



# **PENCIPTAAN ILUSTRASI TOKOH CERITA RAKYAT DI JAWA DENGAN TEKNIK DIGITAL**

## **SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka menyelesaikan Studi Strata I  
Sarjana Pendidikan

oleh  
Feri Musafak  
2401415045

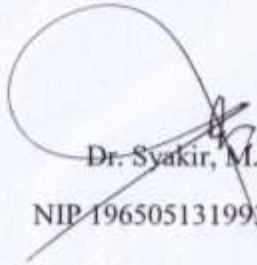
**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proyek Studi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Proyek Studi.

Semarang, 5 Februari 2020

Pembimbing



Dr. Syakir, M.Sn.

NIP 196505131993031003

## PENGESAHAN KELULUSAN

Proyek studi telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

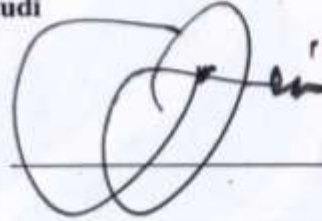
Hari : Rabu

Tanggal : 5 Februari 2020

### Panitia Ujian Proyek Studi

1. Ketua


Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum.  
NIP 196202211989012001



---

2. Sekretaris


Supatmo, S.Pd, M.Hum.  
NIP 196803071999031001/132248691



---

3. Penguji I

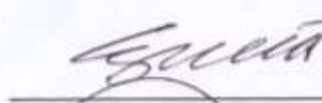
Rahina Nugrahani, S.Sn, M.Ds.  
NIP 198302272006042001



---

4. Penguji II

Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.  
NIP 198812122015041002



---

5. Penguji III

Dr. Syakir, M.Sn.  
NIP 196505131993031003



---



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum.  
NIP. 196202211989012001

## PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

Nama : Feri Musafak

NIM : 2401415045

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

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

Semarang, 5 Februari 2020

Yang membuat pernyataan

  
Feri Musafak

NIM 2401415045

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

Sesuatu yang tidak nyata, sesungguhnya ada wujudnya.

(Feri Musafak, 2020)

### **Persembahan:**

Proyek Studi ini saya persembahkan kepada:

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

## PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang melimpahkan kasih sayang-Nya dengan tiada terhingga, atas izin-Nya laporan proyek studi berjudul *“Penciptaan Ilustrasi Tokoh Cerita Rakyat di Jawa dengan Teknik Digital”* dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan proyek studi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada,

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memperlancar penyusunan laporan proyek studi kepada penulis;
3. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang sekaligus Dosen Pembimbing yang dengan sabar dan ikhlas memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada penulis. Baik dalam proses penyusunan proyek studi maupun dalam proses kegiatan akademik;
4. Seluruh dosen Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu, menyampaikan pengarahan, dan memberikan berbagai motivasi selama kegiatan perkuliahan bagi penulis;
5. Kedua orang tua yang selalu mencurahkan kasih sayangnya dengan tulus ikhlas kepada penulis dan mencukupi segala kebutuhan lahir dan batin;
6. Teman-teman yang selalu menemani dalam berproses, memberikan bantuan dan motivasi dengan tulus ikhlas.

Demikian prakata yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan proyek studi ini bermanfaat bagi proses perjalanan akademik bagi penulis, bermanfaat bagi

perkembangan ilmu khususnya bidang Seni Rupa, serta dapat bermanfaat bagi setiap pembaca di kemudian hari.

Semarang, 5 Februari 2020



Feri Musafak

NIM 2401415045

## ABSTRAK

**Musafak, Feri.** 2020. *Penciptaan Ilustrasi Tokoh Cerita Rakyat di Jawa Dengan Teknik Digital*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Dr. Syakir, M.Sn..

**Kata Kunci:** Ilustrasi, Tokoh, Cerita Rakyat, Jawa, Teknik Digital

Pembuatan proyek studi ini merupakan karya ilustrasi yang memvisualisasikan tokoh cerita rakyat di Jawa sebagai gagasan utamanya. Ilustrasi ini menggunakan teknik digital dalam pembuatannya, dari awal pembuatan sket kasar hingga gambar *fullcolor* yang sudah melalui proses *finishing*. Program aplikasi komputer yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi ini adalah *Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop CS3* dengan menggunakan alat berupa laptop HP-14bw0xx dan *pen tablet Wacom Intuos Draw*. Ukuran karya ilustrasi yang dibuat adalah 59,4cm x 84,1cm dengan jumlah keseluruhan yaitu 10 buah. Penggayaan bentuk dari ilustrasi ini menggunakan penggayaan semi realis, terlihat dari penggunaan warna, gradasi, anatomi, serta proporsi yang terkesan nyata dengan bentuk aslinya. Pemvisualisasian dengan teknik *backlight* bertujuan untuk lebih memfokuskan pada tokoh yang divisualisasikan daripada latar belakangnya. Penggayaan yang diterapkan pada bentuk tokoh visualnya hampir serupa dengan bentuk aslinya, penulis ingin tetap menunjukkan ciri khas dari tokoh cerita rakyat itu sendiri. Daerah yang difokuskan oleh penulis adalah daerah Jawa yang notabene cukup banyak referensi cerita rakyat dari berbagai sumber. Penulis menggambarkan bahwa visualisasi dari para tokoh cerita rakyat tersebut masih mudah dipersepsikan dan dipahami sebagai tokoh yang dimaksud. Ini terlihat dari latar belakang/*background* serta ciri khas dari tokoh tersebut sudah sesuai dengan cerita aslinya, gestur tubuh serta visualisasi tokoh yang digambarkan pada ilustrasi tersebut sangat sesuai dengan gestur tubuh yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Karya ini dibuat untuk memberikan pengetahuan serta gagasan visual pada masyarakat tentang tokoh cerita rakyat yang ada di Jawa. Proyek studi ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah media yang menyadarkan masyarakat betapa pentingnya mempertahankan warisan dari leluhur nenek moyang.



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema .....	1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya .....	4
1.3 Tujuan Pembuatan Karya.....	5
1.4 Manfaat Pembuatan Karya.....	6

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

2.1 Tinjauan Mengenai Cerita Rakyat .....	7
2.1.1 Definisi Cerita Rakyat.....	7
2.1.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat.....	7
2.2 Tinjauan Mengenai Kebudayaan.....	9
2.2.1 Definisi Kebudayaan.....	9
2.3 Tinjauan Mengenai Ilustrasi.....	10
2.3.1 Pengertian Ilustrasi.....	10
2.3.2 Fungsi Ilustrasi .....	12
2.3.3 Gaya Visual Ilustrasi .....	13
2.4 Elemen Visual dan Prinsip dalam Berkarya Ilustrasi.....	14
2.4.1 Elemen Visual dalam Berkarya Ilustrasi .....	14
2.4.2 Prinsip dalam Berkarya Ilustrasi .....	17

### **BAB 3 METODE BERKARYA**

3.1 Media .....	20
3.1.1 Alat yang Digunakan.....	20
3.1.2 Bahan yang Digunakan .....	21
3.2 Teknik Berkarya.....	22
3.3 Proses Penciptaan Karya.....	23
3.4 Tahapan Penciptaan Karya.....	24

### **BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA**

4.1 Ilustrasi Nyo Roro Kidul.....	31
4.2 Ilustrasi Ajisaka.....	38
4.3 Ilustrasi Dewi Nawang Wulan.....	45
4.4 Ilustrasi Baru Klinthing.....	52
4.5 Ilustrasi Ken Dedes.....	59
4.6 Ilustrasi Prabu Dewatacengkar.....	64
4.7 Ilustrasi Lutung Kasarung.....	70
4.8 Ilustrasi Roro Jonggrang.....	75
4.9 Ilustrasi Nyi Blorong.....	82
4.10 Ilustrasi Damar Wulan.....	89
 <b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	96
5.2 Saran.....	97
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	 98
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pembuatan sket kasar .....	25
Gambar 2. Proses Pewarnaan.....	26
Gambar 3. Katalog bagian isi.....	28
Gambar 4. Cover katalog .....	28
Gambar 5. Ilustrasi Nyi Roro Kidul.....	31
Gambar 6-10. Referensi Nyi Roro Kidul .....	33
Gambar 10. Eksplorasi objek desain kostum Nyi Roro Kidul .....	35
Gambar 11. Eksplorasi objek bentuk mahkota Nyi Roro Kidul .....	36
Gambar 12. Eksplorasi objek bentuk kalung sungsun .....	37
Gambar 13. Ilustrasi Ajisaka.....	38
Gambar 14. Referensi pose Ajisaka.....	40
Gambar 15-16. Referensi tokoh Ajisaka.....	41
Gambar 17. Pose Ajisaka berdasarkan Referensi .....	43
Gambar 18. Referensi bentuk kala Candi Barong.....	44
Gambar 19. Ilustrasi Dewi Nawang Wulan .....	45
Gambar 20-22. Referensi lukisan tujuh bidadari .....	47
Gambar 23. Eksplorasi objek bentuk kalung sungsun .....	51
Gambar 24. Ilustrasi Baru Klinthing.....	52
Gambar 25-26. Referensi tokoh Baru Klinthing .....	55
Gambar 27. Visualisasi Baru Klinthing berdasarkan referensi .....	57
Gambar 28. Pose Baru Klinthing berdasarkan Referensi .....	58
Gambar 29. Ilustrasi Ken Dedes .....	59
Gambar 30-32 Referensi tokoh Ken Dedes .....	61
Gambar 33. Visualisasi sikap tangan Ken Dedes.....	63
Gambar 34. Ilustrasi Prabu Dewatacengkar.....	64
Gambar 35. Referensi tokoh Prabu Dewatacengkar .....	66
Gambar 36. Wajah Prabu Dewatacengkar .....	68
Gambar 37. Eksplorasi bentuk mahkota Prabu Dewatacengkar .....	69
Gambar 38. Ilustrasi Lutung Kasarung .....	70
Gambar 39. Referensi tokoh Lutung Kasarung.....	72
Gambar 40. Referensi gambar monyet.....	74
Gambar 41. Pose ilustrasi Lutung Kasarung berdasarkan referensi .....	75
Gambar 42. Ilustrasi Roro Jonggrang .....	77
Gambar 43-44. Referensi tokoh Roro Jonggrang .....	78
Gambar 45. Referensi bentuk Candi Prambanan .....	79
Gambar 46. Eksplorasi objek bentuk mahkota Roro Jonggrang.....	81
Gambar 47. Referensi Motif Batik.....	82
Gambar 48. Background Candi Prambanan.....	84
Gambar 49. Ilustrasi Nyi Blorong.....	85
Gambar 50-52. Referensi tokoh Nyi Blorong.....	85

Gambar 53. Visualisasi bentuk badan Nyi Blorong.....	86
Gambar 54. Eksplorasi bentuk mahkota Nyi Blorong .....	87
Gambar 55. Visualisasi Nyi Blorong berdasarkan referensi .....	88
Gambar 56. Ilustrasi Damar Wulan .....	89
Gambar 57-59. Referensi tokoh Damar Wulan.....	92
Gambar 60. Eksplorasi objek bentuk mahkota Damar Wulan.....	94
Gambar 61. Bentuk aksesoris berupa gubahan dari kala Candi Kidal.....	95

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	100
Lampiran 2 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	101
Lampiran 3 Media Publikasi Pameran.....	102
Lampiran 4 Dokumentasi Pameran.....	103

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema**

Nenek moyang di Indonesia khususnya di Jawa memiliki beberapa kepercayaan berupa mitos dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, yang hingga sekarang beberapa cerita tersebut masih menjadi perdebatan apakah benar terjadi atau hanya fiktif belaka. Akan tetapi seiring berkembangnya peradaban, eksistensi tentang tokoh yang hadir dalam beberapa cerita rakyat itu masih dipercaya keberadaannya oleh masyarakat khususnya yang masih menganut ajaran *kejawen* atau tradisi Jawa. Menurut Yana MH (2010) pada umumnya sifat masyarakat Jawa masih berusaha keras untuk terus melestarikan budayanya. Oleh karena itu penulis memvisualisasikan beberapa tokoh karakter berupa ilustrasi yang menghadirkan sejumlah tokoh cerita rakyat yang notabene masih dianggap mitos oleh sebagian masyarakat. Dengan acuan beberapa sumber buku, ciri khas dari tokoh tersebut, inti cerita dari cerita rakyat itu, dan eksplorasi bentuk, diharapkan masyarakat dapat memahami bahwa tokoh tersebut memang dipercaya oleh masyarakat dan keberadaannya dianggap ada, walaupun terdapat pihak yang tidak percaya dengan keberadaannya, sepatutnya kita harus menghormati kepercayaan tersebut, karena bagaimanapun juga hal itu merupakan warisan dari nenek moyang yang sepatutnya harus dijaga. Terlepas dari hal agama dan kepercayaan, masing- masing dari tokoh yang hadir dalam cerita rakyat tersebut membawa pesan moral dan petuah untuk

kehidupan manusia antara lain menceritakan tentang karma, kebaikan, ketuhanan, dan lain sebagainya.

Beberapa cerita rakyat yang familiar di masyarakat antara lain Ki Ageng Mirah, Legenda Tangkuban Perahu, Ajisaka, Lutung Kasarung, Ratu Pantai Selatan dan masih banyak lagi. Intisari dari suatu cerita rakyat tentu saja terdapat pesan moral yang terkandung di dalamnya dan pesan moral tersebut biasanya berisi petuah agar manusia selalu berbuat kebaikan. Di zaman modern seperti sekarang ini, banyak masyarakat yang sudah tidak mempedulikan tentang warisan yang satu ini. Banyak masyarakat kita di Jawa khususnya kaum muda lebih menyukai cerita-cerita novel dari luar negeri. Oleh karena itu, penulis melakukan berbagai pencarian dan penelusuran konsep terkait hal ini, agar masyarakat mengingat kembali betapa pentingnya mempertahankan warisan budaya sendiri.

Selain itu beberapa tokoh yang hadir di dalam cerita rakyat memiliki keunikan, karakteristik dan watak masing masing. Desain karakter dari tokoh-tokoh cerita rakyat ini menjadi poin penting dalam memvisualisasikannya, karena disinilah keunikan yang ditonjolkan. Faktor lain yang menjadikan penulis mempunyai konsep seperti ini adalah, beberapa industri game dari luar negeri banyak yang membuat desain karakter gamenya berdasarkan tokoh mitologi, pewayangan, dan cerita rakyat dari berbagai belahan dunia. Itulah cara industri game memperkenalkan tokoh mitologi ke masyarakat karena melalui media video game, masyarakat pasti lebih menyukai tokoh karakter yang dihadirkan. Beberapa contoh game yang menghadirkan tokoh mitologi antara lain adalah *Mobile Legends: Bang-Bang* yang

dimana game tersebut menghadirkan salah satu tokoh cerita rakyat Jawa yaitu Putri Kandita, kemudian dari game *Seven Knights* menghadirkan tokoh bernama Roro yang dimana tokoh itu merupakan adaptasi dari sosok Nyi Roro Kidul, dan yang terakhir adalah game *Arena of Valor* yang menghadirkan tokoh Wiro Sableng, dimana tokoh itu merupakan sosok pendekar dari Jawa. Dalam pemvisualisasiannya, penulis sengaja memvisualisasikan masing-masing tokohnya tidak seperti orang Jawa pada umumnya, terutama di bagian wajah dan postur tubuh. Hal itu dikarenakan karena tokoh cerita rakyat yang notabene dianggap mitos, setiap orang mempunyai persepsi visual yang berbeda tentang bagaimana wujudnya. Oleh karena itu, penulis hanya memvisualisasikan dari beberapa aspek yang cukup familiar terdengar di masyarakat, antara lain adalah visual dari pakaiannya, watak, latar tempat kejadian, dan wujud apakah tokoh yang dimaksud. Mengingat bahwasannya target edukasi dalam ilustrasi ini ditujukan khususnya kepada anak muda yang notabene sudah mulai melupakan tentang tokoh cerita rakyat dan seiring berkembangnya zaman, maka pemvisualisasiannya juga dibuat modern dan terkesan seperti karakter game. Dengan hal itu, maka masyarakat khususnya anak muda akan lebih tertarik dan terpancing melihat ilustrasinya yang cukup unik karena divisualisasikan dengan cara eksplorasi objek bentuk baru, tanpa meninggalkan ciri khas dari tokoh tersebut. Karena walaupun dari segi visual belum cukup menampilkan visualisasi dari tokoh khas Jawa, masyarakat sudah bisa mempunyai persepsi bahwa tokoh visual tersebut merupakan tokoh yang dimaksud.



