasikan status Adipati yang dianggap sebagai ulama atau kyai, di depan Adipati Wasis Wijayakusuma dan prajurit Pati digambarkan banyak prajurit yang sedang berlarian menyebrangi sungai dengan menuju sebrang sungai

dengan senjata seperti tombak dan perisai di tangan mereka, adegan ini merepresentasikan pelarian pasukan Mataram yang mundur karena kalah setelah berperang dengan Pati, serta pada kejauhan digambarkan prajurit dengan samar-samar mengartikan bahwa banyaknya prajurit Mataram yang mundur dan melarikan diri hingga perbatasan sungai, serta didukung dengan latar belakang sebuah sungai dan penggambaran kaki para prajurit yang digambarkan tidak sepenuhnya serta pewarnaan hijau gelap pada sisi bagian kanan sungai menggambarkan perbedaan tingkat kedalaman sungai yang berbeda dengan dataran di sekelilingnya, sedangkan pada bagian kaki prajurit terdapat efek gelombang air merupakan penggambaran kesan arus air sungai yang mengalir, pemberian warna terang dan bintik putih pada sungai merupakan representasi pantulan cahaya matahari pada air.

Ada pula penggambaran warna bercak putih pada bagian bawah prajurit menggambarkan air yang bergejolak karena arus sungai ditambah dengan kaki para prajurit Mataram yang menyebrang dan melawan arus air. Selain pose dan ekspresi, busana yang dikenakan mulai dari blangkon, pakaian bermotif lurus representasi dari surjan, dan motif kain batik pada bawahan prajurit merupakan representasi pakaian khas prajurit Jawa dan mempertegas bahwa prajurit tersebut merupakan prajurit dari Mataram. Selain bentuk, warna dari busana yang dominan mengandung warna kecoklatan dan intensitas warna yang redup adalah representasi dari budaya Jawa Tengah jaman dahulu yang menggunakan warna alami sebagai pewarna pakaian atau sering dikenal dengan warna *soga*.

Selain itu, senjata serta atribut perang yang tergambarkan merupakan penggambaran senjata prajurit Jawa pada jaman dahulu, mulai dari bentuk ujung

tombak, panah maupun bahan senjata semuanya di sesuaikan dengan bentuk aslinya. Warna abu – abu kehitaman yang digunakan pada senjata merepresentasikan penggambaran bahan senjata yaitu besi, meskipun beberapa diantaranya menggunakan tombak dan panah yang berwarna coklat yang merepresentasikan bahan tersebut adalah dari kayu, adapula pemberian warna putih pada tepi senjata merupakan kesan betapa tajam senjata yang digunakan hingga menimbulkan kilauan jika terkena cahaya.

Pada ilustrasi ini terdapat latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah sapuan abstrak menyerupai pepohonan dari kejauhan serta penggambaran secara samar yang merepresentasikan pegunungan, awan dan langit yang cerah menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita tersebut adalah pada sebuah tepi sungai dan perbatasan wilayah antara Pati dan Mataram.

Warna putih yang digambarkan di sisi kiri atas serta berubahnya warna dari pakaian maupun kulit figur dan semakin gelapnya bayangan dan semakin samarnya latar belakang merepresentasikan efek cahaya waktu yang terjadi adalah siang hari, karena pada saat siang hari sinar matahari sangatlah terang dan menyilaukan maka dari itu latar belakang dibuat samar ditambah bayangan yang terdistorsi air sungai yang memiliki arus maka dari itu warnanya samar dan bentuknya tidak solid untuk memberi kesan panas sekaligus dinginnya air sungai pada saat siang hari.

Meskipun perang identik dengan kekerasan dan kekejaman namun penggambaran perang pada karya ini tidak mengandung unsur kekerasan seperti adegan melukai atau penggambaran darah serta pembunuhan ini dikarenakan pesan yang ingin disampaikan oleh ilustrator yang bermaksud menjelaskan tentang

adegan berhentinya pengejaran dan ingin agar perang bukan menjadi poin utama, Adipati menghentikan pengejaran karena ingat akan pesan sang guru mengenai sifat kesatria yang sesungguhnya adalah tidak akan mengganggu kecuali diganggu dan harus berani melawan, pasukan Mataram sudah kalah dan sudah melewati batas wilayah serta tujuan Adipati sesungguhnya adalah melawan Panembahan Senapati maka dari itu menyuruh pasukan Pati untuk berhenti.

Selain menyampaikan pesan, penggambaran ini bertujuan agar isi dari konten yang dikandung dalam ilustrasi dapat dikonsumsi sesuai khalayak sasaran terutama untuk anak – anak tanpa menegaskan visualisasi unsur negatif seperti kekerasan dan kekejaman namun menonjolkan visualisasi unsur positif seperti menghentikan peperangan dan memilih berhenti ketika tanggung jawab sudah terpenuhi meskipun di depan musuh sekaligus dan tetap sesuai dengan cerita .

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Medan Perang” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat karena arti dari kata medan perang merepresentasikan tempat terjadinya perang yang merupakan bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karya *Medan Perang* merupakan sebuah karya ilustrasi yang sengaja penulis ciptakan sebagai sarana representasi dari adegan betapa besar dan dahsyatnya peperangan Pati dengan Mataram.

4.14 Karya 12



Gambar 4.25 Karya 12
(Sumber : dokumentasi penulis 2019)

4.14.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Penantian</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>Brush Stroke</i>
Tahun	: 2019

4.14.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Penantian” Secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar. Terdapat subjek utama pada karya ini yaitu penggambaran 3 figur laki – laki yang mengendarai hewan yang dapat diidentifikasi melalui bentuk wajah, postur tubuh, pakaian dan rambut, figur ini menggambarkan

tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma yang sedang mengendarai sapi yang berada diantara kedua figur prajurit Pati yang menaiki kuda.

Tokoh Adipati digambarkan duduk terdiam menaiki sapi tunggangannya dengan ekspresi diam dengan tatapan mata yang sendu dengan sudut pandang tampak dari samping dengan kedua tangan memegang tali kendali sapi tunggangannya yaitu Pragola pati. Adipati mengenakan atribut pakaian mulai dari penutup kepala sorban berwarna putih dengan tali menggantung di samping kepala selain itu mengenakan atasan baju bermotif lurik rangkap dengan jubah berwarna putih dan kain bawahan mengenakan celana panjang dibalut kain bermotif batik dilengkapi dengan ikat pinggang berwarna hitam dan di punggung sapinya terdapat dua lebar kain bermotif batik sebagai tumpuan untuk mengendarai dan dilengkapi dengan gulungan sebuah kain berwarna merah.

Sedangkan disebelah kiri Adipati terdapat prajurit Pati digambarkan sedang mengendarai kuda berwarna coklat dengan posisi tangan kanan memegang tali kendali kuda dan tangan kiri bersedekap di badannya, sedangkan disebelah kanan digambarkan seorang prajurit yang mengendarai kuda berwarna coklat dengan tangan kiri membawa sebuah tombak. Kedua figur ini mengenakan busana atasan lengan panjang untuk figur pria bagian kiri bermotif garis lurus sedangkan prajurit di sebelah kanan menyerupai jubah polos panjang berwarna coklat dan bawahan celana panjang yang dibalut dengan kain bermotif dan diikat dengan sebuah kain pada pinggang serta atribut layaknya seorang prajurit dan dipunggung kuda terdapat gulungan kain seperti pada sapi milik Adipati, serta ketiga figur ini menghadap dan

menatap ke arah yang sama yaitu sebelah kanan bidang gambar dan ketiganya memiliki ekspresi yang sama yaitu terdiam dengan tatapan yang sendu.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran sebuah latar berupa hamparan rumput berwarna coklat kekuningan didukung dengan penggambaran bayangan pada setiap figur serta penggambaran warna ungu kebiruan dan abu – abu yang merupakan langit dan banyaknya gumpalan awan pada latar belakang.

4.14.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada ilustrasi “*Penantian*” terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada.

Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, Pada dasarnya tiap figur memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga ukuran dibuat berbeda, bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak penggambaran prajurit dengan kuda maupun figur satu dengan lainnya seperti pada figur Adipati dengan sapi dan prajurit pati yang mengendarai kuda.

Pendekatan pemberian efek bayangan terdapat pada semua figur manusia dan hewan. Pendekatan perbedaan intensitas warna terdapat pada figur manusia, sapi, kuda dan latar belakang. sisi bagian kanan memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan dengan sisi bagian kiri. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur serta hewan dan latar belakang. Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur

semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas dan pencahayaan, unsur tekstur terdapat pada semua objek gambar seperti rumput, pakaian, kulit sapi dan kuda maupun senjata serta rumput pada latar maupun gumpalan awan yang ada pada latar belakang.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek, pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding, pada aksesoris figur terlihat antara pakaian dengan lengan aksesoris sudah sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan gambar ilustrasi dengan penggambaran latar belakang merupakan hal yang selaras.