Diharapkan karya seni ilustrasi ini dapat membuat masyarakat berpikir betapa pentingnya menjaga warisan budaya berupa cerita rakyat khususnya di Jawa agar tetap diingat hingga turun-temurun dan penulis juga akan menunjukkan keunikan dan karakteristik dari tokoh-tokoh cerita rakyat tersebut.

## **1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya**

Dalam kehidupan sehari-hari, ilustrasi merupakan hal yang sangat umum dilihat dan dijumpai oleh masyarakat luas. Di beberapa tempat umum sudah pasti terdapat suatu ilustrasi, biasanya berupa iklan yang dipasang di spanduk berukuran besar, brosur yang tergeletak di jalan, dan lain sebagainya. Ilustrasi merupakan suatu hal yang penting, karena itu merupakan media penyampai pesan ke masyarakat berupa visualisasi dua dimensi agar masyarakat tau pesan yang disampaikan dari ilustrasi tersebut. Setelah mengikuti perkuliahan hingga memperoleh ilmu-ilmu dasar senirupa antara lain lukis, patung, grafis, ukir, gambar, ilustrasi, dan lain sebagainya, penulis memutuskan untuk memilih bidang ilustrasi. Ilustrasi yang dibuat oleh penulis adalah berupa ilustrasi gambar, yang dimana ilustrasi tersebut adalah cara menyampaikan konsep dan gagasan melalui media visual.

Bidang yang paling kompeten dan disukai oleh penulis semenjak duduk di bangku SMK adalah ilustrasi, begitu pula pada saat kuliah. Karena memvisualisasikan suatu gagasan tertulis menjadi wujud gagasan visual merupakan keseruan dan kepuasan tersendiri bagi penulis. Selain itu penulis juga sangat menikmati saat proses pembuatan desain karakter suatu tokoh dan hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan Jawa.

Ilustrasi tokoh cerita rakyat di Jawa yang divisualisasikan oleh penulis dengan konsepnya sendiri adalah suatu gagasan yang baru mengingat bahwasannya warisan budaya Jawa berupa cerita rakyat sekarang sudah jarang diketahui lagi oleh masyarakat Jawa secara keseluruhan, mereka lebih menyukai cerita novel dari luar negeri agar terlihat modern dan berwawasan luas, akan tetapi lupa dengan warisan budayanya sendiri. Penulis memvisualisasikan karya ilustrasi ini mempunyai fungsi edukasi kepada masyarakat dengan cara menampilkan kearifan lokal budaya Jawa yaitu berupa visualisasi tokoh cerita rakyat yang dimana karya ilustrasi ini dapat diterapkan di buku-buku pengantar atau penjelasan tentang kefiksian tokohnya, karena jika masyarakat membaca tulisan disertai dengan visualisasi dari tokoh yang dimaksud, maka pembaca atau masyarakat akan mempunyai gambaran singkat tentang tokoh visualnya. Sebagai contoh adalah buku dengan judul “*Kanjeng Ratu Kidul dalam Perspektif Islam Jawa*” karya dari K.H. Muhammad Sholikhin (2009) yang merupakan buku penjelasan tentang tokoh Kanjeng Ratu Kidul disertai dengan ilustrasinya, dengan maksud tujuan agar masyarakat atau pembaca lebih mudah memahami penjelasan dari buku tersebut.

### **1.3 Tujuan Pembuatan Karya**

- a) Menyajikan informasi berupa deskripsi singkat tentang tokoh cerita rakyat di Jawa dalam wujud karya ilustrasi
- b) Memvisualisasikan gagasan kreatif dari penulis berupa ilustrasi tokoh cerita rakyat di Jawa

- c) Menghasilkan karya seni ilustrasi digital berupa visualisasi tokoh cerita rakyat di Jawa

#### **1.4 Manfaat Pembuatan Karya**

Manfaat yang diharapkan penulis dalam pembuatan proyek studi ini adalah sebagai berikut :

a) Bagi Penulis

1. Sebagai syarat untuk lulus program studi Pendidikan Seni Rupa jenjang S1 pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
2. Sebagai wahana pengembangan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang yang penulis tekuni.
3. Sebagai wahana implementasi ilmu yang telah diperoleh ke dalam proses kreativitas berkarya.

b) Bagi Masyarakat

1. Sebagai sarana edukasi kepada masyarakat luas maupun pengamat, tentang visualisasi tokoh cerita rakyat di Jawa.

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Mengenai Cerita Rakyat**

##### **2.1.1 Definisi Cerita Rakyat**

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang secara turun temurun yang dimana cerita rakyat tersebut diambil dari masa lampau, sehingga menjadi ciri khas dan identitas dari suatu daerah. Cerita rakyat pada umumnya mengisahkan tentang suatu kejadian pada masa lampau di suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan pada cerita rakyat pada umumnya yaitu dalam bentuk manusia, binatang, dan dewa.

Analisis Kebudayaan, tahun 1 nomor 1 (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1991: 221) menyatakan: Cerita rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya disampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa dalam cerita itu dianggap pernah terjadi pada masa yang lampau atau merupakan hasil rekaan semata-mata karena terdorong ingin menyampaikan pesan atau amanat melalui cerita tersebut.

##### **2.1.2 Jenis-jenis cerita rakyat**

Menurut Santoso (2018), jenis cerita rakyat dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Mitos

Mitos adalah cerita rakyat yang dianggap benar benar terjadi setelah dianggap suci oleh empunya. Biasanya dalam mitos, tokoh yang sering dimunculkan adalah dewa atau manusia setengah dewa.

## 2. Legenda

Legenda sama halnya dengan mitos, akan tetapi tidak dianggap suci. Tokoh yang sering dimunculkan dalam legenda adalah tokoh manusia yang memiliki kekuatan luar biasa atau makhluk-makhluk ajaib.

## 3. Dongeng

Dongeng adalah cerita rakyat yang dianggap benar oleh empunya akan tetapi tidak dianggap benar oleh masyarakat umum, dan cerita di dalam dongeng tersebut tidak terkait oleh waktu dan tempat.

## 4. Fabel

Fabel adalah cerita khayalan yang menceritakan tentang kehidupan hewan yang berperilaku layaknya manusia. Cerita fabel tentu saja tidak menjadi kisah yang nyata.

## 5. Hikayat

Hikayat adalah cerita yang mengisahkan raja-raja atau para dewa. Dalam cerita hikayat biasanya melukiskan kesaktian dan kehebatan tokohnya.

## 6. Sage

Sage adalah dongeng yang di dalamnya mengandung unsur sejarah.

## **2.2 Tinjauan Mengenai Kebudayaan**

### **2.2.1 Definisi Kebudayaan**

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Kata budaya merupakan bentuk majemuk kata budi-daya yang berarti cipta, karsa, dan rasa. Budaya atau kebudayaan dalam Bahasa Belanda di istilahkan dengan kata *culturur*. Dalam bahasa Inggris *culture*. Sedangkan dalam bahasa Latin dari kata *colera*. Colera berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan, dan mengembangkan tanah (bertani). Kemudian pengertian ini berkembang dalam arti culture, yaitu sebagai segala daya dan aktivitas manusia untuk mengolah dan mengubah alam.

Tylor 1871 (dalam Kistanto) mengemukakan bahwa kebudayaan atau peradaban adalah satuan kompleks yang meliputi ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, akhlak, hukum, adat, dan banyak kemampuan-kemampuan dan kebiasaan-kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Konsep awal kebudayaan yang bersumber dari studi tentang masyarakat-masyarakat primitif tersebut mengandung sisi praktis, sebagai sumber kekuatan yang dimaksudkan untuk mempengaruhi rangkaian gagasan-gagasan dan tindakan-tindakan modern. Yaitu menyusun suatu hubungan antara apa yang manusia-manusia purbakala belum sempat dipikirkan dan dilakukan, dan apa yang manusia-manusia modern pikirkan dan dilakukan, bukanlah masalah ilmu pengetahuan teoretik yang tak dapat diterapkan, karena persoalan ini mengangkat masalah, seberapa jauh pandangan dan tingkah laku

manusia modern berdasarkan atas landasan kuat ilmu pengetahuan modern yang paling masuk akal dan sekarang digunakan.

Pemahaman terhadap kebudayaan meliputi pengertian sempit dan luas. Dalam pengertian sempit, kebudayaan dipahami sebagai kesenian, sehingga seniman dianggap sebagai budayawan, pementasan kesenian sering disebut sebagai acara budaya, misi kesenian yang hingga sampai ke luar negeri sering dikatakan sebagai misi kebudayaan. Pandangan dan praktik demikian tentu mempersempit pengertian kebudayaan, terutama ditinjau dari unsur-unsur atau isi kebudayaan sebagai strategi perluasan kebudayaan. Pengertian demikian tidak sepenuhnya keliru karena kesenian pun merupakan unsur kebudayaan yang penting. sosiolog Inggris terkemuka (Kistanto, 2018).

## **2.3 Tinjauan Tentang Ilustrasi**

### **2.3.1 Pengertian Ilustrasi**

Istilah ilustrasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *illustration* dengan bentuk kata kerjanya yaitu *illustrate*, juga berasal dari bahasa Latin yaitu *illustrare* yang artinya membuat terang. Secara singkat, ilustrasi dapat diartikan sebagai suatu gambar atau karya seni yang mempunyai tujuan sebagai penjelas dari suatu peristiwa, kejadian atau hal lainnya agar masyarakat tahu maksud dari pesan yang disampaikan. Pada umumnya ilustrasi seringkali menampilkan wujud berupa manusia, hewan, dan tumbuhan. Lukisan dan ilustrasi pada umumnya hampir sama, akan tetapi biasanya lukisan hanya dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi

dibuat sebagai penghias naskah serta membantu menjelaskan ceritera atau mencatat peristiwa, Thoma (dalam Salam 2017). Beberapa unsur visual yang terkandung di dalam seni ilustrasi biasanya berupa manusia, hewan, tumbuhan, dan benda alam.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Ilustrasi adalah (1) gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, gagasan, dsb; (2) gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dsb); (3) (pen-jelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dsb untuk lebih memperjelas ide atau gagasan (tulisan dsb).

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi berfungsi sebagai penjelas suatu gagasan agar masyarakat lebih paham pesan yang disampaikan. Sebagai contoh ilustrasi berperan sebagai penjelas adalah berita bencana alam di televisi yang menjelaskan kronologi kejadian itu terjadi sehingga lebih mudah dipahami oleh penonton.

Ilustrasi terbagi menjadi beberapa bidang sesuai dengan tujuan dibuatnya ilustrasi itu sendiri, ilustrasi dibagi dalam berbagai bidang antara lain; ilustrasi buku, ilustrasi editorial, ilustrasi iklan promosi, ilustrasi busana, ilustrasi televisi, ilustrasi animasi, ilustrasi clip art, ilustrasi cover, kalender, kartu ucapan, perangko, poster, dll.



### 2.3.2 Fungsi Ilustrasi

Salam (2017) mengemukakan bahwa karya seni ilustrasi tidak semata hanya untuk penghias dan penjelas dari suatu peristiwa saja, akan tetapi terdapat fungsi lain dari seni ilustrasi, diantaranya adalah:

1. Fungsi menjelaskan yang terdapat pada teks, baik diwujudkan dalam corak naturalistis/realis maupun yang berupa gambar skematik/diagram. Fungsi dari seni ilustrasi ini biasanya dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan, geografi, kesehatan, olahraga, dan lain sebagainya.
2. Fungsi edukasi/pendidikan, seni ilustrasi ini dibuat untuk menyampaikan pesan yang bersifat edukatif, yang diharapkan dengan adanya ilustrasi ini dapat membuat orang menjadi pribadi yang baik dan bertanggung jawab.
3. Fungsi komersial/promosi, ilustrasi ini bertujuan untuk mempromosikan suatu barang atau jasa, yang biasa disebut dengan iklan. Ilustrasi ini pada umumnya berwujud poster, leaflet, atau barang lain yang terjilid secara tersusun. Tujuan dari ilustrasi ini adalah untuk mengajak masyarakat untuk menggunakan atau mengkonsumsi produk dari ilustrasi yang diiklankan.
4. Fungsi menghibur, yaitu ilustrasi yang isinya berupa kartun humor dan menghadirkan kelucuan agar masyarakat menjadi terhibur saat melihatnya. Ilustrasi ini biasanya berupa komik dan animasi.
5. Fungsi mencatat peristiwa, yaitu karya seni ilustrasi yang dibuat untuk mendokumentasikan suatu kejadian peristiwa yang sangat penting masa lampau maupun masa kini.

### 2.3.3 Gaya Visual Ilustrasi

Soedarso (2014) mengemukakan bahwa semua karya ilustrasi memiliki gaya visualnya masing-masing tergantung fungsi dan tujuannya, yang diantaranya:

#### 1) Naturalis

Gaya gambar ilustrasi naturalis merupakan gambar yang memiliki warna dan bentuk yang sama dengan yang ada di alam serta tanpa menambah atau mengurangi objek aslinya.

#### 2) Dekoratif

Karya ilustrasi dekoratif adalah gambar ilustrasi yang memiliki sifat sebagai penghias. Biasanya gambar dekoratif merupakan gubahan dari suatu bentuk benda yang ada di alam, namun tidak meninggalkan bentuk asli dari benda tersebut.

#### 3) Kartun

Kartun merupakan gambar ilustrasi yang memiliki bentuk lucu yang notabene disukai oleh kalangan anak-anak. Biasanya ilustrasi dengan gaya kartun banyak ditemui pada buku anak-anak, komik, dan cerita bergambar.

#### 4) Karikatur

Karikatur merupakan jenis gambar yang mendistorsikan salah satu unsur pada gambar. Gambar karikatur biasanya berupa tokoh binatang atau manusia, yang memiliki fungsi untuk menghibur dan humor.

#### 5) Foto

Fotografi merupakan karya ilustrasi karena dalam karya fotografi mampu mengomunikasikan suatu adegan atau kejadian hanya melalui gagasan visual tanpa perlu menggunakan gagasan secara tertulis dengan cara menampilkan gambaran objek visual yang ditangkap melalui lensa kamera yang sesuai dengan objek aslinya.

## **2.4 Elemen Visual dan Prinsip dalam Berkarya Seni Ilustrasi**

### **2.4.1 Elemen Visual dalam Berkarya Seni Ilustrasi**

Sebagai sebuah karya seni rupa dua dimensi, ilustrasi mempunyai unsur-unsur visual atau elemen-elemen rupa yang tersusun dalam suatu tatanan yang serasi sehingga menarik untuk dilihat. Sunaryo (2002) menjelaskan bahwa unsur-unsur rupa ada beberapa yang perlu diketahui, yaitu garis (*line*), raut atau bangun (*shape*), warna (*color*), gelap terang atau nada (*light-dark, tone*), tekstur (*texture*), dan ruang (*space*). Begitu pula dengan karya yang dibuat oleh penulis. Dalam hal ini penulis menggunakan unsur-unsur seni rupa untuk mewujudkan gagasan atau ide yang akan disampaikan. Dengan mengutip Sunaryo, unsur-unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### a). Garis (*line*)

Garis dalam unsur seni rupa merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucap isi dan perasaan manusia serta memberikan gerak/ritme dan menciptakan kontur.

Menurut Sunaryo (2002: 7-8) menyatakan bahwa sebagai unsur gambar, *line* atau garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah (2) batas suatu bidang atau

permukaan, bentuk atau warna (3) sifat atau kualitas yang melekat pada objek lanjar/memanjang. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau zigzag.

b). Raut atau Bangun (*Shape*)

*Shape* atau raut adalah pengenal bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah suatu bangun tersebut mempunyai permukaan atau bentuk yang pipih, datar, menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan lain sebagainya. Raut dapat dibedakan menjadi raut geometris, raut organik, raut bersudut, dan raut abstrak.

Sunaryo (2002:10) menjelaskan bahwa raut geometris adalah raut yang dibatasi garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun-bangun yang terdapat dalam geometri. Raut geometris yang utama adalah lingkaran, persegi, dan segitiga. Raut organik merupakan raut yang bertepi lengkung bebas. Raut bersudut banyak merupakan raut yang memiliki banyak sudut dan berkontur garis zigzag, sedangkan raut tak beraturan merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung tak beraturan. Raut tak beraturan bisa jadi karena tarikan tangan bebas, kebetulan, atau melalui proses khusus yang sulit dikendalikan.

c). *Color* (warna)

*Color* atau warna adalah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik dengan raut, ukuran, dan ukuran gelap-terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu menjadi unsur penting

dalam ungkapan suatu gambar. Warna dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.

*d). Tone* (nada atau gelap terang)

Unsur rupa *tone* juga disebut nada atau gelap terang. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Cahaya menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekaannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan bayangan yang terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap.

*e). Texture* (tekstur atau barik)

*Texture* yang berarti tekstur atau barik ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Kesan tekstur dicerap baik melalui indra penglihatan maupun rabaan. Oleh karena itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil.

Sunaryo (2002:17-18) menyebutkan bahwa tekstur visual terdiri dari tekstur hias, tekstur spontan, dan tekstur mekanis. Tekstur hias merupakan tekstur yang menghiasi permukaan bidang dan merupakan isian tambahan yang dapat dibuang tanpa menghilangkan identitas bidangnya. Tekstur spontan merupakan jenis tekstur yang dihasilkan sebagai bagian dari proses penciptaan, sehingga meninggalkan jejak-jejak yang terjadi serta-merta, akibat dari penggunaan bahan, alat, dan teknik-teknik

tertentu. Tekstur mekanis merupakan tekstur yang diperoleh dengan menggunakan sarana mekanis.

*f). Space (ruang)*

Unsur ruang lebih mudah dirasakan daripada dilihat. *Space* atau ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuk. Dalam gambar ilustrasi, ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata, atau seolah sejuk, berkesan trimatra, kesan jauh dan dekat, serta berkesan kedalaman. Sunaryo (2002:21) menyatakan bahwa ruang pada hakikatnya tidak terbatas, dapat kosong, terisi sebagian, maupun penuh. Ruang biasanya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk persegi atau persegi panjang.

Berdasarkan uraian di atas maka ilustrasi sebagai karya seni rupa dua dimensi yang memiliki bentuk dan dapat dilihat, memiliki unsur-unsur visual antara lain : garis, raut atau bangun, warna, gelap terang atau nada, tekstur atau barik, dan ruang. Unsur-unsur visual tersebut merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat, konkret, yang dalam kenyataannya saling berkaitan dan tidak mudah dipisahkan satu sama lain.

#### **2.4.2 Prinsip dalam Berkarya Seni Ilustrasi**

Pertimbangan yang harus diperhatikan dalam berkarya ilustrasi adalah pertimbangan prinsip-prinsip visual yang dihadirkan, dengan prinsip-prinsip ini bertujuan untuk membentuk harmonisasi dan akan memunculkan suatu kombinasi irama visual dalam sebuah karya. Prinsip-prinsip tersebut terdiri dari:

a) Keseimbangan (*balance*)

Sunaryo (2002) berpendapat bahwa keseimbangan merupakan prinsip visual yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Menurut (Widodo, 1987:65) ada dua jenis keseimbangan, yaitu: simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri merupakan keseimbangan belah dua, antara kanan dan kiri sama beratnya serta seimbang. Sedangkan keseimbangan asimetri yaitu keseimbangan yang tidak mengacu pada berat yang sama antara kiri dan kanan. Walaupun jumlahnya tidak sama, tetapi nilainya tetap sama, sehingga tetap seimbang. Keseimbangan simetris dapat diperoleh bila bagian kanan dan kiri suatu bentuk terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, serta jarak penempatannya. Sedangkan keseimbangan asimetris memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kanan dan kiri, tetapi dalam keadaan yang tidak berat sebelah (Sunaryo, 2002:40).

b) Irama (*rhythm*)

Sunaryo (1993:23) mengungkapkan bahwa irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Irama terwujud dari perbedaan bentuk seperti pergantian posisi pada bidang bentuk dan ukuran-ukuran garis yang bervariasi, sehingga keseluruhan bentuk gambar yang dibuat terlihat dinamis dan tidak membosankan jika dilihat.

c) Proporsi (*proportion*)

Proporsi atau kesebandingan adalah perbandingan antara bagian satu dengan keseluruhan. Perbandingan yang dimaksud adalah besar kecilnya suatu bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Sunaryo (1993) mengemukakan bahwa kesebandingan merupakan prinsip yang mengatur hubungan antara unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian. Proporsi merupakan perbandingan antara suatu bilangan dari suatu obyek atau komposisi (Kusmiati, 1999:19). Proporsi merupakan keseimbangan dan kesesuaian ukuran yang memenuhi suatu bidang sehingga tercipta bidang gambar yang selaras dan enak untuk dipandang.

d) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah hubungan antara bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh (Sunaryo 1993:27). Kesatuan dari suatu karya visual dua dimensi merupakan hal yang penting dalam sebuah karya, tanpa ada kesatuan unsur-unsur visual akan tidak memiliki keseimbangan dan keharmonisan yang utuh. Kesatuan merupakan perpaduan unsur-unsur untuk menyelaraskan keseluruhan dalam satu bidang.



## **BAB 3**

### **METODE BERKARYA**

#### **3.1 Media Berkarya**

Seorang Ilustrator dalam menciptakan suatu karya seni ilustrasi, tidak lepas dari alat dan bahan yang digunakan. Dalam pembuatan karya ilustrasi ini, ilustrator memakai alat dan bahan sebagai berikut.

##### **3.1.1 Alat yang Digunakan**

Dalam berkarya seni ilustrasi, ilustrator menggunakan beberapa alat yang diantaranya:

###### **1. Laptop**

Laptop merupakan alat yang digunakan untuk memproyeksikan atau menampilkan gambar digital melalui layar menggunakan bantuan *software grafis*, laptop yang digunakan adalah HP-Laptop 14bw0xx

###### **2. Pen tablet**

*Pen tablet* yang juga dikenal sebagai tablet grafis (*graphic tablet*) adalah sebuah alat untuk menggambar secara *digital* melalui komputer/laptop. *Pen tablet* terdiri dari tablet grafis *digital* berbentuk seperti papan yang pipih dan sebuah kursor yang bentuknya seperti pena, pena tersebut yang nantinya digunakan untuk menggambar di atas tabletnya. *Pen tablet* yang digunakan adalah tipe Wacom Intuos Draw.

### 3. *Mouse Optical*

*Mouse* digunakan untuk menggerakkan *cursor* dalam komputer dan mengedit karya ilustrasi yang dibuat. *Mouse* yang digunakan adalah merk DELUX dengan sistem *wireless*

### 4. *Printer*

*Printer* adalah alat pencetak gambar dan tulisan. Alat ini digunakan dalam mencetak gambar yang telah diolah menggunakan program *Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop CS3*.

### 5. *Harddisk External*

*Harddisk External* digunakan untuk menyimpan atau mencadangkan *file* hasil karya yang akan di cetak.

### 6. *Software*

Dalam pembuatan karya ilustrasi ini, perangkat lunak atau aplikasi komputer yang digunakan adalah *Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop CS3*. *Adobe Photoshop CS3* adalah perangkat lunak yang dibuat oleh perusahaan *Adobe System*. *Paint Tool SAI* digunakan untuk menggambar sket serta pewarnaan, sedangkan untuk *finishing* dan *editing* menggunakan *Adobe Photoshop CS3*.

#### **3.1.2 Bahan yang Digunakan**

Bahan adalah suatu pengolahan material untuk mencipta suatu barang atau benda (Susanto 2002 : 59). Bahan adalah komponen yang paling awal dan utama dalam penciptaan suatu karya seni, setelah bahan tersebut diolah oleh seniman atau

ilustrator menjadi suatu barang yang disebut karya seni. Bahan yang digunakan penulis dalam penciptaan ilustrasi antara lain:

a) Kertas *Papper Matte*

Kertas yang memiliki permukaan mengkilat, tidak mudah luntur, memiliki daya serap yang cukup bagus, biasanya digunakan pada halaman majalah dan sebagainya.

b) Kertas *CTS 160 gsm*

Kertas *CTS* nantinya akan digunakan sebagai katalog dari karya ilustrasi yang dibuat, memiliki permukaan mengkilat, tidak mudah luntur, biasanya dipergunakan untuk pembuatan brosur, leaflet, kalender, dan lain sebagainya.

### **3.2 Teknik Berkarya Ilustrasi**

Dalam penciptaan karya seni ilustrasi, tentu saja mempunyai teknik masing-masing di setiap karyanya. Teknik berkarya dilakukan dengan beberapa tahapan. Mulai dari pembuatan sket menggunakan *pen tablet* di *Paint Tool SAI* Kemudian setiap elemen visual yang dihadirkan akan divisualisasikan menggunakan teknik *digital painting*.

*Digital painting* adalah suatu bentuk seni yang muncul di mana teknik melukis tradisional seperti cat air, cat minyak, impasto, dll diterapkan menggunakan alat *digital* dengan sarana komputer, *graphic tablet* digitalisasi, serta perangkat lunak. Semua program lukisan *digital* mencoba untuk meniru penggunaan media fisik melalui berbagai kuas dan efek cat (Gunadi, 2006:12). Penulis memilih teknik *digital*

*painting* dalam teknik berkarya ilustrasi ini karena teknik tersebut mempunyai beberapa kelebihan, antara lain teknik *digital painting* tidak memerlukan alat dan bahan yang relatif banyak, dapat mengubah warna sesuai keinginan tanpa harus menghapus karya yang sudah dibuat, serta dapat dengan mudah menggunakan berbagai pilihan warna dan efek yang sudah tersedia untuk membantu dalam proses pewarnaan.

### **3.3 Proses Penciptaan Karya**

#### a) Pengumpulan Data

Pengumpulan data meliputi informasi yang berkaitan dengan tokoh cerita rakyat yang akan divisualisasikan.

#### b) Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, data yang sudah didapatkan tentu perlu dianalisis yang nantinya akan digunakan untuk menentukan konsep tokoh cerita rakyat yang akan divisualisasikan. Tahap analisis data ini memiliki tujuan untuk mengkaji dan mengolah data yang sudah didapatkan yang berupa kajian referensi dari buku, dan melihat referensi dari internet. Pada tahap menganalisis data memerlukan literatur berupa jurnal, buku, dan ensiklopedia untuk memperkuat hasil data yang sudah didapatkan.

Dengan adanya analisis data ini, penulis akan memperoleh inspirasi dalam proses berkarya meliputi pembuatan pose, pemilihan desain kostum, ornamen, perhiasan, dan latar belakang atau *background*.

### **3.4 Tahapan Penciptaan Karya**

#### **3.4.1 Pembuatan Tokoh atau Karakter**

Pada tahap ini adalah tahap memvisualisasikan tokoh yang akan diangkat dari cerita rakyat dengan mengacu pada tokoh yang terdapat di buku cerita rakyat atau novel terkait serta mengembangkan sesuai interpretasi penulis. Ciri yang melekat dan relatif contohnya adalah warna kulit, aksesoris yang dikenakan, kostum, tokoh dengan ras apa (manusia, dewa, ataukah siluman), pose hingga bentuk fisik yang diubah ke dalam bentuk yang sesuai dengan interpretasi penulis. Selanjutnya diterapkan dalam ilustrasi yang akan menjadi unsur visualisasi karya tersebut.

#### **3.4.2 Pembuatan *Rough Sket* (Sket Kasar)**



Gambar 1. Sket Tokoh Ajsaka (Digital)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Proses yang selanjutnya adalah membuat sket langsung secara digital di *software Paint Tool SAI* dengan ukuran *canvas* A3. Setelah pembuatan sket selesai, selanjutnya memisahkan bagian *layer line art* dengan *layer background*. Gambar yang sudah menjadi *file digital* kemudian diberi warna dengan menggunakan komputer.

### 3.4.3 Proses Pewarnaan



Gambar 2. Tokoh Ajisaka (*Color*)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah sket tokoh dan latar belakang selesai selanjutnya dilakukan proses pewarnaan. Pewarnaan dilakukan menggunakan komputer dengan bantuan *software Paint Tool SAI* dengan alat bantu *pen tablet*. Dalam pewarnaan dimulai dengan memberikan warna dasar. Kemudian memberikan detail warna gelap terang pada tiap objek.

#### **3.4.4 Konsultasi Karya**

Pada tahap ini karya yang sudah melalui proses finishing dalam bentuk *soft file* kemudian diajukan kepada dosen pembimbing untuk dikonsultasikan dan meminta saran mengenai apa yang menjadi kekurangan, dan bagian mana yang perlu diperbaiki sebagai masukan untuk hasil akhir yang baik. Setelah karya dikonsultasikan berdasarkan masukan dari dosen pembimbing karya tersebut direvisi. Baru setelah direvisi bisa diajukan kembali untuk pengecekan akhir oleh dosen pembimbing.

#### **3.4.5 Proses Pencetakan dan *Finishing***

Setelah karya yang direvisi sudah disetujui oleh dosen pembimbing, langkah selanjutnya adalah mencetak karya tersebut dalam bentuk *Hard File*. Karya tersebut dicetak menggunakan kertas *papper matte* ukuran A1, lalu karya tersebut diaplikasikan ke *frame/figura* dengan tujuan untuk didisplay saat pameran berlangsung.

#### **3.4.6 Pembuatan Katalog**

Setelah melalui proses *finishing*, langkah selanjutnya adalah proses pembuatan katalog pameran yang dimana katalog tersebut berisi karya-karya yang ditampilkan beserta deskripsinya. Katalog dicetak dengan ukuran A4 menggunakan kertas *CTS 160 gsm*.





Gambar 3. Isi katalog bagian dalam  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 4. Cover Katalog  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## **3.5 Pasca Produksi**

### **3.5.1 Persiapan Pameran**

Dalam mempersiapkan pameran proyek studi, perlu adanya beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilaksanakan antara lain adalah:

1. Penentuan tanggal, hari, dan tempat pameran
2. Penentuan tenaga bantuan yang dibutuhkan saat pameran berlangsung, meliputi tim display, penerima tamu undangan, mc, dokumentasi, dan konsumsi
3. Melaksanakan proses display karya di ruang pameran. Pada saat display karya, perlu adanya beberapa perangkat pameran yang meliputi hasil karya, x-banner, katalog, serta beberapa perangkat untuk keperluan dekorasi antara lain; sticker, bunga melati, kain hijau dan hitam, tasbih, dan kendi.
4. Menentukan tamu undangan

Tamu undangan berperan penting dalam proses pameran terutama saat proses pembukaan pameran berlangsung. Tamu undangan tersebut ditujukan kepada dosen seni rupa UNNES, mahasiswa akademisi, serta kerabat.

5. Membuat susunan acara

Susunan acara yang direncanakan yaitu diawali dengan pembukaan, sambutan perwakilan mahasiswa, sambutan perwakilan dosen pembimbing peserta pameran, sambutan sekaligus pembukaan pameran oleh ketua jurusan seni rupa prodi Pendidikan Seni Rupa, kemudian acara yang terakhir adalah penutup.

### **3.5.2 Publikasi Acara**

Pada tahap publikasi acara, hal yang dilakukan adalah menyebarluaskan poster yang berisikan informasi acara pameran dengan berbagai cara yaitu dengan cara menempelkan poster tersebut di beberapa mading fakultas dan jurusan, mempublikasikan di beberapa sosial media antara lain facebook, line, instagram, dan beberapa *platform* lainnya yang relevan.

### **3.5.3 Pameran**

Pada tahap ini, pameran sudah berlangsung yang diawali dengan pembukaan pameran yang kemudian peserta pameran menyajikan karya berjudul “Penciptaan Ilustrasi Tokoh Cerita Rakyat dengan Teknik Digital” yang dimana karya tersebut sudah siap diapresiasi oleh pengunjung. Dalam tahap ini, peserta pameran juga mendapat kritikan dan saran dari beberapa pengunjung terutama dosen jurusan seni rupa, yang tentu saja hal tersebut menjadi masukan bagi peserta pameran agar keahliannya dalam membuat konsep dan karya menjadi meningkat.

## **BAB 4**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA**

Karya ilustrasi ini menampilkan beberapa tokoh cerita rakyat di pulau Jawa yang dimana tokoh tersebut tidak banyak dikenali dan sudah mulai dilupakan oleh masyarakat. Dengan konsep cerita rakyat yang identik dengan kejadian zaman dahulu dan visualisasi yang terkesan modern dengan cara eskplorasi objek, diharapkan masyarakat dapat mengenali dan mengingat bahwasannya tokoh tersebut memang diakui keberadaannya oleh masyarakat.

#### **4.1 Nyi Roro Kidul**



Gambar 5. Nyi Roro Kidul  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.1.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh	: Nyi Roro Kidul
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Teknik	: Digital Painting
Media	: Digital
Tahun	: 2019

#### 4.1.2 Deskripsi Tokoh

Putri Kandita atau yang biasa dikenal dengan nama Nyi Roro Kidul adalah sosok yang dipercaya sebagai ratu penguasa pantai selatan di pulau Jawa (Samudera Hindia). Dulunya ia adalah seorang putri dari kerajaan sunda padjajaran yang kemudian ia diguna-gunai oleh seorang dukun sehingga membuat kulit dari putri Kandita menjadi berpenyakit dan menjijikan, kemudian ia lari ke laut selatan untuk menceburkan diri. Oleh karena hal itu, para lelembut di laut mengangkatnya menjadi ratu penguasa pantai selatan. Beberapa versi cerita menyebutkan bahwa sosok Putri Kandita, Nyi Roro Kidul, Kanjeng Ratu Kidul, Dewi Nawang Wulan, dan Nyi Blorong adalah sosok yang sama akan tetapi hanya beda wujudnya.