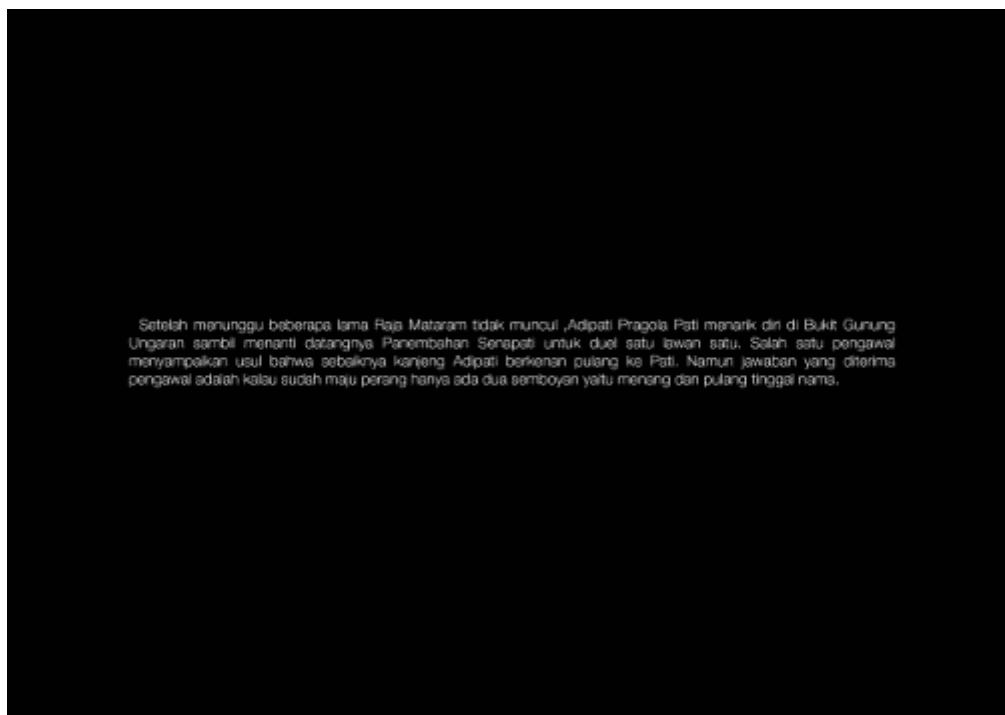
Prinsip dominasi atau *point of interest* pada ilustrasi *Penantian* ini menggunakan dominasi perbedaan warna subjek Adipati, sapi serta prajurit Pati dengan prajurit Pati di depannya yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang sedang diantaranya menggunakan warna gelap pada karya. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika tokoh utama Adipati Wasis Wijayakusuma serta sapi tunggangannya dan prajurit pati dengan kuda memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat

paling dominan, dominasi letak karena figur utama berada ditengah sedangkan prahurit pati berada di kanan dan kiri bidang gambar.

Prinsip kesatuan atau unity pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Warna selaras hampir semuanya mengandung warna kecoklatan dan warna yang berkesan sejuk sengaja penulis sajikan dalam upaya menciptakan suasana lampau dan kesan hangat, penambahan warna cerah seperti warna biru keunguan sebagai penghias untuk mendapatkan kesan awan mendung dan warna kuning untuk kesan hangat. Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai Penantian Adipati Wasis Wijayakusuma atas kedatangan Panembahan Senapati.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Setelah menunggu beberapa lama raja Mataram tidak muncul, Adipati Pragola Pati menarik diri di bukit gunung Ungaran sambil menanti datangnya Panembahan Senapati untuk duel satu lawan satu. Salah satu pengawal menyampaikan usul bahwa sebaiknya kanjeng Adipati berkenan pulang ke Pati. Namun jawaban yang diterima pengawal adalah kalau sudah maju perang hanya ada dua semboyan yaitu menang dan pulang tinggal nama.



Gambar 4.26 Layout Teks Sequence Karya 12
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.14.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif

Secara keseluruhan ilustrasi “Penantian” menceritakan mengenai Karya ini terdiri dari teks narasi yang secara keseluruhan menceritakan mengenai Penantian Adipati Wasis Wijayakusuma atas kedatangan Panembahan Senapati yang tidak muncul dan Adipati Wasis Wijayakusuma yang akan disebut sebagai Adipati Pragola Pati menarik diri di bukit gunung Ungaran sambil menanti kedatangan Panembahan Senapati untuk duel satu lawan satu dan menunggu untuk bersiap – siap apabila Mataram menyerang kembali. Hingga salah satu pengawal menyampaikan usul bahwa sebaiknya Adipati berkenan pulang ke Pati, namun ditolak karena Adipati menganggap kalau sudah maju perang hanya ada dua semboyan yaitu menang atau pulang tinggal nama.

Pengungkapan isi dari cerita ini dijelaskan lewat penggambaran adegan yang mencerminkan dan mewakili isi dari kejadian, maka dari itu mulai dari penyusunan posisi tubuh dan komposisi yang dibuat hanya berfokus pada subjek Adipati Wasis Wijayakusuma yang saling berinteraksi dengan prajurit pati maupun penggambaran latar yang mendukung suasana, Adipati Wasis Wijayakusuma digambarkan mengendarai sapi pragola pati dengan kedua tangan memegang tali kendali sapi tunggangannya yang memberi efek kalau sapi itu sedang berhenti.

Dengan segala atribut mulai dari pakaian dengan motif garis lurus yang mencerminkan *surjan* yaitu pakaian khas Jawa, corak batik sebagai bawahan serta atribut pakaian seperti *setagen*, *epek*, *timbang* yang merupakan sejenis ikat pinggang digambarkan pada setiap tokoh terutama Adipati Wasis Jayakusuma semuanya mencerminkan latar belakang kebudayaan dari cerita rakyat ini yang berasal dari daerah Jawa, selain itu pemakaian jubah putih oleh Adipati Wasis Wijayakusma merepresentasikan status Adipati yang dianggap sebagai ulama atau kyai, Adipati beserta pasukan pati berekspresi memandang ke satu arah merepresentasikan bahwa semuanya sedang menanti kedatangan Panembahan Senapati yang belum datang, ekspresi menunggu tergambarkan dari sikap Adipati beserta prajurit yang tergambarkan lewat wajah yang seperti menunggu ketidak pastian beserta tangan prajurit yang sedang mendekap ke badan dan tombak yang diangkat dengan satu tangan ke arah atas memberi kesan bahwa suasana yang terjadi adalah santai dan tidak tegang serta bahwa telah lama waktu yang sudah berlalu untuk menunggu kedatangan Panembahan Senapati.

Penggambaran busana yang dikenakan mulai dari blangkon, pakaian bermotif lurus representasi dari surjan, dan motif kain batik pada bawahan prajurit merupakan representasi pakaian khas prajurit Jawa dan mempertegas bahwa prajurit tersebut merupakan prajurit dari Mataram. Selain bentuk, warna dari busana yang dominan mengandung warna kecoklatan dan intensitas warna yang redup adalah representasi dari budaya Jawa tengah jaman dahulu yang menggunakan warna alami sebagai pewarna pakaian atau sering dikenal dengan warna soga.

Selain itu, penggambaran Adipati dan pragola pati beserta salah satu prajurit secara *close up* bermaksud agar ilustrasi berfokus terhadap ekspresi dari karakter. Pada ilustrasi ini terdapat latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah hamparan rumput berwarna kekuningan dan kecoklatan dengan arah yang semakin ke kanan semakin menyempit menandakan bahwa tempat penantian ini ada pada sebuah lereng sedangkan awan dan langit biru keunguan dan penggambaran awan yang posisinya hampir berdekatan dengan ujung dari latar menginformasikan bahwa latar terjadinya cerita tersebut pada sebuah dataran tinggi.

Unsur pencahayaan yang menciptakan bayangan dan menentukan arah bayangan yang ada pada setiap figur serta objek lain yang mempertegas latar waktu dan suasana yang terjadi. Pemilihan semua warna yang mengandung unsur kekuningan dan coklat bertujuan agar ilustrasi berkesan lampau atau tradisional, berubahnya warna dari pakaian maupun kulit figur menjadi sedikit kekuningan serta semakin gelapnya bayangan dan penggambaran awan mendung dengan sentuhan warna kuning pada latar belakang merepresentasikan efek cahaya waktu yang terjadi adalah sore hari menjelang malam, karena pada saat sore hari sinar

matahari berubah menjadi warna kemerahan maka dari itu semua unsur ilustrasi mengandung warna kuning kemerahan untuk mendapatkan kesan hangat dan penggambaran rumput yang tak beraturan dan sebagian condong ke arah kanan merepresentasikan angin dingin yang berhembus di sebuah lereng dataran tinggi.

Pesan yang terkandung pada ilustrasi ini adalah meskipun Adipati Wasis Wijayakusuma telah berhasil mengalahkan pasukan dari Mataram namun tidak kembali ke Pati melainkan sabar menunggu kedatangan Panembahan Senapati karena semboyan beliau mengenai jika sudah berangkat berperang hanya ada dua pilihan menang atau pulang tinggal nama, oleh karena itu memilih sabar menunggu dan berjaga apabila ada serangan balasan dari Mataram ataupun Panembahan Senapati. Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Penantian” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat karena arti dari penantian merupakan kata lain atau merepresentasikan aktifitas menunggu namun kata penantian memiliki kesan lebih dramatis, ini merupakan bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karya *penantian* merupakan sebuah karya ilustrasi yang sengaja penulis ciptakan sebagai sarana representasi dari Adipati Wasis Wijayakusuma beserta pasukan Pati menunggu kedatangan Panembahan Senapati.

4.15 Karya 13



Gambar 4.27 Karya 13
(Sumber : dokumentasi penulis 2019)

4.15.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Gunungpati</i>
Ukuran Karya	: 60 x 40 cm
Alat dan bahan	: Cat air (<i>watercolour</i>) pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: sapuan kuas <i>Brush Stroke</i>
Tahun	: 2019

4.15.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Gunungpati” secara visual, karya tersebut menyajikan beberapa subjek gambar yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu subjek utama gambar dan subjek pendukung gambar. Terdapat subjek utama pada karya ini yaitu penggambaran 2 figur laki – laki yang mengendarai hewan yang dapat diidentifikasi melalui bentuk wajah, postur tubuh, pakaian dan rambut, figur ini menggambarkan

tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma yang sedang mengendarai sapi dan disampingnya terdapat figur prajurit Pati yang menaiki kuda.

Tokoh Adipati digambarkan duduk menaiki sapi tunggangannya dengan sudut pandang membelakangi dengan tangan kanan memegang tali kendali sapi tunggangannya yaitu Pragola pati dan tangan kiri yang menunjuk ke sebuah pegunungan. Kepala sapi pragola terlihat menengok ke belakang dengan sedikit menunduk, Adipati mengenakan atribut pakaian mulai dari penutup kepala sorban berwarna putih dengan tali menggantung di samping kepala selain itu mengenakan atasan baju bermotif lurik rangkap dengan jubah berwarna putih dan kain bawahan mengenakan celana panjang dibalut kain bermotif batik dilengkapi dengan ikat pinggang berwarna hitam dan di punggung sapinya terdapat dua lebar kain bermotif batik sebagai tumpuan untuk mengendarai dan dilengkapi dengan gulungan sebuah kain berwarna merah dan dilengkapi dengan sebuah pijakan kaki.

Sedangkan disebelah kanan Adipati terdapat prajurit Pati digambarkan sedang mengendarai kuda berwarna coklat dengan posisi kedua tangan memegang tali kendali kuda, figur ini mengenakan busana atasan lengan panjang bermotif garis lurus menyerupai jubah polos panjang berwarna coklat dan bawahan celana panjang yang dibalut dengan kain bermotif dan diikat dengan sebuah kain pada pinggang serta atribut layaknya seorang prajurit dan dipunggung kuda terdapat gulungan kain seperti pada sapi milik Adipati, serta ketiga figur ini menghadap dan menatap ke arah yang sama yaitu pada pegunungan sebelah kiri bidang gambar.

Subjek pendukung karya ini berupa penggambaran sebuah latar berupa hamparan rumput berwarna hijau kekuningan didukung dengan penggambaran

banyak pohon dan bayangan pada setiap figur serta penggambaran hamparan rumput dan pegunungan serta gumpalan awan pada latar belakang.

4.15.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Pada ilustrasi “*Gunungpati*” terdapat berbagai macam unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis berada pada seluruh bagian karya akibat dari perbedaan warna yang ada. Garis pada karya ini terdiri dari beberapa jenis garis. Garis lurus terdapat pada penggambaran figur manusia yang salah satunya dapat diidentifikasi sebagai Adipati Wasis Wijayakusuma dan sapinya beserta prajurit dan kudanya. Garis lengkung terdapat pada penggambaran manusia, sapi dan kuda serta atribut dan ornamen pada pakaian dan pendukung beserta rumput, pohon dan pegunungan beserta awan pada latar belakang.

Unsur ruang pada karya ini diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu melalui pendekatan perspektif, seperti yang terdapat pada figur Adipati dan sapi maupun prajurit Pati dengan kuda tunggangannya serta atribut yang digunakan. Pada dasarnya tiap figur memiliki ukuran yang sama, namun karena adanya perbedaan jarak terhadap mata sehingga ukuran dibuat berbeda, bagian terdekat dengan mata berukuran lebih besar dibandingkan bagian terjauh. Pendekatan tumpang tindih terdapat pada letak penggambaran Adipati dengan prajurit yang berkesan sedang berada disebelahnya dan menutupi sebagian tubuh maupun Adipati dan pragola beserta prajurit yang menutupi rumput dan pohon beserta rumput dan pepohonan yang menutupi latar belakang.

Pendekatan pemberian efek bayangan terdapat pada semua figur manusia dan hewan. Pendekatan perbedaan intensitas warna terdapat pada figur manusia,

sapi, kuda dan latar belakang. Bagian siluet terdekat dengan mata memiliki intensitas warna lebih jelas dibandingkan bagian terjauh, hal tersebut terlihat jika sisi bagian kanan memiliki intensitas warna lebih gelap dibandingkan dengan sisi bagian kiri. Pendekatan gelap terang dan lipatan terdapat pada pengesanan draperi pakaian yang dikenakan oleh semua figur serta hewan dan rumput beserta pepohonan latar belakang. Unsur tekstur pada karya ini merupakan jenis tekstur semu, sebab nilai raba objek hanyalah sebuah ilusi yang tercipta dari efek sapuan kuas dan pencahayaan, unsur tekstur terdapat pada semua objek gambar seperti rumput, pakaian, kulit sapi dan kuda maupun gumpalan awan dan pegunungan yang ada pada latar belakang.

Setelah semua unsur teridentifikasi, kemudian unsur-unsur tersebut diorganisasikan dengan menggunakan beberapa prinsip, diantaranya adalah prinsip kesebandingan atau *proportion*. Prinsip kesebandingan pada karya ini terlihat di berbagai subjek, pada subjek figur terlihat antara ukuran kepala dengan ukuran tubuh sudah sebanding, pada aksesoris figur terlihat antara pakaian dengan lengan aksesoris sudah sebanding, jika dikaitkan antar tiap subjek juga terlihat sebanding. Hal tersebut muncul karena karya ini menggunakan pendekatan realis.

Prinsip keseimbangan atau *balance* pada karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, prinsip keseimbangan asimetris sengaja penulis sajikan untuk menambah kesan dinamis pada karya sehingga tidak terkesan kaku. Prinsip keselarasan atau *harmony* dapat dilihat dari pemilihan gambar ilustrasi dengan penggambaran latar belakang merupakan hal yang selaras.

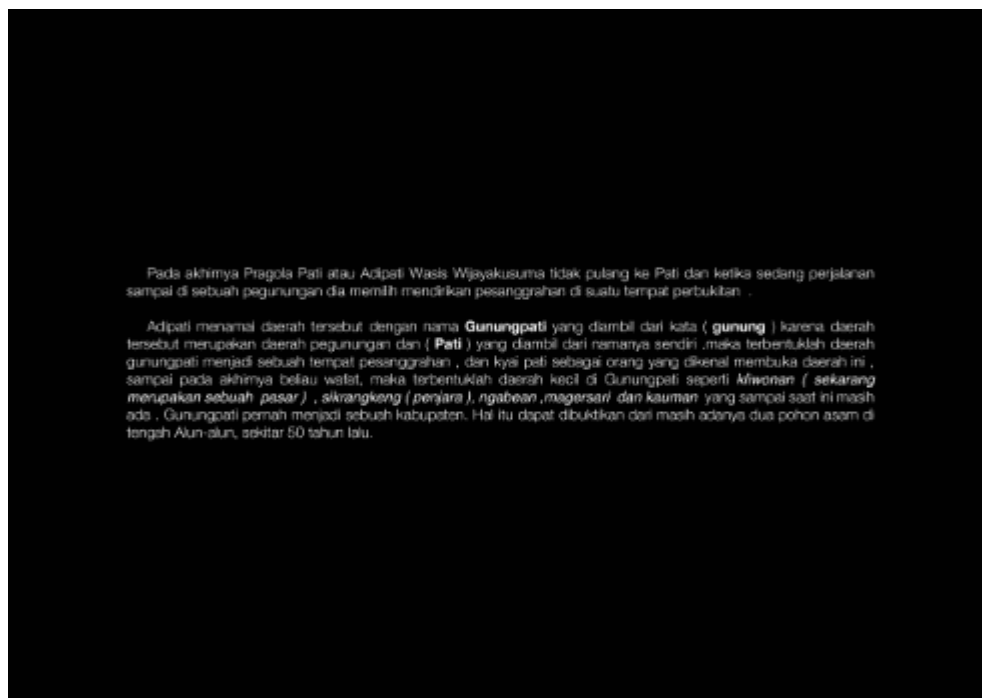
Prinsip dominasi atau point of interest pada ilustrasi *Penantian* ini menggunakan dominasi perbedaan warna subjek Adipati, sapi serta prajurit Pati dengan prajurit Pati di depannya yang menjadi dominasi merupakan subjek yang berwarna terang sedang diantaranya menggunakan warna gelap pada karya. Dominasi perbedaan ukuran, terlihat jika tokoh utama Adipati Wasis Wijayakusuma serta sapi tunggangannya dan prajurit pati dengan kuda memiliki ukuran paling besar dibandingkan dengan subjek-subjek lain, sehingga terlihat paling dominan, dominasi letak karena figur utama berada ditengah sedangkan prajurit pati berada di kanan bidang gambar.