#### 4.1.3 Analisis Karya

##### a. Aspek Teknik

Proses pembuatan tokoh Nyi Roro Kidul menggunakan teknik digital dengan bantuan perangkat *laptop, pen tablet*, aplikasi *Paint Tool SAI*, dan *Adobe Photoshop CS3*. Teknik digital painting adalah teknik yang dilakukan dari proses pembuatan sket

kasar, *clean up*, warna solid, gelap terang, *detailing*, kemudian *finishing* yang dimana hal tersebut dilakukan di komputer menggunakan bantuan perangkat lunak/aplikasi. Tentu saja pembuatan ilustrasi tokoh Nyi Roro Kidul menggunakan berbagai referensi yang relevan sehingga diharapkan tidak lepas dari ciri khas dari tokoh tersebut. Beberapa referensi yang dilampirkan dalam pembuatan visual tokoh Nyi Roro Kidul:



Gambar 6. Nyi Roro Kidul

(Sumber: Google Images)



Gambar 7. Nyi Roro Kidul

(Sumber: Google Images)



Gambar 8. Hidden Master Roro Seven Knights

(Sumber: Google Images)



Gambar 9. Kadita

(Sumber: Google Images)

## b. Aspek Estetis

Wujud visual dari ilustrasi tokoh Nyi Roro Kidul menggambarkan suasana di dalam laut yang didominasi oleh warna biru, sedangkan untuk tokohnya sendiri didominasi oleh warna hijau. Pada bagian mahkota Nyi Roro Kidul menggunakan warna kuning keemasan karena warna hijau dan kuning merupakan kombinasi yang cocok. Pada bagian rambutnya terdapat beberapa untaian bunga melati dan mawar, hanya saja yang menjadi pangkalnya adalah bunga mawar yang pewarnaannya menggunakan warna merah, sedangkan untuk untaian bunga melati menggunakan warna putih yang sesuai dengan warna aslinya. Untuk bagian kulit tidak menggunakan warna kulit seperti manusia pada umumnya, akan tetapi menggunakan warna coklat yang sedikit pucat lalu ditambah warna biru muda agar tokoh yang divisualisasikan terkesan nyata dan tidak kontras dengan backgroundnya. Pada bagian rambut dibuat terurai berirama untuk menggambarkan kesan aliran laut. Di beberapa bagian juga terdapat garis yang masih terlihat, hal itu bertujuan untuk memperlihatkan dan memperjelas bagian yang bervolume. Pada bagian tubuhnya juga terdapat warna gradasi biru yang sedikit blur, hal itu bertujuan untuk memberi kesan datangnya arah cahaya dari belakang tokoh tersebut terkena di beberapa bagian tubuhnya, karena menggunakan teknik *backlight*. Pada bagian *foreground* terdapat visualisasi gelembung yang merupakan prinsip irama dalam ilustrasi tersebut.

## c. Aspek Ilustratif

Tokoh visual Nyi Roro Kidul didominasi oleh warna hijau yang melambangkan ciri khasnya sebagai penguasa pantai selatan. Pengayaan dari ilustrasi ini menggunakan pendekatan semi-realis. Jika dilihat secara seksama, sosok Nyi Roro Kidul tersebut pada bagian wajah akan tampak terkesan marah dan matanya melotot, akan tetapi jika dilihat lebih dekat maka akan terlihat bahwasannya sosok tersebut sedikit menampakkan wajah kalem dengan senyuman, hal ini dimaknai sebagai sosok tersebut dianggap jahat dan bencana oleh masyarakat awam yang tidak tau, akan tetapi dianggap baik bagi masyarakat kejawen atau yang sudah mengetahuinya.



Gambar 10. Eksplorasi objek desain kostum dari Nyi Roro Kidul

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Mahkotanya merupakan gubahan dan eskplorasi objek dari referensi terlampir, di tengah mahkota tersebut juga terdapat bentuk yang menyerupai gunung wayang, juga terdapat berlian warna merah yang menempel di mahkotanya



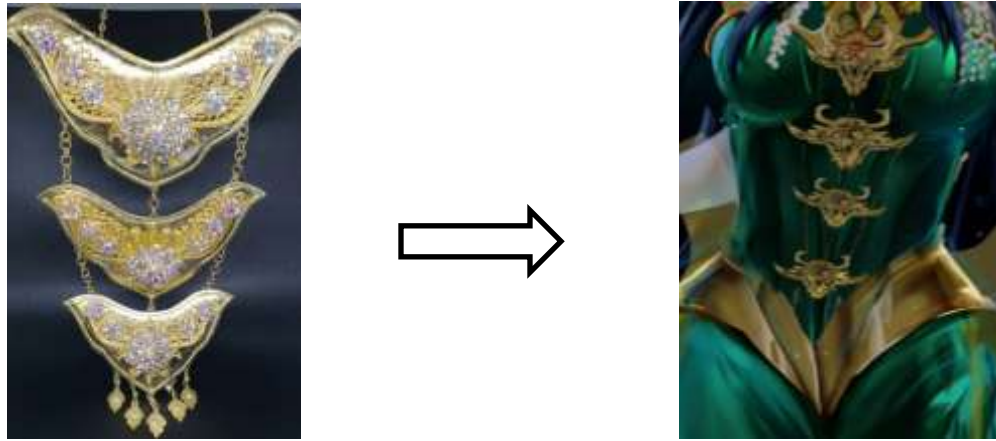
sebagai lambang keberanian, ketegasan, serta unsur mistik. Pada bagian kanan dan kiri mahkota terdapat untaian bunga mawar dan melati mempunyai filosofi kesucian, keanggunan, dan ketulusan dari seorang wanita di Jawa. Hal ini sering dijumpai pada pakaian adat/ pakaian pengantin mempelai wanita.



Gambar 11. Eksplorasi objek bentuk mahkota dari Nyi Roro Kidul

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Bagian leher, dada, hingga perutnya dihiasi perhiasan berwarna kuning keemasan yang merupakan eksplorasi objek dan gubahan dari bentuk dasar kalung sungsun.



Gambar 12. Eksplorasi objek aksesoris dari Nyi Roro Kidul yang diadaptasi dari bentuk dasar kalung sungun

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada bagian pinggang tokoh Nyi Roro Kidul mengenakan semacam kedit atau ikat pinggang akan tetapi berbahan dasar logam emas, hal ini merupakan konsep dari penulis sebagai suatu hal yang terkesan modern dan eksotis. Di bagian latar belakang jika dilihat secara seksama akan terlihat suatu istana laut yang terkesan samar, hal itu disesuaikan dengan sosok Nyi Roro Kidul yang mitosnya dia tinggal di dalam laut pantai selatan. Penambahan bentuk gelembung yang terdapat di bawah sosok ilustrasi Nyi Roro Kidul adalah sebagai irama dari aliran laut.

## 4.2 Ajisaka



Gambar 13. Ajisaka

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 4.2.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh : Ajisaka

Ukuran : 59,4 cm x 84,1 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2019

## 4.2.2 Deskripsi Tokoh

Ajisaka merupakan seorang pendekar yang kemudian diangkat menjadi raja di Medhang Kamulan setelah mengalahkan Prabu Dewatacengkar, ia mempunyai dua anak buah yang sangat patuh dan taat kepadanya, mereka berdua bernama Doro dan Sembodo. Saat sebelum Ajisaka bertarung melawan Prabu Dewatacengkar dan pergi meninggalkan kampung halamannya, ia menitipkan sebuah keris pusakanya kepada Sembodo dan berpesan kepada dia bahwa “jangan berikan keris itu kepada siapapun kecuali Ajisaka yang mengambilnya sendiri”. Akan tetapi saat Ajisaka menjabat sebagai raja di Medhang Kamulan, ia memerintahkan Doro yang selama ini menemaninya untuk mengambil keris yang ia titipkan di Sembodo. Dengan kesetiaan Sembodo kepada Ajisaka, ia tidak mau memberikan keris itu bahkan kepada Doro sekalipun karena mengingat pesan dari tuannya yang berkata untuk tidak memberikan keris itu kepada siapapun kecuali Ajisaka sendiri yang mengambilnya. Dan akhirnya pertumpahan antara dua anak buah Ajisakapun terjadi, hingga keduanya meninggal. Saat setelah itu Ajisaka menuliskan huruf aksara Jawa di nisan mereka berdua sebagai bentuk penghormatan atas kesetiaan anak buahnya yang berbunyi “*Hanacaraka, Datasawala, Padhajayanya, Magabathanga*” yang artinya “*Ono Cerito, Podho Gelut, Podho Sektine, Iki Bathange (Mayate)*”. Dan dari sinilah asal muasal huruf Aksara Jawa diciptakan.

## 4.2.3 Analisis Karya

### a. Aspek Teknik

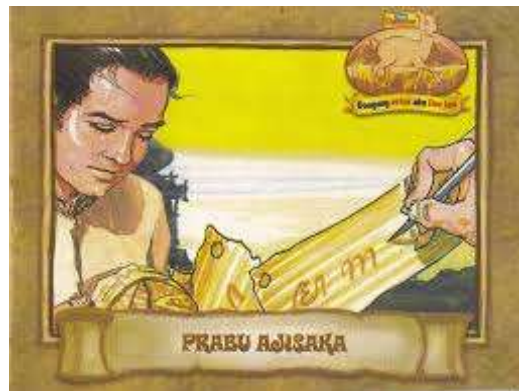
Penggambaran sosok atau tokoh Ajisaka tersebut menggunakan pendekatan semi-realis yang penciptaannya dibuat dengan bantuan *laptop*, *pen tablet*, serta aplikasi *Paint Tool SAI*. Teknik yang dilakukan adalah digital painting yang dimana teknik ini digunakan penulis dengan cara lebih banyak menyampurkan warna apapun atau blending warna secara bebas, unsur garis pada sosok tersebut masih terlihat walaupun sedikit samar. Pada ilustrasi tersebut juga menggunakan pencahayaan secara *backlight* atau pengertiannya adalah tokoh karakter yang ditampilkan membelakangi cahaya/menutupi cahaya sehingga sosok Ajisaka akan terkesan lebih fokus jika dilihat. Warna dominan yang ditampilkan adalah warna coklat.

Beberapa referensi terkait penciptaan ilustrasi tokoh Ajisaka:



Gambar 14. Badang

(Sumber: Mobile Legends Characters)



Gambar 15. Dongeng Ajisaka

(Sumber: pintaraksarajawa.com)



Gambar 16. Ajisaka

(Sumber:uwejamesr2020.changeip.com)

### b. Aspek Estetis

Tokoh Ajisaka yang divisualisasikan menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sedangkan warna yang didominasi adalah warna coklat. Pada bagian blangkonnya menggunakan warna coklat kemerahan disertai dengan batik bermotifkan pilin. Beberapa aksesoris yang dipakai adalah warna kuning keemasan, hal itu bertujuan agar warna yang dihasilkan tidak kontras dengan warna kulitnya. Di bagian lensa matanya berwarna kuning untuk memberi kesan tatapan yang fokus. Pakaian yang dikenakan adalah berwarna putih, yaitu celana yang dikenakan. Agar visualisasi dari tokoh tersebut menjadi sebanding dan seimbang, maka ditambahkan

aksesoris yang berupa selendang berwarna putih yang menguntai di antara kedua tangannya. Juga terdapat kain yang diikat diperutnya berwarna putih, hal itu bertujuan untuk menghasilkan visualisasi yang tidak terlalu gelap karena visual dari tokoh Ajisaka tersebut didominasi warna yang cukup gelap. Di bagian pinggang terdapat kain yang diikat sehingga membentuk suatu aksesoris tambahan dengan *drapery* kainnya, pada kain tersebut juga menambahkan motif batik pilin. Pada bagian background atau latar belakang terdapat beberapa visual rumah joglo yang terdapat ukiran aksara jawa, latar belakangnya tidak terlalu detail dan terkesan pucat karena *point of interest* dari visualisasi tersebut adalah tokohnya.

### c. Aspek Ilustratif

Visualisasi dari tokoh Ajisaka mempunyai warna dominan coklat yang mempunyai arti kebijaksanaan, kedamaian, dan kebajikan. Tokoh tersebut mengenakan blangkon berhiaskan motif batik, yang juga terlihat seperti sorban. Sorban tersebut memiliki konsep atau filosofi bahwa dia adalah sosok yang taat akan hal spiritual tentang ketuhanan, sedangkan blangkon memiliki arti bahwa ia adalah sosok manusia sekaligus pendekar asli di Jawa. Pada bagian wajah terutama matanya dibuat dengan tatapan tajam dan lancip, menandakan ia adalah sosok yang serius, serta fokus melihat tujuan ke depan. Rambut Ajisaka digambarkan panjang atau gondrong yang dimana hal itu adalah cerminan bahwa pendekar di Jawa pada zaman dahulu kebanyakan berambut panjang sebahu antara lain: Si Buta dari goa hantu, Wiro Sableng, Joko Tingkir, Angling Dharma, dan lain sebagainya. Sosok Ajisaka



yang divisualisasikan mempunyai postur tubuh yang kekar dan berotot, hal itu menunjukkan bahwa ia adalah sosok yang kuat, berani, dan sakti mandraguna. Tangan kanannya memegang tasbih, sedangkan tangan kiri memegang keris mempunyai kombinasi filosofi yaitu tasbih sebagai lambang media spiritual kepada Tuhan, dan keris adalah lambang media spiritual kepada leluhur atau nenek moyang.



Gambar 17. Referensi pose tokoh Ajisaka yang memperlihatkan badan kekar yang dimana menjadi simbol dari kekuatan

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hal itu menjadi poin penting dalam visualisasinya sebagai lambang karena masih banyak masyarakat yang hanya mengutamakan spiritual kepada Tuhan, akan tetapi lupa akan hal spiritual kepada leluhurnya. Selendang yang menguntai di badannya merupakan lambang dari kesucian seorang pendekar yang dimaknai sebagai kekuatan, jika seseorang ingin mendapatkan kekuatan hendaklah dia mensucikan dirinya. Pada bagian ikat pinggangnya terdapat motif kala candi yang dimana hal tersebut merupakan gubahan dan distorsi dari kala candi barong di Jawa bagian



tengah tepatnya di Yogyakarta, mempunyai arti bahwa sosok Ajisaka adalah sosok yang berasal dari Jawa Tengah.



Gambar 18. Referensi bentuk kala candi barong yang didistorsi dan diterapkan di ilustrasi tokoh Ajisaka

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada bagian pinggang hingga kaki, dibalut dengan balutan kain batik dengan motif pilin berwarna coklat kemerahan. Di bagian latar belakang dibuat berwarna coklat juga akan tetapi sedikit pudar dan tidak terlalu detail dengan tujuan untuk fokus ke tokoh yang divisualisasikan, terdapat juga tulisan aksara Jawa yang diaplikasikan ke kayu rumah joglonya dengan tujuan agar tokoh Ajisaka dapat dikenali dengan tanda-tanda visual.

### 4.3 Dewi Nawang Wulan



Gambar 19. Dewi Nawang Wulan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.3.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh : Dewi Nawang Wulan

Ukuran : 59,4 cm x 84,1 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2019

### 4.3.2 Deskripsi Tokoh

Zaman dahulu kala ada 7 bidadari dari khayangan yang turun ke bumi untuk mandi di sungai. Dewi Nawang Wulan salah satunya, adalah seorang Dewi yang paling cantik jelita pada saat itu. Pada saat mereka mandi di sungai, mereka meletakkan selendang mereka di atas rumput dan batu. Tidak lama kemudian, muncul seorang pemuda bernama Jaka Tarub yang mengintip mereka sedang mandi, Jaka Tarub sangat terobsesi dengan para bidadari itu, dengan sengaja, Jaka Tarub mengambil salah satu selendang mereka yang kebetulan adalah selendang dari Dewi Nawang Wulan. Dewi Nawang Wulanpun bingung karena jika selendangnya dicuri, maka ia tidak bisa terbang ke khayangan. Jaka Tarub pun mengaku bahwa ia yang mengambilnya, dengan syarat jika selendang itu harus kembali maka Dewi Nawang Wulan harus mau menikah dengan Jaka Tarub. Hal itupun dituruti oleh Dewi Nawang Wulan. Saat mereka sudah menjadi suami istri, Nawang Wulan berpesan kepada Jaka Tarub agar tidak menanyakan kebiasannya yang dilakukan Nawang Wulan, yaitu bahwa Dewi Nawang Wulan selalu menanak nasi hanya dengan sebutir nasi di dalam penanaknya, akan tetapi nasi tersebut bisa menjadi sangat banyak. Karena Jaka Tarub sangat penasaran, iapun tidak sengaja melanggar syarat yang diberikan Nawang Wulan kepadanya dengan cara membuka penanak nasinya, Nawang Wulan menjadi marah dan seketika ia kehilangan kekuatannya. Semenjak itu ia mulai menanak nasi pada umumnya dan selalu kekurangan bahan pakan.

### 4.3.3 Analisis Karya

#### a. Aspek Teknik

Ilustrasi tokoh Dewi Nawang Wulan diciptakan menggunakan teknik digital painting yang dimana pembuatannya menggunakan bantuan komputer, tablet grafis, serta aplikasi *Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop CS3*. Teknik yang digunakan adalah dengan cara memberikan warna solid pada sket kasar yang sudah dihaluskan atau *clean up*, kemudian memberikan efek gelap terang dan tekstur di bagian-bagian tertentu. Penciptaan ilustrasi ini relatif mudah karena dalam penggunaannya, penulis bebas memilih warna yang ingin diaplikasikan karena sudah tersedia di menu *palette color*, dan jika warna yang diinginkan tidak sesuai maka dapat mengubahnya dengan cara mengedit *hue* dan *saturation* di menu layer pada *Paint Tool SAI* tanpa harus mengulang pewarnaan dari awal. Dalam pembuatan ilustrasi ini tidak lepas dari referensi secara visual dari beberapa sumber terutama di internet, diantaranya adalah:



Gambar 20. Tujuh Bidadari

(Sumber: [eyang-latif.blogspot.com](http://eyang-latif.blogspot.com))



Gambar 21. Jaka Tarub  
(Sumber: Basuki Abdullah)



Gambar 22. Kisah Jaka Tarub  
(Sumber: Tembi.net)

## b. Aspek Estetis

Unsur Garis pada ilustrasi ini adalah kombinasi antara garis lengkung dan tidak beraturan. Garis lengkung dapat dilihat pada bagian sosok Dewi Nawang Wulan itu sendiri dan batu, sedangkan garis yang tidak beraturan banyak didominasi pada bagian latar belakang yaitu di bagian aliran air sungai dan rerumputan. Pakaian yang dikenakan oleh tokoh Dewi Nawang Wulan didominasi oleh warna ungu, di beberapa selendang yang dipakai juga demikian. Keseimbangan dari visualisasi tokoh tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, sedangkan point of interestnya adalah aksesoris di bagian dada. Untuk bagian kulitnya menggunakan warna coklat gelap dengan sedikit gradasi biru, unsur garis yang ditampilkan terlihat di beberapa helai rambut, tetesan air, aliran air sungai, dan di beberapa bagian tubuhnya yang bertujuan untuk menunjukkan bagian yang volume. Pada bagian mahkota menggunakan warna kuning keemasan dengan dua bentuk bunga yang menghiasi bagian telinga. Aksesoris yang dikenakan umumnya berwarna kuning keemasan, antara lain di bagian mahkota, anting, kalung leher, kalung sungsun, kelat bahu, dan gelang. Selendang yang dikenakan oleh tokoh Dewi Nawang Wulan pada ilustrasi tersebut berupa kain batik berwarna coklat dengan motif pilin. Pada bagian latar belakangnya dibuat sedikit detail karena untuk memperlihatkan kesan di perairan. Dengan dominasi warna biru kehijauan, serta pada bagian bebatuan menggunakan warna hitam. Di bagian *foreground* juga ditambahkan warna putih transparan untuk menggambarkan kesan kabut.

### c. Aspek Ilustratif

Penciptaan ilustrasi Dewi Nawang Wulan menggunakan pendekatan semi realis, di dominasi warna ungu dan biru karena untuk memberikan kesan dingin serta damai dengan latar belakang sungai yang dialiri air segar. Pose dari Dewi Nawang Wulan dibuat sedikit eksotis dengan badannya yang terkesan basah karena terkena air sungai dan derasnya air terjun. Sebagaimana ia merupakan sosok dewi yang sangat cantik jelita dan sosok dewi biasanya merupakan simbol dari keindahan yang sangat diagungkan oleh kaum lelaki atau dalam istilah lain dalam bahasa Inggris adalah *Goddess/Godesses* yang mempunyai arti seorang Dewi. Pada bagian wajahnya sosok tersebut tersenyum menawan sebagai cerminan bahwa dia sedang bahagia saat mandi di sungai itu. Pada bagian mahkota terdapat bunga mawar kecil berwarna ungu yang melambangkan bahwa mawar ungu adalah cinta pada pandangan pertama, layaknya Jaka Tarub yang langsung tersanjung ketika melihat Dewi Nawang Wulan. Mahkota yang dikenakan berwarna kuning keemasan yang mempunyai arti bahwa ia adalah sosok yang elegan serta mempunyai derajat yang tinggi sebagai seorang Dewi. Pada bagian dadanya juga terdapat hiasan yang merupakan gubahan dan distorsi dari bentuk dasar kalung sungsun.



Gambar 23. Eksplorasi objek aksesoris dari Dewi Nawang Wulan yang diadaptasi dari bentuk dasar kalung sungsun

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Rambut dari Dewi Nawang Wulan digambarkan terurai agar terkesan cantik dan menawan. Ia juga mengenakan pakaian batik bermotifkan pilin yang terletak di bagian pinggul hingga ke kaki yang tertutupi oleh air sungai.



#### 4.4 Baru Klinthing



Gambar 24. Baru Klinthing  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

##### 4.4.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh	: Baru Klinthing
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Teknik	: Digital Painting
Media	: Digital
Tahun	: 2019

#### 4.4.2 Deskripsi Tokoh

Dahulu kala ada seorang anak kecil yang sangat kurus dan badannya dipenuhi oleh sisik seperti wujud ular. Anak tersebut bernama Baru Klinthing, karena orang tua baru Klinthing malu mempunyai anak yang berwujud ular itu, maka mereka berdoa kepada para dewa agar Baru Klinthing kembali ke wujud anak kecil yang normal. Oleh para Dewa, Baru Klinthing diperintahkan untuk bertapa mengelilingi sebuah gunung dengan badannya, akan tetapi saat ia hampir berhasil melingkari gunung tersebut dengan wujud ular, kepalanya tidak sampai ke ekor, maka Baru Klinthing menjulurkan lidahnya dan melanjutkan pertapaannya. Di seberang gunung tersebut, terdapat sebuah desa yang pada malam harinya akan mengadakan sebuah pesta pernikahan anaknya, karena bingung ingin menghidangkan apa, para warga berburu semua makanan di hutan, tanpa sadar mereka memotong lidah Baru Klinthing yang sedang bertapa itu dalam wujud ular. Sontak para warga kaget karena saat mereka memotong lidah Baru Klinthing yang dikira pohon, mengucur darah merah yang sangat deras. Akhirnya para warga menyadari bahwa itu adalah daging ular. Para wargapun mulai memotong-motong daging Baru Klinthing, pada saat itu Baru Klinthing langsung berubah menjadi wujud anak kecil yang bersisik, bau busuk dan luka penuh sayatan karena badannya disayat oleh para warga. Wargapun menjadi jijik dan risih saat melihatnya, mereka berusaha mengusir Baru Klinthing dari lingkungannya. Hanya ada satu orang yang mau menolong Baru Klinthing yang berwujud nenek tua, nenek tersebut memberinya makan, minuman, dan tempat tinggal. Keesokan harinya Baru Klinthing menantang para warga untuk mencabut lidi

yang ditancapkan olehnya di tanah, tidak seorangpun berhasil mencabutnya, akan tetapi saat Baru Klinthing mencabutnya, seketika keluar air dari tanah yang sangat deras sehingga menenggelamkan mereka. Jadilah tempat tersebut Rawa Pening.

#### **4.4.3 Analisis Karya**

##### **a. Aspek Teknik**

Penciptaan ilustrasi tokoh Baru Klinthing dibuat menggunakan pendekatan semi realis dengan media digital antara lain *laptop*, *pen tablet*, serta aplikasi *Paint Tool SAI*. Diawali dengan pembuatan sket kasar, kemudian *clean up* atau sket yang sudah diperhalus, lalu diberi warna solid, kemudian pendetailan dan finishing. Dalam penciptaan ilustrasi ini, penulis menggunakan beberapa referensi terkait agar ciri khas dari tokoh tersebut tidak hilang. Karena bagaimanapun juga tokoh tersebut sudah melekat dan familiar di kalangan masyarakat dan tujuan penulis adalah untuk mengingatkan kembali serta mengenalkan teknik dalam pembuatan ilustrasi. Pada bagian latar belakang atau background dibuat tidak terlalu detail karena memang difokuskan kepada tokoh yang ditampilkan. Beberapa referensi dalam pembuatan ilustrasi ini sebagai berikut:



Gambar 25. Rawa Pening  
(Sumber: Wattpad.com)



Gambar 26. Legenda Rawa Pening  
(Sumber: seleramembaca.id)

#### b. Aspek Estetis

Tokoh Baru Klinthing pada karya ilustrasi tersebut memiliki dominasi warna yang seimbang, yaitu di bagian background adalah dominasi warna biru, sedangkan pada tokoh visualnya didominasi oleh warna coklat. Karya ilustrasi tersebut dibuat menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Pada bagian kulitnya dibuat berwarna coklat layaknya kulit manusia pada umumnya, akan tetapi diberi sedikit kesan tekstur sisik berwarna hijau kecoklatan agar tidak kontras dengan kulitnya serta bertujuan untuk menonjolkan ciri khas dari tokoh Baru Klinthing. Unsur garis dari ilustrasi tersebut terletak di beberapa bagian helai rambut, cipratan air, rumput, latar belakang, serta di bagian tangan. Luka sayatan di pundak dan tangan kirinya berwarna coklat kemerahan untuk menggambarkan kesan bekas sayatan dan darah. Di bagian ikat kepala berwarna coklat, kain yang melilit di pinggangnya berwarna coklat yang

divisualisasikan dengan kesan robek, kemudian dibalut lagi oleh kain berwarna merah. Kain berwarna merah yang melilit tersebut merupakan *point of interest* dari ilustrasi Baru Klinthing tersebut. Hampir seluruh bagian tubuh dari tokoh tersebut diberi pencahayaan berwarna kuning untuk menggambarkan kesan cahaya matahari yang menyinari. Pakaian yang dikenakan adalah berupa celana yang berwarna hitam dengan bagian bawahnya yang berwarna kuning keemasan serta beberapa balutan kain yang diikat. Pada bagian cipratan air, menggunakan warna biru muda yang dibuat transparan layaknya sifat air yang jernih. Di bagian latar belakang terdapat visualisasi berupa ombak yang sedang menerjang berwarna biru tua, sedangkan bagian langit berwarna biru muda. Pada bagian *foreground* adalah berupa rerumputan yang berwarna hijau tua.

### c. Aspek Ilustratif

Pada karya ilustrasi ini menampilkan sosok atau tokoh legenda Rawa Pening yang bernama Baru Klinthing, dibuat dengan visualisasi sosok anak kecil yang hampir seluruh tubuhnya berisisik karena diceritakan bahwa ia merupakan manusia setengah ular. Ilustrasi tersebut mempunyai warna yang relatif seimbang dan tidak ada dominasi warna yang paling dominan. Pada bagian latar belakang didominasi warna biru muda di bagian langit dan biru tua di bagian air yang sedang menerjang. Kemudian pada bagian tokoh utamanya didominasi warna coklat karena warna kulitnya dan pakaian yang dikenakan. Penulis mengambil sudut pandang atau *angle* dari sedikit ke bawah agar sosok yang ditampilkan terkesan tenang gagah walaupun sosok itu mempunyai sisik ular dan bau. Maknanya adalah bahwa walaupun ia

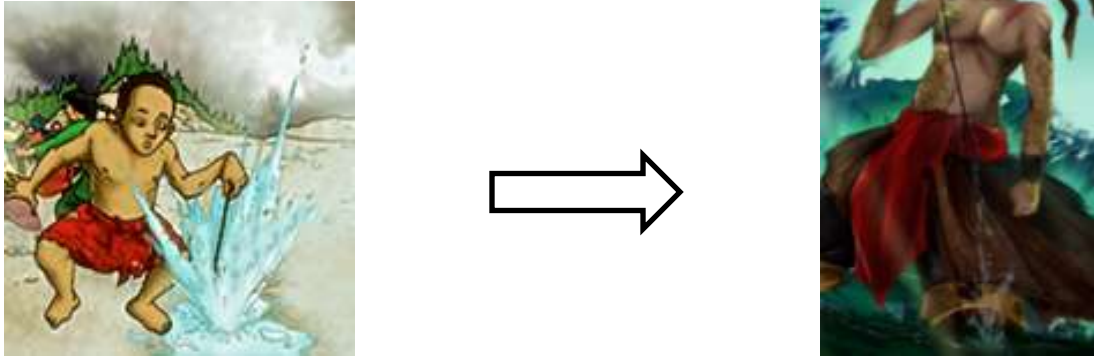
disakiti oleh penduduk desa, ia tetap tegar dan membalasnya dengan banjir bandang yang mematikan. Sosok Baru Klinthing yang divisualisasikan tidak mengenakan baju karena untuk memperlihatkan sisik atau ciri khas dari tokoh tersebut. Pada bagian wajahnya terlihat sedih dan sedikit menangis karena tidak ada penduduk desa yang mengakuinya, bahkan justru menyakitinya karena kondisi fisiknya.



Gambar 27. Referensi visual tokoh Baru Klinthing saat bagian wajahnya mempunyai sisik

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Di beberapa bagian tubuhnya juga terdapat luka sayatan, hal itu sebagai tanda visual bahwa tokoh tersebut disiksa dan hampir dipotong-potong tubuhnya saat Baru Klinthing menjadi sosok ular yang sedang bertapa mengitari gunung. Pose baru klinthing yang sedang mencabut lidi dari tanah merupakan visualisasi dari legenda Rawa Pening yang konteksnya tertulis, kemudian divisualisasikan menjadi satu kesatuan dalam bentuk ilustrasi.



Gambar 28. Pose saat Baru Klinthing mencabut lidi dan mengeluarkan air

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Postur tubuh dari sosok Baru Klinthing dibuat tidak terlalu kekar dan berisi karena sosok tersebut memang dikisahkan mempunyai tubuh yang kurus, kelaparan, bersisik, dan bau. *Point of interest* dari ilustrasi tokoh Baru Klinthing tersebut terletak pada selendang berwarna merah yang menjuntai di antara kakinya, karena dari kombinasi warna yang divisualisasikan, warna tersebutlah yang paling mencolok. Sebagaimana pada bagian latar belakang didominasi warna dingin, pada visual tokohnya juga hampir didominasi warna dingin dan lembut.

## 4.5 Ken Dedes



Gambar 29. Ken Dedes

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 4.5.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh	: Ken Dedes
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Teknik	: Digital Painting
Media	: Digital
Tahun	: 2019

### 4.5.2 Deskripsi Tokoh

Ken Dedes adalah seorang Permaisuri dari Raja Tunggal Ametung, ia memiliki pengawal kepercayaan bernama Ken Arok. Pada suatu hari saat Ken Dedes



berjalan, Ken Arok melihat pakaian yang dikenakan Ken Dedes tersingkap terutama di bagian betis, saat Ken Arok melihat hal tersebut ia langsung terobsesi dengan kesempurnaan dari Ken Dedes dan berniat ingin memperistrinya. Karena menurut pendeta pada zaman itu, Ken Dedes dipercaya sebagai wanita yang paling bersinar auratnya dan pasti akan melahirkan raja-raja di tanah Jawa. Mengetahui hal tersebut, Ken Arok membunuh suami dari Ken Dedes yaitu Tunggul ametung pada saat tidur dengan tujuan ingin menggantikan posisinya sebagai Raja dan ingin memperistri Ken Dedes.