Prinsip kesatuan atau unity pada karya ini terlihat pada kesatuan warna dan kesatuan teknik. Warna selaras hampir semuanya mengandung warna coklat dan kehijauan serta warna yang berkesan sejuk sengaja penulis sajikan dalam upaya menciptakan suasana lampau dan kesan segar karena latar belakang pegunungan, penambahan warna cerah seperti warna biru dan putih sebagai penghias untuk mendapatkan kesan langit dan awan yang cerah. Sumber gagasan pada karya ini adalah narasi dari fragmen cerita rakyat yang menceritakan mengenai ketika perjalanan Adipati beserta sapi pragola dan prajurit Pati yang sampai pada sebuah pegunungan dan memutuskan untuk mendirikan pesanggrahan dan menamai daerah tersebut dengan nama Gunungpati.

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam, teks narasi berbunyi:

Pada akhirnya Pragola Pati atau Adipati Wasis Wijayakusuma tidak pulang ke Pati dan ketika sedang perjalanan sampai di sebuah pegunungan dia memilih

mendirikan pesanggrahan di suatu tempat perbukitan. Adipati menamai daerah tersebut dengan nama Gunungpati yang diambil dari kata (gunung) karena daerah tersebut merupakan daerah pegunungan dan (Pati) yang diambil dari namanya sendiri, maka terbentuklah daerah Gunungpati menjadi sebuah tempat pesanggrahan dan Kyai Pati sebagai orang yang dikenal membuka daerah ini, sampai pada akhirnya beliau wafat, maka terbentuklah daerah kecil di Gunungpati seperti kliwonan (sekarang merupakan sebuah pasar), sikrangkeng (penjara), ngabean, magersari dan kauman yang sampai saat ini masih ada. Gunungpati pernah menjadi sebuah kabupaten. Hal itu dapat dibuktikan dari masih adanya dua pohon asam di tengah Alun-alun, sekitar 50 tahun lalu.



Gambar 4.28 Layout Teks Sequence Karya 12
(Sumber: dokumen penulis 2019)

4.15.4 Analisis Karya Aspek Ilustratif

Secara keseluruhan ilustrasi “Gunungpati” menceritakan mengenai Karya ini terdiri dari teks narasi yang secara keseluruhan menceritakan mengenai Pragolapati atau Adipati Wasis Wijayakusuma yang akhirnya tidak pulang ke Pati dan ketika perjalanan sampai pada sebuah pegunungan dan memutuskan untuk mendirikan pesanggrahan dan menamai daerah tersebut dengan nama Gunungpati yang diambil

dari kata gunung karena merupakan daerah pegunungan dan kata Pati yang merupakan namanya sendiri karena memiliki sebutan kyai Pati, maka terbentuklah daerah Gunungpati menjadi sebuah tempat pesanggrahan dan Kyai Pati sebagai orang yang dikenal membuka daerah ini, adegan ini merupakan puncak cerita dan menjadi akhir dari cerita rakyat Gunungpati.

Pengungkapan isi dari cerita ini dijelaskan lewat penggambaran adegan yang mencerminkan dan mewakili isi dari kejadian, Adipati Wasis Wijayakusuma digambarkan mengendarai sapi pragola pati dengan tangan kanan memegang tali kendali sapi tunggangannya yang memberi efek kalau sapi itu sedang berhenti tergambarkan dari kain jubah yang dipakainya tidak berterbangan sedangkan tangan kiri menunjuk kesebuah pegunungan yang merupakan representasi Gunungpati dan pernyataan di tempat itulah Adipati Wasis Wijayakusuma mendirikan sebuah pesanggrahan di pegunungan yang merupakan cikal bakal Gunungpati.

Dengan segala atribut mulai dari pakaian dengan motif garis lurus yang mencerminkan *surjan* yaitu pakaian khas jawa, corak batik sebagai bawahan serta atribut pakaian seperti *setagen*, *epek*, *timbang* yang merupakan sejenis ikat pinggang digambarkan pada setiap tokoh semuanya mencerminkan latar belakang kebudayaan jawa, selain itu pemakaian jubah putih oleh Adipati Wasis Wijayakusma merepresentasikan status Adipati yang dianggap sebagai ulama atau kyai, Adipati beserta pasukan memandang ke satu arah merepresentasikan bahwa semuanya sedang memperhatikan pernyataan Adipati yang sedang menunjuk ke pegunungan.

Selain bentuk, warna dari busana yang dominan mengandung warna kecoklatan dan intensitas warna yang redup adalah representasi dari budaya Jawa Tengah jaman dahulu yang menggunakan warna alami sebagai pewarna pakaian atau sering dikenal dengan warna *soga*.

Pada ilustrasi ini terdapat latar belakang atau *background* menggambarkan sebuah hamparan rumput yang hijau dan pepohonan yang rimbun beserta pegunungan yang asri menandakan bahwa tempat ini merupakan penggambaran daerah Gunungpati berdasarkan asal penamaan tempat tersebut yang merupakan daerah pegunungan yang rindang dan asri.

Pemilihan semua warna yang mengandung unsur hijau, biru dan kekuningan bertujuan agar ilustrasi berkesan lampau atau tradisional, penggunaan warna – warna sejuk dan cerah seperti daun yang hijau dan gunung yang berwarna kebiruan merupakan representasi bahwa Gunungpati merupakan tempat yang subur dan asri karena kesan warna yang sejuk dan segar, selain itu pemilihan warna pada latar belakang merepresentasikan efek cahaya waktu yang terjadi adalah pagi hari menjelang siang, karena pada saat itu sinar matahari sangatlah cerah namun tidak panas, penggambaran rumput yang tak beraturan dan sebagian condong ke arah kanan merepresentasikan angin yang berhembus di sebuah lereng dataran tinggi hingga menerpa dedaunan.

Pesan yang terkandung pada ilustrasi ini adalah Adipati menyatakan pegunungan tersebut akan dijadikan pesanggrahan untuk menunggu kembali Panembahan Senapati selain itu karena tempatnya yang rindang dan asri dan menamai daerah tersebut dengan nama Gunungpati, karena tempat tersebut

merupakan pesanggrahan maka di Gunungpati timbul nama – nama daerah kecil yang sesuai dengan tujuan awal tempat tersebut, seperti kliwonan, sikrangkeng yang berarti penjara hingga pada akhir hayatnya dan wafat di Gunungpati dan dikenal sebagai orang yang membuka daerah tersebut dengan sebutan Kyai Pati beserta sapinya Pragolapati.

Jika dilihat dari sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Gunungpati” sebagai judul merupakan suatu hal yang sangat tepat karena merupakan nama daerah tersebut, selain itu karena merupakan inti dari cerita rakyat Gunungpati dan merepresentasikan aktifitas penamaan daerah tersebut ini merupakan bukti adanya kesesuaian antara pemilihan judul dengan sumber gagasan dan visualisasi karya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karya *Gunungpati* merupakan sebuah karya ilustrasi yang sengaja penulis ciptakan sebagai sarana representasi dari Adipati Wasisi Wijayakusuma beserta pasukan Pati yang memutuskan mendirikan pesanggrahan di daerah di sebuah pegunungan dan menamai daerah tersebut hingga menjadi asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang.

4.16 Biodata Penulis



Gambar 4.16 Biodata Penulis
(Sumber : dokumentasi penulis 2019)

4.16.1 Spesifikasi Karya

Judul karya	: <i>Biodata Penulis</i>
Ukuran Karya	: 21 x 29,7 cm
Alat dan bahan	: <i>Digital Print</i> pada kertas ivory 260g
Teknik	: <i>Digital Editing</i>
Tahun	: 2019

4.16.2 Deskripsi Karya

Halaman pembuka pada ilustrasi buku cerita rakyat Gunungpati ini terdiri dari dua bagian kanan dan kiri dan dibatasi oleh garis vertikal pada tengah tengah bidang. Bagian kiri terdapat teks yang dibagi menjadi 7 panel, pada 3 panel pertama terdapat teks kolofon, kolofon adalah pemberian singkat mengenai catatan penerbitan atau produksi yang relevan antara lain informasi mengenai nama illustructor, tempat

tanggal lahir dan nomor induk mahasiswa, alamat, email dan nomor telepon, jurusan penulis dan universitas penulis. Panel ke 4 sampai ke 7 merupakan berbagai alamat jejaring sosial atau sering disebut sosial media penulis, sedangkan pada sisi sebelah kanan garis pembatas di tengah bidang terdapat foto penulis berukuran besar dengan warna hitam putih dan dibawahnya terdapat 2 bagian teks, teks pertama berisi catatan penulis yang merupakan kata – kata mutiara atau motto, dan dibawahnya merupakan alaman jejaring sosial penulis, secara keseluruhan menggunakan warna teks putih hanya saja pada bagian nama penulis menggunakan warna kuning. Pada *background* diberi warna hitam gelap dan ruang kosong di sekeliling teks yang cukup besar.

4.16.3 Analisis Karya Aspek Estetis

Biodata terdiri dari kupulan teks dan beberapa raut geometris sebagai pendukung. *Font* yang digunakan adalah berjenis “*helvetica*” dan *Helvetica Neue 75 bold* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 20 *pt* untuk penulisan nama “Maghfur Imam Abdul Majid” sedangkan penulisan tempat tanggal lahir, Semarang, 25 juli 1997 dan NIM 2401414033” menggunakan *Helvetica Neue 45 Light*. Teks narasi selain itu berukuran 12 *pt* untuk keterangan penulis mulai dari alamat hingga jejaring sosial. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk serta warna yang masih satu tema yaitu putih dan kuning. Pendekatan dominasi pada halaman pembuka menggunakan dominasi perbedaan warna dan perbedaan ukuran yang terdapat pada nama penulis “Maghfur Imam Abdul Majid”. Teks yang berwarna kuning agar bertujuan sebagai pusat perhatian meskipun terdapat foto penulis yang ukurannya jauh lebih besar.

Pemberian foto penulis dengan ukuran besar bertujuan sebagai dominasi dan unsur keseimbangan karena sebelah kiri panel sudah dipenuhi teks maka sebelah kanan hanya ada foto dan teks yang sedikit. Irama ditampilkan pada tata letak teks dan penempatan warna pendukung seperti warna kuning dan pemakaian foto hitam putih selaras dengan teks yang berwarna putih. Pada biodata penulis terdapat ornamen organis dan ornamen geometris, selanjutnya pada bagian tepi terdapat garis lurus yang digunakan sebagai dekorasi. Pemilihan jenis huruf pada halaman pembuka untuk memberikan kesan elegan dan terlihat satu kesatuan dengan tema buku. Warna hitam polos pada *background* dan perpaduan warna putih dan kuning pada teks agar tampilan teks terlihat lebih fokus dan terlihat minimalis dan elegan.

4.17 Narasi Teks Cerita Rakyat Asal Mula Terbentuknya Daerah

Gunungpati Kota Semarang

Narasi teks pada karya ini menggunakan Huruf (*Font*) yang digunakan adalah *Helvetica Neue 45 Light* yang merupakan jenis *font* tanpa kait atau *serif* berukuran 12 *pt* berwarna putih dengan *background* hitam

Tokoh

Adipati Wasis Wijayakusuma / Raden Sidik / Adipati Pragolapati / Kyai Pati
 Raden Sutawijaya/ Panembahan Senapati
 Rara Sari
 Rara Ayu Retno Dumilah
 Juru Taman
 Pragola

Karya 1 (Sequence 1)

Dikisahkan pada zaman dahulu Wilayah Pati dengan kepemimpinan Ki Ageng Panjawi memiliki dua keturunan. Yang pertama adalah putri yang bernama Rara Sari. Keturunan kedua adalah laki – laki bernama Raden Sidik atau Raden Wasis yang kemudian hari menggantikan kedudukan ayahnya sebagai Adipati Pati

dengan nama Adipati Wasis Wijoyokusumo. Sejak kecil Raden sidik sudah mempunyai kelebihan dibandingkan anak seusianya, sorot matanya jernih, akal nya cerdas dan memiliki keterampilan olah keprajuritan serta mahir naik kuda. hingga pada akhirnya Raden sidik tumbuh menjadi pemimpin yang gigih, berani dan sakti saat menjabat menjadi Adipati Pati. Kadipaten pati dibawah pimpinan Adipati Wasis jayakusuma atau Wijoyokusumo terkenal sangat aman, tentram dan makmur. Rakyat Pati setiap hari bekerja keras membanting tulang untuk memenuhi kebutuhan hidup, Daerah Pati sangat subur. tanahnya sangat cocok untuk lahan pertanian sehingga penduduknya sebagian besar sebagai petani. tidak jarang sang Adipati Wasis Joyokusumo berkeliling mengunjungi desa satu ke desa lain dengan tujuan untuk lebih dekat dengan rakyat.

Karya 2 (Sequence 2)

Pada saat itu wilayah Pati dengan Ki Ageng Penjawi dan wilayah Mataram dengan penguasa Mataram yaitu Ki Ageng Pamanahan kedudukannya sederajat. Pada saat itu kakak kandung Adipati Wasis Wijayakusuma yaitu Rara Sari diperistri oleh anak Ki Ageng Pamanahan yaitu Raden Sutawijaya setelah menggantikan kedudukan ayahnya dan bergelar Panembahan Senapati sebagai raja dari Mataram. Rara Sari memperoleh sebutan Kanjeng Ratu dari Mataram sehingga hubungan Adipati Wasis Wijayakusuma menjadi adik ipar Panembahan Senapati Raja Mataram.

Karya 3 (Sequence 3)

Diantara deretan Adipati yang pernah memerintah terdahulu yang paling terkenal adalah Adipati Wasis joyokusumo ia sangat gigih, berani, ksatria dan sakti mandraguna. Suatu saat Adipati diminta tolong untuk membantu mataram yang dipimpin oleh Panembahan Senopati yang tak lain adalah kakak iparnya dikarenakan kakak kandungnya yaitu Kanjeng Ratu Rara Sari dinikahkan dengan Danang Sutawijaya atau dikenal dengan Panembahan Senopati, Adipati Wijoyokusumo diminta untuk membantu dalam menghadapi perang melawan Madiun. Dalam bertempur tak ada rasa takut didada Adipati Wasis Joyo Kusumo. setiap lawan satu – persatu dikalahkan, berbagai senjata musuh seperti tombak, pedang dan keris menghujam ke tubuh Adipati namun tiada goresan sedikitpun yang mengenai kulitnya, Madiun dipimpin oleh putri dari madiun yaitu Rara Ayu Retno Dumilah, perang pun terjadi antara pasukan Adipati Wasisjoyokusumo melawan Madiun. sampai pada akhirnya madiun dapat dikalahkan, Adipati tidak serta merta membunuh dan menghabisi lawannya ketika lawannya sudah tidak berdaya, dia memilih untuk menghentikan peperangan dan membuat lawannya untuk menyerah, kemudian Madiun menjadi bagian dari daerah kekuasaan Mataram dan Adipati membawa Rara Ayu Retno Dumilah sebagai tahanan.

Karya 4 (Sequence 4)

Pada saat itu wilayah Pati dengan Ki Ageng Penjawi dan wilayah Mataram dengan penguasa Mataram yaitu Ki Ageng Pamanahan kedudukannya sederajat. Pada saat itu kakak kandung Adipati Wasis Wijayakusuma yaitu Rara Sari diperistri oleh anak Ki Ageng Pamanahan yaitu Raden Sutawijaya setelah menggantikan kedudukan ayahnya dan bergelar Panembahan Senapati sebagai raja dari Mataram. Rara Sari memperoleh sebutan Kanjeng Ratu dari Mataram sehingga hubungan Adipati Wasis Wijayakusuma menjadi adik ipar Panembahan Senapati Raja Mataram.

Karya 5 (Sequence 5)

Diantara deretan Adipati yang pernah memerintah terdahulu yang paling terkenal adalah Adipati Wasis joyokusumo ia sangat gigih, berani, ksatria dan sakti mandraguna. Suatu saat Adipati diminta tolong untuk membantu mataram yang dipimpin oleh Panembahan Senapati yang tak lain adalah kakak iparnya dikarenakan kakak kandungnya yaitu Kanjeng Ratu Rara Sari dinikahkan dengan Danang Sutawijaya atau dikenal dengan Panembahan Senapati, Adipati Wijoyokusumo diminta untuk membantu dalam menghadapi perang melawan Madiun. Dalam bertempur tak ada rasa takut didada Adipati Wasis Joyo Kusumo. setiap lawan satu – persatu dikalahkan, berbagai senjata musuh seperti tombak, pedang dan keris menghujam ke tubuh Adipati namun tiada goresan sedikitpun yang mengenai kulitnya, Madiun dipimpin oleh putri dari madiun yaitu Rara Ayu Retno Dumilah, perang pun terjadi antara pasukan Adipati Wasisjoyokusumo melawan Madiun. sampai pada akhirnya madiun dapat dikalahkan, Adipati tidak serta merta membunuh dan menghabisi lawannya ketika lawannya sudah tidak berdaya, dia memilih untuk menghentikan peperangan dan membuat lawannya untuk menyerah, kemudian Madiun menjadi bagian dari daerah kekuasaan Mataram dan Adipati membawa Rara Ayu Retno Dumilah sebagai tahanan.

Karya 6 (Sequence 6)

Dalam pertemuan di Mataram, Panembahan Senapati berkeinginan untuk memiliki kuda Adipati dan ingin menukarkannya dengan sapi yang diceritakan Panembahan senapati .yaitu sapi yang dinamakan sapi pragola sapi itu berperawakan tinggi besar, ketika adipati menyerahkan kuda kesayangannya pada saat yang sama Panembahan Senapati memberikan sapi pragola kepada Adipati. Sejak saat itu Adipati Wasis jayakusuma memperoleh sebutan Adipati Pragola I.

Ada perasaan aneh pada Adipati Pragola setelah menyerahkan kuda kesayangannya dan mendapatkan ganti Sapi Pragola, ternyata Adipati mendapatkan kabar bahwa putri boyongan dari Madiun Rara Ayu Retno Dumilah dijadikan Garwa Prameswari. mendengar berita bahwa Retno Dumilah dijadikan istri Senapati, perasaan Adipati Pragola ibarat disambar petir, Adipati bisa menahan emosi dan menerima kejadian yang menimpa kakak perempuannya. Memang menyedihkan, bagaimanapun juga kanjeng Ratu Mas adalah saudaranya.

Adipati tetap bersabar dan mengikhhlaskan atas semua kejadian setelah itu Adipati kembali ke Kadipaten Pati dengan mengendarai lembu beserta julukan baru yaitu Adipati Pragola I.