### **4.5.3 Analisis Karya**

#### **a. Aspek Teknik**

Penciptaan ilustrasi Ken Dedes ini menggunakan teknik *digital painting*, yang dimana pembuatannya menggunakan media digital atau yang berkaitan dengan komputersasi. Langkah awal dalam pembuatan ilustrasi ini tentu saja tidak lepas dari perihal referensi sebagai acuan dalam penggambarannya agar ciri khas dari tokoh yang ditampilkan tidak hilang dan dapat dikenali oleh masyarakat. Dari penelusuran referensi kemudian konsep yang akan divisualisasikan melalui media digital, dari mulai pembuatan sket kasar, clean up, pemberian warna solid, pemberian gelap terang, pendetailan, kemudian finishing. Pose, aksesoris yang dikenakan, wajah, serta ciri khas lainnya harus menjadi faktor utama dalam pembuatan ilustrasi ini. Beberapa referensi terkait penciptaan ilustrasi ini diantaranya:



Gambar 30. Ken arok & Ken Dedes  
(Sumber: pinterest.com)



Gambar 31. Penari Jawa  
(Sumber: pinterest.com)



Gambar 32. Betis Ken Dedes  
(Sumber: lumbungpadi.blogspot.com)

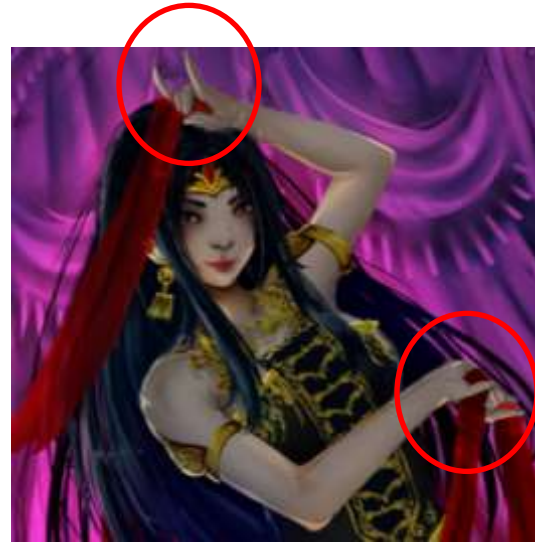
### b. Aspek Estetis

Pada ilustrasi tokoh Ken Dedes, unsur garis terletak di bagian rambut dan beberapa di bagian tangannya. Akan tetapi untuk bagian tangan, garisnya sedikit transparan dan samar. Di bagian tubuhnya didominasi oleh warna kuning keemasan karena visualisasi dari tokoh tersebut mengenakan aksesoris serta ornamen di bajunya juga berwarna kuning. Bagian lensa mata berwarna coklat serta bibirnya berwarna merah tua. Pada bagian rambut, berwarna hitam dengan sedikit campuran warna biru muda untuk memberi kesan pantulan cahaya. Di antara kedua belahan rambutnya, tepatnya di dahi terdapat mahkota berwarna kuning emas dengan berlian merah ditengahnya yang diikatkan ke kepala. Kelat bahu yang dikenakan berwarna emas dengan sedikit bentuk yang dieksplorasi dari bentuk dasar gunung wayang. Pada bagian pinggang terdapat lilitan kain berwarna kuning yang menjadi pembatas antara bagian tubuh atas dan bagian tubuh bawah. Kemudian di bagian pinggang hingga kakinya terdapat kain berwarna coklat dengan motif huruf aksara jawa yang tidak terlalu detail. Kedua tangannya memegang kain panjang berwarna merah sedikit transparan yang dimana hal tersebut merupakan prinsip irama. Pada visualisasi di bagian latar belakang, didominasi oleh warna ungu, yang berupa kain yang menyerupai korden, serta dihiasi motif ornamen organik berupa bunga.

### c. Aspek Ilustratif

Visualisasi tokoh Ken Dedes yang ditampilkan lebih banyak melakukan eksplorasi objek karena keterbatasan referensi. Akan tetapi ciri khas dari tokoh tersebut tidak hilang, karena penulis menampilkan wujud visual Ken Dedes yang

memperlihatkan betisnya sebagaimana dengan acuan referensi terkait. Karena singkat cerita bahwa Ken Arok rela membunuh Tunggul Ametung hanya karena pada saat itu Ken Arok melihat betis Ken Dedes. Diwujudkan dengan posenya yang sedang menari layaknya permaisuri yang menghibur rajanya.



Gambar 33. Sikap tangan Ken Dedes berdasarkan acuan referensi dari penari dengan sikap tangan *nyekithing*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Warna yang divisualisasikan dominan warna ungu pada bagian latar belakangnya yang dimana itu adalah sepasang tirai di suatu ruang kerajaan. Ungu melambangkan warna yang kuat akan tetapi terkesan tenang, unsur garis pada ilustrasi Ken Dedes ini cukup terlihat di bagian rambut sebelah kiri gambar yang terkesan berantakan karena sedang berpose menari. Pada bagian perhiasan yang dikenakan lebih didominasi warna emas, karena melambangkan kejayaan, kekuatan, kekuasaan, serta elegan. Selendang yang dikenakan oleh tokoh visual Ken Dedes

tersebut berwarna merah menyala serta sedikit transparan, hal itu dimaknai sebagai merah yang mempunyai arti berani, akan tetapi kainnya terkesan transparan dan lembut yang dimana mempunyai makna seimbang antara amarah dan kelembutan yang samar. Pada bagian kalung yang dikenakan, merupakan eksplorasi objek dari penulis untuk memvisualisasikan perhiasan yang terkesan rumit.

#### 4.6 Prabu Dewatacengkar



Gambar 34. Prabu Dewatacengkar  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

##### 4.6.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh : Prabu Dewatacengkar

Ukuran : 59,4 cm x 84,1 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2019

#### **4.6.2 Deskripsi Tokoh**

Dikisahkan bahwa dahulu kala di kerajaan Medhang Kamulan dipimpin oleh seorang raja yang sangat baik hati dan rakyatnya hidup sejahtera di kerajaan tersebut, Raja tersebut bernama Prabu Dewatacengkar. Suatu hari saat sang raja ingin dimasakkan semangkok sup, salah satu pelayannya tidak sengaja memotong jarinya sendiri dan masuk ke dalam sup itu. Sup itu kemudian dihidangkan kepada Prabu Dewatacengkar, pada saat sup tersebut dimakan entah kenapa sang raja sangat menyukai rasanya terutama potongan jari pelayannya tersebut. Setelah merasakan itu, Prabu Dewatacengkar berubah menjadi seorang yang jahat dan ingin dimasak masakan yang berbahan dasar daging manusia, iapun membunuh rakyatnya untuk dijadikan hidangannya saat makan. Dari inilah sang pendekar Ajisaka datang dan melawan kebrutalan Prabu Dewatacengkar, dengan sorban yang dikenakan Ajisaka, ia berhasil melempar Prabu Dewatacengkar ke laut yang sangat jauh.

#### **4.6.3 Analisis Karya**

##### **a. Aspek Teknik**

Teknik yang digunakan dalam penciptaan ilustrasi Prabu Dewatacengkar adalah dengan teknik digital painting. Akan tetapi pada saat melakukan proses pembuatan sket kasar, tidak perlu dilakukannya clean up atau penghalusan garis.

Sengaja dibuat garisnya terkesan kasar agar ciri khas dari tokoh tersebut tetap ada, karena ia adalah tokoh raksasa. Dari pembuatan sket kasar, kemudian pemberian warna solid, lalu pada bagian tertentu diberi gelap terang dan tidak terlalu diperhalus warnanya. Pada bagian latar belakang juga tidak dibuat detail karena memang difokuskan ke tokohnya, hanya bagian tertentu yang sedikit dibuat detail, seperti bagian tanah dan rerumputan. Dalam pembuatan ilustrasi ini tidak lepas dari hal referensi yang merupakan acuan dalam pembuatannya agar ciri khas dari tokoh tersebut tidak hilang dan dapat dikenali masyarakat. Berikut referensi terkait penciptaan ilustrasi tokoh Prabu Dewatacengkar



Gambar 35. Prabu Dewatacengkar  
(Sumber: Google Images)

## b. Aspek Estetis

Visualisasi dari Tokoh Prabu Dewatacengkar hampir memiliki unsur garis yang cukup terlihat di semua bagian termasuk background. Yang paling jelas terlihat adalah bagian helai rambut, tangan, serta tubuhnya. Warna yang diterapkan pada bagian tubuhnya menggunakan warna coklat dengan campuran warna hitam. Bagian rambut berwarna hitam serta terurai tidak beraturan. Pada bagian matanya berwarna merah menyala dengan sangat jelas. Di bagian giginya memiliki warna putih dengan warna bagian gelap adalah warna ungu. Tokoh tersebut tidak terlalu banyak menggunakan aksesoris dan hanya menggunakan mahkota, anting, dan ikat tangan. Keseimbangan pada ilustrasi tersebut menggunakan keseimbangan asimetris. Pada bagian mahkota berwarna emas, bentuk dasarnya merupakan eksplorasi objek dari penulis. Senjata yang dipakai oleh tokoh tersebut berupa gada yang berwarna emas serta dibawa dengan cara dipikul di bahu kanannya. *Point of interest* dari visualisasi tokoh tersebut terletak pada selendang berwarna merah yang diikat di pinggangnya. Celana yang dikenakan berwarna hitam pekat dengan sedikit gradasi ungu untuk kesan pantulan cahaya. Pada bagian background tidak mendominasi warna apapun akan tetapi seimbang, karena lebih banyak menggunakan campuran warna berupa biru, ungu, merah jambu di bagian langitnya, serta warna hijau di bagian gunung batunya. Pada bagian *foreground* berwarna hijau akan tetapi memiliki campuran warna jingga untuk memberikan kesan cahaya yang terang.



### c. Aspek Ilustratif

Dalam penciptaan ilustrasi ini, tidak terlalu banyak menggunakan referensi terkait tokoh yang ditampilkan, karena menurut beberapa sumber buku dan dari internet. Tokoh Prabu Dewatacengkar tidak terlalu spesifik penjelasannya, hanya saja divisualisasikan bahwa dia adalah seorang raksasa. Unsur garis pada visualisasi tokoh tersebut sangat terlihat pada bagian rambut yang dibuat berantakan dan tidak beraturan. Pose yang ditampilkan di ilustrasi tersebut memperlihatkan pose seorang raksasa yang sangat jahat dan ganas, pada bagian mata berwarna merah karena melambangkan kemarahannya



Gambar 36. Prabu Dewatacengkar dengan mata yang merah menyala menggambarkan sosok yang bringas serta jahat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

kepada Ajisaka saat bertarung. Bagian wajahnya sangat terlihat bahwa tokoh tersebut sedang memasang wajah marah, dengan memperlihatkan giginya yang

hampir semuanya gigi taring menambah kesan raksasa pada ilustrasi tersebut. Di bagian tangan kanannya memegang sebuah senjata gada berwarna emas yang merupakan lambang kejayaan dan kedigdayaan seorang raja, akan tetapi difungsikan untuk membunuh Ajisaka. Postur tubuh Prabu Dewatacengkar terlihat sangat besar, kuat, serta keras. Terlebih lagi pengambilan sudut pandang yang sedikit condong dari bawah menambah kesan tokoh tersebut sangatlah besar. Pada bagian kepalanya terdapat mahkota yang dimana itu merupakan eksplorasi objek dari penulis dengan acuan referensi terkait. Di setiap jari tangannya menampilkan kuku yang sangat tajam.



Gambar 37. Bentuk mahkota yang merupakan eksplorasi objek dari referensi terkait

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Celana yang dikenakan Prabu Dewatacengkar berwarna hitam gelap melambangkan sosok yang misterius, dengan balutan selendang berwarna merah dengan makna keberanian dan amarah. Pada bagian *foreground* terdapat kesan

kobaran dan percikan api, yang dimana itu menggambarkan sedang terjadi kerusuhan dan peperangan.

#### 4.7 Lutung Kasarung



Gambar 38. Lutung Kasarung  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

##### 4.7.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh : Lutung Kasarung

Ukuran : 59,4 cm x 84,1 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2019

#### **4.7.2 Deskripsi Tokoh**

Dahulu kala terdapat seorang putri bernama Purbasari, ia mempunyai paras yang cantik jelita, baik, dan sopan. Kakaknya yang bernama Purbararang adalah seorang yang licik, kejam, dan jahat. Suatu ketika ayah dari Purbasari ingin mencari kandidat penggantinya sebagai raja, ia menunjuk Purbasari putrinya untuk menjadi raja, karena menurutnya Purbasari sangatlah pantas menjadi pengganti ayahnya. Mendengar hal tersebut Purbararang menjadi iri dan dengki kepada adiknya tersebut, kemudian ia mencari seorang dukun untuk mengutuk Purbasari menjadi wanita yang jelek dan buruk rupa. Seketika Purbasari langsung diusir dari kerajaan dan diasingkan ke hutan agar penyakitnya tidak menular karena dianggap tidak pantas menjadikan ayahnya sebagai raja. Di sebuah hutan terdapat seorang pemuda yang oleh gurunya ia diberu petuah agar menikah dengan seorang wanita cantik yang cantiknya setara dengan ibunya, akan tetapi guru pemuda tersebut menyuruhnya agar berwujud layaknya seekor lutung/monyet. Pemuda tersebut menurutinya. Singkat cerita pemuda tersebut bertemu dengan putri Purbasari di hutan, mulai dari kenal, menjadi teman, dan mereka akhirnya menjadi sepasang kekasih tanpa memandang kekurangan satu sama lain.

#### **4.7.3 Analisis Karya**

##### **a. Aspek Teknik**

Penciptaan ilustrasi tokoh Lutung Kasarung menggunakan teknik digital painting dengan bantuan media digital yaitu laptop, tablet grafis, dan aplikasi Paint

Tool SAI. Teknik digital relatif lebih mudah dan pembuatannya tidak memakan waktu yang lama karena mulai dari warna, dimensi, dan berbagai alat/tool sudah disediakan di aplikasi tersebut, sehingga jika terdapat kesalahan, mengubahnya pun cukup mudah. Teknik yang dilakukan adalah dengan cara pembuatan sket kasar berdasarkan beberapa referensi terkait, kemudian pemberian warna solid atau warna dasar, lalu pendetailan dan finishing. Untuk pembuatan latar belakang biasanya dilakukan setelah tokoh karakter sudah jadi, karena teknik itu biasanya lebih mempermudah dan banyak dilakukan oleh beberapa ilustrator di berbagai negara. Untuk pembuatan ilustrasi tokoh Lutung Kasarung tidak terlalu banyak spesifikasi di berbagai sumber, sehingga referensi menjadi sedikit. Oleh karena itu, penulis lebih banyak melakukan eksplorasi objek untuk ilustrasi tokoh ini. Referensi terkait pembuatan ilustrasi tokoh Lutung Kasarung:



Gambar 39. Lutung Kasarung  
(Sumber: Artstation.com)



Gambar 40. Monyet  
(Sumber: Google Images)

#### b. Aspek Estetis

Dari segi visual, tokoh Lutung Kasarung yang divisualisasikan mempunyai warna dominan coklat di bagian tokohnya, terlihat pada bagian tubuhnya serta pada bulunya. Pada bagian backgroundnya memiliki warna dominan biru serta campuran warna ungu di bagian bawah. Unsur garis yang terdapat di ilustrasi tersebut dapat dilihat di bagian rambut, latar belakang, serta di beberapa bagian tubuh juga terdapat unsur garis yang sedikit samar agar terkesan tidak terlalu lembut. Dari segi teknik pewarnaan di bagian bulu tidak terlalu detail dan dibuat tidak beraturan, karena mengingat bahwa sosok yang divisualisasikan adalah manusia setengah monyet. Keseimbangan yang diterapkan pada ilustrasi tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Pada bagian latar belakang terdapat visual pohon dengan batang yang tidak terlalu besar, dengan tujuan agar tokoh yang disajikan memiliki kesebandingan dengan latar belakangnya.

#### c. Aspek Ilustratif

Pose dari tokoh visual Lutung Kasarung yang berdiri mengangkat tangan kanannya sebagai tempat untuk duduk seekor monyet, menambah kesan bahwa tokoh tersebut memang berteman dengan monyet.



Gambar 41. Pose tokoh Lutung Kasarung yang menggunakan acuan referensi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tokoh tersebut hanya mengenakan celana panjang seorang pendekar, ikat kepala, serta selendang yang dililitkan di pinggangnya. Selendang bermotif kotak-kotak dan ikat kepala berwarna biru kehijauan melambangkan bahwa tokoh tersebut bersifat tenang, sangat mencintai alam karena dia hidup di hutan, dan bijaksana. Pada bagian matanya cukup besar dan tidak terlalu sipit, terkesan tenang dan cinta kedamaian. Pada bagian latar belakang didominasi oleh warna biru tua keunguan serta terdapat cahaya putih di belakangnya yang dimaknai bahwa setting latar tersebut sedang terjadi di malam hari. Pada bagian belakang tokoh Lutung Kasarung terdapat ekor yang terlihat sedikit, melambangkan bahwa dia adalah manusia setengah monyet.