Karya 7 (Sequence 7)

Pada suatu hari untuk mengukur kesetiaan para Adipati terhadap rajanya salah satunya adalah Senapati mengadakan pasowanan agung para adipati. Dalam sebuah pertemuan para adipati di Mataram yang dipimpin langsung oleh Panembahan Senapati, namun dalam pertemuan itu ada sebuah kejadian yaitu yang tidak hadir adalah Adipati Pragola atau Adipati Wasis Wijayakusuma, ketidakhadiran sang Adipati karena Adipati merasa Pati bukanlah bawahan Mataram. Juga mengingat masih adanya hubungan keluarga antara Pati dan Mataram. Namun, berbeda dengan Adipati yang berpikir demikian, Bagi Panembahan Senapati ketidakhadiran dalam pasowanan merupakan pembangkangan seorang adipati terhadap raja .ditambah adanya laporan yang menyatakan bahwa Pati ingin memberontak Mataram, mendengar laporan tersebut Panembahan Senapati murka dan memerintahkan menggempur Pati.

Karya 8 (Sequence 8)

Berita mengenai Pati akan digempur dan ditaklukkan Mataram terdengar oleh Adipati Pragola Pati atau Adipati Wasis Wijayakusuma. Pada hari itu juga sang Adipati siap mempertahankan dan membela keutuhan wilayah Pati hingga titik darah penghabisan. Panembahan Senapati sangat berambisi untuk meluaskan wilayah kekuasaannya, kerajaan Mataram menjadi besar dan Panembahan mampu menundukkan kerajaan – kerajaan lain karena mendapat bantuan dari Adipati Wasis Jayakusuma atau Pragola Pati, sebenarnya sudah banyak bantuan dari Adipati yang diberikan kepada Panembahan Senapati, mulai dari mengantar Panembahan Senapati menjadi Raja Mataram, membantu menaklukkan madiun, berhasil memboyong putri Retno Dumilah, kemudian ketika Panembahan Senapati menghendaki kuda tunggangan dan menukarkannya dengan sapi namun semua bantuan dan kebaikan yang diberikan Adipati tidak ada artinya.

Panembahan senapati dalam mewujudkan ambisinya sebagai raja yang besar sampai lupa akan teman seperjuangan, sahabat, bahkan iparnya sendiri yaitu Adipati Wasis Jayakusuma. Adipati memandang itu sebagai pengungkapan nafsu berkuasa yang berlebih – lebihan yang lama – kelamaan dapat membahayakan semua penguasa daerah di Jawa Tengah, apabila mereka hendak mempertahankan sebagian kemerdekaan mereka.

Ribuan prajurit mataram berbondong – bondong bergerak menuju Pati dan yang dikirim adalah prajurit – prajurit pilihan dengan peralatan yang lengkap.di dada setiap prajurit mendapat beban yang berat yaitu harus bisa menaklukkan Pati serta menangkap hidup atau mati penguasa Pati. Mereka tahu yang dihadapi adalah lawan yang tidak main - main. orang Pati mendengar nama Wasis Jayakusuma Pragola Pati saja bulu kuduk sudah berdiri dan merinding, apalagi melawannya.

Karya 9 (Sequence 9)

Berita mengenai Pati akan digempur dan ditaklukkan Mataram terdengar oleh Adipati Pragola Pati atau Adipati Jayakusuma. Pada hari itu juga sang Adipati siap mempertahankan dan membela keutuhan wilayah Pati hingga titik darah penghabisan. Adipati Pragola Pati dalam menghadapi lawan tidak gegabah karena Mataram adalah kerajaan besar dan kuat, semua penbesar Pati dan punggawa dikumpulkan di pendapa Kabupaten dan diberi penjelasan mengenai strategi mempertahankan wilayah. Pertama, penguasa sementara pemerintahan di serahkan Pati panjaringan. Kedua, setiap kepala rumah tangga harus mengamankan wilayah seluas pekarangan masing – masing. Ketiga, yang menghadang Mataram adalah Adipati Wasis Wijayakusuma atau Pragola Pati sendiri dengan maksud bertemu dan berperang tanding dengan Panembahan Senapati.

Karya 10 (Sequence 10)

Adipati Pragola pati berangkat meninggalkan pendapa kadipaten menuju medan tempur di kawal prajurit. Setelah perjalanan panjang dilalui sampai disuatu tempat dari arah yang berlawanan mulai tampak ribuan prajurit Mataram dengan tombak dan senjata siap di tangan. Iring – iringan pasukan itu semakin dekat, begitu saling berhadapan pecahlah perang Pati dengan Mataram.

Dilihat dari jumlah prajurit Mataram lebih unggul namun dalam penguasaan medan perang Pati lebih menguasai. Tombak dan pedang saling berkelebat, Adipati Pragola Pati dikeroyok beramai – ramai, tombak bertubi – tubi menghujam di dada sang Adipati, justru ujung senjata tersebut banyak yang patah dan putus, hingga para prajurit Mataram mundur, mereka lari kocar – kacir dan para pasukan Pati serta Adipati tetap mengejar.

Karya 11 (Sequence 11)

Perburuan terus dilakukan hingga daerah perbatasan tepatnya di sekitar sungai dengkong sebelah timur prambanan, di tempat tersebut pertempuran Pati dan Mataram pecah untuk kedua kalinya, prajurit Mataram lebih kuat karena mendapat tambahan pasukan khusus pengawal kerajaan, kedua belah pihak banyak yang berjatuhan namun Adipati kembali menguasai peperangan hingga pasukan Mataram ditarik mundur dan kali ini memasuki wilayah Mataram.

Mengetahui para prajurit Mataram sudah melewati perbatasan dan meninggalkan wilayah Pati, Adipati Pragola Pati memerintahkan untuk berhenti melakukan pengejaran, beliau teringat amanat sang guru Ki Ajar Pulo Upih ketika menuntut ilmu spiritual. Ia mendapat pelajaran yang menyatakan bahwa sifat kesatria tidak mengganggu orang lain, tetapi kalau diganggu harus berani melawannya. Karena sebenarnya yang ingin dilawan Adipati Pragola Pati adalah Panembahan Senapati sendiri bukanlah prajurit Mataram.

Karya 12 (Sequence 12)

Setelah menunggu beberapa lama raja Mataram tidak muncul, Adipati Pragola Pati menarik diri di bukit gunung Ungaran sambil menanti datangnya Panembahan Senapati untuk duel satu lawan satu. Salah satu pengawal menyampaikan usul bahwa sebaiknya kanjeng Adipati berkenan pulang ke Pati. Namun jawaban yang diterima pengawal adalah kalau sudah maju perang hanya ada dua semboyan yaitu menang dan pulang tinggal nama.

Karya 13 (Sequence 13)

Pada akhirnya Pragola Pati atau Adipati Wasis Wijayakusuma tidak pulang ke Pati dan ketika sedang perjalanan sampai di sebuah pegunungan dia memilih mendirikan pesanggrahan di suatu tempat perbukitan. Adipati menamai daerah tersebut dengan nama Gunungpati yang diambil dari kata (gunung) karena daerah tersebut merupakan daerah pegunungan dan (Pati) yang diambil dari namanya sendiri, maka terbentuklah daerah Gunungpati menjadi sebuah tempat pesanggrahan dan Kyai Pati sebagai orang yang dikenal membuka daerah ini, sampai pada akhirnya beliau wafat, maka terbentuklah daerah kecil di Gunungpati seperti kliwonan (sekarang merupakan sebuah pasar), sikrangkeng (penjara), ngabean, magersari dan kauman yang sampai saat ini masih ada. Gunungpati pernah menjadi sebuah kabupaten. Hal itu dapat dibuktikan dari masih adanya dua pohon asam di tengah Alun-alun, sekitar 50 tahun lalu.

4.18 Analisis Pesan Moral yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Asal Mula

Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang

Dalam Cerita Asal usul terbentuknya Gunungpati yang bersumber dari buku berjudul “Sejarah Pati” (Ahmadi:2013) banyak pesan atau nilai moral yang dapat diperoleh dan patut dicontoh untuk dijadikan pelajaran. Diantaranya adalah :

1. Kesabaran

Menurut Kamus Bahasa Indonesia sabar dapat diartikan dengan tahan dalam menghadapi berbagai cobaan. Perilaku ini dicerminkan ketika Adipati Wasis Wijayakusuma atau Pragola I diminta kuda kesayangannya dan ditukar dengan sapi pragola, serta diminta untuk menyerahkan putri boyongan dari Madiun beliau tetap bersabar

2. Kebijaksanaan

Kebijaksanaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan selalu menggunakan akal budinya, arif serta tajam pikiran dan hati – hati dalam menghadapi kesulitan. Perilaku ini dicerminkan ketika Adipati Wasis Wijayakusuma dalam menjalani kehidupan sehari hari sebagai pemimpin Pati dan ketika mataram menyerang Adipati memerintahkan untuk kepala Keluarga menjaga kawasan masing – masing dan pemerintahan dialihkan serta berencana menghadapi Panembahan secara langsung, dan ketika mengejar pasukan mataram adipati berhenti di perbatasan karena yang ingin dihadapi adalah duel dengan Panembahan Senapati.

3. Musyawarah

Musyawarah merupakan kebiasaan dan usaha untuk menyelesaikan suatu masalah dengan kebersamaan dengan salaing berkonsultasi. Ini dicerminkan ketika mataram menyerang Pati yang dilakukan Adipati tidaklah gegabah dalam mengambil keputusan melainkan menyuruh semua petinggi dan pemimpin berkumpul di pendopo kadipaten untuk membicarakan hal tersebut secara musyawarah sebelum bertindak.

4. Kerukunan

Kerukunan merupakan kondisi untuk melepaskan kepentingan sendiri demi kepentingan bersama yang dilandasi kasih sayang serta peduli sesama demi menjaga hubungan tetap baik. Perilaku ini dicerminkan ketika saat Putri Boyongan Rara Ayu Retno Dumilah dibebaskan Panembahan Senapati meskipun Adipati

tidak setuju dia tetap rela membebaskan karena Panembahan Senapati merupakan kakak iparnya sendiri demi kerukunan dan kebersamaan.

5. Teguh Pendirian

Teguh pendirian merupakan sifat mempercayai dan meyakini bahwasanya yang dilakukan telah benar dan mempertahankan kebenaran tersebut meskipun banyak rintangan. Perilaku ini dicerminkan ketika Adipati tidak menghadiri pasowanan agung sebagai tanda kesetiaan terhadap raja Mataram karena memiliki pendirian bahwa Pati bukanlah bawahan Mataram meskipun dianggap musuh dan terjadinya perang sebagai konsekuensinya.

6. Perjuangan dan Semangat Pantang Menyerah

Perjuangan dapat diartikan berusaha sekuat tenaga sampai titik maksimal untuk sesuatu dan semangat pantang menyerah berarti terus berjuang meskipun menghadapi berbagai macam rintangan. Kedua pesan moral ini dicerminkan ketika Adipati Wasis Wijayakusuma yang terus berjuang demi kemerdekaan rakyatnya dari pemimpin Panembahan Senapati yang dianggap berbahaya bagi penguasa Jawa Adipati tetap maju perang dan menghadapi Mataram meskipun kalah jumlah dan semakin kuwalahan ketika Mataram mendapat bantuan namun Adipati tetap maju serta berniat menghadapi Panembahan Senapati secara langsung dan terus menunggu kedatangan Panembahan Senapati.

7. Keberanian

Keberanian dicerminkan ketika Adipati dan pasukan tetap gagah berani menghadapi pasukan Mataram meskipun kalah jumlah mereka tetap maju ke medan perang walaupun pada akhirnya Mataram mendapat tambahan pasukan mereka tetap

melawan dan ketika Adipati berani untuk tidak menghadiri pasowanan dan dianggap sebagai pemberontakan dan pembangkangan Mataram.

8. Rela Berkorban

Rela berkorban dapat diartikan bersedia mengorbankan dirinya bagi kepentingan orang lain, moral ini dicerminkan salah satunya ketika Adipati meninggalkan Pati untuk perang beliau sudah meninggalkan semua yang dimiliki mulai dari kedudukan harta demi kemerdekaan rakyatnya dan mengorbankan dirinya untuk maju ke medan perang bersama pasukan.

9. Waspada

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Waspada berarti berhati – hati, berjaga – jaga serta selalu awas dalam menjalani segala sesuatu. pesan ini tercerminkan ketika Adipati Wasis Wijayakusuma berhenti mengejar pasukan Mataram dikarenakan teringat akan pesan gurunya mengenai apa makna ksatria yang sesungguhnya dan akhirnya memutuskan untuk menunggu. Adipati awas dengan keadaan dan tidak terhasut oleh suasana.

BAB 5

PENUTUP

1.1 Simpulan

Simpulan dalam proyek studi ini adalah sebagai berikut. Pertama, penulis berhasil membuat sebuah karya ilustrasi buku cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang. Karya yang dihasilkan sejumlah 13 karya ilustrasi berukuran A2 sebagai *master image* dengan teknik manual menggunakan cat air secara transparan dan plakat. Hasil akhir dari proyek studi ini adalah pembuatan karya dengan kolaborasi teknik manual dan digital menjadi sebuah *dummy* buku ilustrasi cerita rakyat yang mengandung nilai budaya dan pesan moral di dalamnya dengan jumlah 30 Halaman. naskah cerita dari buku “Sejarah Pati” oleh Ahmadi,S.Pd. Kedua, pembuatan ilustrasi menggunakan pendekatan realis. Visualisasi berupa penerjemahan narasi dan teks menjadi ilustrasi yang banyak menggambarkan figur, hewan, tokoh, dan atribut jawa dengan *setting* tempo dahulu. kolaborasi teknik manual dan digital dalam pembuatan proyek studi memberikan pengalaman bagi penulis bahwa meskipun karya utama menggunakan teknik manual yang terkesan jadul dan memakan waktu lama namun dengan penambahan teknik digital dalam proses selanjutnya dapat memperkuat hasil akhir yang maksimal. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi media penyampai pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat Gunungpati serta menjadi sebuah sumber edukasi dengan visualisasi yang lebih menarik. Sehingga mampu menarik minat khususnya generasi muda untuk lebih peka dan menghargai serta melestarikan warisan budaya setempat dan para pendahulu.

1.2 Saran

Saran penulis yang dapat dikemukakan adalah perlunya kepekaan, kesadaran dan perhatian lebih untuk menggali, mengolah maupun melestarikan khususnya generasi muda Gunungpati maupun masyarakat luas terhadap bermacam warisan budaya sendiri yang berada disekitar dan di sekeliling kita. Seperti halnya cerita rakyat, meskipun terkadang cerita rakyat dipandang sebelah mata karena hanya berkesan cerita belaka dan kurang menarik serta kurang terekspos. Namun sebenarnya banyak sekali nilai atau kandungan budaya didalamnya yang memiliki potensi untuk dikembangkan dan bermanfaat bagi kehidupan mendatang jika dikemas dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soedjipto. 2013 . *Babad Tanah Jawi*. Yogyakarta : Laksana
- Ahmadi .2013. *Sejarah Pati*. Pati: Kantor Arsip Dan Perpustakaan Kabupaten Pati
- Alwi, Hasan, dkk. 2003 .*Tata bahasa Baku Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta .Balai Pustaka
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*, Jakarta: Mizan.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dharsono, Sony Kartika. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains
- Dita, Nadya Ardiyani. 2017. “ Keris Dianggap Begitu Sakral dalam Budaya Jawa. Kelima Filosofi ini Mendasarinya”. Engrasia. <https://engrasia.com>. Diakses pada 24 Desember 2019.
- Kompasiana. 2013. “Serif atau Sans-Serif”. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com>. Diakses pada 25 Desember 2019
- Kecgunungpati. 2020. “Profil Kecamatan”. Kecgunungpati. <http://kecgunungpati.semarangkota.go.id>. Diakses 16 Juli 2020.
- Kadnet. 2013. “Karakteristik Remaja dan Pemuda” . Kadnet. http://www.kadnet.org/web/index.php?option=com_content&view=article&id=483:karakteristik-remaja-dan-pemuda&catid=87:muda-mudi&Itemid=92 Diakses 16 Oktober 2018
- Lingga, Agung. 2017. *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*.Yogyakarta: Kanisius
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Mujiyono, 2009. “Presentasi Realitas dalam Karya Seni Rupa Murni”, *Imajinasi*, Volume V, No. 1, Januari 2009 (177-186).
- Mujiyono, 2019. “Kreativitas Penciptaan Dan Penafsiran Simbolik Ilustrasi Editorial Harian Kompas”, *Imajinasi*, Volume XIII, No. 1, Januari 2019 (48)

- 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.
- Nurdyansyah, N. 2018. *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- 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.
- Pamungkas, H.N.P. 2010. “*Kompetensi Kreatif Siswa SMP Negeri 02 Pegandon dalam Menuangkan Cerita Rakyat Jawa Tengah melalui Komik Strip*”. Skripsi. Jurusan seni Rupa FBS UNNES.
- Rustan, Surianto. 2010. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Romadecade. 2020. “Pakaian Adat Jawa”. Romadecade. <https://www.romadecade.org/pakaian-adat-jawa/#!>. Diakses 25 Desember 2019
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi Esesnsi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Simongkir, O.P. 1978. *Etika Jabatan*. Jakarta: Angkasa Persada Press.
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan buku ilustrasi perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Humaniora Vol.5 No.2 Oktober 2014 : 561-570
- Sulistyo, Tri Edy. 2005. *Tinjauan Seni Lukis Indonesia*. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Semarang: UNNES.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Suyanto, Mohammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Iswidayati, Sri. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang: UNNES.

Rondhi, Mohammad. 2014. Fungsi Seni bagi Kehidupan Manusia: Kajian Teoretik. *Jurnal Imajinasi*. VIII. 2. Juli 2014.

Yus Rusyana. 1981. *Cerita Rakyat Nusantara*. Bandung: Fakultas Keguruan Sastra dan Seni IKIP Bandung.

Zakiah Daradjat.1991. *Ilmu Jiwa Agama* .Jakarta: Bulan Bintang

LAMPIRAN 1

BIODATA PENULIS



Nama : Maghfur Imam Abdul Majid
NIM : 2401414033
Prodi : Pendidikan Seni Rupa S1
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang
Tempat, Tanggal lahir : Semarang, 25 Juli 1997
Alamat : Plalangan rt 01/ rw 01 Kecamatan Gunungpati
Kota Semarang.
Nama Ayah : Rochmad S.Pd
Nama Ibu : Nurhayati S.Pd
No. Telp : +6282225097163
Email : nearmajid@gmail.com
Riwayat Pendidikan
1. SD N Gunungpati 1 (2002-2008)
2. MTs Al – Asror (2008-2011)
3. SMK N 11 Semarang (2011-2014)

LAMPIRAN 2

SURAT KEPUTUSAN DOSEN PEMBIMBING


UNNES
KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 3840/UN37.1.2/DK/2018
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2017/2018

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
 2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
 3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
 4. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES.