## 4.8 Roro Jonggrang



Gambar 42. Roro Jonggrang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 4.8.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh	: Roro Jonggrang
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Teknik	: Digital Painting
Media	: Digital
Tahun	: 2019

### 4.8.2 Deskripsi Tokoh

Roro Jonggrang adalah seorang putri raja yang cantik jelita, suatu hari ada seorang pemuda yang sekaligus ia adalah putra mahkota yang ingin mempersunting



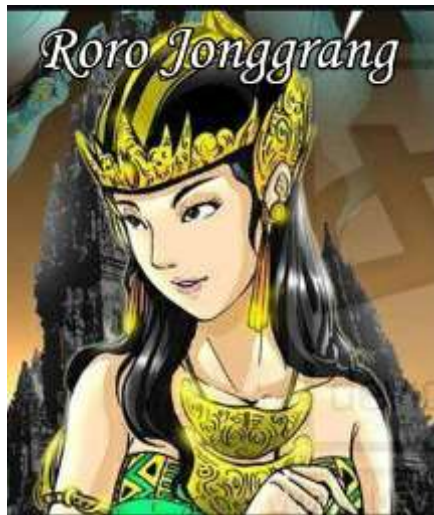
Roro Jonggrang, pemuda itu bernama Bandung Bondowoso. Saat Bandung Bondowoso ingin melamarnya, Roro Jonggrang sebenarnya tidak mau menikahi Bandung Bondowoso, akan tetapi karena Roro Jonggrang tidak ingin menyakiti hatinya, ia pun meminta syarat kepada Bandung Bondowoso untuk dibuatkan bangunan candi sejumlah seribu bangunan dan harus jadi semalam sebelum fajar tiba. Tugas itupun dipenuhi oleh Bandung Bondowoso, ia memerintahkan para lelembut untuk membantu membuatkan seribu candi tersebut. Roro Jonggrangpun menjadi khawatir karena Bandung Bondowoso hampir berhasil memenuhi syaratnya. Akan tetapi Roro Jonggrang sengaja memberi tipu muslihat kepadanya dengan cara membentangkan kain yang disorot dengan cahaya agar terkesan pagi sudah tiba dan ayampun berkokok. Melihat hal itu Bandung Bondowoso terkesan tidak berhasil memenuhi syarat yang diberikan padanya padahal candi yang dibuat sudah berjumlah 999, karena kecewa Bandung Bondowoso mengutuk Roro Jonggrang menjadi Bangunan candi yang berupa arca hingga menjadi genap 1000 candi. Candi itulah yang sekarang disebut sebagai Candi Prambanan.

### **4.8.3 Analisis Karya**

#### **a. Aspek Teknik**

Penciptaan ilustrasi Roro Jonggrang menggunakan peng gayaan semi realis dengan teknik digital painting yang dimana teknik tersebut dilakukan dengan bantuan yang berhubungan dengan komputerisasi, antara lain *laptop*, *pen tablet*, aplikasi *Paint Tool SAI* pada saat proses sket kasar hingga pewarnaan dan *Adobe Photoshop CS3* untuk pendetailan dan finishing. Teknik digital relatif lebih mudah dan pembuatannya

tidak memakan waktu yang lama karena mulai dari warna, dimensi, dan berbagai alat/tool sudah disediakan di aplikasi tersebut, sehingga jika terdapat kesalahan, mengubahnya pun cukup mudah. Teknik yang dilakukan adalah dengan cara pembuatan sket kasar berdasarkan beberapa referensi terkait, kemudian pemberian warna solid atau warna dasar, lalu pendetailan dan finishing. Penulis menggunakan beberapa referensi terkait agar ciri khas dari tokoh tersebut tidak hilang. Tidak hanya mengandalkan referensi, penulis juga mengutamakan eksplorasi objek, agar mempunyai konsep tersendiri. Karena bagaimanapun juga tokoh tersebut sudah melekat dan familiar di kalangan masyarakat dan tujuan penulis adalah untuk mengingatkan kembali tokoh tersebut serta mengenalkan teknik dalam pembuatan ilustrasi secara digital. Pada bagian latar belakang atau background dibuat tidak terlalu detail karena memang difokuskan kepada tokoh yang ditampilkan. Beberapa referensi dalam pembuatan ilustrasi ini sebagai berikut:



Gambar 43. Roro Jonggrang

(Sumber: Google Images)



Gambar 44. Roro Jonggrang

(Sumber: Google Images)



Gambar 45. Candi Prambanan  
(Sumber: Google Images)

#### b. Aspek Estetis

Unsur garis yang diwujudkan dalam Ilustrasi Roro Jonggrang tersebut terlihat pada bagian rambutnya yang terurai panjang. Pada ilustrasi tersebut memiliki dominasi warna jingga dan coklat yang terlihat pada tokoh visualnya. Aksesoris yang dikenakan hanya mahkota, anting, kelat bahu, kalung, dan gelang. Pada masing-masing aksesoris tersebut memiliki dominan warna kuning keemasan. Mahkota yang dipakai memiliki hiasan berupa berlian berwarna ungu, kemudian pada anting di telinga memiliki hiasan berupa berlian berwarna merah menyala.



Gambar 46. Bentuk mahkota yang merupakan eksplorasi objek dari referensi tokoh Roro Jonggrang

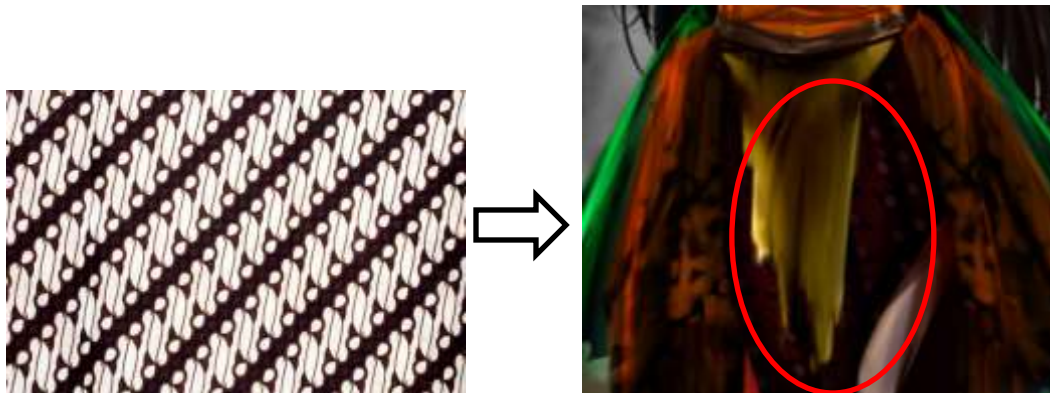
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Lensa mata berwarna coklat layaknya orang Jawa pada umumnya, sedangkan bibirnya berwarna merah dengan tambahan warna merah jambu di bagian terangnya untuk menggambarkan kesan bahwa bibir tersebut memiliki volume dan terkesan basah. Pada bagian baju yang dikenakan berwarna jingga dengan balutan kain berwarna coklat yang terbuka di bagian tengahnya. Pakaian bagian paha hingga kaki menggunakan kain batik berupa selendang dengan motif parang. Kemudian dibalut dengan kain lagi dengan motif yang sama. Pada bagian belakang juga terdapat kain polos berwarna hijau. *Point of interest* dari tokoh visual tersebut terletak pada bagian wajahnya. Pada bagian background tidak memiliki warna dominan apapun, akan tetapi kombinasi warnanya tidak kontras, yaitu campuran warna biru dan ungu di bagian langit, serta hitam di bagian visualisasi candi prambanan. Di bagian

background dibuat tidak terlalu detail karena hanya bertujuan untuk fokus ke tokoh yang divisualisasikan.

c. Aspek Ilustratif

Pada bagian mahkota, bentuknya mengambil dari referensi terlampir yang digubah atau distorsi, mahkotanya berwarna emas melambangkan bahwa tokoh tersebut sangatlah berwibawa dan mempunyai derajat yang tinggi di masyarakat. Tokoh Roro Jonggrang yang divisualisasikan memiliki warna dominan jingga yang memiliki kesan hangat. Pada bagian wajah, memperlihatkan sosok yang senyum dengan tatapan yang tajam menghadap lurus ke depan. Bagian dahi terdapat titik yang dinamakan *bindi*, yang identik digunakan oleh orang India yang dimana mayoritas orang India beragama Hindu, maka tokoh visual Roro Jonggrang tersebut sudah ada pada zaman Hindu di Jawa. Pose Roro Jonggrang yang sedang akan mengibaskan rambutnya adalah lambang bahwa kecantikannya-lah yang memikat Bandung Bondowoso. Di bagian pinggangnya hingga kebawah terdapat kain batik bermotifkan parang berwarna coklat.



Gambar 47. Batik yang dikenakan Roro Jonggrang dengan motif parang

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada bagian latar belakang adalah candi prambanan yang merupakan setting utama dari tokoh tersebut, yang dimana latar belakangnya sedikit dibuat samar agar lebih fokus kepada tokohnya. Serta langitnya berwarna biru keunguan adalah menunjukkan bahwa sosok Roro Jonggrang akan dikutuk menjadi arca oleh Bandung Bondowoso pada saat subuh dan hampir pagi.



Gambar 48. Latar belakang candi Prambanan

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## 4.9 Nyi Blorong



Gambar 49. Nyi Blorong  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 4.9.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh	: Nyi Blorong
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Teknik	: Digital Painting
Media	: Digital
Tahun	: 2019

## 4.9.2 Deskripsi Tokoh

Nyi Blorong adalah seorang siluman berwujud ular yang mendiami laut selatan, sama halnya dengan Nyi Roro Kidul, mitos dari berbagai sumber dia adalah sosok anak dari Nyi Roro Kidul dan sekaligus panglima terkuat di kerajaan laut selatan. Tidak banyak cerita tentang asal-muasal Nyi Blorong, akan tetapi bagi masyarakat khususnya daerah Jawa, ia adalah sosok yang dipercaya banyak orang jika ingin cepat mendapatkan kekayaan, maka harus melakukan pesugihan kepada Nyi Blorong.

## 4.9.3 Analisis Karya

### a. Aspek Teknik

Penciptaan ilustrasi Nyi Blorong menggunakan pengayaan semi realis dengan teknik digital painting yang dimana teknik tersebut dilakukan dengan bantuan yang berhubungan dengan komputerisasi, antara lain *laptop*, *pen tablet*, aplikasi *Paint Tool SAI* pada saat proses sket kasar hingga pewarnaan dan *Adobe Photoshop CS3* untuk pendetailan dan finishing. Teknik digital relatif lebih mudah dan pembuatannya tidak memakan waktu yang lama karena mulai dari warna, dimensi, dan berbagai alat/tool sudah disediakan di aplikasi tersebut, sehingga jika terdapat kesalahan, mengubahnya pun cukup mudah. Teknik yang dilakukan adalah dengan cara pembuatan sket kasar berdasarkan beberapa referensi terkait, kemudian pemberian warna solid atau warna dasar, lalu pendetailan dan finishing. Penulis menggunakan beberapa referensi terkait agar ciri khas dari tokoh tersebut tidak hilang. Tidak hanya



mengandalkan referensi, penulis juga mengutamakan eksplorasi objek, agar mempunyai konsep tersendiri. Karena bagaimanapun juga tokoh tersebut sudah melekat dan familiar di kalangan masyarakat dan tujuan penulis adalah untuk mengingatkan kembali tokoh tersebut serta mengenalkan teknik dalam pembuatan ilustrasi secara digital. Pada bagian latar belakang atau background dibuat tidak terlalu detail karena memang difokuskan kepada tokoh yang ditampilkan. Beberapa referensi dalam pembuatan ilustrasi ini sebagai berikut:



Gambar 50. Nyi Blorong  
(Sumber: Google Images)



Gambar 51. Nyi Blorong  
(Sumber: Google Images)



Gambar 52. Nyi Blorong  
(Sumber: Google Images)

#### b. Aspek Estetis

Visualisasi dari tokoh Nyi Blorong didominasi oleh warna hijau. Unsur garis yang terdapat pada ilustrasi tersebut terletak di bagian helai rambut. Rambutnya berwarna hijau, serta kulitnya memiliki sisik dengan warna yang serupa. Ilustrasi tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Pada bagian mahkotanya berwarna emas disertai dengan ornamen dan bentuk kepala ular sebagai penghias. Di bagian wajahnya terdapat sisik yang hampir menutupi area kedua matanya, lensa matanya berwarna kuning menyala layaknya seekor ular. Kemudian di bagian mulutnya memperlihatkan mulut yang menganga serta menjulurkan lidah disertai dengan taring-taringnya yang sangat tajam. Kedua telinganya panjang dan ujungnya

lancip. Warna kulitnya yaitu coklat muda dengan gradasi warna biru dengan tujuan menyesuaikan warna pada background. Aksesoris lainnya yaitu berupa anting berjumlah dua pasang di masing-masing telinganya, berwarna kuning dan berbentuk silindris dan kalung di bagian dadanya. Pada bagian jari tangannya berukuran besar dan tidak seperti layaknya manusia, disertai dengan kuku yang tajam berwarna hijau. Pakaian yang dikenakan tidak beraturan karena hampir seluruh tubuhnya dilapisi oleh sisik ular. Setengah badannya divisualisasikan seperti layaknya siluman ular dengan warna hijau. Pada bagian background terdapat dua sosok ular hijau yang besar, kemudian berlatar tempat di kedalaman laut. Di bagian *foreground* hanya diberi warna hijau yang diblur untuk memberi kesan kabut. *Point of interest* dari ilustrasi tersebut adalah bagian kepala.

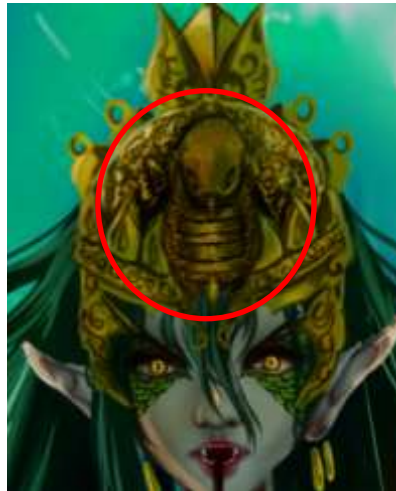
### c. Aspek Ilustratif



Gambar 53. Bentuk badan Nyi Blorong yang berupa setengah ular berdasarkan referensi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Unsur warna pada ilustrasi Nyi Blorong tersebut didominasi oleh warna hijau karena identik dengan sosoknya yaitu siluman ular. Pada bagian kepalanya dihiasi mahkota berwarna emas dengan beberapa ornamen dan bentuk menyerupai ular di tengah mahkotanya, dimaknai sebagai sosok yang sangat familiar dengan ular. Berdasarkan referensi dari beberapa sumber, sosok tersebut memanglah berperan sebagai antagonis, maka dari segi visual digambarkan sangat sadis dan jahat. Pada bagian matanya berbentuk kecil akan tetapi pupilnya melotot berwarna kuning menyala layaknya mata ular. Ekspresi yang ditunjukkan juga mewakili sifatnya yang antagonis, yaitu menjulurkan lidah ularnya, jari tangannya yang panjang dan kuku yang tajam, serta giginya yang penuh dengan taring. Setengah badannya adalah wujud ular, kedua tangannya juga dililit ular yang siap untuk bertarung dengan musuh.



Gambar 54. Mahkota Nyi Blorong yang terdapat hiasan berbentuk ular  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hampir seluruh tubuh dari Nyi Blorong adalah sisik dan ular, karena itu merupakan identitas dan ciri khasnya. Rambutnya terurai berantakan karena terkena arus laut, Di bagian pinggang terdapat untaian emas yang melilit, dimaknai sebagai siluman yang sangat disegani oleh makhluk yang mengenalnya. Background atau latar belakang dari ilustrasi tersebut adalah berada di kedalaman laut yang jauh dari jangkauan manusia, oleh karena itu bagian bawahnya sedikit gelap karena itu adalah laut terdalam. Didampingi oleh kedua ular besar di belakang sosok Nyi Blorong, menambah kesan bahwa sosok tersebut memang benar siluman ular yang menyeramkan.



Gambar 55. Visualisasi Nyi Blorong yang dikelilingi oleh ular berdasarkan referensi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.10 Damar Wulan



Gambar 56. Damar Wulan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

##### 4.10.1 Spesifikasi Karya

Nama Karya/Tokoh : Damar Wulan

Ukuran : 59,4 cm x 84,1 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2019

#### 4.10.2 Deskripsi Tokoh

Dahulu kala di daerah jauh dari kerajaan Majapahit terdapat seorang pemuda yang sangat sakti dan gagah. Ia diperintahkan oleh kakeknya untuk menolong seorang putri di kerajaan Majahapahit, putri itu bernama ratu Kencanawungu. Ratu Kencanawungu meminta pertolongan kepada siapapun karena ia dipaksa menikah dengan adipati Minakjingga yang sangat jahat dan bengis kelakuannya. Maka ratu Kencanawungu meminta pertolongan kepada siapapun agar bisa mengalahkannya, sang pemuda itu bernama Damar Wulan. Kemudian ia menghadap kepada Ratu dan mulai menantang Minakjingga, dengan kekuatan dan kesaktian Damar Wulan ia berhasil mengalahkan Minakjingga. Setelah Minakjingga kalah, ratu Kencanawungu menepati janjinya jika seorang perempuan yang mengalahkan Minakjingga maka ia akan dijadikan saudara, akan tetapi jika yang mengalahkan Minakjingga adalah laki-laki, maka ia akan dijadikan suaminya. Oleh karena itu Damar Wulan dijadikan seorang raja di kerajaan Majapahit sekaligus menjadi pendamping dari ratu Kencanawungu.