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 4 April 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

1. Nama : Dr. Syakir, M.Sn
 NIP : 196505131993031003
 Pangkat/Golongan : IV/c
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala
 Sebagai Pembimbing I

2. Nama : MUJIYONO, S.Pd., M.Sn.
 NIP : 197804112005011001
 Pangkat/Golongan : III/d
 Jabatan Akademik : Lektor
 Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
 Nama : MAGHFUR IMAM ABDUL MAJID
 NIM : 2401414033
 Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa
 Topik : Ilustrasi cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati kota Semarang

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : 4 April 2018
 DEKAN


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

Tembusan
 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Pefinggal


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI



 2401414033
 PM-03-ARD-24Rev. 00

LAMPIRAN 3
MEDIA PUBLIKASI PAMERAN

Pameran Proyek Studi


Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat

Asal mula terbentuknya
Daerah Gunungpati
Kota Semarang .



Maghfur Imam Abdul Majid
2401414033

02- 04.Des.2019



Free entry
dibuka untuk umum

Galery Gedung - B9
Kampus Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang



STOREO



Desain Pamflet Pameran



UNDANGAN
PAMERAN PROYEK STUDI

PERANCANGAN ILLUSTRASI
CERITA RAKYAT ASAL MULA
TERBENTUKNYA DAERAH
GUNUNGPATI KOTA SEMARANG
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAI
PESAN MORAL.

MAGHFUR IMAM ABDUL MAJID
PSR | 2401414043

Kepada Yth. :

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan penuh rasa hormat, saya mengundang bapak/ibu dosen untuk menghadiri pembukaan pameran proyek studi saya, yang akan dilaksanakan :

Hari : Senin
Tanggal : 2 Desember 2019
Waktu : 09.00 WIB
Tempat : Gedung B9 FBS UNNES

Atas perhatian dan kehadiran bapak/ibu dosen, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Mengetahui,

<p>Dosen Pembimbing 1 Dr. Syakir, M.Sn. NIP. 196505131993031003</p>	<p>Dosen Pembimbing 2 Mujiyono, S.Pd.,M.Sn. NIP. 197804112005011001</p>
--	--


Hormat Saya,
Maghfur Imam Abdul Majid
NIM. 2401414033

Desain Undangan Pameran

Pameran Proyek Studi

Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat

Asal mula terbentuknya
Daerah Gunungpati
Kota Semarang .





02-04.Des.2019

Magfur Imam Abdul Majid
2401414033

Pembukaan -
Senin - 02 Desember 2019
09.00 WIB

Galery 2
Gedung - B9
FBS UNNES

Desain X-Banner Pameran



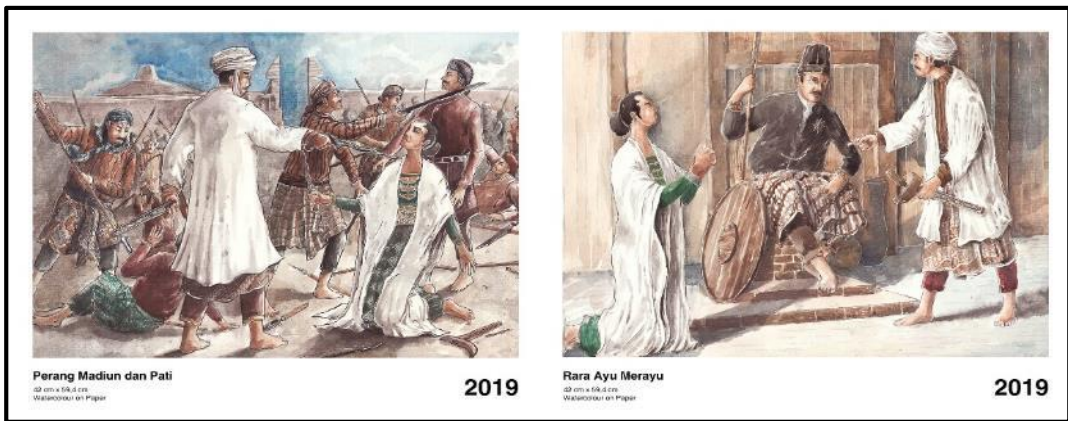
Desain Sampul Katalog Pameran



Desain Isi Katalog Pameran



Desain Isi Katalog Pameran



Desain Isi Katalog Pameran



Desain Isi Katalog Pameran



Desain Isi Katalog Pameran



Desain Isi Katalog Pameran



Desain Isi Katalog Pameran



Maghfur Imam Abdul Majid
Semarang , 25 Juli 1997
2401414033

Platform Instagram
Kecamatan Gunungpati
Kota Semarang
maghfurimam0554
08222099163

Pendidikan Sarjana
Jurusan Desain Komunikasi Visual
Universitas Negeri Semarang

Facebook :
Maghfur Imam A Majid

Twitter :
@maghfurid

Website :
Maghfur Imam



Quote : - The Best Mountain is Useful such Other -
Use can be More ... uncap di

Behance :
www.behance.net/maghfur0554

Gunung Pati
di cina 68 x 68 cm
Walaupun on Paper

2019

Desain Isi Katalog Pameran

KONSEP BERKARYA

Cerita Rakyat atau *Folklore* merupakan ekspresi budaya suatu masyarakat yang berupa cerita yang mengandung unsur budaya seperti agama dan kepercayaan, peristiwa tertentu serta nilai sosial yang diwariskan secara turun temurun secara lisan atau melalui gerak isyarat atau alat bantu mengingat. Cerita rakyat dalam sebuah masyarakat memiliki fungsi sebagai sistem proyeksi, yaitu alat pencerminan angan-angan kolektif. Sebagai sarana pendidikan anak, Adapula manfaat lain jika suatu tempat memiliki sebuah peninggalan berupa benda pusaka maka masyarakat akan menjaga kelestariannya, dan yang paling penting adalah masyarakat dapat mengambil sisi manfaat dan sebuah pengalaman dari orang terdahulu sebagai pembelajaran untuk menjalani kehidupan selanjutnya agar bertindak lebih baik dan berhati-hati. Hal ini di negara Indonesia sudah banyak cerita rakyat yang diangkat menjadi tema dalam berkarya bahkan cerita yang sudah terkenal seperti ramayana, roko jonggrang atau tangkuban perahu sudah memiliki banyak versi karena sudah banyak yang membuatnya, namun sebenarnya lebih banyak cerita yang mungkin kurang dikenal bahkan di setiap kota atau daerah-daerah di pulau Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua, masing-masing daerah tersebut memiliki sejarah dan cerita unik dibalik sebutan atau penamaan daerah maupun proses terbentuknya. Begitu juga dengan daerah di Kota Semarang diantaranya adalah daerah Gunungpati.

Gunungpati merupakan salah satu kecamatan yang berpengaruh di kota Semarang, selain menjadi kecamatan yang terbesar Gunungpati merupakan daerah dataran tinggi di kota Semarang yang sekarang ini menjadi pusat pertumbuhan perekonomian yang baru serta menjadi daerah pusat penghijauan di kota Semarang. Kemajuan dari daerah gunungpati tidak terlepas dari sejarah terbentuknya daerah ini. Berdasarkan bukti sejarah yang ada gunungpati pernah menjadi sebuah kabupaten sebelum bergabung dengan kota Semarang. Masa kelampauan Masyarakat gunungpati selalu dihubungkan dengan cerita rakyat tentang kyai pati dan pragulapati yang menjadi cikal bakal penamaan daerah gunungpati.

Pameran Proyek Studi ini menampilkan karya-karya ilustrasi cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang, untuk menerjemahkan alur cerita rakyat ini dipilihlah metode berkarya ilustrasi cerita karena menurut penulis ilustrasi lebih efisien untuk mempercepat, mengemas serta menyampaikan sebuah informasi menjadi lebih menarik, pemilihan latar belakang dan penjabaran adegan serta atribut dan desain karakter tokoh diciptakan menurut interpretasi ilustrator sesuai buku referensi dan hasil observasi dari penulis yang sudah dikemas sedemikian rupa sesuai isi dari cerita, harapannya karya ilustrasi tersebut dapat menjadi pengemas cerita rakyat gunungpati secara lebih baik dan dapat menyampaikan isi dari cerita tersebut sehingga masyarakat dapat mengambil pesan-pesan moral yang terkandung dalam Cerita rakyat, penciptaan ilustrasi ini tak lain hanyalah salah satu media yang dapat dipilih sebagai alternatif penyampai pesan agar dapat menjadi rangsangan terhadap masyarakat agar lebih peduli terhadap kearifan lokal sekitar yang memiliki banyak sekali manfaat salah satunya cerita rakyat dan membuktikan bahwa yang sederhana dapat menjadi lebih menarik apabila kita dapat mengolahnya secara lebih baik.

Desain Konsep Berkarya

LAMPIRAN 4

DOKUMENTASI PAMERAN