#### 4.10.3 Analisis Karya

##### a. Aspek Teknik

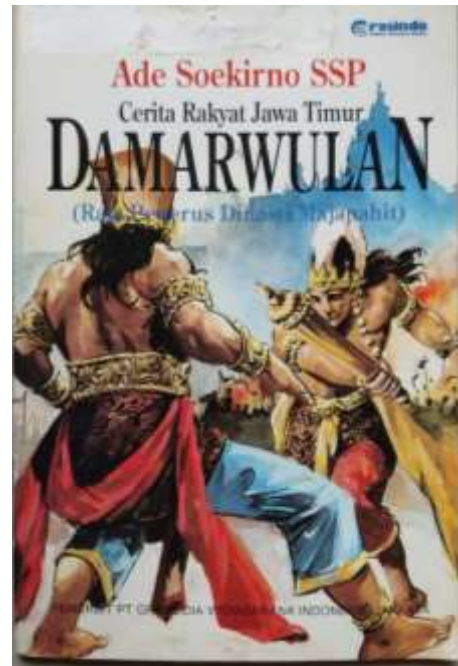
Penciptaan ilustrasi tokoh Damar Wulan menggunakan peng gayaan semi realis dengan teknik digital painting yang dimana teknik tersebut dilakukan dengan bantuan yang berhubungan dengan komputerisasi, antara *lain laptop, pen tablet, aplikasi Paint Tool SAI* pada saat proses sket kasar hingga pewarnaan dan *Adobe*

*Photoshop CS3* untuk pendetailan dan *finishing*. Teknik digital relatif lebih mudah dan pembuatannya tidak memakan waktu yang lama karena mulai dari warna, dimensi, dan berbagai alat/tool sudah disediakan di aplikasi tersebut, sehingga jika terdapat kesalahan, mengubahnya pun cukup mudah. Teknik yang dilakukan adalah dengan cara pembuatan sket kasar berdasarkan beberapa referensi terkait, kemudian pemberian warna solid atau warna dasar, lalu pendetailan dan finishing. Penulis menggunakan beberapa referensi terkait agar ciri khas dari tokoh tersebut tidak hilang. Tidak hanya mengandalkan referensi, penulis juga mengutamakan eksplorasi objek, agar mempunyai konsep tersendiri. Karena bagaimanapun juga tokoh tersebut sudah melekat dan familiar di kalangan masyarakat dan tujuan penulis adalah untuk mengingatkan kembali tokoh tersebut serta mengenalkan teknik dalam pembuatan ilustrasi secara digital. Pada bagian latar belakang atau background dibuat tidak terlalu detail karena memang difokuskan kepada tokoh yang ditampilkan. Beberapa referensi dalam pembuatan ilustrasi ini sebagai berikut:





Gambar 57. Damar Wulan  
(Sumber: Google Images)



Gambar 58. Legenda Damar Wulan  
(Sumber: Google Images)



Gambar 59. Damar Wulan  
(Sumber: Google Images)

#### b. Aspek Estetis

Unsur garis pada tokoh Damar Wulan terlihat di bagian rambut, sedangkan unsur warna dari tokoh Damar Wulan didominasi oleh warna coklat muda, yaitu terletak pada warna dari tubuhnya serta pada bagian latar belakang. Prinsip yang digunakan pada ilustrasi tersebut menggunakan prinsip asimetris. Aksesoris yang dikenakan didominasi oleh warna kuning keemasan. Pada bagian mahkota, berbentuk segitiga yang disusun berirama. Di bagian sekitar mulutnya mempunyai kumis dan janggut yang tipis. Kulitnya berwarna coklat gelap dengan gradasi warna gelap terang sesuai dengan cahaya dari arah kiri. Di bagian perutnya terlihat kekar, kemudian dibalut dengan selendang berwarna ungu dan dihiasi aksesoris berbentuk kala makara berwarna emas. Di antara kedua kakinya, dari paha hingga ke bawah dihiasi oleh kain berwarna ungu bermotifkan persegi, kemudian dilapisi dengan kain berwarna kuning yang melengkung dihubungkan antara hiasan kala dan bagian belakang. Celana yang dikenakan yaitu berwarna coklat gelap yang hampir tertutup oleh kain selendang yang dililitkan. Pada bagian background didominasi oleh warna coklat jingga dengan properti berupa pepohonan tanpa daun serta kabut asap yang mengitari tokoh tersebut. *Point of interest* dari ilustrasi tersebut terletak pada kalung yang dipakai, sedangkan bagian *foreground* hanya berupa kabut asap berwarna putih transparan.

#### c. Aspek Ilustratif

Tokoh Damar Wulan yang divisualisasikan hampir seluruh aksesoris yang dikenakan adalah berwarna emas, yang mempunyai lambang kekuasaan,

kewibawaan, serta memiliki derajat yang tinggi sebagaimana ia adalah seorang pendekar yang diangkat menjadi raja. Pose Damar wulan menunjukkan postur tubuh yang kuat dan kekar, serta mengangkat tangan kanannya mempunyai makna bahwa dia sosok yang tegar dan kuat dalam menghadapi perlawanan musuh.



Gambar 60. Bentuk mahkota yang merupakan eksplorasi objek dari penulis berdasarkan referensi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada bagian mahkota merupakan eksplorasi objek dari referensi terkait yang mengalami perubahan. Aksesoris yang dikenakan di bagian leher hingga dada merupakan eksplorasi objek dari bentuk dasar kalung *sungsun* yang ukurannya diperbesar dan dimodifikasi. Terdapat kelat bahu berjumlah empat, dua di tangan kiri dan dua di tangan kanan mempunyai makna konsep tersendiri dari penulis bahwasannya keempat itu adalah elemen kehidupan di alam yaitu air, tanah, api, dan udara yang dimana jika keempat elemen kehidupan tersebut digabungkan maka suatu hal akan menjadi kuat, seperti halnya Damar Wulan yang digambarkan sebagai sosok

raja yang sakti mandraguna. Pada pergelangan tangan kanannya terdapat gelang emas seorang pendekar, bermotifkan sulur dan gubahan dari tulisan sansekerta yang bertujuan sebagai hiasan aksesoris tersebut. Di bagian pinggangnya dililit selendang berwarna ungu dan terdapat hiasan dari gubahan kala candi kidal yang berada di Jawa timur, menandakan bahwa sosok Damar Wulan berasal dari Jawa Timur.



Gambar 61. Bentuk aksesoris berupa gubahan dari bentuk dasar kala Candi Kidal di Jawa Timur

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **1.1 Simpulan**

Penciptaan ilustrasi yang menyajikan beberapa tokoh cerita rakyat ini merupakan suatu konsep tertulis yang diolah menjadi suatu ide visual. Dalam penciptaan ilustrasi ini lebih mengutamakan proses eksplorasi objek dan bentuk, sehingga penulis mempunyai ide visual baru yang belum pernah dibuat oleh orang lain, tanpa meninggalkan ciri khas dari tokoh cerita rakyat yang divisualisasikan tersebut.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan ilustrasi ini adalah teknik digital painting yang dimana penggambarannya menggunakan perangkat laptop atau komputer, *pen tablet* jenis *Wacom Intuos Draw*, aplikasi *Paint Tool SAI*, dan *Adobe Photoshop CS3*. Relatif cukup mudah karena dari aspek warna dan editing bisa dilakukan secara cepat.

Pengayaan dari ilustrasi ini menggunakan pengayaan semi realis, terlihat dari semua ilustrasi yang disajikan menggunakan proporsi dan anatomi layaknya manusia pada umumnya, akan tetapi dibuat lebih variatif agar terlihat lebih menarik. Warna yang divisualisasikan di setiap karya berbeda-beda tergantung tokoh siapa yang disajikan dan bagaimana suasana latar belakangnya agar ciri khas dari tokoh tersebut tetap ada. Penulis menggambarkan beberapa tokoh cerita rakyat di Jawa dengan kombinasi antara hal masa lampau dan modern, dan tujuan dari proyek studi

ini diharapkan masyarakat mampu mengenali dan mengetahui bahwa tokoh yang dihadirkan dianggap ada oleh sebagian masyarakat walaupun hingga sekarang belum dapat dibuktikan keberadaannya secara konkrit. Tapi sepatutnya sebagai masyarakat Indonesia khususnya di Jawa dapat saling menghormati, karena bagaimanapun juga hal itu merupakan warisan dari para leluhur.

## **1.2 Saran**

Ilustrasi yang menghadirkan beberapa tokoh cerita rakyat di Jawa ini diharapkan mampu menjadi refleksi bagi masyarakat tentang adanya keberadaan tokoh-tokoh yang dianggap mitos oleh beberapa masyarakat. Dan sebagai masyarakat awam sepatutnya harus saling menghormati kepercayaan tersebut, karena itu merupakan warisan dari leluhur. Setidaknya hampir semua cerita rakyat itu terdapat pesan moral yang dapat dipetik oleh masyarakat. Sebagai media edukasi, ilustrasi ini masih belum mencapai potensi maksimalnya. Karena untuk bisa memahami pesan-pesan dibalik ilustrasi yang dikembangkan, diperlukan teks pendamping dan pelengkap, oleh karena itu, ilustrasi ini sangat potensial digunakan sebagai ilustrasi atau elemen visual pendukung buku-buku yang membahas mengenai tokoh cerita rakyat di Indonesia khususnya di Jawa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Candra, Dila. 2015. *Buku Pintar mempertajam Foto dengan Photoshop*. Lampung: Kata Alfabet
- M, Deddy. 2012. *Untaian Ratna Mutu Manikam Modifikasi Sanggul Pengantin Nusantara*. Jakarta: GRAMEDIA
- Elkayeni, Kajitow. 2018. *MEDHANG KAMULAN: Kutukan di Tanah Jawa*. Tangerang: Kinara Kinari
- Komandoko, Gamal. 2008. *PARARATON: Legenda Ken Arok dan Ken Dedes*. Yogyakarta: Penerbit Narasi
- MH, Yana. 2010. *Falsafah dan Pandangan Hidup Orang Jawa*. Yogyakarta: Absolut
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: FBS UNNES
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi, Esensi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian*. Yogyakarta: Percetakan SUNRISE
- Solikhin, Muhammad. 2009. *Kanjeng Ratu Kidul dalam Perspektif Islam Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Narasi
- Utami, Vievid. 2008. *Kumpulan Dongeng Tanah Jawa*. Yogyakarta: Empat Pilar Pendidikan
- Willsen, Lea. 2014. *Mahir dan Profesional Digital Painting*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

# LAMPIRAN



**LAMPIRAN 1**  
**BIODATA PENULIS**



Nama : Feri Musafak  
NIM : 2401415045  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa  
TTL. : Grobogan, 01 Oktober 1997  
Alamat : Jl. Sanggung Utara II, Rt 05/06 Kelurahan Jatingaleh,  
Kecamatan Candisari, Semarang 50254  
No. HP. : 0856-0299-2853  
Email : [ferimusafak11@gmail.com](mailto:ferimusafak11@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan : SDN Karanganyar Gunung 05 Lulus 2009  
SMP Negeri 11 Semarang Lulus 2012  
SMK Negeri 11 Semarang Lulus 2015

## LAMPIRAN 2

  
**UNNES**

**KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**Nomor: 9074/UN37.1.2/TD.06/2019**  
**Tentang**  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER**  
**GASAL/GENAP**  
**TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

**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 28 Januari 2019

**MEMUTUSKAN**


**Menetapkan** :

**PERTAMA** :
 

Menunjuk dan menugaskan kepada:	
Nama	Dr. Syakir, M.Sn
NIP	196505131993031003
Pangkat/Golongan	IV/c
Jabatan Akademik	Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing	
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :	
Nama	FERI MUSAFK
NIM	2401415045
Jurusan/Prodi	Seni Rupa/Pend. Seni Rupa
Topik	Penciptaan ilustrasi tokoh cerita rakyat di Jawa dengan teknik digital

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

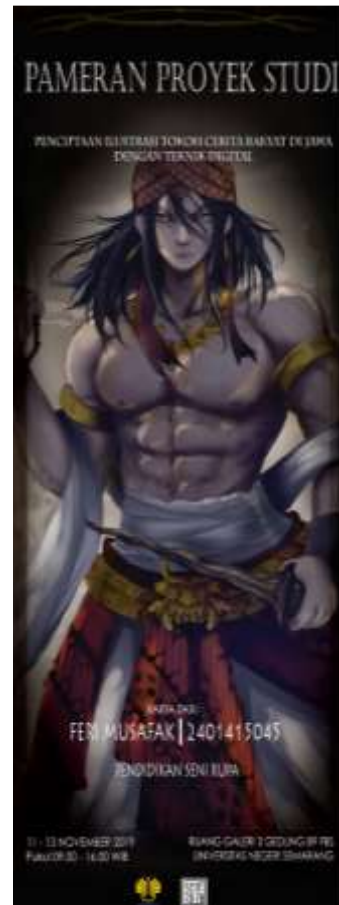
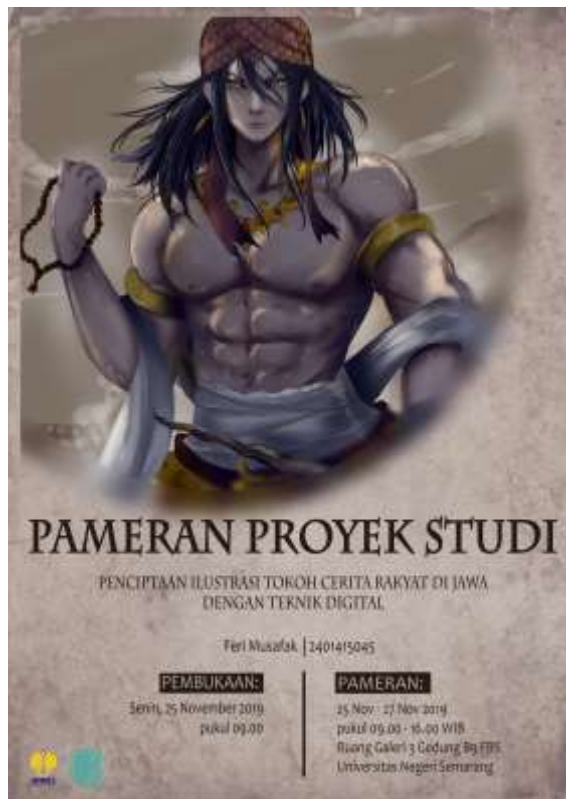
**Tembusan**  
 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
 2. Ketua Jurusan  
 3. Petinggi

DITETAPKAN DI : SEMARANG  
 PADA TANGGAL : 26 Juli 2019  
  
 Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
 NIP. 196008031989011001

  
**UNNES**  
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI

2401415045  
 FM-03-AKD-24/rev. 00

## SURAT KEPUTUSAN DOSEN PEMBIMBING



## LAMPIRAN 3

### MEDIA PUBLIKASI PAMERAN

Desain Poster



Undangan (Depan)

Desain Banner



Undangan (Belakang)

## LAMPIRAN 4

### DOKUMENTASI PAMERAN



Penulis saat melakukan pembukaan pameran proyek studi



Ketua Jurusan Senirupa melakukan sambutan kepada peserta pameran proyek studi



Penulis menyampaikan konsep proyek studi di depan audience



Penulis mendapat kritik dan saran dari salah satu dosen jurusan Senirupa





Penulis melakukan foto bersama dengan dosen pembimbing



Penulis mendapat kritik dan saran dari salah satu dosen jurusan Senirupa



Pengunjung sedang mengapresiasi karya



Pengunjung sedang mengapresiasi karya dan melihat katalog





Pengunjung sedang mengapresiasi karya



Pengunjung sedang melihat beberapa karya dan dekorasi



Pengunjung dan para dosen senirupa sedang mengapresiasi karya



Pengunjung sedang mengapresiasi karya



Penulis, peserta pameran, serta pengunjung melakukan foto bersama karya ilustrasi yang dipamerkan



Pengunjung melakukan foto bersama salah satu karya ilustrasi yang dipamerkan